



® **SPIEL**.digital

▶ **22.-25. Okt. 2020**

August 2020

Pressemitteilung Nr. 2

Brettspiele boomen in Corona-Zeiten - und so werden auch in diesem Herbst wieder hunderte von Neuheiten auf der weltgrößten Brettspielmesse, die dieses Jahr online an den Start geht, einem internationalen Publikum vorgestellt. Virtuelle Spieltische laden die Besucher zum Mitspielen und Ausprobieren ein.

SPIEL.digital vom 22.10.-25.10.2020

Dank freiem Eintritt und einem internationalen Veranstaltungsprogramm erwartet die SPIEL.digital zehntausende Besucher aus aller Welt! Fans von Brett- und Kartenspielen können sich auf hunderte Neuheiten und Weltpremieren, virtuelle Spieltische, Shoppingmöglichkeiten, zahllose online und offline Events, Promos, ein Streaming-Programm in deutscher, englischer, französischer, spanischer und russischer Sprache, Panels und Seminare, kostenfreie Premiumzugänge zu den Brettspielsimulatoren Tabletopia und Board Game Arena sowie viele weitere Attraktionen freuen.

Im Oktober heißt es für Brettspieler aus aller Herren Länder erstmals „SPIEL.digital“, denn die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele SPIEL findet dieses Jahr nicht in den Essener Messehallen, sondern online statt. Und das äußerst erfolgreich. Brettspielverlage aus 36 Nationen haben ihre Teilnahme bereits zugesagt und bereiten sich in den letzten Wochen intensiv auf dieses wichtige Event vor. Alle namhaften großen Player sowie unzählige mittelgroße und kleinere Spielverlage werden ihre neuen Brett- und Kartenspiele auf der SPIEL.digital vorstellen, spielbar machen und darüber hinaus mit hunderten Events das größte Brettspiel-Festival der Welt feiern.

Auf Spielefans warten in den verschiedensten Sprachen angebotene virtuelle Spieltische, an denen sie die Neuheiten wie auf der realen Messe ausführlich testen können. Auch auf den geliebten Spieleerklärer, der in das Spiel einführt und bei Rückfragen hilft, muss niemand verzichten. Möglich wird das alles durch die Integration von Online-Plattformen wie Board Game Arena oder Tabletopia, auf denen Brettspielbegeisterte wie an einem realen Spieltisch spielen. Beide Plattformen stellen Besuchern der SPIEL.digital kostenlose Zugänge zur Verfügung. Wer kurz vor Weihnachten auf der Suche nach einem passenden Geschenk ist, kann die Messeneuheiten auch sofort kaufen.

Dank freiem Eintritt und offiziellen Live-Streams in deutscher, englischer, französischer, spanischer und russischer Sprache, die Interessierte aus aller Welt über die Highlights der SPIEL.digital informieren werden, wird auch die diesjährige Online-Ausgabe der SPIEL die wichtigste Messe für Gesellschaftsspiele weltweit.

In diesem Jahr ist das Spieleangebot so bunt und vielfältig wie eh und je. Unter den Hunderten von Neuheiten gibt es beispielsweise:

- Spiele mit aktuellen Themen wie KYOTO (Deep Print Games+Pegasus Spiele), ein Echtzeit-Verhandlungsspiel, in dem die Spieler in die Rolle von Vertretern sechs großer Länder schlüpfen, um die Welt vor einem Umweltkollaps zu bewahren.
- Analoge Umsetzungen beliebter PC-Spiele wie ANNO 1800 (Kosmos). Kurze Spielzüge und ein besonderer Handelsmechanismus bestimmen das Spielgefühl im neuesten Werk des Erfolgsautors Martin Wallace.
- Schnelle Kartenspiele wie SILENCIO (Zoch Verlag), in dem nicht gesprochen werden darf.
- Herausfordernde Rätselspiele wie BREAK IN von Schmidt Spiele, das der ersten Escape-Game-Reihe angehört, bei der Spieler ab 12 Jahren nicht aus- sondern einbrechen.

