

# Pegasus Spiele – Tipps für Spieleautor\*innen

Sie haben ein eigenes Spiel erfunden und möchten es uns vorstellen? Wunderbar! Wir haben Ihnen hier einige Informationen und Tipps zusammengestellt!

## Inhalt

Entwicklung Ihres Spiels .....	1
Spielanleitung .....	2
Ist Pegasus der richtige Verlag für Ihr Spiel? .....	2
Kontakt zu Pegasus.....	3
Präsentation Ihres Spiels .....	3
Besonderheiten bei Präsentation per Videokonferenz.....	4
Besonderheiten bei persönlicher Präsentation .....	5
Prototyp.....	6
Test Ihres Prototyps durch Pegasus .....	6
Exklusivität .....	6
Vertraulichkeit.....	6



## Entwicklung Ihres Spiels

Vielleicht haben Sie Ihr Spiel bisher überwiegend mit Verwandten und Freunden gespielt. Das ist während der Entwicklung des Spiels eine gute Möglichkeit, ihr Spiel zu testen und zu verbessern. Allerdings tendieren Verwandte und Freunde nicht selten dazu, ein „freundliches“ Feedback zu geben, um Sie nicht vor den Kopf zu stoßen.

Deshalb empfehlen wir Ihnen, nach Möglichkeiten zu suchen, Ihr Spiel möglichst auch mit fremden Menschen zu testen. Überlegen Sie sich zudem, welche Zielgruppe Ihr Spiel haben könnte, und testen Sie nach Möglichkeit in dieser Zielgruppe. Sinnvoll ist ebenfalls, das Spiel mit Menschen unterschiedlichen Alters zu testen.

Es kann auch hilfreich sein, sich mit anderen Spieleautor\*innen zu vernetzen und gemeinsam zu testen. Hierzu können Sie auf der Webseite der Spieleautorenzunft regionale Autor\*innengruppen finden und kontaktieren: [www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de)! Dort finden Sie auch weitere hilfreiche Informationen für Spieleautor\*innen.

Ebenfalls ans Herz legen möchten wir Ihnen das Buch „Leitfaden für Spieleerfinder“ von Tom Werneck. Beziehen können Sie es hier:

Bayerisches Spiele-Archiv Haar e. V., Brunnenstr. 2a, 85540 Haar, [www.spiele-archiv.de](http://www.spiele-archiv.de)

Machen Sie sich zudem mit dem Markt vertraut und finden Sie heraus, ob und welche Spiele es schon gibt, die Ihrem Spiel ähnlich sind. So vermeiden Sie es, ein Spiel zu entwickeln, das es vielleicht annähernd identisch bereits gibt. Oder bildlich ausgedrückt: verwenden Sie Ihre Zeit nicht darauf, das Rad neu zu erfinden, sondern lieber darauf, aus der Kenntnis des Rads etwas Neues zu entwickeln, das es in dieser Form noch nicht gibt.



## Spielanleitung

Um Ihr Spiel zu testen, benötigen Sie nicht nur ein Muster, einen sogenannten „Prototyp“, sondern auch eine Spielanleitung. Folgende Dinge sollten darin unbedingt enthalten sein:

- Name bzw. Arbeitstitel Ihres Spiels
- Personenanzahl und Spieldauer
- Ihr Name, Ihre Email-Adresse und auch Ihre Post- bzw. Paketanschrift
- Eine genaue Auflistung des enthaltenen Spielmaterials, am besten mit Abbildungen oder Fotos, die eine Zuordnung erleichtern.
- Alle Spielregeln.

Orientieren Sie sich bei der Struktur Ihrer Anleitung an modernen Spielen. Oft ist die folgende Reihenfolge von Vorteil: Einleitung – Spielmaterial – Spielvorbereitung – Ziel des Spiels – Allgemeiner Spielablauf – Detaillierter Spielablauf – Ende des Spiels – Impressum (Kontakt Daten etc.). Dies kann allerdings in manchen Fällen auch abweichend sinnvoller sein.

Bitte nehmen Sie sich Zeit, um eine gute Spielanleitung zu formulieren. Testen Sie nicht nur Ihr Spiel, sondern auch Ihre Spielanleitung! Lassen Sie Ihren Prototyp mit der Anleitung unbedingt in einer oder mehreren Testgruppen spielen, die das Spiel noch nicht kennen.

Wichtig: Erklären Sie bei diesen Tests nichts selbst, sondern schauen Sie nur dabei zu, wie die Testgruppe das Spiel anhand Ihrer Anleitung erlernt. So entdecken Sie am besten, welche Formulierungen unklar sind oder ob sogar Dinge komplett in Ihrer Anleitung fehlen.

