

# Pegasus Spiele – Tipps für Spieleautor\*innen

Du hast ein eigenes Spiel erfunden und möchtest es uns vorstellen? Wunderbar! Wir haben dir hier einige Informationen und Tipps zusammengestellt, insbesondere auch zur Präsentation deines Spiels gegenüber Pegasus Spiele oder anderen Verlagen.

## Inhalt

|                                                          |   |
|----------------------------------------------------------|---|
| Entwicklung deines Spiels .....                          | 1 |
| Spielanleitung .....                                     | 2 |
| Sind wir der richtige Verlag für dein Spiel? .....       | 2 |
| Kontakt zu Pegasus Spiele .....                          | 3 |
| Präsentation deines Spiels .....                         | 3 |
| Besonderheiten bei Präsentation per Videokonferenz ..... | 4 |
| Besonderheiten bei persönlicher Präsentation .....       | 5 |
| Prototyp .....                                           | 6 |
| Test deines Prototyps durch Pegasus Spiele .....         | 6 |
| Exklusivität .....                                       | 6 |
| Vertraulichkeit .....                                    | 6 |



## Entwicklung deines Spiels

Vielleicht hast du dein Spiel bisher überwiegend mit Verwandten und im Freundeskreis gespielt. Das ist während der Entwicklung des Spiels eine gute Möglichkeit, dein Spiel zu testen und zu verbessern. Allerdings tendieren Verwandte und Freund\*innen nicht selten dazu, ein „freundliches“ Feedback zu geben, um dich nicht vor den Kopf zu stoßen.

Deshalb empfehlen wir dir, nach Möglichkeiten zu suchen, dein Spiel möglichst auch mit fremden Menschen zu testen. Überlege dir zudem, welche Zielgruppe dein Spiel haben könnte, und teste 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 kannst du auf der Webseite der Spieleautorenzunft regionale Gruppen von Autor\*innen finden und kontaktieren: [www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de)! Dort findest du auch weitere hilfreiche Informationen für Spieleautor\*innen.

Ebenfalls ans Herz legen möchten wir dir das Buch „Leitfaden für Spieleerfinder“ von Tom Werneck. Beziehen kannst du es hier:

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

Mache dich mit dem Markt vertraut und finde heraus, ob und welche Spiele es schon gibt, die deinem Spiel ähnlich sind. So vermeidest du es, ein Spiel zu entwickeln, dass es vielleicht annähernd identisch bereits gibt. Oder bildlich ausgedrückt: Verwende deine 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 dein Spiel zu testen, benötigst du nicht nur ein Muster, einen sogenannten „Prototyp“, sondern auch eine Spielanleitung. Folgende Dinge sollten in der Anleitung unbedingt enthalten sein:

- Dein Name, deine E-Mail-Adresse und auch deine Post- bzw. Paketanschrift
- Name bzw. Arbeitstitel deines Spiels
- Personenanzahl und Spieldauer
- Eine genaue Auflistung des enthaltenen Spielmaterials mit Abbildungen oder Fotos, die eine Zuordnung erleichtern
- Alle Spielregeln

Orientiere dich bei der Struktur deiner 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 (Kontaktinformationen etc.). In manchen Fällen kann allerdings auch eine Abweichung von dieser Reihenfolge sinnvoller sein.

Bitte nimm dir Zeit, um eine gute Spielanleitung zu formulieren. Teste nicht nur dein Spiel, sondern auch deine Spielanleitung! Lasse deinen Prototyp mit der Anleitung unbedingt in einer oder mehreren Testgruppen spielen, die das Spiel noch nicht kennen.

**Wichtig:** Erkläre bei diesen Tests nichts selbst, sondern schaue nur dabei zu, wie die Testgruppe das Spiel anhand deiner Anleitung erlernt! So entdeckst du am besten, welche Formulierungen unklar sind oder ob sogar Dinge komplett in deiner Anleitung fehlen.

## Sind wir der richtige Verlag für dein Spiel?

Bevor du uns kontaktierst, um uns dein Spiel vorzustellen, schaue dir bitte unser Verlagsprogramm an, am besten auf unserer Homepage [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)! So kannst du dir einen Eindruck verschaffen, ob dein Spiel in unser Sortiment passt.

Generell führen wir zwar ein breites Sortiment (von Kinderspielen ab 3 Jahren bis zu Expertenspielen). Für unsere Eigenentwicklungen suchen wir aber **ausschließlich 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
- Das „besondere Etwas“, welches das Spiel aus der Masse hervorhebt

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

- Spiele für Kinder bis 6 Jahre
- Würfellaufspiele
- Quizspiele
- Komplexe Expertenspiele wie z. B. „Tainted Grail“ oder „Spirit Island“
- Kriegsspiele (War Games)
- Spiele für ausschließlich 2 Personen



**Pegasus Spiele**

## Kontakt zu Pegasus Spiele

Wir freuen uns darauf, dich und dein Spiel kennenzulernen. Bitte melde dich dazu am besten bei unseren *Pegasus Designer Days* an, wo du uns dein Spiel in einer Videokonferenz vorstellen kannst. Den Termin der nächsten Veranstaltung sowie das Anmeldeformular findest du unter:

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

Darüber hinaus kannst du unser Redaktionsteam regelmäßig bei Veranstaltungen wie dem Göttinger Spieleautorentreffen oder der Internationalen Spieleerfindermesse (im Rahmen der Spielwarenmesse) in Nürnberg treffen.

