

# Protokoll Verlageworkshop

## Ravensburger arbeitet kostenpflichtig mit Agentur

Im Vorfeld schon angekündigt war die Nachricht, es gebe einschneidende Neuerungen bei Ravensburger. Deshalb war das Interesse am diesjährigen Verlageworkshop auf dem Göttinger Spieleautorentreffen besonders groß. Nicht nur die vielen Neulinge nutzten die Möglichkeit, Redakteure der Verlage kennen zu lernen, auch viele gestandene Autoren kamen ins untere Foyer der Stadthalle Göttingen.

Die Mitteilung von Andrea Herre von Ravensburger war dann auch eine echte Überraschung. Amerikanische Verhältnisse werden auf den deutschen Markt übertragen. Für unaufgefordert eingereichte Spiele ist ab sofort die Agentur "Projekt Spiel" von Christian Beiersdorf zuständig, die Vorschläge von Spieleautoren sichten wird. Das geschieht nicht mehr kostenfrei. Deutsche Autoren müssen für jede eingereichte Spielidee mit 65 Euro in Vorleistung gehen. Alle Autoren, die schon Spiele bei Ravensburger veröffentlicht haben, sind von dieser Regelung ausgenommen.

Frau Herre begründete diese Neureglung damit, dass in jedem Jahr rund 1500 Spielideen in der Redaktion eingereicht würden. Nur wenige Spiele hätten eine Chance auf Veröffentlichung. Die Sichtung würde viel Arbeitskraft der Redaktion absorbieren, so dass ein Outsourcing hier Entlastung bringen könne. Die Prüfung der Spielideen übernimmt Christian Beiersdorf. Damit greift Ravensburger auf einen äußerst erfahrenen Redakteur zurück, der in vergangenen Jahren erfolgreich für ASS, F.X. Schmid und Ravensburger gearbeitet hat. Drei Spiele des Jahres (Auf Achse, Adel verpflichtet und Bluff) hat er auf den Weg gebracht.

Für die Einreichgebühr bietet die Agentur „Projekt Spiel“ von Christian Beiersdorf einen Service an, der über die Vermittlung von Spielideen für Ravensburger hinausgeht. Er wird einerseits gezielt nach Ideen suchen, die ins Programm der Firma passen, andererseits verspricht er detailliertere Rückmeldungen über Schwächen der eingereichten Spielideen, die Verbesserungsvorschläge mit einbeziehen. Die „Flatrate“ von 65 Euro sei für diese Arbeit nicht kostendeckend, die Zusatzkosten übernehme immer noch die Firma Ravensburger. Im Falle einer positiven Weitergabe des Spiels an Ravensburger, sei die Agentur außen vor. Alle weiteren Verhandlungen laufen dann mit den Redakteuren der Spielefirma. Sollte Christian Beiersdorf unter den Spielideen Perlen finden, die nicht ins Ravensburger Programm passen, bietet er seine Agentur als Vermittlungsinstanz zur Kontaktaufnahme mit anderen Verlagen an. In diesem Fall muss an „Pro Spiel“ eine Beteiligungsprovision von 40 % abgetreten werden. Christian Beiersdorf betont, dass dies nur ein Angebot an Autoren sei, nicht mehr und nicht weniger.

Ansprechpartner: Christian Beiersdorf, [www.projekt-spiel.de](http://www.projekt-spiel.de)

Ansprechpartner Ravensburger für Hausautoren: z.B. Lothar Hemme, Clemens Tuerck, [info@ravensburger.de](mailto:info@ravensburger.de)

Für alle anderen anwesenden Verlage gilt bis auf Weiteres das bisher übliche Procedere. Vor dem Hintergrund des vorbildlichen Autorenleitfadens des Hans im Glück Verlages stellten die Redakteure ihre jeweiligen Profile dar.

