

Im Paradies der Spiele-Fans

SPIEL 2014 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. **VON HENDRIK BREUER**

ESSEN 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



Spiele als Beruf: Inka und Markus Brand

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 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 Spielverlage e.V., erwartet, dass in Deutschland, dem weltweit wichtigsten Spiele-Markt, schon bald die magische Marke von 400 Millionen Euro Jahresumsatz durchbrochen werde. 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-, Quiz- und edukative Spiele gingen sehr gut.

Die meisten Besucher der Messe sind 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 „Spiel“ so immens wichtig ist: „Die Messe ist eine Art Live-Test, 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. Allerdings kommen mindestens 95 Prozent der vorgestellten Spiele ganz ohne technisches Beiwerk aus. 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 regelmäßige Spiele. Und weiter: „Bei uns gilt dann: Handy weg, wir setzen uns an den Spieltisch. Eine App wird auch nicht runtergeladen!“

Der Publikumsliebhaber Die 150 000 Messe-Besucher eint eigentlich



Die Spiele werden durchaus kurios beworben. Hier die Werbeaktion für das Strategiespiel „Russian Railroads“ am Stand von

nur eines: Alle sind auf der Suche nach dem einen Spiel, das man in diesem Jahr unbedingt haben muss, selbstverständlich auch mit Blick auf Weihnachten. Es unter allen Neuerscheinungen zu finden, ist gar nicht so einfach, trotzdem gibt es in jedem Jahr so etwas wie das „Spiel der Messe“. In diesem Oktober hat sich „Black Fleet“ als Publikumsliebhaber herauskristallisiert, ein einfach zu erlernendes, mit viel Material ausgestattetes und dreidimensional gestaltetes Piratenspiel, bei dem die Spieler, mal als Seeräuber und mal als Handelsleute, über die Weltmeere segeln, sich gegenseitig ausrauben und versenken, um am Ende mit den meisten Dublonen dazustehen. Ein schnelles Spiel mit Ärger-Faktor, da man den lieben Mitspielern mal so richtig eins auswaschen kann, aber Vorsicht: Die Retourkutsche kommt meist viel schneller, als

man oft denkt! „Black Fleet“ ist ein grandioses Familienspiel und auch für Kinder ab acht Jahren geeignet. (Black Fleet, Asmodee)

Wie man 257 Spiele erfindet Hinter jedem einzelnen Spiel steht eine Spieleautorin oder ein -autor. Manchmal auch beides – wie bei den fünf Neuheiten, die Inka und Markus Brand erfunden haben und die auf der Messe präsentiert werden. Das Gummersbacher Ehepaar entwickelt seit 1999 gemeinsam Spiele, mittlerweile sind es schon 257. Davon sind bereits 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, 37. Dabei sei das

Spielerfinden immer noch „mehr Hobby als Beruf“. Beide Brands waren schon immer Spieler, und haben sich über das gemeinsame Hobby kennen gelernt – auf einer Hochzeit, auf der die beiden als einzige anwesende Singles nebeneinander saßen. „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. Dazu sagt Inka: „Ich bin mir sicher, dass in vielen Kinderzimmern Spiele entwickelt werden, das merkt nur niemand. Wir haben es zum Glück mitbekommen.“

C-Promis beim Schiffe versenken Dass es im Internet eine ganze Horde an Brettspiel-Bloggern gibt, ist allgemein bekannt. Dass es seit zwei Wochen auf YouTube aber eine echte „Brettspiel-Show“ gibt, die semi-professionell – es wird mit vier Kameras gefilmt – produziert wird, ist eine echte Nachricht wert.

Die beiden Rezensenten Hunter & Cron, die im echten Leben Jonathan Jäger und Jan Cronauer heißen und in der Filmbranche arbeiten, laden in jeder Folge zwei mehr oder weniger prominente Kollegen ein, um

mit ihnen ein Spiel durchzuspielen. Dabei wird das Spiel nicht nur erklärt und Spielzüge mit Einblendungen erläutert, es gibt zudem, wie beim Reality TV, Interviewsequenzen, in denen die Akteure ihre Züge und Strategien erläutern. In der ersten Folge sind Big-Brother-Gewinner Aaron Troschke und der YouTube-Promi MrTrashpack zu Gast. Gespielt wird „Black Fleet“. Der „Hunter & Cron Brettspiel-Club“ ist erstaunlich kurzweilig und kann im YouTube-Kanal von Hunter & Cron jederzeit und kostenlos angesehen werden. (www.hunterundcron.de)

