BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

Between the Lines

Die verborgenen Geschichten von Typodermic Fonts

Raymond Larabie

Version 7

Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japan

Angaben zur Veröffentlichung

Between the Lines
Die verborgenen Geschichten von Typodermic Fonts

Von Raymond Larabie
Veröffentlicht von Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japan

Version 7
Veröffentlichungsdatum: 2026-10-05
Deutsche Ausgabe.

©2026 Typodermic Fonts Inc.

Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/

https://typodermicfonts.com/de/between-the-lines/

Dieses PDF wurde aus dem bearbeitbaren Manuskript erzeugt.
Erzeugt am 2026-10-04T22:13:43+00:00.
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

Inhalt

Einleitung 12
Lernen Sie Ray kennen 13
1980 Portable 15
256 Bytes 16
6809 Chargen 17
Acroyear 18
Acrylic Brush 19
Addlethorpe 20
Adriator 21
Affluent 22
Airmole 24
Akazan 25
Alepholon 26
Alfaqix 27
Algol 28
Almonte 30
Alphii 31
Amienne 32
Ampacity 33
Angerpoise Lampshade 34
Angostura 35
Anklepants 37
Antihistory 38
Arnprior 39
Asterisp 40
Astrochemistry 41
Astron Boy 42
Athabasca 43
Augustine 44
Autoradiographic 45
Axaxax 46
Baby Jeepers 47
Bailey's Car 48
Baltar 49
Barbatrick 50
Barge 50
Barrista 52
Basenji 53
Battlemaze 54
Baveuse 55
Beat my Guest 55
Bench Grinder 56
Berylium 58
Betaphid 59
Betsy Flanagan 60
Biometric Joe 61
Biondi 62
Biondi Sans 63
Biphoton 64
Birdland Aeroplane 65
Bitcrusher 66
Biting My Nails 67
Bleeker 68
Blipzoid 68
Blue Highway 69
Board of Directors 71
Bodoni Z37 72
Body Goat 73
Bomr 74
Bonobo 75
Boopee 76
Borg 9 77
Boron 78
Bouffant 79
Braeside 80
Bramalea Beauty 81
Breamcatcher 82
Bristles 83
Budmo 84
Built 85
Bullpen 86
Bulltoad 88
Burnaby Stencil 88
Burnstown Dam 89

Burpology 91
Butterbelly 92
Buxotic 93
Byington 94
Caldstone 95
Camulogen 96
Canada 1500/Canada 150 96
Capacitor 98
Carbon 100
Cardigan 101
Carouselambra 102
Caryn 103
Catwing 104
Ceroxa 105
Chainprinter 106
Charbroiled 107
Charles in Charge 108
Chickweed 109
Chilopod 110
Chinese Rocks 111
Chromakey 112
Chrysotile 113
Cinecav X 114
Clipwave 115
Clockpunk 116
Color Basic 117
Colourbars 119
Computechnodigitronic 120
Conceal 121
Confab 122
Containment 123
Conthrax 124
Contour Generator 126
Coolvetica 127
Cornpile 128
Corzinair 130
Cotton 131
Counterscraps 132
Crack Man 133
Cranberry Gin 134
Credit 135
Cretino 136
Croteau 137
Crystal Radio Kit 138
Cuomotype 139
Cutiful 140
Cybermontage 140
Cyclopentane 141
Dacquoise 142
Daphyre 143
Darkheart 144
Dazzle Ships 145
DDT 146
Dealerplate 147
Debusen 148
Deception 149
Deftone Stylus 150
Degrassi 151
Dekatron 152
Delta Hey Max Nine 153
Deluxe Ducks 154
Dendritic Voltage 154
Densmore 155
Deportees 156
Desard 157
Desperate 158
Dialup 159
Die Nasty 160
Dignity of Labour 161
Dirtstorm 162
Dirty Baker's Dozen 163
Disassembler 164
Dividente 165
Divulge 166
Domyouji 167
Doradani 168
Draculon 169
Dream Orphanage 171

Dream Orphans 172
Droid 173
Duality 174
Dyspepsia 175
Earwig Factory 176
Ebenezer 177
Echelon 178
Eden Mills 179
Edgewater 180
Edifact 181
Edmunds 182
Effloresce 183
Electorate Boogaloo 3 184
Electric 184
Electroharmonix 185
Emory 186
Enamel Brush 188
Encercle 189
Engebrechtre 190
Ennobled Pet 191
Ethnocentric 192
Euphorigenic 194
Evensong 195
Expressway 196
Expressway Soft 197
Fabian 198
Fadgod 199
Failed Attempt 200
Fake Receipt 200
Fenwick 201
Filepile 202
First Blind 2 203
Fledgling 203
Fluctuation 204
Fluoride Beings 206
Flyswim 206
Folder 208
Foo 209
Forgotten Futurist 210
Fragile Bombers 211
Frak 212
From the Internet 213
From the Stars 214
Frozdotre 215
Funboy 216
Galderglynn 1884 217
Galderglynn Esquire 218
Gameness 219
Gargle 221
Gaz 223
Gendouki 224
Geoparody 225
GGX88 226
GGX89 227
Ghostmeat 228
Giant Tigers 228
Gildabeth 229
Glazkrak 230
Gleaming the Cube 230
Gloss 231
Glyxonite 232
Gnuolane 233
Gnuolane Jump 234
Gnuolane Stencil 236
Goldburg 237
Golden Girdle 238
Goldsaber 239
Gomoku 240
Good Times 241
Good Timing 242
Goodfish 243
Gord 244
Got No Heart 245
Graffiti Treat 246
Graveblade 247
Gravtrac 248
Great Escape 249
Green Fuz 250

Groovy Ghosties 251
Guanine 251
Gulkave 252
Gumtuckey 253
Gunplay 253
Gurkner 254
Gymkhana 255
Hachimitsu 256
Hackensack 257
Hamma Mamma Jamma 258
Hawkeye 258
Hayate 259
Headlight 260
Heavy Heap 261
Hedgerow 262
Hello Larry 263
Hemi Head 264
Heroid 266
Highway to Heck 267
Hit 267
Holy Smokes 268
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart 269
Honfleur 269
Hooked Up 101 270
Horsepower 271
Hoverunit 272
Hurontario 273
Hurry Up 273
Husky Stash 274
Huxtable 275
Hybrea 275
Hydrogen Whiskey 277
Icicle Country 278
Idle Race 278
Induction 279
Inflammable Age 281
Injekuta 282
Inklea 283
Instant Tunes 284
Interplanetary Crap 284
Interrogator Stencil 285
Iomanoid 286
Jandles 287
Jesaya 287
Jigsaw Trouserdrop 288
Jillican 289
Jillsville 290
Jingopop 291
Johnny Fever 292
Joy Circuit 292
Joystix 293
Junegull 294
Kadeworth 295
Kadonk 296
Karma 297
Kelvingrove 298
Kengwin 299
Kenyan Coffee 300
Kenyan Coffee Stencil 301
Kicking Limos 302
Kilsonburg 302
Kimberley 303
Kinesthesia 304
King Richard 305
Kingsbridge 306
Kirsty 307
Kleptocracy 308
Knuckle Down 309
Korataki 310
Korrupt 311
Krait 311
Kredit 312
Kunio 313
Kwokwi 314
Lady Starlight 315
Larabiefont 316
Laserjerks 317

Lerku 318
Lesser Concern 318
Let's Eat 319
Letter Set 319
Lewinsky 320
Libel Suit 320
Ligurino 322
Liliput Steps 323
Lineavec 324
Linefeed 324
Living by Numbers 325
Llandru 326
Lockergnome 326
Lonsdale 327
Lucky Ape 328
Lunasol 329
Madawaska 329
Mahavishnu 330
Mai Tai 331
Mail Ray Stuff 332
Malache Crunch 332
Manbow 333
Mango 334
Map of You 335
Maqui 335
Marianas 336
Marion 337
Markerfield 339
Marquee Moon 340
Massive Retaliation 340
Maychurch 341
Mecheria 342
Meloche 343
Meloriac 344
Meposa 345
Mesmerize 346
Metal Lord 347
Mexcellent 348
Mikadan 349
Milibus 350
Minicomputer 351
Minisystem 352
Minya 353
Minya Nouvelle 354
Misadventures 355
Misirlou 355
Mississauga 356
Mister Firley 356
Mitigate 357
Mixolydian 358
Mlurmlry 359
Mob Concrete 359
Mochon 360
Model Worker 361
Moja 361
Mold Papa 362
Monofonto 363
Montebaldo 364
Moon Cresta 365
Motorcade 366
Movatif 366
Mufferaw 367
Naftalene 368
Nagomi 369
Naked Power 370
Nasal 371
Nasalization 371
Negotiate 372
Nerdropol 373
Nesobrite 374
Neurochrome 375
Neuropol 375
Neuropol Nova 376
Neuropol X 377
Neuropolitical 378
Neuzon 379
New Brilliant 380
Night Court 381

Nightporter 381
NK57 382
No Clocks 383
Nulshock 383
Numberpile 384
Numbers with Rings 385
Nyxali 386
Octin 387
Octoville 388
Octynaz 389
Ohitashi 390
Oil Crisis 391
Oliver's Barney 391
Operational Amplifier 392
Optoisolator 393
Orange Kid 394
Order 395
Otoboke 396
Outright 397
Overload 397
Owned 398
Oxeran 399
Paint Boy 400
Pakenham 400
Palamecia 401
Paltime 402
Pants Patrol 403
Paraaminobenzoic 404
Pastrami on Rye 406
PCTL 4800 & 9600 407
Peatloaf 408
Permanence 408
Pirulen 409
Plain Cred 1978 410
Planet Benson 411
Plasmatic 412
Plastic Bag 413
Po Beef 414
Poke 414
Polarband 415
Polarized 416
Polyflec 416
Pop Up Fontio 418
Port Credit 418
Pound 419
Presicav 420
President Gas 421
Pretender 422
Pricedown 423
Prime Minister of Canada 424
Primer 424
PRINTF 426
Propaniac 427
Pulse State 428
Pupcat 428
Pyrite 429
Quadaptor 430
Quadrangle 431
Quadrillion 431
Quasix 432
Quinine 433
Quixotic 434
Radio Stars 434
Radios in Motion 435
Rafika 436
Raincoat 437
Rainforest 437
Rakesly 438
Raymond 439
Razor Keen 440
Reagan 441
Recharge 442
Refuel 443
Regra 444
Relish Gargler 445
Remissis 446
Renju 447
Report 448

Report School 449
Restore 450
Reversal 451
Rexlia 452
Rimouski 453
Rina 454
Rinse 455
Riot Act 456
Robokoz 456
Romantic Jets 457
Rothwell 458
Rukyltronic 459
Rustproof Body 460
Sad Films 460
Salsbury 461
Sandoval 462
Sappy Mugs 463
Sarasori 463
Saved by Zero 464
Sayso Chic 465
Scheme 466
Screengem 467
Scritzy X 468
Scrubby 469
Send Cash 470
Senior Service 470
Sewn 471
Sexsmith 472
Sheaff 474
Shifty Chica 2 475
Shlop 476
Shnixgun 477
Shookup 478
Should've Known 479
Silentina 480
Silicone 481
Sinzano 482
Skeletor Stance 483
Skirt 483
Skraype 484
Skrybylr 485
Skygirls 486
Sloe Gin Rickey 487
Snasm 487
Snidely 488
Snowa 489
Snowgoose 490
So Run Down 491
Soap 491
Sofachrome 492
Special Forces 493
Spectrashell 494
Spongy 495
Squealer 495
Squirty 496
Stampoo 497
Stasmic 498
Steelfish 498
Steelfish Variants 500
Stentiga 501
Stereofidelic 501
Still Time 502
Stitchen 503
Stormfaze 504
Strange Alphabets 504
Strasua 506
Street Cred 506
Strenuous 507
Structia 508
Stud 509
Stupefaction 510
Styrofoam Feelings 511
Subpear 511
Subquantum 512
Subroc 513
Sudbury Basin 514
Sui Generis 514
Sunday Evening 516

Superclarendon 517
Superego 518
Superglue 519
Superheterodyne 520
Sweater School 520
Switching & Effects 521
Sybil Green 522
Syndra 523
Synthemesc 524
Tandelle 525
Tank 526
Teen 527
Teeshirt 527
Telemachus 528
Telephoto 529
Telidon & Telidon Ink 530
Terylene Top 531
That Secret Feeling 532
Thiamine 532
Threefortysixbarrel 533
Thrusters 534
Thump 535
Tight 536
Tinsnips 537
Tobin Tax 537
Tommy Gun 538
Top Bond 538
Topstitch 539
Tork 540
Toxigenesis 540
Transmute 541
Trapper John 542
Triac 71 543
Troll Bait 543
TRS-Million 544
Tussilago 545
Typewriter Spool 546
Typodermic 547
Uchiyama 548
Ugocranis 549
Ulian 550
Ultraproxi 551
Union City Blue 552
Unispace 552
Univox 553
Uniwars 554
Unsteady Oversteer 555
Ur Ur Ma 555
Urkelian 556
Usurp 557
Vactic 558
Vademecum 558
Vahika 559
Valve 560
Vanchrome 560
Vanilla Whale 561
V-Dub 562
Vectipede 563
Vectroid 564
Velvenda 564
Venacti 565
Venus Rising 566
Veriox 567
Vexler Slip 568
Vibrocentric 568
Vigo 569
Vinque 570
Vinque Antique 571
Vipnagorgialla 572
Voivode 573
Waker 573
Walken 574
Walnut 575
Walshes 575
Warmer 576
Warugaki 576
Wavetable 577
Webster World 578

Wee Bairn 578
Welfare Brat 579
Wet Pet 579
Wevli 580
Wheaton 581
White Lake 581
Whiterock 582
Wild Sewerage 582
Windpower 583
Wintermute 583
Winthorpe 584
World of Water 585
Worthless 585
Wubble 586
Wyvern 587
Xenara 588
Xenowort 589
Xenu 589
Xirod 590
Xolto 591
Xtraflexidisc 591
Xylitol 591
Xyzai 592
Y2KBug 593
Yadou 593
Yawnovision 594
Y-Band Tuner 594
Yellande 595
Yellow Pills 596
Yonder Recoil 596
You're Gone 597
Yytrium Dioxide 598
Zalderdash 598
Zamora 599
Zanipolo 600
Zekton 601
Zelega Zenega 602
Zerbydoo 603
Zero Hour 603
Zeroes 604
Zingende 604
Zodillin 605
Zolasixx 606
Zorque 607
Zosma 607
Zrnic 608
Zupiter 609
Anmerkungen zur Ausgabe 611

Einleitung

Willkommen in der Welt von Typodermic Fonts. Sie stehen kurz davor, in die Buchstabensuppe in meinem Kopf einzutauchen. Dies ist eine Zeitkapsel voller Schriften, ihrer Hintergrundgeschichten und eigentümlicher Einzelheiten.

Hier finden Sie Schriften, die aus Geistesblitzen um Mitternacht entstanden sind, aus Kundenprojekten, die im Sande verliefen, und aus meiner unermüdlichen Besessenheit von Formen auf einem Bildschirm. Manche begannen als unbeschwerte Hobbyprojekte und entwickelten sich zu professionellen Veröffentlichungen; andere entkamen meiner Festplatte und zogen als gemeinfreie Schriften in die Welt hinaus. Jede hat ihre eigene Spur aus Einflüssen und Zufällen hinterlassen, und diese Spuren sind nun hier versammelt.

Ich habe mir oft gewünscht, mehr Designer würden vom verborgenen Leben ihrer Schriften erzählen. Wer nach der Geschichte hinter einer Schrift gräbt, steht meist mit leeren Händen da, als würde er nach unsichtbarer Tinte suchen. Betrachten Sie dies als meine Brotkrümelspur für künftige Schriftarchäologen oder einfach als Aufzeichnung für alle, die gern hinter die Kulissen schauen. Schriften zu entwerfen ist der glamouröse Teil; sie aktuell zu halten, Lizenzfragen zu beantworten und Eigenheiten auf den Grund zu gehen ist die Knochenarbeit. Diese Seiten zeigen beide Seiten der Arbeit.

Blättern Sie, verweilen Sie und genießen Sie einen Spaziergang durch eine Sammlung, in der jede Geschichte ein wenig mehr über das seltsame, obsessive Handwerk des Schriftentwerfens verrät.

Lernen Sie Ray kennen

Ich bin Ray Larabie, geboren 1970 in Ottawa, Kanada. Schon mit fünf war ich dieses seltsame Kind, das von Nummernschildern und Ladenschildern fasziniert war. Während andere Kinder um Spielzeug bettelten, machte ich mich für Leuchtbuchstaben stark. Meine Großmutter, die bei der CMHC arbeitete, schürte das Feuer, ohne es zu wissen: Ihre Kollegen „recycelten" halb verbrauchte Letraset-Bögen, und plötzlich war ich ein Sechsjähriger, der Helvetica und Univers herunterrattern konnte wie ein typografischer Wunderknabe im Taschenformat.

Aufwachsen im Wald

Als ich acht war, zog meine Familie in eine Gegend voller Ferienhäuser. Nachbarn gab es wenige, Bäume reichlich, und bis zum nächsten Laden waren es zwei Stunden mit dem Fahrrad. Es war der perfekte Ort, um mit einem Skizzenblock und einer rastlosen Fantasie allein zu sein.

Computer kommen ins Spiel

Der TRS-80 Color Computer kam ins Haus, als ich zwölf war. Mit seinen mächtigen 16K Speicher und seiner GANZEN GROSSBUCHSTABENPRACHT entdeckte ich die Freude am Entwerfen von Pixelschriften. Ein geselliges Hobby war das nicht gerade, aber das störte mich nicht. Später brachte mich die Highschool zurück nach Ottawa, wo ich eine berufsbildende Kunstschule besuchte und merkte, dass ich nicht der einzige Sonderling auf der Welt war, sondern nur einer von vielen. Ein Commodore Amiga erweiterte meinen Werkzeugkasten und führte mit sechzehn zu meinem ersten Job in der Videospielbranche. Das

Spiel selbst war vielleicht kein Meisterwerk, aber es ließ mich auf den Geschmack kommen, Dinge zu schaffen, die Menschen tatsächlich benutzten.

Von Teppichen zu Kurven

Nachdem ich in Oakville einen Abschluss in klassischer Animation gemacht hatte, stellte ich fest, dass die Branche am Tropf hing. Ich schlug mich mit Gelegenheitsjobs durch, verkaufte Teppiche und entwickelte nebenbei Shareware-Spiele. Dann erschien das Schicksal in Gestalt einer Raubkopie von Fontographer. Sobald ich Vektorkurven und Bézier-Punkte entdeckt hatte, war es um mich geschehen. Meine Abende verschwammen zu einem Wirbel aus Buchstaben und Experimenten; ein Doppelleben begann: tagsüber Videospielgrafiker, nachts heimlicher Schriftgestalter.

Typodermic hebt ab

Bis 2001 hatten einige Schriften Anklang gefunden, und ich gründete Typodermic. Zwei Jahre später verließ ich die Spielebranche mit dramatischer Geste und setzte alles auf Schriftgestaltung. Seitdem bin ich quer durch Kanada gehüpft, von Mississauga über Niagara Falls nach Vancouver, bevor ich mich 2008 in Nagoya, Japan, niederließ. 2011 wurde Typodermic zu einer Kapitalgesellschaft, und seither hüte ich Schriften.

Heute

Heute verbringe ich meine Zeit damit, alte Entwürfe zu verfeinern und mit Kunden zusammenzuarbeiten. Hunderte von Schriften zu verwalten ist wie Katzenhüten, wenn Katzen aus Vektoren bestünden. Aber im Herzen bin ich noch immer dasselbe Kind, das Nummernschilder anstarrte.

1980 Portable



Ich veröffentlichte 1980 Portable am 2. Dezember 1998. Es war eine schmale serifenlose Schrift mit unterschiedlich stark geneigten Buchstaben, die an die Bildsprache der späten 1970er und frühen 1980er Jahre erinnern sollte. Die Schachbrettmuster der Ska-Band The Specials waren ein wichtiger Einfluss, doch die Buchstabenformen selbst gingen eher auf die schmalen Groteskschriften zurück, die ich auf Lounge- und Jazz-Plattencovern der 1960er Jahre gesehen hatte. Compacta, die The Specials ausgiebig verwendeten, hatte ich während der Entwicklung im Hinterkopf. Ich entschied mich aber bewusst für eine allgemeinere Grotesk, um diesen Look nicht zu genau zu kopieren.

Der Name „1980 Portable“ sollte die Jugendkultur jener Zeit und tragbare Musikgeräte wie Ghettoblaster anklingen lassen. Die geneigte, unregelmäßige Anordnung sollte das ausgeschnittene und zusammengeklebte Erscheinungsbild damaliger Flyer einfangen, statt ein einzelnes Beispiel nachzuahmen.

Zunächst veröffentlichte ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie: Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, verfeinerte Kurven zur Behebung von Konturproblemen und ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen durch reguläre Formen, um die Sprachunterstützung zu verbessern. Im April 2024 erklärte ich 1980 Portable für gemeinfrei. In den frühen 2000er Jahren wurde sie häufig auf Flyern und einigen Ska-Plakaten verwendet, doch an konkrete Beispiele erinnere ich mich nicht.

256 Bytes

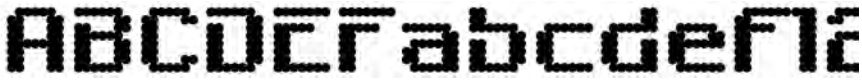


Ich veröffentlichte 256 Bytes am 13. November 1999. Das Design ging direkt auf das Logo des MITS Altair 8800 zurück, eines der ersten Personal Computer, der 1975 vorgestellt wurde. Das Logo lieferte nur wenige Buchstaben, sodass ich den größten Teil der Schrift aus diesen Formen ableiten musste.

Der Name bezieht sich auf die Speicherplatinen der Grundausstattung des Altair. Sie wurden mit nur 256 Byte installiertem RAM ausgeliefert, obwohl sie bis zu 1024 Byte aufnehmen konnten.

Wie viele meiner frühen Veröffentlichungen bot ich 256 Bytes mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung an. Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich sie, bereinigte Kurven, korrigierte Kerning-Klassen und nahm weitere technische Verbesserungen vor. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Soweit ich weiß, wurde sie in keinem besonders bemerkenswerten Zusammenhang verwendet. Sie bleibt aber eine kleine Dokumentation früher Computertypografie, übertragen in eine digitale Schrift der späten 1990er Jahre.

6809 Chargen



Ich veröffentlichte 6809 Chargen am 10. April 1998. Sie war eine Hommage an die Punktmatrixschriften, die die Ästhetik früher Computer und Videospiele prägten. Ich kopierte keine einzelne Vorlage; es war eine allgemeine Würdigung der Bitmap-Buchstaben, die jene Zeit bestimmten.

Der Name stammt von CHARGEN, dem ersten Schrifteditor, den ich je benutzte. Er lief auf dem TRS-80 Color Computer mit einem Motorola-6809-Prozessor. Die Schrift selbst basierte nicht auf der CHARGEN-Systemschrift. Die Verbindung lag im Namen, denn mit diesem Programm hatte ich zum ersten Mal mit der Gestaltung von Bitmap-Buchstaben experimentiert.

Damals gab es nur wenige Vektorschriften, die die amateurhaften, technisch anmutenden Buchstaben von Heimcomputern nachahmten. Für mich füllte sie eine unbesetzte Nische. Die Schrift tauchte auf vielen Websites der späten 1990er Jahre auf: solchen mit schwarzem Hintergrund, Sternenfeldern, grellen Farben und Leuchteffekten. An besonders bemerkenswerte Einsätze erinnere ich mich aber nicht.

Zunächst veröffentlichte ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich 6809 Chargen für gemeinfrei. Heute steht sie als kleine Verbindung zwischen den Heimcomputern der 1980er Jahre und der digitalen Designszene der späten 1990er Jahre da.

Acroyear



Ich stellte Acroyear am 28. Juni 2012 vor. Es ist eine Display-Schrift aus weichen, kapselartigen Formen, die vor allem für große Schriftgrade gedacht ist. Horizontal funktioniert sie, doch ich fand immer, dass sie auf einer ansteigenden Linie erst richtig lebendig wurde. Deshalb betonten meine Werbegrafiken den schrägen Satz.

Die Idee begann mit dem Schild eines Stempelgeschäfts, das ich in Nagoya entdeckte. Die Kanji darauf entsprachen diesen Buchstaben nicht genau, doch die kapselartigen, nach oben marschierenden Formen fielen mir auf. Sie erinnerten mich an Pillen, die einen Hügel hinaufkletterten. Das gab dem Design eine leicht dystopische, pharmazeutische Anmutung, die ich erkunden wollte.

Der Name Acroyear stammt aus meiner Kindheit. Acroyear war eine Figur der Micronauts-Spielzeuge, die für meine Generation eine ähnliche Rolle spielten wie Transformers für etwas jüngere Kinder. Diese nostalgische Referenz gab der Schrift zusammen mit den Formen ihre Persönlichkeit. Heute sehe ich darin Spuren modularer Möbel der 1970er Jahre und moderner Architektur, verbunden mit einem retrofuturistischen Gespür.

Trotz ihres eigenständigen Designs fand Acroyear nie viel Beachtung und wurde nie breit genutzt. Kommerziell blieb sie eine meiner weniger erfolgreichen Veröffentlichungen. Im Dezember 2024 nahm ich eine kleine technische Aktualisierung vor und passte die vertikalen Metriken an, damit Akzente in bestimmten Anwendungen nicht abgeschnitten wurden. Ansonsten ist die Schrift seit ihrer ersten Veröffentlichung unverändert.

Acrylic Brush



Ich brachte Acrylic Brush am 18. August 2009 als Experiment heraus. Schreibschriften werden normalerweise nicht ausschließlich in Großbuchstaben gesetzt, doch ich wollte sehen, was passieren würde, wenn ich eine eigens dafür entwarf. Das Ergebnis war eine Versal-Schreibschrift mit Kapitälchenproportionen und unverbundenen Zeichen, die unter den Schreibschriften einen ungewöhnlichen Platz einnahm.

Zunächst malte ich die Zeichen mit deckender schwarzer Tinte, scannte sie und machte daraus eine funktionierende Schrift mit vollständigem Zeichensatz, eigens gestalteten Ligaturenpaaren und Kerning. Für eine verblasste, abgenutzte Textur verwendete ich Photoshop und ein Grafiktablett mit einem texturierten Pinsel. Anschließend ließ ich die Bitmaps automatisch nachzeichnen und bereinigte sie, bevor ich sie an den ursprünglichen Glyphen ausrichtete. Es ging nicht darum, einen bestimmten Stil von Beschilderung oder Druck nachzubilden, sondern eher darum, Pinseltexturen auszuprobieren und zu sehen, wohin das führte.

Eine zusätzliche Funktion waren OpenType-Ligaturen, die Doppelbuchstaben automatisch ersetzen und die Schrift dadurch natürlicher wirken lassen. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Acrylic Brush: Ich entfernte veraltete Zeichen, vorgefertigte Brüche und die sogenannten Maler-Anführungszeichen und erweiterte zugleich die OpenType-Bruchfunktion.

Acrylic Brush fand nie viel Beachtung und kann schwer zu lesen sein, doch ihr Wert liegt für mich darin, eine einprägsame Kuriosität zu sein. Der reine Versalsatz ist eine Spielerei. Aber manchmal ist eine Spielerei nützlich, wenn jemand etwas Auffälliges oder Unkonventionelles braucht.

Addlethorpe



Ich veröffentlichte Addlethorpe am 1. April 2008. Den Namen übernahm ich einfach von einem Ort. Ortsnamen ergeben meiner Erfahrung nach oft anspruchsvoll klingende Schriftnamen. Das Design selbst entstand aus einem Experiment. Ein Freund hatte mir Jahre zuvor einige metallene Garamond-Lettern geschenkt. Nach Winthorpe dachte ich, ich könnte die Idee weiterführen und das Aussehen metallener Drucktypen digital nachbilden.

Addlethorpe wurde als dreischichtige Schrift aufgebaut, mit getrennten Vordergrund-, Füll- und Hintergrundebenen, die sich für unterschiedliche Effekte kombinieren ließen. Ich nahm Versal- und Mediävalziffern sowie Ligaturen auf, um Wiederholungen aufzubrechen. Die Herstellung war nicht einfach; Schriftsoftware war für derart detailreiche Formen nicht ausgelegt. Ich brachte die Werkzeuge ständig an ihre Grenzen, verursachte oft Abstürze und erzeugte unbrauchbare Schriftdateien. Für den Effekt der Letternblöcke setzte ich enge Vor- und Nachbreiten und baute sogar ein Photoshop-System, das Begrenzungsrahmen erzeugte. Ein Teil der Schattierung kam von Schlagschatten, doch ich malte auch Details von Hand und schichtete Grunge-Texturen darüber, um ein schmutziges, fettiges Gefühl zu erzeugen.

Der Zeichensatz war größer als bei vielen meiner damaligen Schriften und deckte grundlegende lateinische Akzente ab. Nach viel Bereinigung und Fehlersuche wirkte das Design etwas zu mechanisch. Deshalb fügte ich leichte Verschiebungen und Drehungen hinzu, um ihm Persönlichkeit zu geben. Die Füllebenen ergänzte ich erst spät im Prozess, damit Nutzer leichter Farbe einsetzen konnten. Später erstellte ich eine Webversion mit weniger Details, damit sie das Laden von Seiten nicht verlangsamte.

In der Praxis setzte sich Addlethorpe nie durch. Ich habe sie nie im Einsatz gesehen, und sie wurde weitgehend ignoriert. Für mich war sie vor allem eine Übung darin, wie weit ich Schrifttechnologie treiben konnte, statt einer Schrift für den regelmäßigen Gebrauch. Im Dezember 2024 aktualisierte ich sie technisch: Ich korrigierte die vertikalen Metriken, damit Akzente nicht abgeschnitten wurden, modernisierte die Namenstabellen und korrigierte die Dickte des geschützten Leerzeichens. Ansonsten blieb die Schrift so, wie sie bei ihrer Veröffentlichung war.

Adriator



Ich veröffentlichte Adriator am 4. August 1999. Das Design begann mit einem einzelnen „T“ aus dem Logo einer irischen Marke für Raumheizgeräte. Eine Person aus Irland hatte es mir geschickt. Da sie Adrian hieß, bildete ich daraus das Kofferwort Adriator. Mit nur einem Buchstaben als Ausgangspunkt leitete ich ein ganzes Alphabet in diesem Stil ab.

Das Ergebnis war eine gestreifte Display-Schrift mit starken Kontrasten zwischen dicken und dünnen Strichen. Rückblickend erinnert sie mich an dekorative Details der Kulisse von The Price is Right oder an alte Imbissstände in Autokinos. Damals fand ich, dass sie einen angesagten Y2K-Charakter hatte: eine groovige, experimentelle Neuinterpretation der 1970er Jahre, mit der viele Designer Ende der 1990er spielten. Viele von uns machten Neuinterpretationen statt genauer Wiederbelebungen, die erst später in den 2000er Jahren beliebter wurden.

Ich habe Adriator hier und da im Einsatz entdeckt, allerdings nie in einem besonders prominenten Zusammenhang. Verglichen mit manchen anderen Projekten war sie technisch einfach herzustellen, auch wenn der einzelne Ausgangsbuchstabe eine Herausforderung war. Bei Logos wie AC/DC oder KISS hatte ich immerhin drei unterschiedliche Buchstaben, aus denen ich weitere ableiten konnte. Hier musste ich den Rest fast vollständig neu erfinden.

Zunächst veröffentlichte ich Adriator mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei, damit sie frei verwendet oder angepasst werden konnte.

Affluent

ABCDEFabcdef1234

Ich stellte Affluent am 25. Juni 2004 vor. Der Name war willkürlich und rückblickend keine besonders gute Wahl. Das Design entstand aus meiner Zeit als Art Director bei Rockstar Games, wo ich an PlayStation-2-Titeln arbeitete. Auf Röhrenfernsehern bemerkte ich, dass kleine, scharfe Schriften oft einen Flimmereffekt erzeugten, der

Text schimmern ließ und schwer lesbar machte. Ältere Konsolen wie NES und SNES vermieden das durch größere, kachelbasierte Texte. Doch mit den höheren Erwartungen an die Grafik der PS2 mussten wir direkt mit Typografie experimentieren.

Wir testeten Schriften auf billigen Fernsehgeräten für den Hausgebrauch statt auf hochwertigen Monitoren. Dabei stellte ich fest, dass leicht unscharfer Text mit Kantenglättung besser lesbar war als vollkommen scharfer Text. Die Ausnahme waren nahezu waagerechte Linien, bei denen Unschärfe nur zusätzliche Unruhe erzeugte. Indem ich diese von Hand schärfte und die Vertikalen freier ließ, gelangte ich zum Konzept von Affluent: einer Schrift mit ungebundenen Vertikalen und quantisierten, nahezu horizontalen Linien. Ich veröffentlichte sie in vier Schriftschnitten: Regular, Semi-Bold, Bold und Italics.

Ich hoffte, Spielefirmen würden sie für kleine Bildschirme einsetzen. Doch die CRT-Ära ging zu Ende, und ich sah Affluent nie irgendwo verwendet. Sie fand weder Aufmerksamkeit noch Kommentare, beeinflusste aber unmittelbar meine Arbeit an Cinecav. Dieselben Ideen gingen dort in weniger ausgeprägter Form ein und wurden für das Projekt zentral.

Ich aktualisierte Affluent zweimal technisch: am 12. Mai 2021, als ich veraltete Zeichen entfernte, OpenType-Brüche erweiterte und Konturen verfeinerte, und erneut im Dezember 2024, als ich die vertikalen Metriken anpasste, die Namenstabellen modernisierte und die Dickte des geschützten Leerzeichens korrigierte.

Airmole



Ich veröffentlichte Airmole am 26. September 2000. Der Name entstand aus der Art psychedelischer Gegenüberstellungen, die ich an Bandnamen wie Led Zeppelin oder Soft Machine mochte. Da Maulwürfe unter der Erde leben, erschien mir „Airmole“ einprägsam und ein wenig absurd.

Das Design basierte auf einem Beispiel aus einem Speedball-Schriftzeichenhandbuch des frühen 20. Jahrhunderts. Statt die Buchstaben direkt nachzuzeichnen, baute ich sie mit Bézierkurven auf. Ich bewahrte den Geist der Vorlage, vereinfachte aber die Formen, damit sie als digitale Schrift besser funktionierten. Damit begann meine Gewohnheit, freiere statt streng vorlagengetreuer Wiederbelebungen zu gestalten. Die Buchstaben in den Speedball-Büchern waren recht sauber, und einige andere Designer erstellten später originalgetreuere Fassungen. Meine ist reduziert, was sie meiner Meinung nach als Schrift praktischer macht.

Airmole ist ein schweres Display-Design ohne Punzen mit einer ungezwungenen Art-déco-Anmutung. Weil sie keine Punzen hat, war sie tatsächlich schneller herzustellen als viele andere Schriften, an denen ich gearbeitet hatte. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im Laufe der Jahre sah ich sie hin und wieder auftauchen, meist in Zusammenhängen mit Retro-Thematik, doch mir fällt nichts besonders Einprägsames ein.

Im April 2024 erklärte ich Airmole für gemeinfrei. Rückblickend sehe ich sie als Teil meiner Reihe „nicht allzu strenger“ Wiederbelebungen. Diese Art der Neuinterpretation blieb ein wiederkehrender Faden in meiner Arbeit.

Akazan



Ich veröffentlichte Akazan am 20. März 2007. Der Name ist erfunden; manchmal erfinde ich einzigartige Namen, damit sich eine Schrift leicht suchen lässt. Das Design begann als technische serifenlose Schrift, doch ich fügte Elemente einer altmodischen Strichmodulation hinzu. Dadurch bekam sie einen historischen Einschlag, verbunden mit einem DIN-artigen, kompakten, zweckmäßigen Charakter. Ich wollte etwas Praktisches und dennoch Eigenständiges schaffen: eine Schrift mit einer starken, bewussten Note, die nicht streng historisch war, aber ältere Traditionen anklingen ließ.

Ich entwickelte Akazan in Strichstärken von Light bis Bold, einschließlich Kursiven. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte OpenType-Funktionen und verbesserte die Kompatibilität. Im Oktober 2024 veröffentlichte ich Akazan 4.0 und ordnete die Strichstärkennamen neu, um die Menüs besser zu sortieren und Webfonts besser zu verwalten: Light wurde Extra-Light, und Book wurde in Light umbenannt. Diese Version verfeinerte auch die Kurven vieler Zeichen und erzeugte glattere, ausgereiftere Formen.

Akazan fand nie viel Beachtung, und ich kann mich nicht erinnern, sie jemals im Einsatz gesehen zu haben. Bei der Veröffentlichung wurde sie ignoriert. Für mich gehörte sie aber zu einer größeren Reihe „alter, aber neuer“ Designs, an denen ich in den 2000er Jahren arbeitete: Experimente, die historische Akzente mit moderner technischer Gestaltung verbanden.

Alepholon



Ich stellte Alepholon am 17. Mai 2006 vor. Der Name ist eine Erfindung aus „alphabet“ und der lateinisch wirkenden Endung „-on“, die ihn wissenschaftlich klingen lassen sollte. Das Design selbst war ein Nebenprodukt eines frühen Entwurfs von Domyouji.

Damals änderte ich einige meiner Schablonenschriften für einen Kunden, der angepasste Schriften zum Plasmaschneiden benötigte. Dadurch dachte ich über die praktische Seite von Schablonen nach: Die Stege mussten dick und strategisch platziert sein, damit die Buchstaben nicht auseinanderfielen. Alepholon entstand direkt aus diesem Zusammenhang. Die kräftigen Stege waren so gestaltet, dass die Schrift theoretisch als funktionierende Schablone dienen konnte.

Das ist ein gutes Beispiel für meine Designphilosophie: Technische Einschränkungen erzeugen Stil. Historisch war das schon immer so. Ich erkannte aber auch, dass man technische Einschränkungen erfinden kann und die Übung trotzdem Stil hervorbringt. Bei Alepholon spielte ich mit der Platzierung der Stege auf eine Weise, die im Vergleich zu anderen damaligen Techno-Schablonenschriften

unkonventionell wirkte. Das war nicht revolutionär, brachte mich aber dazu, Schablonenbuchstaben aus einem anderen Blickwinkel anzugehen.

Alepholon fand nie viel Beachtung, und ich kann mich nicht erinnern, sie je im Einsatz gesehen zu haben. In gewisser Weise ist sie ein Waisenkind in meinem Katalog. Das Auftragsprojekt, das ich parallel entwickelte, wurde zu Domyouji. BioWare verwendete diese später in der Spielereihe Mass Effect als Begleiterin von Korataki. Alepholon blieb dagegen zurück, obwohl ich immer fand, dass sie einen genaueren Blick verdiente.

Alfaqix



Ich veröffentlichte die Alfaqix-Schriftfamilie zwischen dem 12. Juni und dem 25. September 2023. Der Name ist willkürlich, lässt aber „alphabet“ anklingen und klingt nach Science-Fiction. Das schien zu dem modularen Techno-Stil zu passen, an dem ich arbeitete.

Die Familie umfasst vier Varianten: Alfaqix Ellipsoid, Alfaqix Algorithm, Alfaqix Diode und Alfaqix Servo. Ellipsoid war der Ausgangspunkt mit abgerundeten Strichenden. Daraus entwickelte ich Algorithm mit abgeschrägten, achteckigen Enden, Diode mit Einflüssen segmentierter LCD-Anzeigen und Servo mit nach innen gerichteten kreisförmigen Einkerbungen an den Ecken, kombiniert mit flachen Strichenden. Jede Variante erhielt vier Strichstärken – Light, Regular, SemiBold und Bold – mit Kursiven.

Ziel waren Schriften für technische, elektronische, militärische oder pharmazeutische Zusammenhänge, in denen Modularität bewusst und nützlich wirkt. Diode vermittelt dieses modulare Konzept am unmittelbarsten, weil sein segmentiertes Aussehen sofort an digitale Ziffern erinnert.

Der Prozess war nicht einfach. Es gab Skalierungsfehler und eine mühsame Einrichtungsphase. Als das System austauschbarer Komponenten aber stand, konnte ich damit mehrere Familien zugleich aufbauen. Ähnliche Methoden hatte ich schon verwendet, etwa beim Austausch der Pixel in Deception oder der Glühbirnen in Paltime. Hier setzte ich den Ansatz jedoch zum ersten Mal ein, um die Buchstabenformen selbst zu verändern.

Seit der Veröffentlichung habe ich Alfaqix nicht im Einsatz gesehen. Bahnbrechend würde ich sie nicht nennen, doch ich denke, sie bewies die Tragfähigkeit dieser Technik. Jede modulare Schrift kann davon profitieren, den Umgang mit Ecken, Strichenden und Verbindungen neu zu durchdenken. Alfaqix gab mir einen Rahmen, um diese Möglichkeiten zu erkunden.

Algol



Ich veröffentlichte Algol am 17. Mai 2005. Der Name stammt von der Programmiersprache und schien für ein Projekt passend, das in der Computerästhetik wurzelte. Damals gab es bereits reichlich simulierte Pixelschriften. Algol entwarf ich jedoch gezielt, um ein praktisches Problem beim Schneiden von Vinylbeschriftungen zu lösen.

Herkömmliche Pixelschriften machten beim Schneiden von Schilderbeschriftungen Probleme, weil die winzigen Quadrate beim Aufbringen leicht abfielen. Algol bewahrte das Gefühl von Pixelbuchstaben, veränderte es aber für bessere Verarbeitung. Ich schuf überlappende Verbindungen und verwendete runde Ecken, um die Formen stabiler zu machen. Dadurch wurde auch ihre Anmutung weicher als bei den meisten Bitmap-artigen Schriften.

Die Familie erschien in drei Varianten: Regular, VII und IX. VII und IX füllten die Punzen der Buchstaben aus, was in Kombination mit Regular einen Schlagschatteneffekt erzeugte.

Algol verkaufte sich bei ihrer ersten Veröffentlichung recht gut, obwohl ich sie selbst nie im Einsatz gesehen habe. Für mich war sie vor allem ein praktisches Werkzeug statt eines konzeptionellen Projekts. Jeder kann Hunderte Bitmap-Schriften kostenlos herunterladen. Algol bot aber etwas stärker auf die Produktion Ausgerichtetes, besonders für Vinyl-Schneideplotter und Schichteffekte.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie. Ich passte die vertikalen Metriken für die Kompatibilität zwischen Browsern an, wodurch die Zeichen um 11 Prozent größer wurden. Außerdem entfernte ich veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen durch richtige Formen und verfeinerte Kurven, um Konturfehler zu korrigieren.

Almonte



Ich stellte Almonte am 23. Dezember 1999 vor. Es war ein schneller, spontan ausgedachter Versuch einer serifenlosen Holzschrift, vollständig digital erstellt und ohne echte Holzlettern als Vorlage. Ich stellte mir einfach vor, wie sie aussehen sollte, und baute sie mit digitalen Werkzeugen von Grund auf auf.

Ich veröffentlichte die Familie in drei Ausführungen: normal, mit Holzmaserung und mit Schnee. Damals sah ich sie als kostenlose Alternative zu Schriften wie Poplar, denn für diesen kräftigen Plakatstil gab es nur wenige kostenlose Angebote. Statt Authentizität anzustreben, übertrieb ich die Formen und machte sie klobig und gedrungen. Manchmal muss eine Schrift eben auf „hässlich“ setzen, um den richtigen Ton zu treffen.

Der Name stammt von Almonte in Ontario, wo meine Schwester lebt. Das schien für ein Design mit ländlichem Charakter passend. Almonte wurde sofort beliebt und landete auf Produktetiketten, Restaurantschildern und vielen Websites. Ich habe sie auch in Entwürfen gesehen, die altmodische Holzlettern-Plakate nachahmten.

Es war nicht mein einziger Versuch mit dieser Art übertrieben rustikalem Design. Bench Grinder, die später kam, war noch klobiger und seltsamer. Im April 2024 erklärte ich Almonte für gemeinfrei, damit sie weiterhin frei zirkulieren konnte.

Alphii

ABCDEFabcdef1234

Ich brachte Alphii am 22. Juni 2006 heraus. Sie führte Ideen weiter, die ich zuvor mit Jillican erkundet hatte, doch diesmal ging ich anders vor. Statt eine vorhandene Schrift direkt nachzuzeichnen oder zu vereinfachen, übernahm ich den Rhythmus von Franklin Gothic als verborgene Grundlage. Ziel war ein polygonales Design, das wirkte, als wäre eine automatische Polygonreduktion angewendet worden: wie bei Low-Poly-LOD-Modellen (Level of Detail) in Videospielen. Anders als eine streng achteckige Schrift wie ITC Machine lässt Alphii eine zugrunde liegende geschwungene Schrift erkennen, die auf Facetten reduziert wurde.

Ich stellte mir Alphii in allgemeinen zeitgenössischen Zusammenhängen vor, besonders dort, wo ein postmoderner, dekonstruierter Look passte. Sie war nicht für eine einzelne Nische gedacht, sondern sollte Designern etwas mit einem gebrochenen, polygonalen Charakter geben, das trotzdem brauchbar blieb.

Die Familie umfasste vier Strichstärken mit Kursiven. Im Laufe der Zeit aktualisierte ich sie mehrfach: Am 30. Juni 2022 fügte ich Kursive hinzu, setzte die umgekehrten Frage- und Ausrufezeichen tiefer und entfernte veraltete Zeichen. Diese Aktualisierung erweiterte auch die OpenType-Brüche, ergänzte Prime-Zeichen, optimierte das Kerning und führte weitere Währungssymbole ein. Später fügte ich das große deutsche Eszett (ß), Striche an den Ordinalzeichen (ª º) und das Zeichen № hinzu. Im Oktober 2024 verbesserte Version 3.002 die Sortierung der Schriftschnitte in Menüs.

Einmal entdeckte ich Alphii auf einem Restaurantschild. Ansonsten fand sie nie viel Beachtung. Bei ihrer Veröffentlichung machte sie keine Wellen, doch ich finde nach wie vor, dass sie Bestand hat. Sie wirkt nicht auf die 2000er Jahre festgelegt und funktioniert weiterhin als dekonstruierter geometrischer Stil.

Amienne



Ich veröffentlichte Amienne am 17. November 2004 nach einem Auftrag von Inspire Graphics. Die Firma veröffentlichte ihre Version unter dem Namen Terzini. Das brachte mich weit aus meiner Komfortzone. Meine Handschrift ist schrecklich, und ich habe nie eine verbundene Schreibschrift gelernt. Deshalb traute ich mir eine lockere Pinselschrift nicht recht zu. Ich wusste aber, dass ich mit einem Aquarellpinsel umgehen konnte, also mischte ich marsschwarze Gouache an und malte Buchstaben. Die Ergebnisse waren nicht großartig: Viel Farbe landete auf dem Boden, und die Buchstaben waren nur halbwegs brauchbar. Aber sie gaben mir einen Ausgangspunkt.

Danach arbeitete ich mit Vektoren und passte die Formen an, bis die Schrift etwas Fluss und Einheitlichkeit hatte. Die eigens gestalteten Ligaturen halfen, den Rhythmus zu glätten. Ich erwartete nicht viel, doch Amienne wurde eine meiner meistverwendeten Schriften. Ich sehe sie noch immer ständig, besonders auf Wellnessprodukten, Duftkerzen und Waren mit inspirierenden Botschaften. Sie ist auch eine der wenigen Typodermic-Schriften, die mir in Japan oft begegnen.

Ihre Verbreitung überraschte mich angesichts meines geringen Vertrauens in meine kalligrafischen Fähigkeiten. Rückblickend ergibt es Sinn: Mitte der 2000er Jahre wurden leicht amateurhafte Schreibschriften beliebt, und Amienne passte genau in diese Welle. Sie war nicht kostenlos, also muss sie bei Designern einen Nerv getroffen haben, die etwas Zugängliches und Entspanntes wollten.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift. Ich entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion, passte die Breite des Auslassungszeichens an und ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen durch richtige Formen, wobei die alten über Unicode zugänglich blieben. Außerdem ergänzte ich Prime-Zeichen, verfeinerte Kurven und nahm kleine Korrekturen vor.

Im Allgemeinen mag ich Schreibschriften nicht, und zu verbundenen Schreibschriften kehrte ich nie zurück. Amienne tat mir aber insofern gut, als sie mich zwang, einen Pinsel in die Hand zu nehmen und etwas zu versuchen, das ich sonst nicht getan hätte.

Ampacity



Ich stellte Ampacity am 12. Dezember 2012 vor. Die Inspiration kam von Neonbeschriftungen, insbesondere den Buchstaben auf dem Cover von Led Zeppelins Album Coda. Dieses Design hatte eine Eigenheit: Der dicke Strich des „A“ lag auf der anderen Seite als normalerweise erwartet. Bei Ampacity versetzte ich ihn auf die übliche Seite, nahm aber eine gespiegelte Alternative auf, falls jemand den ursprünglichen Look nachbilden wollte.

Der Name ist ein Kofferwort aus „ampere“ und „capacity“, das Elektrizität und die Energie von Neonlicht anklingen lassen sollte. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich bereits zwei andere Schriften mit Bezug zu Led Zeppelin gestaltet. Diese erschien mir als einzige verbleibende Möglichkeit, die Reihe abzurunden.

Ampacity erschien mit stilistischen Alternativen und einer gespiegelten Version. Ich habe sie jedoch nie irgendwo im Einsatz gesehen und bekam bei ihrer Veröffentlichung keine Reaktion. Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich die Schrift, um die Funktion für stilistische Alternativen zu verbessern und sie in Programmen wie InDesign über Stylistic Set #1 zugänglich zu machen. Außerdem entfernte ich veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und erweiterte OpenType-Brüche für längere Zähler und Nenner.

Ich verfolgte die Neonästhetik danach nicht weiter. Deshalb steht Ampacity in meinem Katalog allein als einmalige Erkundung da.

Angerpoise Lampshade



Ich veröffentlichte diese Schrift am 14. Februar 1999. Zunächst nannte ich sie „Anglepoise Lampshade“, nach einem Lied der Punkband The Soft Boys. Mir war nicht klar, dass Anglepoise auch eine Lampenmarke war. Fast zwei Jahrzehnte später meldete sich der Markeninhaber und wies darauf hin, dass meine Schrift seine Lampenschirmkunden in den Suchergebnissen verwirrte. Um Streit zu vermeiden, benannte ich sie in „Angerpoise Lampshade“ um. Das bewahrte etwas von der punkigen Schärfe des ursprünglichen Namens.

Das Design selbst war ein schnelles Experiment, eine Änderung der Buchstabenformen meiner Schrift Hemi Head. Die frühe Version war grob, und ich denke, das bremste ihre Beliebtheit. Ich sah sie nie in einem bemerkenswerten Einsatz.

Stilistisch beschrieb ich sie einmal mit einem Art-déco-Aufhänger. In Wahrheit glaube ich aber nicht, dass Art déco darin steckt. Sie hat mehr mit den Cyberpunk-Bitmap-Schriften gemein, die ich in 4K-Demos und Computerspielen der späten 1980er und frühen 1990er Jahre sah. Rückblickend hätte ich sie einfach postmodern nennen sollen, denn sie passt nicht bequem in eine einzelne Kategorie.

Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung und erklärte sie im April 2024 für gemeinfrei. Für mich geht es bei dem Projekt weniger um das Design selbst als um seine Lehre: Seien Sie vorsichtig bei Schriftnamen, denn Markenkonflikte können auch Jahrzehnte später noch auftauchen.

Angostura



Ich stellte Angostura am 1. Oktober 2009 als vollständige Überarbeitung einer früheren Schrift vor, die ich erstmals im Dezember 1997 veröffentlicht hatte. Die ursprüngliche Angostura war im Grunde eine schlampig verbastelte Blue Highway. Ich war zu ehrgeizig und produzierte mehrere Schriftschnitte, die weit über meine damaligen Fähigkeiten hinausgingen. Rückblickend war das ziemlich peinlich.

2009 beschloss ich, ganz von vorne anzufangen. Die neue Angostura ließ sich von amerikanischen Schilderbeschriftungen der 1940er und 1950er Jahre inspirieren. Sie behielt etwas von Blue Highways

eigenwilliger Anmutung aus der Mitte des 20. Jahrhunderts, setzte aber stärker auf die Ästhetik historischer Schildermalerei. Ich fügte tiefe Querstriche hinzu, die an industrielle Deco-Beschilderung erinnerten, und verwendete einstöckige Formen von „a“ und „g“ im Geist der damaligen Futura-Begeisterung.

Ich baute Angostura zu einer vollständigen Familie von Ultra-Light bis Bold aus. Außerdem gestaltete ich Sprühfarben-, Holzmaserungs- und Schablonenvarianten mit eigenen Ligaturen für zusätzliche Authentizität. Texturvarianten waren etwas, womit ich in den 2000er Jahren viel experimentierte, und Angostura gehörte zu dieser Phase.

Der Name stammt von Angostura-Bitter, den ich damals für Cocktails verwendete. Trotz der Neugestaltung setzte sich Angostura nie richtig durch. Verglichen mit Blue Highway war sie ziemlich unbeliebt. Trotzdem finde ich, dass die spätere Version eine ungewöhnliche Qualität hat. Sie passt nicht sauber in eine Kategorie und besitzt keine stark ausgeprägte stilistische Note. Das gibt ihr aber eine Art Flexibilität, die im richtigen Zusammenhang nützlich sein könnte.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte OpenType-Brüche und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Außerdem entfernte ich unnötige fi- und fl-Ligaturen und bereinigte einige Kurvenfehler. Im Oktober 2024 ordnete Version 2.2 die Strichstärkennamen neu, um die Menüs besser zu sortieren und Webfonts besser zu verwalten.

Anklepants



Ich veröffentlichte Anklepants am 12. Dezember 1997, inspiriert von der Display-Schrift der CBS-Radiosender im Besitz von Westinghouse. 1963 benannte sich Westinghouse Broadcasting in „Group W“ um. Zu dieser Identität gehörten unverwechselbare Senderkennungen und Logos, die bis 1995 verwendet wurden. Ich fand immer, dass die ursprüngliche Schrift etwas zusammengebastelt wirkte: eher wie eine veränderte Schrift als eine eigens entworfene. Meine Version war auch nicht perfekt. Aber wenigstens war sie von Grund auf gezeichnet und wirkte eher wie eine richtige Schrift als ein nachträglicher Umbau.

Anklepants war keine genaue Nachbildung. John Sizemore schuf später eine originalgetreuere digitale Version der Westinghouse-Schrift. Mir ging es um ein praktischeres Design, das den Geist der Vorlage trug, ohne sich zu eng daran zu halten. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung.

Der Name stammt von einer Jubiläumsfeier, bei der ein sehr betrunkener Gast mit der Hose um die Knöchel umherwanderte. Dieser Moment blieb mir im Gedächtnis. Ich fand „Anklepants“ einen lustigen, einprägsamen Namen, der zur schrulligen Schrift passte. Ich glaube nicht, dass der Name ihrer Verbreitung half oder schadete, aber ich mag ihn noch immer.

Sie war kein großer Erfolg, und ich erinnere mich nicht, sie je in einem bemerkenswerten Einsatz gesehen zu haben. Später entwarf ich Libel Suit, die ebenfalls auf den Westinghouse-Look zurückgriff.

Die beiden sind aber nicht bewusst miteinander verwandt. Im April 2024 erklärte ich Anklepants für gemeinfrei, damit sie frei zirkulieren konnte.

Antihistory



Ich stellte Antihistory am 28. Juni 2006 vor. Die ursprüngliche Idee war einfach: Ich wollte eine gealterte Version einer Schrift im Stil der 1990er Jahre machen. Als ich sie später beschreiben musste, gab ich ihr einen ziemlich wilden historischen Dreh: als würde sich jemand in der Zukunft falsch an die Typografie des späten 20. Jahrhunderts erinnern. Das war aber hauptsächlich ein Marketingansatz, weil mir damals sonst nichts einfiel, was ich dazu sagen konnte.

Das Design begann mit einer veränderten Version von Corzinair, die ich anschließend beschädigte und altern ließ. Das Ergebnis sah verwittert aus, als hätte es einige Jahrzehnte schlechter Behandlung überstanden. Ich veröffentlichte sie in Regular und Italic und dachte, sie könnte flexibel genug für Überschriften und Fließtext sein, bei all ihrer merkwürdigen retrofuturistischen Note.

Ich habe Antihistory nie im Einsatz gesehen, und bei ihrer Veröffentlichung wurde sie ignoriert. Sie hat nicht wirklich einen Bezug zu den anderen stark texturierten Schriften, die ich in den 2000er Jahren gestaltete. Sie besetzt ihre eigene enge Nische. Rückblickend sehe ich sie als Experiment. Vielleicht findet sie eines Tages eine Verwendung, doch vorerst bleibt sie eine Kuriosität in meinem Katalog.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift, entfernte veraltete Zeichen, passte die Breite des Auslassungszeichens an und änderte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern.

Arnprior



Ich brachte Arnprior am 27. Dezember 1997 heraus. Der Name stammt von Arnprior, einer Stadt im Ottawa Valley nahe dem Ort, an dem ich aufwuchs. Ich wohnte nicht in der Stadt selbst, sondern draußen im Wald. Arnprior war aber der nächstgelegene größere Ort, deshalb blieb der Name hängen.

Das Design war ein reines modulares Experiment. Mich interessierte, ein Alphabet aus verschlungenen, puzzleartigen Bauteilen aufzubauen, wie man sie bei Denkspielen oder Kinderspielzeug sehen könnte. Es gab weder einen historischen Bezug noch einen Kundenauftrag, nur eine Übung in Form und Struktur.

Die ursprüngliche Version war nicht besonders gut. Sie setzte zu stark auf Modularität und wirkte am Ende zusammengebastelt. Wenig überraschend war sie nicht beliebt. 2020 beschloss ich, sie von Grund auf neu aufzubauen. Diesmal zog ich die Wellenform auf mittlerer Höhe konsequenter durch die Zeichen. Das gab ihr den Fluss und Zusammenhang, der der ersten Version fehlte. Das Ergebnis ist viel besser: weniger unbeholfen, bewusster gestaltet.

Arnprior gehörte zu einer Zeit, in der ich viel mit modularer Schriftkonstruktion experimentierte. Butterbelly ist ein weiteres Beispiel aus derselben Denkweise. Im April 2024 erklärte ich

Arnprior für gemeinfrei. Damit schloss sich der Kreis eines Projekts, das als grobes Experiment begonnen hatte und schließlich zu etwas Ausgereifterem geworden war.

Asterisp



Ich veröffentlichte Asterisp am 26. November 2002. Die ganze Idee bestand darin, das Sternchen in den Mittelpunkt zu stellen, eine Glyphe, die meist erst ganz am Ende bedacht wird. Ich wollte Designern mehr Möglichkeiten geben: einen Werkzeugkasten mit Sternchen unterschiedlicher Stile, damit sie das Symbol gezielter wählen konnten, statt auf die mit ihren Schriften gelieferte Form festgelegt zu sein.

Die meisten Sternchen haben fünf oder sechs Spitzen. Ich experimentierte aber damit, darüber hinauszugehen. Mehr Spitzen in dünneren und weniger in dickeren Strichstärken ergaben eine schöne Balance zwischen den Schriftschnitten. Diese Idee floss später in einige meiner anderen Designs ein.

Ich habe Asterisp nie irgendwo im Einsatz gesehen, und bei der Veröffentlichung sorgte sie kaum für Aufsehen. Ich denke aber, dass sie den frühen Typodermic-Katalog interessanter machte. Sie erinnerte daran, dass Schriftgestaltung nicht immer um Alphabete kreisen muss. Auch eine einzelne Glyphe kann eine Erkundung wert sein.

Asterisp ist in meinem Katalog einzigartig. Vielleicht half sie dabei, den Blick dafür zu öffnen, dass ein Sternchen nicht auf die üblichen fünf oder sechs Zacken beschränkt sein muss. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei, damit sie frei zirkulieren konnte.

Astrochemistry



Als ich Astrochemistry am 26. Januar 2013 veröffentlichte, befand ich mich kreativ wie persönlich in einer ganz besonderen Situation. Meine Mutter war gerade gestorben, und ich suchte nach einem Weg, langsam wieder an die Arbeit zu gehen. Ich brauchte etwas Einfaches, ein Projekt, das mir helfen konnte, wieder Halt zu finden. Astrochemistry ist eine fette, quadratische Schrift mit einem auffällig kopflastigen Aussehen. Diese Entscheidung gibt ihr etwas Science-Fiction-artiges. Sie erinnert mich ein wenig an die großköpfigen Außerirdischen aus alten B-Movies. Einige Anregungen kamen von alten Nadeldruckerschriften, besonders für V und A mit ihren flachen Seiten. Diese Elemente tragen zu ihrer leicht retrohaften, technischen Anmutung bei. Ich werde nun nicht behaupten, Astrochemistry sei mein bahnbrechendstes Design. Das ist sie nicht. Aber ich finde, sie hat ihren eigenen merkwürdigen, außerirdischen Charme. Manchmal sprechen gerade diese eigenwilligen, nicht ganz perfekten Schöpfungen Designer auf unerwartete Weise an. Bei Astrochemistry ging es ebenso um den Prozess wie um das Ergebnis. Sie war ein Weg zurück an die Arbeit, zurück in die vertraute Tätigkeit des Buchstabengestaltens, während sich alles andere unsicher anfühlte. Die Einfachheit des Projekts war damals genau das, was ich brauchte.

Astron Boy



Ich stellte Astron Boy am 22. Oktober 2000 vor. Das Design wurde vom Logo von Astron Belt angeregt, einem alten Laserdisc-Videospiel, das für einen kurzen Moment die Grenzen der Arcade-Technik zu verschieben schien. Im Spiel selbst wurde der Titel in ITC Serif Gothic gesetzt, doch das Logo am Automaten war eigens gestaltet. Dieses Logo fiel mir auf, und ich beschloss, daraus eine Schrift zu entwickeln.

Da die Vorlage nur aus Großbuchstaben bestand, musste ich den Rest des Alphabets einschließlich der Kleinbuchstaben daraus ableiten. So wurde das Design für den tatsächlichen Gebrauch praktischer, statt nur eine nostalgische Hommage zu sein. Astron Belt ist nicht gerade ein allgemein bekannter Name wie Donkey Kong. Ich dachte aber, der erweiterte Zeichensatz gab Astron Boy einen Nutzen über die reine Fanbedienung hinaus.

Ein besonderes Merkmal des ursprünglichen Logos war sein Farbverlauf. Um diesen einzufangen, gestaltete ich einen gestreiften Ebenen-Schriftschnitt für Astron Boy. Die Familie umfasste mehrere Ausführungen – normal, kursiv, schattiert und gestreift –, die Designer für Effekte übereinanderlegen konnten.

Astron Boy erschien mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Sie blieb eine Nischenschrift, doch ich habe sie hier und da im Einsatz gesehen. Die Streifenfunktion war meiner Meinung nach ein guter Aufhänger, der sie hervorhob, auch wenn er ihre Einsatzmöglichkeiten begrenzte.

Für mich gehört Astron Boy eindeutig zu meiner Reihe spielinspirierter Schriften. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Athabasca

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Athabasca am 13. Januar 2015. Der Name stammt von der Athabasca-Region im Norden Kanadas. Ich wollte etwas, das Eis und Gletscher heraufbeschwor. Meine Idee war, kantigen Modernismus mit dem zweckmäßigen Aussehen alter Eisenbahnbeschriftungen zu verbinden, bei denen achteckige Formen eher der einfachen Reproduktion als dem Stil dienten.

Ich gestaltete Athabasca mit sechs Strichstärken, drei Breiten und Kursiven. Außerdem nahm ich Mediäval- und Tabellenziffern auf, die in OpenType-fähigen Anwendungen zugänglich waren. Eine besondere Funktion ersetzte ein großes I automatisch durch eine Form mit Serifen, wenn es neben einem kleinen l stand. Das war eine kleine Entscheidung, löste aber ein häufiges Lesbarkeitsproblem serifenloser Schriften. Für eine kostenlose Veröffentlichung war eine so umfangreiche Auswahl an Schriftschnitten und Optionen damals ungewöhnlich.

Trotz des Ehrgeizes setzte sich Athabasca kaum durch. Sie war kostenlos, also war der Preis kein Hindernis. Die geringe Verbreitung hatte eher mit dem Zeitpunkt zu tun. Mitte der 2010er Jahre war die kostenlose Schriftszene übersättigt, und Veröffentlichungen blieben oft unbemerkt. Ich denke, wäre Athabasca vor 2000 erschienen, hätte sie vielleicht einen dauerhaften Platz in der Designkultur gefunden.

Nach der Veröffentlichung gab es keine Aktualisierungen. Im April 2024 erklärte ich Athabasca für gemeinfrei. Sie bleibt eines jener Projekte, in die ich mehr Funktionen steckte, als die meisten Designer je brauchen würden. Eine Erinnerung daran, dass Fülle in der Schriftgestaltung nicht immer zu Relevanz führt.

Augustine



Ich veröffentlichte Augustine am 23. August 2007. Der Name wurde nicht aus typografischen Gründen gewählt. Oft benannte ich Schriften nach dem Lied, das gerade lief, hier „St Augustine“ von Band of Horses. Ich wollte handgeschnittene Tuscan-Buchstaben nachbilden, ging dabei aber ungewöhnlich vor. Ich zeichnete die Grundformen mit der Maus als saubere Polygone, verzerrte und bearbeitete sie dann in Photoshop für eine abgenutzte, stempelartige Textur. Nach automatischem Nachzeichnen und Bereinigen legte ich die beschädigten Formen über die ursprünglichen Konturen, um einen unregelmäßigen, matschigen Abdruck anzudeuten.

Für eine stärkere Wirkung setzte ich Verzerrungs- und Dilatationsfilter ein und simulierte, wie Tinte aus der Mitte der Striche abgezogen wird, ähnlich der Kapillarwirkung echter Stempel. Ich ergänzte OpenType-Ligaturen, damit häufige Buchstabenpaare automatisch variierten und mechanische Wiederholungen vermieden wurden. Das Ergebnis hatte eine unheimliche, abgenutzte Qualität, die ich nicht geplant hatte. Erst später bemerkte ich die leicht beunruhigende Wirkung.

Augustine fand keinen bemerkenswerten Einsatz in Design oder Medien. Sie bleibt aber ein Experiment darin, klare digitale Geometrie in etwas organisch und ungenau Wirkendes zu übersetzen. Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung: Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte das Verhältnis der Dicken von Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Seitdem gab es keine weiteren Aktualisierungen.

Autoradiographic



Ich veröffentlichte Autoradiographic am 31. August 2015. Der Name stammt von der wissenschaftlichen Bildgebungsmethode Autoradiografie. Ich wollte etwas, das an eine ältere Labortechnik erinnerte, passend zu einer Schrift mit lockeren Bezügen zur Mitte des 20. Jahrhunderts. Die Ähnlichkeit mit Warnschildbeschriftungen der Nachkriegszeit samt Spuren von Art déco war zunächst nicht beabsichtigt. Als ich sie bemerkte, verstärkte ich diese Richtung. Ich strebte etwas an, das an zweckmäßige Buchstaben auf Industrieschildern oder sogar an die übertriebenen Acme-Schilder in Roadrunner-Cartoons erinnern konnte.

Die Familie umfasste fünf Strichstärken mit Kursiven. Ich gestaltete die Kursiven schmal und locker gespationiert, als starken Gegensatz zu den aufrechten Schnitten. Mein Ziel war, Alternativen für serifenlose Kursive zu erkunden. Serifenschriften profitieren von schreibschriftartigen Kursiven, doch Serifenlose tun sich oft mit der Unterscheidung schwer. Ende der 1990er und Anfang der 2000er

Jahre waren serifenlose Kursive mit Schreibschrift-Anklängen verbreitet. Ich wollte aber eine andere Lösung. Einen ähnlichen Ansatz erkundete ich mit Built.

Autoradiographic fand keinen bemerkenswerten Einsatz. Sie diente aber als Experiment in der Konstruktion von Kursiven und der Verstärkung von Kontrasten innerhalb einer serifenlosen Familie. Im Oktober 2024 veröffentlichte ich Version 1.1 und ordnete die Schriftschnittnamen zur besseren Verständlichkeit neu: Book wurde in Light umbenannt, und Light wurde Extra-Light. Andere Aktualisierungen gab es nicht.

Axaxax



Ich veröffentlichte Axaxax am 2. Dezember 1998. Der Name wurde erfunden, um seltsam zu klingen. Damals waren die meisten Schriftnamen konventionell, und ich wollte etwas Auffälliges. Das Design griff Bilder von Neonröhren, Schaltkreiszeichnungen und Lasern auf und ähnelte entfernt Pump. Die erste Version, die der heutigen Strichstärke Bold entspricht, verbreitete sich rasch auf Rave-Flyern und Grafiken mit Science-Fiction-Thematik.

2002 erhielt Axaxax unerwartete Aufmerksamkeit durch ihren Einsatz im Logo von CSI: Miami. Damals war nur der kostenlose Schnitt verfügbar, also verwendeten die Produzenten ihn einfach ohne direkte Lizenzierung. Etwa zur selben Zeit erschien sie auch auf den Tasten eines Motorola-Mobiltelefons. Diese Einsätze gaben ihr eine Reichweite weit über meine Erwartungen hinaus.

Ich verfeinerte das Design 2005 und baute es 2010 vollständig neu auf, wobei ich die Familie um mehrere Strichstärken und Kursive erweiterte. Spätere Aktualisierungen von 2021 und 2022 korrigierten Kurven und erweiterten den Zeichensatz. Von Anfang an war eine Strichstärke von Axaxax kostenlos nutzbar: ursprünglich Regular, später als Bold bezeichnet. Dieser Bold-Schnitt bleibt kostenlos, während die seit 2010 hinzugekommenen Strichstärken kostenpflichtige Veröffentlichungen waren. Im Oktober 2024 ordnete Version 5.2 die Strichstärkennamen zur besseren Verständlichkeit neu: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin, und Ultra-Light wurde Hairline.

Baby Jeepers



Ich veröffentlichte Baby Jeepers am 28. Januar 1998. Die Idee war, die Logik einer Siebensegment-LCD-Anzeige weit über ihre übliche Einfachheit hinauszutreiben. Statt der minimalen, zweckmäßigen Formen digitaler Uhren baute ich eine aufwendige Version mit sehr detaillierten, ineinandergreifenden Segmenten. Sie war nie als praktische Textschrift gedacht, sondern als visuelles Experiment darin, wie weit sich der segmentierte Stil dehnen ließ.

Der Name war eine spielerische Abwandlung von „Jesus“. Ich wählte ihn, weil mich die reich verzierte, dekorative Schrift an Weihnachtsbeschriftungen erinnerte. Die erste Version enthielt sogar Kapitälchen. Diese waren jedoch lediglich verkleinerte Großbuchstaben, und ich entfernte sie schließlich. Im Laufe der Zeit behob ich viele kleine Fehler, doch größere Überarbeitungen gab es nicht.

Baby Jeepers war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei. Sie fand keinen bemerkenswerten Einsatz in Design oder Medien, bleibt aber eines meiner experimentelleren Projekte: eine Erkundung, wie ein starres System wie LCD-Segmente bis zur Ornamentik übertrieben werden kann.

Bailey's Car



Ich veröffentlichte Bailey's Car am 7. Dezember 1998. Der Name stammt direkt von einem Vorfall, den ich in Mississauga sah: dem brennenden Wrack des Mercedes von Sprinter Donovan Bailey. Ich ging nach Hause und machte daraus rasch eine Effektschrift. Mit Alien Skin wandte ich einen Filter auf eine vorhandene Schrift an, vermutlich unter Verletzung ihrer Lizenz, und erzeugte einen feurigen Texteffekt. Es war ein Experiment mit wenig Aufwand, nicht als ernsthafte Veröffentlichung gedacht.

Das Ergebnis war ein grobes Design, das ich heute für eine schlechte Schrift halte. Mit der Zeit gelangte sie auf fast jede Website mit kostenlosen Schriften und wurde Teil der Bildkultur früher Homepages aus der GeoCities-Ära. Ihr schlechter Ruf wurde Jahre später verstärkt, als sie auf einer Liste der schlechtesten je gestalteten Schriften erschien.

Bailey's Car war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos. Sie erhielt weder Aktualisierungen noch technische Korrekturen und wurde schließlich aus dem Typodermic-Katalog entfernt. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei und ließ sie als kurioses Relikt des Webdesigns der späten 1990er Jahre zurück.

Baltar



Ich veröffentlichte Baltar am 6. Dezember 1998. Der Name spielte auf die Figur aus Battlestar Galactica an. Die neuere Serie war damals noch nicht ausgestrahlt worden, und der Bezug trug noch den Beigeschmack einer veralteten, mittelmäßigen Sendung. Die Schrift sollte bewusst schwer und grob sein und Feinheit zugunsten einer stumpfen Wucht ignorieren.

Das Design übernahm die übertriebenen Proportionen von Gill Kayo, trieb sie aber in eine gröbere Richtung. Ich ließ den Ausgleich der Strichstärke an den Verbindungen weg, was den Buchstaben eine verzerrte, unbeholfene Qualität gab. Das Ergebnis war absichtlich plump und sollte überwältigen statt sich anzupassen. Trotzdem fand Baltar eine gewisse Verbreitung auf Plakaten und im Web. Auch eine ungelenke Schrift konnte also ihren Platz finden.

Baltar war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos. Im Laufe der Zeit nahm ich kleinere Korrekturen vor und ergänzte Akzente, ohne diese Änderungen je zu dokumentieren. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei. Für mich ist Baltar ein Experiment darin, jede Feinheit wegzunehmen und zu sehen, was bleibt, wenn Schwere zur einzigen Priorität wird.

Barbatrick



Ich veröffentlichte Barbatrick am 7. September 1999. Der Name stammt vom Cartoon Barbapapa, obwohl die Schrift mit dessen Bildern nichts gemein hat. Das Design war im Grunde eine Ableitung von Hemi Head mit zusätzlichen Geschwindigkeitslinien. Ich kopierte diese Linien und fügte sie auf den Buchstabenformen ein. Dieser grobe Prozess gab der Schrift ihr prägendes Merkmal, aber kaum Feinschliff.

Barbatrick wurde durchaus verwendet, hauptsächlich in einfachen, wenig anspruchsvollen Designs für lokale Veranstaltungen. Sie war keine ausgereifte Veröffentlichung. Bestenfalls war sie eine schnelle Variante einer Idee, die ich anderswo bereits erkundet hatte. Später ergänzte ich Akzente und passte die Abstände an, behandelte sie aber nie als großes Projekt.

Die Schrift war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos, und im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei. Rückblickend zeigt Barbatrick, wie selten das Wiederverwenden von Ideen ohne wesentliche Weiterentwicklung zu einem starken Design führt.

Barge



Ich veröffentlichte Barge am 7. Juli 2008. Der Name bezieht sich auf einen Lastkahn als schweres, stumpfes und zweckmäßiges Wasserfahrzeug, passend zur gewünschten Wirkung der Schrift. Das

Design sollte das Gewicht industrieller Formen tragen und das Genre zugleich zeitgemäßer behandeln. Barge war als moderne Alternative zu ITC Machine gedacht, beruhte aber auf keiner bestimmten Vorlage. Während ITC Machine scharfkantige achteckige Formen verwendet, machte ich die Geometrie weicher und griff allgemeinere Hinweise aus dem Industriedesign auf. Die Buchstaben blieben kastenförmig, mechanisch und dicht, waren aber so geformt, dass sie besser mit den Gehäusen, Paneelen und anderen Oberflächen moderner Geräte harmonierten. Außerdem nahm ich Mediävalziffern auf, die ich mir in kleingeschriebenen Zwischenüberschriften neben den Großbuchstaben vorstellte. Im Juni 2021 aktualisierte ich Barge zur Verbesserung der Kompatibilität und Korrektur kleiner Unstimmigkeiten. Die Aktualisierung ergänzte Prime-Zeichen, änderte die vertikalen Metriken für eine einheitlichere Darstellung zwischen Browsern und erweiterte die OpenType-Bruchfunktion. 2026 überarbeitete und erweiterte ich Barge erheblich. Aus dem ursprünglichen einzelnen Schnitt wurde eine Familie von 22 Schnitten: elf Strichstärken von Thin bis Extra-Black mit entsprechenden Kursiven. Die frühere Regular lag optisch am nächsten an der neuen Extra Bold. Wegen der überarbeiteten Zeichnungen, Dickten, Abstände und des Kernings sind die beiden Versionen jedoch nicht metrisch kompatibel. Ich änderte den Aufbau von V, W, X, Y und ihren Kleinbuchstaben, um die diagonalen Beziehungen über alle Strichstärken hinweg einheitlicher zu machen. Auch Kurven, Ecken, Satzzeichen, Symbole und Ziffern wurden überarbeitet. Der Zeichensatz wuchs von 378 auf 472 kodierte Zeichen. Die erweiterte Version ergänzte kombinierende Zeichen, die Positionierung kombinierender Zeichen, eine breitere Abdeckung lateinischer und phonetischer Zeichen, weitere Währungssymbole sowie neu aufgebaute Bruch-, Hochstellungs- und Tiefstellungsfunktionen. Barge fand keinen bemerkenswerten

Einsatz. Sie bleibt aber einer meiner Versuche, die Formen und Proportionen zeitgenössischen Industriedesigns in eine Schrift zu übersetzen.

Barrista



Ich veröffentlichte Barrista am 21. November 2005. Der Name sollte zur Kaffeekultur passen, doch die falsche Schreibweise war ein Versehen. Ich erwog eine Korrektur, ließ ihn aber unverändert. Die Schrift sollte die Café-Ästhetik der frühen 2000er Jahre widerspiegeln, mit wirbelnden, dampfartigen Formen, die an damalige Kreidetafeln und Café-Schilder erinnerten.

Barrista ist eine unverbundene Schreibschrift. Ich zeichnete die Buchstaben mit einem Grafiktablett in FontLab, verwendete einen einfachen modulierten Strich und bereinigte und justierte die Kurven anschließend von Hand. Das Ergebnis war klobig, aber einheitlich, passend zum entspannten, amateurhaften Look, den ich wollte. Gegen Wiederholungen ergänzte ich OpenType-Ligaturen, damit häufige Buchstabenkombinationen automatisch variierten.

Die Schrift fand wenig Beachtung. Ihr bemerkenswertester Einsatz war auf der Website meiner Mutter, wo sie mit einem geprägten Kupfereffekt verwendet wurde. Im Juni 2021 aktualisierte ich das Design: Ich bereinigte veraltete Elemente, passte Zeichen für bessere Kompatibilität an, vergrößerte die Zeichen um etwa 10 Prozent und erweiterte die technische Unterstützung. Weitere Überarbeitungen gab es nicht. Barrista war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos.

Basenji



Ich veröffentlichte Basenji am 1. August 2022. Der Name stammt von meinem Hund aus Kindertagen, einem Basenji namens Canda. Das Design wurzelte in den modularen geometrischen Stilen der 1970er Jahre, mit Anregungen von Leuten wie Joe Taylor und Herb Lubalin. Ich wollte etwas von jener Zeit einfangen, ohne die Exzentrik von Pump oder die Eigenheiten von Churchward zu übernehmen. Anders als diese Designs vermeidet Basenji Lücken und extreme Unstimmigkeiten. Das Ergebnis ist eine konservativere, ausgereiftere Interpretation des Genres.

Die Familie erschien mit neun Strichstärken und Kursiven. Am 5. Oktober 2022 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die das Kerning verfeinerte, die Kursiven überarbeitete und weitere Schnitte ergänzte. Zugleich begann ich, eine variable Version vorzubereiten. Dafür war ein erheblicher Neuaufbau nötig, weil die zuvor verwendeten Abkürzungen bei der Interpolation nicht standgehalten hätten. Adobe Creative Cloud vertrieb die variable Veröffentlichung etwa ein Jahr exklusiv, bevor andere Anbieter 2023 mit dem Vertrieb begannen.

Basenji hatte noch nicht genug Zeit, eine Nutzungsgeschichte aufzubauen. Wie weit sie sich verbreiten wird, ist daher noch unklar. Seit ihrer Veröffentlichung 2022 gab es keine weiteren Aktualisierungen oder Lizenzänderungen. Für mich ist Basenji ein Versuch, den Überschwang modularer Buchstaben der 1970er Jahre mit einem feineren Gespür zu zügeln und dabei die Verbindung zu dieser Zeit klar zu bewahren.

Battlemaze



Ich veröffentlichte Battlemaze am 29. Januar 2012. Der Name sollte das Gefühl eines kampforientierten Videospiels vermitteln, ohne auf einen bestimmten Titel zu verweisen. Das Design wurde gelegentlich mit Labyrinthen verglichen, doch das war nicht meine Absicht. Es stand eher dem NASA-Wurm-Logo nahe: breite, eckige Striche als durchgehende Wege, nur schwerer und kräftiger behandelt.

Ich gestaltete sie als brauchbare Display-Schrift statt als bloßen Gag. Die einzige experimentelle Funktion war das automatisch umgedrehte große B, das in bestimmten Zusammenhängen Lücken vermeiden half. Ansonsten blieb das Design geradlinig und zielte auf ein einheitliches, gitterartiges Aussehen.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Battlemaze, um ihre technischen Funktionen zu modernisieren. Ich entfernte veraltete Zeichen, verbesserte die Abstände, korrigierte die vertikalen Metriken und ergänzte Brüche. Seitdem gab es keine weiteren Aktualisierungen, und die Schrift wurde in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt.

Baveuse



Ich veröffentlichte Baveuse am 25. November 1999. Der Name stammt vom französischen Wort für eine sabbernde Frau. Ich wählte ihn einfach, weil mir sein Klang gefiel. Das Design selbst war eine lockere, hüpfende Comicschrift, die den unbeschwerten Ton verspielter Display-Buchstaben einfangen sollte.

Bei der ersten Version mussten Nutzer Groß- und Kleinbuchstaben von Hand abwechseln, um einen hüpfenden Rhythmus zu erzeugen. Später ergänzte ich eine OpenType-Funktion, die diesen Effekt automatisierte. Im Laufe der Zeit korrigierte ich außerdem einige Vektorfehler und erweiterte die Sprachabdeckung. Wann diese Verbesserungen eingeführt wurden, habe ich nicht dokumentiert. Sie machten die Schrift aber leichter nutzbar und zuverlässiger.

Baveuse war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos und wurde schnell allgegenwärtig. Sie verbreitete sich auf Freeware- und Shareware-Schriftseiten und war von Anfang an ein gewisser Erfolg. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei und machte damit ihren Status nach Jahren kostenloser Verfügbarkeit eindeutig.

Beat my Guest



Ich veröffentlichte Beat My Guest am 9. Februar 1999. Der Name stammt vom gleichnamigen Lied von Adam and the Ants und passte zum gewalttätigen, chaotischen Ton, den ich wollte. Anders als viele

meiner damaligen digitalen Experimente begann diese Schrift mit Tinte. Ich zeichnete die Buchstaben mit einer Kartografiefeder und ließ ihre scharfe Spitze ausgefranste, beschädigte Ränder erzeugen. Die Zeichnungen wurden dann gescannt und für die Schrift in Konturen umgewandelt.

Das Ergebnis war ein unruhiges, abgenutztes Design, das Abrieb und Unbehagen vermittelte. Es fand schnell seinen Platz in Arbeiten mit Horrorbezug, wo seine grobe Textur zu Plakaten, Grafiken und anderen Medien des Genres passte.

Beat My Guest erhielt nach der Veröffentlichung keine Aktualisierungen. Sie war immer für kommerzielle Nutzung kostenlos, und im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei. Sie bleibt eine der wenigen frühen Schriften, bei denen das physische Schreibwerkzeug – die Kartografiefeder – das Ergebnis ebenso stark prägte wie der digitale Prozess.

Bench Grinder

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Bench Grinder am 9. Februar 2010, nachdem ich einen kuriosen Winkel der Typografiegeschichte erkundet hatte. Im 19. Jahrhundert entfernten Drucker manchmal mit Sägen oder Feilen die Serifen metallener Überschriftenlettern. So entstanden grobe Serifenlose, bevor solche Designs formalisiert worden waren. Diese raue Praxis gab mir die Idee für eine digitale Schrift mit ähnlich rohem, industriellem Aussehen. Sie sollte ungeschliffen, aber funktional wirken und die unbeholfene Energie dieser bearbeiteten Metalllettern aufgreifen, statt sie zu etwas Ausgereiftem zu glätten.

Ein paar Jahre später schuf ich Bench Grinder Titling. Das war einfach dieselbe Schrift, beschränkt auf Großbuchstaben, als eigens auf Display-Anwendungen zugeschnittene Option. Der Name erwies sich als zweischneidig: Nach der Veröffentlichung bekam ich Spam über Großhandelspreise für Schleifböcke. Das war nicht die Aufmerksamkeit, die ich mir vorgestellt hatte.

Im Juli 2021 aktualisierte ich Bench Grinder für höhere technische Zuverlässigkeit. Ich passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an, wobei diese Änderungen in Adobe-Anwendungen unsichtbar blieben. Ich drehte die umgekehrten linken Anführungszeichen um, verschob die ursprünglichen Formen an ihre richtigen Unicode-Positionen, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und änderte die Breite des Auslassungszeichens. Außerdem erweiterte ich die OpenType-Bruchfunktion für lange Zeichenfolgen wie 199/200. Zugleich nahm ich kleine Verbesserungen vor, um Vertikalen auszurichten, Überhänge zu vereinheitlichen und das Autohinting zu verbessern.

Beim Entwurf hatte ich kräftige Webüberschriften im Sinn, besonders Kombinationen starker Buchstabenformen mit intensiver Farbe. Die Schrift fand keinen bemerkenswerten Einsatz. Für mich bleibt sie aber ein Experiment darin, eine vergessene typografische Praxis wieder aufzugreifen und digital umzusetzen.

Berylium



Ich veröffentlichte Berylium am 26. November 2000. Das Design begann mit einem Scan einer Metallschrift auf der Bitmap-Ebene in Fontographer, den ich mit der Maus nachzeichnete. Ich wollte den Buchstaben eine gezackte Behandlung geben und tief in spitze Winkel einschneiden, als wären sie mit einer Schere zurechtgeschnitten. Die Grundformen waren recht konventionell, doch ihre Ränder gaben der Schrift ein grobes, handgeschnittenes Aussehen.

Die Familie erschien in vier Schriftschnitten – Regular, Italic, Bold und Bold Italic. Die als Italic bezeichneten Schnitte entstanden durch einfaches Neigen statt durch echte kursive Formen im Garamond-Stil. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz und dachte dabei an Kunsthandwerk und Verpackungen handgemachter Produkte. Der Name stammt von einer Bekannten namens Beryl, deren kleinstädtisches, handwerklich geprägtes Leben zum Charakter der Schrift zu passen schien.

Mit der Zeit sah ich Berylium auf Billigladenartikeln und handgefertigten Gegenständen, doch in bemerkenswerten Projekten wurde sie nie eingesetzt. Zwischen der Veröffentlichung und 2024 nahm ich schrittweise Aktualisierungen vor: Das Kerning wurde auf ein klassenbasiertes System umgestellt, die Sprachabdeckung erweitert und die vertikalen Metriken angepasst. Im April 2024 erklärte ich die Familie für gemeinfrei.

Betaphid



Ich veröffentlichte Betaphid am 6. Juli 2006. Sie war als minimalistische, futuristische serifenlose Schrift gedacht, beeinflusst von Science-Fiction-Themen und einem Interesse an dem, was ich später als Hypermodernismus erkannte. Das Design erkundete eine Abstraktion abseits herkömmlicher lateinischer Buchstabenformen. Die Großbuchstaben waren besonders breit und enthielten ungewöhnliche geometrische Details, die die Lesbarkeit herausforderten. Die Kleinbuchstaben waren zurückhaltender.

Ein besonderes Merkmal war das kleine „s“. Ich zeichnete es, nachdem ich die ungewöhnliche Form im Iron-Maiden-Logo und auf dem Plakat zu The Man Who Fell to Earth studiert hatte. Die Form war an einigen anderen Stellen erschienen. Ich wollte sie in ein digitales Design aufnehmen, um Betaphids Abkehr von üblichen Buchstabenstrukturen zu betonen.

Ich stellte mir Betaphid in Science-Fiction-Zusammenhängen vor, besonders im Display-Satz, wo ihre strenge Geometrie eine futuristische Atmosphäre verstärken konnte. Die Schrift erschien kostenpflichtig und war nie kostenlos. Nach ihrem Debüt gab es keine stilistischen Änderungen. Im Juni 2021 aktualisierte ich sie jedoch für technische Kompatibilität: Ich passte Anführungszeichen an, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die Bruchfunktion und änderte die vertikalen Metriken für den Webeinsatz.

Betsy Flanagan



Ich veröffentlichte Betsy Flanagan am 2. Dezember 1998. Sie war als rein zweckmäßige Schrift gedacht und sollte an die Tastenkappen in Softwarehandbüchern erinnern. Jedes Zeichen basierte auf einem einzigen Bild einer leeren Taste, das auf unterschiedliche Breiten skaliert wurde. Für räumliche Wirkung fügte ich eine dezente Schattierung hinzu, damit die Tasten leicht erhöht aussahen.

Die Familie bestand aus zwei Teilen. Die Hauptschrift Betsy Flanagan enthielt Buchstaben, Ziffern und Satzzeichen. Die Begleitschrift Betsy Flanagan 2 bot verschiedene Funktionstasten. Ich nannte sie so, damit sie in Menüs direkt unter der Hauptschrift erschien und sich beide leicht zusammen verwenden ließen. Meine Absicht war begrenzt: Ich sah sie als praktische Option für technische Redakteure und stellte mir kaum Anwendungen außerhalb von Softwarehandbüchern vor.

Die Schrift erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz und blieb über die Jahre unverändert. Ich begegnete keinen bemerkenswerten tatsächlichen Einsätzen. Im November 2022 erklärte ich Betsy Flanagan für gemeinfrei, damit sie ihre Nische weiterhin ohne Einschränkung bedienen konnte.

Biometric Joe



Ich veröffentlichte Biometric Joe am 8. April 1998. Sie basierte auf meiner Schrift Hemi Head mit ihrer rechtwinkligen, mechanischen Struktur. Ich überarbeitete sie in Fontographer, indem ich die Konturen von Hemi Head veränderte, Vektoren hinzufügte und entfernte und polygonale Stücke herausschnitt, um Erosion zu simulieren. Der Effekt wurde von Hand gezeichnet und nicht mit Filtern erzeugt. Ich ließ den Verfall von der Grundlinie nach oben fortschreiten, sodass es wirkte, als würden die Buchstaben zerbröckeln und auseinanderfallen.

Die Schrift war als schmutziges, abgenutztes Gegenstück zu industriellen Beschriftungen gedacht, passend etwa zu Automobilthemen oder dystopischen Szenarien wie dem Tabletop-Spiel Car Wars oder Mad Max. Ihre rechteckigen Proportionen verliehen dem Verfall einen starren, maschinenartigen Charakter, der mit den unregelmäßigen Rändern kontrastierte.

Ich veröffentlichte Biometric Joe mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz, damit Designer mit ihrem abgenutzten Erscheinungsbild experimentieren konnten. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung, blieb aber für alle verfügbar, die eine korrodierte, industrielle Ästhetik suchten. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei und stellte damit sicher, dass jeder sie ohne Einschränkungen verändern oder weiterverwenden konnte.

Biondi



Ich stellte Biondi am 8. März 2005 als Ergebnis eines Auftrags von Roxio Inc. für deren DVD-Authoring-Software Toast vor. Wie die meisten meiner Auftragsarbeiten war sie nicht exklusiv; ich veröffentlichte sie auch für den allgemeinen Markt. Gesucht war etwas im Geist von Copperplate Gothic, aber robuster für Videomenüs. Copperplates Haarlinienserifen waren im Druck elegant, flimmerten oder verschwanden aber häufig auf Anzeigen mit Zeilensprungverfahren. Deshalb gestaltete ich keilförmige Serifen, dicker als in Goudys ursprünglichem Design, aber nicht so schwer, dass die Schrift ihren Copperplate-Charakter verlor. Die Keile machten horizontale Details weicher und reduzierten das Zeilensprungflimmern, ohne den Gesamtstil zu opfern.

Die erste Veröffentlichung für Roxio enthielt nur Regular und Light, ohne Kursive. Dieselben beiden Schnitte veröffentlichte ich über Typodermic Fonts. Am 11. September 2009 erweiterte ich Biondi zu einer vollständigen Familie mit fünf Strichstärken, Kursiven und einem etwas größeren Zeichensatz. Wie die Vorlage verwendete das Design Kapitälchen statt Kleinbuchstaben. Ich vereinheitlichte aber die Platzierung der Serifen an Ziffern und einigen anderen Zeichen, bei denen Copperplate uneinheitlich gewesen war.

Im Juni 2021 aktualisierte ich Biondi mit technischen Verbesserungen, damit sie anwendungsübergreifend zuverlässig blieb. Im Oktober 2024 ordnete ich mit Version 3.1 die Schriftschnittnamen für intuitivere Menüsortierung und Webfont-Verwaltung neu: Book wurde in Light umbenannt, Light wurde Extra-Light und so weiter. Abgesehen davon blieb das Design stabil.

Biondi Sans

ABCDEFabcdef12

Ich veröffentlichte Biondi Sans am 30. März 2010 als Begleiterin meiner früheren Schrift Biondi. Die erste Version war einfach: Ich entfernte Biondis Serifen und behielt identische Proportionen. Damals schien das eine geradlinige Erweiterung, doch mit dem Ergebnis war ich unzufrieden. Besonders die Kapitälchen sahen wie mechanisch gefettet aus, und die Gesamtbalance überzeugte nicht.

Ein paar Jahre später baute ich Biondi Sans von Grund auf neu auf. Ich erstellte eine separate Arbeitsschrift nur mit den Kapitälchen, behandelte sie als eigene Versalschrift und berechnete die Stammstärken neu, damit sie nach der Zusammenführung mit den Hauptschriften harmonierten. In dieser Phase ergänzte ich auch Kursive. Ausgehend von RMX-Werkzeugen neigte ich die Glyphen mit automatischem optischem Ausgleich und passte sie dann von Hand an, um Einheitlichkeit in der Familie zu erreichen. Das Ergebnis hatte einen bewussteren Rhythmus und eine Struktur, die eher an Serifenlose der Mitte des 20. Jahrhunderts erinnerte.

Im Juni 2021 aktualisierte ich Biondi Sans für höhere technische Zuverlässigkeit. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, verengte das Auslassungszeichen, setzte Guillemets und doppelte Anführungszeichen enger und ergänzte Prime-Zeichen bei Unicode 2032 und 2033. Außerdem erweiterte ich die Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner, verfeinerte Konturen zur Korrektur von Kurvenfehlern und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Im Oktober 2024 ordnete Version 3.1 die Strichstärkennamen neu: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde in Thin umbenannt, und Ultra-

Light wurde Hairline. Zugleich wurden die Kursiven als geneigte Schnitte neu klassifiziert, und drei neue Strichstärken kamen hinzu: Semi-Bold, Extra-Bold und Heavy.

Biphoton

ABCDEFabcdef1234

Ich stellte Biphoton am 5. April 2022 als Teil der Cinecav-Sammlung für Untertitelschriften vor. Das Projekt begann als Auftrag. Nachdem der Kunde die Arbeit freigegeben hatte, veröffentlichte ich sie aber auch über Typodermic Fonts. Ziel war eine serifenlose Festbreitenschrift zur Einbettung in Fernsehgeräte gemäß europäischen Vorschriften für zuschaltbare Untertitel. Für die Kompatibilität übernahm ich die Proportionen von Letter Gothic 12 Pitch, einer in solchen Systemen häufig verwendeten Schrift.

Letter Gothic funktionierte im Druck gut, war aber nicht für Bildschirme entworfen worden. Deshalb passte ich das Design für Untertitel an. Biphoton gibt es in regular, italic, bold und bold italic. Die als italic bezeichneten Formen sind optisch korrigierte geneigte Varianten mit kleinen Anpassungen an den Diagonalen. Das erschien mir für eine schmale technische Serifenlose angemessen, bei der Klarheit wichtiger war als traditionelle kursive Konstruktion. Ich nahm auch gebräuchliche Brüche, Ordinalzeichen und Währungssymbole auf, um die Vielseitigkeit zu erhöhen.

Obwohl für Fernsehuntertitel gedacht, stellte ich mir Biphoton auch als praktische Wahl für Benutzeroberflächen vor. Sie sollte in kleinen Größen lesbar sein und dabei den Festbreitenrhythmus bewahren,

den technische Umgebungen brauchen. Für mehr Einsatzmöglichkeiten ergänzte ich eine umfangreiche Abdeckung lateinischer, kyrillischer und griechischer Zeichen.

Biphoton ist noch nicht in der Produktion eingesetzt worden, bleibt aber als kostenpflichtige Schrift verfügbar. Sie gehört zu meinen fortlaufenden Bemühungen, Schriften für konkrete technische Anforderungen zu schaffen, bei denen herkömmliche Designs nicht ausreichen.

Birdland Aeroplane



Ich veröffentlichte Birdland Aeroplane am 4. August 1997. Ich zeichnete die Buchstaben von Hand mit einem Marker auf Zeitungspapier, scannte sie, ließ die Konturen automatisch nachzeichnen und bereinigte sie anschließend von Hand. Das Design hatte raue, erodierte Ränder, die ihm ein abgenutztes Aussehen gaben. Ich stellte mir den Einsatz in Arbeiten mit Horrorthematik vor, wo die ungleichmäßige Textur und rohe Qualität zur Atmosphäre beitragen konnten.

Die Schrift erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz und verbreitete sich weit, obwohl ich sie nie in bemerkenswerten Projekten verwendet sah. Im Laufe der Zeit aktualisierte ich sie schrittweise: Ich erweiterte die Sprachabdeckung, reparierte überlappende oder verdrehte Vektoren, die in frühen Versionen durchgerutscht waren, und passte um 2009 die vertikalen Metriken für höhere Zuverlässigkeit an.

Im August 2020 erklärte ich Birdland Aeroplane für gemeinfrei. Damit beendete ich ihre Entwicklung und erlaubte allen, sie frei wiederzuverwenden oder zu verändern.

Bitcrusher



Ich veröffentlichte Bitcrusher am 16. Februar 2019. Die Idee war, kompakte Typografie an ihre Grenzen zu treiben: eine Serifenlose, die auch bei extrem komprimierten Breiten funktionierte. Anregungen kamen aus dem Automobil- und Unterhaltungselektronikdesign und gaben den Buchstaben einen futuristischen Ton. Die Familie beruhte auf einer ofenrohrartigen geometrischen Struktur. Ich milderte sie aber mit engen Kurven an den Ecken, sodass diese fast scharf wirkten, ohne hart zu sein. Bei M, W und w ersetzte ich Diagonalen durch vertikale Striche, weil die Diagonalen bei den schmalen Breiten zusammenbrachen.

Bitcrusher erschien in fünf Strichstärken und vier Breiten. Statt herkömmlicher Bezeichnungen nannte ich die Breiten condensed, compressed, crammed und crushed, entsprechend der extremen Kompression. Für breitere praktische Einsatzmöglichkeiten ergänzte ich griechische und kyrillische Alphabete. Ich erwartete, dass globalisierte Werbekampagnen von zusätzlicher Sprachunterstützung profitieren würden. Die Familie war überwiegend kostenpflichtig, doch Condensed Bold wurde als kostenloser Download angeboten.

Die Schrift war als Werkzeug für Designer gedacht, die äußerst schmale Überschriften oder Logos präzise kontrollieren mussten. Sie blieb bis 2023 unverändert. Dann veröffentlichte ich auf Adobe Creative Cloud eine variable Version, mit der Nutzer Strichstärke und Breite stufenlos feinjustieren konnten.

Biting My Nails



Ich veröffentlichte Biting My Nails am 19. Juli 1999. Ich gestaltete sie direkt in Fontographer als Experiment mit einer Science-Fiction-Display-Schrift, die streng und verstörend wirken sollte. Das Design war nicht völlig rechtwinklig. Ich setzte Diagonalen an scheinbar willkürlichen Stellen ein, um den Rhythmus zu brechen und die Formen scharf, kalt und leicht unlogisch aussehen zu lassen. Das Ergebnis war ein technisch-kantiges Alphabet, das Unbehagen statt Harmonie vermittelte.

Der Name spiegelte den nervösen Charakter des Designs. Ich stellte mir Science-Fiction-Anwendungen vor, beobachtete aber nie bemerkenswerte Einsätze. Im Laufe der Jahre nahm ich bescheidene technische Änderungen vor. In den 2000er Jahren erweiterte ich die Sprachabdeckung, und 2009 korrigierte ich die vertikalen Metriken und einige Ausrichtungsprobleme.

Die Schrift erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Bleeker



Ich veröffentlichte Bleeker am 17. Januar 2006 als lockere Handschrift für kurze Texte wie Erzähltexte in Comics. Ich zeichnete sie mit einem Grafiktablett, was damals für mich ungewöhnlich war, um ein flüssigeres, stiftartiges Gefühl einzufangen. Die Abstände hielt ich bewusst eng, damit sie ohne Lücken gut in Textkästen passte. Ich minimierte die Strichmodulation und vermied die eingeschnürten oder ausgedünnten Übergänge, die oft in Schreibschriften vorkommen. Das Ergebnis war ein gleichmäßiger, ungezwungener Stil, der wie schnelle Handschrift statt ausgefeilte Kalligrafie wirken sollte.

Bleeker fand keinen bemerkenswerten Einsatz, doch ich pflegte sie technisch weiter. 2009 passte ich die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität an. Am 8. Oktober 2024 veröffentlichte ich Version 2.1, verfeinerte Kurven, korrigierte kleine Überlappungen, verengte das Auslassungszeichen und entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt. Diese Aktualisierungen erhöhten ihre Zuverlässigkeit, ohne den Grundcharakter zu verändern.

Blipzoid



Ich veröffentlichte Blipzoid am 25. März 2023. Das Konzept war, die Eleganz schmaler Art-déco-Display-Buchstaben mit den futuristischen Eigenschaften der Science-Fiction-Typografie der 1960er Jahre zu verbinden. Ich griff Formen von MICR-Schriften mit

ihrer ausgeprägten Techno-Ästhetik auf und kombinierte sie mit kapselartigen Kurven. Die Buchstaben entstanden aus einer einzigen modularen Kapselform, die ich so anpasste, dass das Design nicht starr repetitiv wirkte.

Ein prägendes Merkmal von Blipzoid ist der Kontrast zwischen dicken, geschwungenen Strichen und scharfen, dünnen Verbindungen. Dieses Zusammenspiel sollte einen Rhythmus zwischen dekorativen Art-déco-Formen und maschinenlesbaren Strukturen schaffen. Bei MICR-inspirierten Buchstaben dachte ich zwar an Modegrafik, doch Blipzoid passte natürlicher zu Science-Fiction-Themen und anderen futuristischen Umgebungen.

Die Schrift wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert. Ich habe auch keine bemerkenswerten tatsächlichen Einsätze beobachtet.

Blue Highway



Ich veröffentlichte Blue Highway am 9. Februar 1998. Damals gab es keine kostenlosen digitalen Versionen der FHWA Series of Standard Alphabets, meist Highway Gothic genannt. Ich wollte diesen Stil zugänglich machen. Die FHWA-Zeichnungen standen mir zur Verfügung, doch ich zeichnete sie nicht nach und ignorierte das Raster der Spezifikation weitgehend. Ich wollte das grobe, technisch konstruierte Gefühl der Originale einfangen, statt sie zu etwas Ausgereifterem zu polieren. Den Namen gab ich der Schrift nach Billy Idols Lied „Blue Highway“.

Als ich mit Veröffentlichungen begann, waren alle meine Schriften kostenlos. Deshalb bot ich auch Blue Highway mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung an. Sie wurde eine verbreitete Alternative für Designer, die Interstate nicht lizenzieren wollten, die ausgereifter und weiter verbreitet war. Blue Highway tauchte eher auf weniger hochwertigen Produkten auf, bei denen Budget oder Zugänglichkeit Vorrang hatten.

Mit der Zeit wurden die Grenzen der ersten Veröffentlichung deutlich. Sie hatte uneinheitliche Stammstärken, Ausrichtungsprobleme, falsche optische Überstände und unbeholfene Formen wie die schlecht gezeichnete Ziffer 3. Ich nahm sie zeitweise aus Typodermic Fonts heraus, besonders nachdem Expressway als ausgereiftere kostenlose Option verfügbar wurde. Am 2. November 2011 veröffentlichte ich Blue Highway erneut mit korrigierten Grundfehlern, vermied aber eine übermäßige Verfeinerung der Formen. Am 2. November 2022 baute ich sie vollständig neu auf. Das Original diente im Hintergrund als Orientierung zur Bewahrung der Proportionen, während ich die Formen neu zeichnete, um die früheren Probleme zu beseitigen.

Ich erstellte auch eine Linocut-Variante. Dafür legte ich die reguläre Blue Highway auf eine Maskenebene und zeichnete polygonale Formen, um die unechten Linolschnitttexturen nachzubilden, die in Clipart der 1990er Jahre beliebt waren. Es war weniger ein authentischer Linolschnitt als eine dekorative Variante. Am 2. April 2024 erklärte ich Blue Highway für gemeinfrei, damit sie frei als Bezug auf einen der meistgesehenen typografischen Stile des 20. Jahrhunderts zirkulieren konnte.

Board of Directors



Ich veröffentlichte Board of Directors am 12. April 2010. Das Design griff Hightech-Firmenlogos der 1970er Jahre auf und interpretierte sie als quadratische Display-Familie neu. Von Anfang an baute ich sieben Strichstärken mit Kursiven. Ein wichtiges Merkmal waren enge, abgerundete Ecken – für mich ein Bullnose-Effekt – zusammen mit einer großen x-Höhe. Außerdem führte ich ein A mit flachen Seiten und spitzem Dach ein, angeregt von Nadeldrucker- und Plotterschriften der 1980er Jahre. Zeichen mit Diagonalen wie K und X waren an den Enden leicht gebogen, damit sie besser neben ihre quadratischeren Nachbarn passten. Insgesamt entstand eine eher quadratische Serifenlose mit einer für Firmenauftritte typischen Anmutung, im Geist verwandt mit Philip Kellys ITC Pump.

Board of Directors war immer kostenpflichtig. Im Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung für höhere technische Zuverlässigkeit. Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen, erweiterte die Bruchfunktion für lange Zeichenfolgen, ergänzte Prime-Zeichen, verengte das Auslassungszeichen, passte die vertikalen Metriken für das Web an und verfeinerte Konturen, deren Kurvenfehler Probleme verursacht hatten. Am 17. Oktober 2024 ordnete ich die Strichstärkennamen passend zu neueren Familien neu: Book wurde in Light umbenannt, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin, und Ultra-Light wurde Hairline.

Bodoni Z37



Ich veröffentlichte Bodoni Z37 am 12. März 2020. Sie war eine moderne Interpretation des Didone-Stils, aufgebaut um schmale Versionen mit flachen Seiten. Alle Breiten waren in gewissem Maß quadratisch. In den komprimierten Schnitten trieb ich das weiter, indem ich die Formen proportional skalierte und dann durch das Verschieben von Vektoren nach oben vertikal verlängerte. Eine horizontal skalierte Version auf der Maskenebene diente als Orientierung. So konnte ich die Übereinstimmung mit den breiteren Varianten bewahren und die komprimierten Designs besser ausbalancieren.

Ich nahm optische Größen auf, damit die Familie in großen und kleinen Schriftgraden brauchbar war. In kleinen Größen reduzierte ich den Kontrast, damit dünne Striche nicht zusammenbrachen. In Display-Größen ließ ich sehr feine Haarlinien zu. So konnte die Schrift für Überschriften, Zwischenüberschriften oder Plakate dienen, blieb aber für längere Texte zu stilisiert. Den Kursivwinkel variierte ich nach Breite: Je schmaler der Schnitt, desto weniger Neigung war nötig. Ich experimentierte auch mit Formvarianten, etwa einem zweistöckigen g in den aufrechten Schnitten und einem einstöckigen in den Kursiven.

Für größere Reichweite ergänzte ich Griechisch, Kyrillisch und Vietnamesisch, da internationale Werbekampagnen voraussichtlich breite Abdeckung brauchten. Die Familie war von Anfang an kostenpflichtig und wurde seit ihrem Debüt nicht aktualisiert. „Bodoni Z37“ war ein kleiner Scherz: In den 1980er Jahren gab es das

Klischee, italienischstämmige Kanadier führen Camaro Z-28. Z-37 wurde daraus eine spielerische Anspielung auf ein Paralleluniversum.

Body Goat



Ich veröffentlichte Body Goat am 10. März 2010, als Webfonts gerade an Bedeutung gewannen. Ich wollte eine handgemalte Display-Schrift schaffen, die volle Formen effizient lieferte und dabei gezeichnet wirkte. Für Kompaktheit hielt ich die Formen quadratisch und prüfte die Abstände laufend in einem niedrig aufgelösten Vorschaufenster ohne Hinting. 2010 hatten die meisten Laptops und Smartphones noch relativ grobe Bildschirme. Tests in dieser Größenordnung waren deshalb entscheidend, damit die Schrift funktionierte.

Der Arbeitsablauf war ungewöhnlich aufwendig. Zunächst baute ich eine vollständige Schrift, exportierte sie und schrieb damit Text in Photoshop. Dann zeichnete ich mit einem Grafiktablett darüber und malte die Formen von Hand, um das künstliche Aussehen digitaler Filter zu vermeiden. Ich ließ sie automatisch nachzeichnen, bereinigte sie und vereinfachte ständig die Kurven. Für optimale Ladezeiten wandelte ich zwischen Postscript- und TrueType-Konturen hin und her und verfeinerte die Kurven, bis sie mit möglichst wenigen Kontrollpunkten auskamen. Das Ergebnis verband kleine Dateigröße mit einem natürlichen, handgemachten Aussehen.

Am 11. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung für höhere technische Zuverlässigkeit. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige Formen und setzte umgekehrte Satzzeichen tiefer. Ich erweiterte die Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner, passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an und verfeinerte Konturen zur Beseitigung von Kurvenfehlern. Die unnötigen fi- und fl-Ligaturen wurden entfernt und die tiefstehenden Anführungszeichen enger gesetzt.

Body Goat sollte eine absurde Gegenüberstellung sein, ohne Bezug auf „greatest of all time“. Die Schrift war als praktischer Webfont gestaltet, wurde aber in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt.

