

Informationen für neue Spieleautoren



Erster Kontakt

Sie haben ein Spiel entwickelt und es schon viele Male mit Verwandten und Freunden gespielt? Nun möchten Sie es uns vorstellen. Damit Sie auch erkennen können, ob wir der richtige Verlag für Ihr Spiel sind, machen Sie sich am besten mit unserem Verlagsprogramm vertraut. Am einfachsten geschieht dies über unsere Homepage im Internet: www.amigo-spiele.de! Nur so können Sie ein Gefühl dafür bekommen, welche Spiele für uns in Frage kommen könnten und welche eher nicht.

Wir suchen generell Kinder- und Familienspiele und speziell Kartenspiele.

Unsere Kinderspiele sind für Kinder ab 4 Jahren (in Einzelfällen auch ab 3 Jahren). Der Spielspaß für die Altersgruppe soll im Vordergrund stehen, aber auch die Umsetzbarkeit des Materials spielt für unser Programm eine Rolle.

Bei Familienspielen suchen wir pfiffige, nicht zu komplexe Ideen mit einer Spielzeit von max. 30–45 Minuten. Gerne können dabei die Glückselemente überwiegen.

Als Marktführer bei Kartenspielen kann es in diesem Segment auch etwas komplexer zu gehen. Die Kartenanzahl sollte bei max. 120 Karten liegen. In Einzelfällen sind bis zu 160 Karten möglich.

Kein Interesse haben wir grundsätzlich an:

- Spielen für ausschließlich zwei Personen
- Sportsimulationen, Wirtschaftssimulationen
- Rollenspielsystemen
- Sammelkartenspielen
- Spielen, bei denen Kampf das zentrale Element ist
- Würfellaufspielen (mit Ereignisfeldern)
- Rätsel- und Quizspielen
- Buchstaben- und (Kreuz-)Wortspielen
- Partyspielen
- Lernspielen jeder Art
- Abstrakten Denkspielen

Schlechte Chancen haben auch sehr komplexe Werke (sogenannte „Spieler-Spiele“), aber auch Spiele mit einem hohen Materialaufwand (viel Holz oder Kunststoff, elektronische Komponenten, die eine Batterie erfordern, Magnete etc.). Um die bunte Spielewelt ein bisschen grüner zu machen, versuchen wir außerdem, wo immer es möglich ist, auf Plastikinhalt zu verzichten.

Bitte schicken Sie uns zunächst eine kurze Beschreibung der Spielidee, die Spielanleitung und ein oder mehrere Fotos des Materials zu, nicht gleich ein spielbares Muster (Prototyp). Wir freuen uns auch, wenn Sie Ihr Spiel in einem kurzen Video erklären und uns den Link zu diesem Video zusenden.

Wenn möglich nur per E-Mail an: redaktion@amigo-spiele.de.

Falls Sie den elektronischen Weg nicht nutzen können, dann per Brief:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Redaktion
Waldstraße 23-D5
63128 Dietzenbach

Prüfen Sie bitte vor Zusendung noch einmal sehr sorgfältig und selbstkritisch, ob die Spielanleitung in allen Punkten verständlich ist. Bauen Sie unbedingt Beispiele und veranschaulichende Abbildungen ein, das ist häufig enorm hilfreich. Es ist nicht in Ihrem Sinne, wenn wir Ihr Spiel absagen müssen, weil die Anleitung unverständlich ist.

Am besten lassen Sie die Anleitung von jemandem aus Ihrem Bekanntenkreis gegenlesen, der noch nicht an einer Ihrer Testrunden teilgenommen hat. Dies gilt im Übrigen auch für die Spielidee. Schicken Sie uns erst dann die Spielunterlagen, wenn Sie das Spiel ausreichend getestet haben und die Mehrheit der Meinung ist: Jetzt gefällt es uns!

Die erste Begutachtung anhand der E-Mail oder des Briefes wird in den meisten Fällen 2–3 Wochen nicht überschreiten, wobei wir zumeist wesentlich schneller sind. Haben Sie nach diesem Zeitraum nichts von uns gehört, dann fragen Sie ruhig bei uns nach. Wir prüfen jeden Spielvorschlag gewissenhaft und sorgfältig auf seine Eignung für unser Programm. Bei der Erstsichtung nehmen wir keine Bewertung hinsichtlich der Qualität der eingesandten Spielidee vor. Es geht hierbei lediglich um ein „ist nicht das Richtige für uns“ oder „bitte den Prototyp zusenden“. Sofern wir nicht ausdrücklich darum bitten, möchten wir einmal abgelehnte Spiele nicht in überarbeiteter Form erneut vorgestellt bekommen.



Haben Sie von uns eine Bitte um ein spielbares Muster (Prototyp) erhalten, schicken Sie das Spiel an die oben genannte Adresse. Bitte **schreiben Sie Ihren Namen und ihre Kontaktdaten in die Spielanleitung und auf die Spielschachtel**. Es kommt nicht selten vor, dass wir einen Spielvorschlag nicht zurückschicken können, weil der Name des Autors fehlt.

