

Internationale Spieltage

SPIEL '22



Messe Essen · 6.-9. Okt. 2022

Pressemitteilung Pressekonferenz SPIEL '22

Großes Neuheitenfest bei den Internationalen Spieltagen in Essen

Mit der SPIEL '22 kehrt die Weltleitmesse für Gesellschaftsspiele zu alter Stärke zurück. Rund 980 Spieleverlage aus 56 Nationen versammeln sich vom 6. bis 9. Oktober auf dem Messegelände in Essen. Nach dem gelungenen Re-Start im Vorjahr hat die Zahl an Ausstellern spürbar zugelegt. Dazu werden so viele Neuheiten wie noch nie auf der Messe präsentiert. Über 1.800 Titel warten an den vier Messetagen auf die Brettspiel-Community. Dieser Umfang unterstreicht den aktuellen Branchenboom.

Der veranstaltende Friedhelm Merz Verlag heißt die Vertreter der Brettspielbranche herzlich willkommen. Das gilt ebenso für die zahlreichen Spielefans, die aus aller Welt zur Messe Essen anreisen. Im Jahr davor war die Resonanz in der Szene trotz umfangreicher Vorschriften und Einschränkungen sehr positiv. Dominique Metzler, Geschäftsführerin des Friedhelm Merz Verlags – eine Tochtergesellschaft der Spielwarenmesse eG –, ist daher optimistisch für die SPIEL '22: „Wir erleben gerade ein unglaubliches Wachstum in der Brettspielwelt. Das gilt für den Branchenumsatz und die Menge an Neuveröffentlichungen genauso wie für die Größe der Brettspiel-Community.“ Auf den Ausstellerflächen werden ausreichend Tische mit Spieleerklärern bereitstehen. So können alle Besucherinnen und Besucher die angebotenen Neuheiten ausgiebig ausprobieren.

Lehrreiches Rahmenprogramm

Die SPIEL ist ein Highlight im jährlichen Branchenkalender. Dank vieler neuer Themen, die ins Rahmenprogramm aufgenommen wurden, unterstreicht sie ihren Stellenwert als wichtigste Plattform des professionellen Austauschs. „Die Besucherinnen und Besucher sollen die Bedeutung von Spielen als Kulturgut bewusst sehen und verstehen. Dafür liefern wir den sprichwörtlichen Blick hinter die Kulissen und über den Tellerrand“, sagt Florian Hess, der seit diesem Jahr neben Dominique Metzler als Geschäftsführer agiert. Ein Highlight ist der EDUCATORS' DAY am Messesfreitag. Er richtet sich an Pädagoginnen, Pädagogen sowie alle Lehrenden und beschäftigt sich mit dem Einsatz von Brettspielen im Unterricht, in der Gemeinde- oder Seniorenarbeit. Darüber hinaus feiert am Samstag, den 8. Oktober, der Research Day Premiere. In Form mehrerer Podiumsdiskussionen bietet das Projekt Boardgame Historian gezielt einen Blick auf die Brettspielforschung in Deutschland.

innoSPIEL: die Nominierten

Für die ausstellenden Verlage ist ein anderer Programmpunkt von spezieller Bedeutung: die Verleihung des innoSPIEL. Der Preis, der in Zusammenarbeit mit der Stadt Essen vergeben wird, zeichnet sich durch seinen Schwerpunkt auf Qualität und Innovation aus. Eine qualifizierte Jury hat drei Spiele nominiert, die sich aus dem aktuellen Spielejahrgang durch innovative Konzepte hervorgehoben haben:

Die Reihe „Echoes“ vom Ravensburger Verlag bietet neben schön gestalteten Karten eine hervorragend produzierte App. Innovativ ist, wie aus dem Spiel ein zusammenbaubares Hörspiel wird, das ein ganz eigenes Kopfkino entstehen lässt. Dem Spieler ist in der Audio-Mystery-Reihe die Fähigkeit gegeben, Klangfragmente der Vergangenheit aus Gegenständen herauszuhören. Aus diesen Schnipseln setzt sich Stück für Stück eine Geschichte zusammen. In den handlichen Schachteln sind großformatige Karten, die mittels einer eigens entwickelten App gescannt werden, um den Bil-

dem Töne zu entlocken. Um den Fall zu entschlüsseln, müssen die Audiofragmente in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Vier Spiele umfasst die nominierte Echoes-Reihe derzeit: Die Tänzerin, Der Cocktail, Der Mikrochip und Der Ring. Ein fünfter Teil wird im Herbst neu hinzukommen.

