

PARDUS: DER NEWCOMER AUS ÖSTERREICH

(WWW.PARDUS.AT)

Ein weiteres Browser-MMO mit Science-Fiction-Setting kommt aus Österreich und heißt Pardus. Die Entwickler wollen sich von den zahlreichen großen, aber inhaltlich und technisch oft austauschbaren Konkurrenten absetzen. Wie genau sie das machen wollen, erzählen sie Ihnen am besten selber: PC PowerPlay hat mit Michael Szell und Werner Bayer über ihr Spiel, die Entstehung und die Zukunft gesprochen.



Aus einem Studentenprojekt wurde ihr Hauptberuf: Michael Szell (links) und Werner Bayer (rechts) sind die Köpfe hinter dem österreichischen Spiel Pardus.

Wie ist die Idee zu Pardus entstanden, wie lange arbeitet ihr schon an dem Spiel und woher kommt der Name?

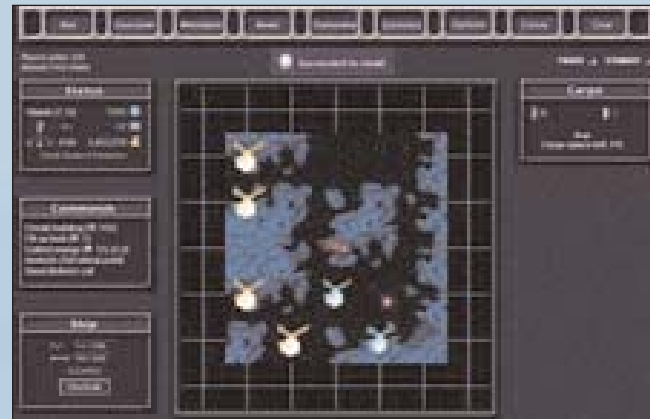
Pardus hat im Sommer 2003 als ein Programmierhobby dreier befreundeter Informatikstudenten begonnen, aus dem Bedürfnis heraus, den vorhandenen Browser-Games eine interessante Alternative entgegenzustellen. Mittlerweile gibt es in Pardus an die 18.000 aktive Spieler, was uns kürzlich zur Eröffnung neuer Spiel-Universen veranlasst hat.

Der Name Pardus ist lateinisch für Panther und war zunächst nur ein gut klingender und leicht zu merkender Projektname. Als später die Hintergrundstory geschrieben wurde bekam er eine sinnvolle Rolle; auch das Zentrum des Spieluniversums ist nach ihm benannt.

Was zeichnet Pardus aus, wie unterscheidet es sich von den anderen, zahlreichen Space-Browser-MMOs?

Browser-MMOs gibt es wie Sand am Meer. Fast alle laufen immer nach demselben Schema ab: Armee aufbauen, Waffen erforschen, Feind niedermähen. Das höchste der Gefühle ist da eine Stein-Schere-Papier-Strategie, wirklichen Tiefgang gibt es aber meistens nicht.

Was Pardus von den tausenden anderen Space-Browser-MMOs unterscheidet, ist die Vielfalt der Möglichkeiten und Freiheiten, die dem Spieler als Raumschiffpilot offen stehen. In einem riesigen Universum erlebt man Abenteuer rund um Handel, Piraterie, Auftragsarbeiten, Schmuggelgeschäfte, eine aufwendige



Grafik ist nicht alles. Trotz seiner simplen optischen Aufmachung ist **Pardus** technisch schon eines der aufwändigeren Browser-MMOs.



Gemäß seinem Vorbild **Elite** steuern wir in Pardus ein Raumschiff durch das Weltall, auf der Suche nach unserem Pilotenglück.

ge Weltall-Industrie, und vieles mehr. Zu welcher Laufbahn sich der Spieler entscheidet, ist allein ihm überlassen. Vorgegebene Klassen wie »Händler« oder »Kämpfer« gibt es nicht.

Eine Besonderheit von Pardus ist auch die grafische Navigation als Pilot in einem eigenen Raumschiff. Man verwaltet nicht abstrakte Kolonien, sondern fliegt von Planet zu Planet und System zu System, treibt Handel, errichtet Gebäude oder gar eine Sternbasis, die von Freunden versorgt werden kann, schottet Regionen des Universums für seine Allianz ab oder nimmt Teil an Hinterhalten, um von anderen Piloten platzierte Kopfgelder einzusacken. Man spielt einen handfesten Charakter, wie in einem normalen MMORPG.

Ein weiterer Grund für den Erfolg von Pardus ist seine Community und das Spielprinzip. Action Points bieten die Grundlage für jegliche Handlung im Universum – sei es Kampf, Navigation oder Handel. Sie laden sich mit der Zeit auf. Innerhalb von wenigen Minuten kann eine Tagesration aufgebraucht werden. Damit reicht es, sich am Tag einmal einzuloggen und seine Handlungen voranzuplanen. Es sind die im Vorteil, die zuerst denken und dann handeln. Das hat dazu geführt, dass in der Community eine für MMOGs überdurchschnittlich intelligente, freundliche und hilfsbereite Atmosphäre herrscht. Die Spieler schreiben keinen Online-Slang, sind im Schnitt zwischen 20 und 30 Jahre alt und spielen oft von der Uni oder Arbeit aus.

