

Wien, 30. Juni 2022

Spieleboom setzt sich fort:

Österreichischer Spielepreis geht an „Wonder Book“

Die Wiener Spieleakademie präsentierte in der WIENXTRA–Spielebox, der größten Spielothek Österreichs, das Spiel-der-Spiele 2022 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits.

„Der Auswahlprozess war für uns als Spiele-Jury auch dieses Jahr besonders schwierig, da die richtungsweisenden Messen in Essen und Nürnberg sowie auch unser Spielefest in Wien nicht, eingeschränkt oder nur rein digital abgehalten werden konnten. Dennoch zeigt sich die kreative und innovative Kraft, die uns alle so sehr begeistert und die Spielebranche durch den Aufschwung der letzten Jahre getragen hat, weltweit auf beeindruckendem Niveau, sagt Thomas Bareder von der Wiener Spieleakademie. Für dieses Jahr hofft man zudem auf weitere positive Impulse, insbesondere, wenn die im Herbst angesetzten Spielefeste und Messen erstmals nach der Pandemiepause wieder „regulär“ stattfinden können. Das Wiener Spielefest im Austria Center Vienna ist hier beispielsweise für 21.-23. Oktober geplant.

Summa summarum gilt: Die Bedeutung des Spiels hat in den Pandemie Jahren gewonnen und man hat sich nicht ausgeruht, was nicht zuletzt bei den diesjährigen Preisträgern ersichtlich wird.

Hier ein Kurzüberblick - detaillierte und Bildmaterial-unterstützte Beschreibungen finden Sie anbei und auf www.spielepreis.at.

Spiel der Spiele: Abenteuer im Pop-Up-Spielebuch

Das *Spiel der Spiele* ist das Spiel, das der Spielekommission am besten gefallen hat, es macht Spaß und ist für nahezu alle Zielgruppen interessant. Bei „Wonderbook“ (Verlag: daVinci / Abacusspiele) werden wir als coole Teenager in die fantastische Welt des Zauberbaums gezogen, um in sechs Kapiteln die Heimat der Drachen vor dem drohenden Untergang zu bewahren.

Thomas Bareder: „Ein grandioses, höchstwertig verarbeitetes, mit spektakulären Pop-Up-Kartonagen ausgestattetes Fantasy-Abenteuerspiel, das sich neben den Wow-Effekten vor allem durch das gemeinsame Herangehen an die Herausforderung, wechselnde Aufgabenstellungen und eine gute Story mit Verzweigungspunkten auszeichnet.“

Spiele-Hit für Kinder und Spiele-Hit für Familien: Bag-Building und Zuckerwelten

Beim *Spiele-Hit für Kinder* „Quacks&Co“ (Verlag: Schmidt Spiele) finden sich zwei bekannte Spielkategorien vereint wieder: Wettlauf und Einkaufen – letzteres mit einem an sich aus Expertenspielen bekannter Mechanismus, der tatsächlich auch wunderbar bei diesem herzigen Tierrennen funktioniert, bei dem gerne auch die ganze Familie mitmachen darf.

Beim *Spiele-Hit für Familien* „Kipp mir Saures“ (Verlag: ZOCH) geht es darum, Zuckerl zu produzieren, wobei uns ein innovativer 3D Mechanismus die Produktionsschritte in einer gelungenen Spiele-Rezeptur aus unterschiedlich großen und bunten Würfeln, wippenden Röhren und zu erfüllenden Auftragskarten versüßt.

Spiele Hit für Freunde und Spiele Hit für Experten: Horror-Zirkus und Buchdruck

Der *Spieler-Hit mit Freunden* präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, hier konnte sich „Dreadful Circus“ (Verlag: Pegasus Spiele) durchsetzen.

Als Zirkusdirektoren gar schauderlicher Zirkusse wollen wir schrecklich faszinierende Darbietungen und Attraktionen in unserer Manege präsentieren. Diese gilt es zu er- und versteigern in verdeckten Auktionen. Cleveres Anpreisen auf der einen, günstige Schnäppchen auf der anderen Seite zu machen ist gefragt im nicht nur originell illustrierten Auktionsspiel für große Runden.

Der *Spieler-Hit für Experten* präsentiert Spiele mit komplexen Regeln, in dieser Kategorie gewann das taktisch-strategische Ressourcenmanagementspiel „Gutenberg“ (Verlag Granna / Huch!).

Thematisch sehr stimmig und mit neuartigem Worker-Placement-Mechanismus clever umgesetzt, begeben wir uns auf die historischen Pfade des anfänglichen Buchdrucks. Erste Schriften wollen gedruckt werden, wozu man die passenden Lettern, die richtige Farbe und auch das Know-How benötigt, die Zahnräder in die richtige Position zu bewegen.

Spieler-Hit Karten und Spieler-Hit Trendspiele: Hochbieten und Kugelbahnbau

Der Spieler-Hit „Raise“ (Verlag: Piatnik) lässt uns jede Runde aufs Neue um einen Siegpunkte-Pot mit Karten bieten, wobei alle über die rund zwölf Runden mit dem gleichen Karten-Deck auskommen müssen. Wer zockt am besten?

Der *Spieler-Hit für Trendspiele* „Gravitrax-The Game Impact“ (Verlag: Ravensburger) stellt uns vor Herausforderungen, Kugelbahnen des GRAVITRAX-Kugelbahnsystems richtig zu konstruieren. Logik, aber auch try-and-error bringt uns da weiter und lässt die Kugel rollen.

Apropos Trends: Neben den wieder verstärkt in den Programmen präsenten Logikspielen zeigten sich die Sub-Genres Escape-Room-Spiele bzw. Roll & Write als weiterhin im Trend. Thematisch sind Mystery-Crime und Umwelt-Themen en vogue und wie bereits im Vorjahr feiern viele (Neo-) Klassiker eine Renaissance in Varianten und Erweiterungen. Neues von Altbekanntem scheint demnach weiterhin verstärkt gefragt, jedoch zeitgemäß adaptiert!

Über die Wiener Spieleakademie

Die Wiener Spiele Akademie versteht sich in erster Linie als „Denkfabrik“ für die österreichische Spieleszene. Im Mittelpunkt unserer Tätigkeiten steht die Entwicklung und Realisierung von Lösungen und Ideen zum Zweck der Popularisierung des Spielens in Österreich, wodurch der gesellschaftliche Wert von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielen in Familien und Freundeskreisen gefestigt und Österreich als Spielmarkt für Spieleverlage noch interessanter werden soll.

Kontakt und Rückfragen:

Zu den ausgezeichneten Spielen und der Wiener Spieleakademie:

Wiener Spieleakademie

Thomas Bareder / Dagmar de Cassan

Tel: 0699/10111054, Mail: office@spielen.at