

HOCHSCHULE DER MEDIEN

# Swiss Lobby

die Geschichte eines Projekts



# Swiss Lobby

die Geschichte eines Projekts



Swiss Lobby ist ein Gesellschaftsspiel, das im Rahmen des Praktikums „Projekte der Druckenwendung“ an der HdM Stuttgart erfunden, gestaltet und produziert wurde. Ziel war es ein Spiel zu entwickeln und umzusetzen, mit dem man die Funktion des Schweizer Parlaments erklären, und damit zur politischen Bildung beitragen kann. Die Zielgruppe der Spieler stellen hauptsächlich junge Menschen dar, welche spielerisch dem Thema Parlament und Gesetzgebung nähergebracht werden sollen. Dem wachsenden Desinteresse junger Leute am politischen Geschehen kann somit auf spielerischer Ebene entgegen gewirkt werden. Aber auch politisch Interessierte werden Spaß an dem Spiel haben. Die sehr komplexen Vorgänge während der schweizerischen Gesetzgebungsphase sind in dem Spiel gut reflektiert. Dennoch sind die Spielregeln weitgehend einfach gehalten und somit ist das Spiel für die ganze Familie geeignet. Mit Humor und Augenzwinkern wird das Gerangel um Gesetze und Interessen der Politik an den Wohnzimmertisch geholt. Es gibt durch aktuelle Themen, wie Umweltschutz, Zuwanderung und Arbeitsmarktpolitik viele Anregungen zur Diskussion.

Wir hatten bei der Umsetzung eines derart umfangreichen Druckproduktes viel Arbeit, haben aber auch viel über Gruppenarbeit, Druckmaschinen und Verarbeitung gelernt und hatten dabei auch noch viel Spaß. Wir sind stolz Ihnen das fertige Produkt präsentieren zu können, und hoffen Ihr Interesse geweckt zu haben. Wir wünschen viel Vergnügen beim Spielen.

*Die Erfinder Matthias Ziegenheim und Andreas Guntermann.*

# Danksagung

Diese Personen und Firmen haben uns geholfen,  
das Projekt so zu vollenden wie es jetzt vorliegt:

Prof. Hoffmann-Walbeck



## **Bereichsleiter des CtP-Labors**

hat das Projekt ins Leben gerufen und den Kontakt zum  
Schweizer Parlament hergestellt  
hat uns zweimal in die Schweiz gefahren  
war ewig geduldig mit uns

Sebastian Riegel



## **Assistent im CtP-Labor**

hat uns bei allen Problemen und Arbeiten tatkräftig unter-  
stützt  
hat die Hoffnung nie aufgegeben

Lina Tyroller



## **Studentin an der TU Berlin**

hat künstlerisch an der Gestaltung des Spieles teilgenommen  
war aktiv an der Spielentwicklung beteiligt

# Danksagung

Anton Jagoda



## **Freier Grafiker**

hat unter enormen Zeitdruck alle Illustrationen unserer Spielkarten übernommen  
war aktiv an der Spielentwicklung beteiligt

ASS Spielkarten



## **Altenburg-Stralsunder Spielkarten**

haben uns reichlich Material zur Verfügung gestellt, so konnten wir die Spielkarten auf professionellem Karton drucken.  
Der Karton ist eine Spezialanfertigung für Spielkarten, um zu verhindern, dass man bei Gegenlicht die Karten des Gegners erkennen kann wurde Ruß eingearbeitet.

Heidelberg



## **Heidelberger Druckmaschinen**

haben uns während einer Vorführung alle Spielkarten gedruckt, so konnten wir die bestmögliche Druckqualität erreichen. Gedruckt wurde mit einem Inline-Lackwerk und dabei spezieller Spielkarten-Schutzlack verwendet.

# Über uns

Das Projekt entstand in Teamarbeit, bestimmte Aufgabenbereiche wurden aufgeteilt, hier die einzelnen Mitarbeiter:

Matthias Ziegenheim



## **Projektleiter**

hat das Spiel erfunden  
hatte ein offenes Ohr und aufgeladenes Handy für alle Schwierigkeiten und Problemchen  
wusste immer wo es langgehen sollte

Andreas Guntermann



## **Projektleiter**

hat das Spiel erfunden  
hat das Layout des gesamten Spieles erschaffen  
hat stets den Überblick bewahrt

Murugesan Boesten



## **Student an der HdM-Stuttgart**

hat Dummies produziert  
hat beim Sortieren der Spielkarten geholfen  
hat die Ecken der Spielkarten abgerundet  
hat die Spielsteine im Tampondruck bedruckt  
hat die Spielanleitung und diese Dokumentation im Digitaldruck erstellt

# Über uns

Alexis Volovinis



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat Dummies produziert  
hat beim Sortieren der Spielkarten geholfen  
hat die Ecken der Spielkarten abgerundet  
hat die Spielsteine im Tampondruck bedruckt

Jörg Keilbach



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat die Karten am Planschneider geschnitten  
hat beim Sortieren der Spielkarten geholfen  
hat die Stanzform fürs Spielbrett gebaut und gestanzt  
hat die Spielbretter mit Gewebepapier verklebt

Mathias Saueressig



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat die Siebdruckformen erstellt  
hat die Spielbretter und Verpackung im Siebdruck bedruckt  
und mit Lack veredelt  
hat das Spielbrett mit Gewebepapier verklebt  
hat beim Sortieren der Spielkarten geholfen

Daniel Scheffler



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat die Siebdruckformen erstellt  
hat die Spielbretter und die Verpackung im Siebdruck bedruckt und mit Lack veredelt  
hat beim Sortieren der Spielkarten geholfen

Domagoj Schuhmacher



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat die Wellpappe für die Verpackung bestellt  
hat die Stanzform für die Verpackung erstellt  
hat die Spielverpackung gestanzt und geplottet

Clemens Kerpes



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat den Karton fürs Spiel bestellt  
hat beim Sortieren von den Spielkarten, Spielchips und Spielsteinen geholfen  
hat das Spielbrett mit Gewebepband verklebt

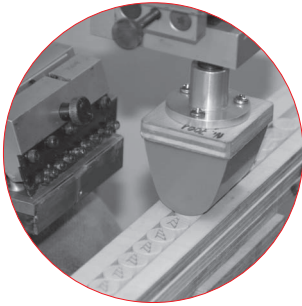
Daniel Hain



**Student an der HdM-Stuttgart**

hat die Spielsteine ausgesucht und bestellt  
hat beim Sortieren von den Spielkarten, Spielchips und Spielsteinen geholfen  
hat das Spielbrett mit Gewebepband verklebt

# Entstehung



## Design

wurde mit den gängigen Layout-Programmen erstellt, unter Verwendung von pdf, dem Standard für Druckdaten.

## Verpackung

wurde im Siebdruck hergestellt. Dazu wurden zwei Filme mit einem Tintenstrahler ausgedruckt und auf ein Sieb kopiert. Der Druck musste leider manuell getätigt werden.

## Spielbrett

wurde auch im Siebdruck erstellt. Hier konnte eine halbautomatische Maschine Anwendung finden. Dann wurden die Löcher ausgestanzt und schließlich das Gewebeband in der Mitte angebracht.

## Spielkarten

wurden auf hochwertigem Spezialpapier im Offset gedruckt. Später getrennt, sortiert und die Ecken abgerundet.

## Spielfiguren

wurden im Internet ersteigert und zum Teil im Spielwarengeschäft beschafft, dann Tampon bedruckt.

## Spielanleitung

wurde im Digitaldruck vervielfältigt und Rückstich geheftet, ebenso diese Dokumentation.