



PRESSEINFORMATION / SPIELEENTWICKLUNG

Ausblick Frühjahrsneuheit 2026: Vom „Naschmarkt“ zum „Morty Sorty Magic Shop“

Hinter jedem fertigen Spiel stecken unzählige Entwicklungs- und auch Rückschritte. Damit am Ende des Prozesses jede Menge Spaß im Spielekarton steckt, braucht es neben der anfänglichen zündenden Idee viele kreative Köpfe, Zeit und natürlich Ausdauer. Anhand des jüngsten Projekts „Naschmarkt“ des Wiener Spieleautors Markus Slawitscheck gewährt Schmidt Spiele® exklusive Einblicke in die facettenreiche Welt der Spieleentwicklung. Das Ergebnis wird Ende Jänner 2026 auf der Spielwarenmesse in Nürnberg präsentiert und erscheint als Frühjahrsneuheit im Handel.

- Der Startschuss für das neue Familienspiel ertönte im Oktober 2024 auf der Spielmesse in Essen, als Markus Slawitscheck seine Spielidee präsentierte. Erste Testrunden im Schmidt Spiele®-Team und externen Spiele-Gruppen ergaben schnell positive Rückmeldungen. Schritt für Schritt wurden die Spielmechanik und Abläufe am Prototypen verfeinert.
- In den nächsten Monaten gelang ein großer Schritt, indem das Handling optimiert wurde, durch die einfache Änderung auf doppelseitige Plättchen. Als positiver Nebeneffekt brachte dies noch mehr Spannung ins Spiel. Zeitgleich wurde auch an der Variantendichte und Komplexität geschraubt und ein modulares Wertungssystem implementiert. Hauptaugenmerk lag beim Erhalt von Wiederspielreiz und Spannung.
- Im Jänner 2025 folgte der Vertragsabschluss zwischen Markus Slawitscheck und Schmidt Spiele®. Damit begannen zugleich die redaktionelle Arbeit und die Themensuche. Inspiriert von „Die Quacksalber von Quedlinburg“, Kennerspiel des Jahres 2018, entstand die Idee einer Hexenküche. Im weiteren Verlauf entwickelte sich das Konzept weiter: Aus der Spielmechanik des Sortierens wurde ein wohlgeordnetes Einkaufsregal in einem exquisiten „Magic Shop“. Die Idee überzeugte das gesamte Team, die Suche nach Illustrator*innen begann.
- Im April 2025 wurde ein geeigneter Illustrator gefunden, die ersten Entwürfe überzeugten durch Stil und Atmosphäre. Nun ging es weiter mit der herausfordernden Titelsuche. Es sollte ein Name sein, der in Deutsch, Englisch und Französisch gleichermaßen funktioniert und zugleich klanglich überzeugt.
- Im Sommer stand das Coverdesign am Programm. Es wurden verschiedene Ansätze entwickelt, verworfen und verbessert, ehe man sich Schritt für Schritt dem finalen Look annäherte. Ein passender Titel wurde gefunden, sodass aus „Naschmarkt“ der klingende Name „Morty Sorty Magic Shop“ wurde. Inhaltlich wurde parallel unaufhaltsam und stetig an der Feintuning der Wertungen gearbeitet.
- Aktuell gibt es zahlreiche kleine Gestaltungselemente, die entwickelt und festgelegt werden müssen. Der Prozess ist zeitaufwendig. Aber die Liebe zum Detail spielt eine zentrale Rolle und sorgt bei allen Beteiligten für große Freude am gemeinsamen Schaffensprozess.



- Das fertige Familienspiel „Morty Sorty Magic Shop“, ein leicht zu erlernendes aber durchaus anspruchsvolles Spiel für 2-4 Personen ab acht Jahren, wird seine Premiere auf der Spielwarenmesse in Nürnberg, der größten B2B-Plattform der Branche, Ende Jänner 2026 feiern.

Der Autor: Markus Slawitscheck



Markus Slawitscheck, geboren 1992, arbeitet als Lehrer und Spieleautor in Wien. Er liebt es, Brettspiele zu erfinden und diese bei wöchentlichen Stammtischen mit vielen wunderbaren Menschen zu testen. Am liebsten spielt und testet er aber mit seiner Lebensgefährtin July, die leider viel zu oft gegen ihn gewinnt. Bei seinen Spielen ist ihm wichtig, dass sie starke Emotionen hervorrufen. „Morty Sorty Magic Shop“ ist sein achttes veröffentlichtes Spiel und es ist für Markus eine besondere Freude, dass das Spiel beim Schmidt-Verlag erscheint! Die schön geordneten und sortierten Waren am berühmten Wiener Naschmarkt waren eine besondere Inspiration für Markus, als er „Morty Sorty Magic Shop“ entwickelt hat.

Wien, 15. Oktober 2025

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 Josef 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

Pressekontakt

Schindler-PR, Mag. (FH) Susanna Schindler
0664 444 79 34, s.schindler@schindler-pr.at, schindler-pr.at