Jeder Prototyp wird zunächst innerhalb der Redaktion gespielt. Danach geht er in unsere externen Testgruppen und wird dort vor allem auf Spielreiz geprüft. Sollte die Spielanleitung nur ungenügend ins Spiel hineinführen oder Fragen offenlassen, so hat das häufig eine unnötig negative Bewertung zur Folge, auch wenn die Grundidee des Spiels erstklassig sein sollte. Bitte bedenken Sie, dass in den Testrunden mitunter ganz normale Familien und keine Profis sitzen.

Diese genauen Tests brauchen natürlich ihre Zeit. Je nach Jahreszeit (Urlaubs- oder Messezeiten) und Anzahl der Prototypen, die gleichzeitig angeboten werden, müssen Sie mit 3–6 Monaten Bearbeitungszeit rechnen. Zudem sind wir natürlich gleichzeitig mit der Entwicklung der jeweiligen Programm-Neuheiten befasst, was die Bearbeitungszeit Ihrer Spielvorschläge zusätzlich beeinflusst.

Falls wir Ihr Spiel ablehnen, nehmen Sie es bitte sportlich und versuchen Sie, nicht unnötig nachzuhaken. Eine Ablehnung muss nicht bedeuten, dass das Spiel nicht oder nur schlecht funktioniert hat. Sie besagt lediglich, dass das Spiel nicht in unsere Programmplanung passt und das kann viele Gründe haben. Bei einem anderen Verlag sieht das vielleicht schon wieder ganz anders aus.

Wir erhalten jährlich über 1.000 Spielvorschläge. Bitte haben Sie daher Verständnis, dass wir nicht jede Absage detailliert begründen können. Bei der Vielzahl an Vorschlägen und zu testenden Prototypen würde das den Rahmen des Machbaren sprengen. Den Prototyp erhalten Sie auf unsere Kosten per Post zurück.



Vertraulichkeit und Exklusivität

Wenn wir von Ihnen einen Prototyp erhalten, gehen wir grundsätzlich davon aus, dass Sie uns das Spiel exklusiv anbieten, schließlich investieren wir Zeit, Geld und Energie in viele Spieltests. Wenn Sie also Ihren Spielvorschlag an mehrere Verlage schicken, dann ist es nur fair, dass Sie uns darüber informieren. Zwar kommt ein Autor in aller Regel selten in die glückliche Verlegenheit, dass gleich zwei Verlage parallel zugreifen möchten, aber passiert ist auch dies schon. Und so etwas führt dann fast zwangsläufig zu Verstimmungen.

Jede Spielidee wird bei uns grundsätzlich vertraulich und sorgfältig behandelt. Gerade Neulinge unter den Autoren haben hin und wieder Bedenken, dass eine Idee bzw. Teile davon ohne vertragliche Regelung genutzt werden könnten. Als renommierter Verlag, der mit weltweit bekannten Spielautoren zusammenarbeitet, haben wir kein Interesse daran, die Rechte der Autoren zu verletzen. Würden wir uns an einer Spielidee vergreifen, würde dies innerhalb der Spieleszene sehr schnell die Runde machen und wir bekämen keine Spielidee mehr angeboten.

Sollte Ihr Spiel in allen Testrunden und auch in unserer abschließenden Programmkonferenz positiv bewertet werden, erhalten Sie von uns einen Verlagsvertrag. Das Honorar unserer Autoren orientiert sich prozentual am Netto-Verkaufserlös (Abgabepreis an den Händler ohne MwSt.) und wird im Einzelfall verhandelt. Die Höhe des Honorars ist abhängig von Auflage, Ausstattung und Auslandsversionen.



Tipps

Sofern Sie es noch nicht besitzen, möchten wir Ihnen folgendes Buch empfehlen: „Leitfaden für Spieleerfinder“ (Autor: Tom Werneck). Das Buch kostet 5 Euro und ist gegen Vorkasse erhältlich bei: Bayerisches Spiele-Archiv Haar e.V., Brunnenstraße 2 A, 85540 Haar.

Weitere Informationen zum Thema Spiel finden Sie am einfachsten im Internet unter: www.spielbox.de oder bei der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) www.spieleautorenzunft.de. Auf der Spielboxseite finden Sie auch Links zu den umfassenden Spieledatenbanken „Luding“ und „BoardGameGeek“.

Wollen Sie darüber hinaus Ihre Spielidee schützen lassen, bevor Sie sich an einen Verlag wenden, dann informieren Sie sich beim „Deutschen Spiele-Archiv“ in Nürnberg. Dort erhalten Sie einen kostengünstigen Service, bei dem Ihre Spielidee für drei Jahre im Archiv hinterlegt wird. Nähere Informationen erhalten Sie unter www.spielearchiv.nuernberg.de oder per E-Mail spielearchiv@stadtnuernberg.de oder schreiben Sie an: Deutsches Spiele-Archiv e. V. c/o Spielzeugmuseum Nürnberg, Irrerstraße 21, 90403 Nürnberg.

Falls Sie uns auf einem Autorentreffen oder einer Spielemesse persönlich sprechen wollen oder uns in einem virtuellen Meeting Ihre Spielidee vorstellen möchten, vereinbaren Sie in jedem Fall rechtzeitig vorab einen Termin!

Am besten per E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Auf eine gute Zusammenarbeit! Wir sind neugierig auf Ihre Spiele!

Ihr AMIGO-Redaktionsteam

Miriam Donda

Holger Grimm

Anna-Lena Heid

Bernd Keller

Alessandro Montingelli