Bomr



Ich veröffentlichte Bomr am 19. April 2002. Ich wollte eine von Graffiti angeregte Schrift entwerfen, ohne Sprühfarbe oder Tags nachzuahmen. Stattdessen versuchte ich, den Geist von Graffiti durch scharfkantige Geometrie einzufangen. Die Buchstaben bestanden aus strengen Linien, doch ich ergänzte eigens gezeichnete Ligaturen, die sich überlappten und ineinandergriffen. Das sollte die dichten Schichten und den Fluss von Graffiti andeuten, während die Struktur starr und geometrisch blieb. Ich stellte mir Plakate oder Titel vor, auf denen kräftige Formen auffielen.

Im Juni 2021 aktualisierte ich sie für technische Einheitlichkeit. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, verengte das Auslassungszeichen und ersetzte umgekehrte

Anführungszeichen durch richtige Formen. Die älteren umgekehrten Formen verschob ich nach Unicode 201B und 201F. Außerdem passte ich die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an.

Im November 2022 erklärte ich Bomr für gemeinfrei. In ihren frühen Jahren fand sie keinen bemerkenswerten Einsatz – ich erinnere mich nur an ein einziges Photoshop-Tutorial –, tauchte später aber in neuer Form wieder auf. Jeff Levine von Jeff's Fonts schuf einen Remix mit runden Ecken namens „Street Party JNL" und veröffentlichte ihn mit meiner Zustimmung kostenpflichtig.

Bonobo



Ich veröffentlichte Bonobo am 26. Juli 2006. Sie war als Übergangs-Antiqua mit ungewöhnlichem Dreh gedacht. Die aufrechten Schnitte waren robust, mit stumpfen Serifen und Schnörkeln, die ihnen eine geerdete Präsenz gaben. Die Kursiven waren dagegen stärker ausgestellt und entspannter. Einflüsse kamen von Schnitten der Bookman Old Style aus dem 19. Jahrhundert. Ich änderte jedoch Details, die normalerweise als vertikale Serifen oder Kugelenden erschienen wären, und ersetzte sie durch klauenhammerartige Formen. Das gab der Familie eine leicht beunruhigende, unkonventionelle Persönlichkeit.

Ich entwickelte Bonobo als Familie mit sechs Schnitten: Regular, Semi-Bold und Bold, jeweils mit einer kursiven Entsprechung. Der Gegensatz zwischen aufrechten und kursiven Designs betonte ihren Doppelcharakter: auf der einen Seite solide und formell, auf der anderen locker und informell.

Am 11. Juni 2021 aktualisierte ich Bonobo für bessere technische Leistung. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an und verfeinerte Konturen zur Korrektur von Kurvenfehlern, die möglicherweise Darstellungsprobleme verursacht hatten.

Obwohl die Schrift weiterhin im Umlauf ist, bin ich ihr in keinem bemerkenswerten Einsatz begegnet.

Boopee



Ich veröffentlichte Boopee am 13. Dezember 2004. Ich wollte eine handgezeichnete Schrift, die glaubwürdig unvollkommen und trotzdem lesbar aussah. Für die gewünschte unbeholfene, kindliche Qualität zeichnete ich mit der linken Hand und einem Marker und digitalisierte anschließend die Formen. Das Ergebnis war unregelmäßig und locker, aber kontrolliert genug für tatsächliche Anwendungen.

Ein prägendes Merkmal von Boopee waren ihre Ligaturen. Ich gestaltete etwa fünfzig und orientierte mich teilweise an Häufigkeitstabellen für Buchstabenpaare aus der Kryptologie, um die häufigsten Paare abzudecken. Außerdem entwarf ich Ligaturen für schwierige Kombinationen wie „ex“ und Fälle, in denen sich der Haken des kleinen g sauber unter den vorangehenden Buchstaben schieben konnte. Diese wurden als OpenType-Ligaturen statt als eigenständige Alternativen umgesetzt, sodass die Ersetzungen

automatisch im Zusammenhang erfolgten. Die Schrift erschien in zwei Strichstärken, normal und fett. Ich stellte mir Kinderprodukte vor, wo das naive Aussehen am ehesten zu Hause wäre.

Am 11. Juni 2021 aktualisierte ich Boopee technisch. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, verengte das Auslassungszeichen und korrigierte eine Unstimmigkeit zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen. Die sogenannten Maler-Anführungszeichen wurden durch richtige Formen ersetzt; die umgekehrten Versionen bleiben aber bei Unicode 201B und 201F zugänglich. Außerdem passte ich die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an und verfeinerte Konturen zur Korrektur von Kurvenfehlern.

Ende der 2000er Jahre sah ich Boopee gelegentlich im Einsatz, meist in lockeren Zusammenhängen für Kinder. In bemerkenswerten Projekten bin ich ihr jedoch nicht begegnet.

Borg 9



Ich veröffentlichte Borg 9 am 22. April 1997. Sie wurde direkt vom Fernsehlogo von Airwolf angeregt, das selbst mit Blue Thunder verwandt war, einer anderen Hubschrauberserie der 1980er Jahre. Das Design war ein breiter industrieller Stil mit unnötigen Lücken in den Strichen. Diese Lücken verdankten vermutlich auch Aldo Novareses Stop von 1970 und dem Blade-Runner-Logo etwas. Die Gesamtproportionen lagen näher an Microgramma, die Blue Thunder für seine eigene Identität verwendete.

Damals dachte ich kaum an konkrete Anwendungen; mir ging es vor allem darum, eine an Airwolf erinnernde Schrift zu machen. Wie alle meine damaligen Schriften erschien Borg 9 mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Sie blieb bis zum 9. Mai 2012 unverändert, als ich Version 3 veröffentlichte. Diese modernisierte die Familie mit besseren Abständen, verbesserten Akzenten und Satzzeichen, korrigierten vertikalen Metriken und klassenbasiertem Kerning. Im August 2020 erklärte ich Borg 9 für gemeinfrei.

Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie bleibt aber einer meiner frühen Versuche, die Ästhetik von Science-Fiction- und Action-Markenauftritten der 1980er Jahre digital neu zu interpretieren.

Boron



Ich veröffentlichte Boron am 23. September 1996. Das Design griff locker auf Techno-Schriften der 1960er Jahre und MICR-inspirierte Buchstaben zurück. Ich machte es aber komplexer, indem ich zusätzliche Punzen und schaltkreisartige Details einführte. Über jedes Zeichen zeichnete ich Vektorlinien wie Leiterbahnen einer Platine. Sie verbanden die Buchstaben, als wären diese Bauteile eines erdachten elektronischen Geräts. Das Ergebnis war abstrakt und exzentrisch, eher aus Neugier als für einen funktionalen Zweck entstanden.

Wie alle meine frühen Arbeiten erschien Boron mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Sie blieb weitgehend unverändert im Umlauf, bis ich 2014 Akzente korrigierte, vertikale Metriken anpasste und Satzzeichen verbesserte. Am 2. August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Ich habe Boron nie in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie ist eine meiner experimentelleren Schriften, geprägt von der Bereitschaft, Ideen ohne Sorgen um ihre praktische Brauchbarkeit weiterzutreiben.

Bouffant



Ich veröffentlichte Bouffant am 15. Oktober 2007. Das Design begann mit einem alten Handbuch für Schildermaler, das gescannt und automatisch nachgezeichnet worden war. Das Ausgangsmaterial war allerdings grob und unvollständig. Ich zeichnete es neu, ergänzte fehlende Zeichen und formte eine kompakte Schreibschrift mit Retro-Schnörkeln daraus. Für besseren Rhythmus und weniger Wiederholungen ergänzte ich OpenType-Ligaturen für häufige Paare, damit der Fluss natürlicher wirkte.

Nach der sauberen Version entwickelte ich in Photoshop eine texturierte Variante. Ein Ebenensystem verschob Elemente automatisch, um den Grunge-Effekt pseudozufällig zu variieren und wiederkehrende Muster zu verhindern. Nach dem Rendern wandelte ich die Textur in 1-Bit um, exportierte sie und ließ das Ergebnis in FontLab automatisch nachzeichnen, bevor ich es abschließend bereinigte. So bekam Bouffant ein verwittertes Aussehen, das eher alte Schilder oder historischen Druck als digitale Filter nachahmte.

Am 18. Mai 2021 aktualisierte ich die Familie technisch: Ich ergänzte ein geschütztes Leerzeichen, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte Panose-Schrift-ID-Einstellungen, passte vertikale Metriken für bessere Browserkompatibilität an und ergänzte einfache Guillemets. Das Design selbst blieb unverändert.

Bouffant verbreitete sich unauffällig und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten.

Braeside



Ich veröffentlichte Braeside am 17. Mai 1998. Die Schrift wurde nach einer ehemaligen Gemeinde im Ottawa Valley benannt, wo ich einen Sommer in einem Sägewerk gearbeitet hatte. Es war eine persönliche Hommage. Das Design selbst folgte jedoch der Logik industrieller Schablonenbuchstaben statt Dingen, die ich dort gesehen hatte. Ich zeichnete die gefüllte und die Konturversion direkt in Fontographer und konstruierte die Formen neu, statt vorhandene Schablonen anzupassen.

Das Design trug die zweckmäßigen Eigenschaften maschinell geschnittener Buchstaben: rechtwinklige Formen, funktionale Unterbrechungen und eine stumpfe Geometrie für Kisten oder Beschilderungen. Ich wollte, dass sie in industriellen oder anderen praktischen Zusammenhängen verwendet werden konnte, in denen diese Direktheit passte.

Wie damals üblich veröffentlichte ich Braeside mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Über die Jahre nahm ich kleine Korrekturen vor, änderte die Schrift aber nie wesentlich. Im

November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei. Obwohl sie gelegentlich im Einsatz auftauchte, begegnete ich ihr nie in einem bemerkenswerten Projekt.

Bramalea Beauty



Ich veröffentlichte Bramalea Beauty am 3. Oktober 1999. Sie war eine abgenutzte Grunge-Schrift, schnell hergestellt, indem ich Primer Regular in Photoshop mit Alien-Skin-Filtern bearbeitete und das Ergebnis automatisch nachzeichnen ließ. Ich ergänzte keine Formen, die nicht schon in Primer Regular vorhanden waren. Im Grunde war es eine aufgeraute Version eines vorhandenen Designs, die unattraktiv und beunruhigend aussehen sollte.

Ich hatte bei der Gestaltung keine konkrete Verwendung im Sinn. Es war eher ein schnelles Experiment als ein sorgfältig geplantes Projekt. Nach ihrer Veröffentlichung blieb die Schrift weitgehend unangetastet, ohne nennenswerte Aktualisierungen über die Jahre.

Wie meine anderen frühen Arbeiten erschien sie zunächst mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich Bramalea Beauty für gemeinfrei. Ich habe sie nie in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Breamcatcher



Ich veröffentlichte Breamcatcher am 26. Oktober 2014. Das Design wurzelte in Art-déco-Buchstaben der 1920er Jahre und orientierte sich eng am Notenblatt zu „With Every Breath I Take“ aus dem Film „Here is My Heart“ mit Bing Crosby und Kitty Carlisle. Die ursprünglichen Buchstaben waren ungewöhnlich locker gesetzt. Das vermittelte nicht nur Luxus, sondern schuf auch Platz für lange Diagonalen in Zeichen wie K und R. Ich bewahrte dieses Merkmal, da es zentral für Breamcatchers Charakter war.

Die erste Veröffentlichung enthielt nur Regular, die ich mit einer Lizenz für kommerzielle Nutzung kostenlos bereitstellte. Sie wurde eine meiner weiter verbreiteten Veröffentlichungen der 2010er Jahre und zirkulierte stetig online.

Am 10. März 2022 erweiterte ich Breamcatcher um Italic, Bold und Bold-Italic zu einer Familie mit vier Schnitten. Bei den Kursiven halfen RMX Tools teilweise an geschwungenen Bereichen, doch die abschließenden Anpassungen erfolgten von Hand. Die fetten Strichstärken wurden gezeichnet statt mechanisch erzeugt. Die Aktualisierung erweiterte auch die Abdeckung auf die meisten Sprachen mit lateinischer Schrift sowie Griechisch und Kyrillisch. Technische Verbesserungen umfassten Prime-Zeichen bei Unicode 2032 und 2033, weitere Währungssymbole und ein neu gestaltetes großes ß an der richtigen Unicode-Position. Das Kerning wurde leicht verfeinert und die OpenType-Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner erweitert.

Breamcatcher bleibt verfügbar und wird weiterhin regelmäßig heruntergeladen. Konkrete Projekte kann ich zwar nicht nennen, doch sie gehört zu den wenigen meiner Schriften aus dieser Zeit, die beständig genutzt werden.

Bristles



Ich veröffentlichte Bristles am 4. September 2007. Das Design begann als Experiment mit FontLabs Mischfunktion, bei dem ich meine früheren Schriften Skirt und Bleeker im Verhältnis 50 zu 50 kombinierte. Das erste Ergebnis war chaotisch. Deshalb investierte ich viel Zeit in Kerning, Abstände und Akzente und baute Formen neu auf, die nicht richtig verschmolzen waren, etwa unpassende Sternchen oder kollidierende Q-Schwänze. Nachdem die Struktur stabil war, ergänzte ich OpenType-Paarersetzungen: Bestimmte Buchstabenkombinationen lösten alternative Formen aus und gaben der Schrift einen weniger mechanischen Rhythmus.

Für das abgenutzte Aussehen exportierte ich die bereinigte Version und setzte Text in Photoshop. Mit Grafiktablett und texturiertem Pinsel trug ich gemalte Striche auf. Dann ergänzte ich simuliertes Filmkorn mit der Fotobearbeitungssoftware Exposure. Ich wandelte die Texturen in 1-Bit um, ließ sie automatisch nachzeichnen und bereinigte die Konturen in FontLab. Das Ergebnis hatte den Charakter verwitterter gemalter Schilder, deren Buchstaben kaum noch an ihrem Hintergrund zu haften schienen.

Am 11. Juni 2021 aktualisierte ich Bristles technisch. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte eine Unstimmigkeit zwischen den Dickten von Leerzeichen und

geschütztem Leerzeichen und passte vertikale Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Das Design selbst blieb unverändert. Ich habe Bristles nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie steht aber weiterhin für eines meiner stärker vom Prozess geprägten Experimente mit digitalem Mischen und Textur.

Budmo



Ich veröffentlichte Budmo am 7. Dezember 1998. Damals gab es keine kostenlose digitale Option für klassische Glühbirnen-Leuchtschriften, also schuf ich eine. Die Grundformen orientierten sich locker an Futura-Nachahmungen des frühen 20. Jahrhunderts und gaben dem Design eine geradlinige serifenlose Struktur. Die Herausforderung waren die Abstände. Es reichte nicht, einfach Kreise auf Buchstaben zu setzen. Ich beurteilte die Platzierung optisch und baute die Buchstaben so auf, dass die Glühbirnen gleichmäßig über die Formen verteilt waren.

Die erste Veröffentlichung enthielt zwei kostenlose Schnitte: Budmo Jiggler, eine gefüllte Ausführung mit Glühbirnen, und Budmo Jigglish als Konturbegleiterin. Für unterschiedliche Glühbirnenfarben oder Effekte war Handarbeit in Anwendungen wie Photoshop nötig. Am 8. Juni 2010 erweiterte ich Budmo um drei zusätzliche kostenpflichtige Schnitte zu einem Ebenensystem: Budmo Honk als Konturebene, Budmo Solid als Buchstabenebene und Budmo Bulbs als Glühbirnenebene. Ich kopierte dafür die ursprüngliche Jiggler-Schrift und entfernte für jede Ebene die jeweils betreffenden Formen. Damit konnten Designer die Ebenen stapeln, Glühbirnen unabhängig einfärben und Leuchteffekte anwenden.

Mit der Zeit verfeinerte ich die Familie, überarbeitete Akzente, passte Abstände an und führte klassenbasiertes Kerning ein. Bei der Pflege mehrfarbiger Schriften mussten Änderungen an der Schrift mit den kombinierten Ebenen erfolgen. Sonst hätten die getrennten Ebenen ihre Ausrichtung zueinander verloren. Einmal experimentierte ich mit ausgefüllten Punzen in B und R, kehrte kurz darauf aber zum ursprünglichen Design mit offenen Punzen zurück.

Budmo verbreitete sich rasch und blieb eine meiner meistverwendeten Schriften. Ich sah sie bei Pride-Paraden, auf kommerziellen Schildern und sogar als echte Leuchtschilder aus Metall mit funktionierenden Glühbirnen. Zum Zeitpunkt des Schreibens verwendet KFC sie in Japan. Kürzlich sah ich sie auch in einem Einkaufszentrum in Nagoya als tatsächliches Glühbirnen-Leuchtschild. Jiggler und Jigglish bleiben kostenlos verfügbar, während die Ebenenschnitte weiterhin kostenpflichtig angeboten werden.

Built



Ich veröffentlichte Built am 18. November 2008. Die Familie reichte von Extra-Light bis Bold. Jede dünnere Strichstärke war schmaler gezeichnet als die dickeren. So konnten Redakteure Strichstärke und Größe gemeinsam anpassen und Überschriften höher wirken lassen, ohne breitere Versionen zu benötigen. Ein besonderes Merkmal war das spitze N, inspiriert vom Chanel-Logo. Damit konnte der diagonale Strich kräftig bleiben und trotzdem in eine schmalere Form passen. Die Kursiven entstanden zunächst durch

mechanisches Neigen der aufrechten Schnitte. Dann zeichnete ich sie mit schmaleren Proportionen und lockereren Abständen neu, damit sie ohne steilen Winkel gut in Überschriften funktionierten.

Built war eigens für Nachrichtenüberschriften in gedruckten und digitalen Medien gedacht. Ich stellte sie mir neben Fließtext mit Serifen vor: eine kompakte Überschriftenbegleiterin für unterschiedliche Spaltenbreiten. Trotz des Aufwands verkaufte sich die vollständige Familie schlecht und fand unter Designern kaum Anklang.

Einige Jahre später führte ich Built Titling ein, eine reine Versalversion mit kostenloser Lizenz für kommerzielle Nutzung. Diese Veröffentlichung war viel erfolgreicher, weil die meisten Nutzer keine Kleinbuchstaben brauchten. Built Titling wurde in YouTube-Vorschaubildern und Videotiteln verbreitet. Ich bemerkte sie auch in Sendegrafiken einiger amerikanischer Nachrichtensendungen, besonders in Bauchbinden.

Die ursprüngliche Built-Familie wurde nach ihrer Veröffentlichung nie aktualisiert. Built Titling zeigte dagegen, wie die Vereinfachung eines Designs passend zu tatsächlichen Anwendungen ihm viel größere Sichtbarkeit geben konnte.

Bullpen



Ich veröffentlichte Bullpen am 14. März 2001. Sie basierte auf den Überschriften der Leserbriefsektion „Bullpen“ alter Marvel-Comics. Ich zeichnete die drei ursprünglichen Schnitte – Regular, Italic und eine schattierte Kursive namens 3D – vollständig neu in FontLab und leitete aus den wenigen vorhandenen Beispielen ein Alphabet ab.

Die schattierte Kursive sollte den Comiceffekt direkt aufgreifen. Später entdeckte ich, dass die ursprüngliche Vorlage in den Marvel-Comics Gonzales Clarendon war, obwohl meine Version deutlich davon abwich.

Das Design betonte rechtwinklige Konstruktion. Gegenüber einer traditionellen Clarendon war Bullpen quadratischer und schwerer, mit Slab-Serifen als vollständig ungekehlten Rechtecken. Die kräftigen mechanischen Kurven und stumpfen Enden gaben ihr einen stabilen industriellen Ton.

Am 7. Mai 2012 baute ich Bullpen als größere Familie neu auf. Ich nutzte die früheren Konturen als Grundlage, überarbeitete aber Abstände, Proportionen und Sprachunterstützung und ergänzte Griechisch. Die Familie wuchs auf sieben Strichstärken mit Kursiven plus 3D. Dabei wurde der ursprünglich Regular genannte Schnitt in Heavy umbenannt. Die kostenlosen Schriften waren nun Heavy, Heavy Italic und 3D.

Ich pflegte Bullpen weiter mit technischen Aktualisierungen. Am 9. Oktober 2024 ordnete ich die Strichstärkennamen neu: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin, und Ultra-Light wurde Hairline. Diese Veröffentlichung brachte auch Verbesserungen: ein engeres Auslassungszeichen, eine erweiterte OpenType-Bruchfunktion und die Entfernung veralteter Zeichen wie L mit Punkt. Auch einige Konturprobleme in 3D und Hairline wurden korrigiert.

Bullpen verbreitete sich in den 2000er Jahren weit. Ich sah sie oft verwendet, erinnere mich aber nicht an konkrete Projekte. Sie bleibt eine meiner stabileren Slab-Serif-Familien, deren Comicursprung zu einer ausgesprochen quadratischen Interpretation des Clarendon-Genres führte.

Bulltoad



Ich veröffentlichte Bulltoad am 14. November 2006. Die Idee war eine Schriftfamilie mit Symbolen in den Punzen, als thematische Varianten für redaktionelle Anwendungen. Ich begann mit einer Grundschrift und platzierte eine Instanz eines Sternsymbols in jeder Punze. Nachdem die Positionen feststanden, konnte ich dieses Symbol durch andere austauschen und effizient mehrere Versionen erzeugen. Nach dem Zerlegen der zusammengesetzten Glyphen wurde jede Variante eine separate Schrift.

Das Ergebnis waren 32 Schriften mit unterschiedlichen Symbolthemen. Die Auswahl war breit und umfasste etwa Apfel, Ahornblatt, Fadenkreuz, Kruzifix, Totenkopf, Friedenszeichen, Smiley, Blitz und weitere Symbole. Redakteure sollten eine passende Schrift für ihr Thema wählen können, sei es Politik, Religion, Lifestyle oder allgemeine Beiträge.

Bulltoad blieb nach der Veröffentlichung unverändert. Es wurden nur eine Handvoll Exemplare verkauft, und ich bin ihr nie im Einsatz begegnet.

Burnaby Stencil



Ich veröffentlichte Burnaby Stencil am 11. Oktober 2007. Das Design sollte an urbane Schablonenbuchstaben erinnern, kompakt und bewusst grob. Ich begann mit einem konventionellen digitalen

Entwurf aus superelliptischen Formen, entsprechend meiner damaligen Zeichenweise. Noch vor der Textur führte ich Unregelmäßigkeiten ein, indem ich Drehwinkel von Hand versetzte und Ligaturenpaare für weniger Gleichförmigkeit gestaltete.

Nach der sauberen Version entwickelte ich den Sprühfarbeneffekt in Photoshop. Ich baute ein System geschichteter Texturen, jeweils leicht versetzt, um sichtbare Wiederholungen zu vermeiden. Eine Ebene verwendete kachelbare Difference Clouds, um ungleichmäßige Bereiche dünner und dichter Farbdeckung zu schaffen. So bekam jede Glyphe natürliche Variation. Anschließend wurden die texturierten Konturen automatisch nachgezeichnet und für die endgültige Verwendung bereinigt.

Am 15. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die die Dateigröße reduzierte und die Schrift in Browsern schneller laden ließ. Außerdem entfernte ich veraltete Zeichen, korrigierte die Breite des Auslassungszeichens, verfeinerte Konturen und passte vertikale Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Für Desktop-Nutzer waren die Änderungen weniger auffällig. Ich habe sie zwar nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie verkaufte sich beständig.

Burnstown Dam



Ich veröffentlichte Burnstown Dam am 17. Dezember 1998. Sie war meine Interpretation von Effektschriften aus Scheunenbrettern. Ich übertrieb das Konzept aber so, dass sich die Planken unmöglich bogen, als wären sie aus Gummi. Die Buchstaben wurden von Hand in Fontographer gezeichnet, mit verspielten Details: Satzzeichen wie

Nägel, ein Sternchen als Sheriffstern und ein At-Zeichen als Cowboyhut. Das O bog sich zu einem perfekten Kreis und verstärkte die bewusst absurde Qualität.

Anfangs mussten Nutzer für Farbeffekte ihre Hintergründe von Hand ergänzen. Später erstellte ich getrennte Hintergrund-, Vordergrund- und Nagelebenen, indem ich die Grundschriften duplizierte und aus jeder Ebene die unnötigen Teile entfernte. So konnten Designer leichter Farbe hinzufügen. Am 26. April 2005 veröffentlichte ich eine größere Aktualisierung: Ich ergänzte Akzente, reparierte Grafikfehler und ersetzte mechanisch gefettete Kapitälchen durch richtig neu gezeichnete Versionen. Darüber hinaus erhielt die Familie nur kleine Verbesserungen an vertikalen Metriken und Kerning-Klassen.

Ich dachte bei Burnstown Dam ausschließlich an Country- und Western-Zusammenhänge, und dort fand sie auch hauptsächlich Verwendung. Sie erschien oft auf preiswerten Zusammenstellungen alter Fernsehsendungen oder Country-Alben, wo ihre Albernheit zu unbeschwerten Themen passte. Sie war nicht die erste Effektschrift aus Planken und Nägeln. Ihr übertriebener Stil machte sie aber zu einer der weniger ernsthaften und deshalb in diesen Nischen weiter verbreiteten.

Wie damals üblich erschien die Schrift ursprünglich mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 2. April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Burpology



Ich veröffentlichte Burpology am 3. November 2021. Sie entstand aus einem Projekt, für das ich blasenartige Buchstaben für personalisierte Hundeleinen brauchte und keine passende vorhandene Schrift fand. Das Design griff die Tradition weicher Cartoonbuchstaben der 1960er und 1970er Jahre auf, mit Bezügen zu Schriften wie West Bubblegum und Markenstilen wie Bubble Yum und Burger King.

Ich konstruierte die Zeichen digital in FontLab statt zunächst auf Papier. Um das gleichförmige Aussehen zu vermeiden, das durch Kontrollpunkte an orthogonalen Extremstellen entsteht, drehte ich jede Glyphe um 45 Grad, vereinfachte und bereinigte die Formen, drehte sie zurück und korrigierte die Ergebnisse. Dieser Drehtrick erzeugte glattere, unregelmäßigere Konturen, die zur verspielten Wirkung beitrugen. Die Formen sind schwer, mit kleinen Punzen, engen Abständen und bewussten Ungleichmäßigkeiten.

Für einen stärkeren handgezeichneten Eindruck nahm ich 79 alternative Glyphen auf, die durch eine OpenType-Funktion zum wechselnden Einsetzen von Varianten automatisch ersetzt werden. So variieren wiederholte Buchstaben und Ziffern, und die Schrift vermeidet mechanische Wiederholungen. Burpology blieb eine Familie mit einem Schnitt und wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Butterbelly



Ich veröffentlichte Butterbelly am 7. Dezember 1998, als experimentelle modulare Schriften beliebt waren. Die Anregung kam von Designer Republics Arbeit am PlayStation-Spiel Wipeout. Dort entstanden Buchstaben durch das Zerlegen einer Microgramma-Ziffer 8. Ich ging ähnlich vor, legte aber die Struktur von Siebensegment-LCD-Anzeigen in Uhren und Taschenrechnern zugrunde.

Butterbelly war als Versalschrift gestaltet. An den Kleinbuchstabenpositionen ergänzte ich jedoch Unicase-Varianten, wenn sich Groß- und Kleinbuchstaben stark unterschieden, etwa E und e. Bei übereinstimmenden Formen wie O und o ließ ich sie unverändert. So entstand ein modulares, blockiges Alphabet, das eher die Designtrends der späten 1990er Jahre als zeitlose typografische Prinzipien widerspiegelte.

Wie damals üblich veröffentlichte ich Butterbelly mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. 2005 ergänzte ich einige Akzente, ansonsten blieb sie im Wesentlichen unverändert. Am 2. November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei. Ihre Verbreitung war gering, und ich sah sie nie in bemerkenswerten Projekten.

Buxotic



Ich veröffentlichte Buxotic am 23. Mai 2006. Es war eine experimentelle Schrift, deren Buchstaben ich in seltsame, aufwendige Formen jenseits üblicher typografischer Normen trieb. Üppige Kurven verbanden sich mit spitzen, stacheligen Details zu einer bewusst schwer einzuordnenden Mischung. Ich zeichnete direkt in FontLab ohne vorbereitende Skizzen und arbeitete eher improvisierend als planend. Der Name stammt von Filmemacher Russ Meyers Wort „Buxotic“, einem Kofferwort aus buxom und exotic, das zur Exzentrik des Designs zu passen schien.

Die Schrift war nie für praktischen Alltagsgebrauch gedacht. Sie war eher eine Übung darin, die Lesbarkeit auszureizen und dabei noch erkennbare Strukturen zu bewahren. Ich stellte mir keine konkreten Anwendungen vor, und sie blieb eines meiner eher konzeptionellen Projekte.

Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung: Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte Kurvenfehler einiger Konturen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige Formen und verschob die alten nach Unicode 201B und 201F. Außerdem passte ich die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Im November 2022 erklärte ich Buxotic für gemeinfrei.

Ich habe sie nie in irgendeinem Projekt gesehen. Vielleicht wurde vor ihrer kostenlosen Verfügbarkeit nicht einmal ein einziges Exemplar verkauft.

Byington

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Byington am 29. März 2005 als Auftragsarbeit für Roxio. Gesucht war eine Schrift für DVD-Menüs in Toast, mit der Autorität von Trajan, aber an Videoauflösung anpassbar. Trajan selbst hatte keine Kleinbuchstaben, also entwickelte ich welche anhand von Sabon. Ich scannte eine alte Metallversion von Sabon und legte sie als Orientierung auf eine Hintergrundebene. Oberlängen, Unterlängen und x-Höhe passte ich jedoch an die Trajan-artigen Großbuchstaben an. So entstanden Kleinbuchstaben ohne stiftartige Details, die bei einem gemeißelten, konstruierten Aussehen blieben.

Für gute Funktion auf Fernsehbildschirmen testete ich das Design durchgehend in niedrig aufgelösten Vorschauen ohne Hinting. Ich vermied feine, dünne Details, die beim Zeilensprungverfahren verschwunden wären, und gestaltete dickere, robustere Serifen als bei einer herkömmlichen Trajan. Byington erschien kostenpflichtig in Regular, Italic und Bold. Die Kursiven waren mäßig geneigt und nicht stark stilisiert, denn Lesbarkeit in DVD-Menüs hatte Vorrang vor dekorativem Schwung.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Byington technisch. Ich korrigierte eine Unstimmigkeit zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, gestaltete den Bruchschrägstrich neu, verbesserte die Bruchunterstützung und entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Außerdem ergänzte ich Prime-Zeichen bei Unicode 2032 und 2033, korrigierte Panose-Schrift-ID-Einstellungen und passte vertikale Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Das Kerndesign blieb unverändert.

Außerhalb von Roxios Software erschien Byington in keinen bemerkenswerten Projekten, verkaufte sich aber recht gut.

Caldstone



Ich veröffentlichte Caldstone am 31. Januar 2025. Damals betrachtete ich sie nach fast dreißig Jahren Schriftgestaltung als meine letzte Schrift. Inzwischen hatte ich bemerkt, dass selbst kostenlose Veröffentlichungen kaum noch Aufmerksamkeit erhielten. Der Aufwand für die Bewerbung neuer Display-Schriften lohnte sich nicht mehr. Caldstone wurde ein Weg, dieses Kapitel abzuschließen.

Das Design entstand aus meinem Interesse an psychedelischen Buchstaben und der Wiederbelebung edwardianischer Gestaltung. Zuerst zeichnete ich Extra-Bold Expanded, eine Serifenlose mit dekorativen Schnörkeln und Spornen, die eher für Serifenschriften typisch sind. Diese Merkmale wurden von Hand gezeichnet. Sie sind nicht mechanisch präzise, wirken aber einheitlich. Für die anderen Master verwendete ich ein schriftlich festgehaltenes System von Versatzwerten, um die Ornamente über Strichstärken und Breiten passend zu skalieren. Die variable Version besitzt drei frei kombinierbare Achsen: Breite, Strichstärke und Neigung.

Caldstone wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert. Mit Stand September 2025 habe ich kein einziges Exemplar verkauft. Das bestätigte meine Entscheidung, mich von der Produktion neuer Schriften zurückzuziehen.

Camulogen



Ich veröffentlichte Camulogen am 10. Juli 2012. Sie basierte auf französischen Plakatbuchstaben des späten 19. Jahrhunderts, besonders kompakten serifenlosen Titelschriften in Werbung für Orte und Produkte wie Folies Bergère, die Exposition Universelle von 1889, Chocolat Menier und Menthe-Pastille. Ziel war, die kräftigen, schweren Buchstaben jener Zeit einzufangen, bei denen Einfachheit und Wirkung wichtiger waren als Feinschliff.

Ich konstruierte die Schrift von Hand in FontLab, mit unregelmäßigen Strichbreiten und Kurven ohne geometrische Präzision. Die leichten Verzerrungen gaben ihr den rauen Charakter handgemalter Plakate der Belle Époque. Camulogen erschien als einzelner kostenpflichtiger Schnitt und wurde seit ihrer Veröffentlichung nie erweitert oder überarbeitet.

Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie war aber als Werkzeug für Designer gedacht, die das direkte, kraftvolle Aussehen französischer Werbung des späten 19. Jahrhunderts suchten.

Canada 1500/Canada 150



Ich veröffentlichte Canada 150 am 30. Juni 2017 als Schrift zum 150. Jahrestag der kanadischen Konföderation. Das Projekt begann Ende 2014 mit Mesmerize, einer kostenlosen Schrift mit achtzig

Schriftschnitten, die ich entworfen hatte. 2015 kontaktierte mich Grant Johnson vom Canada 150 Federal Secretariat, weil einige Schriftschnitte von Mesmerize für das Logo zum 150. Jubiläum angepasst werden sollten. Ich bot an, kostenlos eine maßgeschneiderte Schriftfamilie zu erstellen, und beschloss, die Sprachabdeckung über Englisch und Französisch hinaus auf indigene Sprachen auszudehnen. Darum hatte mich niemand gebeten; der Entschluss entsprang meiner eigenen Überzeugung, dass eine Schrift für ein nationales Jubiläum alle Völker Kanadas repräsentieren sollte. Die Recherche zu den Sprachen British Columbias erwies sich als schwierig, da ihre Orthografien nicht durchgängig dokumentiert waren. Ich tat aber mein Bestes, um ungewöhnliche Zeichen und Akzente aufzunehmen, wo immer ich konnte.

Canada 150 war anfangs nur über ein Antragsverfahren auf der Website des Sekretariats erhältlich. Nach dem Ende der offiziellen Feierlichkeiten machte ich sie unter dem Namen Canada 1500 öffentlich zugänglich. Etwa zu dieser Zeit sprach mich Constance Adams darauf an, den Entwurf für eine bemannte Marsmission anzupassen. Für diese Version ergänzte ich wissenschaftliche und raumfahrtbezogene Glyphen. Zusätzlich zu den standardisierten astrologischen und astronomischen Symbolen, die bereits in Unicode vorhanden waren, schuf ich viele weitere für Monde, Asteroiden und Himmelskörper und ordnete sie dem Bereich Private Use Area zu, für Beschriftungen von Raumfahrzeugen und Schilder auf einer Marsbasis.

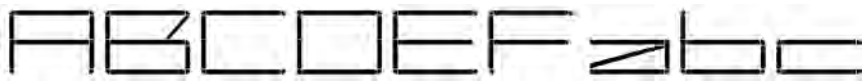
Die Veröffentlichung von Canada 150 und 1500 löste in der Designbranche eine Kontroverse aus. Einige Fachleute beanstandeten, dass die Regierung auf eine kostenlose Schrift zurückgegriffen hatte, statt einen bezahlten Entwurf in Auftrag zu geben. Die Debatte wurde Teil einer größeren Diskussion darüber, wie kostenlose Ressourcen die Kreativbranche beeinflussen.

Trotzdem wurde ich nach Ottawa eingeladen, um bei den Feierlichkeiten am 1. Juli im VIP-Bereich auf dem Parliament Hill zu sitzen. Ironischerweise wurde die Schrift selbst weniger verbreitet eingesetzt als erwartet; viele Designer entschieden sich stattdessen für ähnlich aussehende Alternativen.

Am 26. Juli 2025 veröffentlichte ich eine neue Version von Canada 1500 mit erweitertem Zeichenumfang. Dazu gehörten in Unicode 16.0 hinzugekommene Zeichen wie Latin Capital Letter Lambda (U+A7DA), Latin Small Letter Lambda (U+A7DB) und Latin Capital Letter Lambda with Stroke. Außerdem ergänzte ich UCAS-Zeichen, die in Carrier (Dakelh), Chipewyan (Dënesųłinë) und Nattilik verwendet werden. Im Laufe der Zeit erschien Canada 1500 auf Websites für kostenlose Schriften wie Dafont und 1001fonts.com und erreichte so ein größeres Publikum.

Ich habe kaum bemerkenswerte Einsätze gesehen, aber es gab ein besonderes Projekt namens Omushkego, eine maßgeschneiderte Version, die Kindern beim Lernen von Cree helfen sollte. Für diese Version ergänzte ich OpenType-Code, damit die Lernenden Zeichen mit eigens festgelegten Tastenkombinationen auf einem Mac erzeugen konnten. Canada 1500 ist weiterhin gemeinfrei und für jeden frei verfügbar, der sie verwenden möchte.

Capacitor



Ich veröffentlichte Capacitor am 7. Dezember 1998 als eine Art Experiment mit segmentierter LCD-Typografie. Der Name bezieht sich auf den kapazitiven Aufbau eines LCD-Segments: zwei transparente Elektroden, getrennt durch eine dünne Schicht

Flüssigkristall, die als Dielektrikum dient. Statt vorhandenen Segmentanordnungen zu folgen, entwarf ich ein völlig fiktives System, das die üblichen Muster von Digitaluhren und Taschenrechnern vermied.

Capacitor wurde schließlich zu einem ultrabreiten segmentierten Entwurf mit ungewöhnlich dünnen Strichen. Darüber hinaus konnten sich Ecken und Verbindungsstellen auf Arten verbinden, die bei echten Anzeigen keinen Sinn ergeben würden. Deshalb beschreibe ich die Schrift als unpraktisch: Ab einem bestimmten Komplexitätsgrad segmentierter Zeichen kann man genauso gut ein Punktmatrixsystem verwenden. Ich erstellte die Glyphen, indem ich eine Vorlage mit sämtlichen aktivierten Segmenten baute, sie für den ganzen Zeichensatz vervielfältigte und dann für jeden Buchstaben die unerwünschten Teile löschte.

Das Ergebnis war eine Schrift mit einem seltsamen, technischen Erscheinungsbild, wie etwas, das man im Hintergrund einer Science-Fiction-Kulisse erhaschen könnte: mehr Atmosphäre als Lesbarkeit. Anfangs veröffentlichte ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für die kommerzielle Nutzung, und im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung, aber ich habe sie für alle verfügbar gelassen, die neugierig genug sind, mit dieser unwahrscheinlichen Konstruktion zu arbeiten.

Carbon

ABCDEFGHIJK12345

Ich stellte Carbon am 13. April 1999 vor. Der Name stammt von einer Variante, Carbon Phyber, mit einer von Kohlefaser angeregten Textur. Damals überraschte mich, dass keine andere Schrift Carbon hieß. Seitdem sind allerdings viele weitere unter diesem Namen erschienen.

Das Design begann mit einer einfachen Idee: eine Kapselform, also eine längliche Pillenform, als Grundlage möglichst vieler Zeichen wiederzuverwenden. Ein „O“ mit flachen Seiten passt von selbst dazu. Ich versuchte, diese Geometrie durch das ganze Alphabet zu ziehen. Das Ergebnis war ein geometrisches Unicase-Design mit brutalistischem, systematischem Charakter.

2012 erweiterte ich Carbon zu einer vollständigen Familie. Zuerst bereinigte ich die schwerste Strichstärke gründlich, um die Buchstabenformen einheitlich zu machen. Dann schuf ich den dünnsten Schnitt und interpolierte mit FontLabs Mischwerkzeug die Zwischenstärken, schrittweise statt entlang einer kontinuierlichen Achse. Ich hielt die Stammstärken auf Papier fest, um die Übergänge zu kontrollieren. Dadurch wuchs Carbon auf sieben Strichstärken mit Kursiven und insgesamt 42 Schnitte. Neben den gefüllten Formen ergänzte ich Carbon Phyber mit sechseckiger Netztextur und Carbon Fence mit diagonalem Gittereffekt. Die texturierten Versionen mussten bei jeder Überarbeitung der Familie neu erzeugt werden, weil sie sich nicht ohne Neubeginn bearbeiten ließen.

Im Oktober 2024 ordnete ich die Strichstärkennamen neu: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin, und Ultra-Light wurde Hairline. Diese Aktualisierung ergänzte auch ein

Paragrafenzeichen und korrigierte kleine Fehler der Texturvarianten. Über die Jahre sah ich Carbon in Hightech- und Automobilzusammenhängen, passend zu ihrem technisch konstruierten, modularen Aussehen. Kein einzelner Einsatz sticht jedoch hervor. Ursprünglich veröffentlichte ich sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, und sie gehört noch heute zu meinem Katalog.

Cardigan



Ich veröffentlichte Cardigan am 8. Januar 2008. Der Name sollte Wärme und Behaglichkeit anklingen lassen, Eigenschaften, die ich in ein serifenloses Design bringen wollte. Von Anfang an strebte ich Eignung für längere Texte an, bei zugleich lockerem Ton.

Die Buchstaben waren geradlinig und traditionell, von Grund auf ohne Anleihen bei früheren Arbeiten aufgebaut. Ich konzentrierte mich auf den Rhythmus der Kleinbuchstaben und testete sie in Absätzen, um die Lesbarkeit über längere Strecken zu prüfen. Die Feinabstimmung des Grauwerts beschäftigte mich weniger als der Gesamtfluss. Ein besonderes Merkmal waren die Ziffern mit einer dezenten, von klassischen Formen angeregten Welligkeit. Dieses kleine Detail sollte die ansonsten neutrale Struktur weicher machen und etwas Persönlichkeit hinzufügen.

Cardigan erschien in drei Strichstärken – light, regular und bold – jeweils mit Kursiven. Vorrangig war sie für Lesbarkeit gestaltet, sollte aber auch etwas Ungezwungenheit tragen. Ich habe sie nicht in

bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie spiegelt aber meinen Versuch wider, funktionale Textgestaltung mit einer zugänglicheren Stimmung zu verbinden.

Carouselambra



Ich veröffentlichte Carouselambra am 15. Juli 2008. Ich benannte sie nach einem weniger bekannten Stück aus Led Zeppelins Album In Through the Out Door; der Bezug sollte nicht zu offensichtlich sein. Das Projekt entstand aus meiner jugendlichen Begeisterung für die Buchstaben von „Houses of the Holy“, die ich seit Mitte der 1980er Jahre nachahmte. Als ich die Schrift entwarf, waren nur die Wörter „Led Zeppelin“, „The Song Remains the Same“ und „Houses of the Holy“ verlässliche Vorlagen. Andere Stücke wie das Knebworth-Plakat von 1979 schienen aus einer anderen Hand zu stammen und passten nicht zu der vom Jugendstil beeinflussten Ästhetik, die ich einfangen wollte.

Technisch basiert die Schrift auf Arts-and-Crafts- und edwardianischen Schrifttraditionen, besonders den ineinandergreifenden Anordnungen. Ich baute die Bestandteile einzeln und kombinierte sie von Hand zu Ligaturen. Bei Bedarf verlängerte oder änderte ich Elemente, etwa horizontale Striche von T, L und Z. Wie weit ich das Ineinandergreifen treiben sollte, war schwer zu bestimmen, denn die Originale waren nie Teil eines vollständigen Alphabets, sondern handgezeichnete Buchstaben mit wenigen Beispielen.

Carouselambra erschien zunächst kostenpflichtig und tauchte später auf offiziellen Led-Zeppelin-Fanartikeln auf. Im Juni 2021 aktualisierte ich sie: Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte Unstimmigkeiten zwischen den Dickten von Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen und ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen, manchmal Maler-Anführungszeichen genannt, durch richtige Formen. Die älteren blieben bei Unicode 201B und 201F zugänglich. Auch die vertikalen Metriken wurden für bessere Kompatibilität zwischen Browsern angepasst, ohne Auswirkungen auf Adobe-Anwendungen.

Caryn



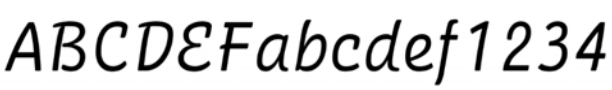
Ich veröffentlichte Caryn am 7. November 2005. Ich wollte eine lockere, zugängliche Pinselschrift, ohne in grobe Handschrift oder ausgefeilte Kalligrafie abzudriften. Ich zeichnete mit einem Grafiktablett in einem Stil, der an eine abgeflachte ovale Speedball-Feder erinnerte. Die Striche hielt ich kurz und ergänzte Schnörkel. Ich glättete sie gerade genug für Lesbarkeit, bewahrte aber den ungleichmäßigen Rhythmus schnellen Schreibens.

Das Design war für bescheidene Anwendungen wie Beschilderungen oder Etiketten gedacht, nicht für großformatigen Display-Satz. Ich erwartete nicht, dass es in größeren Größen bestehen würde. Deshalb zielte ich auf ein Aussehen wie beiläufige Schrift auf einer Verpackung oder einem Glasetikett.

Im Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und korrigierte vertikale Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern.

Caryn war immer kostenpflichtig und wurde nie als kostenlose Schrift angeboten. Der Name hat persönliche Bedeutung und stammt von einer langjährigen befreundeten Person. Für mich ist er ebenso eine private Erinnerung wie ein berufliches Projekt.

Catwing



Ich veröffentlichte Catwing am 27. Mai 2009. Das Design entstand aus meinem Interesse an manuellen Schreibmaschinen. Ich entschied mich aber für proportionale statt feste Dickten. Dadurch konnte ich die üblichen Abstandskompromisse vermeiden: kein gequetschtes M und keine zusätzlichen Leerflächen am I. So konnten die Buchstaben natürlicher atmen. Catwing wurzelt in meiner Arbeit an zuschaltbaren Untertiteln und basiert auf einer früheren Cinecav-Script-Version, die ausschließlich für Hersteller von Fernsehern und Set-Top-Boxen bestimmt war. Damit konnte ich diesen Schreibschriftstil für ein breiteres Publikum anpassen.

Anregungen kamen von kursiven und schreibschriftartigen Schreibmaschinenschriften, besonders IBM Selectric Scribe, Olympia SF Deluxe und Olivetti Lettera 33. Diese Maschinen zeigten, wie gut Schreibschrift-Großbuchstaben miteinander funktionieren konnten. Das war entscheidend, da zuschaltbare Untertitel oft nur in Großbuchstaben erscheinen. Catwing sollte denselben Zusammenhalt tragen und dabei digital brauchbar bleiben.

Ich veröffentlichte zwei Schnitte. Regular bot saubere Schreibschriftformen, Fuzz simulierte unregelmäßige Schreibmaschinentextur. Für Fuzz baute ich in Photoshop ein System kachelbarer Ebenen und versetzte sie per Aktion in

verschiedene Richtungen. Jedes Ergebnis wurde auf ein 1-Bit-Raster reduziert, automatisch nachgezeichnet und von Hand bereinigt. Ich ergänzte Ligaturen für häufige Buchstabenpaare, damit die Textur nicht repetitiv wirkte.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Catwing: Ich entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion, ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen und verfeinerte Konturen. Catwing war immer kostenpflichtig, nie kostenlos. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie bleibt aber eine Verbindung zwischen der Ästhetik von Schreibmaschinen-Schreibschriften und der technischen Disziplin von Untertitelschriften.

Ceroxa



Ich veröffentlichte Ceroxa am 26. Oktober 2006. Der Name ist erfunden und wurde einfach gewählt, weil er unheilvoll klang und zur gewünschten Stimmung passte. Ich wollte eine Schablonenschrift, die wie auf eine Wand gesprüht aussah und die technische Präzision DIN-artiger Formen mit der Rauheit urbaner Buchstaben verband. Die Grundstruktur kam von Milibus, die ich früher im selben Jahr geschaffen hatte. Ich vereinfachte und veränderte sie, entfernte Sporne und bewegte sie in eine minimalere, technisch konstruierte Richtung. Kreuzförmige Schablonenstege deuteten Fadenkreuze an und gaben dem Design einen schwachen Bezug zu futuristischen Waffen.

Für die Sprühfarbentextur baute ich aufwendige Grunge-Ebenen in Photoshop und ergänzte simuliertes Filmkorn mit dem Plug-in Exposure. Die Ergebnisse wurden in 1-Bit-Raster umgewandelt, automatisch nachgezeichnet und mühsam von Hand bereinigt. Die Details waren oft übermäßig und brauchten stundenlange Verfeinerung, damit die Konturen handhabbar wurden. Gegen offensichtliche Wiederholungen programmierte ich OpenType-Ligaturen für häufige Zwei- und Drei-Buchstaben-Kombinationen, anhand von ursprünglich für kryptografische Zwecke zusammengestellten Listen.

Ceroxa war von Anfang an kostenpflichtig. Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich sie: Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte kleine Konturprobleme und passte vertikale Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Rückblickend war Ceroxa eine Übung darin, Einflüsse militärischer und industrieller Schablonen mit der schmutzigen Unregelmäßigkeit von Sprühfarbe zu verbinden und in eine spekulative, dystopische Richtung zu treiben.

Chainprinter



Ich veröffentlichte Chainprinter am 28. Juni 2006. Die Idee war, den Text von Kettendruckern nachzubilden, den schnellen Zeilendruckern, die von den 1950er bis in die 1970er Jahre verbreitet waren. Diese Maschinen verwendeten oft begrenzte Zeichensätze ohne Kleinbuchstaben. Ihr Druckbild war aber von Dingen wie Abonnementetiketten, Führerscheinen und Ausweisen bekannt.

Ich begann mit den Großbuchstaben meiner früheren Schrift Linefeed. Ich wandte Texturen und Filter in Photoshop an, exportierte 1-Bit-Bilder, ließ sie automatisch nachzeichnen und bereinigte sie von Hand. Außerdem zeichnete ich Kleinbuchstaben, die diese Drucker nie hatten, um die Schrift für heutige Anwendungen praktischer zu machen. Die meisten Vorlagen waren Scans von Zeitschriftenetiketten, die mir zeigten, wie die Zeichen tatsächlich auf Papier aussahen.

Um 2010 passte ich die Metriken geringfügig an. Ansonsten blieb sie ihrer ursprünglichen Form nahe. Sie erschien in keinen bemerkenswerten Projekten, verkaufte sich aber mäßig gut, vermutlich wegen ihrer Verbindung zu einem bestimmten Moment der Computergeschichte.

Charbroiled



Ich veröffentlichte Charbroiled am 2. November 2006. Der Name sollte verbranntes Holz anklingen lassen, mit der Vorstellung, sie könnte etwa für Burger- oder Steak-Markenauftritte verwendet werden. Das Design wurzelte in „American Italic“ von 1902, die ich aus einem alten Schriftkatalog scannte und nachzeichnete. Da der Katalog keinen vollständigen Zeichensatz bot, ergänzte ich die Lücken selbst und fügte Ligaturen hinzu, um eine brauchbare Schrift zu schaffen.

Die charakteristische verwitterte Textur kam von Fotos von Scheunenbrettern. Ich extrahierte die Maserung als Negativ, legte sie in Photoshop als Abwedel-Ebene auf die Glyphen, zeichnete die Ergebnisse weich und wandelte sie in 1-Bit um. Ohne

Weichzeichnung wirkte der Effekt zu roh. Das Glätten gab den Zeichen die gealterte, versengte Qualität, die ich wollte. Die Schrift ähnelte so eher in Holz eingebrannten Buchstaben als sauber auf Papier gedruckten.

Im Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Die Funktion für stilistische Alternativen von e, o und s wurde verbessert, damit sie in Programmen wie InDesign als Stylistic Set #1 breiter zugänglich war. Außerdem passte ich die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an, ohne sichtbare Wirkung in Adobe-Anwendungen. Charbroiled war seit ihrer ersten Veröffentlichung immer kostenpflichtig.

Charles in Charge



Ich veröffentlichte Charles in Charge am 18. Mai 1998. Sie gehörte zum damals beliebten modularen Techno-Stil. Ich baute sie in Fontographer nach einfachen Regeln statt nach einem detaillierten Entwurfsplan. Die Familie enthielt Groß- und Kleinbuchstaben, war aber nicht als tief durchdachtes Projekt gedacht, sondern eher als Übung in diesem Stil.

Jahrelang blieb sie in ihrer ursprünglichen Form. Am 9. Mai 2012 überarbeitete ich sie dann gründlich: Ich korrigierte Ausrichtungsprobleme, ersetzte Satzzeichen, zeichnete Akzente neu, passte Abstände an und führte klassenbasiertes Kerning mit einer vollständig erneuerten Kerning-Tabelle ein. Danach ließ ich sie bis November 2022 unangetastet und erklärte sie dann für gemeinfrei.

Charles in Charge begann als kostenlose Schrift für kommerzielle Nutzung und blieb bis zur Gemeinfreiheit so verfügbar. Ich erinnere mich an keine bemerkenswerten Projekte mit ihr. Rückblickend war sie eine meiner weniger bedeutenden Arbeiten, spiegelt aber die modularen Techno-Trends der späten 1990er Jahre wider.

Chickweed



Ich veröffentlichte Chickweed am 23. August 2013. Die Idee kam von einem Snack-Etikett der 1960er Jahre mit ungewöhnlich eng gesetzten Buchstaben. Das Beispiel war begrenzt, also übertrug ich dasselbe Prinzip, um jeden Preis schmal zu bleiben, auf ein ganzes Alphabet. Dafür musste ich die Proportionen sorgfältig anpassen, damit die Kompaktheit erhalten blieb, ohne den Buchstabenrhythmus zu brechen.

Das Design enthält Groß- und Kleinbuchstaben. Eine spätere Version, Chickweed Titling, entfernte die Kleinbuchstaben, bewahrte aber das Variationssystem. Besonders auffällig ist die liegende Augenform des O, mit der Wörter eng zusammenpassen. Buchstaben wie S bekamen besonders komprimierte Kurven, damit Wörter leichter in eine Zeile passten.

Technisch verwendet Chickweed ein OpenType-System, das zwischen drei Versionen jedes Buchstabens und jeder Ziffer wechselt, insgesamt 130 Alternativen. So wirken Texte in Display-Größen nicht repetitiv, und die Schrift fließt natürlicher. Chickweed war von Anfang an kostenpflichtig. Chickweed Titling wurde später für kommerzielle Nutzung kostenlos angeboten.

Ich habe Chickweed nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, verwende sie aber oft selbst. Ihre schmalen Formen sind bei knappem Platz praktisch. Das Variationssystem gibt ihr eine informelle Textur, die ich noch immer nützlich finde.

Chilopod



Ich veröffentlichte Chilopod am 14. September 2006. Die Anregung war Ataris Centipede-Logo. Ich bewunderte schon immer, wie dessen Buchstaben die Bewegung des Wesens im Spiel aufgriffen. Ich wollte denselben wurmartigen Fluss in einer Schrift einfangen, mit fetten verbundenen Buchstaben, die Text durchgehend und bewegt wirken ließen.

Dafür programmierte ich OpenType-Ligaturen als kontextabhängige Ersetzungen unter der Standardligaturen-Funktion, weil deren Schalter in vielen Anwendungen unterstützt wird. Häufige Buchstabenkombinationen konnten so nahtlos ineinanderfließen und die Illusion einer ungebrochenen wurmartigen Bewegung bewahren.

Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine größere Aktualisierung. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Die OpenType-Bruchfunktion wurde für längere Zähler und Nenner erweitert. Die Funktion für stilistische Alternativen erhielt ein alternatives E samt Akzentversionen, zugänglich als Stylistic Set #1. Das Kerning wurde verbessert. Umgekehrte Anführungszeichen wurden durch richtige Formen ersetzt, blieben aber bei Unicode 201B und 201F erhalten. Die vertikalen Metriken wurden angepasst, wodurch die Zeichen etwa 9 Prozent größer wurden.

Ich habe Chilopod nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Für mich bleibt sie aber eine persönliche Hommage an klassisches Arcade-Design und eines meiner Lieblingsspiele.

Chinese Rocks



Ich veröffentlichte Chinese Rocks am 28. August 1999. Das Design basierte auf handgeschnittenen Gummistempelbuchstaben, die ich auf chinesischen Exportkisten aus dem 20. Jahrhundert gesehen hatte. Ich scannte Buchstaben von einem Karton und zeichnete für die zusätzlich abzuleitenden Glyphen die klobige polygonale Textur von Hand in Fontographer nach. So entstand ein grober Stempeleffekt mit dem unregelmäßigen Charme der Originale.

Anfangs bot ich nur Regular an, kostenlos für kommerzielle Nutzung. Sie setzte sich schnell durch, was mich zum Ausbau zu einer Familie ermutigte. Mit der Zeit ergänzte ich Schnitte wie Fat, Condensed und Shaded. Sie wurden mechanisch aus Regular abgeleitet, wobei die Textur verzerrt wurde. Ich musste ihre Punkte daher von Hand verschieben, um das richtige Aussehen wiederherzustellen. Diese zusätzlichen Schnitte erschienen kostenpflichtig. Regular blieb die einzige kostenlose Version.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Ich erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zeichenfolgen wie 13/64 oder 199/200. Vertikale Metriken wurden für bessere Kompatibilität zwischen Browsern angepasst und Konturen zur Korrektur von Kurvenfehlern verfeinert. Die Aktualisierung sorgte für einheitliches Verhalten in modernen Anwendungen.

Chinese Rocks wurde in einigen prominenten Zusammenhängen verwendet. Eine texturierte Variante floss in die Spielereihe Red Dead Redemption ein und half dort, eine raue historische Stimmung zu etablieren. An der Anpassung war ich allerdings nicht direkt beteiligt. Auch die Toronto Raptors verwendeten sie für ihren Markenauftritt, in ihrer ursprünglichen Form.

Chromakey



Ich veröffentlichte Chromakey am 20. November 2012. Die Idee kam von der Verpackungsillustration zu Matrix Marauders, einem Amiga-Rennspiel von Psygnosis aus dem Jahr 1990. Die Grafik verband Art-déco-Einflüsse mit futuristischen Formen. Besonders die gezackten Blitzmotive fielen mir auf. Da die Vorlage stark geometrisch war, baute ich die Buchstaben direkt in FontLab und zeichnete sie mit geraden Linien und scharfen Winkeln von Grund auf.

Chromakey war als reine Versal-Display-Schrift gestaltet. Sie sollte dieselbe Mischung aus Retro und Science-Fiction tragen, die Psygnosis-Grafiken oft vermittelten.

Chromakey wurde seit ihrer ursprünglichen Veröffentlichung nicht aktualisiert und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten. Sie bleibt ein geradliniges Experiment darin, eine einzelne Verpackungsillustration in ein geometrisches Display-Alphabet zu verwandeln.

Chrysotile



Ich veröffentlichte Chrysotile am 15. Januar 2008. Der Name sollte Fliesen anklingen lassen, wobei „Chrys“ willkürlich war. Das Design begann mit Ligurino Condensed, die ich in eine kompakte Serifenlose umformte, passender für ein industrielles Thema. Darauf baute ich den Effekt von auf verwitterte Metallplatten gestempelten Zeichen auf.

Für die Textur verwendete ich Photoshop mit Fotos alten verzinkten Stahls als Referenz. Die bearbeiteten Ebenen wurden auf die Konturen gelegt, um abgeschrägte, korrodierte Oberflächen anzudeuten. Ich ergänzte Ligaturen für häufige Buchstabenpaare, damit wiederholte Zeichen nicht identisch aussahen. Der Text konnte so natürlicher und unregelmäßiger wirken, näher an tatsächlichen industriellen Schablonen- oder Stempelbeschriftungen.

Chrysotile war von Anfang an kostenpflichtig. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, verfeinerte vertikale Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern und sorgte für stabiles Verhalten in verschiedenen Anwendungen. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie blieb aber als Ausdruck dieser rauen, zweckmäßigen Ästhetik in meinem Katalog.

Cinecav X



Ich veröffentlichte Cinecav X am 23. Mai 2006 als Begleiterin der ursprünglichen Cinecav-Untertitelschriften. Cinecav war im Vorjahr gemeinsam mit David Delp von Viewfarm Inc. entstanden, eigens für neue FCC-Vorschriften, nach denen jeder in den USA verkaufte Fernseher einen Satz Untertitelschriften enthalten musste. Vorgeschrieben waren mehrere Kategorien: proportionale Serifenlose, Festbreiten-Serifenlose, proportionale Serifenschriften, Festbreiten-Serifenschriften, Schreibschrift und informelle Schrift. Meine Arbeit bei Rockstar Games hatte mir gezeigt, wie sich Schriften auf gewöhnlichen Fernsehern verhalten. Deshalb richtete ich in Oakville eine eigene Testumgebung ein. Ich sammelte alte Geräte bei Sperrmüllterminen und verband sie mit einem VGA-zu-Composite-Adapter und billigen Kabeln, um schlechten Empfang nachzubilden. So konnte ich sehen, wie sich die Schriften unter schwierigen Bedingungen hielten. Eine Entdeckung war, dass weichere Buchstabenecken das Flimmern auf größeren Bildschirmen reduzierten. Diesen Ansatz hatte ich schon mit Affluent begonnen.

Die Cinecav-Familie war breit, doch nicht alles ging in Cinecav X ein. Als Anfragen von Untertitlern und Designern eintrafen, die keine Fernseher herstellten, beschloss ich, die FCC-vorgeschriebenen Kodierungen und Sonderzeichen zu entfernen und die übrigen Schnitte für kommerzielle Nutzung zu veröffentlichen. Cinecav Script und Cinecav Casual blieben nicht erhältlich, ebenso Cinecav UI, eine schmale proportionale Serifenlose eigens für Bildschirmmenüs. Cinecav X bestand ausschließlich aus bereits in Cinecav vorhandenen Schnitten. Keiner war exklusiv für X.

2014 erweiterte ich Cinecav und Cinecav X um Griechisch und Kyrillisch, über die von der FCC geforderten grundlegenden lateinischen Akzente hinaus. Das machte sie vielseitiger für breitere Untertitelanwendungen und internationalen Einsatz. Im November 2024 überarbeitete ich Cinecav X gründlich, ergänzte Kursive für Sans, verfeinerte Kerning und Abstände und stellte die UI-Schnitte ein, um die Familie zu straffen. Anders als bei vielen meiner damaligen Aktualisierungen entfernte ich keine veralteten Zeichen und ergänzte keine OpenType-Funktionen. Ziel war Verfeinerung statt Erweiterung.

Cinecav X wurde nie in prominenten Projekten verwendet. Käufer findet sie aber weiterhin unter Untertitlern und sogar Privatleuten, die Schriften in Fernsehqualität für ihre Heimunterhaltungssysteme möchten. „Cinecav“ ist ein erfundener Begriff, der Telecine und AV anklingen lassen und eine technische, geräteartige Identität vermitteln sollte. Für mich erinnerte Cinecav X immer daran, wie technische Spezifikationen und strenge Einschränkungen den Designprozess ganz anders antreiben können als bei Display-Typografie.

Clipwave



Ich veröffentlichte Clipwave am 3. November 2011, nach Monaten sich wiederholender Firmenaufträge, die mir viel Energie für Schriftgestaltung genommen hatten. Ich wollte etwas ganz anderes als die ausgereiften, zurückhaltenden Auftragsschriften schaffen. Clipwave war das Ergebnis: ein geometrisches Experiment, das Unberechenbarkeit betonte und eine rastlose, fast aufgewühlte Textur erzeugte.

Ich zeichnete reine Großbuchstabenformen im Aussehen von Laserspuren. Innere Muster erinnerten mich an die Fahrspuren von Bodenreinigungsrobotern. Gegen Wiederholungen baute ich ein OpenType-System alternativer Formen, das automatisch zwischen Varianten wechselte und einen pseudozufälligen Effekt über Wörter und Sätze hinweg erzeugte. So erhielt Clipwave ein nervöses, technisches Gefühl, das sich von allem anderen unterschied, woran ich damals arbeitete.

Clipwave verkaufte sich kaum. Das Projekt verfolgte ich aber eher zur persönlichen Befreiung als aus kommerziellen Erwartungen. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner und entfernte die überflüssigen fi- und fl-Ligaturen. Außerdem verfeinerte ich einige Konturen, deren Kurvenfehler möglicherweise Darstellungsprobleme in bestimmten Anwendungen verursacht hatten.

Ich habe Clipwave nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Für mich war sie aber ein bewusster Bruch mit der Routine, ein Versuch, Unbehagen und Rastlosigkeit in Buchstabenformen einzufangen.

Clockpunk

ABCDEFabcdefl234

Ich veröffentlichte Clockpunk am 18. Februar 2012. Das Projekt begann als Auftrag von BioWare, die eine Schrift für die Dragon-Age-Reihe entwickelten. Sie sollte eine Steampunk-Stimmung unterstützen und zugleich in langen Dialogpassagen lesbar bleiben. Ich suchte Anregungen in Eisenbahnschildern des frühen 20. Jahrhunderts, besonders den achteckigen Buchstaben auf

kastenförmigen Schildern. Franklin Gothic diente als Grundmodell für Proportionen und Strichkontrast. Ich formte sie schärfer und kantiger um und gab ihr einen stacheligeren, industriellen Charakter.

Clockpunk wurde als industrielle Grotesk in Regular und Small Caps aufgebaut. Für Small Caps verkleinerte ich Großbuchstaben und verdickte sie von Hand, damit sie neben den vollen Versalien nicht zu leicht wirkten. Für Spieltexte war das wesentlich, da die Schrift sowohl für Dialoge als auch Überschriften verwendet werden konnte. Sie sollte vielseitig sein und in kleineren Größen funktionieren, ohne ihre besondere Struktur zu verlieren.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für lange Folgen wie 13/64 oder 199/200 und verengte das zuvor übermäßig breite Auslassungszeichen. Diese Verbesserungen erhöhten die Funktionalität, ohne das Gesamtaussehen zu verändern.

BioWare verwendete Clockpunk tatsächlich in den Dragon-Age-Spielen. Ich spielte das erste selbst und fand, dass sie dort als Textschrift gut funktionierte. Darüber hinaus habe ich sie nicht in anderen bemerkenswerten Projekten gesehen.

Color Basic



Ich veröffentlichte Color Basic am 18. Juli 2012. Sie war eine direkte Hommage an den TRS-80 Color Computer, kurz CoCo, der mich erstmals zum Programmieren und später zur Schriftgestaltung brachte. Meine Familie bekam 1983 einen CoCo. Ich verbrachte

unzählige Stunden damit in meinem Zimmer und tippte BASIC-Spiele aus Zeitschriften wie Rainbow und Hot CoCo ein. Die Systemschrift war im ROM eingebrannt und ließ sich nicht verändern. Sie hatte nicht einmal Kleinbuchstaben. Stattdessen wurden diese als invertierte Großbuchstaben auf schwarzem Hintergrund dargestellt, beim Drucken aber als richtige Kleinbuchstaben ausgegeben. Diese Eigenheit blieb mir im Gedächtnis, und ich übernahm sie in meine Nachbildung.

Technisch war der Neuaufbau einfach. Die Auflösung des CoCo war so niedrig, dass ich die Pixel am Bildschirm zählen konnte, um jede Glyphe zu rekonstruieren. Die invertierten Versalien ließ ich genau wie im Original funktionieren. Zugleich erweiterte ich den Zeichensatz über das Angebot des CoCo hinaus. Die ursprüngliche Maschine hatte nur wenige Satzzeichen und keine Akzentbuchstaben. Ich ergänzte diese und mehr, gerade genug, um die Schrift in heutigen Zusammenhängen brauchbar zu machen.

Zunächst veröffentlichte ich Color Basic mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie unter CC0 vollständig für gemeinfrei. Seitdem dient sie meist als Kuriosität für Retrocomputing-Fans. Das Color Computer Archive, eine zentrale Anlaufstelle für CoCo-Fans, verwendet sie regelmäßig. Für mich war Color Basic eine Hommage an den Computer, der meine frühen Jahre prägte, und zugleich der Versuch, ein winziges, aber bedeutungsvolles Stück Heimcomputergeschichte zu bewahren.

Colourbars



Ich veröffentlichte Colourbars am 28. Januar 2001. Sie war ein Experiment mit modularer kursiver Gestaltung, und das Ergebnis war unkonventionell. Die Schrift erschien in zwei Schnitten, Regular und Bold, beide mit ausgeprägter Neigung gezeichnet. Ihr markantestes Merkmal war ein eigenartiger Rhythmus: Die Strichenden bogen sich abwechselnd hin und her und erzeugten einen unruhigen Fluss über die Wörter hinweg.

Ich baute Colourbars in FontLab. Zuerst zeichnete ich die Bestandteile aufrecht, um die Stammstärken leichter messen und die Abstände festlegen zu können. Als die Grundstruktur fertig war, scherte ich die Zeichen auf die beabsichtigte Neigung, ergänzte Extrempunkte an den Kurven und schloss die Bereinigung ab. Die Familie enthielt Groß- und Kleinbuchstaben, aber keine weiteren Varianten über die ersten beiden Schnitte hinaus.

Colourbars war von Anfang an kostenlos für kommerzielle Nutzung erhältlich. Im August 2020 machte ich sie vollständig gemeinfrei. Ich sah sie nie in irgendwelchen Projekten verwendet, und rückblickend sah ich im Design nicht genug Potenzial, um es weiter auszubauen.

Computechnodigitronic



Ich veröffentlichte Computechnodigitronic am 9. Februar 2010. Ich wollte eine Schrift schaffen, die das Gefühl der LED- und LCD-Technik der 1980er-Jahre einfing, ohne an die tatsächlichen Einschränkungen segmentierter Anzeigen gebunden zu sein. Schon der Name war eine augenzwinkernde Anspielung darauf, wie Computerfirmen in den 1980ern Vorsilben wie compu, techno, digi, micro und tron aneinanderreihten.

Das Design begann mit der Idee der Segmentierung, entfernte sich aber schnell von der starren Logik echter Anzeigen. Ich zeichnete die Kerben einzeln in FontLab und machte schriftliche Notizen zu den Versätzen, damit die Einschnitte einheitlich blieben. Sehr modular war der Prozess allerdings nicht. Die Ziffern hatten für die senkrechte Ausrichtung in Spalten strikt gleiche Dickten, das Alphabet war dagegen proportional. Trotzdem machte ich Buchstaben wie M und W schmaler als bei einer üblichen Proportionalschrift, um den Festbreiteneindruck zu verstärken. So entstand eine Schrift, die plausibel wirkt, obwohl ihre Konstruktion in tatsächlicher Hardware niemals funktionieren würde.

Computechnodigitronic war seit ihrer ersten Veröffentlichung kostenpflichtig. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie: Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, behob Unterschiede zwischen den Dickten des Leerzeichens und des geschützten Leerzeichens und verfeinerte das LT-Kerning. Außerdem erweiterte ich die OpenType-Bruchfunktion für lange Zeichenfolgen wie 13/64 oder 199/200 und ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch korrekte Formen. Die älteren Varianten blieben unter Unicode 201B und 201F verfügbar.

Obwohl Computechnodigitronic mir persönlich von meinen Schriften am meisten Freude macht, hat sie sich schlecht verkauft und ist in keinen bemerkenswerten Projekten aufgetaucht. Eine Zeit lang verwendete ich sie trotzdem für die Überschrift auf der Website von Typodermic Fonts, weil sie die Art experimenteller Arbeit am besten repräsentierte, die mich bei der Sache hält.

Conceal



Ich veröffentlichte Conceal am 11. Oktober 2007. Die Idee kam mir beim Einkaufen mit meiner Verlobten im Matsuzakaya in Nagoya. Mir fiel auf, wie viele Kosmetikmarken humanistische Serifenlose verwendeten, oft im Stil von Optima. Das brachte mich auf eine Display-Schrift, die die Eleganz dieser Schriften aufgreifen konnte, deren Oberflächentextur aber an Lippenstiftstriche erinnerte.

Conceal enthielt ausschließlich Großbuchstaben. Zunächst wirkte sie eher wie eine gewöhnliche abgerundete Serifenlose, mit einer abgeflachten, schrägen Schreibspitze gezeichnet. Dann ergänzte ich kleine Einbuchtungen an den Stellen, an denen Striche zusammentrafen. Statt sich zu überlappen, „küssten“ sie sich und berührten sich gerade eben an den Ecken. Dieses Detail gab der Schrift ihren Namen und stellte die Verbindung zur Kosmetik her, insbesondere zu Concealer. Ich zeichnete die Verbindungen von Hand und nicht als modulare Bestandteile. Daher wurde jede Verbindungsstelle einzeln angepasst, um den beabsichtigten Effekt zu erzielen.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zeichenfolgen und verfeinerte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern. Die Aktualisierung veränderte ihr Aussehen in den meisten Anwendungen nicht, sorgte aber für berechenbareres Verhalten im Web.

Ich habe Conceal nicht in Markenauftritten für Kosmetik oder Mode gesehen, dem Bereich, der sie inspiriert hatte. Sie bleibt aber in meinem Katalog als Ausdruck dieser Zeit und der Idee, typografische Form mit dem Eindruck einer Oberfläche zu verbinden.

Confab



Ich veröffentlichte Confab am 20. Juli 2022. Sie war eine Erkundung des Hypermodernismus in der Schriftgestaltung, einer Richtung, die sich von LCD-Ziffernformen inspirieren lässt und sie ins Abstrakte treibt. Die Idee war, die Buchstabenformen so weit von ihren lateinischen Wurzeln zu entfernen, wie die Lesbarkeit es erlaubte, und dabei trotzdem einen zusammenhängenden Rhythmus zu bewahren.

Confab entstand als reine Großbuchstabenschrift. Ich konstruierte sie aus strengen geometrischen Formen, allerdings nicht nach dem üblichen Regelwerk, das ich bei Buchstaben anwenden würde. Stattdessen verwendete ich ein System von Ausrichtungen, das konventionelle Grenzen bewusst durchbrach. Buchstaben reichen

weiter, als man erwartet. Dabei entstehen Negativräume und strukturelle Spannungen, die das Gefühl von Gleichmäßigkeit stören, sich aber dennoch zu einem zusammenhängenden Alphabet fügen.

Ich habe Confab seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert, und kommerziell hat sie kein Publikum gefunden. Für mich dokumentiert sie Experimente mit Geometrie und Lesbarkeit an deren Grenzen: den Versuch herauszufinden, wie weit Abstraktion gehen kann, während das Ergebnis noch als Schrift funktioniert.

Containment



Ich veröffentlichte Containment am 23. August 2007. Ziel war ein System aus Schriftdateien mit mehreren Ebenen, die sich zu texturierten Überschriften kombinieren ließen. Es erschien in vier aufeinander abgestimmten Schnitten: einer schlichten Ebene, einer Schattenebene, einer Ebene aus kleinen Punkten und einer Kombination aller drei. Die Idee war im Geist ähnlich wie bei Budmo, meiner Schrift mit Glühbirnen wie an einer Leuchtreklame. Statt Lichtern verwendete ich jedoch körnige Texturen für den Effekt.

Containment war ein reines Großbuchstabendesign, abgeleitet von Tandelle Italic. Die Punkttexturen entstanden in Photoshop mit einer Gauß-Verteilung unscharfer Punkte. Dadurch konnten sie zu den Rändern jeder Buchstabenform hin auslaufen, statt wie ein flächiges Tapetenmuster zu wirken. Ich zeichnete die Formen weich, ergänzte die Punkte auf einer Abwedel-Ebene, führte die Ebenen zusammen, erhöhte den Kontrast und erhielt saubere schwarze 1-Bit-Punkte auf Weiß. Diese ließ ich automatisch nachzeichnen und legte

sie anschließend als Masken über die Buchstabenformen. Die spröde Textur entstand, indem ich mit einem Filter zufällige Segmentunterbrechungen hinzufügte und Kurven in gerade Linien umwandelte. Das erzeugte nicht nur den kristallinen Eindruck, sondern half auch, die Dateigröße zu verringern und die Leistung zu verbessern.

Ich aktualisierte Containment nach der Veröffentlichung nie und habe sie nicht in Projekten verwendet gesehen. Rückblickend denke ich, dass ihr Name enger an Tandelle hätte angelehnt sein können, das frühere Projekt, aus dem sie hervorging. Das hätte die Beziehung möglicherweise deutlicher gemacht.

Conthrax

ABCDEFabcdef

Ich veröffentlichte Conthrax am 19. April 2016. Das Design entstand, nachdem ich eine Karte aus Brian Enos Oblique-Strategies-Kartensatz gezogen hatte, auf der stand: „Mach etwas Langweiliges." Ich beschloss, das wörtlich zu nehmen und die gewöhnlichste ultramoderne Serifenlose zu bauen, die ich mir vorstellen konnte. Als Ausgangspunkt für die Proportionen nahm ich Microgramma, eine naheliegende Wahl für eine Techno-Schrift. Dann rundete ich die Striche, machte die Schultern von n und m weicher und hielt die Ecken stumpf. Selbst das w war bewusst zurückhaltend: Ich vermied die gespiegelte Form des m, die es dynamischer gemacht hätte. Der Name verband „contract", als Anklang an die Anweisung, langweilig zu sein, mit „thrax", das ihm einen Science-Fiction-Touch gab.

Die erste Veröffentlichung enthielt mehrere Strichstärken und Kursive, die ich später zur Klarstellung in Slanted umbenannte. Damit sich die Schrift verbreitete, veröffentlichte ich den Schnitt Semi-Bold mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Der Rest der Familie war kostenpflichtig. Dadurch verbreitete sich Conthrax weit, besonders in Zusammenhängen, die ein wissenschaftliches oder technologisches Gefühl verlangten. Obwohl ich absichtlich etwas Fades schaffen wollte, wurde sie zum einzigen Design dieses Jahrzehnts, dessen Verwendung mir regelmäßig auffiel.

Im Oktober 2024 ordnete ich das Namenssystem der Familie neu. Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Die Kursiven erhielten den Namen Slanted, und ich ergänzte Hairline und Extra-Bold, um das Spektrum zu erweitern. Neben diesen Änderungen erstellte ich eine variable Schriftdatei mit Achsen für Strichstärke und Neigung. Im Dezember 2024 verfeinerte ich die technische Konstruktion. Frühere Versionen waren durch Mischen der Extreme und manuelles Bereinigen der mittleren Strichstärken entstanden, was zu Uneinheitlichkeiten führte. Ich überarbeitete die Familie mit Interpolationsmastern, maß und korrigierte Strichstärken und behob dünne Striche in Buchstaben wie e und a. Außerdem verfeinerte ich Währungszeichen, um mehr Einheitlichkeit zu erreichen. Die Schnitte Heavy und Hairline blieben von diesen Änderungen unberührt.

Conthrax wird beständig für technologische und futuristische Themen verwendet, ohne auf Science-Fiction beschränkt zu sein. Ihre Verbreitung ist breit und nicht an bestimmte prominente Projekte gebunden. Sie taucht aber weiterhin dort auf, wo Designer eine Verbindung zur Technik signalisieren möchten.

Contour Generator



Ich veröffentlichte Contour Generator am 7. Dezember 1998. Das Design war von der markanten Geometrie des RCA-Logos von 1968 inspiriert. Ich versuchte keine genaue Nachbildung, sondern nahm dessen drei Buchstaben als Ausgangspunkt für ein ganzes Alphabet. Der Name stammte aus der Art von Beschriftung, die man auf einem analogen Synthesizer finden könnte. Das passte für mich zum retrofuturistischen Aussehen der Schrift.

Die Schrift hatte nie Kleinbuchstaben; sie bestand vollständig aus Großbuchstaben. Ich zeichnete sie von Grund auf in Fontographer und leitete aus den RCA-Formen einen vollständigen Zeichensatz ab. Schon früh baute ich eine Möglichkeit ein, die Keilformen von A, V und W umzudrehen, damit sie enger ineinandergreifen konnten. In der ursprünglichen Version musste das von Hand geschehen. 2012 veröffentlichte ich jedoch eine große Aktualisierung mit OpenType-Code, der diese Alternativen automatisierte und über die Funktion für Standardligaturen aktiviert wurde. Dieselbe Aktualisierung führte auch Kerning-Klassen ein, erneuerte die Abstände vollständig, verfeinerte viele Buchstabenformen, überarbeitete die Akzente und ersetzte die minimale Interpunktion durch einen vollständigeren Satz. Damit wurde die Sprachunterstützung deutlich erweitert.

Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich Contour Generator erneut. Diese Überarbeitung ersetzte die umgekehrten Anführungszeichen durch korrekte Formen und behielt die alten unter Unicode 201B und 201F bei. Außerdem verkleinerte ich den Abstand innerhalb doppelter Anführungszeichen, korrigierte die Dickte des Auslassungszeichens, ergänzte Prime-Zeichen und entfernte veraltete Zeichen.

Ursprünglich erschien die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie vollständig gemeinfrei.

Ich habe Contour Generator nicht in bemerkenswerten Projekten auftauchen sehen. Für mich bleibt sie aber ein Beispiel dafür, wie ein kleiner Keim der Inspiration, in diesem Fall drei Buchstaben eines Logos, zu einer vollständigen, funktionierenden Display-Schrift ausgebaut werden kann.

Coolvetica



Ich veröffentlichte Coolvetica am 7. September 1999. Sie war mein Versuch, die Ästhetik der Schriftlogos der 1970er-Jahre einzufangen, als Designer Helvetica oft in verspieltere Formen mit engeren Abständen verwandelten. Der wichtigste Bezugspunkt war das Logo der Supermarktkette Stop & Shop von 1973 bis 1982. Sein markantes kleines t, geformt wie ein umgekehrtes J, wurde zum Keim des Designs. Ich zeichnete die gesamte Schrift von Grund auf in Fontographer und übertrug das geschwungene Thema des t auf andere Buchstaben wie das j, dem ich einen vollständigen Bogen gab.

Die erste Veröffentlichung war kostenlos. 2009 baute ich die Familie neu auf und erweiterte sie um ein vollständiges Spektrum von Ultra-Light bis Heavy sowie Kursive. Diese erschienen kostenpflichtig. 2019 ergänzte ich dann die Breiten Condensed, Compressed und Crammed. Um die Geometrie mit flachen Seiten dieser schmalen Schnitte zu erhalten, erstellte ich einen eigenen Interpolationsmaster, statt eine Interpolation zwischen runden und

flachen Formen zu erzwingen. Condensed Regular, Compressed Regular und Crammed Regular erschienen als kostenlose Desktop-Schriften für kommerzielle Nutzung, während die vollständige Familie verkauft wurde. Dieselbe Aktualisierung erweiterte die Sprachabdeckung auch um Griechisch, Kyrillisch und Vietnamesisch.

Im Oktober 2024 ordnete ich mit Coolvetica 5.1 das Namenssystem neu. Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Außerdem änderte ich die Reihenfolge, sodass in den Schnittnamen nun die Strichstärke vor der Breite steht. Das machte die Schriftmenüs einheitlicher. In dieser Veröffentlichung wurden keine Konturen oder Metriken verändert.

Coolvetica hat große Kreise gezogen. Ihre erste prominente Verwendung war im Film Catch Me If You Can, der sie einem breiten Publikum bekannt machte. Später erschien sie in Garry's Mod, auf Adam Neelys Video-Vorschaubildern und auf Verpackungen für Desinfektionsmittel der Marke Atmosphere. Obwohl sie als Hommage an die Logostile der 1970er begann, erinnert sie inzwischen sowohl an dieses Jahrzehnt als auch an die späten 1990er und frühen 2000er, als sie veröffentlicht wurde.

Cornpile



Ich veröffentlichte Cornpile am 19. August 2016. Houghton Mifflin Harcourt gab sie für ein Kinderbuch in Auftrag, was mir die Gelegenheit bot, verspielter zu arbeiten als üblich. Cornpile ist eine Schrift mit kräftigen Blockserifen und übertriebenen, cartoonartigen Proportionen. Ich zeichnete sie in sechs Strichstärken mit passenden

Kursiven und nahm Groß- und Kleinbuchstaben auf. Obwohl der Auftrag das nicht verlangte, erweiterte ich den Zeichensatz um Griechisch und Kyrillisch, damit die Familie vielseitiger wäre.

Zu den Funktionen, die ich in Cornpile einbaute, gehörte ein System kontextabhängiger Alternativen. Jeder Buchstabe hat Varianten, die beim Tippen automatisch durchwechseln und dem Text einen hüpfenden, unregelmäßigen Rhythmus geben, der zum beabsichtigten Einsatz für Kinder passt. Beim Konstruieren der runden Buchstabenteile vermied ich die rechtwinklig wirkenden superelliptischen Formen, die oft in digitalen Schriften vorkommen. Stattdessen experimentierte ich mit Bézierkurven aus drei Punkten. Bei der Interpolation zwischen Strichstärken gaben sie den Formen eine lockerere, handgezeichnete Qualität. Damit die Schrift richtig funktionierte, musste ich schließlich Punkte an den Seiten sowie oben oder unten hinzufügen. Eine Zeit lang verwendete ich aber einen Nachbearbeitungsschritt, um die Formen ohne Verzerrung zu optimieren.

Dieser unkonventionelle Ansatz verursachte Jahre später Probleme. Ende 2022 wählte Adobe Cornpile für die Präsentation variabler Schriften bei ihrer Einführung Anfang 2023 aus. Als ich die variable Version vorbereitete, stellte ich fest, dass meine Geometrie die Anforderungen des Formats nicht erfüllte. Über dreieinhalb Wochen baute ich die Familie neu auf, indem ich Bézier-Kontrollpunkte in sämtlichen Mastern von Hand verschob und die Originale als Vorlage verwendete. Es war mühsam, ermöglichte Cornpile aber, als variable Schrift reibungslos zu funktionieren.

Cornpile wurde seitdem nicht aktualisiert. Außer im ursprünglichen Auftrag habe ich sie nirgendwo verwendet gesehen. Sie bleibt aber in meinem Katalog als Beispiel dafür, wie experimentelle Methoden zugleich Möglichkeiten erweitern und spätere Entwicklungen erschweren können.

Corzinair



Ich veröffentlichte Corzinair am 31. Mai 2006. Das Design basierte auf IBM-Selectric-Schreibmaschinenschriften der 1960er-Jahre. Ich wollte die breiten, annähernd quadratischen Formen und robusten Serifen dieser Schriften einfangen und sie dabei für digitale Nutzung anpassen. Die Familie erschien in drei Schnitten, Regular, Bold und Italic, und enthielt Kapitälchen. In der ursprünglichen Veröffentlichung waren die Kapitälchen als OpenType-Funktion verfügbar. 2012 lagerte ich sie jedoch in eigene Schriftdateien aus. Damals war die Unterstützung für OpenType-Kapitälchen begrenzt, und Designer konnten leichter über einen eigenen Menüeintrag darauf zugreifen, besonders im Web.

Am 5. Juni 2021 aktualisierte ich Corzinair. Das Auslassungszeichen wurde schmaler, Akzent-Kerningpaare für Kapitälchen wurden korrigiert und Prime-Zeichen unter Unicode 2032 und 2033 ergänzt. Ich erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner, etwa 13/64 oder 199/200. Außerdem setzte ich die umgekehrten Frage- und Ausrufezeichen tiefer, verfeinerte Konturen, um Kurvenfehler zu beheben, die Darstellungsprobleme verursachen könnten, und entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Am 25. Oktober 2024 passte ich die Schnittnamen geringfügig an, damit sie in Menüs in der richtigen Reihenfolge erschienen.

Ich sah sie nie in Gebrauch. Rückblickend halte ich sie für eine brauchbare, aber unauffällige Textschrift. Ihre Konturen verwendete ich allerdings als Grundlage für Antihistory wieder, wo sie eine markantere Behandlung mit Gebrauchsspuren erhielten.

Cotton



Ich veröffentlichte Cotton am 28. August 2007. Das Design sollte den Eindruck alter T-Shirts einfangen, die oft abgenutzt und mitgenommen wirkten. Als Grundlage für die Buchstabenformen nahm ich Sinzano, eine andere meiner Schriften, überarbeitete sie aber erheblich. Zuerst vereinheitlichte ich die Formen und führte dann bewusst wieder Unregelmäßigkeiten ein, um natürliche Abnutzung anzudeuten. Das bestimmende Merkmal von Cotton war ihre Textur, die ich aus einem Scan bemalten Stoffs mit abblätternder Farbe entwickelte. Dadurch erhielt die Schrift die Oberflächenqualität eines alten Siebdrucks statt eines tapetenartigen Musters.

Cotton war eine reine Großbuchstabenfamilie. Für mehr Abwechslung und weniger Wiederholungen ergänzte ich OpenType-Ligaturen, sodass bestimmte Buchstabenpaare alternative Formen erzeugten. Das ließ den Text weniger mechanisch wirken und eher so, als wäre er auf Stoff gedruckt worden.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Cotton. Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte einen Unterschied zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Darüber hinaus wurde die Schrift nicht überarbeitet. Sie ist relativ unbekannt geblieben, und ich bin ihr seit der Veröffentlichung nicht in Gebrauch begegnet.

Counterscraps



Ich veröffentlichte Counterscraps am 3. März 2000. Sie war eine Symbolschrift, die vollständig aus Bildglyphen bestand, ohne Buchstaben oder Zahlen. Die Idee entstand beim Experimentieren mit meinem Palm Pilot 1000, einem der Graustufen-PDAs der späten 1990er-Jahre. Auf dem Arbeitsweg zeichnete ich mit einem Stift Küchen-Clipart auf seinem kleinen LCD-Bildschirm. Die Zeichenprogramme des Geräts waren äußerst begrenzt, aber ich arbeitete innerhalb dieser Einschränkungen. Um einen künstlichen Linolschnittstil nachzuahmen, zeichnete ich grobe Formen mit einer dicken schwarzen quadratischen Spitze und schnitt sie dann mit einer dünnen weißen Spitze zu feineren Konturen zurück.

Nach dem Synchronisieren des Geräts mit meinem Computer ließ ich die Zeichnungen automatisch nachzeichnen und veröffentlichte sie als Schrift. Die meisten Konturen ließ ich so, wie sie aus der automatischen Nachzeichnung kamen, und bereinigte sie nur minimal. Das Ergebnis war grob, passte aber zu der Ästhetik, die ich erreichen wollte.

Counterscraps erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Über die Lizenzänderung hinaus aktualisierte ich sie nie. Obwohl sie eher als Experiment denn als ernsthaftes typografisches Projekt entstand, habe ich sie gelegentlich auftauchen sehen, sogar auf einigen Waren aus Billigläden.

Crack Man



Ich veröffentlichte Crack Man am 27. Dezember 1997. Die Inspiration kam direkt von der Leuchtreklame eines Pac-Man-Spielautomaten, die in meinem Arbeitsraum hing. Ich besaß auch eine Ms.-Pac-Man-Leuchtreklame. Mit diesen beiden vor Augen schien es mir unvermeidlich, dass ihr Schriftstil irgendwann in einer meiner Schriften landen würde. Crack Man war meine freie Interpretation des Pac-Man-Logos. Ich versuchte keine originalgetreue Nachbildung. Das ursprüngliche Design besteht größtenteils aus Kreisen, Dreiecken und Rechtecken, und aus diesen Formen entwickelte ich eine grobe Annäherung statt einer Kopie.

Die Schrift entstand als reines Großbuchstabendesign. Bei ihrer ersten Veröffentlichung war sie eine einzelne Schriftdatei. Wer das bunte Pac-Man-Logo nachbilden wollte, musste die Buchstabenformen also von Hand einfärben. Später ergänzte ich separate Schriftdateien für die einzelnen Ebenen, um den Vorgang zu erleichtern. Damit konnten Nutzer Farben digital übereinanderlegen und den mehrfarbigen Effekt effizienter erzielen.

Crack Man erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Über die Ebenenversion hinaus gab es keine technischen Aktualisierungen. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei. Obwohl sie nie in kommerziellen Projekten erschien, habe ich sie in informellen Zusammenhängen rund um Retro-Spiele gesehen, etwa in angepassten Oberflächen für Retropie.

Cranberry Gin



Ich veröffentlichte Cranberry Gin am 24. Oktober 1998. Der Name stammte von einem Cocktail, den ich damals oft trank, hatte aber keinen Bezug zum Design selbst. Ich erkundete achteckige, von Technik inspirierte Buchstabenformen, die an die Typografie von Stiftplottern der 1980er-Jahre erinnerten, aber einen leichten Science-Fiction-Touch hatten. Die Buchstabenformen wurden von Grund auf gezeichnet und enthielten von Anfang an Groß- und Kleinbuchstaben.

Am 25. April 2005 aktualisierte ich die Schrift mit verbesserten Abständen, verfeinerter Interpunktion und einheitlicheren Akzenten. Darüber hinaus blieb sie unverändert, bis ich sie im November 2022 gemeinfrei machte.

Cranberry Gin funktionierte am besten in reinen Großbuchstaben, bei denen ihre geometrischen Formen in Überschriften oder Logos zusammenhielten. Die Kleinbuchstaben überzeugten weniger. Trotz meiner Vorbehalte fand sie einen prominenten Platz im Magazin Retro Gamer, wo sie jahrelang für Überschriften und Zwischenüberschriften verwendet wurde. Dieser Einsatz passte gut zur Schrift und gab ihr eine Rolle, die ihre Stärken ausspielte. In anderen Projekten bin ich ihr nicht begegnet.

Credit



Ich veröffentlichte Credit am 19. August 2000 als Zusammenführung zweier eng verwandter Projekte: Credit River, die ich am 25. Juni 1996 veröffentlicht hatte, und Credit Valley, die ich 2000 schuf. Credit River war ein modulares Serifendesign mit den dekonstruktiven Eigenheiten, die in den 1990ern verbreitet waren, etwa einem rückwärts gerichteten A und einem unkonventionellen kleinen g. Credit Valley behielt diese Eigenheiten, schwächte aber einige der übertriebenen Merkmale ab und wirkte dadurch etwas brauchbarer. Ich benannte beide nach dem Credit River und dem Credit Valley in Mississauga, wo ich damals lebte. Einen konzeptionellen Bezug zum Ort hatten die Schriften allerdings nicht.

Credit River gab es nur als Regular. Credit Valley erweiterte die Idee zu einer konventionelleren Familie mit Regular, Italic, Bold und Bold Italic. 2012 bereinigte ich die Familie gründlich mit neuen Abständen, Kerning, Akzenten und Interpunktion. 2014 verfeinerte ich Credit Valley erneut, ließ Credit River aber unverändert.

Die Schrift war immer kostenlos. Im April 2024 machte ich sie zusammen mit vielen meiner älteren Designs gemeinfrei. Ich habe Credit nicht in Projekten verwendet gesehen und betrachte sie eher als Übergangsexperiment zwischen River und Valley denn als vollständig ausgearbeitete Familie.

Cretino



Ich veröffentlichte Cretino am 26. Januar 2000. Sie begann als Scherz, während ich mit einem neuen Wacom-Graphire-Zeichentablett experimentierte. Ich skizzierte unbeholfene Kalligrafie in meinem Schrifteditor und übertrieb sie dann mit kurzen, falsch platzierten Strichen und Kritzeleien über den Großbuchstaben, als eine Art Parodie auf Vornehmheit. Der Name sollte ihre Albernheit andeuten, auch wenn ich später erkannte, dass er eine unglückliche Wahl war.

Die Schrift enthielt Groß- und Kleinbuchstaben sowie einen für eine Schreibschrift ordentlichen Satz an Interpunktion und Akzenten. Ihr Aussehen war bewusst ungelenk, als hätte jemand zum ersten Mal einen Kalligrafiestift in die Hand genommen. Ich stellte sie zunächst als eine Art Easter Egg auf meine Larabie-Fonts-Website und erwartete nie, dass sie ernst genommen würde. Zu meiner Überraschung kam sie an. Ich habe sie auf Etiketten von Weingütern, Speisekarten, in Bekleidungsgeschäften und sogar als Tattoo gesehen.

In den 2010er-Jahren bereinigte ich Cretino einmal. Ich skalierte die vertikalen Metriken, korrigierte die linken Vorbreiten der Großbuchstaben und behob Grafikfehler. Die unbeholfene, verspielte Qualität ließ ich jedoch bestehen. Sie erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Croteau



Ich veröffentlichte Croteau am 28. August 2007. Sie begann als Interpolation zwischen zwei nicht verwandten Schriften, Chinese Rocks Regular und Tank Light. Das Ergebnis war unbeholfen, deutete aber eine Horror- oder Beatnik-Ästhetik der 1960er-Jahre an, die ich entwicklungswürdig fand. Um es weiter in diese Richtung zu treiben, ergänzte ich kräftige Blockserifen, stellte die Buchstaben leicht schräg und führte Kerben ein, die einen primitiven, grob geschnittenen Eindruck erzeugten. Die Schrift bestand ausschließlich aus Großbuchstaben und war als einzelner Schnitt angelegt.

Zu ihren prägenden Merkmalen gehörte ein Satz von 250 Ligaturen, die ineinandergreifende Buchstabeneffekte erzeugten. Sie wurden als Standardligaturen umgesetzt, damit sie sich in den meisten Anwendungen automatisch aktivierten. Für die Texturen verwendete ich einen Filter, der Kurven in gerade Segmente zerlegte, überflüssige Punkte ergänzte und die Konturen leicht zufällig versetzte. Die Kerben selbst zeichnete ich von Hand. Das Ergebnis war bewusst ungleichmäßig und verstärkte die schräge Stimmung.

Der Name stammte von einer Discountladenkette in Québec, die heute Aubainerie heißt. Ich wollte die Familie Croteau nicht beleidigen; der Name erschien mir einfach passend für eine eigenwillige Schrift mit Horrorthema. Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, umgekehrte Anführungszeichen durch korrekte ersetzte und die alten über Unicode verfügbar ließ. Außerdem passte ich die

vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Ich habe sie gelegentlich in Halloween-Grafiken gesehen, aber in keinen bemerkenswerten Projekten.

Crystal Radio Kit



Ich veröffentlichte Crystal Radio Kit am 22. Dezember 1997. Sie war meine Hommage an Radio Shack, eine Marke, die in meiner Kindheit eine große Rolle spielte. Ich wuchs mit ihren Läden und Katalogen auf, und das Radio-Shack-Logo von den 1970ern bis in die frühen 1990er hinterließ einen starken Eindruck bei mir. Bei einem Besuch in Großbritannien 1997 bemerkte ich, dass die Radio-Shack-Läden dort unter dem Namen Tandy auftraten, mit demselben Schriftlogo. Diese Begegnung weckte mein Interesse erneut und brachte mich dazu, ein vollständiges Alphabet in diesem Stil zu entwerfen. Damals nahm ich an, dass es in alten Radio-Shack-Comics weitere Buchstaben gegeben haben könnte. Als diese Materialien später digitalisiert wurden, erkannte ich jedoch, dass die Logos die einzige Quelle waren. Die fehlenden Zeichen hatte ich vollständig durch Ableitung entwickelt.

Die Schrift enthielt von Anfang an Groß- und Kleinbuchstaben sowie etwas Interpunktion und Akzente. Mit der Zeit erweiterte ich diese Bestandteile, sodass die Schrift funktionaler wurde. 2012 verbesserte ich Crystal Radio Kit erheblich: Ich verfeinerte die Konturen, überarbeitete Interpunktion und Akzente, passte die Abstände an, ergänzte neues Kerning und implementierte OpenType-Kerning-Klassen. Diese Aktualisierungen machten sie robuster und bewahrten zugleich ihre Wurzeln als Display-Schrift.

Crystal Radio Kit erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Ich habe sie nicht in Projekten außerhalb nostalgischer oder Retro-Zusammenhänge verwendet gesehen. Für mich dokumentiert sie aber weiterhin, wie sehr Radio Shack meine frühen Interessen an Elektronik und Design beeinflusste.

Cuomotype



Ich veröffentlichte Cuomotype am 8. März 1998 als abgenutzte Variante von Larabiefont. Die Idee stammte von Herrn Cuomo, der mir eine E-Mail schickte und eine gröbere Version vorschlug. Larabiefont selbst basierte auf der manuellen Schreibmaschine Olympia Senatorial No. 71. Cuomotype übernahm diese Schreibmaschinenqualität, hatte aber ein bewusst verschlissenes Aussehen.

Für den Effekt verwendete ich Photoshop auf recht einfache Weise, verglichen mit den Textursystemen, die ich Jahre später entwickelte. Mit der Airbrush sprühte ich tintenartige Ablagerungen in die Punzen und legte einen Scan von Sackleinen darüber, um die Textur eines Farbbands nachzuahmen. Als ich das gewünschte Aussehen erreicht hatte, wandelte ich die Grafik in 1-Bit um und ließ sie in Fontographer automatisch nachzeichnen. So entstand eine Schrift, die sich zum Simulieren alter Dokumente eignete und zugleich vertraut und angegriffen wirkte.

Über die Jahre habe ich Cuomotype in Videospielen entdeckt, meist in Einsatzbesprechungen oder ähnlichen Zusammenhängen. An die konkreten Titel kann ich mich allerdings nicht erinnern. Ich

veröffentlichte sie zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 2. September 2014 bereinigte ich einiges und passte die vertikalen Metriken an, ansonsten blieb das Design jedoch unverändert. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Cutiful



Ich veröffentlichte Cutiful am 25. April 2007. Sie ist eine konstruierte Schreibschrift mit dekorativen Schnörkeln. 2012 wurden die vertikalen Metriken aktualisiert. Sie erschien kostenpflichtig, wurde aber im November 2022 direkt gemeinfrei.

Cybermontage



Ich veröffentlichte Cybermontage am 1. Dezember 2018 als Reaktion auf die eklektische postmoderne Typografie der späten 1980er und frühen 1990er. Diese Zeit war davon geprägt, scheinbar unvereinbare Stile zu mischen, oft mit Einflüssen aus Art déco, Techno und sogar Möbeldesign wie Memphis. Mein Ziel war, dieselbe Energie und Unberechenbarkeit einzufangen, die diesen Moment der Designgeschichte bestimmten.

Dafür schuf ich sieben Varianten jedes Buchstabens und jeder Ziffer. Zeichen aus meinem eigenen Katalog kopierte ich direkt hinein. Andere stammten aus Scans von Bleisatzkatalogen, darunter Franklin Gothic, Bodoni und verschiedene Latin-Serifenschriften,

die ich automatisch nachzeichnen ließ und verfeinerte. Ich ergänzte eigene geometrische Entwürfe, um die Mischung zu vervollständigen. Die Varianten wechseln bei der Verwendung mithilfe von OpenType-Technik durch, sodass die Ergebnisse dynamisch und unberechenbar bleiben.

Cybermontage wurde eigens dafür entworfen, postmoderne Typografie nachzuahmen, wie sie um 1990 aussah. Sie wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Zusammenhängen auftauchen sehen. Für mich bleibt sie ein Schriftexperiment, das den verspielten, regelbrechenden Eindruck dieser Zeit wiederbeleben sollte.

Cyclopentane



Ich veröffentlichte Cyclopentane am 17. August 2012, inspiriert vom Logo auf der Backglass-Scheibe von Ballys Flipperautomaten Xenon aus dem Jahr 1980. Dieses Spiel war mir als Ballys erster sprechender Flipper und als erster mit einer Frauenstimme im Gedächtnis geblieben. Am stärksten haften blieb mir aber die Grafik. Das Logo verwendete einen Unicase-Stil mit sich verbreiternden Serifen und überlappenden Strichen, die einen durchgehenden, fließenden Effekt erzeugten. Trotz fehlender Negativräume blieb das Wort lesbar. Diese ungewöhnliche Eigenschaft wurde zur Grundlage von Cyclopentane.

Die Übertragung des Xenon-Logos in eine funktionierende Schrift erforderte Kompromisse. Ich erstellte einen einzelnen Unicase-Schnitt und nutzte negative Vor- und Nachbreiten sowie starkes Kerning, um die überlappenden Formen zu handhaben. Das

Ergebnis funktioniert am besten in Logos und Display-Anwendungen, in denen die Lesbarkeit hinter dem Effekt zurückstehen darf. In vieler Hinsicht war es eher ein Experiment damit, die Grenzen einer funktionierenden Schrift auszudehnen, als der Versuch, ein breit einsetzbares Design zu schaffen.

Cyclopentane erschien als kostenpflichtige Schrift, fand aber kein großes Publikum. Es gab wenig Rückmeldung, und sie blieb weitgehend unbeachtet. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei, damit jeder damit experimentieren konnte, auch wenn ihr Einsatz wahrscheinlich auf sehr spezielle Anwendungen beschränkt bleiben wird.

Dacquoise



Ich veröffentlichte Dacquoise am 7. August 2014, nachdem ich in Nagoya eine alte Markise einer Patisserie entdeckt hatte. Die Beschriftung hatte einen stilisierten Art-déco-Look, der mir im Gedächtnis blieb und den ich als Ausgangspunkt für das Design verwendete. Der Name stammte vom französischen Dessert, was angesichts des Ursprungs der Inspiration passend erschien.

Die Schrift besteht aus einem einzelnen Großbuchstabenschnitt. Ich betonte gebogene Striche, kleine Punkte und kantige Kerben, um einen dekorativen Stil der 1920er oder 1930er anzudeuten. Das Zeichnen verlief unkompliziert, ohne größere technische Hindernisse. Meine Absicht war nicht an einen bestimmten Anwendungsfall gebunden. Ich wollte einfach eine ornamentale Art-déco-Display-Schrift schaffen.

Dacquoise wurde nach ihrer Veröffentlichung nicht besonders bekannt, aber ich stellte sie von Anfang an kostenlos für kommerzielle Nutzung bereit. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Seitdem bleibt sie unverändert.

Daphyre



Ich veröffentlichte Daphyre am 19. Januar 2022 als Überschriftenschrift mit einem einzelnen Schnitt. Mein Ziel war, den futuristischen Eindruck der Science-Fiction-Beschriftungen der 1960er-Jahre mit einigen stilistischen Tendenzen meiner eigenen frühen Arbeit aus den späten 1990ern zu verbinden. Das Design greift den Stil der magnetischen Zeichenerkennung, Magnetic Ink Character Recognition (MICR), auf, der in Bank- und Finanzdokumenten verwendet wird und immer etwas Futuristisches hatte. Es interpretiert ihn mit glatteren Rändern und Strichen im Techno-Stil neu.

Statt mit dem lateinischen Alphabet zu beginnen, entwickelte ich zunächst den griechischen Zeichensatz. Ich wollte zukunftsgerichtetere griechische Formen erkunden und diese Ideen anschließend in das lateinische Design übertragen, um das ganze System einheitlich zu halten. Der Prozess war unkompliziert und brachte keine ungewöhnlichen technischen Probleme mit sich.

Daphyre wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten. Sie bleibt ein weniger bekanntes Design mit begrenzter Verbreitung, steht aber beispielhaft für mein Interesse an retrofuturistischer Ästhetik und der Verbindung alter technischer Bezüge mit neueren Formen.

Darkheart



Ich veröffentlichte Darkheart am 30. Januar 2007, um die Atmosphäre der Typografie von Horrorfilmen der 1960er-Jahre einzufangen. Das Design greift den damaligen Trend ineinandergreifender Buchstaben auf, der bis Mitte der 1970er wieder verblasste. Im traditionellen Satz war dieser Ansatz schwierig und erforderte handgezeichnete Schrift oder Fotosatz. Mit OpenType konnte ich jedoch Ersetzungen automatisieren, um denselben Effekt zu erzielen.

Die Grundlage der Schrift ist mein Design Gnuolane, eine kompakte Grotesk mit etwas Charakter der 1960er. Ich machte einige Punzen eckiger, um an Schriften wie Ad Lib anzuknüpfen, und schuf dann eine große Auswahl ineinandergreifender Varianten. Die Schrift nutzt einfache Ligaturersetzung, aber die vielen Kombinationen machten es nötig, einen großen Regelsatz zu programmieren. Um den Retro-Eindruck weiter zu verstärken, versetzte ich Punkte mithilfe einer Softwareroutine zufällig, wandelte das Ergebnis in eine Bitmap um und ließ es automatisch nachzeichnen. Zum Abschluss scherte ich das Design leicht nach rechts, damit es stärker wie ausgeschnittenes Papier wirkte.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen und behob einige Uneinheitlichkeiten. Sie war immer als vielseitig einsetzbare gruselige Display-Schrift gedacht, und über die Jahre habe ich sie auf Produkten mit Halloween-Thema gesehen.

Dazzle Ships



Ich veröffentlichte Dazzle Ships am 27. Januar 1997 als Experiment mit modularer Gestaltung. Sie bestand aus einem einzelnen Großbuchstabenschnitt, der das Aussehen segmentierter LCD-Anzeigen ins unpraktische Extrem trieb. Die Struktur bestand aus einem dicht ineinandergreifenden Satz von Segmenten, den ich an jede Glyphenposition kopierte. Dann löschte ich die unnötigen Teile, um die einzelnen Buchstabenformen zu bilden. Das Ergebnis war bewusst komplex und zielte stärker auf den visuellen Effekt als auf Lesbarkeit.

Ich schuf Dazzle Ships nicht mit kommerziellem Einsatz im Sinn. Sie war eine reine Übung in gestalterischer Freiheit aus der frühen Ära kostenloser Schriften. Damals kostete es fast nichts, eine Schrift zu verbreiten. So konnte ich Ideen erkunden, die sich nicht auf dem Markt rechtfertigen mussten. Der Name stammte vom Album „Dazzle Ships“ von Orchestral Manoeuvres in the Dark, dessen Titel wiederum auf die mit geometrischer Tarnung bemalten Schiffe des Ersten Weltkriegs verwies. Ebenso sollte die Schrift eher verwirren als Klarheit schaffen.

Über die Jahre blieb Dazzle Ships unbekannt. Irgendwann ersetzte ich die Akzente und passte die vertikalen Metriken an, ansonsten ist das Design unverändert. Sie erschien zunächst mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

DDT

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte DDT am 12. August 2009 als Serifenlose auf halbem Weg zwischen Univers und Eurostile/Microgramma. Univers hatte die gewünschte Lesbarkeit, während Eurostile zu eckig war, um angenehm für Text zu funktionieren. Ich scannte das große und kleine O beider Schriften, legte sie übereinander und zeichnete eine Linie in der Mitte dazwischen, um die Kurvenspannung festzulegen. Dieses Gleichgewicht bestimmte den Rest des Designs, das ich in einem superelliptischen Rahmen hielt. Den Namen wählte ich wegen seiner Assoziationen mit der Mitte des 20. Jahrhunderts und seines leicht technischen, bedrohlichen Beiklangs. Damals waren Schriftnamen aus drei Buchstaben ungewöhnlich.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt Light, Regular und Bold mit Kursiven. 2010 erweiterte ich die Familie im Auftrag von Roxio Inc. um weitere Strichstärken und schmale Breiten. Später kamen für einen anderen Kunden breite Varianten hinzu. Der Ausbau erschwerte es, die Familie einheitlich zu halten. Im April 2020 überarbeitete ich DDT erneut, korrigierte die Richtung bestimmter vietnamesischer Akzente, ergänzte Währungszeichen und erweiterte den Zeichensatz um Griechisch und Kyrillisch. Die neue Interpolation beeinflusste das Aussehen der mittleren Strichstärken, besonders der kleinen Buchstaben a und e. Ein Kunde bevorzugte sogar die frühere Version.

