

# „Ein Spiel muss einfach zünden“



**Spiele-Entwickler** Christoph Cantzler erklärt die neue Lust am Brettspiel und wieso Spiele heute besser sind als früher.

Foto: Adobe Stock

**Sina Wilke**

**D**er Spiele-Entwickler Christoph Cantzler (52) aus Hamburg hat bislang rund 160 Spiele veröffentlicht, darunter die Geschicklichkeitsreihe „up & down“ (moses Verlag), „Hase hüpf“, „Dragi Drache“ (Ravensburger) und „Riff Raff“ (Zoch), das in Frankreich zum Kinderspiel des Jahres 2014 gewählt wurde.

**Herr Cantzler, welches Spiel haben Sie zuletzt gespielt?**

„Die Speicherstadt“, ein Strategie-Aufbauspiel, in dem man am Hamburger Hafen mit Waren handelt und Aufträge erfüllt. Es ist schon zehn Jahre alt, aber jetzt in der Pandemie lässt es sich super online spielen.

**Wo spielen Sie da?**

Ich verabrede mich mit Freunden, die ich sonst zu Hause treffen würde, auf der Seite yucata.de, die kostenlos Gesellschaftsspiele im Netz anbietet. Zusätzlich kann man einen Audio-Kanal nutzen, um sich zu unterhalten. Das funktioniert meistens sehr gut, nur letztes Mal war der Yucata-Server irgendwie überlastet und wir mussten abrechen.

**Man hat ja das Gefühl, dass Spielen momentan sehr angesagt ist, nicht erst seit Corona.**

Gesellschaftsspiele sind komplett auf dem Vormarsch, das hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Die Brettspielkultur hat sich immer mehr ausgebreitet, auch in anderen Ländern. Deutschland ist immer noch DAS Mekka der Spiele-Neuerscheinungen, doch inzwischen kommen auch viele Impulse aus dem Ausland.

**Inwiefern unterscheiden sich Spiele in anderen Ländern vom deutschen Markt?**

Im Ausland wird teilweise noch mehr auf die Kürze geachtet. Einmal hatte ich einem großen amerikanischen Verlag ein Spielkonzept mit sehr wenigen Regeln angeboten, total einfach. Da kam die Frage zurück: Geht es nicht nur mit einer Regel? Oder auch Japan: Die Regeln sind oft sehr einfach, die Spiele klein, kompakt, mit einer superguten Grafik. Es geht nicht darum, eine riesige Schachtel zu füllen und das ganz große Abenteuer auszupacken. Das ist aber auch logisch, denn in Japan haben die Menschen einfach weniger Platz zu Hause. Außerdem gibt es in Deutschland eine große Gruppe Vielspieler, daher ist man hier eher bereit, sich auf

mehr Regeln einzulassen. Es ist aber auch immer vom Verlag abhängig und wen er mit seinen Spielen erreichen will.

**Woher kommt diese Lust am Spiel?**

Fast alle Deutschen unter 45 Jahren haben eine Spielerbiografie. Die sind mit analogen und digitalen Spielen groß geworden und haben nie aufgehört zu spielen. Früher waren Gesellschaftsspiele für Jugendliche und Erwachsene eher uncool, heute gehört es dazu, selbst Studenten-WGs machen Spiele-Abende. Außerdem sorgt die Digitalisierung dafür, dass man Gesellschaftsspiele auch in kleineren Auflagen zu vernünftigen Preisen herstellen kann, allein durch den Digitaldruck ist die Produktion viel günstiger geworden. Dadurch gibt es immer mehr Spielerverlage und das Angebot wird breiter.

**Wie kommt es, dass der klassische Spiele-Abend in Zeiten von Online-Games durchhält?**

Ich denke, die Leute verbringen eh schon so viel Zeit am PC und in virtuellen Welten, dass sie nicht wollen, dass ihr Privatleben auch noch komplett digitalisiert wird. Das zeigt auch die Pandemie: Wir wollen Menschen um uns haben – Zoom oder Skype können das

nicht ersetzen. Deshalb bin ich zwar dankbar, dass es die digitalen Spiele-Angebote gibt, aber sie sind kein vollwertiger Ersatz für das gemeinsame Spielen am Esstisch: Man sitzt zusammen, unterhält sich, bestimmt Rhythmus und Tempo, kann selbstbestimmt die Regeln anpassen.

### Oder sie gleich selbst erfinden. Wie wird man Spiele-Entwickler?

Eigentlich wollte ich Schriftsteller werden. Nachdem mein erstes Theaterstück nicht aufgeführt wurde, habe ich mir gesagt: Ich will das trotzdem zur Aufführung bringen – dann mache ich ein Spiel draus! Das hat geklappt, und ich habe mich selbstständig gemacht. Anfangs hatte ich noch Jobs nebenher.

### Sie konzipieren ja auch Auftragspiele. Wie kann man sich das vorstellen, für wen entwickeln Sie die?

Meine Auftraggeber kommen mit einem Thema auf mich zu, das ich umsetze – zum Beispiel möchte Greenpeace ein Spiel zum Thema Walrettung. Ich erfinde auch regelmäßig Wissensspiele, etwa für die Zeitschrift „Geolino“. Kürzlich habe ich ein Feuerwehrspiel für die Feuer-Unfallkasse aus Kiel entwickelt, in dem es um Gefahrenprävention geht.

