

**Die Spiel-Wiese. Wissen was gespielt wird! 9. Jahrgang, Ausgabe 35, Februar 1996 bis Ausgabe 39, November 1996.**

Die Zeitschrift „Die Spiel-Wiese“ mit dem Untertitel „Wissen was gespielt wird!“ wurde 1988 gegründet und stellt nach Aussage ihres Herausgebers, Arno Miller, die einzige österreichische Fachzeitschrift dar, die sich mit dem Bereich Gesellschaftsspiel auseinandersetzt. Sie erscheint in vier regulären Ausgaben und einem Extra-Heft pro Jahr, welches unmittelbar nach der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang Februar herausgegeben wird. Verlagsort ist Bregenz. Der Preis beträgt 32,-- Schilling pro Heft und 128,-- Schilling für ein Jahresabonnement.

Die Zeitschrift richtet sich in erster Linie an Konsumenten, um diesen eine bessere Orientierung auf dem Markt für Gesellschaftsspiele zu bieten. Ein Teil der Abonnenten rekrutiert sich aber auch aus Spielotheken und Verbände, die sich in ihrer Arbeit mit dem Gesellschaftsspiel auseinandersetzen.

Inhaltlich stellen Spielekritiken den Hauptschwerpunkt der Zeitschrift. Besprochen werden in erster Linie solche Spiele, die durch verschiedene Preise ausgezeichnet wurden. Zur besseren Übersichtlichkeit sind die Kritiken unterteilt in die Rubriken Spiele für *Kinder*, die *Familie*, *Freunde* und *Für 2*. In einem kurzen Steckbrief mit Angaben zur Spielkategorie, Autor, Verlag, Spieleranzahl und Altersempfehlung sowie Dauer, Preis, Bewertung der Spielanleitung, des Anspruches und des Spielreizes, weiters der Schachtel und des Materials, sind jeweils die wichtigsten Daten zu jedem Spiel zusammengefaßt. Entsprechend dem Gesamteindruck und der Qualität vergibt der Herausgeber bis zu fünf schwarze Punkte. Ein beigefügter Großbuchstabe gibt Auskunft darüber, wieviel Spielerfahrung für das Erlernen oder Begreifen des jeweiligen Spiels vonnöten ist (E = geeignet als Einsteigerspiel, G = für Gelegenheitspieler, F = für Fortgeschrittene, S = für Spielfreaks).

Im jährlich einmal erscheinenden EXTRA-Heft erfolgt eine komplette Auflistung und kurze Beschreibung der neu erschienenen Spiele. Ergänzt wird diese Liste durch eine Aufzählung jener alter Spiele, die aus Verlagsprogrammen gestrichen wurden.

Einen zweiten Schwerpunkt der Zeitschrift bilden Berichte über allgemeine Marktentwicklungen, Spieleverlage, Kauf- und Spielverhalten der Österreicher, Veranstaltungen und Meldungen aus dem Ausland. Das Spiel-Wiese-Barometer gibt Auskunft darüber, wie hoch im jeweiligen Jahr die Spiele verschiedener bekannter Autoren im Kurs stehen. „Ohne Gewähr“ werden Neuerscheinungen und aufgelassene Spiele derselben Autoren einander gegenüber gestellt. Unter der Rubrik „Spielplätze“ finden sich Hinweise zu einschlägigen Veranstaltungen.

1996 machte sich in vielen Verlagsprogrammen bekannter Spieleverlage der Trend zur Herausgabe von Kartenspielen bemerkbar. Diese sind nicht nur preisgünstiger zu produzieren, sondern vermutlich- im Jahr des Sparpaketes - auch erfolgsversprechender zu verkaufen. In der Spiel-Wiese werden auch einige dieser Spiele ausführlicher besprochen. In einer Exklusivumfrage wurden österreichische Führungspersonen verschiedener Spieleverlage zum Thema Belastungspaket befragt. Generell wurde die Meinung geäußert, daß den Österreichern zwar nicht die Lust am Spielen vergehen werde, sie aber gerne auf preisgünstigere Spiele zurückgreifen würden. In der letzten Ausgabe der Spiel-Wiese im Jahre 1996 sind Expertenmeinungen über die Chancen des Brettspiels in der Zukunft abgedruckt. Das Gesellschaftsspiel werde es demnach in der zunehmend digitalen Welt nicht leicht haben. Ausschlaggebend sei jedoch, was künftige Erwachsene in ihrer Kindheit gespielt hätten. Wären sie hier schon vielfach mit Brettspielen in Berührung gekommen, wüßten sie sie auch als Erwachsene zu schätzen, meint der Münchner Kommunikationswissenschaftler Hans Wagner. Nicht uninteressant

nimmt sich dazu eine 1996 durchgeführte Untersuchung des Market-Instituts über das Spielverhalten der Österreicherinnen und Österreicher aus, wonach jede fünfte befragte Person angab, in der letzten Woche oder am Wochenende ein Brett- oder Kartenspiel gespielt zu haben. Den Computer sehen die Österreicherinnen und Österreicher allerdings als die größte Bedrohung des Gesellschaftsspiels an. Für die Trendforscherin Mei Göppinger hat das Gesellschaftsspiel nur dann eine Chance, wenn es aus dem Schatten der unzähligen Freizeitoptionen heraustritt und sich ein ganz bestimmtes Profil zulegt.