Koch mit Spiel Auch das hat auf der SPIEL Tradition: In jedem Jahr werben Prominente für Spieleneuheiten. Diesmal ist unter anderem TV-Koch Steffen Henssler mit dabei. „Hensslers Küchenrallye“ heißt sein Spiel. Henssler versichert aller-

dings vehement, dass er nicht nur seinen Namen gegeben, sondern das Spiel auch selbst mitentwickelt habe. Rezepte habe er zudem exklusiv für die „Küchenrallye“ entwickelt. „Das Ganze war meine Idee“, sagt Henssler, „die mir während einer Tour kam. Jeden Abend zu trinken, ist ja auch keine Lösung, also spielen wir im Team häufig.“ Da habe es nahe gelegen, auch mal ein Spiel mit Kochthema in Angriff zu nehmen. Spielerisch ist das Ganze zwar Hausmannskost geworden, Fans dürften sich aber über die Rallye zu ihrem Idol freuen. (Hensslers Küchenrallye, Kosmos)

Nie wieder Spielregeln lesen? In einer repräsentativen Studie hat der Ravensburger Spielverlag herausgefunden, dass drei Viertel aller Deutschen Gesellschaftsspielen aufgeschlossen gegenüberstehen. Warum dann in vielen Haushalten trotzdem nicht gespielt wird? Weil viele Verbraucher keine Spielregeln lesen möchten. Auch diese Einsicht hat die Studie zu Tage gefördert.

Beim größten deutschen Spielverlag hat man die Antipathie vieler Spieler gegen das Regelstudium 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 er-

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. „smartPLAY“ nennt sich das neue System. Auf der Messe gibt es erst einmal drei Spiele mit passender App, weitere sollen folgen.

Es geht auch realistisch Beim Blick auf die Themen, die in den meisten Gesellschaftsspielen abgehandelt werden, könnte man meinen, dass viele im Spiel vor allem kleine Fluchten aus dem tristen Alltag suchten. Wie lässt sich sonst erklären, dass nahezu alle populären Spiele irgendwo zwischen romantisierten Mittelalterwelten und herzallerliebsten Tierchen im Streichelzoo angesiedelt sind. Dieser Ersteindruck täuscht allerdings darüber hinweg, dass sich immer mehr Verlage auch an realistische und durchaus kontroverse Themen herantrauen. Uwe Eickert, deutschstämmiger Verleger aus den USA, ist ein Prototyp für diese Spezies. In seinem Verlag Academy Games erscheint die „Birth of America“-Serie, in der, spannend und durchaus lehrreich aufbereitet, Themen wie der amerikanische Unabhängigkeitskrieg und selbst die Befreiung der Sklaven Themen für Spiele sind. Dabei geht es zwar realitätsnah, aber nie zu blutig oder „shocking“ zu, dafür sind die Spielmaterialien zu abstrakt gestaltet. Geschichtsinteressierten sind Spiele wie



Gespielt wird immer und überall.

klärt. Man müsse nun tatsächlich keine Regeln mehr lesen, versichert Thomas Zumbühl von Ravensburger. Zumbühl weiter: „Es handelt sich um die Verbindung von haptischem

„1775“ oder „Freedom“ nur zu empfehlen – als Abwechslung zu den immergleichen Handel- und Wandelspielen. (1775 und Freedom, Academy Games/Schwerkraft Verlag)

KUMMER KASTEN

LEBENSHILFE MIT BARBARA EGGERT



Unser Nachbarsjunge ist laut und aggressiv

Barbara Eggert beschäftigt sich mit den Problemen unserer Leser. Hier wendet sich Benno (62) an die Diplom-Psychologin:

Meine Frau und ich passen nachmittags auf unsere Enkelkinder, sechs und vier Jahre alt, auf. Unser Problem ist ein neunjähriger Junge in der Nachbarschaft. Er benimmt sich aggressiv, spielt nie mit gleichaltrigen, sondern eher mit jüngeren Kindern, auch mit unseren Enkeln. Einmal biss er ein Kind, ein anderes trat er in den Bauch. Er kommandiert die Kinder, schreit, flucht, haut und spuckt. Ich sprach mit seinen Eltern. Die Mutter ist abwesend, der Vater hörte besorgt zu, ist aber selten zuhause.

Setzen Sie sich erneut mit den Eltern in Verbindung und halten Sie sich an den Vater, zu dem Sie eher Zugang finden. Dieser Junge muss von einem Erziehungsberater untersucht werden. Sein Verhalten deutet darauf hin, dass er erhebliche Probleme hat, die professionelle analysiert und behandelt werden müssen. Geeignete Ansprechpartner – auch für Sie, falls die Eltern nichts unternehmen – sind Jugendamt, Erziehungsberatungsstellen, Kinderpsychologen sowie die Polizei. Zwischenzeitlich sollten Sie dafür sorgen, dass ein Erwachsener dabei ist, wenn der Junge mit Ihren Enkeln spielt.

Fragen an Barbara Eggert per Post an Schleswig-Holstein am Sonntag, Redaktion Kummerkasten, Fördestraße 20, 24944 Flensburg oder per E-Mail an: bkeggert@aol.com