

Von digital zu analog: KOSMOS setzt erfolgreiche Computerspiele als Brettspiele um

Innovative Autorenspiele, preisgekrönte Spieletrends und Kultspiele: KOSMOS Strategie sorgt für solides Wachstum

Stuttgart, 11.10.2019 – KOSMOS präsentiert diesen Herbst mit ‚Cities Skylines – Das Brettspiel‘ das erfolgreiche PC-Spiel als kooperatives Teamerlebnis für den Spieletisch. Über sechs Millionen Computerspiele wurden seit 2015 weltweit verkauft. Im Brettspiel von Rustan Håkansson werden die Spieler erstmals im Team zu Städteplanern und entdecken dabei einen besonderen Mehrwert: Statt alleine vor dem PC zu planen, ziehen alle gemeinsam an einem Strang und entdecken so ein ganz neues Spielgefühl.

Auch die Reihe ‚Adventure Games‘, mit der der Stuttgarter Verlag dieses Frühjahr erfolgreich gestartet ist, hat ihren Ursprung im digitalen Bereich. Alleine in den ersten vier Monaten wurden über 50.000 Spiele verkauft. Der Begriff ‚Adventure Games‘ bezeichnet ursprünglich ein bestimmtes Genre von Computerspielen. Hauptprinzip ist eine mysteriöse Geschichte, die von den Spielern nach und nach entdeckt – und gelöst – wird. Gleiches gilt für die Reihe von KOSMOS, die man auch als ‚analoge Computerspiele‘ bezeichnen kann. Die Spieler erkunden gemeinsam Räume, sprechen mit Personen, suchen Hinweise und kombinieren verschiedene Gegenstände miteinander um das Geheimnis der Geschichte zu enthüllen. Diesen Herbst erscheint bereits das dritte Spiel in der Reihe.

KOSMOS klettert auf Platz eins der umsatzstärksten Spieleverlage Deutschlands*

Daneben sorgen weitere Neuheiten und bestehende Programm-Titel für eine positive Bilanz bei KOSMOS. Der Verlag verzeichnet in den ersten neun Monaten des Jahres Umsatzzuwächse im deutlich zweistelligen Bereich und ist inzwischen der größte Spielehersteller Deutschlands im Bereich Familien- und Erwachsenenspiel**. „Die Begeisterung für Gesellschaftsspiele hält weiter an und sorgt für gute Stimmung in der gesamten Branche. Wir sind in der glücklichen Lage, deutlich stärker als der Markt zu wachsen. In den Top 25 der Spielmarken im Bereich Familien- und Erwachsenenspiele in Deutschland ist KOSMOS mit vier starken Marken vertreten“, erläutert Heiko Windfelder, Verlagsleitung KOSMOS Spielware. „Mit unseren Marken wie EXIT erreichen wir

PresseInformation

außerdem ganz neue Zielgruppen, die sich zuvor kaum für Brettspiele interessiert haben. Aber nicht nur die EXIT Serie, auch weitere Titel wie die ‚Die drei ??? Krimi Puzzles‘ oder ‚Quiztopia‘ von Marc-Uwe Kling und seiner Frau Maria verkaufen sich hervorragend.“ Die guten Umsatzzahlen der ersten neun Monate, sowohl für die Spiele als auch für die Spielwaren mit den Zauber- und Experimentierkästen sowie den Bastelboxen bilden eine solide Grundlage für das anstehende Weihnachtsgeschäft.

EXIT ist stärkste Spielemarke* und hat Marktanteil von 80 Prozent im Segment Escape-Spiele

‚EXIT – Das Spiel‘ aus dem KOSMOS Verlag ist ebenfalls weiter auf Wachstumskurs. Die Marke belegt im ersten Halbjahr 2019 Platz eins der stärksten Spielemarken nach Umsatz in Euro von Januar bis Juni 2019 in der Kategorie Familienspiele.*** Damit schaffte es ‚EXIT – Das Spiel‘ innerhalb von nur zweieinhalb Jahren, die bisherige, langjährige Top-Spielemarke von Platz eins zu verdrängen. Weltweit haben sich die EXIT Spiele bereits über 4,5 Millionen Mal verkauft.

„Wir gehen davon aus, dass das Thema anhält und sogar noch wächst. Das zeigen uns auch unsere Verkaufszahlen: Alleine in diesem Jahr haben wir bereits über 700.000 EXIT Spiele verkauft und haben einen Marktanteil von über 80% im Segment Escape-Spiele!“, erklärt Matthias Kienzle, Geschäftsleitung Marketing & Vertrieb KOSMOS Spielware und Heiko Windfelder fügt hinzu:

„Unsere Redaktion entwickelt zusammen mit den Autoren Inka und Markus Brand laufend neue, innovative Rätsel. Die Ideen gehen ihnen nicht aus. Und natürlich tüfteln wir intern auch an neuen EXIT Ideen und Themen abseits der Spiele und Bücher. Wichtig ist dabei, dass die neuen Produkte unseren Qualitätsansprüchen genügen.“

CATAN im Weltraum: Neuauflage des Klassikers von Fans heiß erwartet

Das Kultspiel CATAN feiert nächstes Jahr bereits sein 25-jähriges Jubiläum. Mit weltweit über 30 Millionen verkauften Exemplaren gehört CATAN zu den erfolgreichsten Spielemarken überhaupt – und ist nach wie vor hochaktuell. Das beweisen alleine 2,2 Millionen verkaufte Spiele in 2018.

