

Internationale Spieltage

SPIEL '18



Messe Essen · 25.-28. Okt. 2018

Presse-Information

Nr. 3

September 2018

Von der Subkultur hin zum popkulturellen Mainstream - Gesellschaftsspiele boomen mitten im digitalen Zeitalter. Und so jagt auch die weltgrößte Messe für analoge Spiele von Superlativ zu Superlativ.

36. Internationale Spieltage "SPIEL '18 mit Comic Action '18" vom 25. bis 28.10.2018

"Komm, spiel mit!" - diesem Ruf folgen auch in diesem Jahr erwartungsgemäß mehr als 180.000 Brettspielfans. Ihnen zeigt die SPIEL '18 mit mehr als 1.150 Ausstellern aus 50 Nationen (Vorjahr 1.100) auf einer noch einmal deutlich gestiegenen Ausstellungsfläche von 80.000 qm (Vorjahr 72.000 qm) ein wahres Feuerwerk an Innovationen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

weg vom Digitalen, hin zum Realen - das wünschen sich immer mehr Menschen in ihrer Freizeit. Ein Trend, von dem Brett- und Kartenspiele in den letzten Jahren enorm profitiert haben. Und so ist es gerade die jüngere Generation, die am Spieltisch mit Begeisterung würfelt und taktiert und der Branche weltweit rasante Wachstumswahlen beschert. Wer beim Thema Brettspiel nur an MONOPOLY und MENSCH ÄRGERE DICH NICHT denkt, der hat eine wahrlich rasante Entwicklung verschlafen. Moderne Spiele eröffnen heute Erlebnisse, und es steht weniger das Zählen von Siegpunkten im Mittelpunkt als das Erschaffen von Spielwelten. Moderne Spiele erzählen faszinierende Geschichten, in die sie die Spieler einbinden. Und so halten sich immer mehr Menschen gerne und lange in diesen Welten auf.

Die Besucher erwartet auf den diesjährigen Internationalen Spieltagen ein wahres Feuerwerk der Innovationen, denn mit mehr als 1.400 Spieleneuheiten und Weltpremieren (Vorjahr 1.200) präsentiert sich die internationale Brettspielwelt facettenreich und bunt wie nie zuvor. Wir möchten Sie auch in diesem Jahr einladen, sich ein Bild von diesen faszinierenden Spielwelten zu machen. Die Neuheitenschau in Halle 1A, die wir nach der Pressekonferenz am 24.10.2018 eröffnen, zeigt, wie modern, bunt und faszinierend analoge Spiele von heute sind und bietet auch die Gelegenheit zu Interviews mit Verlagsvertretern und Autoren sowie zu Film- und Fernsehaufnahmen.

Eine kleine Auswahl unterschiedlichster Spieleneuheiten und Programm-Highlights möchten wir Ihnen schon heute vorstellen und hoffen, Sie neugierig auf mehr zu machen.

Die Entwicklung vom Legacy-Spiel hin zum Unique Game

Zu beobachten ist unter anderem eine Entwicklung hin zu ganz individuellen Spielausgaben, die vor ein paar Jahren mit sogenannten Legacy-Spielen begann. Kein Legacy-Spiel gleicht dem anderen, denn seine Regeln und Komponenten verändern sich von Runde zu Runde, abhängig von den Entscheidungen der Spieler, unwiderruflich. In diesem Jahr wird nun das erste sogenannte Unique Game DISCOVER - ZU UNENTDECKTEN LANDEN (Asmodée) vorgestellt, das bei Spielefans bereits in aller Munde ist. Hier wurde die ganz überwiegende Mehrzahl aller im Spiel befindlichen

Veranstalter:

Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG
Bismarckallee
D-53173 Bonn
T: +49/228/ 342273
Fax: +49/228/ 856312
E-Mail: info@merz-verlag.com
<http://www.spiel-messe.com>

Ausstellerbetreuung:

Frau Dominique Metzler
Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co. KG
Bismarckallee 8
D-53173 Bonn
T: +49/228/ 342273
Fax: +49/228/ 856312
E-Mail: info@merz-verlag.com

Techn. Organisation:

Messe Essen GmbH
Messeplatz 1
D-45131 Essen
T: +49/201/ 72440
Fax: +49/201/ 724448

Komponenten für jedes Spiel unterschiedlich ausgewählt. So kann man nie sicher sein, was sich in einer Box verbirgt, und kein Spiel spielt sich wie das andere.

