

## Ferne und fernste Verlage

Wir stellen vor: Verlage in weiter Ferne in der Spielebranche - Teil 1  
notiert von Jörg Domberger

### Ice, Ice Baby: Der Verlag ICE Makes



*Im Winter, wenn die Abende frostig und lang sind, ist viel Zeit für das abendliche Spiel. Im Sommer, wenn die Tage heiß und lang sind, ist das frostige Eis am Stiel ein Genuss. In beiden Fällen ist Eis im Spiel. Und ICE Makes, der coole Verlag aus dem fernen Hongkong, ist auch gerne immer dabei. Obwohl ICE ganz was anderes bedeutet.*

#### Inspiration, Connection and Entertainment

ICE Makes agiert nach der einfachen Formel: *I+C+E makes success*. Das gelingt vorzüglich mit schlanken Spielen in kleiner Schachtel. Dass trotzdem sehr viel Spiel und etwa bei *Age of Civilization* (siehe Spielbericht auf unserer Webseite) auch viel Material darin zu finden ist, hat nicht nur System, sondern ist in asiatischen Ländern oft die Devise: Nur keinen Platz verschwenden. Natürlich spielen auch andere Gründe mit, kleine Spiele verkaufen sich leichter. Weil das über Kickstarter durch mehr als 10.000 finanzierte Projekte auf beachtliches Interesse in der Branche stieß, kam es für die deutsche Lokalisierung des Spiels zu einer Zusammenarbeit mit *Board Game Circus*. Zwei andere Spiele (das AoC- Nachfolgeprodukt *Age of Galaxy* und *Eila and Something Shiny*) sind ebenso bereits vertraglich bei einem deutschen Distributor lizenziert, die Bearbeitung für den deutschen Markt ist jedoch noch „work in progress“.

#### Treibende Kraft CCH

CCH steht hier nicht für ein Wundermittel mit dem chemischen Kürzel für zweifachen Kohlenstoff und Wasserstoff, vielmehr versteckt sich in und hinter CCH der komplette Name von Hausautor und Verlagsmitinhaber Chan Cheng Ho. In Hongkong, der einstmals

britischen Kolonie war es schon immer so, dass sich viele Menschen statt ihres chinesischen einen westlich klingenden Künstlernamen zulegt. Das ist auch hier der Grund für den unaussprechlichen neuen Familiennamen, der offiziell aber keine Relevanz hat. Auch der Vorname Jeffrey ist frei gewählt. Das ist gängige Praxis. Wohl auch bei den beiden Verlagsmitbegründern Kenneth Ywn and Kevin Tkw, die 2016 gemeinsam mit Jeffrey auch das erste Verlagsspiel *Samurai Vassal* – ein kleines Kartenspiel mit ein paar Markierungschips – entwickelten. Jeffrey ist bei jeder Spielentwicklung seither federführend mit dabei. Titel wie *M.O.R.P.H.O.* sowie die für 2023 angekündigten *Urubamba Valley* (im Verlagskatalog 2022/23 als *Urumbamba Valley* angekündigt) und *Terrorscape* wurden komplett von Jeffrey ersonnen.

#### ICE makes 3D

Die Zeit der kleinen Schachteln scheint speziell mit *Terrorscape* nun aber endgültig vorbei zu sein. Das Wortspiel mit *Terrorscape* im Titel deutet die Handlung schon in groben Zügen an. In dem asymmetrischen Horrorspiel mit klassischem Horrorfilmfeeling ver-

suchen die Guten, dem Bösen zu entkommen und lebend aus einer Villa zu fliehen. Warum sie in dem Herrschaftsgebäude gelandet sind? Die Angst im finsternen und unheimlichen Wald ließ sie dort Zuflucht suchen. Die *Rocky Horror Picture Show* lässt grüßen. Die Villa ist großzügig dreidimensional gestaltet und thront in der Mitte des Spielplans, umgeben vom dazu passenden Park und Garten. Verschiedene Miniaturen stellen die unterschiedlichen, möglichen Charaktere dar und es wird versprochen: Jede Partie ist eine neue Erfahrung. Auf das gameplay darf man gespannt sein.

Gespannt darf man auch darauf sein, welche Eis-Geschmacksrichtungen uns ICE Makes in Zukunft noch in die Spieltüte füllt. Jeffrey, als großer Fan von *Star Wars*, *Alien* und *Herr der Ringe* findet sicher wieder Themen, die ihn reizen und uns überraschen. Kreativität wurde dem klassisch ausgebildeten Gitarristen jedenfalls reichlich in die Wiege gelegt und seit der Verlag mit sechs Vollzeitmitarbeitern agiert, kann er sich mehr seinem *core business* widmen: der Spielentwicklung!



Age of Civilization  
Originalausgabe u.  
chinesische Version

