

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



15.04.2026

Session 20

Verlagseinblicke

Agenda

15.00 - 15.15	CHECK-IN
15.15 - 15:30	Projektvorstellungen
15:30-16.00	Verlagseinblicke 1
16:00 - 16:15	Pause
16:15 - 17:00	Verlagseinblicke 2
17:00 - 17.15	Prototyping
17:15 - 18:00	Diskussion und Fragen
18:00 - 19:00	1:1 / Übung Digitale Tools / Organisatorisches

CHECK-IN

Welche Spielidee schlummert schon länger in deinem Kopf?

Wie gehst du damit um, wenn Regeln unklar sind oder sich unfair anfühlen?

PROJEKT- VORSTELLUNGEN

- Welche Projekte habt ihr gerade?
- Was ist der Status der Projekte?
- Welche Pläne habt ihr mit den Projekten (Göttingen/Berlin Con)?
- Habt ihr aktuell Frustpunkte/was hält euch gerade auf?

The background features a gradient from light orange at the top to a vibrant pink at the bottom. Three large, semi-transparent orange pentagons are scattered across the upper portion of the image. The text 'VERLAG SEINBLICKE' is centered horizontally in a white, bold, sans-serif font with a slight drop shadow.

VERLAG SEINBLICKE

Ronja Lauterbach

Werdegang

- 10/2009–09/2013: Bachelor of Arts im Fach Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft (Universität Bonn)
- 10/2013–03/2016: Master of Arts im Fach Keltologie (Philipps-Universität Marburg)
- 10/2015–03/2016: PR- und Marketingpraktikum bei Pegasus Spiele
- 04/2016–03/2018: Marketingvolontariat bei Pegasus Spiele (Schwerpunkt Handelsmarketing)
- 04/2018 bis 07/2023: Trade Marketing Manager bei Pegasus Spiele
- Seit 01/2020: Betreuung des Magazins Ringbote
- Seit 08/2023: Spieleredakteurin bei Pegasus Spiele (Schwerpunkt Lokalisierung)

Redaktionstätigkeit

- Bisher ca. 45 Projekte redaktionell betreut, ungefähr die gleiche Menge lektoriert, hauptsächlich Lokalisierungen
- Bekanntestes Spiel: Bomb Busters (Spiel des Jahres 2025)
- Weitere Titel: Paws Up (Eigentitel) Men-Nefer, Thebai, Silverfrost, Everdell Duo, The Vale of Eternity



GRUNDLEGENDES FÜR
AUTOR*INNEN

Wann ist ein Spiel gut genug?

- Die kurze Antwort: Wenn es genug getestet wurde und immer noch Spaß macht
- Es reicht nicht, ein Spiel ein paar Mal mit der Familie und/oder Freund*innen zu testen
- Spiele es mit fremden Personen, z. B. auf Veranstaltungen oder bei öffentlichen Spieletreffs
- Spiele es in unterschiedlichen Gruppengrößen
- Teste auch deine Anleitung: Lass Gruppen das Spiel mit der Anleitung selbst lernen und beobachte (möglichst ohne einzugreifen)

Ist mein Spiel schlecht, wenn ein Verlag nein sagt?

- Manchmal ja, aber oft nein
- Vielerlei Gründe für Absagen: Passt nicht ins Sortiment, aktuell keine Kapazitäten frei, zu ähnlich zu einem anderen Spiel, Reiz lässt zu schnell nach, keine klare Zielgruppe oder Zielgruppe zu klein, zu umfangreich etc.
- Beschäftige dich mit dem Spielmarkt
- Du musst das Rad nicht neu erfinden, aber du solltest auch nicht ein anderes Rad nachbauen

Was braucht der Verlag von Autor*innen?

- Unverzichtbar: Vollständige Anleitung
- Wenn die Anleitung/der Pitch überzeugt: Vollständiger, spielbarer Prototyp
- Muss nicht hübsch sein, nur funktionieren
- KI-Artwork ist nicht nötig und ist ggf. nicht gerne gesehen
- Nice to have: „Fact Sheet“ mit den wichtigsten Infos (Altersempfehlung, Personenzahl, Dauer, deine Kontaktdaten) auf einen Blick, ggf. 3-Schritt-Anleitung und deinen Argumenten, was das Spiel besonders macht (USPs); Erklärvideo

Welche Kriterien hat ein Verlag?