Bitte schicke uns KEINE Spiele bzw. Prototypen unaufgefordert zu! Unverlangte Einsendungen werden von uns nicht berücksichtigt.



## Präsentation deines Spiels

Es ist soweit: Du triffst jemanden aus unserem Redaktionsteam bei einer Videokonferenz oder Veranstaltung, um dein Spiel zu präsentieren. Damit deine Präsentation möglichst gut gelingt, haben wir dir einige Tipps zusammengestellt.

### Der allerwichtigste Tipp zuerst:

- Komme nicht unvorbereitet zu unserem Gespräch, sondern übe deine Präsentation vorher, zum Beispiel vor einem Spiegel oder in deinem Freundes- oder Bekanntenkreis! Übung macht den Meister. Zum einen gibt es dir die Gelegenheit, Dinge vorab zu verbessern, mit denen du nicht zufrieden bist. Zum anderen entwickelst du dadurch eine Routine. Routine ist bei einer Präsentation generell sehr hilfreich, weil sie gegen Nervosität hilft. Außerdem wirst du mit Routine auch schneller und kannst somit besser die meist sehr begrenzte Zeit unseres Gesprächs einhalten.

### Allgemeines:

- Präsentiere nicht dich selbst, sondern dein Spiel. Bereite dazu deinen Prototyp vor!
- Lasse dich nicht irritieren, wenn wir dich „duzen“, denn dies ist unter spielenden Menschen üblich. (Deshalb duzen wir dich auch in diesem Dokument.)
- Achte darauf, den vereinbarten Zeitrahmen nicht zu überschreiten.



### Spielinhalt:

- Beginne deine Spielvorstellung nicht mit detaillierten Regeln!
- Starte stattdessen mit einem **sehr kurzen** Überblick (max. 30 Sekunden) über die Art des Spiels, die Mechanismen und das Thema, sowie Personenzahl und Spieldauer. Dazu gehört auch die Info, ob dein Spiel kooperativ (man gewinnt oder verliert gemeinsam) oder kompetitiv (man spielt gegeneinander) ist.
- Fasse danach **kurz** den allgemeinen Spielablauf zusammen. Erkläre die Struktur des Spiels, also z. B. ob es über mehrere Runden und/oder Spielzüge verläuft und wie ein eventueller Spielzug abläuft. Nenne maximal 3 der wichtigsten Aktionen, die im Spiel ausgeführt werden. Und vor allem: Erkläre das Ziel des Spiels, also wie man es gewinnt.
- Erst jetzt beginnst du damit, die Regeln deines Spiels ausführlicher zu erläutern. Konzentriere dich dabei auf die wichtigsten Regeln, die unbedingt nötig sind, um den Spielablauf zu verstehen.
- Erkläre nicht jedes kleinste Detail! Wir wollen zu diesem Zeitpunkt nur herausfinden, ob dein Spiel generell für uns von Interesse ist. Dazu müssen wir nicht jede Sonderregel kennen.
- Erkläre den Spielablauf nicht nur theoretisch, sondern führe einfach mal einen oder mehrere Spielzüge vor! Im praktischen Ablauf verstehen wir dein Spiel meist viel besser als bei einer rein theoretischen Erklärung.
- Überlege dir vorab, welche Spielsituation du präsentieren möchtest. 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.
- Fasse zum Abschluss deiner Präsentation das Besondere deines Spiels in einem knackigen Satz zusammen, sofern möglich.

### Bereite dich auch auf einige typische Fragen vor, die wir dir stellen könnten:

- 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 würdest du dein Spiel vergleichen und warum ist dein Spiel besser?

### Besonderheiten bei Präsentation per Videokonferenz

Bei einer Videokonferenz ist es noch wichtiger als bei einem persönlichen Treffen, dass du deine Präsentation vorher übst. Bei unseren *Pegasus Designer Days* geben wir dir pro Spiel nur einen Termin von 10 Minuten. Das heißt, du solltest dein Spiel in ca. 8 Minuten präsentieren können, und das gelingt meist nur mit Übung!

