



Presstext
zur Pressekonferenz der SPIEL.digital 2020

Die SPIEL wird digital

Allein in Deutschland spielen 5,6 Millionen Menschen regelmäßig Gesellschaftsspiele, rund 33 Millionen ab und zu. Für Brettspielfans weltweit war die diesjährige coronabedingte Absage der größten Messe für Gesellschaftsspiele SPIEL eine herbe Enttäuschung. Auch zahlreiche Verlage traf die Absage hart, denn gerade viele kleinere nationale und internationale Aussteller verkaufen Jahr für Jahr fast ihre komplette Auflage auf der SPIEL. Zudem werden unzählige Lizenz- und B2B-Geschäfte auf der Veranstaltung getätigt.

Beherrscht entschloss sich der veranstaltende Friedhelm Merz Verlag im Mai 2020, mit der SPIEL.digital eine aufwendig programmierte, vollwertige Online-Messe zu kreieren, auf der Fans aus aller Welt die Brettspiel-Neuheiten intensiv spielen und kaufen können. Ein Liveprogramm in allen Weltsprachen, Wettbewerbe und Turniere, interaktive Talkrunden, ein Media-Hub und vieles mehr erwartet Spielbegeisterte, die hier ein rauschendes Spielefestival feiern werden. Zudem ermöglicht ein separater Fachbesucher-Bereich Ausstellern ihrem internationalen Business nachzugehen.

In den letzten Monaten ist eine einzigartige Messe- und Brettspiel-Plattform entstanden, die auch über das Messeende hinaus als Informationsportal für Gesellschaftsspiele dienen wird

In den letzten Monaten ist eine einzigartige Messe- und Brettspielplattform entstanden, deren Inhalte nach Messeende überwiegend online bleiben. Damit schafft der Friedhelm Merz Verlag mit SPIEL.digital letztendlich auch ein neues, modernes Informationsportal, von dem die Branche langfristig profitieren wird.

Erfolgreicher Auftakt mit mehr als 400 Ausstellern aus 41 Nationen

Das breit angelegte und ausgefeilte Konzept begeisterte mehr als 400 Aussteller aus 41 Nationen auf Anhieb, die den Besuchern der SPIEL.digital ihre Neuheiten zu Brett-, Karten- und Rollenspielen vorstellen werden.

Die SPIEL.digital bietet nicht nur dem Veranstalter neue Chancen

Neben vielen altbekannten Verlagen präsentieren sich auch unzählige internationale Erstaussteller

Unter den angemeldeten Verlagen der SPIEL.digital sind viele Erstaussteller. Für sie ist die Online-Messe eine preisgünstige Alternative zur SPIEL, da Reise- und Übernachtungskosten entfallen. Auffällig ist in diesem Jahr die hohe Beteiligung aus Lateinamerika. So stellen insbesondere aus Brasilien zahlreiche Verlage erstmals aus. Auch viele südamerikanische Autoren präsentieren erstmals Prototypen.

Die Beteiligung eines neuen Ausstellers aus Westafrika freut uns besonders: Nibcard Games ist nicht nur ein junger, ambitionierter nigerianischer Verlag, der bisher 24 Spiele verlegt hat. Er leistet in seinem Heimatland wirkliche Pionierarbeit, veranstaltet neben seiner Verlagstätigkeit auch eine jährliche Tabletop Games Convention und eröffnete erst jüngst das erste Tabletop Games-Café in Nigeria.

Auf Besucher wartet ein vier Tage dauerndes, rund um die Uhr geöffnetes Spiele-Spektakel

Der Startschuss fällt am Donnerstag, den 22.10.2020 um 10.00 Uhr

Um Ausstellern und Besuchern aus aller Welt gerecht zu werden, ist die SPIEL.digital von Donnerstag, den 22. Oktober 2020, 10.00 Uhr (UTC+2) bis Sonntag, den 25.10.2020, 23.59 Uhr (UTC+1) vier Tage lang rund um die Uhr geöffnet.

Eröffnungsshow am 22.10.2020 um 13.00 Uhr auf dem deutschen Livestream-Kanal der SPIEL.digital

Die Eröffnungsshow der SPIEL.digital wird am 22.10.2020 um 13.00 Uhr auf dem deutschen Livestream-Kanal gesendet. Sie bindet auch die vielen anderen internationalen offiziellen Livestreams mit ins Programm ein, die an den vier Tagen in allen Weltsprachen über die Neuheiten der Messe informieren werden.