Nach Beobachtungen der Spiel-Wiese werden derzeit von den Verlagen viele Neuerscheinungen wieder aus dem Programm gestrichen und alte Spiel - zum Teil in billigerer Aufmachung oder unter anderem Titel - neu herausgebracht.

Zu den im Jahrgang 1996 in der Spiel-Wiese angekündigten oder besprochenen Ereignissen zum Thema Gesellschaftsspiel zählen sowohl solche, die im Inland, als auch solche, die im Ausland stattgefunden haben. In Österreich fanden 1996 Spielefeste oder -tage in Salzburg, Villach, Innsbruck und Wien statt. Ziel der meisten Veranstaltungen war in erster Linie die Förderung des Gesellschaftsspiels, indem die Möglichkeit angeboten wurde, Spiele auszuprobieren und sich erklären zu lassen. Zu den in der Spiel-Wiese am ausführlichsten besprochenen ausländischen Veranstaltungen zählten ein Kongreß, ein Spieltag und eine Messe in der Schweiz. Von den Schweizer Ludotheken (ca. 350 Einrichtungen) wurde 1996 der 7. internationale Ludotheken-Kongreß organisiert, bei dem weltweiter Erfahrungsaustausch betrieben und 57 verschiedene Initiativen vorgestellt wurden. In 150 Ludotheken fand am 31. August der 2. Nationale Spieltag statt und die 3. Schweizer Spielmesse mit dem Schwerpunkt Brettspiele wurde Anfang September in St. Gallen veranstaltet. Auch hier stand das Ausprobieren neuer Spiele im Mittelpunkt.

Unter den Spielekritiken und Besprechungen findet *El Grande* (Autoren: Wolfgang Kramer und Richard Ulrich, Verlag: Hans im Glück), jenes Spiel, das 1996 den Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ erhalten hatte, besondere Beachtung. Die Spiel-Wiese gibt nicht nur eine eigene durchaus wohlwollende Beurteilung ab, in der lediglich die etwas umständliche Spielanleitung kritisiert wird, sondern druckt auch in anderen Zeitungen erschienene - ausnahmslos positive - Kritiken des Spieles ab. *El Grande* erhielt auch den „Deutschen Spielepreis“, der alljährlich aufgrund einer Leserumfrage der *Pöppel-Revue*, der ältesten deutschen Fachzeitschrift für Spiel, sowie durch Einzelvoten der wichtigsten deutschen, Schweizer und österreichischen Spielberatungsstellen, Spielkreise, Händler, Kritiker und anderer Experten ermittelt wird.

1995 hieß das „Spiel des Jahres“ *Die Siedler von Catan* (Autor: Klaus Teuber, Verlag: Kosmos). Dazu erschien 1996 ein Ergänzungsset, damit das bisher nur für maximal vier Personen gedachte Gesellschaftsspiel auch zu fünft oder zu sechst gespielt werden kann. Auch eine interaktive Version des Spiels auf CD-Rom wurde herausgegeben und eine Variante der *Siedler von Catan* als Kartenspiel, die in der Spiel-Wiese besonders ausführlich besprochen wird. 1995 wurden 260.000 Exemplare des Originalspiels verkauft, 1996 rechnete man mit 300.000 Stück. Das Ergänzungsset wurde bis zum September bereits 80.000 mal verkauft. 3.500 Stück des *Siedler*-Kartensets, das erst Ende Oktober auf der Essener Spielmesse vorgestellt worden war, waren nach eineinhalb Tagen vergriffen. Bis zur November-Ausgabe der Spielwiese waren bereits 10.000 Stück verkauft.

„Der Glöckner von Notre Dame“ hieß 1996 der Disney-Weihnachtsfilm, zu dem auch eine Unmenge an Spielen produziert wurde. Aufgrund ihrer geringen Qualität wurden sie in der Spiel-Wiese jedoch kaum besprochen. Umso interessanter gestaltete sich aber der Vergleich dreier Entenspiele für Kinder, zumal 1996 „diese Quakvögel besonders hoch im

Kurs“ (Spiel-Wiese, Ausgabe 38, S. 7) standen. In der letzten Ausgabe der Spiel-Wiese fanden Kinderspiele in Hinblick auf Weihnachten noch einmal besondere Beachtung.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, daß die Spielkritiken der Spiel-Wiese sich auf äußerst informative und seriöse Weise mit Neuerscheinungen auseinandersetzen und so Interessierte über aktuelle Angebote informieren. Die Notizen zu Veranstaltungen, zu Trends und dem Verlagswesen im Bereich des Gesellschaftsspiels stellen jedoch eher „Highlights“ dar und gehen wenig in die Tiefe.

*Judith Brocza*