

Autorenfragebogen: **Erfahrungen mit Verlagen**

„D er V erlag m eldet sich nicht“

„M ein P rototyp ist verschw unden“

„D er R edakteur hatm ir ein paar gute T ipps gegeben“

„M ein S piel wurde ungetestet zurückgeschickt“

Seit einigen Jahren gibt es auf der **Spieleautorensseite** einen **Verlagsfragebogen** www.spieleautorensseite.de/verlage/ .

Spieleverlage geben darin Auskunft, wie sie sich eine Zusammenarbeit mit uns Autoren wünschen: Kontaktaufnahme, Einsenden von Prototypen, Ablehnungsgründe, häufig gemachte Fehler, Vertragsgestaltung,...

Was wir Autoren von den Verlagen erwarten und welche unterschiedlichen Erfahrungen wir mit ihnen machen, lässt sich jedoch nirgendwo nachlesen. Als Autor weiß man nicht so recht, ob es anderen ähnlich geht, ob 6 Monate Bearbeitungszeit viel oder wenig ist, ob andere Autoren ihre Prototypen ebenfalls nicht zurückerhalten,... Daher dieser Fragebogen.

Euer Feedback soll nicht dazu dienen, irgendeinen Verlag an den Pranger zu stellen (außer er hätt's wirklich verdient ☹), sondern **Redakteuren und Autoren Auskunft geben:**

Was läuft gut? Was läuft schief? Woran kann das liegen?

Wie beim Verlagsfragebogen so ist es auch das Ziel des Autorenfragebogens **die Zusammenarbeit zwischen Autor und Verlag zu verbessern**. Vor einer Veröffentlichung der Ergebnisse auf der Spieleautorensseite (möglicherweise auch in Printform) erhalten die Verlage daher ein Ergebnis in anonymisierter Form und Gelegenheit zur Stellungnahme.

Es wäre schön, wenn möglichst viele Autoren mitmachen.

Was du nicht beantworten kannst oder willst, lasse offen. Das gilt selbstverständlich auch für die persönlichen Angaben auf der letzten Seite.

Gib den ausgefüllten Fragebogen bitte an meinem Tisch ab oder werfe ihn in den bereit stehenden Kasten. Dankeschön!

Günter Cornett

Verlagsname*: _____

Nichtzutreffendes bitte streichen. Angaben ggf. schätzen (?= weiß nicht)

<p><u>Wie erfolgte die Kontaktaufnahme ?</u> - Nur ausfüllen, was du ausfüllen möchtest! -</p> <p>Ich habe das Spiel: auf gut Glück eingesandt dem Redakteur persönlich überreicht (wo?) Der Verlag hat das Spiel angefordert Wie wurde der Verlag auf das Spiel aufmerksam?</p> <p><u>Kontakt zum Autor in der Testphase</u> (bis Vertragsabschluß/ Ablehnung)</p> <p>Ich erhielt eine/keine schriftliche Eingangsbestätigung nach ca. __Wochen /nein Ich erhielt einen/keinen Zwischenbescheid nach ca. __Wochen mündlich/schriftlich mit/ohne Testergebnis</p> <p><u>Bei Ablehnung:</u> Ich erhielt den Prototyp zurück/nicht zurück ca. __Wochen seit Ablehnung Ich erhielt nützliches Feedback zu meinem Spiel: ja/nein und zwar:</p> <p><u>Bei Zusage:</u> Der Vertrag ist noch nicht/bereits abgeschlossen ca. __ Wochen seit mündlicher Zusage</p> <p><u>Einbeziehung des Autors bei der Gestaltung des Spieles</u></p> <p>Spielanleitung Korrektur lesen Meinung/Zustimmung zu Thema und Grafik eingeholt</p> <p><u>Vertragsbedingungen</u> (diese Angaben werden nicht verlagsbezogen veröffentlicht):</p> <p>Laufzeit: __ Jahre Lizenzgebühr: __ % Garantiezahlung (nicht rückzahlbarer Vorschuss): __.000 € Autorenexemplare: __Stück Autorenennung auf der Schachtel: ja/nein Kündigung möglich : ja/nein Vergabe von Unterlizenzen bedarf Zustimmung des Autors: ja/nein Lizenzvereinbarung (z.B. __ % der Einnahmen):</p>	<p>Ergänzungen oder Erzählenswertes (ne nette Story?):</p>
---	--

* Zusätzliche Blätter für weitere Verlage kannst du an meinem Tisch abholen

Wenn es beliebt, noch ein paar **Angaben zur Person:**

Nr.

Name Anschrift Email: Webseite:

Ich bin **SAZ-Mitglied**: ja/nein Ich habe schon ___ **Spiele veröffentlicht**, davon ___ im eigenen Verlag

Warum mache ich Spiele ?
.....
.....

Und ein paar Fragen, mit dem du dein **(Nicht-)Wissen** unter Beweis stellen kannst:

Das **Autorenhonorar** beträgt üblicherweise bei Büchern: ca. ___ % von bei Spielen: ca. ___ % von

Ein großer Verlag erhält im Jahr ___ **Spielevorschläge**. Davon werden ca. ___% veröffentlicht.

Es gibt ein **Urheberrecht** auf Spiele: ja/nein auf Spielideen: ja/nein Woher eigentlich stammt das Wort ‚Pöppel‘? ☹

Wünsche an Verlage:

Anregung und Kritik zum Fragebogen:

Der Fragebogen ist ein kleiner Versuch meinerseits mehr Transparenz zu schaffen, herauszufinden, wo die Interessen der Autoren von Verlagen nicht ausreichend berücksichtigt werden, aber auch, ob Autoren möglicherweise falsche Erwartungen an die Verlage haben. Für Kritik bin ich auf jeden Fall dankbar.

Wenn der Platz nicht ausreicht, tut's auch ein Blanko-Blatt. Bei der Verwendung von Zusatzblättern tragt bitte in das Feld oben rechts die Nummer des Zusatzblattes ein, damit der Zusammenhang zum Fragebogen nicht verloren geht.

Ich selbst, bin übrigens nicht nur Spieleautor und aktives SAZ-Mitglied sondern auch Verleger: Im Bambus Spieleverlag veröffentliche ich vor allem meine eigenen Spiele.

Günter Cornett, www.spieleautorensseite.de