

SPIEL Essen 2024 erstmalig ausverkauft und mit Rekordfläche

- Weltgrößte B2C-Messe im Brettspielbereich feiert große Erfolge
- Ansprechendes Rahmenprogramm für viel Abwechslung

Die SPIEL Essen ist mit einer Erfolgsmeldung der besonderen Art zu Ende gegangen: Alle Tage der weltgrößten Publikumsmesse für Brettspiele waren komplett ausverkauft. Vier Tage lang haben 204.000 Menschen aus der ganzen Welt die Messe Essen mit ihrer Begeisterung für Brettspiele und Freude am Spiel erfüllt. Vom 3. bis zum 6. Oktober wurde im Herzen des Ruhrgebiets gespielt, gelacht, gekauft und geredet. Dabei zeigte die Spielmesse erneut, wie international Brettspiele und die Veranstaltung sind: Es kamen Besucher aus über 80 Nationen nach Essen. Mit den 923 Ausstellern, die über 1.500 Neuheiten präsentierten, waren 52 Ländern aller Kontinente vertreten.

Begeisterte Aussteller

Dabei wurde schon vor Messestart ein absolutes Novum für die SPIEL Essen erreicht. Zum ersten Mal vermeldete der Veranstalter, dass alle Tickets zunächst für Donnerstag und Freitag ausverkauft waren. Während der Messe waren dann auch Samstag und Sonntag ausverkauft. Die Besucherzahl lag am Ende bei 204.000 und deutlich über Vorjahr. „Wir haben dieses Jahr zum ersten Mal mit einem Kontingent an Tickets gearbeitet, um für so viele wie möglich ein angenehmes Erlebnis auf der SPIEL zu schaffen und die Sicherheitsvorschriften zu erfüllen. Es durften nie mehr als knapp 50.000 Menschen gleichzeitig im Gelände sein“, erklärt Carol Rapp, Geschäftsführerin des ausrichtenden Merz Verlags.

Neuer Flächenrekord

Bereits im Juni war die Fläche für Aussteller ausverkauft. Die Brettspielmesse füllte dieses Jahr 68.500 m² in den sechs genutzten Hallen der Messe Essen. Damit war sie erneut die größte SPIEL aller Zeiten. „Als wir im Juni eine Warteliste aufmachen mussten, weil wir nicht alle Anfragen von Ausstellern sofort bedienen konnten, wussten wir, dass dieses Jahr größentechnisch noch einmal mehr auf die Fläche kommt. Wir mussten viel puzzeln, um die Anfragen nach mehr Spielfläche und neue Ausstellerwünsche zu koordinieren“, sagt Carol Rapp.

Ausverkaufte Tage

Auch die Aussteller haben sich von der diesjährigen SPIEL begeistert gezeigt. „Es war eine beeindruckende und erfolgreiche Messe“, sagt Yasin Ates, Geschäftsleiter DACH-Region von Ravensburger. „Die Hallen waren voll, und trotzdem fühlte man sich wohl. Es war großartig, so viele Menschen mit Begeisterung spielen zu sehen.“ Für Ravensburger sei die SPIEL auch ein wichtiger Indikator, wie ein neuer Titel für den Herbst und Winter ankommt, so Ates. Den Erfolg der Messe kann der Verlag und Vertrieb Asmodee ebenfalls nur bestätigen. „Auch dieses Jahr war die SPIEL wieder eine fantastische Messe. Was für eine Freude, so viele Menschen hier zu sehen, die so viele großartige Spiele von so vielen verschiedenen Verlagen entdecken konnten“, sagt Thomas Koegler, CEO der Asmodee Group.