Ein ganzer Planet in den Händen

PLANET (Blue Orange) lässt 2-4 Spieler ab 8 Jahren eine ganze Welt in ihren Händen gestalten. Zug für Zug bedecken sie einen großen, zwölfseitigen Würfel mit Landschaften. Ziel des Spiels ist es, den eigenen Planeten so attraktiv wie möglich für Tiere zu machen, die hier einen Lebensraum finden können.

Vampirkäfer mit dem Katapult verjagen

Im dritten Teil der Hexbug-Serie von Ravensburger wird es spannend: 2-4 Spieler ab 6 Jahren fliehen gemeinsam vor KAKERLACULA. Der Fürst der Finsternis wird durch einen elektronischen Käfer dargestellt, der durch die Räume seines Schlosses flitzt und mit Knoblauchchips und Kerzen in Schach gehalten werden muss. Wenn alles nichts hilft, kommt das Katapult zum Einsatz und schleudert Kakerlacula in hohem Bogen in die Kulisse.

kNOW - ein Quizspiel, das dank Google Assistant immer aktuell ist

Ravensburger stellt sein brandneues Quizspiel kNOW vor, das immer up to date ist. Denn die über 1.500 Quizfragen wechseln täglich. Zudem spielt auch der aktuelle Standort der Spieler eine Rolle, denn je nachdem wo man sich befindet, fallen die Antworten auf Fragen wie "Wann geht morgen die Sonne auf?" oder "Wie weit ist es von hier nach Honolulu?" unterschiedlich aus. Möglich macht das der Google Assistant. Dieser kostenlose digitale Sprachassistent hat auf alle Fragen die aktuelle Antwort parat und erklärt vor Spielbeginn auch die Regeln. Und wer keine Lust darauf hat online zu spielen, für den gibt es auch eine Version, die ohne Sprachassistent spielbar ist.

Neue kooperative Abenteuer des Erfolgsautors Matt Leacock

Der amerikanische Autor Matt Leacock ist Spielern spätestens nach seinem äußerst erfolgreichen Brettspiel PANDEMIE ein Begriff. In diesem Jahr präsentiert er eine Reihe von Neuheiten auf der SPIEL '18.

- Darunter sein gelungenes Kinder- und Familienspiel SPACE ESCAPE, das er am Stand von Game Factory präsentiert und auch signiert. In SPACE ESCAPE müssen die Spieler als Nacktmulle gemeinsam eine Rettungskapsel erreichen, bevor sie die fiesen Schlangen beißen.
- Auf dem Spielfeld von FORBIDDEN SKY (Schmidt-Spiele) fällt sofort die große Rakete ins Auge. Bevor sie aber wirklich mit Licht und Geräusch signalisiert, dass sie abflugbereit ist, müssen sie 2-5 Spieler ab 10 Jahren erst gemeinsam funktionstüchtig machen. Erfolgsautor Matt Leacock schafft hier ein Abenteuer, das sich in verschiedenen Schwierigkeitsstufen immer wieder neu erleben lässt.

Mit Würfelkraft zur Pyramide

Ein strategisches Schwergewicht ist TEOTIHUACAN, DIE STADT DER GÖTTER (Schwerkraft Verlag). Über einen derzeit extrem populären Würfeinsetzmechanismus kämpfen 1-4 Spieler ab 14 Jahren um den Ausbau der aztekischen Tempelstadt und darum, den größten Anteil daran zu haben. Das Spiel besticht dabei durch seine reiche Ausstattung, mit der unter anderem eine große mittelamerikanische Pyramide gebaut werden kann.