Bei freiem Eintritt können mehr als 1.400 Spiele-Neuheiten und Weltpremieren ausprobiert und gekauft werden

Bei freiem Eintritt können Brettspielfans über 1.400 Neuheiten und Weltpremieren entdecken und an virtuellen Spieltischen ausprobieren. Möglich wird dies 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 seine Brettspielschätze auch gleich kaufen möchte, kann das selbstverständlich tun.

Auf Entdeckungstour in 17 Themenwelten oder gezielte Suche über die Neuheitenliste

Auf der SPIEL.digital können sich Brettspiel-Neulinge in 17 geschaffenen Themenwelten inspirieren lassen und hier die neuesten Spiegattungen entdecken. Profis werden ihren Einstieg über die Neuheitenliste suchen, von wo aus sie gezielt zu den Messeständen der Aussteller geleitet werden.

Umfangreiches Rahmenprogramm und offizielle SPIEL.digital Live-Streams in deutscher, englischer, französischer, portugiesischer, italienischer, spanischer und russischer Sprache

Um dem erwarteten Ansturm von Besuchern aus aller Welt gerecht zu werden, gibt es informative und unterhaltsame offizielle SPIEL.digital Live-Streams in deutscher, englischer, französischer, spanischer, portugiesischer, italienischer und russischer Sprache. Auch die angebotenen Spieltische stehen samt Spieleerklärer in vielen Sprachen zur Verfügung.

Ergänzt wird das Messeangebot durch zahlreiche Aktionen und Events der ausstellenden Verlage und vieler Medienschaffender, die ebenfalls Inhalte auf der SPIEL.digital präsentieren können. Auch Familien wird hier viel geboten. So gibt es Wettbewerbe und Turniere, Fragestunden mit bekannten Spieleautoren, Vorträge und Panels, den EDUCATORS' DAY, der sich an Pädagogen richtet, die Brettspiele in der Schule oder Erwachsenenbildung einsetzen möchten, Gewinnspiele und vieles mehr.

Zwei ganz unterschiedliche Spielereits 2020

- Gemeinsam gegen das Spiel:

Der Trend hin zu **kooperativen Spielen** verstärkt sich im Jahr 2020 noch einmal. Ob in sogenannten Escape-Games wie in BREAK IN (Schmidt Spiele), ESCAPE ROOM DAS SPIEL 2 (Noris Spiele), den Neuheiten von Kosmos aus der Escape-Game-Reihe „EXIT – Das Spiel“, in Kartenspielen wie BISS 20 (Drei Magier Spiele) oder SILENCIO (Zoch Verlag), in Familienspielen wie GHOST ADVENTURE (Pegasus) oder SWITCH & SIGNAL (Kosmos), in Krimispielen wie MICROMACRO (Edition Spielwiese) oder INSTACRIME - MUNFORD (Abacusspiele) - immer ist Teamwork gefragt, wenn die Spieler versuchen, ihr Ziel gemeinsam zu erreichen.

- Rätselspaß im Solomodus:

Auch **Solospiele** werden in Pandemie-Zeiten beliebter. Hierzu gehören beispielsweise das Rätselspiel TRILOS (HCM Kinzel), OBSTHAIN, ein herausforderndes Solo-Lege-Puzzle (Board Game Circus) oder die Spielreihe CANTALOOP (Lookout Games).

Die ausgezeichneten Spiele 2020

Ganz im Trend liegen auch die diesjährigen beiden kooperativen Hauptpreisträger des weltweit wichtigsten Publikumspreises für Gesellschaftsspiele, der 2020 sein 30igstes Jubiläum feiert und in den Kategorien "Bestes Familien- und Erwachsenenspiel" sowie "Bestes Kinderspiel" vergeben wird. Dieses Jahr räumt der Kosmos Verlag gleich doppelt ab. Der Stuttgarter Spieleverlag gewinnt mit DIE CREW in der Kategorie „Bestes Familien- und Erwachsenenspiel“ und trägt auch in der Kategorie „Bestes Kinderpiel“ mit ANDOR JUNIOR den Sieg davon.

1. Platz DEUTSCHER SPIELEPREIS 2020

Die Schachtel des kooperativen Kartenspiels **DIE CREW** kommt relativ klein daher. Doch sie hat es in sich. 3-5 Spieler ab 10 Jahren übernehmen die Rolle von Astronauten, die sich auf Missionen begeben, um einen neuen Planeten zu erforschen, der am Rande des Sonnensystems aufgetaucht ist. Dafür können die Spieler eine Geschichte, die aus 50 Missionen besteht, spielen. Nach und nach steigert sich der Schwierigkeitsgrad. Bei diesem innovativen Stichkartenspiel bringen nicht die meisten, sondern nur die richtigen Stiche den Sieg.

