

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 6
notiert von Jörg Domberger



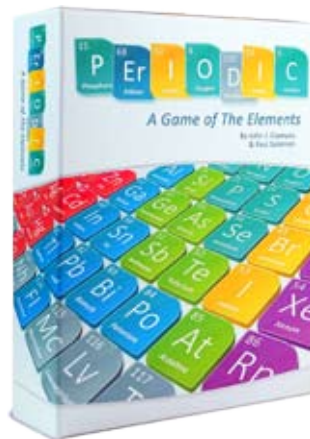
John J. N. Coveyou, Gründer und CEO von Genius Games, liebt die Wissenschaft. „I love science!“, meinte John Joseph Norbert während der Spiel '19 in Essen zu mir. Was er jedoch gar nicht leiden konnte – speziell auch in seinem früheren Beruf als Ingenieur und Chemie-Instruktor – und weiterhin nicht leiden kann, ist die mitunter breite Kluft zwischen Spiel und Wissenschaft. Auf der einen Seite die seriöse, ernste, spaßbefreite Science, dort das kommunikative, witzige, verbindende Spiel. Er wollte die Brücke zwischen den beiden schlagen, wollte Grenzen verschwinden lassen, die beiden Genres verschmelzen. Mit der Gründung von Genius Games im Jahre 2011 machte er die ersten Schritte, seit 2017 ist er Full-Time-Autor.

Es steckt in seiner DNA

2014 entwickelte John sein erstes Spiel mit dem Titel *Linkage: A DNA Card Game*. Seither entstanden Spiele wie *Subatomic* (ein Atom-Bauspiel), *Peptide*, *Virulence*, *Ion*, *Covalence* oder auch *Cytosis*, das spielerisch und optisch höchsten Ansprüchen genügende Spiel rund um Zellen und deren Innenleben. Niemals zuvor kreuzte der Golgi-Apparat meinen Weg, nun weiß ich, dass es sich dabei um einen Membran-umschlossenen Reaktionsraum innerhalb der menschlichen Zelle handelt. Auch mit dem zu Zeiten des Chemie-Unterrichts ungeliebten Periodensystem konnte ich dank *Periodic*, dem neuesten Spiel des Verlags, Frieden schließen.

GENIUS Games Verspielte Wissenschaft

Die wissenschaftliche Anordnung der Elemente nach Atomgewicht, Energieinhalt und Kerndurchmesser als Spielplan zu verwenden, ist fast genial. Ich frage mich zwar immer noch, warum Wismut mit dem chemischen Zeichen Bi im Original Bismut heißt, aber sonst vermittelt das Spiel viel Schönes rund um die Chemie unserer Welt.



Und wer hätte gedacht, dass Darmstadtium kein Virus ist, sondern ein künstlich erzeugtes Element aus dem Labor? Andererseits dachten auch alle, Corona wäre ein mexikanisches Bier ...

STEM steht hinter Genius Games

„Science Technology Engineering and Mathematics“ sind die Grundpfeiler von Genius Games. Kam bisher die Wissenschaft in den Spielthemen und deren Mechanismen zum Zug, so wurde mit der erst kürzlich getätigten Übernahme des Verlags ARTANA auch der historische, wissenschaftliche Background ins Portfolio geholt.

Einstein: His amazing life and incomparable science, *Tesla vs. Edison* und *Lovelace & Babbage* sind drei der Spiele, die damit zu Genius Games gewandert sind und sich unter dem neuen Verlagsdach sicher sehr wohl und quasi wie zu Hause fühlen. Natürlich „menschelt“ es bei diesen Spielen stärker als bei jenen von Genius Coveyou, doch wie Puzzlestücke fügt sich alles zu einem großen Ganzen zusammen. Leider aktuell oft nur in Englisch. Das sieht John aber als kein wirkliches Problem. Englisch ist die Sprache der Wissenschaft. Der Wissenschaftler. Der Spielanleitungen von Genius Games.

Dennoch hat der **Schwerkraft Verlag** die amerikanische Verlagsperle bereits für den deutschen Markt entdeckt. Von *Subatomic* gibt es die deutsche Version *Subatomic*, auch *Periodic* wurde schon eingedeutscht. Die Version vom Schwerkraft Verlag nennt sich **ELEMENTe**, was deutlich sprechender ist als „periodisch“, wie es die simple deutsche Übersetzung wäre. Natürlich setzt sich der Schriftzug auf dem Schachteldeckel damit auch aus anderen Elementen zusammen als der des Originals und es musste öfter „geschummelt“ werden als bei *Periodic*. Es sind nämlich nur N und Te richtige Elemente. Reine E und L und M gibt es gar nicht.