Prinzessinnen-Suche im Spiegelkabinett

Ein echtes Spiegelkabinett bringt der Verlag Matagot aufs Spielbrett. Bei PRINCESS JING von Roberto Fraga ringen 2 Spieler ab 8 Jahren darum, die namengebende Thronfolgerin durch ein Labyrinth aus drehbaren Spiegeln zu führen, um sich mit ihren Getreuen zu treffen. Die bösen Häscher sind ihr dicht auf den Fersen. Die Spiegel helfen dabei, die Vertrauten der Prinzessin zu finden oder verraten die Position der Prinzessin an den Gegner. Wer macht das Rennen?

Stofftiere schützen schlafende Kinder

Fast jedes Kind hat Angst vor Monstern - was aber, wenn nachts die Stofftiere erwachen und das schlafende Kind beschützen? Die Abenteuer, die daraus entstehen, können 1-4 Spieler ab 7 Jahren in DER HERR DER TRÄUME (Asmodée) erleben. Das Spiel besteht aus Miniaturen der Stofftiere und ihrer Gegner und aus einem Ringbuch: Jede Doppelseite zeigt einen neuen Spielplan und gibt die Regeln für das jeweilige Abenteuer vor - ideal, um von Eltern und Kindern gemeinsam gespielt zu werden.

Leuchttürme weisen den Weg

Mit LIGHTHOUSE RUN (Amigo) erwartet 2-4 Segler ab 8 Jahren eine spannende Regatta: Am dämmerigen Horizont kündigt sich ein Unwetter an. Die Spieler versuchen, mit ihren Segelbooten

den sicheren Hafen anzusteuern. Sechs dreidimensional aufgebaute große Leuchttürme helfen ihnen, sicher zu navigieren - doch nur wenn sie beleuchtet sind, geht die Fahrt voran.

Die drei zum innoSPIEL 2018 nominierten Spiele sind besonders innovativ

Eine besonders innovative Spielidee zeichnet der Preis innoSPIEL aus, dessen Sieger jährlich auf der Pressekonferenz der SPIEL bekanntgegeben und vorgestellt wird. Wir möchten Ihnen nachfolgend die drei nominierten Spiele vorstellen:

- Mit kleinen Stahlkugeln versuchen die Spieler, die als Teams gegeneinander antreten, in BONK eine größere Holzkugel ins gegnerische Tor zu treiben. Den Stahlkugeln gibt jeder Spieler auf seiner schwenkbaren Rutsche den nötigen Schwung. Die zwischen den Mannschaften liegende, sanft gebogene Spielfläche erschwert das Zielen. Die Holzkugel will gut getroffen sein, soll sie auf die gegnerische Seite rollen. Das erste Team mit fünf Toren siegt.
BONK von David Harvey, Game Factory, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
- COOL RUNNINGS ist ein klassisches Laufspiel, bei dem vier Konkurrenten um den Zieleinlauf wetteifern. Bewegt werden die Spielsteine mit Aktionskarten. Der Clou dabei: in den Spielsteinen liegen echte Eiswürfel. Es gilt nicht nur als Erster ins Ziel zu kommen, es muss auch etwas vom Eiswürfel übrig sein. Der ist auf dem Weg ins Ziel ständig Widrigkeiten ausgesetzt: Mal pusten ihn die Gegenspieler an, streuen Salz auf den Würfel oder beträufeln ihn mit Wasser aus einer Pipette.
COOL RUNNINGS von Olivier Mahy, Ravensburger, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
- Hundert Karten, lediglich durchnummeriert von 1 bis 100, ein paar Lebenspunktekarten und Joker - fertig ist ein Spiel, das auf seine Grundmauern reduziert ist und doch den Geist zum Schwingen bringt. Ziel von THE MIND ist es, gemeinsam die jeweiligen Kartenhände in aufsteigender Reihenfolge abzulegen, ohne Kommunikation, ohne Tipps. Zu Beginn hält jeder der 2-4 Mitspieler eine Karte auf der Hand, in der höchsten Stufe bis zu zwölf.
THE MIND von Wolfgang Warsch, Nürnberger Spielkarten Verlag NSV, 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Spiele, die wie alte Bücher anmuten