Am 9. November 2022 überarbeitete ich DDT gründlich für flüssigere Kursive, bessere Interpolation und einheitlichere Strichstärken. Ich verbesserte auch die plattformübergreifende Benennung und brachte die mittleren Strichstärken wieder näher an das ursprüngliche Design, während ich ihre Struktur verbesserte. Am 18.

Oktober 2024 veröffentlichte ich DDT als variable Schrift. Während der gesamten Entwicklung erwiesen sich die griechischen Kleinbuchstaben als besonders schwierig und verlangten ebenso viel Sorgfalt wie das lateinische S. Weil ihre Formen zwischen Univers und Eurostile/Microgramma liegen, ist DDT in Gebrauch schwer zu erkennen. Vielleicht habe ich sogar schon Text in DDT gelesen, ohne es zu merken.

Dealerplate



Ich veröffentlichte Dealerplate am 13. August 2019 als Familie aus 17 Schriften, die geprägte Nummernschilder aus den USA und Kanada nachahmen. Das Projekt entstand aus Reisen nach Kanada, wo mir die Vielfalt der Schilderstile im Vergleich zu den einheitlichen Schildern auffiel, die ich aus Japan kannte. Ich konzentrierte mich vollständig auf geprägte Designs und ließ flache oder digitale Schilder weg, damit die Familie ein einheitliches Aussehen hatte. Alle 17 erschienen gemeinsam zur Einführung, wobei nur der kalifornische Stil jemals kostenlos war.

Die Recherche war schwierig, da für die meisten Schilder keine vollständigen Alphabete existieren. Ich setzte sie aus Bildschirmfotos, Wunschkennzeichen und allem anderen zusammen, was ich finden konnte, und verfeinerte sie, statt sie direkt nachzuzeichnen. Für bessere Funktion als Schriften nahm ich einige Anpassungen vor: Ich ergänzte optische Überhänge bei runden Buchstaben, damit sie gegenüber rechteckigen Formen ausgewogen wirkten, und rundete die Konturecken ab, um Prägung und Farbauftrag mit Rollen nachzuahmen. Außerdem nahm ich proportionale Abstände auf, um sie für Display-Anwendungen

brauchbarer zu machen. Obwohl ich Nummernschildstile nachbilden wollte, stellte ich mir vor, dass sie auch in Film, Animation oder Spielen Verwendung finden könnten.

2024 wies ein Kunde auf Ungenauigkeiten im Québec-Stil hin, die ich in einer am 16. Juli 2024 veröffentlichten Aktualisierung korrigierte. Ich habe Dealerplate nicht direkt in Gebrauch gesehen, aber mehrere Verkäufe an Film- und Fernsehproduktionsfirmen bemerkt. Im Sommer 2024 lizenzierte Disney den New-York-Stil für einen Fernsehpiloten.

Debusen



Ich veröffentlichte Debusen am 7. Juli 2008 mit dem Ziel, eine weich und unbedrohlich wirkende Schrift zu schaffen. Die runden, angeschwollenen Formen sollten Sicherheit und Freundlichkeit vermitteln und ihr einen Ton geben, der zu Projekten mit sanftem, harmlosem Erscheinungsbild passte. Der Name stammt von einem japanischen Wort für jemanden, der einen fülligeren Partner bevorzugt. Ich fand, dass es zum pummeligen, wenig ernsthaften Aussehen der Buchstaben passte.

Das Design sollte etwas Teigiges haben, ohne in die Bubble-Lettering-Trends der späten 1960er und der 1970er zu verfallen. Ich ergänzte zeitgemäßere Merkmale, damit es nicht wie eine Retro-Stilkopie aussah. Die Kleinbuchstaben bekamen die meiste Aufmerksamkeit: Hier betonte ich Rhythmus und Schwung. Die reine Großbuchstabenversion vermittelt dieselbe Persönlichkeit weniger erfolgreich.

Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine kleine Aktualisierung, um die Dickte des Leerzeichens zu korrigieren, Prime-Zeichen zu ergänzen, veraltete Zeichen zu entfernen und die vertikalen Metriken für Browserkompatibilität anzupassen. Darüber hinaus blieb das Design unverändert und wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen.

Deception



Ich veröffentlichte Deception am 7. April 2022 als Experiment mit Bitmap-Typografie. Die Idee war, Subpixel-Darstellung innerhalb einer Schrift nachzuahmen und die starren Ränder traditioneller Pixeldesigns weicher zu machen. Statt einzelner Schwarz-Weiß-Blöcke baute ich die Schrift um vier Grundquadrate mit unterschiedlichen Punktdichten auf. Diese dienten als Bestandteile, die wie Pixel über das Raster hinweg wiederholt werden konnten. Indem ich diese Kernelemente später gegen andere Formen austauschte, schuf ich eine Reihe von Schnittvarianten, ohne den ganzen Zeichensatz neu zu zeichnen.

Die Familie enthält zehn unterschiedliche Varianten, etwa Array, Bars, Blocks und Diamonds. Jede erzeugt einen anderen Effekt, von geordneten architektonischen Mustern bis zu chaotischeren Texturen im Stil alter Computer. Eine Variante namens System entstand durch einen Fehler: Ich vertauschte versehentlich die hellen und dunklen Bestandteile im Punktmuster. Das Ergebnis hatte eine Art Störungsästhetik, die ich beibehalten wollte.

Deception war ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht, als Möglichkeit, Bitmap-Formen in seltsamere und weniger berechenbare Richtungen zu treiben. Sie wurde seit ihrer Veröffentlichung nie aktualisiert und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten.

Deftone Stylus



Ich veröffentlichte Deftone Stylus am 13. März 1999 als konstruierte Schreibschrift mit einem einzelnen Schnitt. Das Design war von alten Autowerkstattschildern und amerikanischen Autologos aus der Mitte des 20. Jahrhunderts beeinflusst, wobei das Raybestos-Logo den Ausgangspunkt bildete. Ich flachte die Buchstabenseiten ab, um Schräglage und Geschwindigkeit zu betonen und der Schreibschrift einen mechanischeren Eindruck zu geben. Für einen besseren Fluss ergänzte ich später OpenType-Ligaturen, die ungelenke Strichverbindungen auflösten, besonders bei Zeichen wie o und r. Außerdem gestaltete ich einige Schwünge der Großbuchstaben neu, damit sie nicht zu weit nach links überhingen.

Der Name stammte aus einem Versprechen an einen Deftones-Fan, der mich bat, meine nächste Schrift nach der Band zu benennen. Ich hatte ihre Musik nie gehört und habe es bis heute nicht. Das war eine einmalige Entscheidung, die ich nicht wiederholen würde. Die Schrift selbst verbreitete sich allerdings weit. Sie wurde im Logo von PopCap Games verwendet und bleibt eines meiner häufiger im tatsächlichen Einsatz sichtbaren Designs. Oft erscheint sie auf nostalgischen Waren oder in Projekten, die einen Retro-Schreibschriftlook suchen.

Deftone Stylus erschien von Anfang an mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, was ihre schnelle Verbreitung unterstützte. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Abgesehen von den Ligaturen und Schwunganpassungen blieb das Design unverändert, doch durch ihre Verwendung bleibt sie noch lange nach der Veröffentlichung in der Popkultur präsent.

Degrassi



Ich veröffentlichte Degrassi am 8. Januar 2001 als von Graffiti inspirierte Display-Schrift. Der Name stammte aus einer Anekdote eines Kollegen, der in einem Greyhound-Bus Schauspieler aus der Fernsehserie Degrassi getroffen hatte. Die Schrift hat jedoch keinen Bezug zu den Serien selbst. Tatsächlich erschien sie einige Monate vor der Premiere von Degrassi: The Next Generation, deren Logo zufällig ebenfalls einen Graffiti-Look hatte.

Der angestrebte Stil war ein „Throw-up“, wie es im Graffiti heißt, etwas zwischen einem schnellen Tag und einem aufwendigeren Piece. Ich zeichnete sie direkt in der Schriftsoftware, statt sie vorher zu skizzieren, was dem Design eine unfertige, ungleichmäßige Qualität gab. Bei der Einführung gab es sie nur als Konturschrift. Später ergänzte ich eine Füllebene, damit Designer leichter Farbe auftragen konnten. Die Formen entstanden aus einem allgemeinen Eindruck von Street-Art, ohne Bezug auf einen bestimmten Künstler oder eine bestimmte Vorlage.

Degrassi erschien von Anfang an mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, was ihre weite Verbreitung unterstützte. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Über die Füllebene hinaus

überarbeitete ich sie nie. Trotz meiner eigenen Unzufriedenheit mit dem Design, einem hastigen Experiment, in das ich bedauerlicherweise nicht mehr Sorgfalt gesteckt hatte, wurde sie unerwartet beliebt und verbreitete sich stärker, als ich erwartet hätte.

Dekatron

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Dekatron am 18. März 2024 als kostenpflichtige Festbreitenfamilie in sechs Strichstärken von Extra-Light bis Extra-Bold. Das Design beruhte auf annähernd quadratischen Formen mit abgerundeten Ecken und war für Benutzeroberflächen und Display-Anwendungen gedacht, nicht fürs Programmieren. Als realistische Option für Programmierer sah ich sie nicht, da Festbreitenschriften für diesen Zweck gewöhnlich in einer ganz anderen Preisklasse liegen.

Die Entwicklung verlief unkonventionell. FontLab konnte damals Formen mit Eckenradien nicht zusammenführen, weshalb ich während des größten Teils des Projekts ohne Kurven arbeitete. Buchstaben wie O blieben Rechtecke bis zur letzten Phase, in der ich die Eckenradien anwendete. Für Einheitlichkeit innerhalb der Familie führte ich umfangreiche Notizen zu den Radien jedes Zeichens und jeder Strichstärke. Eine globale Spannungseinstellung erlaubte es mir, das Maß der superelliptischen Krümmung zu steuern, sodass das ganze System ein zusammenhängendes Aussehen behielt. Dieser Ansatz funktionierte, weil die Schrift feste Dickten hatte: Ich musste nicht zugleich die Abstände ausbalancieren, während ich teilweise blind arbeitete.

Der Name stammt vom Dekatron, einer Elektronenröhre mit zehn Anoden, die früher in Rechenmaschinen und frühen Computern verwendet wurde. Ich fand, dass die Assoziation zum technischen, futuristischen Aussehen der Schrift passte. Dekatron wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht überarbeitet und bisher in keinem bemerkenswerten Projekt verwendet.

Delta Hey Max Nine



Ich veröffentlichte Delta Hey Max Nine am 14. April 1998 als Cartoon-Display-Schrift mit einem einzelnen Schnitt. Statt eines Zeichentabletts verwendete ich eine Maus, um die Buchstaben zu konstruieren. Das gab dem Design eine grobe, klobige Qualität. Diese Unbeholfenheit wurde Teil ihres Charakters und passte zu den übertriebenen, schnörkeligen Formen. Der Name stammte aus einer Nonsens-Textzeile in Adam Ants Lied „Apollo 9“ von 1985.

Die Schrift war immer als Cartoon-Schrift gedacht und nicht als etwas mit breitem Nutzen. Über die Jahre nahm ich einige kleine Aktualisierungen vor, die Struktur blieb jedoch im Wesentlichen gleich. Ihre Schnörkel deuten einen Einfluss der 1970er an, während die gezackten, mit der Maus gezeichneten Konturen die Ästhetik digitalen Designs der 1990er widerspiegeln.

Delta Hey Max Nine erschien mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im November 2022 machte ich sie gemeinfrei. Ich habe sie gelegentlich verwendet gesehen, unter anderem an einer Gatcha-Gatcha-Automatenstation in Japan. Im Allgemeinen blieb sie jedoch eine Display-Schrift für eine Nische.

Deluxe Ducks



Ich veröffentlichte Deluxe Ducks am 28. Januar 1998 als schnelle Abwandlung meiner früheren Schrift Pricedown. Sie war eine zweilinige Display-Schrift mit einem einzelnen Schnitt, geschaffen ohne viel Planung oder Ehrgeiz. Der Vorgang war eine einfache Veränderung und kein neuer Entwurf.

Der Name stammte von der Pub-Rock-Band Ducks Deluxe, hatte aber über diesen Bezug hinaus keine tiefere Verbindung. Ich entwarf sie nicht für eine bestimmte Anwendung. Sie war eher ein flüchtiges Experiment als ein zielgerichtetes Projekt. Über die Jahre nahm ich einige kleine Korrekturen vor, die Schrift wurde aber nie auf wesentliche Weise überarbeitet.

Deluxe Ducks erschien von Anfang an mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Soweit ich weiß, wurde sie nie in bemerkenswerten Projekten verwendet und bleibt einer der weniger bedeutenden Einträge meines frühen Katalogs.

Dendritic Voltage



Ich veröffentlichte Dendritic Voltage am 19. Juni 1999, nachdem ich ein Foto des Laox-Ladenschilds in Akihabara in Japan gesehen hatte. Das Design war eine fette Techno-Display-Schrift, die unter direktem Bezug auf dieses Schild einen futuristischen Eindruck einfangen

sollte. Die ursprüngliche Version enthielt schmale Kleinbuchstaben, die im Grunde nur alternative Großbuchstabenformen waren. Später gab ich diese auf und machte sie zu einer reinen Großbuchstabenschrift, wobei ich nur die stärksten Varianten behielt. Ich stellte fest, dass Nutzer gemischte Groß-/Kleinbuchstabenalternativen selten verwendeten. Die Vereinfachung verbesserte daher die Nutzbarkeit.

Zu den ungewöhnlicheren Details gehörte ein zweiliniges großes L, das vom Laox-Schild stammte. Es führte zu Verwirrung, weil es für zwei L gehalten werden konnte. In einer späteren Version korrigierte ich das, indem ich es in eine einlinige Form änderte und eine OpenType-LL-Ligatur für den beabsichtigten Effekt ergänzte. Mit der Zeit korrigierte ich auch optische Überhänge, ersetzte Abstände und Kerning und ergänzte Kerning-Klassen für mehr Einheitlichkeit.

Die Schrift war immer für Display-Anwendungen und nicht für Text gedacht. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im November 2022 machte ich sie gemeinfrei. Sie wurde in keinem bemerkenswerten Projekt verwendet, steht aber für einen meiner frühen Versuche, japanische Technikkultur in Schriftgestaltung zu übertragen.

Densmore



Ich veröffentlichte Densmore am 25. März 1998, inspiriert vom geometrischen Logo von The Doors. Der Name stammt von John Densmore, dem Schlagzeuger der Band, und das Design geht auf schablonenartige Art-déco-Beschriftungen des frühen 20. Jahrhunderts zurück. Die ursprüngliche Version war ungewöhnlich,

weil sie keine Großbuchstaben enthielt. Stattdessen erzeugte die Eingabe von Großbuchstaben Umrissversionen der Kleinbuchstabenformen. Die Schrift übernahm auch ein markantes Detail des Doors-Logos: Jedes O wurde von einer Linie durchschnitten, deren Neigung jeweils in eine andere Richtung ging. Ich bildete das mit einer OpenType-Regel nach, sodass bei zwei aufeinanderfolgenden O die Neigungen automatisch wechselten.

Am 2. Februar 2011 überarbeitete ich die Familie. Diese Aktualisierung ergänzte einen richtigen Satz Großbuchstaben und führte zwei Begleitschnitte ein, Densmore Pink und Densmore Blue, die für farbiges Überlagern und Versetzen gedacht waren. Außerdem nahm ich ein alternatives T in Kleinbuchstabenform für Anwendungen auf, die OpenType unterstützen.

Eine weitere Aktualisierung am 25. Juni 2021 entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die Bruchfunktion und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Densmore war immer als vielseitige geometrische Art-déco-Display-Schrift gedacht und nicht als Hommage an The Doors. Sie wurde auf dem Cover von John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musicians verwendet, bleibt ansonsten aber ein relativ bescheidener Eintrag in meinem Katalog.

Deportees



Ich veröffentlichte Deportees am 6. August 1997 als Horror-Display-Schrift. Der Name stammte von Billy Braggs Cover eines Woody-Guthrie-Lieds, das Design selbst hatte aber keinen Bezug zur Musik. Ich wollte einen hingekritzelten, beunruhigenden Eindruck und

experimentierte deshalb mit einer Schachtel alter Schreibfedern, von denen viele in schlechtem Zustand waren. Den besten Effekt erzeugte eine beschädigte Kartografiefeder, die sich in den Fasern billigen Zeitungspapiers verfing und das Papier aufriss. Durch die Risse sammelte sich Tinte auf unberechenbare Weise und erzeugte die gezackten, unruhigen Striche, die die Schrift prägten.

Deportees erschien als einzelner Schnitt. Mit der Zeit passte ich Abstände, Kerning und Akzente schrittweise an, das Gesamtdesign blieb jedoch unverändert. Sie war immer für Horror-Zusammenhänge gedacht und nicht für allgemeine Nutzung.

Die Schrift erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Sie steht aber für einen meiner frühen Versuche, beschädigte physische Werkzeuge direkt in digitale Buchstabenformen zu übertragen.

Desard



Ich veröffentlichte Desard am 27. November 2006. Sie ist eine Handschrift-Schrift, die auf der Handschrift eines französischen Mädchens basiert. Ein Kunde gab sie ohne Exklusivitätsvereinbarung in Auftrag, sagte mir aber nicht, wofür sie verwendet werden sollte. Statt ein Zeichenwerkzeug wie Schreibstift oder Bleistift nachzuahmen, hat Desard gleichmäßige Striche mit flachen Enden. Ihre 64 Ligaturen sollen die Handschrift spontaner wirken lassen. Desard war kostenpflichtig, bis sie im November 2022 gemeinfrei wurde.

Desperate



Ich veröffentlichte Desperate am 26. Juni 2009 als kostenpflichtige Schrift, die die raue Energie von Punk- und New-Wave-Grafik einfangen sollte. Das Design beruhte auf einfachen Buchstabenformen, der Effekt entstand aber durch ein umfangreiches OpenType-System. Ich schuf von Hand mehr als 200 kontextabhängige Ligaturen, sodass die Buchstaben je nach Abfolge auf unterschiedliche Weise ineinandergreifen. Das erzeugt einen abwechslungsreichen, unberechenbaren Rhythmus, der improvisierter Klebegrafik näherkommt als gewöhnlichem digitalem Satz.

Der Name stammt von „We're Desperate", einem Lied der Punkband X aus Los Angeles, das zum angestrebten Ton passte. Die ineinandergreifenden Formen betonen die gedrängte, aggressive Qualität des Stils, und die Ligaturen verhindern einen repetitiven Eindruck.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Desperate. Diese Überarbeitung entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Uneinheitlichkeiten, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch korrekte Formen und ließ die alten über Unicode verfügbar. Außerdem erweiterte sie die Bruchfunktion und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Die Schrift wurde nicht weiter überarbeitet und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten. Sie bleibt aber eine kompakte Dokumentation meines Interesses daran, den Schere-und-Klebstoff-Look der Grafik des späten 20. Jahrhunderts in digitale Form zu übertragen.

Dialup



Ich veröffentlichte Dialup am 22. März 2024 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design war von computerinspirierten Beschriftungen der späten 1960er-Jahre beeinflusst, besonders von Zipper von Bob Newman und Data ’70 von Philip Kelly. Diese Schriften fingen eine Zeit ein, in der Computer den meisten Menschen noch fremd waren, aber schon mit psychedelischer Bildkultur verflochten waren. Ich wollte Dialup in demselben Bereich ansiedeln und mechanische Struktur mit einer gewissen Lockerheit ausbalancieren.

Die Schrift besteht aus einem einzelnen Schnitt mit pixelbasierten Formen, die an frühe Computeranzeigen erinnern. Statt eines strengen Rasters behandelte ich die Formen fließender, damit sie weniger starr als die meisten Bitmap-Beschriftungen wirkten. So verband ich den technischen Eindruck von Bildern eines „Elektronengehirns“ mit einem leicht organischen Charakter.

Dialup wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten. Sie bleibt ein unkompliziertes Display-Design und spiegelt mein Interesse an der Schnittstelle zwischen psychedelischer Ästhetik und früher digitaler Typografie wider.

Die Nasty



Ich veröffentlichte Die Nasty am 16. Januar 1999 als kostenlose Überschriftenschrift, beeinflusst vom Kiss-Logo und Glam-Rock-Beschriftungen. Der Name war ein Wortspiel mit ihrem Album Dynasty von 1979. In ihrer frühesten Form war das R ein umgedrehtes S und das O eine aus dem D gedrehte Dreiecksform. Beide wurden später für mehr Klarheit neu gestaltet. Die erste Version enthielt auch versteckte Glyphen mit den Gesichtern der Kiss-Bandmitglieder, die ich später entfernte, um urheberrechtliche Komplikationen zu vermeiden.

Am 1. Mai 2012 veröffentlichte ich eine umfassende Neugestaltung. Viele Buchstaben wurden neu gezeichnet. Das O erhielt eine konventionellere rechteckige Form, um Verwechslungen zu verringern. Damals ergänzte ich auch OpenType-Code, der die asymmetrischen A, E, M, W und V je nach Nachbarbuchstaben automatisch umdreht. Die Aktualisierung erweiterte die Interpunktion, verbesserte die Sprachunterstützung und entfernte die früheren versteckten Glyphen.

Die Nasty wurde am 14. Februar 2022 erneut überarbeitet. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen, aktualisierte Anführungszeichen, erweiterte die Bruchfunktion und verbesserte stilistische Alternativen. Außerdem stellte ich das ursprüngliche O von 1999 als historische Alternative wieder her. Am 4. April 2024 machte ich Die Nasty gemeinfrei.

Über die Jahre wurde die Schrift in erwarteten und unerwarteten Zusammenhängen verwendet. Kiss übernahm sie für offizielle Fanartikel und die Website. Umgekehrt verwendete eine Nazi-

Punkband sie kurz nach ihrer Veröffentlichung. Das war beunruhigend, unterstrich aber, wie wenig Kontrolle Designer darüber haben, mit welchen Botschaften ihre Arbeit verbunden wird, sobald sie öffentlich ist.

Dignity of Labour



Ich veröffentlichte Dignity of Labour am 7. Februar 1999 als Techno-Display-Schrift mit einem einzelnen Schnitt. Sie war von MICR-inspirierten Schriften der 1960er wie Data ’70 und Westminster beeinflusst. Diese Ideen trieb ich jedoch in eine stärker übertriebene und dekorative Richtung. Die Buchstabenformen waren reich verziert, mit Details, die den Eindruck von Komplexität und Übermaß verstärken sollten. Der Name stammte von The Dignity of Labour, einer Veröffentlichung von The Human League aus dem Jahr 1979, und passte zur Verbindung der Schrift mit elektronischer Musikkultur.

Obwohl es ein reines Großbuchstabendesign war, enthielt die früheste Version Alternativen an den Kleinbuchstabenpositionen. Am 9. Mai 2012 veröffentlichte ich eine Überarbeitung, die Vektorprobleme und Ausrichtung korrigierte, Abstände und Kerning ersetzte und Kerning-Klassen ergänzte. Außerdem erweiterte ich Interpunktion und Symbole, verbreiterte die Sprachunterstützung und entfernte den alternativen Kleinbuchstabensatz.

Die Schrift war immer für Display-Anwendungen gedacht, besonders innerhalb der Techno- und Elektronikästhetik um die Jahrtausendwende. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung und machte sie im April 2024

gemeinfrei. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Sie bleibt aber eines meiner stärker verzierten Experimente im Genre computerinspirierter Display-Beschriftungen.

Dirtstorm



Ich veröffentlichte Dirtstorm am 1. Mai 2007 als kostenpflichtige, von Schablonen inspirierte Display-Schrift. Die Idee stammte aus einer ungewöhnlichen Geschichte über einen Internetbetrüger, der dazu gebracht worden war, Schilder mit handgeschnittenen Schablonen herzustellen. Genug Buchstaben dieser Schilder waren im Umlauf, dass ich den größten Teil eines Alphabets zusammensetzen konnte. Ich zeichnete die Zeichen von Hand nach, ergänzte eigene, wo Lücken waren, und baute sie zu einer vollständigen Schrift aus. Damit sie zu echter Schablonenarbeit passte, baute ich eigens angefertigte Ligaturpaare ein. Diese beruhten auf Listen der häufigsten Zwei- und Dreibuchstabenkombinationen mehrerer Sprachen, wodurch die Schrift in gesetztem Text authentischer wirkte.

Als die grundlegenden Buchstabenformen fertig waren, bearbeitete ich sie in Photoshop. Ich schichtete Grunge-Texturen und Filmkörnungseffekte übereinander, um gesprühte Ränder und die Ungleichmäßigkeit geschnittener Schablonen nachzuahmen. Das Ergebnis war ein abgenutzter Eindruck, der eher an handgeschnittene Beschilderung als an digitale Präzision erinnern sollte.

Am 25. Juni 2021 überarbeitete ich Dirtstorm. Diese Aktualisierung entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion, passte die vertikalen Metriken für Browserkompatibilität an und verfeinerte die Konturen, um kleine Uneinheitlichkeiten zu beheben. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Sie bleibt aber ein unkompliziertes Beispiel dafür, eine improvisierte Quelle aus der realen Welt in eine digitale Schrift zu übertragen.

Dirty Baker's Dozen



Ich veröffentlichte Dirty Baker's Dozen am 16. Januar 1999. Jahrelang dachte ich, sie beruhe auf einer Schablone. Später erkannte ich jedoch, dass ich Clarendon aus einem alten Katalog gescannt, in Photoshop Steglinien ergänzt und die Formen dann weichgezeichnet und verzerrt hatte. Das Ergebnis war eine abgenutzte Schrift mit einem robusten, verschlissenen Aussehen. Der Name stammte von einer inzwischen verschwundenen kanadischen Kaffee-Franchisekette namens Baker's Dozen. Eine Filiale nahe meinem Büro war ungewöhnlich schmuddelig, was mir passend zum Charakter der Schrift erschien.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt nur einen sauberen Schnitt und wurde mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung verbreitet. Am 9. Mai 2012 veröffentlichte ich eine große Aktualisierung. Sie ergänzte zwei texturierte Schnitte, Crisp und Hard, erweiterte den Zeichensatz und die Sprachabdeckung, ersetzte Abstände und Kerning und führte Kerning-Klassen ein. Außerdem

ergänzte ich OpenType-Ligaturen nach Häufigkeitslisten von Zwei- und Dreibuchstabenkombinationen, um in verbreiteten Buchstabenfolgen natürlich wirkende Varianten zu erzeugen.

Am 28. Oktober 2024 aktualisierte ich die Familie erneut. Diese Version korrigierte umgekehrte Anführungszeichen, passte die interne Benennung an, damit die drei Schnitte in älteren Anwendungen richtig erschienen, und behob Vektorfehler in den Schnitten Spraypaint und Scorch. Dirty Baker's Dozen war immer als vielseitige abgenutzte Display-Schrift gedacht, passend für Projekte, deren Botschaft zusätzliche Rauheit braucht. Sie wurde recht häufig verwendet, allerdings nicht in bestimmten prominenten Projekten.

Disassembler



Ich veröffentlichte Disassembler am 20. November 2012 als kostenpflichtige Schrift. Ziel war, die unregelmäßige Qualität von 8-Bit-Computergrafik einzufangen, besonders das eigenartige Aussehen von Anzeigen aus der Sinclair-Ära. Ich baute die Schrift mit einer Methode, die ich schon bei Designs wie Zerbydoo und Nerdropol verwendet hatte: Jede Glyphe wird aus einem zentralen Steuerpixel konstruiert. Indem ich dieses Pixel als Bestandteil behandelte, konnte ich seine Form ändern und damit die gesamte Schrift verändern. So ließen sich mehrere Schnitte und störungsartige Varianten erzeugen. Allerdings brachte das die Schriftsoftware oft an ihre Grenzen und verursachte Stabilitätsprobleme.

Die Familie enthält mehrere Varianten. Regular ist geschlossen, ohne Lücken zwischen den Pixeln. Grid, Lattice, Mesh und Network verwenden quadratische Pixel mit unterschiedlich breiten Zwischenräumen. Circle ersetzt die Quadrate durch runde Punkte, Star verwendet sternförmige Pixel und Screen ahmt kräftige CRT-Scanlinien nach. Alle Varianten behalten authentische Pixelabstände und Kerning bei, damit Text die Struktur früher Bitmap-Anzeigen bewahrt.

Disassembler erschien in keinen bemerkenswerten Projekten. Sie steht aber für einen meiner technischeren Versuche, mit einer Konstruktion aus Bestandteilen stilistische Vielfalt zu erzeugen.

Dividente



Ich veröffentlichte Dividente am 31. Januar 2025. Sie ist eine Display-Schrift, beeinflusst vom Design der späten 1960er, besonders von Beschriftungen für Modemarken und psychedelische Plakate. Ausgangspunkt war eine Erinnerung an das alte Pierre-Cardin-Logo, vor allem seine Mischung aus quadratischen Außenformen und weichen, gebogenen Innenformen. Dieser Kontrast prägte die Struktur von Dividente mit rechteckigen Formen, weicheren Ecken und superelliptischen Innenkurven.

Die Buchstabenabstände sind bewusst eng und greifen den kompakten Satz auf, der in Magazinüberschriften und Werbelayouts um die Mitte des 20. Jahrhunderts verbreitet war. Obwohl der Stil zu Retro tendiert, wollte ich keine einzelne Epoche nachbilden.

Stattdessen wollte ich die Überschneidung von geometrischer Disziplin und lockerer dekorativer Form erkunden. Ich zeichnete sie modular, was sie für variable Entwicklung gut geeignet machte.

Dividente war von Anfang an für statische und variable Formate angelegt. Die Familie enthält zehn Strichstärken und drei Breiten, Condensed, Normal und Expanded, dazu geneigte Varianten und breite Unterstützung für Sprachen mit lateinischer Schrift. Die variable Version bietet vier Achsen: Strichstärke, Breite, Neigung und Spannung. Die Spannungsachse verändert das Maß der Kurvenstraffheit. Das ist möglich, weil die Schrift mit parametrischen Kurven konstruiert wurde, deren Radius sich global anpassen lässt. Für den alltäglichen Satz ist das zwar nicht notwendig, gibt experimentierfreudigen Nutzern aber zusätzliche Flexibilität.

Divulge

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Divulge am 7. Februar 2008 als kostenpflichtige Serifenlose. Ziel war, den Geist der Groteskschriften des 19. und frühen 20. Jahrhunderts einzufangen, aus der Zeit, bevor Akzidenz-Grotesk einen klareren Standard für das Genre etablierte. Viele dieser frühen Serifenlosen sahen aus wie Serifendesigns mit entfernten Endstrichen und hatten oft unbeholfene Proportionen. Mit Divulge wollte ich etwas von diesem frühen Charakter bewahren und zugleich eine ausgefeiltere digitale Form präsentieren.

Die Familie erschien in drei Strichstärken und zwei Breiten, jeweils mit Kursiven. Das Design ist weitgehend konventionell, hat aber ein paar kleine Abweichungen, besonders auffällig eine Lücke im Bogen

des kleinen g. Ich wollte keine bestimmte historische Schrift wiederbeleben, sondern etwas schaffen, das den Übergangscharakter vormodernistischer Groteskschriften aufgriff.

Ich aktualisierte die Schrift am 25. Mai 2021, um veraltete Zeichen zu entfernen, Uneinheitlichkeiten zu beheben, OpenType-Code zu verbessern und die vertikalen Metriken für Browserkompatibilität anzupassen. Eine weitere Überarbeitung am 28. Oktober 2024 korrigierte die interne Schnittbenennung, damit Strichstärken und Breiten in Anwendungsmenüs in der richtigen Reihenfolge erschienen. Divulge erschien nie in bemerkenswerten Projekten.

Domyouji



Ich veröffentlichte Domyouji am 29. April 2007 als Ergebnis eines Auftrags von Bioware für die Mass-Effect-Reihe. Ziel war, eine Begleitschrift für Fließtext zu Korataki zu schaffen, einer anderen Auftragsschrift für das Spiel. Bei den Proportionen orientierte ich mich an Handel Gothic, einer bekannten eckigen Techno-Schrift. Die eigentlichen Formen zeichnete ich jedoch aus Korataki heraus, um Einheitlichkeit zwischen beiden Designs zu gewährleisten.

Weil Mass Effect während der PlayStation-2-Ära entwickelt wurde, musste ich die Einschränkungen von CRT-Anzeigen berücksichtigen. Ausgehend von meinen Erfahrungen mit Affluent und Cinecav passte ich die Formen so an, dass sie in kleinen Größen auf niedrig auflösenden Bildschirmen bestanden. Runde Zeichen wurden oben abgeflacht und bekamen abrupte Schrägen, um problematische fast

waagerechte Linien zu vermeiden. Das Design verbindet weiche Kurven mit scharfen Ecken, um Lesbarkeit zu erhalten und zugleich einen futuristischen Stil zu bewahren.

Die Familie bestand aus vier Schnitten: Regular, Italic, Dirty und Spraypaint. Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, Anführungszeichen korrigierte und die vertikalen Metriken für Browserkompatibilität anpasste. Ihr Haupteinsatz war in Mass Effect, und ich habe sie außerhalb des Spiels nicht weit verbreitet gesehen.

Domyouji diente auch als strukturelle Grundlage für Alepholon. Dieses Projekt begann, während ich Domyouji noch für Bioware verfeinerte. Ich verwendete einige zugrunde liegende Glyphenformen und Metriken wieder, um eine separate Schrift mit einem anderen Zweck zu schaffen.

Doradani



Ich stellte Doradani am 13. Februar 2006 vor, nachdem Research in Motion sie während der schnellen weltweiten Expansion des Unternehmens in Auftrag gegeben hatte. Das Briefing verlangte etwas, das die soliden Proportionen von Franklin Gothic mit den offenen Formen von Frutiger verband und trotzdem modern wirkte. Ich nannte sie Doradani, weil mir der rhythmische Klang der Silben gefiel. Sie folgte demselben Lautmuster, das ich bei Namen wie Korataki und Sarasori verwendet hatte.

Doradani wurde nicht auf Blackberry-Geräten verwendet, sondern erschien in Werbekampagnen. Die Familie bestand aus fünf Strichstärken mit Kursiven und bot damit Spielraum für

verschiedene Gestaltungsbedürfnisse. Rückblickend erkenne ich, dass die Abstände uneinheitlich waren und die Schnitte nicht gut zusammenhielten. Der fette Schnitt war besonders problematisch, mit klobigen Proportionen und unbeholfenen Kurven. Damals erschien mir das Projekt dennoch bedeutend, weil es mein erster großer Kundenauftrag war.

Am 12. Mai 2021 nahm ich Doradani erneut in Angriff, um sie auf moderne Standards zu bringen. Die Aktualisierung verbesserte stilistische Alternativen für leichteren Zugriff in Programmen wie InDesign, entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte Konturen, verringerte Punktzahlen und korrigierte die vertikalen Metriken. Außerdem erweiterte ich die OpenType-Bruchfunktion und behob einige Uneinheitlichkeiten. Am 29. Oktober 2024 passte ich die interne Schnittbenennung an, damit Strichstärken und Kursive in Menüs in der richtigen Reihenfolge erschienen. Die Schrift hat keine nennenswerte Resonanz erfahren. Für mich markiert sie aber eine frühe Phase beim Lernen, wie man große Familien für professionellen Einsatz handhabt.

Draculon



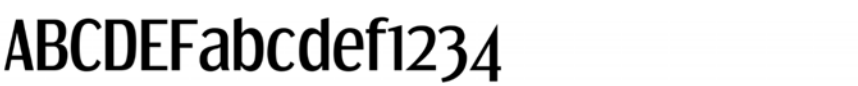
Ich veröffentlichte Draculon am 13. März 2006 als persönlichen Ableger von Mikadan, einer Schrift, die ich zuvor für Bioware entworfen hatte. Mit Mikadan als Grundlage wollte ich die Formen in eine verspieltere und übertriebenere Richtung treiben. Ich nannte sie Draculon, eine Verschmelzung von Dracula mit einer lateinisch klingenden Endung, die ihr einen leichten Science-Fiction-Touch geben sollte.

Die Gestaltung war praktisch und experimentell. Ich verzerrte Mikadan und zeichnete dann mit polygonalen Formen darüber, bis die Buchstaben grob geschnittenem Papier ähnelten. Daraus erzeugte ich eine Bitmap und ließ sie automatisch nachzeichnen. Dabei übertrieb ich die Verzerrungen bewusst, um die cartoonartige Qualität zu verstärken. Außerdem baute ich eine OpenType-Funktion ein, die Paare doppelter Zeichen ersetzt. Weil die Buchstaben auf und ab hüpfen, zerstören identische Glyphen nebeneinander die Illusion. Die Ersetzung lässt den Text organischer wirken.

Obwohl ich sie als von Buchstabenformen des späten 15. Jahrhunderts inspiriert beschrieb, kommt diese Verbindung tatsächlich über Mikadan. Mikadan selbst war von William Dana Orcutts Interpretationen italienischer Schreiber jener Zeit beeinflusst. Draculon trug Spuren dieser Herkunft weiter, auch als sie in übertrieben-theatralische Gefilde abdriftete. Sie wurde nie in bemerkenswerten Medien oder Publikationen eingesetzt, aber ich mochte ihre Mehrdeutigkeit: Je nach Zusammenhang konnte sie als Vampirschrift oder als Piratenschrift wirken.

Am 25. Juni 2021 nahm ich Draculon erneut in Angriff, um sie an meine übrigen Katalogaktualisierungen anzugleichen. Ich entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte einige Konturen und passte die vertikalen Metriken an, wodurch die Gesamtgröße um etwa elf Prozent zunahm.

Dream Orphanage



Ich veröffentlichte Dream Orphanage am 2. September 2010 als vollständige Familie aus sieben Strichstärken mit Kursiven. Sie war als verfeinerte Neukonstruktion von Dream Orphans gedacht, die trotz ihrer Mängel unerwartet beliebt geworden war. Inzwischen hatte ich die Fähigkeiten, das Design mit richtigen Abständen und Proportionen sowie Einheitlichkeit zwischen den Schnitten neu zu zeichnen. Außerdem ergänzte ich eine alternative Form des „g“, zugänglich in OpenType-fähigen Anwendungen.

Um die Veröffentlichung sichtbarer zu machen, bot ich Regular mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung an. Meine Überlegung war einfach: Ohne kostenlose Option bestand das Risiko, dass sie ignoriert würde. Ich hoffte sogar, dass sie auf kostenlosen Schriftseiten bei alphabetischer Auflistung über Dream Orphans erscheinen könnte. Dream Orphanage fand nie bemerkenswerte Verwendung. Für mich war sie aber eine Übung darin, eine 1999 begonnene Idee erneut aufzugreifen und kompetenter umzusetzen.

Die Neugestaltung übernahm nicht die amateurhafte Qualität, die Dream Orphans ihren selbstgemachten Charme gab. Dream Orphanage ist glatter, gleichmäßiger und ordentlicher, geht aber nicht als etwas Handgemachtes durch. Sie war weniger als Ersatz für Dream Orphans gedacht denn als professionelles Gegenstück. Mit der Zeit veröffentlichte ich Aktualisierungen: Am 18. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion, verbesserte den Zugriff auf das alternative „g“, verfeinerte die vertikalen Metriken und ergänzte Symbole wie

Prime-Zeichen. Am 29. Oktober 2024 ordnete ich die Strichstärkennamen neu, um ihre Beziehungen besser abzubilden: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin.

Dream Orphans



Ich stellte Dream Orphans am 27. Oktober 1999 als meinen ersten Versuch einer humanistischen Serifenlosen vor. Der Name stammte aus einer Textzeile von Ron Sexsmith, die mir aufgefallen war. Ich mochte ihren suggestiven Ton, auch wenn ich sie nicht ganz verstand. Die Schrift erschien am selben Tag wie Effloresce, im Wesentlichen dasselbe Design mit ergänzten Serifen. Dream Orphans bot von Anfang an vier kostenlose Schnitte: Regular, Italic, Bold und Bold Italic.

Damals verließ ich mein vertrautes Terrain. Der größte Teil meiner Arbeit ging in Richtung Techno-Schriften, aber ich wollte etwas Klassischeres versuchen. Das Ergebnis war ernst gemeint, aber hastig. Abstände, Proportionen und die Einheitlichkeit der Strichstärken waren allesamt schwach. Trotzdem gab ihr die Rohheit einen Charakter, den ausgefeilte kommerzielle Schriften nicht hatten. Während die meisten rustikalen Schriften jener Zeit zu verfeinert waren, um authentisch zu wirken, erschien Dream Orphans wirklich amateurhaft. Das passte zu selbstgemachten Projekten.

Ihre Beliebtheit überraschte mich. Ich sah sie so oft auftauchen, dass ich es leid wurde, ihre Mängel zu bemerken. Diese Frustration brachte mich dazu, die Idee später erneut aufzugreifen und Dream Orphanage zu schaffen, die denselben Stil professioneller umsetzen

sollte. Am 1. Oktober 2021 aktualisierte ich Dream Orphans, erweiterte die Sprachunterstützung, verfeinerte Konturen, verdickte dünne Striche, verbesserte Abstände und aktualisierte OpenType-Funktionen. Außerdem nahm ich Anpassungen vor, etwa das Entfernen von Spornen am „T“ und eine leichte Verringerung der Zeichengröße durch Änderungen der vertikalen Metriken. Im November 2022 machte ich Dream Orphans gemeinfrei.

Droid



Ich veröffentlichte Droid am 9. Juli 1997, nachdem ich bei einer Straßenbahnfahrt auf der Queen Street East in Toronto einen schmalen Unicase-Schriftstil auf dem Schild eines Bekleidungsgeschäfts gesehen hatte. Die Idee blieb mir im Kopf, und ich machte daraus eine Unicase-Schrift, in der jede Buchstabenform Merkmale von Groß- und Kleinbuchstaben verbindet. Das Ergebnis war extrem schmal und im Geist näher an Compacta als an irgendeiner traditionellen Textschrift.

Droid war ausschließlich als Display-Schrift angelegt. Ich stellte sie mir für kurze Überschriften oder Logos vor, bei denen ihre komprimierte Struktur visuell wirken würde, nicht für Fließtext. Ich veröffentlichte nur einen Schnitt und erwog einmal, daraus eine größere Familie zu machen, setzte es aber nie um.

Der Name lag mehrere Jahre vor der Lucasfilm-Marke und dem Android-Betriebssystem. Etwa ein Jahrzehnt später, als Google eine eigene Droid-Schrift vorstellte, entstanden Konflikte, weil meine Version noch auf vielen Systemen installiert war. Das führte

manchmal zu unerwarteten Ersetzungen in Webbrowsern. Um weitere Konflikte zu vermeiden, benannte ich sie schließlich in späteren Veröffentlichungen in Droid 1997 um.

Droid war immer kostenlos nutzbar. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung in Medien oder Publikationen, spiegelt aber die Wiederbelebung von Unicase-Designs Ende der 1990er und mein eigenes Interesse an schmaler Display-Typografie wider.

Duality



Ich veröffentlichte Duality am 11. März 2000. Der Name war beliebig und hatte für mich keine besondere Bedeutung. Ungewöhnlich war die Art ihrer Herstellung. Ich zeichnete jedes Zeichen auf einem Palm-Pilot-PDA mit seinem winzigen monochromen Bildschirm und einer einfachen Zeichenanwendung, die nur Stift und Radierer bot. Weil die Bildschirmauflösung niedrig war und die Stiftempfindlichkeit keine ideale präzise Kontrolle erlaubte, wurden die Buchstabenformen grob und unregelmäßig. Während der Arbeit konnte ich die anderen Zeichen nicht sehen. Jedes war einzeln im RAM des Geräts gespeichert. Deshalb hatte die Schrift Uneinheitlichkeiten, die ich in einem normalen Arbeitsablauf nicht zugelassen hätte. Ursprünglich wollte ich eine kompakte Schrift im Clarendon-Stil schaffen, doch der Prozess machte etwas Exzentrischeres daraus.

Zurück am Computer ließ ich die Palm-Pilot-Zeichnungen automatisch in Vektorkonturen nachzeichnen und setzte sie zu einer Schrift zusammen. Zunächst veröffentlichte ich nur Regular,

kostenlos für kommerzielle Nutzung. Einige Jahre später ergänzte ich zwei texturierte Versionen als kostenpflichtige Optionen. Steel nutzte Fotos rostigen Metalls für eine ungleichmäßige Korrosionstextur. Sand erhielt dagegen eine weiche, körnige Kontur auf Grundlage der prozedural erzeugten Filmkörnungstextur des Exposure-Plug-ins.

Duality war immer eine Display-Schrift. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung. Für mich ging es aber eher darum, die Grenzen früher Mobiltechnik in der Schriftgestaltung zu erkunden. Die Einschränkungen bestimmten die Formen und gaben der Schrift ihren eigenwilligen Charakter.

Dyspepsia



Ich veröffentlichte Dyspepsia am 17. Juli 1999. Sie war im Wesentlichen eine schnelle Neubearbeitung von Deftone Stylus, einem meiner früheren Schreibschriftdesigns. Während Deftone Stylus sich mit schrägem Rhythmus zurücklehnte, war Dyspepsia aufrecht und schmaler gezeichnet. Die Änderung gab ihr ein strukturiertes Aussehen, nahm ihr aber auch viel von der Energie, die das Original funktionieren ließ.

Die Schrift war nie mehr als ein Experiment. Ich schuf nur einen Schnitt und erwog nie, ihn zu einer Familie auszubauen. Sie wurde überhaupt nicht verwendet, weder in bemerkenswerten noch in anderen Zusammenhängen. Ich entfernte sie für viele Jahre sowohl von der Larabie-Fonts- als auch von der Typodermic-Website. Rückblickend war sie eines meiner weniger ehrgeizigen Designs, und ich betrachte sie eher als Kuriosität denn als ernsthaftes Projekt.

Der Name stammte von einem Wort, das ich durch David Lettermans Monologe aufgeschnappt hatte. Diese enthielten oft altertümliche Begriffe wie „logy“ und „dyspeptic“, wahrscheinlich unter dem Einfluss von Merrill Markoe. Ich mochte den seltsamen, unangenehmen Klang von „dyspepsia“, der zu einer umständlich zu verwendenden Schrift zu passen schien. Dyspepsia erschien kostenlos für kommerzielle Nutzung, und im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Earwig Factory



Ich veröffentlichte Earwig Factory am 14. Juli 1998. Sie begann als Versuch, Univers aus dem Gedächtnis nachzubilden. Das Ergebnis war schlicht eine schlechte Nachahmung: zu nah an Univers, aber nicht so gut und deshalb sinnlos. Statt die Arbeit wegzuwerfen, lenkte ich sie in eine andere Richtung, zerschnitt die Konturen in durcheinandergewürfelte Formen und machte daraus eine Schrift im Erpresserbriefstil. Der Name hatte einen persönlicheren Ursprung: Die Außenseite des Hauses meiner Eltern war damals stark von Ohrwürmern befallen, und das Wort blieb mir im Kopf.

Die erste Veröffentlichung war ein einfaches Erpresserbriefdesign ohne Varianten, kostenlos für kommerzielle Nutzung. Viel später, am 10. Mai 2012, erweiterte ich die Familie um zwei Ebenenschnitte namens „letters“ und „cards“. Damit konnten Designer Farbe oder Textur über separate Ebenen legen. Gleichzeitig ergänzte ich eine OpenType-Funktion zum Durchwechseln. Ich richtete sie mit drei Zeichenklassen so ein, dass benachbarte Buchstaben durch

unterschiedliche Versionen ersetzt wurden und ein pseudozufälliges Aussehen entstand. Das ließ den Text weniger repetitiv und überzeugender chaotisch wirken.

Earwig Factory fand keine bemerkenswerte Verwendung. Sie war aber ein Experiment darin, eine gescheiterte Idee zu retten und zu sehen, wohin sie führen konnte. Sie bleibt eine bewusst ungleichmäßige Display-Schrift, die sowohl eine technische Übung als auch eine persönliche Erinnerung widerspiegelt.

Ebenezer



Ich veröffentlichte Ebenezer am 20. Oktober 2008. Das Design entstand, nachdem ich meine Schrift Goldburg auf dem Filmplakat für Sweeney Todd gesehen hatte, wo sie in einem durcheinandergewürfelten, gravierten Stil gesetzt war. Das brachte mich auf die Idee einer eigenen Horrorversion von Goldburg. Ebenezer verwendet dieselben Großbuchstabenformen, jedoch neu angeordnet und texturiert, und ist ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht.

Für die Texturen schuf ich große nahtlose Kachel-Bitmaps, indem ich jahrhundertealte medizinische Stiche mit Skeletten, Organen und ähnlichen Motiven zu zusammengesetzten Mustern verband. Diese kamen in einem Ebenensystem zum Einsatz, das sich automatisch mit verschiedenen Versätzen und Geschwindigkeiten verschob, um offensichtliche Wiederholungen zu vermeiden. In Textgröße sind die Stiche kaum erkennbar. Sie fügen aber eine subtile Dichte und Unregelmäßigkeit hinzu, die das Design weiter ins Groteske treiben.

Der Name stammte von Ebenezer Burling, einem Freund von Edgar Allan Poe, dessen ungewöhnlicher Name passend für eine horrorinspirierte Schrift erschien. Für mehr Abwechslung baute ich OpenType-Ligaturen ein, sodass häufige Zeichenpaare durch eigens angefertigte Versionen ersetzt wurden und Text weniger mechanisch wirkte. Das Projekt war technisch schwierig. Die komplexe Geometrie und Ligaturprogrammierung verursachten häufige Softwareabstürze.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Ebenezer, entfernte veraltete Zeichen, ergänzte Akzentformen an Kleinbuchstabenpositionen, passte die vertikalen Metriken an und korrigierte die Behandlung von Leerzeichen. Am 29. Oktober 2024 ergänzte Version 1.103 ein Paragrafenzeichen und enthielt kleine Vektorkorrekturen. Ebenezer war immer ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht und fand keine bemerkenswerte Verwendung. Sie spiegelt aber mein Interesse daran wider, ein früheres Design in eine dunklere, stärker ornamentale Richtung zu entwickeln.

Echelon



Ich veröffentlichte Echelon am 9. Januar 2000, nachdem ich mit dem Zeichnen von Vektoren auf einem Palm-Pilot-PDA experimentiert hatte. Das Vektorraster des Geräts war grob, weshalb sowohl Knotenpositionen als auch Bézier-Anfasser auf feste Positionen beschränkt waren. Das zwang mich, die Kurvenform strategisch zu planen, erleichterte aber auch die Einheitlichkeit: Dank der beschränkten Anfasserwinkel konnte ich dieselbe Kurve zuverlässig in verschiedenen Glyphen reproduzieren. Einen großen Teil der

Arbeit erledigte ich auf einem Flug von Toronto nach Seattle. Dann synchronisierte ich die Zeichnungen mit meinem Computer, um Abstände, Kerning und Zusammenbau fertigzustellen.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt vier Schnitte: Regular, Italic, Condensed Regular und Condensed Italic. Um 2003 stellte ich die schmalen Versionen ein und ließ nur die ersten beiden übrig. Echelon war als Display-Schrift mit kompakten Proportionen, subtilen Kurven und leichten Schnörkeln gedacht. Der Name stammte von einem Geheimdienstprogramm, von dem ich durch einen Freund in der Telefoniebranche erfahren hatte. Damals wirkte er wie ein geheimnisvoller Insiderbezug, wurde später allerdings alltäglich.

Echelon erschien zunächst mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Sie gewann einen Wettbewerb zur „Schrift des Jahres 2000“, und der Preis war eine Kopie von FontLab, die ich noch viele Jahre verwendete. Ein ungewöhnlicher Einsatz, von dem ich hörte, war ein Gravurprojekt für eine Millennium-Uhr – angeblich eine Atomuhr, die tausend Jahre laufen sollte. Selbst gesehen habe ich sie jedoch nie. Im April 2024 machte ich Echelon gemeinfrei.

Eden Mills



Ich veröffentlichte Eden Mills am 23. April 1999. Sie war mein Versuch eines postmodernen geometrischen Stils, der früher in diesem Jahrzehnt beliebt gewesen war, besonders durch den Emigre-Katalog. Als ich sie fertigstellte, schien der Stil schon zu verblassen.

Meiner Version fehlte zudem die Verfeinerung der stärkeren Designs dieser Bewegung. Die Familie enthielt Regular, Bold und Italic und war sowohl für Display- als auch für Textanwendungen gedacht.

Der Name stammte von einem kleinen Ort nahe Guelph in Ontario, zu dem ich eine persönliche Verbindung hatte, ohne wirklichen Bezug zum Design selbst. Eden Mills fand nie bemerkenswerte Verwendung, und rückblickend sehe ich sie als Experiment, das nicht ganz gelang. Ihr geometrisches Vokabular erinnerte an Arbeiten der frühen 1990er, aber ohne dieselbe Qualität der Ausführung. Dadurch wirkte sie fast sofort veraltet.

Trotzdem denke ich, dass Eden Mills etwas von dieser Ära einfängt. Sie hat eine fröhliche 1990er-Stimmung, die im richtigen Zusammenhang noch funktionieren kann, auch wenn sie nicht zu meinen technisch solidesten Designs gehört. Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich die Schrift, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion, korrigierte die Ausrichtung der Anführungszeichen und entfernte veraltete Zeichen. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Edgewater



Ich veröffentlichte Edgewater am 23. Oktober 1997. Das Design begann mit einem Scan von Microgramma aus einem alten Schriftkatalog, einer Schrift, deren kalten Science-Fiction-Ton ich schon lange bewundere. Über dieser Grundlage zeichnete ich einen Schabloneneffekt, indem ich umgekehrte Spitzenformen und kantige Einschnitte in die Striche einfügte. Ich wollte futuristische Ästhetik mit einer gröberen, experimentelleren Qualität verbinden.

Der Name stammte vom Edgewater Hotel in Toronto, einem Ort, der einst ein bedeutendes Unterhaltungszentrum war. Ich verbreitete Edgewater ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Edifact



Ich veröffentlichte Edifact am 30. Januar 2007. Ihre Struktur beruhte auf dem Aussehen MICR-inspirierter Schriften der 1960er wie Data ’70, Westminster und Gemini Computer. Zunächst zeichnete ich eine saubere Version in diesem Stil und verwandelte sie dann in etwas Chaotischeres und Abgenutztes. Die Idee war, sich vorzustellen, wie eine futuristische Schrift der 1960er aussehen könnte, wenn sie eine postapokalyptische Umgebung überlebt hätte.

Der Prozess für die Abnutzung war aufwendig. Ich baute in Photoshop ein System aus mehreren kachelbaren Bitmap-Texturen, die aus Collagen von Stadtfotos entstanden: Hochhausfenster, sich kreuzende Stromleitungen und andere städtische Details. Diese Texturen lagen sowohl über als auch unter den Buchstabenformen. Makros verschoben sie in verschiedenen Richtungen und Schrittweiten, um offensichtliche Wiederholungen zu vermeiden. Das Ergebnis war ein kratziger, mechanischer Effekt, durch den die Buchstaben wie von Zeit und Beschädigungen angegriffen aussahen.

Edifact erschien als einzelner Großbuchstabenschnitt. Ich ergänzte OpenType-Ligaturen, sodass häufige Paare durch eigens angefertigte Versionen ersetzt wurden. Das verringerte Wiederholungen und verstärkte die Illusion natürlicher Abnutzung. Trotz ihres

ungewöhnlichen Prozesses und ihrer Ästhetik habe ich Edifact nie im tatsächlichen Einsatz gesehen. Sie bleibt eines meiner experimentelleren Display-Projekte.

Edmunds



Ich veröffentlichte Edmunds am 6. Mai 2000. Sie war eine Display-Schrift mit bewusst albernem, cartoonartigem Charakter. Strukturell hatte sie Blockserifen, doch ich verzerrte die Buchstabenformen bis ins Absurde. B, D und R waren besonders eigenartig, mit übertriebenen, ungelenken Formen gezeichnet, die den Ton des ganzen Designs bestimmten. Ich benannte sie nach dem Rockmusiker Dave Edmunds, wegen der Rockabilly-Assoziation und nicht wegen einer direkten Verbindung zum Design.

Von Anfang an bot ich zwei Schnitte an: Regular und Distressed. Beide erschienen gleichzeitig mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, sodass die Schrift breit zugänglich war. Über die Jahre fiel sie mir gelegentlich auf Verpackungen, Spielzeug und in Videospielen auf, ohne dass ich konkrete Beispiele festhielt. Sie schien am besten dort zu funktionieren, wo ein unbeschwerter oder alberner Eindruck gewünscht war.

Im November 2022 machte ich Edmunds gemeinfrei. Sie war immer als verspieltes Experiment gedacht. Auch wenn sie keine großen Ruhmestaten vorzuweisen hat, gefällt mir, dass sie einen Platz in unerwarteten Ecken der Gestaltung gefunden hat.

Effloresce



Ich veröffentlichte Effloresce am 27. Oktober 1999, am selben Tag wie Dream Orphans. Dream Orphans war eine Serifenlose, während Effloresce dieselben Grundformen mit ergänzten Serifen verwendete. Sie war ein eigenständiges Projekt. Ich wollte die beiden nie kombinieren, da ihre Strukturen im gemeinsamen Einsatz kollidieren. Effloresce erschien in fünf Varianten, Regular, Italic, Bold, Bold Italic und Antique, die von Anfang an alle kostenlos waren.

Der Name stammte von einem Wort, auf das ich beim Betrachten weißer Mineralablagerungen am Schornstein eines Nachbarn stieß. Ich erfuhr, dass der Vorgang efflorescence hieß, und das Verb „effloresce“ schien den rauen, verwitterten Eindruck einzufangen, den ich wollte. Besonders Antique trieb diesen Effekt weiter. Verglichen mit Dream Orphans funktionierte Effloresce besser als rustikales Design. Die Serifen gaben ihr die Wärme amateurhafter Beschriftung mit einer Schreibfeder und ließen die Textur überzeugender wirken.

Effloresce verbreitete sich stärker, als ich erwartet hatte. In Japan wurde sie als Logo der Bekleidungsketten Misch Masch und AnyFAM verwendet, wobei letztere in den 2020ern zu ANY umbenannt wurde. Allgemeiner fand sie ihren Platz auf Produkten im handgemachten Stil, zu denen ihre Unvollkommenheiten passten. Im April 2024 machte ich Effloresce gemeinfrei.

Electorate Boogaloo 3



Ich veröffentlichte Electorate Boogaloo 3 am 3. September 2000. Sie gehörte zu einer Reihe vom Jugendstil inspirierter Schriften. Dies war das einzige Design dieser Reihe, das ich behielt. Den Namen wählte ich wegen seines markanten Klangs und nicht wegen einer Verbindung zum Stil.

Ich verbreitete Electorate Boogaloo 3 ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Es ist unklar, ob diese Schrift jemals offiziell auf der Larabie-Fonts-Website veröffentlicht wurde.

Electric

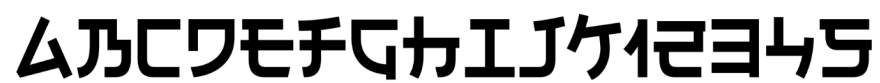


Ich veröffentlichte Electric am 28. Mai 2016. Das Design stammte aus einer sehr begrenzten Quelle: den Schildern an Gibson-Gitarren der 1960er, versehen mit „CUSTOM MADE“ und flankiert von dekorativen Sternen. Händler verwendeten diese Schilder, um die Schraubenlöcher abzudecken, die beim Austausch von Stoptail-Brücken gegen Bigsby-Vibratos übrig blieben. Die ursprünglichen Schilder waren mit einem manuellen Pantografen graviert worden, und die Zickzackmuster der Buchstaben spiegelten die Grenzen dieser Maschine wider.

Beim Aufbau von Electric hatte ich nur diese Schilder als Vorlage. Ich konnte die Behandlung von C, U, S, T, O, M, A, D und E sehen, musste den Rest des Alphabets aber daraus ableiten. Die Herausforderung waren nicht die Konturen selbst, die einfach genug waren, sondern die Nachbildung der Zickzackfüllungen nach derselben mechanischen Logik. Es musste wie etwas aussehen, das ein Gravurstichel tatsächlich hätte nachfahren können. Das Ergebnis war eine reine Großbuchstaben-Display-Schrift, einschließlich der besonderen strahlenförmigen Sternzeichen der Schilder.

Electric war nie kostenlos nutzbar, und seit der ersten Veröffentlichung habe ich nie eine Aktualisierung herausgegeben. Sie erschien in keinem bemerkenswerten Projekt, steht aber für eine Studie darin, das Aussehen eines mechanischen Gravurverfahrens in digitale Schrift zu übertragen.

Electroharmonix



Ich veröffentlichte Electroharmonix am 25. März 1998. Sie war eine pseudojapanische Display-Schrift, die das Aussehen von Katakana, Hiragana und Kanji übernahm, ohne lesbare japanische Wörter zu bilden. Das W war beispielsweise so geformt, dass es dem Kanji für „yama“, also „Berg“, ähnelte. Damals benannte ich sie nach der Gitarreneffektfirma Electro-Harmonix, weil ich irrtümlich glaubte, die Firma existiere nicht mehr. Rückblickend waren der Name und das Design selbst Fehlgriffe, da sie sich den visuellen Stil japanischer Schrift ohne Genauigkeit aneignete.

Die Schrift bestand aus einem einzelnen Schnitt und erschien zunächst kostenlos für kommerzielle Nutzung. Die ursprüngliche Version hatte dünne Striche und Uneinheitlichkeiten. Teilweise lagen an den Groß- und Kleinbuchstabenpositionen alternative Formen desselben Zeichens. In den frühen 2010ern zeichnete ich sie neu, vereinheitlichte das Design, verdickte Striche und entfernte die Alternativen, um die Verwendung zu erleichtern.

Electroharmonix blieb unbekannt bis Oktober 2015, als ein japanischer Twitter-Nutzer Bilder englischer Wörter in der Schrift veröffentlichte und fragte, ob jemand sie lesen könne. Der Tweet verbreitete sich viral, wurde von Yahoo News Japan aufgegriffen und gelangte schnell in Fernsehberichte auf Fuji TV und NTV. Die Aufmerksamkeit war intensiv und unerwartet. 2020 erschien die Schrift sogar in einer japanischen Spielshow. Der Beitrag wurde allerdings herausgeschnitten, weil die Teilnehmer das Wort „hello“ nicht erkennen konnten.

Die Schrift tauchte weiterhin an überraschenden Orten auf. Showa Techno Co., Ltd. verwendete sie 2024 für eine Ausstellung auf der Japan Expo in Bangkok. Anfang 2025 zeigte die japanische Fernsehpersönlichkeit Kazlaser sie kurz in einem Beitrag über ungewöhnliche Fakten. Im April 2024 machte ich Electroharmonix gemeinfrei.

Emory



Ich veröffentlichte Emory am 7. November 2005. Sie war als texturiertes Gegenstück zu meiner Schrift Ligurino gedacht und sollte eine grobe, sandpapierartige Oberfläche erhalten. Für die

Textur verwendete ich einen Vektorfilter, der die Buchstabenkonturen in kleinere Segmente zufälliger Länge zerlegte, sie in gerade Linien umwandelte und dann leicht versetzte. Dabei entstanden ungelenke dünne Spitzen, Verdrehungen und Überlappungen, von denen ich viele von Hand beheben musste. Das Ergebnis war ein rauer, abrasiver Effekt auf der Struktur von Ligurino.

Die Familie enthielt Regular, Italic, Bold und Bold Italic, allesamt kostenpflichtig veröffentlicht. Ich ergänzte OpenType-Ligaturen für alternative Zeichenkombinationen. Das half, Wiederholungen zu vermeiden und die Textur weniger mechanisch wirken zu lassen. Emory war immer als Display-Schrift und nicht für Text gedacht.

Das Design fand nie bemerkenswerte Verwendung, und ich halte es nicht für eines meiner erfolgreicheren Projekte. Rückblickend denke ich, dass es wirkungsvoller gewesen wäre, mit einem historischen Vorbild statt mit Ligurino zu beginnen. Trotzdem bot es mir die Gelegenheit, mit Vektorfiltertechniken und ihren Grenzen in der Schriftgestaltung zu experimentieren.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Emory, entfernte veraltete Zeichen, passte die vertikalen Metriken an und korrigierte die Dickte des Auslassungszeichens. Version 2.2 vom 29. Oktober 2024 verfeinerte die vertikalen Metriken weiter, korrigierte die Kodierung der „ff“- und „st“-Ligaturen und passte die interne Benennung für bessere Anwendungsunterstützung an.

Enamel Brush



Ich veröffentlichte Enamel Brush am 11. August 2009. Das Design basierte auf Emil Klumpps Catalina von 1955, die ich als Gerüst für Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und Ziffern verwendete. Mich zogen Catalinas Großbuchstaben an, die für eine Schreibschrift ungewöhnlich gut im reinen Großbuchstabensatz funktionierten. Mein Bleisatzmuster enthielt wenig Interpunktion und Symbole, daher musste ich diese Teile selbst erfinden. Von dieser Grundlage aus übertrieb ich die Striche zu etwas Breiterem und Cartoonartigerem und gab der Schrift den Eindruck energischer Schildermalerei.

Enamel Brush erschien als einzelner kostenpflichtiger Schnitt, ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht. Ich ergänzte OpenType-Ligaturen für doppelte Buchstaben, damit wiederholte Formen weniger mechanisch wirkten und der Eindruck handgemalter Beschriftung stärker wurde. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die Bruchfunktion, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen, ergänzte Prime-Zeichen, passte die vertikalen Metriken an und verfeinerte Konturen.

Die Schrift fand keine bemerkenswerte Verwendung. Sie war aber eine Übung darin, aus einem Vorbild aus der Mitte des 20. Jahrhunderts etwas Neues zu bauen und es in Richtung eines lauteren, übertriebeneren Stils zu treiben.

Encercle



Ich veröffentlichte Encercle am 19. Februar 2022. Sie entstand aus meinen früheren Projekten Numbers with Rings und Numberpile, die beide Systeme mit eingekreisten Zahlen boten, aber Einschränkungen hatten. Besonders Numbers with Rings erforderte vollständige Unterstützung für OpenType-Funktionen, was praktisch bedeutete, dass es nur in Adobe-Anwendungen funktionierte. Ein Architekt, der mit dem System Schwierigkeiten gehabt hatte, schlug Vereinfachungen vor. Seine Rückmeldung führte mich zu Encercle. Auch der Name war sein Vorschlag, abgeleitet vom französischen Wort für „einkreisen".

Encercle erschien als zwei verwandte Familien: Encercle Sans, ein unkomplizierter Satz gezeichneter Formen, und Encercle Draft, das lockere handgezeichnete Architekturbeschriftung nachahmte. Beide waren von Anfang an als kostenpflichtige Schriften angelegt. Zur Einführung konnte das System Zahlen in Kreisen, Quadraten, Kästen, Rauten, Sechsecken, Achtecken, Dreiecken und sogar cartoonartigen Denk- oder Sprechblasen erzeugen. Es funktionierte mit Zahlen bis zu sechs Stellen sowie mit Buchstaben und Interpunktion. Die Einstellung Bold erzeugte einen inversen Stil, weiß auf schwarz.

Das System war intuitiver als seine Vorgänger angelegt. Statt auf komplexe OpenType-Ersetzungen angewiesen zu sein, konnten Nutzer einfach die Umschalttaste halten, die Rahmengröße angeben und den gewünschten Inhalt tippen. Ich lieferte auch ein PDF-Handbuch, das die Funktionen erklärte und Beispiele zeigte. Obwohl die Schrift nie bemerkenswerte Verwendung fand, war sie ein

Versuch, durch direkte Reaktion auf Nutzerrückmeldungen ein praktischeres Werkzeug für technische Zeichnungen und Diagramme zu schaffen.

Engebrechtre



Ich veröffentlichte Engebrechtre am 27. September 2000. Sie war mein Versuch einer Art-déco-Schrift mit flachen Seiten und halbindustriellem Charakter. Das Design verband dicke und dünne Striche nach Art von Broadway, aber mit schmaleren Proportionen, eckigen Seiten und einem weniger dekorativen, strengeren Eindruck. Statt traditioneller Kleinbuchstaben verwendete ich Kapitälchen, die die angestrebte starre, mechanische Qualität verstärkten.

Die Familie war bei der Veröffentlichung recht umfangreich, mit Regular, Bold, Italic und Bold Italic sowie breiten Versionen jedes Schnitts. Die Kursiven waren geneigte Varianten und keine echten Kursiven, passend zur geometrischen Konstruktion des Designs. Ich bot Engebrechtre von Anfang an kostenlos für kommerzielle Nutzung an und machte sie im April 2024 gemeinfrei.

Der Name stammte aus einem Vorschlag im Larabie-Fonts-Forum. Ich hatte nach Ideen gefragt, und der Modefotograf Milan Zrnic schlug „Engebrechtre“ vor, abgeleitet vom Namen seines Lieblingslehrers mit zusätzlichen Buchstaben. Mir gefiel der Klang, und er passte gut genug zum Stil, also übernahm ich ihn. Die Schrift fand nie bemerkenswerte Verwendung, bleibt aber eine meiner zurückhaltenderen Interpretationen des Art-déco-Genres.

Ennobled Pet



Ich veröffentlichte Ennobled Pet am 17. Oktober 1999. Sie war eine spielerische Schrift aus Pfotenabdrücken mit Buchstaben darin, die ich mit meiner Mutter im Sinn entwarf. Sie hatte in den 1990ern Interesse an Computern entwickelt und arbeitete gern mit Corel Draw, aber keine meiner von Techno oder Heavy Metal inspirierten Schriften passte zu ihren Bedürfnissen. Da sie im Hundetraining aktiv war, dachte ich, eine Pfotenabdruckschrift könnte ihr gefallen und etwas sein, das sie mit ihren Freunden teilen konnte. Es stellte sich heraus, dass ich recht hatte.

Das Design bestand aus Großbuchstaben in Pfotenformen. Gegen offensichtliche Wiederholungen neigte ich die an den Kleinbuchstabenpositionen gespeicherten Versionen in verschiedene Winkel. So konnten Nutzer sie als Alternativen mischen. Ich nannte sie zufällig „Ennobled Pet“, nachdem ich durch ein Wörterbuch geblättert hatte, bis ich etwas passend Klingendes fand.

Sie erschien von Anfang an kostenlos für kommerzielle Nutzung und blieb im Umlauf, bis ich sie im November 2022 gemeinfrei machte. Ich sah sie nie außerhalb des Hundeenthusiastenkreises meiner Mutter verwendet. Sie erinnerte mich aber daran, dass selbst kleine, verspielte Projekte Wert haben können.

Ethnocentric



Ich veröffentlichte Ethnocentric am 23. August 1999. Die Idee kam von einem Friseursalonschild, das ich in Port Dover, Ontario, flüchtig sah. Da das noch vor der Smartphone-Zeit war, konnte ich kein Foto machen. Zurück in Mississauga versuchte ich deshalb, den Entwurf aus dem Gedächtnis nachzubilden. Das Ergebnis war keine genaue Reproduktion; Jahre später fand ich heraus, dass auf dem Schild tatsächlich eine Schrift aus den 1970er-Jahren namens Corporate verwendet worden war, ihrerseits eine grobe Abwandlung von Microgramma. Meine Version wich weit genug davon ab, um etwas Eigenes zu werden: breite Großbuchstaben mit Lücken im Science-Fiction-Stil und nach vorn geneigt abgeschnittenen Strichenden, die Geschwindigkeit vermitteln sollten.

Die erste Veröffentlichung umfasste einen einzigen Schriftschnitt, der heute Regular heißt und den ich unter einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung anbot. Fast sofort traf Ethnocentric bei den Nutzern einen Nerv, besonders im Automobilbereich. Ich hatte meine Schriften schon zuvor in freier Wildbahn gesehen, aber diese verbreitete sich schnell und weit. Mit der Zeit wurde sie zu einer meiner sichtbarsten Schriften und kam in Projekten zum Einsatz, die vom Film Wall-E über Grafiken in der Spielumgebung von Mario Kart bis zur Namenszeile beim Titel von Metroid Prime 4 reichten. Auch auf Reisen habe ich sie unzählige Male gesehen; wahrscheinlich begegne ich keiner meiner Schriften häufiger, auch wenn ich auf sie nicht unbedingt am stolzesten bin.

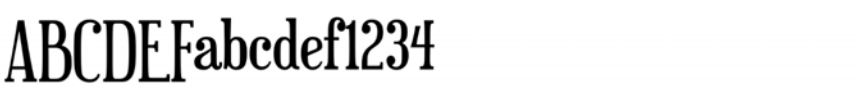
2005 veröffentlichte ich eine bereinigte Version, die kleinere Probleme mit Abständen und Konturen behob. Um 2012 baute ich sie vollständig neu auf, ergänzte sechs neue Strichstärken mit geneigten

Varianten, erweiterte die Unterstützung für Sprachen mit lateinischer Schrift, ersetzte die Interpunktion und gestaltete die Akzente neu. Die geneigten Varianten waren keine echten Kursiven, sondern optisch angepasst, damit sie zum Entwurf passten. Version 4.2, veröffentlicht am 29. Oktober 2024, ordnete die Bezeichnungen der Strichstärken zur besseren Verständlichkeit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light wurde in Thin umbenannt. Während Regular und Italic (Oblique) kostenlos blieben, wurden die anderen Strichstärken kommerziell lizenziert.

Im Laufe der Jahre wurde ich immer wieder um eine Version mit Kleinbuchstaben gebeten. Nachdem ich es für einen Auftrag versucht hatte, merkte ich, dass es nicht funktionierte. Ethnocentric war als reiner Großbuchstabenentwurf angelegt, und erzwungene Kleinbuchstaben untergruben seine Logik. 2021 schuf ich Quadrillion, um diese Einschränkungen anzugehen. Quadrillion übernahm dieselben breiten, futuristischen Proportionen, führte aber abgerundete Enden, Kleinbuchstaben und zahlreiche optische Korrekturen ein, etwa die Behebung des „Knocheneffekts“, der auftreten kann, wenn eine Kurve in einen geraden Stamm übergeht.

Der Name „Ethnocentric“ hatte wenig mit dem Entwurf selbst zu tun. Gegen Ende der 1990er-Jahre war der Begriff nicht weithin bekannt, und mir gefiel der Gedanke, dass allein die Begegnung damit Menschen dazu bringen könnte, über sich selbst nachzudenken und übernommene Annahmen zu hinterfragen. Für mich zeigt die Geschichte von Ethnocentric, wie unvorhersehbar das Leben einer Schrift sein kann. Sie begann als falsch erinnertes Schild und wurde zu einer meiner meistverwendeten Schöpfungen, trotz ihrer Unvollkommenheiten – oder vielleicht gerade deshalb.

Euphorigenic



Ich veröffentlichte Euphorigenic am 15. Oktober 1999. Sie entstand unter ungewöhnlichen Bedingungen: Ich entwarf sie vollständig auf einem Palm Pilot während meiner Arbeitswege mit Bus und Bahn. Die Software war nicht für Schriftgestaltung gedacht, weshalb ich auf einem kleinen, niedrig auflösenden Bildschirm immer nur eine Glyphe sehen konnte. Dieser Prozess gab der Schrift eine disharmonische Qualität, weil ich erst viel später sehen konnte, wie die Zeichen zueinander passten.

Strukturell hatte Euphorigenic Blockserifen mit Merkmalen von Clarendon. Ich nahm kugelförmige Strichenden und Details wie eine „2“ mit welligem Fuß auf, was ihr eine verspielte Unregelmäßigkeit gab. Die Schrift bestand aus einem einzelnen Schnitt. Obwohl ich über die Jahre schrittweise technische Verbesserungen an Abständen, Kerning, Akzenten und Interpunktion vornahm, blieb sie im Wesentlichen dasselbe Design, das ich auf dem Palm Pilot gezeichnet hatte.

Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, was ihre Verbreitung unterstützte. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Euphorigenic wurde nie weithin bekannt, blieb aber als Nischenwahl im Umlauf. Oft wird sie für genau die Unvollkommenheiten geschätzt, die aus ihrem unkonventionellen Gestaltungsprozess entstanden.

Evensong



Ich veröffentlichte Evensong am 12. Mai 2016. Das Design entstand aus meiner Faszination für eine kurze Phase der Typografie des Vogue-Magazins, besonders in den 1920ern und 30ern, als der Titel in fetten geometrischen Art-déco-Formen gesetzt war. Am meisten zog mich die Ausgabe vom 13. April 1927 an. Aus nur fünf Buchstaben entwickelte ich ein vollständiges Alphabet und erweiterte es um Griechisch und Kyrillisch, wobei ich durchgehend dieselben geometrischen Art-déco-Prinzipien beibehielt. Da das Design ausschließlich Großbuchstaben enthielt, passte sich besonders Griechisch gut an das System dicker und dünner Striche an.

Evensong betont extremen Strichstärkenkontrast, aber ich wollte über übliche Konventionen hinausgehen. So ließ ich das „O“ rundherum dick, statt eine Seite wie bei Broadway dünner zu machen, und gab dem „G“ eine kräftige linke und untere linke Seite. Das „S“ war schwierig: Seine senkrechte, tildeartige Form erzeugte verdoppelt eine ungelenke Lücke, weshalb ich eine eigene „SS“-Ligatur ergänzte. Von Anfang an plante ich die Schrift für Überlagerungen und trennte hohle Bereiche in eine Füllebene, die Farben, Verläufe oder Muster erlaubte. Außerdem experimentierte ich mit dünnen Strichen, die dickere durchschnitten, um Tiefe hinzuzufügen.

Der Name entstand beim Testen. Als ich einen Verlauf anwendete, erinnerte er mich an einen Sonnenuntergang. Das brachte mich wiederum auf den abendlichen Gottesdienst namens evensong. Ich veröffentlichte alle Schnitte gleichzeitig: Hollow, die vollflächigen und die Füllebenen. Evensong Hollow war mit einer kostenlosen

Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich, während die anderen Schnitte regulär lizenziert wurden. Die Schrift wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert und fand auch nicht viel bemerkenswerte Verwendung. Für mich war sie aber eine erfreuliche Übung darin, ein Fragment der Art-déco-Geschichte zu einer vollständigen, funktionierenden Schrift auszubauen.

Expressway



Ich veröffentlichte Expressway am 3. März 2005 als Weiterentwicklung meiner früheren, von Straßenschildern inspirierten Schrift Blue Highway. Während Blue Highway sich am rauen, technisch konstruierten Aussehen von Highway Gothic orientierte, war Expressway eine vollständige Neuzeichnung und nicht bloß eine Verfeinerung. Ich wollte etwas, das sowohl als Display-Schrift als auch für Text funktionieren konnte. Die Familienstruktur war von Anfang an einheitlich: sieben Strichstärken mit Kursiven und schmalen Schnitten. Anders als Blue Highway, die nur eine einzelne schmale Großbuchstabenversion hatte, bot Expressway einen vollständigen Satz schmaler Strichstärken und damit mehr Flexibilität für Designer. Außerdem ergänzte ich optionale Mediävalziffern, um die Einsatzmöglichkeiten zu erweitern.

2013 veröffentlichte ich eine Aktualisierung mit Verbesserungen, deren Einzelheiten mir heute allerdings weniger klar sind. Eine größere Überarbeitung folgte 2016, als ich die Familie mit neuen Interpolationsmastern aufbaute. So konnte ich Abstände und Kerning über Strichstärken und Breiten hinweg korrigieren und die Buchstabenformen im Wesentlichen erhalten. Gleichzeitig

erweiterte ich die Sprachabdeckung um Griechisch und Kyrillisch. Ich versuchte, die technische Leistung zu verbessern, ohne die blockartigen Eigenschaften zu verlieren, die sie mit Straßenschildbeschriftungen verbinden.

Das Ergebnis ist eine Schrift mit 28 Schnitten, die zwei Breiten, sieben Strichstärken und Kursive abdecken. Version 6.1 vom 29. Oktober 2024 ordnete die Strichstärkennamen zur Klarstellung neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Diese Aktualisierung behob auch einen technischen Fehler, durch den die Breite Normal in manchen Menüs fälschlich als Expanded erkannt wurde. Wie bei Blue Highway entschied ich mich, Expressway Regular kostenlos für kommerzielle Desktop-Nutzung anzubieten. Der Rest der Familie blieb regulär lizenziert. Expressway wurde zu einem Gleichgewicht zwischen zweckmäßiger Beschilderung und funktionaler Typografie, durch Aktualisierungen auf dem neuesten Stand gehalten und dennoch mit ihren Ursprüngen verbunden.

Expressway Soft



Ich veröffentlichte Expressway Soft am 3. März 2016 als Begleiterin von Expressway. Die Idee war einfach: den vertrauten, von Straßenschildern inspirierten Formen von Expressway durch abgerundete Ecken ein sanfteres Aussehen zu geben. Ich verwendete FontLabs TransType mit einer frühen Vektor-Engine, die später zu FontLab 6 weiterentwickelt wurde, um die weicheren Formen zu erzeugen. Der Prozess war unzuverlässig. Bei spitzen Winkeln scheiterte er oft oder ließ Kurven vollständig weg, sodass ich

eingreifen und die Konturen von Hand bereinigen musste. Trotzdem passte der Gesamteffekt zum Design, besonders bei kräftigeren Strichstärken, bei denen die weicheren Ecken deutlicher auffielen.

Die Familie enthielt sechs Strichstärken mit Kursiven, aber keine schmalen Versionen. Beim leichtesten Schnitt mit seinen extrem dünnen Strichen war die Rundung kaum zu sehen, sodass er fast unverändert wirkte. Die fetteren Schnitte betonten die weicheren Ränder dagegen stärker.

Version 1.1 erschien am 29. Oktober 2024 und ordnete die Strichstärkennamen für mehr Klarheit neu: Book wurde zu Light und Light zu Extra-Light. Darüber hinaus gab es keine Änderungen. Expressway Soft blieb eine kleinere Variante, die nie weithin verwendet wurde. Für mich war sie aber ein Experiment damit, wie subtile geometrische Anpassungen die Stimmung eines zweckmäßigen Designs verändern können.

Fabian



Ich veröffentlichte Fabian am 7. März 2000. Sie war eine konstruierte Schreibschrift, die einen technologischen Stil der 1950er-Jahre vermitteln sollte. Der Name stammte vom Sänger Fabian.

Ich verbreitete Fabian ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Fadgod



Ich veröffentlichte Fadgod am 7. Januar 1999. Sie war ein Experiment darin, geometrisches Art-déco-Design ins Extreme zu treiben und sich dabei fast vollständig auf Dreiecksformen zu verlassen. Ich verwendete ein einzelnes Grunddreieck, das ich kopierte und skalierte, um die Winkel im ganzen Alphabet einheitlich zu halten. So entstand ein Satz harter, kantiger Buchstabenformen mit eingestreuten spitzen Latin-Serifen. Der Dreiecksansatz könnte zwar eine Verbindung zum Def-Leppard-Logo nahelegen, meine Absicht lag aber näher an einer stilisierten Lounge-Ästhetik. Das Martiniglaselement entstand aus derselben Dreieckslogik. Es war nicht geplant, sondern ergab sich natürlich aus der Wiederholung dieses Motivs.

Ein besonderes Merkmal von Fadgod waren ihre Kapitälchen. Statt sich wie traditionelle Kleinbuchstaben zu verhalten, waren sie gegenüber den Großbuchstaben vertikal zentriert und erzeugten kombiniert einen gestaffelten Rhythmus. Ihr Zweck war stilistisch statt funktional: Sie brachten Abwechslung in sonst starre Formen. Abstände und Kerning waren bei dieser ungewöhnlichen Geometrie schwierig. Etwa zehn Jahre nach der Veröffentlichung nahm ich die Metriken erneut in Angriff. Dabei passte ich auch einige Konturen an und ergänzte Interpunktion und richtige Akzente, um die Schrift vollständiger zu machen.

Der Name Fadgod war bewusst mehrdeutig. Er konnte eine Gottheit meinen, die über vorübergehende Moden herrscht, oder selbst eine vorübergehende Laune sein. Ich ließ die Interpretation offen. Ich veröffentlichte Fadgod mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und machte sie im November 2022

gemeinfrei. Sie wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen. Für mich war sie aber eine Studie darin, wie weit sich eine einzelne geometrische Idee treiben lässt.

Failed Attempt



Ich veröffentlichte Failed Attempt am 16. Januar 1999. Sie war eine pixelbasierte Schrift mit absichtlichen Lücken zwischen den Quadraten. Der Name spiegelte mein Gefühl wider, dass das Design meine Ziele nicht vollständig erreichte.

Ich verbreitete Failed Attempt ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Fake Receipt



Ich veröffentlichte Fake Receipt am 28. Oktober 1997. Mein Ziel war, das niedrig auflösende Aussehen von Kassenbons des späten 20. Jahrhunderts einzufangen. Ich baute sie aus überlappenden Ellipsen auf einem groben, leicht versetzten Raster. Für die Zeichen erstellte ich zunächst einen Block ausgefüllter Punkte, kopierte ihn an jede Glyphenposition und entfernte dann unerwünschte Punkte, bis die Buchstabenform erschien. Dabei blieben Unregelmäßigkeiten, die den billigen Nadeldruckereindruck verstärkten.

Am 16. Januar 1999 veröffentlichte ich eine neue Version mit zusätzlichen Akzenten für Sprachen mit lateinischer Schrift. Eine weitere Aktualisierung folgte am 9. Mai 2012. Sie verfeinerte die Akzente weiter, erweiterte die Sprachabdeckung und ergänzte vollständigere Interpunktion. Außerdem verbesserte sie die vertikalen Metriken, damit sich die Schrift über verschiedene Programme hinweg einheitlicher verhielt.

Eine frühe prominente Verwendung fand Fake Receipt auf Will Smiths Album Willennium von 1999, mit Art Direction von Aimée Macauley und Fotografie von Reisig & Taylor. Obwohl Schriften auf Albumverpackungen selten genannt werden, stimmt das unregelmäßige Punktmuster auf dem Cover mit der ursprünglichen Version der Schrift überein.

Ich veröffentlichte Fake Receipt zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei, sodass jeder sie frei verwenden oder anpassen konnte.

Fenwick

ABCDEFabcdef123

Ich veröffentlichte Fenwick am 8. Mai 2004 als Familie mit mehreren Schnitten. Sie beruhte auf Silentina, die wiederum von der Bleisatzschrift Pastel inspiriert war. Ich bewunderte, wie Pastel auch ohne Serifen eine starke Präsenz behielt, und wollte Fenwick eine ähnliche Qualität geben: elegant, aber an moderne Anwendungen anpassbar. Der Name stammte von Fenwick, einem kleinen Ort nahe Niagara Falls, wo ich damals lebte, und verband das Projekt mit einem bestimmten Ort in meinem Leben.

Am 12. Mai 2021 veröffentlichte ich eine große Aktualisierung. Die stilistischen Alternativen wurden für leichteren Zugriff in Anwendungen wie InDesign unter Stylistic Set 1 überarbeitet. Ein umgedrehtes alternatives A kam unter ss02 hinzu. Ich verfeinerte mehrere Konturen und korrigierte Kurvenfehler, die gelegentlich Darstellungsprobleme verursachten, besonders in Olden. Die OpenType-Bruchfunktion wurde für lange Folgen wie 13/64 oder 199/200 erweitert. Außerdem ergänzte ich richtige Prime-Zeichen und verbesserte die Guillemets. Gleichzeitig entfernte ich einige veraltete Zeichen, darunter L mit Punkt und E mit Breve, und strich unnötige Glyphen in der Variante Olden.

Version 4.2 vom 29. Oktober 2024 nahm kleinere Anpassungen vor. Der größte Teil betraf Korrekturen der internen Benennung, damit die Schnitte in Schriftmenüs einheitlich sortiert wurden. Fenwick wurde nicht weithin verwendet. Ich halte sie aber für eine solide Übung darin, die Eleganz des frühen 20. Jahrhunderts an moderne digitale Typografie anzupassen. Seit der ersten Veröffentlichung bot ich den reinen Großbuchstabenschnitt Outline mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung an, während der Rest der Familie regulären Bedingungen unterlag.

Filepile



Ich veröffentlichte Filepile am 28. November 2002. Sie war eine pixelbasierte Schrift mit Schlagschatten, geschaffen für die Online-Gemeinschaft File Pile. File Pile war ein frühes Internetforum, in dem Mitglieder Medien in thematischen Gruppen namens „piles“ teilten. Das Design beruhte lose auf dem Forumslogo. Anders als die

meisten meiner Schriften wurde Filepile nie auf meiner Website verbreitet und blieb während der aktiven Jahre der Gemeinschaft exklusiv für sie.

Ich verbreitete Filepile ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

First Blind 2



Ich stellte First Blind 2 am 31. März 1999 vor. Sie war als Fortsetzung eines früheren Designs gedacht und bestand aus einem unregelmäßig konstruierten Großbuchstabenalphabet. Einige Buchstaben hatten kleine flügelartige Erweiterungen, und die Formen waren insgesamt ungleichmäßig ausgearbeitet. Der Name „First Blind 2“ hatte keine besondere Bedeutung.

Ich veröffentlichte die Schrift ursprünglich kostenlos. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Fledgling



Ich veröffentlichte Fledgling am 7. Mai 2016. Das Design entstand aus meinem Interesse an Binner Gothic, einer schmalen Serifenlosen von etwa 1900, die Ende der 1980er wieder aufgetaucht war. Ich wollte diesen Bereich erneut erkunden, ohne etwas zu schaffen, das Binner Gothic selbst zu ähnlich sah. Stattdessen griff

ich allgemeine Art-déco-Ideen auf, balancierte hohe und niedrige Taillenlinien aus und gab den Oberlängen zusätzliche Höhe. Das Ergebnis war ein schmales Design mit niedriger x-Höhe, hoher Taille und weichen Kurven, kompakt genug für Stellen mit wenig Platz.

Die Familie erschien vollständig mit acht Strichstärken und geneigten Varianten. Verglichen mit meiner früheren Schrift Gameness, die ebenfalls Binner Gothic aufgriff, sind die Unterschiede subtil. Gameness hatte ein unverbundenes A mit Querstrich auf der Grundlinie. Fledgling verwendete ein konventionelleres A. Außerdem nahm ich einen vollständigen Kleinbuchstabensatz und Mediävalziffern auf und erweiterte den Zeichensatz um Griechisch und Kyrillisch.

Am 30. Oktober 2024 ordnete Version 1.1 die Strichstärkennamen neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Das glich die Benennung meinen anderen Familien an. Von Anfang an veröffentlichte ich Semi-Bold mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, unter der der Schnitt weiterhin erhältlich ist. Fledgling konnte sich auf einem überfüllten Markt nie besonders durchsetzen. Sie bleibt aber eine vollständig ausgearbeitete Erkundung schmaler Serifenloser des frühen 20. Jahrhunderts mit Art-déco-Elementen.

Fluctuation



Ich veröffentlichte Fluctuation am 26. April 2013. Das Design war von industriellen Formen beeinflusst, die ich täglich an Geräten und Möbeln sah: Klimaanlagen, Ventilatoren und sogar Stuhlkonturen. Ich wollte dieses Gefühl solider, zuverlässiger Konstruktion in eine

Schrift übertragen. Ein wiederkehrendes Merkmal war ein leichter Bogen oben am kleinen n, der zum Motiv in weiten Teilen des Alphabets wurde. Ein anderes war der Kathedralbogen im A, der in kräftigeren Strichstärken Raum schuf und im V wiederkehrte. Das W war schwieriger. In Fluctuation ähnelte es schließlich einem breiten U mit einem I in der Mitte, ein Kompromiss aus dem Erproben möglicher Anpassungen der Bogenform.

Die Familie erschien vollständig mit mehreren Strichstärken und Kursiven. Ich gestaltete die Buchstabenformen funktional und stabil und übernahm dabei glatte Kurven und konstruktive Details von Haushaltsprodukten. Der Einfluss war nicht auf wenige Zeichen begrenzt. Diese industriellen Bögen und weicheren Geometrien zogen sich durch weite Teile des Designs und gaben ihm einen einheitlichen Eindruck.

Version 1.1 vom 30. Oktober 2024 ordnete die Strichstärkennamen für mehr Klarheit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Das war die einzige Änderung. Es gab keine früheren Aktualisierungen und keine Veränderungen der Konturen. Fluctuation wurde immer als lizenzierte Familie ohne kostenlose Strichstärken verbreitet. Sie fand keine bedeutende Verwendung. Für mich war sie aber eine Studie darin, wie industrielles Produktdesign die Proportionen und Kurven einer Schrift prägen kann.

Fluoride Beings



Als ich Fluoride Beings am 24. September 1997 veröffentlichte, war sie im Wesentlichen ein Experiment mit Perspektiveffekten an meiner Schrift Fragile Bombers. Die Schrift hat ein kantiges Design, bei dem die Buchstaben oben groß und breit wirken, unten dagegen klein und schmal. Die ursprüngliche Version hatte einen extremen Winkel, der sie für jeden tatsächlichen Einsatz unpraktisch machte. Später erstellte ich eine neue Version mit weniger extremem Winkel und passte die Abstände an, um sie brauchbarer zu machen. Trotzdem halte ich sie weiterhin für ein gescheitertes Experiment. Fluoride Beings erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und ist inzwischen gemeinfrei. Trotz dieser Aktualisierungen kann ich mir nicht wirklich vorstellen, dass jemand einen praktischen Nutzen für diese Schrift findet. Sie erinnert daran, dass nicht alle Gestaltungsexperimente zu erfolgreichen Ergebnissen führen.

Flyswim



Ich veröffentlichte Flyswim am 1. Mai 2007. Damals gab es einen Trend zu Beschriftungen, die grob, locker und handgezeichnet aussahen, als wären sie schnell hingekritzelt worden. Für diesen Effekt druckte ich meine Schrift Gnuolane aus und zeichnete sie mit Bleistift nach. Dabei ergänzte ich Schlagschatten, um den Buchstaben mehr Dimension zu geben. Ich hielt das Nachzeichnen

bewusst locker und rieb die Linien dann mit einem Radierer auf, damit sie nicht zu sauber erschienen. Nach dem Scannen der Zeichnungen ergänzte ich simulierte Filmkörnung, um die Textur weiter aufzurauen. Das Ergebnis war eine Schrift mit einem einzelnen Schnitt, die plausibel handgemacht wirkte.

Flyswim enthielt auch eigens angefertigte Ligaturen zur automatischen Ersetzung bestimmter Buchstabenpaare. Das half, Wiederholungen aufzubrechen und die Beschriftung weniger mechanisch wirken zu lassen. Der Name stammte aus einem kurzlebigen Urban-Dictionary-Eintrag vom 18. April 2007, der „flyswim“ als Bewegung des Körpers in verschiedene Richtungen bei ausgesetzter Schwerkraft während starken Niederschlags definierte. Ich wählte ihn, weil er ungewöhnlich war und weil ich wusste, dass er sich wahrscheinlich nicht im allgemeinen Sprachgebrauch halten würde.

Anfangs wurde Flyswim nicht viel verwendet. Als sie Teil von Adobes Creative-Cloud-Schriftsammlung wurde, erschien sie häufiger in alltäglicher Gestaltungsarbeit, allerdings nicht in bemerkenswerten Projekten. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift, entfernte veraltete Zeichen, verbesserte die vertikalen Metriken für browserübergreifende Nutzung und verfeinerte einige Konturen. Die Schrift war immer vollständig lizenzpflichtig. Eine kostenlose Version wurde nicht angeboten.

Folder



Ich veröffentlichte Folder am 7. November 2005 als Ergebnis eines BBC-Auftrags für Bildungssendungen. Ziel war eine Schrift, die Klarheit und Lesbarkeit über alles andere stellte. Bei der Arbeit betrachtete ich zwei Quellen: Tiresias, eine vom Royal National Institute of Blind People in London entwickelte Schrift, und die Art von Druckschrift-Lernschriften in Kinderlehrbüchern. Elemente wie die aus Kreis und geradem Strich aufgebaute 9 und die geschwungene Unterlänge des q kamen direkt aus diesem pädagogischen Einfluss. Außerdem nahm ich vier stilistische Alternativen auf: ein J ohne obere Serife, ein q mit geradem Schwanz und zwei alternative 9, eine aus Kreis und geradem Strich und eine mit konventionellem gebogenem Stamm.

Die Familie erschien mit Regular, Italic, Bold und Bold-Italic. Sie wurde nie kostenlos veröffentlicht, sondern war von Anfang an kommerziell lizenziert. Das Design war immer unkompliziert und schmucklos und spiegelte seinen geplanten Einsatz in Kindersendungen wider, statt stilistische Neuheit anzustreben. Für die BBC erfüllte dieser Ansatz die praktische Anforderung der Lesbarkeit über Rundfunkmedien hinweg.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Folder. Dabei ersetzte ich umgekehrte linke Anführungszeichen, manchmal Maler-Anführungszeichen genannt, durch korrekte. Die alten Versionen bleiben jedoch unter Unicode 201B und 201F verfügbar. Ich ergänzte Prime-Zeichen unter Unicode 2032 und 2033, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, passte Kerning an und verfeinerte die vertikalen Metriken durch Skalierung nach oben.

Über ihre ursprüngliche Rolle bei der BBC hinaus fand Folder wenig breitere Verwendung. Sie bleibt aber ein klares, praktisches Design für Unterricht und barrierefreien Zugang.

Foo



Ich veröffentlichte Foo am 9. Juli 1996, nachdem mich jemand in einer Usenet-Gruppe gebeten hatte, etwas wie die Beschriftung auf einem Rolling-Stone-Cover für die Foo Fighters zu machen. Ich wusste damals nicht, dass die Vorlage Showcard Gothic war, ein recht neues Design von Jim Parkinson. Stattdessen nahm ich meinen Speedball-Beschriftungsleitfaden und baute Foo daraus auf. Es war zweifellos dasselbe Referenzmaterial. Die erste Veröffentlichung war ein reines Großbuchstabendesign mit scharfen Ecken. Verglichen mit Showcard Gothic war Foo weniger ausgefeilt. Die einfacher gezeichneten Konturen gaben ihr ein lockereres, weniger formelles Aussehen.

Am 19. April 2005 veröffentlichte ich eine neue Version, die Kapitälchen ergänzte und die Ecken leicht weicher machte. Eine weitere Überarbeitung folgte am 6. September 2012. Sie verbesserte Abstände und Kerning, ergänzte Interpunktion und Symbole, führte klassenbasiertes Kerning ein und verfeinerte einige Kurven. Die jüngste Aktualisierung vom 2. Februar 2022 konzentrierte sich darauf, veraltete Zeichen zu entfernen, die OpenType-Bruchfunktion zu erweitern, umgekehrte Anführungszeichen zu korrigieren und die Konturen geringfügig zu verfeinern.

Foo wurde während ihrer kostenlosen Phase weithin verwendet. Ich sah sie oft auf Schildern. Als Showcard Gothic ab 2016 mit Microsoft Office ausgeliefert wurde, gab es für Designer wenig Grund, Foo dem besser gezeichneten Original vorzuziehen. Foo erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im April 2024 machte ich sie gemeinfrei.

Forgotten Futurist



Ich veröffentlichte Forgotten Futurist am 25. März 1998 als Nachfolgerin von Hemi Head, die ich einen Monat zuvor fertiggestellt hatte. Während Hemi Head direkt auf Muscle-Car-Logos von Dodge und Plymouth aus den 1960ern beruhte, entfernte Forgotten Futurist die Lücken und gab den Formen eine geschlossenere, blockartige Struktur. Die erste Version war grob und zeigte an den Eckstrichen die Wirkung von Fontographers Strichstärkenfilter. Sie legte aber die Grundlage des Designs.

2000 baute ich die Schrift neu auf, bereinigte die früheren Konturen und erweiterte sie zu einer kleinen Familie: Regular, Italic, Bold, Bold-Italic und Shadow mit Umrissen und Schlagschatten. Alle waren kostenlos nutzbar. In den 2010ern erweiterte ich Forgotten Futurist zu einer Familie aus zehn Schnitten. Auf Grundlage des verbesserten Regular baute ich Shadow neu auf und ergänzte Hairline, Thin, Extra-Light, Light, Semi-Bold, Heavy und Black, jeweils mit Kursiven, außer Shadow. Ab diesem Punkt blieben nur die vier Grundschnitte kostenlos. Shadow und die neuen Strichstärken wurden kommerziell lizenziert.

Version 6.1 vom 30. Oktober 2024 ordnete die Strichstärkennamen für mehr Klarheit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Außerdem korrigierte die Aktualisierung einige kleine Fehler in Shadow. Forgotten Futurist fand recht häufig Verwendung in Videospielen, erreichte aber nie die Beliebtheit von Neuropol. Ich sah sie immer als bewusst schlichtes Design, als Kontrast zu auffälligeren Techno-Stilen.

Fragile Bombers



Ich veröffentlichte Fragile Bombers am 18. Januar 1999 als einzelnen Regular-Schnitt. Das Design war schmal, aus geraden Linien mit abgeschrägten Ecken aufgebaut und sollte eine militaristische Stimmung vermitteln. Der Name spiegelte diesen Charakter wider. Er sollte eine autoritäre oder streng reglementierte Atmosphäre andeuten.

Am 21. Juli 2012 erweiterte ich die Familie um zwei texturierte Schnitte. Gleichzeitig verfeinerte ich die ursprüngliche Version. Abstände und Kerning wurden verbessert, Akzente und Interpunktion korrigiert und die Konturen bereinigt. Regular blieb kostenlos für kommerzielle Nutzung, die texturierten Ergänzungen wurden dagegen kommerziell lizenziert.

Jahre später tauchte Fragile Bombers in einem prominenten Zusammenhang auf, als sie in Werbematerial für die Amazon-Serie The Man in the High Castle verwendet wurde. Dieser Einsatz kam direkt aus der kostenlosen Version im Umlauf und nicht durch eine Lizenz von mir. Darüber hinaus habe ich sie nicht in anderen

bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Im November 2022 machte ich Fragile Bombers gemeinfrei, sodass alle Versionen frei verfügbar wurden.

Frak



Ich veröffentlichte Frak am 2. August 1996 als einen meiner frühesten Versuche in der Schriftgestaltung. Der Name stammte vom erfundenen Fluchwort in der ursprünglichen Battlestar-Galactica-Serie. Ich wollte etwas bewusst Rohes machen, eine Schrift, die nicht wie die glatten Science-Fiction-Stile aussah, die ich aus Katalogen kannte. Ich baute sie vollständig von Grund auf in Fontographer und hielt die Formen kräftig und mechanisch.

Frak bestand aus einem einzelnen geneigten Schnitt. Ich versuchte nicht, ihre Verwendung zu lenken oder einen bestimmten Zusammenhang anzusprechen. Sie war einfach ein Experiment darin, wie weit ich mich gegen konventionelle Vorstellungen vom Aussehen einer Science-Fiction-Schrift stellen konnte. Viele Jahre blieb sie unverändert. 2012 veröffentlichte ich allerdings eine Aktualisierung, um Abstandsprobleme zu korrigieren, Fehler zu beheben und Akzente sowie Interpunktion zu verbessern.

Ich veröffentlichte Frak mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Sie zog nie viel Aufmerksamkeit auf sich, und ich sah sie nie in Gebrauch. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei. Dort bleibt sie als Beispiel meiner frühen Experimente mit digitaler Schriftgestaltung verfügbar.

From the Internet

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte From the Internet am 2. April 2011 als Nachfolgerin von From the Stars. Während From the Stars eine größere geometrische Familie mit geschlossenen Öffnungen und ausgeprägtem Display-Charakter war, sollte From the Internet kompakter und für Text brauchbarer sein. Ich machte die Ränder weicher, rundete Ecken ab und hielt die Breiten enger, damit sie besser in Benutzeroberflächen funktionierte. Die Ziffern hatten einheitliche Dickten, passend zu diesem funktionalen Ansatz.

Die Familie war kleiner und bestand aus Regular, Italic, Bold und Bold-Italic. Von Anfang an nahm ich stilistische Alternativen für t und f auf, damit Nutzer zu Formen wechseln konnten, die sich flüssiger in Text einfügten. Die Schrift erschien immer mit kommerzieller Lizenz. Kostenlose Strichstärken bot ich nie an.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie. Diese Aktualisierung entfernte veraltete Zeichen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch korrekte und verbesserte den Zugriff auf die stilistischen Alternativen in Programmen wie InDesign. From the Internet wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen. Sie dokumentiert aber weiterhin meinen Versuch, ein für Benutzeroberflächen geeignetes und texttaugliches Gegenstück zu From the Stars zu schaffen.

From the Stars



Ich veröffentlichte From the Stars am 10. November 2010. Sie war eine geometrische Serifenlose, beeinflusst von modernem Industriedesign, besonders Eurostile. Mich zogen Eurostiles geschlossene Öffnungen und kompakte Proportionen an, und ich wollte diese Idee mit Details in Richtung eines ultramodernen Stils weiterentwickeln. Die Familie erschien vollständig mit sieben Strichstärken und Kursiven.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch korrekte, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion und korrigierte kleine Konturprobleme. Später, am 30. Oktober 2024, ordnete Version 1.2 die Strichstärkennamen für Einheitlichkeit in meinem Katalog neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline.

From the Stars war immer kommerziell lizenziert, ohne kostenlose Schnitte. Sie wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen. Für mich markierte sie aber einen Punkt, an dem ich meinen serifenlosen Designs eine professionellere Ausarbeitung geben konnte. Sie schlug eine Brücke zwischen meiner früheren Arbeit und späteren Familien wie Conthrax.

Frozdotre



Ich veröffentlichte Frozdotre am 11. September 1998. Das Design entstand aus meiner Faszination für The Designers Republic und deren Arbeit am PlayStation-Spiel Wipeout von 1995. Das Handbuch dieses Spiels erschien mir wie eine Zukunftsvision, und ich wollte etwas von diesem Geist einfangen. Frozdotre war ein breites Techno-Großbuchstabendesign, dessen Zeichen an den Großbuchstabenpositionen viel breiter gezeichnet waren als die an den Kleinbuchstabenpositionen. Die Formen erinnerten an das „Worm"-Logo der NASA und deuteten japanische Katakana an. Ich gab ihr eine leichte Vorwärtsneigung, um den futuristischen Eindruck zu verstärken.

Ursprünglich veröffentlichte ich die Schrift unter dem Namen „Frozen Dog Treats", einem Bezug zum Rohfuttergeschäft meiner Eltern für Hunde. Der Name erwies sich als unhandlich und wurde in Menüs gelegentlich zu „Frozen Dog" gekürzt, was nicht gerade ideal war. Als ich die Schrift in den frühen 2010ern überarbeitete, benannte ich sie in Frozdotre um. Diese Aktualisierung bereinigte die Konturen, verbesserte Abstände und ergänzte Interpunktion sowie breitere Unterstützung für Sprachen mit lateinischer Schrift.

Frozdotre bestand immer aus einem einzelnen Schnitt. Sie war seit ihrer Veröffentlichung kostenlos nutzbar, bis ich sie im August 2020 gemeinfrei machte. Trotz weiter Verbreitung habe ich sie nie in tatsächlichen Projekten eingesetzt gesehen. Für mich steht sie als persönliche Hommage an einen sehr bestimmten Designmoment Ende der 1990er.

Funboy



Ich veröffentlichte Funboy am 8. August 2004, kurz nach meiner Rückkehr von der TypeCon in San Francisco. Dort fiel mir in der Stadt ein Stil schmaler Marker-Graffiti auf. Ich machte keine Fotos, übte aber mit einem Filzmarker, bis ich denselben Fluss und dieselbe Energie einfangen konnte. Das Ergebnis war Funboy, eine Schrift mit einem einzelnen Schnitt, kräftigen Strichen und handgezeichnetem Rhythmus, die diese Graffiti-Beschriftung aufgreifen sollte.

Damit die Beschriftung nicht mechanisch aussah, baute ich kontextabhängige Ligaturen ein. Diese alternativen Paare wurden beim Tippen automatisch ersetzt und erzeugten die Unregelmäßigkeit und den Schwung echter Handschrift. Der Name stammte von Fun Boy Three, einer Band, die ich in den 1980ern gehört hatte. Mir gefiel, wie er zum verspielten Ton des Designs passte.

Funboy war immer kostenpflichtig. Eine kostenlose Version veröffentlichte ich nie. Am 25. Juni 2021 gab ich eine Aktualisierung heraus, die veraltete Zeichen entfernte, Anführungszeichen korrigierte, die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität anpasste und eine OpenType-Funktion reparierte, die einige Ligaturen am richtigen Funktionieren gehindert hatte. Das Design selbst wurde über diese Änderungen hinaus nie verfeinert. Ich habe Funboy nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt gesehen. Sie steht aber für meinen Versuch, einen lebendigen Schriftstil von der Straße in digitale Form zu übertragen.

Galderglynn 1884

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Galderglynn 1884 am 11. Januar 2019 als Auftrag für eine schwedische Agentur, die Jameson Whiskey vertrat. Sie hatte meine frühere Arbeit an Galderglynn Esquire gesehen, brauchte aber etwas direkter auf die Marke Zugeschnittenes. Das Briefing verlangte ein Aussehen des 19. Jahrhunderts, das die schmale, eckige Schrift aufgriff, die oft in damaligen Zeitungsüberschriften zu sehen war. Dafür entfernte ich viele der bewussten Eigenheiten von Esquire und verfeinerte die Konturen für ein saubereres, einheitlicheres Erscheinungsbild.

Die Familie erschien mit fünf Strichstärken, Extra-Light, Light, Regular, Demi-Bold und Bold, jeweils in den Breiten Normal und Condensed mit Kursiven. Außerdem entwarf ich vier Strichstärken besonders schmaler „Squeeze“-Schnitte (Extra-Condensed), allerdings ohne Kursive. Hinzu kamen ein Shadow-Schnitt auf Grundlage von Bold Condensed und zwei Engraved-Schnitte auf Grundlage von Bold und Bold Condensed. Diese Effektschnitte machten die Familie vielseitiger und griffen Holzschnittgravuren und Schlagschatten auf, wie sie in der Typografie des 19. Jahrhunderts verbreitet waren. Der Auftrag erforderte auch erweiterte Sprachabdeckung, einschließlich Kyrillisch.

Am 31. Oktober 2024 ordnete Version 1.1 die Strichstärkenbenennung neu: Condensed Light wurde zu Squeeze umbenannt, und die übrigen Strichstärken wurden meinen anderen Familien angeglichen. Außerdem behob die Aktualisierung eine kleine Überlappung in tcaron, wo der anführungszeichenartige Akzent den Stamm kreuzte. Galderglynn 1884 erschien immer kommerziell, ohne kostenlose Schnitte. Sie bleibt vor allem mit

Jameson Whiskey verbunden, das sie weiterhin auf Verpackungen und im Marketing verwendet, und wurde anderswo nicht weithin übernommen.

