

Das Brettspiel boomt

Noch bis heute findet in Essen die weltgrößte Messe für Gesellschaftsspiele statt. Hunderte Verlage aus 41 Ländern präsentieren über 850 Neuheiten. Immer öfter wird das klassische Brettspiel mit digitalen Elementen wie Apps kombiniert. *Von Hendrik Breuer*



Schon über eine Stunde vor der offiziellen Eröffnung der „Spiel“, der weltweit größten Messe für Gesellschaftsspiele, stehen die ersten Besucher in langen Schlangen vor den Einlasstoren. Die Messe, die heute zu Ende geht, dauert zwar vier Tage, doch für die wartenden Spiele-Freaks zählt jede Sekunde. Als die Türen sich öffnen, stürzen die Spieler los. Im Sprint geht es zu den exotischsten Ausstellern. Hier in Essen gibt es Spiele in limitierter Auflage.

Einige Spiele gibt es nur hier und in limitierter Auflage. Die sind oft schnell ausverkauft.

ge zu ergattern, die nirgendwo sonst erhältlich sind. Einige Verlage sind schon kurz nach Beginn der Messe ausverkauft. Für dieses Spektakel reisen einige Spieler sogar aus entfernten Ländern wie Russland, Korea oder Kanada an.

Beim Anblick der Besucher, die sich durch die Gänge der Messehallen drängeln, an großen Tischen gemeinsam Neuheiten ausprobieren oder sich bunte Schachteln von bekannten Spieleautoren signieren lassen, kann kein Zweifel daran aufkommen, dass es in digitalen Zeiten einen weltweiten Brettspiel-Boom gibt. Diesen Trend bestätigen auch die nackten Zahlen: 832 Aussteller aus 41 Nationen präsentieren auf der Messe über 850 neue Spiele. Das sind gleich drei Rekorde, der Branche geht es augenscheinlich sehr gut. Hermann Hutter, Vorsitzender des Interessenverbandes Spielerverlage, geht davon aus, dass in Deutschland, dem weltweit wichtigsten Spiele-Markt, der Jahresumsatz schon bald auf über 400 Millionen Euro steigen könnte. An dieser Marke kratzen die Spielehersteller allerdings schon seit einigen Jahren.

„Wir können nicht einmal mehr den einen Trend im Spielbereich ausmachen“, sagt Hutter, „es gibt einfach eine zu große Vielfalt.“ Party-,

Für die Branche ist die Messe ein Test, wie die Neuheiten beim Publikum ankommen.

Quiz- und edukative Spiele gingen sehr gut. Auch die Anzahl an sogenannten Vielspieler-Spielen wachse seit Jahren an. Diese Spiele sind weltweit als „German board games“ bekannt und richten sich mit ihrem komplexen Regelwerk an Menschen, die sich regelmäßig an Strategiespiele herantrauen. Mittlerweile sind diese Spiele ein gesamteuropäischer Exportschlager, viele der erfolgreichsten Autoren kommen aus Frankreich, Tschechien oder Polen.

Die meisten Besucher der Messe sind allerdings noch immer Familien und Hobbyspieler, die einfach einmal sehen wollen, was sich in der Branche so tut. Thomas Zumbühl von Ravensburger, dem größten deutschen Spielverlag, freut sich über diese „Normalos“, stellt sein Haus doch vor allem massentaugliche Spiele her. Er erklärt, warum die Messe so wichtig

GESELLIG

Viele Besucher nutzen die Chance, neue Spiele auszuprobieren. „smartPLAY“ von Ravensburger will das Regelstudium überflüssig machen: Eine App erkennt über die Smartphone-Kamera, was auf dem Spielbrett passiert, und reagiert entsprechend. Und wer sich mit neuen Würfeln fürs Lieblingsspiel eindenken will, hat die Qual der Wahl. (fotos: breuer)

FLEISSIG

70 Spiele haben Markus und Inga Brand seit 1999 veröffentlicht. Und auch ihre Kinder sind schon unter die Spiele-Erfinder gegangen. (foto: breuer)

für die Verlage ist: „Die Messe ist eine Art Livetest, bei dem wir direkt sehen, wie die Produkte wahrgenommen werden.“ Insbesondere Produkte, die digitale Elemente mit dem klassischen Brettspiel kombinieren, kämen gut an.

Im halb-digitalen Bereich sieht Zumbühl großes Wachstumspotenzial: „Wir glauben schon, dass die Reise in diese Richtung geht. Brettspiele werden mit digitalen Mitteln aufgeladen und werden dank der Technik für die ganze Familie interessant. Das gilt natürlich auch für die Integration von Smartphones oder für die Nutzung eines Tablets.“ Die Marktakzeptanz sei seit einigen Jahren deutlich gewachsen.