Facade Games ist ein Anbieter, dessen Spielcover an antiquarische Bücher erinnern und die das Herz von Brettspielenthusiasten höher schlagen lässt. Auf der SPIEL '18 stellt der amerikanische Verlag seine Neuheit DEADWOOD 1876 vor.

Rettet die Welt vor dem Zusammenbruch!

Eine geheime Institution aus dem Darknet hat in X-CODE (Amigo) zugeschlagen und einen Computervirus freigesetzt, der droht, alle Daten im Internet zu vernichten. Du und deine Hackergruppe seid die letzte Hoffnung, diese weltweite Katastrophe abzuwenden. Ihr spielt gleichzeitig und habt drei Minuten Zeit, einen unbekanntem 12-stelligen Code zu knacken. Ihr könnt euch mehr Zeit verschaffen, aber nur Schnelligkeit und gute Kommunikation führen zum Erfolg. Das neue Spiel enthält Top-Secret-Material für neun weitere Level mit abwechslungsreichen Herausforderungen.

Faszinierende Spielwelten erzählen Geschichten und laden so zum Verweilen ein

Tiefgehende Spielerlebnisse, die zu langem Verweilen einladen, sind unter Spielern hochgefragt. Auch hier gibt es auf der SPIEL '18 zahlreiche Neuheiten zu entdecken:

- Um Verbrechensbekämpfung geht es bei CHRONICLES OF CRIME (Corax Games). 1-4 Spieler können mit den Komponenten des Brettspiels immer wieder neue Fälle lösen, weil eine App diese Komponenten unterschiedlich in die Partien einbringt. Eine VR-Brille ermöglicht zusätzliches Eintauchen in die Spielwelt.
- ESCAPE TALES: THE AWAKENING (Board & Dice) ist ein Brettspieladventure, das Elemente aus Escape-Room-Spielen verwendet. 2-5 Spieler ab 13 Jahren übernehmen die Rolle eines Vaters, der nachvollziehen will, warum seine Tochter im Koma liegt und wie er sie wieder erwecken kann. Dabei trifft er auf jemanden, der Ähnliches mit seinem Sohn durchlebt hat.
- Portal-Games präsentiert mit DETECTIVE (deutsche Ausgabe bei Pegasus) ein Krimi-Spiel, bei dem die einzelnen Fälle, die die Spieler als Ermittler lösen sollen, durch eine Geschichte miteinander verbunden sind. Hinweise aus einzelnen Partien können sich zu einem späteren Zeitpunkt als hilfreich erweisen.

Auf der COMIC ACTION kommen Freunde der Neunten Kunst voll auf ihre Kosten

Für Comic-Fans wird insbesondere Panini einige Leckerbissen bereithalten. Angekündigt sind Zeichner wie ARTHUR "ART" ADAMS und JOYCE CHIN aus den USA sowie MIGUEL FERNANDEZ aus Spanien und der deutsche Zeichner MICHAEL VOGT, die alle Tage anwesend sein werden.

Donnerstags und freitags gibt sich LEE SULLIVAN aus England die Ehre. Außerdem bringt Panini zahlreiche Comic-Specials mit, die nur auf der Messe in limitierten Auflagen erhältlich sein werden.

