

### **SPIEL Essen endet als größte Veranstaltung aller Zeiten**

- Auftakt nach Maß mit neuem Team und vielen Highlights
- Neues Hallenkonzept geht auf: Mehr Fläche, mehr Aussteller
- 193.000 Besucherinnen und Besucher aus 85 Ländern

Essen ist die Welt-Hauptstadt der Spiele – das haben die vergangenen vier Tage wieder eindrucksvoll bewiesen. Vom 4. bis zum 8. Oktober kamen 193.000 spielebegeisterte Menschen aus 85 Ländern zur SPIEL Essen, der international größten Publikumsmesse für Brettspiele. Dank dieser beeindruckenden Zahl und einer Gesamtfläche von 62.500 m<sup>2</sup> fand die größte SPIEL aller Zeiten statt. Dabei belegte die Vielfalt der über 1.700 Neuheiten, die auf der Weltleitmesse gezeigt wurden, dass Brettspiele so modern und aktuell sind wie nie.

### **Gelungener Auftakt**

Der Erfolg der SPIEL Essen 23 ist auch für das neue siebenköpfige Team des ausrichtenden Merz Verlags überwältigend. „Wir hatten gehofft, dass mehr Menschen als letztes Jahr zur SPIEL kommen, aber mit dieser Zahl haben wir nicht gerechnet“, sagt Carol Rapp, seit November Geschäftsführerin des Merz Verlags. „Es war wunderschön, so viel Freude in den Hallen zu spüren, an den Spieltischen, in den Gängen und bei den Ausstellern. Wir haben dieses Jahr vieles verändert, um die SPIEL noch zugänglicher und ansprechender zu gestalten, und die Menge an Besuchern an allen Tagen sowie das generelle Feedback zeigt uns, dass wir das geschafft haben.“ Teil dieser Änderungen war die thematische Sortierung der Hallen nach Familienspielen, Kenner- und Expertenspielen sowie Rollen-, Sammelkarten- und Miniaturspielen. Das neue Hallenkonzept, gepaart mit deutlich breiteren Gängen, half dabei, die Menschenmenge in den Hallen besser zu verteilen. Durch diese Maßnahme waren auch kleine Stände von eher unbekanntem Ausstellern in allen Hallen gut zu finden. Mit 935 Ausstellern aus 56 Nationen war die SPIEL auch dieses Jahr äußerst international.

### **Erfolg für Aussteller**

Das deutlich gesteigerte Interesse an der SPIEL Essen hat sich vor allem auf die Frequenz bei den Ausstellern ausgewirkt: „Unser Stand war an allen vier Tagen wirklich gut besucht. Die Spieltische waren fast immer komplett belegt“, sagt Andreas Finkernagel,

Geschäftsführer des Friedberger Verlags Pegasus Spiele, und fügt hinzu: „Wir hatten deutlich mehr Verkäufe auf der Messe als die vergangenen Jahre. Zwar war der einzelne Bon etwas niedriger, dafür haben wir viel mehr Kunden bei uns an der Kasse gehabt.“ Einen richtigen Blockbuster legte Ravensburger mit dem neuen Trading Card Game „Disney Lorcana“ hin, zu dem auf der SPIEL Essen eine exklusive Sonderkarte herausgebracht wurde. Die Warteschlange für das Spiel durchbrach die Hallenwand und musste durch ein Tor in die angrenzende Halle 7 geleitet werden. Noch nie hat die Messe eine solchen Andrang erlebt.