## Autorenleitfaden (Hans im Glück Verlag)

- ✘ Bevor Sie uns ein dickes Paket mit einem Prototypen schicken, ist es besser, wenn Sie uns zunächst eine Spielregel zu senden, damit wir uns schon mal ein Bild machen können, um was für eine Art von Spiel es sich handelt. Meist kann man anhand der Lektüre schon feststellen, ob Ihre Idee in unser Programm passen könnte - oder nicht. Gerne können Sie die Spielregel auch per E-Mail an [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de) senden, dann sollte die E-Mail aber bitte nicht größer als 3 MB sein. Senden Sie bitte auch nicht in 10 E-Mails aufgestückelte Nachrichten.
- ✘ Bitte senden Sie uns auch nicht 10 Spielideen auf einmal zu, sondern beschränken Sie sich bitte auf 1 oder maximal 2 Ideen.
- ✘ Schön wäre auch ein Foto vom Spielmaterial, unbedingt nötig ist es aber nicht.
- ✘ Meist erhalten Sie bereits innerhalb weniger Tage eine Reaktion von uns.
- ✘ Fordern wir dann einen Prototypen an, erhalten Sie umgehend eine Bestätigung über den Eingang.
- ✘ Ein eingehender Test dauert natürlich seine Zeit. Je nach Komplexität sollten Sie mit etwa 4-8 Wochen rechnen. Während der Spielermessen in Essen (Oktober) und Nürnberg (Februar) bekommen wir üblicherweise mehr Spielregeln als im Sommer, so dass im Winter die Bearbeitungszeit leider auch mal länger dauern kann.
- ✘ Immer wieder werden wir gefragt, wie wir es handhaben, wenn ein Spiel gleichzeitig an verschiedene Verlage geschickt wird. Selbstverständlich haben Sie das Recht, dies zu tun. Fair ist es, wenn Sie uns auf diese Tatsache hinweisen. Bitte haben Sie aber auch Verständnis dafür, dass wir dann Ihren Entwurf nur in der eingereichten Fassung spielen und keinerlei Änderungen testen können. Es macht keinen Sinn, wenn mehrere Verlage gleichzeitig mit einem Spiel „arbeiten“.
- ✘ Übrigens: Noch kein einziges Spiel ist bei uns so veröffentlicht worden, wie es eingereicht wurde. Die Spiele werden teilweise erheblich verändert, doch geschieht dies immer in enger Zusammenarbeit mit dem Autor.
- ✘ Eine weitere häufig gestellte Frage ist, wie denn ein Prototyp aussehen muss. Am allerwichtigsten ist, dass der Prototyp komplett spielbar ist. Gehen Sie also nicht davon aus, dass wir Material in Hülle und Fülle vorrätig haben.
- ✘ Ob Sie nun Ihren Prototypen handbemalt einsenden oder fast schon produktionsreif, wird uns in unserer Entscheidung nicht beeinflussen. Natürlich freuen auch wir uns, wenn der Entwurf von Ihnen schon liebevoll gestaltet ist, aber letztlich entscheidet die Spielidee.
- ✘ Bevor Sie uns nun ein Spiel schicken, sollten Sie sich ansehen, welche Art von Spielen wir bis jetzt veröffentlicht haben. Hier auf der Homepage können Sie sich schon einen ausführlichen Einblick verschaffen. Die Bandbreite geht vom einfachen flotten Kartenspiel über das raffinierte Familienspiel bis zum komplexen abendfüllenden Spiel. Eines ist aber allen Spielen gemeinsam: Der gewisse Pfiff. Schicken Sie uns also bitte nicht die hundertste Monopoly-Variante oder den tausendsten Klon von Mensch ärgere Dich nicht. Auch reine Kinderspiele, Quiz- und Kommunikationsspiele sind eher nicht unser Spezialgebiet und haben daher nur sehr geringe Chancen.
- ✘ Ein wichtiges Thema ist der Schutz von Spielideen. Obwohl uns kein Fall von Ideenklau in den letzten Jahren bekannt ist, ist es natürlich verständlich, wenn sich ein Autor seine Idee schützen lassen will. Das Deutsche Spiele-Archiv in Marburg bietet einen recht kostengünstigen Service an, bei dem Ihre Spielidee für 3 Jahre im Archiv hinterlegt wird. Nähere Informationen erhalten Sie unter [Spiele-Archiv@t-online.de](mailto:Spiele-Archiv@t-online.de). Oder Sie schreiben per Post an das Deutsche Spiele-Archiv: Dt. Spiele-Archiv e.V., Barfüßer Str. 2a, 35037 Marburg/Lahn.

**Aus der Sicht von Spiel & Autor möchten wir an dieser Stelle (wie auch im Workshop getan) ergänzen, dass eine Veröffentlichung in unsere Zeitschrift ebenfalls dem Schutz der Spielidee dient.**

☛ Und eine letzte Bitte: Senden Sie Ihren Prototyp möglichst in einer „handelsüblichen“ Verpackung. Das heißt, das Spiel sollte ungefähr die Größe eines normalen Gesellschaftsspiels nicht überschreiten.

