

Neues Problem bei Verleihvelos:
Publibike-Schlösser lassen sich leicht austricksen SEITE 17

Klimaanlagen in Altersheimen seien keine gute Idee,
sagt der ehemalige Stadtarzt SEITE 17

Okomotive segelt zum Erfolg

Don Schmocker hat mit «Far: Lone Sails» eines der schönsten Schweizer PC-Spiele geschaffen

ANDRÉ MÜLLER

Lone steht einsam am Grab unter dem verlassenen Baumhaus, der Wind streicht durch die grauen Felder. Das Porträtbild des Verstorbenen ist an die Ruhestätte angelehnt – liegt hier ihr Vater begraben? Mit ihrem roten, übergrossen Regenmantel sieht sie aus wie ein kleiner Feuerwehrmann. Nach einigen Schritten und Hüpfen durch eine düster-graue, weite Küstenlandschaft trifft sie auf eine kolossale rote Maschine, eine Mischung aus einer Lokomotive und einer Art Schiff. Lone sammelt Benzinkanister ein, fuhrwerk in Maschinenraum, blaues Benzin beginnt zu blubbern, und bald setzt sich das Ungetüm in Bewegung. Eine melancholische, aber stimmungsvoll-schöne Reise beginnt.

Eigentlich könnte man sich als Betrachter zurücklehnen und die Landschaften passieren lassen, doch so einfach ist das nicht: «Far: Lone Sails» ist ein Computerspiel und erwartet vom Menschen vor dem Bildschirm etwas Beteiligung. Es gilt, die winzige Lone in ihrer Riesenmaschine durch eine verlassene, von rostigen Industriekadavern übersäte Welt zu leiten. Im Laufe des Spiels muss man dafür (eher einfache) Rätsel lösen und kann sein Gefährt mit weiteren Modulen ausstatten, die Lone noch effizienter durch die weite Ödnis tragen.

Reisen im Niemandsland

Don Schmocker, der Entwickler des Spiels, hat die Maschine aus eigenen Erinnerungen entstehen lassen: «Früher reiste meine Familie oft mit dem Auto in die Ferien. Wir waren viel unterwegs, manchmal ohne genaues Ziel», sagt er. «Ich wollte das Gefühl eines fahrenden Hauses, dieses Reisens ohne Ziel, im Spiel umsetzen.» Der 26-Jährige hat Game-Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) studiert, sein Spiel hatte er einst als Bachelorarbeit entworfen. Es fand in der Fachwelt aber rasch Anklang, und er konnte «Far» 2015 an renommierten Fachmessen wie der Kölner Gamescom präsentieren. Gemeinsam mit dem ZHdK-Kollegen und Programmierer Goran Saric, später in einem Team von sechs Personen, hat er seine halbstündige «Skizze» seither zum

Film- und Medienförderung

Kantonale Abstimmung
vom 23. September 2018

vollwertigen Spiel von drei bis vier Stunden Dauer ausgebaut. Dafür haben die Entwickler ihr eigenes Studio, Okomotive, gegründet. Alleine, sagt Schmocker, hätte er das nie geschafft. «Ein Spiel zu entwickeln, ist Teamwork. Wir haben zwar unsere Spezialgebiete, aber weil wir sechs den gleichen Studiengang absolviert haben, verstehen wir alle von allem etwas. Das hilft.»

Der feingliedrige und grossgewachsene, im Gespräch eher zurückhaltende Schmocker ist in Zollikerberg zu Hause. Er habe sich damals recht spontan dafür entschieden, Game-Design zu studieren, sagt er. Er hatte zuvor bereits Comics gezeichnet und ab und zu am Computer gespielt – der Studiengang entsprach ihm von Beginn weg. Aus seinem Umfeld kamen zweierlei Reaktionen: «Die einen fragten mich: «Was, so etwas kann man studieren?». Wenn sie sich um meine Verdienstmöglichkeiten Sorgen machten, haben sie das immerhin gut kaschiert», sagt Schmocker. «Die anderen, die den Studiengang bereits kannten, waren begeistert und beglückwünschten mich.»

Dass er als Spieleentwickler so rasch Erfolg haben würde, hatte Schmocker nicht erwartet. Doch in der übersichtlichen Schweizer Game-Szene stach



Von der Bachelorarbeit zum Erfolg: Don Schmocker im Zürcher Studio. N. TAJANA / NZZ

«Far» durch seine ungewöhnliche Idee, die kunstvolle Spielwelt und die stimmige Soundkulisse rasch hervor. Das Spiel wird in einer zweidimensionalen Welt von links nach rechts gespielt. Die Ähnlichkeiten zu «Super Mario» und Co. enden aber rasch, denn in dieser Postapokalypse kriechen keine wütenden Schildkröten oder todbringenden Roboter aus den Untiefen hervor. Lone ist, nun ja, ganz allein mit ihrer Maschine.

