



»SCHEIN« — Spielentwicklung mit Hindernissen

# Vom Schimmer zum Schein

*In dem ungewöhnlichen und wunderschönen Rätsel-Plattformer »Schein« vom Wiener Studio Zeppelin stecken Jahre harter Arbeit und jede Menge Eigeninitiative. Wir zeichnen den Weg von der Idee bis zur Veröffentlichung nach.*

Planlos durchstreift ein Mann einen düsteren Sumpf. Auf der Suche nach seinem Sohn muss er sich zunächst mit der trostlosen Umgebung vertraut machen. Plötzlich hört er eine weibliche Stimme und folgt ihr. Er stößt auf eine grün schimmernde, schwebende Flamme, die alles um sie herum in eine blühende Landschaft verwandelt. Neugierig nimmt er das Irrlicht mit und lässt sich von ihm Plattformen zeigen, die er mit bloßem Auge nicht erblicken würde. So sieht das Setting von »Schein« aus, dem Erstlingswerk des Zeppelin Studio aus Wien. Mitte Juli dieses Jahres wurde das Rätsel-Jump'n'Run veröffentlicht, sorgte aber schon zuvor für einiges Aufsehen in der Szene.

## MASTER-PROJEKT

Die Geschichte von »Schein« geht zurück bis ins Jahr 2011. Zwei der Köpfe hinter dem Spiel, Michael Benda und Philipp Schäfer, studierten damals Game Engineering und Simulation am Technikum Wien. Für eine Projektarbeit im zweiten Semester erdachten sie zusammen mit zwei Kommilitonen das Konzept eines Plattformers, der auf dem Einsatz von Licht basiert – »Schein« war geboren. Unter der Aufsicht von Lev Ledit, einem nicht nur in Wien bekannten Game-Designer, trieb das vierköpfige Team die Entwicklung voran, schrieb eine eigene Grafik-Engine, eine Story und versetzte dem Gameplay erste Feinschliffe. Ganz nebenbei kümmerten sie sich um das Marketing und die Erstellung von Business-Plänen. Denn spätestens, nachdem das Technikum »Schein« mit dem Award Of Excellence 2012 auszeichnete, war klar: Das Spiel musste das Licht der Öffentlichkeit erblicken. Um dem ambitionierten Plan ein professionelles Fundament zu geben, gründeten Benda und Schäfer Anfang 2013 das Zeppelin Studio.

## FEHLENDE UNTERSTÜTZUNG

Nur wenig später musste das junge Unternehmen die ersten Rückschläge hinnehmen. Zum einen scheiterte im Juni 2013 der Versuch, über Crowdfunding einen Betrag von 20.000 Euro für die Weiterentwicklung

des Spiels zu erhalten. Zum anderen schaffte es die Demo von »Schein« nicht, von der Online-Spieleplattform Steam grünes Licht zu bekommen. Sprich: Bei Steam Greenlight erhielt der Titel nicht genügend Userstimmen, um sich für einen weltweiten Vertrieb zu qualifizieren. Doch was auf den ersten Blick aussah wie das Ende für das ambitionierte Projekt, stellte sich rückblickend als Anschlag heraus. Tiare Feuchtner, seit August 2012 die Marketing-Managerin vom Zeppelin Studio, erinnert sich: »Während der Crowdfunding-Kampagne wurde »Schein« mehr als doppelt so oft in der Fachpresse erwähnt als vorher, außerdem hatten wir doppelt so viele Besucher auf unserer Homepage – und das ohne jegliche Werbung.« Noch dazu rückte das Team in der intensiven Zeit näher zusammen und knüpfte wertvolle Kontakte. Auch an der Öffentlichkeitsarbeit wurde gefeilt. »Wir sind mit einem aufpolierten Image zurückgekommen, haben viel Zeit in einen neuen Trailer investiert, eine komplett neue Online-Präsenz gebastelt und alle Texte kürzer und knackiger gestaltet«, so Feuchtner.

## PREISTRÄGER

Dass letztlich doch die finanziellen Mittel für die Fortsetzung der Arbeit zusammenkamen, lag an der Qualität des Spieles selbst. »Schein« gewann im Juli 2013 den Microsoft Imagine Cup und holte sich Ende des Jahres den Newcomer-Award beim Deutschen Entwicklerpreis – mit samt reichhaltigen monetären Unterstützungen. »Viele Leute wissen gar nicht, dass man auch mit Prototypen Preise gewinnen kann«, sagt Feuchtner im Zusammenhang mit dem Umstand, dass »Schein« zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht fertiggestellt war. Mitte dieses Jahres wurde das Spiel finalisiert, bis zum Schluss bastelte ein Team aus lediglich vier Programmierern und Grafikdesignern daran. Nur der Soundtrack stammt aus fremder Hand, nämlich von den Leipziger Musikspezialisten von leed:audio. Und im zweiten Versuch gelang »Schein« soeben über Greenlight auch der Sprung in den Steam-Store. ↴

»Schein« ist seit einigen Wochen unter anderem auf [www.scheingame.com](http://www.scheingame.com) erhältlich.