Die Digitalisierung geht also auch am guten, alten Brettspiel nicht spur-



los vorbei, wenngleich, grob geschätzt, mindestens 95 Prozent der vorgestellten Spiele ganz ohne technisches Beiwerk auskommen. So ganz hat der Trend die Branche also noch nicht aufgerollt. Bezeichnenderweise erntete ausgerechnet TV-Koch Steffen Henssler, der auch ein Spiel vorstellte, vor dem Fachpublikum den größten Beifall, als er erklärte, dass er auf Tour regelmäßig spiele. „Bei uns gilt dann: Handy weg, wir setzen uns an den Spieltisch. Eine App wird auch nicht runtergeladen!“

Zumindes während der Messe scheinen sich alle Insider einig zu sein, dass, solange die Branche zweigleisig fährt, also Spiele mit und ohne digitale Elemente entwickelt, nichts dem weiteren Wachstum im Wege stehen dürfte.

IDEEN UND ERFINDER

WIE MAN 257 SPIELE ERFINDET

Hinter jedem Spiel steht eine Spieleautorin oder ein -autor. Manchmal auch beides – wie bei den fünf Neuheiten, die Inka und Markus Brand erfunden haben und auf der Messe präsentieren. Das Ehepaar entwickelt seit 1999 gemeinsam Spiele, mittlerweile sind es schon 257. Davon sind 70 von Verlagen veröffentlicht worden, die restlichen existieren bislang nur als selbst gebastelte Prototypen. Damit gehören die Brands zu den produktivsten Autoren der Szene. Wie machen die beiden das bloß? „Fernsehende auf der Couch gibt es bei uns eher selten“, sagt Inka. Dabei sei das Spielerefinden immer noch „mehr Hobby als Beruf“. Beide Brands waren schon immer Spieler und haben sich über das gemeinsame Hobby kennengelernt. „Spieler sind ein bestimmtes Völkchen“, sagt Inka, „da ist es ein Riesenglück, dass wir dieselben Interessen haben.“ Und Markus ergänzt: „Zu zweit Spiele zu erfinden, ist ein großer Vorteil. Man kann jede Idee sofort testen und diskutieren.“ Und wenn die Brands mal weitere Mitspieler benötigen, werden einfach die Kinder Emely (12) und Lukas (14) heruntergerufen. Auf die beiden hat das Hobby der Eltern bereits vor Jahren abgefärbt: 2011 veröffentlichten Emely und Lukas ihr erstes Spiel „Mogelmotte“, das prompt den Deutschen Kinderspielpreis gewann.

ES GEHT AUCH REALITÄTSNAH

Beim Blick auf die Themen der meisten Gesellschaftsspiele könnte man meinen, dass viele im Spiel vor allem kleine Fluchten aus dem Alltag suchen: Sind doch nahezu alle populären Spiele irgendwo zwischen romantisierten Mittelalterwelten und herzallerliebsten Tierchen im Streichelzoo angesiedelt. Immer mehr Verlage trauen sich aber auch an realistische und durchaus kontroverse Themen heran. Wie etwa Uwe Eickert, deutschstämmiger Verleger aus den USA. In seinem Verlag Academy Games erscheint die „Birth of America“-Serie, die Themen wie den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und die Befreiung der Sklaven spannend und lehrreich aufbereitet. Dabei geht es zwar realitätsnah, aber nie zu blutig zu, dafür sind die Spielmaterialien zu abstrakt gestaltet. Geschichtsinteressierten sind Spiele wie „1775“ oder „Freedom“ als Abwechslung nur zu empfehlen.

NIE WIEDER SPIELREGELN LESEN?

Viele Menschen wollen keine Spielregeln lesen, hat Ravensburger in einer repräsentativen Studie herausgefunden. Die Antipathie vieler Spieler gegen das Regelstudium hat der Spielverlag zum Anlass genommen, etwas ganz Neues zu entwickeln: Brettspiele, zu denen es eine Smartphone-App gibt. Die App verfolgt über die Kamera des Geräts das Geschehen auf dem Brett, greift situationsbedingt ins Spiel ein und fungiert – ganz nebenbei – als Spielleiter, der das Spiel erklärt. „Es handelt sich um die Verbindung von haptischem Spielmaterial mit dem Smartphone. Im mitgelieferten Stativ eingespannt, erkennt die Kamera des Smartphones jeden Spielzug, wertet ihn aus und reagiert auf die Aktion, die der Spieler ausgeführt hat“, erklärt Thomas Zumbühl von Ravensburger. Man müsse deshalb keine Spielregeln mehr lesen. „smartPLAY“ nennt sich das neue System. Auf der Messe gibt es erst einmal drei Spiele mit passender App, weitere sollen folgen. (bxb)