- Es gib keinen „Katalog“, der für alle Verlage gilt, unterschiedliche Verlage setzen unterschiedliche Schwerpunkte
- Haba -> Kinder und ggf. Familienspiele
- Feuerland -> Kenner- und Expertenspiele
- Academy Games -> Historische Themen
- Manche Verlage machen nur Eigentitel, andere nur Lokalisierungen
- Was die meisten suchen:
- Innovation/Frisches Spielgefühl
- Beliebte Mechanismen neu kombiniert oder mit besonderem Twist
- Langanhaltender Spielspaß (Stichwort: Wiederspielwert)
- Falls sehr thematisch: Gute Aufarbeitung des Themas und Einbindung in die Spielmechanik (Stichwort: Immersion)
- Was die meisten nicht suchen: Uno/Monopoly/Risiko etc. mit einer neuen Sonderregel

Wie finde ich Verlage?

- Die wohl umfangreichste Liste: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamepublisher>
- Verlagsliste der SAZ:
 - <https://www.spieleautorenzunft.de/verlagsprofile.html>
 - Vorteil: Filtermöglichkeiten nach Land und Zielgruppen, Verlage haben Profile mit weiteren Infos
- Ansonsten: Schau dir deine Spielesammlung an

Wie kontaktiere ich Verlage?

- Am besten auf Veranstaltungen, die gezielt Autor*innen und Verlage zusammenbringen
- Viele Verlage haben Kontaktmöglichkeiten auf ihrer Webseite
- Pegasus Spiele veranstaltet z. B. einmal im Jahr digitale Designer Days
- Andere Verlage haben dafür Formulare oder E-Mail-Adressen
- Bevor du Kontakt suchst: Überlege, ob dein Spiel zu diesem Verlag passt!

Wie läuft ein Meeting mit einem Verlag ab?

- Präsentiere nicht dich, sondern dein Spiel
- Bereite einen physischen Prototypen vor und etwas „zum Mitnehmen“ (Anleitung, Fact Sheet, Kontaktdaten)
- Übe deine Spielevorstellung im Vorfeld, insbesondere wenn es eine Zeitbegrenzung gibt
- Wenn du mehrere Spielideen hast: Wähle höchstens 1 oder 2 davon aus, die du dafür wirklich gut vorstellen kannst
- Überlege dir, was besonders wichtig für einen ersten Eindruck ist
- Beginne mit Rahmendaten: Zielgruppe, Personenzahl, Dauer, Art des Spiels, Mechanismen und Spielziel (höchstens 1 Minute)
- Geh nicht zu genau ins Detail, reduziere es auf einen groben Regelabriss
- Überlege dir im Vorfeld 1-2 Beispielzüge, die dürfen auch gerne „geskriptet“ sein

The background features a vibrant color palette of orange and pink. It is composed of several overlapping, semi-transparent geometric shapes, including large triangles and polygons, creating a dynamic and layered visual effect. The text is centered and rendered in a clean, white, sans-serif font with a subtle drop shadow for readability against the colorful backdrop.

ZUSAMMENARBEIT
MIT VERLAGEN

Was passiert nach einem erfolgreichen Erstkontakt?

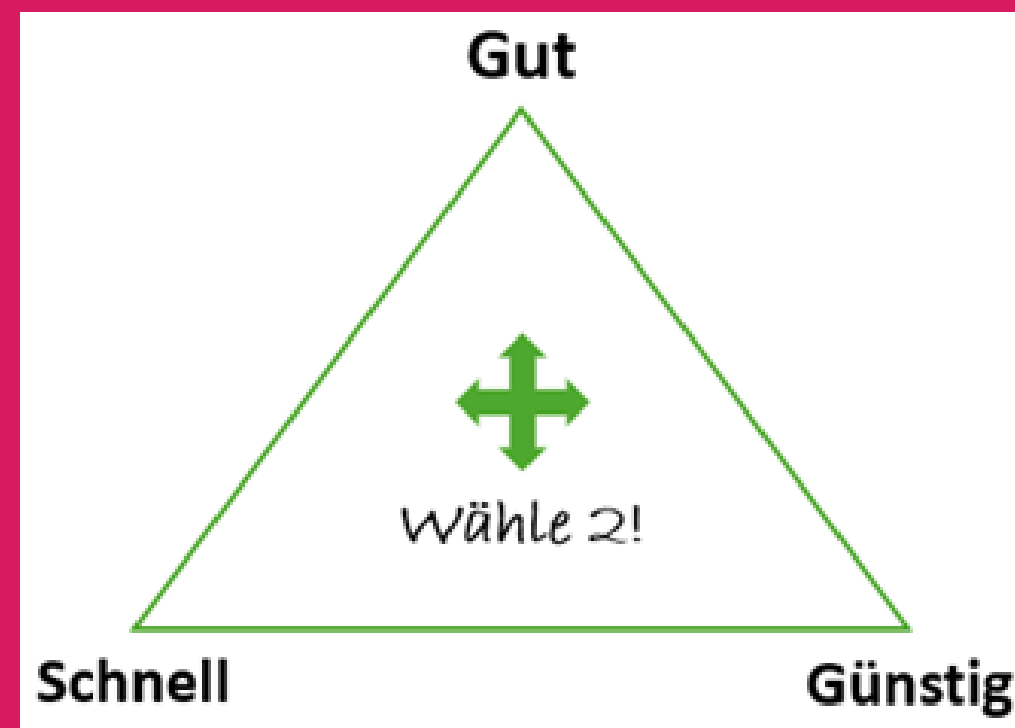
- Verlag wird Prototyp mitnehmen/anfordern und intern testen, ggf. Rückfragen stellen
- Falls das Spiel überzeugt, wird der Verlag dir einen Vertrag anbieten (Beispiel: <https://www.spieleautorenzunft.de/muster-lizenzvertrag.html>)
- Werdet ihr euch einig, beginnt ein*e Redakteur*in die Arbeit an dem Spiel

