

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 2*

Nehmen wir uns Vornamen vor

Die Verbindung von Vornamen und Familiennamen bietet schon mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Ferdinand Hein machte **F-Hein-Spiele** daraus, Friedemann Friese verdichtete seinen Namen zu **2F-Spiele** und wäre mit grünen Haaren, grüner Jacke und grünem Schachtel-Design idealer Werbeträger für die Steiermark, das grüne Herz Österreichs.

Steffen Mühlhäuser ist einer der wenigen mit ausgeschriebenem Vornamen in seinem Verlag **Steffen Spiele**. Das trauen sich nur wenige, darunter **Doris & Frank**: Aber Kunststück, sie sind ja immerhin zu

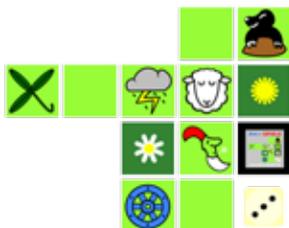
zweit. Steve Jackson verbindet seine Initialen zu **SJGames** und Peter Dörssam zum ursprünglich als Buchverlag gegründeten **PD-Verlag**, in dem seit 2005 Spiele von MacGerdts erscheinen. Auch **Golden Egg Games**, der von Elad Goldsteen gegründete Verlag, ergibt sich aus seinen Initialen. Wieder ein Fall von „doppelt verspielt“, steht doch das zweite „G“ in Egg für „Games“ und wird von weiteren „Games“ gefolgt. **Golden Elad Goldsteen Games Games** quasi. Ob wirklich goldene Eier ausgebrütet werden, muss sich in der Zukunft erst weisen.

Die Brüder Fraser und Gordon Lamont firmieren als **Fragor Games** und die Interessensgemeinschaft Franz-Josef Herbst und Franz-Josef Schulte ist seit 1987 als **Franjos** unterwegs. Das erste Spiel hieß „Aladins Erbe“. Mit diesem Erbe müssen die beiden nun leben und tun es schon mehr als 25 Jahre.

Sander Vernyns und Tim De Rycke haben ihre Vornamen im Jahr 2006 zum Verlagsnamen **SandTimer** kombiniert. Umso passender, hatte ihr erstes Spiel doch bezeichnender Weise eine Sanduhr in der selbst verlegten Schachtel.

Steffen • Spiele 

jhox • SPIELE



www.jhox-spiele.de



 **franjos**®



* Fortsetzungsserien im TV bringen am Beginn von Folge 2 eine Kurzzusammenfassung von Folge 1, am Beginn von Folge 3 eine Zusammenfassung von Folge 1 und 2 und so weiter bis die Zusammenfassung schließlich mehr Zeit in Anspruch nimmt als die aktuelle Episode. Das spare ich mir hier einfach alles. Nur so viel: Die Familiennamen haben wir schon in fg 2/2013 durchgespielt.

Rund ums Spiel

Stratamax startete als *Strategy Games* by Max Michael und eine Umbenennung in *StrataAaronDoug* wäre durch die verstärkte Mitarbeit von Aaron Lauster und Doug Eckhart fast nötig geworden. Durch ein aktuelles Spiel von Max konnte die Namensänderung allerdings abgewendet werden. Nicht ganz ernst gemeint, dennoch O-Ton von Max.

Z-MAN Games kam durch Zeitdruck zum Namen. Zev Shlasinger wollte eigentlich „nur“ das Sammelkartenspiel *Shadowfist* neu auflegen. Der Drucker fragte für den Kostenvoranschlag nach einem Firmennamen. Den gab es nicht und Zev nannte seinen Verlag provisorisch *Z-Man Games*. Kann man später ja ändern. Man kennt das auch aus Funk und Fernsehen – ein Provisorium etabliert sich schneller als man denkt und Z-MAN klingt noch dazu gut. Superman, Batman, Z-Man.

Dass Cwali von Qualität abgeleitet ist, hört man sofort. Man kann **Cwali** gar nicht anders aussprechen als daran zu denken. Das C steuert der Chef Corné van Moorsel persönlich bei.