## Zu den weiteren Verlagen

**Abacus:** Als Vertreter von Abacus legt Ullrich Bauer dar, dass der Verlag einerseits Kartenspiele (bis zu 112 Karten) sucht, andererseits nicht zu materialintensive Brettspiele im Familienspielbereich für das flache Schachtelformat (à la PARIS PARIS). Neu ist die Kombination von Kartenspiel und Material für die sogenannte „kleine Box“ (à la KAI PIRANJA). Die Entscheidungsprozesse laufen im Verlag bis zum 1.9. für das kommende Jahr. Wichtig noch der Hinweis, dass sämtliches Material namentlich gekennzeichnet sein müsse. Die Zusammenarbeit mit Goldsieber/Noris findet seit Frühjahr dieses Jahres nicht mehr statt.

Ansprechpartner: Ullrich Bauer und Joe Nikisch; [info@abacusspiele.de](mailto:info@abacusspiele.de)

**Amigo:** Reinhard Staube weist ausdrücklich darauf hin, dass Amigo zwar Rollenspiele und Sammelkartenspiele im Angebot habe, aber solche Spiele nicht suche. Anbieten könne man dem Verlag sonst alle hervorragenden Spielideen. Eine Rückmeldung auf Email-Anfragen erfolge spätestens nach ein bis zwei Wochen.

Ansprechpartner: Reinhard Staube und Uwe Mölter; [info@amigo-spiel.de](mailto:info@amigo-spiel.de)

**Haba:** Wolfgang Dirscherl, Preisträger des Förderpreises für Nachwuchsautoren 2001, arbeitet inzwischen in der Redaktion der Firma Haba. Seine Firma suche ausschließlich Kinderspiele für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren. Umsetzung der Spielideen mit Holzmaterialien sei erwünscht. Die Schachtelgrößen reichen vom ganz kleinen Mitbringenspiel bis zur ganz großen Spielverpackung. Es habe keinen Sinn, Haba Kartenspiele anzubieten.

Ansprechpartner: Wolfgang Dirscherl [wolfgang.dirscherl@haba.de](mailto:wolfgang.dirscherl@haba.de)

**Hans im Glück:** s.o.

Ansprechpartner: Dirk Geilenkeuser [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

**Kosmos:** Wolfgang Lüdtkke fasst die umfangreiche Suche des Verlages für die Kinder-, Familien und Erwachsenenspiele zusammen. Es gebe zwei Redaktionen, die Kinderspielredaktion, die von Frau Dochtermann und Frau Schyns (Holzspiele) betreut werde, und den Redaktionsbereich für TM. Hauptansprechpartner für TM ist Wolfgang Lüdtkke. Die Bearbeitungszeit dauere mindestens drei bis sechs Monate. Gesucht wird „alles, was gut ist“. Erlebnisspiele (wie DOS RIOS), manchmal auch abstrakte Spiele (wie EINFACH GENIAL). Neu suche Kosmos Spiele für die „kleine Reihe“ bis 10 Euro, weiterhin Kartenspiele für zwei Spieler, bei denen ein Glückselement vorhanden sein müsse, außerdem Spiele für das „mittlere Format“ zwischen 15 und 20 Euro. Ausnahmen seien in allen Fällen möglich, wenn entsprechende innovative Spielideen vorgelegt würden. Im Kinderspielsektor

würden ebenfalls gute Spielideen gesucht, die auch aufwendig in Holz produziert werden könnten (Schyns).

Ansprechpartner: TM, Wolfgang Lüdtkke, [wolfgang.luedtke@t-online.de](mailto:wolfgang.luedtke@t-online.de)

Kinderspiele, Sandra Dochtermann, [s.dochtermann@kosmos.de](mailto:s.dochtermann@kosmos.de)

**Phalanx Games** (per mail nachgeliefert):

Wir sind an „guten“ Brett- und Kartenspielen interessiert.

Diese nicht sehr aussagekräftige Beschreibung ist dennoch Programm: Wir möchten die gesamte Bandbreite, von einfachen, kleinen Kartenspielen, bis zu anspruchsvollen, größeren Brettspielen abdecken und fühlen uns dabei lediglich dem – natürlich sehr subjektiven - Begriff „gutes Spiel“ verpflichtet.

Ansprechpartner Spielvorschläge: Uli Blennemann ([Ublennemann@aol.com](mailto:Ublennemann@aol.com) )

**Prestel Verlag:** Thomas Fackler betreut als externer Redakteur (wie Valentiner-Branth im übrigen auch) das deutlich wachsende Spieleprogramm des Prestel Verlages, der inzwischen vier bis fünf Spiele pro Jahr herausbringt. Gesucht wird alles, was mit Kunst, Architektur und der jeweiligen Geschichte zusammenhängt. Das können Memoryvarianten sein, Legespiele, Spiele mit Karten, alles nicht zu komplex.