DIE CREW, Verlag: Kosmos, Autor: Thomas Sing, 3-5 Spieler sowie 2-Spieler-Variante ab 10 Jahren.

1. Platz DEUTSCHER KINDERSPIELEPREIS 2020

Ein kooperatives Spiel für 2-4 Kinder ab 7 Jahren ist **ANDOR JUNIOR**, das den diesjährigen DEUTSCHEN KINDERSPIELEPREIS erhält. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Magier, Bogenschützin, Krieger und Zwerg, um sich gemeinsam einer Reihe von Herausforderungen zu stellen. In ANDOR JUNIOR spielt sich keine Partie wie die andere, denn jedes Abenteuer hält andere Aufgaben für die Helden bereit. Dies fantastische Spielvergnügen, mit dem sich auch erwachsene Spieler gut unterhalten fühlen, überzeugt nicht zuletzt durch sein detailreiches und atmosphärisches Spielmaterial.

ANDOR JUNIOR, Verlag: Kosmos, Autoren: Inka und Markus Brand, 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

Die Auszeichnung innoSPIEL gewinnt ROOT als innovativstes Spiel des Jahrgangs

Moderne Brettspiele haben nicht mehr viel mit dem guten alten MONOPOLY oder MENSCH ÄRGERE DICH NICHT gemein. Die Branche hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Spiele mit immer neuen Mechanismen tauchen auf. Viele davon brechen mit bekannten Mustern und gehen völlig neue Wege. Der innoSPIEL, eine Auszeichnung für herausragende Brettspiel-Innovationen, ehrt einmal im Jahr ein besonders innovatives Gesellschaftsspiel.

In diesem Jahr macht ROOT (Leder Games/Quality Beast) das Rennen. Nominiert waren weiterhin PALM ISLAND (Kosmos Verlag) und TEAM3 (ABACUSSPIELE).

ROOT ist ein gelungenes asymmetrisches Spiel, das mehrere Spielgenres in hervorragender Ausstattung und Gestaltung auf einem Brett vereint. Es ist nicht nur Strategie- sondern zugleich Mehrheitenspiel, Eurogame, Handels- und Deckbauspiel. ROOT spielt sich in jeder Rolle komplett anders, doch immer verzahnt der Autor alle Mechanismen auf nahezu perfekte Weise kunstvoll miteinander.

Jede*r Spieler*in verfolgt bei ROOT ein eigenes Ziel, hat eigene Spielregeln, nutzt identisches Spielmaterial auf jeweils spezielle Weise und interagiert auf unterschiedliche Art mit den anderen Mitspieler*innen. Diese völlig verschiedenen Spielweisen der einzelnen Fraktionen, die dennoch ein harmonisches Ganzes und ein perfektes Spielgefühl ergeben, hat es auf dem Spieltisch noch nie gegeben.

ROOT – EIN SPIEL VON MACHT UND RECHT IM WALDLAND von Cole Wehrle, Leder Games/Quality Beast, 2-4 Spieler, ab 10 Jahren, 60-90 Minuten, ca. 50 Euro

Während der SPIEL.digital wird auch lokal rund um den Erdball gespielt

Damit Brettspielbegeisterte nicht ganz auf ihr haptisches Vergnügen verzichten müssen, bindet die SPIEL.digital mit ihrem Programmpunkt "SPIEL Local" Brettspielläden, -cafés und größere Spieletreffs aktiv ins Messereschehen ein. Rund um den Erdball werden Spielebegeisterte während der Messelaufzeit kleinere lokale Events in Deutschland, Argentinien, Belgien, Brasilien, Iran, Kanada, Österreich, Schweden, Schweiz, Spanien und den USA aufsuchen können, um auch dort Neuheiten zu spielen. Eine Übersicht aller Teilnehmer finden Besucher der SPIEL.digital unter dem Programmpunkt "SPIEL Local".

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Vortrag einen guten Überblick über die SPIEL.digital gegeben zu haben. Hermann Hutter, Vorsitzender der Interessengemeinschaft "Spieleverlage e.V.", wird Ihnen nun Einzelheiten zu wirtschaftlichen Fragen der deutschen Spielebranche erläutern.

Bonn, den 19.10.2020

Dominique und Maximilian Metzler
Presse und Organisation SPIEL.digital 2020
des veranstaltenden Friedhelm Merz Verlages