

ERFOLGSFAKTOR NAME

Studien belegen: Mit dem richtigen Namen kommt man im Leben leichter weiter.
Das gilt natürlich auch für die Welt der Spiele! Von Markus Schwerdtel

Bethesda, wir müssen mal reden. Es geht um eure Kinder. Na ja, im übertragenen Sinne, die Rede ist natürlich von den kommenden Titeln Starfield und Redfall. Denkt ihr wirklich, dass die beiden Spiele mit solchen Allerweltsnamen Erfolg haben können? Schließlich haben wir aus Untersuchungen gelernt, dass der Name ein wichtiger Erfolgsfaktor ist. Wusstet ihr zum Beispiel, dass laut einer Auswertung des Business-Netzwerks LinkedIn unter deutschen Vorständen besonders viele Michaels, Markusse und Wolfgänge sind? (Von Heikos übrigens keine Spur.) Das sind wohlklingende, prägnante, erprobte Namen – man kennt sie, sie erzeugen Vertrauen. Sie bleiben in Erinnerung, einfach weil man sie kennt.

Nun wäre es natürlich sinnlos, die kommenden Bethesda-Titel Stargate und Redfaction einfach in Doom umzubenennen, nur weil dieser Name bei uns schon einen gewissen Ruf hat. Nein, für die Bethesda-Babys braucht es neue, erinnerungswürdige Namen, die besser im Gedächtnis bleiben als Startrek und Reddawn!

Gute Vorbilder

Zur Orientierung empfehlen wir einen genauen Blick in das Inhaltsverzeichnis dieser Ausgabe. Dort tummeln sich klangvolle, illustre Titel wie Flintlock: The Siege of Dawn, Spellforce: Conquest of Eo oder Starship Troopers: Terran Command. DAS sind doch noch richtige Spielnamen, wie blass sehen da im Vergleich Starwars und Redlobster aus?

Und dabei wäre es so einfach gewesen, sich gleich von Anfang an eine vernünftige Bezeichnung für die beiden jüngsten Bethesda-Sprosse ausdenken. Die Spielegeschichte ist schließlich voll von hervorragenden Beispielen. Wer erinnert sich etwa nicht an das ebenso hervorragende Tachyon: The Fringe? Oder an Heroes of Might & Magic 3: Shadow of Death? Oder – unvergessen – Kingdoms of Amalur: Reckoning? Und auch in neuerer Zeit gibt es ge-



nug Vorbilder. Was ist zum Beispiel mit den erst in der letzten GameStar-Ausgabe getesteten Zwillingen Vampire: The Masquerade – Bloodhunt und Vampire: The Masquerade – Swansong? Oder in derselben Ausgabe Warhammer 40.000: Chaosgate – Daemonhunters? Zweizeilige Überschriften, die viele Quadrat-zentimeter Papier bedecken – diese Spielnamen nehmen in der gedruckten GameStar den Platz ein, der ihnen zusteht! Wie mickrig und kümmerlich werden sich dagegen Starstruck und Redwine auf den Heftseiten ausnehmen?

Wenn Marketing versagt

Bleibt die Frage, was Bethesda bewogen hat, Starwalk und Redalert namensmäßig nur so spartanisch auszustatten. Vermutlich wollten die Besserwisser im Marketing etwas Kurzes, Prägnantes, weil das vermeintlich mit der »kurzen attention span unserer target audience matched«. Sie haben dabei aber vergessen, dass solche Namensstummel nun mal überhaupt nicht zur epischen Größe von Starlink und Redpanda passen! Darum, liebe Bethesas, gebt euren beiden jüngsten Babys doch noch ein Mehr an Namen mit auf den Lebensweg. Ordentlich lang und mit vielen Doppelpunkten und Gedankenstrichen. So episch, dass wir vor unseren Freunden damit angeben können, wenn wir den Titel komplett auswendig lernen. Starfield und Redfall, das ist doch keine Kunst. ★

1) Starfield: Ein riesiges Universum mit einem winzigen Namen. Wer denkt sich sowas nur aus?

2) Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning – Fatesworn hat schon vor Jahren alles richtig gemacht.

3) Die Heroes-Reihe (im Bild Teil 3) hat eine glorreiche Tradition langer Addon-Namen. Vorbildlich!

4) Vampire: The Masquerade – Swansong gehört zu den neueren Spielen mit einem vernünftigen Titel.

5) So viele Helden, so ein sparsamer Name: Bekommt Redfall vielleicht noch einen schönen Untertitel?