

Ein Glas Wein mit

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Schweizer Monat : die Autorenzeitschrift für Politik, Wirtschaft und Kultur**

Band (Jahr): **101 (2021)**

Heft 1086

PDF erstellt am: **16.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Glas Wein mit

Basil Weber / CEO Urban Games, Schaffhausen

von Daniel Jung

Das neuste und bisher erfolgreichste Computerspiel der Schaffhauser Firma Urban Games heisst «Transport Fever 2». Die Aufgabe der Spieler besteht darin, Verkehrsnetzwerke aufzubauen – zu Land, auf dem Wasser und in der Luft – und damit ein Vermögen zu verdienen. Zur Verfügung stehen über 200 realistisch nachgebildete Fahrzeuge von 1850 bis heute. Die Versionen für Windows und Linux sind im Dezember 2019 erschienen, die Umsetzung für Apple-Computer wurde Ende Februar veröffentlicht.

Die Büros von Urban Games befinden sich in einem modernen Gebäude direkt beim Schaffhauser Bahnhof. Geschäftsführer Basil Weber zeigt auf einem Rundgang die Räumlichkeiten. An diesem Nachmittag ist nur ein Teil des 15köpfigen Teams anwesend – die Mehrheit befindet sich weiterhin im Homeoffice. «Das funktioniert bei uns eigentlich gut», sagt Weber. «Die Leute wollen aber trotzdem zurück ins Büro.» Die Räume bieten genug Platz, um den nächsten Wachstumsschritt aufzufangen. Von 15 soll die Mitarbeiterzahl auf 20 gesteigert werden. Weber baut neu ein Team zur Produktentwicklung auf. Bisher hat er viele Aufgaben in den Bereichen Projektmanagement und Communitybetreuung selbst wahrgenommen.

«Vom neuen Spiel haben wir schon 500 000 Lizenzen verkauft», sagt Weber. Die wichtigsten Absatzländer sind Deutschland, die USA, Grossbritannien und China. Nur noch ein kleiner Anteil der Spiele wird in Geschäften auf DVD verkauft, 9 von 10 Spielen werden über Online-Plattformen wie «Steam» abgesetzt, wo das Spiel 44.50 Franken kostet. Zugelegt haben die Verkäufe während des ersten Corona-Lockdowns im Frühling 2020. «Wir konnten davon profitieren, dass die Leute daheimbleiben mussten.»

«Transport Fever 2» ist das dritte Werk der Firma. Die Vorgänger – «Train Fever» (2014) und «Transport Fever» (2016) – wurden ebenfalls positiv aufgenommen. Mit jedem Titel wurden die Grafik verbessert und die Spielmechaniken verfeinert. Entsprechend stiegen auch der Aufwand und die Budgets für die Entwicklung.

Aktuell arbeitet die Firma unter anderem an weiteren Optimierungen des bestehenden Spiels. «Viele Verbesserungen werden von den Spielern angeregt», sagt Weber. Pro Tag er-

hält die Firma etwa 20 E-Mails mit Wünschen. Kleinere Veränderungen können die Spieler selber anbringen, etwa neue Zugtypen oder Flugzeuge hinzufügen. Dies trägt wesentlich zum Erfolg der Transportsimulation bei: Dank laufender Erweiterungen bleibt das Spiel interessant.

Weber sieht die Spieleentwicklung stark als Serviceleistung an den Kunden und weniger als kreatives Kunstprojekt. Von den rund 90 Game-Schmieden in der Schweiz hätten primär jene Erfolg, die auf eine gute technische Umsetzung setzten und flexibel auf Kundenwünsche reagierten. Urban Games ist die Nummer zwei der Schweizer Branche. Grösser ist die Firma

Giants Software in Schlieren, die den «Landwirtschaftssimulator» entwickelt. Aus dem Game-Design-Studiengang der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) seien bisher eher bescheidene kommerzielle Erfolge gewachsen, sagt Weber, der an der ETH Informatik studiert hat.

Gemeinsam mit seinem Bruder und Co-Gründer Urban Weber – der bis heute die Programmierung leitet – entwickelte Basil Weber ab 2005 das Erstlingswerk «Train Fever», das Ideen der Wirtschaftssimulation «Transport Tycoon» der 1990er Jahre aufnahm. «Sieben Jahre und Tausende Stunden haben wir in unserer Freizeit an dem Spiel gearbeitet», sagt Basil Weber. Über ein Crowdfunding

wurde 2012 dann die professionelle Umsetzung finanziert. «Bei allen drei bisherigen Spielen haben wir unsere Businesspläne deutlich übertroffen», erklärt Weber. Deshalb ist es der Firma nun möglich, weitere Entwicklungen selber zu stemmen. Der Zugang zu Fremdkapital sei für innovative Jungunternehmer in der Schweiz insgesamt zu schwierig. «In den USA gibt es eine viel bessere Kultur von risikofreudigen Investoren.» Auch herrsche in der Schweiz zu stark die Idee vor, dass innovative Firmen nur in Zürich zu finden seien. Das mache es nicht einfach, in Schaffhausen genügend qualifizierte Programmierer zu finden. Insgesamt fühlt sich Weber in der Munotstadt aber sehr wohl. Das zeigt sich auch beim edlen Tropfen aus der Region: Zum Ende unseres Gesprächs ist die Flasche leer.



Basil Weber

illustriert von Studio Sirup.

Wein: *Aagne Familie Gysel*, «Cabernet Merlot», AOC Schaffhausen, 2017.