

SPIEL Essen: Weltgrößtes Spielefest bricht Besucherrekord nach vier ausverkauften Tagen

- Glückliche Aussteller: Wertvolles Publikum-Feedback und Business-Kontakte
- Erfolgreiche Premieren: Von gigantischer Bühne bis zu neuen Bestmarken

Es war eine Messe der Rekorde: die SPIEL Essen 2025. Mit 220.000 Menschen aus aller Welt hat das größte Spiele-Event den bisherigen Besucherrekord aus dem Jahr 2019 übertroffen. Die Messe war an allen Tagen ausverkauft. Ein neuer Ausstellungsflächen-Rekord mit 77.500 m² konnte bereits vor Veranstaltungsbeginn vermeldet werden, da mit Halle 7 zum ersten Mal eine komplett neue Halle eröffnet wurde und alle Flächen ausgebucht waren. 948 Aussteller aus 50 Nationen präsentierten mehr als 1.700 Neuheiten. Und ein Weltrekord für das größte Catan-Spiel wurde am Freitag erreicht.

Neue Halle erweitert Kapazitäten

220.000 Menschen an vier Messetagen ist neuer Besucherrekord. Dabei blieb der Merz Verlag auch dieses Jahr wieder unter der maximalen Kapazität. „Wir möchten, dass es in den Gängen fließt und gleichzeitig möglichst viele Menschen uns besuchen können“, erklärt Carol Rapp, Geschäftsführerin des ausrichtenden Merz Verlags. Als weiteren positiven Effekt nennt sie die Öffnung von Halle 7: „Dadurch konnten wir die Menge an verfügbaren Tickets erhöhen. Dass wir trotzdem wieder an allen Tagen ausverkauft waren, ist absolut beeindruckend“, so Rapp. Die Kombination aus verfügbaren Tickets pro Tag, breiten Gängen und sinnvoll strukturierten Hallen haben das Ziel erreicht: Es war voll auf der SPIEL in Essen, aber gleichzeitig nicht erdrückend.

Erfolg für Aussteller und Veranstalter

„Das direkte Feedback der Menschen ist für uns als Aussteller einer der belohnendsten Aspekte der Messe“, freut sich Hermann Hutter, Inhaber von Hutter Trade/Huch! und Vorsitzender des Spieleverlage e.V. Aber auch geschäftliche Termine und Treffen stehen für ihn hoch im Kurs: „Nirgends kann man so effizient Kontakte pflegen wie auf der SPIEL.“ Diese Aussage kann Robert Geistlinger, Präsident des amerikanischen Verlags Arcane Wonders, bestätigen: „Die SPIEL ist für uns die wichtigste Messe, um Partner aus aller Welt zu treffen und neue Kontakte zu knüpfen. Gerade in der aktuellen Weltlage

ist dieses Zusammenkommen und miteinander sprechen wichtiger denn je.“ Ein weiteres Highlight vermeldete der Kosmos Verlag, der in der Grugahalle mit „Catan – Connect“ einen neuen Weltrekord feierte. Zum 30. Geburtstag hatte er im Rahmen der SPIEL zum größten gleichzeitigen Spiel aller Zeiten geladen. 1.170 Menschen folgten dem Ruf und sorgten für den neuen Rekord. „Auf der Messe steht auch bei den Ausstellern die Freude an den Spielen im Vordergrund. Gleichzeitig entstehen hier unglaublich viele und effektive geschäftliche Entwicklungen. Ich kenne keine andere Veranstaltung, die ein so starkes Sprungbrett für das Durchstarten eines Business‘ ist wie die SPIEL“, resümiert Florian Hess, Geschäftsführer des Merz Verlags und Vorstand der Spielwarenmesse eG.

Gelungenes Rahmenprogramm

Neue Maßstäbe hat der Merz Verlag mit einem großen, hochmodernen Bühnenbereich in Halle 4 gesetzt und das begleitende Programm der SPIEL.talks direkt zu den Menschen in die Halle gebracht. Durch die repräsentative Verlegung von den bisherigen Konferenzräumen direkt auf die Fläche wurde es von deutlich mehr Besucherinnen und Besuchern wahrgenommen. Stage-Events wie Talks über die Jobs der Branche, ein Cosplay- und Characterplay-Catwalk, ein Panel über die verschiedenen internationalen Events sowie ein Live-Rollenspiel zogen die Menschen an. Auch Messe-Botschafterin Mháire Stritter war hier anzutreffen. Die Journalisten, Moderatorin und Rollenspiel-Leiterin, die vor allem für ihr LARP und Cosplay bekannt ist, trug die SPIEL und die Begeisterung für Spielen in ein noch breiteres Publikum. Ebenso gut angenommen wurde der Golden Demon – der bekannte Miniaturen-Bemalwettbewerb von Games Workshop, dessen europäischer Teil auf der SPIEL stattfindet. Über 1.000 Miniaturen wurden eingereicht, um vor Ort bewertet und in 14 Kategorien ausgezeichnet zu werden.