## Ist Pegasus der richtige Verlag für Ihr Spiel?

Bevor Sie uns kontaktieren, um uns Ihr Spiel vorzustellen, schauen Sie sich bitte unser Verlagsprogramm an, am besten auf unserer Homepage [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)! So können Sie sich einen Eindruck verschaffen, ob Ihr Spiel in unser Sortiment passt.

Generell suchen wir durchaus ein breites Sortiment von Spielen, angefangen von Kinderspielen ab 3 Jahren über Familienspiele bis hin zu sogenannten Kennerspielen, die etwas anspruchsvoller sind. Auch reine Kartenspiele sind für uns interessant.

### Wichtige Faktoren sind für uns:

- Großer Spielspaß
- Hoher Wiederspielreiz
- Neue Mechanismen
- Unverbrauchte Themen

### Folgende Arten von Spielen suchen wir derzeit NICHT:

- Würfellaufspiele
- Quizspiele
- Komplexe Expertenspiele wie z. B. „Tainted Grail“, „Spirit Island“, „Mombasa“ oder „Terra Mystica“
- Kriegsspiele (War Games)
- Spiele für ausschließlich 2 Spieler\*innen.



**Pegasus Spiele**

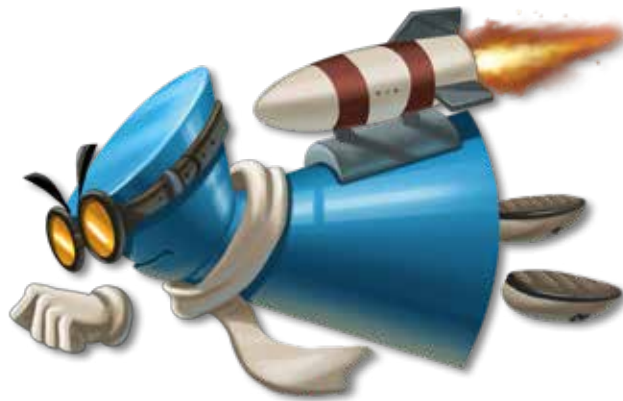
## Kontakt zu Pegasus

Wir freuen uns darauf, Sie und Ihr Spiel kennenzulernen. Bitte melden Sie sich dazu am besten bei unseren *Pegasus Designer Days* an, wo Sie uns Ihr Spiel in einer Videokonferenz vorstellen können. Den Termin der nächsten Veranstaltung sowie das Anmeldeformular finden Sie unter:

[www.pegasus.de/community/events/pegasus-designer-days](http://www.pegasus.de/community/events/pegasus-designer-days)

Darüber hinaus können Sie unser Redaktionsteam regelmäßig bei Veranstaltungen wie dem Göttinger Spieleautorentreffen oder der Internationalen Spieleerfindermesse in Haar kennenlernen.

Bitte schicken Sie uns KEINE Spiele bzw. Prototypen unaufgefordert zu! Solche Einsendungen können wir zum aktuellen Zeitpunkt leider nicht berücksichtigen.



## Präsentation Ihres Spiels

Es ist soweit: Sie treffen jemanden aus unserem Redaktionsteam bei einer Videokonferenz oder Veranstaltung, um Ihr Spiel zu präsentieren. Damit ihre Präsentation möglichst gut gelingt, haben wir Ihnen einige Tipps zusammengestellt.

### Der allerwichtigste Tipp zuerst:

- Kommen Sie nicht unvorbereitet zu unserem Gespräch, sondern üben Sie Ihre Präsentation vorher, zum Beispiel vor einem Spiegel oder mit guten Freunden bzw. Bekannten! Übung macht den Meister. Zum einen gibt es Ihnen die Gelegenheit, Dinge vorab zu verbessern, mit denen Sie nicht zufrieden sind. Zum anderen entwickeln Sie dadurch eine Routine. Routine ist bei einer Präsentation generell sehr hilfreich, weil sie gegen Nervosität hilft. Außerdem werden Sie mit Routine auch schneller und können somit besser die meist sehr begrenzte Zeit unseres Gesprächs einhalten.

### Allgemeines:

- Versuchen Sie, nicht aufgeregt zu sein. Stellen Sie sich möglichst vor, Sie zeigen Ihr Spiel einem guten Freund.
- Lassen Sie sich nicht irritieren, falls unser Mitarbeiter Ihnen evtl. das „Du“ anbietet, denn dies ist unter Spieler\*innen durchaus üblich.
- Bleiben Sie authentisch, verstellen Sie sich nicht.
- Präsentieren Sie nicht sich selbst, sondern Ihr Spiel.
- Achten Sie darauf, den vereinbarten Zeitrahmen nicht zu überschreiten.