Den Branchentrend zum simultanen Rätseln bedient auch HABA mit THE KEY - SABOTAGE IM LUCKY LAMA LAND In diesem Spiel, das durch immer neue Spielabläufe einen hohen Wiederspiel-Reiz garantiert, gewinnt nicht unbedingt der schnellste, sondern der effizienteste Ermittler.

- Würfelspiele wie MONSTER EXPEDITION (Amigo), in dem die Spieler versuchen mithilfe von Würfeln Monster einzufangen.
- Kennerspiele wie HALLERTAU von Uwe Rosenberg (Lookout Spiele). Ein klassisches Workerplacement-Spiel, das einen interessanten historischen Hintergrund bietet.
- Bewegungs-Indoor-Spiele wie TAP IT! von HCM Kinzel, das in Zeiten von Corona für Bewegung in den eigenen vier Wänden sorgt, weil die Spieler ständig zum richtigen Buzzer sprinten müssen.
- Kooperative Familienspiele wie GHOST ADVENTURE (Pegasus Spiele), das mit einem echten Kreisel ausgestattet ist, den man immer in Bewegung halten muss.
- Kinderspiele wie NOCH MAL! KIDS von Schmidt Spiele. In dieser kindgerechten Ausgabe des Kassenschlagers NOCH MAL! versuchen Nachwuchs-Zocker, Würfelglück und taktisches Geschick zu vereinen.
- Spannende Kommunikationsspiele, die in Mystery-Welten spielen, wie GREENVILLE 1989 (Kosmos), in dem die Spieler versuchen aus einer düsteren Parallelwelt zu entkommen. Dafür müssen sie sich in ihre Teamkolleg/innen hineinversetzen und sich gegenseitig erzählen, was sie in der mysteriösen Umgebung erleben.

Auch die Siegeltitel des diesjährigen 30. Deutschen SpielePreises werden auf der SPIEL.digital und im Rahmen des deutschen Live-Streams ausführlich vorgestellt. Gleiches gilt für den innoSPIEL, der seit 2017 jährlich auf der Messe prämiert wird und eine besonders innovative Spielidee auszeichnet.

Das Programm der SPIEL.digital mit seinen unzähligen Events kann sich sehen lassen. Interviews mit Spieleautoren und Verlagen geben Einblicke hinter die Kulissen der Branche. Der Klassiker CATAN feiert seinen 25. Geburtstag. Neben zahlreich angebotenen Panels und Seminaren wird der im letzten Jahr aus der Taufe gehobene EDUCATORS' DAY, der sich mit seinen Vorträgen an Pädagogen, Lehrende und interessierte Personen richtet, die Brettspiele im Unterricht oder auch in der Erwachsenenbildung einsetzen möchten, ebenfalls ein wichtiger Teil der SPIEL.digital sein.

"Oberste Priorität während der Planungsphase war, die SPIEL.digital mit einem hohen Entertainmentfaktor zu versehen, eine gute Usability sowie User Experience zu gewährleisten, um - wie schon in den letzten 38 Jahren - Menschen zum Spielen zusammenzubringen!", erklärt Maximilian Metzler vom veranstaltenden Friedhelm Merz Verlag. "So haben wir unterschiedlichste Themenwelten geschaffen, in denen sich Neulinge leicht informieren können. Ebenfalls wichtig war uns das Bereitstellen von integrierten Chatfunktionen, die es Besuchern ermöglichen, sich mit Ausstellern, Spieleerklärern und Spieleautoren auszutauschen und so ein einmaliges virtuelles Erlebnis zu schaffen. Einzigartig ist auch der Media-Hub der SPIEL.digital, den man sich wie Netflix oder Amazon Prime vorstellen kann, und auf dem der Besucher auf einen Blick alle Mediabeiträge zu bestimmten Themen oder Spielen finden kann. Hier nehmen wir auch Blogger, YouTuber, Podcaster & Co. mit ins Boot, die ihre Beiträge auf die Plattform stellen können, um so im Oktober ein weltweit einzigartiges Spiele-Festival zu feiern."