Blöd wird die Sache, wenn man mehrere Vornamen hat und sie unter einen Verlagshut bringen will.

Jürgen Hermann Ott aus Kassel hat alles in seine **jhoX-Spiele** gepackt was so eben noch Platz hat. JHO ist klar, beim letzten Buchstaben will er uns kein X für ein U sondern vielmehr für ein KS vormachen. KS steht für Kassel, spricht sich gleich wie X, schaut aber nicht so geil aus wie das X. Würde er noch Andreas oder Albert als dritten Vornamen tragen, könnte uns Jürgen sogar einen HOAX spielen. Jürgen ist alleiniger

Namensträger und braucht nicht zu fürchten, dass er Teile des Verlagsnamens auf der beschwerlichen und steinigen Verlagslaufbahn verliert. Anderen ist das schon passiert.

Verspielte Freunde

Die häufig anzutreffende Runde verspielter Freunde, die irgendwann einen Verlag gründet und an die Verewigung der Namen denkt, stößt mitunter auf Schwierigkeiten. Manchmal schon bei der Gründung, oft aber intensiver Jahre danach.

Sowohl **GMT Games** mit den Gründern Gene, Mike und Terry als auch die **MAGE Company** mit Mixalis, Alexandros, Giannis und Eirini haben schon Ballast abgeworfen. GMT müsste zu *G Games* umbenannt werden – nur Gene ist noch dabei, wie mir Manager Tony Curtis mitteilte - und aus der **MAGE Company** haben sich G und E verabschiedet und sie damit eigentlich zur *MA Company* geschrumpft. Gute Freunde bleiben eben nicht lebenslänglich erhalten. Drum prüfe, wer sich ewig bindet, das gilt nicht nur für eheliche Bande.

Dieses Schicksal teilt **NSKN Legendary Games** noch nicht. Erst 2011 gegründet, sind die vier Freunde Novac, Sladariu, Kopera und Neacsu noch in Amt und Würden. An dieser Stelle sei mir bitte der Hinweis gestattet, dass die Verwendung von Vornamen prinzipiell zukunftsicherer ist. Familiennamen können sich ändern. So bleibt nur zu hoffen, dass Agnieszka einen Herrn K. heiratet oder ihren Namen behält, denn sonst wird's schwierig. Hätte man da nur aus Agnieszka, Andrei, Florin und Vlad beispielsweise **FAVA legendary games** gebastelt – man wäre auf der sicheren Seite.

Von toten Schädeln

Totenschädel (englisch *skull*, italienisch *cranio*) sind nicht unbedingt die Sympathieträger schlechthin (wenngleich sie in der Modebranche hin und wieder durchaus kultig auftauchen). Auch Patrick Stevens und Lorenzo Silva wissen das. Trotzdem verwendeten sie unabhängig voneinander und tausende Kilometer voneinander entfernt dieses Symbol und nannten ihre Verlage **Numb-skull Games** beziehungsweise **Cranio Creations** (wobei ich Cranio eher als „Gehirn“ kenne und das ist mir sehr wohl sympathisch).

Für Pat stand fest, dass der Totenschädel ins Logo musste. Schließlich hatte er ihn schon entworfen und parat. Seine Frau steuerte das „ahnungslos“ (numb) bei. Vom Verlagswesen und der Spielebranche hatten sie keine Ahnung und „blanke Schädel“ schien ihnen daher wunderbar passend.

Lorenzo hingegen beschloss auf einer langweiligen Party mit Freunden, die Motorrad-Gang „Merchants of Flaming Skulls“ oder aber „Cranio Mercanti“ zu gründen. Leider hatte nur Lorenzo ein Bike. Dumm gelaufen. Der Name jedoch blieb in den Köpfen und war Jahre später erste Wahl bei der Gründung des Verlags durch Lorenzo Tucci, Aureliano Buonfino und Lorenzo Silva. Ganz ernst dürften sich die Totenschädel-Verlage wohl selbst nicht nehmen.

Fortsetzung folgt.