Ansprechpartner: Thomas Fackler, [thomas.fackler@a-city.de](mailto:thomas.fackler@a-city.de)

**Queen Games:** Bernd Dietrich hat in einem Gespräch die wesentlichen Fakten für seinen Verlag nachgeliefert. Er erwartet aussagefähige Kurzbeschreibung mit Foto bei der Erstanfrage. Wenn das Spiel angefordert wird, ist darauf zu achten, dass alle üblichen Adressangaben nicht nur auf der Schachtel, sondern auch auf der Regel vorhanden sind. Sobald ein Prototyp eingegangen ist, wird das Eintreffen des Spiels schnellst möglich quittiert. Bis Ende September ist die erste Phase abgeschlossen. Von den angeforderten Spielen (300 Anfragen hat Queen Games jährlich zu bearbeiten), werden 90 Prozent zurückgeschickt. Die nächste Stufe verläuft mit engem Feedback zwischen Autor und Verlag. Dietrich ist es wichtig, dass in dieser Phase mit offenen Karten gespielt werde. Sollte ein Autor sein Spiel mehreren Verlagen angeboten haben, möchte er bei einer Zusage auch den Zuschlag erhalten und nicht als Pokermasse in Verhandlungen mit größeren Verlagen missbraucht werden. Der Arbeitsprozess in dem kleinen Verlag gliedert sich im Augenblick über das Jahr noch in die beiden Phasen der halbjährigen Sichtung von Neuheiten und der halbjährigen Realisierung von Spielideen. Obwohl Bernd Dietrich inzwischen von Rüdiger Beyer in seiner Arbeit unterstützt wird, sieht er im Augenblick keine Chancen, diese Arbeitsaufteilung zu verändern.

Ansprechpartner: Bernd Dietrich , [b.dietrich@queen-games.de](mailto:b.dietrich@queen-games.de)

Rüdiger Beyer, [r.beyer@queen-games.de](mailto:r.beyer@queen-games.de)

**Selecta:** Die Firma Selecta konnte dieses Jahr leider nicht nach Göttingen kommen. Sie waren nur indirekt durch eine sehr informative Autorenmappe auf dem Workshop präsent. Selecta sucht Spiele im Alter von 1 – 6 Jahren. Die Redaktion bittet um Einsendung spielbarer Prototypen mit Spielanleitung. Eingesandt werden können Motorikspiele (CAMIONO), Legespiele, Memospiele (SPARITO), Lernspiele (SCOLINA), Familienspiele (MARE POLARE), Mitbringspiele. Geachtet wird besonders auf pädagogischen Wert, inhaltlich gute Spielideen, hohen Spielwert und neuartige Mechanismen.

Ansprechpartner: Katja Volk, [katja\\_volk@selecta-spielzeug.de](mailto:katja_volk@selecta-spielzeug.de)

**Schmidt :** Der Verlag Schmidt-Spiele aus Berlin, vertreten durch Jürgen Valentiner-Branth, sucht im Kinderspielbereich Ideen für Lizenzspiele (betreut durch André Mack). Im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele sucht Schmidt die ganze Bandbreite. Zur Bearbeitungsdauer bemerkt Valentiner.Branth, dass es manchmal durchaus etwas länger als in dem HIG-Papier angegeben dauern könne.

Ansprechpartner: Jürgen Valentiner-Branth, [valentiner-branth@schmidtspiele.de](mailto:valentiner-branth@schmidtspiele.de)

**Zoch:** Per Mail nachgeliefert hat der ebenfalls in Göttingen anwesende Zoch Verlag folgende Informationen.

1. Zoch:

a) wird erwachsener. Neuerdings suchen wir auch Spielideen, die etwas anspruchsvoller sind. Unsere Zielgruppe ist mit uns zusammen älter geworden.

b) Zoch wird pädagogischer.

Wir haben schon die Kooperationen mit Klett angefangen, wo wir uns Deutsch-Englisch verschrieben haben. Dies macht Platz für den Bereich Kommunikationsspiele und Logikspiele.

c) Zoch bekommt Nachwuchs.

Wir werden in schon in Essen einen neuen Stand haben, in dem unser neuer Partner ausstellen wird. Diese Firma, die unabhängig von Zoch ist (Huch & friends) wird sich zuerst um oben bereits beschriebene pädagogische Produkte kümmern. In Essen werden wir darüber hinaus einige Legespiele präsentieren, wo vor allem Wert auf die Verarbeitung gelegt wird.

Ansprechpartner Spielvorschläge Zoch: Walter Scholz, [W.Scholz@zoch-verlag.com](mailto:W.Scholz@zoch-verlag.com)

Ansprechpartner Spielvorschläge Huch: Cornelia Rist, [redaktion@cornelia-rist.de](mailto:redaktion@cornelia-rist.de)