



## PRESSEINFORMATION

### Die Kraft der Bilder: Wie Illustrationen und Grafiken das Brettspiel prägen

**Berlin, November 2020.** Nordische Götterwelten, mittelalterliche Dörfer oder tierisches Dschungeltreiben: Aufwendige Grafiken und detailreiche Illustrationen prägen Karten- und Brettspiele und verleihen ihnen ein einzigartiges Erscheinungsbild. Darüber hinaus kann mit ihnen immer auch eine eigene Geschichte erzählt werden, welche die Spieler in eine neue Welt führt und die gleichzeitig den Spielmechanismus unterstützt. Welche Bedeutung die Illustrationen und Grafiken für das Spielerlebnis haben und welchen Anteil die Spielschachtel am Erfolg eines Kinder- oder Familienspiels hat, weiß der Berliner Spieleverlag Schmidt Spiele. Erst im letzten Jahr wurde dessen Familienspiel „Die Tavernen im Tiefen Thal“ mit dem begehrten Graf Ludo-Preis für die beste Familienspielgrafik ausgezeichnet. Und auch bei den Neuheiten setzt der Verlag zusammen mit seinen Illustratoren wieder auf auffällige Designs und starke Spielstorys.



#### Zwischen Realität und Fiktion: Wenn Brettspiele eigene Welten erschaffen

Karten, Würfel, Spielfiguren – So komplex Spiele manchmal auch sein können, meist bestehen sie aus nur wenigen elementaren Bestandteilen. Und doch schaffen sie es, Kinder wie Erwachsene gleichermaßen zu begeistern und sie an einen Tisch zu bringen. Maßgeblich zum Erfolg eines Brett- oder Kartenspiels trägt die Gestaltung bei, die sich wie ein roter Faden vom Cover bis hin zum letzten Spielstein zieht. Durch Grafiken und Illustrationen lässt sich nicht nur eine eigene Welt erschaffen, in die Spieler hineingeführt werden und dort entsprechende Rollen einnehmen, auch komplexe Spielmechanismen lassen sich so anschaulich abbilden. So zum Beispiel bei dem Familienspiel „Die Tavernen im Tiefen Thal“ von Wolfgang Warsch. Dabei werden Spieler zu Wirten ihrer eigenen Schenke, die es aufzubauen und bewirtschaften gilt. Die Grafik erzeugt nicht nur eine zwielichtige Kneipenatmosphäre, sondern unterstützt intuitiv die Spielmechanik. „Jeder Raum und jede Figur ist liebevoll durchgestaltet, auch Elemente wie die „Bierdeckel“, die als Würfeltafeln dienen, sind eine kleine Entdeckung wert,“ stellte die Jury des Graf Ludo Preises fest und kürte das Spiel im vergangenen Jahr mit der Auszeichnung „Beste Familienspielgrafik“. Für die Spielgeschichte werden oftmals Trendthemen in der entsprechenden Zielgruppe berücksichtigt. Während angesagte Tiere, wie Flamingos oder Faultiere, derzeit in



vielen Kinderspielen in Szene gesetzt werden, greifen IllustratorInnen bei Erwachsenen- und Familienspielen oftmals auf vergangene Zeitepochen zurück oder erschaffen Zukunftswelten. Vor allem die Details sind dabei von enormer Bedeutung, denn sie entscheiden über die Authentizität des Spiels und die damit einhergehenden Rollen, die Spieler einnehmen sollen.

### **Der Blickfang im Regal: Warum das Schachteldesign so wichtig ist**

Gleichzeitig muss das Design entscheidende Kaufreize auslösen, indem bereits die Spielschachtel im Regal oder Onlineshop ins Auge fällt – nicht immer sind dafür auffällige Farben nötig. Vielmehr steht die Zielgruppe mit ihren Interessen und Ansprüchen im Fokus, wie auch der entsprechende Spielmechanismus, der bereits mit dem Spielcover erkenntlich sein sollte – das betont Bastian Herfurth, Head of Product Management bei Schmidt Spiele. Er sagt: „Bereits das Cover transportiert eine gewisse Erwartungshaltung an das Spiel. Wenn es also um ein schnelles Kinderaktionsspiel geht, muss auch eine gewisse Dynamik auf das Cover übertragen werden.“ Es gilt Neugierde beim Käufer zu wecken, sodass dieser mehr über das Spiel erfahren und es direkt ausprobieren will.

### **Länderspezifische Variationen**

Auch im Ausland sind die „German Boardgames“ unter anderem aufgrund ihrer Grafik äußerst beliebt und heben sich von den Designs dort ansässiger Verlage ab. Dort beeinflussen andere Branchen die Gestaltung von Brettspielen mitunter stark. So greifen beispielsweise französische Verlage vermehrt auf animierte und plastisch wirkende Illustrationen zurück, die stark an die der Videospiele erinnern. „In Deutschland ist dieser Einfluss noch nicht zu erkennen“ betont Bastian Herfurth.

**Bilderlink** (Credits: Schmidt Spiele):

[https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xskM\\_rMyfx1anRcsw?e=vDE1qA](https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xskM_rMyfx1anRcsw?e=vDE1qA)

### **Über Schmidt Spiele®**

*Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen. Weitere Informationen: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)*

### **Pressekontakt**

BISS PR & Communications

Natalie Hurthe

Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin

Tel.: +49 30 80 93 33 07

E-Mail: [schmidtspiele@biss-pr.de](mailto:schmidtspiele@biss-pr.de)

Internet: [www.biss-pr.de](http://www.biss-pr.de)