Galderglynn Esquire

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Galderglynn Esquire am 19. November 2010. Sie war von den frühen Groteskschriften des 19. Jahrhunderts inspiriert, voller Uneinheitlichkeiten und Eigenheiten, die ihnen Charakter gaben. Ich wollte diese ungleichmäßige Qualität einfangen, scannte deshalb eine große Sammlung damaliger Groteskschriften, richtete sie in Photoshop aus und mischte die Ergebnisse. Meine Vorstellung war, dass ein Druckerlehrling eine Schublade mit Lettern hatte fallen lassen und unpassende Zeichen nachlässig in den Setzkasten zurückgelegt hatte. Um diesen Geist zu bewahren, ließ ich den Vorgang etwas zufällig bleiben, wählte aber auch einige markantere Buchstabenformen aus, um das unregelmäßige Aussehen zu betonen.

Die Familie erschien mit sieben Strichstärken und Kursiven. Ich erzeugte das Spektrum durch Interpolation, sodass die leichteren Strichstärken zurückhaltender ausfielen und der kräftigste Schnitt die exzentrischen Merkmale weiter trieb. Am 31. Oktober 2024 ordnete Version 1.3 die Strichstärkennamen für mehr Klarheit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin.

Einige Jahre nach der Veröffentlichung schuf ich Galderglynn Titling, eine reine Großbuchstabenversion. Ich stellte alle vierzehn Schnitte von Galderglynn Titling mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung bereit, während die Hauptfamilie

kostenpflichtig blieb. Später wurde Galderglynn Esquire zur Grundlage von Galderglynn 1884, einem eigenen Auftrag. Esquire selbst wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen. Für mich war sie aber eine Möglichkeit, die Unberechenbarkeit des Druckens im 19. Jahrhundert in eine moderne digitale Familie zu übertragen.

Gameness



Ich veröffentlichte Gameness am 10. Juli 2010. Die Idee stammte von der Beschriftung der Game-Boy-Verpackung für Final Fantasy Legend. Sie erinnerte mich an Binner Gothic, eine Schrift, die Ende der 1980er und Anfang der 1990er weithin verwendet wurde. Ich wollte etwas von diesem schmalen, Art-déco-inspirierten Charakter einfangen, ohne ihn zu kopieren, und schuf eine schmale Display-Schrift mit hohen, stromlinienförmigen Buchstabenformen.

Ein prägendes Merkmal war das ungewöhnlich hohe S, das dem Design eine markante Silhouette gab. Diese Form verursachte Probleme, wenn zwei S zusammen erschienen oder Akzente darüberpassen mussten. Deshalb schuf ich alternative Formen und programmierte sie so, dass sie bei Bedarf automatisch erschienen. Außerdem nahm ich ein alternatives A mit Querstrich auf. Gameness erschien ursprünglich als einzelner Großbuchstabenschnitt und blieb fast sechzehn Jahre unverändert.

Ich stellte Gameness 2.000 am 28. Juni 2026 fertig. Diese vollständige Überarbeitung erweiterte das ursprüngliche Regular zu einer Familie aus acht Strichstärken: Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy und Black, jeweils mit passender Kursive. Ich zeichnete erstmals Kleinbuchstaben und verfeinerte die Großbuchstaben für mehr Einheitlichkeit, wobei ich den hohen, schmalen Charakter des ursprünglichen Designs bewahrte. Die Kursiven verwenden einen flachen Winkel von 7,13 Grad, der ihre Formen sauber hält und ihnen hilft, sich auf Bildschirmen gut zu bewähren.

Ich baute Abstände und Kerning neu auf, gestaltete die Akzente neu und erweiterte die Unterstützung für Sprachen mit lateinischer Schrift. Punkt, Komma, Anführungszeichen und Guillemets wurden überarbeitet. Die alte Null mit Punkt wurde durch eine Form ersetzt, die über das gesamte Strichstärkenspektrum hinweg einheitlicher funktioniert. Währungs- und mathematische Symbole wurden aktualisiert, die Bruchfunktion verbessert und einige weniger nützliche Symbole entfernt. Auch die vertikalen Metriken wurden für den größeren Zeichensatz angepasst.

Das alternative A mit Querstrich bleibt verfügbar. Ich verschob es aber von der alten *salt*-Funktion in Stylistic Set 1, wo es in aktuellen Anwendungen leichter zugänglich ist. Auch die automatisch ineinandergreifenden S-Paare bleiben erhalten und werden nun durch entsprechende kleine s-Paare ergänzt. Trotz des Umfangs der Neukonstruktion bleibt die Grundidee dieselbe: eine schlanke Art-déco-Display-Schrift, geprägt von meinen Erinnerungen an frühe Game-Boy-Verpackungen und die Typografie der späten 1980er und frühen 1990er.

Gargle



Ich veröffentlichte Gargle am 13. Januar 2015 als handgezeichnete Schrift für Comicdialoge. Ziel war etwas im Geist von Zeitungscomics, besonders Calvin and Hobbes. Dafür erstellte ich zunächst Vektorvorlagenschriften mit fertigen Abständen, Kerning, Akzenten und OpenType-Programmierung zum Durchwechseln von Varianten. Dann druckte ich die Konturen groß in hellcyanfarbener Tinte aus, zeichnete sie mit einem Marker mit Rundspitze nach, scannte die Ergebnisse und entfernte die cyanfarbenen Linien in Photoshop. Nach der automatischen Nachzeichnung skalierte ich jede Glyphe, richtete sie von Hand über den Originalen aus und bereinigte sie. Der Vorgang war repetitiv, gab den Buchstaben aber eine ungleichmäßige, handgemachte Qualität.

Die Familie enthielt drei Breiten, jeweils mit Regular, Italic, Bold und Bold-Italic. Ich ergänzte eine OpenType-Regel, sodass ein I mit Serifen erschien, wenn es als Initiale oder als Possessivform im Singular verwendet wurde. Außerdem nahm ich ligaturbasierte Kurzcodes für Comicsymbole auf, etwa Schnurrhaare, Totenschädel, Blitze, Kritzeleien und Sterne. Ich hatte Gargle für Comicbeschriftung vorgesehen. Die Markerlinien wurden jedoch leichter als erwartet, was ihre Brauchbarkeit für diesen Zweck einschränkte.

Gargle erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und wurde über kostenlose Schriftseiten verbreitet. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Sie wurde nicht weithin übernommen, und ich habe sie weder in professionellen

Comics noch in anderen bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Hier ist eine Liste der Kurzcodes für die Symbole. Sie funktionieren auch in anderen Sprachen!

<< >> = Schnurrhaare

((swirl)) = eine Spirale ... praktisch zum Verschleiern von Flüchen

((zigzag)) = eine wütende senkrechte Kritzelei

((skull)) = ein Totenschädel mit gekreuzten Knochen (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((scribble)) = eine kreuz und quer verlaufende Kritzelei

((cloud)) = eine weiße Wolke mit Blitz (schwarze Wolke in den fetten Schnitten)

((scrawl)) oder ((scribble2)) = eine lange waagerechte Kritzelei (wütender in den fetten Schnitten)

((lightning)) = ein Blitz (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((!!!)) = eine Gruppe von drei kräftigen Ausrufezeichen (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((knife)) = ein Dolch (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((star)) = ein großer Stern (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((star2)) = ein mittelgroßer Stern (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

((star3)) oder ((stars)) = zwei kleine Sterne (ausgefüllte Version in den fetten Schnitten)

Gaz



Ich veröffentlichte Gaz am 25. August 2009. Das Design beruhte auf den röhrenartigen Schriftstilen, die auf Tankstellenschildern um die Mitte des 20. Jahrhunderts verbreitet waren. Ich wollte ihr industrielles Aussehen mit scharfen Winkeln und abgerundeten Ecken einfangen. Um die Verbindung zu verstärken, machte ich die Kapitälchen etwas breiter als die Großbuchstaben, ein Detail, das mir an alten Schildbeschriftungen aufgefallen war.

Die Familie erschien vollständig mit sieben Strichstärken und Kursiven sowie fünf texturierten „greasy"-Schnitten. Für diese Texturen baute ich in Photoshop einen Prozess mit mehreren Ebenen körniger Bitmaps auf, die in verschiedene Richtungen versetzt waren. Jedes Zeichen wurde aus FontLab kopiert, in Photoshop texturiert, in 1-Bit umgewandelt, automatisch nachgezeichnet und dann von Hand bereinigt, bevor es zurück nach FontLab kam. Das System war ineffizient, erzeugte aber unregelmäßige, nicht wiederholende Texturen, die zum Design passten.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Gaz, entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte Konturen, ergänzte Prime-Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion und ersetzte umgekehrte Anführungszeichen. Version 2.1 vom 31. Oktober 2024 ordnete die Strichstärkennamen neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Gaz war immer kommerziell lizenziert, ohne kostenlose Schnitte. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt gesehen. Für mich bleibt sie aber eine Übung darin, das Aussehen alter industrieller Beschilderung in eine vollständige digitale Familie zu übertragen.

Gendouki



Ich veröffentlichte Gendouki am 6. Juli 2006. Das Design war von der Idee der Zugangspaneele von Raumfahrzeugen inspiriert, weshalb ich fadenartige Schablonenlinien einführte, die durch die Buchstabenformen schneiden. Der Name stammt vom japanischen Wort für „Motor“ und sollte den mechanischen, technisch konstruierten Eindruck widerspiegeln, den ich anstrebte. Sie war immer für Display-Anwendungen gedacht, besonders Techno-Hintergründe oder Initialbuchstaben, und nicht als praktische Textschrift.

Die Schrift bestand aus einem einzelnen Schnitt und war immer über die üblichen Vertriebe kommerziell lizenziert. Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, um veraltete Zeichen zu entfernen, umgekehrte linke Anführungszeichen durch korrekte zu ersetzen und die alten über Unicode verfügbar zu lassen sowie die vertikalen Metriken für Browserkompatibilität anzupassen. Die Konturen selbst wurden nicht verändert.

Rückblickend lässt sich Gendouki als Beispiel für Hypermodernismus in der Schriftgestaltung sehen. Die Buchstabenformen sind rekursive Abstraktionen sowohl von Buchstaben als auch von Schablonenformen, so weit reduziert, dass sie an die Unlesbarkeit grenzen. Das war beabsichtigt: Ich wollte testen, wie weit sich eine Form reduzieren lässt, während sie noch als erkennbarer Buchstabe funktioniert. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten aufgegriffen gesehen. Sie bleibt aber eines meiner extremeren Abstraktionsexperimente.

Geoparody



Ich veröffentlichte Geoparody am 4. April 2000. Sie beruhte auf der in der Spielshow Jeopardy! verwendeten Schrift Anonymous. Meine erste Version bestand aus einem einzelnen Schnitt, der dem späteren Heavy entspricht. Diese ursprüngliche Veröffentlichung war kostenlos kommerziell nutzbar.

In den 2000ern erweiterte ich Geoparody zu einer größeren Familie mit Strichstärken von Ultra-Light bis Heavy, jeweils mit Kursiven. Die zusätzlichen Strichstärken wurden zwischen neuen leichten Mastern und dem ursprünglichen kräftigen Schnitt interpoliert. Um Nutzern eine engere Verbindung zum Aussehen von Anonymous zu geben, nahm ich OpenType-Stilsets mit alternativen Formen auf. Bei der Umstrukturierung der Familie definierte ich „Regular“ neu und machte sowohl Regular als auch Heavy kostenlos kommerziell nutzbar. Der Rest der Familie wurde kommerziell lizenziert.

Die Schrift hieß ursprünglich Gyparody, ein Bezug auf eine Jeopardy!-Parodie in Animaniacs. 2021 änderte ich den Namen in Geoparody, nachdem ich erkannt hatte, dass „gyp“ diskriminierende Ursprünge hat. Am 31. Oktober 2024 aktualisierte Version 4.1 die Strichstärkennamen für Einheitlichkeit in meinem Katalog: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Ultra-Light zu Thin. Außerdem ergänzte sie das Paragrafenzeichen (§).

Geoparody blieb überwiegend eine Familie im Hintergrund, erschien aber in einem bemerkenswerten Projekt: auf dem von Jean Black gestalteten Cover des Albums Show Me Your Tears von Frank Black and the Catholics aus dem Jahr 2003.

GGX88

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte GGX88 am 30. März 2010, nachdem ich mit einer Schrift für eine TV-Streaming-Set-Top-Box beauftragt worden war. Der Kunde wollte Helvetica-ähnliche Proportionen, ich musste das Design aber an die technischen Einschränkungen der Hardware anpassen. Eine große Herausforderung war das automatische Hinting des Systems, das ich nicht direkt steuern konnte. Um Darstellungsfehler in kleinen Größen zu verringern, machte ich alle optischen Überhänge identisch. Das bedeutete, die Höhen runder Buchstaben wie O und o abzuflachen. Außerdem lockerte ich die Abstände für bessere Lesbarkeit auf niedrig auflösenden Fernsehbildschirmen und vereinfachte einige Details, etwa durch ein kreuzförmiges kleines t statt einer geschwungenen Form.

Der Auftrag war nicht exklusiv, daher erschien die Familie gleichzeitig kommerziell. Sie wurde mit sieben Strichstärken und Kursiven veröffentlicht, obwohl der Kunde nur Regular, Italic, Bold und Bold Italic für seine Benutzeroberfläche brauchte. Der Rest der Familie wurde über die üblichen Verkaufskanäle angeboten.

Am 31. Oktober 2024 ordnete Version 2.1 die Strichstärkennamen neu, um sie meinen anderen Familien anzugleichen: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. GGX88 wurde seitdem auch für andere Projekte mit Benutzeroberflächen jenseits der ursprünglichen Set-Top-Box verkauft. Der Name war bewusst bedeutungslos und sollte technisch und neutral klingen, passend zu Schriften für funktionale Aufgaben statt breit angelegter Markenauftritte.

GGX89



Ich veröffentlichte GGX89 am 8. Januar 2022 als auf Display-Anwendungen ausgerichteten Ableger von GGX88. Während GGX88 für funktionalen Einsatz in Benutzeroberflächen gezeichnet wurde, war GGX89 für Überschriften und große Schriftgrößen angelegt. Das Design kam direkt aus Coolvetica: Als ich diese Familie erweiterte, schuf ich alternative Versionen einiger ihrer unkonventionelleren Buchstaben, etwa des geschwungenen kleinen t. Diese Alternativen wurden aus der endgültigen Coolvetica-Version gestrichen, ich verwendete sie aber für GGX89 weiter. Abgesehen von diesen Ersetzungen sind die Konturen praktisch identisch mit Coolvetica.

Die Familie folgte genau der Struktur von Coolvetica, mit demselben Spektrum von Strichstärken und Breiten, und wurde über die üblichen kommerziellen Kanäle vertrieben. Anders als GGX88, die für Fernsehbildschirme konstruiert war, hatte GGX89 extrem enge Abstände und Kerning für maximale Wirkung in großen Größen. Dieselbe Eigenschaft macht sie für Fließtext ungeeignet, aber wirkungsvoll für Display-Anwendungen, bei denen kompakte Abstände Spannung und Energie erzeugen können.

Am 1. November 2024 ordnete Version 1.1 die Strichstärkennamen nach den Konventionen meiner anderen Familien neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Außerdem änderte die Aktualisierung die Benennungsreihenfolge zu Strichstärke vor Breite, sodass etwa Condensed Bold in Menüs zu Bold Condensed wurde. GGX89 hatte nie kostenlose Versionen, und ich habe sie nicht in bemerkenswerter

Verwendung gesehen. Sie bleibt aber kommerziell lizenziert für Designer erhältlich, die eine strengere, konventionellere Alternative zu Coolvetica möchten.

Ghostmeat



Ich veröffentlichte Ghostmeat am 1. Dezember 1997. Sie war eine breite Cartoon-Bubble-Schrift mit verspieltem, aber leicht unheimlichem Stil. Ich ergänzte separate Vorder- und Hintergrundebenen, damit Designer Farbeffekte anwenden konnten. Der Name stammte aus dem Videospiel *Final Fantasy Adventure* (*Seiken Densetsu* in Japan), in dem „ghost meat“ einer von mehreren konsumierbaren Gegenständen war, die den Typ einer Figur verändern konnten.

Ich verbreitete Ghostmeat ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Giant Tigers



Ich stellte Giant Tigers am 20. Oktober 1997 vor. Das Design begann mit einem Scan von Alternate Gothic aus einem Bleisatzkatalog. Ich verwendete Weichzeichnungs- und Streifeneffekte in Photoshop und Alien-Skin-Software und erzeugte so ein texturiertes, gestreiftes Aussehen. Der Name stammte von Giant Tiger, einer kanadischen Discountladenkette, hatte aber keinen Bezug zum Design.

Ich verbreitete Giant Tigers ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Gildabeth



Ich veröffentlichte Gildabeth am 1. Juli 2023. Das Design beruhte auf zwei reich verzierten Schriften des späten 19. Jahrhunderts: Campanile, von William W. Jackson geschaffen und 1879 patentiert, und Attic, einer leichteren Begleiterin von Herman Ihlenburg. Mein Ansatz ähnelte dem früheren bei Telemachus: Ich nahm ein aufwendiges dekoratives Vorbild und überarbeitete es für heutige Nutzung. Bei Gildabeth bedeutete das, die Formen zu einer serifenlosen Struktur zu vereinfachen und zugleich einige viktorianische und edwardianische Eigenschaften in der Strichmodulation und den schmalen Proportionen zu bewahren.

Die Familie besteht aus sechs Strichstärken von Thin bis Extra-Bold, jeweils mit geneigten Varianten. Sie erschien vollständig bei der Einführung und wurde seitdem nicht aktualisiert. Gildabeth war immer eine kommerzielle Veröffentlichung über meine üblichen Verkaufskanäle, ohne kostenlose Schnitte.

Ihr Erscheinen fiel in ein breiteres Gestaltungsklima, in dem maximalistische Stile begannen, den jahrelang dominierenden Minimalismus zu verdrängen. Dieser Zusammenhang gab der Schrift eine gewisse Relevanz. Bisher habe ich sie aber nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt gesehen. Für mich bleibt sie ein Beispiel dafür, reich verzierte historische Vorbilder an ein modernes serifenloses System anzupassen.

Glazkrak



Ich veröffentlichte Glazkrak am 10. Juni 1996. Sie war eine meiner frühesten Schriften und beruhte auf einem blockartigen Alphabet, wahrscheinlich von Eurostile beeinflusst. Für die Textur zerbrochenen Glases zeichnete ich zahlreiche Polygone von Hand, statt mich auf Filter zu verlassen. Das Design sollte ein grobes, punkbeeinflusstes Aussehen bekommen.

Ich verbreitete Glazkrak ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Gleaming the Cube



Ich veröffentlichte Gleaming the Cube am 11. August 2010. Das Projekt begann als Auftrag einer Firma für Haustierprodukte, die etwas lose von pseudogriechischen Restaurantbeschriftungen Inspiriertes wollte. Während der Arbeit verschob sich das Design in eine andere Richtung und spiegelte schließlich den gezackten, übertriebenen Stil wider, an den ich mich aus Skateboardwerbung der späten 1980er und frühen 1990er erinnerte. Der Name stammte vom Skateboardfilm Gleaming the Cube von 1989 und passte zu den kulturellen Bezügen, die das Design bereits prägten.

Die Schrift erschien als einzelner Schnitt. Um die Skateboardästhetik zu verstärken, legte ich sie so an, dass Großbuchstaben sowohl am Anfang als auch am Ende von Wörtern den markantesten Effekt erzeugten. Außerdem nahm ich besondere Ligaturen auf, programmiert sowohl unter Standardligaturen als auch unter kontextabhängigen Alternativen, um einzigartige Kombinationen zu schaffen. Hinzu kam ein Satz von Symbolen im Stil um 1990, kodiert in der Private Use Area und über eine Glyphenpalette zugänglich.

Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die Uneinheitlichkeiten korrigierte, veraltete Zeichen entfernte, vertikale Metriken anpasste und die OpenType-Bruchfunktion erweiterte. Außerdem ergänzte ich ein Stilset, das die zusätzlichen Symbole mit alternativen Buchstabenformen gruppierte. Gleaming the Cube war immer kommerziell lizenziert und wurde in keinem bemerkenswerten Projekt aufgegriffen. Sie dokumentiert aber meinen Versuch, Skateboarding und die Markenkultur des „Extremen“ in eine Schrift zu übertragen.

Gloss



Ich veröffentlichte Gloss am 13. Januar 2010. Das Design war von Bleisatz-Schreibschriften aus der Mitte des 20. Jahrhunderts inspiriert, besonders Champion. Ich wollte es jedoch in Richtung eines theatralischeren Aussehens treiben. Ich ergänzte Farbtropfeneffekte, programmiert als OpenType-Ligaturen, sodass die Schrift bei bestimmten Buchstabenkombinationen unregelmäßige, fließende Verbindungen erzeugte. Das gab der Schreibschrift eine abgenutzte, stilisierte Qualität, die sie von traditionelleren Wiederbelebungen abhob.

Gloss zielte auf dekorative Display-Arbeit statt alltägliche Textnutzung, und mir war von Anfang an klar, dass sie nur ein sehr bestimmtes Publikum ansprechen würde.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Gloss, entfernte veraltete Zeichen, behob Konturfehler, passte Dickten an und verbesserte die vertikalen Metriken. Weitere Funktionen oder Erweiterungen kamen nicht hinzu. Ich habe Gloss nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt gesehen. Sie bleibt aber ein Beispiel für mein Interesse daran, historische Vorbilder mit experimentellen Effekten zu verbinden.

Glyxonite



Ich veröffentlichte Glyxonite am 20. Mai 2023 nach einem der arbeitsintensivsten Gestaltungsprozesse, die ich je unternommen habe. Die Idee begann mit Tadashi Yamashitas Spiellogo für Galaxian, das selbst der markanten Beschriftung von Roger Dean nachempfunden war. Deans Arbeit für Bands wie Yes, Asia und Uriah Heep prägte die visuelle Welt des Progressive Rock mit. Die Ähnlichkeit des Galaxian-Logos mit Deans Design für Greenslade gab mir ein breiteres visuelles Vokabular, auf das ich zurückgreifen konnte.

Die Herausforderung war, dass es kein einzelnes, einheitliches „Roger-Dean-Alphabet“ gibt. Sein Ansatz änderte sich von Projekt zu Projekt, und sein bekanntestes Logo für Yes besteht ausschließlich aus Kleinbuchstaben. Ich musste jeden auffindbaren Großbuchstaben aufspüren und analysieren und dann entscheiden, wie ich sie in ein zusammenhängendes System übertragen konnte.

Die eigentliche Schwierigkeit lag darin, Kurven gegen abrupte, scharfkantige Brüche auszubalancieren, eine Eigenschaft, die schon das Galaxian-Logo so markant machte. Ich baute die Schrift über Skizzen, Überlagerungen, Scans und Bereinigung auf, bis sie als brauchbare Display-Schrift zu funktionieren begann.

Glyxonite war ausschließlich als Display-Schrift gedacht, für Logos, Plakate oder andere Zusammenhänge, in denen ein kräftiger, fremdartiger Stil passend ist. Sie wurde nie kostenlos verbreitet. Ich veröffentlichte sie kommerziell und habe sie seitdem nicht aktualisiert. Bis heute ist mir keine bemerkenswerte Verwendung bekannt. Für mich lag der Wert im Prozess selbst, einer Erkundung, die Arcade-Spielgeschichte und Progressive-Rock-Ästhetik in einem einzelnen Satz Buchstabenformen zusammenbrachte.

Gnuolane



Ich veröffentlichte Gnuolane am 25. Januar 2007, um der Welle minimalistischer Serifenloser entgegenzuwirken, die damals die Typografie dominierten. Ich griff auf Groteskschriften des frühen 20. Jahrhunderts wie Franklin Gothic zurück und nahm zugleich die superelliptischen Proportionen von Designs der Jahrhundertmitte wie Microgramma und Univers auf. Zur Unterscheidung gab ich den Oberlängen schräge Strichenden. Die Entscheidung stammte aus meiner früheren Arbeit an Blue Highway und Expressway, wurde hier aber bewusster eingesetzt, um einer ansonsten unkomplizierten Serifenlosen Charakter zu geben.

Ich entwarf die Familie in fünf Strichstärken mit Kursiven und ergänzte später ein paar texturierte Schnitte. Bei der Veröffentlichung wurde nur Regular mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung angeboten. Das war Absicht: Ich wollte dem Design Verbreitung und Sichtbarkeit verschaffen, da ich bereits zwei Ableger plante. Die anderen Strichstärken wurden immer kommerziell verkauft.

Gnuolane war hauptsächlich als Display-Schrift gedacht, auch wenn ich mir kurze Werbetexte in größeren Schriftgraden damit vorstellen konnte. Sie wurde nicht weithin bekannt, lief aber gut genug, um einen Ausbau zu rechtfertigen. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie technisch, entfernte veraltete Zeichen, behob Uneinheitlichkeiten, verbesserte Brüche, ergänzte Prime-Zeichen und verfeinerte Konturen. Am 1. November 2024 brachte Version 2.1 ein neues Namenssystem: Book wurde zu Light, Ultra-Light zu Thin und „Grind Bold“ zu „Bold Grind“ für einheitlichere Menüs. Diese Anpassungen hielten die Familie in modernen Umgebungen nutzbar und boten eine Grundlage für ihre Varianten Gnuolane Jump und Gnuolane Stencil.

Gnuolane Jump

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Gnuolane Jump am 27. April 2010 als verspielte Variante der ursprünglichen Gnuolane. Ziel war ein hüpfender Effekt, der die dynamische Beschriftung von Jazz- und Rockalbumcovern aus der Mitte des 20. Jahrhunderts aufgriff. Ornette Colemans Ornette! von 1961 war ein Beispiel, das ich genau studierte. Ein anderes war Free Wheeling vom Ted Brown Sextet, das ich bei einem Garagenverkauf fand. Außerdem erinnerte ich mich

daran, Eddie Laytons Caravan Jahre zuvor in Plattenkisten gesehen zu haben. Diese Platten hatten oft schmale Serifenlose, die entlang der Grundlinie auf- und abstiegen. Ich wollte denselben Rhythmus in einer Schrift einfangen.

Technisch war der Effekt leicht umzusetzen. Ich verwendete OpenType-Ligaturen, um häufige Zwei- und Dreibuchstabenkombinationen durch alternative Glyphen zu ersetzen und die Illusion auf- und abhüpfender Buchstaben zu erzeugen. Das gab Wörtern lebendige Bewegung, ohne manuelle Anpassung durch die Nutzer zu verlangen. Anders als Regular von Gnuolane wurde keiner der Schnitte von Gnuolane Jump jemals kostenlos angeboten. Sie erschien ausschließlich als kommerzielles Produkt.

Gnuolane Jump war immer als Display-Schrift gedacht. Ich stellte sie mir für Überschriften, Plakate oder Retro-Designs vor, die einen Hauch historischer Energie brauchten. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen, aber das Design bleibt ein Experiment darin, Albumcoverästhetik auf digitale Typografie anzuwenden. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift, um Uneinheitlichkeiten zu beheben, veraltete Zeichen zu entfernen und die vertikalen Metriken anzupassen. Version 1.2 von 2024 verfeinerte die Darstellung der Schnitte in Menüs und korrigierte kleine Vektorprobleme, damit sie in modernen Umgebungen weiterhin reibungslos funktionierte.

Gnuolane Stencil



Ich veröffentlichte Gnuolane Stencil am 4. September 2008 als Variante von Gnuolane mit industriellem, militärischem Charakter. Ich wollte die Stärke des ursprünglichen Designs bewahren und ihm zugleich eine ausgeschnittene Qualität geben, die an Plakatbeschriftungen der Jahrhundertmitte erinnerte. Statt kräftiger, zweckmäßiger Unterbrechungen wählte ich sehr dünne Schablonenstege. Das hielt die Schrift lesbar und bewahrte dennoch ihren Schablonencharakter. Dickere Stege hätten die Lesbarkeit beeinträchtigt.

Die Schrift war immer für Display-Anwendungen gedacht, nie zum praktischen Schneiden von Schablonen. Von Anfang an wurde sie kommerziell verkauft, ohne kostenlose Versionen. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Ich entwarf sie aber als Werkzeug für Designer, die einen sauberen, modernisierten Schablonenlook möchten, statt einer wörtlichen Nachbildung von Sprühfarbe oder industriellen Markierungen.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, behob Uneinheitlichkeiten, passte Bruchhöhen an und verfeinerte Konturen. Gleichzeitig erweiterte ich die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner. Am 1. November 2024 führte Version 1.2 eine Umbenennung der Strichstärken ein: Book wurde zu Light und Ultra-Light zu Thin. Diese Anpassungen hielten die Schrift im Einklang mit der größeren Gnuolane-Familie und aktuellen Softwarestandards.

Goldburg



Ich veröffentlichte Goldburg am 15. August 2006, nachdem ich die markante Beschriftung studiert hatte, die George Bowditch 1957 für Idahos historische Hinweistafeln geschaffen hatte. Seine Buchstabenformen für das Straßenprogramm des Bundesstaats erschienen mir als starkes Beispiel amerikanischer Typografie der Jahrhundertmitte: funktional und doch charaktervoll. Ich übernahm fast alle Aspekte seines Stils in die Schrift, außer den Abständen, die ich für digitale Nutzung anpasste. Als Verweis auf ihre Herkunft benannte ich sie nach den Goldburg Hot Springs in Idaho.

Goldburg wurde nie kostenlos angeboten. Sie war immer eine kommerzielle Schrift. Ich plante sie als Display-Schrift für Projekte, die ein kräftiges, historisch verankertes Aussehen brauchten. Die sichtbarste Verwendung, die ich kenne, war auf dem Plakat für Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street von 2007. Zu sehen, wie das Gestaltungsteam den Buchstabenformen eine abgenutzte Textur gab, inspirierte mich zu Ebenezer, einer eigenen Schrift aus Goldburgs Großbuchstaben.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Goldburg für Kompatibilität mit aktuellen Umgebungen. Die Aktualisierung entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner und passte die vertikalen Metriken für browserübergreifende Nutzung an. Seitdem habe ich die Schrift nicht überarbeitet. Für mich bleibt Goldburg sowohl eine Dokumentation von Bowditchs Beitrag zur öffentlichen Typografie Idahos als auch ein Experiment darin, einen regionalen, ortsgebundenen Stil in ein funktionierendes digitales Design zu übertragen.

Golden Girdle



Ich veröffentlichte Golden Girdle am 13. Juni 1997, während ich bei Take2 Games am Echtzeitstrategiespiel Dark Colony arbeitete. Für das Projekt musste ich Benutzeroberflächen voller futuristischer Elemente im Techno-Stil gestalten. Dazu gehörten einige breite pixelbasierte Buchstabenformen, inspiriert von MICR-Schriften der 1960er wie Data ’70 und Westminster. Ich baute die Idee aus und schuf eine extrem breite Schrift mit abstrakten, unkonventionellen Formen in Richtung Science-Fiction-Display-Anwendungen. Der Name war ein Wortspiel mit „Golden Griddle“, einem Familienrestaurant in der Nähe. Als Insiderwitz unter Kollegen änderte ich ihn in „Golden Girdle“.

Die ursprünglichen Zeichnungen begannen als niedrig auflösende Pixelzeichen, die ich vergrößerte, weichzeichnete und dann automatisch in Vektorformen nachzeichnen ließ. Die Ergebnisse waren grob, mit ungleichmäßigen Kurven, die die Grenzen des Prozesses zeigten. Mit der Zeit verfeinerte ich aber die Konturen. In den 2010ern nahm ich die Schrift erneut in Angriff, glättete Fehler der automatischen Nachzeichnung, verbesserte Kerning und ersetzte oder erweiterte Akzentzeichen. Außerdem entfernte ich ein alternatives „E“, das einem umgekehrten „F“ ähnelte, da es die Lesbarkeit verringerte. Diese kleinen schrittweisen Änderungen verbesserten Qualität und Sprachabdeckung und bewahrten zugleich die übertriebenen Proportionen.

Golden Girdle war immer kostenlos für kommerzielle Nutzung, und im November 2022 machte ich sie vollständig gemeinfrei, ohne die Dateien zu verändern. Ich entwarf sie ausschließlich für Display-Anwendungen, besonders dort, wo eine futuristische oder eine

Techno-Atmosphäre gewünscht war. Trotz ihres markanten Aussehens habe ich sie nie praktisch eingesetzt gesehen. Ich vermute, dass das an ihrer extremen Breite und schwierigen Verwendung liegt. Für mich bleibt das Design ein persönlicher Favorit, der sowohl einen Moment meiner Laufbahn als auch den experimentellen Geist meiner frühen Arbeit repräsentiert.

Goldsaber



Ich veröffentlichte Goldsaber am 9. Juli 2014 als einzelnen Großbuchstabenschnitt. Ich wollte eine Display-Schrift schaffen, die Art-déco-Formen aufgriff und scharfe Winkel sowie weit ausholende Kurven in einem geometrischen Rahmen betonte. Die Buchstabenformen sollten einen stromlinienförmigen, dekorativen Eindruck für Plakate und Titel statt längerer Texte vermitteln.

Von Anfang an war Goldsaber mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung verfügbar. Sie enthielt OpenType-Funktionen mit Ligaturen und alternativen Zeichen, die Designern etwas Abwechslung in wiederholten Buchstabenkombinationen gaben. Trotz dieser Funktionen zog die Schrift wenig Aufmerksamkeit auf sich und entwickelte nie eine große Nutzerschaft.

Ich überarbeitete das Design nach der ersten Veröffentlichung nie, und mir ist keine bemerkenswerte Verwendung bekannt geworden. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei, ohne die Dateien zu verändern. Goldsaber bleibt eines meiner weniger bekannten Projekte, ein kurzes Experiment darin, Art-déco-Themen in einer digitalen Display-Schrift erneut aufzugreifen.

Gomoku



Ich veröffentlichte Gomoku am 25. September 2006 als kostenpflichtige Display-Schrift. Sie war ein Experiment mit klobigen Blockserifen, als freie Übung angelegt und nicht aus einer bestimmten Quelle abgeleitet. Die Buchstabenformen waren breit und kräftig, mit ausgeschnittenem Aussehen, durch das sie fast handgemacht wirkten.

Ein ungewöhnlicher Aspekt von Gomoku war ihr Aufbau in Ebenen. Neben der Hauptschrift für den Vordergrund nahm ich eine optionale Hintergrundebene auf, die kombiniert Tiefe und Textur ergänzte. Der Effekt war einfach umzusetzen und bereitete keine technischen Probleme, bot aber eine Möglichkeit, der Schrift eine verspielte, collageartige Qualität zu geben.

Gomoku war ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht, passend für Plakate, Überschriften oder kurze kräftige Textpassagen. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen, und sie bleibt eher ein Gestaltungsexperiment als eine weit verbreitete Schrift. Die einzige Überarbeitung kam am 18. Juni 2021, als ich den Satz aktualisierte, veraltete Zeichen entfernte, Konturen verfeinerte und vertikale Metriken für Kompatibilität anpasste.

Good Times

ABCDEFGHIJK1

Ich veröffentlichte Good Times am 12. Mai 1998, nachdem ich Pontiac-Autobeschriftungen von 1989 bis 1994 studiert hatte. Die breiten, kapselförmigen Formen dieses Markenauftritts hatten eine futuristische Qualität, die ich in eine digitale Display-Schrift übertrug. Von Anfang an hatte Good Times nur Großbuchstaben. Obwohl ein Kunde in den 2000ern Kleinbuchstaben in Auftrag gab, verwarf ich sie, weil sie nicht mit den Großbuchstaben harmonierten. Diese Einschränkung führte schließlich 2019 zu einem eigenen Design, Good Timing.

Regular von Good Times erschien mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung und blieb seitdem kostenlos. Am 9. Mai 2012 erweiterte ich die Familie auf sieben Strichstärken mit geneigten Varianten. Alle zusätzlichen Schnitte waren ausschließlich kommerziell. Diese Veröffentlichung bot mir auch die Gelegenheit, Regular neu aufzubauen und Kurven, Abstände und Kerning zu verfeinern.

Good Times wurde durch ihren Einsatz als Logo der Spider-Man-Reihe von Marvel Studios von 2017 bis 2021 weithin bekannt, für Spider-Man: Homecoming, Spider-Man: Far From Home und Spider-Man: No Way Home. Sie erschien auch auf dem Plakat des indischen Science-Fiction-Films 2.0 und zuletzt im Logo von Spider-Man: Brand New Day von 2026, wo sie für den Untertitel verwendet wurde. Diese Projekte gaben der Schrift eine Sichtbarkeit, die nur wenige meiner Schriften erreichten.

Das Design wurde mehrmals aktualisiert, um die Kompatibilität zu erhalten. Am 7. Dezember 2021 korrigierte ich Probleme mit Schnittmenüs und umgekehrten Anführungszeichen und entfernte veraltete Zeichen. Am 6. November 2024 ordnete Version 4.2 das Strichstärkennamensystem neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Außerhalb dieser dokumentierten Aktualisierungen habe ich Regular nicht überarbeitet.

Good Timing



Ich veröffentlichte Good Timing am 5. Juni 2019 als direkte Reaktion auf langjährige Anfragen nach einem Kleinbuchstabengegenstück zu Good Times. Ich hatte mich dagegen gewehrt, Good Times Kleinbuchstaben hinzuzufügen, weil sie nie gut zu den ursprünglichen Großbuchstaben passten. Good Timing erlaubte mir einen frischen Anfang: Ich überarbeitete das Konzept so, dass Groß- und Kleinbuchstaben ohne Konflikt zusammenbestehen konnten.

Die Familie führte die futuristische Ästhetik von Good Times weiter und erweiterte sie um sieben Strichstärken und Kursive. Die kräftigeren Schnitte waren besonders fett und gaben Designern die Möglichkeit, starke Kontraste in der Hierarchie zu schaffen. Außerdem verbreiterte ich die Funktionalität mit Unterstützung für Griechisch und Kyrillisch, damit sie mehr als nur Sprachen mit lateinischer Schrift bedienen konnte. Während Good Times ausschließlich als Display-Schrift gedacht war, sollte Good Timing sowohl in Display-Anwendungen als auch in kurzen Textpassagen in größeren Größen funktionieren.

Um die Veröffentlichung zugänglich zu machen, bot ich Bold mit einer kostenlosen kommerziellen Desktop-Lizenz an. Alle anderen Schnitte waren ausschließlich kommerziell. Ich habe die Schrift seit ihrer Veröffentlichung nicht überarbeitet und kenne keine bemerkenswerte Verwendung. Trotz ihres größeren Zeichensatzes und der erweiterten Familienstruktur wird Good Times weiterhin häufiger heruntergeladen. Das unterstreicht, wie Nachfolger in der Schriftgestaltung oft Mühe haben, ihre Vorgänger zu überstrahlen.

Goodfish



Ich veröffentlichte Goodfish am 24. September 2000. Das Design wurzelte in Methoden der Schildermalerei: Ich begann mit einem Gerüst, setzte schräge Striche darauf und schloss die Zeichen mit dreieckigen Latin-Serifen ab. Das Ergebnis war eine geometrische Blockserifenschrift mit scharfen Details und leicht improvisierter Qualität. Die Familie bestand aus vier Schnitten, Regular, Italic, Bold und Bold Italic, und war für allgemeine Display-Anwendungen gedacht. Der Name entstand bei einem Moment in Port Credit, als ein Freund mir seinen Tagesfang zeigte und ihn einen „real good fish“ nannte. Die Formulierung blieb hängen.

Von Anfang an wurde Goodfish mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung angeboten. In den folgenden Jahren nahm ich kleine Verfeinerungen vor. Die umfangreichste Aktualisierung kam aber am 20. Juli 2012 mit Version 5.001. Sie brachte bereinigte Vektoren, korrekte optische Überhänge, verbesserte Akzente, neue Interpunktion, erneuerte Abstände und Kerning sowie klassenbasiertes Kerning. Auch die vertikalen Metriken wurden an

moderne Standards angeglichen. Danach blieb das Design stabil, und im April 2024 machte ich es ohne weitere Änderungen gemeinfrei.

Goodfish blieb mäßig beliebt, wahrscheinlich wegen ihres unkomplizierten, selbstgemachten Aussehens. Über die Jahre habe ich sie im Umlauf gesehen, kann aber keine bestimmten bemerkenswerten Einsätze nennen. Für mich steht sie als Experiment darin, Methoden der Schildermalerei in ein digitales Format zu bringen, das durch seine lange Geschichte kostenloser Lizenzierung breiter verfügbar wurde.

Gord



Ich veröffentlichte Gord am 16. Februar 2010 als kommerzielle Display-Schrift. Die Idee war, etwas bewusst Zusammengewürfeltes zu schaffen, indem ich Elemente verschiedener Schriften aus den 1970er-Jahren kombinierte. Dazu scannte ich Schriftmuster von Pump, Churchward-Entwürfen, Bauhaus und ähnlichen zeittypischen Schriften ein und zeichnete sie direkt in digitaler Form nach. Mir ging es nicht um Harmonie; das entstandene Alphabet sollte vielmehr ungleichmäßig und schlecht zusammenpassend wirken, mit einer leicht chaotischen Retro-Atmosphäre.

Eines der prägenden Merkmale von Gord ist die vertikale Fehlstellung der Zeichen. Ich führte sie bewusst ein, nicht um die Schrift verspielt oder hüpfend wirken zu lassen, sondern um ihr ein schlampiges, ungepflegtes Aussehen zu geben. Damit blieb der Entwurf seinem Thema treu: ein Sammelsurium nicht

zusammenpassender Vorlagen statt einer ausgefeilten, einheitlichen Schrift. Der Effekt funktioniert nur in großen Schriftgraden für den Display-Satz, der von Anfang an vorgesehen war.

Abgesehen von einem technischen Update am 4. Juni 2021 wurde die Schrift nicht überarbeitet. Dieses Update entfernte nicht mehr empfohlene Zeichen, passte die vertikalen Metriken an, verfeinerte die Konturen und erweiterte die OpenType-Unterstützung für Brüche. Meines Wissens wurde Gord in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber ein Experiment darin, die üblichen Regeln für ein stimmiges Gesamtbild in der Schriftgestaltung bewusst zu brechen.

Got No Heart



Ich veröffentlichte Got No Heart am 19. Juli 1997 als Versuch, das Aussehen des Atomic-Age-Designs der Jahrhundertmitte einzufangen. Die Buchstabenformen griffen die nierenförmigen Motive von Möbeln der 1950er und die stromlinienförmigen Kurven jener Zeit auf. Ich erstellte zwei Versionen, ausgefüllt und als Umriss. Beide waren von Anfang an mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich. Der Name stammte aus einer Textzeile von Elvis Costellos Lied „Watching the Detectives“.

Rückblickend funktionierte die Schrift nie so gut wie erhofft. Mehrere Buchstabenformen harmonierten nicht mit dem Nierenformthema, sodass das Gesamtdesign uneinheitlich blieb. Ich hatte sie für Display-Anwendungen vorgesehen, doch ihr ungleichmäßiger Charakter begrenzte ihre Anziehungskraft, und sie wurde nie weithin übernommen.

Am 9. Mai 2012 veröffentlichte ich eine große Aktualisierung, die Kurven verfeinerte, Akzentzeichen ersetzte, Interpunktion ergänzte und Abstände sowie Kerning erneuerte. Das brachte den technischen Stand auf die Höhe der Zeit, die grundlegenden strukturellen Probleme blieben jedoch. Im August 2020 machte ich Got No Heart ohne weitere Änderungen gemeinfrei. Mir ist keine Verwendung in bemerkenswerten Projekten bekannt, und ich halte sie für ein mangelhaftes Experiment darin, die Gestaltungssprache der Jahrhundertmitte an eine digitale Schrift anzupassen.

Graffiti Treat



Ich veröffentlichte Graffiti Treat am 1. Dezember 1997 als Display-Schrift mit einem einzelnen Schnitt. Das Design beruhte auf Graffiti, die mir unter einer Brücke in Mississauga aufgefallen waren. Die Beschriftung war grob und unbeholfen, gab mir aber die Idee einer Schrift aus gezackten, unkonventionellen Formen mit etwas von demselben rohen Charakter. Der Name stammte von Tahitian Treat, einem Canada-Dry-Erfrischungsgetränk, das gelegentlich in Kanada verkauft wurde. Als Wortspiel änderte ich ihn in „Graffiti Treat“.

Von Anfang an lizenzierte ich die Schrift kostenlos für kommerzielle Nutzung. Am 14. November 2012 veröffentlichte ich Version 3.001 mit Schriftdateien für Vorder- und Hintergrundebenen, die Farbbehandlungen erleichterten. Das war die einzige technische Aktualisierung. Im August 2020 machte ich Graffiti Treat ohne weitere Änderungen gemeinfrei.

Die Schrift war immer ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht. Ihre exzentrischen Formen eignen sich schlecht für Text, vermitteln aber den groben, improvisierten Charakter, den ich wollte. Über die Jahre habe ich sie auf Videospielcovern mit kleinem Budget und in Grafiken von Bekleidungsgeschäften gesehen. Zum Zeitpunkt dieses Textes liegt sie auf Dafont etwa auf Platz 64 der Beliebtheit meiner Schriften, mit durchschnittlich rund einem Dutzend Downloads täglich.

Graveblade



Ich veröffentlichte Graveblade am 15. Januar 2008 als kostenpflichtige Display-Schrift. Ich wollte Heavy-Metal-Ästhetik zu einem funktionierenden Alphabet verdichten, inspiriert von den Logos klassischer Hardrock- und Metalbands wie AC/DC, Iron Maiden und Metallica. Das Design sollte Aggression ausstrahlen, ohne auf die Unlesbarkeit vieler extremer Black-Metal-Logos zurückzugreifen.

Die Buchstabenformen übernehmen Grundstruktur und Strichlogik gebrochener Schriften, wurden aber so verändert, dass sie eher an Klingen als an Schreibfedern erinnern. Gezackte Winkel deuten Blitze an, während geschärfte Strichenden das Messerthema verstärken. So entstand eine Mischung aus gotischer Tradition und Heavy-Metal-Bildsprache, bewusst kraftvoll und schroff gestaltet.

Die Schrift entstand ausschließlich für Display-Anwendungen. Ich veröffentlichte nie eine kostenlose Version; sie war immer ein kommerzielles Produkt. Am 4. Juni 2021 gab ich eine technische Aktualisierung heraus, die veraltete Zeichen entfernte, umgekehrte

Anführungszeichen korrigierte, vertikale Metriken anpasste und Uneinheitlichkeiten behob, um plattformübergreifende Kompatibilität sicherzustellen.

Graveblade gehört zu meinen sichtbareren Display-Designs. Sie wurde für das Logo von Pokémon Omega Ruby angepasst, und ich kenne auch Einsätze auf Fanartikeln von Jimmy Eat World. Diese Anwendungen bestätigten, dass das Design zwischen Musik und Unterhaltung wechseln und dabei seine Metal-Identität bewahren konnte.

Gravtrac



Ich veröffentlichte Gravtrac am 6. Januar 2020 als Teil meiner fortgesetzten Erkundung extrem schmaler Designs. Das Projekt entstand aus meiner früheren Arbeit an Galderglynn 1884 für Jameson Whiskey. Dort hatte ich mit extremen Breitenvariationen experimentiert und übernahm dieselbe Konstruktionsmethode für Gravtrac. Für die schmalsten Master duplizierte ich die breitesten Versionen, skalierte einen Satz proportional und einen anderen nicht proportional und legte sie auf einer Maskenebene übereinander. Durch den Vergleich konnte ich die Punkte von Hand anpassen, bis die schmale Version den beabsichtigten Proportionen und der Strichstärke entsprach.

Gravtrac war als Blockserifenschrift angelegt, bei der schon die normale Breite ungewöhnlich schmal war. Von dort aus wurde die Familie um ein Spektrum von Strichstärken und Breiten erweitert, mit komprimierten Schnitten, die die Lesbarkeit an ihre Grenzen trieben. Die geneigten Varianten erhielten in den engsten Versionen

weniger Neigung, da starke Kompression eine steile Kursive weniger wirkungsvoll macht. Das Design war immer für Display-Anwendungen gedacht, bei denen Platzeffizienz und visuelle Wirkung wichtiger waren als Textlesbarkeit.

Um die Schrift zugänglich zu machen, veröffentlichte ich Compressed Bold mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Alle anderen Schnitte waren ausschließlich kommerziell. Die einzige Überarbeitung nach der Veröffentlichung kam mit Version 1.1 am 6. November 2024. Sie korrigierte kleine Vektorprobleme, benannte Ultra-Light in Thin um und ordnete das Namenssystem so, dass die Strichstärke vor der Breite stand. Beispielsweise wurde „Compressed Heavy“ zu „Heavy Compressed“.

Ich habe Gravtrac nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Für mich steht sie aber für eine Übung im technischen Aufbau komprimierter Familien und in der Frage, wie schmal sich Blockserifen treiben lassen, bevor sie nicht mehr funktionieren.

Great Escape

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Great Escape am 27. Juli 2010 als kostenpflichtige Familie. Das Design kehrte in einen Bereich zurück, den ich ein Jahrzehnt zuvor mit Pakenham erkundet hatte, inzwischen aber mit verfeinerten Fähigkeiten. Es beruhte auf geometrischen Prinzipien, wobei ich die Formen durch subtile Abrundungen an den Ecken weicher machte. Diese erfolgten nach optischem Eindruck statt mit gemessenen Modulen. So erhielt die Schrift eine rationale Struktur, ohne zu starr zu wirken.

Great Escape wurde als große Familie aus achtundzwanzig Schnitten entwickelt, mit einem Spektrum von Strichstärken, Breiten und Kursiven. Ich sah sie für Display-Anwendungen und kurze Texte vor, bei denen ihre kompakten Formen und weicheren Details Autorität vermitteln und zugleich zugänglich bleiben konnten. Der Name hatte keine besondere Bedeutung. Er spiegelte den damaligen Trend zu mehrteiligen Schriftnamen wie Board of Directors oder From the Stars wider.

Nach der Veröffentlichung überarbeitete ich die Schrift zweimal. Am 7. Dezember 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, korrigierte umgekehrte linke Anführungszeichen, entfernte überflüssige Ligaturen, setzte umgekehrte Interpunktionszeichen tiefer, erweiterte die Bruchfunktion und optimierte Kerning für kleinere Dateien. Außerdem behob ich einen Fehler, der verhinderte, dass UltraLight Italic in manchen Anwendungsmenüs angezeigt wurde. Am 6. November 2024 ordnete ich mit Version 1.3 das Strichstärkennamensystem neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Weitere Überarbeitungen gab es nicht, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen.

Green Fuz



Ich veröffentlichte Green Fuz am 30. Mai 1999. Das Design war von alten Horrorcomics und vom Logo der Band The Cramps beeinflusst. Es hatte tropfende Buchstabenformen, die den Stil klassischer B-Movie-Horrorgrafik vermitteln sollten. Der Name stammte vom Cramps-Lied „Green Fuz“, was auch das einzelne „z“ im Titel erklärte.

Ich verbreitete Green Fuz ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Über die Jahre wurde sie oft für Designs mit Horror- und Halloween-Themen verwendet.

Groovy Ghosties



Ich veröffentlichte Groovy Ghosties am 30. Oktober 1997. Das Design beruhte auf Cartoon-Geisterformen und war als verspielte Display-Schrift gedacht. Der Name war ein Bezug auf die Pop-Punk-Band The Groovie Ghoulies.

Ich verbreitete Groovy Ghosties ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Guanine



Ich stellte Guanine am 4. Juni 2001 vor. Das Design war von Beschriftungen auf alten Bussen beeinflusst, möglicherweise aus den 1930er-Jahren. Es hatte grobe industrielle Buchstabenformen mit Art-déco-Merkmalen. Die Schrift zeigte eine gewisse Ähnlichkeit mit Binner, enthielt aber markante hammerartige Strichenden an Buchstaben wie C, G und S. Der Name „Guanine“ hatte keinen Bezug zum Design. Ich wählte ihn wegen seines Klangs, auch wenn er zugleich eine Verbindung bezeichnet, die in Guano und Fischschuppen vorkommt und eine der vier Nukleinsäurebasen ist.

Ich verbreitete Guanine ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Die Schrift wurde einige Monate vor dem Start von Typodermic Fonts im Oktober 2001 fertiggestellt.

Gulkave



Ich veröffentlichte Gulkave am 19. Oktober 2012 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design war von alten Laserdisc-Videospielen inspiriert und sollte das Aussehen niedrig auflösender Grafik vermitteln. Die Buchstabenformen wirken pixelbasiert, wurden tatsächlich aber ausgefeilter gezeichnet als eine echte Bitmap-Schrift. Um die Illusion zu verstärken, beschränkte ich Kerning-Anpassungen auf ganze Pixelschritte. Die meisten anderen Entscheidungen erfolgten nach optischem Eindruck statt nach technischen Vorgaben. Das gab dem Design ein einheitliches digitales Gefühl, ohne sich auf strenge Raster zu stützen.

Der Name stammte von Gulkave, einem SG-1000-Shoot-’em-up von 1986, entwickelt von Compile und veröffentlicht von Sega. Ich wollte nicht direkt auf das Spiel verweisen. Ich wählte den Namen, weil sein Klang zur Retro-Spielestimmung der Schrift passte. Gulkave war immer ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht, bei denen ihre übertriebenen Blockformen eine nostalgische, von Videospielen inspirierte Atmosphäre schaffen konnten.

Die Schrift wurde seit ihrer ursprünglichen Veröffentlichung nicht überarbeitet, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Für mich war sie ein Gestaltungsexperiment,

das frühere Ideen aus Computechnodigitronic weiterführte, besonders die Spannung zwischen pixelbasiertem Aussehen und vektorbasiertem Zeichnen.

Gumtuckey



Ich veröffentlichte Gumtuckey am 7. Februar 1999. Das Design beruhte auf meiner Schrift Vibrocentric, deren Buchstabenformen ich um Stiefelprofilformen ergänzte, um einen von Schuhwerk inspirierten Effekt zu erzeugen. Der Name stammte von einem Ausdruck für Gummistiefel aus dem Ottawa Valley.

Ich verbreitete Gumtuckey ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Gunplay



Ich veröffentlichte Gunplay am 6. Juni 2000 als Schablonenschrift, inspiriert von The Getaway, dem Film von 1972 mit Steve McQueen und Ali MacGraw. Eine Variante des Filmplakats zeigte die Schauspielernamen in einem Schablonenstil. Daraus leitete ich die Buchstabenformen einer von Grund auf gebauten Schrift ab. Gunplay war ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht, mit fetten Blockformen und offenen Stegen, die sie in großen Größen wirkungsvoll machten.

Bei der Veröffentlichung bot ich Regular und 3D mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung an. 2004 überarbeitete ich die Schrift, ersetzte Akzente, ergänzte Interpunktion und Symbole und behob Ausrichtungsprobleme. Am 4. Februar 2011 erweiterte ich die Familie um zwei texturierte Schnitte, die ausschließlich kommerziell waren. Das ist weiterhin der vollständige Umfang der Familie. Weitere Aktualisierungen gab es seitdem nicht.

Gunplay erwies sich über die Jahre als beliebt und erschien oft in Gestaltungsprojekten, auch wenn ich keine konkreten Beispiele nennen kann. Außerdem gab es Aufträge für Sonderanpassungen mit breiteren Stegen, hergestellt für CNC-Fräsen, Laser und Plasmaschneider. Diese Anpassungen bestätigten ihre Brauchbarkeit in der physischen Fertigung ebenso wie im digitalen Design.

Gurkner



Ich veröffentlichte Gurkner am 8. Januar 2008 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design entstand aus einem Experiment mit weichen, runden Buchstabenformen, die mich an Casper the Friendly Ghost erinnerten. Diese Assoziation beeinflusste die übrigen Formen, die pummelig und cartoonartig wurden. Ich entwickelte zwei Varianten: eine gerade Version mit konventioneller Ausrichtung und eine lebhaftere Version, deren Zeichen über und unter die Grundlinie hüpften.

Um den federnden Effekt der hüpfenden Version zu verstärken, ergänzte ich OpenType-Ligaturen, die bestimmte Zeichenpaare automatisch ersetzten und unregelmäßigen Rhythmus sowie

Bewegung im Text erzeugten. Beide Versionen waren ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht, bei denen ihre übertriebenen Formen verspielte oder komische Assoziationen tragen konnten.

Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die Uneinheitlichkeiten der Konturen korrigierte, veraltete Zeichen entfernte und einige Details verfeinerte. Gurkner wurde seitdem nicht überarbeitet, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Der Name stammte aus einem wiederkehrenden Gag in Late Night with David Letterman, bei dem der Regisseur der Sendung, Hal Gurnee, scherzhaft als „Hal Gurkner“ vorgestellt wurde.

Gymkhana



Ich veröffentlichte Gymkhana am 5. Juni 2016 als serifenlose Familie, inspiriert von amerikanischer Schildermalerei des 20. Jahrhunderts, besonders Blockbeschriftungen der 1940er und 1950er. Statt strenger Geometrie sollten die Buchstabenformen wirken, als hätte ein geübter Schildermaler sie freihändig gezeichnet. Runde Zeichen wurden nach optischem Eindruck und nicht mit dem Zirkel geformt, Stammstärken nach Augenmaß statt durch Messen angepasst. Das gab der Schrift einen entspannten, zugänglichen Rhythmus.

Die Familie enthielt sechs Strichstärken mit Kursiven sowie Unterstützung für Griechisch und Kyrillisch und optionale Mediävalziffern. Die meisten Schnitte waren kommerziell, aber Gymkhana Light, ursprünglich Book genannt, war immer mit

kostenloser Lizenz verfügbar. Ich sah sie sowohl für Display- als auch für Textanwendungen vor, bei denen ihre großzügigen Proportionen und weichere Geometrie angenehme Lesbarkeit bieten konnten.

Die einzige Überarbeitung kam am 7. November 2024 mit Version 1.1, als ich das Strichstärkennamensystem neu ordnete. Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Ich habe Gymkhana nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Für mich bleibt sie aber eine unkomplizierte Interpretation von Beschriftungen der Jahrhundertmitte, angepasst an eine vielseitige digitale Familie.

Hachimitsu



Ich veröffentlichte Hachimitsu am 4. Mai 2010 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design war von kopflastigen Schildern aus der Shōwa-Zeit beeinflusst, die ich einmal in Osaka gesehen hatte und die wahrscheinlich nicht mehr existieren. Ich baute die Buchstabenformen oben mit breiten Schultern und dicken Strichen, die zu schmalen Füßen mit dünneren Strichen ausliefen. Dieses Ungleichgewicht gab dem Design eine schwere, kaijuartige Präsenz, die mich an Science-Fiction-Plakate der 1960er und B-Movie-Werbung erinnerte. Der Name bedeutet auf Japanisch „Honig“ und sollte das Design in seinem kulturellen Kontext verankern.

Die Schrift entstand als reines Großbuchstaben-Display-Design für dramatische Überschriften statt Textsatz. Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung, die Prime-Zeichen ergänzte, veraltete Zeichen entfernte, umgekehrte Anführungszeichen ersetzte, die Dickte des Auslassungszeichens

anpasste, die OpenType-Bruchfunktion erweiterte und Konturen für mehr Einheitlichkeit verfeinerte. Seitdem habe ich sie nicht überarbeitet und nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen.

Hackensack



Ich veröffentlichte Hackensack am 25. Juni 2010 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Projekt begann als Auftrag von Apple, das eine schmale Blockserifenschrift für seine iOS-Game-Center-App wollte. Das Design war von kompakten Clarendon-Vorbildern beeinflusst, mit kugelförmigen Strichenden und robusten Blockserifen. Ich vereinfachte die Details aber für Lesbarkeit auf kleinen Telefonbildschirmen. Außerdem ergänzte ich Mediävalziffern als OpenType-Funktion und erweiterte den Zeichensatz um Kyrillisch und Vietnamesisch.

Apple wählte schließlich eine andere Blockserifenschrift für die App, weshalb Hackensack nie in deren Benutzeroberfläche verwendet wurde. Ich veröffentlichte sie kommerziell in einer einzelnen Strichstärke ohne Kursive. Die einzige Aktualisierung kam am 1. Mai 2015, als ich die vertikalen Metriken für besseren Zeilenabstand anpasste. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen.

Hamma Mamma Jamma



Ich stellte Hamma Mamma Jamma am 28. Januar 1998 vor. Das Design war von Display-Beschriftungsstilen der 1970er beeinflusst, besonders solchen aus der Grafik der Van-Kultur. Sie entstand als schmale, aufrechte Variante meiner Schrift Husky Stash, die am selben Tag erschien. Der Name stammte von einem Euphemismus, der durch Carl Carltons Lied „She's a Bad Mama Jama" von 1981 bekannt wurde.

Ich verbreitete Hamma Mamma Jamma ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Hawkeye



Ich veröffentlichte Hawkeye am 4. Dezember 1997. Die Schrift war von großformatigen Graffiti inspiriert, die ich in Toronto gesehen hatte. Das Design war modular aufgebaut und enthielt separate Vorder- und Hintergrundebenen für Farbeffekte. Anders als echte Graffiti, die gewöhnlich frei und organisch sind, hatte Hawkeye eine starrere, technischere Struktur. Der Name stammte von der Figur Hawkeye aus der Fernsehserie M*A*S*H*.

Ich verbreitete Hawkeye ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Hayate



Ich veröffentlichte Hayate am 23. Januar 2007 als kostenpflichtige Display-Schrift. Sie wurde für ein Videospiel über den Luftkrieg im Pazifik während des Zweiten Weltkriegs in Auftrag gegeben, das Design selbst hatte aber keinen direkten Bezug zur Epoche. Ich orientierte die Buchstabenformen an Textur und Widerstandsfähigkeit geschnittenen Bambus und gab ihnen breite Schultern mit dicken Strichen und schmale Füße mit dünnen Strichen. So entstand ein Kapitälchendesign mit pseudojapanischem Einfluss, vermittelt durch einen industriellen Stil der Jahrhundertmitte statt durch authentische historische Vorbilder. Der Name stammte von „Hayate“, dem Codenamen des Jagdflugzeugs Mitsubishi A6M Zero der Kaiserlich Japanischen Marine während des Kriegs.

Am 19. Juli 2010 veröffentlichte ich eine Überarbeitung der vertikalen Metriken. Später, am 18. Juni 2021, gab ich eine umfangreichere technische Aktualisierung heraus, die veraltete Zeichen entfernte, überflüssige Ligaturen beseitigte, Konturen verfeinerte und die vertikalen Metriken erneut für bessere Kompatibilität zwischen Browsern anpasste. Darüber hinaus blieb die Schrift selbst stabil.

2025 beschloss ich, Hayates Vermarktung neu auszurichten. Das ursprüngliche Luftkriegsthema der Werbegrafiken begrenzte die wahrgenommenen Einsatzmöglichkeiten und wirkte unnötig an Militärgeschichte gebunden. Weil das Design selbst keine authentische Grundlage aus dem Zweiten Weltkrieg hatte, präsentierte ich sie neu als Schrift für Outdoor-Abenteuer. Diese

Neupositionierung veränderte die Schrift selbst nicht, sondern nur ihre Präsentation. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen.

Headlight



Ich veröffentlichte Headlight am 1. November 2007 als kostenpflichtige abgerundete Serifenlose. Das Design verband superelliptische Kurven mit humanistischen Strichen und Verzierungen wie von einer ovalen Schreibspitze. Es hatte einen Hauch Einfluss von Barry Decks Template Gothic, besonders in der Strichmodulation, doch die Verbindung war indirekt. Ich wollte freundlichere, weniger technische Buchstabenformen als bei geometrischen abgerundeten Schriften wie Arial Rounded, die trotzdem sowohl in Text- als auch in Display-Anwendungen funktionierten.

Die Familie begann mit fünf Strichstärken und wurde am 16. August 2009 um Kursive erweitert. Diese Aktualisierung passte auch die vertikalen Metriken an und ergänzte fehlende Symbole wie Absatz- und Paragrafenzeichen. Über die Jahre verfeinerte ich das Design weiter. Am 25. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, beseitigte überflüssige Ligaturen, korrigierte Kurvenfehler und verbesserte den Zugriff auf das alternative kursive „a“ über Stylistic Set 1 in Anwendungen wie InDesign. Am 8. November 2024 ordnete ich mit Version 1.4 das Namenssystem neu: Book wurde zu Light und Light zu Extra-Light. Das verdeutlichte die Hierarchie der Strichstärken.

Headlight wurde nie in kostenlosen Versionen veröffentlicht, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Sie bleibt eines meiner abgerundeten serifenlosen Designs, das humanistischen Einfluss mit weicherer Geometrie verbindet, ohne etwas anderem, das ich gemacht habe, direkt zu ähneln.

Heavy Heap



Ich veröffentlichte Heavy Heap am 12. Dezember 1997 als Display-Schrift. Die Idee stammte vom Hot-Wheels-Logo, das ich in einem psychedelischen Stil aufgreifen wollte. Die erste Version war nicht besonders gut: eine Kapitälchenschrift mit groben Konturen und einem Q mit Feuerschweif, das ich schnell bereute. Sie wurde durchaus etwas verwendet, und 2005 erstellte ich eine Sonderversion für Roxio Inc., die allerdings fast identisch mit dem Original aussah.

Mitte der 2010er beschloss ich, das Konzept ernst zu nehmen und von Grund auf neu aufzubauen. Ich beschäftigte mich genauer mit der Hot-Wheels-Ästhetik und anderen Beispielen der Hot-Rod-Kustom-Kultur der 1960er und behandelte sie eher als Inspiration denn als direkte Vorlage. Mein Prozess war traditionell: Bleistiftskizzen, Scannen und Verfeinerung in wiederholten Skizzen-Scan-Zyklen, dann Vektornachzeichnung und Anpassungen für besseren Fluss. Leichtere Strichstärken entstanden mit derselben Technik, wodurch ich die Familie interpolieren konnte.

Am 25. Februar 2022 veröffentlichte ich eine große Aktualisierung. Ich ersetzte die umgekehrten linken Anführungszeichen, entfernte veraltete Zeichen und erweiterte den Zeichensatz um mehr Symbole und Interpunktion. Die OpenType-Bruchfunktion wurde für längere

Zähler und Nenner verbessert. Regular bleibt kostenlos für kommerzielle Nutzung unter derselben Desktop-Lizenz wie bei ihrer ersten Veröffentlichung. Die neueren Schnitte werden dagegen kommerziell verkauft.

Rückblickend war das Original eher eine Hommage an das Hot-Wheels-Logo, während der Neuaufbau lockerer davon inspiriert ist. Er zielt nicht mehr darauf, das Logo genau nachzuahmen, sondern fängt den Geist der Kustom-Hot-Rod-Kultur der 1960er ein. Der Name stammt von zwei Hot-Wheels-Modellen: Heavy Chevy und Hot Heap. Ich habe Heavy Heap nicht in bemerkenswerten Einsätzen gesehen, auch wenn sie von Zeit zu Zeit in Sonderaufträgen auftaucht.

Hedgerow



Ich veröffentlichte Hedgerow am 28. September 2008 als Display-Schrift. Den ersten Anstoß gaben die ineinandergreifenden Buchstaben in den Begleittexten von Led Zeppelin IV. Ich wollte sie nicht direkt kopieren und suchte deshalb breitere Orientierung in der Kalligrafie von Arts & Crafts und Jugendstil. Der Name stammt aus einer Textzeile von „Stairway to Heaven“ und verbindet sie wieder mit der ursprünglichen Vorlage. Obwohl sie für Display-Anwendungen entworfen wurde, habe ich festgestellt, dass sie auch im Absatzsatz bestehen kann, wenn sie nicht zu klein verwendet wird.

Mein Prozess war ungewöhnlich. Zuerst baute ich grobe polygonale Formen und stellte eine rohe Version der Schrift mit Akzenten, Kerning und Ligaturen fertig. Dann rasterte ich alle Zeichen in

Photoshop und verwendete eine Effektkette: Gaußscher Weichzeichner, Tonwertanpassungen, Unscharf maskieren, Difference Clouds und Filmkörnung über eine Anwendung namens Exposure. Damit erzeugte ich einen Effekt auslaufender Tinte. Anschließend ließ ich die Ergebnisse automatisch nachzeichnen, bereinigte und skalierte sie und richtete sie an der groben Schrift aus. Das gab den Buchstaben ein texturiertes Aussehen, wie mit einem Schreibstift gezeichnet.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich Hedgerow zur Pflege. Ich verfeinerte Konturen, korrigierte Kurvenfehler, aktualisierte stilistische Alternativen für bessere Softwareunterstützung, entfernte veraltete Zeichen und passte die vertikalen Metriken leicht an. Hedgerow war von Anfang an kostenpflichtig, und ich bin ihr nie in Gebrauch begegnet. Für mich bleibt sie eine Übung darin, klassische Rockbildsprache in eine kalligrafische Form zu übertragen.

Hello Larry



Ich veröffentlichte Hello Larry am 30. November 1997. Das Design war von der Ästhetik der Y2K-Ära beeinflusst und entstand ohne direkte Vorlage. Es verband graffitiinspirierte Formen mit einer Struktur ohne Punzen und enthielt dekorative „Augen“ in einigen Buchstaben. Ich baute sie zunächst als Bitmap-Schrift, ließ die Konturen dann automatisch nachzeichnen und neigte sie. Der Vorgang verursachte einige Unregelmäßigkeiten. Der Name stammte von der Fernseh-Sitcom Hello Larry, die mir aus der Kindheit im Gedächtnis geblieben war, ohne Bezug zum Design selbst.

Ich verbreitete Hello Larry ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Hemi Head



Ich veröffentlichte Hemi Head am 16. März 1998 als Display-Schrift. Die Idee entstand aus meinem Interesse an klassischen amerikanischen Muscle Cars, besonders Dodge-Designs der 1960er und 1970er. Die erste Version bestand aus einem einzelnen Schnitt namens Hemi Head 426, benannt nach dem Chrysler-Hemi-Motor. Sie war ausschließlich kursiv, entsprechend dem stets kursiven Dodge-Schriftlogo. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und hoffte, dass sie Autofans ansprechen könnte. Das Design griff die annähernd quadratische Beschriftung auf, die Dodge zwischen 1964 und 1993 verwendete. Dodge Trucks nutzte eine schmalere Variante desselben Stils.

Diese erste Veröffentlichung wurde viel breiter übernommen, als ich erwartet hatte, besonders auf Produktverpackungen und innerhalb der Muscle-Car-Kultur. Ermutigt von der Resonanz erweiterte ich die Familie im Februar 2011 um mehrere Strichstärken und aufrechte Begleiter für die Kursiven. Ich entwarf ein Bold Italic, das dem ursprünglichen 426-Schnitt sehr nahekam, und hielt ihn unter derselben Lizenz kostenlos, als direkte Fortsetzung der ursprünglichen Veröffentlichung. Die vollständige Familie wuchs auf acht Strichstärken mit passenden Kursiven.

Die Aktualisierung vom 6. Februar 2026 ist ein nahezu vollständiger Neuaufbau statt einer einfachen Erweiterung. Frühere Versionen wurden durch Mischen der Extreme interpoliert. Diese Version wurde mit drei Mastern, Hairline, einem neuen Regular und Heavy, neu konstruiert. Dadurch können Verzerrungen in den kräftigeren Schnitten natürlich zu einem vollständig gleichmäßigen Regular hin abnehmen. Das verbessert die Zwischenstrichstärken erheblich, verringert Gedränge an den Ecken und passt besser zur kastenartigen industriellen Struktur des Designs. Semi-Bold kam hinzu, Kerning wurde verbessert und Hairline sorgfältig verfeinert, damit die Strichstärke selbst im Plakatwandmaßstab einheitlich bleibt. Auch die Kursiven wurden neu ausbalanciert, mit korrigierten Diagonalstrichstärken und einer leicht verringerten Neigung von 12° auf 11,3° für mehr Klarheit auf Bildschirmen.

Die Sprachunterstützung wurde erheblich erweitert. Die lateinische Abdeckung enthält nun Vietnamesisch und weitere Sprachen; Griechisch und Kyrillisch kamen hinzu. Die vertikalen Metriken wurden modernisiert, kombinierende Akzente und Anker sind enthalten, Anführungszeichen wurden für korrektes typografisches Verhalten korrigiert und ein umgekehrtes Anführungszeichen als Alternative beibehalten. Der Währungszeichensatz wurde um neu eingeführte Symbole erweitert. Die kostenlose Desktop-Lizenz, ursprünglich auf Bold Italic beschränkt, umfasst nun auch Bold.

Im November 2024 ordnete ich außerdem das Strichstärkennamensystem neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Unterwegs fanden die Buchstabenformen auch eine zweite Verwendung in einer früheren Veröffentlichung, Vipnagorgialla. Hemi Head bleibt eine Display-Familie mit Wurzeln in der Autowelt. Sie hat sich aber von einer einzelnen Kursive zu einem sorgfältig neu aufgebauten mehrsprachigen System entwickelt und dabei einen Teil ihrer Herkunft kostenlos gehalten.

Heroid



Ich veröffentlichte Heroid am 5. Oktober 2005 als kostenpflichtige Display-Schrift. Ziel war ein Comiclook, den ich früher schon mit Mufferaw und Gargle versucht hatte, ohne je zufrieden zu sein. Für Heroid krümmte ich die Vektoren, damit die Buchstaben wie mit einem Schreibstift gezeichnet wirkten, näher an der getuschten Beschriftung, die ich in Marvel- und DC-Comics der 1970er sah. Ich ahmte keinen bestimmten Letterer nach, sondern nahm die Epoche als allgemeine Orientierung.

Die Familie begann mit normalen und fetten Strichstärken. Außerdem ergänzte ich alternative Großbuchstaben, um Wiederholungen aufzubrechen und die Unregelmäßigkeit handgezeichneter Beschriftung zu erzeugen. Ich fand immer, dass sie für Text im Comicstil besser funktionierte als meine früheren Versuche.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Heroid. Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und behob einige Kurvenfehler. Außerdem passte ich einige Bézierpunkte an, um Formen auszubalancieren, die mir immer leicht unstimmig erschienen waren. Diese Verfeinerungen sind allerdings so subtil, dass sie wahrscheinlich unbemerkt blieben.

Soweit ich weiß, wurde Heroid nicht in veröffentlichten Comics verwendet. Ich sehe sie aber weiterhin als erfolgreicheren Versuch der Comicästhetik als ihre Vorgänger.

Highway to Heck



Ich veröffentlichte Highway to Heck am 6. März 1998. Das Design war von meiner Schrift Blue Highway abgeleitet. Ich legte in Photoshop eine Asphalttextur darauf und ließ sie dann automatisch nachzeichnen, um einen rissigen Effekt zu erzeugen. Weil sich die Textur und die Nachzeichnungseinstellungen nicht genau reproduzieren ließen, erforderten spätere Aktualisierungen wie zusätzliche Akzente und ein erweiterter Zeichensatz manuelle Vektoranpassungen.

Ich verbreitete Highway to Heck ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Hit



Ich veröffentlichte Hit am 17. Juni 2008 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design begann mit einem Scan einer alten deutschen unverbundenen Schreibschrift, die viel dünner war als mein geplantes Ergebnis. Ich verwendete sie als lose Orientierung und baute dann dickere polygonale Formen. Die polygonale Konstruktion war Absicht und sollte eine gezackte, texturierte Qualität erzeugen.

Für einen tintenartigen Effekt verwendete ich dieselbe Photoshop-Technik wie zuvor bei Hedgerow. Der Vorgang erzeugte eine Textur auslaufender Tinte, die ich automatisch nachzeichnen ließ und zu

Vektorkonturen verfeinerte. Ich gab dem Design eine leichte Neigung, um sein Bewegungsgefühl zu verstärken. Das Ergebnis war eine Display-Schrift mit groben, tintigen Rändern und bewusst ungleichmäßigem Eindruck.

Im November 2024 veröffentlichte ich Hit 1.2. Diese Aktualisierung behob mehrere Darstellungsfehler und verbesserte die Darstellung bestimmter Zeichen wie des kleinen c, e mit Ogonek, H mit Querstrich und des vietnamesischen Dong-Symbols. Diese Verfeinerungen sorgten für reibungsloseres Funktionieren über Anwendungen hinweg.

Hit wurde nie weithin übernommen, und ich habe sie nicht in veröffentlichten Arbeiten verwendet gesehen. Für mich war sie ein Texturexperiment, bei dem es weniger um Nutzen ging und mehr darum, wie weit ich eine tintige, grobe Ästhetik in einer digitalen Schrift treiben konnte.

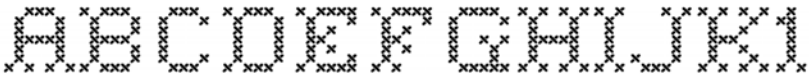
Holy Smokes



Ich veröffentlichte Holy Smoked am 1. September 1999. Das Design entstand in Illustrator mit einem eigenen Pinselwerkzeug und einem Grafiktablett und ergab Buchstabenformen wie gebogene Zigaretten. Sie war als experimentelle Display-Schrift gedacht. Der Ansatz ähnelte im Geist meiner Schrift Burnstown Dam, da beide auf unkonventionellen und verspielten Konstruktionsmethoden beruhten.

Ich verbreitete Holy Smoked ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



Ich veröffentlichte Home Sweet Home am 27. Oktober 1997. Das Design war von Kreuzstichbeschriftungen auf traditionellen Stickmustertüchern inspiriert. 2004 ergänzte ich eine Variante namens Heart Sweet Heart mit Herzmotiven. Die Konstruktion spiegelte dieselbe Rasterlogik wie bei Pixelschriften wider, deren Buchstabenformen innerhalb strenger Auflösungsgrenzen aufgebaut werden.

Ich verbreitete beide Schriften ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Honfleur



Ich veröffentlichte Honfleur am 11. Mai 2010 als kostenpflichtige Großbuchstaben-Display-Schrift. Das Design stammte von einem Guerlain-Vega-Parfümplakat von 1938. Mich zog dessen Beschriftung an, und ich wollte dieselbe Atmosphäre digital einfangen. Honfleurs breite Buchstabenformen spiegeln die Proportionen dieser Werbung wider und geben ihr das Aussehen alter Luxusverpackungen. Ich benannte sie nach der Gemeinde im Nordwesten Frankreichs, hauptsächlich wegen des Wortklangs und nicht wegen einer direkten Verbindung zum Design.

Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine Pflegeaktualisierung, entfernte veraltete Zeichen, ergänzte Prime-Zeichen und korrigierte umgekehrte Anführungszeichen. Über diese technischen Korrekturen hinaus gab es keine stilistischen Verfeinerungen.

Am 5. Mai 2026 wurde Honfleur vollständig überarbeitet. Die Schrift wurde zu einer vollständigen Familie aus acht Strichstärken mit passenden Kursiven erweitert und erhielt Kleinbuchstaben. Viele Glyphen wurden für mehr Einheitlichkeit neu gezeichnet oder verfeinert, während Abstände und Kerning von Grund auf neu aufgebaut wurden. Akzente wurden für bessere Harmonie mit den Buchstabenformen neu gestaltet, Interpunktion aktualisiert und Währungszeichen erweitert. Die Sprachunterstützung wurde im lateinischen Bereich ausgebaut, einschließlich des deutschen großen ß. Auch die vertikalen Metriken wurden für bessere plattformübergreifende Kompatibilität angepasst.

Ich betrachte Honfleur weiterhin als Übung darin, ein einzelnes Stück historischer Beschriftung in eine Schrift zu übertragen, auch wenn sie inzwischen zu einem vollständigeren, flexibleren System gewachsen ist.

Hooked Up 101



Ich veröffentlichte Hooked Up 101 am 9. November 1998. Das Design hatte scharfe rechteckige Ecken und eine Vorwärtsneigung. Die Inspiration hinter der Schrift und die Bedeutung ihres Namens sind mir heute unklar.

Ich verbreitete Hooked Up 101 ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Horsepower



Ich veröffentlichte Horsepower am 14. Oktober 1996 als Display-Schrift. Sie war eine Variante meines früheren Designs Induction, und beide griffen Wim Crouwels New Alphabet von 1967 auf. New Alphabet hatte Diagonalen und Kurven zugunsten waagerechter und senkrechter Striche beseitigt und spiegelte damit die damaligen Grenzen der Anzeigetechnik wider. Induction machte diesen Ansatz etwas weicher. Mit Horsepower versuchte ich, ihn durch geringere Breite, konventionellere Buchstabenformen und zusätzliche Kleinbuchstaben noch zugänglicher zu machen. Der Name knüpfte an Geschwindigkeit und Technik an und nicht an einen bestimmten Gegenstand.

Am 20. Juli 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung. Ich korrigierte Uneinheitlichkeiten, überarbeitete Kerning und Akzente, erweiterte die Sprachunterstützung und verbesserte Brüche. Außerdem vergrößerte ich die Zeichen für browserübergreifende Kompatibilität um 13 Prozent. Das war eine technische Korrektur und keine stilistische Verfeinerung.

Horsepower fand keine bemerkenswerte Verwendung in veröffentlichten Arbeiten. Sie blieb aber ein Experiment darin, die Ästhetik des typografischen Futurismus der 1960er mit praktischeren Buchstabenformen auszubalancieren. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Hoverunit



Ich veröffentlichte Hoverunit am 17. April 2008 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design beruhte auf Schriften für magnetische Zeichenerkennung aus den 1960ern. Ich wandte aber eine zeitgemäßere Techno-Logik auf die Striche an, damit sie aktuell wirkte. Ich wollte die Retro-Computerästhetik bewahren und zugleich die Lesbarkeit gegenüber den ursprünglichen MICR-Designs verbessern.

Der Name stammte aus meiner Arbeit am DOS- und PlayStation-Spiel Quarantine. In der dystopischen Spielwelt waren die Räder der Fahrzeuge in der Stadt durch große Metallblöcke ersetzt worden, die ich „hoverunits“ nannte. Ich übernahm diesen Begriff für die Schrift, weil er denselben futuristischen Ton trug, den die Buchstaben vermitteln sollten.

2021 veröffentlichte ich eine Pflegeaktualisierung. Ich entfernte veraltete Elemente und korrigierte einige technische Probleme, nahm aber keine stilistischen Verfeinerungen vor. Hoverunit erschien in keinen bemerkenswerten Einsätzen. Ich betrachte sie aber weiterhin als Experiment darin, einen bestimmten historischen Stil mit einer brauchbareren digitalen Form zu verbinden.

Hurontario



Ich veröffentlichte Hurontario am 24. August 1999. Das Design war ein Experiment mit einem verbundenen, konstruierten Schreibschriftstil. Ich benannte sie nach einer Straße nahe meinem Zuhause in Mississauga. Sie war eine der ersten Schriften, die ich wegen begrenzter Qualität und Nutzbarkeit von der Larabie-Fonts-Website entfernte.

Ich verbreitete Hurontario ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Hurry Up



Ich veröffentlichte Hurry Up am 20. September 1998 als Display-Schrift. Die Idee stammte aus Ed Emberleys Buch Great Thumbprint Drawing Book von 1977. Obwohl das Buch sich mit Daumenabdruckkunst beschäftigte, hatte die Beschriftung darin einen lockeren Cartoonstil, den ich einfangen wollte. Ich scannte Beispiele, zeichnete sie nach und verwendete diese Formen als Grundlage des Designs. Das Ergebnis war ein lockeres, handgezeichnetes Aussehen, das eher den Geist illustrierter Anleitungen für Kinder aufgriff als ausgefeilte Typografie.

Hurry Up erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Über die Jahre habe ich sie hier und da auftauchen sehen, allerdings nie in besonders bemerkenswerten Anwendungen. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei.

Husky Stash



Ich veröffentlichte Husky Stash am 28. Januar 1998 als Display-Schrift. Ich wollte die Bildsprache der Van-Kultur-Grafik der 1970er einfangen und experimentierte deshalb mit modularer Konstruktion und übergroßen Schwüngen. Das Ergebnis war ein unten schweres Design mit so großen Schwüngen, dass sie häufig mit Unterlängen kollidierten. Rückblickend wirkt die Modularität mechanisch, als wären die Teile kopiert und eingefügt statt sorgfältig geformt worden.

Trotz dieser Mängel hatte Husky Stash mehr Erfolg als erwartet. Sie wurde auf Shirts, Albumcovern und sogar in Fernsehsendungen verwendet. Ein Beispiel, an das ich mich erinnere, war das Cover von Free All Angels der Band Ash. Ich glaube, manche hielten sie für die Wiederbelebung einer echten Schrift der 1970er statt für eine neue Kreation. Um die Jahrtausendwende passte sie zu einer Welle neu interpretierter historischer Ästhetiken wie Space-Age-Kleidung und loungeinspirierter Grafik.

Bei ihrer Veröffentlichung hatte Husky Stash eine kostenlose Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie zusammen mit anderen älteren kostenlosen Schriften gemeinfrei. Obwohl ich mit dem Design unzufrieden war, zeigte ihre

Resonanz, wie Unvollkommenheiten und eine starke Ästhetik in einem bestimmten kulturellen Moment dennoch ankommen können.

Huxtable



Ich veröffentlichte Huxtable am 11. September 2004. Ich wollte eine lockere Blockserifenschrift mit handgezeichneter Qualität schaffen. Das Design beruhte auf den Formen einer IBM-Selectric-Schreibmaschinenschrift, möglicherweise Prestige Elite. Ich scannte die Schreibmaschinenzeichen als Vorlagen und zeichnete sie dann mit einem Grafiktablett neu, um ihr mechanisches Aussehen weicher zu machen und einen organischeren Eindruck zu ergänzen. Der Name bezog sich auf die Familie Huxtable aus The Cosby Show.

Ich verbreitete Huxtable ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei.

Hybrea



Ich veröffentlichte Hybrea am 6. Juni 2006 als kostenpflichtige Familie. Ich wollte die Gestaltungssprache von Industrie- und Autodesign der mittleren 2000er widerspiegeln, als Schriften sich vom strengen Minimalismus entfernten, aber noch mit ungewöhnlichen Einschnitten und Kurven experimentierten. Hybrea

verband weiche Kurven mit festen Ecken und suchte ein Gleichgewicht zwischen technischer Präzision und menschlicher wirkenden Konturen.

Die Familie enthielt Strichstärken von Thin bis Black, jeweils mit Kursiven, sowie einen einzelnen alternativen Schnitt namens Dirty, der einer gesprühten Schablone von Heavy ähnelte. Ich testete sie zwar in Textsatz, doch Hybrea funktionierte am besten auf Schildern und in Absätzen mit größeren Schriftgraden statt für längeres Lesen.

In den 2010ern erweiterte ich die Familie um zusätzliche Strichstärken und verfeinerte Details für mehr Einheitlichkeit, ohne die Grundformen neu zu zeichnen. Im Mai 2021 aktualisierte ich Hybrea, um technische Probleme zu beheben und veraltete Zeichen zu entfernen. Im Juli 2022 ergänzte ich Kursive für das gesamte Strichstärkenspektrum und weitere Währungszeichen. Ein Jahr später, im November 2024, vereinheitlichte ich das Strichstärkennamensystem: Ultra-Light wurde zu Thin, Fat zu Black und Ultra-Black zu Extra-Bold. Im Dezember 2024 korrigierte ich das Eurozeichen in kräftigeren Schnitten und passte die vertikalen Metriken an, um Abschneiden in manchen Anwendungen zu vermeiden.

Ich habe Hybrea nicht in veröffentlichten Arbeiten verwendet gesehen. Für mich repräsentiert sie einen bestimmten Moment der Schriftgestaltung, in dem industrieller Einfluss und weichere Geometrie sich überschnitten.

Hydrogen Whiskey



Ich veröffentlichte Hydrogen Whiskey am 28. Oktober 1997 als kostenlose Display-Schrift. Das Design beruhte auf breiten kapselförmigen Buchstaben, die die Ästhetik der Science-Fiction der 1960er aufgriffen. Zu meinen Einflüssen gehörten MICR-Schriften, Westminster, Data ‘70 und sogar das Pillensymbol auf Kanedas Jacke aus Akira. Kapseln hatten eine futuristische Qualität, die ich einfangen wollte, und dieses Design war einer meiner frühesten Versuche mit dieser Idee.

Der Prozess begann mit einer Pixelschrift. Ich zeichnete sie in Photoshop weich, um die Ränder zu glätten, ließ die Formen dann automatisch nachzeichnen und bereinigte sie. In den 2010ern straffte ich die Vektoren für ausgewogenere Konturen. Das Design blieb eine reine Display-Schrift. Für Textsatz war sie nie gedacht.

Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich die Schrift mit kleinen Anpassungen und behob geringfügige technische Probleme. Im April 2024 machte ich sie dann zusammen mit anderen älteren kostenlosen Schriften gemeinfrei. Hydrogen Whiskey fand nie bemerkenswerte Verwendung. Sie dokumentiert aber meine frühe Erkundung kapselförmiger Buchstabenformen.

Icicle Country



Ich veröffentlichte Icicle Country am 27. Oktober 1997 als kostenlose Display-Schrift. Sie war ein Experiment darin, Impact ein Winterthema zu geben. Die erste Version verwendete einen Perspektiveffekt, durch den jedes Zeichen unten breiter und oben schmaler war. Das ließ die Buchstaben dreieckig aussehen und machte sie schwierig zu verwenden. Ich ersetzte diese Version durch Icicle Country 2, die die Perspektivbehandlung zugunsten starrer polygonaler Formen aufgab.

Die zweite Version behielt das gefrorene, gezackte Aussehen, richtete aber alles an einem strengen Raster aus. Das ließ sie übermäßig steif und mechanisch wirken, und sie fand nie viel praktische Verwendung. Ich sah sie nicht in bemerkenswerten Anwendungen, und sie blieb eines meiner weniger erfolgreichen Experimente.

Im August 2020 machte ich Icicle Country 2 zusammen mit anderen älteren kostenlosen Schriften gemeinfrei. Für mich erinnert das Design daran, wie ein theoretisch cleverer Effekt in der Praxis schnell zur Einschränkung werden kann.

Idle Race



Ich veröffentlichte Idle Race am 2. April 2024 als kostenpflichtige Display-Schrift. Die Idee war, das Aussehen MICR-inspirierter Beschriftungen der 1960er einzufangen, aber mit weicheren,

verspielteren Formen, die den Optimismus jener Zeit andeuteten. Ich dachte auch an Carnaby-Street-Mode und daran, wie geometrische Präzision und eine entspannte, abgerundete Ästhetik sich in einem Design überschneiden könnten. Ich benannte sie nach der britischen Psychedelic-Pop-Band The Idle Race, deren Name zu einer Schrift mit kulturellen Wurzeln in den 1960ern passend schien.

Ich zeichnete die Schrift direkt in FontLab. Statt konventioneller Bézier-Anfasser verwendete ich Smart Corners, mit denen ich einzelnen Ecken Radien zuweisen und die Kurvenspannung global anpassen konnte. Das System war umständlich zu bedienen, erzeugte aber einheitliche Kurven, die beim Export zu gewöhnlichen Bézierkonturen wurden. Diese Methode gab Idle Race ihre fetten, weicheren Formen und bewahrte zugleich die präzise Geometrie.

Ich entwarf sie ausschließlich als Display-Schrift, nicht für Textsatz. Seit ihrer Veröffentlichung habe ich sie nicht in bemerkenswerten Arbeiten verwendet gesehen und keine Aktualisierungen oder Verfeinerungen vorgenommen.

Induction



Ich veröffentlichte Induction am 28. Mai 1996 als kostenlose Display-Schrift. Der Entwurf wurde von der Beschriftung auf dem Cover von Substance beeinflusst, der 1988 erschienenen Compilation von New Order. Damals hatte ich Wim Crouwels New Alphabet noch nicht gesehen, erkannte später aber, dass Induction einige ihrer Ideen teilte: Buchstaben, reduziert auf horizontale und vertikale Striche, ohne Kurven und Diagonalen, mit dem Eindruck, dass die Technik die Form vorgibt. Während New Alphabet bewusst radikal und oft

unleserlich war, milderte ich den Ansatz etwas ab, damit Induction brauchbar blieb und trotzdem diese karge, mechanische Qualität behielt.

Am 20. Juli 2021 veröffentlichte ich ein umfangreiches Update. Ich passte die vertikalen Metriken an, um die Kompatibilität zwischen Browsern zu verbessern, und verkleinerte dabei die Zeichen geringfügig. Alternative Buchstaben wurden in die OpenType-Funktionen Stylistic Alternates und Stylistic Sets #1 und #2 verschoben. Ich ersetzte sämtliche Zeichenabstände und das gesamte Kerning, gestaltete mehrere Zeichen neu und erweiterte die Bruchfunktion so, dass sie sehr lange Zähler und Nenner unterstützte. Ich ergänzte umgekehrte linke Anführungszeichen unter Unicode 201B und 201F, Prime-Zeichen unter 2032 und 2033 sowie viele weitere Währungssymbole. Die Sprachabdeckung wurde erweitert, diakritische Zeichen wurden neu gestaltet, kombinierende Akzente eingeführt und Punkt und Komma auf die Grundlinie angehoben, außer in Kombination mit „!“ und „?“.

Im November 2022 machte ich Induction als Teil einer größeren Gruppe älterer kostenloser Schriften gemeinfrei. Sie hat keine bemerkenswerte Verwendung gefunden, dokumentiert für mich aber weiterhin meinen Versuch, historische Einflüsse mit meiner eigenen Auslegung technischer Beschränkungen in Einklang zu bringen.

Inflammable Age



Ich veröffentlichte Inflammable Age am 15. September 1997 als kostenlose Display-Schrift. Das Design beruhte auf achteckigen Ecken und wirkte aggressiver als meine frühere Droid, obwohl die beiden sich letztlich sehr ähnlich sahen. Der Name begann als „Inflammable“, aber ich ergänzte „Age“, um ihn abzumildern und den Bezug nicht zu unverblümt zu machen.

Am 20. Juli 2021 veröffentlichte ich eine große Aktualisierung. Ich passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an und vergrößerte die Zeichen um fast 8 Prozent. Ich ersetzte sämtliche Abstände und Kerning, gestaltete mehrere Zeichen neu und nahm kleine Anpassungen der Strichstärke vor. Außerdem erweiterte ich die Sprachunterstützung und ergänzte kombinierende Akzente, numerische Ordinalzeichen und einen größeren Satz mathematischer Symbole. Die OpenType-Bruchfunktion wurde für sehr lange Zähler und Nenner aktualisiert. Diese Änderungen brachten die Schrift in Einklang mit moderneren technischen Standards.

Ich sah Inflammable Age nie in bemerkenswerten Projekten verwendet und hatte sie immer nur als Display-Schrift vorgesehen. Im April 2024 machte ich sie als Teil einer größeren Gruppe älterer kostenloser Schriften gemeinfrei.

Injekuta



Ich veröffentlichte Injekuta am 12. Juli 2007 als kostenpflichtige Display-Schrift. Das Design war vom eleganten Aussehen der Beschriftung von Autoemblemen beeinflusst, mit komprimierten Proportionen und scharfen Kurven, die die Metallgestaltung solcher Embleme aufgreifen sollten. Ich benannte sie nach der japanischen Katakana-Wiedergabe von „injector“, als Ausdruck meines frühen Interesses an japanischer Beschriftung. Die ursprüngliche Version enthielt einen Katakana-Zeichensatz, doch mein Verständnis japanischer Typografie war damals begrenzt, und die Ergebnisse waren schwach.

Am 20. Juli 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung. Ich ersetzte die umgekehrten linken Anführungszeichen, manchmal Maler-Anführungszeichen genannt, durch korrekte Anführungszeichen. Die Originale bleiben jedoch unter Unicode 201B und 201F verfügbar. Ich korrigierte einen Unterschied zwischen den Dickten des Leerzeichens und des geschützten Leerzeichens und entfernte veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Der Katakana-Satz wurde zurückgezogen, ein schmales Auslassungszeichen ergänzt und die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität angepasst, wodurch die gesamte Zeichengröße um etwa 10 Prozent zunahm. Außerdem verbesserte ich Ogoneks und gestaltete das H mit Querstrich neu.

Injekuta fand nie viel Verwendung, und die Verkäufe blieben schwach. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei. Für mich erinnerte sie daran, dass Experimente mit Stil und kulturübergreifenden Einflüssen nicht immer zu dauerhafter Anziehungskraft führen.

Inklea



Ich veröffentlichte Inklea am 1. Februar 2010 als kostenpflichtige Display-Schrift, die nur Großbuchstaben enthält. Die Idee entstand aus einem Familienprojekt: Meine Cousine brauchte Buchstaben zum Applizieren auf Babyhandtücher, die sie anfertigte, und ich dachte, ein Entwurf ohne Punzen, also ohne Buchstabeninnenräume, würde das Zuschneiden und Nähen erleichtern. Ich sah mir Beispiele wie das Pac-Man-Logo und Baby Teeth an und übertrug dieselbe Logik auf die Anforderungen des Nähens. Jedes Zeichen hatte nur eine Ecke, sodass die Formen an einen einzigen durchgehenden Faden erinnerten. Um die Schrift auch über das Nähen hinaus nutzbar zu machen, ergänzte ich einen Schriftschnitt namens Shine, der sich über die Solid-Version legen ließ, um glänzende Lichtreflexe zu erzeugen. Dadurch wirkten die Buchstaben nass und spiegelnd, blieben aber in der ursprünglichen Applikationsidee verwurzelt.

Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich ein Update. Ich ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen durch korrekte Anführungszeichen und beließ die ursprünglichen unter Unicode 201B und 201F. Nicht mehr empfohlene und veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Ich verbesserte die OpenType-Bruchfunktion, sodass sie lange Zähler und Nenner verarbeiten konnte, und passte die vertikalen Metriken für eine bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Eine Skalierung war nicht nötig, sodass die Schrift in Adobe-Anwendungen weiterhin korrekt dargestellt wurde. Außerdem korrigierte ich einige Konturfehler, die kleinere Darstellungsprobleme verursacht hatten.

Inklea wurde nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber mit ihrer familiären Entstehungsgeschichte und der ungewöhnlichen Herausforderung verbunden, beim Entwerfen an das Nähen von Applikationen zu denken.

Instant Tunes



Ich veröffentlichte Instant Tunes am 13. Oktober 1997. Das Design war von edwardianischen Buchcoverbeschriftungen beeinflusst, mit zusätzlichen abstrakten Elementen, die ihm ein weniger traditionelles Aussehen gaben. Der Name stammte vom XTC-Lied „Instant Tunes“, gewählt wegen seines Klangs und nicht wegen einer direkten Verbindung zum Design.

Ich verbreitete Instant Tunes ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Interplanetary Crap



Ich veröffentlichte Interplanetary Crap am 18. Mai 1998. Das Design begann mit einem Scan von Alternate Gothic No. 3 aus einem Katalog, den ich in Photoshop durch Strecken und Hinzufügen von Schablonenstegen veränderte. Hier verwendete ich zum ersten Mal einen Prozess, der später Teil meines Arbeitsablaufs wurde: Gaußsches Weichzeichnen, geschichtete Effekte und digitale

Texturen. Die verwendete Textur kam aus Autodesk 3D Studio und erzeugte Ränder, die nahe an den Konturen scharf und weiter entfernt rauer waren.

Der Name stammte vom Lied „Calling Occupants of Interplanetary Craft“ von The Carpenters. Interplanetary Crap erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und tauchte später in verschiedenen Zusammenhängen auf. Im November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Interrogator Stencil



Ich veröffentlichte Interrogator Stencil am 9. Mai 2014 als kostenpflichtige Großbuchstaben-Display-Schrift. Die Inspiration kam vom Aussehen militärisch geprägter Videospiele der 1980er, besonders den pixeligen Titelbildschirmen früher Famicom-Shooter. Ich stützte die Buchstabenformen auf keine bestehende Schrift, sondern entwarf sie für den zweckmäßigen Eindruck von Schablonenbeschriftung an Waffen und Ausrüstung.

Der waagerechte Steg war das zentrale Ordnungselement des Designs. Bei einigen Buchstaben liegen Querstriche über der Unterbrechung, etwa bei A und H. Bei anderen liegen die Formen darunter, etwa der Bogen der 9. Der Bogen des R ist über der Unterbrechung ausgerichtet und verstärkt die Einheitlichkeit des Systems. Diese Regeln gaben der Schrift einen disziplinierten Rhythmus und erlaubten dennoch Abwechslung. Die Schablonenschnitte selbst waren konventionell gezeichnet, um das militärische Thema zu verstärken statt es zu stilisieren.

Interrogator Stencil wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet gesehen. Sie bleibt ein unkomplizierter Versuch, die Ästhetik militärischer Schablonen mit der Atmosphäre früher Videospiele zu verbinden.

Iomanoid

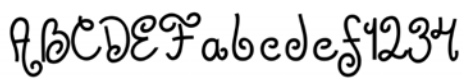


Ich veröffentlichte Iomanoid am 20. Oktober 2000 als kostenlose Display-Schrift. Das Design beruhte direkt auf dem Logo von Taitos Arcade-Spiel Arkanoid von 1986. Dieses Logo verwendete scharfe, kantige Buchstaben, um die Flugbahn des Balls im Spiel aufzugreifen. Das runde „O“ stellte den Ball selbst dar. Ich wollte dasselbe Aussehen einfangen und zu einer brauchbaren Schrift ausbauen.

Um den mehrfarbigen Effekt des ursprünglichen Logos nachzubilden, baute ich Iomanoid als Ebenensystem. Designer konnten die Ebenen in ihrer Software stapeln und eine ähnliche Farbbehandlung erzeugen. Außerdem nahm ich ein alternatives „O“ mit Rastertextur auf, das dem im Arkanoid-Markenauftritt entsprach. Darüber hinaus war die Familie unkompliziert und ausschließlich für Display-Anwendungen gedacht.

Ich sah Iomanoid nie in bemerkenswerten Projekten verwendet. Im November 2022 machte ich sie als Teil einer größeren Gruppe meiner älteren kostenlosen Schriften gemeinfrei. Für mich bleibt sie eine persönliche Hommage an die Arcade-Spiele meiner Jugend und die Stunden, die ich zu Hause auf meinem Amiga mit Arkanoid verbrachte.

Jandles



Ich veröffentlichte Jandles am 12. September 2004, obwohl es eine frühere Version von 2001 gab, die ich nie veröffentlichte. Der erste Versuch erschien mir zu grob, weshalb ich die Version von 2004 vorzeigbarer machen wollte. Das Ergebnis war ein Großbuchstabendesign mit unbeholfenen, geschwungenen Strichen, das nie wirklich funktionierte. Schon damals gefiel mir der Name selbst nicht.

Ich zeichnete Jandles mit einem Grafiktablett, wahrscheinlich in einer einzigen Sitzung. Dem Prozess fehlten die Planung und Verfeinerung, die ich normalerweise anwenden würde. Sie war eher ein Experiment als eine ernsthafte Veröffentlichung, und das Ergebnis spiegelte das wider.

Im August 2020 machte ich Jandles zusammen mit anderen älteren kostenlosen Schriften gemeinfrei. Sie wurde nie weithin verwendet, und ich halte sie nicht für ein starkes Design. Dennoch bleibt sie Teil meiner Geschichte als Gestalter und zeigt die Risiken und Improvisationen, auf die ich mich damals einließ.

Jesaya



Ich veröffentlichte Jesaya am 30. Juli 2008 als kostenpflichtige geometrische Serifenlose. Ich wollte ihr durch abgeschrägte Ecken einen markanten Charakter geben. Diese halfen den Buchstaben,

eng zusammenzupassen, und unterschieden sie von konventionelleren geometrischen Designs. Die eckigen Formen wurden zu einer Art wiederkehrendem Thema meiner späteren Arbeit.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Jesaya, entfernte veraltete Zeichen und unnötige Ligaturen und ergänzte Unterstützung für längere Brüche. Im Mai 2022 folgte eine größere Aktualisierung: neu gestaltete Akzente, zusätzliche Kursive und mehrere neue Symbole. Die jüngste Überarbeitung kam im November 2024 mit Version 1.3 und vereinheitlichte die Strichstärkennamen: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline.

Der Name Jesaya erschien mir immer unpassend. Er hat einen biblischen Ton, der nicht zum modernen, kantigen Aussehen des Designs passt. Hätte ich die Gelegenheit gehabt, hätte ich etwas weniger Feierliches gewählt. Trotzdem halte ich Jesaya für eines der besseren Ergebnisse unter meinen geometrischen Serifenlosen.

Jigsaw Trouserdrop



Ich stellte Jigsaw Trouserdrop am 20. August 1998 vor. Das Design war von meiner Schrift Blue Highway abgeleitet. Ein Freund schlug eine Puzzleschrift vor, was mich dazu brachte, mit puzzleartigen Formen an den Buchstaben zu experimentieren. Eine frühe Version enthielt Kapitälchen, die ich in späteren Veröffentlichungen entfernte. Der Name wurde spontan gewählt und hatte keinen besonderen Bezug zum Design.

Ich verbreitete Jigsaw Trouserdrop ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Jillican



Ich veröffentlichte Jillican am 21. Februar 2002. Ich wollte Gill Sans in Richtung einer militärischen Post-Punk-Ästhetik treiben: etwas Kantiges und Achteckiges, das noch etwas von Gills Rhythmus trug, aber mit härteren Rändern. Der Name entstand, indem ich mit dem Klang von „Jill“ spielte, bis ich bei einer Version mit weicherem, femininem Klang landete, die passend erschien.

Ich entwickelte zwei verwandte Versionen. Jillican War ist eine Schablonenvariante, während Jillican Warpaint tropfende Farbeffekte über die Schablonenstruktur legt. 2008 veröffentlichte ich Version 3 mit verbessertem Kerning, einschließlich klassenbasiertem Kerning. Später im selben Jahr erweiterte Version 3.1 die lateinischen Akzente für breitere Sprachunterstützung. Am 25. Juni 2021 entfernte Version 3.212 veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, beseitigte die unnötigen fi- und fl-Ligaturen und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an, ohne Skalierungsänderungen in Adobe-Anwendungen. Auch die Akzente in Jillican War 3D wurden gründlich bereinigt. Im November 2024 modernisierte Version 3.3 das Namenssystem, benannte Ultra-Light in Thin um und vereinfachte Warpaint, indem sie die Komplexität der Farbspritzereffekte für bessere Browserleistung verringerte.

Als ich Jillican schuf, wusste ich nichts von den Kontroversen um Eric Gill. Das erfuhr ich später, als die Diskussion über sein Privatleben bekannter wurde. Rückblickend wirkt Jillican wie eine Zeitkapsel der Experimente der frühen 2000er mit einer typografischen Anspielung auf das Großbritannien der 1980er. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung. Für mich bleibt sie aber ein Beispiel dafür, wie Schriftgestaltung sowohl stilistischen Einfluss als auch kulturelle Wahrnehmung widerspiegeln kann.

Jillsville



Ich veröffentlichte Jillsville am 14. August 2002 als kostenpflichtige Schrift. Der Name stammte aus meinem früheren Spiel mit dem weichen „Jill"-Klang in Jillican. Ich hatte Coolsville erwogen, weil ich etwas wollte, das nach einer coolen Stadt klang, aber Jillsville erschien markanter. Zunächst gab es zwei Schnitte, Regular und Bold, die so leicht waren, dass sie sich nur minimal unterschieden. Das Design selbst entstand aus einem Fehler mit Schreibmaschine und Kohlepapier: Übereinander getippte Buchstaben hinterließen kleine Ringformen, die die Buchstabenformen inspirierten.

Am 14. September 2009 erweiterte Version 3 den Zeichensatz um weitere lateinische Akzente und Interpunktion und führte klassenbasiertes Kerning ein. 2017 beschloss ich, dass die Schrift mehr als Anpassungen brauchte, und baute sie von Grund auf neu auf. Die neue Jillsville wuchs auf sieben Strichstärken mit passenden Kursiven, erneuerten Abständen, ersetzter Interpunktion und Bruchunterstützung. Außerdem ergänzte ich Griechisch und

Kyrillisch. Die Buchstabenformen wurden so umfassend überarbeitet, dass das Ergebnis im Wesentlichen eine neue Schrift war, auch wenn eine Spur Ähnlichkeit zum Original blieb.

Version 4.1 vom November 2024 verfeinerte die Benennung, benannte Ultra-Light in Thin um und modernisierte die Gesamtstruktur für Anwendungskompatibilität. Außerdem korrigierte sie die Kodierung des einfachen unteren Anführungszeichens für mehr plattformübergreifende Einheitlichkeit. Jillsville fand nie bemerkenswerte Verwendung in der breiteren Gestaltungswelt. Für mich markierte sie aber einen Übergang vom eigenwilligen Experiment zu einer umfangreicheren mehrsprachigen Familie.

Jingopop



Ich veröffentlichte Jingopop am 11. April 1998. Das Design begann als Versuch, das Coca-Cola-Logo in eine Schrift zu übertragen. Ich gab diese Richtung aber auf, als sie sich als unpraktisch erwies. Stattdessen überarbeitete ich die Teilentwürfe zu einem durcheinandergewürfelten experimentellen Design, das zu Jingopop wurde.

Ich verbreitete Jingopop ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Johnny Fever



Ich stellte Johnny Fever am 16. April 1998 vor. Sie war ein Großbuchstabendesign, beeinflusst von Science-Fiction und Computergrafik der 1980er. Die ursprüngliche Version enthielt lange Schwünge an den Großbuchstabenpositionen, die zusammen mit Abstandsproblemen die Verwendung erschwerten.

2016 überarbeitete ich die Schrift, verbesserte die Abstände und entfernte die Schwünge. Eine Aktualisierung von 2021 brachte weitere Verfeinerungen. Johnny Fever teilte einige Eigenschaften mit Aldo Novareses Stop, besonders die Verwendung von Lücken für einen futuristischen Effekt. Mein Design war allerdings kräftiger und kantiger. Der Name stammte von der Figur Johnny Fever aus der Fernsehserie WKRP in Cincinnati.

Ich veröffentlichte Johnny Fever ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei.

Joy Circuit



Ich veröffentlichte Joy Circuit am 7. Juni 1997. Sie war von Nasalization abgeleitet, breit gestreckt und mit einem dicken Umrisseffekt versehen. Joy Circuit wurde nach einem Lied von Gary

Numan benannt. Ich verbreitete die Schrift ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 machte ich Joy Circuit gemeinfrei.

Joystix



Ich veröffentlichte Joystix am 20. Oktober 1997 als kostenlose Schrift. Die Idee war, das Aussehen von Arcade-Beschriftungen einzufangen. Die direkte Inspiration kam von Ataris Sprint, einem Rennspiel von 1976 mit klobiger Pixelschrift. Damals war M.A.M.E. neu, und ich entdeckte eine Möglichkeit, die Zeichensätze klassischer Arcade-Spiele anzusehen. Ich untersuchte mehrere Titel, darunter Spiele von Atari und Namco, um einen Eindruck ihrer vollständigen Alphabete zu bekommen. Der Name kam direkt von Arcade-Joysticks, war aber auch eine Anspielung auf den B-Movie Joysticks aus den 1980ern, den ich mochte. Die erste Version enthielt nur einen Schnitt mit einheitlichen Dickten und blieb damit dem Festbreitenaussehen von Arcade-Text treu.

