



Werner Bayer, 23, Erfolg mit Pardus.
»Communitygedanke sehr wichtig.«

»GRÖSSTE MOTIVATION«

VON MARTIN SZELGRAD

Was kostet es, 5000 Internetuser bei der Stange zu halten? Keine tausend Euro, wenn man es richtig macht. Zwei junge Wiener Studenten zeigen derzeit der weltweiten E-Commerce-Szene, was für ein ambitioniertes Geschäftsmodell reicht: Herz.

Ende April sind wir auf eine schnellere Maschine umgestiegen«, kann sich Werner Bayer wieder etwas zurücklehnen. Der Informatikstudent aus Pressbaum bei Wien investiert seit drei Jahren wenig Geld, aber eine Menge Zeit in sein ambitioniertes Softwareprojekt »Pardus«. Bayer, 23 Jahre jung, ist Herr über bereits 5000 Onlinespieler aus aller Welt, die sich täglich auf seiner Gamingplattform treffen. Sie alle wollen für ein, zwei Stunden in einer Welt des galaktischen Handels, der Piraterie, Allianzen und Kriege in eine virtuelle Rolle schlüpfen. »Wir wollten ein Spiel mit Langzeitmotivation kreieren, ohne dass Spieler 24 Stunden davor sitzen müssen«, hatte Bayer selbst schon unzählige ähnliche Computerspiele gesehen, bevor er sich entschloss, seine Ideen in einem eigenen Projekt umzusetzen. Anfangs noch gemeinsam mit dem Bruder, später mit dem Mathematikstudenten und TU-Wien-Kommilitonen Michael Szell wur-

de Pardus ständig weiterentwickelt. Nach eineinhalb Jahren offener Alpha-Phase, in der das Onlinespiel seine heutige Form angenommen hat, eröffneten Bayer und Szell nun die Beta-Version.

INTERNATIONALER ERFOLG. Mit knapp 5000 aktiven Teilnehmern ist Pardus bereits eines der größten heimischen Multiplayer-Games. Das Programm ist rein browserbasiert, auf komplizierte Plugins oder Downloads wird überhaupt verzichtet. Das Spiel ist kostenlos, Bayer plant allerdings für die finale Version die Einführung von Premium-Accounts. »Wir wollen damit besonders die Langzeituser ansprechen«, rechnet er mit zehn Prozent der Pardus-Fans, die sofort bereit seien, monatlich drei, vier Euro für einige Zusatzfunktionen zu zahlen. Der Erfolg seines Projekts – rund um die Uhr sind ständig 300 bis 350 User online – hat aber selbst ihn überrascht. Hört sich doch die Entwicklung des in PHP, Delphi und C++ programmierten Games noch recht abenteuerlich an. 2003

→ internet-community

▷ DER BEI EINEM INTERNETPROVIDER GEHOSTETE AMD Athlon 64 X2 4200+ Dual Core Server mit 2 GB RAM und 2x 160 GB SATA Festplatten fertigt derzeit bei nur 500 GB monatlichem Traffic rund 5000 Spieler in dem Onlinespiel »Pardus« ab. Die Story: Den frischgebackenen Piloten samt Raumschiff erwarten



Erfolg mit Pardus. »Der Communitygedanke ist sehr wichtig.«

Abenteuer rund um Handel, Piraterie, Schmuggelgeschäfte sowie der Aufbau einer aufwendigen Weltallindustrie. Aktionspunkte werden bei jeder Handlung verbraucht, sodass ein einmaliges tägliches Einloggen ausreicht, um im Spiel mit größtmöglicher Effizienz voranzukommen – so die Theorie. Praktisch kommt man kaum noch los ...

LINK: www.pardus.at

wurden die Sommerferien nach der Matura dazu benutzt, Codezeile um Codezeile das Weltraumabenteuer entstehen zu lassen. Heute nutzen die Studenten Semesterferien und Wochenenden, um ihr Projekt voranzutreiben. »Immer wenn an der Uni wenig los ist, kommt wieder ein Feature hinzu«, lacht Bayer. Trotz – oder vermutlich aufgrund – des erklärten Ziels, daraus grundsätzlich keinen kommerziellen Nutzen ziehen zu wollen, müssen sich Bayer und Szell mittlerweile keine Sorgen mehr um die Finanzierung der Serverplattform machen. Sie werden von Spenden der User nahezu überschüttet, »besonders die US-Gamer sind es offenbar gewohnt, auch für Onlineprojekte zu zahlen«. Lediglich fünf Prozent der Pardus-Community kommen heute aus Österreich. Der Rest teilt sich weltweit auf, Spieler aus Asien haben in Eigenregie weitere Games und sogar eine Onlinezeitung zur Geografie und Politik im Game beigesteuert. »Für uns dies die größte Motivation«, erfreut sich Bayer einer leidenschaftlichen User-Community, für die so manch internationales Internetportal Millionen zahlen würde. Was er machen möchte, wenn das Informatikstudium abgeschlossen ist? »Irgendwas mit Softwareentwicklung«, übt er sich im Understatement. Dies macht wohl den größten Reiz an Pardus aus. ■