Deutscher Spiele Preis: Sieger stehen fest

Deutschlands größter Community-Award für Brettspiele, der Deutsche Spiele Preis, wurde am Mittwoch vor der Messe verliehen. Bei diesem Preis können alle Menschen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz für ihr liebstes Spiel des aktuellen Jahrgangs online abstimmen. Die Gewinner:

- **1. Platz:** „SETI: Auf der Suche nach außerirdischem Leben“ von Tomáš Holek im Verlag CGE und HeidelBÄR Games

- **2. Platz:** „Endeavor: Die Tiefsee“ von Carl de Visser und Jarratt Gray im Verlag Frosted Games und Board Game Circus
- **3. Platz:** „Bomb Busters“ von Hisashi Hayashi im Verlag Pegasus Spiele
- **Bestes Kinderspiel:** „Die kleinen Alchemisten“ von Matúš Kotry im Verlag CGE und HeidelBÄR Games

Nach der SPIEL ist vor der SPIEL

Es war eine fantastische Messe und vier Tage wurde Essen wieder zum Zentrum der internationalen Spielewelt. Damit auch kommendes Jahr die SPIEL wieder ein Fest für alle Spielefans wird, beginnt der Merz Verlag direkt mit der Planung der nächsten Messe. Es wird Feedback gesammelt und ausgewertet, reflektiert und besprochen, was für 2026 zu tun ist. Die nächste SPIEL findet vom 22. bis zum 25. Oktober 2026 in Essen statt.

Bildmaterial steht Ihnen unter www.spielwarenmesse-eg.de/media zur Verfügung.

27.10.2025 – rdc/sw

SPIEL Essen

Die SPIEL Essen ist die weltweit größte Publikumsmesse für Brettspiele und bringt im Herzen des Ruhrgebiets leidenschaftliche Spiele-Fans mit nationalen und internationalen Ausstellern zusammen. Seit über 40 Jahren gibt es die Messe, die tausende Neuerscheinungen von Aussteller aus über 50 Nationen präsentiert. Dabei steht das Miteinander und gemeinschaftliche Spielen im Mittelpunkt, denn auf der SPIEL Essen können an den Ständen die neuen Titel direkt vor Ort getestet werden.

Spielwarenmesse eG

Vielseitig aufgestellt und international ausgerichtet – so repräsentiert die Spielwarenmesse eG die Spielwarenbranche und weitere Konsumgütermärkte. In seiner Rechtsform als Genossenschaft ist das Unternehmen einzigartig unter den Messegesellschaften und äußerst erfolgreich: Das 60-köpfige Team agiert von der „ToyCity“ Nürnberg aus und wird durch Repräsentanten in über 100 Ländern unterstützt. Im Portfolio befinden sich zwei Weltleitmesse: Die **Spielwarenmesse** in Nürnberg ist im B2B- und die **SPIEL** in Essen im B2C-Bereich international führend. Hinzu kommen die **Kids India** in Mumbai sowie das Messeprogramm **World of Toys by Spielwarenmesse**, das Herstellern mittels Gemeinschaftsbeteiligungen in **Hongkong, Tokio** und **New York** Eintritt in neue Märkte eröffnet. Eigene Tochterunternehmen an den wichtigen Standorten **China** und **Indien** sorgen für die entsprechende Expertise direkt vor Ort. Durch das geballte Know-how sowie das globale Netzwerk entwickeln sich die Messemacher immer stärker zu Impulsgebern und Wegbereitern von Branchenthemen und Trends. Als jüngstes Beispiel dient die **BRANDmania**, die das Thema Lizenzen und Partnerschaften in Essen unkonventionell und zukunftssträchtig abbildet. Sowohl mit ihren Veranstaltungen als auch Online-Angeboten ist die Spielwarenmesse eG ganzjährig aktiv (www.spielwarenmesse-eg.de).