Mitte der 2010er erweiterte ich die Familie um eine proportionale Version, die Kerning einführte, sowie breitere Zeichenabdeckung. Diese Aktualisierung ergänzte Griechisch und Kyrillisch und neue Symbole, gab der Schrift mehr Möglichkeiten und bewahrte den Arcade-Geist. Der Festbreitenschnitt blieb strukturell unverändert, profitierte aber vom größeren Glyphensatz.

Joystix wurde in verschiedenen Retro-Projekten verwendet, mit einem bemerkenswerten Auftritt in Matt Wilsons Web-Cartoon Bonus Stage. Im Juli 2025 veröffentlichte ich eine kleine Aktualisierung, um einen Fehler bei der Ziffer 8 zu beheben, die in

manchen Versionen von Adobe Premiere Pro falsch dargestellt wurde. Für mich war Joystix eine Möglichkeit, Arcade-Beschriftung zu bewahren, als Werkzeuge wie M.A.M.E. es gerade ermöglicht hatten, hinter die Kulissen zu schauen.

Junegull



Ich veröffentlichte Junegull am 2. Mai 2002. Damals stand der Juni vor der Tür, und ich lebte im möwenreichen Port Credit. So entstand der Name. Das Design entwickelte sich aus meiner früheren Schrift You're Gone, die selbst vom Movie-Gallery-Logo beeinflusst war. Mit Junegull wollte ich den weichen, abgerundeten serifenlosen Charakter bewahren und einige Science-Fiction-Eigenheiten zurücknehmen. Ich veröffentlichte das ursprüngliche Regular mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung.

2012 ergänzte ich Junegull Beach, ein texturiertes Gegenstück mit sandiger, verwitterter Oberfläche. Es verwendete OpenType-Ligaturen, damit wiederholte Buchstaben nicht zu offensichtlich identisch aussahen. Während die Hauptschrift Junegull glatt und unkompliziert blieb, bot Junegull Beach eine gröbere, lockerere Alternative. Die texturierte Version blieb eine reine Großbuchstabenschrift und wurde separat verkauft.

Junegull war über die Jahre beständig als zugängliche Display-Schrift im Umlauf und erschien unter anderem im Spiel Macbat 64 von 2015. Lange blieb die Familie aber im Wesentlichen das, was sie am Anfang gewesen war: eine einzelne glatte Strichstärke mit Kyrillisch- und Vietnamesisch-Unterstützung sowie das texturierte Gegenstück Beach.

Ich stellte Junegull 4.000 am 20. Juli 2026 fertig. Das war eine große Erweiterung des ursprünglichen Designs. Das bisherige Regular erwies sich als zu kräftig, um überzeugend die Mitte einer Familie zu bilden, und wurde deshalb zu Extra-Bold. Ich ergänzte Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy und Black mit passenden Kursiven und entwarf erstmals vollständige Kleinbuchstaben.

Auch die Sprachunterstützung wurde erweitert. Der lateinische Zeichensatz deckt nun mehr Sprachen ab, und das kyrillische Repertoire wurde erheblich ausgebaut. Akzentformen wurden neu gestaltet, einschließlich der höheren gestapelten Formen für Vietnamesisch, und die vertikalen Metriken entsprechend angepasst. Abstände wurden verbessert, sämtliches Kerning neu aufgebaut, Zifferndickten vereinheitlicht, Interpunktion verfeinert und Komma sowie Anführungszeichen mit klareren Keilformen neu gezeichnet. Auch die Guillemets wurden neu gestaltet, damit sie natürlicher zu Groß- und Kleinbuchstaben passen.

Die OpenType-Bruchfunktion wurde verbessert, wobei weniger vorgefertigte Brüche in der Schrift verblieben. Trotz des Umfangs der Überarbeitung blieb Junegull Beach unverändert: eine texturierte Großbuchstabenmomentaufnahme der früheren Familie.

Kadeworth



Ich veröffentlichte Kadeworth am 4. Mai 2010. Das Projekt begann Ende 2009, als mich jemand von Google Fonts wegen eines Beitrags zu ihrem neuen Webschriftendienst kontaktierte. Ich skizzierte schnell einige Ideen, darunter Kadeworth, aber der Kontakt brach

ab, bevor eine Vereinbarung getroffen wurde. Kein Vertrag wurde unterschrieben, und es gab keine Lizenzgespräche. Ich beschloss, Kadeworth trotzdem fertigzustellen und selbst zu veröffentlichen. Den Namen wählte ich allein wegen seines Klangs und nicht wegen eines direkten Bezugs.

Kadeworth war kompakt und platzsparend angelegt, für Webüberschriften, bei denen Zeilenumbrüche ein Problem waren. Für einen zugänglichen Eindruck verwendete ich superelliptisch abgerundete Strichenden, die den Gesamteindruck weicher machten. Sie erschien von Anfang an kostenpflichtig, mit nur einer Strichstärke und ohne Kursive oder Erweiterungen.

Die Schrift wurde seit ihrer ersten Veröffentlichung nicht aktualisiert und fand keine bemerkenswerte Verwendung. Für mich repräsentiert Kadeworth einen Fall, in dem ein möglicher Auftrag scheiterte, aber dennoch zu einem fertigen Design führte.

Kadonk



Ich veröffentlichte Kadonk am 29. November 2005 als kostenpflichtige Schrift. Der Name sollte urtümlich und cartoonartig klingen, wie ein übertriebener Klangeffekt aus einem Höhlenmenschen-Cartoon. Das Design war von der Stachelrüstungsästhetik beeinflusst, die ich in Games Workshops Gorkamorka-Reihe sah, obwohl ich selbst nie Warhammer spielte.

Kadonk bestand aus einem einzelnen Schnitt mit gezackten, stacheligen Formen, die umfangreiche Ligaturarbeit verlangten. Ich schuf Hunderte Ligaturen, damit die Stacheln nicht kollidierten oder sich verbanden, wenn sie es doch taten. Für mehr Abwechslung

wandte ich einen Zufallsfilter auf die Konturen an, der die Vektorpunkte verzerrte. Danach war sorgfältige Bereinigung nötig. Das Ergebnis war ein chaotischer, aggressiver Eindruck, der Kadonk ihren Charakter gab.

Im Mai 2021 brachte Version 1.1 einige technische Aktualisierungen. Ich entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und vergrößerte die Schrift insgesamt um 6 Prozent, was ihre Präsenz im Einsatz verbesserte. Kadonk wuchs nie über ihren ursprünglichen Schnitt hinaus und fand nie bemerkenswerte Verbreitung.

Karma



Ich veröffentlichte Karma am 9. November 1998 als kostenlose Schrift. Ich wollte das Gefühl der Bitmap-Schriften der Windows-Konsole einfangen, wie man sie in den 1990ern durch veränderte Systemeinstellungen erzeugen konnte. Von Anfang an schuf ich zwei Versionen: Karma Suture und Karma Future. Der Name „Karma Suture“ stammte von einem Lied von The Monochrome Set, während „Future“ einfach als leichter Reim gewählt wurde.

Am 31. Januar 2022 baute ich Karma mit erheblichen Änderungen neu auf. Viele Zeichen wurden neu gestaltet, und ich überarbeitete Abstände und Kerning in Pixelschritten, um die niedrig auflösende Atmosphäre zu bewahren. Außerdem erweiterte ich die Sprachunterstützung, ergänzte längere Brüche und korrigierte die Kodierung umgekehrter linker Anführungszeichen. Ein paar Wochen später erhielt Karma Future, der Umrissschnitt, eigene Anpassungen von Abständen und Kerning. Im November 2022 machte ich Karma gemeinfrei.

Die Schrift bestand immer aus zwei Schnitten, Suture und Future, und wurde nie weithin in Gestaltung oder Publikationen verwendet. Für mich bleibt sie ein kleines Projekt, verbunden mit den frühen Tagen der Bitmap-Nostalgie.

Kelvingrove



Ich veröffentlichte Kelvingrove am 28. August 2007 als kostenpflichtige Schrift. Das Design entstand aus einem Experiment in FontLab, bei dem ich zwei frühere Schriften, Biondi und Marion, mischte, um zu sehen, ob daraus etwas Neues entstehen konnte. Das Ergebnis war eine Kapitälchenschrift, die besser zusammenhielt als erwartet. Ich nannte sie Kelvingrove, nachdem ich beim Durchsehen eines Atlas auf den Ortsnamen gestoßen war. Er schien zum Design zu passen.

Kelvingrove erschien als einzelner Schnitt, enthielt aber stilistische OpenType-Alternativen für Zeichen wie K, Q, R und das Et-Zeichen. 2015 erweiterte ich den Zeichensatz um Kyrillisch. Am 7. Dezember 2021 brachte Version 2.1 mehrere Verfeinerungen: Veraltete Zeichen wie L mit Punkt wurden entfernt, überflüssige fi- und fl-Ligaturen beseitigt und Ş sowie ş auf korrekte Cedillen umgestellt. Außerdem verbesserte ich den Zugriff auf stilistische Alternativen in Anwendungen wie InDesign.

Kelvingrove wurde in keinem bemerkenswerten Projekt verwendet. Für mich ist sie aber ein Beispiel für ein Experiment mit brauchbarem Ergebnis. Das Mischwerkzeug in FontLab konnte oft unzuverlässig sein, erzeugte hier jedoch etwas, mit dem ich zufrieden war.

Kengwin

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Kengwin am 10. August 2010 als kostenpflichtige Schrift. Die Idee war, die pummeligen, runden Serifen, wie sie oft in Archie-Comics-Beschriftungen vorkommen, auf ernsthaftere, breitere Buchstabenformen zu übertragen. Der Name war nur ein erfundenes Wort, zum Teil gewählt, weil ich das große K betonen wollte. Kengwin begann als Vorschlag während meines kurzlebigen Kontakts mit Google Fonts. Daraus wurde aber nichts, und ich veröffentlichte sie stattdessen unabhängig.

Das Design bestand aus einem einzelnen Schnitt und sollte Verspieltheit und Förmlichkeit ausbalancieren. Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve entfernte. Außerdem verbesserte ich die OpenType-Bruchfunktion für lange Ausdrücke wie 13/64 oder 199/200. Umgekehrte linke Anführungszeichen wurden durch korrekte ersetzt, die älteren Formen bleiben aber unter Unicode 201B und 201F verfügbar. Ich ergänzte Prime-Zeichen unter Unicode 2032 und 2033 und entfernte die unnötigen fi- und fl-Ligaturen.

Kengwin fand seit ihrer Veröffentlichung keine bemerkenswerte Verwendung. Sie bleibt aber ein Beispiel für meinen Versuch, cartooninspirierte Beschriftung mit konventionelleren Proportionen zu verbinden.

Kenyan Coffee

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Kenyan Coffee am 7. Oktober 1999. Das Design entstand aus meiner langjährigen Bewunderung für Compacta, Fred Lamberts schmale Serifenlose für Letraset von 1963. Ich versuchte, dasselbe Gleichgewicht zwischen eckigen und runden Formen einzufangen, ausgehend von Compactas charakteristischem O. Dabei brachte ich eigene Ideen ein, etwa wechselnde hohe und niedrige Taillenlinien. Die ursprüngliche Version bestand aus einem einzelnen Bold-Schnitt. Schon am 25. Februar 2000 folgten Regular, Italic und Bold-Italic. Diese ersten Veröffentlichungen waren kostenlos für kommerzielle Nutzung.

Mitte der 2010er erweiterte ich die Familie erheblich um neue Strichstärken und Kursive, die kostenpflichtig verkauft wurden. Bis Version 5.2 im November 2024 war Kenyan Coffee auf vierzehn Schnitte angewachsen, sieben Strichstärken jeweils mit Kursiven. Diese Aktualisierung führte ein klareres Namenssystem ein: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Die Änderung war kosmetisch, allerdings korrigierte ich auch die internen Strichstärkenwerte, um Sortierungsprobleme in manchen Anwendungen zu beheben.

Kenyan Coffee wurde eine meiner meistgeladenen Schriften und erschien oft in Projekten, ohne dass ich die Einsätze festhielt. Ich kann keine einzelne herausragende Verwendung nennen, sie war aber über die Jahre weit im Umlauf. Ihre Schablonenvariante Kenyan Coffee Stencil hat eine eigene Geschichte, getrennt von der Hauptfamilie.

Kenyan Coffee Stencil



Ich veröffentlichte Kenyan Coffee Stencil am 4. Juni 2019 als Ergänzung zur ursprünglichen Kenyan-Coffee-Familie. Die Idee war einfach: das schmale Grundgerüst von Kenyan Coffee nehmen und Schablonenunterbrechungen hinzufügen, um ihm einen industrielleren Charakter zu geben. Die Familie erschien mit fünf Strichstärken, alle aufrecht und ohne Kursive. Nur Semi-Bold war als kostenloser Download erhältlich; die übrigen Schnitte waren kostenpflichtig. Ich führte sie als eigene Familie, statt sie mit der Hauptfamilie Kenyan Coffee zusammenzufassen.

Das Design spielte mit dem Kontrast der Schablonenstege. In den leichteren Schnitten sind die Unterbrechungen breit und auffällig, in den schwereren dagegen schmaler und dezenter und verschwinden fast in der Stärke der Striche. Im November 2024 änderte Version 1.1 die Benennung: Book wurde zu Light und Light zu Extra-Light. Weitere Änderungen gab es damals nicht.

Kenyan Coffee Stencil fand nie bemerkenswerte Verwendung in Medien oder im Branding, bot aber Designern eine Alternative, die einen Schablonenlook mit denselben schmalen Proportionen wie Kenyan Coffee suchten.

Kicking Limos



Ich veröffentlichte Kicking Limos am 15. Mai 1998. Das Design bestand aus wiederholten Schleifenformen, die ich zu Buchstaben anordnete und kombinierte, wodurch eine modulare Struktur entstand. Den Namen wählte ich wegen seines kräftigen, stilisierten Klangs und nicht wegen einer direkten Verbindung zum Design.

Ursprünglich vertrieb ich Kicking Limos mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Kilsonburg



Ich veröffentlichte Kilsonburg am 20. September 2014 als kostenlose Schrift. Das Design war vom Vogue-Titelblatt vom Dezember 1925 inspiriert, das dicke und dünne Striche auf auffällige Weise einsetzte. Bei den meisten Art-déco-Schriften, etwa Broadway, folgt die Verteilung dicker und dünner Linien einer vorhersehbaren Logik. Bei Kilsonburg durchbrach ich dieses Muster bewusst; einige Buchstaben haben überhaupt keine dicken Linien, was der Schrift einen weniger konventionellen und verspielteren Charakter gibt. Außerdem fügte ich ein hohes, schmales S hinzu, das meinen eigenen stilistischen Vorlieben der 2010er-Jahre entsprach.

Kilsonburg erschien als einzelner Schnitt und blieb während ihrer gesamten Laufzeit für kommerzielle Nutzung kostenlos. Ich ergänzte weder weitere Strichstärken noch Kursive, und nach der ursprünglichen Veröffentlichung gab es auch keine technischen Aktualisierungen. Im April 2024 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei. Kilsonburg fand nie bemerkenswerte Verwendung im Design oder Verlagswesen, bleibt für mich aber eine Erkundung von Art-déco-Einflüssen mit weniger starren Regeln.

Kimberley



Ich veröffentlichte Kimberley am 11. April 2000 als kostenlose Schrift. Damals bestand sie aus einem einzigen schweren Schnitt, den ich allerdings erst später „Black“ nannte — ursprünglich hieß er einfach Kimberley. Der Name ging auf eine Bitte zurück: Um die Jahrtausendwende erhielt ich gelegentlich E-Mails mit dem Wunsch, Schriften nach Personen zu benennen, und in diesem Fall stimmte ich zu, ohne etwas über die Person hinter dem Namen zu wissen. Später erfuhr ich, dass es eine andere, nicht verwandte Schrift gleichen Namens gab, die Graphic Systems (Rapitype) in den 1970er-Jahren produziert hatte. Sie ähnelte meinem Design aber überhaupt nicht.

2011 erweiterte ich Kimberley zu einer größeren Familie. Von da an blieb nur der ursprüngliche Schnitt kostenlos, während die neuen Schnitte verkauft wurden. Am 10. Juli 2022 fügte ich der Familie Kursive hinzu, führte das große Eszett (ß) ein und ergänzte weitere Währungssymbole. Gleichzeitig verbesserte ich die Bruchfunktion.

Im November 2024 ordnete Version 4.2 die Benennung neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline.

Kimberley war nie mit einem bestimmten prominenten Projekt verbunden, hat sich aber weit genug verbreitet, dass ich ihr oft begegne.

Kinesthesia



Ich veröffentlichte Kinesthesia am 8. August 2022 als kostenpflichtige Familie mit sieben Strichstärken und jeweils passender Kursive. Mit dem Design wollte ich den Look von Flüssigkristallanzeigen einfangen, mit scharfen, rautenförmigen Strichenden und kantigen Formen. Darin spiegelte sich meine Faszination für die Ästhetik von Science-Fiction-Benutzeroberflächen in den frühen 2020er-Jahren wider, besonders für die Typografie, die häufig auf Bedienfeldern in Filmen und Spielen zu sehen ist.

Am 22. Oktober 2022 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, um das Verhalten auf verschiedenen Plattformen zu verbessern. Ich passte die interne Benennung an, damit die Schnitte in den Schriftmenüs verschiedener Anwendungen einheitlich erschienen. Außerdem verfeinerte ich bei einigen Schnitten die Strichstärken und überarbeitete die Kursiven für weichere Kurven und einen gleichmäßigeren Strichkontrast. Weitere technische Änderungen gab es nicht.

Kinesthesia fand bislang keine bemerkenswerte Verwendung in Design- oder Medienprojekten. Für mich bleibt sie jedoch mit jener Phase verbunden, in der ich mich darauf konzentrierte, LCD-inspirierte Geometrie in eine vollständige Schriftfamilie zu übertragen.

King Richard



Ich veröffentlichte King Richard am 8. März 1998 als kostenlose Schrift. Das Design basierte auf dem Plymouth-Logo, das von 1964 bis 1994 auf Autos zu sehen war. Seine dezent ausgestellten Striche und eckigen Enden vermittelten Stärke und Geschwindigkeit. Ich versuchte, diese Eigenschaften im vollständigen Alphabet zu bewahren, einschließlich eines markanten kleinen h mit einer Oberlänge in Form einer hakenartigen „4“ ohne Querstrich. Der Name stammt vom NASCAR-Fahrer Richard „The King“ Petty und ist eine direkte Hommage an die Rennsportkultur, die die ursprüngliche Inspiration geprägt hatte.

Zunächst gab es King Richard nur als Kursive, die den Gedanken von Bewegung und Geschwindigkeit aufgriff. 2004 fügte ich einen aufrechten Schnitt hinzu, damit die Schrift breiter einsetzbar war. Die Familie wuchs nie über diese zwei Schnitte hinaus und erhielt keine weiteren technischen Aktualisierungen. Sie blieb für kommerzielle Nutzung kostenlos, bis ich sie im November 2022 für gemeinfrei erklärte.

King Richard fand nie bemerkenswerte Verwendung im Design oder in Medien, war aber einer meiner frühen Versuche, direkt aus einem kommerziellen Logo eine Schrift zu entwickeln und es zu einem brauchbaren Alphabet auszubauen.

Kingsbridge



Ich veröffentlichte Kingsbridge am 16. November 2014 als kostenlose Slab-Serif-Familie. Das Design basierte auf rechteckigen Serifen und scharfen Spitzen und sollte kräftig und selbstbewusst wirken. Ich entwickelte ein großes System mit sieben Strichstärken, vier Breiten und Kursiven, insgesamt 56 Schnitten. Der Zeichensatz unterstützte erweitertes Latein, aber Vietnamesisch, Griechisch und Kyrillisch fügte ich nicht hinzu.

Brüche waren Kingsbridges einzige OpenType-Funktion. Darüber hinaus war sie eine unkomplizierte Familie, die Vielfalt bei Strichstärke und Breite bieten sollte. Nach der ersten Veröffentlichung aktualisierte ich sie nicht.

Am 1. April 2024 erklärte ich Kingsbridge für gemeinfrei. Obwohl sie nie bemerkenswerte Verwendung im Design oder in Medien fand, bleibt sie eine meiner größten kostenlosen Familien und zeigt, wie weit ich Umfang und Flexibilität treiben wollte, auch ohne dafür Geld zu verlangen.

Kirsty



Ich veröffentlichte Kirsty am 24. Dezember 2000. Das Design war von alter Eisenbahnbeschriftung und handgemalten Schildern auf Ziegelwänden beeinflusst und griff auch die damalige Popularität von Émigrés Brothers auf. Die ursprüngliche Veröffentlichung war eine Kapitälchenfamilie mit Regular, Italic, Bold und Bold-Italic, alle kostenlos für kommerzielle Nutzung. Wenige Tage vor der Fertigstellung starb die Sängerin Kirsty MacColl, und ich beschloss, die Schrift ihr zu Ehren zu benennen.

2020 baute ich Kirsty als vollständigere Familie neu auf. Ich ersetzte die Kapitälchen durch richtige Kleinbuchstaben, behielt die ursprünglichen Kapitälchen aber als OpenType-Funktion bei. Die Aktualisierung brachte außerdem neue Strichstärken — Hairline, Thin, Extra-Light, Light und Black — mit jeweils passender Kursive, die als kostenpflichtige Schriften erschienen. Ich verfeinerte die Abstände, verbesserte die Zeichenformen und baute das Kerning mit Klassen neu auf. Hinzu kamen Unterstützung für Griechisch und Kyrillisch, neue Akzente und Satzzeichen, aktualisierte Währungssymbole und modernisierte Brüche.

Am 1. November 2024 verfeinerte Version 5.1 die Benennung in den Schriftmenüs und korrigierte polnische Ogonek-Zeichen. Die Familie umfasst inzwischen neun Strichstärken, alle mit Kursiven. Kirsty hat sich weit verbreitet und wurde besonders prominent in der Videospielreihe *Red Dead Redemption* eingesetzt.

Kleptocracy



Ich veröffentlichte Kleptocracy erstmals am 20. März 1999 als kostenlose Schrift mit einem einzigen Schnitt. Sie war lose von Émigré-Designs inspiriert, wobei ich keine einzelne Quelle nennen kann. Diese frühe Version war grob und ähnelte dem späteren Schnitt Condensed Regular.

Am 29. Juli 2005 baute ich Kleptocracy von Grund auf neu auf und machte daraus eine vollständige Familie. Es wurde ein kompaktes industrielles Design, das Art-déco-Elemente mit minimalistischen Technoformen und einigen dezenten Anklängen an Schreibschrift in den Formen verband. Damals umfasste die Familie drei Strichstärken und drei Breiten, alle aufrecht. Ab dieser Veröffentlichung war Kleptocracy nicht mehr kostenlos; sie war einer der wenigen Fälle in meinem Katalog, in denen eine Schrift kostenlos begann und später zu kostenpflichtiger Lizenzierung wechselte.

Am 18. November 2021 behob ich ein Kompatibilitätsproblem, das verhinderte, dass Expanded Bold in älteren Anwendungen angezeigt wurde. Am 11. Juli 2022 fügte ich der ganzen Familie Kursive hinzu und entfernte veraltete Zeichen wie E mit Breve. Weitere OpenType-Funktionen kamen nicht hinzu. Kleptocracy fand nie bemerkenswerte Verwendung im Design oder in Medien, doch ihr Name — gewählt wegen seines kulturellen Gewichts in den späten 1990er-Jahren — hat seitdem nur noch an Bedeutung gewonnen.

Knuckle Down



Ich veröffentlichte Knuckle Down am 24. Januar 1999 als kostenlose Schrift. Ursprünglich bestand das Design ausschließlich aus Kleinbuchstaben, wobei die Zeichen an den Großbuchstabenpositionen rechts Aussparungen hatten, damit sich runde Buchstaben beim Tippen hintereinander überlappten. Die Idee hing mit einer visuellen Ästhetik der 1970er-Jahre zusammen, doch praktisch funktionierten die Aussparungen nur in wenigen Kombinationen, und das Konzept bewährte sich nicht.

2004 überarbeitete ich die Schrift und entfernte die Aussparungen, behielt aber die Beschränkung auf Kleinbuchstaben bei. Der Name stammt vom XTC-Song „Knuckle Down“, den ich bewunderte. Am 12. Oktober 2021 baute ich die Schrift gründlicher neu auf. Ich ergänzte Großbuchstaben, gestaltete mehrere Zeichen neu, erhöhte das kleine f auf Oberlängenhöhe, um es vom r zu unterscheiden, und behielt das ursprüngliche f als stilistische Alternative bei. Außerdem zeichnete ich die Akzente neu. Ich passte Abstände und Kerning an, ersetzte das Kerning-System durch klassenbasiertes Kerning und ergänzte eine OpenType-Bruchfunktion. Für bessere Kompatibilität in verschiedenen Browsern aktualisierte ich die vertikalen Metriken.

Am 1. April 2024 erklärte ich Knuckle Down für gemeinfrei. Sie war nie weit verbreitet, veranschaulicht für mich aber, wie sich eine Idee aus der Ästhetik der 1970er-Jahre im Lauf der Zeit von einem unpraktischen Experiment zu einem brauchbareren Design entwickelte.

Korataki



Ich veröffentlichte Korataki am 11. Mai 2006. Sie war eine Auftragsarbeit für BioWares Mass-Effect-Reihe, erschien aber gleichzeitig auch bei Typodermic. Die erste Veröffentlichung bestand aus einem einzigen aufrechten Regular-Schnitt. Das Design war vom ultramodernen Stil der Schrift China/Chimes aus den 1970er-Jahren beeinflusst, mit breiten, geometrischen Buchstabenformen für Science-Fiction-Szenarien. Diese erste Version enthielt grundlegende Unterstützung für Kyrillisch und einen Satz Katakana-Zeichen.

2009 erweiterte ich die Familie um vier weitere aufrechte Strichstärken: Ultra-Light, Extra-Light, Light und Bold. Kursive fehlten damals noch. 2014 fügte ich der ganzen Familie Kursive hinzu, verbesserte das Kerning und entfernte die Katakana-Zeichen, die ich für minderwertig hielt. orataki erschien nie kostenlos. 2009 wurde sie außerdem für Capcoms Spyborgs lizenziert, ein weiterer Einsatz in Videospielen.

Am 20. Juli 2021 überarbeitete ich die Familie, ergänzte aber keine neuen Funktionen; hauptsächlich sollte der Bestand auf aktuellem Stand bleiben. Die jüngste Änderung folgte am 12. November 2024 mit Version 3.2. Diese Aktualisierung ordnete die Namen der Strichstärken neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline.

Korataki bleibt am engsten mit der Mass-Effect-Trilogie verbunden, in der sie prominent zu sehen war, wurde aber auch etwas in anderen Medien verwendet.

Korrupt



Ich veröffentlichte Korrupt am 21. April 2022 als kostenpflichtige Schrift. Sie entstand als Experiment mit Verzerrung, ausgehend von der Skizze eines versetzten R, dessen oberer Teil horizontal verschoben war und das dennoch lesbar bleiben musste. Den Rest des Alphabets entwickelte ich mit scharfen, segmentierten Strichenden, die an LCD-Ziffern erinnern, kombiniert mit widersprüchlichen Winkeln und antihumanistischen Elementen. Die Familie bestand aus einer einzigen Strichstärke, und der Zeichensatz unterstützte erweitertes Latein.

Korrupt wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert. Sie erschien bislang in keinen bemerkenswerten Design- oder Medienprojekten, doch ich sehe sie als Beispiel für Hypermodernismus im Schriftdesign: eine rekursive Abstraktion, bei der traditionelle Formen mit der Logik segmentierter LCD-Schriften überlagert werden, die ihrerseits Abstraktionen von Ziffernanzeigen waren. Das Ergebnis liegt auf unbequeme Weise zwischen Lesbarkeit und Verfall und spiegelt die ästhetischen Fragen der frühen 2020er-Jahre wider.

Krait



Ich veröffentlichte Krait am 4. Mai 2017. Mein Ziel war eine zeitgenössische Displayschrift, die Art-déco-Einflüsse mit modernen geometrischen Prinzipien verband. Das Design funktionierte als

Schichtsystem mit einer vollflächigen Ebene, einer Konturebene und einer Füllebene, die sich für Versatzeffekte kombinieren ließen. Besonderes Augenmerk galt den Ziffern; ich gestaltete sie so, dass sie mit dem Schichtsystem gut funktionierten und scharfe, markante Ergebnisse lieferten. Der Zeichensatz umfasste erweitertes Latein, Kyrillisch und Griechisch.

Krait erschien mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung, allerdings zu einer Zeit, in der das Interesse an kostenlosen Schriften nachließ. Trotz des Schichtdesigns wurde sie eine meiner am seltensten heruntergeladenen Schriften. Diese geringe Resonanz war enttäuschend und wurde für mich zu einem Wendepunkt, der mich dazu brachte, die kostenlose Veröffentlichung neuer Schriften zu überdenken.

Die Familie enthielt nie Kursive und wurde nach der ersten Veröffentlichung weder erweitert noch aktualisiert. Im April 2024 erklärte ich Krait für gemeinfrei, in der Hoffnung, dass durch den Wegfall aller Einschränkungen mehr Designer eine Verwendung für sie finden könnten.

Kredit



Ich veröffentlichte Kredit am 4. Juni 1996 als kostenlose Schrift. Das Design sollte die geprägten Ziffern nachahmen, die häufig auf Kreditkarten zu sehen sind. Als strukturelle Grundlage begann ich mit einem Scan von OCR-A und baute dann Striche für einen dreidimensionalen Effekt auf. Die erste Version bestand aus einem einzigen aufrechten Schnitt und unterstützte erweitertes Latein.

In den 2010er-Jahren erkannte ich die Grenzen des Originals. Die Schattierung war grob, Akzente und Symbole brauchten Aufmerksamkeit, und ohne getrennte Ebenen hatten Designer wenig Spielraum für Farb- oder räumliche Effekte. 2014 baute ich Kredit neu auf, verfeinerte die Schattierung, bereinigte die Konturen und verbesserte Akzente und Symbole. Außerdem führte ich drei getrennte Ebenen ein — back, front und shine —, die Nutzer in ihrer Software für mehrfarbige Effekte übereinanderlegen konnten. Kredit blieb auch mit dieser Aktualisierung kostenlos für kommerzielle Nutzung.

Am 1. April 2024 erklärte ich Kredit für gemeinfrei. Im Lauf der Jahre wurde sie von Banken und Agenturen eingesetzt, die für Banken arbeiteten, was angesichts ihrer visuellen Verbindung zu Kreditkarten sinnvoll war. Sie bleibt einer meiner frühen Versuche, einen bestimmten industriellen Beschriftungsstil in eine brauchbare digitale Schrift zu übertragen.

Kunio



Ich veröffentlichte Kunio am 24. Januar 2023 als kostenpflichtige variable Schrift. Ziel war, das Potenzial variabler Schrifttechnologie durch die Perspektive des Art déco zu erkunden. Statt eines statischen Designs bietet Kunio zwei verstellbare Achsen, die ich „body“ und „counter“ nannte. Durch Verschieben dieser Achsen lassen sich die Strichstärke und die Offenheit der Punzen unabhängig voneinander einstellen, wodurch über eine Million mögliche Variationen entstehen. Ich fügte einige Voreinstellungen als Ausgangspunkte hinzu, doch der eigentliche Zweck war, Nutzern freies Experimentieren zu ermöglichen.

Kunio existiert nur als variable Schrift; statische Instanzen produzierte ich nicht. Der Zeichensatz unterstützt erweitertes Latein. Seit der ersten Veröffentlichung gab es keine Aktualisierungen, und bislang hat sie noch keinen Eingang in bemerkenswerte Projekte gefunden. Für mich war Kunio eher ein Laborprojekt — ein Experiment mit rekursiver Verstellbarkeit als eine herkömmliche Veröffentlichung einer Schriftfamilie.

Kwokwi



Ich veröffentlichte Kwokwi am 5. Mai 2006. Das Design begann mit Mikadan, einer Schrift, die ich für Biowares Dragon-Age-Reihe entwickelte. Dieser Auftrag verlangte eine bereits mit Hinting versehene Schrift, die an einem Pixelraster mit niedriger Auflösung ausgerichtet war, damit sie in der Spielengine zuverlässig funktionierte. Bei voller Auflösung sahen die Ergebnisse ungewöhnlich aus, doch das Design war nicht exklusiv für Bioware. Ich änderte die Konturen, um eine neue Schrift mit Merkmalen von Kneipenschildern zu entwickeln, und fügte einen Schnitt mit Schlagschatten hinzu. Daraus wurde Kwokwi. Anders als die meisten meiner früheren Schriften wurde sie ursprünglich verkauft und nicht kostenlos veröffentlicht.

Kwokwi hatte kommerziell wenig Erfolg, und im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei. Der Name stammt von der Katze eines Freundes, Kwokwi, und wurde ihr zu Ehren gewählt.

Lady Starlight



Ich veröffentlichte Lady Starlight am 17. März 1999 als Displayschrift mit einem einzigen Schnitt. Das Design war direkt vom Bandemblem der Scorpions inspiriert, von dem ich später erfuhr, dass es auch auf dem Filmplakat zu Rollerball von 1975 verwendet worden war. Der Name stammt von „Lady Starlight“, einem Stück auf dem Scorpions-Album Animal Magnetism von 1980. Die erste Version unterstützte nur grundlegendes Latein.

Am 20. Juli 2021 zeichnete ich Lady Starlight von Grund auf neu. Ich straffte die Geometrie, vereinheitlichte die Logik der Taillenhöhen und ergänzte erweitertes Latein. Außerdem ersetzte ich veraltete Zeichen, erweiterte die Bruchfunktion und korrigierte Anführungszeichen sowie die Abstände der Guillemets. Kerning und Abstände wurden durchgehend verbessert. Die Schrift blieb bei einem einzigen Schnitt und enthielt nie Kursive.

Lady Starlight war stets kostenlos für kommerzielle Nutzung. Am 1. April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Obwohl sie nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt wurde, geben ihr der Bezug zur Popkultur der 1970er-Jahre und der von einem Song stammende Name einen Platz in meinem Katalog, der sich sowohl mit Musik- als auch mit Filmgeschichte verbunden anfühlt.

Larabiefont



Ich veröffentlichte Larabiefont am 23. Februar 1998 als kostenlose Schrift mit einem einzigen Regular-Schnitt. Kurz darauf ergänzte ich Bold. Diese frühen Veröffentlichungen wurden kostenlos weit verbreitet, was dazu beitrug, meine Arbeit in der Schriftentauschkultur der späten 1990er-Jahre zu etablieren. Als ich später unter dem Namen Typodermic veröffentlichte, wurde Larabiefont zu einer Familie mit Condensed, Bold Condensed, Expanded und Bold Expanded sowie jeweils passenden Kursiven erweitert. Dabei blieb Regular kostenlos, während die anderen Schnitte verkauft wurden.

Das Design entstand aus meinem Interesse an der damaligen Hightech-Beschriftung. Eines seiner markanten Merkmale war ein achteckiges D, das James Arboghast vorgeschlagen hatte. Larabiefont blieb auf Latein beschränkt und wurde nie um andere Schriftsysteme erweitert. Am 9. Juni 2021 veröffentlichte ich Version 4.0, die veraltete Zeichen entfernte, Konturen verfeinerte und die vertikalen Metriken für Kompatibilität mit moderner Software anpasste. Das war ihre letzte Aktualisierung.

Larabiefont war nicht mit bemerkenswerten Projekten verbunden, führte aber zu abgeleiteten Arbeiten. Cuomotype basierte direkt auf ihr, und ich entwickelte auch die Morsecode-Schrift Radios in Motion als Ableger.

Laserjerks



Ich veröffentlichte Laserjerks am 3. Juli 2006 als kostenpflichtige Schrift. Sie begann als Blend-Experiment in FontLab, das Elemente zweier früherer Designs kombinierte: Kleptocracy und Tank. Das automatische Mischen erzeugte chaotische Konturen, und ich verbrachte Zeit damit, sie zu bereinigen und zu einem halbwegs schlüssigen Design zu ordnen. Das Ergebnis war eine Displayschrift mit industrieller Geometrie und scharfen Kanten für experimentelle Anwendungen. Sie bestand aus einem einzigen Schnitt und unterstützte erweitertes Latein.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Laserjerks für bessere Kompatibilität. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt, umgekehrte Anführungszeichen korrigiert und Prime-Zeichen an den Unicode-Positionen 2032 und 2033 hinzugefügt. Außerdem gab ich dem kleinen ð einen richtigen Querstrich und passte die vertikalen Metriken für einheitliches Verhalten in verschiedenen Browsern an. Das war die einzige Aktualisierung, die die Schrift erhalten hat.

Laserjerks wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, spiegelt aber eine Phase meines Arbeitsprozesses wider, in der ich digitale Werkzeuge zu unerwarteten Ergebnissen treiben und diese anschließend zu brauchbaren Schriften verfeinern wollte.

Lerku



Als ich Lerku am 7. November 2006 veröffentlichte, ließ ich mich von Morris Fuller Bentons Bold Antique inspirieren. Ich mochte diese Schrift sehr und wollte auf ihrer Grundlage etwas Vergnügliches schaffen. Sie hat OpenType-Ligaturen für abwechslungsreiche Buchstabenpaare. Im Juni 2021 verpasste ich Lerku eine kleine Überholung. Ich entfernte einige veraltete Zeichen und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität in verschiedenen Browsern an. Viel mehr gibt es zu Lerku eigentlich nicht zu sagen. Es ist ein einfaches Konzept, umgesetzt auf eine Weise, die Designer hoffentlich nützlich finden und mit der sie gern arbeiten.

Lesser Concern



Ich veröffentlichte Lesser Concern am 11. Mai 1999. Das Design entstand, indem ich die Konturstriche meiner Schrift Kleptocracy nahm und darauf einen Schreibfeder-Effekt anwendete. Das Ergebnis war eine aufrechte, unverbundene Schreibschrift mit schräg angelegter Strichmodulation. Anders als herkömmlichen Schreibschriften fehlte ihr ein natürliches Gefühl von Fluss. Der Name hatte keine bestimmte Bedeutung oder Verbindung zum Design.

Ursprünglich vertrieb ich Lesser Concern mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Let’s Eat



Ich veröffentlichte Let’s Eat am 5. Oktober 1997. Das Design entstand durch Änderungen an meiner Schrift Fragile Bombers. Ich wandte Photoshops Prägeeffekt an, um Reflexionen zu simulieren, und fügte anschließend von Hand mit einem Grafiktablett weitere Glanzlichter hinzu. Das Ergebnis war ein schmales Design mit engen Buchstabenformen und glänzendem Erscheinungsbild. Der Name entstand, als jemand „Let’s eat“ sagte, während ich über einen Namen für die Schrift nachdachte.

Ursprünglich vertrieb ich Let’s Eat mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Letter Set



Ich stellte Letter Set am 6. April 1999 vor. Das Design basierte auf einem Satz Keramikbuchstaben, den ich bei einem Garagenverkauf in Mississauga gefunden hatte. Ursprünglich hatten Amateurfilmer diese Buchstaben in den 1960er-Jahren für Titel und Filmcredits verwendet. Ich scannte sie mit einem Flachbettscanner, wandte digitale Effekte an und ließ die Ergebnisse automatisch nachzeichnen. Ich ließ die Formen bewusst unverfeinert, um ihr schroffes Erscheinungsbild zu bewahren. Der Name war eine wörtliche Beschreibung und zugleich ein Wortspiel mit „Letraset“.

Ursprünglich vertrieb ich Letter Set mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Lewinsky



Ich veröffentlichte Lewinsky am 21. März 1998. Sie war eine Techno-Schrift ausschließlich aus Kleinbuchstaben, beeinflusst von der Snowboard-Ästhetik der späten 1990er-Jahre. Das Design enthielt horizontale Linien durch die Mitte der Buchstaben, wobei Abstände und Ausrichtung Schwierigkeiten bereiteten.

Ich benannte die Schrift während des Clinton-Lewinsky-Skandals, wollte den Namen aber ohne Bezug zu den Ereignissen selbst verwenden. Kurz nach der Veröffentlichung sah ich sie auf dem Sweatshirt eines Snowboarders, bin ihr seitdem jedoch selten begegnet. Ursprünglich vertrieb ich Lewinsky mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Libel Suit



Ich veröffentlichte Libel Suit am 26. September 1999. Das Design entstand aus der Untersuchung des Westinghouse-Schriftzugs, den Paul Rand 1960 gestaltet hatte, besonders des markanten W. Ich verwendete eine modulare Konstruktion mit ungewöhnlichen Details wie einem kleinen g, das von der Konvention abwich, und

diagonal abgeschnittenen Strichenden. Die erste Veröffentlichung bestand aus Regular, den ich für kommerzielle Nutzung kostenlos anbot.

2005 bereinigte ich die Konturen, doch die große Änderung kam 2012, als ich die Familie neu aufbaute. Damals erweiterte ich sie auf sechs Strichstärken mit Kursiven, ergänzte Unterstützung für Griechisch und Kyrillisch und führte OpenType-Funktionen wie Ordinalzeichen, Brüche und stilistische Alternativen ein. Außerdem fügte ich ein alternatives g hinzu, das den modularen Eindruck abschwächte. Die zusätzlichen Schnitte wurden verkauft, während Regular kostenlos blieb.

Am 12. Mai 2021 verfeinerte ich Libel Suit, indem ich veraltete Zeichen entfernte, Anführungszeichen korrigierte und die Abstände der Guillemets anpasste. Am 19. November 2024 ordnete Version 7.2 die Namen der Strichstärken neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Diese Aktualisierung korrigierte auch die Daten zu den Strichstärkewerten, damit die Schriften in Menüs richtig sortiert wurden.

Libel Suit erschien gelegentlich in Projekten, besonders im Spiel Terrance the Flying Eyeball von 2014. Obwohl sie nicht weithin bekannt ist, bleibt sie eine meiner umfangreicheren Familien und verbindet Einflüsse der Unternehmensgestaltung aus der Mitte des 20. Jahrhunderts mit späteren technischen Verfeinerungen.

Ligurino



Ich veröffentlichte Ligurino am 9. März 2005 als kostenpflichtige serifenlose Familie. Damals wollte ich mich nach Jahren mit exzentrischeren Designs an etwas bewusst Zurückhaltendem versuchen. Die erste Veröffentlichung umfasste Regular, Italic, Bold, Condensed und einen einzelnen Outline-Schnitt ausschließlich mit Großbuchstaben. Anders als viele meiner anderen Familien aus dieser Zeit stellte Ligurino Klarheit und Kontrolle über das Experimentieren.

Mit der Zeit wuchs die Familie auf sechs Strichstärken in drei Breiten — Condensed, Semi-Condensed und Normal — mit jeweils passenden Kursiven, ergänzt durch den Outline-Schnitt aus der ursprünglichen Veröffentlichung. Ich fügte außerdem eine stilistische OpenType-Alternative für das große Q und eine Bruchfunktion hinzu. Das Design blieb auf Latein basiert und wurde nie um andere Schriftsysteme erweitert.

Am 12. November 2024 veröffentlichte ich Version 3.1. Diese Aktualisierung ordnete die Benennung der Strichstärken neu: Extra-Light wurde zu Thin, Light zu Extra-Light und Book zu Light. Ich änderte auch die interne Namenskonvention, sodass die Strichstärke vor der Breite steht, etwa „Extra-Bold Condensed Italic“, um die Organisation in Schriftmenüs zu verbessern. Das war bislang die letzte Überarbeitung von Ligurino.

Liliput Steps



Ich veröffentlichte Liliput Steps am 26. August 1999. Es war eine Pixelschrift, inspiriert von Earthbound, in Japan als Mother 2 bekannt, obwohl ich die Reihe damals noch gar nicht gespielt hatte. Der Name stammte von einer Höhle nahe Happy Happy Village namens Lilliput Steps, dem zweiten Heiligtum im Spiel, das von Mondo Mole bewacht wird. Sie war eine von zwei Schriften mit Earthbound-Bezug, die ich entwarf; die andere war Orange Kid.

Liliput Steps bestand immer aus einem einzigen Schriftschnitt und unterstützte nur den lateinischen Grundzeichensatz. Anders als viele meiner anderen kostenlosen Schriften aus dieser Zeit erhielt sie in den 2010er-Jahren nie eine Erweiterung des lateinischen Zeichensatzes. Sie enthielt auch nie Kursive oder OpenType-Funktionen. Die Schrift war immer kostenlos für kommerzielle Nutzung, und am 1. November 2022 machte ich sie gemeinfrei.

Sie wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, steht für mich aber für ein frühes Experiment darin, die Ästhetik von Videospielen in Schriftgestaltung zu übersetzen. Nachdem ich später endlich die Mother-Reihe durchgespielt hatte, wurde sie zu einer persönlichen Verbindung mit einer Spielwelt, die ich sehr schätzen lernte.

Lineavec



Ich veröffentlichte Lineavec am 13. Juli 2006 als kostenpflichtige Schrift. Das Design war von Vektor-Arcadespielen, Laserstrahlen und Leiterbahnen auf Platinen beeinflusst. Ich bezog mich nicht auf einen bestimmten Vectorbeam-Titel, wollte aber, dass die Buchstabenformen die Ästhetik jener Zeit aufgriffen; der Name selbst ist ein Kofferwort aus „line“ und „vector“. Sie entstand als einzelner Schnitt und unterstützte erweitertes Latein. Am 10. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, umgekehrte Anführungszeichen korrigierte und die vertikalen Metriken für einheitliches Verhalten in verschiedenen Browsern anpasste. Das war die letzte Überarbeitung. Lineavec war nicht mit bemerkenswerten Projekten oder Medien verbunden, bleibt aber ein Beispiel für meine Experimente mit geometrischen Strukturen und von Arcadespielen inspirierter Abstraktion.

Linefeed



Ich veröffentlichte Linefeed am 5. Januar 2006 als kostenpflichtige Schrift. Sie war von den Ausgaben der Computer-Banddrucker der 1960er- und 1970er-Jahre inspiriert, die Endlospapier verwendeten und ein markantes nichtproportionales Schriftbild erzeugten. Als Vorlage betrachtete ich alte Abonnementetiketten, die mit Banddruckern gedruckt worden waren. Sie lieferten die Großbuchstaben, während ich mir die Kleinbuchstaben ausdenken

musste, da die ursprünglichen Maschinen keine verwendeten. Ich ergänzte Satzzeichen und Akzente, damit die Schrift in modernen Zusammenhängen funktionieren konnte.

Linefeed entstand als einzelner Schnitt und unterstützte erweitertes Latein. Sie enthielt weder Kursive noch OpenType-Funktionen wie Brüche oder Ligaturen. Am 16. Februar 2012 verbesserte ich die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen verschiedenen Programmen. Weitere Überarbeitungen gab es nicht.

Linefeed wurde nicht in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber eine meiner Erkundungen, wie sich veraltete Maschinenbeschriftung für digitale Nutzung anpassen lässt.

Living by Numbers



Ich veröffentlichte Living by Numbers am 2. Februar 1998. Das Design basierte nicht auf einer bestimmten Schrift, sondern auf der Idee eines zackigen, unregelmäßigen Stils. Die Buchstabenformen waren stachelig und uneben, mit nervösen, zittrigen Konturen, die der Schrift einen energiegeladenen Charakter gaben. Der Name stammt vom Song „Living by Numbers“ der New-Wave-Band New Musik.

Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich Living by Numbers für gemeinfrei.

Llandru



Ich veröffentlichte Llandru am 23. Juni 2005 als kostenpflichtige Schrift. Das Design war von älterer Computerhardware wie Disketten und Zip-Laufwerken beeinflusst, mit eckigen Formen und mechanischem Charakter. Der Name stammt aus einem Star-Trek-Bezug, dem Computersystem „Landru“ in der Episode The Return of the Archons. Llandru bestand immer aus einem einzigen Schnitt und unterstützte erweitertes Latein.

Die Schrift enthielt stilistische Alternativen mit gefüllten Punzen, aber keine weiteren OpenType-Funktionen. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, um überholte und veraltete Zeichen zu entfernen, die stilistischen Alternativen zu verfeinern und die vertikalen Metriken für einheitliches Verhalten in verschiedenen Browsern anzupassen. Das war die einzige Aktualisierung.

Llandru wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, steht aber für mein damaliges Interesse, retro-technische Motive in brauchbare Displaytypografie zu übertragen.

Lockergnome

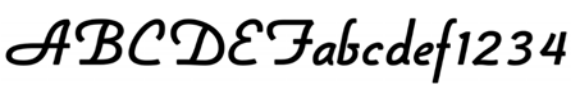


Ich veröffentlichte Lockergnome am 20. Dezember 1997. Die Schrift begann als Antwort auf eine Anfrage von Chris Pirillo, dem Gründer von LockerGnome, Inc. und Moderator von TechTVs Call for Help. Er bat mich, nach seiner Beschreibung eine individuelle Schrift zu

erstellen, doch der Entwurf, den ich schickte, entsprach nicht seinen Erwartungen, und die Zusammenarbeit endete. Statt die Arbeit zu verwerfen, verfeinerte ich den Entwurf und veröffentlichte ihn unter dem Namen Lockergnome.

Die Schrift hatte einen Cartoon-Look und wurde im Lauf der Zeit in Cartoons, Büchern und Videospielen verwendet. Ich aktualisierte sie regelmäßig durch Verbesserungen an Kurven, Akzenten und Symbolen, wobei das Design der ursprünglichen Veröffentlichung nahe geblieben ist. Anfangs vertrieb ich Lockergnome mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Lonsdale



Ich veröffentlichte Lonsdale am 17. Mai 2006 als kostenpflichtige Schrift. Sie begann als Teil meiner Arbeit an Cinecav, einem Projekt, das ich 2005 mit David Delp entwickelte, um nach neuen FCC-Vorschriften Schriften für zuschaltbare Untertitel auf Fernsehgeräten und Set-Top-Boxen zu erstellen. Lonsdale war eine unverbundene Schreibschrift, beeinflusst von Emil Hirts Parkway Script von 1964. Ich wollte einige ihrer fließenden Eigenschaften einfangen und ihr zugleich einen technischeren Charakter geben.

Beim Testen wurde klar, dass Lonsdale für zuschaltbare Untertitel ungeeignet war. Die Kleinbuchstabenformen waren zu unkonventionell und bereiteten Probleme bei der Lesbarkeit, während die Großbuchstaben für längere Texte ausschließlich in Versalien zu breit und zu verziert waren. Ich beschloss, sie nicht für

Cinecav zu verwenden, sah aber Potenzial als eigenständiges Design. Der Name stammt von Lonsdale Quay in North Vancouver, wo ich damals lebte.

Lonsdale bestand immer aus einem einzigen Schnitt und unterstützte erweitertes Latein. Ihre einzigen OpenType-Ergänzungen waren Ligaturen, die der Schreibschrift ein natürlicheres Erscheinungsbild geben sollten. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Anführungszeichen, passte die vertikalen Metriken an und verfeinerte die Konturen. Sie wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, spiegelt aber meinen Versuch wider, Schreibschriftformen mit einer technischen Ästhetik zu verbinden.

Lucky Ape



Ich veröffentlichte Lucky Ape am 27. Oktober 1997. Die Schrift war von meinen Erfahrungen bei der Arbeit an einem Lotteriestand in Oakville, Ontario, inspiriert. Ich wollte ein Design schaffen, das den Walzen eines Spielautomaten ähnelte. Dafür scannte und zeichnete ich eine Clarendon-Schrift aus einem Katalog nach und ergänzte Symbole, die häufig mit Spielautomaten verbunden werden, etwa Kirschen und Zitronen. Der Name bezog sich darauf, wie Glücksspielgeräte Zufall und Psychologie ausnutzen.

Ursprünglich vertrieb ich Lucky Ape mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Lunasol



Ich stellte Lunasol am 26. März 1997 vor. Das Design war von der zweifach gestreiften Beschriftung auf den Trikots der Toronto Blue Jays beeinflusst. Ich entwickelte eine futuristische Schrift mit eckigen Formen und parallelen Streifen durch die Buchstaben. Nach der Fertigstellung überschrieb ich versehentlich die fertige Version samt Sicherungskopien, also erstellte ich die Schrift von Grund auf neu. Der Name kombiniert „luna“ (Mond) und „sol“ (Sonne) und wurde wegen seines Science-Fiction-Klangs gewählt.

Am 14. April 1997 veröffentlichte ich zwei verwandte Varianten: Lunaurora, die eine Hintergrundebene ergänzte, und Lunasequent, die das Streifenmuster zu verbreiterten Formen streckte. 2016 vereinte ich die drei Designs unter dem Namen Lunasol, übernahm Aurora und Sequence als Schnitte und ergänzte eine weitere Hintergrundebene, um das Schichten von Farben zu vereinfachen. Ursprünglich vertrieb ich Lunasol mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Madawaska



Ich veröffentlichte Madawaska am 9. Oktober 2008 als kostenpflichtige Schrift. Sie war eine Slab-Serif-Familie mit eigenwilligen Kleinbuchstabenformen, die ihr einen leicht rauen,

handgemachten Charakter gaben. Der Name stammt vom Madawaska River, an den ich mich aus meiner Kindheit in Ontario erinnerte.

Die Familie war umfangreich, mit acht Strichstärken und Kursiven sowie eigenen Kapitälchenschnitten. Gleichzeitig veröffentlichte ich zwei strukturierte Varianten, Madawaska Jeans und Madawaska River. Sie verwendeten OpenType-Ligaturen, um wiederholte Texturen zu minimieren, und für zusätzliche Flexibilität ergänzte ich Mediävalziffern. Der Zeichensatz umfasste erweitertes Latein, aber weder Kyrillisch noch Griechisch.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die Brüche, verfeinerte die Konturen und passte die Metriken an. Später, am 13. November 2024, führte Version 1.2 eine neue Benennung der Strichstärken für größere Klarheit ein und modernisierte die Namenskonvention für Kapitälchenschnitte. Trotz ihres Umfangs wurde Madawaska nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, spiegelt aber mein damaliges Interesse am Aufbau größerer, vielseitigerer Familien wider.

Mahavishnu



Ich veröffentlichte Mahavishnu am 1. März 2006, direkt inspiriert von der Beschriftung auf den psychedelischen Plattencovern des Mahavishnu Orchestra. Ich erfand den Stil nicht — ich leitete ihn aus diesen Albumformen ab —, wollte aber diesen fließenden, organischen Look in einer digitalen Schrift einfangen. Das Design

betont die Wechselwirkung benachbarter Buchstaben und erzeugt einen Rhythmus, der ebenso ruhige Betrachtung wie stilistischen Schwung nahelegt.

Obwohl es im ursprünglichen Artwork Beispiele für Kleinbuchstaben gab, harmonierten sie nicht mit den Großbuchstaben. Ich behielt Mahavishnu als reines Versaldesign bei, sodass die Formen ihre Wirkung ohne Kompromisse bewahren konnten. Damals stellte ich mir vor, sie könnte im Modebranding eine Zukunft haben, wo ausdrucksstarke Displaybeschriftung oft gefragt war. Bemerkenswerte Einsätze kamen jedoch nie zustande.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Mahavishnu, um sie an moderne Standards anzupassen. Ich ersetzte umgekehrte linke Anführungszeichen durch Standardformen, ließ die ältere Form aber über Unicode zugänglich, verfeinerte Konturen zur Behebung kleinerer Probleme, passte die vertikalen Metriken für Kompatibilität in verschiedenen Browsern an und gestaltete das Ø neu. Die Schrift bleibt kostenpflichtig.

Mai Tai



Ich veröffentlichte Mai Tai am 3. November 1998. Die Schrift entstand als Bitmap-Design, das ich später automatisch in Vektorformen nachzeichnen ließ. Das Ergebnis hatte kompakte, kastenartige Buchstabenformen und eine sehr geringe x-Höhe. Diese Eigenschaften schränkten ihre Lesbarkeit ein, besonders bei kleineren Größen.

Ursprünglich vertrieb ich Mai Tai mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mail Ray Stuff



Ich veröffentlichte Mail Ray Stuff am 5. Juli 1999. Das Design war vom visuellen Stil der Menudo-Plattencover aus den 1980er-Jahren beeinflusst. Ich wollte eine Schrift mit organischen Buchstabenformen schaffen, die locker und verspielt wirkte. Den Namen „Mail Ray Stuff“ wählte ich damals schnell; er hatte keine besondere Verbindung zum Design.

Ursprünglich vertrieb ich Mail Ray Stuff mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Später wurde sie für Comic-Soundeffekte in der englischen Übersetzung der Manga-Reihe One Piece verwendet. Im April 2024 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Malache Crunch



Ich veröffentlichte Malache Crunch am 8. September 1998. Das Design basierte auf meiner Schrift Budmo: Ich isolierte ihr Punktmuster und wandte einen kräftigen Kontureffekt an, wodurch Buchstaben aus kleinen Ringen entstanden. Das Erscheinungsbild erinnerte an Ketten oder Lochverstärkungsringe. Der Name stammt aus einer Episode der vierten Staffel von Happy Days, in der die

Malachi-Brüder eine Demolition-Derby-Taktik namens „Malachi Crunch“ verwendeten. Bei der Veröffentlichung der Schrift schrieb ich den Namen fälschlich als „Malache“.

Ursprünglich vertrieb ich Malache Crunch mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Manbow



Ich stellte Manbow am 29. Oktober 2014 vor. Sie begann mit der Skizze eines „B“ mit einer dekorativen Schleife, die mich an raffinierte Schleifen erinnerte, die ich in den dünnen Strichen von Art-déco-Schriften gesehen hatte. Dieses kleine Detail gab die Richtung vor, und ich entwickelte den Rest des Alphabets zu einer geometrischen Displayschrift mit starken Art-déco-Einflüssen.

Zunächst war ich nicht überzeugt, dass sich das Design von bestehenden Art-déco-Schriften abhob. Um es unverwechselbarer zu machen, führte ich Streifen ein, die die Proportionen der dicken Striche bestimmten. Manbow wuchs zu einem Schichtsystem mit vollflächigen, transparenten, gestreiften, gepunkteten und mit Rastermustern versehenen Varianten. Einige konnten eigenständig verwendet werden, andere waren für mehrfarbige Kompositionen aus mehreren Ebenen gedacht. Außerdem gestaltete ich Versionen, die Kontur- und Fülltexturen kombinierten, sodass Nutzer verschiedene Ansätze mischen konnten. In manchen Fällen ließen sich sogar die eigenständigen Texturen über kombinierte Schnitte legen, um komplexere Effekte zu erzeugen.

Der Name stammt von Space Manbow, einem horizontal scrollenden Shooter, den Konami 1989 veröffentlichte. Es gibt keine thematische Verbindung zwischen dem Spiel und der Schrift — mir gefiel einfach der Klang des Namens, und ich fand ihn passend. Manbow war stets als Displayschrift gedacht, und ich sah sie nie in bemerkenswerten Projekten. Zunächst erschien sie mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung; im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mango



Ich veröffentlichte Mango am 24. November 2006. Anders als viele meiner früheren Schriften wurde sie ursprünglich verkauft statt kostenlos verteilt, abgesehen von einer begrenzten kostenlosen Veröffentlichung der Ebene Mango Scribble. Ich entwickelte das Design, indem ich mit einem Sharpie freihändig auf dem Kopf stehende Buchstaben zeichnete, wodurch unregelmäßige, unbeholfene Formen entstanden. Dann druckte ich die Buchstaben in hellem Cyan aus, kritzelte darüber und ergänzte eine Füllebene, um einen Marker-Effekt mit aufgeblähten Buchstaben zu erzeugen. Die Schrift bestand aus mehreren Ebenen, wobei die Kritzelebene das zentrale Merkmal war.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Mango, entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte die Kurvenkonturen und vergrößerte einige Formen. Im November 2022 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Map of You



Ich stellte Map of You am 5. April 1999 vor. Die Schrift begann mit einer Konzeptzeichnung für das Logo eines Online-Mehrspieler-Clans. Die Idee deutete einen Science-Fiction-Tribal-Stil an, lieferte aber nur wenige Zeichen, also erweiterte ich das Design zu einem vollständigen Alphabet. Das Ergebnis war eine experimentelle Displayschrift mit kantigen, stilisierten Formen. Der Name stammt vom Song „Map of You“ der New-Wave-Band New Musik.

Ursprünglich vertrieb ich Map of You mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Maqui

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Maqui am 10. Dezember 2009. Mein Ziel war eine Schrift, die die Klischees futuristischer Schriften vermied und dennoch modern und industriell wirkte. Von Anfang an entstand sie als kompakte Familie für Überschriften. Ihr markantestes Merkmal ist die Spitzenform in Zeichen wie dem „A“, die ich auf Bildern klassischer gotischer Bögen aufbaute. Es ist kein streng gleichseitiger Bogen, doch die Form übernimmt dessen aufwärtsstrebende Bewegung und Verdichtung, die zugleich Platz sparte.

Das Design war für Displayanwendungen gedacht, besonders für Überschriften, wo die schmalen Proportionen und scharfen Details auffallen konnten. Alle Strichstärken erschienen gleich zu Beginn und wurden nicht später ergänzt, da ich von Anfang an den gesamten Umfang für hierarchische Gestaltung anbieten wollte. Ich sah Maqui nie in bemerkenswerten Projekten, doch sie blieb als kostenpflichtige Schrift erhältlich.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Maqui, um sie an technische Erwartungen anzupassen. Ich entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte die Konturen, verbesserte Auslassungs- und Anführungszeichen und erweiterte die OpenType-Brüche. Später, am 13. November 2024, ordnete Version 1.2 die Namen der Strichstärken neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Diese Umbenennung verdeutlichte die Struktur der Familie, ohne ihren visuellen Charakter zu verändern.

Marianas



Ich veröffentlichte Marianas am 13. Juli 2006 für ein Videospiel über den Luftkrieg im Pazifik, in dem sie als Teil der Gestaltung innerhalb des Spiels verwendet wurde. Mein Ziel war, die elegante Geometrie des Art déco der 1920er-Jahre mit der zweckorientierten Ästhetik militärischer Beschriftung der 1940er-Jahre zu verbinden. Statt die Eleganz zu betonen, die Art déco oft prägt, verringerte ich den Kontrast zwischen dicken und dünnen Strichen und ersetzte anmutige Punzen durch grobe, rechteckige. Selbst Details wie die Strichstärken im „N“ wurden bewusst unbeholfen gestaltet, was der Schrift einen hausgemachten Charakter gab, als hätte ein unerfahrener Designer sie gezeichnet.

Das Ergebnis verband Art-déco-Struktur mit Funktionalität aus Kriegszeiten, ohne Ornament und näher an einer brutalistischen Interpretation des Stils. Sie war speziell für das Spiel konzipiert, das sie begleitete, und nicht als allgemeine Displayschrift. Außerhalb dieses Zusammenhangs habe ich sie nie in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Am 18. Juni 2021 überarbeitete ich Marianas für bessere Leistung und Kompatibilität. Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Abstandsprobleme und passte die Metriken an, ohne die visuelle Identität zu verändern. In den 2020er-Jahren änderte ich die Präsentation von Marianas: Ursprünglich hatte ich sie als Schrift zum Thema Zweiter Weltkrieg positioniert, doch ich überdachte diesen Ansatz, weil das Design tatsächlich keine authentische Beschriftung aus Kriegszeiten widerspiegelte. Ich stellte sie stattdessen eher unter das Thema tropischer Inseln, das besser zu ihrem lockeren, grob behauenen Look passte. Sie bleibt kostenpflichtig.

Marion

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Marion am 25. Januar 2006 als Übergangsantiqua mit Merkmalen des 19. Jahrhunderts. Sie war nicht aus historischen Quellen kopiert, doch ich ließ mich vom Charakter älterer Bleisatzschriften beeinflussen. Eines ihrer markanten Merkmale ist die Form von Klauenhammerserifen, am deutlichsten an der oberen rechten Serife des großen „S“, wo ich eine leichte konvexe Kurve statt einer herkömmlichen senkrechten oder schrägen Serife verwendete. Diese Form gab ihr einen stumpfen, werkzeugartigen Charakter. Die

Familie passte neben Schriften wie Baskerville und New Caledonia in die neoklassizistische Tradition, doch ich gab ihr eine schwerere, eigenwilligere Ausführung.

Das Projekt wurde durch praktische Nutzung geprägt, nicht durch Experimente. Roxio lizenzierte Marion noch während ihrer Entwicklung für DVD-Authoring-Software und beauftragte verzierte Ligaturen, die meiner Ansicht nach der Schrift schadeten. Sie waren eine einmalige Sonderanfertigung für diese Software, und rückblickend bedaure ich, sie nicht aus der Typodermic-Veröffentlichung entfernt zu haben. 2011 lizenzierte Apple Marion für iOS und einige Mac-Anwendungen. Durch diese Vereinbarung wurde ihre Sprachunterstützung um Griechisch und Kyrillisch erweitert. Sie war bis 2019 in iOS enthalten und bleibt in macOS, ist dort aber verborgen, bis Dokumente sie aufrufen. Bevor Apple sie aufnahm, waren die Verkäufe minimal; seitdem verkauft sie sich stetig, wahrscheinlich wegen der Unterstützung älterer Dokumente.

Die Familie begann mit Regular, Italic und Bold. In den späten 2010er-Jahren kam Bold Italic hinzu, und im Lauf der Jahre verfeinerte ich Abstände, Kerning und internationale Zeichenunterstützung. Am 2. Juni 2023 korrigierte ich eine Unstimmigkeit in der PANOSE-Tabelle, die Installationsprobleme unter macOS verursachte. Es stellte sich heraus, dass das Problem mit der versteckten Systemkopie von Marion zusammenhing, die Konflikte auslöste, wenn Nutzer sie installieren wollten. Die Lösung bestand darin, die interne Benennung in Marion Standard zu ändern. Die Schrift wird weiterhin kommerziell vertrieben.

Markerfield



Ich veröffentlichte Markerfield am 12. April 2010. Mein Ziel war, die Textur von Whiteboard-Markern zu simulieren: die quietschenden, ungleichmäßigen Striche, die auf einer glatten Oberfläche auffallen. Meine ersten Versuche, direkt auf glattem Material zu zeichnen, funktionierten nicht; die Striche waren zu uneinheitlich. Stattdessen zeichnete ich die Buchstaben mit einem Marker auf Schreibpapier und scannte sie. Danach baute ich in Photoshop eine Schlierenebene auf, die ich mit rauen Texturen und Filmkorn mischte, um den Charakter der Markerrückstände auf der Oberfläche einzufangen. Das Ergebnis wurde bereinigt und zu einer digitalen Schrift zusammengesetzt.

Die Texturen waren so gestaltet, dass sie auch bei der Verkleinerung auf kleinere Displaygrößen funktionierten. Bei sehr großen Größen treten die automatisch nachgezeichneten Vektorformen jedoch deutlicher hervor und wirken weniger überzeugend. Markerfield war stets für Displayanwendungen gedacht, besonders dort, wo ein Punkt betont oder die Aufmerksamkeit auf eine Idee gelenkt werden sollte. Ich sah sie nie in bemerkenswerten Projekten, halte sie aber weiterhin für eine ziemlich getreue digitale Annäherung an Whiteboard-Handschrift.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Markerfield, um sie technisch auf aktuellem Stand zu halten. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen, verfeinerte die Metriken und erweiterte die Unterstützung für OpenType-Brüche. Die Schrift bleibt kostenpflichtig.

Marquee Moon



Ich veröffentlichte Marquee Moon am 9. Juni 1997. Das Design begann mit einem experimentellen Konzept für den Buchstaben N und entwickelte sich zu einer von Compacta beeinflussten Schrift. Ihre Hauptmerkmale waren schmale Proportionen und zwei Streifen durch die Buchstaben. Einheitliche Ecken innerhalb dieser Streifenstruktur zu erzeugen, erwies sich damals als technisch schwierig.

In den 2010er-Jahren aktualisierte ich die Schrift, um Vektorfehler und Ausrichtungsprobleme zu korrigieren, wobei das Gesamtdesign unverändert blieb. Der Name stammt vom Song „Marquee Moon“ der Band Television. Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich Marquee Moon für gemeinfrei.

Massive Retaliation



Ich veröffentlichte Massive Retaliation am 21. Oktober 1997. Das Design verband Jugendstilelemente mit kantigen Formen aus der Techno-Typografie. Sie war als Displayschrift gedacht, die stilistische Trends der späten 1990er-Jahre widerspiegelte. In der frühen Version verwendete die Schrift alternative Formen an den Groß- und Kleinbuchstabenpositionen, doch ich entfernte diese Eigenschaft später, weil sie die Nutzung erschwerte. Der Name stammt vom Song „Massive Retaliation“ der britischen Band Sigue Sigue Sputnik.

Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich Massive Retaliation für gemeinfrei.

Maychurch



Ich veröffentlichte Maychurch am 6. Mai 2005. Die Idee entstand aus einer Mischung architektonischer Einflüsse und typografischer Rationalisierung. Ich wollte eine Displayschrift für Projekte mit einem formalen oder architektonischen Thema schaffen. Die Großbuchstaben basierten auf Marion, mit überlagerten Konstruktionslinien, die den Eindruck einer technischen Zeichnung vermittelten. Diese Linien waren nicht ornamental; sie sollten die lange Tradition von Versuchen nachahmen, römische Großbuchstaben mit Geometrie zu rationalisieren.

Der scheinbare Konstruktionslook verbindet Maychurch mit einer Reihe von Theoretikern wie Albrecht Dürer in seiner Unterweisung der Messung von 1525, Geoffroy Torys Champ Fleury von 1529 und noch früheren Arbeiten wie Felice Felicianos Alphabetum Romanum von 1463. Diese Systeme waren keine echten Gestaltungsmethoden, sondern Rekonstruktionen, die Buchstabenformen oft zu geometrischen Kompromissen zwangen. Ich sehe sie als eine Art typografische Alchemie: den Versuch, Formen eine Ordnung aufzuerlegen, die historisch mit Hand und Auge statt mit Zirkel und Lineal entwickelt wurden.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Maychurch für bessere technische Kompatibilität. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen, passte die vertikalen Metriken für einheitliches Verhalten in verschiedenen

Browsern an und verfeinerte die Konturen, um Kurvenfehler zu korrigieren, die in manchen Anwendungen Probleme verursachten. Die Schrift bleibt kostenpflichtig.

Mecheria



Ich veröffentlichte Mecheria am 26. Mai 2005. Sie war eine verbundene Schreibschrift, lose inspiriert von Amanda, einer Schrift von 1939. Mein Ansatz war keine getreue Wiederbelebung, sondern eine Neuinterpretation. Ich zeichnete einen sauberen Scan von Amanda mit geraden Linien nach und wählte diese Methode bewusst, um einen zerknitterten Scherenschnitteffekt zu erzeugen. Das Ergebnis war eine Schreibschrift mit kantigen Verbindungen und Schwüngen, die ihr eine ungewöhnliche, beinahe fragile Textur gaben.

Das Design war für dekorative Displayanwendungen gedacht, nicht für Text. Kurz nach der Veröffentlichung kontaktierte mich Canada Type und wies darauf hin, dass sie kürzlich ihre eigene Amanda-Wiederbelebung veröffentlicht hatten. Ihre Version war eine saubere Reproduktion, meine eine Interpretation. Von Kopieren konnte keine Rede sein — wir arbeiteten beide nach demselben allgemein verfügbaren Muster —, doch es zeigte, wie mehrere Designer aus derselben Quelle auf ähnliche Ideen kommen können. Eine Zeit lang erwähnte ich in meinem Werbematerial, dass diejenigen, die eine getreue Wiederbelebung suchten, ihre Version ansehen sollten, während meine eine alternative Interpretation darstellte.

Mecheria erhielt nach ihrer Veröffentlichung keine technischen Aktualisierungen. Sie bleibt eine kostenpflichtige Schrift und wurde nicht für gemeinfrei erklärt.

Meloche



Ich veröffentlichte Meloche am 25. Oktober 2007, nachdem ich französische Beschilderung und Groteskschriften des späten 19. Jahrhunderts untersucht hatte. Was mich interessierte, war die Strichmodulation — das Verhältnis dicker und dünner Striche —, die bei serifenlosen Groteskschriften nicht üblich ist, auf handgemalten Schildern aber oft vorkam. Ich betonte diese Eigenschaft und ergänzte geschlossene Kurven und schräge Strichenden, was dem Design mehr Wärme gab als eine strenge Wiederbelebung. Von Anfang an war Meloche für Displayanwendungen und Text in größeren Schriftgraden gedacht.

Als Anspielung auf das französische Thema fügte ich Fleurs-de-lys-Symbole hinzu. Sie waren eher ein Marketingmittel als eine ernsthafte funktionale Ergänzung, ähnlich wie viele Designer Absatzzeichen oder Zeigehände als Verkaufsargumente aufnehmen. Die Familie hatte ursprünglich drei Schnitte mit Unterstützung für erweitertes Latein, aber keine Kursive. Sie enthielt OpenType-Funktionen wie Mediävalziffern und ein alternatives „Q“, aber keine Kurzcodes für die Lilienzeichen. Am 31. März 2016 erweiterte ich die Familie auf sieben Strichstärken mit Kursiven, ergänzte die Sprachunterstützung um Vietnamesisch, Griechisch und Kyrillisch und fügte aktualisierte Währungs-, Satz- und Mathematikzeichen hinzu. Meloche Book, später in Meloche Light umbenannt, erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung.

Meloche wurde auch zur Grundlage meiner Schrift Moja. Am 13. November 2024 ordnete Version 2.1 die Namen der Strichstärken neu: Extra-Light wurde zu Thin, Light zu Extra-Light und Book zu Light, um die Abstufung im System zu verdeutlichen. Abgesehen von dieser Aktualisierung blieb das Design beständig, und die Familie ist weiterhin überwiegend kostenpflichtig.

Meloriac



Ich veröffentlichte Meloriac am 8. März 2007, nachdem ich in einem Unterhaltungsmagazin aus Vancouver eine experimentelle Unicase-Bearbeitung von Avant Garde Gothic gesehen hatte. Das brachte mich auf die Idee, eine geometrische serifenlose Schrift bei Strichstärke und Proportionen bis an die Grenze zu treiben. Ich wollte sehen, wie viel Masse die Buchstaben vertrugen, bevor die Formen zusammenbrachen. Das „S“ war am schwierigsten; sein zentraler Strich ließ sich nur bis zu einem gewissen Punkt verdicken, bevor die Kurven zusammenfielen.

Meloriac ist keine strenge Unicase-Schrift, sondern etwas dazwischen. Nur das kleine „e“ nahm ich bewusst als Kleinbuchstabenform auf, während der Rest des Alphabets Großbuchstabenmodellen folgte. Ich zog die Abstände und das Kerning enger, um einen Charakter der 1970er-Jahre zu betonen. Sie war vollständig als Displayschrift gedacht, nicht für Text.

Ich fügte auch Katakana hinzu, wobei sich meine Unerfahrenheit mit Japanisch in strukturellen Ungenauigkeiten zeigte. Als reine Kana-Schrift hatte sie wenig praktischen Nutzen. Später ergänzte ich Griechisch und Kyrillisch, was ihre Einsatzmöglichkeiten erweiterte.

Meloriac wurde in informellen Zusammenhängen beliebt und häufig für Vorschaubilder von YouTube-Videos verwendet, was ihr unerwartete Sichtbarkeit verschaffte.

Im Mai 2021 aktualisierte ich die Schrift, verfeinerte OpenType-Funktionen und entfernte veraltete Zeichen. Sie bleibt kostenpflichtig.

Meposa



Ich veröffentlichte Meposa am 27. März 2007. Sie leitete sich von meinem früheren Design Sui Generis ab, obwohl außer der Grundstruktur von b, d, p und q nur sehr wenig übernommen wurde. Von diesem Ausgangspunkt entwickelte ich ein neues System mit schwereren Strichen und dekorativen Oberflächen. Das Ergebnis war eine Displayschrift für Plakate und andere großformatige Anwendungen.

Meposas markantestes Merkmal war ihr Ligaturensystem. Ich schuf verbundene Formen nicht nur als Experiment, sondern bewusst als Marketingaufhänger, der der Schrift einen modularen, konstruierten Charakter gab. Obwohl sie visuell mit Sui Generis verwandt blieb, führten Strichstärke, Rhythmus und Textur sie in eine andere Richtung.

Meposa fand nie bemerkenswerte Verbreitung, blieb aber Teil meines Katalogs. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie für technische Einheitlichkeit, entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte die Konturen und verbesserte die Unterstützung für OpenType-Funktionen. Sie bleibt kostenpflichtig.

Mesmerize



Ich stellte Mesmerize am 29. November 2014 vor. Sie war mein zweiter Versuch, Interpolation richtig einzusetzen, nach einem früheren Versuch mit Kingsbridge. Bis dahin hatte ich die Mischung von Strichstärken manuell mit Tabellen und Berechnungen ausgearbeitet. Bei Mesmerize nutzte ich Interpolationsachsen, um eine große Familie zu erzeugen. FontLab 5 machte den Prozess schwierig — mittlere Strichstärken verhielten sich oft unvorhersehbar —, doch es war ein wichtiger Fortschritt in meinem Arbeitsablauf.

Die Inspiration kam von der geometrischen serifenlosen Beschriftung auf Monopoly-Spielbrettern, besonders davon, wie Buchstaben wie A, M, N, V und W mit scharfen Spitzen auf die Grundlinie oder die Versalhöhenlinie trafen. Ich übernahm dieses Detail in das Design, was ihm einen Retrocharakter gab. Mesmerize war als Displayschrift für Schilder und Plakate gedacht, nicht für längere Texte. Von Anfang an umfasste die Familie acht Strichstärken, fünf Breiten und Kursive und war damit eine meiner größten Veröffentlichungen.

Obwohl ich sie nie in bemerkenswerten Projekten gesehen hatte, wurde Mesmerize zur Grundlage der Schrift Canada 150, die 2015 für das Logo zum 150-jährigen Bestehen Kanadas angepasst wurde. Dieses Projekt vergrößerte ihre Reichweite weit über meine anfänglichen Erwartungen hinaus. Im April 2024 erklärte ich Mesmerize für gemeinfrei. Wegen ihres Umfangs veröffentlichte ich keine neuen Aktualisierungen — die Menge an wiederholter Arbeit

zur Änderung aller Schnitte wäre zu groß gewesen. Die gemeinfreie Veröffentlichung war einfach eine Neulizenzierung und keine technische Überarbeitung.

Metal Lord



Ich veröffentlichte Metal Lord am 17. Juli 1996. Das Design basierte direkt auf dem Iron-Maiden-Logo, das seinerseits aus einer älteren Schrift hervorgegangen war, die ich damals noch nicht identifiziert hatte. Meine erste Version enthielt nur die im Logo sichtbaren Buchstaben. Als durch Entdeckungen von Fans und Archivmaterial mehr Informationen auftauchten, erweiterte und veränderte ich die Schrift zu einem vollständigen Zeichensatz.

Eine ungewöhnliche Ergänzung war ein kleines Schreibschrift-„s“, das in einem Iron-Maiden-Kalender von 1988 vorkam. Ich nahm es als stilistische OpenType-Alternative in Metal Lord auf, statt es in den Standardsatz einzubauen. Die Schrift war speziell als Heavy-Metal-Displayschrift gedacht, nicht als allgemeines gotisches Design, und ihre Verbindung zur Identität von Iron Maiden bestimmte ihren Platz in meinem Katalog.

Nach der Veröffentlichung wiesen mich Fans auf weitere Einsätze der ursprünglichen Schrift hin, etwa ein Plakat von 1976 für *The Man Who Fell to Earth* und ein Taschenbuchcover von 1979. Der tatsächliche Designer der Quellschrift bleibt jedoch unbekannt. Ich sah Metal Lord nie außerhalb von Iron-Maiden-Merchandise und ihrer offiziellen Website, doch es war bemerkenswert, meine Rekonstruktion Jahrzehnte nach dem ersten Auftauchen des Logos in ihrem Branding zu sehen.

Im April 2024 erklärte ich Metal Lord für gemeinfrei. Das war eine Neulizenzierung und keine Aktualisierung — das Design selbst blieb seit meinen Erweiterungen Jahre zuvor unverändert. Anfang 2025 zeichnete ich ein Videointerview mit dem bekannten Iron-Maiden-Enthusiasten Ben Mistri auf, der eine ausführliche Geschichte des Logos vorbereitet und die ursprüngliche Schriftquelle enthüllen wird, wenn seine Forschung veröffentlicht wird. Im September 2025 waren diese Informationen noch nicht veröffentlicht.

Mexcellent



Ich veröffentlichte Mexcellent am 2. April 2000. Sie war eine direkte Hommage an die visuelle Identität der Olympischen Spiele 1968 in Mexiko-Stadt, gestaltet von Lance Wyman und Eduardo Terrazas. Ihr dreiliniger Streifenaufbau war eine eindrucksvolle Verbindung mexikanischer Kulturmotive mit Op-Art, und ich wollte etwas von diesem Geist in digitaler Form einfangen. Meine Version war geometrisch nicht so präzise wie das Original, trug aber dieselbe rhythmische Streifenenergie in sich. Mexcellent war ausschließlich als Displayschrift gedacht.

Anfangs veröffentlichte ich den regulären Schnitt und eine „3D“-Version mit Schlagschatten mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Später ergänzte ich optionale, kostenpflichtige Farbebenen, die mehrfarbige Effekte erleichterten. Diese Ebenen waren eine Bequemlichkeit und keine Notwendigkeit, da jeder die kostenlose Version in Konturen umwandeln und die Streifen von Hand einfärben konnte. Deshalb habe ich Mexcellent immer hauptsächlich als kostenlose Schrift betrachtet.

Sie wurde im Musikdesign etwas sichtbar: The Black Angels verwendeten sie auf ihrem Album Passover von 2006, und Pelican Club zeigte sie auf dem Cover ihrer Single Laura Call Me Up von 2024. Am 14. November 2024 veröffentlichte ich Version 4.1, die das Namenssystem für bessere plattformübergreifende Kompatibilität verfeinerte und die Linienstärke im regulären Schnitt für bessere Balance und Einheitlichkeit innerhalb der Familie anpasste.

Mikadan



Ich veröffentlichte Mikadan am 13. April 2006 als Auftragsarbeit für BioWares Dragon-Age-Reihe. Die Herausforderung bestand darin, mittelalterliche Atmosphäre mit moderner Lesbarkeit auszubalancieren. Ich untersuchte Muster von Stephenson Blakes Verona, William Dana Orcutts Humanistic und Morris Fuller Bentons Motto und übernahm aus allen drei Ideen zu Proportionen, Serifenformen und Strichlogik. Das Ergebnis war eine von gebrochenen Schriften beeinflusste Schrift, die mittelalterliche Fantasy vermittelte und zugleich auf einem Fernsehbildschirm klar blieb.

BioWare wünschte dekorative Alternativen, also schuf ich einen Satz Initial-Großbuchstaben, um das Fantasy-Szenario zu verstärken. Mikadan war speziell für die Verwendung im Spiel gedacht, nicht für Druckmaterial. Außerhalb von Dragon Age erschien sie später im Spiel *Kingdom Come: Deliverance* von 2018 und auf dem Cover von Ann Sheltons Buch *worm, root, wort… & bane* von 2024.

2021 überarbeitete ich Mikadan, um sie technisch auf aktuellem Stand zu halten. Ich entfernte veraltete Zeichen, verfeinerte OpenType-Funktionen, passte das Kerning an, gestaltete kyrillische Formen neu und korrigierte Anführungszeichen. Diese Änderungen bewahrten ihr Erscheinungsbild und verbesserten zugleich die Nutzbarkeit. Mikadan bleibt kostenpflichtig.

Milibus



Ich veröffentlichte Milibus am 9. August 2006, in einer Phase, in der DIN und ihre Varianten in Benutzeroberflächen und im Branding weit verbreitet wurden. Statt diesem Vorbild eng zu folgen, wollte ich etwas Nostalgie der 1980er-Jahre hinzufügen. Ich blickte auf Plotterschriften mit niedriger Auflösung und Computerbeschriftung zurück und übernahm einige ihrer Eigenschaften in ein Grundgerüst im DIN-Stil. Das markanteste Merkmal war ein „A“ mit geraden Seiten, aufgebaut wie der Umriss eines Hauses mit senkrechten Kanten und spitzem Dach. Es griff die Einschränkungen älterer digitaler Beschriftungssysteme auf und gab der Familie zugleich eine eigene Identität.

Milibus sollte sowohl für Displayanwendungen als auch für Text funktionieren. Die Struktur übernahm DINs zweckorientierte Klarheit, führte aber dezente Eigenheiten ein, die sie ausdrucksstärker machten, besonders bei größeren Größen. Ich sah sie nie in bemerkenswerten Projekten, doch sie bleibt eines meiner Experimente, technische Präzision mit digitalen Retro-Bezugspunkten zu verbinden.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Milibus für Kompatibilität mit modernen Standards. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen, beseitigte unnötige Ligaturen und verfeinerte Unstimmigkeiten in Konturen und Metriken. Diese Änderungen verbesserten die Nutzbarkeit, ohne den Charakter des Designs zu verändern. Milibus bleibt kostenpflichtig.

Minicomputer



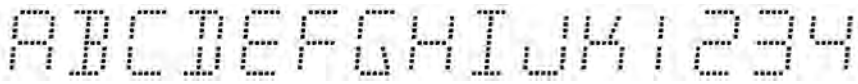
Ich veröffentlichte Minicomputer am 5. Mai 2017. Sie entstand aus meinem Interesse an Techno-Schriften der 1960er-Jahre, die Anleihen bei MICR-Beschriftung machten, etwa Data ’70 und Westminster. Diese Schriften waren meist als Kuriositäten oder Symbole veralteter Technik behandelt worden, doch ich wollte zeigen, wie man sie als stilvolle Displayschriften neu betrachten konnte. Ziel war, ihr modisches Potenzial hervorzuheben und ihnen einen zeitgenössischen Zusammenhang zu geben, statt sie als Relikte zu behandeln.

Das Design war rein für Displayanwendungen gedacht. Die Kleinbuchstaben folgten einer vorhersehbareren Strichlogik, was der Lesbarkeit half, doch viele Glyphen mussten einzeln gelöst werden. Besonders schwierig waren die griechischen Kleinbuchstaben, da sich ihre organischeren Formen gegen die Übertragung in die mechanische Logik des Systems sträubten.

Obwohl ich sie nie in bemerkenswerten Projekten gesehen habe, war Minicomputer mein Versuch, dieses Genre als mehr als eine Kuriosität zu positionieren und zu zeigen, wie es auch im modernen Design visuelle Stärke vermitteln konnte. Im Mai 2024 aktualisierte

ich die Familie für technische Kompatibilität, verfeinerte Konturen, aktualisierte die vertikalen Metriken, korrigierte Anführungszeichen und erweiterte OpenType-Funktionen. Sie bleibt kostenpflichtig.

Minisystem



Ich veröffentlichte Minisystem am 20. September 2004. Sie basierte direkt auf den segmentierten Fluoreszenzanzeigen einer Technics-Minikomponentenanlage, die ich in den 1990er-Jahren besaß. Dieser Anzeigestil war nicht exklusiv für Technics; ähnliche Versionen kamen damals bei vielen Marken der Unterhaltungselektronik vor. Ich wollte diese Ästhetik in einer digitalen Schrift festhalten, als Aufzeichnung einer Zeit, in der Stereo-Minikomponentenanlagen als kompakte, futuristische Technik galten.

Das Design war ausschließlich für Displayanwendungen gedacht. Da es auf einem Segmentsystem basierte, war die Konstruktion unkompliziert: Ich zeichnete eine einzige Glyphe mit allen aktivierten Segmenten, kopierte sie über das ganze Alphabet und entfernte dann die jeweils unpassenden Segmente. So konnte die Familie die Logik segmentierter Anzeigen nachahmen, ohne komplexe Konturen zu benötigen.

Ich sah Minisystem nie in bemerkenswerten Projekten, hielt sie aber für eine getreue Momentaufnahme eines Stils, der schnell veraltete. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei, im bestehenden Zustand neu lizenziert und ohne technische Aktualisierungen.

Minya



Ich veröffentlichte Minya am 10. Juni 1996. Sie entstand aus einer Marker-Kritzelei, die ich jahrelang für familiäre Grußkarten und Geschenkanhänger verwendet hatte. Der Prozess war bewusst roh: Ich zeichnete die Buchstaben von Hand, scannte sie mit einem Flachbettscanner und ließ sie dann ohne viel Bereinigung automatisch nachzeichnen. Das Ergebnis bewahrte den spontanen, ungleichmäßigen Charakter der Markerstriche. Minya war nie als ausgefeiltes kommerzielles Projekt gedacht; sie war eher eine spielerische Übung, entstanden aus einem Stil, den ich schon lange beiläufig gezeichnet hatte.

Was offenbar Anklang fand, war die Verbindung eines verspielten, spontanen Looks mit der Struktur einer Schreibmaschinenschrift. Diese Kombination gab ihr einen eigenwilligen Reiz, den ich nicht erwartet hatte. Obwohl sie weit verbreitet war, erinnere ich mich an keine bestimmten bemerkenswerten Projekte, in denen sie vorkam. Nachdem ich Minya Nouvelle entwickelt hatte, die zur verfeinerten Nachfolgerin wurde, hatte Minya keine Priorität mehr.

Im August 2020 erklärte ich Minya für gemeinfrei. Das war eine einfache Neulizenzierung ohne technische Aktualisierungen; sie blieb so, wie sie seit der ursprünglichen Veröffentlichung gewesen war.

Minya Nouvelle



Ich veröffentlichte Minya Nouvelle am 25. Januar 2000 als Überarbeitung meiner früheren Schrift Minya. Während Minya schnell aus Markerzeichnungen und Scans entstanden war, wollte ich dieser Version eine einheitlichere Strichlogik und eine sauberere digitale Grundlage geben. Ich baute sie auf einem Grafiktablett von Grund auf neu auf, sodass ich die Formen verfeinern und zugleich den verspielten Charakter bewahren konnte, der das Original reizvoll machte.

Anders als Minya, die rein als Kuriosität gedacht war, sollte Minya Nouvelle sowohl für Displayanwendungen als auch für Text funktionieren. Ich erweiterte sie auf vier Schnitte: Regular, Italic, Bold und Bold-Italic. Die ersten fetten Versionen entstanden mit einem einfachen Fettfilter in FontLab. Das war zwar schnell, die Ergebnisse waren aber grob. Später zeichnete und korrigierte ich diese Strichstärken neu, um sie an den Rest der Familie anzugleichen.

Im Lauf der Zeit wurde Minya Nouvelle regelmäßig in Kinderpublikationen verwendet, unter anderem in Robert Munschs Get Me Another One von 2018. Am 25. November 2022 aktualisierte ich die Familie, um die vertikalen Metriken anzupassen und das Abschneiden von Akzenten zu verhindern; ansonsten blieb das Design stabil. Im April 2024 erklärte ich Minya Nouvelle für gemeinfrei und veröffentlichte sie im bestehenden Zustand ohne weitere Überarbeitungen. Sie sollte nicht mit Ahmad Jamaludins Schrift Minya verwechselt werden, die 2024 erschien.

Misadventures



Ich veröffentlichte Misadventures am 10. November 2009. Sie war eine Auftragsarbeit für ein PlayStation-3-Actionspiel, an dessen Titel ich mich allerdings nicht mehr erinnere. Der Kunde wünschte eine Schrift, die an Actionfilm-Beschriftung erinnerte, also gestaltete ich sie als fette Kapitälchenfamilie mit zusätzlichen ausgestellten Strichen, um die digitalen Kanten abzumildern und ihr einen filmischen Charakter zu geben. Der Stil sollte der Typografie ähneln, die oft mit Filmplakaten und Spieltiteln verbunden wird.

Das Design fand außerhalb des ursprünglichen Auftrags keine Verwendung, doch ich pflegte es weiter. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, um bestimmte Details zu verfeinern: Das Auslassungszeichen wurde schmaler, überflüssige „fi“- und „fl“-Ligaturen wurden entfernt und Prime-Zeichen hinzugefügt. Weitere strukturelle Änderungen gab es nicht. Misadventures blieb kostenpflichtig.

Misirlou



Ich stellte Misirlou am 20. Juli 2000 vor. Das Design war von Mike Daines’ Letraset-Schriften Sunshine und Moonshine von 1971 beeinflusst. Sunshine hatte hohle Buchstaben mit einem hellen gerasterten Schlagschatten, während Moonshine den Ansatz umkehrte: vollflächige Buchstaben mit hohlen Schatten. Misirlou führte diese Ideen in einer Schrift ausschließlich aus

Kleinbuchstaben ohne Punzen weiter, die die damaligen Retrostile widerspiegelte. Der Name stammt vom Surf-Rock-Song „Misirlou“ von Dick Dale and the Del-Tones.

Ursprünglich vertrieb ich Misirlou mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mississauga



Ich veröffentlichte Mississauga am 17. Juni 1999. Das Design leitete sich von meiner Schrift Credit ab, die ich für einen experimentelleren Stil veränderte. Ich benannte sie nach Mississauga, der Stadt, in der ich damals lebte.

Ursprünglich vertrieb ich Mississauga mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mister Firley



Ich veröffentlichte Mister Firley am 30. November 1997. Das Design verband mehrere Einflüsse: den mit Beschriftung der 1970er-Jahre verbundenen Unicase-Stil, übertriebene Strichkontraste, die an psychedelische Formen erinnerten, und weichkantige, quadratische Formen aus der Techno-Typografie der 1990er-Jahre. Das Ergebnis war eine Displayschrift, die die Gestaltungstrends ihrer Zeit

widerspiegelte. Der Name bezog sich auf die Figur Mister Furley aus der Fernsehserie Three's Company; bei der Benennung der Schrift riet ich die Schreibweise.

Ursprünglich vertrieb ich Mister Firley mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mitigate



Ich veröffentlichte Mitigate am 20. März 2012. Die Idee war, mir eine Schreibmaschinenschrift vorzustellen, die schmaler als Pica (10 Zeichen pro Zoll) oder Elite (12 Zeichen pro Zoll) war. Das Design verengte die Proportionen, behielt aber genug Details für die Lesbarkeit. Manche Buchstaben, etwa das „k", wurden zu gebogenen Formen, um Breite zu sparen, und „M" und „W" erhielten verkürzte Mittelpartien. Das kleine „m" verlor seine mittlere Serife. Diese Anpassungen ließen Mitigate weniger horizontalen Platz einnehmen, während sie weiterhin wie eine Schreibmaschinenschrift wirkte.

Ich gestaltete sie mit abgenutzten Schnitten, um mechanische Spuren zu simulieren: verschlissene Farbbänder, ungleichmäßige Anschläge und rauen Druck. Das machte sie für Retro-Zusammenhänge nützlich, in denen ein Schreibmaschinenlook gefragt, der horizontale Platz aber begrenzt war. Sie war nie für zeitgenössische redaktionelle Arbeit gedacht, sondern für Projekte, die einen verdichteten, analogen Charakter suchten.

Am 14. November 2024 aktualisierte ich Mitigate, bereinigte die Vektoren, ordnete die Strichstärken neu und verfeinerte Abstände und Kerning. Die Familie blieb visuell beständig, wurde aber technisch zuverlässiger. Sie wird weiterhin kostenpflichtig vertrieben.

Mixolydian



Ich veröffentlichte Mixolydian am 20. Februar 2012. Das Design basierte auf amerikanischen Traditionen industrieller Beschriftung, etwa den Standardalphabeten der Federal Highway Administration und Zeichenschablonen, die sich von bekannteren europäischen Vorbildern wie DIN unterschieden. Ich wollte die schlichten, zweckorientierten Eigenschaften dieser US-Quellen erkunden und sie als Grundlage einer textorientierten serifenlosen Schrift behandeln, statt ausschließlich als Displaymaterial.

Der Name stammt aus der Musiktheorie. Ich beschäftigte mich damals mit musikalischen Modi, und „Mixolydian“ gefiel mir wegen seines Klangs und Rhythmus. Die Familie wurde für Text- und Displayanwendungen gezeichnet, mit Proportionen, die bei unterschiedlichen Größen funktionieren konnten. Außerdem erschien eine Ergänzung namens Mixolydian Titling, ein reiner Versalschnitt mit kostenloser Desktop-Lizenz. Strukturell entsprach er der Hauptfamilie und unterschied sich nur durch die Groß- und Kleinschreibung.

Ich habe Mixolydian nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Am 25. November 2024 aktualisierte ich die Familie, verfeinerte Kurven, ordnete die Namen der Strichstärken neu und verbesserte

die vertikalen Metriken. Das Kerndesign blieb gleich, doch die Familie wurde einheitlicher und leichter zu verwenden. Mixolydian bleibt kostenpflichtig, während Titling weiterhin kostenlos ist.

Mlurmlry



Ich veröffentlichte Mlurmlry am 5. Mai 1997. Das Design begann als Änderung an Neuropol: Ich verengte die Formen und zeichnete sie von Hand nach, wodurch unregelmäßige Konturen entstanden. Das Ergebnis war eine experimentelle Displayschrift mit verzerrtem Erscheinungsbild. Der Name war absichtlich schwer auszusprechen und wurde wegen seines abstrakten Charakters gewählt.

Ursprünglich vertrieb ich Mlurmlry mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Mob Concrete



Ich veröffentlichte Mob Concrete am 4. Februar 1999. Das Design leitete sich von Vibrocentric ab, die ihrerseits eine verbreiterte Version von Hemi Head war. Mob Concrete übertrieb diese schweren Formen noch weiter und erzeugte einen rauen, blockartigen Stil.

Der Name stammt aus einer David-Letterman-Nummer über die Liedzeile „We built this city on rock and roll“, umgedeutet zu „We built this city on mob concrete“. Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich Mob Concrete für gemeinfrei.

Mochon



Ich veröffentlichte Mochon am 11. November 2015. Die Schrift basierte auf der Handbeschriftung von Donald Mochon, einem ehemaligen Dekan der School of Architecture am RPI, dessen Arbeiten mit Fettstift Kontrolle und Unregelmäßigkeit auf markante Weise verbanden. Ein Fan schickte mir Scans seiner Beschriftung, und die Textur und der Rhythmus der Formen beeindruckten mich. Da die Muster in Größe und Auflösung uneinheitlich waren, beschloss ich, mein eigenes System aufzubauen, statt sie direkt nachzuzeichnen.

Um den Effekt einzufangen, arbeitete ich mit Mitsubishi-Dermatograph-Fettstiften und zeichnete jeden Buchstaben etwa fünfundzwanzig Mal, bis ich drei Varianten fand, die den rohen Charakter bewahrten und dennoch als Schrift zusammenpassten. Anschließend verwendete ich eine OpenType-Funktion für kontextabhängige Alternativen, um die Varianten zu mischen, sodass wiederholte Buchstaben nicht identisch aussahen. Das Ergebnis war als Displayschrift gedacht, wobei ich mir auch einen Einsatz in Comic-Sprechblasen vorstellen konnte, wo ein lockerer, handgemachter Charakter passend war.

Als kleine Hommage an Donald Mochon nahm ich sein Vogelmaskottchen auf, das ich nachzeichnete und als dekorative Glyphe ergänzte. Mochon wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, war für mich aber eine Würdigung eines Designers, dessen Beschriftung einen starken Eindruck hinterließ. Sie bleibt kostenpflichtig.

Model Worker



Ich veröffentlichte Model Worker am 9. August 1997. Ich schuf das Design mit einer beschädigten Speedball-Tauchfeder, die ich mit einer Zange veränderte. Beim Schreiben auf gewöhnlichem Druckerpapier entstanden raue, unregelmäßige Striche, weil die Feder die Papierfasern zerriss und die Tinte ungleichmäßig einsickerte. Ich scannte die Ergebnisse und ließ sie automatisch nachzeichnen, um daraus die Schrift zu erzeugen. Der Name stammt vom Song „Model Worker“ von Magazine.

Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich Model Worker für gemeinfrei.

Moja



Ich veröffentlichte Moja am 23. August 2009. Anders als die meisten meiner früheren Schriften wurde sie ursprünglich verkauft statt kostenlos verteilt. Ich entwickelte sie durch Anpassung meines

Meloche-Designs und Anwendung eines fellartigen Textureffekts. Dabei erzeugte ich Texturen mit spezialisierter Software, setzte die Ergebnisse in Photoshop zusammen und ließ die Zeichen anschließend automatisch als Vektorformen nachzeichnen. Der Name stammt von einem japanischen Wort für eine bestimmte Art von Haar.

Im Juni 2021 aktualisierte ich Moja, entfernte veraltete Zeichen, behob Unstimmigkeiten und vergrößerte die Zeichen um etwa zwanzig Prozent. Im November 2022 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Mold Papa



Ich stellte Mold Papa am 14. April 1999 vor. Die Schrift leitete sich von Soul Mama ab, einem serifenlosen Design mit Konturen und Schlagschatten, und von ihrer vereinfachten Ergänzung Soul Papa. Mold Papa war eine verzerrte Variante von Soul Papa, entstanden als eigenes Formexperiment.

Ursprünglich vertrieb ich Mold Papa mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Monofonto



Ich veröffentlichte Monofonto am 11. November 1999. Sie war als nichtproportionale Schrift für Bildschirme gestaltet, mit Bell Centennial als Haupteinfluss. Ich übernahm deren tiefe Tintenfallen, kompakte Abstände und schmale Proportionen und passte sie an ein digitales System mit einheitlichen Dickten an. Damals waren Tintenfallen auch in digitalen Arbeiten ein reizvolles Stilmerkmal, und ich wollte sehen, wie sie sich in einem Design mit gleichen Zeichenbreiten verhielten.

Die Schrift wurde unerwartet bekannt, nachdem sie über Monotype für Bethesdas Fallout-Reihe lizenziert worden war. Ich war an dieser Vereinbarung nicht direkt beteiligt, sodass ihr Auftauchen in den Spielen für mich eine Überraschung war. Im Lauf der Zeit wuchs die Familie über den ursprünglichen regulären Schnitt hinaus, doch diese Version blieb mit einer kostenlosen Lizenz erhältlich.

Am 18. Juni 2021 überarbeitete ich Monofonto, um die übertriebenen Tintenfallen zu reduzieren und sie an aktuelle Vorlieben anzupassen. Im folgenden Jahr, am 25. November 2022, aktualisierte ich sie erneut, gestaltete die Null neu und beseitigte die verbleibenden Tintenfallen in der ganzen Familie. Diese Aktualisierung führte auch Unterstützung für Griechisch, Kyrillisch und Vietnamesisch ein. Monofonto bleibt kostenpflichtig, wobei der reguläre Schnitt weiterhin kostenlos erhältlich ist.

Montebaldo



Ich veröffentlichte Montebaldo am 27. Mai 2024. Sie war mein Versuch einer inversen Slab-Serif, jener Kategorie, in der die Serifen schwerer als die Stämme sind. Historisch sind diese Designs mit French Clarendon oder Italienne-Schriften verbunden, die im späten 19. Jahrhundert populär wurden und dann in der psychedelischen Szene der 1960er-Jahre wieder auftauchten. Albumcover wie Headquarters von The Monkees oder Artwork aus Yellow Submarine zeigten, wie diese Stile in flüchtige Erzeugnisse der Popkultur gelangten. Ich wollte diese Geschichte würdigen, ohne die üblichen „Cowboy“- oder „Zirkus“-Assoziationen zu betonen.

Dafür reduzierte ich bestimmte ornamentale Merkmale, etwa indem ich ein eingerolltes Ende am R vermied und ein vereinfachtes kleines a verwendete. Meine wichtigsten Vorlagen stammten aus dem Katalog von Photo-Lettering Inc. von 1973, der viele wenig bekannte schmale Slab-Serif-Designs enthielt, die eher europäisch als nach Western wirkten. Die Familie entstand mit acht Schnitten von ultradünn bis schwer. Einheitliche, auf Radien basierende Kurven über so viele Strichstärken hinweg zu verwalten, erforderte viel Handarbeit; ich füllte Seiten mit Berechnungen, damit die Geometrie von einem Master zum nächsten stimmig blieb.

Montebaldo war für modeorientierte Displayanwendungen gedacht, fand seit der Veröffentlichung aber keine bemerkenswerte Verbreitung. Trotz enttäuschender Verkäufe sehe ich sie als sorgfältige Erkundung dessen, wie Italienne-Formen in einem modernen Zusammenhang neu betrachtet werden können.

Moon Cresta



Ich veröffentlichte Moon Cresta am 5. April 2012. Sie begann als freie Interpretation von Frederic Goudys Sans, doch ich vereinfachte die Struktur und rundete die Enden ab, um ihren Charakter abzumildern. Das Ergebnis war weniger kantig und zugänglicher als Goudys Original. Ich wollte einer frühen serifenlosen Schrift, die sonst streng wirken könnte, einen ruhigeren, anpassungsfähigeren Charakter geben.

Die Schrift sollte sowohl für Text- als auch für Displayanwendungen funktionieren. Zunächst veröffentlichte ich nur einen einzelnen regulären Schnitt. Im Februar 2022 erweiterte ich die Familie auf die Schnitte Light, Light Italic, Regular und Italic. Dieselbe Aktualisierung korrigierte auch Anführungszeichen, ergänzte Brüche, verfeinerte Satzzeichen und entfernte veraltete Zeichen, um sie technisch auf aktuellem Stand zu halten.

Der Name stammt vom Arcadespiel Moon Cresta von 1980. Ich wählte ihn spielerisch, da ich einen altmodisch oder historisch klingenden Titel vermeiden wollte. Moon Cresta wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber kostenpflichtig erhältlich.

Motorcade



Ich veröffentlichte Motorcade am 23. September 1997. Das Design begann als Anpassung meiner Schrift Inflammable Age, die ich in Lightwave 3D zu einem blockartigen, dreidimensionalen Stil überarbeitete. Das Ergebnis ähnelte Beschriftungen aus Rennsportgrafiken der 1960er-Jahre, mit einem kräftigen, kontrastreichen 3D-Effekt.

Ursprünglich vertrieb ich Motorcade mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Movatif



Ich veröffentlichte Movatif am 29. April 2009. Sie war im Wesentlichen eine Änderung von Coolvetica, angepasst an den Trend der späten 2000er-Jahre zu geometrischen serifenlosen Schriften mit engen Abständen und aggressiven schrägen Ligaturen. Damals bemerkte ich, dass viele Designer Schriften wie Avant Garde Gothic von Hand anpassten, um gewinkelte Buchstabenpaare zu übertreiben. Also baute ich eine Familie, die diesen Effekt von Anfang an mitbrachte.

Movatif war rein als Displayschrift gedacht. Die Familie umfasste sieben Strichstärken, aber keine Kursive. Stattdessen konzentrierte ich mich auf Ligaturen und schuf eine breite Auswahl schräger

Buchstabenpaare, die die geometrische Konstruktion verstärkten. Das gab der Schrift einen stärker modeorientierten Charakter und spiegelte wider, wie Designer damals schärferen, stilisierten Formen nachjagten.

Die Familie fand keine bemerkenswerte Verbreitung, doch am 25. November 2024 überarbeitete ich sie, um die Namen ihrer Strichstärken an den Rest meines Katalogs anzugleichen. Diese Aktualisierung veränderte das Design selbst nicht. Movatif bleibt kostenpflichtig.

Mufferaw



Ich veröffentlichte Mufferaw am 7. April 2003. Sie begann als Auftrag eines deutschen Comicteams, das mich um eine eigene Schrift für seinen Webcomic bat. Ich lieferte ein Design, das meiner Ansicht nach ihren Bedürfnissen entsprach, doch es wurde abgelehnt. Statt die Arbeit zu verwerfen, behielt ich sie und gab ihr einen Namen mit Bezug zu meinen Wurzeln im Ottawa Valley. Der Name stammt von Joseph Montferrand, vor Ort als Big Joe Mufferaw bekannt, einem frankokanadischen Volkshelden, der in Geschichten von Bernie Bedore und einem Song von Stompin' Tom Connors gefeiert wird.

Die Familie umfasste zwei Strichstärken, drei Breiten, Kursive und Konturschnitte, alle aus der Comicbeschriftung abgeleitet. Seit der Veröffentlichung wurde der reguläre Schnitt von Mufferaw kostenlos angeboten, während die erweiterte Familie kommerziell verkauft wurde. Dieses Verhältnis von kostenloser und kostenpflichtiger Verbreitung half ihr, weiter zu zirkulieren, als es sonst vielleicht der Fall gewesen wäre.

Mufferaw erhielt am 25. Mai 2021 eine technische Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, Kurvenunregelmäßigkeiten korrigierte und die Abstände des Auslassungszeichens anpasste. Eine weitere Überarbeitung am 13. November 2024 modernisierte die internen Namenstabellen für Softwarekompatibilität, verfeinerte die Konturen erneut und ergänzte ein Paragrafenzeichen (§). Sie wird weiterhin nach demselben kostenlosen und kostenpflichtigen Modell vertrieben.

Naftalene



Ich veröffentlichte Naftalene am 11. März 1998. Das Design basierte auf einer Beschriftung auf einer Zwiebelkiste. Ein Schriftenthusiast schickte mir ein Bild, und ich übertrug den kantigen Stil in eine digitale Schrift. Ich sah sie als Übertragung architektonischen Brutalismus in typografische Form. Der Name war ein Wortspiel mit NAFTA, das damals mit Agrarhandel verbunden war, insbesondere dem Transport von Zwiebeln.

Ursprünglich vertrieb ich Naftalene mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Nagomi



Ich veröffentlichte Nagomi am 18. Oktober 2006. Der Name bedeutet auf Japanisch „Ruhe“, und ich wollte diese Stimmung in einer Pinsel-Displayschrift einfangen. Meine Frau Chikako malte die Hiragana und Katakana, die ich scannte und digitalisierte. Ich stilisierte die Striche leicht, behielt die Gesamtstruktur aber bei. Für das lateinische Alphabet zeichnete ich einen Zeichensatz, der zur Stimmung der Kana passte, damit beide Systeme visuell zusammen funktionieren konnten.

Sie war als Displayschrift für eine ruhige Atmosphäre gedacht. Ursprünglich nahm ich Hiragana und Katakana auf, ließ Kanji aber weg, was ihren Nutzen als japanische Schrift begrenzte. Der lateinische Zeichensatz war vor allem für die Verbindung mit den Kana gedacht, nicht als eigenständiges System.

Nagomi erhielt am 25. Juni 2021 eine technische Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, die vertikalen Metriken anpasste und die Brüche verbesserte. Am 15. November 2024 erweiterte Version 2.103 den Zeichensatz um Kreuzzeichen (†) und Paragrafenzeichen (§). Sie erschien bislang in keinen bemerkenswerten Projekten, bleibt aber kostenpflichtig erhältlich.