Damit Brettspielbegeisterte nicht ganz auf ihr haptisches Vergnügen verzichten müssen, bietet die SPIEL.digital mit ihrem Programmpunkt "SPIEL Lokal" Brettspielläden, -cafés und größeren Spieletreffs an, eigene kleine Events während der Mes-selaufzeit zu veranstalten und sich im Gegenzug kostenlos auf SPIEL.digital zu präsentieren. Auch hier ist das bisherige Echo groß. So wird es viele kleinere lokale Spieleevents in Deutschland, Argentinien, Belgien, Iran, Kanada, Österreich, Schweden, Schweiz und Spanien geben, die in die SPIEL.digital eingebunden werden.

"Unser Konzept für die SPIEL.digital sah von Anfang an vor, alle mit ins Boot zu nehmen: Verlage, Besucher, Läden, Brettspielcafés und Medienschaffende", konstatiert Maximilian Metzler. "Doch die positive Resonanz, der Zuspruch und auch die Hilfsbereitschaft aus der ganzen Welt hat uns schlichtweg überwältigt. Wir sind dankbar mit der SPIEL - und in diesem Jahr mit der SPIEL.digital - nicht einfach nur Veranstalter der größten Brettspielmesse der Welt, sondern wirklich ein Teil dieser einzigartigen Community zu sein."

Wir werden Sie in den nächsten Pressemitteilungen wie gewohnt weiter auf dem Laufenden halten und über Spieletrends und Messe-Highlights informieren.

Im Anhang finden Sie ein Akkreditierungsformular. Mit einer Akkreditierung erhalten Sie Zugang zum Business-Bereich der SPIEL.digital, in dem Sie Termine mit den Verlagen vereinbaren können. Wir glauben, dass die Nachfrage groß sein wird und bitten aus diesem Grunde - wenn möglich - um **eine frühzeitige Akkreditierung**. Aus organisatorischen Gründen werden wir erstmalig allen akkreditierten Journalisten ihren Zugangscode zeitgleich übersenden. Bitte wundern Sie sich nicht, wenn das ein bisschen dauern kann, da an der Plattform immer noch programmiert werden muss.

An dieser Stelle möchten wir auch **YouTuber, Blogger, Podcaster und andere Content Creatoren herzlichst einladen, sich aktiv an der Messe zu beteiligen.** Mit einer Akkreditierung und dem entsprechenden Zugangscode zur SPIEL.digital können Medienschaffende eigene Events und Aktionen auf die Plattform stellen. Das können beispielsweise

- Live-Events und -Aktionen in Form von Spielbesprechungen, Panels, Interviews, Streams und vielem mehr sein.
- Oder aber vorproduzierte Beiträge, die beispielsweise auf YouTube als Premiere geplant werden können.

Alle Aktionen und Events werden für Besucher im Aktionsverzeichnis der SPIEL.digital sichtbar sein.

- Bereits vorproduzierter Beiträge und Aktionen **zu einzelnen Spielen von Ausstellern** (Videos, Podcasts und Artikel) können zur SPIEL.digital ebenfalls eingereicht werden. Diese werden dem Aussteller vorgeschlagen, der den Beitrag dann mit seinem Messestand und den jeweiligen Spieledetailseiten verlinken kann.

Voraussichtlich werden Ihnen all diese Funktionen spätestens ab dem 1.10.2020 zur Verfügung stehen.

Bitte beachten Sie:

- **Dass wir ausschließlich Beiträge zu Spielen zulassen können, die auch im Kontext zu Ausstellern der SPIEL.digital stehen. Eine Liste aller Aussteller stellen wir gerne ab der zweiten Septemberwoche zur Verfügung.**
- **Dass alle Inhalte auf den Kanälen der jeweiligen Medienschaffenden stattfinden und zusätzlich auf SPIEL.digital eingebettet werden.**

Wir freuen uns, mit Ihnen ein einmaliges Spielefestival feiern zu dürfen. Für telefonische Rückfragen steht Ihnen gerne Frau Dominique Metzler unter der Telefonnummer 0228/342273, E-Mail: info@merz-verlag.com zur Verfügung.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr

Friedhelm Merz Verlag (Veranstalter SPIEL.digital)

Dominique Metzler