Stilblüten

GESELLSCHAFTSSPIELE

Hehehe

Bei Brett- und Gesellschaftsspielen hat wohl jeder einen oder mehrere Favoriten. Es gibt aber Momente beim Spieleabend, über die sich jeder am Tisch tierisch freut. Buzzfeed.com hat 31 dieser Momente in einem Video zusammengefasst. Darunter: bei Scrabble ein unanständiges Wort legen. Bei Tabu auf die Hupe drücken. Den Kuchen bei Trivial Pursuit voll machen. Bei den Siedlern von Catan den Wettstreit um die längste Handelsstraße gewinnen. Eine „+4“-Karte bei Uno ziehen. Oder seine Freunde überreden, kein Monopoly zu spielen. Schön und gut, da fehlen aber noch ein paar Momente. Bei Kniffel einen Kniffel zu würfeln, zum Beispiel. Oder bei Cluedo das Glück zu haben, so spielen zu können, dass man den Mitspielern die Tatwaffe Heizungsrohr nie zeigen muss, und sie deshalb im Dunkeln tappen. Hehehe. (nasu)

TEST, TEST

In Japan kann man in diesem Herbst schwarz gefärbte Burger probieren. Die Homepage typeracer.com ermittelt, wie schnell die Finger über die Tastatur flitzen. (fotos: dpa, rtr)



SCHWARZER BURGER

Ist der angebrannt?

Nein, dieser Burger lag nicht zu lange auf dem Grill. Und das Brötchen besteht auch nicht aus Kohlebriketts. Gestatten, der „Kuro Burger“, den es zurzeit in japanischen Burger-King-Filialen zu haben gibt. Das Brötchen ist mit Bambuskohle geschwärzt, ebenso der Scheibenkäse, und die Soße verdankt ihre Farbe Tintenfisch-tinte. Diese Zutat ist auch Namensgeber für den „Squid Ink Burger“, den Konkurrent McDonald's ebenfalls in diesem Herbst in einigen Restaurants in Japan feilbietet. Das Auge isst mit? Quatsch! Die Optik ist doch wurscht. Die inneren Werte zählen ja. In diesem Falle also der Geschmack. Und selbst falls der nicht stimmen sollte, kann man sich – passend zu Halloween in wenigen Tagen – zur Abwechslung mal vor seinem Essen gruseln statt vor bösen Hexen, Geistern und Monstern. (nasu)

TYPERACER.COM

Hau auf die Tasten

Ganz professionell mit zehn, mit sechs bis acht oder nur zwei oder drei Fingern: Jeder hat so seine eigene Technik, was das Tippen auf der Computertastatur angeht. Und genauso individuell ist die Geschwindigkeit, mit der man auf die Tasten hämmert. Wer wissen will, wie schnell (oder langsam) er ist, kann das auf der Webseite Typeracer testen. Die präsentiert dem Nutzer kurze Zitate aus Film, Musik und Literatur, die er dann so schnell wie möglich eintippen muss. Ist man fertig, gibt's eine Auswertung, wie viele Wörter man pro Minute (wpm) schafft – und wie oft man sich vertippt hat. Erster Versuch: 26 wpm und gefühlte 20-mal vertippt. Oh je. Zweiter Versuch: 43 wpm. Schon besser. Aber immer noch lahm, wie der Blick auf die Bestenliste verrät. 207 wpm gilt's zu knacken. Da üben wir noch ein bisschen. (nasu)

GRAPHITTI-BLOG.DE

Die Welt in Grafiken

Es gibt Grafiken, die stellen Fakten dar. Und es gibt den Blog Graphitti. Auf den ersten Blick finden sich darin auch Kuchen-, Balken-, Kurven- und andere Diagramme. Nur dass diese Grafiken auf gefühltem Wissen, Meinungen, Vorurteilen und Ahnungen basieren. Was tun wir, wenn der Aufzug nicht kommt? Geduldig warten? Die Treppe nehmen? Nö. Wir drücken wild auf dem Knopf herum. Was tun wir, wenn der Gesprächspartner kein Deutsch versteht? Auf Englisch weiterreden? Es mit Handzeichen versuchen? Falsch. Wir reden einfach lauter. Was sind die beliebtesten Reparaturstrategien? Anbrüllen, draufschlagen, Sekundenkleber, reiben und auseinanderbauen und dann weg-schmeißen. Und was meinen die meisten Frauen, wenn sie sagen: „Alles in Ordnung?“ Richtig, liebe Männer, nix ist in Ordnung. Gar nix. (nasu)