Naked Power

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Naked Power am 8. Juni 2010. Die Schrift war direkt von Morris Fuller Bentons Eagle Bold von 1934 inspiriert, die ursprünglich für das Blue-Eagle-Logo der National Recovery Administration geschaffen und später häufig auf Regierungsplakaten verwendet wurde. Eagle Bold gelangte auch in die Popkultur und erschien auf David Bowies „Heroes“-Cover und Michael Jacksons „Moonwalker“. Statt einer strengen Wiederbelebung gestaltete ich Naked Power mit Schwerpunkt auf der Lesbarkeit der Kleinbuchstaben; die Großbuchstaben wurden so geformt, dass sie diese unterstützten. Während Eagle Bold zu Displayanwendungen ausschließlich in Versalien tendierte, wollte ich eine Schrift, die sowohl in Text- als auch in Displayzusammenhängen funktionierte.

Damals dominierten geometrische serifenlose Schriften das Design, und ich fand, der Trend hatte seine Zeit bereits überschritten. Naked Power war mein Versuch einer Alternative: weiterhin stilisiert, aber bodenständiger, mit Strichstärken von Hairline bis Bold. Ich wollte eine zeitgenössische Option bieten, die etwas Vintagecharakter bewahrte und zugleich praktischere Textnutzung ermöglichte.

Die Schrift wurde am 15. November 2024 aktualisiert, als die Namen der Strichstärken neu geordnet wurden, um ihre relativen Positionen im System besser widerzuspiegeln. Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Naked Power wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber kostenpflichtig erhältlich.

Nasal



Ich veröffentlichte Nasal am 14. September 1997. Sie leitete sich von Nasalization ab, mit einem Unschärfeeffekt für weichere Konturen. Nasal erschien wenige Wochen nach Nasalization.

Ursprünglich vertrieb ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich Nasal für gemeinfrei.

Nasalization



Ich veröffentlichte Nasalization am 12. Mai 1997. Das Design begann als Weiterentwicklung der drei Buchstaben aus NASAs „Worm“-Logo. Ich zeichnete die ursprünglichen Formen nicht direkt nach, sondern nach Augenmaß und erweiterte das System zu einem vollständigen Alphabet. Die erste Version enthielt nur Großbuchstaben. Später baute ich die Familie mit Kleinbuchstaben neu auf, was ihr mehr Flexibilität gab; in kurzen Textabschnitten kann die Schrift inzwischen über ihre ursprüngliche Displayabsicht hinaus funktionieren.

In den frühen Jahren fügte ich Kontur-, 3D- und abgenutzte Schnitte hinzu, entfernte sie aber bis zu den 2010er-Jahren wieder. Diese Entscheidung markierte einen Wandel meiner Haltung: Die Extras waren hinzugefügt worden, um die Familie größer aussehen zu

lassen, boten Designern aber keinen echten Nutzen. Von da an konzentrierte ich mich auf die Pflege einer saubereren, nützlicheren Kernfamilie.

Nasalization erschien an einigen prominenten Stellen. CNN verwendete sie für das Crossfire-Branding, und 2021 war ich überrascht, sie auf NASAs Mars-Sonde Perseverance zu sehen. Ich war an diesem Einsatz nicht beteiligt und entdeckte ihn erst, nachdem NASA darüber in sozialen Medien berichtet hatte.

Am 18. Juni 2021 wurde die Familie mit Prime-Zeichen, korrigierten Brüchen und der Entfernung veralteter Zeichen aktualisiert. Eine weitere Überarbeitung am 25. November 2024 ordnete die Namen der Strichstärken im Einklang mit meinem übrigen Katalog neu. Nasalization bleibt eine kostenpflichtige Familie, wobei der reguläre Schnitt weiterhin mit einer kostenlosen Lizenz erhältlich ist.

Negotiate

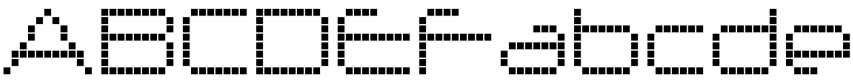
ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Negotiate am 10. März 2008. Das Design war lose von Morris Fuller Bentons Clearface Gothic inspiriert, doch ich zielte nicht auf eine direkte Wiederbelebung. Stattdessen erkundete ich ein Konzept, bei dem ein Ende jedes Strichs rund und das andere flach war. Zunächst wandte ich das systematisch an, doch als ich sah, wie die Buchstaben in Sätzen funktionierten, passte ich es intuitiver an und machte einige der runden Strichenden eckig, wenn das die Lesbarkeit verbesserte. Der Effekt erzeugte eine Schrift, die zwischen geometrischen und humanistischen Tendenzen zu schweben schien.

Negotiate entstand als Textfamilie mit fünf Strichstärken und passenden Kursiven. Ich nahm Mediävalziffern auf, weil sie sich gut in Kleinbuchstabentext einfügen, was meiner Erwartung nach für Textanwendungen wichtig sein würde. Um die Schrift leichter zugänglich zu machen, bot ich den regulären Schnitt mit einer kostenlosen kommerziellen Desktop-Lizenz an, während die vollständige Familie kostenpflichtig blieb.

Am 15. November 2024 überarbeitete ich die Familie, um die Namen der Strichstärken innerhalb meines Katalogs zu vereinheitlichen. Book wurde zu Light und Light zu Extra-Light. Diese Änderungen verbesserten die Einheitlichkeit, ohne das Kerndesign zu verändern. Negotiate wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber nach dem kostenlosen und kostenpflichtigen Modell erhältlich.

Nerdropol



Ich veröffentlichte Nerdropol am 19. Oktober 2012. Die Idee entstand direkt aus meinen Jahren in der Videospielbranche, in denen ich oft Pixelschriften von Hand für eigene Textrendering-Systeme bauen musste. Wenn ein Spiel damals eine Schrift wie Handel Gothic brauchte, tippte ich sie in Photoshop und bearbeitete sie manuell zu einer Pixelschrift, meist unter engen Palettenbeschränkungen. Neuropol war eines der Designs, die oft auf diese Weise neu gezeichnet wurden, also beschloss ich, eine bereits verpixelte Version von Neuropol X als eigenständige Schrift zu veröffentlichen.

Die Ähnlichkeit mit Neuropol war beabsichtigt; Nerdropol sollte wie eine Bitmap-Neuinterpretation dieses Designs wirken. Um den Look authentisch zu halten, beschränkte ich das Kerning auf Schritte von ganzen Pixeln. Sie war für Displayanwendungen gedacht, nicht für Text, und sollte den Charakter alter Bitmapschriften mit einem weiterhin futuristischen Ton verbinden.

Nerdropol erschien bislang in keinen bemerkenswerten Projekten, wird aber weiterhin kostenpflichtig vertrieben.

Nesobrite



Ich veröffentlichte Nesobrite am 27. März 2007. Das Design griff industrielle Beschriftung auf und betonte eine modulare, kastenartige Konstruktion. Ich sah sie hauptsächlich als Displayschrift, deren starre Geometrie Stärke und Zweckmäßigkeit vermitteln konnte, ohne zu einer humanistischeren Form abgemildert zu werden.

Die Familie bestand ursprünglich aus mehreren Strichstärken und Breiten, und 2022 erweiterte ich sie um Kursive. Diese Aktualisierung verbesserte auch die Abstände und korrigierte technische Details, die seit der Veröffentlichung veraltet waren. Weitere Aktualisierungen folgten: Am 18. Juni 2021 bereinigte ich Vektoren und entfernte veraltete Zeichen, und am 15. November 2024 modernisierte ich Namenstabellen und verfeinerte Konturen im Einklang mit meinen anderen Familien.

Nesobrite erschien bislang in keinen bemerkenswerten Projekten, wird aber weiterhin als kostenpflichtige Familie mit ihrem vollständigen Umfang an Strichstärken und Breiten vertrieben.

Neurochrome



Ich veröffentlichte Neurochrome am 8. Oktober 1997. Das Konzept war einfach: Ich nahm Neuropol und renderte sie in Lightwave, einem 3D-Modellierungsprogramm, mit Extrusion, Abschrägungen und Reflexionen, damit sie wie Chrom aussah. Das Ergebnis war eher ein Spektakel als ein praktisches Werkzeug, und ich erwartete nie, dass sie viel Verwendung finden würde.

Neurochrome wurde stets als kostenlose Schrift vertrieben. Ich habe sie nie in bemerkenswerten Projekten gesehen, und sie diente eher als Experiment mit 3D-Modellierungseffekten auf Schrift denn als brauchbares Design für den Alltag.

Neuropol



Ich veröffentlichte Neuropol am 27. Oktober 1996. Das Design war von Brendel Type Studios Digital Sans von 1974 beeinflusst, die ich seit meiner Kindheit bewundert hatte, ohne ihren Namen zu kennen. Ich versuchte keine direkte Wiederbelebung, sondern fügte meine eigene Wendung hinzu. Bei einer Videospielfirma, für die ich arbeitete, hatten wir einen Tempest-Arcadeautomaten mit einer fehlerhaften Vektorstrahlanzeige. Die verkürzten Linien des Automaten inspirierten Neuropols abgeschnittene Enden, während die runden Enden das Leuchten der Vektorspuren aufgreifen sollten. Von Anfang an war sie als Displayschrift gedacht.

Ihre schnelle Verbreitung lag zum Teil am Zeitpunkt. Meine Larabie-Fonts-Website erschien in Suchmaschinen als eines der obersten Ergebnisse für „free fonts“, sodass Neuropol häufig heruntergeladen wurde. Das Design traf einen Nerv bei den Trends der späten 1990er-Jahre und wurde mit der Y2K-Ästhetik verbunden. Ich war überrascht, dass sie eine so starke kulturelle Zuordnung gewann; andere Schriften waren damals verbreiteter, doch Neuropols Aufstieg und der anschließende Rückgang ihrer Nutzung festigten ihre Verbindung zu jener Ära. Ein Instagram-Konto namens Neuropollution dokumentiert inzwischen ihre weltweiten Einsätze sowie abgeleitete Designs wie Neuropolitical.

Während ihres Höhepunkts erhielt ich nie direktes Feedback von Designern, konnte aber den Reiz ihrer verkürzten Striche erkennen. 2002 baute ich sie als Neuropol X neu auf, zog die Abstände enger und erweiterte sie zu einer vollständigen Familie mit fünf Strichstärken, drei Breiten und Kursiven. Im selben Jahr veröffentlichte ich auch Neuropol Nova, die die futuristischen Elemente weitertrieb. 2015 veröffentlichte ich das Original erneut als Neuropol ’96, als Antwort auf Designer, die weiterhin die erste Version bevorzugten. Schließlich erklärte ich Neuropol im April 2024 im Rahmen eines größeren Vorhabens für gemeinfrei, um ältere Schriften ohne begleitende kostenpflichtige Familien freizugeben.

Neuropol Nova



Ich veröffentlichte Neuropol Nova am 24. Oktober 2002 als bewusste Übertreibung von Neuropol. Wo Neuropol bereits eine futuristische Ästhetik vorangetrieben hatte, verstärkte Nova sie noch, besonders bei den Großbuchstaben M, N und W, die ich im Unicase-Stil

gestaltete. Die ganze Familie hatte einen schablonenartigen Effekt. Die Kleinbuchstaben waren weniger radikal, doch die Großbuchstaben machten klar, dass sie nicht für allgemeines Lesen gedacht war; sie war ausschließlich eine Displayschrift für Zusammenhänge, die eine fremdartigere, stärker nach Science-Fiction wirkende Atmosphäre brauchten, als Neuropol X bieten konnte.

Neuropol Nova teilte das Erscheinungsjahr mit Neuropol X, erfüllte aber eine andere Rolle. Wenn X eine rationalisierte Familie für Vielseitigkeit war, war Nova das außerirdische Gegenstück, das verkürzte Striche bis an die Grenze der Erkennbarkeit übertrieb. Ich sah sie nicht als praktisch an; sie war nur für Displayanwendungen gedacht. Im Lauf der Jahre bin ich keinen bemerkenswerten Einsätzen begegnet.

Die Familie wurde für technische Einheitlichkeit aktualisiert. Am 25. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, überarbeitete Anführungszeichen und verbesserte Brüche und Auslassungszeichen. Am 16. November 2024 ordnete Version 2.2 die Namenskonventionen neu, von Breite/Strichstärke zu Strichstärke/Breite: Condensed Bold wurde beispielsweise zu Bold Condensed, damit sie sich in Designsoftware vorhersehbar verhielt. Neuropol Nova bleibt kommerziell lizenziert.

Neuropol X

ABCDEFabcd

Ich veröffentlichte Neuropol X am 24. Oktober 2002 als endgültigen Ersatz für die ursprüngliche Neuropol. Ich baute sie von Grund auf neu auf, gab ihr engere Abstände, verfeinerte Strichenden und

überarbeitete Zeichen wie das Z, das seinen flachen oberen Abschluss zurückbekam. Die Familie wurde zu einem System mit fünf Strichstärken und drei Breiten sowie passenden Kursiven erweitert. Ich vermied Extreme: Black funktionierte mit den runden Strichenden nicht gut, und Hairline war unpraktisch, also konzentrierte sich die Familie auf brauchbare mittlere Strichstärken.

Neuropol X übernahm die futuristischen Techno-Eigenschaften des Originals, rationalisierte sie aber für einheitlichere Displayanwendungen. In den 2010er-Jahren erweiterte ich ihre Funktionalität mit neuen Interpolationen und breiterer Sprachunterstützung, darunter Griechisch, Kyrillisch und Vietnamesisch, sowie aktualisierten Währungssymbolen. Die Familie wurde in Projekten wie den Spielen WhipCrack (2009) und Galactic Arms Race (2013) verwendet.

Am 16. November 2024 führte Version 3.1 eine überarbeitete Namenskonvention ein. Die Reihenfolge von Breite und Strichstärke wurde an Branchenstandards angepasst, sodass Namen wie „Condensed Bold“ zu „Bold Condensed“ wurden, für Einheitlichkeit zwischen verschiedenen Programmen. Neuropol X bleibt als kostenpflichtige Familie erhältlich, wobei der reguläre Schnitt mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben wird.

Neuropolitical



Ich veröffentlichte Neuropolitical am 15. Dezember 1997 als Antwort auf Wünsche nach einer eckigeren Version von Neuropol. Ich hatte keine bestimmte Vorstellung von ihrem Einsatz; es ging wirklich

darum, den Leuten eine gewünschte Option zu geben. Ich entfernte Neuropols runde Enden und passte die Abstände an, was einen flacheren, strengeren Look erzeugte. Für mich zerstörte diese Änderung die Verbindung zwischen den runden Formen und ihren Enden, und das Ergebnis wirkte immer wie eine schwächere Interpretation von Elsner+Flakes Digital Sans, die Neuropol inspiriert hatte.

Obwohl ich Neuropolitical in den frühen 2010er-Jahren zu einer Familie mit sieben Strichstärken und Kursiven erweiterte, habe ich sie nie zu meinen stärkeren Designs gezählt. Wenn ich sie in Verwendung sehe, empfinde ich oft eine gewisse Enttäuschung im Vergleich zu Neuropol oder Neuropol X. Dennoch bevorzugen manche Designer offensichtlich ihren eckigeren, reduzierten Stil.

Am 16. November 2024 ordnete Version 5.2 die Namen der Strichstärken für größere Klarheit neu. Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Der reguläre Schnitt war stets mit einer kommerziellen Desktop-Lizenz kostenlos, während der Rest der Familie kostenpflichtig bleibt.

Neuzon



Ich veröffentlichte Neuzon am 11. Mai 2007 als Reaktion darauf, dass ich Tempo in einem alten Katalog gefunden hatte. Tempo, 1930 von Robert Hunter Middleton gestaltet, wurde manchmal als amerikanische Verwandte von Futura beschrieben. Ihr Schnitt Bold Extended war digital nicht erhältlich, tauchte aber auf Schildern in ganz Nordamerika auf, darunter im kanadischen Shopper's-Drug-Mart-Logo. Ich hatte nicht genug verlässliches Material für eine

getreue Wiederbelebung und ging deshalb in eine andere Richtung. Ich ließ Neuzon aussehen, als sei sie mit der Zeit abgenutzt worden: eine Art digitale Version dessen, wie alte Beschilderungsschriften aussehen könnten, wenn sie bis in die Gegenwart überlebt hätten.

Neuzon erhielt im Juni 2021 eine Aktualisierung, bei der ich veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve entfernte, die umgekehrten Anführungszeichen durch richtige ersetzte und einige Konturen verfeinerte. Eine weitere Aktualisierung folgte am 17. November 2024, behob kleinere grafische Probleme und ergänzte das Paragrafenzeichen (§). Neuzon wurde immer als kommerzielle Schrift verkauft und nicht kostenlos veröffentlicht. Mir sind keine bemerkenswerten tatsächlichen Einsätze bekannt, doch für mich steht das Design als Neuinterpretation eines einst verbreiteten Schriftstils, der in Vergessenheit geraten war.

New Brilliant



Ich veröffentlichte New Brilliant am 1. Februar 1998, in einer Phase, in der ich mehrere Techno-Schriften produzierte. Ihr Design ist sehr breit, geometrisch konstruiert und mit bewussten Lücken in den Strichen, ähnlich dem fragmentierten Look von Science-Fiction-Grafiken wie dem Blade-Runner-Logo. Die Schrift war für Displayanwendungen in Techno- oder Science-Fiction-Zusammenhängen gedacht, wobei ihre extreme Breite den praktischen Nutzen begrenzte.

New Brilliant wurde ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Ich sah sie nie in bemerkenswerter Verwendung, wahrscheinlich weil die

Proportionen für die meisten Projekte zu anspruchsvoll waren. Dennoch finde ich das Design bei sparsamer Verwendung weiterhin visuell interessant, wenn genug horizontaler Platz dafür vorhanden ist. Im August 2020 erklärte ich New Brilliant für gemeinfrei.

Night Court



Ich stellte Night Court am 3. Dezember 1997 vor. Das Design hatte eine wiederkehrende ornamentale Form, die zuerst am N erschien und dann auf andere Buchstaben übertragen wurde. Das Ergebnis war eine experimentelle Displayschrift mit äußerst ungewöhnlichen Formen.

Im August 2020 erklärte ich Night Court für gemeinfrei.

Nightporter



Ich veröffentlichte Nightporter am 1. Oktober 1997. Das Design entstand, indem ich Fragile Bombers nahm und in Photoshop einen Welleneffekt anwandte, der eine verzerrte Textur über die Buchstabenformen erzeugte.

In den 2010er-Jahren überarbeitete ich die Schrift auf Grundlage einer neueren Version von Fragile Bombers. Ich fügte OpenType-Ligaturen hinzu, um die Wiederholung des Wellenmusters zu

verringern. Der Name stammt vom Song „Nightporter“ auf Japans Album „Gentlemen Take Polaroids“. Im August 2020 erklärte ich Nightporter für gemeinfrei.

NK57

ABCDEFabcdef1234

Ich stellte NK57 Monospace am 29. Januar 2015 vor. Mein Ziel war eine programmiererfreundliche Schrift mit mehreren Breiten, mit der sich eine genaue Anzahl von Zeichen auf unterschiedlichen Anzeigeflächen unterbringen ließ. Die Familie erschien mit insgesamt sechzig Schriftschnitten: sechs Strichstärken, fünf Breiten und Kursiven. Sie war nichtproportional, sodass jedes Zeichen über alle Strichstärken hinweg dieselbe Dickte hatte und die Ausrichtung unabhängig vom gewählten Schriftschnitt gleich blieb.

Ich entwarf die Buchstabenformen mit Blick auf Klarheit. Zeichen, die oft verwechselt werden, etwa die Null und das große O oder das kleine l und die Ziffer 1, erhielten deutlich unterscheidbare Formen. Außerdem nahm ich Blockgrafikzeichen für Umrandungen und eine große Auswahl mathematischer und technischer Symbole auf. Diese Merkmale waren bereits in der ersten Veröffentlichung enthalten, denn die Schrift sollte sich von Anfang an vollständig anfühlen. NK57 wurde zunächst unter einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung verbreitet.

Im April 2024 machte ich sie gemeinfrei. Zu diesem Zeitpunkt war das sinnvoll, da es keine kostenpflichtigen ergänzenden Schriften zu pflegen gab. NK57 fand in größeren Projekten nie viel Beachtung, erfüllte aber ihren Zweck für die anvisierten Programmierer, die Flexibilität bei einer nichtproportionalen Schrift brauchten.

No Clocks



Ich veröffentlichte No Clocks am 21. April 2000. Die Schrift entstand 1997, als ich ein Design für Real Doll schuf, eine Firma, die eine geplante Reihe von Roboter- und Cyborgpuppen unter dem Namen Replicants entwickelte. Sie wünschten einen breiten, futuristischen Stil ähnlich China/Chimes, einer Schrift der 1970er-Jahre, die später mein Korataki-Design beeinflusste. Sie brauchten nur Kleinbuchstaben für einen Website-Entwurf. Als Bezahlung erhielt ich eine lizenzierte Kopie von Fontographer, die die Raubkopie ersetzte, die ich bis dahin verwendet hatte. Das Projekt wurde nicht weiterverfolgt, doch später stellte ich das Design fertig und veröffentlichte es als No Clocks. Der Name stammt vom gleichnamigen Pylon-Song.

Anfangs vertrieb ich No Clocks mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Nulshock



Ich veröffentlichte Nulshock am 30. Mai 2014. Ich bewunderte Good Times, fand aber, dass ihr Ursprung in der Pontiac-Beschriftung zu stark durchschien. Deshalb wollte ich etwas mit ähnlichen Kapselformen gestalten, das ganz mein eigenes war. Ich benannte sie nach einem Zauber aus den Final-Fantasy-Spielen. Die Buchstabenformen sind breit und haben einen Technocharakter, mit

einem Hauch der Einfachheit des NASA-Worm-Logos, doch der Schwerpunkt lag auf einer serifenlosen Familie mit klaren mechanischen Kurven und sorgfältig ausbalancierten Proportionen.

Die ursprüngliche Veröffentlichung umfasste sieben Strichstärken und einen Satz mathematischer Zeichen und Währungssymbole. Nulshock Bold wurde mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben, während die anderen Strichstärken kostenpflichtig waren. Am 7. Juli 2022 erweiterte ich die Familie um geneigte Schnitte. Sie waren keine einfachen Schrägstellungen; ich passte die Stämme an, um die durch Scheren verursachte Verzerrung auszugleichen. Diese Aktualisierung brachte auch weitere Währungssymbole, verbesserte die OpenType-Bruchfunktion, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und verfeinerte Abstände und Kerning. Eine weitere Aktualisierung am 17. November 2024 ordnete die Namen der Strichstärken neu, um das System klarer zu machen.

Ich habe Nulshock nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, betrachtete sie aber bei Balance und Präzision immer als stärkere Arbeit als Good Times. Sie bleibt als strukturierte, vielseitige Techno-Familie Teil meines Katalogs.

Numberpile



Ich veröffentlichte Numberpile am 26. April 2001 als einfaches Werkzeug, um Karten und Diagrammen eingekreiste Zahlen hinzuzufügen. Die erste Version enthielt 80 eingekreiste Zahlen und wurde mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle

Nutzung vertrieben. Der Zugriff war nicht unkompliziert; ich lieferte eine Übersicht als Hilfe mit, doch die Eingabe jenseits der unteren Zahlenbereiche war umständlich.

Später aktualisierte ich die Schrift mit OpenType-Funktionalität. Damit konnten Nutzer eine Zahl in Klammern eingeben und sie automatisch in eine eingekreiste Zahl umwandeln lassen, bis 200. Diese Version enthielt auch bereinigte Konturen, wodurch die Zeichen schärfer und einheitlicher wurden. Die Verbesserung machte die Schrift in der Praxis viel leichter nutzbar.

Im November 2022 erklärte ich Numberpile für gemeinfrei. Damals hatte sie keine kostenpflichtigen Begleitschnitte, und ich führte eigenständige kostenlose Schriften allmählich in offene Lizenzierung über. Ich sah sie nie in bemerkenswerten Projekten, doch sie erfüllte eine praktische Aufgabe für jeden, der eingekreiste Zahlen in einer einfachen, direkten Form brauchte.

Numbers with Rings



Ich stellte Numbers with Rings am 14. Dezember 2013 als vielseitigere Alternative zu früheren Schriften mit eingekreisten Zahlen vor. Bestehende Systeme setzten normalerweise auf vorgefertigte Symbole, was die Flexibilität begrenzte. Mein Ansatz nutzte OpenType-Logik, damit die Rahmen selbst wie Variablen wirkten und sich an die Breite des Inhalts anpassten. Das erlaubte Zahlen in Ringen bis 999999 sowie Buchstaben oder Kombinationen aus Buchstaben und Ziffern.

Die technische Seite war anspruchsvoll. Ich musste Platzhaltersysteme aufbauen, um Lücken zu vermeiden und eine korrekte Ausrichtung der Formen in verschiedenen Rasterizern sicherzustellen. Da OpenType keine Variablen erlaubt, trugen stattdessen die Rahmen die Anpassungslogik. Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich die Schrift mit Unterstützung für die stilistischen Alternativsätze 1–3 und überarbeitete das Handbuch, um die neuen Funktionen zu erklären.

Numbers with Rings zielte hauptsächlich auf professionelle Nutzung in Karten, Architektur, Diagrammen und Lehrmaterialien. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt ein kostenpflichtiges Produkt in meinem Katalog. Der Name entstand als Wortspiel mit „Numbers with Wings“, einem Song der New-Wave-Band The Bongos. Später entwickelte ich Encercle als einfachere Weiterentwicklung desselben Systems, die die Komplexität für Nutzer verringern sollte.

Nyxali



Ich veröffentlichte Nyxali am 12. März 2007. Großbuchstaben, Ziffern und einige Satzzeichen stammten direkt aus meiner früheren Schrift Gnuolane, die ich in einen neuen Zusammenhang stellte, indem ich sie wie mit Metallstempeln eingeschlagene Zeichen behandelte. Mich inspirierten solche eingeschlagenen Buchstaben auf Metall oder Leder, die oft mit Schlagstempeln entstehen. Zunächst überlegte ich, militärische Erkennungsmarken als Vorbild zu nehmen, doch das erschien mechanisch nicht plausibel. Stattdessen

stellte ich mir ein Stempelgerät mit einer Ausrichtungskerbe oben vor, die jeden Stempel richtig herum ausgerichtet halten würde. Diese erfundene Einschränkung prägte das Aussehen der Schrift.

Das Design zielte auf Displayanwendungen in militärischen oder industriellen Zusammenhängen. Für mehr Realismus programmierte ich alternative Buchstabenpaare, um die Unregelmäßigkeiten tatsächlicher Stempelabdrücke nachzuahmen. 2021 aktualisierte ich die Schrift, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität in verschiedenen Browsern an. Nyxali wurde immer kostenpflichtig vertrieben, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Octin

ABCDEFGHIJK12345

Ich veröffentlichte Octin am 16. Oktober 2007. Damals gab es nur wenige achteckige Sportschriften, und keine bot eine einheitliche Bandbreite an Strichstärken mit serifenbetonten und serifenlosen Optionen. Ich beschloss, eine breitere Familie aufzubauen, und führte auch Texturversionen ein, die in diesem Genre damals ungewöhnlich waren. Von Anfang an umfasste Octin alle sechs Varianten: Sports, College, Prison, Stencil, Vintage und Spraypaint. Die Texturen für Spraypaint und Vintage gehörten zur ersten Veröffentlichung; die Vintage-Schnitte basierten tatsächlich auf einer eingescannten T-Shirt-Textur.

Jede Variante erschien mit einem kostenlosen Schnitt, während die übrigen kommerziell verkauft wurden. Dieses Modell half der Familie, Aufmerksamkeit zu gewinnen, und ich sah die kostenlosen

Versionen oft auf Protestschildern. Octin gelangte auch in professionelle Projekte: Octin Stencil erschien in der Ausstellung Comeback Season: Sports After 9/11 im National September 11 Memorial & Museum, Octin College wurde in Maximilien Binards Buch A Donkey's Tale verwendet, und Octin Vintage tauchte auf Bieretiketten von Steamworks und im neuen Markenauftritt der Wachusett Brewing Company von 2024 auf.

Ich aktualisierte die Familie am 18. Juni 2021, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige. Am 17. November 2024 ordnete Version 1.3 das Namenssystem der Strichstärken in College, Prison, Sports und Stencil neu: Book wurde zu Light und Light zu Extra-Light. Diese Aktualisierung ergänzte außerdem das Paragrafenzeichen (§) in allen sechs Varianten. Trotz zunehmender Konkurrenz in den Jahren seither bleibt Octin wegen ihres Umfangs und ihrer Vielseitigkeit ein verlässlicher Teil meines Katalogs.

Octoville



Ich veröffentlichte Octoville am 20. Oktober 1999. Das Design war von der Titelschrift des Science-Fiction-Films „Outland" beeinflusst, wobei ich etwas Eigenständiges schaffen wollte. Daraus wurde eine kompakte, achteckige Schrift mit geringer x-Höhe der Kleinbuchstaben. Der Name ist ein Wortspiel mit „Alphaville", dem Film von Jean-Luc Godard, und verbindet mein Interesse an Science-Fiction mit Typografie.

Ursprünglich vertrieb ich Octoville mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Octynaz



Ich stellte Octynaz am 15. Dezember 2006 vor. Sie war im Wesentlichen eine stark abgenutzte Version von Tandelle Bold ohne Kleinbuchstaben. Ich wollte Grunge- und postapokalyptische Ästhetik weiter treiben, indem ich Schäden weit über meine früheren Schriften hinaus übertrieb. Die Buchstabenformen waren stark verschmiert, oft weit über ihre Grenzen hinaus, und ich verwendete Ligaturen, damit lange Schmierstellen mehrere Buchstaben auf einmal überspannen konnten. Außerdem füllte ich die Punzen, um den Eindruck von Verfall und Verstopfung zu erzeugen.

Octynaz entstand für allgemeine Displayanwendungen, besonders für Zusammenhänge, die ein aggressives oder chaotisches Erscheinungsbild verlangten. Von Anfang an wurde sie kostenpflichtig vertrieben. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige, verengte das Auslassungszeichen und verfeinerte Konturen, um Fehler wie überlappende Punkte und Verdrehungen zu beseitigen. Diese Anpassungen veränderten ihr Aussehen nicht wesentlich, verbesserten aber die Dateieffizienz.

Ich habe Octynaz nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt als eines meiner extremeren abgenutzten Designs Teil meines Katalogs.

Ohitashi



Ich veröffentlichte Ohitashi am 9. November 2006. Das Design ist eine Pinsel-Schreibschrift, beeinflusst von Beschriftung auf Autoemblemen der 1970er- und frühen 1980er-Jahre. Ich wollte diesen eleganten, stilisierten Charakter in eine Schrift übertragen, die sowohl für Displayanwendungen als auch für größere Textblöcke funktionieren konnte. Der Name stammt aus der japanischen Küche: Ohitashi ist ein einfaches Gericht aus gekochtem Gemüse mit Sojasauce, und ich fand, der Klang des Wortes passte zur Schrift.

Die Schrift war für Displayanwendungen und größere Textgrößen gedacht, nicht für fortlaufendes Lesen. 2021 überarbeitete ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt, E mit Breve und einige andere und korrigierte zugleich umgekehrte Anführungszeichen. Die Aktualisierung verfeinerte die Kompatibilität zwischen verschiedenen Programmen, veränderte aber das allgemeine Erscheinungsbild des Designs nicht.

Ohitashi wurde immer kostenpflichtig vertrieben, und ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie bleibt als eines der pinselinspirierten Designs in meinem Katalog, die Autoästhetik in den Zusammenhang einer Schreibschrift bringen.

Oil Crisis



Ich veröffentlichte Oil Crisis am 27. August 2000. Die Schrift entstand aus einer Sammlung von Consumer-Reports-Zeitschriften aus den 1970er- und frühen 1980er-Jahren, die ich fand, als ich meiner Tante beim Ausräumen des Kellers ihrer Mutter half. Jede Ausgabe enthielt Zeichnungen von Autos wie dem Dodge Omni und Chevrolet LUV. Ich scannte diese Illustrationen und versuchte, sie automatisch nachzeichnen zu lassen, doch die Druckqualität und die Details der Zeichnungen lieferten schlechte Ergebnisse. Schließlich zeichnete ich die meisten Autos von Hand neu.

Das Endergebnis war eine Dingbat-Schrift mit Autos und Lastwagen aus der Ära der 1970er-Jahre. Ursprünglich vertrieb ich Oil Crisis mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Oliver's Barney

ABCDEFGHIJK1234

Ich stellte Oliver's Barney am 27. Oktober 1997 vor. Das Design war von einer Beschriftung beeinflusst, die mir bei meinem ersten Englandbesuch an der Fassade eines alten Kaufhauses auffiel. Die Buchstaben schienen aus den 1940er-Jahren zu stammen; sie waren blockartig, schlicht und geometrisch, ein Stil, der oft Ofenrohrbeschriftung genannt wird, weil die Formen gebogenen

Ofenrohrstücken mit geraden Linien und runden Ecken ähneln. Obwohl ich die Beschriftung nur kurz sah, hinterließ sie einen starken Eindruck.

Der Name entstand aus zwei Quellen während derselben Reise. Oliver, der kleine Sohn eines Cousins meiner ersten Frau, war auf sein Spielzeug von Barney, dem Dinosaurier, fixiert, und ich verband das mit Elvis Costellos Song „Oliver's Army". Anfangs veröffentlichte ich die Schrift mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Die erste Version war grob, mit ungleichmäßigen Abständen, die meine frühe Entwicklungsphase als Designer widerspiegelten. In den 2010er-Jahren überarbeitete ich sie, verbesserte die Abstände und verfeinerte Details. Im April 2024 erklärte ich Oliver's Barney für gemeinfrei.

Operational Amplifier



Ich veröffentlichte Operational Amplifier am 7. Februar 1999. Sie war ein kastenartiges Techno-Design mit stark geneigten und verbreiterten Formen, was ihre Nutzbarkeit begrenzte. In den 2010er-Jahren überarbeitete ich die Schrift, verringerte die Neigung und passte die Proportionen an, um sie funktionaler zu machen.

Ursprünglich vertrieb ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich Operational Amplifier für gemeinfrei.

Optoisolator



Ich veröffentlichte Optoisolator am 23. Februar 2024. Das Design begann als Experiment mit FontLabs Smart Corners. Ich wollte sehen, was geschah, wenn die Außenkanten der Buchstaben streng rechtwinklig blieben, während die inneren Kurven mit präzisen Radien abgerundet wurden. Das Ergebnis war eine Schrift mit kastenartiger Außenseite und glatten inneren Bögen, die kräftige Negativräume erzeugten. Ich wandte diese Behandlung einheitlich auf alle Glyphen an.

Der Name stammt von elektronischen Bauteilen namens Optoisolatoren oder Optokoppler, die Signale zwischen isolierten Schaltkreisen mithilfe von Licht übertragen. Mir gefiel die Parallele: Die Schrift verbindet eine scharfkantige technologische Außenseite mit organischeren Kurven im Inneren.

Optoisolator erschien ausschließlich für Überschriften und Displayanwendungen, nicht für Textsatz. Sie war immer kostenpflichtig und enthielt keine kostenlosen Schnitte. Bislang habe ich sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, und ich plane keine Erweiterung um zusätzliche Strichstärken oder Schnitte über die ursprüngliche Veröffentlichung hinaus.

Orange Kid

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Orange Kid am 30. Mai 1999. Sie war eine strenge Nachbildung der Hauptschrift aus dem Super-Nintendo-Spiel Earthbound. Damals hatte ich das Spiel selbst noch gar nicht gespielt; ein Fan schickte mir Bildschirmfotos, die alles lieferten, was ich zur Nachbildung der Pixelschrift brauchte. Der Name stammt direkt von der Earthbound-Figur Orange Kid.

2009 erweiterte ich die Schrift um ein vollständiges griechisches Alphabet und Unterstützung für erweitertes Latein einschließlich Vietnamesisch. Das Design blieb durchgehend bei einem einzigen Schnitt. Ursprünglich wurde sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Am 23. April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei, sodass sie frei verwendet und verändert werden konnte.

Ich sah Orange Kid nie in bemerkenswerten Projekten, obwohl sie immer als getreue Bewahrung eines erkennbaren Teils von Earthbound gedacht war. Jahre nach der Erstellung spielte ich schließlich selbst die Mother-Reihe, was mir eine verspätete persönliche Verbindung zum Design gab.

Order

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Order am 14. Juni 2010. Sie basierte direkt auf Univers, die ich anhand von Mustern der älteren Bleisatzversionen untersuchte. Ich zeichnete die Originale weder nach noch maß ich sie aus, behielt aber ihre Proportionen beim Neuzeichnen der Buchstabenformen bei. Ziel war eine zeitgenössische serifenlose Displayschrift, die Univers' Struktur aufgriff und meine eigenen Details trug.

Die Schrift wurde nur als kostenpflichtige Familie vertrieben, ohne kostenlose Schnitte. Am 25. Juni 2021 überarbeitete ich sie und entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt, E mit Breve und einige andere. Diese Aktualisierung korrigierte außerdem umgekehrte Anführungszeichen und behob Kurvenfehler, die die Effizienz beeinträchtigten, ohne das äußere Erscheinungsbild des Designs zu verändern.

Order war für allgemeine Displayanwendungen gedacht, nicht für technische Dokumentation oder bildschirmspezifische Anwendungen. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt als eines meiner geradlinigen modernistischen serifenlosen Designs in meinem Katalog.

Otoboke



Ich veröffentlichte Otoboke am 5. Februar 2007. Das Design war von den psychedelischen Schriften der 1960er-Jahre beeinflusst, besonders Davida, und von verspielten Formen, die an die Pac-Man-Geister erinnerten. Um ungewöhnliche Proportionen zu erkunden, skizzierte ich auf dem Kopf stehende Buchstabenformen, bevor ich sie normal digitalisierte. Das Ergebnis war eine stark unregelmäßige Displayschrift mit übertriebenen, ballonartigen Formen.

Die Schrift war stets für breite Displayanwendungen gedacht, nicht für ein enges Genre. Sie erschien kommerziell ohne kostenlose Schnitte. Am 25. Juni 2021 überarbeitete ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt, E mit Breve und andere, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen, verengte das Auslassungszeichen und schärfte den unscharfen Linieneffekt. Diese Anpassungen verbesserten die Effizienz und bewahrten zugleich den exzentrischen Look.

Otoboke erschien bislang in keinen bemerkenswerten Projekten, bleibt aber als eine meiner experimentelleren Schriften im Katalog und verbindet psychedelisches Design der 1960er-Jahre mit Unregelmäßigkeit aus dem digitalen Zeitalter.

Outright



Ich veröffentlichte Outright am 22. Juli 1998. Zunächst nannte ich sie Outright Televism. Das Design war eine Techno-Interpretation der 1990er-Jahre eines Designs im Jugendstil; es hatte blockartige Formen, unregelmäßige Punzen und ausgestellte Elemente. Ich wollte, dass die Formen sowohl die stilisierte Beschriftung der 1960er-Jahre als auch die verbreiteten vektorgeprägten Stile der 1990er-Jahre aufgriffen.

Ursprünglich vertrieb ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich Outright für gemeinfrei, sodass sie frei verwendet oder verändert werden konnte.

Overload



Ich stellte Overload am 11. Dezember 1997 vor. Der Entwurf basierte auf Eurostile, auch als Microgramma bekannt; ich behielt ihre modulare Struktur bei, veränderte sie aber mit abgenutzten Formen, die an eine beeinträchtigte Videoausgabe erinnerten. Außerdem ergänzte ich alternative A- und E-Zeichen, die einen Unicase-Effekt ermöglichten. Der Name stammte vom Talking-Heads-Song „Overload“.

Am 17. Februar 2022 veröffentlichte ich ein großes Update. Ich zeichnete viele Zeichen neu, erweiterte die Sprachabdeckung und ergänzte Währungs- und mathematische Symbole. Die alternativen A

und E blieben als OpenType-Funktionen erhalten; außerdem verfeinerte ich die Akzente und ergänzte Brüche sowie numerische Ordinalzeichen. Im November 2022 machte ich Overload gemeinfrei.

Owned



Ich veröffentlichte Owned am 29. Juli 2005. Ich wollte den Look urbaner Markerbeschriftung einfangen, ohne mich auf Graffitifotos zu stützen. Ich trug ein Skizzenbuch bei mir, studierte, wie Menschen Buchstaben auf Wände und Oberflächen kritzelten, und übte dann mit Markern, diesen Fluss nachzuahmen. Besonders fiel mir die Rückwärtsneigung nach links auf und wie die Striche oft einen Buchstaben in den nächsten überführten. Von Anfang an nahm ich Ligaturen auf, um diese natürlichen Unregelmäßigkeiten und Verbindungen zu betonen.

Owned wurde immer kostenpflichtig vertrieben und war für allgemeine Displayanwendungen gedacht. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt, E mit Breve und andere. Außerdem ersetzte ich Maler-Anführungszeichen durch richtige Anführungszeichen, passte die vertikalen Metriken an — wobei ich die Zeichen um etwa zehn Prozent verkleinerte — und korrigierte Kurvenfehler, die sich in die Konturen eingeschlichen hatten.

Ich habe Owned nicht in professionellen oder bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt Teil meines Katalogs als Versuch, den Charakter von Graffiti-Markerbeschriftung in eine brauchbare Schrift zu übertragen.

Oxeran



Ich veröffentlichte Oxeran am 18. April 2007. Der Name war von Ranxerox inspiriert, einer Cyberpunk-Comicfigur. Die Schrift begann als nicht exklusiver Auftrag: Ein Kunde wollte eine Schrift, die zu der bereits verwendeten Clarendon passte, aber auch einen raueren, punkinspirierten Look trug. Nach Abschluss des Projekts konnte ich sie kommerziell veröffentlichen.

Oxeran erhielt zackige Kanten und raue Texturen für ein rohes, rebellisches Erscheinungsbild. Von Anfang an baute ich OpenType-Ligaturen ein, die alternative Buchstabenpaare ermöglichten und halfen, Monotonie im Satz aufzubrechen. Eines ihrer prägenden Merkmale ist ein kräftiger Konturschnitt mit abgenutzter Textur.

Die Schrift wurde immer kostenpflichtig vertrieben, ohne kostenlose Schnitte. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt, E mit Breve und andere, korrigierte zugleich Unstimmigkeiten und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität in verschiedenen Browsern an.

Obwohl der ursprüngliche Kunde sie verwendete, habe ich Oxeran seit der Veröffentlichung nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Paint Boy



Ich stellte Paint Boy am 2. Juni 1997 vor. Die Schrift entstand aus Experimenten mit einer neuen Funktion in Adobe Illustrator, die Objekte in Pinsel umwandeln konnte. Ich zeichnete einen Malerpinsel, wandelte ihn in einen Pinsel um und formte damit die Buchstaben.

Der Name stammt aus meiner Zeit im Kaufhaus Woolco. Als ich in der Eisenwarenabteilung arbeitete, nannte ich mich scherzhaft „Hardware Boy“. Nach dem Wechsel in die Farbabteilung wurde daraus „Paint Boy“, was ich später für dieses Design verwendete. Der Ansatz ähnelte meiner Schrift Holy Smokes, bei der ich Zigaretten als Pinselform verwendete.

Paint Boy erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Pakenham



Ich veröffentlichte Pakenham am 30. März 2001. Sie entstand aus meiner früheren Schrift Blue Highway, die ihrerseits von Steile Futura beeinflusst gewesen war. Mit Pakenham wollte ich ein robusteres, zeitgenössischeres Design schaffen, das sowohl für Displayanwendungen als auch für Text funktionieren konnte.

Die erste Veröffentlichung umfasste einen Schnitt mit kostenloser Desktop-Lizenz und wurde zu „Pakenham Deluxe“ mit mehreren Strichstärken erweitert, die einige Jahre exklusiv bei MyFonts erhältlich war. Am 9. November 2006 erweiterte ich sie zu einer vollständigen Familie und veröffentlichte sie unter Typodermic Fonts, während die frühere Pakenham Deluxe entfernt wurde. Alle späteren Ergänzungen — weitere Strichstärken, Breiten, Kursive und Effektschnitte — wurden kostenpflichtig verkauft. Pakenham fand durchaus professionelle Verwendung; Reebok setzte sie Mitte der 2000er-Jahre ein, was der Familie etwas Sichtbarkeit gab.

Ich aktualisierte die Familie am 25. Juni 2021, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und verbesserte die Browserkompatibilität. Eine spätere Aktualisierung am 17. November 2024 vereinheitlichte die Namenskonventionen in der ganzen Familie: Book wurde zu Regular, Light zu Extra-Light und so weiter.

Palamecia



Ich veröffentlichte Palamecia am 26. Juli 2012. Das Design war ein Experiment mit einer Schrift, die bei sehr niedrigen Auflösungen lesbar bleiben sollte. Statt mit hochauflösenden Konturen zu beginnen und sie zu verkleinern, arbeitete ich in einem Vorschaufenster mit niedriger Auflösung und baute die Formen aus Polygonen auf. Die Buchstaben entstanden als ausgeschnittene Silhouetten, deren Negativräume statt herkömmlicher Skelette und Striche die Struktur bestimmten. Dieser Ansatz gab der Schrift ein

vereinfachtes, robustes Erscheinungsbild, das Skalierung und Unschärfe auf Geräten mit Benutzeroberflächen standhalten konnte. Der Name stammt von einer Bossfigur der Final-Fantasy-Reihe.

Palamecia erschien kostenpflichtig. Sie erregte damals wenig Aufmerksamkeit und verkaufte sich fast gar nicht, also veröffentlichte ich einige Jahre später eine kostenlose reine Versalergänzung namens Palamecia Titling. Diese Version verwendete denselben Glyphensatz wie das Original, aber ausschließlich in Großbuchstabenform.

Im November 2024 korrigierte Version 1.001 Fehler in den Namenstabellen, die in bestimmten Anwendungen seltene Anzeigeprobleme verursachten. Das verbesserte die allgemeine Stabilität, ohne das Design zu verändern. Ich habe weder Palamecia noch Palamecia Titling in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch die Schrift steht für einen unkonventionellen Ansatz zur Lesbarkeit bei niedriger Auflösung.

Paltime



Ich veröffentlichte Paltime am 20. Dezember 2006 als Nachfolgerin meiner früheren Schrift Budmo. Budmo hatte die Idee einer Schrift mit Leuchtreklame-Lämpchen etabliert, doch ich wollte eine lockerere Version. Paltime entstand als reine Versal-Displayschrift mit leuchtenden Punkten, die gleichzeitig mit den Konturen gestaltet und nicht nachträglich hinzugefügt wurden. Das sicherte einen einheitlichen Rhythmus und gleichmäßige Abstände. Die Großbuchstaben basierten auf meiner früheren Schrift Bleeker.

Während der Entwicklung experimentierte ich mit alternativen Punktformen wie Sternen und Herzen. Die Sterne trieben die Software an ihre technischen Grenzen und brachten sie mit ihrer Komplexität beinahe zum Absturz, während andere experimentelle Formen sich nicht einmal speichern ließen. Schließlich beschränkte ich die Familie auf Punkte, Herzen und Sterne. Die Schrift wurde stets als kostenpflichtiges Produkt vertrieben, ohne kostenlose Schnitte.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Paltime. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige und passte die vertikalen Metriken leicht an. Diese Änderungen verbesserten die Kompatibilität, ohne das Erscheinungsbild zu verändern. Paltime war stets für Beschilderung und Displayanwendungen gedacht. Obwohl ich sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen habe, bleibt sie als dekorativer Leuchtstil Teil meines Katalogs.

Pants Patrol



Ich veröffentlichte Pants Patrol am 5. Mai 1998. Sie war als Ableitung meiner früheren Schrift 20th Century Font konzipiert, die später neu aufgebaut und als Wevli wiederveröffentlicht wurde, nachdem ein Markenproblem die weitere Verwendung des ursprünglichen Namens verhindert hatte. Pants Patrol war im Wesentlichen eine schwerere Version dieses Designs, mit einer Streifentextur für den Effekt von Holzschnitt oder Holzmaserung. Der Name Pants Patrol wurde unabhängig vom Design gewählt.

Pants Patrol wurde anfangs mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Paraaminobenzoic



Ich veröffentlichte Paraaminobenzoic am 11. August 1997. Sie gehörte zu meinen frühesten Experimenten mit Science-Fiction-Schriften für den Display-Satz. Ich erstellte sie mit einem Verfahren, auf das ich damals oft zurückgriff: Glyphen als Bitmaps zeichnen, sie in Photoshop weichzeichnen, um glattere Ränder zu erhalten, und die Ergebnisse anschließend automatisch nachzeichnen lassen. Der Name stammte von para-Aminobenzoesäure, einer Chemikalie, die mir wegen ihres langen, ungewöhnlichen Wortbilds auffiel.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt einen begrenzten Zeichensatz und wurde als kostenlose Schrift verbreitet. Am 26. März 2012 baute ich sie mit neuen Konturen, erweiterter Unterstützung für lateinische Schrift und einer vollständigen Auswahl von Währungs- und mathematischen Symbolen neu auf. Bei diesem Neuaufbau wurde der größte Teil der ursprünglichen Interpunktion ersetzt. 2022 machte ich Paraaminobenzoic zusammen mit anderen frühen kostenlosen Schriften gemeinfrei, zu denen es keine kostenpflichtigen ergänzenden Schriftschnitte gab.

Der Entwurf war ausschließlich für Science-Fiction-Display-Satz gedacht, nicht für Fließtext. Ich habe keine Verwendung in bemerkenswerten Projekten gesehen, aber sie spiegelt mein frühes Interesse an MICR-inspirierten Formen wider, vereinfacht zu einem weniger komplexen und stärker grafischen Ansatz.

Pastor of Muppets

Ich veröffentlichte Pastor of Muppets am 7. Oktober 1997. Es war eine kostenlose Schrift für kommerzielle Nutzung, inspiriert vom Metallica-Schriftzug und benannt als Wortspiel mit ihrem Album Master of Puppets von 1986. Ich schuf sie, ohne zu erkennen, wie eng sie mit Metallicas Marken verknüpft war. Damals verbreitete sie sich weit auf frühen Websites zum Teilen von Schriften und wurde für Parodien aufgegriffen, die sich auf die Band bezogen.

Mehr als ein Jahrzehnt nach ihrer Veröffentlichung kontaktierten mich Metallicas Anwälte. Statt die Sache anzufechten, übertrug ich ihnen förmlich die Rechte, womit meine Möglichkeit endete, die Schrift zu verbreiten. So gut ich konnte, entfernte ich sie überall, wo es mir möglich war. Wegen ihres Namens gab es außerdem ein weiteres Markenproblem: Disney besitzt Rechte an „The Muppets“. Daraus wurde nie eine förmliche Beschwerde, aber ich erkannte darin ein weiteres Risiko und einen weiteren Grund, weshalb die Schrift nicht in meinem Katalog bleiben konnte.

Pastor of Muppets wurde nur in Parodien oder Fanprojekten verwendet, üblicherweise als Anspielung auf Metallica. Darüber hinaus habe ich sie nicht in professionellen oder autorisierten Projekten gesehen. Sie bleibt einer der wenigen Fälle, in denen ich meine Verbreitungsrechte vollständig aufgab; nach der Übertragung gehörte sie Metallica und unterlag nicht mehr meiner Kontrolle.

Pastrami on Rye



Ich veröffentlichte Pastrami on Rye am 23. August 2013. Sie entstand aus einer Zusammenarbeit mit meinem alten Highschool-Freund Scott. Wir dachten uns oft Nebenprojekte aus, und dieses hing mit der Idee zusammen, einen Comic aus ausgeschnittenen Filzstücken zu machen. Den Comic produzierten wir nie, obwohl ich viel Filz kaufte. Die Schrift selbst war vom Beschriftungsstil des Zeitungscomics Frank and Ernest inspiriert, den ich seit meiner Kindheit bewundert hatte. Statt Feder und Tinte nachzuahmen, gestaltete ich sie so, als wäre sie aus Filz ausgeschnitten, mit rauen, konstruierten Kanten.

Um den handgemachten Look zu verstärken, nahm ich automatisches Mischen von Buchstaben und Ziffern in die OpenType-Funktionen auf, sodass wiederholte Zeichen nicht identisch erschienen. Das vermittelte den Eindruck einzeln ausgeschnittener und platzierter Buchstaben. Die Schrift bestand immer aus einem einzigen kostenpflichtigen Schnitt, ohne kostenlose Versionen.

Im November 2024 korrigierte Version 1.001 einen kleinen grafischen Fehler und passte die Namenstabelle für bessere Kompatibilität zwischen verschiedenen Anwendungen an. Ich habe Pastrami on Rye nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt als Schrift mit Wurzeln im haptischen Charakter ausgeschnittener Beschriftung in meinem Katalog.

PCTL 4800 & 9600



Ich veröffentlichte PCTL4800 und PCTL9600 am 29. Januar 2017. Das Projekt begann als Auftrag von Bioware für ihr Videospiel Anthem. Sie wollten etwas, das die technische Präzision von DIN aufgriff und zugleich einen futuristischen, konstruierten Charakter hatte. Dafür schuf ich zwei verwandte Familien. PCTL4800 enthielt Eckkerben, die an Ausrichtungsausschnitte von Speicherkarten und technischen Bauteilen erinnerten, während PCTL9600 sie für einen saubereren Look wegließ. Beide waren stilistische Alternativen und keine funktionalen Varianten.

Jede Familie erschien in sechs Strichstärken mit Kursiven, entsprechend dem Trend der späten 2010er-Jahre zu größeren, vielseitigeren Schriftfamilien. Sie wurden von Anfang an kostenpflichtig vertrieben. Der Name PCTL hat keine eigene Bedeutung, während die Zahlen lose von Modellbezeichnungen der Atari-Konsolen inspiriert waren.

Obwohl Anthem die kommerziellen Erwartungen nicht erfüllte, erwiesen sich die Schriften selbst als einige meiner funktionaleren Textfamilien. Sie bleiben seit der ursprünglichen Veröffentlichung ohne weitere Aktualisierungen in meinem Katalog, und ich habe sie außerhalb von Anthem nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen.

Peatloaf



Ich veröffentlichte Peatloaf am 22. Oktober 1997. Sie basierte auf meinem früheren Design Yawnovision, wobei die Grunge-Behandlung viele strukturelle Schwächen des Originals verdeckte. Die Textur gab den Buchstabenformen einen rauen Charakter, der sowohl mittelalterliche als auch fremdartige Eigenschaften nahelegte. Die modulare Konstruktion verstärkte das ungewöhnliche Erscheinungsbild.

Der Name war ein Wortspiel mit „meatloaf“, abgeändert zu „peatloaf“ für einen leicht respektlosen Ton, der zum Design passte.

Peatloaf erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Permanence



Ich veröffentlichte Permanence am 13. März 2012. Die Schrift begann als persönliches Projekt im Zusammenhang mit einem Podcast, den ich mit meinem langjährigen Freund Scott startete. Für das Cover wollte ich Alvin Tofflers Buch Future Shock von 1970 parodieren. Der Titel bezieht sich auf Tofflers Vorstellung vom „Tod der Beständigkeit“, nach der eine postindustrielle Gesellschaft durch kurzlebige Güter und flüchtige Beziehungen bestimmt würde. Die Buchstabenformen selbst waren eine Weiterentwicklung der Schrift

auf dem ursprünglichen Future-Shock-Cover, die einige Eigenschaften mit den Magnettinten-Erkennungsstilen der 1960er-Jahre teilte.

Permanence erschien als einzelner kostenpflichtiger Schnitt mit Ligaturen von Anfang an. Sie war hauptsächlich für Displayanwendungen gedacht und trug denselben strengen, mechanischen Charakter, der das Future-Shock-Cover so auffällig machte. Seit der Veröffentlichung habe ich keine wesentlichen Aktualisierungen vorgenommen und sie auch in keinen bemerkenswerten Projekten jenseits ihrer ursprünglichen Inspiration gesehen.

Pirulen



Ich veröffentlichte Pirulen am 11. September 2004. Das Design war mein Versuch, eine futuristische Alternative zu Bank Gothic zu schaffen. Ich wollte eine Schrift mit deren quadratischen Proportionen, aber ohne den Gravurstil der Jahrhundertwende, der Bank Gothic eher für alte Aktienurkunden als für Science-Fiction passend erscheinen ließ. Der Name stammt von einem Feuerzauber im Rollenspiel Skies of Arcadia, der im Spiel Pyrulen geschrieben wird; für die Schrift änderte ich ihn leicht.

Die erste Veröffentlichung bestand aus einem einzigen regulären Schnitt, der als kostenloser Download angeboten wurde. Am 9. Mai 2012 erweiterte ich sie zu einer Familie mit sechs Strichstärken und Kursiven, alle als kostenpflichtige Schriften vertrieben. Der ursprüngliche kostenlose Schnitt blieb erhalten, die zusätzlichen Schnitte wurden jedoch kommerziell verkauft. Bei der ersten

Veröffentlichung enthielt Pirulen stilistische Alternativen wie ein A im Lambda-Stil. Mit der Zeit führten häufige Wünsche nach einem A mit Querstrich dazu, dass ich auch eine solche Version hinzufügte.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen und korrigierte die vertikalen Metriken. Eine spätere Aktualisierung am 10. Februar 2024 behob Kompatibilitätsprobleme und vereinheitlichte das Kerning.

Pirulen fand einige professionelle Einsätze; sie wurde für die Titelgestaltung des Arena-Shooters Lemnis Gate von 2021 verwendet. Darüber hinaus habe ich sie hauptsächlich in Projekten mit Science-Fiction- und Technologiethemen gesehen.

Plain Cred 1978



Ich veröffentlichte Plain Cred 1978 am 14. April 1999. Das Design war eine geometrische serifenlose Schrift, abgeleitet von meiner früheren Schrift Street Cred. Sie war von handgezeichneten Layouts der 1970er-Jahre beeinflusst und teilte Eigenschaften mit Herb Lubalins Avant Garde Gothic, besonders die schrägen Zeichen A, M, V und W, die individuelle Beschriftung nahelegten.

Die „1978“ im Namen bezog sich auf die Zeit, die ich heraufbeschwören wollte. Die Proportionen des Designs waren unkonventionell, und ihm fehlte die Verfeinerung seiner Inspiration. Die gestreifte Ergänzung Street Cred trug dasselbe Konzept auf visuell wirkungsvollere Weise.

Plain Cred 1978 erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Planet Benson



Ich veröffentlichte Planet Benson am 2. Dezember 1997. Das Design basierte auf Graffitistilen, die ich im Großraum Toronto beobachtete, von aufwendigen Arbeiten in Torontos Stadtteil Parkdale bis zu grober Beschriftung in Vororten. Planet Benson griff eher Letzteres auf und nahm bewusst einen unausgereiften, unbeholfenen Charakter an. Die Veröffentlichung hieß Planet Benson 2 und folgte einer weniger entwickelten früheren Version.

Der Name stammt aus der Vorstellung spezialisierter Welten. Nachdem ich in Mississauga einen Laden namens World of Shoes gesehen hatte, dachte ich über ganze Planeten nach, die einem einzigen Thema gewidmet wären. Der Gedanke an einen Planeten für die Fernseh-Sitcom Benson führte zum Namen Planet Benson.

Die Schrift wurde zuerst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Plasmatic



Ich veröffentlichte Plasmatic am 16. November 1997. Das Design begann mit OCR-A als Bezugspunkt, doch ich trieb es zu einem verzerrten, psychedelischen Stil. Ich wollte eine Schrift, die mechanisch, aber verformt aussah, fast als hätte sie einen instabilen digitalen Filter durchlaufen. Der Name stammt direkt von der Punkband The Plasmatics.

Plasmatic erschien ursprünglich als kostenlose Schrift. 2012 baute ich sie mit erweiterter Latein-Unterstützung, Brüchen und einem vollständigeren Satz an Satzzeichen und Symbolen neu auf. Diese Version ersetzte die meisten ursprünglichen Konturen und behielt dabei das allgemeine Design bei. Am 2. März 2022 erklärte ich sie zusammen mit anderen älteren kostenlosen Schriften meines Katalogs für gemeinfrei.

Die Schrift bestand immer aus einem einzigen Schnitt und war ausschließlich für Displayanwendungen gedacht. Ich habe Plasmatic nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt eine Aufzeichnung meiner Experimente mit verzerrten Buchstabenformen in den späten 1990er-Jahren.

Plastic Bag



Ich veröffentlichte Plastic Bag am 2. Oktober 1997. Sie war mein Versuch, eine Schrift aus sechseckigen Einheiten statt aus den rechteckigen Rastern aufzubauen, die üblicherweise für segmentierte Displayschriften verwendet werden. Die Struktur war von segmentierter LCD-Beschriftung beeinflusst, doch die modulare Geometrie sollte ungewöhnlich und starr wirken, beinahe unangenehm zu lesen. Der Name stammt von der Punkband X-Ray Spex und ihrem Song „Plastic Bag“.

Plastic Bag war ursprünglich kostenlos. Am 26. März 2012 gestaltete ich die Akzente neu und erweiterte die Unterstützung um weitere lateinisch basierte Sprachen. Darüber hinaus blieb sie bei einem einzigen Schnitt. Am 22. Februar 2022 erklärte ich sie zusammen mit anderen frühen kostenlosen Designs meines Katalogs für gemeinfrei.

Die Schrift war stets als Displayschrift gedacht, nicht für Textsatz. Ein bemerkenswerter Einsatz war bei einer Untermarke von Korrekturbrillen, die Owndays in Japan während der 2010er-Jahre vertrieb. Ansonsten habe ich sie nicht in breiter Verwendung gesehen.

Po Beef



Ich veröffentlichte Po Beef am 6. Dezember 2006. Die Idee war eine schwere serifenlose Schrift, die Strichstärke und Proportionen bis zur Unbeholfenheit übertrieb. Die Buchstabenformen waren blockartig und verdichtet und ließen wenig Raum für Feinheiten oder Verfeinerung. Der Name sollte grob und unelegant klingen, passend zum Design selbst.

Po Beef wurde von Anfang an kostenpflichtig vertrieben. Sie war nur für Displayanwendungen gedacht, bei denen Wirkung wichtiger als Lesbarkeit war. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte Anführungszeichen, verengte das Auslassungszeichen und bereinigte technische Konturfehler. Diese Änderungen veränderten den allgemeinen Look nicht, machten die Datei aber effizienter.

Ich habe Po Beef nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen. Sie bleibt eines meiner bewusster unbeholfenen Designs, gebaut, um Strichstärke und Präsenz über den Feinschliff zu stellen.

Poke



Ich veröffentlichte Poke am 26. Mai 1999. Das Design begann mit einer eher quadratischen Slab-Serif-Struktur, die ich mit dekorativen Streifenformen kombinierte, die an Hot-Rod-Grafiken erinnerten. Das Ergebnis war eine Displayschrift mit unkonventionellen

Kontrasten zwischen starren Buchstabenformen und ornamentalen Details. Der Name stammt vom Wort „cowpoke“, einem Bezug auf die Slab-Serif-Grundlage des Designs.

Viele Jahre wurde Poke mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Polarband



Ich veröffentlichte Polarband am 27. Oktober 2010. Das Design basierte auf Inline-Displayschriften des frühen 20. Jahrhunderts, die oft dünne Innenlinien verwendeten, um schwere Buchstabenformen leichter wirken zu lassen. Ich entwickelte sie als Schichtsystem: Back lieferte eine vollflächige Füllung, Regular ergänzte eine dünne Innenlinie, und Fron isolierte diese Innenlinie, damit sie mit Farbe oder anderen Effekten kombiniert werden konnte.

Polarband erschien von Anfang an kostenpflichtig. Sie war stets für Displayanwendungen gedacht, bei denen die Schichtkonstruktion für Plakate, Beschilderung oder kräftige Titel verwendet werden konnte.

Am 25. Juni 2021 überarbeitete ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, korrigierte Anführungszeichen, verstärkte Akzente und aktualisierte die Bruchfunktion. Diese Anpassungen verbesserten die technische Einheitlichkeit, ohne das Erscheinungsbild zu verändern. Darüber hinaus wurde Polarband nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt und benötigte keine weiteren Aktualisierungen.

Polarized



Ich veröffentlichte Polarized am 20. Mai 2022. Das Design basierte auf der segmentierten Beschriftung von LCD-Anzeigen, doch ich ersetzte die stumpfen Enden herkömmlicher Segmentstriche durch spitze Enden. Das gab der Schrift einen schärferen, kristallineren Look, wobei die zugrunde liegende modulare Konstruktion erhalten blieb. Der Name bezog sich auf Filter für polarisiertes Licht und verband das Design mit der Welt der Optik und Technik.

Polarized erschien als kostenpflichtige Familie mit fünf Strichstärken, jeweils mit geneigten Schnitten, die von Anfang an enthalten waren. Sie war für Display- und Textanwendungen gestaltet, mit genug Strichstärken und passenden Abständen für längere Texte, ohne ihren segmentierten Charakter zu verlieren. Seit der ursprünglichen Veröffentlichung gab es keine Aktualisierungen.

Ich habe Polarized nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt als modulares segmentiertes Design mit Schwerpunkt auf kantiger Präzision Teil meines Katalogs.

Polyflec



Ich veröffentlichte Polyflec am 28. Juni 2007, in einer Phase, in der ich tief in technische und industrielle Ästhetik eintauchte. Sie ist eine quadratische serifenlose Schrift, die die scharfe Präzision

widerspiegeln sollte, die mich damals anzog, teilweise beeinflusst von dem, was ich im zeitgenössischen Lastwagendesign sah. Den Namen erfand ich selbst; er hat keine äußere Quelle.

Ein prägendes Merkmal sind die kantigen Knicke, die ich dort einführte, wo sich Kurven normalerweise schließen würden, etwa im unteren Strich des C. Statt sich glatt nach oben zu wenden, nimmt er abrupt eine flache Steigung an. Diese Behandlung zieht sich durch viele Glyphen und gibt der Schrift einen bewusst mechanischen, leicht unbeholfenen Charakter. Ich forderte mich auch technisch heraus und produzierte eine breitere Auswahl an Strichstärken als üblich. Verbesserte Interpolationskenntnisse machten das möglich, lehrten mich aber auch, wie viel zusätzliche Sorgfalt mittlere Strichstärken brauchen, um zu dichte oder zu dünne Stellen zu vermeiden.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen, behob uneinheitliche Abstände, gestaltete den Ogonek neu und ergänzte Prime-Zeichen. Eine weitere Aktualisierung folgte am 10. Juli 2022, als ich Kursive einführte, ein großes Eszett ergänzte und mehrere neue Währungssymbole aufnahm. Obwohl sie nie bemerkenswerte Verwendung fand, steht sie als Momentaufnahme meines damaligen Stils und meiner Experimente mit industriellen Formen und Familien mit mehreren Strichstärken.

Pop Up Fontio



Ich veröffentlichte Pop Up Fontio am 7. August 1999. Die Schrift entstand aus meinem früheren Design Lockergnome, dessen Kurven ich entfernte, um polygonale Buchstabenformen zu erzeugen. Dann importierte ich die Formen in Lightwave, ein 3D-Modellierungsprogramm, extrudierte jeden Buchstaben und platzierte ihn über einer modellierten Springteufel-Form. Jedes Zeichen wurde aus leicht unterschiedlichen Winkeln gerendert, um Variation hinzuzufügen. Der Name bezog sich auf die damals populäre Fernsehserie Pop-Up Video.

Pop Up Fontio wurde viele Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Port Credit



Ich veröffentlichte Port Credit am 25. Mai 1999. Die Schrift war ein Versuch, eine humanistische serifenlose Schrift nach losem Vorbild von Optima zu schaffen. Das Design enthielt eingerollte Details, die ihm einen ornamentalen Charakter gaben, doch dem Ergebnis fehlten Balance und Verfeinerung seiner Inspiration. Der Name stammt aus dem Gebiet Port Credit in Mississauga, Ontario, wo ich damals lebte.

Port Credit wurde viele Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Pound



Ich veröffentlichte Pound am 21. Januar 2008. Ich wollte eine fette Schrift ohne Punzen gestalten, die Art déco aufgriff und zugleich etwas Arts-and-Crafts-Einfluss enthielt. Ich baute sie um einfache geometrische Formen auf, wobei die fehlenden Punzen Buchstaben wie O, P und D einen vollflächigen, ausgefüllten Look gaben. Für eine zusätzliche Ebene schuf ich ineinandergreifende Formen, die mit Ligaturen verwendet werden konnten, für das Design aber nicht wesentlich waren. Außerdem gab ich den Konturen einen rustikalen, leicht unregelmäßigen Charakter, der an gestempelten Holzlettern- oder Linotypedruck erinnerte.

Kurz nach der Veröffentlichung griff Coca-Cola Pound für eine weltweite Kampagne zur FIFA-Weltmeisterschaft 2010 auf. In diesem Jahr sah ich sie auf Verkaufsdisplays, Plakaten und Panini-Stickerverpackungen. Diese Präsenz verhalf der Schrift um 2010 zu starkem kommerziellem Erfolg. Gleichzeitig entwickelte ich eine vereinfachte Ergänzung namens Pound Web. Sie ließ die meisten Texturdetails und Verzahnungen weg, um als Webfont schneller gerendert zu werden, behielt aber die welligen, unregelmäßigen Konturen bei. Pound Web wurde in die Hauptfamilie integriert und bleibt neben dem ursprünglichen Schnitt erhältlich.

Pound war immer als Displayschrift mit einer einzigen Strichstärke gedacht, und ich erweiterte sie nie zu einer vollständigen Familie. Rückblickend wirkt sie mit einem bestimmten Zeitpunkt verbunden. Ihre Kombination aus geometrischer Einfachheit, rustikaler Textur und ineinandergreifenden Formen erinnert daran, wie ich in den späten 2000er-Jahren mit gemischten Einflüssen experimentierte.

Presicav



Ich veröffentlichte Presicav am 1. Mai 2008. Der Ausgangspunkt war Tempo Bold Extended von Ludlow, doch ich wollte keine schlichte Wiederbelebung schaffen. Stattdessen behandelte ich den schwersten Schnitt als relativ getreue Interpretation des Originals und trieb dann das leichtere Ende der Familie in fremdartigere Richtungen. In der ultraleichten Version verbanden sich Rundungen auf unkonventionelle Weise mit Stämmen, und die Interpolation zwischen den Extremen erzeugte Strichstärken mit ungewöhnlichem eigenem Charakter. Diese Spannung zwischen schweren und leichten Schnitten gab der Familie eine wechselnde Persönlichkeit: Die dunkleren Strichstärken trugen einen Vintagecharakter, die leichteren tendierten zum Experimentellen.

Die erste Veröffentlichung umfasste sechs Strichstärken. Am 5. August 2018 erweiterte ich die Familie um Kursive. Eine technische Aktualisierung am 18. November 2021 behob ein Problem, bei dem Presicav Bold in älteren Anwendungen nicht angezeigt wurde. Eine weitere Aktualisierung, Version 2.1 vom 1. November 2024, benannte Ultra-Light zur Vereinheitlichung in Thin um und korrigierte ein Exportproblem, das Renderfehler im dünnsten Schnitt verursacht hatte.

Presicav fand nie ein Publikum und erhielt wenig Aufmerksamkeit, doch für mich war sie ein Experiment damit, eine Schrift ihre Persönlichkeit über die Strichstärken hinweg ändern zu lassen, statt Einheitlichkeit zu erzwingen.

President Gas



Ich veröffentlichte President Gas am 30. September 1997. Die Idee kam von einem Logo auf einer Dose Anstrichfarbe: nur wenige Buchstaben, aber genug, um den Gedanken an ein vollständiges Alphabet auszulösen. Ich zeichnete sie mit geometrischen Proportionen und achteckigen Formen und hielt das Design für Displayanwendungen quadratisch und kantig. Der Name stammt von „President Gas“, einem Song von The Psychedelic Furs.

Die Großbuchstaben hatten eine starke, geometrische Präsenz, die meiner Ansicht nach weiterhin gut funktioniert. Die Kleinbuchstaben waren weniger erfolgreich. Ich machte die x-Höhe zu niedrig, und die Proportionen wurden nicht schmal genug, um richtig mit den Großbuchstaben zu kontrastieren. Rückblickend hätte das Design als reine Versalfamilie vielleicht stärker sein können.

Ursprünglich bestand sie aus einem einzigen Schnitt. 2012 überarbeitete ich die Schrift: Abstände und Kerning wurden ersetzt, Akzente neu gestaltet, Satzzeichen erweitert und Unterstützung für weitere lateinisch basierte Sprachen ergänzt. Im November 2022 erklärte ich President Gas für gemeinfrei. Sie fand nie nennenswerte Verbreitung, steht aber für eine frühe Phase meiner Erkundung starrer geometrischer Displayschriften.

Pretender

ABCDEFGHIJK12345

Ich veröffentlichte Pretender am 15. Juli 2014. Die Idee kam direkt von der Beschriftung eines Notenblattcovers von 1935 für die Walzerballade „Mexicali Rose“. Ich nahm die Wortformen auf diesem Cover und erweiterte sie zu einer vollständigen Schrift. Das E der Vorlage sah eher wie ein sichelförmiges E aus — ein C mit Querstrich —, während das L eine Hakenform hatte, fast wie ein umgekehrtes J. Diese Details gaben den Ton für den Rest des Designs vor.

Das Cover selbst hatte einen Art-déco-Charakter, zeigte aber auch frühe industrielle Tendenzen. Die Formen mit flachen Seiten und die weiten Abstände deuteten den damals aufkommenden industriellen Look an. Ich wollte diese Mischung aus Deco-Eleganz und der Grobheit des Maschinenzeitalters bewahren, damit Pretender mit ihrer Zeit verbunden wirkte und zugleich in einem modernen Zusammenhang funktionierte.

Der Name stammt von „The Great Pretender“, dem Song von The Platters. Er schien passend für eine Schrift, die eine frühere Ära nachahmt und zugleich eine neue Arbeit ist. Pretender war seit ihrer Veröffentlichung 2014 für kommerzielle Nutzung kostenlos, bis ich sie im April 2024 für gemeinfrei erklärte. In dieser Zeit veröffentlichte ich keine Aktualisierungen.

Pricedown



Ich veröffentlichte Pricedown am 30. November 1997. Sie begann als meine Neuinterpretation von Pinto Flare, einer Displayschrift der frühen 1970er-Jahre. Ich behielt die kastenartige Struktur und die ungewöhnlichen Unicase-Buchstabenformen mit geschwungenen Unterlängen bei, zeichnete meine Version aber härter und kantiger als die weichere Pinto Flare.

Der Stil war schon vertraut, bevor digitale Schriften üblich wurden: Pinto Flare erschien in Data Easts Tag Team Wrestling 1984 in Spielhallen und 1986 auf dem NES. Meine Version wurde jedoch am stärksten mit Rockstar Games' Grand-Theft-Auto-Reihe verbunden. Damals arbeitete ich als Art Director bei Rockstar Toronto, während das New Yorker Büro meine kostenlose Pricedown-Veröffentlichung verwendete, ohne zu wissen, dass sie von mir war. Die Community hat sie seitdem mit der Reihe identifiziert, obwohl ich nie an dem bestimmten Titel arbeitete, der sie berühmt machte.

In den 2010er-Jahren erweiterte ich Pricedown zu einer vollständigen Familie. Der ursprüngliche kostenlose Schnitt wurde in Pricedown Black umbenannt, während neue Strichstärken mit OpenType-Ligaturencode für automatische geschwungene Unterlängen und breiterer Sprachunterstützung hinzukamen. Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich sie mit verbesserten stilistischen Alternativen, erweiterten OpenType-Brüchen und der Entfernung veralteter Zeichen. Version 5.200, erschienen im November 2024, ordnete die Namen der Strichstärken für größere Klarheit neu und behob ein fehlendes umgekehrtes Ausrufezeichen im Hairline-Schnitt.

Rückblickend beeindruckt mich ihre Popularität, doch ich finde nicht, dass sie viel von meiner eigenen Persönlichkeit widerspiegelt. Sie bleibt im Wesentlichen eine nahe Kopie des „Price is Right"-Schriftzugs. Selbst der Name, eine Mischung aus „Price is Right" und „Showcase Showdown", erkennt dieses Erbe stärker an als meine eigene gestalterische Stimme.

Prime Minister of Canada



Ich veröffentlichte Prime Minister of Canada am 21. September 1998. Das Design war von Ed Emberleys Great Thumbprint Drawing Book von 1977 beeinflusst. Sein einfacher, zugänglicher Zeichenstil legte eine handgezeichnete Cartoon-Schrift nahe, die ich mit unregelmäßigen, humorvollen Formen entwickelte, um diesen Geist aufzugreifen. Der Name wurde zufällig gewählt. Er hatte keine besondere Bedeutung oder Verbindung zum Design.

Prime Minister of Canada wurde viele Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Primer



Ich veröffentlichte Primer am 18. September 1997 mit Lehrkräften im Blick. Ursprünglich hieß sie Primer Print, nach den großen Bleistiften, die im frühen Schulunterricht verwendet werden. Das Design war für Arbeitsblätter gedacht, auf denen Kinder Buchstaben

nachfahren und in Druckschrift schreiben, nicht für fortlaufendes Lesen. Von Anfang an enthielt es Groß- und Kleinbuchstaben, da es das Alphabet widerspiegeln sollte, das die Kinder lernten.

Nach der Veröffentlichung baten mich Lehrkräfte oft um Anpassungen. Ihre Wünsche betrafen meist I, J, q, 1 und 9. Manche wollten ein serifenloses I, andere Serifen an J und 1. Das q wurde manchmal mit gerader Unterlänge oder schrägem Haken neu gezeichnet, und die 9 wurde gelegentlich zu einer Form aus Kreis und Strich verändert, die einer gedrehten 6 ähnelte. Diese Anpassungen spiegelten die verschiedenen damaligen Unterrichtskonventionen wider.

Später experimentierte ich mit einer gestrichelten Version nach einem deutschen Handschriftstil, die schließlich aufgegeben wurde. Während sich Primer entwickelte, legte sie die Grundlage für die Report-Familie, die ich als Erweiterung und Verbesserung konzipierte. Während Primer speziell für Arbeitsblätter zum Erlernen von Druckschrift gedacht war, sollte Report besser zum Lesen geeignet sein und weiterhin an den Stil von Übungsblättern erinnern.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich Primer mit technischen Verfeinerungen. Die Funktion für stilistische Alternativen wurde für besseren Zugriff in InDesign verbessert, Brüche wurden für längere Zähler und Nenner erweitert, Prime-Zeichen hinzugefügt und veraltete Zeichen entfernt. Primer blieb mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich, bis ich sie im April 2024 für gemeinfrei erklärte.

PRINTF



Ich veröffentlichte PRINTF am 4. April 2007. Das Design wurzelte im Erscheinungsbild der IBM-Kettendrucker der 1960er-Jahre. Diese Maschinen führten eine mit Zeichen bestückte Kette quer über eine Seite, während Hämmer im richtigen Moment auf das Farbband schlugen und einen markanten Druckeffekt erzeugten. Für hohe Geschwindigkeit verwendeten sie oft reduzierte Zeichensätze, normalerweise nur Großbuchstaben. PRINTF spiegelt diese Geschichte als reines Versaldesign wider. Sie leitete sich von meiner sauberen Schrift Linefeed ab, die erfundene Kleinbuchstaben hatte, doch PRINTF bestand immer ausschließlich aus Großbuchstaben.

Um die Unregelmäßigkeiten der Drucktextur des Kettendrucks zu simulieren, nahm ich Ligaturen auf, die auf häufigen Buchstabenpaaren und Dreiergruppen aus Kryptografielisten basierten. Sie verringerten den Eindruck wiederholter identischer Buchstaben. Das Ergebnis war eine Schrift, die an Abonnementetiketten, Führerscheine, Bibliotheksausweise und andere Drucksachen jener Ära erinnerte.

Der Name stammt von „printf“, der C-Standardbibliotheksfunktion für formatierte Ausgabe, die ihrerseits Wurzeln in Algol 68 hat. Die Verbindung verstärkte das Computerthema. Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung: Veraltete Zeichen und überflüssige Ligaturen wurden entfernt, die vertikalen Metriken für Kompatibilität in verschiedenen Browsern angepasst und Konturen zur Korrektur von Kurvenfehlern verfeinert. Das stilistische Design blieb unverändert.

Heute funktioniert PRINTF als Displayschrift. Sie wird meist für nostalgische Projekte oder Requisiten verwendet, die zeittypisch authentisch wirken sollen, nicht für längere Texte oder zeitgenössische funktionale Gestaltung.

Propaniac



Ich veröffentlichte Propaniac am 5. Mai 2018. Das Design war vom Cover der Pointer-Sisters-Single „Neutron Dance“ von 1984 inspiriert, gestaltet von Shoot That Tiger Creative Services in London. Ich zeichnete die Beschriftung nicht nach, sondern stützte meine Arbeit auf dieselben geometrischen Memphis-Formen, die das Erscheinungsbild des Originals prägten. Obwohl einige Formen an Art déco erinnern, war die Grundlage die kräftige, kantige Geometrie der 1980er-Jahre.

Ich nannte sie Propaniac, um bestimmte Buchstaben hervorzuheben — A, C, N, O, P und R —, die meiner Ansicht nach die Eigenschaften der Schrift am besten zeigten. Das Ergebnis war ein postmodernes Displaydesign mit deutlich zeitgebundenem Charakter, verwurzelt im leuchtenden, experimentellen Stil dieses Jahrzehnts.

Propaniac wurde sechs Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Ich überarbeitete sie nie und erklärte sie im April 2024 für gemeinfrei. Sie wurde nie in bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber eine Aufzeichnung meines Versuchs, einen bestimmten visuellen Moment der 1980er-Jahre einzufangen.

Pulse State



Ich veröffentlichte Pulse State am 17. Juli 1997. Die Schrift war als Horror-Displaydesign konzipiert. Ich zeichnete die Buchstabenformen von Hand auf Papier und formte sie wie verworrene organische Strukturen, etwa Nerven oder Adern. Der Name stammt vom Song „Pulse State“ von Future Sound of London.

Viele Jahre wurde Pulse State mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Pupcat



Ich veröffentlichte Pupcat am 6. Juli 2001. Das Design war von Filmplakatbeschriftung der 1960er-Jahre beeinflusst, besonders vom Stil des Films The Pleasure Seekers von 1964. Ich wollte diesen lockeren, dekorativen Look einfangen und zu einer vollständigen Schrift machen. Pupcat entstand als Unicase-Design: Die meisten Buchstaben nehmen Großbuchstabenformen an, doch ich verwendete Kleinbuchstabenformen für A, E und R. Ihre ausgestellten Striche, die an den Enden breiter werden, verstärkten den Retrocharakter.

Der Name stammt von Pepsi, meiner damaligen Katze, die ich oft „Pupcat“ nannte. Ich begann mit einem einzigen Schnitt, vertrieben mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. In den

2010er-Jahren erweiterte ich Pupcat zu einer Familie mit vier Strichstärken und Kursiven. Diese Ergänzungen waren nicht kostenlos, gaben Designern aber mehr Flexibilität.

Das Design selbst änderte sich nach der Erweiterung nicht. Am 10. Dezember 2021 aktualisierte ich Pupcat, um ein technisches Problem zu beheben, das die Anzeige einiger Schnitte in Schriftmenüs verhinderte, und entfernte veraltete Zeichen. Version 5.2, erschienen im November 2024, verfeinerte die Namenstabellen für Einheitlichkeit zwischen verschiedenen Anwendungen weiter und ergänzte das Paragrafenzeichen (§).

Pupcat wurde nie mit einem einzelnen Projekt verbunden, doch ich bemerkte ihren häufigen Einsatz in allgemeiner Designarbeit. Sie bleibt eine meiner häufiger gesehenen Schriften, auch wenn sie nie mit einer bestimmten Marke oder einem Titel verbunden war.

Pyrite



Ich veröffentlichte Pyrite am 27. Januar 1998. Die Schrift war direkt vom Def-Leppard-Logo von Alan Schmidt inspiriert, mit seinen zackigen Dreiecksformen. Da das Logo nicht auf einer funktionierenden Schrift basierte, bestand die Herausforderung darin, diese Formen ohne Kollisionen oder unbeholfene Lücken zusammenzubringen. Diese Schwierigkeit prägte die frühen Versionen von Pyrite.

Von Anfang an machte ich sie öffentlich verfügbar. Später, in den 2010er-Jahren, ergänzte ich OpenType-Ligaturen und Alternativen, um diese Designprobleme anzugehen. Abgesehen von der Doppel-O-Ligatur konzentrierte sich die meiste Arbeit auf das L. Der untere

Strich des L erhielt je nach Kontext alternative Endwinkel, und ich schuf mehrere LL-Ligaturen sowie Alternativen für akzentuierte L-Formen. Diese Ergänzungen ließen die Schrift schlüssiger und brauchbarer wirken.

Pyrite fand tatsächliche Verwendung in der Musik; sie erschien auf Albumcovern und Singles von Peaches in den Jahren 2003 und 2009. Am 20. Juli 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die die Bruchunterstützung verbesserte, veraltete Zeichen entfernte und Akzentkollisionen sowie umgekehrte Anführungszeichen korrigierte. Im November 2022 erklärte ich Pyrite für gemeinfrei. Seitdem blieb sie unverändert.

Quadaptor



Ich veröffentlichte Quadaptor am 23. September 1999. Das Design basierte auf der Beschriftung des Dynaco-Verstärkerlogos. Nur die dort vorhandenen Buchstaben dienten als direkte Vorlagen; der Rest des Alphabets wurde aus ihrer Geometrie abgeleitet. Ich zeichnete die Formen nicht nach, sondern baute neue, indem ich die modulare, geometrische Struktur des Originals nachahmte.

Das prägende Element ist der dreieckige Bauch des kleinen d, der der Schrift ihren ungewöhnlichen Charakter gab. Dieses Merkmal bestimmte die Entwicklung des restlichen Designs. Quadaptor behielt eine streng geometrische, modulare Logik, die sie mit der Quelle verbunden wirken ließ, ohne eine direkte Kopie zu sein.

Die Schrift wurde von Anfang an mit einer kostenlosen kommerziellen Lizenz angeboten. Sie wurde nie in bemerkenswerten Projekten verwendet, blieb aber erhältlich, bis ich

sie im November 2022 für gemeinfrei erklärte. Abgesehen von technischen Korrekturen in dieser letzten Veröffentlichung wurden die Buchstabenformen nie überarbeitet.

Quadrangle



Ich veröffentlichte Quadrangle am 11. Dezember 1997. Sie war eine quadratische Techno-Schrift mit abgeschrägten Ecken, gestaltet als geradlinige geometrische Displayschrift. Der Name spiegelte ihr rechtwinkliges Erscheinungsbild wider. Möglicherweise war sie von meinem früheren Vipnagorgialla-Design beeinflusst, doch ich kann die Verbindung nicht sicher bestätigen.

Viele Jahre wurde Quadrangle mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Quadrillion



Ich veröffentlichte Quadrillion am 7. Oktober 2021. Sie war eine parallele Neuinterpretation meiner früheren Schrift Ethnocentric, mit der ich nie zufrieden gewesen war. Ethnocentric bestand nur aus Großbuchstaben, und meine wiederholten Versuche, Kleinbuchstaben hinzuzufügen, scheiterten immer. Ihre spitzen Strichenden funktionierten für aggressive Auto- und Rennsportthemen, doch ich fand, für breitere Nutzung brauchte der Stil einen anderen Ansatz.

Quadrillion ging diese Probleme an. Ich gab ihr runde Enden statt scharfer Schnitte, passend zu dem wissenschaftlichen und technologischen Ton, den ich wollte. Die Großbuchstaben wurden mit gleichmäßigeren Proportionen neu gestaltet, was Abstände und Kerning verbesserte. Strukturell folgten die Buchstabenformen einem Kapselmodell: Rechtecke mit halbrunden Enden, wie eine Pille. Quadrillion entstand als breite Techno-Familie mit sechs Strichstärken und Kursiven, flexibel für Displayarbeit und zugleich einheitlich.

Sie war nicht als direkter Ersatz für Ethnocentric gedacht, sondern als hochwertigere Alternative, die die besten Ideen rettete und verwarf, was meiner Ansicht nach gescheitert war. Im November 2024 verfeinerte Version 1.1 die Familie, benannte Ultra-Light in Thin um und korrigierte ein Sortierungsproblem im Schriftmenü, durch das die dünnsten Schnitte in falscher Reihenfolge erschienen. Weitere stilistische Änderungen gab es nach der ursprünglichen Veröffentlichung nicht.

Quasix



Ich veröffentlichte Quasix am 10. Januar 2006. Die Idee kam bei der Reparatur eines Videorekorders. Die Komplexität seiner inneren Mechanismen beeindruckte mich: Jedes Teil funktionierte im Zusammenhang elegant, doch die Einzelteile waren unbeholfen und rein zweckorientiert. Diese Haltung floss in das Design von Quasix ein. Die Buchstabenformen bestehen aus Formen, die für sich hässlich und funktional aussehen und deren einziger Zusammenhalt aus der Einheitlichkeit dieser Hässlichkeit entsteht.

Quasix erschien als einzelner Schnitt, gedacht als kompakte industrielle Überschriftenschrift. 2015 erweiterte ich ihre Sprachunterstützung um weitere lateinisch basierte Sprachen und führte klassenbasiertes Kerning ein. Etwa ein Jahrzehnt nach der ursprünglichen Veröffentlichung gab ich Quasix Titling heraus, eine kostenlose Version nur mit Großbuchstaben. Ich hoffte, sie könnte als vereinfachte, leicht zugängliche Variante eine Nische finden.

Trotz dieser Bemühungen fand Quasix nie Anklang und keine bemerkenswerte Verwendung im Verlagswesen oder Branding. Sie bleibt ein Experiment, das mein Interesse widerspiegelt, die verborgene Effizienz mechanischer Teile in Schrift zu übertragen, auch wenn das Ergebnis unkonventionell und wenig verbreitet war.

Quinine



Ich stellte Quinine am 3. März 1997 vor. Sie entstand als weiche Techno-Displayschrift und leitete sich von einem unveröffentlichten Design namens Quinoline ab. Quinine hatte runde Buchstabenformen mit ungewöhnlichen kantigen Details und erzeugte ein ultramodernes, aber unverfeinertes Erscheinungsbild.

Die Schrift wurde anfangs mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich Quinine für gemeinfrei.

Quixotic



Ich veröffentlichte Quixotic am 12. März 1997. Sie entstand in den letzten Jahren des Grunge-Typografietrends als dekonstruiertes Displaydesign. Dafür veränderte ich eine bestehende Schrift in Photoshop, entfernte und verzerrte Teile der Buchstabenformen und erzeugte fragmentierte Formen, die dünne, geschwächte Strukturen betonten.

Das Design war lose von Beatnik-Schriften wie Ad Lib beeinflusst, trug aber die übertriebene Fragmentierung der Grunge-Typografie. 1997 verlor dieser Ansatz bereits an Popularität, was seine Resonanz begrenzte.

Viele Jahre wurde Quixotic mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Radio Stars



Ich veröffentlichte Radio Stars am 21. August 1997. Sie war eine eher quadratische Displayschrift mit runden Strichenden, die ihr Erscheinungsbild abmilderten. Der Name stammt von einem Kraftwerk-Song und spiegelt ihre Verbindung zu einer elektronischen Retroästhetik wider.

In ihrer ursprünglichen Form litt die Schrift unter ungleichmäßigen Kurven, besonders in Buchstaben wie dem D. In den 2010er-Jahren überarbeitete ich Radio Stars und korrigierte Ausrichtung und Abstände, um das Design auf einen einheitlicheren Stand zu bringen.

Viele Jahre war Radio Stars mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Radios in Motion



Ich veröffentlichte Radios in Motion am 16. Oktober 1999. Die Schrift entstand auf Wunsch eines Hobbyisten, der ein Werkzeug zum Lehren von Morsecode wollte. Jeder Buchstabe und jede Ziffer wurden durch ihre Morsefolge aus Punkten und Strichen dargestellt, mit dem entsprechenden Zeichen darunter. Ich produzierte auch eine alternative Version, Radios in Motion Hard, die Buchstaben und Ziffern wegließ, für diejenigen, die das Entschlüsseln direkt aus den Symbolen üben wollten.

Die Grundzeichen wurden aus meinem Larabiefont-Design angepasst. Der Name stammt vom Song „Radios in Motion“ von XTC, gewählt wegen seiner Verbindung zum Funkverkehr.

Radios in Motion wurde viele Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Rafika



Als ich Rafika am 26. April 2001 vorstellte, wollte ich eine Schrift schaffen, die Authentizität und Robustheit ausstrahlte. Ich begann mit einer Nachbildung einer typischen geometrischen serifenlosen Schrift aus der Mitte des 20. Jahrhunderts, etwa wie Futura, und legte dann in Photoshop kräftig los. Die eigentliche Magie entstand, als ich die Tintentropfen und Schmierstellen von Hand hinzufügte. Rafika sollte aussehen, als wäre sie auf eine raue Oberfläche schabloniert und der Witterung überlassen worden. Der Name „Rafika“, ein indirekt koranischer Name mit Bedeutungen wie „Freund“, „freundlich“, „sanft“ oder „wohlerzogen“, schien zum freundlichen, zugänglichen Wesen der Schrift zu passen, trotz ihres rauen Erscheinungsbilds. Rafika war sofort ein Erfolg. Sie tauchte überall auf, und aus irgendeinem Grund fand die Reggae-Community besonderen Gefallen an ihr. Ich vermute, sie schätzten ihren entspannten, handgemachten Charakter. Nun muss ich zugeben, dass die ursprüngliche Version beim automatischen Nachzeichnen ein etwas fehlerhaftes Durcheinander war. Es gab Knicke, Verdrehungen und Überlappungen, die in manchen Programmen Probleme verursachen konnten. In den frühen 2010er-Jahren unterzog ich Rafika einer gründlichen Bereinigung. Sie sieht weiterhin schmutzig und grungig aus — darin liegt schließlich ihr Charme —, doch die verbesserte Qualität verhindert diese lästigen Fehler. Viele Jahre war Rafika mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich. Im April 2024 beschloss ich, sie für gemeinfrei zu erklären.

Raincoat



Ich veröffentlichte Raincoat am 11. September 2006. Das Design basierte auf der Beschriftung von The Best of Rod Stewart (1976), das ihn in einer Illustration mit Kleidung der 1920er-Jahre zeigte. Der Albumtitel hatte einen starken Art-déco-Charakter, und ich übertrug diesen Look in eine brauchbare Schrift. Zu den Hauptmerkmalen gehörten ein diagonaler Strichabschluss unten am D, fehlende Querstriche in B und R und eine nach rechts geneigte, gerade diagonale Mittelpartie am S.

Raincoat bestand aus einem einzigen Schnitt und wurde immer kostenpflichtig angeboten. Einmal erweiterte ich sie um Kyrillisch, weil ich es für meine eigenen Hochzeitseinladungen brauchte, doch ansonsten wurde sie nie in bemerkenswerten Projekten verwendet.

Rainforest



Ich veröffentlichte Rainforest am 7. Oktober 2009 als Antwort auf einen Auftrag von Apple. Sie hatten eine Schrift für Videobearbeitungssoftware gewünscht, die an das Jurassic-Park-Logo erinnerte, ohne es direkt zu kopieren. Obwohl ich nicht glaube, dass Apple sie letztlich verwendete, brachte mich das Projekt in eine Richtung, die ich sonst vielleicht nicht erkundet hätte.

Rainforest griff Schriften des frühen 20. Jahrhunderts wie Rudolf Kochs Neuland und Monotypes Othello auf. Wie beim Jurassic-Park-Logo sind die Buchstaben schmaler, mit Proportionen, die vertikale Masse betonen. Die Strichlogik entspricht Othello zwar nicht genau, doch die Art, wie Formen geschnitten und geformt sind, zeigt eine Ähnlichkeit. Das Design ergab eine Kapitälchen-Displayschrift mit kräftiger, organischer Struktur.

Von der ersten Veröffentlichung an enthielt Rainforest einfache, konturierte und dünnlinige Ebenenvarianten. Diese Schnitte erlaubten Designern, übereinandergelegte Effekte aufzubauen oder sie eigenständig zu verwenden. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, passte die Breite des Auslassungszeichens an, gestaltete das vietnamesische Dong-Zeichen neu, verbesserte OpenType-Brüche und verfeinerte die Konturen, um Kurvenfehler zu korrigieren, die in manchen Anwendungen Probleme verursachten.

Rakesly



Ich veröffentlichte Rakesly am 25. September 2014. Ich wollte eine serifenlose Schrift schaffen, die die allgemeinen Prinzipien von Bleisatzschriften des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts aufgriff, ohne eine davon direkt zu kopieren. Ich arbeitete intuitiv und verband aufrechte Schnitte, die etwas von der Strichstärkenverteilung serifenbetonter Displayschriften trugen, mit Kursiven, die industrielle Art-déco-Einflüsse andeuteten. Ein Beispiel ist das kursive A mit rundem oberen Abschluss, eine in Art-déco-Beschriftung verbreitete Form.

Die Familie erschien mit sechs Strichstärken und Kursiven, und später ergänzte ich Rakesly Iron, eine Texturvariante. Diese Schnitte basierten nicht auf Buchdruckabdrücken, sondern wurden digital aufgebaut. Ich schichtete kachelbare Texturen in Photoshop, versetzte sie automatisch in verschiedenen Winkeln, wandelte die Ergebnisse dann in 1-Bit um und ließ sie automatisch nachzeichnen. Der Prozess erzeugte schwere, detaillierte Texturen, die die Dichte von Buchdruckarbeiten nahelegten.

Am 1. März 2022 aktualisierte ich Rakesly, verbesserte OpenType-Brüche, ergänzte aktuelle Währungssymbole und ein großes ß und entfernte veraltete Zeichen. Außerdem führte ich die Rakesly-Iron-Texturen als Regular, Italic, Bold und Bold Italic ein. Im November 2024 ordnete ich die Strichstärken neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline. Rakesly war anfangs kostenlos, doch als ich die Iron-Schnitte mit Texturen ergänzte, machte ich diese kostenpflichtig.

Rakesly fand nie viel praktische Verwendung, doch für mich war sie eine Gelegenheit, frühe serifenlose Ideen in einem zeitgenössischen Zusammenhang zu erkunden und in einem digitalen Arbeitsablauf mit Texturerzeugung zu experimentieren.

Raymond



Ich veröffentlichte Raymond am 7. Februar 2007. Das Design sollte die Unregelmäßigkeit gestempelter Beschriftung einfangen. Ich begann mit einer dünnen Skelettkontur nach einer historischen Schrift, an deren Namen ich mich nicht mehr erinnere. Dann zeichnete ich mit einer Feder über das Skelett, um Rauheit

einzuführen. Die Konturen wurden in Photoshop verfeinert, wo ich digitale Bearbeitung mit Handanpassungen auf einem Grafiktablett verband, um eine natürlichere Textur zu erzeugen. Außerdem führte ich bewusst Fehlausrichtungen ein; wenn das Design zu präzise wirkte, verlor es den Eindruck von Authentizität, den ich anstrebte.

Das Ergebnis war eine Schreibschrift mit rauem, texturiertem Erscheinungsbild, das ungleichmäßiges Stempeln nahelegte. Der Name Raymond gab ihr eine zusätzliche persönliche Identität, obwohl das Design selbst nicht an eine bestimmte visuelle Vorlage gebunden war.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Raymond. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen, verbesserte den Umgang mit stilistischen Alternativen in Anwendungen wie InDesign und passte die vertikalen Metriken für Kompatibilität in verschiedenen Browsern an. Raymond wurde mit einer kommerziellen Lizenz vertrieben und erschien nie kostenlos oder gemeinfrei.

Razor Keen



Ich veröffentlichte Razor Keen am 18. August 1997. Sie war als Horror-Displayschrift konzipiert. Ich schuf die Buchstabenformen mit einer Kartografiefeder auf Zeitungspapier. Das scharfe Metallwerkzeug schnitt in die Papieroberfläche und ließ die Tinte unregelmäßig verlaufen, wodurch zackige Texturen entstanden, die in das digitalisierte Design eingingen. Der Name stammt von einem Adam-Ant-Song und spiegelte den scharfen Charakter der Buchstabenformen wider.

Razor Keen war viele Jahre mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung erhältlich. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Reagan



Ich veröffentlichte Reagan am 11. Dezember 2007. Das Design basierte auf älterer T-Shirt-Beschriftung der 1980er-Jahre, mit der Letraset-Schrift Pretorian als engstem Einfluss. Für die Texturversion schuf ich zuerst anhand eingescannter Muster eine klare digitale Interpretation von Pretorian. Dann rollte ich Acrylfarbe auf Jerseystoff, ließ sie trocknen und reißen, bog den Stoff für weitere Brüche und scannte die Ergebnisse. Diese Texturen wurden in Photoshop-Ebenen gekachelt und verwendet, um den Buchstaben den abgenutzten, auf Stoff gedruckten Look zu geben, den ich wollte.

Reagan enthielt einen umfangreichen Ligaturensatz, nicht nur für häufige Doppelbuchstaben, sondern auch für Buchstabenpaare und Dreiergruppen. Ihre Gestaltung orientierte sich an Verwendungshäufigkeiten in Englisch, Französisch, Deutsch und anderen Sprachen. Das ließ die Textur in längeren Texten weniger repetitiv und authentischer wirken.

Die Schrift erschien als einzelner Schnitt. Trotz ihrer sorgfältigen Konstruktion sind mir keine bemerkenswerten Projekte mit Reagan bekannt. Sie blieb eher ein Experiment damit, die Textur bedruckter T-Shirts zu simulieren.

Recharge

ABCDEFabcdef1

Ich veröffentlichte Recharge am 28. September 2012. Sie war von Anfang an als vollständige Familie mit mehreren Strichstärken und Kursiven gestaltet. Das Konzept entstand aus Ideen, die ich zuvor in Ethnocentric erkundet hatte, doch ich behandelte sie als eigenständige Überarbeitung und nicht als Nachfolgerin. Während Ethnocentric schärfere, aggressivere Schnitte hatte, entstand Recharge um eine kastenartigere Struktur mit schrägen Strichenden hauptsächlich im Inneren der Buchstaben. So konnten die Formen einheitlich bleiben, ohne Abstandsprobleme zu erzeugen.

Die Familie war bei der Veröffentlichung vollständig, mit einem einheitlichen Ansatz für Proportionen und Geometrie. Weil die schrägen Schnitte auf innere Striche begrenzt waren, ließen sich Kerning und die Wechselwirkung benachbarter Buchstaben leichter verwalten als in meinen früheren Arbeiten. Recharge hatte einen stabileren, technischen Charakter, passend für Displayanwendungen, in denen ein futuristischer Ton gewünscht war.

Das Design fand nie bemerkenswerte Verwendung in Projekten oder im Branding, doch ich pflegte es mit technischen Aktualisierungen. Am 19. November 2024 passte Version 1.1 die Reihenfolge im Schriftmenü an, damit die dünnsten Strichstärken in Anwendungen korrekt angezeigt wurden.

Refuel

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Refuel am 7. Dezember 2016. Das Design entstand aus meinem Interesse an achteckiger Flugzeugbeschriftung. Zunächst dachte ich, sie spiegele zeitgenössische militärische Markierungen wider, doch später stellte ich fest, dass moderne Flugzeugbeschriftung zu gebogenen Formen übergegangen war; der achteckige Stil war eher eine Konvention aus der Mitte des 20. Jahrhunderts. Ich verfolgte ihn trotzdem und baute eine große, vielseitige Familie in diesem Stil auf.

Refuel unterschied sich durch ihren Umfang von anderen achteckigen Schriften. Ich bot sechs Strichstärken, sechs Breiten und Kursive sowie vollständige Kleinbuchstaben an, die ebenso kantig wie die Großbuchstaben gestaltet waren. Sie unterstützte auch erweitertes Latein, Griechisch und Kyrillisch und hatte damit eine Sprachabdeckung, die bei Displayfamilien dieser Art ungewöhnlich breit war.

Die Schrift fand nie bemerkenswerte Verbreitung, war aber umfassend und anpassungsfähig angelegt. Am 19. November 2024 aktualisierte ich die Namenskonvention entsprechend der üblichen Praxis — Schnitte wie „Condensed Bold“ wurden zu „Bold Condensed“ — und korrigierte ein Zeichenproblem beim i mit Ogonek. Die Buchstabenformen selbst wurden nicht verändert. Refuel war immer kommerziell; kein Schnitt war jemals kostenlos.

Regra



Ich veröffentlichte Regra am 21. Juni 2006. Sie entstand im Zusammenhang mit dem Industriedesign der Mitte der 2000er-Jahre, als Unterhaltungselektronik oft glänzende Kunststoffe, schräge Oberflächen und kompakte Proportionen bevorzugte. Ich wollte diese Eigenschaften in Schrift übertragen. Das Ergebnis war eine kastenartige, futuristische Familie ohne die Lücken, die in früheren Notizen fälschlich erwähnt worden waren.

Bei der Veröffentlichung war Regra eine unkomplizierte Familie aus mehreren Strichstärken ohne Kursive. Am 22. Oktober 2009 erweiterte ich den Zeichensatz um erweitertes Latein. Kursive kamen viel später, 2022, hinzu und gaben der Familie eine breitere stilistische Auswahl. Strukturell blieb das Design einheitlich; die wichtigsten Aktualisierungen betrafen Sprachabdeckung und technische Korrekturen.

Regra fand nie bemerkenswerte Verwendung im Branding oder Produktdesign, doch ich pflegte sie mit Verfeinerungen. Im Juni 2021 aktualisierte ich sie mit weiteren Währungssymbolen, verbesserten OpenType-Brüchen und einem großen ß. Am 27. Oktober 2022 führte ich Kursive ein, korrigierte ein Problem mit den vertikalen Metriken und ergänzte weitere Währungen wie den russischen Rubel, die türkische Lira und die indische Rupie. Regra war immer kostenpflichtig und wurde nie mit kostenlosen Schnitten angeboten.

Relish Gargler



Ich veröffentlichte Relish Gargler am 27. Dezember 1999. Sie sollte die Energie älterer Spielgrafiken einfangen, mit einem kräftigen achteckigen Grundgerüst und Proportionen, die sie von anderen Schriften des Genres unterschieden. Seiten und Oberkanten der Achtecke waren kürzer als die Diagonalen, was den Buchstaben einen schiefen, kantigen Rhythmus gab. Außerdem gab ich ihr eine ungewöhnlich große x-Höhe, die sie fast zu einem Unicase-Design machte.

Relish Gargler erschien als einzelner Schnitt ohne weitere Strichstärken oder Kursive. Sie zirkulierte viele Jahre mit einer kostenlosen kommerziellen Desktop-Lizenz, wurde aber nie eines meiner verbreiteteren Designs. Ende 2025 lag sie unter meinen Schriften auf Dafont bei den Downloads nur auf Platz 256. Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich die Familie, verbesserte OpenType-Brüche für längere Zähler und Nenner, entfernte veraltete Zeichen und korrigierte Anführungszeichen.

Im April 2024 erklärte ich Relish Gargler für gemeinfrei. Rückblickend fällt der Name als bewusst unangenehm auf; dieser Widerspruch wurde zu ihrer einprägsamsten Eigenschaft, auch wenn er das Design selbst überschattete.

Remissis



Ich veröffentlichte Remissis am 19. Juli 2016. Die Idee war, ein Merkmal wieder einzuführen, das im digitalen Zeitalter weitgehend verloren gegangen war: nahezu horizontale Striche. Bei älteren Bleisatzschriften konnten leichte Winkel natürlich vorkommen, doch digitale Hinting-Systeme richteten sie meist vollkommen horizontal aus und entfernten damit Feinheiten. Da hochauflösende Bildschirme verbreitet wurden, wollte ich sehen, ob ich diesen Effekt wiederherstellen konnte.

Die nahezu horizontale Behandlung ist besonders bei Buchstaben mit oberen oder unteren Strichen wie E, F, L, T und Z sichtbar. Ich gestaltete diese Winkel von Hand und arbeitete außerhalb des Rasters, um einen natürlichen Charakter zu bewahren, statt strenge geometrische Logik durchzusetzen. Ziel war, Weichheit und organischen Rhythmus anzudeuten, ohne ins Spielerische abzugleiten. Remissis erschien als Familie mit sieben Strichstärken und Kursiven, mit Unterstützung für erweitertes Latein, Griechisch und Kyrillisch.

Von Anfang an wurde Semi-Bold kostenlos angeboten, während der Rest der Familie kostenpflichtig blieb. Die Schrift fand in der Praxis keine breite Verwendung, diente aber als Experiment gegen die starren Horizontalen digitaler Darstellung. Am 19. November 2024 ordnete ich die Strichstärken für größere Klarheit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Die Buchstabenformen selbst wurden nicht verändert.

Renju



Ich veröffentlichte Renju am 23. August 2009. Sie war als Nachfolgerin von Gomoku gedacht, die nur Großbuchstaben enthalten hatte. Für Renju ergänzte ich Kleinbuchstaben und wandte eine in Photoshop erzeugte Gummistempeltextur an. Die Textur war bewusst ungleichmäßig, also baute ich auch Ligaturen ein, um Wiederholung bei identischen benachbarten Buchstaben zu vermeiden.

Renju bestand immer aus einem einzigen Schnitt und erschien kommerziell, scheiterte am Markt aber vollständig. Sie verkaufte bei keinem Anbieter ein einziges Exemplar und wurde schließlich aus meinem Katalog gestrichen. Die Textur machte sie weniger vielseitig als Gomoku und begrenzte ihre Anwendungen trotz der zusätzlichen Kleinbuchstaben.

Nach der ursprünglichen Veröffentlichung nahm ich keine stilistischen Überarbeitungen vor. Im November 2022 erklärte ich Renju für gemeinfrei und schloss damit ihr Kapitel als kommerzielle Schrift. Sie bleibt einer der seltenen Fälle, in denen ein vollständig entwickeltes Design von mir absolut keinen Anklang fand.

Report



Ich veröffentlichte Report am 20. April 2007. Sie entstand als besser lesbare Erweiterung von Primer, die hauptsächlich für Arbeitsblätter zum Erlernen von Handschrift gedacht gewesen war. Report übernahm Primers geometrische Logik, betonte aber Lesbarkeit mit Merkmalen aus Handschriftmodellen wie einem I mit Querstrichen, einer 9 aus Kreis und Strich und einer rechtwinkligen 4. Diese Details verbanden sie mit den Konventionen von Lehrbeschriftung und machten sie zugleich geeigneter für fortlaufendes Lesen.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt Regular und Bold ohne Kursive. Am 11. Dezember 2015 ergänzte ich Semi-Bold und Kursive und verbreiterte die Familie. Report wuchs mit der Zeit auch technisch. Am 6. März 2008 führte ich erweiterte lateinische Zeichen sowie OpenType-Brüche und hoch- und tiefgestellte Ziffern ein. Am 19. Mai 2021 verbesserte ich alternative Zeichen, erweiterte die Funktionalität der OpenType-Brüche und korrigierte Anführungszeichen.

