

# Leitfaden für Spieleautoren

**Sehr geehrter Spieleautor! Wir freuen uns sehr, dass Sie uns mit der Veröffentlichung Ihrer Spielidee betrauen möchten! Bitte beachten Sie die auf dieser Seite bereitgestellten Informationen, bevor Sie uns Ihre Spielidee vorstellen. Die Befolgung dieser Richtlinien erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass wir uns Ihrer Spielidee annehmen.**

## Was ist beim Einsenden einer Spielidee zu beachten?

Wir nehmen grundsätzlich keine freien Einsendungen von Prototypen an. Prototypen, die wir ohne vorherige Absprache mit dem Autor erhalten, werden sehr wahrscheinlich direkt abgelehnt und entsorgt. Bitte stellen Sie uns Ihre Spielidee zunächst in einer E-Mail vor, indem Sie ein wenig über sich und das Spiel schreiben. Gerne können Sie Ihrer Anfrage gleich ein paar Fotos vom Prototyp sowie eine Spielanleitung beifügen. Bitte schicken Sie uns nur dann einen Prototyp zu, wenn Sie von uns dazu aufgefordert werden!

## Welche Art von Spiel passt am besten zu Lookout?

Üblicherweise veröffentlichen wir sogenannte „Euro Games“ mit mittlerem bis hohem Anspruch, die durch einen innovativen Mechanismus oder ein fesselndes Thema aus der Masse hervorstechen. Familienspiele auf Kennerspielniveau zeichnen die untere Grenze unseres üblichen Spielespektrums ab. Auch wenn Euro Games nachgesagt werden, sie hätten häufig aufgesetzte Themen, achten wir schon darauf, dass das Spielgeschehen durch das Thema unterstützt wird, indem es dem Spieler klarmacht, weshalb er eine bestimmte Aktion im Spiel durchführt. Rein abstrakte Spiele ohne emotionalen Bezug zum Spielgeschehen haben bei uns keine Chance. Auf der anderen Seite nehmen wir Abstand von kontroversen oder gar anstößigen Themen wie z. B. Politik (einschließlich Krieg und Sklaverei), Religion und Sex. Bitte beachten Sie, dass wir unsere Spiele in Deutschland fertigen lassen und Produktion in China vermeiden.

## Wie akquiriert Lookout neue Spielideen?

Für gewöhnlich arbeiten wir mit Autoren zusammen, zu denen wir langjährige Beziehungen pflegen, aber auch solchen, die uns innerhalb unseres Netzwerks empfohlen werden. Auf diversen Spielveranstaltungen können neue Autoren uns um einen Termin bitten, um Ihre Spielidee vorzustellen. Das trifft vor allem auf die internationale Spielmesse SPIEL in Essen zu. Ebenso laden wir Autoren dazu ein, an unseren zweiwöchentlichen Spieleabenden teilzunehmen.

## Wie kann ich mit Lookout in Kontakt treten?

Unser Redakteur heißt Grzegorz Kobiela ([kobiela@lookout-spiele.de](mailto:kobiela@lookout-spiele.de)). Ihre Spielidee können Sie gerne per E-Mail einreichen. Ihre Chancen stehen besser, wenn Sie sich die Mühe machen, uns auf einer Spielveranstaltung zu besuchen und Ihre Spielidee persönlich vorzustellen. Wir bemühen uns, auf solchen Veranstaltungen so viele Termine wie möglich zu vergeben. Was das angeht, sind wir normalerweise schon Wochen vor der Veranstaltung ausgebucht. Ohne einen Termin sehen die Chancen also schlecht aus, dass wir Sie auf einer solchen Veranstaltung empfangen. Planen Sie für einen Termin ca. 20-30 Minuten ein, um Ihre Spielidee vorzustellen.

## Wie läuft die Einsendung einer Spielidee im Detail ab?

Vorzugsweise reichen Sie eine einseitige Zusammenfassung ein, in der Sie ein wenig über sich schreiben und kurz die Spielidee umreißen (in 2 Absätzen oder so). Begründen Sie, warum Sie meinen, dass das Spiel gerade zu Lookout bestens passt. Gerne können Sie auch gleich eine Spielanleitung mit einreichen. Hat Ihr Spiel unser Interesse geweckt, werden wir mit Ihnen in Kontakt treten und/oder einen Prototyp anfordern. Wir bevorzugen, dass Sie uns einen gebastelten Prototyp per Post zukommen lassen, da dies den Begutachtungsprozess beschleunigt. Diesen erhalten Sie nach Begutachtung selbstverständlich zurück, es sei denn, wir verlegen Ihr Spiel oder Sie erklären uns vorab, dass eine Rücksendung nicht erforderlich ist. Bitte seien Sie sich im Klaren darüber, dass Ihr Prototyp Arbeitsmaterial darstellt und Teile davon während der Begutachtung z. B. beschriftet, geschnitten, entfernt oder hinzugefügt werden können. Wenn Sie dies nicht wünschen, mindert dies Ihre Chancen erheblich, dass Ihr Spiel in die engere Auswahl kommt.