Lange vor seiner Veröffentlichung heimste das Spiel bereits Entwickler- und Förderpreise ein. Kurz bevor Schmocker seinen Master begann, kam er 2015 in Kontakt mit dem Münchner Verlag Mixtvision, der das Spiel herausbringt und zu einem grossen Teil vorfinanziert hat. In der Schweiz ist dieses Arrangement ein Luxus, bis anhin gibt es hier

Geld für Film und Medienkunst

amü. · Etablierte Zürcher Spieleentwickler sind daran, mit Ibox Games einen eigenen Verlag für Computerspiele zu gründen. So soll das Wissen um Vertrieb und Marketing von Spielen vermehrt im Land bleiben. Zürich ist die Hauptstadt der Game-Designer in der Deutschschweiz, speziell die ZHdK bringt jährlich neue Talente hervor und vernetzt sie. Pro Helvetia unterstützt ausgewählte Game-Studios heute mit bis zu 50 000 Franken bei der Entwicklung innovativer Titel.

Soll Zürich mehr Beiträge bereitstellen? Am 23. September stimmt der Kanton über die Volksinitiative für ein Film- und Medienförderungsgesetz ab. Die Initianten möchten die Förderung von Film, Games und sogenannter Medienkunst gesetzlich verankern und so auch

noch keinen Herausgeber für PC-Spiele (siehe Zusatz). «Mixtvision hat bisher vor allem Bücher herausgegeben. Für sie war die Zusammenarbeit mit uns Neuland, wie für uns auch», sagt Schmocker. Die Eingriffe in die künstlerische Freiheit – von vielen Entwicklern gefürchtet – hielten sich in Grenzen. Man habe sich nach Diskussionen auf Augenhöhe immer einigen können, sagt Schmocker.

Abhängig vom Riesen

Doch auch gelobte Spiele scheitern immer wieder an ausbleibender Kundenschaft. Wer Erfolg haben will, muss sich klug vermarkten, auf allen Kanälen. «Far» kam jedoch bei einflussreichen Streamern gut an. Dabei handelt es sich um Amateure oder Profis, die sich selbst

beim Spielen filmen und damit ihre Fan-Basis auf Videoportalen wie Youtube oder Twitch unterhalten. Bekannte Streamer haben Millionen von Fans; loben sie ein Spiel, kann das ordentlich Geld in die Kasse spülen.

Computerspiele verkaufen sich heute meist nicht mehr physisch als CD, sondern über Online-Plattformen wie Steam, das mit über 150 Millionen Nutzern eine äusserst starke Marktstellung hat. Für kleine Hersteller ist die Platzierung auf dem mächtigen Portal entscheidend: Wird ein Titel rasch und oft gekauft und erhält gute Kritiken, stellt ihn Steam selbst ins Schaufenster – was die Verkäufe noch einmal kräftig ankurbelt.

Ähnlich wie im Filmgeschäft entscheidet eine recht kurze Zeitspanne über den Erfolg eines Spiels, an dem jahrelang gearbeitet wurde. Das Okomotive-Team war in den Monaten, bevor «Far» am 17. Mai auf Steam live ging, daher sehr angespannt. Immerhin habe er selbst wegen der vielen Arbeit vor der Veröffentlichung kaum Zeit gehabt für Nervosität, sagt Schmocker. «In den letzten Tagen vor dem Release wäre es auch nicht möglich gewesen, grundlegende Änderungen vorzunehmen.» Wie Lones Lokomotiv-Schiff ist die digitale Vermarktungsmaschine, einmal angerollt, nicht mehr zu stoppen. Sie rollte für «Far» bisher ganz gut: Inzwischen wurde das Spiel rund 60 000 Mal verkauft und von über 200 000 Steam-Nutzern auf ihre Wunschliste gesetzt, wie Schmocker sagt. «Es ging alles derart schnell – ich hätte nie damit gerechnet, dass es so gut läuft.» Einige dieser 200 000 Nutzer werden das Spiel noch kaufen; ob es 5 oder 30 Prozent sein werden, lässt sich schwer vorhersagen. Bei einem Preis von rund 15 Franken stehen die Chancen aber sehr gut, dass das Spiel ein finanzieller Erfolg wird – auch wenn Steam selbst jeweils rund 30 Prozent des Verkaufspreises einstreicht.

Geld, um weiterzusegeln

Okomotive bringt «Far» auch für die Konsolen Xbox 360 und Playstation 4 heraus. Anfang 2019 soll es dort erhältlich sein. Derzeit diskutiert das Team schon über seinen nächsten Spielstitel – alle wollen weitermachen, so viel steht fest. Die Spielmechanik von «Far» sei auf jeden Fall noch nicht ausgereizt, sagt Schmocker. Wohin die Reise für Okomotive geht, mag er aber noch nicht verraten. Für den zweiten Streich rechnet Schmocker mit mehr Finanzmitteln. «Sonst teustest du dich selber aus – und das ist langfristig keine Lösung.» Schmocker selbst lebt sparsam wie als Student und wohnt noch bei seinen Eltern. «Far: Lone Sails» hat er schliesslich als Hochschularbeit begonnen, und auch in der professionellen Phase hat sich das Team bisher nur bescheidene Löhne ausbezahlt. Natürlich könne man auch mit Nebenjobs Geld verdienen, sagt Schmocker, «aber je mehr Zeit wir dafür brauchen, desto weniger Zeit bleibt für die Entwicklung unseres Spiels.»