## **Spielinhalt:**

- Beginnen Sie Ihre Spielvorstellung nicht mit detaillierten Regeln!
- Starten Sie stattdessen mit einem sehr kurzen Überblick über die Art des Spiels, die Mechanismen und das Thema, sowie Personenzahl und Spieldauer. Dazu gehört auch die Info, ob Ihr Spiel kooperativ (man gewinnt oder verliert gemeinsam) oder kompetitiv (man spielt gegeneinander) ist.
- Nennen Sie maximal 3 Dinge, die Ihr Spiel besonders machen und von anderen Spielen auf dem Markt positiv abheben. Machen Sie uns neugierig auf Ihr Spiel!
- Danach fassen Sie kurz (!) den allgemeinen Spielablauf zusammen. Erklären Sie die Struktur des Spiels, also z. B. ob das Spiel über mehrere Runden und/oder Spielzüge verläuft und wie ein eventueller Spielzug abläuft. Nennen Sie maximal 3 der wichtigsten Aktionen, die Spieler\*innen im Spiel ausführen. Und vor allem: Erklären Sie das Ziel des Spiels, also wie man es gewinnt.
- Erst jetzt beginnen Sie damit, die Regeln Ihres Spiels ausführlicher zu erläutern. Konzentrieren Sie sich dabei auf die wichtigsten Regeln, die unbedingt nötig sind, um den Spielablauf zu verstehen.
- Erklären Sie nicht jedes kleinste Detail! Wir wollen zu diesem Zeitpunkt nur herausfinden, ob Ihr Spiel generell für uns von Interesse ist. Dazu müssen wir nicht jede Sonderregel kennen.
- Erklären Sie den Spielablauf nicht nur theoretisch, sondern führen Sie einfach mal einen oder mehrere Spielzüge durch! Im praktischen Ablauf verstehen wir Ihr Spiel meist viel besser als bei einer rein theoretischen Erklärung.
- Überlegen Sie sich vorab, welche Spielsituation Sie präsentieren möchten. Oft ist es zwar sinnvoll, den Spielaufbau zu Beginn des Spiels zu zeigen. Aber manchmal kann eine Situation bei fortgeschrittener Spieldauer unter Umständen besser geeignet sein für eine Erklärung. Dies hängt sehr vom Spiel ab, dafür gibt es kein Patentrezept.

## **Bereiten Sie sich auch auf einige typischen Fragen unserer Mitarbeiter vor:**

- Wie verändert sich das Spiel im Laufe der Spieldauer (Dynamik, Progression)?
- Wie verläuft die Spannungskurve?
- Welche Interaktion gibt es zwischen den Spieler\*innen?
- Mit welchen anderen Spielen würden Sie Ihr Spiel vergleichen?

## **Besonderheiten bei Präsentation per Videokonferenz**

Bei einer Videokonferenz ist es noch wichtiger als bei einem persönlichen Treffen, dass Sie Ihre Präsentation vorher üben. Denn zum Beispiel bei unseren *Pegasus Designer Days* geben wir Ihnen pro Spiel nur einen Termin von 10 Minuten. Das heißt, Sie sollten Ihr Spiel in ca. 8 Minuten präsentieren können, und das gelingt meist nur mit Übung!

Programme für Videochats wie z. B. *Zoom* bieten einige hilfreiche Features, um ein Spiel gut zu präsentieren. So ist es bei *Zoom* zum Beispiel möglich, mehrere Kameras gleichzeitig zu verwenden. Dies bietet einige zusätzliche Möglichkeiten für unterschiedliche Perspektiven. Oder Sie richten eine Kamera auf Ihr Spiel und eine zweite auf sich selbst.

Eine weitere Kamera kann auch hilfreich sein, falls Sie mehr als ein Spiel präsentieren möchten. So können Sie ein zweites Spiel auch schon vorab aufbauen und mit einer anderen Kamera zeigen, ohne Zeit für den Abbau des einen Spiels und den Aufbau des nächsten Spiels zu verschwenden.

**Wichtig: Testen Sie Ihre Kameraeinstellung(en) vorher!**



**Pegasus Spiele**

Auch das Feature, Ihren Computerbildschirm mit uns teilen zu können, bietet einige zusätzliche Optionen für die Präsentation. Hier ein paar Beispiele:

- **Fotos:** Sie können unterschiedliche Spielsituationen vorab fotografieren und uns dann auf dem Bildschirm zeigen. Dies geht schneller als das Spiel selbst umzubauen.
- **PowerPoint:** Statt uns Ihren Prototyp mit der Kamera zu zeigen, können Sie auch eine PowerPoint-Präsentation vorbereiten und uns diese vorführen. Damit können Sie zum Beispiel die wichtigsten Regeln während der Erklärung durch Texteinblendungen visualisieren. Und auch hier können Sie unterschiedliche Spielsituationen fotografieren und einbinden.
- **Tabletopia, Tabletop Simulator und Ähnliches:** Dies sind Online-Spiele-Portale, auf denen Sie Ihr Spielmaterial hochladen und Ihr Spiel online spielen können. Solche Portale sind generell sehr gut zur Präsentation von Spielen geeignet. Allerdings benötigen Sie etwas Zeit für die Einarbeitung in die technische Umsetzung des jeweiligen Portals. Beachten Sie allerdings, dass sich manche Mechanismen auf manchen Portalen eventuell technisch nicht umsetzen lassen!