## Wie lange dauert die Begutachtung?

Die Dauer der Begutachtung variiert von Spiel zu Spiel. Zwar nehmen wir das ganze Jahr über neue Spielideen an, treffen uns aber nur zu bestimmten Zeitpunkten im Jahr, um dann ausgiebig die neuen Spiele zu testen und zu begutachten. Normalerweise wird eine Spielidee über mehrere solcher Treffen hinweg gespielt. Daher kann die Begutachtung durchaus 3-9 Monate dauern. Sollte die Begutachtung länger als das in Anspruch nehmen, setzen wir uns mit Ihnen in Verbindung, ob von Ihrer Seite noch Interesse besteht, den Prozess fortzuführen. Grundsätzlich lehnen wir es ab, Spielideen zu begutachten, die gleichzeitig anderen Verlagen vorliegen. Wir investieren Zeit und Entwicklungsarbeit in unsere Prototypen, deren Ergebnisse wir gerne an Sie als Autor weiterreichen, sofern es am Ende doch nicht zu einer Veröffentlichung Ihres Spiels kommt. Insofern werden wir keine Zeit in ein Projekt stecken, dass wir am Ende vielleicht gar nicht veröffentlichen können, weil ein anderer Verlag uns damit zuvorkommt.

## Einige wichtige Anmerkungen zum Einsenden von Spielideen

- Wir unterzeichnen grundsätzlich KEINE Verschwiegenheitserklärungen. Wenn Sie von uns verlangen, eine solche zu unterzeichnen, werden wir die Begutachtung Ihrer Spielidee ablehnen. Es versteht sich von selbst, dass wir Ihre Spielidee vertraulich behandeln. Mit Ausnahme unserer Mitarbeiter und unserer regelmäßigen Testgruppen bekommt kein Außenstehender Ihr Spiel zu Gesicht, es sei denn, wir holen uns vorher Ihre Erlaubnis dazu ein.
- Lookout pflegt langjährige Beziehungen zu ausländischen Lizenzpartnern, die unsere Spiele auf dem internationalen Markt vertreiben. Obwohl wir uns weiterhin vorbehalten, Spiele in Zusammenarbeit mit anderen Verlagen zu entwickeln (insbesondere, wenn dadurch ein Spiel für den internationalen Markt wesentlich verbessert werden kann, weil mehrere Entwicklungs- und Testspielteams daran arbeiten), liegt unser Hauptaugenmerk auf solchen Spielen, zu denen wir die weltweiten Lizenzrechte haben (einschließlich der Rechte für elektronische Umsetzungen des Spiels).
- Wir bevorzugen es, am gesamten Entwicklungs- und Fertigungsprozess eines Spiels beteiligt zu sein. Dennoch waren wir in der Vergangenheit und werden auch in Zukunft offen gegenüber Anfragen sein, die deutsche Lizenz an einem erfolgreichen Spiel von außerhalb Deutschlands zu erwerben. Wir begrüßen es, mit Ihnen zusammenzuarbeiten, wenn Sie auf der Suche nach einem Partner sind, der Ihr Spiel auf den deutschen Markt bringen kann!

## Kickstarter

Kickstarter stellt ein sehr mächtiges Werkzeug für Autoren dar, Ihre Spielideen selbst zu veröffentlichen. Vorzugsweise werden so Verlage auf ein Spiel aufmerksam, dem sie eine breitere Vermarktung ermöglichen können. Lookout schließt gewiss nicht aus, in Zukunft einmal an einem Kickstarter-Projekt teilzunehmen. Dazu beobachten wir laufend sowohl die Erfahrungen, die Autoren mit Kickstarter-Kampagnen haben, als auch den lang andauernden Erfolg, den solche Projekte im Allgemeinen erfahren.

Dennoch bevorzugen wir die klassischen Vertriebswege über den stationären Einzelhandel.