

## Warum Marco Polo II?

Ursprünglich begann es damit, dass wir einfach Spaß mit Marco Polo haben... Wir spielen es nach wie vor sehr gerne, und haben immer wieder Ideen was man noch so alles machen könnte, was man noch ausprobieren will.

Also kontaktierten wir die beiden fleißigen Autoren und fragten, was sie von verschiedenen Ideen hielten. Schnell wurden wir uns einig, dass -wenn wir etwas neues veröffentlichen- der Spielplan zentrales Element der Änderungen darstellen sollte. Wenn man an diesem arbeiten könnte, könnte man vieles anderes auch anpacken. Wie ihr am Ergebnis seht, haben wir uns dafür entschieden etwas zu veröffentlichen ;).

So legten wir los...

Zu allererst analysierten wir und kamen zu verschiedenen Schlüssen. Unter anderem ist es eine einfache Art das Grundspiel zu spielen, Aufträge abzuarbeiten. Zwar wird man damit wohl nicht gegen einen Profi-Spieler gewinnen, aber es ist immer noch recht Punkte-trächtig. Da uns dies zu einfach war, lag es nahe hier anzupacken. In der Konsequenz verlagerten wir die Aufträge auf das Spielfeld. Der Spieler MUSS sich also nun bewegen, um an neue Aufträge zu kommen. Ferner waren wir im ersten Spiel von Venedig nach Peking (zumindest die Meisten...) gereist. Auf Basis dessen, lies sich hervorragend eine neue Karte aufbauen, in der wir nun von Peking aus Asien bereisen. Wie angeblich Marco Polo auch.

Um der Karte allerdings auch einen neuen Anstrich zu verpassen, musste doch noch etwas mehr eingewoben werden. Schon früh gab es die Idee für einem neuen Meta Rohstoff und neuen Bedingungen. Dieser neue Rohstoff diente als Basis für ein komplett neues Marktsystem und machte sich im Laufe der Entwicklung noch in vielerlei anderer Hinsicht nützlich. Ebenfalls früh, etablierte sich die Idee spezieller Städte, die eigene Machtfaktoren im Asiatischen Raum darstellen und als Ziele einer Reise dienen könnten. Damit aber das Ganze nicht zu einfach wurde und um mehr strategische Möglichkeiten zu eröffnen, mussten neue Bedingungen her. Tada, es warden die Gilden-Siegel geboren...

Jetzt fehlte nur noch eine Prise „Schlusswertung“, die natürlich nicht unbeachtet bleiben sollte. Was läge näher als ein bisschen Herausforderung an die Spieler zu verteilen?

Das Ganze ging dann natürlich immer wieder -neben unzähligen anderen, fleißigen Testern (DANKE!)- auch an die Autoren. Dank dieses wunderbaren Feedbacks, reifte das Spiel schnell zu einem vollen Strategiespiel.

Im Zuge der Entwicklung veränderten sich natürlich Gewichtungen. Auch wenn das Spiel unverkennbar das Grundspiel „Auf den Spuren des Marco Polo“ als Basis hat, so ist doch sehr sehr viel anders. Wir spielen nach wie vor mit dem selben Grundmechanismus, WIE wir diesen Spielen, ist jedoch fast völlig verändert worden.

Gegen Ende der Entwicklung zeigten sich so viele neue Elemente, dass wir eine Entscheidung treffen mussten, wohin die Reise geht. Wird es eine Erweiterung zum Basisspiel? Oder gar ein komplett eigenes Spiel? Um Feedback einzuholen, haben wir in verschiedenen Foren nach Euren Meinungen gefragt und viel mit Vertrieb und Handel gesprochen. Keine leichte Entscheidung, aber am Ende wurde es nun ein eigenständiges Spiel. Letztendlich den Ausschlag gegeben, haben folgende Faktoren:

### 1. Komfortables Spielen!

Dies ist vermutlich, am Ende des Tages, das Ausschlaggebendste gewesen. Die Änderungen wurden irgendwann so tiefgreifend, dass eine „Erweiterung“ nur noch mit großer Mühe zusammengestellt werden konnte. Viele der Stadtkarten, die Charaktere, Aufträge und andere Kleinigkeiten sind neu, verändert oder nur schwer in der neuen Version einzusetzen. Abgesehen von den -komplett neuen- Teilen dieser Elemente, hätten dann vor jedem Spiel mühsam Karten, Aufträge und mehr, aus- und umsortiert werden müssen. Vermutlich hätte dies dann dazu geführt, dass nur noch 1 Version des Spiels bestehen würde. Entweder man belässt es beim Grundspiel, oder man „konfektioniert“ ein Erweiterungsspiel. Das fänden wir schade. Für uns haben beide Spiele einen ganz eigenen Charme und sollten je nach Lust und Laune gespielt werden. Auch müsste man beide Spiele transportieren oder auf und umräumen, wenn man irgendwo anders spielen will.

2. Vermutlich wäre keine attraktive Kombi für die neue „Erweiterung“ entstanden. Klar, es gibt redundante Teile des Spiels, (wie zum Beispiel ein großer Teil des Holzes), dennoch sind die neuen Elemente (bspw. komplett neuer Spielplan) so umfangreich, dass ein äußerst unattraktiver Preis für eine Erweiterungsschachtel entstanden wäre. Im Vergleich zu den alten Auflagen, ziehen die Produktionspreise in den letzten Jahren massiv an. Alles zusammen, wären wir also sowieso nicht weit vom Preis des Grundspiel gelandet.

3. Eine neue Version erlaubt es, ein paar Dinge besser zu machen. So ließen sich kleine Verbesserungen einbauen wie die Größe der Rohstoffe, welche nun deutlicher unterscheidbar sein sollten. Dies gilt für viele Kleinigkeiten, die hoffentlich nun etwas runder sind. Ebenfalls besser ist es für Vertrieb und Handel, wenn sie eine Schachtel darstellen und verkaufen können, ohne von einer anderen abhängig zu sein. So kann ein lokaler Fachhändler das neue Spiel aufbauen, ohne gleich noch ein Grundspiel dazu aufmachen zu müssen. Gleiches gilt natürlich für Messen und Veranstaltungen.

Schlussendlich sagte auch die spielerische Erfahrung der meisten Tester, dass es wirklich ein neues Spiel ist. Für uns ist es auf jeden Fall so am besten spielbar :). Wir wünschen euch ebenso viel Spaß damit und sind gespannt auf neue Highscores...“

Mit besten Grüßen,  
Moritz Brunnhofer