Obwohl ich ihre Nutzung in veröffentlichten Arbeiten nicht persönlich verfolgt habe, weiß ich, dass sich Report stetig verkauft hat, besonders an Lehrkräfte und Bildungsverlage.

Report School



Ich veröffentlichte Report School am 4. September 2008. Sie entstand auf Wunsch eines Kunden, dem die Struktur von Report gefiel, der aber keine abgerundete serifenlose Schrift in seinem Projekt verwenden konnte. Das Ergebnis war im Wesentlichen eine Ergänzung zu Report mit rechtwinkligen Enden, sehr ähnlich in der Konstruktion, aber mit flach abgeschnittenen Strichenden. Von Anfang an nahm ich Regular, Bold und Heavy mit Kursiven auf.

Der Name war hauptsächlich eine praktische Wahl. Ich wollte eine klare Verbindung zu Report und zugleich eine praktische Bezeichnung für Bildungsverlage und Suchmaschinen. Wie Report erhielt Report School Rückmeldungen von Lehrkräften und Verlagen, und ich ergänzte oft alternative Zeichen als Antwort auf diese Wünsche. Die Alternativen wichen manchmal von Report ab, da ich beide als separate Projekte behandelte.

Report School war immer kostenpflichtig. Mit der Zeit verfeinerte ich sie für technische Anforderungen. Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich die Familie mit verbesserten stilistischen Alternativen für besseren Zugriff in Anwendungen wie InDesign, gestaltete S und s neu, ergänzte übereinander gesetzte Brüche mit waagerechtem Bruchstrich und ein alternatives ß und erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner. Diese Aktualisierungen brachten sie näher an aktuelle Publikationsstandards und bewahrten ihre ursprüngliche Rolle als lesbare Option für Bildung und technische Materialien.

Restore

ABCDEFGHIJK12345

Ich veröffentlichte Restore am 8. Juni 2008. Zunächst nannte ich sie R6D8, als Anspielung auf Droidennamen aus Star Wars. Die Familie erschien mit sieben Strichstärken, doch nachdem Disney die Star-Wars-Reihe übernommen hatte, beschloss ich, einen Namen ohne diesen Bezug zu wählen, und spätestens 2011 hieß sie Restore. Das Design war mein Versuch, die Einflüsse hinter dem Star-Wars-Logo zu ihren Wurzeln in deutschen Industriegrafiken des frühen 20. Jahrhunderts zurückzuverfolgen, darunter Beschilderung und Traktorlogos, die ich bei einer ausführlichen Bildsuche gefunden hatte. Ich baute Restore als geometrische Überschriftenschrift mit ineinandergreifenden Formen auf und passte die Proportionen an, um Balance zu bewahren.

Sie war immer kostenpflichtig und nie für kostenlose oder gemeinfreie Nutzung positioniert. Ich wollte den scharfen, industriellen Charakter deutschen Designs jener Ära einfangen, statt das Star-Wars-Logo direkt nachzuahmen. Ich erhielt keine bemerkenswerten Rückmeldungen und sah keine markanten Einsätze, die sie mit ihrem autoritären Look verbanden, doch sie blieb Teil meiner Bibliothek.

Ich überarbeitete Restore einige Male. Am 25. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, korrigierte Anführungszeichen, passte die Breite des Auslassungszeichens an und verbesserte Abstände und Einheitlichkeit. Im November 2024 ordnete ich das Strichstärkensystem für größere Klarheit neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Extra-Light zu Thin. Dieselbe Aktualisierung ergänzte ein Paragrafenzeichen für breitere

Funktionalität. Diese Anpassungen hielten die Familie im Einklang mit zeitgenössischen OpenType-Standards und bewahrten ihr ursprüngliches Konzept.

Reversal



Ich veröffentlichte Reversal am 9. März 2010. Bis dahin hatte sich ein großer Teil meiner Arbeit auf eher quadratische superelliptische Strukturen konzentriert, doch mit dieser Schrift wollte ich zu etwas Weicherem wechseln. Das Design war von den runden Formen beeinflusst, die ich am Suzuki Lapin und anderen zeitgenössischen Produkten sah. Statt scharfer Ecken zeichnete ich Formen, die eher zusammengedrückten Kreisen entsprachen. Ziel war eine saubere, moderne Schrift, die sich in Absätzen flüssig lesen ließ und dennoch futuristisch aussah. Von Anfang an enthielt sie sieben Strichstärken mit Kursiven.

Sie war immer kostenpflichtig, weder Freeware noch gemeinfrei. Ich baute sie mit Schwerpunkt auf dem gesamten Textfluss statt auf spezialisierten technischen Funktionen auf. Mit der Zeit aktualisierte ich sie für sich wandelnde Standards. Am 25. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, korrigierte Anführungszeichen, verfeinerte Konturen zur Behebung von Kurvenfehlern und erweiterte OpenType-Funktionen für bessere Brüche und zusätzliche Prime-Zeichen. Im November 2024 ordnete ich die Strichstärken neu: Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline.

Rückblickend markiert Reversal eine Phase, in der ich mich bewusst von kantigen Strukturen zu etwas Zugänglicherem bewegte und zugleich ein glattes Erscheinungsbild für längere Lesepassagen bewahrte.

Rexlia



Ich veröffentlichte Rexlia am 2. Juni 2008. Die Inspiration kam, als ich auf der Straße einen Hummer H2 sah. Anders als der ursprüngliche militärische Humvee hatte der H2 geradere Linien und eine verbraucherfreundlichere Ausführung, wirkte aber weiterhin imposant. Diese Mischung aus Robustheit und Verfeinerung gab den Ton für Rexlia vor. Ich zeichnete sie als industrielle Überschriftenschrift mit achteckigen Buchstabenformen, deren Kanten abgerundet waren, für Klarheit und Einheitlichkeit in Überschriften. Bei der Veröffentlichung hatte sie sieben Strichstärken ohne Kursive.

Regular wurde immer mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung angeboten, während der Rest der Familie kostenpflichtig blieb. Ich gestaltete sie für Projekte, die einen kräftigen, mechanischen Stil ohne Verlust an Lesbarkeit brauchten. Es gab keine bemerkenswerten frühen Einsätze, doch ich behielt sie als beständige Option für industrielle oder technische Themen im Katalog.

Ich aktualisierte Rexlia mehrmals, um sie auf aktuellem Stand zu halten. Am 25. Juni 2021 entfernte ich veraltete Zeichen, verbesserte OpenType-Brüche, korrigierte Anführungszeichen, ergänzte Prime-Zeichen und verfeinerte stilistische Alternativen mit weiteren

akzentuierten Zeichen. Am 14. März 2023 fügte ich neues Kerning hinzu, verbesserte die Linienqualität, behob Probleme in leichteren Strichstärken, ergänzte das Zeichen der indischen Rupie und aktualisierte Menünamen für Kompatibilität. Im November 2024 ordnete ich das Strichstärkensystem neu — Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light und Ultra-Light zu Thin — und ergänzte neue geneigte Schnitte. Diese Änderungen hielten Rexlia im Einklang mit modernen Schriftstandards und bewahrten ihren industriellen Ton.

Rimouski

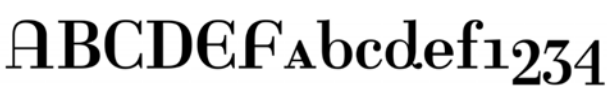


Ich veröffentlichte Rimouski am 12. November 2005. Damals waren von Avant Garde inspirierte Schriften noch verbreitet, eine abgerundete geometrische serifenlose Schrift aber nicht. Ich wollte etwas geometrisch Strenges mit weicheren Kanten schaffen. Das Ergebnis war eine abgerundete serifenlose Schrift, in der scharfe Spitzen auf glatte Kurven trafen. Ich ergänzte kleine Eigenheiten wie die Kerbe im K, um ihr in einem dicht besetzten Genre etwas Eigenständigkeit zu geben. Zunächst hatte die Familie nur Regular und Bold.

Sie war immer kostenpflichtig. Am 8. August 2014 erweiterte ich die Familie um Ultra-Light, Light und Semi-Bold. Ich machte Semi-Bold als Marketingexperiment kostenlos; inzwischen waren abgerundete Designs im Avant-Garde-Stil viel verbreiteter, also wollte ich mit einer kostenlosen Strichstärke Aufmerksamkeit auf Rimouski lenken. Kursive kamen später, am 11. Juli 2022, zusammen mit einem großen Eszett und mehreren Währungssymbolen hinzu.

Unterwegs verfeinerte ich auch technische Aspekte. Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich stilistische Alternativen, korrigierte Anführungszeichen, verbesserte OpenType-Brüche, entfernte veraltete Zeichen und bereinigte die Konturen. Die stilistischen Alternativen erlaubten Nutzern, gewinkelte Zeichen für einen weniger starren Look einzusetzen und der Schrift etwas Abwechslung zu geben. Ich habe Rimouski nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie bleibt als abgerundete geometrische Option Teil meiner Bibliothek.

Rina



Ich veröffentlichte Rina am 3. Juni 2000. Das Design war vom Trend der 1990er-Jahre zur Veränderung klassischer Schriften beeinflusst, einem mit Neville Brody verbundenen Stil. Ich verwendete Elemente von Bodoni, schnitt Teile der Buchstabenformen aus und kombinierte sie neu, um veränderte Strukturen zu schaffen, die vom Original abwichen.

Das Ergebnis trug die Spuren seiner Zeit und entsprach nicht späteren Entwicklungen des Stils. In den 2010er-Jahren griff ich Rina wieder auf und verfeinerte die Konturen, um die Schrift einheitlicher und brauchbarer zu machen.

Rina erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Rinse



Ich veröffentlichte Rinse am 5. Juli 2007. Ich wollte eine Vintage-T-Shirt-Schrift schaffen, basierte sie aber statt auf der üblichen Cooper Black auf Goudy Heavyface Italic. Das gab den Buchstaben einen anderen Charakter und passte weiterhin zum Look, den ich im Sinn hatte. Für die Textur arbeitete ich mit Stoff und Farbe. Ich rollte Farbe mit einer Gummiwalze auf Stoff, ließ ihn in der Sonne altern und zerknitterte ihn dann vor dem Scannen. Außerdem schichtete ich kachelbare Difference Clouds ein, für jede Glyphe versetzt, um die Textur einheitlich, aber unregelmäßig zu halten. Das Ergebnis war ein einzelner Displayschnitt, der wie ein abgenutzter, eingetragener Druck aussehen sollte.

Sie war immer kostenpflichtig. Ich sah sie ausschließlich als Displayschrift für Grafiken und Überschriften, nicht für längere Texte. Die Buchstabenpaar-Ligaturen brachten Variation und verhinderten einen repetitiven Eindruck der Textur. Mir sind keine bemerkenswerten Projekte mit Rinse bekannt, doch sie bleibt als texturierte, abgenutzte Option für Arbeiten im Vintagestil in meinem Katalog.

Riot Act



Ich stellte Riot Act am 6. August 1997 vor. Das Design basierte auf Bleistiftskizzen, die ich scannte und digitalisierte, um Buchstabenformen mit organischen, körperlichen Anklängen zu schaffen. Die ersten Scans erzeugten unregelmäßige Vektoren, die sich schwer verfeinern ließen.

In den 2010er-Jahren griff ich Riot Act mit einem anderen Ansatz wieder auf. Statt die ursprünglichen Kurven zu korrigieren, baute ich die Formen aus kurzen geraden Segmenten neu auf. Diese Methode gab dem Design ein einheitlicheres Erscheinungsbild und erlaubte, einige Formen zu schließen, sodass sie zum Einfärben leichter gefüllt werden konnten.

Der Name stammt vom Song „Riot Act“ von Elvis Costello and the Attractions. Die Schrift erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Robokoz



Ich veröffentlichte Robokoz am 11. Oktober 1997. Sie entstand in Fontographer mit einem Grafiktablett und einer Federkonfiguration. Anders als einige meiner anderen Schriften aus diesem Jahr wurde sie schnell und ohne umfangreiche Verfeinerung fertiggestellt.

Der Name stammt von meinem Freund Robert Kozliner, dessen Spitzname Robokoz war. Das Design spiegelte die Stärke dieses Namens nicht so gut wider, wie es hätte tun können.

Robokoz erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Romantic Jets



Ich veröffentlichte Romantic Jets am 19. Mai 2011. Das Design war von der brutalistischen Architektur geprägt, die ich rund um Nagoya oft sehe. Ich wollte etwas von diesem Gefühl in die Typografie übertragen und führte kleine quadratische Indexlöcher in den Buchstaben ein, die an Gebäudefenster erinnern sollten. Die übrigen Buchstabenformen waren kantig und geometrisch und tendierten zum Techno-Stil. Sie bestand immer aus einem einzigen Schnitt und wurde kostenpflichtig verkauft.

Diese quadratischen Löcher gaben der Schrift ihren markantesten Charakter, obwohl sie in anderer Hinsicht vielen damaligen Techno-Designs nahestand. Ich betrachtete sie als dekorativ, nicht als funktional; sie sollten architektonische Anklänge hinzufügen und nicht Abstände oder Lesbarkeit verbessern. Romantic Jets war als Displayschrift gedacht, und mir sind keine bemerkenswerten Einsätze bekannt.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen und überflüssige Ligaturen, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen, verbesserte OpenType-Brüche und passte die

Funktion für das stilistisch alternative A für besseren Zugriff an. Diese Änderungen hielten sie mit zeitgenössischer Software kompatibel und bewahrten die ursprüngliche architektonische Idee.

Rothwell



Ich stellte Rothwell am 30. Mai 2001 vor, in einer Phase, in der ich mich auf modulare Schriften konzentrierte. Sie war als Unicase-Displaydesign mit weltraummilitaristischem Charakter konzipiert. Die Buchstabenformen setzten stark auf die Kapselform, die in vielen meiner Schriften vorkam und hier übertrieben wurde, um die Ästhetik der späten 1990er-Jahre zu betonen. Das Design erzeugte strenge, modulare Konturen mit kaltem, technischem Charakter.

Rothwell erschien in zwei Versionen: Regular und Army. Eine spätere Entwicklung führte eine achteckige Behandlung ein, ebenfalls Rothwell Army genannt, die den militaristischen Eindruck verstärkte. Die Schrift wurde nach meinem Freund Scott Rothwell benannt.

Am 3. Februar 2022 aktualisierte ich Rothwell. Die Überarbeitung enthielt angepasste Abstände und Kerning, neu gestaltete Zeichen, identische Groß- und Kleinbuchstabenformen sowie erweiterte OpenType-Unterstützung mit Brüchen und tief- und hochgestellten Zeichen. Die Aktualisierung verbreiterte auch die Sprachabdeckung, ergänzte Satzzeichen und Währungssymbole und verfeinerte Akzente.

Rothwell erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Rukyltronic



Ich veröffentlichte Rukyltronic am 19. September 2012. Sie war meine Interpretation der Beschriftung, an die ich mich aus britischen Videospielen der 1980er-Jahre erinnerte, besonders Titeln für die Sinclair- und Spectrum-Systeme. Das Design basierte nicht auf einer einzelnen Schrift, sondern auf der allgemeineren Neigung dieser Spiele zu gewinkelten, futuristischen Formen in groben Bitmaprastern. Ich wollte diesen improvisierten Look mit niedriger Auflösung in einer zeitgenössischen digitalen Schrift einfangen.

Rukyltronic war immer als Displayschrift für retroinspirierte Grafiken gedacht. Die Familie hatte nie verschiedene Strichstärken, doch von Anfang an bot ich eine Reihe von Effektschnitten an. Regular besteht aus vollflächigen quadratischen Pixeln ohne Lücken. Grid, Lattice, Mesh und Network verwenden alle quadratische Pixel mit unterschiedlich viel Abstand dazwischen. Dot tauscht die Pixel gegen Kreise aus, Star ersetzt sie durch Sterne und Screen simuliert einen CRT-Zeilenrastereffekt. Für einen authentischen Bitmapcharakter beschränkte ich das Kerning auf Schritte von ganzen Pixeln.

Sie war immer kostenpflichtig, und ich veröffentlichte nie Aktualisierungen. Rukyltronic bleibt als feste Momentaufnahme der Ära, die sie heraufbeschwören sollte, Teil meiner Bibliothek.

Rustproof Body



Ich veröffentlichte Rustproof Body am 13. Januar 1999. Das Design war vom DeLorean-Autologo inspiriert, das ich häufig auf einem entlang meines Arbeitswegs geparkten Auto sah. Ich zeichnete die Buchstabenformen aus dem Gedächtnis statt nach einer direkten Vorlage, wodurch eine Interpretation statt einer authentischen Reproduktion entstand.

Die modulare Natur des ursprünglichen Logos hätte eine nähere Nachbildung ermöglicht, doch meine Version wurde eher eine persönliche Variation. Der Name deutete eine direkte Verbindung zum DeLorean an, was rückblickend vielleicht zu unrealistischen Erwartungen an die Genauigkeit geführt hatte.

Rustproof Body erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sad Films



Ich veröffentlichte Sad Films am 26. Mai 1997. Sie spiegelte die Techno-Ästhetik der 1990er-Jahre wider, mit einer deutlichen Neigung, die für den Stil typisch war. Eine frühere Version namens Bad Films enthielt kleine runde Kerben in den Buchstaben, doch ich entfernte sie später, da sie das Design nicht verbesserten.

In den 2010er-Jahren versuchte ich, Sad Films weiter zu verfeinern, doch die Änderungen wurden durch die Natur des ursprünglichen Designs begrenzt. Sie dient als Beispiel für eine eng an ihre Ära gebundene Schrift statt für ein dauerhaftes Konzept.

Der Name stammt von einem Song der New-Wave-Band New Musik und bildet eine ungewöhnliche Verbindung zum Techno-Look der Schrift. Sad Films erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Salsbury



Ich veröffentlichte Salsbury am 23. Mai 2006. Sie entstand aus meiner Arbeit an Schriften für zuschaltbare Untertitel, bei der FCC-Vorschriften eine Schreibschrift verlangten, aber nicht definierten, was das bedeutete. Ich experimentierte mit verschiedenen Ansätzen und versuchte schließlich, Pinselbeschriftung mit Polygonen zu simulieren. Mein Vorbild war Dom Script, und ich untersuchte auch Flash von Edwin W. Shaar. Ich konstruierte die Formen als Polygone, damit sie auf Untertitelbildschirmen mit niedriger Auflösung klar blieben, und testete sie ständig in einem Vorschaufenster mit weißem Text auf schwarzem Hintergrund.

Obwohl ich letztlich eine andere Schrift für das Untertitelprojekt wählte, verwarf ich das Experiment nicht. Stattdessen veröffentlichte ich es als eigenständige Schrift. Der Name stammt von Salisbury Steak, leicht falsch geschrieben. Sie bestand immer aus einem einzigen Schnitt und wurde stets kostenpflichtig verkauft.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt eine breite Auswahl an Satzzeichen und Symbolen, doch die Abdeckung akzentuierter lateinischer Zeichen war begrenzt. Am 30. März 2015 erweiterte ich die Akzente, um die Schrift nützlicher zu machen. Darüber hinaus habe ich sie nicht weiter überarbeitet, und mir sind keine bemerkenswerten Einsätze bekannt.

Sandoval



Ich stellte Sandoval am 8. Februar 2001 vor. Sie begann als Änderung an meinem früheren Sofachrome-Design. Ich verengte die Großbuchstaben, schuf Kleinbuchstaben, wandte eine ausgeprägte Neigung an und ergänzte einen horizontalen Schnitt durch jeden Buchstaben.

Das Ergebnis war eine Variation, die Sofachrome stark ähnelte; besonders die Kleinbuchstaben trugen nicht wesentlich zum Design bei. Sandoval erhielt im Vergleich zur Vorgängerin wenig Aufmerksamkeit.

Die Schrift erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sappy Mugs



Ich veröffentlichte Sappy Mugs am 25. Februar 2004. Die Idee kam von meiner Gewohnheit, während meiner Arbeit in der Videospielbranche Büro-Whiteboards mit schnellen, oft absurden Skizzen zu füllen. Später übertrug ich dieselbe Energie auf ein Grafiktablett und produzierte kleine Illustrationen, die ich zu einer Dingbat-Schrift zusammenstellte.

Zunächst erschien Sappy Mugs nur als versteckte Seite auf meiner Website, gedacht als eine Art Easter Egg für zufällige Finder. Einige Jahre später stellte ich sie auf Websites für kostenlose Schriften. Die Zeichnungen waren spontan und unbeschwert, ähnlich den Whiteboard-Kritzeleien, die sie inspiriert hatten.

Sappy Mugs erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sarasori



Ich veröffentlichte Sarasori am 3. Juli 2006. Sie entstand aus einem Experiment, bei dem ich mit dem Blend-Werkzeug meiner Schriftsoftware zwei Schriften kombinierte: Regra und eine weitere von mir, an die ich mich nicht mehr erinnere. Diese „Frankenstein"-Mischungen erzeugten meist chaotische Ergebnisse, doch in diesem Fall fiel mir etwas auf. Ich zeichnete die Formen von Hand neu und

verfeinerte die unerwarteten Details, die auftauchten. Das endgültige Design war eine rechtwinklige Displayschrift mit technischen Serifen, die sowohl Präzision als auch einen leicht surrealen Charakter nahelegen sollte. Bei der Veröffentlichung enthielt die Familie Regular, Bold und Black ohne Kursive.

Sie war immer kostenpflichtig. Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Anführungszeichen, ergänzte Prime-Zeichen, verbesserte OpenType-Brüche und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität an. Am 9. Juli 2022 führte ich Kursive ein und erweiterte die Abdeckung von Währungssymbolen. Diese Überarbeitungen verbreiterten den Zeichensatz, ohne das Kerndesign zu verändern.

Sarasori fand keine bemerkenswerte Verbreitung, obwohl ich sie etwa ein Jahr nach der Veröffentlichung auf einem Restaurantschild in Montreal sah. Das war ungewöhnlich, da die meisten meiner kommerziellen Schriften damals selten auf Schildern auftauchten. Sie wurde nie eines meiner verbreiteteren Designs, doch inzwischen ziehe ich sie Regra vor, wegen der Eigenheiten, die während ihres ungewöhnlichen Entwicklungsprozesses entstanden.

Saved by Zero



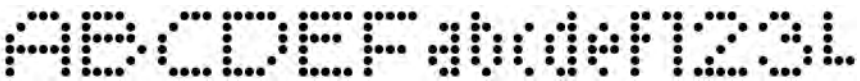
Ich veröffentlichte Saved by Zero am 17. Mai 1998. Das Design basierte auf den Überschriften, an die ich mich aus der Zeitschrift Omni erinnerte, die in den 1980er- und 1990er-Jahren einen markanten Science-Fiction-Look hatte. Die Buchstabenformen wurden mit wurmartigen Kurven gezeichnet, um diesen Retro-

Science-Fiction-Stil aufzugreifen. Ich wollte nicht die genaue individuelle Omni-Beschriftung nachbilden, sondern das Gefühl futuristischer Technologie einfangen, das die Zeitschrift vermittelte.

Der Name stammt von „Saved by Zero“, einem Song von The Fixx über Zen-Meditation. Er schien zum fremdartigen Charakter der Schrift zu passen. Saved by Zero erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Ich aktualisierte sie am 20. Juli 2021, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und erweiterte die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner. Darüber hinaus habe ich sie nicht weiter überarbeitet.

Sayso Chic



Ich veröffentlichte Sayso Chic am 15. September 2005. Sie begann als Auftrag für LED-Beschilderung. Der Kunde brauchte eine Schrift, die über kurze Nachrichtenanzeigen aus quadratischen Pixelmodulen laufen konnte. Diese Anzeigen hatten eine sehr begrenzte Auflösung, also mussten die Buchstaben auf engem vertikalem Raum lesbar bleiben. Ich verbreiterte die Großbuchstaben für mehr Auffälligkeit und verengte die Kleinbuchstaben, damit mehr Wörter in eine Zeile passten. Das gab Lauftext einen rhythmischen Kontrast zwischen großen, auffälligen Anfangsbuchstaben und kompaktem Text.

Sayso Chic bestand immer aus einem einzigen Schnitt. Von Anfang an vertrieb ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 3. Dezember 2008 erweiterte ich den Zeichensatz um erweitertes Latein. 2012 überarbeitete ich die

vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Anwendungen. Am 1. Januar 2020 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Obwohl der Name für mich albern klang, behielt ich ihn als Teil der Projektidentität. Sie wurde mit LED-Hardware im Blick gestaltet, doch ich habe sie außerhalb dieses Zusammenhangs nicht gesehen.

Scheme



Ich veröffentlichte Scheme am 27. März 2008. Die Inspiration kam nicht von Schreibmaschinentext selbst, sondern von der Beschriftung auf Schreibmaschinentasten und später auf frühen Computertastaturen. Diese abgerundeten serifenlosen technischen Formen hatten einen zweckorientierten Charakter, den ich einfangen wollte. Um ihn abzumildern, gab ich den Kleinbuchstaben einen verspielteren Charakter mit einigen Kringeln und Schwung in den Strichen. Das Ergebnis war ein Kontrast zwischen Großbuchstaben mit mechanischem Vintage-Look und Kleinbuchstabenformen, die die Schrift zugänglicher machten. Bei der Veröffentlichung enthielt Scheme vier Strichstärken: Light, Book, Regular und Bold.

Sie war immer kostenpflichtig. Anfang 2009 erweiterte ich den Zeichensatz um erweitertes Latein. Am 3. Juli 2022 veröffentlichte ich eine größere Aktualisierung, die Kursive ergänzte, die Balance von Brüchen sowie hoch- und tiefgestellten Zeichen verbesserte und die OpenType-Bruchfunktion für längere Zähler und Nenner

erweiterte. Im November 2024 ordnete ich die Strichstärken neu, sodass Book zu Light und Light zu Extra-Light wurde, um die Abstufung der Familie zu verdeutlichen.

Mir sind keine bemerkenswerten Einsätze von Scheme bekannt, doch ich behielt sie in meiner Bibliothek als Schrift, die technische Inspiration mit freundlicheren Kleinbuchstaben ausbalanciert.

Screengem



Ich veröffentlichte Screengem am 18. Oktober 2000. Ich baute sie mit Elementen meiner Schrift Sui Generis auf, doch das Ziel war anders: Ich wollte den schwungvollen Displaystil mit gemischten Groß- und Kleinbuchstaben einfangen, der in den 1960er-Jahren populär gewesen war. Dieser Look war in den späten 1990er- und frühen 2000er-Jahren zurückgekehrt, besonders in Kinderzeichentrickfilmen, Spielzeug und Medien mit Verbindung zur Y2K-Ästhetik. Screengem war nicht von einer einzelnen Schrift kopiert; ich griff den breiteren Trend auf und gab ihm meine eigene Interpretation. Das Ergebnis war ein verspieltes Design, das auf eine frühere Ära verwies und zur visuellen Kultur seiner Zeit passte.

Sie erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei. Ich veröffentlichte keine zusätzlichen Schnitte oder Strichstärken über die ursprüngliche Veröffentlichung hinaus.

Rückblickend war Screengem mit einem sehr bestimmten Moment in Typografie und Popkultur verbunden. Sie entstand als Teil der Y2K-Welle von Retroeinflüssen, doch inzwischen sehe ich sie als eines meiner Experimente, einen früheren Stil in etwas Zeitgenössisches zu übertragen, ohne bloß abgeleitet zu sein.

Scritzy X



Ich stellte Scritzy X am 15. Februar 1996 vor. Sie war einer meiner frühesten Versuche, eine Schrift zu machen, und möglicherweise der erste. Ich verwendete die Rasterfunktion meiner Schriftsoftware und neigte die Konturen, was ihr einen kantigen, gebrochenen Look gab. Ich wollte etwas Ungewöhnliches schaffen, fast wie mechanische Teile, die aus einem Gerät genommen worden waren: funktional, aber unattraktiv. Die ursprüngliche Veröffentlichung hatte noch kein „X“ im Namen und war geneigt.

In den 2010er-Jahren griff ich sie wieder auf. Ich schuf eine aufrechte Version ohne Neigung, verdickte einige der dürren Striche und ergänzte Akzente und weitere Zeichen. Diese Überarbeitung machte sie vollständiger, aber nicht unbedingt reizvoller; Scritzy war immer unbeholfen und hässlich gedacht. Eine meiner ersten Aktionen damit war, sie bei der Arbeit in 3D zu extrudieren, Chromeffekte anzuwenden und sie auszudrucken. Das Ergebnis wirkte als gerendertes Objekt auffälliger als als flacher Text.

Scritzy X erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und wurde später für gemeinfrei erklärt. Inzwischen sehe ich sie als Ausgangspunkt meiner Reise als

Schriftdesigner: roh, unverfeinert und unkonventionell, aber eine Aufzeichnung meiner Bereitschaft zu experimentieren und Erwartungen daran herauszufordern, was eine Schrift sein sollte.

Scrubby



Ich veröffentlichte Scrubby am 31. Juli 2007. Ich wollte die Bookman Swash Italic zurückbringen, die in den 1970er-Jahren so verbreitet gewesen war, in der digitalen Landschaft aber fehlte. Ich baute eine saubere Version von Grund auf, scannte alte Kataloge und rekonstruierte die Buchstaben mit Satzzeichen und Akzenten. Nach der Fertigstellung ergänzte ich einen Abnutzungseffekt. Ich bearbeitete die Konturen in Photoshop für einen unscharfen, antiken Charakter, der sie wie abgenutzten Druck aussehen ließ.

Scrubby war immer als Displayschrift gedacht, voller übertriebener Schwünge und alternativer Buchstaben. Die Alternativen waren in OpenType für automatische kontextabhängige Ersetzung programmiert, damit Text abwechslungsreich war und Wiederholung vermied. Der Name stammt von GWG Scrubbies Jeans, einer Marke, die ich als Kind in den 1970er-Jahren getragen hatte.

Am 27. August 2021 aktualisierte ich Scrubby, verengte das Auslassungszeichen, verbesserte die Schwungfunktion und wies alternativen Zeichen Unicode-Werte für leichteren Zugriff zu. Sie war immer kostenpflichtig. Ich positionierte sie nie als Konkurrenz zu Mark Simonsons Bookmania, einer sauberen Wiederbelebung desselben Genres. Scrubbys Zweck war anders: den unscharfen Vintagelook zu bieten, den manche Designer ausdrücklich wollen.

Send Cash



Ich veröffentlichte Send Cash am 23. Januar 1998 unter der Marke Typodermic. Der Gestaltungsprozess begann mit meiner Schrift Axaxax, die ich streckte, verband und dann in Photoshop weiter verzerrte. Das Ergebnis war eine grungige Techno-Schrift. Damals waren Grunge-Schriften verbreitet, basierten aber meist auf traditionellen Schriften; Send Cash war ungewöhnlich, weil sie die Abnutzungsästhetik mit einer futuristischen Techno-Konstruktion verband.

Rückblickend war der Name schlecht gewählt. „Send Cash“ fällt als eine meiner schwächsten Namensentscheidungen auf, ohne sinnvolle Verbindung zum Design. Sie wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben, und im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Senior Service



Ich veröffentlichte Senior Service am 13. Juni 1997. Die Idee kam während meiner Arbeit an Menüs für das Videospiel Dark Colony, für die ich futuristische Bedienfelder mit winziger Pixelschrift und erfundenem technischem Jargon brauchte. Ich baute ein drei Pixel hohes Beschriftungssystem für das Spiel und mochte es genug, um eine Schrift daraus zu machen. Dafür konstruierte ich es als Pixeldesign, vergrößerte es in Photoshop, machte es unscharf und schärfte es wieder. Dieser Prozess gab Senior Service ihr raues

Cyberpunk-Erscheinungsbild. Das Endergebnis war eine techno-industrielle Überschriftenschrift mit kräftigen, futuristischen Formen. Der Name stammt von einem Song von Elvis Costello and the Attractions; er hatte nichts mit dem Design selbst zu tun, doch ich hatte gerade eine Box mit seinen Werken gekauft, und der Titel blieb hängen.

Senior Service erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich sie, passte die vertikalen Metriken an, verfeinerte Konturen und Abstände, gestaltete Akzente neu, erweiterte die Sprachunterstützung und verbesserte OpenType-Funktionen durch zusätzliche Prime-Zeichen. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Obwohl sie nie weit verbreitet war, blieb sie eine meiner persönlichen Lieblingsschriften. Ich sehe sie als Produkt ihrer Zeit, verbunden mit der Faszination der späten 1990er-Jahre für Cyberpunk und futuristisches Design. Auch wenn sie nicht meine lesbarste Schrift ist, trägt sie weiterhin die Atmosphäre, die ich von Anfang an wollte.

Sewn



Ich veröffentlichte Sewn am 7. Februar 2008. Mein Ziel war, maschinell gestickte Beschriftung so genau wie möglich nachzuahmen. Ich begann mit meiner Schrift Doradani und wandte in Illustrator einen Kringeleffekt an, um Stiche zu simulieren. Zunächst funktionierte die Skalierung nicht gut: Große Buchstaben sahen aus, als bestünden sie aus dickem Seil, während kleine zu

dünne Fäden hatten, um glaubwürdig zu sein. Dafür baute ich vier getrennte Versionen — klein, mittel, groß und extragroß —, damit Fadendicke und Stichdichte unabhängig von der Größe einheitlich blieben.

Für einen natürlicheren Effekt ergänzte ich Ligaturen für bestimmte Buchstabenpaare, damit die Stiche wie bei echter Stickerei ineinanderflossen. Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte, eine Unstimmigkeit zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen behob und umgekehrte linke Anführungszeichen für bessere Sprachunterstützung durch richtige ersetzte.

Sewn war immer kostenpflichtig. Sie war als Displayschrift gestaltet, für Situationen, in denen die Simulation gestickter Beschriftung wichtiger war als sparsamer Textsatz oder längeres Lesen.

Sexsmith



Ich veröffentlichte Sexsmith am 30. Mai 1999. Damals experimentierte ich mit dem Zeichnen von Schriften auf einem Palm-Pilot-PDA, was mich zu Formen drängte, die ich auf Papier oder einem großen Bildschirm wahrscheinlich nicht versucht hätte. Das Ergebnis war eine Slab-Serif-Schrift, lose inspiriert von Stilen des späten 19. Jahrhunderts. Sie hatte lange Schäfte, rustikale Slab-Serifen und runde, hausgemachte Kurven, die ihr einen ländlichen Charakter gaben. Die ursprüngliche Version war ungleichmäßig: Breiten und Strichstärken passten nicht immer zusammen, und

einige Buchstaben hatten Eigenheiten wie das kleine p, das sich nach links in benachbarte Zeichen einrollte, oder die Serife des kleinen d, die in eine ungewöhnliche Richtung zeigte.

In den 2010er-Jahren überarbeitete ich sie, um den rauen, handgemachten Charakter zu bewahren und die störendsten Eigenheiten zu beheben. Ich begradigte einige unregelmäßige Konturen, vereinheitlichte die Proportionen und passte das Design an, damit es im Einsatz besser zusammenhielt. Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine weitere große Aktualisierung: Anführungszeichen wurden korrigiert, Prime-Zeichen ergänzt, Abstände und Kerning neu aufgebaut und OpenType-Brüche verbessert. Außerdem gestaltete ich mehrere Glyphen neu, ergänzte numerische Ordinalzeichen und erweiterte die Abdeckung auf die meisten lateinisch geschriebenen Sprachen sowie Griechisch und Kyrillisch.

Sexsmith erschien ursprünglich mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Der Name stammt vom kanadischen Musiker Ron Sexsmith, dessen Werke ich viel hörte, als ich die Schrift erstmals zeichnete. Rückblickend sehe ich sie als Artefakt jener späten 1990er-Jahre: ein Experiment mit neuen Werkzeugen samt allen Unvollkommenheiten, das ich später verfeinerte, ohne seinen ursprünglichen schrägen Charakter zu entfernen.

Sheaff



Ich veröffentlichte Sheaff am 16. Juli 2007. Die Idee war, zwei typografische Ären zu verbinden, die normalerweise nicht zusammentreffen würden: die ineinandergreifenden Displaystile der frühen 1970er-Jahre und den weichen, abgerundeten Look der Y2K-Zeit. Für das Verzahnungskonzept orientierte ich mich an Pricedown, die ihrerseits auf einer Schrift der 1970er-Jahre aus dem The-Price-is-Right-Logo basierte. Gleichzeitig fügte ich glattere Kurven und kunststoffartige Formen hinzu, die 2007 bereits aus der Mode kamen. Das Ergebnis war eine Schrift für komplexe Verzahnungseffekte, mit sechs Strichstärken und einer optionalen Version ohne Punzen für breitere Anwendungen.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Sheaff, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Anführungszeichen und verbesserte OpenType-Brüche. Die Schrift wurde immer kommerziell verkauft und war nie Freeware oder gemeinfrei. Der Name stammt von einer seltsamen Bitte: Eine Frau wollte, dass ich meine nächste Schrift nach ihrem Freund benannte. Sie trennten sich kurz darauf, und der Name blieb als schlecht passende Bezeichnung für das Design zurück. Rückblickend denke ich, dass dieser Widerspruch zur geringen Resonanz beitrug.

Obwohl Sheaff nie Anklang fand, sehe ich sie als Experiment mit der Verbindung zweier verschiedener typografischer Sprachen. Vielleicht fand sie keine breite Verwendung, doch sie dokumentiert meine Bereitschaft, ungewöhnliche Kombinationen zu testen, auch wenn die Ergebnisse eher kurios als praktisch waren.

Shifty Chica 2



Ich veröffentlichte Shifty Chica 2 am 4. September 1998. Sie war eine Neugestaltung der früheren Shifty Chica, die ich zurückgezogen hatte, weil sie auf der Arbeit eines anderen Designers aufgebaut war. Für die neue Version begann ich von Grund auf neu, mit kräftigen Polygonen statt Kurven. Keine ursprüngliche Kontur wurde wiederverwendet.

Das Konzept stammte vom Plakat des Films Foxy Brown. Ich wollte kräftige, kurvige Formen mit funkigem Charakter. Shifty Chica 2 ist eine Serifenschrift mit auffälligen Kringeln, doch das Design leidet unter ernsthaften Fehlern. Die Schwungkurven sind immer aktiv und lassen sich nicht ausschalten, was oft zu Kollisionen führt. Das kleine „a“ hat einen unnötigen Kringel, der unbeholfene Verbindungen mit anderen Buchstaben erzeugt, besonders neben einem „y“. Diese Probleme machen die Nutzung umständlich.

Der Name Shifty Chica 2 ist nicht besonders stark, und rückblickend wirkt die Schrift selbst unbeholfen und misslungen. Ursprünglich vertrieb ich sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Shlop



Ich veröffentlichte Shlop am 2. Februar 1997. Ich wollte eine Horrorschrift mit tropfendem, sickerndem Effekt, aber ohne Bindung an eine einzelne Ära. Deshalb basierte ich sie auf Morris Fuller Bentons Alternate Gothic, die im gesamten 20. Jahrhundert verbreitet geblieben war. Ich scannte sie aus einem Schriftenbuch, zeichnete sie mit einer Maus nach und formte jeden Tropfen mit Vektorpunkten. Sie war nicht im üblichen Sinn handgezeichnet, sondern digital aufgebaut, Tropfen für Tropfen. Das Plakat zu Blood Feast von 1963 brachte mich auf die Idee blutartiger Tropfen, doch ich wollte es nicht direkt nachbilden.

Shlop wurde unerwartet populär. Damals gab es nicht viele Schriften mit tropfendem Blut, und die Wiederkehr von Monsterfilmen der 1960er-Jahre und Horrorcomics in den 1990er-Jahren ließ sie zeitgemäß wirken. Seither erschien sie auf Halloween-Artikeln und Beschilderung, auch in Spirit-Halloween-Läden, sowie im Actionspiel Knuckle Sandwich der 2020er-Jahre. Ihr Reiz hielt länger an, als ich bei der ersten Veröffentlichung erwartet hatte.

Die ursprünglichen Vektoren waren grob, also veröffentlichte ich im Lauf der Jahre sauberere Versionen. Am 3. März 2009 ergänzte ich Shlop Shloppy, eine Grunge-Variante, die wie ein Gummistempel mit zu wenig Tinte aussehen sollte. Die reguläre Shlop hatte immer eine kostenlose Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, Shlop Shloppy blieb jedoch kostenpflichtig. Rückblickend ist sie ein unkompliziertes Design, im richtigen Moment umgesetzt, und dieser Zeitpunkt half, sie am Leben zu halten.

Shnixgun



Ich veröffentlichte Shnixgun am 11. Mai 2007. Ich wollte den tintigen, texturierten Look traditioneller Bleisatzschriften einfangen, also zeichnete ich Franklin Card Gothic nach. Diese Schrift wirkte auf mich immer unbeholfen proportioniert; obwohl sie in den 1920er-Jahren gestaltet wurde, fühlte sie sich eher wie etwas aus dem 19. Jahrhundert an. Ich legte meine Nachzeichnung über Biondi, eine ähnliche Schrift, die ich bereits gemacht hatte, wodurch ich Akzente und Satzzeichen nicht von Grund auf neu zeichnen musste.

Für die abgenutzte Textur verwendete ich eine ungewöhnliche Einrichtung. Auf meinem Laptop lief ein Skript, das Mausaktionen nachahmte und jede Glyphe nach Photoshop kopierte. Ein Schichtsystem mit kachelbaren Texturen verschob sich um festgelegte Beträge, um Wiederholung zu vermeiden. Ich wandelte das Bild in 1-Bit um und fügte es dann zum automatischen Nachzeichnen, Skalieren und Platzieren wieder in FontLab ein. Der Prozess war aufwendig und lässt sich heute nicht mehr nachbilden. Dabei übersah ich einen Schritt: Ich vergaß, das E zu ersetzen. Seine Abweichung vom Rest der Zeichen wurde dauerhaft, als ich das ursprüngliche Textursystem verlor.

Ich aktualisierte Shnixgun am 25. Juni 2021, entfernte veraltete Zeichen, verschob den horizontalen Strich auf eine andere Unicode-Position und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserleistung an. Shnixgun war immer kostenpflichtig. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung, doch die zufällige Unvollkommenheit ihres E erinnert weiterhin daran, wie unbeabsichtigte Eigenheiten ein Design prägen können.

Shookup



Ich veröffentlichte Shookup am 14. Dezember 2013. Die wichtigste Inspiration kam von Frühstücksflockenverpackungen der späten 1960er- und frühen 1970er-Jahre, besonders Post Toasties um 1973. Mich zog die überschwängliche Beschriftung jener Ära an, und ich wollte sie digital neu interpretieren. Eine Idee, an der ich lange festgehalten hatte, war ein kathedralenförmiges A mit spitzem oberen Abschluss; Shookup gab mir die Gelegenheit dazu. Außerdem gestaltete ich runde Enden und ein eingerolltes S, Details, die den Charakter der Schrift mitbestimmten.

Die Schrift enthielt ursprünglich Kleinbuchstaben, doch sie schwächten den Gesamteindruck. Hier trugen die Großbuchstaben den Stil wirksamer, also machte ich das Design zu einer reinen Versalfamilie. Der Mischeffekt wurde durch verkettete kontextabhängige Alternativen umgesetzt, die Buchstaben und Ziffern automatisch wechseln ließen, für ein lebhaftes, abwechslungsreiches Erscheinungsbild in OpenType-fähigen Programmen.

Der Name stammt von Elvis Presleys Song „All Shook Up“ und schien natürlich zur lebhaften Energie zu passen, die die Schrift vermitteln sollte. Shookup war immer kostenpflichtig und wurde mit keinem bemerkenswerten externen Einsatz verbunden.

Should’ve Known



Ich veröffentlichte Should’ve Known am 19. Oktober 1999. Das Design war von Jonathan Barnbrooks Mason und Mason Sans beeinflusst, beide in den frühen 1990er-Jahren bei Émigré erschienen. Ich übernahm die Idee gotischer Bogenformen, wandte sie aber auf ein grobes industrielles Grundgerüst an statt auf die klassischen römischen Formen, die Barnbrook erkundet hatte. Die erste Glyphe war das M, an dem der Bogeneinfluss am deutlichsten war, und daraus leitete ich den Rest des Alphabets ab. Die ursprüngliche Version war grob, führte aber eine ungewöhnliche Spannung zwischen Ornament und stumpfer Geometrie ein.

Bei der Veröffentlichung bot ich Should’ve Known mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung an, was bis Ende 2001 mein Standard war. Sie zirkulierte, doch die frühe Umsetzung begrenzte ihren Nutzen für die meisten Designer. Ich hatte einen schattierten Schnitt aufgenommen, der ohne richtige Füllebenen wenig praktischen Wert bot und zusätzliches Durcheinander verursachte.

Am 20. Juli 2021 gab ich der Schrift eine umfangreiche Aktualisierung. Ich entfernte die schattierte Version, korrigierte Anführungszeichen, verengte das Auslassungszeichen und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Außerdem überarbeitete ich Abstände und Kerning, gestaltete mehrere Zeichen neu und ergänzte Brüche, Ordinalzeichen, mathematische Symbole und breitere Sprachunterstützung. Im April 2024 erklärte ich Should’ve Known für gemeinfrei. Der Name stammt vom gleichnamigen Aimee-Mann-Song, der meiner Ansicht nach zur ungelösten, leicht widersprüchlichen Natur der Schrift passte.

Silentina

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Silentina am 26. April 2004. Ziel war, den Look von Stummfilm-Zwischentiteln nachzubilden, also untersuchte ich Bildschirmaufnahmen aus Filmen wie Buster Keatons The General und The Phantom of the Opera mit Lon Chaney. Um die Ursprünge zurückzuverfolgen, zog ich Bleisatzkataloge heran und identifizierte Pastel und Della Robbia als wahrscheinliche Quellen. Silentina wurde in zwei verwandte Schriften aufgeteilt: Silentina Movie nach Pastel und Silentina Film, die Kleinbuchstaben aus Pastel mit Großbuchstaben aus Della Robbia verband, entsprechend der häufigen Mischung verschiedener Schriften in Zwischentiteln.

Ein prägendes Merkmal von Silentina war ihre Weichheit. Ich zeichnete die Konturen ohne scharfe Kanten, statt nachträglich Filter anzuwenden, damit die Buchstaben authentisch aussahen und ohne zusätzliche Unschärfe direkt in Projekte eingefügt werden konnten. Die weichen Kanten halfen auch, Zeilensprungflimmern bei DVD-Zwischentiteln zu verhindern. Ich hielt die Serifen bewusst vage, sodass sie als die von Pastel oder Della Robbia interpretiert werden konnten und die Mehrdeutigkeit früher Filmtypografie verstärkten.

Silentina wurde in tatsächlichen Filmproduktionen verwendet, darunter im Spielfilm The Artist von 2011. Am 22. November 2024 aktualisierte ich Silentina Film, behob ein Problem beim A mit Ogonek und modernisierte die Namenstabellen für bessere Menükompatibilität. Beide Schriften der Silentina-Familie waren immer kostenpflichtig. Die Namen „Movie“ und „Film“ wurden hauptsächlich für SEO gewählt, damit Menschen auf der Suche nach Stummfilmstilen sie leichter fanden.

Silicone



Ich veröffentlichte Silicone am 12. Mai 2009. Damals waren Silikonarmbänder überall, und ich wollte die Idee einer Schrift für einen ungewöhnlichen, willkürlichen Einsatz erkunden. Mein Gedanke war, dass technische Einschränkungen oft Stil erzeugen, also stellte ich mir vor, wie eine Schrift aussähe, die in Silikon geprägt werden sollte. Das Design begann mit weichen, runden Formen, die den glatten, nachgiebigen Charakter des Materials aufgreifen sollten.

Obwohl das Konzept vom Prägen kam, wusste ich, dass Silicone auch als allgemeine Displayschrift verwendet würde. Ich entwickelte sie als serifenlose Familie mit sieben Strichstärken und passenden Kursiven, die alle gemeinsam erschienen. Die Familienstruktur spiegelte den breiteren Trend der späten 2000er-Jahre zu großen, vielseitigen Schriftsystemen wider.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich die Familie, behob Unstimmigkeiten bei den Breiten, entfernte veraltete Zeichen, verbesserte Brüche und zog das Auslassungszeichen enger. Außerdem zeichnete ich einige Kurven neu und ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch Standardformen. Eine weitere Aktualisierung am 22. November 2024 ordnete die Namen der Strichstärken für größere Klarheit neu — Book wurde zu Light, Light zu Extra-Light, Extra-Light zu Thin und Ultra-Light zu Hairline — und korrigierte Kompatibilitätsprobleme der Kursiven in manchen Anwendungen. Silicone war immer kostenpflichtig und fand keine bemerkenswerte externe Verwendung.

Sinzano



Ich veröffentlichte Sinzano am 29. Juli 2005 als eines meiner ersten Experimente mit OpenTypes Möglichkeiten für kontextabhängige Alternativen. Ich wollte den Look ineinandergreifender Beschriftung auf Jazz- und Lounge-Albumcovern der 1960er- und 1970er-Jahre einfangen. Die untersuchten Designs schienen handgezeichnet zu sein, da ich nie eine passende Fotosatzschrift fand. Sinzano sollte diesen Stil automatisieren und mit digitalen Methoden dieselben dichten Verzahnungen erzeugen, die früher manuelle Komposition verlangten.

Die erste Veröffentlichung bestand aus einem einzigen Design, doch am 3. November 2011 erweiterte ich die Familie um Sinzano Sans und Sinzano Display. Sans ließ die ausgestellten Serifen weg, während Display aufgrund eines Vertrags hinzugefügt wurde, obwohl ich sie lieber separat mit eigener Identität veröffentlicht hätte. Trotzdem wurden alle drei schließlich unter derselben Familie zusammengefasst.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Sinzano, entfernte veraltete Zeichen und vorgefertigte Brüche, reduzierte mathematische Symbole und verkleinerte die Datei. Die Schrift wurde bei der Veröffentlichung gut aufgenommen und verkaufte sich stark. Später erschien sie auf Bio-Teeverpackungen von King's Crown in den 2020er-Jahren und auf dem Vestbo-Trio-Album *No Need for Words* von 2013. Sinzano war von Anfang an kostenpflichtig.

Skeletor Stance



Ich veröffentlichte Skeletor Stance am 14. Juli 1998. Die Schrift entstand durch eine ungewöhnliche Zusammenarbeit mit einem Fremden, der mich kontaktierte, um eine Schrift zu beschreiben, die er sich in einem Traum vorgestellt hatte. Ich beschloss, seine Beschreibung zu interpretieren und daraus ein funktionsfähiges Design zu machen.

Das Ergebnis war eine auf Punkten basierende Pixelschrift mit dem zusätzlichen Merkmal verbundener, kolloidaler Formen, die ihr eine unverwechselbare Textur gaben. Das Konzept war ungewöhnlich, und obwohl es einfach war, erzeugte es einen einzigartigen visuellen Effekt.

Der Name Skeletor Stance wurde wegen seines Klangs gewählt und nicht wegen einer Verbindung zu He-Man oder verwandten Medien. Die Schrift wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Skirt



Ich veröffentlichte Skirt am 28. August 2007. Ich wollte die Klarheit und Proportionen einer geometrischen Serifenlosen mit den weicheren Eigenschaften eines humanistischen Stils verbinden. Ich zeichnete sie so, dass sie wie mit einem Stift gemacht und zugänglich

wirkte, vermied aber die stereotypen Schnörkel, die oft mit femininem Design verbunden werden. Der Name sollte eine feminine Perspektive andeuten, ohne dies ornamental auszudrücken. Die Familie enthielt von Anfang an drei Strichstärken mit Kursiven.

Skirt passte in eine breitere Bewegung der späten 2000er-Jahre, als Designer nach Serifenlosen suchten, die wärmer und persönlicher wirkten als frühere geometrische Modelle. Um 2010 nahm ich einige Anpassungen an den vertikalen Metriken vor, doch ansonsten blieb das Design stabil. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Skirt: Ich entfernte veraltete Zeichen, verbesserte die Unterstützung für Brüche, verfeinerte stilistische Alternativen für breitere Softwarekompatibilität, passte die vertikalen Metriken für den Einsatz in verschiedenen Browsern an und ergänzte Prime-Zeichen.

Skirt war immer kostenpflichtig. Obwohl sie in kommerziellen Projekten nie weithin bekannt wurde, spiegelt sie meine damaligen Bemühungen wider, Zugänglichkeit und Ernsthaftigkeit im Design serifenloser Schriften auszubalancieren.

Skraype



Ich veröffentlichte Skraype am 11. Januar 2006. Sie war eine abgenutzte Begleitschrift zu meiner zuvor gestalteten Doradani. Ich verwendete ein Grafiktablett in FontLab, um kratzartige Effekte direkt in die Vektoren einzubauen. Rückblickend war Doradani keine gute Grundlage für diese Behandlung. Ihre von Frutiger inspirierten Formen erinnerten an die Welle serifenloser Schriften der späten 1980er-Jahre, was nicht gut zur abgenutzten, chaotischen Textur

passte, die ich erzeugen wollte. Später, als ich Telephoto entwickelte, überarbeitete ich Doradani, damit sie eher wie eine plausible Grotesk des frühen 20. Jahrhunderts wirkte, doch Skraype blieb auf ihrer schwächeren Grundlage sitzen.

Ich verkaufte Skraype ursprünglich über meine üblichen Vertriebspartner, doch sie fand nie Anklang; Verkäufe gab es nahezu keine. Der Name entstand, indem ich das Wort „scrape“ mit meinem eigenen Namen in der Mitte verband — im Grunde setzte ich „Ray“ hinein.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Skraype, korrigierte die Breite des Leerzeichens, entfernte die fi-Ligatur und veraltete Zeichen und passte die vertikalen Metriken an. Im November 2022 erklärte ich Skraype für gemeinfrei. Obwohl sie nie viel Verwendung fand, spiegelt sie meine Experimente mit abgenutzter digitaler Beschriftung Mitte der 2000er-Jahre wider.

Skrybylr



Ich stellte Skrybylr am 8. Dezember 2000 vor. Sie war eine schnell und ohne viel Feinarbeit entstandene Schrift im Graffitistil und gehörte rückblickend nicht zu meinen stärkeren Entwürfen. Anfangs veröffentlichte ich sie nicht breit; stattdessen stellte ich sie über einen versteckten Link auf der Larabie-Fonts-Website bereit, wo man sie zufällig entdecken konnte. Später tauchte sie auf einigen Websites für kostenlose Schriften wieder auf. Der Name Skrybylr hat keine besondere Bedeutung und funktionierte als Titel nicht besonders gut. Im August 2020 erklärte ich die Schrift für gemeinfrei.

Skygirls



Ich veröffentlichte Skygirls am 27. Januar 2010. Mich interessierten die eng gewundenen, verbundenen Schreibschriften, die Mitte des 20. Jahrhunderts im Bleisatz erschienen. Für das Design zeichnete ich mehrere bestehende Schreibschriften nach — Herald, Signal, Hauser, Penflow, Veltro, Kurier und Bison —, um ein Strichgerüst aufzubauen, und ergänzte darüber meine eigenen Detailschichten. Kurier hatte den größten Einfluss, doch ich entlieh Ideen aus allen. Das Ergebnis war eine stark stilisierte Schreibschrift mit einem Gefühl von Dringlichkeit und Bewegung, eher eine Parodie dieser Vorbilder als eine Wiederbelebung.

Skygirls war immer als Überschriftenschrift gedacht; ihre Dichte und übertriebenen Verbindungen machen sie in längeren Texten schwer lesbar. Dieser ausgeprägte Stil und die geringe Lesbarkeit haben ihre Verbreitung begrenzt, und bisher sind mir keine bemerkenswerten Anwendungen bekannt. Dennoch spiegelt sie meinen Versuch wider, die exzentrischen Eigenschaften dieser Schreibschriften in eine zeitgemäße digitale Form zu übertragen.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Skygirls, entfernte veraltete Zeichen, erweiterte die Unterstützung für Brüche, korrigierte Anführungszeichen und verfeinerte einige grobe Kurven. Skygirls war immer kostenpflichtig.

Sloe Gin Rickey



Ich veröffentlichte Sloe Gin Rickey am 27. Oktober 1998. Sie war eine klar aufgebaute Schreibschrift, benannt nach dem gleichnamigen Cocktail. Das Design teilte Elemente mit meiner früheren Schrift Deftone Stylus, doch Sloe Gin Rickey hatte aufwendigere, flügelartige Schnörkel. Sie war außerdem mit einem weiteren meiner Projekte, Kleptocracy, verbunden, das ähnliche strukturelle Ideen erkundete. Obwohl sie weniger verbreitet war als Deftone Stylus, gehörte Sloe Gin Rickey zu meinen Versuchen, diese stilistische Richtung weiter auszubauen.

Die Schrift wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Snasm



Ich veröffentlichte Snasm am 28. April 2006. Das Design basierte fast vollständig auf dem Super-Famicom-Logo, das ich zu einem vollständigen Alphabet erweiterte. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich bereits mehrere Schriften in einem ähnlichen Stil gemacht und brauchte daher keine externen Vorlagen mehr. Ich baute Snasm von Anfang an als vollständige Familie mit mehreren Strichstärken auf.

Der Name stammt von den SNASM-Entwicklungskits, die in den 1990er-Jahren für Super-Nintendo-Spiele verwendet wurden. Es war eine persönliche Anspielung, da ich wusste, dass die meisten Menschen sie nicht erkennen würden. Hideo Kojimas Unternehmen lizenzierte Snasm einmal, doch die Anspielung im Namen entging ihm, weil er damals mit MSX-Spielen statt mit SNES gearbeitet hatte.

Snasm erschien kostenpflichtig und verkaufte sich stetig, mit einem kleinen Aufmerksamkeitsschub in den 2020er-Jahren, vielleicht wegen der Verbindung zu Kojima. Am 22. November 2024 aktualisierte ich die Familie, zeichnete Kurven für mehr Klarheit neu, vereinheitlichte Namenstabellen und korrigierte Prime-Zeichen. Obwohl sie darüber hinaus mit keinen bestimmten Projekten verbunden wurde, findet sie weiterhin Käufer als Displayschrift der späten 2000er-Jahre, beeinflusst von japanischer Grafik für Konsumprodukte.

Snidely



Ich veröffentlichte Snidely am 6. Oktober 1997. Sie entstand, indem ich die Zeichen mit einem Stift zeichnete, sie scannte und die Ergebnisse digital nachzeichnete. Das Design ergab verschnörkelte Buchstabenformen, doch Abstände und Proportionen waren uneinheitlich. Zeichen kollidierten oft auf unbeholfene Weise, und das Alphabet wirkte insgesamt nicht zusammenhängend.

Rückblickend zeigte Snidely, wie wichtig es ist, Buchstabenformen im Kontext zu testen und einen Zeichensatz aufzubauen, in dem alle Zeichen harmonisch zueinander passen. Sie war eines meiner frühen Experimente, und ich betrachte sie als misslungenen Versuch.

Snidely wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Snowa



Ich veröffentlichte Snowa am 23. August 2007. Sie begann als Experiment mit FontLabs Blend-Werkzeug, das wie eine tolerante Form der Multiple-Master-Interpolation funktioniert. Wenn die Master keine übereinstimmende Geometrie haben, fügt das Werkzeug Punkte ein und verwandelt die Formen ineinander, was unvorhersehbare Ergebnisse erzeugt. Eines dieser Experimente hinterließ grobe Formen, die aussahen, als würden sie schmelzen. Ich beschloss, den Effekt aufzugreifen, zeichnete mit einem Grafiktablett Schneeschichten über die Konturen und machte daraus eine Effektschrift, die wie mit Schnee bedeckt aussehen sollte.

Snowa enthielt von Anfang an mehrere Schichten: eine schneelose Version und zusätzliche Schichten, die sich für eigene Effekte kombinieren ließen. Das Design war eher verspielt als praktisch, und ich hielt es nie für ebenbürtig mit meiner früheren Schneeschrift Snowgoose. Der Name war teilweise als Scherz gewählt; viele Schriftnamen enden auf „a“, und da ich diese nicht besonders ernst nahm, fand ich Snowa passend.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Snowa, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte die Breite des Leerzeichens, passte die vertikalen Metriken an und zeichnete einige grobe Kurven neu. Snowa war immer kostenpflichtig und wurde in keinen bemerkenswerten Projekten verwendet.

Snowgoose



Ich veröffentlichte Snowgoose am 20. Februar 2002. Das Design entstand als Erweiterung von Vinque, die bereits einen festlichen Charakter hatte. Ich wollte diese Idee weiterführen und eine Schrift mit ausgesprochen winterlichem Charakter schaffen. Ich zeichnete die Schneeschichten von Hand in FontLab und baute ein System auf, bei dem mehrere Schichten zu einem realistischen Schneeeffekt kombiniert werden konnten. Von Anfang an enthielt die Veröffentlichung sowohl schneebedeckte als auch schneelose Versionen, sodass Designer den Effekt flexibel einsetzen konnten.

Obwohl Snowgoose etwas von Vinques DNA teilt, ist sie ein eigenständiges Design. Vinque hat einen ernsteren Ton, während Snowgoose eine kitschige, nostalgische Feiertagsstimmung vermittelt. Ich habe sie nicht in bemerkenswerten Projekten gesehen, doch sie war immer für saisonale statt allgemeine Verwendung gedacht.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Snowgoose, entfernte veraltete Zeichen, passte die vertikalen Metriken für bessere Browserleistung an und zeichnete grobe Kurven neu. Eine weitere Aktualisierung am 22. November 2024 modernisierte die Namenstabellen für bessere Menükompatibilität. Snowgoose war immer kostenpflichtig.

So Run Down



Ich veröffentlichte So Run Down am 22. August 1997. Die Schrift entstand mit einer kaputten Speedball-Schreibfeder auf Zeitungspapier, wodurch grobe, runenartige Formen entstanden. Sie enthielt Details wie Teufelshörner und ein umgekehrtes Pentagramm im Buchstaben O, die Beschwerden einiger Nutzer auslösten.

Kurz nach ihrer Veröffentlichung erschien die Schrift in unerwarteten Zusammenhängen, darunter in einer Halloween-Fernsehsendung, die vor den Gefahren des Feiertags warnte und nach einer Folge von 7th Heaven ausgestrahlt wurde. Die Produzenten verwendeten So Run Down in der Grafik der Sendung, trotz der früheren Kritik an ihren satanischen Motiven.

Der Name stammt von einem Song von The Psychedelic Furs. So Run Down wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Soap



Ich veröffentlichte Soap am 26. Juni 2006. Das Design begann mit einer Probe von Cooper Black im Bleisatz. Ich wendete eine Rasterunschärfe auf den Scan an und zeichnete ihn anschließend von Hand in FontLab nach. Das machte die Konturen weicher und gab den Buchstabenformen einen runden, aufgequollenen

Charakter. Um die Familie zu erweitern, zeichnete ich Cooper Blacks Kleinbuchstaben neu und passte ihre Strichstärke an, damit sie zu den weicheren Großbuchstaben passten.

Soap erschien ursprünglich als einzelner Schriftschnitt. Am 21. August 2008 erweiterte ich die Familie um zwei texturierte Versionen: Stamp mit einem abgenutzten Look und Spraypaint mit einem groben Schabloneneffekt. Zusammen mit dem sauberen Schnitt bot die Familie drei verwandte Varianten.

Soap war immer kostenpflichtig und wurde eine meiner besser verkauften Schriften, besonders nachdem sie in Adobes Creative-Cloud-Bibliothek aufgenommen worden war. 2026 wurde Soap für die Werbematerialien der Broadway-Produktion von Dog Day Afternoon verwendet. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Soap, entfernte veraltete Zeichen, ergänzte Prime-Zeichen, passte die vertikalen Metriken für verschiedene Browser an und verfeinerte Kerning und Abstände.

Sofachrome



Ich veröffentlichte Sofachrome am 13. Juni 2001. Das Design entstand aus meiner Erinnerung an Beschriftungen auf Pontiac-Autos in den frühen 1990er-Jahren. Ich versuchte, aus dem Vorlagenmaterial, das ich gesehen hatte, die größtmögliche Strichstärke abzuleiten, hatte es damals allerdings nicht fotografiert. Das Ergebnis war eine breite, industrielle Serifenlose mit deutlich automobilem Charakter. Von Anfang an enthielt die Familie reguläre und kursive Schnitte in einem Paket.

Die Schrift setzte sich im Automobilbereich schnell durch. Toyota und Mazda lizenzierten sie beide, und sie wurde häufig für Logos und Produktetiketten gewählt. Neben Ethnocentric blieb Sofachrome eines meiner sichtbareren Designs im Markenauftritt.

In den 2010er-Jahren erweiterte ich Sofachrome zu einer größeren Familie und zeichnete die neuen Strichstärken von Grund auf, statt zu interpolieren. Am 22. November 2024 aktualisierte ich die Familie, um die Browserkompatibilität zu verbessern, Kurven zu bereinigen und Namenstabellen zu vereinheitlichen. Der Name Sofachrome war eine Anspielung auf Paul Simons Song „Kodachrome“. Sie war immer kostenpflichtig.

Special Forces



Ich veröffentlichte Special Forces am 17. Juni 2010. Sie war eine Auftragsarbeit für das PlayStation-3-Spiel „Wet“. Der Kunde wollte ein Design, das an Colin Brignalls Aachen Bold von 1969 erinnerte, aber kräftiger und klarer für den Einsatz auf niedrig aufgelösten Polygonoberflächen war. Ich zog keine anderen Slab-Serif-Schriften heran; stattdessen baute ich ein neues Design mit robusten Slab-Serifen und vereinfachten Buchstabenformen auf, damit es unter anspruchsvollen Bedingungen lesbar blieb. Zum Testen betrachtete ich die Schrift ständig in unscharfen, niedrig aufgelösten Vorschauen, um sicherzustellen, dass sie sich so behaupten würde, wie sie im Spiel erscheinen sollte.

Die Familie bestand aus zwei Schnitten, regulär und geneigt, die in einem Paket erschienen. Der Auftrag war nicht exklusiv, also veröffentlichte ich sie nach der Freigabe des Kunden öffentlich als kostenpflichtige Schrift. Wet blieb ihre prominenteste Verwendung, doch seither wurde sie auch allgemein lizenziert.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Special Forces. Ich korrigierte die Breite des Leerzeichens, ersetzte falsche Anführungszeichen durch Standardformen, zog das Auslassungszeichen enger, entfernte veraltete Zeichen und ungenutzte Ligaturen und straffte das Kerning. Diese Änderungen hielten sie mit moderner Software und Browsern kompatibel und bewahrten zugleich das Design.

Spectrashell



Ich gestaltete Spectrashell 2007 als Teil eines Nebenprojekts zur Markteinführung einer Reisepasshülle. Ich zeichnete die Buchstaben von Hand in FontLab und baute sie nach kantigen, sechseckigen Prinzipien auf, die eine visuelle Verbindung zum schalenartigen Muster der Hülle selbst herstellen sollten. Das Ergebnis war ein einzelner komprimierter Schnitt, der das sechseckige Thema durch seine Buchstabenformen führte.

Ich veröffentlichte Spectrashell kostenlos, in der Hoffnung, sie könnte helfen, die Reisepasshülle zu bewerben. Die Schrift fand außerhalb dieses ursprünglichen Zusammenhangs nie Verwendung, dokumentiert aber einen Moment, in dem ich damit experimentierte, Produktdesign und Schriftgestaltung miteinander zu verbinden.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Spectrashell, korrigierte vertikale Metriken und Anführungszeichen, entfernte veraltete Zeichen und bereinigte Abstände. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Spongy



Ich veröffentlichte Spongy am 18. April 1996. Ich erinnere mich nicht an den Ursprung des Namens, und das Design selbst hatte keine klare Verbindung dazu. Anders als viele meiner anderen Projekte entstand diese Schrift nicht aus einem bestimmten Konzept oder einer konkreten Inspirationsquelle.

Spongy wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Squealer



Ich veröffentlichte Squealer am 24. Oktober 2001. Das Design basierte auf Gerard Huertas Logo von 1977 für AC/DCs Album Let There Be Rock. Ich improvisierte den Rest des Alphabets Buchstabe für Buchstabe und erweiterte das Logo zu einer vollständigen Schrift. Die Familie wurde 2001 grundlegend überarbeitet, als ich die Vektoren neu zeichnete und neben dem regulären Schnitt eine geprägte Version ergänzte.

Weil Squealer für kommerzielle Nutzung kostenlos war, verbreitete sie sich ohne Lizenzhürden weit. AC/DCs Lizenzgeber übernahmen sie nach und nach; der AC/DC-Flipper war das erste offizielle Produkt, auf dem ich sie bemerkte. Seither erschien sie auf Fanartikeln und Websites mit Bezug zur Band. 2025 wurde sie in einer Reihe von Lyric-Videos für Spinal Tap verwendet.

Am 4. Juni 2021 aktualisierte ich Squealer, korrigierte Leerzeichenbreiten, Anführungszeichen und vertikale Metriken und entfernte veraltete Zeichen. Im April 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei, als Teil einer breiteren Umstellung meiner kostenlosen Schriften, die keine begleitenden kostenpflichtigen Versionen hatten.

Squirty



Ich veröffentlichte Squirty am 9. März 2009. Das Design entstand aus dem Studium japanischer Drucksachen der Nachkriegszeit, besonders Werbegrafiken für Nachtclubs, die ich bei ausgedehnten Streifzügen durch Google Bilder fand. Ich malte die Glyphen mit schwarzer Füllhaltertinte auf Schreibpapier, scannte die Ergebnisse und digitalisierte sie in FontLab. Für mehr Abwechslung malte ich mehrere Varianten jedes Zeichens, die ich später mit OpenType-Ligaturen verband, sodass die Software automatisch zwischen den Alternativen wechseln konnte.

Squirty erschien als einzelner Schnitt und war immer kostenpflichtig. Ihre Konstruktion gab ihr einen rauen, handgemachten Charakter; die Zeichen trugen die Unvollkommenheiten von Tinte auf Papier, in digitale Form

übertragen, ohne sie wegzupolieren. So blieb die Energie der ursprünglichen Pinselarbeit erhalten, auch wenn die Schrift dadurch nicht in jedem Zusammenhang leicht zu verwenden war.

Squirty wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber ein Beispiel dafür, wie ich versuchte, alltägliches japanisches Design in digitale Schrift zu übertragen.

Stampoo



Ich veröffentlichte Stampoo am 6. Februar 2007. Ich begann mit den Großbuchstaben meiner früheren Schrift Whiterock. Ihr ungezwungener, handgezeichneter Charakter passte zum angestrebten Effekt und ließ die Stempelabdrücke überzeugend handgemacht wirken. Ich ordnete die Buchstaben auf rechteckigen Blöcken in Photoshop an und wendete einen Textureffekt an, um den tintigen, abgenutzten Look von Gummistempeln nachzuahmen.

Das Endergebnis war ein einzelner Schnitt mit Unregelmäßigkeiten in Form und Textur, die den Eindruck von Echtheit verstärkten. Ich ergänzte OpenType-Ligaturen, sodass bestimmte Buchstabenkombinationen automatisch durch eigens gestaltete Paare ersetzt wurden. Das verhinderte Wiederholung und ließ den Stempeleffekt weniger mechanisch wirken.

Stampoo erschien immer kostenpflichtig. Sie fand keine bemerkenswerte öffentliche Verwendung und blieb seit ihrer ursprünglichen Veröffentlichung unverändert.

Stasmic



Ich veröffentlichte Stasmic am 13. April 2001. Sie war eine breite, geneigte Schrift im Technostil. Anders als bei den meisten meiner Arbeiten erinnerte ich mich nicht deutlich daran, sie gestaltet zu haben, und sie blieb eine Zeit lang unveröffentlicht in meinem Archiv. Als ich sie Jahre später wiederentdeckte, fand ich keine konkreten Aufzeichnungen zu ihrem Namen oder ihrer Inspiration, obwohl der Stil die experimentelle Richtung widerspiegelte, die ich damals verfolgte.

Stasmic wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Steelfish



Ich veröffentlichte Steelfish am 4. März 2001. Die erste Version orientierte sich lose an Zeitungsüberschriften des frühen 20. Jahrhunderts, war rückblickend aber keine starke Veröffentlichung. Die Familie enthielt damals Regular und Bold, und später ergänzte ich Italic, Bold Italic, Extra Bold, Extra Bold Italic und Outline. Alle diese Schnitte waren kostenlos; Outline erschien am 25. März 2002, und für kurze Zeit bot ich auch eine Effektversion namens Steelfish Dots an.

Der große Wendepunkt kam in den 2010er-Jahren, als ich Steelfish vollständig neu aufbaute. Ich behielt die grundlegenden Proportionen bei, zeichnete aber fast alles andere neu: Schaftbreiten, Kurven, Verbindungen, Abstände, Kerning und Satzzeichen. Von all meinen Überarbeitungen war dies die umfassendste Verwandlung. Erst nach dieser Neugestaltung wurde Steelfish weithin verwendet.

Seither wurde Steelfish in mehreren gut sichtbaren Projekten eingesetzt. Sie erscheint in den Büchern „New York Doughnut Map“ und „New York Burger Map“, auf Materialien für Vanity Fairs New Establishment Summit 2016 und auf den Plakaten zum Film „In a Valley of Violence“ von 2016. Sie wurde auch in Maria Cutia 10 Anos verwendet. Spätere Ergänzungen der Familie, etwa verschiedene Varianten und zusätzliche Strichstärken, erschienen kostenpflichtig, während die ursprünglichen kostenlosen Schnitte weiter verfügbar blieben.

Im November 2024 ordnete ich das Strichstärkensystem für mehr Klarheit neu. Book wurde in Light umbenannt, Light wurde Extra Light, Extra Light wurde Thin und Ultra Light erhielt den Namen Hairline. Diese Aktualisierung korrigierte auch überlappende vietnamesische Akzente. Steelfish bleibt eine meiner bekanntesten Schriften, obwohl ihre heutige Form der Veröffentlichung von 2001 kaum ähnelt.

Steelfish Variants



Ab den 2010er-Jahren entwickelte ich eine Reihe von Steelfish-Varianten. Jede führte die Grundfamilie in eine andere stilistische Richtung. Steelfish Rounded wurde direkt in FontLab mit weicheren Ecken gezeichnet, um das Design weniger aggressiv wirken zu lassen. Steelfish Hammer, Steelfish Steeled und Steelfish Unleaded entstanden in Photoshop, wo ich sie für bestimmte Textureffekte abnutzte oder veränderte, bevor ich sie automatisch nachzeichnen ließ und in FontLab verfeinerte. Alle erschienen als vollständige Familien statt als einzelne Strichstärken.

Die Varianten waren alle kostenpflichtig, mit Ausnahme von Steelfish Rounded Bold, die ich als kostenlosen Schnitt anbot. Keine fand breite Verwendung in kommerziellen Projekten, doch sie dienten dazu, die Reichweite der Familie über die saubere, schmale Serifenlose der ursprünglichen Steelfish hinaus auszudehnen.

Im November 2024 aktualisierte ich die Familien und ordnete die Benennung der Strichstärken neu, damit sie mit der Hauptfamilie Steelfish übereinstimmte. Diese Änderung betraf weder Konturen noch Zeichensätze, sondern ausschließlich die Namenskonventionen.

Stentiga



Ich veröffentlichte Stentiga am 21. Juni 2001. Das Design war von der Beschriftung mit verlängerten Linien in der Fernsehspielshow Match Game inspiriert, die ursprünglich in den 1970er-Jahren ausgestrahlt wurde. Ich konstruierte die Buchstabenformen in FontLab aus modularen geometrischen Komponenten und übertrug die gedehnten Striche dieses Stils in eine digitale Schrift. Sie erschien als einzelner Schnitt ohne weitere Strichstärken.

Später überarbeitete ich Stentiga, verkürzte die verlängerten Striche und verfeinerte die Konstruktion. Die Änderungen gehörten zu einem vollständigen Neuaufbau und waren keine einfache Skalierung. Trotz der Aktualisierung fand sie nie bemerkenswerte Verwendung in Medien oder Markenauftritten.

Bei der Veröffentlichung bot ich Stentiga mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung an. Am 1. April 2024 erstellte ich eine neue Version und erklärte sie für gemeinfrei.

Stereofidelic



Ich veröffentlichte Stereofidelic am 25. Oktober 2001. Ich konstruierte das Grundalphabet in Fontographer, erfand die Buchstabenformen, gestaltete sie aber nach Art von Alternate Gothic. Die Idee kam von Albumcovern der 1960er-Jahre, besonders Jazz- und Lounge-Platten, die oft hohe, schmale Beschriftungen mit

dekorativen Pfeilen verwendeten. Ich baute die Pfeile systematisch ein, auf- und abwärts durch die Striche verlaufend, um diese Bildsprache aufzugreifen.

Stereofidelic blieb über ihre gesamte Laufzeit ein einzelner Schnitt. In den 2010er-Jahren erweiterte ich den Zeichensatz um zusätzliche lateinische Zeichen und ergänzte OpenType-Funktionen, die alternative Formen mischten, sodass sich die Pfeile nicht mechanisch wiederholten. Das gab dem Design im digitalen Einsatz einen natürlicheren, abwechslungsreicheren Look.

Die Schrift erschien oft auf Produkten mit nostalgischem Thema, doch ich kann kein einzelnes bemerkenswertes Projekt nennen. Ihre Nutzung war immer kostenlos, und im April 2024 erklärte ich sie offiziell für gemeinfrei.

Still Time



Ich veröffentlichte Still Time am 2. Oktober 2001. Das Design entstand von Hand in FontLab, inspiriert von der unverwechselbaren Beschriftung auf dem Cover von Princes Album Purple Rain. Ich zeichnete das Original nicht nach; stattdessen improvisierte ich ein vollständiges Alphabet in einem ähnlichen Geist. Die Buchstabenformen wurden schärfer und polygonaler als beabsichtigt, was die Grenzen meiner damaligen Fähigkeiten widerspiegelte.

Die Schrift war immer kostenlos. Sie verbreitete sich weit, besonders in Zusammenhängen mit 1980er-Jahre-Themen und Vaporwave. Bemerkenswerterweise wurde sie auf Lady Gagas Albumgestaltung sowie auf mehreren Alben und Singles von LMFAO verwendet. Da

sie für kommerzielle Nutzung kostenlos war, verbreitete sie sich ohne Einschränkungen, und ich bot nie eine kostenpflichtige Lizenz dafür an.

Still Time blieb über ihre gesamte Laufzeit in ihrer ursprünglichen Form. Am 1. April 2024 erklärte ich sie ohne Überarbeitung für gemeinfrei. Der Name stammt von Ron Sexsmiths Song „Still Time“, der meiner Ansicht nach zum nostalgischen Charakter des Designs passte.

Stitchen



Ich veröffentlichte Stitchen am 1. Februar 1997. Sie sollte einem serifenlosen Design wie Helvetica ähneln, aber so verändert sein, dass die Buchstaben wie aus gestickten Linien aufgebaut aussahen. Die ursprüngliche Version hatte erhebliche Abstandsprobleme, die ihre praktische Verwendung begrenzten.

Die Schrift erschien zuerst unter dem Namen „Stitch and Bitch“, nach den Treffen meiner Tante und ihrer Freundinnen, bei denen sie nähten und sich ungezwungen unterhielten. „Bitch“ war dabei im Sinn von „sich beschweren“ gemeint, doch manche fanden es anstößig, und ich beschloss, den Namen in Stitchen zu ändern.

Stitchen wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Stormfaze



Ich gestaltete Stormfaze am 5. Juni 1996, in der frühen Phase meiner Arbeit als Schriftgestalter. Das Konzept war von der futuristischen Ästhetik der Action- und Science-Fiction-Filme der 1980er-Jahre beeinflusst, mit kantigen, geometrischen Formen, die Hightech-Beschriftung andeuten sollten. Das ursprüngliche Design war geneigt und streng, entsprechend dem Stil, den ich damals erkundete.

Stormfaze erschien nicht sofort und blieb unveröffentlicht, bis ich sie in den 2010er-Jahren wiederentdeckte. Bei der Durchsicht spiegelten die Konturen meine frühe Erfahrung wider und mussten überarbeitet werden. Ich überarbeitete das Design für mehr Einheitlichkeit und bessere Proportionen und bewahrte dabei die ursprüngliche, von den 1980er-Jahren inspirierte Konstruktion.

Stormfaze wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Strange Alphabets



Ich veröffentlichte Strange Alphabets am 8. April 2014. Die Idee kam von langen Online-Streifzügen durch Buchcover der edwardianischen Zeit, auf denen ich ungewöhnliche und äußerst einfallsreiche Beschriftungen fand. Diese Exzentrik der Arts-&-

Crafts-Bewegung beeindruckte mich ähnlich wie Jahre zuvor die Beschriftung auf Led Zeppelins Album Houses of the Holy. Gleichzeitig dachte ich an das Logo von Siouxsie & the Banshees; es hatte genau jene Art von eigenwilligem, schmalem Charakter, die ich erkunden wollte. Das Ergebnis war eine Displayschrift mit Rautenverzierungen, kunstvollen Ligaturen und schmalen Proportionen.

Ich veröffentlichte sie von Anfang an kostenpflichtig. Sie war immer für Displaysatz gedacht, nicht für Text, und ich gab ihr einen vollständigen Satz OpenType-Funktionen, damit Nutzer Buchstabenpaarungen individuell gestalten konnten. 2015 hätte ich Steve Severin von den Banshees beinahe ein Exemplar geschenkt, als er über Facebook danach fragte, doch seine Nachricht wurde falsch einsortiert, und ich schaffte es nie, mich darum zu kümmern. Die Schrift fand keine bemerkenswerte öffentliche Verwendung, doch ich selbst setzte sie für ein hinterleuchtetes Hausschild aus Metall für einen Freund ein.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich Strange Alphabets, verbesserte die Handhabung stilistischer Alternativen, ergänzte Unterstützung für Brüche und entfernte veraltete Zeichen. Eine spätere Aktualisierung, Version 1.003 vom 21. November 2024, korrigierte Probleme mit dem Hinting-Bereich, die Validierungsprobleme verursacht hatten. Diese Korrekturen verbesserten die allgemeine Zuverlässigkeit und Kompatibilität mit moderner Software.

Strasua



Ich veröffentlichte Strasua am 10. Januar 1999. Sie war eine industriell beeinflusste Displayschrift mit minimalistischen Formen, die ein verzerrtes Erscheinungsbild erzeugten. Strasua war eng mit meinem früheren Design Plain Cred verwandt, und die beiden Schriften waren in ihrer Konstruktion nahezu identisch. Der Name hatte keine konkrete Verbindung zum Design und gehörte zu meinen weniger durchdachten Entscheidungen.

Strasua wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Street Cred



Ich veröffentlichte Street Cred am 23. Oktober 1998. Das Design war von den geometrischen Beschriftungsstilen auf individuell gestalteten Vans der 1970er-Jahre beeinflusst. Es hatte reduzierte Buchstabenformen mit zwei hindurchlaufenden Streifen und ergab eine stilisierte Displayschrift.

Street Cred führte später zu zwei verwandten Designs: Plain Cred, einer vereinfachten Version desselben Konzepts, und Strasua, einer weiteren Variante.

Street Cred wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Strenuous



Ich veröffentlichte Strenuous am 28. April 2001. Die Idee kam aus einer einzigen Quelle — dem Plakat zum Neo-Noir-Blaxploitation-Film Black Eye von 1974 mit Fred Williamson. Ich folgte keinen anderen typografischen Vorbildern; ich improvisierte einfach mit dem Unicase-Konzept und entschied, ob Groß- oder Kleinbuchstabenformen auf derselben Höhe besser funktionierten. Das Ergebnis war eine Überschriftenschrift mit markanten Alternativen und kräftiger 1970er-Jahre-Präsenz.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt zwei Schnitte: Regular und 3D. Als ich die Familie später erweiterte, wurde Regular in Black umbenannt, und sowohl Black als auch 3D blieben kostenlos. 2012 ergänzte ich acht Strichstärken mit Kursiven, die kostenpflichtig waren. Diese Erweiterung machte Strenuous zu einer vollständigen Familie statt nur zu ein paar kräftigen Displayschriften.

Am 21. November 2024 ordnete Version 4.100 die Namen der Strichstärken für mehr Klarheit neu. Book wurde Light; Light wurde in Extra-Light umbenannt; Extra-Light wurde Thin; und Ultra-Light erhielt den Namen Hairline. Diese Änderungen sollten übliche Namenskonventionen aufgreifen und die Einheitlichkeit zwischen Anwendungen verbessern.

Structia



Ich veröffentlichte Structia am 6. Juli 2006. Die Idee verband brutalistische Architektur mit dem achteckigen Charakter von ITC Machine. Diesen Bereich hatte ich bereits mit meiner Schrift Tank erkundet, doch diesmal wollte ich etwas mit lockereren Abständen sowie größeren Öffnungen und Punzen, damit es für Überschriften und Zwischenüberschriften funktionierte. Das Design hatte harte Kanten und schmale Proportionen; um es weicher zu machen, gab ich den Kleinbuchstaben rundere Punzen und bewahrte dabei die Gesamtgeometrie. Ich ergänzte schräge Strichenden, um die Starrheit aufzubrechen.

Gleichzeitig führte ich zwei Varianten ein. Structia Panel ergänzte dünne, schablonenartige Linien, die an Zugangspaneele oder Schweißnähte erinnern sollten, und Structia War erhielt eine abgenutzte, ausgebrannte Behandlung. Ich wollte eine kleine Familie verwandter Displaydesigns anbieten, die alle zusammen erschienen.

Structia war immer kostenpflichtig. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, korrigierte Abstände, passte die vertikalen Metriken an, verfeinerte stilistische Alternativen für bessere Softwarekompatibilität und bereinigte Konturen in Structia War. Am 21. November 2024 modernisierte Version 2.102 die Namenstabellen und ergänzte ein Paragrafenzeichen im Zeichensatz.

Stud



Ich veröffentlichte Stud am 4. September 2007. Mein Ziel war eine kräftige Displayschrift mit Cowboy-Charakter, lose von Clarendon-Vorbildern inspiriert, aber frei gezeichnet. Ich hielt die Buchstabenformen breit, mit kräftigen Serifen und starker horizontaler Präsenz. Für zusätzliche Textur ergänzte ich bei der ersten Veröffentlichung einen gestempelten Buchdruck-Grunge-Effekt. Die Familie blieb ein einzelner Schnitt ohne Kursive oder zusätzliche Strichstärken.

Ich baute OpenType-Ligaturen in Stud ein, damit häufige Paare durch eigens gestaltete Kombinationen ersetzt werden konnten, was der Schrift einen etwas weniger mechanischen Rhythmus gab. Das Werbematerial war bewusst augenzwinkernd; es übertrieb die Macho-Cowboy-Bildsprache bis zur Parodie.

Stud erschien immer kostenpflichtig und fand keine bemerkenswerte öffentliche Verwendung. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie, korrigierte Abstände, verfeinerte einige Kurven, verschob Zeichen an ihre richtigen Unicode-Positionen und verringerte die Strichstärke des Auslassungszeichens. Am 21. November 2024 erweiterte Version 1.106 den Zeichensatz um ein Paragrafenzeichen.

Stupefaction



Ich veröffentlichte Stupefaction am 9. Juni 1998. Der Name stammt von einem Song von Graham Parker and the Rumour. Das Design entstand durch einen experimentellen Prozess: Ich erzeugte es zuerst als Bitmap, wendete dann Unschärfe- und Schärfungseffekte in Photoshop an und zeichnete das Ergebnis als Vektoren nach. Diese Methode erzeugte Buchstabenformen mit unregelmäßigen, knochenartigen Enden.

Eine alternative schattierte Version entstand mit Konturen und Schlagschatten, doch ich legte sie später beiseite, da die Hauptversion bereits ein unverwechselbares Erscheinungsbild hatte. Stupefaction war nicht auf Lesbarkeit ausgelegt, sondern als experimentelle Displayschrift, die in keine herkömmliche stilistische Kategorie passte.

Ich veröffentlichte Stupefaction zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Styrofoam Feelings



Ich veröffentlichte Styrofoam Feelings am 2. Februar 1998. Sie war als verspielte Serifenschrift mit übertriebenen lateinischen Serifen angelegt, die spitz in die benachbarten Buchstaben hineinragten. Die Absicht war ein von Cartoons beeinflusster Entwurf mit einer ungewöhnlichen, spitzen Struktur.

Rückblickend halte ich die Umsetzung für weniger gelungen, als ich gehofft hatte. Die Schrift entstand digital ohne vorherige Handskizzen, weshalb ihre Konturen wie veränderte Vektoren statt wie handgezeichnete Formen wirkten. Selbst nach späteren Verfeinerungen fehlte ihr die organische Qualität, die ich angestrebt hatte.

Styrofoam Feelings wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung veröffentlicht. Im August 2020 machte ich sie gemeinfrei.

Subpear



Ich veröffentlichte Subpear am 12. April 2001. Das Design war eine kompakte Serifenlose, die ich zu einer Familie mit mehreren Strichstärken und Schnitten ausbauen wollte. Nachdem ich einen Schnitt fertiggestellt hatte, fand ich die Ergebnisse unbefriedigend und beschloss, die Familie nicht weiterzuentwickeln. Der Name Subpear stammt von einer Zeichnung, die ich von einer unter Wasser

getauchten Birne gemacht hatte; zugleich spielte er mit dem Wort „subpar“, also „unterdurchschnittlich“, und spiegelte meine eigene Meinung zum Design wider.

Subpear wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Subquantum



Ich veröffentlichte Subquantum am 1. März 2024. Ich wollte eine eher quadratische Technoschrift gestalten, die auf das NASA-Worm-Logo anspielte, die Geometrie aber viel weiter trieb. Ich begann mit einem scharfkantigen Design in FontLab und rundete die Kanten dann mit dessen Radial-Corner-Werkzeug ab. Diese Methode ergab kompakte, quadratische Formen mit weicheren Ecken und ließ die Schrift zugleich starr und zugänglich wirken.

Sie erschien als einzelner Schnitt und war von Anfang an kommerziell. Ich sah sie als Rückkehr zu meinen frühen Wurzeln in der Technobeschriftung, gestützt auf jahrzehntelange Erfahrung mit diesem Genre statt auf externe Vorlagen. Sie war ausschließlich für Displaysatz gedacht, besonders für Überschriften und Titel.

Der Name kam von einem KI-Werkzeug, das ich während des Prozesses ausprobierte; es schlug „Subquantum“ vor, was zum wissenschaftlichen, futuristischen Charakter des Designs passte. Ich behielt ihn, weil er zur Ästhetik passte und unverwechselbar genug war, um für sich zu stehen. Die Schrift wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht erweitert und fand keine bemerkenswerte externe Verwendung.

Subroc



Ich veröffentlichte Subroc am 1. Juli 2010. Die Idee war, den Look einer auf ein Whiteboard gekritzelten Handschrift einzufangen, ungelenk und alltäglich statt kalligrafisch. Dafür zeichnete ich mit einem Marker, scannte die Ergebnisse und ergänzte in Photoshop eine gesprenkelte Textur. Diese Textur wurde ins Bild eingearbeitet, bevor ich es als Vektorkonturen nachzeichnete, und gab den Buchstaben einen abgenutzten, nostalgischen Charakter. Subroc blieb ein einzelner Schnitt ohne Varianten.

Sie war immer kommerziell und hauptsächlich für ungezwungene Displayanwendungen wie Plakate oder Beschilderung gedacht, bei denen ein lockerer, handgezeichneter Eindruck passte. Ich benannte sie nach SubRoc-3D, einem Sega-Videospiel von 1982, das stereoskopische Grafik in einem periskopförmigen Automatengehäuse verwendete. Die Schrift selbst hatte keine Verbindung zum Spiel; ich mochte es einfach, obskure Spieletitel als Schriftnamen wiederzubeleben.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Subroc, korrigierte Abstände, ersetzte umgekehrte Anführungszeichen, verbesserte die Unterstützung für Brüche und passte die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an. Am 21. November 2024 reparierte Version 1.103 kleinere Vektorfehler und verbesserte damit die Präzision der Konturen und die visuelle Einheitlichkeit. Die Schrift fand seit ihrer Veröffentlichung keine bemerkenswerte externe Verwendung.

Sudbury Basin



Ich veröffentlichte Sudbury Basin am 28. August 1998. Das Design war vom Logo von Inco Limited beeinflusst, einem kanadischen Bergbauunternehmen, das im 20. Jahrhundert ein bedeutender Nickelproduzent war. Die achteckige Konstruktion des Inco-Logos legte einen Technostil nahe, den ich in eine Schrift übertrug. Da sich das Logo selbst nicht direkt zu einem vollständigen Alphabet ausbauen ließ, veränderte ich die Formen und bewahrte dabei ihren geometrischen Charakter.

Der Name stammt vom Sudbury Basin in Ontario, Kanada, einer geologischen Struktur, die mit Nickelbergbau verbunden ist, und verweist auf Incos Geschichte. Sudbury Basin wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sui Generis



Ich veröffentlichte Sui Generis am 6. Januar 2000. Der Name bedeutet auf Latein „von eigener Art“, was zu meinem Ziel passte, etwas Unverwechselbares zu schaffen. Ich stützte mich auf zwei Haupteinflüsse: meine eigene Schrift Blue Highway, die auf nordamerikanischer Straßenbeschilderung basierte, und Microgramma, die seit Langem zu meinen Favoriten gehörte. Für einen Look der späten 1990er-Jahre öffnete ich die Formen stärker

als bei Microgramma; das „C“ war offener, behielt aber einen leichten Winkel, und ich ergänzte stilistische Sporne an Kleinbuchstaben wie „m“ und „n“.

Die erste Version enthielt nur eine reguläre Strichstärke, die ich kostenlos veröffentlichte. Etwa ein Jahr später ergänzte ich neue Schnitte unter dem Namen „Sui Generis Deluxe“; diese zusätzlichen Strichstärken waren kommerziell. Als ich die Familie in den Typodermic-Katalog aufnahm, blieb der reguläre Schnitt kostenlos, die erweiterte Familie aber kostenpflichtig. Im Lauf der Zeit wuchs die Familie auf vier Strichstärken, zwei Breiten, Kursive und einen Outline-Schnitt.

Am 25. Juni 2021 überarbeitete ich Sui Generis, korrigierte Abstände, verbesserte die Unterstützung für Brüche, passte die vertikalen Metriken an und verfeinerte Konturen. Am 22. November 2024 ordnete Version 3.200 die Benennung von Strichstärken und Breiten nach üblichen Konventionen neu; Namen wie Condensed Bold wurden zu Bold Condensed. Bei derselben Aktualisierung wurde die Strichstärkenstruktur neu ausgerichtet: Book wurde Light, Light wurde in Extra-Light umbenannt, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light erhielt den Namen Hairline.

Obwohl ich mit Sui Generis nie völlig zufrieden war, fand sie etwas Anerkennung; Reebok setzte sie ein, und gelegentlich tauchte sie auch in anderen Zusammenhängen auf.

Sunday Evening



Ich veröffentlichte Sunday Evening am 31. August 2015. Sie war ein Experiment mit umgekehrtem Kontrast, bei dem die horizontalen Striche kräftiger als die vertikalen sind. Das Design verband etwas Jugendstileinfluss mit einem modernen, technischen Charakter. Ich gab ihm hoch angesetzte Taillen und geschwungene Enden sowie eine superelliptische Konstruktion, die es von herkömmlicheren Displayschriften abhob.

Die Schrift war immer ein einzelner Schnitt und wurde nie kostenlos angeboten. Ein besonderes Merkmal waren die enthaltenen Herzsymbole. Sie lagen an ihren richtigen Unicode-Positionen, konnten aber auch über Kurzcodes mit der Funktion für Standardligaturen aufgerufen werden. Ich sah darin eine Möglichkeit, verspielte Symbole hinzuzufügen, ohne den normalen Textfluss zu stören.

Am 22. November 2024 veröffentlichte ich Version 1.100, die kleinere Probleme mit überlappenden Formen behob und die Namenstabelle für bessere Kompatibilität modernisierte. Sunday Evening wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet und blieb vor allem ein Experiment in meinem Katalog.

Superclarendon

ABCDEFabcdef123

Ich veröffentlichte Superclarendon am 11. Oktober 2007. Sie begann als Auftrag eines Unternehmens im Multi-Level-Marketing, das einen „Superfrucht“-Saft bewarb. Das Unternehmen hatte ein großzügiges Budget und verlangte keine Exklusivität, was mir die Gelegenheit zu meiner eigenen Interpretation von Clarendon gab, der Slab-Serif-Schrift des 19. Jahrhunderts. Ich wollte die Formen etwas quadratischer machen, ohne sie mechanisch oder technoartig wirken zu lassen. Die Kursiven gehörten zur ersten Veröffentlichung; statt dekorative Schnörkel hinzuzufügen, hielt ich sie schlicht geneigt, damit sie besser zu Clarendons robustem Charakter passten. Die vollständige Familie erschien auf einmal und war immer kommerziell.

Superclarendons Buchstabenformen betonten kräftige Slab-Serifen und rechtwinklige Enden und passten damit zum Trend der späten 2000er-Jahre, viktorianische Typografie mit einer modernen Note neu aufzugreifen. Später wurde sie vollständig an Adobe Creative Cloud Fonts lizenziert, was ihr ein breites Publikum verschaffte. Die Schrift erschien in mehreren bemerkenswerten Zusammenhängen, darunter IJsbeer in een ijsklontje van glas von Sem Deeleman, The North Faces Kampagne „50 Years of Parkas“, Simple & Clever Cooking von Stevan Paul, das Filmplakat zu Manje Bistre von 2017, Bobkat’65s Albumgestaltung für This Lonely Road und eines der Plakate zu La La Land.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen und Ligaturen, ergänzte ein fehlendes kleines ñ in einer Schrift, korrigierte ein falsch platziertes Zeichen und ergänzte ein fehlendes Strichsymbol in der Kursiven. Im November 2024

modernisierte ich die Benennung der Schnitte, korrigierte das kursive kleine ą für Polnisch, erweiterte den Zeichensatz um neuere Währungssymbole und das deutsche große Eszett und verfeinerte vietnamesische Akzente. Diese Aktualisierungen sorgten für breitere Sprachunterstützung und bessere Kompatibilität.

Superego



Ich veröffentlichte Superego am 19. Oktober 2019. Das Design kam direkt von der Gehäusegrafik des Arcade-Spiels Stargate von 1981. Das Logo verband geometrische Formen, wie sie für Art-déco-Beschriftung typisch sind, setzte sie aber so ein, dass sie Science-Fiction nahelegten. Ich nahm diese Formen und leitete daraus ein vollständiges Alphabet ab, bewahrte die primitive Geometrie und unkonventionellen Buchstabenformen und strebte zugleich nach Nutzbarkeit. Superego erschien als einzelner Schnitt und war immer kommerziell.

Bei dem Projekt ging es weniger um Bezüge zu anderen Schriften als darum, die Logik dieses einen Logos weiterzuführen. Es spiegelt einen breiteren Trend der 2010er-Jahre wider, Arcade-Ästhetik neu aufzugreifen und in digitaler Schriftgestaltung zu interpretieren. Superego blieb Teil meines Katalogs, ohne in bemerkenswerten externen Projekten aufzutauchen.

Am 22. November 2024 veröffentlichte ich Version 1.002. Diese Aktualisierung korrigierte technische Fehler, die Probleme in Anwendungen zur Schriftvalidierung verursacht hatten. Ich exportierte die Schrift erneut und testete sie gründlich, um

einwandfreies Funktionieren auf verschiedenen Plattformen sicherzustellen. Weitere Aktualisierungen oder Erweiterungen gab es nicht.

Superglue



Ich veröffentlichte Superglue am 14. Oktober 1996. Sie war ein Versuch, den Look der japanischen Unternehmensästhetik im Technostil der 1970er-Jahre einzufangen, basierte aber auf keiner konkreten Quelle. Die ursprüngliche Version hatte auffällige technische Fehler, darunter uneinheitliche Schaftbreiten und falsch ausgerichtete Grund- und Versallinien. Damals war ich noch am Anfang des Lernens der Grundlagen der Schriftgestaltung, und auch die Abstände waren unausgereift.

Später nahm ich Superglue wieder auf, korrigierte Ausrichtungsprobleme und verfeinerte die Konturen. Als zusätzliches Merkmal baute ich OpenType-Ersetzungen ein, mit denen bestimmte schräge Zeichen wie A, V und W für alternative Formen gespiegelt werden konnten.

Superglue erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Superheterodyne



Ich veröffentlichte Superheterodyne am 25. Oktober 1997. Das Design war vom Zenith-Television-Logo beeinflusst, besonders von dessen Z mit Blitzmotiv. Die Schrift selbst hatte ein achteckiges Design mit zusätzlichen blitzartigen Details. Die erste Version war stark geneigt und gestreckt, doch später zeichnete ich sie mit aufrechteren Proportionen und geringerer Streckung neu.

Kurz nach ihrer Veröffentlichung sah ich Superheterodyne auf einem Zenith-Verkaufsdisplay, was die ursprüngliche Inspirationsquelle aufgriff. Superheterodyne wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sweater School



Ich veröffentlichte Sweater School am 1. Mai 2008. Sie sollte den zugänglichen Stil einfangen, der mit Unterrichtsmaterialien für Grundschulen verbunden wird. Im Geist war sie mit meinen anderen schulbezogenen Schriften wie Report, Report School und Primer verwandt. Von Anfang an erschien Sweater School als vollständige Familie mit vier Strichstärken und Kursiven. Ich ergänzte stilistische Alternativen als Reaktion auf Wünsche von Lehrkräften, die meine früheren Schulschriften verwendeten.

Die Familie war immer kommerziell, wurde später aber über Adobe Creative Cloud verfügbar. Ich baute OpenType-Brüche in die Schriften ein und bot Alternativen für mehr Flexibilität. Diese Alternativen basierten nicht auf Handschriftvorlagen, sondern sollten Lehrkräften Abwechslung und Auswahl beim Setzen von Unterrichtsmaterial geben.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich Sweater School und verfeinerte stilistische Alternativen, damit sie in Anwendungen wie InDesign unter Stylistic Set #1 einheitlicher funktionierten. Die Unterstützung für Brüche wurde auf längere Zähler und Nenner erweitert. Ich entfernte übereinander gesetzte Brüche mit waagerechtem Bruchstrich aus den OpenType-Funktionen, um eine uneinheitliche Mischung von Stilen zu vermeiden, ließ sie aber über Glyphentabellen zugänglich. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve entfielen, Prime-Zeichen kamen hinzu, und Unstimmigkeiten zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen wurden korrigiert. Auch Kurven wurden verfeinert, um kleinere Konturfehler zu beseitigen. Am 22. November 2024 behob Version 1.301 Probleme mit Strichstärkenwerten, die die Webeinbettung beeinträchtigen konnten, und modernisierte die Namenstabellen für bessere Menüsortierung und Kompatibilität.

Switching & Effects



Ich veröffentlichte Switching & Effects am 15. April 1998. Das Design war von einer Anzeige in einer Fernsehbranchenzeitschrift der 1960er-Jahre beeinflusst, die grobe Beschriftung aus geraden Linien zeigte. Ich versuchte, diesen Look nachzubilden, und zeichnete eine

Schrift im Cartoonstil aus dünnen, geraden Strichen. Das Ergebnis war ungleichmäßig, und ich halte sie für eines meiner weniger ausgearbeiteten Designs.

Switching & Effects wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Sybil Green



Ich veröffentlichte Sybil Green am 16. Februar 2000. Die Idee kam vom Vorspann des Peter-Sellers-Films The Party von 1968. Ich lieh ihn auf VHS aus und sah handgezeichnete Titel mit gefüllten Punzen in einem cartoonhaften, psychedelischen Stil. Ich musste die Kassette zurückgeben, bevor ich sie gründlich studieren konnte, also gestaltete ich die Beschriftung am nächsten Tag aus dem Gedächtnis nach. Als ich später die DVD-Version sah, erkannte ich, dass meine Version ähnlich, aber nicht identisch war. Dieser Unterschied gab ihr einen eigenen Charakter. Ich benannte die Schrift nach einem Song von den Blues Magoos, als Anspielung auf dieselbe psychedelische Kultur der späten 1960er-Jahre.

Sybil Green war immer eine Schrift mit einem einzelnen Schnitt. Sie hatte keine Alternativen oder besonderen OpenType-Funktionen, nur einen unkomplizierten Zeichensatz. Ich veröffentlichte sie mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und wie viele Schriften jener Zeit verbreitete sie sich schnell auf allen großen Websites für kostenlose Schriften. Sie wurde eine meiner

beliebtesten kostenlosen Schriften, obwohl ich keine konkreten prominenten Anwendungen nennen kann. Im April 2024 erklärte ich Sybil Green für gemeinfrei.

Syndra



Ich veröffentlichte Syndra am 6. April 2023. Ziel war, die Art von Technobeschriftung wieder aufzugreifen, die ich um 2000 gestaltet hatte, aber mit dem Vorteil von zwei weiteren Jahrzehnten Erfahrung. Ich wollte eine Y2K-Ästhetik einfangen, indem ich mir vorstellte, wie ich sie damals mit meinen heutigen Fähigkeiten gestaltet hätte. FontLabs Radial-Corner-Werkzeug erschwerte den Prozess, da es bei der von mir verwendeten scharfen Geometrie unzuverlässig war. Ich erhielt überlappende Pfade und falsch ausgerichtete Ecken, die wiederholt angepasst werden mussten.

Trotz dieser Schwierigkeiten stellte ich Syndra als Familie mit sieben Strichstärken und Kursiven fertig. Die Schrift war von Anfang an kommerziell, und später kam eine Variable-Font-Version hinzu. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber ein Beispiel für meine Rückkehr zu einem Genre, das ich früh in meiner Laufbahn mit etabliert hatte.

Synthemesc



Ich veröffentlichte Synthemesc am 15. Januar 2008. Der Name stammt aus A Clockwork Orange, wo „synthemesc“ synthetisches Meskalin bezeichnet. Das Design basierte auf der Beschriftung in der Korova-Milk-Bar-Szene des Films. Die Originale sahen grob aus, als wären sie schnell mit einer Stichsäge ausgeschnitten worden. Ich glaubte, dass dieser Effekt nicht beabsichtigt war, also zeichnete ich die Formen von Hand neu und glättete sie für bessere Nutzbarkeit, während ich ihre exzentrischen Formen bewahrte.

Synthemesc erschien als einzelner Schnitt und war immer kommerziell. Später wurde sie sichtbarer, nachdem sie in die Adobe-Creative-Cloud-Fonts-Bibliothek aufgenommen worden war. Ich habe keine konkreten prominenten Anwendungen verfolgt, bemerkte sie aber in einem farbenfrohen Kunstwerk in einer Fußgängerunterführung in Singapur.

Am 22. November 2024 erweiterte Version 1.003 den Zeichensatz um einzelne linke und rechte Guillemets (‹ ›), ein Kreuzzeichen (†) und ein Paragrafenzeichen (§). Dies war die einzige Aktualisierung seit der ursprünglichen Veröffentlichung.

Tandelle



Ich veröffentlichte Tandelle am 7. April 2005. Sie entstand aus Methoden, die ich bei der Gestaltung von Schriften für Videospiele entwickelt hatte. Mein Ziel war eine Serifenlose, die in horizontal eng begrenzten Räumen gut funktionierte. Dafür verwendete ich flache Abschlüsse an den vertikalen Strichen und spitze Abschlüsse an den horizontalen, was einen markanten Rhythmus erzeugte und die Punzen zugleich offen hielt. Webschriften waren noch nicht verbreitet, also stellte ich mir ihren Einsatz hauptsächlich für Überschriften und Zwischenüberschriften im Druck vor. Im Geist war sie mit Steelfish verwandt, ging aber von einem anderen Gleichgewicht aus.

Die Familie erschien mit vier Schnitten — Regular, Italic, Bold und Bold-Italic — und war immer kommerziell. Tandelle war nicht für ein bestimmtes Projekt gedacht, fand aber lokal Verwendung beim Friseursalon The Trunk Line in Nagoya, der sie in seinen Markenauftritt aufnahm.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich Tandelle. Ich ergänzte einen Schrägstrich am Eth (ð), entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve und ersetzte umgekehrte Anführungszeichen durch richtige Formen. Ich verengte das Auslassungszeichen, ersetzte veraltete Florin- und Währungssymbole durch korrekte Glyphen und verschob alternative Formen von „r“ und „y“ in die Unicode Private Use Area, wobei sie über OpenType Stylistic Alternates und Stylistic Set #1 zugänglich blieben. Die Aktualisierung behob auch uneinheitliche Abstände zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, passte die fetten fi- und fl-Ligaturen an, indem sie zu

optionalen Ligaturen verschoben wurden, und verfeinerte Konturen, um unregelmäßige Kurven zu glätten. Auch Fuß- und Zollzeichen kamen damals hinzu.

Tank



Ich veröffentlichte Tank am 14. August 2002. Das Konzept kam von ITC Machine und anderen achteckigen Beschriftungen, die ich bewunderte, doch ich wollte es zu einer Schrift vereinfachen, die wie ein Satz Bilderrahmen funktionieren konnte. Die Idee war, dass die Punzen groß genug für andere Elemente wären und Designern eine anpassbare Grundlage gäben. Ich ergänzte auch alternative Formen mit geschlossenen Punzen als kräftigere, massivere Option.

Tank war immer kommerziell. Die Familie begann mit den Schnitten Regular und Light. Am 12. November 2015 ergänzte ich geneigte Versionen. Die Bezeichnung „Light“ entsprach nicht den üblichen Namenskonventionen; sie war lediglich eine relative Bezeichnung innerhalb der Familie.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich Tank, korrigierte Abstände, entfernte veraltete Zeichen, passte OpenType-Funktionen an und reparierte Vektorkonturen. Das waren ausschließlich technische Verfeinerungen; neue Glyphen kamen nicht hinzu. Tank fand keine bemerkenswerte externe Verwendung, blieb aber als Teil meines Katalogs verfügbar.

Teen



Ich veröffentlichte Teen am 30. Mai 2001. Für mich war sie ungewöhnlich, weil sie eine Zusammenarbeit war. Martin Archer lieferte ein vollständiges Alphabet, allerdings mit wenigen Satzzeichen oder Symbolen. Ich erweiterte es um fette und kursive Schnitte, die ich von Hand statt mechanisch erzeugte. Zusammen kamen wir zu leichten, regulären, fetten und kursiven Schnitten. Das Design setzte auf superelliptische Formen, eine hohe x-Höhe und einen lockeren Rhythmus, der ihm einen 1960er-Jahre-Look gab.

Teen erschien zuerst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Ich vertrieb sie über meine eigenen Kanäle, doch wie damals üblich übernahmen die meisten großen Websites für kostenlose Schriften sie schnell. Martin überließ mir die Lizenzentscheidungen, und mit der Zeit verloren wir den Kontakt. Im April 2024 erklärte ich Teen für gemeinfrei, damit jeder sie uneingeschränkt verwenden konnte.