Wir verwenden bei unseren *Pegasus Designer Days* den Video-Chat-Dienst *Zoom*. Du benötigst dazu weder die Software noch einen Account bei *Zoom*. Aber falls du *Zoom* noch nie zuvor benutzt hast, könnte es trotzdem sinnvoll sein, die Software zu installieren und einen eigenen Account anzulegen. So kannst du dich vorab mit den Funktionen vertraut machen und deine Präsentation unter den Bedingungen üben, die du in deinem Termin mit uns vorfinden wirst.

### Wichtig:

**Teste unbedingt deine Kameraeinstellung schon vor deinem Termin mit uns!**



**Pegasus Spiele**

Zoom ermöglicht dir, deinen Computerbildschirm mit uns zu teilen. Dies bietet einige zusätzliche Optionen für die Präsentation. Hier ein paar Beispiele:

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

Ein paar Tage vor den *Pegasus Designer Days* schicken wir dir eine E-Mail mit der genauen Uhrzeit deines Termins sowie einem Einladungslink. Am Tag deines Termins klicke bitte spätestens 5-10 Minuten vor deinem Termin auf den Einladungslink! Du gelangst zunächst in einen Warteraum. Dann leiten wir dich zu unserem Empfangsteam weiter; hier kannst du kurz testen, ob Bild und Ton wie gewünscht funktionieren. Erst danach leiten wir dich weiter zu deinem Termin mit unserem Redaktionsteam.

Falls du nicht in Deutschland lebst: Beachte mögliche Zeitverschiebungen! Unsere Termine werden in mitteleuropäischer Zeit (MEZ, ungefähr von November bis März) bzw. in mitteleuropäischer Sommerzeit (MESZ, ungefähr von April bis Oktober) angegeben.

## 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 du den Prototyp deines Spiels mit uns gemeinsam einige Minuten anspielen kannst, 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 deinem Spiel die Haptik ein wichtiges Element darstellt, lässt sich auch dies besser bei einem persönlichen Treffen vermitteln.

**Noch ein Tipp:** Erstelle ein Blatt (maximal 1 Seite in DIN A4) mit den wichtigsten Infos über dein Spiel:

- Name bzw. Arbeitstitel des Spiels
- Art des Spiels, Mechanismen, Thema, Typ (kooperativ oder kompetitiv)
- Personenanzahl und Spieldauer
- Maximal 3 Dinge, die dein Spiel besonders machen und von anderen, vergleichbaren Spielen auf dem Markt positiv abheben
- Ein Foto des aufgebauten Spielmaterials
- Dein Name und deine E-Mail-Adresse

Bringe zu der Veranstaltung mehrere Ausdrucke bzw. Kopien dieses Blatts mit, die du uns oder Vertreter\*innen anderer Verlage mitgeben kannst!



**Pegasus Spiele**

## Prototyp

Wenn uns dein Spiel gefällt und wir es besser kennenlernen möchten, bitten wir dich um Zusendung deines Prototyps.

- Der Prototyp sollte wirklich ALLES enthalten, was zum Spielen benötigt wird.
- Beachte unbedingt unsere Hinweise zur Spielanleitung (siehe Seite 2)!
- Packe dein Spielmaterial bitte nicht nur in einen einfachen Briefumschlag, sondern in eine Spieleschachtel, die du außen sowohl mit dem Arbeitstitel deines Spiels als auch mit deinem Namen und deinen Kontaktdaten beschriftest. Diese Schachtel verpackst du dann in einem Paketkarton.
- Sende deinen Prototyp an die Adresse, die wir dir dann nennen werden.

## Test deines Prototyps durch Pegasus Spiele

Wir spielen deinen 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 rechne deshalb mit einer Dauer von ca. 2-4 Monaten, bevor du Feedback von uns erhältst

Sollten wir dein Spiel ablehnen, kann dies vielfältige Gründe haben. Gerne versuchen wir, dir die wichtigsten Gründe zu nennen. Aber dies ist uns aufgrund der Vielzahl an eingereichten Spielen nicht immer möglich. Selbstverständlich erhältst du deinen Prototyp von uns wieder zurück.

Falls dein Spiel sowohl in unserer Redaktion als auch in unserer Verlagskonferenz überzeugen konnte, bieten wir dir einen Verlagsvertrag an. Dein Honorar hängt dabei prozentual vom Netto-Verkaufspreis an den Handel ab.

## Exklusivität

Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass du uns deinen Prototyp exklusiv zur Verfügung stellst. Solltest du parallel weitere Prototypen desselben Spiels auch an andere Verlage schicken, dann sei bitte so fair und teile uns dies mit. Immerhin sind wir bereit, Zeit und damit verbundene Kosten in die Begutachtung deines Spiels zu stecken!

## Vertraulichkeit

Selbstverständlich behandeln wir dein Spiel vertraulich. Du musst auch keine Bedenken haben, dass wir dein Spiel oder Elemente daraus ohne deine 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 deine originellen und spannenden Spielvorschläge!**

© 2024 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.  
DE Version 2.0, August 2024

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