Gelungene Fortsetzung der Modernisierung

Nachdem vergangenes Jahr Änderungen in der Hallenplanung, eine deutlich verbesserte App, ein neues Logo und ein Maskottchen die Modernisierung der SPIEL Essen einläuteten, hat der Merz Verlag dieses Jahr mit Feinabstimmungen und Erweiterungen den Weg in die Zukunft der Weltleitmesse fortgesetzt. Die thematische Hallenstruktur wurde nach dem herausragenden Feedback beibehalten und weiter verbessert. Die App erhielt von den Nutzern gewünschte Funktionen, wie einen Filter, mit dem nach Updates neu hinzugefügte Spiele angezeigt werden, oder die Möglichkeit, einzelne Spiele in die Routenplanung zu integrieren. Maskottchen Meeps wurde ebenfalls stärker ins Rampenlicht gerückt. So konnten Besucher dem Kätzchen als Walking Act in den Hallen begegnen oder in den Foyers Fotos mit großen Aufstellern machen. Auch ein Kuschtier und das Spiel „Loot“ mit Meeps als Hauptakteur gab es erstmals auf der Messe und online zu kaufen.

Stargast und viele Highlights

Zum ersten Mal gab es dieses Jahr zudem ein offizielles Gesicht der SPIEL: Alea, Frontmann der Rockband Saltatio Mortis. Der begeisterte Spieler ist Teil des Genre-übergreifenden Projekts Finsterwacht, wobei Musik, Fantasyroman und Rollenspiel zusammenwirken. Diesem bisher einzigartigen Zusammenspiel dreier Kulturformen widmete die Messe einen ganzen Tag im Rahmen der SPIEL.talks – Finsterwacht. Premiere feierte auch der bekannte Miniaturen-Bemalwettbewerb „Golden Demon“, den Games

Workshop ausrichtete und über 1.000 Einreichungen zählen konnte. Am Sonntag wurden die Sieger in unterschiedlichen Kategorien gekürt und der Hauptpreis, das begehrte Slayer Sword, verliehen. Ebenfalls Teil des Messe-Programms waren die SPIEL.talks – Sustainability, bei denen Experten verschiedene Aspekte von Nachhaltigkeit im und ums Spiel vorstellten. Auch der Educators Day fand wieder statt und zog rund 500 Menschen aus Bildung, Forschung, Erziehung und anderen edukativen Bereichen zu den internationalen Vorträgen. Am Mittwoch vor der Messe wurde der Deutsche Spiele Preis verliehen. Der erste Platz ging an „Mischwald“ (Lookout Spiele), den zweiten Platz errang „Sky Team“ (Kosmos), der dritte Platz ging an „Die weiße Burg“ (Kosmos/Devir). Das Beste Kinderspiel wurde „Die magischen Schlüssel“ (Game Factory/Happy Baobab).

Start der Planungen für 2025

„Die diesjährige SPIEL war ein voller Erfolg und zeigt erneut, wie eng an der Szene das Team ist und wie gut es mit den vielen Herausforderungen einer Weltleitmesse fertig wird“, zieht Florian Hess, Geschäftsführer des Merz Verlags und Mitglied des Vorstands der Spielwarenmesse eG, Resümee und führt aus: „Der Weg der Messe führt in eine fantastische Richtung und wir haben weiter Großes vor, um die SPIEL aktuell und ansprechend für Aussteller und Besucher aus aller Welt zu halten.“

Für den Merz Verlag heißt es nun wie jedes Jahr: Nach der SPIEL ist vor der SPIEL. Das Team wird eine kurze Verschnaufpause einlegen und anschließend Feedback sammeln, Rückmeldungen auswerten und für 2025 planen, damit die nächste Messe noch erfolgreicher wird. Die SPIEL Essen findet vom 23. bis zum 26. Oktober 2025 statt.

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

7.10.2024 – rdc

SPIEL Essen

Die SPIEL Essen ist die weltweit größte Publikumsmesse für Brettspiele und bringt im Herzen des Ruhrgebiets leidenschaftliche Spielefans mit nationalen und internationalen Ausstellern zusammen. Seit über 40 Jahren gibt es die Messe, die tausende Neuerscheinungen von Ausstellern 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 Messengesellschaften 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 Weltleitmessen: 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 **BRANDmate**, die das Thema Lizenzen und Partnerschaften in Essen unkonventionell und zukunftssträftig abbildet. Sowohl mit ihren Veranstaltungen als auch Online-Angeboten ist die Spielwarenmesse eG ganzjährig aktiv (www.spielwarenmesse-eg.de).