

Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

PR-AGENTUR:

Griffith Consulting
Jenny Gardke
Telefon +49 (0)89.17 92 87 82
jg@griffiths-consulting.de

Guinness World Records 2019 – Gamer's Edition

Zocken, bis der Rekord kommt!

E-Sport ist angesagt wie nie! Derzeit bricht der Trendsport ständig neue Rekorde – ob bei Preisgeldern oder Zuschauerzahlen. Doch auch abseits vom Trendsport bieten Computer-, Onlinespiele und Co. rekordverdächtigen Gesprächsstoff! Daher widmet Guinness World Records mit der Gamer's Edition den Themen sogar einen ganzen Sonderband. Leser erfahren alles über faszinierende Bestleistungen aus der Gaming-Welt, Social Media und Virtual Reality. Das Buch zeigt dabei nicht nur Kindern und Teenagern, dass elektronische Spiele längst Kulturgut sind.

Ob bei *FIFA* oder *Fortnite*, ob mit PlayStation, Xbox oder PC, ob in Strategiespielen, Sportsimulationen oder Ego-Shootern – Rekorde aus dem Gaming-Bereich gibt es unglaublich viele. Die spannendsten Meisterleistungen wie den höchsten Xbox-Live-Gamerscore oder die meisten gleichzeitigen Twitch-Stream-Zuschauer einer Einzelperson („Ninja“) oder auch die coolsten Persönlichkeiten stellt die „Guinness World Records 2019 Gamer's Edition“ vor. Außerdem stammt das Vorwort von dem britischen YouTuber und *Minecraft*-Streamer Joseph Garrett alias „Stampy Cat“. Er kombiniert zum Beispiel seine beiden Leidenschaften Kuchen und *Minecraft* und stellt den Rekord über das schnellste Backen von zehn Kuchen in *Minecraft* auf.

Neben den unglaublichsten Rekorden rund um die wichtigsten Spiele finden große und kleine Gamer in dem Buch auch zahlreiche Hintergrundinformationen, Zeitreisen zu historischen Konsolen oder Spieleklassikern, Top-10-Listen und Interviews mit Berühmtheiten. Ein Jahresüberblick über die aufregendsten Nachrichten aus der Welt der Spiele und eine Übersicht über die aktuellsten Awards runden das Rekorde-Buch ab. Elf verschiedene Kapitel auf 216 Seiten zu Themen wie Rollenspiele, Simulationen oder Weltenbauer versetzen Leser ab acht Jahren immer wieder in Erstaunen und regen nicht nur Zocker zu Diskussionen an.

Auch die schillernde Social Media Welt kommt in der Gamer's Edition nicht zu kurz. Wer hat die meisten Follower auf Instagram und welches Bild die meisten Likes? Welches Spiel hat die meisten Follower auf Twitter?

Genug gestöbert in der Welt der Spieler? Über 47.000 Rekorde, beispielsweise Wissenschaft, Technik, Natur und Sport, entdecken Leser im Hauptbuch „**Guinness World Records 2019**“ – 80 Prozent der Bestleistungen und Geschichten sind dabei neu! Das Buch steht in diesem Jahr unter dem Thema „Tüftler“ und zeigt, dass jeder Mensch rekordverdächtig sein kann.

**Guinness World Records
Gamer's Edition 2019**

216 Seiten
ab 8 Jahren
ISBN 978-3-473-55461-4
€ [D] 16,99
€ [A] 17,50
SFr. 24,50 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:

6. September 2018**Guinness World Records 2019**

256 Seiten
ab 8 Jahren
ISBN 978-3-473-55460-7
€ [D] 19,99
€ [A] 20,60
SFr. 28,50 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:

6. September 2018

Weitere Informationen zu Guinness World Records unter:

www.guinnessworldrecords.de und
www.guinnessworldrecords.com

Weitere Informationen

zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter:

www.ravensburger.de



Presse-Information

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

PR-AGENTUR:

Griffith Consulting
Jenny Gardke
Telefon +49 (0)89.17 92 87 82
jg@griffiths-consulting.de

Eine zweite Sonderedition „**Guinness World Records 2019 Wilde Tiere**“ widmet sich unglaublichen, tierischen Rekorden. Alle drei Bücher erscheinen im Programm des Ravensburger Buchverlages.

(2.985 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.