

entnommen: Spielmagazin frisch gespielt 1/2014 www.frisch-gespielt.at

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Wenn einer einen Verlag gründet, kann er das auch. Ob das "verlegte" Kind dann nach kurzer und intensiver Schwangerschaft oder nach langer und be-

schwerlicher Tragzeit das Licht der Spielwelt erblickt, ist zwar spannend, hier aber Nebensache. Hauptsache ist, das kreative Baby lebt, bekommt einen sprechenden Namen und – logo – ein Gesicht und man

trifft es Jahr für Jahr auf den Spielermessen der Welt wieder. Jedes Jahr ein wenig erwachsener und trotzdem verspielt wie am ersten Tag.

WIE KAM DAS KIND ZUM NAMEN?

Verlagsnamenentstehungsgeschichten, erzählt von Jörg Domberger - Folge 3*

Musik und Literatur

Im Buch *Gödel, Escher, Bach* wurde die Verwandtschaft von Mathematik und Musik veranschaulicht. Dass in vielen Spielen Wahrscheinlichkeitsrechnung und statistische Verteilungskurven versteckt sind, ist dem Vielspieler klar. Auch der Würfel ist - mehr oder weniger - statistisch berechenbar. Wenn Mathematik und Musik und Mathematik und Spiele verwandt sind, dann sind auch Spiele und Musik verwandt. Tolle Beweisführung! QED!

So wundert es also überhaupt nicht, dass Sébastien seinen Verlag **Pearl Games** nach der von ihm hoch geschätzten Indie-Rockband *Pearl Jam* aus Seattle nannte.

Der Weg, den Claas Fischer zu gehen hatte, ist da ein etwas längerer, aber umso erzählenswerterer. Sein Spiel *Labyrinth des Lebens* musste auf Grund zu hoher Produktionskosten auf das Wesentliche reduziert werden. Aus vielen Kilogramm Rosenblättern destilliert man ja auch nur ganz wenig ätherisches Rosenöl, die Essenz der Rose. Auf der Suche nach einem Namen kam ihm mit dem Song *Essence* von der englischen Art-Rock-Band *Marillion* dann die musikalische Erleuchtung. Heureka, das ist es! Das Spiel soll *Essence* heißen und der Verlag **Edition Essentia**. Damit aber nicht genug. Er fragte bei der Band um die Rechte an und darf nun den Na-

men gebenden Song sogar auf seiner Homepage verlinken. Auch bei Donovan wäre er fündig geworden, der produzierte sein Album mit dem Titel *Essence to Essence* schon im Jahre 1973. Sehr passend findet Claas auch, dass in *Essence* auch *Essen* steckt, eine deutsche Stadt, wo alljährlich im Herbst eine große und wichtige Spielmesse stattfindet. Wenn das nicht wirklich wesentlich, oder besser *Essentiell*, ist ...

Father and Son, der geniale Song von Cat Stevens, passt recht gut zur Entstehungsgeschichte von **Jactalea**. Schon 1989 brachte der Vater von Timothee Leroy eigene Spiele unter dem Label **Fidudé** heraus.



* Zwischen Folge 2 in *frisch gespielt* 3/2013 und dieser liegt etwa ein halbes Jahr mit vielen verspielten Stunden. Die Flut der Neuerscheinungen ist für keinen Rezensenten mehr zu überblicken. Perlen bleiben unentdeckt, hochgelobte Spiele floppen. Verlage kommen und gehen. So ist das verspielte Leben eben ...

Rund ums Spiel

entnommen: Spielmagazin frisch gespielt 1/2014 www.frisch-gespielt.at

Nach zwei Jahren war der Verlag bankrott. 15 Jahre später packte es der Sohn nochmals an und gründete *Jactalea*. War der ursprüngliche Name eine Abkürzung von *faire fi de quelques choses* – englisch hat Tim mir das als *do not need of something* übersetzt, deutsch finde ich es als „etwas in den Wind schlagen“ – so ist der neue Name eine Abänderung von *alea iacta est*. Der Schriftzug stammt vom Vater, die Handschrift vom Sohn.

