



PRESSEINFORMATION

Lassen sich die Symbole gemeinsam entschlüsseln? Bei dem kooperativen Abenteuerspiel „Break In“ werden Spieler zu Einbrechern

Berlin, Herbst 2020. Wer ist mutig genug, in ein Gefängnis einzubrechen, das von unberechenbaren Gewässern abgeschirmt wird? Oder sich Zugang zu einer streng bewachten Militärbasis zu verschaffen, obwohl dort mysteriöse Dinge vor sich gehen? Bei „**Break In**“ werden Spieler zu Einbrechern, Fluchthelfern und gerissenen Mitwissern. Ein bis sechs Spieler müssen auf dem 3D-Spielplan Symbole entschlüsseln und Rätsel lösen, um in neue Räume vorzudringen. Doch nicht etwa um sich selbst zu befreien, sondern einem Freund und Häftling bei dessen Flucht zu unterstützen. Die „Break In“-Reihe umfasst zunächst die beiden Spiele „Alcatraz“ und „Area 51“, die im Frühjahr 2021 um weitere Abenteuer erweitert werden.



© Schmidt Spiele

Zu cleveren Einbrechern werden ein bis sechs Spieler ab 12 Jahren bei dem kooperativen Rätselspiel „**Break In**“. Gemeinsam müssen die Spieler versteckte Symbole finden und entschlüsseln und sich so in der 3D-Spielumgebung Raum für Raum bis in den Kern vorarbeiten – wo der zu rettende Freund sehnsüchtig wartet. Während Spieler beim Abenteuer „Area 51“ in eine streng bewachte Militärbasis eindringen, müssen sie bei „Alcatraz“ tiefe Gewässer durchqueren und eine Festung aus Gitterstäben erobern – ohne von den Gefängniswächtern geschnappt zu werden. Hinweise, die in Form von Symbolen in der jeweiligen Spielumgebung zu finden und entschlüsseln sind, führen Spieler in neue Räume. Diese lassen sich Ebene für Ebene öffnen und offenbaren weitere Hinweise, mit denen die Spieler allmählich bis in den Kern vordringen können. Sobald die Spieler die letzte Schachtel geöffnet und damit den Kern erreicht haben, endet das Spiel und der Einbruch ist gelungen.

Typ: Kooperatives Rätselspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autoren: David Jakos, Nicholas Cravotta & Rebecca Bleau | Spieler: 1-6 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 100 Min. | Preis: 27,99 €



Die Autoren:

David Jakob ist Erfinder, Künstler und Ingenieur gleichermaßen. Als Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design entwickelt er diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA. Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie das Leben und die Arbeit auf spielerische Weise, um Spiele zu erschaffen, die die Welt verändern.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrBOUTJQ23pn59N1h?e=hWvi2X>

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

Pressekontakt



Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy
Kronprinzendam 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de