Wie läuft die Zusammenarbeit ab?

- Wie eng die Zusammenarbeit ist, hängt von Verlagen und Autor*innen ab
- Manchmal sind Autor*innen enorm involviert in den weiteren Prozess, andere sehen sich nur das Endergebnis an, bevor das Spiel in den Druck geht
- Der Verlag bzw. die Redaktion kümmert sich für gewöhnlich um:
 - Materialentscheidungen,
 - ggf. Themenfindung
 - Ausformulierung aller Texte
 - Illustrationen
 - Grafikdesign und Fertigstellung der Druckdaten
 - Produktionsmanagement

Wie berechnen sich Produktionskosten?

- Hängt von mehreren Faktoren ab, vor allem Spielmaterial und Produktionsort
- Für Produktionsorte gilt grob:



- Für Spielmaterial: Je mehr/aufwendiger, desto teurer
- Günstig: Pappe, Spielkarten, kleines Holzmaterial in gängigen Formen (Würfelchen, Scheiben), sechsseitige Augenzwürfel
- Teuer: Miniaturen, elektronische Komponenten, abwischbares Material, Pläne mit mehreren Ebenen (Double Layer), Würfel mit Sondersymbolen
- Nicht jede Druckerei kann jedes Material selbst herstellen
- Grobe Rechnung: Produktionskosten = max. $\frac{1}{4}$ der späteren Preisempfehlung
- Produktionskosten hängen auch von der Auflagenhöhe ab, je höher die Stückzahl, desto günstiger ist jedes Stück
- Aber: Produktionsplanung ist Verlagsarbeit!
- Kein Verlag wird (bzw. sollte) von dir einen Kostenvoranschlag erwarten
- Du wirst aber i. d. R. auch keinen Einfluss darauf haben, wo produziert wird

Welche Gedanken sollten Autor*innen sich zum Material machen?

- Überlege, welches Spielmaterial dein Spiel tatsächlich braucht
- Überlege, ob der Materialumfang zur Zielgruppe passt
- Beispiel: Haufenweise Holzmaterial, Murmeln und Minis für ein Familienspiel ist unrealistisch, weil es zu teuer wird
- Sei offen für Kompromisse

Was verdiene ich mit meinem Spiel?

- In den allermeisten Fällen erhältst du ein Honorar, das prozentual vom Netto-Verkaufspreis an den Handel abhängt (nicht von der Preisempfehlung!)
- Wie hoch der Prozentsatz ist, hängt von Verlagen und Autor*innen ab
- Realitätscheck: Die wenigsten Autor*innen verdienen mit ihren Spielen genug, um davon zu leben und dieser Tätigkeit hauptberuflich nachzugehen

The image features a vibrant, abstract background. The top half is a gradient of orange and pink, with three large, semi-transparent orange pentagons scattered across it. The bottom half is a solid, bright pink. A diagonal line separates the two colors. The word "ANLEITUNGEN" is written in a bold, white, sans-serif font across the center, with a slight shadow effect.

ANLEITUNGEN

Wichtig: Deine Anleitung muss nicht perfekt sein – aber verständlich!