Trotz Sparsamkeit ist die Entwicklung eines ausgereiften Computerspiels nicht billig. Etwas wie «Far» zu kreieren, kostet schnell einmal eine halbe Million Franken: Grafik, Physik und Spielmechanik müssen programmiert, Bild und Ton kombiniert und sauber abgestimmt werden. Das Spiel muss laufend mit Testern auf Fehler abgeklopft werden, und diese müssen dann mühselig ausgemerzt werden. Vor dem Release kümmerte sich Schmocker zusammen mit seinem Verlag stark um Marketing, Werbung und die Pflege der Community. «Far» hat Okomotive bekannt gemacht – ob sich das sechsköpfige Team langfristig halten kann, wird sich erst mit dem nächsten Titel zeigen. Fürs Erste segelt es aber weiter.

BUNDESGERICHT

Strafe für Tötung des Vaters reduziert

Tat von Pfäffikon (ZH) laut Urteil näher bei Totschlag als bei Mord

(sda) · Das Bundesgericht hat die Freiheitsstrafe für einen jungen Mann von elf auf neun Jahre reduziert. Nach andauernden Demütigungen hatte der 19-Jährige seinen Vater, einen ehemaligen NZZ-Redaktor, erschossen. Anders als für das Obergericht Zürich steht die Tat für das Bundesgericht näher bei einem Totschlag als bei Mord. Der Verurteilte war zur Tatzeit im März 2015 im zürcherischen Pfäffikon knapp 20 Jahre alt. Er lebte nach der Scheidung der Eltern bei der schwer alkoholkranken Mutter. Als der Täter 13 Jahre alt wurde, starb die Mutter, und er lebte fortan bei seinem Vater. Auch dort verbesserte sich die Situation nicht. Der Vater demütigte und ignorierte ihn.

Versuche des Heranwachsenden, eine Beziehung zum Vater aufzubauen, scheiterten. Nachdem es zu einem Streit gekommen war, holte der Sohn die Pistole des Vaters. Er lud die Waffe, trat von hinten an den auf dem Sofa Sitzenden heran und schoss ihm in den Kopf. Wie das Bundesgericht im Urteil festhält, sei der Täter an jenem Tag erneut von seinem Vater gekränkt worden. Seit längerem hätten den Jugendlichen Suizidgedanken verfolgt. Die Gewalt, die er gegen sich habe richten wollen, habe er an jenem Tag gegen den Vater angewendet. Von dem Plan, sich nach der Tötung des Vaters zu erschiessen, liess der Täter ab. Er stellte sich der Polizei. Der junge Mann zeigt laut Bundesgericht aufrichtige Reue. Das Vorgehen des Täters wirkt von aussen besehen kalt. Allerdings sei die Tat vor dem Hintergrund der langjährig schwierigen Situation des jungen Mannes zu betrachten und das Strafmass entsprechend zu bestimmen. Daher hat das Bundesgericht die Strafe des Obergerichts (NZZ 27.6.17) für die vorsätzliche Tötung von elf auf neun Jahre gesenkt.

Urteil 6B_1038/2017 vom 31. 7. 2018.

Nur vereinzelte fehlende Lehrer

Aufwendige Stellenbesetzung

wbt. · Noch eine Woche dauern im Kanton Zürich die Ferien, dann beginnt das neue Schuljahr. Erneut werden die Schülerzahlen markant wachsen. Trotzdem gibt das Volksschulamt jetzt Entwarnung: Jede Zürcher Klasse wird eine Klassenlehrkraft haben. Noch sind von den 16 000 Stellen an der Volksschule 28 Teilzeitstellen unbesetzt; zur Hälfte handelt es sich um Stellen für Schulische Heilpädagoginnen. Die offenen Stellen verteilen sich auf alle Stufen, wie die Volksschulamtschefin Marion Völger sagt.

Tatsächlich sei die Besetzung der Stellen, namentlich im Kindergarten, nicht einfach gewesen, sagt Völger. Man habe den Schulgemeinden empfohlen, die persönlichen Kontakte der Schulleitungen und der Lehrpersonen zu nutzen. Auf diesem Weg habe es geklappt. Das Volksschulamt habe die Schulen bei der Umsetzung unterstützt, indem es ihnen in Einzelfällen entgegengekommen sei, zum Beispiel bei Unterschreitung des minimalen Beschäftigungsgrades. Aufatmen ist für längere Zeit nicht angezeigt. Eine gewisse Entspannung erwartet Völger im Kindergarten ab 2020, weil bis dann die schrittweise Vorverschiebung der Einschulung abgeschlossen sein wird und die demografische Entwicklung abflacht. Das Wachstum verlagert sich dann allerdings auf die nachfolgenden Stufen.