Die (Eid-)Genossenschaft **Fata Morgana** wurde 1982 ursprünglich als Musikverlag gegründet – als „Vereinigung von Liedermachern und Mundartrock-Gruppen aller vier Schweizer Landessprachen“. „Der Begriff ‚Fata Morgana‘ ist in deutsch, italienisch und rätoromanisch bekannt, die französisch sprechenden Genossen ließen das durchgehen“, meint Urs Hostettler. Das Logo stellte ursprünglich eine Noten-Palme dar, die aus den Umrissen der Schweiz wächst. Bereits 1983 wurden auch Spiele unter dem Logo herausgebracht, bei dem die schraffierte Schweiz später für die Spiele durch einen Würfel ersetzt wurde. Das hatte auch drucktechnische Gründe, denn bei sehr kleinen Logos wurde die Schraffur mitunter unsauber.

„Du liebes Kind, komm, geh mit mir! / Gar schöne Spiele spiel’ ich mit dir“.

Diese beiden Zeilen schienen Heinrich Glumpler als passendes Motto und haben ihn zum Namen **Edition Erbkönig** für seinen gemeinsam mit Mario Truant gegründeten Verlag inspiriert. Das erst später erkannte Ende des Erbkönigs mit dem Vers

„[...] erreicht den Hof mit Mühe und Not / In seinen Armen das Kind war tot“.

veranlasste die beiden, den von Goethe geschaffenen Namenspatron „geistig“ zu feuern. Der Name ist geblieben, die Symbolik „gelbe Sonne auf grünem Grund“ ist nun dem Feenkönig zugeschrieben.

Viechereien

In jedem zweiten Kinderspiel kommen Tiere vor oder tragen sogar die ganze Last des Titelhelden. Dennoch haben nur sehr wenige Verlage ein Tier im Namen. Genau genommen kamen mir nur zwei unter: **Spotter Spellen** aus Holland und die **Edition Siebenschläfer** aus Deutschland.

Spotter kommt aus dem Holländischen, würde aber auch in Deutsch nicht anders heißen. Es ist – trotzdem danke an Jerouen für den Holländisch-Blitzkurs – eine Kombination aus *Spel* (= Spiel) und Otter, dem Fisch fressenden Tierchen, das so possierlich auf dem Rücken liegend im Wasser treiben und mit einem Stein auf dem Bäuchlein auch Muscheln oder Krebse knacken kann. Otter sind auch sehr verspielt, Spotter steht also für „spielende Otter“. Dass danach noch „Spiele“ steht mag nach Überbestimmung klingen, klingt aber trotzdem gut. **Spotter Spellen** sind demnach die „spielenden-Otter-Spiele“.

Für die **Edition Siebenschläfer** von Anja und Claudia war auch schon vor der Namensfindung klar, dass ein Tier Pate stehen sollte. Aber welches? Eine Freundin der beiden machte sie darauf aufmerksam, dass der 27. Juni, der Geburtstag von Claudia, auch Siebenschläfer-Tag heißt. Manche Dinge können so einfach sein. Claudia hat zwar noch immer am 27. Juni Geburts-

tag, ist aber keine Siebenschläferin mehr. Trotzdem gleich mal „Happy Birthday“.

Spitznamen leben lang

Bernd Eisenstein - seine **Irongames** sind weiter oben erwähnt – wurde schon in seiner Schulzeit „Eisen“ genannt. Der Name blieb ebenso hängen wie bei Alfredo Genovese, der von seinen Schulfreunden „Ghenos“ gerufen wurde. Auf der Suche nach einem Verlagsnamen erinnerte man sich daran und **Ghenos Games** war geboren. Klingt gut, hat laut Anna griechische Wurzeln (auch wenn ich beim Googeln unter Ghenos nur einen apulischen Wein finden konnte) und liefert auch gleich den Inhalt für das Logo (der griechische Buchstabe Gamma).

Wacky Works geht auf die wilde Zeit des holländischen Sprayers „Wacky“ zurück. So nannte sich Michel Baudoin und signierte ebenfalls seine Graffitis damit. Dass auch manche Sprayer künstlerischen Anspruch erheben, ist wohl bekannt. Sie entwerfen und planen ihre Werke sogar, bevor sie an die Wand gesprüht werden. Diese Planungsunterlagen finden sich in einem so genannten *black book*. Dieses Buch mit seinen Designs nannte Baudoin liebevoll **Wacky Works**, wie nun auch seinen kleinen Verlag.

The Game Master war der Spitzname des Verlagsgründers und etablierte sich eigentlich in der Frühzeit und der antiken Welt der ersten Computerspiele. Jetzt stehen der Name und das Logo mit den Zinnen einer Ritterburg für Spiele, die ein wenig mit einem warmen Gefühl an alte Zeiten erinnern sollen.

Fortsetzung folgt.