Ganz besonders relevant

- Bebilderte Materialübersicht, bebilderte Beispiele
- Struktur geben durch sinnvolle Überschriften
- Häufige Struktur: Idee (Thema) – Material – Übersicht – Ablauf – Ende – ggf. Varianten

Best Practice

- Klare, präzise Sprache
- Kurze Sätze
- Direkte Anrede (du/ihr) statt indirekter Anrede (man, der*die Spieler*in)
- Aktive Formulierungen („Decke eine Karte auf.“ statt „Es wird eine Karte aufgedeckt.“)
- Erkläre auch Dinge, die du erstmal für selbstverständlich halten würdest („Mischt die Karten und legt sie bereit.“ vs. „Mischt die Karten verdeckt und bildet daraus einen Stapel. Legt ihn in die Mitte der Spielfläche.“)
- Versionsnummer/Datum nachhalten
- Rechtschreibung überprüfen

Best Practice

- Klare, präzise Sprache
- Kurze Sätze
- Direkte Anrede (du/ihr) statt indirekter Anrede (man, der*die Spieler*in)
- Aktive Formulierungen („Decke eine Karte auf.“ statt „Es wird eine Karte aufgedeckt.“)
- Erkläre auch Dinge, die du erstmal für selbstverständlich halten würdest („Mischt die Karten und legt sie bereit.“ vs. „Mischt die Karten verdeckt und bildet daraus einen Stapel. Legt ihn in die Mitte der Spielfläche.“)
- Versionsnummer/Datum nachhalten
- Rechtschreibung überprüfen

Nice to have

- Bei anspruchsvollen Spielen: Zusammenfassungen der wichtigsten Informationen in einem Seitenbalken/einer Box

Besser vermeiden

- Spielregeln in Flavourtexte einbauen
- Lange Sätze mit vielen Verschachtelungen
- Passivkonstruktionen
- Anleitungstexte von einer KI schreiben lassen

Veranschaulichende Videos

- Follow the rules: <https://www.youtube.com/watch?v=h2ENaLoEGko>
- Exact Instructions Challenge: https://www.youtube.com/watch?v=cDA3_5982h8

Lesetipps

- Blogbeitrag: Scannability in Board Game Design (auf BoardGameGeek: <https://boardgamegeek.com/blog/2414/blogpost/153277/scannability-in-board-game-design-enhancing-user-e>)
- PDF: Tipps für Spieleautor*innen von Pegasus Spiele (hier als Download verfügbar: <https://pegasus.de/UEber-uns/Karriere/Designer-Days/>)
- Buch: Leitfaden für Spieleerfinder von Tom Werneck
- Buch: Handbuch Brettspiele von Jürgen Karla und Christoph Post

Abschließende Tipps

- Geduld (Antworten von Verlagen können dauern)
- Offenheit für Feedback (das ist kein persönlicher Angriff)
- Vertrauen (Verlage werden deine Spielidee nicht klauen)
- Flexibilität (vom Thema bis zum Material kann sich an deinem Spiel (fast) alles ändern)

The background features a gradient from light pink at the top to bright orange at the bottom. Three large, semi-transparent orange pentagons are scattered across the upper half of the image. The text 'FRAGEN & DISKUSSION' is centered in a bold, white, sans-serif font with a slight drop shadow.

FRAGEN & DISKUSSION

Berichte von Göttingen und anderen Messen



ÜBUNG
DIGITALE TOOLS

Übung

nanDeck

- Erstelle ein Kartendeck mit folgenden Eigenschaften:
 - 10 Karten je 2 mal
 - Titel, Bild und Bonus werden angezeigt
 - es gibt 2 Kartentypen, die eine hat einen roten, die andere einen blauen Hintergrund

Tabletopia

- Erstelle ein Spiel für 4 Personen
- Erstelle ein Set-up mit einem Pokerdeck, 4 W20 und je 5 Schreiben in Spielerfarbe
- Würfel soll man nicht würfeln können

Playingcards.io

- Erstelle im Sample Spiel einen Custom Würfel mit Emojis
- Erstelle für 4 Spielende einen Vorrat mit je 4 Holzscheiben
- Erstelle ein Glücksrad mit 10 Optionen
- Ändere den Reset Button, dass er auch alle Holzscheiben aufräumt, und das Glücksrad auf 0 setzt und den Würfel auf eine konkrete Seite setzt
- Testen



ABSCHLUSS RUNDE