Teen erschien nie in bemerkenswerten Projekten, blieb aber als Beispiel für ein gemeinschaftliches Design in meinem Katalog.

Teeshirt



Ich veröffentlichte Teeshirt am 21. Januar 2008. Ziel war eine Schrift, die den Charakter von T-Shirt-Beschriftung der 1980er-Jahre einfing — locker, kräftig und leicht unvollkommen —, ohne sich auf Cooper

Black zu stützen. Ich nahm American Typewriter von 1971 als Ausgangspunkt, zeichnete sie aber neu, ergänzte Zeichen, die im Katalogscan fehlten, und baute absichtliche Fehlstellungen ein. Dann legte ich Textur darüber, damit sie Stoffdrucken ähnelte. Die OpenType-Ligaturen sollten die natürliche Variation von Buchstaben nachahmen, die ungleichmäßig auf Stoff übertragen werden.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt den Schnitt Regular. Am 13. November 2009 ergänzte ich auf Wunsch eines Kunden, der einen ordentlicheren Look wollte, einen zweiten Schnitt, Pressed. Beide waren immer kommerziell.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich Teeshirt, entfernte veraltete Zeichen und behob eine Unstimmigkeit zwischen den Breiten von Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen. Das war die einzige Aktualisierung, und die Familie wurde seither nicht überarbeitet. Teeshirt erschien nicht in bemerkenswerten Projekten, bleibt aber als Displayschrift mit Wurzeln in nostalgischer Druckästhetik in meinem Katalog.

Telemachus



Ich veröffentlichte Telemachus am 15. November 2017. Der Name stammt aus der griechischen Mythologie; Telemachus war der Sohn von Odysseus, und ich fand ihn passend zum kräftigen, klassischen Charakter des Designs. Die Schrift basierte auf extrem komprimierten Beschriftungsstilen des frühen 20. Jahrhunderts, besonders Grant No. 2 aus einem Katalog von Barnhart Brothers & Spindler, mit etwas Einfluss von Binner Gothic. Ich zeichnete die

Muster nicht nach und maß sie nicht aus; stattdessen verwendete ich gedruckte Beispiele als visuelle Vorlagen und zeichnete meine eigene Version.

Telemachus erschien als vollständige Familie mit acht Strichstärken, jeweils mit Kursiven, und war immer kommerziell. Ich sah sie als Überschriftenschrift für Plakate, Verpackungen und andere Zusammenhänge vor, in denen eine schmale, dramatische Präsenz gebraucht wurde.

Telephoto

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Telephoto am 8. Januar 2007 mit dem Ziel, einen analogen Charakter der Mitte des 20. Jahrhunderts einzufangen. Sie sollte an den allgemeinen Charakter von Franklin Gothic oder News Gothic erinnern, ohne sich auf eine der beiden zu direkt zu beziehen; stattdessen strebte ich einen allgemeinen Grotesk-Look des frühen 20. Jahrhunderts an. Ich begann mit Doradani, einer moderneren Interpretation von Franklin Gothic, und kehrte diesen Ansatz um — ich schloss die Formen stärker, um dem Design ein älteres, traditionelleres Erscheinungsbild zu geben.

Um den analogen Eindruck zu verstärken, übertrug ich die Konturen nach Photoshop und baute leichte Fehlstellungen ein, bevor ich etwas Unschärfe hinzufügte und sie automatisch zurück in die Schriftsoftware nachzeichnen ließ. Die Absicht war rein ästhetisch; es sollte aussehen, als käme das Design aus einer nicht ganz einwandfreien Druckmaschine statt aus einem digitalen Arbeitsprozess. Zu den ergänzten Details gehörten unauffällige Buchstabenpaar-Ligaturen, die Wiederholung aufbrechen und Text

einen natürlicheren Rhythmus geben. Außerdem wählte ich eine relativ große x-Höhe, die sowohl im praktischen Einsatz hilft als auch zum zeittypischen Charakter beiträgt.

Der Name Telephoto kam von der Beschriftung, an die ich mich an den Rändern von Filmnegativen und Dias erinnerte. Sie wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie als kostenlose Schrift vertrieben. Am 12. Juni 2015 erweiterte ich mit einer Aktualisierung die Sprachabdeckung um zusätzliche lateinische Zeichen. Telephoto wurde nicht in weithin bekannten Projekten verwendet, doch ich gestaltete sie für Display- und Textsatz, um die stille Wärme analogen Drucks in digitale Typografie zu übertragen.

Telidon & Telidon Ink



Ich veröffentlichte Telidon am 21. Dezember 2004, um den Look von Nadeldruckern der 1980er-Jahre einzufangen. Ziel war eine vollständige Familie statt der bereits verfügbaren Nadeldruckerschriften mit nur einem Schnitt. Ich nahm drei Breiten, drei Strichstärken und Kursive auf und achtete darauf, wie die Technik tatsächlich mit Abständen umging — breite Schriften waren einfach verdoppelte Pixel, und Kursive entstanden durch leichte Verschiebungen desselben Rasters.

Telidon Ink folgte als Begleitschrift und simulierte den beeinträchtigten Look abgenutzter Farbbänder und unvollkommener Ausdrucke. Die frühesten Versionen durchliefen mehrere Überarbeitungen, während ich die Textur verfeinerte; da die Schriften einheitliche Dickten haben, verursachten diese Änderungen nie Layoutprobleme für Nutzer. 2008 baute ich Telidon

von Grund auf neu, um zusätzliche lateinische Zeichen, mathematische Symbole und weitere Satzzeichen zu unterstützen, und erzeugte dann aus dem aktualisierten Design mit Vektorfiltern und manueller Bereinigung eine neue Ink-Version.

Der Name Telidon stammt von einem kanadischen Vorläufer des Internets mit Sitz in Ottawa; die Verbindung war eher eine historische Anspielung als ein Spiegelbild des Pixelrasters der Schrift. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Telidon, behob Unstimmigkeiten zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, entfernte veraltete Zeichen und passte die vertikalen Metriken an. Einige Wochen zuvor, am 4. Juni 2021, überarbeitete ich Telidon Ink und führte ihren polygonalen Stil zum glatteren Vektorlook der ursprünglichen Veröffentlichung von 2004 zurück. Beide Familien waren immer kommerziell und wurden mit keinen bemerkenswerten Projekten verbunden.

Terylene Top



Ich veröffentlichte Terylene Top am 24. Oktober 1998. Ich drehte die Kleinbuchstabenformen meiner früheren Schrift Shifty Chica, setzte sie in Rauten und baute daraus die neue Schrift auf. Ich ergänzte dekorative, sternartige Elemente, um einen von den 1950er-Jahren inspirierten Stil anzudeuten. Das Ergebnis war eine verspielte, aber ungleichmäßige dekorative Schrift, und ich halte sie für eines meiner schwächeren Designs.

Terylene Top wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

That Secret Feeling



Ich veröffentlichte That Secret Feeling am 17. Februar 2010. Die Schrift bestand nur aus den Schatten eines Cartoon-Blasenstils, ohne die ausgefüllten Buchstabenformen selbst. Das Design war von einem Plakat für UFO inspiriert, einen kurzlebigen psychedelischen Tanzclub im London der 1960er-Jahre.

Ich stellte die Schrift damals ausschließlich meinen Twitter-Followern zur Verfügung, als Experiment mit begrenzter Verbreitung. Ein Jahrzehnt lang war sie über keine anderen Kanäle verfügbar.

That Secret Feeling wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Thiamine



Ich veröffentlichte Thiamine am 4. Februar 1999. Das Design war vom Dunhill-Logo beeinflusst, das eine niedrige x-Höhe und hohe Oberlängen hatte. Ich baute die Buchstabenformen auf Futura auf, bildete die Vorlage aber nicht eng nach. Das Ergebnis war eine reine Kleinbuchstaben-Displayschrift mit begrenztem praktischem Nutzen.

Thiamine wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Threefortysixbarrel



Ich veröffentlichte Threefortysixbarrel am 28. Mai 2004, als ich Muscle-Car-Ästhetik erkundete. Ich hatte gerade begonnen, hauptberuflich als Schriftgestalter zu arbeiten, und wollte den Look der Namensschilder des Plymouth Barracuda der 1970er-Jahre einfangen. Das Design war ausschließlich für Displaysatz gedacht und sollte an die kräftige industrielle Beschriftung erinnern, die mit auf Geschwindigkeit ausgelegten Autos verbunden wird.

Ich schuf drei Schnitte: eine saubere Version, eine „Intake"-Version mit korrodierter Textur und eine „Exhaust"-Version mit stärkerer Abnutzung. Sie waren als stilistische Varianten gedacht, nicht als direkte Nachbildungen physischer Schäden. Der Name stammt von Plymouths Motoroption „340 six-barrel", die passend für eine mit jener Ära und Kultur verbundene Schrift schien.

Die Familie wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie kostenlos angeboten. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich sie, entfernte veraltete Zeichen, korrigierte Unstimmigkeiten bei Leerzeichenbreiten, verengte das Auslassungszeichen und glättete einige Kurven. Später im selben Jahr, am 18. November 2021, verkürzte ich den Menünamen von Threefortysixbarrel zu 340sixbarrel, um die Systemanforderungen von MyFonts zu erfüllen.

Die Schrift fand keine bemerkenswerte Verwendung, bleibt aber als Hommage an die Designsprache von Muscle Cars in meinem Katalog.

Thrusters



Als ich Thrusters am 10. Oktober 2010 veröffentlichte, schwamm ich auf einer Welle der Nostalgie für klassische Arcade-Spiele. Die Inspiration kam direkt von Space Duel, diesem Vektorgrafik-Meisterwerk der frühen 1980er-Jahre. Ich wollte diese retrofuturistische Stimmung einfangen, Sie wissen schon? Lauter scharfe Winkel und geometrische Formen, wie man sie an einem alten Arcade-Automaten sehen würde. Das Ergebnis war diese kantige Displayschrift aus Doppellinien, die förmlich nach nostalgischen Spielen schreit. Eines der coolen Merkmale war die Möglichkeit, vier verschiedene Formen der Schrift übereinanderzulegen. So konnten Designer großartige mehrfarbige Effekte erzeugen. Perfekt für alle, die diese klassische Spieleästhetik in ihrer Arbeit aufleben lassen wollten. Am 18. Juni 2021 verpasste ich Thrusters eine kleine Auffrischung. Ich behob einige Unstimmigkeiten, entfernte veraltete Zeichen und verbesserte die OpenType-Funktionen. Nur etwas Aufräumarbeit, damit die Schrift weiter reibungslos lief.

Thump



Ich veröffentlichte Thump am 7. Juli 2009 nach einem Auftrag für das Spiel Madagascar Kartz. Gefragt war ein kräftiges Design im Cartoonstil, das in einem Heads-up-Display dennoch lesbar blieb. Ich strebte eine fette Serifenlose mit runden Kurven und kompakten Proportionen an und hielt die Unterlängen sehr kurz, damit die Buchstaben auf dem Bildschirm kompakt und effizient blieben.

Um das mechanische Erscheinungsbild wiederholter Zeichen zu verringern, ergänzte ich OpenType-Ligaturen für häufige Buchstabenpaare. Ziel war, einen handgezeichneten Charakter zu simulieren und zugleich die Klarheit im Spiel zu bewahren. Ein Jahr nach der Veröffentlichung, am 21. August 2010, erweiterte ich die Sprachabdeckung um Vietnamesisch.

Thump wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie kostenlos angeboten. Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen, ergänzte neue Zeichen und verfeinerte die Konturen für mehr Einheitlichkeit zwischen Plattformen. Ihre bemerkenswerteste Verwendung bleibt das Spiel, für das sie geschaffen wurde, Madagascar Kartz von 2009.

Tight



Ich veröffentlichte Tight am 4. Dezember 2007 als Displayschrift, die an die Beschriftung von Disco-Shirts der späten 1970er-Jahre erinnern sollte. Die Idee war, den Look abgenutzter Drucke mit falsch ausgerichteten Buchstaben und einer abgenutzten Oberfläche nachzuahmen, die wiederholte Nutzung andeutete. Ich baute eigens gestaltete Buchstabenpaare ein, um diesen gealterten Eindruck zu verstärken.

Der Haupteinfluss war Quicksilver von Dean Morris, eine Schrift, die einen großen Teil der Ästhetik der 1970er-Jahre prägte. Quicksilver war allerdings erst etwa dreißig Jahre alt, als ich sie als Quelle verwendete, und das warf für mich ethische Fragen auf. Dean Morris wurde für sein Design nie angemessen bezahlt, und als ich davon erfuhr, bereute ich es, Tight gemacht zu haben. Ich nannte ihn in der Schriftbeschreibung, doch die Verbindung fühlt sich für mich immer noch nicht richtig an.

Tight wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie als kostenlose Schrift veröffentlicht. Sie war ausschließlich für Displaysatz gedacht und wurde in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt. Am 18. Juni 2021 nahm ich kleinere Aktualisierungen vor, um veraltete Zeichen zu entfernen und Unstimmigkeiten zu korrigieren, doch eine wesentliche Neugestaltung gab es nicht. Rückblickend lehrte mich Tight, wie wichtig der Respekt vor der Arbeit anderer Designer ist, und sie bleibt eine Erinnerung an die ethischen Herausforderungen der Schriftgestaltung.

Tinsnips



Ich veröffentlichte Tinsnips am 28. Oktober 1997. Das Design war vom Beschriftungsstil auf dem Plakat zum Musical Rent inspiriert, der beweglichen Schablonenkarten zum Malen von Straßenmarkierungen ähnelte. Um es von dieser Quelle abzuheben, zeichnete ich die Buchstaben mit breiteren Proportionen und gab der Schrift einen eigenen Charakter.

Tinsnips wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Tobin Tax



Ich veröffentlichte Tobin Tax am 16. Januar 1999. Das Design begann mit der Form des kleinen b, die ich als modulares Element in der ganzen Schrift wiederholte. Das Ergebnis verband Aspekte meiner Konstruktion im Technostil mit Formen, die dekorative Einflüsse aus dem Nahen Osten nahelegten.

Der Name Tobin Tax hatte keinen Bezug zum Design. Er verwies stattdessen auf das wirtschaftliche Konzept einer Steuer auf Devisentransaktionen, das, so hoffte ich, Neugier auf die Idee wecken könnte.

Tobin Tax wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Tommy Gun



Ich veröffentlichte Tommy Gun am 12. Oktober 1997. Sie war aus meiner Schrift Fragile Bombers abgeleitet und mit stärkerer Verzerrung verändert, passend zum Grunge-Typografie-Trend der späten 1990er-Jahre. Damals gab es relativ wenige kostenlose Schriften in diesem Stil, was Tommy Gun etwas Sichtbarkeit verschaffte.

Der Name stammt vom Song „Tommy Gun“ von The Clash, gewählt passend zum aggressiven, abgenutzten Erscheinungsbild des Designs.

Tommy Gun erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Top Bond

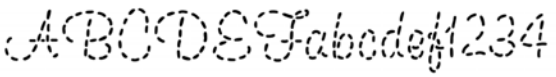


Ich veröffentlichte Top Bond am 22. Januar 1998. Sie begann als einfaches Technodesign, das ich mit Wellen- oder Verschiebungseffekten verzerrte, wodurch ein unregelmäßiger,

experimenteller Stil entstand. Rückblickend halte ich sie für einen meiner weniger gelungenen Versuche, und ich habe sie nicht weithin verwendet gesehen.

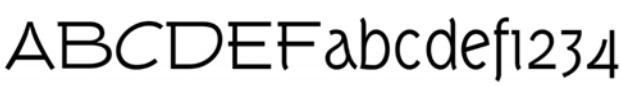
Der Name stammt von einer Marke selbstnivellierenden Zements, den ich im selben Zeitraum bei der Reparatur des Kellerbodens meines ersten Hauses verwendete. Top Bond wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Topstitch



Als ich Topstitch am 23. Juni 2005 veröffentlichte, wollte ich das Wesen von Handstickerei in einer digitalen Schrift einfangen. Die Idee war etwas, das wirklich handgemacht wirkte, mit all den kleinen Unvollkommenheiten und dem Charme, die dazugehören. Am 25. Juni 2021 gönnte ich Topstitch etwas Pflege. Ich entfernte einige veraltete Zeichen, passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an und verbesserte die OpenType-Funktion für Brüche. Außerdem verfeinerte ich die Konturen, um kleinere Fehler zu beheben, die in bestimmten Anwendungen Probleme verursachen konnten.

Tork



Ich veröffentlichte Tork am 9. Februar 2000. Das Design experimentierte mit gegensätzlichen Proportionen, indem es breite Großbuchstaben mit schmaleren Kleinbuchstabenformen verband. Einige Zeichen hatten kleine geschwungene Enden, und das große O wurde mit einer leichten Neigung gezeichnet, die ich in anderen Großbuchstaben aufgriff. Die Kleinbuchstaben waren vertikal komprimiert, was den Unterschied zwischen den beiden Buchstabenarten betonte.

Die Familie erschien in vier Schnitten: regulär, kursiv, fett und fett kursiv. Der Name Tork wurde ohne direkten Bezug zum Design gewählt. Kurz nach der Veröffentlichung kontaktierte mich Peter Tork von The Monkees und bat um eine Macintosh-Version, was angesichts meiner Vertrautheit mit der Musik der Band ein bemerkenswerter Moment war.

Tork wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Toxigenesis



Ich veröffentlichte Toxigenesis am 21. Juni 2017. Die Idee war eine breite, zweckmäßige Serifenlose, die nach Unternehmensdesign und bewusst langweilig aussah, die Art Schrift, die auf

Arzneimittelverpackungen oder anonymen elektronischen Geräten erscheinen könnte. Ihre Formen waren von der glänzenden Geometrie der Unterhaltungselektronik und des Autodesigns inspiriert, mit einem glatten, kunststoffartigen Charakter.

Die Familie wurde in fünf Strichstärken mit Kursiven entwickelt, damit sie im Display- und Textsatz verwendbar war. Ihre nächste Verwandte in meinem Katalog ist Snasm, die nur Großbuchstaben hat; Toxigenesis war als vielseitigere Alternative gedacht. Der Name wurde wegen seines leicht unheimlichen Beiklangs gewählt, um den gewünschten, von Unternehmen und Wissenschaft geprägten Ton zu unterstreichen.

Toxigenesis war von Anfang an kommerziell, doch den Schnitt Bold stellte ich kostenlos bereit. Die Familie wurde in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt und seit ihrer ursprünglichen Veröffentlichung weder überarbeitet noch erweitert.

Transmute



Ich veröffentlichte Transmute am 25. Juli 2007, ausgehend vom Look alter technischer Beschriftung. Ich wollte den Charakter früher Computertastaturen und Schreibmaschinentasten einfangen, aber mit einem stärker technoorientierten Ansatz neu interpretieren. Die Buchstabenformen sind eher quadratisch mit kantigen Eigenheiten, die elektromechanische und wissenschaftliche Instrumente nahelegen.

Der Name stammt von der Zeichentrickserie Battle of the Planets der späten 1970er-Jahre, einer US-Adaption von Gatchaman. Die Verbindung lag weniger im Stil als in den Assoziationen des Wortes

mit Veränderung und Maschinen. Transmute wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie kostenlos vertrieben. Ich gestaltete sie für Display- und Textanwendungen, doch ihr Charakter macht sie geeigneter für spezielle Einsätze als für längeres Lesen.

Am 25. Mai 2021 aktualisierte ich die Familie aus technischen Gründen. Ich entfernte Katakana-Zeichen, ersetzte veraltete Glyphen, korrigierte Abstandsprobleme und ergänzte Prime-Zeichen. Außerdem verfeinerte ich die Bold-Konturen, um kleinere Fehler zu beheben, doch die Aktualisierung beeinflusste das Gesamterscheinungsbild nicht. Transmute wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber eine funktionale Mischung aus historischen Vorbildern und digitaler Gestaltung.

Trapper John



Ich veröffentlichte Trapper John am 12. Dezember 1997. Sie war eine breite, quadratische Schrift im Technostil, beeinflusst von der Beschriftung elektronischer Produkte, Konsumgüter und Computer der 1970er-Jahre. Der Name stammt von einer Figur aus der Fernsehserie M*A*S*H, obwohl die Verbindung zwischen Name und Design nicht besonders stark war.

Trapper John wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Triac 71



Ich veröffentlichte Triac 71 am 14. Dezember 1997. Sie war von der eher quadratischen Unicase-Beschriftung beeinflusst, die häufig auf Jazz-Albumcovern der 1960er-Jahre zu sehen war, basierte aber auf keiner konkreten Quelle. Mein Ziel war, den Charakter dieses Stils einzufangen, statt ein bestimmtes Design nachzubilden.

Der Name Triac stammt von einem elektronischen Bauteil, das häufig in Lichtdimmern verwendet wird, gewählt wegen seines nostalgisch-technischen Klangs. Die Zahl 71 sollte eine Verbindung zu den frühen 1970er-Jahren andeuten, ohne auf ein bestimmtes Ereignis zu verweisen. Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich die Schrift, passte Abstände an, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und entfernte unnötige Ligaturen. Triac 71 wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben, und im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Troll Bait



Ich veröffentlichte Troll Bait am 14. Dezember 1999. Der Anstoß kam tatsächlich von jemandem namens Pierciful. Ende der 1990er-Jahre entwickelte er ein Fantasyspiel namens Graal Quest und schlug vor, ich solle eine mittelalterlich wirkende Schrift passend zu dieser Welt gestalten. Wir sprachen kurz über die Idee, und das Konzept blieb mir im Kopf. Der Name Troll Bait selbst kam von einem Spitznamen für meinen Kollegen, der bei Live-Rollenspielen aktiv war. Er hatte

die richtige Mischung aus Humor und rauem Dungeon-Abenteuer und wurde so zum perfekten Titel. Ich gestaltete die Schrift in Photoshop, baute schildartige Buchstabenformen mit Nieten auf, ergänzte Schattierung für einen räumlichen Look und ließ die Grafik dann automatisch als Vektorformen nachzeichnen. Mehr als 25 Jahre nach diesem ersten Gespräch arbeitet Pierciful nun (2026) daran, Graal Quest wiederzubeleben. Ursprünglich wurde Troll Bait mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 gab ich sie unter CC0 als gemeinfrei frei.

TRS-Million



Ich veröffentlichte TRS-Million am 18. April 2011. Sie basierte auf den groben Pixelziffern einer Digitaluhr, übertragen in eine modulare Schrift mit dem Erscheinungsbild einer segmentierten LED-Anzeige. Für mehr Variation schuf ich eine zusätzliche „Funkelschicht“, in der zufällige Pixel ein- oder ausgeschaltet wurden. Nutzer konnten diese Schicht über die Grundschrift legen, um unterschiedliche visuelle Effekte zu erzeugen. Außerdem verwendete ich OpenType-Ligaturen, um Varianten automatisch zu mischen.

Der Name TRS-Million war ein Wortspiel mit dem TRS-80-Computer und vergrößerte die Anspielung humorvoll. TRS-Million erschien zuerst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Tussilago



Ich veröffentlichte Tussilago am 28. September 2008. Mein Ziel war eine breite Serifenlose, die auf Vorbilder der Mitte des 20. Jahrhunderts anspielte, ohne eine direkte Wiederbelebung zu sein. Damals erwachte das Interesse an breiten Serifenlosen neu, und ich wollte etwas Robusteres und weniger Geometrisches beitragen, mit Details, die es abheben würden.

Die Familie enthält sieben Strichstärken mit Kursiven sowie Mediäval- und Versalziffern. Ich wählte den Namen der Huflattichpflanze hauptsächlich, weil mir sein Aussehen und Klang gefielen, nicht wegen einer symbolischen Bedeutung. Tussilago wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie kostenlos vertrieben. Sie war als Displayschrift gestaltet und erschien in keinen bemerkenswerten Projekten.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve, ergänzte Prime-Zeichen an den Unicode-Positionen 2032 und 2033 und verbesserte die OpenType-Funktion für Brüche, sodass sie lange Zähler und Nenner wie 199/200 oder längere verarbeiten konnte. Außerdem verfeinerte ich Konturen, korrigierte Fehler in einigen kursiven Kurven, die Darstellungsprobleme verursacht haben könnten, und behob einen Stilkonflikt. Am 22. November 2024 ordnete Version 1.2 die Strichstärkennamen neu, um sie besser an aktuelle Anwendungsstandards anzupassen und die Menüsortierung und Webeinbettung zu verbessern. Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light wurde in Hairline umbenannt.

Typewriter Spool

ABCDEFabcdef12

Ich veröffentlichte Typewriter Spool am 14. Januar 2021, nachdem ich jahrelang über ein ernsthaftes Schreibmaschinenprojekt nachgedacht hatte. Den Anstoß gab eine alte Underwood No. 5 aus den 1920er-Jahren, die mir Ende der 1990er-Jahre geschenkt worden war. Die Maschine war nicht mehr zu reparieren, wurde aber zur Grundlage einer umfangreichen Schriftfamilie, die das gesamte Spektrum von Schreibmaschinentexturen digital abdecken sollte.

Das Ergebnis war eine Sammlung von 122 Schriften, gruppiert in vier Hauptstile: CLN (sauber), SFT (leicht falsch ausgerichtet), XRX (Nachahmung wiederholter Fax- oder Fotokopiergenerationen) und RUF (abgenutztes Farbband und starke Fehlausrichtung). Jeden gab es in mehreren Strichstärken und Breiten, und statt Kursiven bot ich Unterstreichungsoptionen an, da echte Schreibmaschinen nie kursive Schnitte hatten. Die Familie wurde für Display- und Textsatz entwickelt. Ich nannte sie Typewriter Spool nach den Farbbandspulen und achtete auch darauf, dass das Wort „typewriter“ für die Auffindbarkeit in Suchen Teil des Namens war.

Die Entwicklung der Familie erforderte umfangreiche Recherche, besonders nach authentischen Mustern griechischer und kyrillischer Schreibmaschinenausgabe und ungewöhnlichen Symbolen. Ich vereinte diese Vorlagen zu einem zusammenhängenden Stil und verwendete zur Beschleunigung der Produktion sogar einen Super-Nintendo-Controller, um bei der manuellen Bearbeitung durch Tausende Glyphen zu navigieren. Typewriter Spool war von Anfang an kommerziell und wurde nie

kostenlos vertrieben. Die erste Version dieses Buchs war in Typewriter Spool gesetzt, doch später wechselte ich zu einer Systemschrift, um die Dateigröße zu reduzieren.

Am 28. Februar 2024 nahm ich eine kleinere Wartungsaktualisierung vor und ergänzte eine fehlende Unterstreichung an einer Variante der Ziffer 7 im Schnitt Soft Extended ExtraBold Italic. Darüber hinaus wurde die Familie nicht überarbeitet und nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet.

Typodermic



Ich veröffentlichte Typodermic am 28. Mai 2000. Sie war von meiner früheren Schrift Blue Highway abgeleitet, verändert durch kräftige Slab-Serifen. Das Ergebnis war ein blockiges Design mit ausgeprägten Buchstabenformen, das einen starken visuellen Eindruck erzeugen sollte.

Der Name Typodermic wurde aus einer Laune heraus gewählt, doch 2001 übernahm ich ihn als Namen meines Schrifthauses. Das ursprüngliche Firmenlogo basierte auf dieser Schrift. Typodermic wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Uchiyama



Ich veröffentlichte Uchiyama am 27. Februar 2008. Das Design kam von einem Streichholzbriefchen, das ich in Tokio mitgenommen hatte und das grobe handgezeichnete Beschriftung zeigte. Ich vergrößerte die Buchstaben, zeichnete sie mit Sharpie-Markern neu, scannte sie und digitalisierte die Ergebnisse durch automatisches Nachzeichnen. Um den ungleichmäßigen Charakter des Ausgangsmaterials einzufangen, schuf ich mehrere Varianten jedes Buchstabens, damit wiederholte Zeichen nicht mechanisch aussahen.

Ich nannte die Schrift Uchiyama nach dem Familiennamen meiner Frau, was ihr eine persönliche Verbindung gab. Von Anfang an war sie nur als kostenlose Schrift für kommerzielle Nutzung verfügbar; ich verkaufte sie nie. Sie war ausschließlich für Displaysatz gestaltet und wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet.

Am 1. Mai 2024 erklärte ich Uchiyama für gemeinfrei. Diese Veröffentlichung enthielt keine technischen Aktualisierungen; es war lediglich eine Lizenzänderung. Die Schrift blieb so, wie sie ursprünglich gezeichnet wurde, und bewahrte die Rauheit aus ihren Ursprüngen in Sharpie und Streichholzbriefchen.

Ugocranis



Ich veröffentlichte Ugocranis am 14. April 2011 als reine Versal-Displayschrift. Sie war meine Interpretation von Brutalismus in typografischer Form. Statt auf ein bestimmtes Gebäude Bezug zu nehmen, abstrahierte ich die Eigenschaften, die ich mit dem Stil verband — strenge Geometrie, kompromisslose Formen und ein Gefühl von Gewicht. Das Ergebnis war ein kompaktes, kantiges Design aus achteckigen Buchstabenformen.

Der Name Ugocranis hatte keine besondere Bedeutung; ich wählte ihn, weil er schwer und düster klang, passend zum gewünschten Ton. Sie war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos angeboten. Ugocranis war immer für Displaysatz gedacht und wurde mit keinen bemerkenswerten Projekten verbunden.

Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung. Veraltete Zeichen wurden entfernt, umgekehrte Anführungszeichen korrigiert und die OpenType-Funktion für Brüche für längere Zähler und Nenner verbessert. Diese Änderungen veränderten den Look der Schrift nicht, brachten sie aber auf den Stand aktueller Standards.

Ulian



Ich veröffentlichte Ulian am 14. August 2002. Das Design begann als einfaches Experiment während eines Urlaubs in Vancouver: Ich fragte mich, was passieren würde, wenn ich eine Serifenschrift nähme und die Seiten abschnitte, damit die Buchstaben enger ineinandergreifen könnten. Das Ergebnis war eine Mischung aus Einflüssen gebrochener Schriften und zeitgemäßen Buchstabenformen, wobei flache vertikale Kanten und geschwungene Serifen Schärfe und Fluss verbanden.

Der Name Ulian kam von der Ähnlichkeit mit dem Wort „alien“. Er hatte keine weitere Bedeutung, als etwas Unvertrautes anzudeuten, was zum eigenwilligen Charakter der Schrift passte. Ulian wurde von Anfang an kommerziell verkauft und nie kostenlos veröffentlicht. Sie war für Displaysatz gestaltet und erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Ulian mit technischen Korrekturen. Veraltete Zeichen wurden entfernt, die Breite des Auslassungszeichens verringert und die vertikalen Metriken um sechs Prozent reduziert, um die Kompatibilität in Webumgebungen zu verbessern. Außerdem setzte ich die umgekehrten Frage- und Ausrufezeichen tiefer und korrigierte einige Kurvenfehler in den Konturen. Diese Anpassungen verbesserten die Zuverlässigkeit, ohne das Design selbst zu verändern.

Ultraproxi

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Ultraproxi am 29. Januar 2017. Das Design griff Ideen wieder auf, die ich zuvor in Linefeed und PRINTF erkundet hatte, die beide auf Hochgeschwindigkeitsdruckern der Mitte des 20. Jahrhunderts basierten. Für Ultraproxi wollte ich denselben technischen Charakter einfangen, mich aber von streng einheitlichen Dickten lösen. Ich gestaltete sie so, dass die Abstände wie bei einer Schrift mit einheitlichen Dickten wirkten, ohne tatsächlich solche zu haben, und gab ihr damit die Präzision von Kettendruckerbeschriftung mit natürlicherem Rhythmus.

Die Familie enthält sechs Strichstärken mit Kursiven und ist dadurch für Display- und Textanwendungen geeignet. Der Name Ultraproxi wurde gewählt, weil er einen geschäftsmäßigen, technologischen Ton nahelegte; mir gefiel die Verbindung von „ultra“ mit „proximity“ oder „proxy“. Sie war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben.

Ultraproxi wurde seit ihrer ursprünglichen Veröffentlichung nicht überarbeitet und erschien nicht in bemerkenswerten Projekten. Sie bleibt als Experiment in meinem Katalog, das den mechanischen Look einheitlicher Dickten mit der Flexibilität proportionaler Abstände ausbalanciert.

Union City Blue



Ich veröffentlichte Union City Blue am 20. Mai 1999. Der Name stammt von einem Song der Band Blondie, doch die Schrift selbst hatte keine Verbindung zur Gruppe. Sie war eine von mehreren breiten Schriften im Technostil, die ich Ende der 1990er-Jahre schuf, und spiegelte die digitalen Ästhetiktrends jener Zeit wider.

Union City Blue wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Unispace



Ich veröffentlichte Unispace am 2. Februar 2000. Das Design basierte auf meiner früheren Schrift Zrnic, die ihrerseits vom alten PlayStation-Logo ausging. Mit Unispace wollte ich diesen Technostil auf ein Gerüst mit einheitlichen Dickten übertragen und ihm eine quadratische Konstruktion mit weicheren, gerundeten Kanten geben. Ziel war eine Schrift, die die funktionalen Eigenschaften einer Textschrift trug und zugleich technologischen Charakter ausstrahlte.

Von Anfang an enthielt die Familie die Schnitte Regular, Italic, Bold und Bold-Italic. Ich nannte sie Unispace, um ihre Wurzeln in einheitlichen Dickten zu betonen und gleichzeitig einen einheitlicheren, geometrischen Ansatz anzudeuten. Sie war

hauptsächlich für Text- statt Displaysatz gedacht, doch ihr industrieller Charakter gab ihr in beiden Bereichen eine markante Präsenz.

Unispace erschien zuerst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Am 15. April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Diese Änderung betraf ausschließlich die Lizenz; das Design selbst wurde nie aktualisiert. Die Schrift wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, steht aber für einen meiner frühen Versuche, die Funktionalität einheitlicher Dickten mit Technoästhetik zu verbinden.

Univox



Ich veröffentlichte Univox am 24. Juni 1996. Der Name stammt von einem alten Gitarren-Verzerrerpedal. Die Schrift begann als Experiment mit der Verlängerung von Buchstabenformen im Technostil und ergab ein dramatisch gestrecktes Design. Später schuf ich eine überarbeitete Version mit einheitlicheren Schaftbreiten, die die extremen Proportionen verringerte und zugleich ihren unverwechselbaren Charakter bewahrte.

Univox erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Uniwars



Ich veröffentlichte Uniwars am 11. Februar 2009, nachdem ich mehrere Jahre in Japan gelebt hatte. Das Design war vom Fortbestehen technoindustrieller Logos der 1970er- und 1980er-Jahre beeinflusst, die ich oft in meiner Nachbarschaft sah — manche professionell gezeichnet, andere mit einem improvisierteren Look. Während der Stil anderswo spätestens Ende der 1980er-Jahre verschwunden war, blieb er in Japan bis in die 2000er-Jahre sichtbar, besonders auf Autoemblemen. Das alte Namco-Logo, das ich auf einer Pac-Man-Leuchttafel in meinem Studio hatte, war eine wichtige Vorlage.

Uniwars ist eine Displayfamilie mit acht Strichstärken und geneigten Schnitten. Ihre breiten, ausgedehnten Formen und rechtwinklige Konstruktion spiegeln die industrielle und technologische Ästhetik wider, die ich einfangen wollte. Der Name stammt von UniWar-S, einem Arcade-Shooter von Irem aus dem Jahr 1980, gewählt wegen seiner Verbindung zu nostalgischen Spielen und wegen seines Klangs. Sie wurde von Anfang an kommerziell verkauft und war nie kostenlos.

Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie mit technischen Verbesserungen: Ich verfeinerte Konturen, verbesserte OpenType-Funktionen und ergänzte alternative Zeichen. Die Aktualisierung änderte das Gesamterscheinungsbild nicht. Später, am 22. November 2024, behob Version 1.2 Probleme mit der Sortierung im Schriftmenü und der Webeinbettung durch modernisierte Namenstabellen und die Umbenennung von Ultra-Light in Thin für mehr Einheitlichkeit.

Uniwars wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber als Spiegelbild eines bestimmten industriellen Stils in meinem Katalog, der sich in Japan länger hielt als anderswo.

Unsteady Oversteer



Ich veröffentlichte Unsteady Oversteer am 14. Juni 1998. Das Design war vom TRS-80 Color Computer beeinflusst, der wegen begrenzten ROM-Speichers Kleinbuchstaben als invers dargestellte Großbuchstaben anzeigte. Ich übertrug dieses Konzept in eine minimalistische Schrift im Technostil und gab den Kleinbuchstabenformen eine inverse Darstellung. Der Rest des Designs folgte einem geometrischen, industriellen Stil.

Unsteady Oversteer wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Ur Ur Ma



Ich veröffentlichte Ur Ur Ma am 6. Oktober 1997. Sie war eine Variante eines meiner Technodesigns, mit einer Neigung nach hinten und einem Schreibfedereffekt an den Strichen. Das Ergebnis war eine relativ unbedeutende Schrift in meinem Katalog, und ich halte sie nicht für eines meiner stärkeren Werke.

Der Name stammt aus improvisiertem Dialog von Außerirdischen, den ein Designer erfand, mit dem ich am Computerspiel Dark Colony arbeitete. Die Phrase „Ur Ur Ma“ war einprägsam und ungewöhnlich, und ich verwendete sie als Titel.

Ur Ur Ma wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Urkelian



Ich veröffentlichte Urkelian am 14. Juni 1998. Sie war ein Versuch, Art-déco-Stil mit den modularen Konstruktionsmethoden meiner Technoschriften zu verbinden. Die Schrift hieß zuerst „Urkelian Television Dynasty“, doch später verkürzte ich den Titel zu Urkelian. Zufällig stellte ich sie am Abend der letzten Folge von Family Matters fertig, obwohl die Serie selbst kein direkter Einfluss war.

Urkelian gehörte nicht zu meinen weiter verbreiteten Schriften, doch ich halte sie im Vergleich zu einigen meiner anderen frühen Designs für einen stärkeren Versuch. Ich vertrieb sie zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und erklärte sie im November 2022 für gemeinfrei.

Usurp



Ich veröffentlichte Usurp am 11. Februar 2008 als Experiment mit dem Arbeitsprozess. Statt Buchstaben mit Stift oder Bleistift zu zeichnen, schnitt ich sie mit einer Schere aus Papier aus und ordnete sie auf einer Arbeitsplatte an, um zu sehen, wie sie in Wörtern zusammenwirkten. Über mehrere Tage verwarf ich schwache Formen und ersetzte sie durch stärkere, wodurch sich das Design allmählich entwickelte. Als ich zufrieden war, legte ich die Buchstaben auf schwarzes Papier, scannte sie und ließ die Ergebnisse automatisch nachzeichnen. Dann verfeinerte ich die Konturen in Schriftsoftware und bewahrte dabei den unregelmäßigen, handgemachten Charakter.

Aus diesem Prozess entstand eine psychedelische Displayschrift mit kräftigen Slab-Serifen und übertriebenen Formen. Sie war ausschließlich für Displaysatz gedacht und wurde nie kostenlos veröffentlicht. Der Name Usurp wurde teilweise wegen seines Klangs gewählt und teilweise, um das Design der im Zeichensatz auffälligen Zeichen U und S hervorzuheben.

Am 25. Mai 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung. Ich behob eine Unstimmigkeit zwischen Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, entfernte veraltete Glyphen und korrigierte die Panose-Klassifikationsdaten. Visuelle Änderungen gab es nicht. Usurp wurde in keinen bemerkenswerten Projekten eingesetzt, bleibt aber eine Dokumentation eines handwerklichen Ansatzes zur Schriftgestaltung, der sich von meinem üblichen digitalen Arbeitsprozess unterschied.

Vactic



Ich veröffentlichte Vactic am 12. Oktober 2007 nach einem Auftrag von Roxio für ein Projekt namens BackOnTrack. Das Design basierte auf der Beschriftung früher Großrechner, besonders dem Univac-Logo mit seiner markanten Pixelästhetik. Ich schuf eine digitale Familie mit den Schnitten Regular, Italic, Bold und Bold-Italic, alle ausschließlich für Displaysatz gedacht.

Der Name Vactic verband „Univac“ mit „tactic“ und sollte sowohl den Ursprung des Stils als auch eine technologische Note andeuten. Sie war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben. Außerhalb des Roxio-Projekts fand sie keine bemerkenswerte Verwendung.

Am 18. Juni 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung. Ich entfernte veraltete Zeichen, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität an. Das Erscheinungsbild wurde nicht verändert. Vactic bleibt als Displayschrift mit Wurzeln in der Bildsprache der Computertechnik der Jahrhundertmitte in meinem Katalog.

Vademecum



Ich veröffentlichte Vademecum am 16. April 2001. Sie begann als kräftiges, blockiges achteckiges Design, dem ich schwarze und weiße Dreiecke hinzufügte, um den Eindruck eines Linolschnitts zu

erzeugen, eines Stils, der oft in Clipart der 1990er-Jahre zu sehen war. Das Ergebnis war eine Displayschrift mit scharfen, kantigen Formen und einem Textureffekt, der zerbrochenen oder zersplitterten Oberflächen ähnelte.

Der Name Vademecum wurde ohne direkte Verbindung zum Design gewählt. Vademecum wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Vahika



Ich veröffentlichte Vahika am 11. September 2000. Sie war meine erste mit FontLab gestaltete Schrift. Ich begann, die Software zu erkunden, nachdem ich ein Exemplar bei einem Wettbewerb gewonnen hatte. Anders als Fontographer erlaubte FontLab mir, mit quadratischen TrueType-Kurven statt mit kubischen PostScript-Bézierkurven zu arbeiten. Vahika war das Ergebnis meiner frühen Experimente mit diesem Format.

Ich dokumentierte meinen Prozess in einer Anleitung zu TrueType-Kurven, die später in Leslie Cabargas Buch Learn FontLab Fast veröffentlicht wurde. Die Schrift selbst wurde nicht für einen bestimmten gestalterischen Zweck entwickelt, sondern diente als Demonstration der neuen Werkzeuge, die ich damals kennenlernte.

Vahika erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Valve



Ich veröffentlichte Valve am 30. März 2022. Sie war ein Experiment damit, superelliptische Formen in eine Hightech-Ästhetik zu treiben. Die Buchstaben waren um weiche, quadratische Konturen mit stumpfen Strichenden aufgebaut, was ihnen einen mechanischen, aber fließenden Charakter gab. Sie sollten wie ein gesteuertes System wirken — Maschinen oder Durchflussregulierung, in Schrift übersetzt.

Der Name Valve kam direkt von dieser Idee von Maschinen und Durchflusssteuerung. Sie war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben. Ich gestaltete sie für Display- und Textsatz, doch ihr Charakter eignet sich natürlicher für großformatige Verwendung.

Valve wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert und nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet. Sie bleibt so, wie sie zuerst gezeichnet wurde, ein geometrisches Experiment, das superelliptische Konstruktion und technologischen Ton ausbalanciert.

Vanchrome



Ich veröffentlichte Vanchrome am 23. Mai 2017. Das Design wurde als chromatisches Versalsystem aufgebaut, inspiriert von Compacta und verbunden mit der Airbrush-Chrombeschriftung, an die ich

mich von Vans und Plakaten der 1970er- und 1980er-Jahre erinnerte. Mein Ziel war, diesen geschichteten metallischen Effekt in einer digitalen Schriftfamilie nachzubilden und dabei die Geometrie präzise zu halten.

Das System besteht aus zehn Schichten. Auf die Back-Schicht soll die Front-Schicht folgen, während die übrigen Schichten in beliebiger Reihenfolge kombiniert werden können. Zuletzt kann eine optionale Sparkle-Schicht ergänzt werden, um Glanzlichter zu simulieren. Der geprägte Effekt abgeschrägter Ränder erforderte strenge Regeln: Innenräume wie die Punze eines O oder die Lücke zwischen den Schenkeln eines H wurden genau doppelt so breit wie der abgeschrägte Rand gezeichnet.

Vanchrome war von Anfang an eine Displayschrift und nie für Text gedacht. Sie erschien mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung und blieb unverändert bis April 2024, als ich sie für gemeinfrei erklärte. Das Design erschien nicht in bemerkenswerten Projekten, bleibt aber eines meiner komplexesten Experimente mit chromatischer Schriftkonstruktion.

Vanilla Whale



Ich veröffentlichte Vanilla Whale am 3. Februar 2002. Sie war eine reine Versal-Slab-Serif-Schrift mit schmalen Proportionen und Kapitälchen an den Kleinbuchstabenpositionen. Einige der Formen mit Querstrichen, etwa A und H, gaben ihr einen eigenwilligen Look. Ich gestaltete sie als Displayschrift, und sie war von Anfang an für kommerzielle Nutzung kostenlos.

Der Name Vanilla Whale bezog sich lose auf Belugawale, sollte aber keine Verbindung zum Design selbst herstellen. In den 2000er-Jahren erschien Vanilla Whale auf einem populären Albumcover, doch ich erinnere mich nicht, auf welchem. Ansonsten wurde sie mit keinen bemerkenswerten Projekten verbunden.

Am 19. Februar 2022 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die Kerningprobleme behob, Metriken anpasste, alternative Glyphen ergänzte und Symbole verfeinerte. Sie veränderte das Design nicht wesentlich, machte es aber zuverlässiger im Einsatz. Am 15. April 2024 erklärte ich Vanilla Whale für gemeinfrei.

V-Dub



Ich veröffentlichte V-Dub am 10. Dezember 1997. Das Design war von Microgramma beeinflusst, besonders von ihren superelliptischen Formen, die ich in einen strengeren, unkonventionelleren Stil übertrug. Ich wollte den Charakter von Microgramma bewahren und gleichzeitig einen ungewöhnlicheren, starreren Charakter einführen.

Der Name bezog sich nicht auf Volkswagen. Er stammt vom Song „Dub“ der Band Pylon, den ich damals häufig hörte. Außerdem fiel mir auf, dass wenige Schriften in Katalogen mit dem Buchstaben V begannen, und der Name schien beiden Bedürfnissen gerecht zu werden.

V-Dub erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Vectipede



Ich veröffentlichte Vectipede am 3. August 2010. Die Idee war eine Slab-Serif-Schrift auf einem superelliptischen Gerüst, das den Buchstaben eher quadratische Proportionen mit weicheren Ecken gab. Das Design war für Display- und Textsatz gedacht, doch seine geometrische Konstruktion macht es in größeren Graden markanter.

Vectipede war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben. Der Name stammt von einem obskuren Videospiel der 1980er-Jahre namens Vectipede — mir gefiel, wie technisch und leicht aggressiv er klang, auch wenn die Verbindung lose war. Die Familie enthielt Strichstärken mit aufrechten und kursiven Schnitten.

Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine technische Aktualisierung. Veraltete Zeichen wurden entfernt, umgekehrte Anführungszeichen korrigiert und die OpenType-Funktion für Brüche für längere Zähler und Nenner verbessert. Ich passte auch die vertikalen Metriken an und verfeinerte einige Konturen, doch das Gesamterscheinungsbild der Schrift blieb unverändert. Später, am 22. November 2024, ordnete ich die Strichstärkennamen neu, um aktuellen Anwendungsstandards besser zu entsprechen und die Menüsortierung und Webeinbettung zu verbessern. Dafür waren Änderungen an internen Namenstabellen nötig, wodurch Nutzer nach Installation der neuen Version manchmal Schriften in Dokumenten erneut auswählen mussten.

Vectroid



Ich veröffentlichte Vectroid am 19. Juni 2000 als Ableitung meiner früheren Schrift Forgotten Futurist. Ich veränderte das Original, indem ich Lücken in die Striche einfügte, manche Linien verstärkte, andere verdünnte und einen gerundeten Fetteffekt anwendete. Das Ergebnis war eine geometrische Displayschrift mit kräftigerem, experimentellerem Charakter als ihre Vorlage.

Vectroid war von Anfang an mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung verfügbar. Sie war ausschließlich als Displayschrift gestaltet und erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 1. November 2022 erklärte ich Vectroid für gemeinfrei. Diese Veröffentlichung war ausschließlich eine Lizenzänderung; das Design selbst wurde seit seiner ursprünglichen Veröffentlichung nicht aktualisiert.

Velvenda



Ich veröffentlichte Velvenda am 23. Juni 2000. Das Design war von der kräftigen Beschriftung auf Jazz-Albumcovern der 1960er-Jahre inspiriert, bei der schwere, experimentelle Formen die Energie der Musik widerspiegelten. Ich baute Velvenda als Unicase-Schrift mit dichten, schmalen Proportionen und Buchstabenformen auf, die

Serifen andeuteten, ohne traditioneller Serifenkonstruktion zu folgen. Einige Alternativen waren von Anfang an enthalten und blieben in späteren Versionen.

Velvenda wurde ausschließlich für Displaysatz geschaffen. Seit ihrer Veröffentlichung hatte sie eine kostenlose Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung, und am 3. Dezember 2008 wurde sie um zusätzliche lateinische Sprachabdeckung erweitert. Am 15. April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Das Design wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber als Dokumentation dieser frühen Erkundung kräftiger Unicase-Beschriftung in meinem Katalog.

Venacti



Ich veröffentlichte Venacti am 7. November 2005. Sie war ein Auftrag der BBC, die eine Schrift verlangte, die den industriellen Charakter von Logos der 1970er-Jahre mit einer futuristischen Note verband und dabei für Kinder zugänglich blieb. Die BBC lieferte Beispiele von Digital Sans bis zu meiner eigenen Forgotten Futurist, doch keines traf ihre Vorstellungen, also baute ich etwas Neues. Venacti verwendete quadratische Buchstabenformen mit weicheren Ecken, um technologische Präzision und Zugänglichkeit auszubalancieren.

Venacti war von Anfang an kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben. Ich sah sie für Display- und Textsatz vor. Der Name war eine künstliche Konstruktion, Buchstabe für Buchstabe zusammengesetzt und wegen seines abstrakten, modernen Klangs gewählt, ohne externe Referenz.

Am 4. Dezember 2009 erweiterte ich die Sprachabdeckung um zusätzliche lateinische Zeichen. Später, am 4. Juni 2021, aktualisierte ich die Familie mit technischen Korrekturen: Umgekehrte Anführungszeichen wurden durch richtige Formen ersetzt, Prime-Zeichen ergänzt und veraltete Zeichen entfernt. Dazu gehörte auch eine allgemeine Bereinigung des Zeichensatzes. Am Design gab es keine visuellen Änderungen. Venacti erschien außerhalb ihres ursprünglichen BBC-Auftrags nicht in bemerkenswerten Projekten.

Venus Rising



Ich veröffentlichte Venus Rising am 12. Dezember 1997 als breite, quadratische Technoschrift. Die erste Version war ein einzelner Versalschnitt, verfügbar mit einer kostenlosen Lizenz für kommerzielle Nutzung. Der Name stammt aus der Fernsehserie WKRP in Cincinnati; die später als Venus Flytrap bekannte Figur wurde ursprünglich als Venus Rising eingeführt, und mir gefiel der Klang.

Am 3. Dezember 2008 erweiterte ich den Zeichensatz um zusätzliche lateinische Zeichen und Kyrillisch. 2017 vergrößerte ich die Familie um weitere Strichstärken und Schnitte, doch nur die ursprüngliche Regular blieb kostenlos; die neuen Ergänzungen waren kommerziell. Venus Rising war immer ausschließlich als Displayschrift gestaltet und erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 22. November 2024 erreichte die Familie Version 5.100. Diese Aktualisierung modernisierte die Namenstabellen für bessere Kompatibilität, korrigierte einen überlappenden Schrägstrich im Zeichen Ø in den Schnitten Heavy und Heavy Italic und benannte Ultra-Light für mehr Klarheit und Einheitlichkeit in Thin um.

Veriox



Ich veröffentlichte Veriox am 26. April 2010. Sie war eine kompakte Serifenlose im allgemeinen Genre technischer Serifenloser, lose am DIN-Modell orientiert, aber mit mehr Unregelmäßigkeiten. Einige Buchstaben hatten Eigenheiten, die sie weniger standardisiert als DIN machten; ich wollte einen funktionalen, aber nicht übermäßig starren Eindruck.

Veriox war immer kommerziell und nie kostenlos. Ich sah sie für Display- und Textsatz vor, doch ihre Konstruktion tendierte stärker zum Textsatz. Sie erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 10. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie mit technischen Korrekturen. Umgekehrte Anführungszeichen wurden korrigiert, Prime-Zeichen ergänzt, veraltete Zeichen entfernt und vertikale Metriken angepasst. Später, am 22. November 2024, veröffentlichte ich Version 1.2, die die Namenstabellen für bessere Kompatibilität modernisierte und das Paragrafenzeichen an der Unicode-Position 00A7 ergänzte. Das Design selbst blieb seit der ursprünglichen Veröffentlichung unverändert.

Vexler Slip



Ich veröffentlichte Vexler Slip am 23. August 2014. Das Design war von der französisch beeinflussten, dekorativen Beschriftung auf der Verpackung der japanischen Eisspezialität Panapp inspiriert. Ich baute diesen Einfluss zu einer Unicase-Displayschrift mit geschwungenen, ornamentalen Formen aus.

Der Name stammt von der Phrase „vexler slip“, die ich zuerst in einer Folge der MTV-Sendung Sifl & Ollie hörte. Ich notierte sie für künftige Schriftnamen und verwendete sie für dieses Projekt. Vexler Slip war zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung verfügbar. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Vibrocentric



Ich veröffentlichte Vibrocentric am 25. März 1998. Das Design war vom Dodge-Logo der 1960er-Jahre beeinflusst, das ich in eine Serifenschrift mit ausgestellten Enden übertrug. Der Name Vibrocentric stammt von einem Wort, das ich in Fachliteratur der Automobilbranche fand und das zum angestrebten Stil der Jahrhundertmitte passte.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt vier Schnitte: regulär, fett, kursiv und fett kursiv. Rückblickend halte ich Vibrocentric für eines meiner erfolgreicheren Designs aus dieser Zeit, obwohl ihr

weitere Verfeinerung guttun würde. Vibrocentric war zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung verfügbar. Im November 2022 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Vigo



Ich veröffentlichte Vigo am 4. Mai 2005. Das Design war von meiner früheren Schrift Bullpen abgeleitet, doch ich machte die Ecken weicher und ergänzte mehr Rundungen, um ihm einen italienischen Charakter zu geben. Die Idee war, den sportlichen Blockbuchstaben-Look von Bullpen zu bewahren, ihn aber mit einem glatteren, ornamentaleren Charakter zu mildern.

Vigo war immer kommerziell und wurde nie kostenlos vertrieben. Ich gestaltete sie ausschließlich für Displaysatz, und sie erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Schrift mit technischen Korrekturen. Die Aktualisierung verkürzte das Auslassungszeichen auf Standardbreite, ergänzte stilistische Alternativen, modernisierte die Bruchfunktion und bereinigte den Zeichensatz. Über diese technischen Anpassungen hinaus gab es keine visuellen Änderungen.

Vinque



Ich veröffentlichte Vinque am 12. Dezember 1999. Sie war meine erste Auftragsschrift, geschaffen für ein Spieleunternehmen, das etwas mit mittelalterlichem Charakter wollte, aber nicht zu aufwendig, um von Spielern gelesen zu werden. Für dieses Gleichgewicht verband ich Elemente der Arts-and-Crafts-Bewegung mit einem gotischen Einfluss. Das Spiel erschien schließlich mit Vinque, doch ich erinnere mich nicht an seinen Titel.

Vinque erschien ursprünglich als einzelner Schnitt, Vinque Regular, der immer als kostenlose Schrift für kommerzielle Nutzung verfügbar war. Am 3. Dezember 2008 veröffentlichte ich eine neue Version, die die Sprachunterstützung um zusätzliche lateinische Zeichen erweiterte, klassenbasiertes Kerning ergänzte und Abstände und Kerning korrigierte. Dann, am 20. Februar 2019, baute ich Vinque als größere Familie mit zusätzlichen Strichstärken, Kursiven, Mediävalziffern und breiterer Zeichenabdeckung neu auf. Dabei blieb Vinque Regular kostenlos, während die neuen Schnitte kommerziell verkauft wurden.

Die Familie war für Display- und Textsatz gestaltet und erschien im Lauf der Jahre in mehreren Spielen, darunter Overlord: Raising Hell (PlayStation 3, 2008), Escape Goat (2012), Escape Goat 2 (2014) und Arzette: The Jewel of Faramore (Switch, 2024). Am 22. November 2024 veröffentlichte ich Version 2.100, die die Strichstärkennamen für bessere Übereinstimmung mit aktuellen Anwendungen neu ordnete. Book wurde in Regular umbenannt, Regular wurde Medium, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light wurde in Hairline umbenannt.

Vinque Antique



Ich veröffentlichte Vinque Antique am 15. Januar 2020 als Begleitschrift zu Vinque. Während Vinque ein sauberes Finish hatte, wurde Vinque Antique mit weicheren, unregelmäßigen Konturen gezeichnet, um verwittert auszusehen. Zur Verstärkung des Effekts ergänzte ich zufällig wechselnde Alternativen für viele Buchstaben, umgesetzt durch kontextabhängige OpenType-Alternativen, sodass wiederholte Zeichen im Erscheinungsbild variierten.

Die Familie war von Anfang an kommerziell und nie kostenlos. Ich gestaltete sie für Display- und Textanwendungen, doch ihr abgenutzter Charakter wirkt in größeren Graden natürlicher. Vinque Antique erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 6. September 2024 aktualisierte ich die Familie auf Version 1.1. Diese Veröffentlichung behob einen Zeilenumbruchfehler, der einige Anwendungen beeinträchtigt hatte, und modernisierte die Schnittnamen entsprechend aktuellen Softwarestandards. Weitere technische Änderungen gab es nicht.

Vipnagorgialla

ABCDEFabcd

Ich veröffentlichte Vipnagorgialla am 4. März 1999. Das Design entwickelte sich aus meiner Schrift Hemi Head, mit Einflüssen von Automobilbeschriftungen der späten 1960er-Jahre wie den Logos von Dodge und Plymouth. Ich baute sie als breite Displayfamilie mit industriellem, retrofuturistischem Charakter auf.

Die erste Veröffentlichung enthielt vier Schnitte — Regular, Italic, Bold und Bold-Italic —, alle kostenlos für kommerzielle Nutzung. 2012 aktualisierte ich die Familie mit erweiterter Latin-1-Abdeckung, überarbeitete Abstände und Kerning, ergänzte klassenbasiertes Kerning und führte OpenType-Brüche ein. In den 2010er-Jahren erweiterte ich die Familie außerdem auf fünf Strichstärken mit geneigten Schnitten; diese neueren Ergänzungen wurden kommerziell verkauft.

Vipnagorgialla wurde ausschließlich als Displayschrift gestaltet. Sie erschien in Projekten wie Sonic Adventure 2 auf dem Sega Dreamcast und Godzilla Unleashed: Double Smash für Nintendo DS von 2007. Am 22. November 2024 nahm ich weitere technische Anpassungen vor, modernisierte die Namenstabellen für bessere Kompatibilität und korrigierte ein Überlappungsproblem beim kyrillischen Zeichen Б.

Voivode



Ich veröffentlichte Voivode am 22. April 2010. Das Design war eine geometrische Displayschrift mit ungewöhnlichen Endformen, die Fischschwänzen ähnelten und ihr einen unregelmäßigen, ornamentalen Rhythmus gaben. Ich baute sie ausschließlich für Displaysatz auf, und sie wurde nie kostenlos vertrieben.

Ich wählte den Namen Voivode, weil ich die markanten Formen des großen und kleinen V hervorheben wollte; ein Wort, das beide enthielt, gab mir diese Möglichkeit. Die Schrift erschien nicht in bemerkenswerten Projekten.

Am 25. Juni 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung, die veraltete Zeichen entfernte und die Breite des Auslassungszeichens korrigierte, um es an aktuelle Standards anzupassen. Seit der ursprünglichen Veröffentlichung gab es keine weiteren Änderungen.

Waker



Ich veröffentlichte Waker am 26. März 1998. Der ursprüngliche Name war „Wake and Bake“, eine scherzhafte Anspielung, die schnell fallen gelassen wurde, nachdem ein Vertriebspartner beim Versuch, ein OEM-Softwarepaket zu verkaufen, Bedenken geäußert hatte. Über den Zeichen lagen cartoonhafte Linien, die ich direkt in Fontographer mit einem Grafiktablett zeichnete; der Effekt sollte aufsteigende Dämpfe andeuten. Das Design wurde nur als einzelner

Schnitt angeboten. Ich lizenzierte es von Anfang an kostenlos für kommerzielle Desktop-Nutzung und änderte an dieser Regelung nichts bis August 2020, als ich die Schrift für gemeinfrei erklärte. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung, doch ich hielt die umbenannte Waker als unbeschwertes Experiment aus jener Phase meiner Arbeit verfügbar.

Walken



Ich veröffentlichte Walken am 21. Mai 2009. Die Idee kam von einem japanischen Rockfestival-Logo, das Schablonenbuchstaben und Buchstaben ohne Schablonenunterbrechungen im selben Wort mischte. Ich baute sie als Slab-Serif-Schrift mit ähnlicher Uneinheitlichkeit auf; manche Buchstaben erscheinen mit Schablonenunterbrechungen, während andere keine Unterbrechungen haben. Eine OpenType-Funktion verstärkt die Unregelmäßigkeit, indem sie Ligaturen häufiger Zwei- und Dreibuchstabengruppen mischt, sodass der Wechsel unvorhersehbar ist. Von Anfang an bot ich drei Schnitte an — Clean, Crisp und Hard —, die zunehmend texturiert und rau waren. Walken wurde nie als kostenlose Schrift angeboten. Am 4. Juni 2021 überarbeitete ich sie mit kleinen Korrekturen und allgemeinen Verfeinerungen, die die Familie bewahrten, aber technisch zuverlässiger machten.

Walnut



Ich veröffentlichte Walnut am 26. Februar 2007. Die Idee kam von gesprühten Tags, die ich in Vancouver sah, schnell und roh statt aufwendiger Wandbilder. Ich skizzierte vor Ort, was ich sah, und zeichnete die Buchstaben dann kompakter neu, damit ich sie später unscharf machen konnte. In Fontographer baute ich harte Vektorkonturen mit gezackten Kanten und ohne Kurven auf. Ich exportierte diese Vektoren nach Photoshop, rasterte sie vollständig und verwendete die ursprünglichen Vektoren im Hintergrund als Skalierungshilfen. Mit einem Grafiktablett wendete ich Sprüheffekte, Airbrush und Filmkorn an, um die endgültigen Buchstabenformen zu erzeugen. Walnut erschien als einzelner Schnitt und war nie kostenlos. Am 25. Juni 2021 aktualisierte ich sie, bereinigte ältere Formen und passte einige Kurven an. Sie fand nie bemerkenswerte Verwendung, spiegelt aber eine Phase wider, in der ich mit digitalen Prozessen zur Simulation von Graffititexturen experimentierte.

Walshes



Ich veröffentlichte Walshes am 26. Juni 1999. Das Design war lose vom Logo der Minnesota Timberwolves inspiriert, obwohl ich damals den Kontext des Teams oder seiner Sportart nicht vollständig verstand. Die Schrift entstand schnell als Gefallen, und rückblickend war die Umsetzung im Vergleich zu meinen stärkeren Arbeiten

schwach. Der Name stammt von der Familie Walsh aus der Fernsehserie Beverly Hills, 90210, die aus Minneapolis kam. Im August 2020 erklärte ich Walshes für gemeinfrei.

Warmer



Ich veröffentlichte Warmer am 11. Mai 2010. Die Idee kam, nachdem ich alte japanische Rock-and-Roll-Platten der 1950er- oder frühen 1960er-Jahre mit Beschriftung gesehen hatte, die wie aus Papier ausgeschnitten wirkte. Ich gestaltete kompakte Deco-Buchstabenformen ohne Punzen und legte eine karierte Textur direkt auf die Formen. Damit die Textur richtig ausgerichtet war, schuf ich zwei aufeinander abgestimmte Schriften zum Übereinanderlegen, die kombiniert den gewebten Effekt erzeugten. Warmer war nie kostenlos und war immer ausschließlich kommerziell verfügbar. 2021 überarbeitete ich sie, bereinigte einige der ursprünglichen Konturen und passte technische Details an, damit sie auf verschiedenen Plattformen zuverlässiger funktionierte. Sie fand keine bemerkenswerte Verwendung, dokumentiert aber mein damaliges Interesse an textilartigen Oberflächen.

Warugaki



Ich veröffentlichte Warugaki am 8. Juni 2010. Der Name bedeutet auf Japanisch „Balg“, was zum rauen, ungebärdigen Look passte, den ich anstrebte. Ich schuf die Glyphen vollständig in Photoshop, indem ich

mit einem Grafiktablett den Negativraum um jeden Buchstaben herausarbeitete. Diese Methode ließ die Hintergrundfarbe durchscheinen und erzeugte einen schablonenartigen Effekt, der an japanisches Plakatdesign der Jahrhundertmitte erinnerte. Jede Glyphe der Schrift entstand so, was ihr eine einheitliche handgemachte Textur gab. Warugaki erschien kostenpflichtig. Am 8. Juli 2018 aktualisierte ich sie und ergänzte Unterstützung für Kyrillisch und moderne Währungssymbole. Sie wurde nicht weithin verwendet, spiegelt aber meine Erkundung von Konstruktionstechniken mit Negativraum in der Schriftgestaltung wider.

Wavetable



Ich veröffentlichte Wavetable am 6. Juli 2021. Das Design begann mit einem „E“ mit eckigen Außenformen und runden Punzen, das die Richtung für den Rest des Alphabets vorgab. Damals beschäftigte ich mich intensiv mit Softwareemulationen von Ensoniq-Wavetable-Synthesizern der 1990er-Jahre, und dieser Einfluss fand seinen Weg in den Namen. Die Schrift ist Unicase, allerdings nicht im herkömmlichen Sinn; sie mischt Ober- und Unterlängen, statt alles auf eine einzige Buchstabenhöhe auszurichten. Ein ungewöhnliches Detail ist das R, das sich einer K-artigen Form annähert. Wavetable erschien kostenpflichtig als einzelner Schnitt und wurde seither nicht aktualisiert. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, spiegelt aber mein Interesse an untypischen Buchstabenstrategien in Verbindung mit musikalischen Anspielungen wider.

Webster World



Ich veröffentlichte Webster World am 2. Dezember 1997. Sie war eine experimentelle, modulare Schrift mit quadratischen Formen und einem übertriebenen unteren Strich. Die erste Veröffentlichung enthielt nur Outline- und Schlagschattenversionen, da das Design nicht als eigenständiger ausgefüllter Schnitt entwickelt wurde.

Der Name stammt von der Phrase „Webster World“, einer damals vorgeschlagenen Anspielung ohne tiefere Verbindung zum Design selbst. Webster World wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Wee Bairn



Ich veröffentlichte Wee Bairn am 28. Mai 2000. Das Design war vom Playskool-Logo beeinflusst, das ich zu einem vollständigen Alphabet mit runden, kindlichen Formen ausbaute. Die Schrift sollte die freundlichen, spielzeugartigen Eigenschaften dieser Beschriftung einfangen.

2011 überarbeitete ich Wee Bairn, aktualisierte und verfeinerte die Buchstabenformen. Sie wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im November 2022 erklärte ich Wee Bairn für gemeinfrei.

Welfare Brat



Ich veröffentlichte Welfare Brat am 6. August 1998. Die Idee kam von sechseckigen Lücken in Planierraupenketten, die eine modulare Konstruktion nahelegten. Ich konstruierte die Schrift so, dass jeder Buchstabe in eine sechseckige Form passte, was ihr ein industrielles Erscheinungsbild gab. Der ursprüngliche Name Welfare Brat spiegelte eine schlechte Entscheidung in meiner frühen Namensgebung wider. Im August 2020 erklärte ich Welfare Brat für gemeinfrei.

Wet Pet



Ich veröffentlichte Wet Pet am 27. Januar 1997. Das Design begann mit Scans von Franklin Gothic, die ich nachzeichnete und durch zusätzliche Effekte veränderte, um eine nasse, reflektierende Oberfläche anzudeuten. Das Ergebnis war eine verzerrte Displayschrift mit flüssigem Charakter. Der Name Wet Pet wurde passend zu diesem Erscheinungsbild gewählt. Im August 2020 erklärte ich Wet Pet für gemeinfrei.

Wevli



Ich veröffentlichte Wevli am 14. August 2002. Sie begann als Neugestaltung einer früheren kostenlosen Schrift, die ich „20th Century Font“ genannt hatte und die ihrerseits von Blue Highway und der von Sterling Brands in den 1990er-Jahren gestalteten individuellen Burger-King-Schrift beeinflusst war. „20th Century Font“ war ein unbeholfenes Projekt; sie hatte runde Enden und scharfe Ecken, aber keine Einheitlichkeit, und Monotype erinnerte mich bald daran, dass sich der Name mit ihrer bestehenden „20th Century“ überschnitt. Ich nutzte die Umbenennung als Gelegenheit, das Design grundlegend zu überarbeiten und zu einer vollständigen Familie auszubauen. Wevli enthielt von Anfang an unterschiedliche Strichstärken, Breiten und Kursive, doch diese Ergänzungen waren damals nicht gut gemacht. In den 2010er-Jahren baute ich einen großen Teil der Familie neu auf, um diese frühen Schwächen zu korrigieren. Der Name stammt von einem Zauberspruch im Dreamcast-Spiel Skies of Arcadia.

Wevli war nie kostenlos; nur die frühere „20th Century Font“ erschien ohne Kosten. Im November 2024 aktualisierte ich Wevli mit technischen Verbesserungen, modernisierte ihre Namenstabellen und änderte die Namenskonvention der Schnitte von Breite/Strichstärke zu Strichstärke/Breite. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, markierte für mich aber einen Übergang von unbeholfenen frühen Experimenten zu zuverlässigeren, professionellen Schriftfamilien.

Wheaton



Ich veröffentlichte Wheaton am 13. August 2011. Sie war eine Displayschrift mit runderen Ecken und ohne die scharfen Winkel, die ich oft in anderen technoinspirierten Designs verwendete. Der Einfluss war Retrofuturismus, besonders der Look von Magnettintenbeschriftung der 1980er-Jahre. Der Name stammt von Wil Wheaton, an den ich mich als jungen Schauspieler in The Last Starfighter erinnerte. Wheaton erschien kostenpflichtig.

In den Jahren nach der Veröffentlichung schuf ich eine reine Versal-Begleitschrift, Wheaton Capitals, die ich kostenlos vertrieb, aber mit der Hauptfamilie bündelte. 2021 aktualisierte ich Wheaton, entfernte veraltete Zeichen und ergänzte Unterstützung für Brüche, nahm aber keine strukturellen Änderungen vor. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, steht für mich aber für eine Schnittstelle zwischen der Ästhetik der 1980er-Jahre und vereinfachten digitalen Formen.

White Lake



Ich veröffentlichte White Lake am 30. Oktober 1997. Sie war eine modulare Schrift aus wiederholten welligen Elementen, die Buchstabenformen mit einem fließenden, unregelmäßigen Rhythmus erzeugten. Der Name stammt von einem See in der Nähe des Hauses, in dem ich als Kind lebte. Im August 2020 erklärte ich White Lake für gemeinfrei.

Whiterock



Ich veröffentlichte Whiterock am 27. September 2006. Der Name stammt von White Rock in British Columbia, wo ich gelebt hatte. Sie war eine handgezeichnete Cartoonschrift mit Kringeln an den Enden, die eine leichte, verspielte Stimmung einfangen sollte. Whiterock erschien kostenpflichtig und blieb kommerziell bis November 2022, als ich sie für gemeinfrei erklärte.

Am 19. Mai 2021 veröffentlichte ich eine Aktualisierung. Veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Ich erweiterte auch die OpenType-Funktion für Brüche, sodass sie lange Zähler und Nenner wie 13/64 oder 199/200 verarbeiten konnte. Außerdem verfeinerte ich mehrere Konturen und korrigierte Kurvenfehler, die in manchen Anwendungen Grafikprobleme verursacht haben könnten. Whiterock fand nie bemerkenswerte Verwendung, wurde später aber zur Grundlage meiner Schrift Stampoo, die Teile ihrer Designsprache weiterführte.

Wild Sewerage



Ich veröffentlichte Wild Sewerage am 12. Oktober 1997. Sie war von meiner Schrift Rothwell abgeleitet und mit Rastereffekten zu einer unscharfen, texturierten Variante verändert. Der Name stammt vom Titel eines Songs der Band Squeeze, den ich damals gerade hörte. Im August 2020 erklärte ich Wild Sewerage für gemeinfrei.

Windpower



Ich veröffentlichte Windpower am 7. Juni 2005. Damals lebte ich in der Nähe der Niagarafälle und experimentierte mit Ideen für erneuerbare Energie, was den Namen beeinflusste. Das Design selbst war eine Serifenlose, abgeleitet von meiner früheren Schrift Affluent. Sie erschien ursprünglich kostenpflichtig.

2021 aktualisierte ich Windpower. Ich entfernte veraltete Zeichen wie überholte Akzentformen und ergänzte Unterstützung für erweiterte Brüche, sodass die Schrift lange Zähler und Nenner verarbeiten konnte. Außerdem führte ich einen Satz geflügelter Ziffern passend zu den bereits im Design vorhandenen geflügelten Großbuchstaben ein. Abgesehen von diesen Ergänzungen blieb die Konstruktion der Schrift gleich. Im November 2022 erklärte ich Windpower für gemeinfrei. Sie fand keine bemerkenswerte Verwendung, spiegelt aber eine Phase wider, in der ich mit Erweiterungen meiner bestehenden Designs experimentierte.

Wintermute



Ich veröffentlichte Wintermute am 9. Juni 2000. Das Design war von William Gibsons Roman *Neuromancer* beeinflusst und spiegelte die Cyberpunk-Ästhetik wider, die mich damals interessierte. Sie wurde als modulare Technoschrift aufgebaut, aus einer kleinen Menge wiederholter Komponenten, die das Alphabet bildeten. Das Design enthielt markante Zeichen wie K und S, wurde aber als reine

Kleinbuchstabenschrift hergestellt, was ihre praktischen Anwendungen begrenzte. Im November 2022 gab ich Wintermute als gemeinfrei frei.

Winthorpe

ABCDEFabcdef1234

Ich gestaltete Winthorpe am 29. April 2007 für ein Kundenprojekt. Der Name war eine Anspielung auf die Figur aus dem Film Trading Places, gewählt wegen seines formellen, altmodischen Tons. Das Design folgte Übergangsmodellen, die ältere und moderne Merkmale verbanden. Es hatte höheren Kontrast zwischen dicken und dünnen Strichen, eine senkrechtere Achse als frühere Schriften und schärfere Serifen mit feineren Rundungsübergängen. Von Anfang an enthielt die Familie Kapitälchen, Kursive, Mediävalziffern und Unterstützung für Brüche. Winthorpe erschien kostenpflichtig.

2021 aktualisierte ich die Familie, entfernte veraltete Zeichen und erweiterte die Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner. Im November 2024 nahm ich weitere technische Verfeinerungen vor: Die Namenstabellen wurden modernisiert, die Schnittbenennung so neu geordnet, dass „Small Caps“ zwischen Strichstärke und Kursivbezeichnung erschien, und die Unicode-Werte für hochgestellte Ordinalzeichen wie „1st“ und „2nd“ wurden korrigiert. Konturen oder Kerning änderte ich nicht. Die Schrift wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, zeigt aber meine Beschäftigung mit historischen Vorbildern und der Entwicklung von Familien mit umfangreichen Funktionen.

World of Water



Ich veröffentlichte World of Water am 8. August 1998. Das Design verband Art-déco-Elemente mit dem kantigen Stil der Technobeschriftung des späten 20. Jahrhunderts. Der Name stammt vom Song „World of Water“ der Band New Musik und legte eine Verbindung zur New-Wave-Ästhetik nahe, die die Schrift beeinflusste.

Die erste Version erreichte nicht die angestrebte Eleganz, also zeichnete ich die Schrift später von Grund auf neu. Die Überarbeitung verband geometrische Art-déco-Merkmale mit einem digitaleren, futuristischeren Look. Im April 2024 gab ich World of Water als gemeinfrei frei.

Worthless



Ich veröffentlichte Worthless am 22. Januar 1998. Sie entstand, indem ich meine frühere Schrift Mai Tai in Photoshop mit Grunge-Effekten bearbeitete, was einen abgenutzten Stil ergab. Die Schrift hieß ursprünglich „Worthless Bum“, doch bei einer späteren Veröffentlichung verkürzte ich den Namen zu Worthless. Im August 2020 erklärte ich Worthless für gemeinfrei.

Wubble



Ich veröffentlichte Wubble am 7. November 2005. Mein Ziel war eine abgerundete Serifenlose, die weich und verzogen aussah, mit gewundenen, klecksigen Formen, die Bewegung andeuteten, ohne die Lesbarkeit zu verlieren. Die Proportionen orientierten sich lose an Franklin Gothic, doch jede Glyphe wurde von Grund auf gezeichnet. Sie erschien kostenpflichtig als einzelner Schnitt.

2021 aktualisierte ich Wubble mit mehreren technischen Änderungen. Veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Die Funktion für stilistische Alternativen wurde von „salt“ in „ss00“ umbenannt. Die vertikalen Metriken wurden für bessere Kompatibilität zwischen Browsern angepasst; dadurch nahm die Zeichengröße um etwa sechs Prozent zu, was sich auf ältere Projekte auswirken kann. Ich verschob das alternative „a“ vom Codepunkt des Ungleichheitszeichens in die Unicode Private Use Area und ergänzte akzentuierte Versionen dieses alternativen „a“. Die umgekehrten linken Anführungszeichen, manchmal „painter’s quotes“ genannt, wurden durch richtige Formen ersetzt, doch die älteren Versionen bleiben an den Unicode-Positionen 201B und 201F zugänglich. Wubble wurde nie in bemerkenswerten Projekten verwendet, bleibt aber eines meiner Experimente damit, ein bewusst glibberiges Design als funktionale Schrift nutzbar zu machen.

Wyvern



Ich veröffentlichte Wyvern am 17. Oktober 2001. Sie war meine erste Schrift unter Typodermic und begann als Kundenauftrag; gewünscht war etwas wie Letter Gothic, aber mit eigener Note. Ich folgte Letter Gothics Proportionen recht eng, entfernte aber die einheitlichen Dickten. Die Kursiven wurden zum prägenden Merkmal, mit einer Neigung und einem Rhythmus, die dem Design mehr Persönlichkeit gaben als die aufrechten Formen. Der Kunde verfolgte das Projekt nie weiter, also veröffentlichte ich die Schrift selbst als kostenpflichtige Familie.

Die ursprüngliche Veröffentlichung enthielt Light, Medium, Bold und Heavy mit Kursiven sowie einen abgenutzten Ink-Schnitt und eine Outline-Version namens Blocko. Mit der Zeit erweiterte ich Wyvern zu einer größeren Familie mit sieben Strichstärken und Kursiven, behielt Ink und Blocko bei und ergänzte einen texturierten Steel-Schnitt, der Rost simulierte. Im November 2024 aktualisierte ich die technische Struktur der Familie, modernisierte ihre Namenstabellen und korrigierte numerische Strichstärkenwerte. Außerdem ordnete ich die Strichstärkenbenennung für mehr Klarheit neu: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light wurde Hairline. Konturen oder Kerning änderte ich nicht. Wyvern wurde nie in bemerkenswerten Projekten verwendet, markiert aber den Punkt, an dem meine berufliche Laufbahn als Typodermic wirklich begann.

Xenara

ABCDEFabcdef1234

Ich veröffentlichte Xenara am 7. November 2005. Die BBC hatte eine computerartige Schrift für eine Kindersendung angefragt, was das Design anstieß. Ich baute sie auf den runden Formen von Taschenrechner-, Computer- und Schreibmaschinentasten auf und gab ihr einen technischen Look, der stärker in Richtung Techno und Futurismus ging als die Vorbilder. Von Anfang an nahm ich alternative Zeichen wie ein A ohne Querstrich und ein dreizackiges M auf. Xenara erschien kostenpflichtig, und die BBC verwendete sie, doch weitere bemerkenswerte Anwendungen sind mir nicht bekannt.

2021 aktualisierte ich Xenara, entfernte veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Die umgekehrten Anführungszeichen — manchmal „painter's quotes" genannt — wurden durch richtige Formen ersetzt, doch die älteren Formen bleiben an den Unicode-Positionen 201B und 201F verfügbar. Das Auslassungszeichen wurde auf eine vernünftigere Breite verengt. Außerdem passte ich die Funktion für stilistische Alternativen so an, dass sie in Software wie InDesign unter Stylistic Set #1 zuverlässiger aufgerufen werden konnte. Die vertikalen Metriken wurden für bessere Browserkompatibilität überarbeitet, ohne dass Skalierungsänderungen nötig waren. 2022 ergänzte ich Kursive in der Familie und erweiterte damit ihren Einsatzbereich.

Xenowort



Ich veröffentlichte Xenowort am 6. Oktober 1997. Sie war als Schrift mit Doppelbildeffekt gedacht, auf Grundlage handgezeichneter Skizzen, die unvertraut oder außerirdisch aussehen sollten. Der Name kam von einem Kollegen, der das Wort „xenowort“ für eine fiktive außerirdische Pflanze in einem Spiel erfunden hatte.

Obwohl das Konzept ungewöhnlich war, blieb die Umsetzung begrenzt, und sie blieb ein unbedeutender Teil meines Katalogs. Im August 2020 erklärte ich Xenowort für gemeinfrei.

Xenu



Ich veröffentlichte Xenu am 5. Juli 2006. Das Design basierte auf DIN-Spezifikationsblättern, und ich blieb eng an diesem Modell, ohne zusätzliche Einflüsse einzuführen. Sie war eine geometrische Serifenlose mit aufrechten Proportionen, scharfen Enden und bewusst strengem Ton. Von Anfang an enthielt die Familie Regular, Semi-Bold, Bold und Black mit Kursiven. Xenu erschien immer kostenpflichtig.

2021 entfernte ich veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Die umgekehrten Anführungszeichen, manchmal „painter’s quotes“ genannt, wurden durch richtige Formen ersetzt, doch die Originale bleiben an den Unicode-Positionen 201B und 201F verfügbar. Außerdem überarbeitete ich die vertikalen Metriken für

bessere Browserkompatibilität; Skalierungsänderungen waren nicht nötig, daher zeigen Adobe-Anwendungen keinen Unterschied. Im November 2024 aktualisierte ich die Namenstabellen und korrigierte Probleme mit dem geschützten Leerzeichen. Konturen oder Kerning passte ich nicht an. Xenu wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, repräsentiert aber meine Interpretation von DIN als kräftigeres, stärker geschlossenes Design.

Xirod



Ich veröffentlichte Xirod am 27. Februar 2004. Das Design entstand aus dem Wunsch eines Kunden nach einer Schrift, die einem bestehenden Stil ähnelte, aber eigenständig genug war, um für sich zu stehen. Ich entwickelte sie als quadratische Technoschrift mit futuristischem Charakter. Der Name wurde Xirod geschrieben, sollte aber „zero“ ausgesprochen werden.

Die Schrift enthielt OpenType-Funktionen, die Formen je nach Anwendung wechseln ließen und ihr einen veränderlichen Charakter gaben. Im April 2024 erklärte ich Xirod für gemeinfrei.

Xolto



Ich veröffentlichte Xolto am 3. März 1997. Sie war ein Versuch, eine Schrift im Bitmapstil mit Bezügen zu aztekischer Bildsprache zu gestalten. Das Konzept war ein pixelbasiertes Design, das präkolumbische Motive aufgriff, doch die Umsetzung erfüllte meine Erwartungen nicht. Im August 2020 erklärte ich Xolto für gemeinfrei.

Xtraflexidisc



Ich veröffentlichte Xtraflexidisc am 5. Oktober 1997. Sie war eine schnell gezeichnete Serifenschrift, entstanden aus Markerskizzen und mit minimaler Feinarbeit digitalisiert. Das Ergebnis war ein schmales, handgezeichnetes Design, das meiner früheren Schrift Minya etwas ähnelte, aber ein schlankeres Profil hatte. Im August 2020 erklärte ich Xtraflexidisc für gemeinfrei.

Xylitol



Ich veröffentlichte Xylitol am 12. Mai 2017. Sie war immer kostenlos. Das Design war von prismatischer Beschriftung der 1970er-Jahre inspiriert, und ich erzeugte den Effekt mit geschichteten Konturen, die schattierten abgeschrägten Rändern ähneln. Jede Schicht wurde

als separate Schrift vertrieben, mit Namen wie Solo, Outline, Front, Back, Down, Left, Right, Up und Stripe. Übereinandergelegt und eingefärbt erzeugen sie den mehrdimensionalen, prismatischen Look, den ich anstrebte.

Obwohl ich damals mit Variable Fonts experimentierte, war Xylitol nie ein variables Design. Sie blieb ausschließlich eine Schichtfamilie. Nach der ersten Veröffentlichung nahm ich keine Aktualisierungen vor. Im April 2024 erklärte ich Xylitol für gemeinfrei. Sie fand keine bemerkenswerte Verwendung, spiegelt aber mein Interesse an modularen Schichttechniken wider, die die farbenfrohe Prismenbeschriftung der 1970er-Jahre aufgreifen.

Xyzai



Ich veröffentlichte Xyzai am 5. August 2021. Sie war meine Interpretation segmentierter digitaler Beschriftung, eine Schrift als Übung in Hypermodernismus. Segmentierte LCD-Anzeigen sind selbst Simulationen geschriebener Ziffern, und Schriften auf Grundlage dieser Anzeigen simulieren diese Simulation. Mit Xyzai trieb ich das weiter, indem ich bewusst Ähnlichkeit mit dem geschriebenen Alphabet vermied, selbst auf Kosten der Lesbarkeit. Die Buchstabenformen folgen ihrer eigenen inneren Logik statt einem strengen Raster und dehnen sich zu breiten, unkonventionellen Formen aus. Sie erschien als einzelner Versalschnitt und war immer kostenpflichtig.

Xyzai wurde seit ihrer Veröffentlichung nicht aktualisiert. Sie enthält keine Alternativen oder stilistischen Sets und wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet. Für mich repräsentiert sie

einen bewussten Bruch mit Konventionen, bei dem es nicht um Nutzbarkeit ging, sondern um die Frage, was passiert, wenn eine Schrift das alphabetische Modell aufgibt, das sie darstellen soll.

Y2KBug



Ich veröffentlichte Y2KBug am 3. April 1998. Sie entstand in der Zeit der Ängste vor dem Jahrtausendwechsel und wurde als modulare Schrift auf Grundlage von Büroklammerformen gestaltet. Sie sollte die Beschäftigung der späten 1990er-Jahre mit Technik und dem Jahr 2000 einfangen. Anfangs stand ein Ausrufezeichen vor dem Namen: ! Y2KBug

Am 20. Juli 2021 überarbeitete ich Y2KBug grundlegend. Ich gestaltete Abstände und Kerning neu, überarbeitete die Akzente und nahm Anpassungen vor, die ihre Einheitlichkeit und ihr Funktionieren in Designsoftware verbesserten. Im April 2024 erklärte ich Y2KBug für gemeinfrei.

Yadou



Ich veröffentlichte Yadou am 30. Oktober 1997. Sie war von meiner früheren Schrift Butterbelly abgeleitet und zu einem modularen Technostil mit breiterer Konturkonstruktion überarbeitet. Das Design gehörte zu einer Phase, in der ich Schriften schnell produzierte, und rückblickend erreichte ihre Qualität nicht die

meiner besseren Arbeiten. Yadou wurde zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung vertrieben. Im August 2020 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Yawnovision



Ich veröffentlichte Yawnovision am 22. Oktober 1997. Mein Ziel war eine modulare Schrift, die sich vom damals vorherrschenden Technotrend entfernte. Das Ergebnis war unverwechselbar, doch ihr Stil wurde auf Arten interpretiert, die ich nicht beabsichtigt hatte.

Später experimentierte ich mit texturierten Varianten von Yawnovision. Diese Arbeit führte schließlich zu Peatloaf, einer Schrift, die ich als gelungenere Weiterentwicklung der Idee bevorzugte. Yawnovision erschien zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Y-Band Tuner



Ich veröffentlichte Y-Band Tuner am 29. Oktober 1997. Sie war ein Experiment mit modularem Design aus wiederholten geometrischen Formen. Ich wollte eine unverwechselbare Konstruktion schaffen, doch der Ansatz führte zu Unstimmigkeiten. Buchstaben wie V, W, X und Y passten visuell nicht zum Rest der Schrift und störten ihren Gesamtrhythmus.

Trotz ihrer Schwächen vertrieb ich Y-Band Tuner mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Yellande



Ich veröffentlichte Yellande am 27. September 2006. Die Idee kam von schmiedeeisernen Zäunen in Montreal, bei denen das Verdrehen mit der Zange kurze gerade Abschnitte an den Enden der Kringel hinterließ. Ich übertrug dieses Konstruktionsdetail in Buchstabenenden und gab dem Design damit seinen unverwechselbaren Look. Yellande wurde als einzelner Schnitt hergestellt und erschien immer kostenpflichtig.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich Yellande. Veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt. Die umgekehrten Anführungszeichen, manchmal „painter's quotes" genannt, wurden durch richtige Formen ersetzt, doch die Originale bleiben an den Unicode-Positionen 201B und 201F zugänglich. Das Auslassungszeichen wurde auf eine üblichere Breite verengt. Außerdem passte ich die vertikalen Metriken für bessere Browserkompatibilität an; die Skalierung blieb unverändert, also änderte sich das Verhalten in Adobe-Anwendungen nicht. Yellande wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, spiegelt aber mein Interesse wider, architektonische Motive in Schriftgestaltung zu übertragen.

Yellow Pills



Ich veröffentlichte Yellow Pills am 29. Oktober 1997. Sie war von Schriften für die Magnettinten-Zeichenerkennung der 1960er-Jahre wie Westminster und Data 70 beeinflusst. Ich interpretierte den Stil neu, indem ich die Buchstabenformen von Hand zeichnete, und gab ihr einen rauen, unregelmäßigen Charakter statt der präzisen Formen jener früheren Designs.

Der Name stammt von einem Song der Power-Pop-Band 20/20 und passte zum leicht psychedelischen Charakter der Schrift. Yellow Pills erschien zuerst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung. Im August 2020 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Yonder Recoil



Ich veröffentlichte Yonder Recoil am 12. Oktober 1997. Die Idee kam von einer Version des LA-Gear-Logos mit einer horizontalen Teilung durch die Beschriftung. Ich übertrug dieses Konzept in eine breite, quadratische Technoschrift und wendete den Teilungseffekt auf jedes Zeichen an. Einige Formen waren weniger gelungen, doch das Experiment legte die Grundlage für das Design.

Am 20. Juli 2021 zeichnete ich die gesamte Schrift neu. Ich verfeinerte die Teilung im ganzen Alphabet und schuf bewusstere Varianten, etwa eine Teilung aus zwei Linien im Buchstaben O.

Außerdem ergänzte ich stilistische Alternativen, die mehrere Zeichenformen von 1997 bewahrten. Zu den technischen Aktualisierungen gehörten erweiterte Unterstützung für OpenType-Brüche, korrigierte Anführungszeichen und angepasste Abstände für doppelte Anführungszeichen. Im November 2022 gab ich Yonder Recoil als gemeinfrei frei.

You’re Gone



Ich veröffentlichte You’re Gone am 12. April 2000. Das Design war von der individuellen Beschriftung im Logo von Movie Gallery beeinflusst, einer Videothekenkette, an die ich mich aus den 1980er-Jahren erinnerte. Ich strebte einen runden Technostil mit industriellem Charakter an und verband getrennte Buchstabenformen mit geschwungenen Formen, um die futuristische Ästhetik jener Zeit anzudeuten.

Am 12. Mai 2021 aktualisierte ich die Schrift. Ich verbesserte die Kompatibilität mit Designsoftware, passte Abstände an, verfeinerte die Unterstützung für Brüche und entfernte veraltete Zeichen. You’re Gone war zunächst mit einer kostenlosen Desktop-Lizenz für kommerzielle Nutzung verfügbar. Im April 2024 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Yytrium Dioxide



Ich veröffentlichte Yytrium Dioxide am 5. Dezember 1997. Der Name sollte auf das chemische Element Yttrium verweisen, doch ich schrieb ihn mit zwei y statt zwei t falsch. Das Design war von Graffiti beeinflusst, die ich in Toronto sah, doch das Ergebnis fing die Eigenschaften der ursprünglichen Arbeit nicht ein.

Die erste Veröffentlichung enthielt nur eine Outline- und eine Schlagschattenversion. Später ergänzte ich geschichtete Schnitte, um Farbkombinationen zu ermöglichen. Trotz dieser Ergänzungen wurde sie nie eine weithin verwendete Schrift. Im August 2020 gab ich Yytrium Dioxide als gemeinfrei frei.

Zalderdash



Ich veröffentlichte Zalderdash am 28. September 2006. Sie war eine übertriebene Interpretation von Clarendon-artigen Formen, die ich zu cartoonhaften Extremen trieb. Die Familie erschien als einzelner Schnitt und war immer kostenpflichtig. Eines ihrer ungewöhnlicheren Merkmale war automatische Ersetzung: Häufige Zwei- und Dreibuchstabengruppen wurden durch vorgefertigte Varianten ersetzt, was Text einen hüpfenderen Rhythmus gab und Wiederholung weniger mechanisch aussehen ließ.

2021 aktualisierte ich Zalderdash, korrigierte Abstandsprobleme und verstärkte akzentuierte Zeichen. Ich nahm keine strukturellen Konturänderungen oder Entfernungen vor, also blieb das Design gleich. Die Schrift wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, markierte für mich aber einen frühen Punkt, an dem ich mit automatischen Ersetzungen experimentierte, um die Textur in laufendem Text zu verändern.

Zamora



Ich veröffentlichte Zamora am 9. Februar 2011. Das Design war von den scharfen, rissigen Buchstabenformen inspiriert, an die ich mich von Tom Pettys Albumgestaltung für „Hard Promises“ erinnerte. Ich übertrieb die lateinischen Serifen und schnitt dann Risse, Kratzer und Kerben hinein, um den abgenutzten Effekt zu verstärken. Zamora erschien immer kostenpflichtig als einzelner Schnitt. Eines ihrer markanten Merkmale war ein Ligatursystem, das häufige Zwei- und Dreibuchstabengruppen durch vorgefertigte Varianten ersetzte und Text einen raueren, weniger repetitiven Rhythmus gab.

2021 aktualisierte ich Zamora. Ich entfernte veraltete und überholte Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve. Außerdem behob ich eine Unstimmigkeit zwischen den Breiten von Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen, verengte das Auslassungszeichen auf ein angemesseneres Maß und ergänzte einfache Guillemets. Die vertikalen Metriken wurden für Kompatibilität zwischen Browsern angepasst, doch die Skalierung in Adobe-Anwendungen blieb unverändert. Zamora wurde nicht in bemerkenswerten Projekten

verwendet, repräsentiert aber mein damaliges Interesse an abgenutzten Serifendesigns in Verbindung mit OpenType-Ersetzungsfunktionen.

Zanipolo



Ich veröffentlichte Zanipolo am 2. Mai 2024. Das Design kam aus meinem Interesse an schmalen Slab-Serif-Schriften mit italienischen und französischen Wurzeln, besonders dem Italienne-Stil der Fonderie Typographique Française. Ich wollte diese Tradition mit dem Geist der Psychedelik der 1960er-Jahre verbinden. Das Ergebnis war eine reine Versal-Unicase-Schrift mit Slab-Serifen und umgekehrtem Kontrast. Obwohl sie als Großbuchstabenschrift auftritt, gab ich bestimmten Buchstaben wie A und E von Kleinbuchstaben inspirierte Formen. Die Serifen sind sehr kräftig und haben Rundungsübergänge, was den Kontrast zwischen strenger Geometrie und dem dekorativen Gewicht der Slab-Serifen betont. Zanipolo erschien kostenpflichtig als einzelner Schnitt.

Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, spiegelt für mich aber ein bestimmtes Experiment wider: die Verbindung historischer Bezugspunkte — Italienne-Konstruktion und Grafik der psychedelischen Ära — mit den Grenzen eines Unicase-Systems.

Zekton



Ich veröffentlichte Zekton am 31. Oktober 2005. Der Schnitt Regular wurde ursprünglich als kostenlose Schrift für private und kommerzielle Nutzung angeboten. Als ich die Familie um zusätzliche Strichstärken und Breiten erweiterte, waren diese kostenpflichtig. Das Design hatte quadratische, modulare Buchstabenformen, unterbrochen von schmalen Lücken an einheitlichen Positionen, die die Lesbarkeit nicht beeinträchtigten.

Mit der Zeit wuchs Zekton zu einer Familie von 42 Schriften: sieben Strichstärken, zwei Breiten und jeweils Kursive. Jede Strichstärke und Breite enthielt Kursive. Im November 2024 aktualisierte ich die Familie und ordnete ihr Benennungssystem neu. Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light wurde Hairline. Konturen oder Abstände wurden dabei nicht verändert.

Am 13. April 2026 wurde Zekton vollständig neu aufgebaut. Alle Glyphen wurden neu gezeichnet, und die Familie wurde durch eine zusätzliche Semibold-Strichstärke auf 48 Schriften erweitert. Regular wurde etwas kräftiger, und die Strichstärkeninterpolation wurde überarbeitet, sodass eine kontrolliertere Regular im Mittelpunkt stand und die Vergrößerung der x-Höhe bei Semibold begann, statt linear fortzuschreiten. Die Kursivwinkel wurden für bessere Pixelausrichtung angepasst (Condensed 8,2°, Normal 10,2°, Expanded 12,3°). Abstände und Kerning wurden vollständig ersetzt. Die vertikalen Metriken wurden modernisiert und die Ziffernbreiten neu ausbalanciert. Kräftigere Strichstärken wurden extremer gestaltet, mit einheitlicheren Punzen und Öffnungen, während dünne Schnitte für mehr Präzision verfeinert wurden. Die kyrillische

Abdeckung wurde erweitert und neu gestaltet, einschließlich Unterstützung für Ukrainisch, und das deutsche große ß wurde ergänzt. Währungssymbole wurden aktualisiert. Die bisherigen festen Brüche wurden auf ½, ¼ und ¾ reduziert, und die OpenType-Bruchfunktion wurde verbessert.

Zekton erschien in mehreren bemerkenswerten Projekten. Sie wurde im Spiel Awesomenauts (2012), in mehreren Titeln der Splinter-Cell-Reihe, in Dynamite Jack (2012) und Star Battalion (2011) verwendet. Diese Anwendungen verschafften der Schrift Sichtbarkeit über ihre Rolle im Katalog hinaus.

Zelega Zenega



Ich veröffentlichte Zelega Zenega am 24. April 2018. Der Name stammt vom Rollenspiel Rogue Galaxy, das ich damals spielte. Das Design war modular, mit übertriebenen Breiten, die die Buchstaben wie aus unregelmäßigen Blöcken aufgebaut aussehen ließen. Sie war eine Schrift mit einem einzelnen Schnitt, immer kostenlos für kommerzielle Desktop-Nutzung.

Ich aktualisierte Zelega Zenega nach ihrer Veröffentlichung nie. Im April 2024 erklärte ich sie für gemeinfrei. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet und hatte nie viele Downloads, war für mich aber ein verspieltes Experiment damit, Modularität und Breitenverzerrung weiter als üblich zu treiben.

Zerbydoo



Ich veröffentlichte Zerbydoo am 19. September 2012. Sie entstand aus einem System, das ich zum Aufbau von Pixelschriften auf einem strengen Raster entwickelte, mit Experimenten zu unterschiedlichen Pixelformen. Der Schnitt Regular verwendete ausgefüllte quadratische Pixel. Andere Versionen veränderten das Raster: Network, Mesh, Lattice und Grid variierten jeweils die Größe der Lücken zwischen Pixeln. Circle verwendete runde Pixel, Star sternförmige Pixel, und Screen simulierte CRT-Abtastzeilen. Die Familie war immer kostenpflichtig.

Zerbydoo wurde nach ihrer Veröffentlichung nie aktualisiert. Sie wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, steht aber für eine meiner Erkundungen pixelbasierter Schriften, bei der die Pixelformen selbst das Ausdrucksmittel waren statt lediglich die Anordnung von Quadraten.

Zero Hour



Ich veröffentlichte Zero Hour am 12. September 1997. Der Name stammt von einem Song von Elvis Costello. Das Design verwendete breite, kastenartige Buchstaben, die einen technologischen, futuristischen Look hervorrufen sollten. Sie funktionierte gut als Displayschrift, doch ich entwickelte keine leichten oder kräftigen Strichstärken, was ihre Vielseitigkeit für Designer begrenzte.

Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich die Schrift. Ich verbesserte die Unterstützung für Brüche, korrigierte umgekehrte Anführungszeichen und entfernte veraltete Zeichen.

Zero Hour war zunächst für kommerzielle Nutzung kostenlos. Im April 2024 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Zeroes



Ich veröffentlichte Zeroes am 21. Dezember 1999, kurz vor dem Jahrtausendwechsel. Ihr Design war vom Logo der Modemarke Liz Claiborne inspiriert, das Quadrate und Kreise so verband, dass es ein Gleichgewicht zwischen geometrischer Präzision und weicheren Formen nahelegte. Ich übertrug diese Idee in eine geometrische Serifenlose mit einem Wechsel zwischen scharfen Winkeln und runden Konturen.

Ich schuf mehrere Varianten von Zeroes und experimentierte über die erste Veröffentlichung hinaus mit dem Thema. Die Schrift war von Anfang an für kommerzielle Nutzung kostenlos. Im November 2022 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Zingende



Ich veröffentlichte Zingende am 19. November 2009. Das Design schöpfte aus Art-déco-Beschriftungstraditionen wie Broadway, doch ich machte es schmaler und gab ihm einheitliche Striche statt des

starken Kontrasts, der für diesen Stil typisch ist. Die Familie erschien mit sechs Strichstärken und einer Variante ohne Punzen, die die üblichen offenen Punzen durch ausgefüllte Formen ersetzte. Zingende erschien immer kostenpflichtig.

Am 18. Juni 2021 aktualisierte ich die Familie. Ich entfernte veraltete Zeichen, behob ein Problem mit überlappenden Formen beim Æ und passte die Dateien für bessere Browserkompatibilität an. Im November 2024 gab ich Zingende eine umfassendere Aktualisierung, bei der ich Strichstärken entsprechend aktuellen Standards umbenannte: Book wurde Light, Light wurde Extra-Light, Extra-Light wurde Thin und Ultra-Light wurde Hairline. Gleichzeitig ergänzte ich geneigte Versionen über alle Strichstärken hinweg, einschließlich des Schnitts ohne Punzen. Zingende wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, war für mich aber eine Übung darin, geometrische Art-déco-Prinzipien in ein schmales System mit einheitlichen Strichen zu übertragen.

Zodillin



Ich veröffentlichte Zodillin am 21. Oktober 1997. Ihr ursprünglicher Name war Zodillinstrisstirust, den ich bald zu Zodillin verkürzte. Trotz der Änderung fand sie nie viel Aufmerksamkeit. Über einen Zeitraum von 15 Jahren wurde sie etwas mehr als 7.000-mal heruntergeladen, was für eine kostenlose Schrift wenig ist.

Das Design wurde nicht gut aufgenommen. Es hatte ein unscharfes Erscheinungsbild und keine Eigenständigkeit, und ich fand nie einen Weg, es zu verbessern. Sie bleibt einer meiner unbeliebtesten

Versuche und hebt sich von meinen erfolgreicheren Veröffentlichungen ab. Im August 2020 erklärte ich Zodillin für gemeinfrei.

Zolasixx



Ich veröffentlichte Zolasixx am 12. Dezember 2012. Das Design war direkt von Segas Arcade-Spiel Zaxxon und seiner markanten isometrischen Grafik inspiriert. Ich wollte den Charakter dieser unmöglichen axonometrischen Winkel in Schrift einfangen. Das Ergebnis war eine Techno-Displayschrift aus scharfen Diagonalen und ineinandergreifenden Formen. Wegen der Geometrie ließen sich manche Buchstabenkombinationen schwer miteinander vereinbaren; ich löste diese Probleme mit Kerning, Alternativen und Ligaturen. Zolasixx war immer kostenpflichtig und erschien als einzelner Schnitt.

Im November 2024 aktualisierte ich Zolasixx mit kleineren technischen Anpassungen. Ich modernisierte die Namenstabellen und korrigierte Akzentüberlappungen bei Zeichen mit spitzem oberen Abschluss. Konturen oder Abstände änderte ich nicht. Zolasixx wurde nicht in bemerkenswerten Projekten verwendet, repräsentiert für mich aber ein Experiment damit, die kantigen, von Spielen beeinflussten Bilder von Zaxxon in eine funktionierende Schrift zu übertragen.

Zorque



Ich veröffentlichte Zorque am 22. Februar 2004. Der Name war ein Wortspiel mit Zork, der Textadventure-Reihe von Infocom, die einen Teil des Computerspielerlebnisses der frühen 1980er-Jahre prägte. Die Buchstabenformen sollten an das Infocom-Logo erinnern, also verwendete ich dicke Striche mit runden Enden; sie entwickelten sich aus ähnlichen Ideen, an denen ich mit You're Gone gearbeitet hatte, aber stärker auf einen ausdrücklich nostalgischen Spielelook ausgerichtet.

Am 20. Juli 2021 aktualisierte ich Zorque. Ich verbesserte die Unterstützung für Brüche, korrigierte die Ausrichtung von Anführungszeichen und entfernte mehrere veraltete Zeichen. Auch die Konturen wurden verfeinert, um Kurvenfehler zu beheben, die in einigen Anwendungen Probleme verursacht hatten.

Zorque war ursprünglich für kommerzielle Nutzung kostenlos. Im April 2024 gab ich sie als gemeinfrei frei.

Zosma



Ich veröffentlichte Zosma am 26. Mai 2005. Der Name war eine willkürliche Erfindung, gewählt wegen ihres künstlichen Science-Fiction-Charakters, ohne direkte Verbindung zum Design. Die Buchstabenformen wurden aus der Gehäuseform der ersten PlayStation-3-Generation abgeleitet, deren geschwungene

Oberflächen gerade in der Designpresse bekannt geworden waren. Ich wollte eine Displayschrift im Hightech-Stil schaffen, die die damalige Begeisterung für Unterhaltungselektronik aufgriff.

Zosma fand nie bemerkenswerte Verwendung in Medien oder Markenauftritten, erhielt aber 2021 eine technische Aktualisierung. Dabei entfernte ich veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve; ich korrigierte eine Unstimmigkeit zwischen den Breiten von Leerzeichen und geschütztem Leerzeichen; und ich ersetzte ein übermäßig breites Auslassungszeichen durch eines mit vernünftigerer Breite. Außerdem erhöhte ich die Zeichengröße durch Anpassung der vertikalen Metriken um etwa fünf Prozent, was ihr Erscheinungsbild in älteren Projekten beeinflussen kann. Schließlich erweiterte ich die OpenType-Bruchfunktion für lange Zähler und Nenner, einschließlich komplexer Werte wie 13/64 oder 199/200.

Zosma wurde seit ihrer Veröffentlichung kommerziell verkauft und nie als kostenlose Schrift angeboten.

Zrnic



Ich veröffentlichte Zrnic am 19. Dezember 1999. Sie begann als einzelner regulärer Schnitt, beeinflusst vom PlayStation-Logo, doch ich gab ihm meine eigene Note, statt direkt zu kopieren. Die Buchstabenformen waren kastenartig und segmentiert und sollten einen Technocharakter der späten 1990er-Jahre einfangen. Dieser erste Schnitt wurde als kostenloser Download angeboten.

In den 2010er-Jahren erweiterte ich Zrnic zu einer größeren Familie. Die meisten Zeichen wurden dabei neu gezeichnet, und die Erweiterung führte mehrere Strichstärken und Kursive ein. Anders als das Original waren die neuen Schnitte nicht kostenlos, doch die reguläre Strichstärke blieb ohne Kosten verfügbar. Ich gestaltete die Familie für Text- und Displaysatz und balancierte ihren modularen Look mit Lesbarkeit aus.

Zrnic wurde nicht in bemerkenswerten Projekten oder Markenauftritten verwendet, durchlief aber technische Verfeinerungen. Im November 2021 korrigierte ich einen Fehler, durch den der fette Schnitt in einigen älteren Anwendungen verschwand. Im November 2024 behob ich Probleme mit den Stilflags für kursiv und fett, benannte Ultra-Light für mehr Einheitlichkeit in Thin um und korrigierte numerische Strichstärkenwerte. Außerdem reparierte ich ein Vektorproblem im Breve-Akzent von Bold und Bold Italic und behob ein Überlappungsproblem im „A“ von Semi-Bold Italic. Alle Aktualisierungen wurden automatisch an bestehende Lizenznehmer verteilt.

Zupiter



Ich veröffentlichte Zupiter am 1. Juni 2003. Der Name war eine spielerische Verformung von „Jupiter“ und sollte klassische Science-Fiction andeuten. Das Design war als Displayschrift mit Halbserifenformen gedacht; die Großbuchstaben waren gelungener als die Kleinbuchstaben, bei denen Zeichen wie das „e“ meinen Absichten nicht entsprachen.

2021 aktualisierte ich Zupiter, um mehrere technische Probleme zu beheben. Veraltete Zeichen wie L mit Punkt und E mit Breve wurden entfernt; das Auslassungszeichen wurde auf eine vernünftigere Breite verengt; und die OpenType-Bruchfunktion wurde für längere Zähler und Nenner erweitert, einschließlich Werten wie 13/64 oder 199/200. Außerdem verfeinerte ich Konturen, um Fehler in einigen Kurven zu korrigieren, die Darstellungsprobleme verursachen konnten, und passte die vertikalen Metriken für bessere Kompatibilität zwischen Browsern an. Diese Anpassungen veränderten die Skalierung in Adobe-Anwendungen nicht.

Zupiter wurde immer kommerziell verkauft; sie wurde nicht kostenlos angeboten. Am 9. November 2022 erklärte ich sie für gemeinfrei.

Anmerkungen zur Ausgabe

Version 7

- Der Verweis auf die Ausgangsfamilie von Biometric Joe wurde korrigiert und die LCD-Erklärung zu Capacitor präzisiert.
- Die fehlende Geschichte von Inklea wurde wieder aufgenommen und der Bezug zur Familie präzisiert.
- Die Schreibweise von Liliput Steps wurde korrigiert und die NK57-Überschrift auf den aktuellen Namen verkürzt.
- Eine HTML-Leseausgabe wurde ergänzt und das PDF mit durchsuchbarem Text, einer semantischen Gliederung und gemeinsamen Ausgabenmetadaten neu erstellt.