Bei „Hey Yo“ von Oink Games sind die Spieler Mitglieder einer Rap-Band, die vor allem eines will: Fame! Den erreichen sie, wenn sie mit ihren Reimen und Beats den Highscore knacken. Sobald die mitgelieferte Beatbox läuft, müssen die Spieler reihum ihre Karten im Rhythmus des Beats auslegen. Wichtig ist es, mit den Karten die Punchline aufzubauen, denn nur die gibt Punkte. Es werden so lange Karten nachgezogen und ausgespielt, bis der Beat verebbt. Wer dann die höchste Punktzahl gesammelt hat, wird zum größten Rap-Star. So kompakt und puristisch wie der Inhalt der Schachteln, so sind auch die Spiele von Oink Games. Manchmal braucht es nicht mehr als zwei Linien, vier verschiedene Symbole auf den Karten und eine kleine Rhythmusmaschine, die den Takt vorgibt. Zur stimmigen Ausstattung des Spiels gehört neben dem Lautsprecher auch ein klug gemachter Wertungsblock, der den Spieler bei der Punkteverteilung gut anleitet und viel Arbeit abnimmt.

Der dritte nominierte Titel entführt die Spieler nach Oniria, dem Land der Drachen. Das einstige Paradies ist bedroht. Um eine uralte Macht davon abzuhalten, Oniria zu zerstören, müssen die Spieler in die Vergangenheit reisen und die Drachen retten. Bei dem kooperativen „Wonder Book“ von Abacusspiele wird auf und in dem gleichnamigen Buch gespielt, aus dem ein markanter Pop-Up-Baum ragt. Weitere Pop-Up-Elemente kommen nach und nach ins Spiel und lassen Interaktion auf vielfältige Art und Weise zu. Über Kartensets wird die sechsteilige Geschichte vorangetrieben. Dank einfacher Regeln ist der Einstieg ins Spiel sehr niedrigschwellig. Ein absoluter Hingucker bei Wonder Book ist der Baum, dessen mächtige Pop-Up-Krone den Spieltisch überragt und doch kein optischer Selbstzweck ist, da er viele aktive Funktionen hat. Die sechs zu spielenden Kapitel bieten zudem einen abwechslungsreichen Spielverlauf, der von einer großen Entscheidungsvielfalt der Spielerinnen und Spieler lebt, die einen deutlichen Einfluss auf den Verlauf von Spiel und Geschichte haben.

Deutscher SpielePreis: die Gewinner

Der Deutsche SpielePreis gilt als der bedeutendste Publikumspreis für Gesellschaftsspiele weltweit. Es ist daher ein besonderer Höhepunkt im Rahmen der SPIEL, wenn die beiden Preisträger gekürt werden. In der Kategorie „Bestes Familien- und Erwachsenenspiel“ geht dieses Jahr der 1. Platz an „Arche Nova“ von Mathias Wigge. In dem Spiel aus dem Verlag Feuerland plant und errichtet jeder der 1 bis 4 Spieler ab 14 Jahren einen modernen, wissenschaftlich geführten Zoo. Sie legen Gehege an, beheimaten Tiere und unterstützen weltweit Artenschutzprojekte, um den erfolgreichsten Zoo aufzubauen. „Arche Nova“ begeistert durch seine große Spieltiefe. Trotzdem sind die Spielzüge schnell erklärt. Wer Lust auf ein episches Spielerlebnis hat, der kommt bei „Arche Nova“ voll auf seine Kosten. Für Neueinsteiger empfiehlt der Verlag Feuerland auf seiner Homepage Startdecks mit Kartenauswahl und Tipps für die ersten Aktionen.

„Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“ gewinnt den Preis als „Bestes Kinderspiel“. Dem Autoren Wolfgang Warsch ist mit dem Titel eine wunderschöne kindgerechte Variante des Kennerspiels „Die Quacksalber von Quedlinburg“ gelungen. 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren veranstalten darin ein tierisches Wettrennen. Die Kinder versuchen ihr Tier (Kuh, Esel, Schwein oder Schaf) mit Hilfe von Futter-Chips zu bewegen. Unter den Chips, die man zufällig aus einem Beutel zieht, befinden sich aber auch Traumkräuter, die das Tier zum Schlafen bringen. Mit Belohnungen verbessert der Spieler die Ausgangslage. So nimmt das Wettrennen im Laufe der Partie immer mehr Fahrt auf. „Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“ bietet Spielelemente, die Kindern großen Spaß machen. Es ist zudem ein Kinderspiel, das „mitwächst“, denn es besitzt eine etwas leichtere Einsteiger-Variante und kann später im Schwierigkeitsgrad gesteigert werden.

Der Trend liegt in der Vielfalt

Neben den preisgekrönten Highlights auf der SPIEL '22 gibt es viele weitere spannende Neuheiten unter den 1.800 ausgestellten Titeln. Für jede Altersklasse und jeden Spielertyp ist etwas vorhanden. Ein echter Hingucker unter den **Kinderspielen** ist beispielsweise „Hildes wilde Wäschespinn“ – eine lustige wie turbulente Herausforderung für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren. Bei dem Spiel aus dem Hause Megableu werden Wäschestücke auf eine dreidimensionale Wäschespinn gehängt, solange bis jemand den Tornado auslöst. Der wirbelt die Wäschespinn samt Hilde ordentlich durch und im schlimmsten Fall sind alle Teile wieder von der Leine. Wer als Erstes alle Wäschestücke in seiner Farbe aufhängen kann, gewinnt das Spiel.