### Besonderheiten bei persönlicher Präsentation

Eine persönliche Präsentation bei einer Veranstaltung unterscheidet sich in einigen Punkten von einer Videokonferenz. Der größte Unterschied besteht sicher darin, dass Sie ihr Spiel mit uns gemeinsam einige Minuten anspielen können, sofern die Komplexität des Spiels und das vorhandene Zeitfenster dies zulassen. Zudem lassen sich auch Emotionen sowie Interaktion zwischen den Spieler\*innen besser präsentieren.

Falls in Ihrem Spiel die Haptik ein wichtiges Element darstellt, lässt sich auch dies besser bei einem persönlichen Treffen vermitteln.

**Noch ein Tipp:** Erstellen Sie ein Blatt (maximal 1 Seite A4) mit den wichtigsten Infos über ihr Spiel:

- Name bzw. Arbeitstitel Ihres Spiels
- Art des Spiels, Mechanismen, Thema, kooperativ oder kompetitiv
- Personenanzahl und Spieldauer
- Maximal 3 Dinge, die Ihr Spiel besonders machen und von anderen, vergleichbaren Spielen auf dem Markt positiv abheben
- Ein Foto des aufgebauten Spielmaterials
- Ihr Name und Ihre Email-Adresse

Bringen Sie zu der Veranstaltung mehrere Ausdrücke bzw. Kopien dieses Blatts mit, die Sie uns oder Vertretern anderer Verlage mitgeben können!



## Prototyp

Wenn uns Ihr Spiel gefällt und wir es besser kennenlernen möchten, bitten wir Sie um Zusendung Ihres Prototyps.

- Der Prototyp sollte wirklich ALLES enthalten, was zum Spielen benötigt wird.
- Beachten Sie unbedingt unsere Hinweise zur Spielanleitung weiter oben!
- Wenn möglich, packen Sie Ihr Spielmaterial bitte nicht nur in einen einfachen Briefumschlag, sondern in eine Spieleschachtel, die Sie außen sowohl mit dem Namen bzw. Arbeitstitel Ihres Spiels als auch mit Ihrem eigenen Namen und Ihren Kontaktdaten beschriften. Diese Schachtel verpacken Sie dann in einem Paketkarton.
- Senden Sie Ihren Prototyp an die Adresse, die Ihnen unser Mitarbeiter dazu genannt hat.

## Test Ihres Prototyps durch Pegasus

Wir spielen Ihren Prototyp zuerst innerhalb unserer Redaktion und testen ihn auf unterschiedliche Aspekte. Wenn er uns dort überzeugt, erweitern wir unsere Tests auf externe Testgruppen. Dies alles benötigt einiges an Zeit. Bitte rechnen Sie deshalb mit einer Dauer von ca. 4-6 Monaten, bevor Sie Feedback von uns erhalten.

Sollten wir Ihr Spiel ablehnen, kann dies vielfältige Gründe haben. Gerne versuchen wir, Ihnen die wichtigsten Gründe zu nennen. Aber dies ist uns aufgrund der Vielzahl an eingereichten Spielen nicht immer möglich. Selbstverständlich erhalten Sie Ihren Prototyp von uns wieder zurück.

Falls Ihr Spiel sowohl in unserer Redaktion als auch in unseren Verlagskonferenzen überzeugen konnte, bieten wir Ihnen einen Verlagsvertrag an. Ihr Honorar hängt dabei prozentual vom Netto-Verkaufspreis an Händler ab.

## Exklusivität

Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass Sie uns Ihren Prototyp exklusiv zur Verfügung stellen. Sollten Sie parallel weitere Prototypen desselben Spiels auch an andere Verlage schicken, dann seien Sie bitte so fair und teilen uns dies mit. Immerhin sind wir bereit, Zeit und Geld in die Begutachtung Ihres Spiels zu stecken!

## Vertraulichkeit

Selbstverständlich behandeln wir Ihr Spiel vertraulich. Sie müssen auch keine Bedenken haben, dass wir Ihr Spiel oder Elemente daraus ohne Ihre Zustimmung in irgendeiner Weise verwenden. Würden wir dies tun, dann spräche sich das sehr schnell herum und wir bekämen keine neuen Spiele mehr angeboten. Dies liegt natürlich nicht in unserem Interesse!

**Wir freuen uns auf Ihre originellen und spannenden Spielvorschläge!**

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.  
Version 1.0, Oktober 2020

*Wir machen Spaß!*  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**