Das Rahmenprogramm der SPIEL umfasst erstmals mehr als 1.300 Programmpunkte und ist seit diesem Jahr für alle Besucher online abrufbar

Mit dem Wachstum der SPIEL und einer immer größer werdenden Anzahl von Ausstellern aus aller Herren Länder wächst auch das Rahmenprogramm noch einmal beträchtlich. In diesem Jahr wurden mehr als 1.300 einzelne Messe-Events gemeldet. Eine Datenbank, in der Besucher sich über Signierstunden von Spieleautoren und Comiczeichnern, über Turniere und Wettbewerbe, Messepanels und vieles mehr informieren können, geht circa 14 Tage vor Messestart auf der Homepage der SPIEL unter www.spiel-messe.com online.

Kostenloser SPIEL-GUIDE an allen Messeeingängen

An allen drei Eingängen wird es zudem erstmals einen kostenlosen 64 Seiten starken Messführer, den SPIEL-Guide, geben. Dieser überaus nützliche Führer enthält neben den Hallenplänen eine komplette Neuheitenliste, einzelne Programm-Highlights und Tipps rund um den Messebesuch.

Wir möchten Sie heute ganz herzlich zu diesem weltgrößten Spiele-Event SPIEL '18 mit COMIC ACTION einladen und Ihnen für Ihre eigene Planung noch einige Hilfestellungen geben:

- Die Pressekonferenz findet am Mittwoch, den 24.10.2018, um 11.00 Uhr im **CC West, Saal Europa**, statt. Sie erhalten dort wie immer eine Pressemappe mit dem Veranstaltungskatalog, der Neuheitenliste und einer Liste der anwesenden Autoren/Persönlichkeiten/Zeichnern, mit denen Sie Ihre jeweiligen Interviewwünsche vereinbaren können.
- Im Anschluss an die Pressekonferenz eröffnen wir in Halle 1A die Neuheitenschau, in der die Verlage ihre neuen Spiele der Presse vorstellen.
- Am Mittwochabend wird um 19.30 Uhr im **CC West, Saal Europa**, der DEUTSCHE SPIELE PREIS 2018 vergeben. Dazu ergehen gesonderte Einladungen.
- Ab Donnerstag heißt es endlich: "Start frei!" für das weltgrößte Spiele-Spektakel, die SPIEL '18 und die COMIC ACTION. **Journalisten haben täglich ab 9.45 Uhr Einlass.**
- Für diejenigen, die erst kurzfristig wissen, ob sie kommen können, erfolgt die Akkreditierung während der Messe - also von Donnerstag bis Sonntag - am Stand des Friedhelm Merz Verlages in **Halle 3, Stand 3H100**. Gegen Vorlage Ihres Presseausweises erhalten Sie hier Ihre Unterlagen. Für Medienvertreter, die Presse- und Parkausweise vorab erhalten haben, an der Pressekonferenz aber nicht teilnehmen können, liegen die Arbeitsunterlagen ebenfalls am Stand 3H100 bereit.

Unser Büro in Bonn ist bis einschließlich Freitag, den 19.10.2018, 15.00 Uhr, unter der Telefonnummer 0228/342273 besetzt. Ab Montagnachmittag, den 22.10.2018, sind wir in der Messe Essen unter der Rufnummer 0201/7244-800 zu erreichen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass unser kleines Team sowohl am Montag als auch am Dienstag zusätzlich die Aussteller betreuen muss. Das könnte bedeuten, dass Sie manchmal etwas länger durchklingeln lassen müssen. Wir werden aber auf jeden Fall für Sie erreichbar sein.

Bei allen bereits akkreditierten Medienvertretern möchten wir uns für ihr Interesse bedanken und haben zu guter Letzt noch eine dringende Bitte in eigener Sache: Da unser Presseauschnittdienst erfahrungsgemäß etwas hintendran ist, würden wir uns freuen, wenn Sie uns ein Belegexemplar Ihres Berichtes überlassen oder die jeweiligen Sendetermine mitteilen könnten.

Wir freuen uns auf Ihr Kommen und hoffen, dass Ihnen die Arbeit bei uns Freude machen wird!

Mit herzlichen Grüßen

Ihr

Friedhelm Merz Verlag (Veranstalter SPIEL '18 mit COMIC ACTION)

Dominique Metzler