Unter den Neuheiten bei den **Familienspielen** finden sich diesmal einige Klassiker und Bestseller in neuem Gewand. „Das verrückte Labyrinth“, ein Evergreen aus dem Verlag Ravensburger, hat mit „Labyrinth Team Edition“ eine kooperative Variante bekommen. Die 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren werden von Daedalus, dem Geist des Labyrinths, gefangen gehalten und müssen nun gemeinsam den Weg zum magischen Portal finden und freilegen. Das beliebte Familienspiel „Splendor“ von Space Cowboys/Asmodee bekommt im Herbst mit „Splendor Duel“ eine raffinierte Adaption für 2 Spieler ab 10 Jahren. Der Ableger bietet neue Aktionen und strategische Möglichkeiten.

Bei Kosmos erscheint mit „Terra Nova“ ein **Kennerpiel** für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren, dessen Spielprinzip auf dem weltweit erfolgreichen „Terra Mystica“ basiert. Im Spiel stehen sich bis zu vier Völker gegenüber und erkunden im friedlichen Wettstreit neue Gegenden, errichten Gebäude und finden die beste Strategie, um den größten Teil des Spielfeldes zu besitzen. Jedes der zehn zur Auswahl stehenden Völker hat besondere Fähigkeiten, die es clever einzusetzen gilt. Wer kann die Spielerunden am besten optimieren, die klügsten Aktionen ausspielen und Ressourcen am besten einsetzen? Besondere Mechanismen wie Machtschalen und die Umwandlung der Landschaften machen das Kennerpiel zu einem einzigartigen Abenteuer.

Im Bereich **Expertenspiel** bringt Pegasus Spiele den Titel „Skymines“ von Alexander Pfister und Viktor Kobilke heraus. Das Eurogame für 1 bis 4 Spieler ab 14 Jahren spielt in einer nicht fernen Zukunft, in der die Menschheit erfolgreich Rohstoffabbau auf dem Mond betreibt. Unruhen brachten dieses Projekt jedoch zum Erliegen und die Spieler versuchen nun, das alte Bergbaunetzwerk wiederzubeleben. Spannend ist hier u. a. der Kartenmechanismus, denn mit Hilfe der Aktionskarten werden die Züge einer Runde von allen Spielern gleichzeitig geplant. Richtiges Timing, gute Vorausplanung und der clevere Einsatz von Ressourcen sind der Schlüssel zum Erfolg. Zusätzlich zur Grundvariante bietet das Spiel einen Kampagnen-Modus, bestehend aus vier Modulen, und eine zweite Spielbrettseite, mit der die Partien noch herausfordernder werden.

Spielermarkt weiter verlässlich

Die vorgestellten Titel stehen vertretend für eine Masse an Brettspielen, die auf der SPIEL präsentiert werden. Die Rekordzahl an Neuheiten bildet die allgemeine Entwicklung des Spielermarktes zu Pandemiezeiten ab. Den Marktforschern der npdgroup zufolge ist der weltweite Umsatz mit Spielwaren im Jahr 2021 im Vergleich zur Vor-Corona-Zeit um 22 % gewachsen. Einen wesentlichen Anteil am Anstieg hat das Segment „Gesellschaftsspiele & Puzzles“ verzeichnet. Innerhalb des gleichen Zeitraums ist hier der Jahresumsatz um 32 % nach oben geklettert – auf etwas über 15 Mrd. Euro weltweit. Für das Jahr 2022 rechnen die Marktforscher mit einem Umsatz auf gleichem Niveau. „Der große Höhenflug mag damit beendet sein, aber die stabil gebliebenen Zahlen sind ein Indiz dafür, dass das Interesse an Brettspielen in der Gesellschaft nachhaltig ist. Die Menschen haben weiterhin Lust aufs Spielen“, so die Analyse von Florian Hess. Ein Besuch auf der SPIEL '22 ist der richtige Anlass, um diese Begeisterung zu verstärken oder das Hobby auszubauen. „Die Anzahl an Ausstellern, deren internationale Vielfalt und die Neuheitenfülle ist mehr als beachtlich angesichts der angespannten Weltlage“, resümiert Dominique Metzler. Für sie hat sich die SPIEL von der Pandemie-Pause erholt und steht solide da. Die Veranstaltung wird dieses Jahr ihrem Ruf in der Brettspielwelt als Leitmesse alle Ehre machen.

PRESSEKONTAKT:

Friedhelm Merz Verlag

Dominique Metzler

info@merz-verlag.com

Tel.: 0228/342273