

Sie haben ein Spiel entwickelt und brennen nun darauf, es uns anzubieten? Schmidt Spiele arbeitet eng mit Spieleerfindern und Autoren zusammen und bietet im Familien und Kinderbereich zahlreiche Spiele aus der Feder von externen Autoren an. Wir sind daher stets an neuen Vorschlägen interessiert und prüfen jeden einzelnen, ob er zu uns passt und inwieweit sich die Idee im Spielmarkt behaupten könnte. Wir haben hier einige Hinweise zusammengestellt, die Ihnen und uns die Arbeit erleichtern können.

Damit Sie wissen, ob es sich überhaupt lohnt, eine Spielidee bei uns vorzustellen, ist es wichtig, unser aktuelles Programm zu studieren, z. B. auf unserer Homepage. Hier können Sie erkennen, welche Art von Spielen wir veröffentlichen. Wir sind z.B. nicht an abstrakten Zweipersonen-Spielen interessiert. Wir suchen Spiele mit einem gewissen Pfiff. Schicken Sie uns also bitte nicht die hundertste Monopoly-Variante oder den tausendsten Klon von Mensch ärgere Dich nicht.

Unser Spiele-Format unterteilt sich in Kinderspiele und Familien- bzw. Erwachsenenspiele.

Bei den Kinderspielen interessieren uns hauptsächlich kleine bis mittelgroße Brettspiele mit geringem Materialaufwand für Kinder ab 4 Jahren. Wir veröffentlichen kaum Spiele, die überwiegend oder komplett mit Holzmaterial bestückt sind. Unsere Kinderspiele werden meist mit einem populären Lizenz-Charakter und einer dazu passenden Geschichte ausgestattet, wie z.B. Benjamin Blümchen, Der kleine Eisbär, Die Sendung mit der Maus, Der kleine König, Die Koala-Brüder, u. a.

Ideen für Kinderspiele senden Sie bitte direkt an uns in Berlin:

Schmidt Spiele GmbH
Produktmanagement Kinderspiele
Postfach 47 04 37
D-12313 Berlin – Germany
Telefon: +49 (0) 30-68390247
Fax: +49 (0) 30-68390253
Mail: info@schmidtspiele.de

Bei den Familien- bzw. Erwachsenenspielen interessieren uns vor allem pfiffige, einfach bis mittelkomplexe Spiele. Die Spieldauer möge in der Regel nicht 90 Minuten übersteigen, das Einstiegsalter sollte bei 8 oder 10 Jahren liegen. Im Bereich Kartenspiele sind wir zurzeit lediglich an turbulenten Spielen interessiert, bei denen alle Spieler gleichzeitig agieren.

Ideen, Spielanleitungen und Prototypen für Familienspiele senden Sie bitte an:

Schmidt Spiele GmbH
**Produktmanagement
Familien- und Erwachsenenspiele**
Postfach 47 04 37
D-12313 Berlin – Germany
Tel. +49 (0) 30 – 683902-35
Fax +49 (0) 30 – 683902-53

www.schmidtspiele.de

Zum Procedere:

- Bevor Sie uns ein dickes Paket mit einem Prototypen schicken, ist es vorteilhafter, wenn Sie uns zunächst eine Spielregel zusenden. So können wir uns ein erstes Bild von der Art des Spiels machen. Meist kann anhand der Lektüre festgestellt werden, ob die Idee zurzeit in unser Programm passen könnte - oder nicht. Bevorzugt werden hier E-Mails bearbeitet. Ihre E-Mail schicken Sie bitte an info@schmidtspiele.de, wobei der Anhang bitte nicht größer als 3 MB sein sollte. Senden Sie bitte auch nicht in mehrere E-Mails aufgestückelte Nachrichten.
- Fordern wir dann einen Prototypen an, erhalten Sie umgehend eine E-Mail Bestätigung über den Eingang. Bitte den Prototypen und ggfs. auch Teile vom Material ausreichend mit Namen kennzeichnen.
- Wenn Sie uns unaufgefordert einen Prototypen zuschicken, werden wir diesen natürlich testen. Aus organisatorischen Gründen werden wir unaufgefordert eingesandte Prototypen jedoch in der Regel nicht zurücksenden. Diese schon lange bei Buch- und Zeitschriftenverlagen bekannte Praxis ist leider auch bei uns nötig geworden, so dass sie keinen Anspruch auf Rücksendung eines unangefordert eingesandten Prototypen haben.
- Bitte senden Sie uns auch nicht 10 Spielideen auf einmal zu, sondern beschränken Sie sich bitte auf 1 oder maximal 2 Ideen, die Sie für am besten halten.
- Schön wäre auch ein Foto des/der Prototypen, unbedingt nötig ist es aber nicht.
- Ein eingehender Test dauert natürlich seine Zeit. Je nach Aufkommen (wir bekommen bis zu 1500 Vorschläge pro Jahr) sollten Sie mit etwa 6-10 Wochen Bearbeitungszeit rechnen. Während der Spielemessen 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“.
- Eine weitere, häufig gestellte Frage ist, wie denn ein Prototyp aussehen muss. Am allerwichtigsten ist, dass der Prototyp komplett spielbar ist. Gehen Sie also bitte 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.
- Ein Tipp zur Spielanleitung. Bitte lassen Sie Ihr Spiel vor dem Einschicken möglichst von Spielern testen, die das Spiel noch nicht kennen und es sich mit Ihrer Anleitung neu erarbeiten müssen. Denn genau das müssen wir beim Test auch tun und haben schon so manches Spiel zurückschicken müssen, weil die Anleitung nicht verständlich genug war.

- Ein wichtiges Thema ist der Schutz von Spielideen. Obwohl uns kein Fall von Ideenklau in den letzten Jahren bekannt wurde, ist es natürlich verständlich, wenn sich ein Autor seine Idee schützen lassen möchte. Wir bemerken dazu, dass es in gar keinem Fall im Interesse eines Spieleverlages liegt, die Rechte eines Autors zu verletzen. Wir leben elementar von den guten Ideen der Autoren. Aufgrund der guten Vernetzung unter den Autoren spräche es sich sehr schnell herum, falls die Ideen eines Autors bei einem Verlag nicht gut aufgehoben wären und dieser bekäme bald keine neuen Spielvorschläge mehr vorgestellt. 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. Oder Sie schreiben per Post an das Deutsche Spiele-Archiv: Dt. Spiele-Archiv e.V., Barfüßer Str. 2a, 35037 Marburg/Lahn.
- Zum Thema Honorar: Bei der Realisierung eines Autoren-Spiels erfolgt die Bezahlung der Autoren-Lizenzgebühr bzw. des Honorars in der Regel entweder per Pauschalhonorar (Einmalzahlung) oder per prozentuale Beteiligung. Bei der Beteiligung bekommt der Autor für jedes Spiel, das der Verlag verkauft, einen bestimmten Prozentsatz. Eine Kombination von Pauschale und Beteiligung ist auch möglich
- Schauen Sie auch einmal bei der „Spiele Autoren Zunft“ im Internet unter www.spieleautorenzunft.de nach. Da gibt es nützliche Information für Spieleerfinder und Autoren. Viele Infos zum Thema Spiele finden Sie auch unter www.spielbox.de.
- Wir freuen uns auf Ihr Spiel!