

## Autorenleitfaden

Wir sind immer auf der Suche nach neuen Spielideen und freuen uns darauf deine Idee kennenzulernen. Doch bevor Du uns deine Idee einfach zuschickst, beachte bitte unseren Autorenleitfaden. Er gibt einen Überblick über das, was wir suchen und wie Du am Besten deine Idee bei uns einreichst.

### Was suchen wir?

Wir suchen folgende Arten von Spielen:

- Familienspiele
- Kennerspiele
- Expertenspiele

mit starken Themen und/oder spannenden Mechanismen. Sie sollten etwas Besonderes und/oder Innovatives bieten.

### Wir suchen auf keinen Fall nach

- Kinderspielen
- Lernspielen
- Rollenspielen
- Quizspielen
- Elektronischen Spielen
- Puzzles
- Kriegsspielen und Konflikt Simulationen
- Sammelkartenspielen

## Wie reichst Du am Besten deine Spielidee ein?

- Persönlich:

Der für alle schönste Weg ist die persönliche Vorstellung des Spiels auf einer Messe oder Veranstaltung, wo du einen Deep Print Games-Redakteur treffen kannst. Termine, an denen Du jemanden von Deep Print Games treffen kannst, findest Du unter der Terminübersicht auf unserer Webseite. Bitte mache vorher einen Termin aus.

- Online:

Allerdings kann nicht jeder persönlich zu den Terminen erscheinen. Und in Zeiten von Corona gehen auch wir andere Wege. So finden immer wieder Designer Days online statt. Termine findest Du ebenfalls in unserer Terminübersicht.

- Schriftlich:

Natürlich gibt es auch bei uns die Möglichkeit, dass Du deine Idee schriftlich einreichst. Dazu schreibe bitte eine kurze Email mit einer Zusammenfassung deiner Spielidee und einem Hinweis, was das Spiel so besonders macht an [ideas@deep-print-games.com](mailto:ideas@deep-print-games.com).

Bitte sende uns auf keinen Fall deinen Prototypen unaufgefordert zu!

## Wie sollte dein Prototyp aussehen?

Dein Prototyp muss nicht professionell illustriert sein oder gar ein „fertig“ produziertes Spiel sein. Viel wichtiger ist für uns, dass deine Spielidee ausreichend getestet und das in den diversen Test-Spielerunden erhaltene Feedback umgesetzt wurde. Der häufig kritischste Punkt ist die Spielregel. Wir müssen mit ihr das Spiel spielen können und dabei das Besondere entdecken. Entsprechend können wir nur raten, dass diese ebenfalls ausreichend getestet wurde. Ein gute Möglichkeit ist das Überlassen des Prototypen und der Spielregel an eine Test-Spielerunde aus deinem Bekanntenkreis. Schnell lassen sich so Fehler oder Verständnisfragen entdecken.