

## Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 11  
notiert von Jörg Domberger

### NANO plus X = NANOX Games

Österreich ist bekanntlich und viel besungen das Land der Berge, das Land der Spieleverlage ist es aber ganz sicher nicht. Eigentlich gibt es nur das Flaggschiff Piatnik, dieses musste aber bisher zumeist alleine die Spielemeere durchkreuzen und hatte nicht einmal ein kleines Beiboot. Das hat sich durch Tino Jokic, Gründer und Inhaber von NANOX Games, geändert. Bereits Anno Corona 2019 gegründet, konnte er sich in Ruhe - weil gezwungenermaßen ohne Messestress - mit dem Erstling des Verlags beschäftigen und im Herbst 2020 war das Spiel – unter „produktiver“ Mithilfe von Reiner Stockhausen von dlp games – fertig.

#### Sonnige Zukunft!

Tino wollte gleich groß starten. Mit kräftiger Unterstützung durch die Spieleagentur White Castle wurden Kontakte geknüpft und letztlich kristallisierte sich unter Nutzung der von Anita Landgraf angebotenen Stammtischtermine zum Test frischer Prototypen das Spiel "Die Phantomsinseln" – so hieß der Prototyp damals und das Thema ist noch deutlich erkennbar – als erstes Verlagsprojekt heraus.

Natürlich weiß man nie, ob ein fertiges Produkt aus den Startlöchern schießt oder einen Fehlstart produziert, mit *CloudAge* (das wurde aus den Phantomsinseln) von meinen Freunden Alex Pfister und Arno Steinwender hat Tino jedoch prinzipiell alles richtig gemacht und meiner Einschätzung nach kommen trotz des umwölkten Titels ziemlich sicher sonnige Zeiten auf den neuen Verlag zu. Es ist übrigens die erste Zusammenarbeit zwischen Alex und Arno, den beiden renommiertesten Spieleautoren, die Österreich aktuell hat. Die beiden haben ziemlich unterschiedliche spielerische Wurzeln, Expertenspiele mit ausgeklügelten Abläufen und ausbalancierten Optionen hier und Quizspiele, Wissensspiele und



Der Spielbericht zu *CloudAge* ist auf unserer Webseite abrufbar.

Zockerspiele mit Gimmicks da. In *CloudAge* treffen sie sich irgendwo in der Mitte und wir Spieler bekommen „the best of both worlds!“ serviert. Die Spielmechanik lässt die Handschrift von Alex durchaus gut erkennen, die wolkenverhangenen Kartenhüllen hingegen deuten eher auf den Einfluss von Arno hin. Wie die thematische Einbettung zustande kam, kann nur vermutet werden. Die Luftschiffe, mit denen wir über die ausgetrockneten Landstriche fahren und nach Ressourcen suchen, die *Cloud*-Milizen bekämpfen und so manches Stück Land wieder mit Jungpflanzen begrünen, sind auf jeden Fall wichtige Zutaten einer starken Geschichte.

#### Gekommen, um zu bleiben

Tino – was er im wirklichen Leben arbeitet, will er nicht verraten – hat nicht nur den Verlagsstart mit



Pauken und Trompeten und einem tollen Spiel geplant, sondern er ist auch clever genug, um den großen Erfolg des ersten Verlagsspiels richtig einzuschätzen. Nun heißt es: nachlegen! Es darf aber bereits verraten werden, was 2022 aus Bad Vöslau auf uns zukommt. Das aktuell in Arbeit befindliche zweite Spiel des Verlags mit dem Arbeitstitel „SENEA“ ist erneut in der Welt von *CloudAge* angesiedelt und wird wieder mit Unterstützung von White Castle entwickelt. Was weiß man über den Spieleautor? Nicht sehr viel, aber: Es handelt sich wiederum um eine Koproduktion von zwei Autoren – es sind allerdings andere als die von *CloudAge*. Man darf gespannt sein.

#### Kleiner Nachsatz:

Der Name NANOX leitet sich von Tinos kleinem Sohn Adriano ab. Er wollte seine Eltern immer ins „Nano Zimmer“ zum Spielen holen. Mit dem X hintendran wird das ganze prägnanter, meint Tino. Und das Logo? Das stellt Karten hinter Bergen dar. Natürlich sind es keine Wanderkarten, sondern Spielkarten, weil sie einfach allgegenwärtig sind. Und Berge mit ihrer Ruhe bedeuten einfach Heimat und üben schon immer große Anziehung auf Tino aus. So gesehen lebt er also komplett richtig im Land der Berge ...