Wie seid ihr selber zu den Browser-Games gekommen, und wie vom Spielen zum Selber-Entwickeln?

Als leidenschaftliche Spieler wollen wir natürlich immer das Neueste ausprobieren. Browser-Games sind noch dazu oft kostenlos (wie Pardus), also geht man kein Risiko ein, wenn man einfach alles durchprobiert. Das Schlimmste, was dir passieren kann, ist, dass ein Spiel nicht gut ist, dann lässt du es sein.

Wie wir schnell bemerkten, hat uns aber kein einziges Browser-Game so wirklich mitgerissen. Klar, für ein paar Tage kann es schon ganz lustig sein auf den Upgrade-Button zu drücken

und dann die virtuelle Stadt/Kolonie/Raumbasis deines besten Freundes niederzumetzeln, aber nach kurzer Zeit siehst du nur noch Zahlen und es wird langweilig.

Nachdem wir auch begeisterte Programmierer sind und aus eigenen Hobbyprojekten Erfahrung mit Spiele-Entwicklung schöpfen konnten, dauerte es nicht lange, bis die Idee eines eigenen Spiels geboren war. Zunächst nur rein aus Spaß und zur Unterhaltung von Freunden. Doch wir erkannten bald, dass aus Pardus einmal »was Großes« werden könnte.

Wer jetzt aber glaubt, das einfach so nachmachen zu können, sei gewarnt. Es stecken tausende Stunden und Jahre an harter Arbeit hinter einem Projekt dieser Dimension. Man muss genau wissen, was man will, was realisierbar ist, und Sitzfleisch beweisen, sonst hat man keine Chance.

Warum sollten sich eurer Meinung nach normale PC-Spieler mit den zunächst oft unübersichtlichen Browser-Games beschäftigen? Was ist das besondere an Browser-Games, was man nicht in normalen Spielen erleben kann?

Das Spezielle an Browser-Games ist normalerweise, dass man nicht viel Zeit zum Spielen aufwenden muss oder es einfach gestaltete Spielprinzipien gibt. In gute Browser-Games einzusteigen sollte kein Problem sein. Es muss genug Starthilfe geben, um den Einstieg so unkompliziert wie möglich zu gestalten. In Pardus haben wir das während der Testphase erkannt und ein ausführliches Tutorial mitsamt Hilfesystem eingebaut, wo erfahrene Spieler den Neuankömmlingen im Help-Chat rund um die Uhr mit Antworten auf ihre Fragen zur Verfügung stehen.

Der Community-Aspekt ist oft eine Besonderheit von Browser-Games. Viele unserer Spieler haben auf natürliche Weise enge Freundschaften und soziale Netzwerke aufgebaut. Die im Vergleich zu Riesen wie World of Warcraft relativ kleine Fangemeinde intensiviert diese Beziehungen – man macht sich schnell einen Namen. Regelmäßige Allianz-Meetings oder einfach nur allgemeine Community-Treffen in

diversen europäischen Hauptstädten sind da absolut keine Seltenheit.

Wie schnell kam der Erfolg, und wie habt ihr euch (vermutlich ohne echtes Marketing-Budget) vermarktet?

Der finanzielle Erfolg begann nach unserer Firmengründung, am 1. Oktober 2006, als die Testphase offiziell vorbei war und wir die damals eingeführten »Premium-Accounts« aktivierten. Diese optionalen, kostenpflichtigen Accounts bieten neben ein paar Extra-Features den Zugang in den zentralen Pardus-Cluster. Das Gute daran ist, dass die kostenlosen Free-Accounts keinen spielerischen Nachteil haben. Damit kann man uns in der Aufrechterhaltung und Weiterentwicklung des Spiels gegen eine geringe Gebühr unterstützen, oder man zockt einfach gratis, kommt dann aber nicht in den Genuss des vollen Angebots.

Wie gesagt, im Oktober 2006 hatten sich alle unsere Erwartungen übertroffen. Von den damals 6.000 Spielern nahmen sich fast 1.000 einen Premium-Account. Mit diesen Einnahmen war es uns möglich, eine kleine Werbekampagne zu starten. Die wertvollste Quelle neuer Spieler war aber immer das Weitererzählen und Hörensagen.

Wie sieht die Zukunft von Pardus aus? Gibt es Pläne, das Spiel in eine kommerziellere Richtung zu treiben?

Erst kürzlich, am 10. Juni, haben wir aufgrund des großen Andrangs zwei neue Spiel-Universen eingebaut. Wir haben vor, Pardus wie gewohnt ständig weiterzuentwickeln und neue Inhalte einzubauen – auch wenn die offizielle Entwicklungsphase schon seit Monaten vorbei ist. Unsere ToDo-Listen wachsen täglich an, auch die Spieler helfen leidenschaftlich und bringen neue Ideen ein.

Wir haben viel vor – schließlich ist Pardus für uns ein Vollzeitjob, von dem wir leben. In diesem Sinn ist das Spiel kommerziell, kostenlos wird man Pardus aber immer spielen können. Unsere größte Triebfeder ist die Pardus-Community, und das wird auch so bleiben.

Das Interview führte Thomas Sieben