### Und wenn Sie selbst kreativ werden?

Eine Idee kommt oft ganz unvermittelt, zum Beispiel unter der Dusche. Um zu sehen, ob sie klappen könnte, baue ich zuerst ein kleines Muster und spiele mit Regeln und dem Material herum. Und wenn ich dann sage: „Ja, das ist interessant!“, halte ich noch einmal inne und frage mich: „Gibt es so etwas Ähnliches schon? Und wer könnte sich dafür interessieren?“ Das ist wichtig, denn es ist viel wahrscheinlicher, dass ein Spiel abgelehnt wird, als dass es genommen wird. Allein Ravensburger kriegt im Jahr etwa 1000 Spiele zugeschickt. Wenn mir also nur ein Verlag für das Spiel einfällt, ist es sehr schwierig.

### Und wenn Sie weitermachen?

Dann teste ich es erstmal selbst. Ich bemühe mich, dass Spiele zu mindestens 95 Prozent funktionieren, wenn ich sie Testspielern präsentiere, deshalb spiele ich sie erst gegen mich und nehme dabei die Rollen verschiedener Spieler

ein. Wenn ich Spaß daran habe, es spannend und anregend ist und sich nicht nach Arbeit anfühlt, ist das ein gutes Zeichen dafür, dass ich es auch anderen zeigen kann. Das ist zwingend nötig, denn man hat immer blinde Flecken: Was ist noch nicht schlüssig, was verstehen andere nicht intuitiv? Aber Testspiele sind schwierig geworden.

### Wegen Corona?

Ja – mit Kinderspielen gehe ich sonst zum Beispiel an Kitas und in Schulen. Dass das jetzt nicht geht, ist ein Problem. Denn das ist immens wichtig: testen, testen, testen!



*„Einen guten Film guckt man zwar auch gern häufiger an, aber ein Spiel nimmt immer wieder einen neuen Verlauf und es passieren Dinge, mit denen man nicht gerechnet hat.“*

**Christoph Cantzler**  
Spiele-Entwickler

Ich lasse auch nochmal die Spielanleitung testen: Ist die ohne weitere Erklärungen verständlich? Im Verlag muss ein Spiel ja auch aus eigener Kraft überzeugen. Es muss einfach zünden.

### Und wann zündet es?

Ein gutes Spiel hat einen hohen Aufforderungscharakter, den es über viele Parteien behält. Man sieht es und will mitmachen, und am Ende sagt man: Lass uns das nochmal spielen. Es darf nicht langweilig werden. Ein gutes Spiel fordert heraus, Dinge zu wagen und zu experimentieren, und es sollte eine ideale Mischung aus Zufall und Taktik



„Monopoly“, das Lieblingsspiel seiner Kindheit, mag Christoph Cantzler heute gar nicht mehr. Zu berechenbar.

Foto: Franz-Peter Tschauner

sein. Es ist bis zum letzten Spielzug offen und man sollte am Ende sagen: „Ach, das ist ja gar nicht so schwer.“ Auch wenn ein Spiel komplex ist, muss es sich intuitiv begreifen lassen.

### Was lieben Sie am Spielen?

Mir geht es immer um die Auseinandersetzung mit anderen: Was wollen sie, wie kann ich das für meine Spielzüge berücksichtigen? Ich mag auch längere Spannungsbögen. Da stecken so viele Möglichkeiten drin, was alles passieren kann, sowas kann ich wirklich über Stunden spielen. Das ist ja auch das Tolle an einem Spiel: Einen guten Film guckt man zwar auch gern häufiger an, aber ein Spiel nimmt immer wieder einen neuen Verlauf und es passieren Dinge, mit denen man nicht gerechnet hat.

### Was haben Sie als Kind gern gespielt?

Am liebsten „Kletteräffchen“, das gibt es heute leider nicht mehr. Aber auch „Monopoly“, das mag ich heute gar nicht mehr.

### Wieso das?

Weil sich ganz schnell herauskristallisiert, wer der Gewinner und Verlierer ist. Moderne Spiele sind darauf ausgelegt, dass es bis zum Ende spannend bleibt.

### Sind Spiele besser geworden?

Ja, auf jeden Fall. Was nicht heißen soll, dass es nicht auch tolle alte Spiele gibt. Doppelkopf zum Beispiel, ist das nicht grandios? Wenn ich das spiele, frage ich mich, wieso ich überhaupt Spiele entwickle. Oder Backgammon und Skat – fantastisch! Aber insgesamt muss man doch sagen, dass sich Spiele seit „Mensch ärgere dich nicht“ weiterentwickelt haben. Es wird zum Beispiel mehr darauf geachtet, dass jeder bis zum Schluss noch eine Chance hat. Es gibt auch einen Trend zu kooperativen Spielen. Und Spiele werden komplexer, es wird viel Neues ausprobiert.

### Welche Spiele können Sie derzeit empfehlen?

„Pictures“, das aktuelle Spiel des Jahres, erfordert viel Kreativität und Abstraktionsvermögen. Auch „Camel up“ ist eine klare Empfehlung – es ist richtig gesellig und lässt sich mit bis zu acht Personen spielen. Ich selbst freue mich darauf, heute Abend unsere „Speicherstadt“-Partie zu Ende spielen. Es hat eine wunderbare Spielmechanik – und ich liege in Führung!