## Events und Auszeichnungen

Neben den vielen Spielen haben umfangreiche Programmpunkte und Aktionen in den Messehallen und Räumen für Abwechslung gesorgt. Über Signierstunden, Turniere und spezielle Spiele-Demos der Aussteller hinaus bot der Merz Verlag wieder ein zusätzliches Programm an. Am Messe-Donnerstag gab es Panels rund um den Wandel und die Zukunft der Spielebranche. Am Freitag fand der seit vier Jahren etablierte Educators' Day mit Themen zu Bildung, Forschung und Lehre rund um Brettspiele statt. Der Educators' Day war mit rund 1.000 Pädagogen aus verschiedenen Ländern der erfolgreichste Panel-Tag, den die SPIEL je hatte. Zeitweise war im Tagungsraum kein Platz mehr vorhanden. Die Interessenten mussten auf die Videoaufnahme verwiesen werden, die in den nächsten Tagen auf dem YouTube-Kanal der SPIEL Essen zu finden ist. Dafür konnten sie mehr Zeit an den Infoständen der Aussteller verbringen, die dieses Jahr ebenfalls zahlreich wie nie über ihre für Bildung geeigneten Spiele informierten.

## Gewinner im Spiel

Ein besonderes Programmangebot des Merz Verlags gab es an allen Tagen in der Galeria. Hier konnten alle Besucherinnen und Besucher kostenfrei Miniaturen des neuen Maskottchens der SPIEL, der Katze Meeps, bemalen und mit nach Hause nehmen. Insgesamt wurden 1.200 der kleinen Figuren an Kinder und Erwachsene verteilt. Am Mittwoch wurde vor der SPIEL der Deutsche Spiele Preis verliehen. Entsprechend groß war die Freude bei den Autoren und Verlagen, als Deutschlands größter Community-Award für Brettspiele an den 1. Platz „Planet Unknown“, an den 2. Platz „Dorfromantik“ und an den 3. Platz „Heat“ sowie an das Beste Kinderspiel „Mysterium Kids“ gingen.

„Es ist großartig, zu sehen, dass wir mit vielen neuen Ideen den Nerv der Spiele-Community getroffen haben. Das Team hat alles perfekt in Szene gesetzt“, resümiert Florian Hess, Geschäftsführer des Merz Verlags und Vorstand der Spielwarenmesse eG, und betont: „Mit der SPIEL wird es genauso spannend weitergehen, da wir in den nächsten Jahren noch viel vorhaben.“ Nun gehen die Organisatoren daran, das Feedback auszuwerten und starten direkt, die nächste SPIEL zu planen und weiter zu optimieren. Dafür haben sie fast genau ein Jahr Zeit: Die SPIEL Essen 24 findet vom 3. bis zum 6. Oktober 2024 statt.

Bildmaterial steht Ihnen unter [www.spielwarenmesse-eg.de/media](http://www.spielwarenmesse-eg.de/media) zur Verfügung.

9.10.2023 – rdc

#### **Spielwarenmesse eG**

Die Spielwarenmesse eG ist der Messeveranstalter und Marketingdienstleister für die Spielwarenbranche und weitere Konsumgütermärkte. Das Nürnberger Unternehmen veranstaltet die weltweit führende **Spielwarenmesse®** in Nürnberg, die um das Angebot der **Spielwarenmesse® Digital** ergänzt wird. Darüber hinaus gehören die **Internationalen Spieltage SPIEL** in Essen, die **Kids India** in Mumbai sowie die **Insights-X** in Nürnberg zum Portfolio. Das Thema Lizenzen und Partnerschaften wird durch die **BRANDmate** in Offenbach erweitert. Das Leistungsspektrum der Genossenschaft umfasst auch Industrieaktionen und das internationale **Messeprogramm World of Toys by Spielwarenmesse eG**, das Hersteller mit Gemeinschaftsbeteiligungen auf Fachmessen in Asien und in den USA führt. Weltweit ist die Spielwarenmesse eG durch Repräsentanten in über 90 Ländern vertreten. Zusätzlich sind die Tochterunternehmen Spielwarenmesse Shanghai Co., Ltd. für die VR China und die Spielwarenmesse India Pvt. Ltd. für Indien zuständig. Das komplette Unternehmensprofil der Spielwarenmesse eG ist im Internet unter [www.spielwarenmesse-eg.de](http://www.spielwarenmesse-eg.de) verfügbar.