Diesen Herbst steht zunächst aber noch ein anderes Jubiläum an: Mit CATAN Sternenfahrer veröffentlicht Kosmos 20 Jahre nach dem ersten Erscheinen eine komplett neu überarbeitete Version des beliebten Spiels. Nicht nur die Optik wurde neu gestaltet, sondern auch die Mechanik und Figuren im Spiel hat

PresseInformation

CATAN Autor Klaus Teuber zusammen mit dem KOSMOS Verlag umfassend überarbeitet. Das Spiel eignet sich sowohl für Wiederentdecker und Einsteiger.

Legenden von Andor: Die Spielefamilie bekommt Zuwachs

Auch für Fans des Fantasyspiels ‚Die Legenden von Andor‘ gibt es neue Abenteuer: ‚Die Befreiung der Rietburg‘ spielt in der Welt von Andor und ist ein eigenständiges, schnelles Spiel von Gerhard Hecht. Es funktioniert anders als das preisgekrönte ‚Die Legenden von Andor‘ und bietet dennoch ein ähnliches Spielgefühl. Die Helden spielen kooperativ, bekommen Hilfe von neuen Freunden sowie nützlichen Gegenständen und müssen ihre individuellen Sonderfähigkeiten klug einsetzen. Mit Hilfe von Karten bewegen sie sich von Ort zu Ort und bekämpfen gemeinsam die Kreaturen, die die Rietburg angreifen. Wie gewohnt wurde das Spiel atmosphärisch von ‚Andor-Vater‘ Michael Menzel illustriert. Die erfolgreiche Spielemarke ist seit mehr als fünf Jahren in den Top 30 der beliebtesten Brettspiele in Deutschland und hat sich weltweit über 700.000 Mal verkauft.

Überraschende Neuheiten und Geheimtipps

Neben den großen Spielmarken veröffentlicht KOSMOS wieder ein abwechslungsreiches Herbst-Spieleprogramm. Das kooperative Stichkartenspiel ‚Die Crew‘ von Autor Thomas Sing überzeugt durch die Kombination innovativer Mechanismen. Hier bringen nicht die meisten, sondern nur die richtigen Stiche den Sieg. In 50 verschiedenen Missionen steigt kontinuierlich der Schwierigkeitsgrad und Kommunikations-Handicaps lassen die Spannung steigen. Stark nachgefragt ist auch das kooperative Deck-Building-Spiel ‚Harry Potter™ – Kampf um Hogwarts™‘. Hier erleben Fans die sieben Schuljahre von Harry Potter in sieben Spieleetappen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad und tauchen tief in das zauberhafte Universum ihrer Lieblingshelden ein.

Die Känguru-Welt von Erfolgsautor Marc-Uwe Kling bekommt ebenfalls schrägen Zuwachs in Form eines schnellen Würfelspiels. In der ‚Würfel-WG‘ kämpfen die Spielenden mit den ganz alltäglichen Schwierigkeiten und Entscheidungen einer Wohngemeinschaft: Wie bekommt man schleunigst die WG-Mitglieder wach? Wer putzt das Bad? Und wer füllt den Kühlschrank? Die Spielenden würfeln bestimmte Würfelkombinationen, mit denen sie müde Mitbewohner aufwecken, die Wohnung säubern oder neue WG-Mitglieder anwerben. Auch Die Reihe ‚Lost Cities‘ von Reiner Knizia bringt diesen Herbst Würfel ins Spiel. Bei ‚Lost Cities – Auf Schatzsuche‘ dreht sich alles rund um

PresseInformation

Expeditionen an entlegene Orte und sagenhafte Schätze. Nur wer clever beim Würfeln taktiert und das nötige Quäntchen Glück hat, ist erfolgreich. Mit seinem kompakten Format eignet sich das Abenteuerspiel insbesondere für unterwegs.

Innovative Kickstarter-Neuheiten

Daneben publiziert KOSMOS zwei besondere Spieleneuheiten, die einigen Spielern bereits von der Crowdfunding-Plattform ‚Kickstarter‘ bekannt sein könnten: In ‚Villagers‘ gründen die Spieler jeweils ihr eigenes Dorf und sind auf der Suche nach Fachkräften. Nur wenn sich die Betriebe gut ergänzen und sich auch wertvolle Spezialisten im Dorf niederlassen, winkt der Sieg und das wohlhabendste Dorf wird gewinnen. ‚Palm Island‘ ist hingegen ein innovatives Kartenspiel, für das kein Tisch benötigt wird, denn gespielt wird in der Handfläche, auf Englisch: Palm. Darin übernehmen ein bis zwei Spieler die Führung über ein aufstrebendes Dorf auf Palm Island. Es gilt, so viele Rohstoffe wie möglich zu sammeln, Gebäude auszubauen und so Punkte zu erhalten.

Alle Spiele können in Essen am KOSMOS Stand in Halle 3, Stand B-112 wieder ausgiebig gespielt werden – mit Ausnahme von EXIT – Das Spiel. Denn diese Rätsel können nur einmal gelöst werden. Durch Beschreiben, Falten und Zerschneiden des Spielmaterials sind besonders abwechslungsreiche Rätsel möglich. Daher stehen den Spielern Probierspiele zur Verfügung, mit denen sie das EXIT Konzept kennenlernen können.

Ihr Pressekontakt:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Silke Ruoff
Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel. +49 (0) 711/21 91-454, Fax +49 (0) 711/21 91-413
E-Mail: presse@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

*im Bereich Familienspiele, Quelle: Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Retail Tracking Toys, Kategorie Familienspiele, 1. Halbjahr 2019

**Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Retail Tracking Toys, Familien- und Erwachsenenspiele

***Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Retail Tracking Toys, Kategorie Familienspiele, 1. Halbjahr 2019