

Förderungen für Gründer

- Coaching bei der Erarbeitung eines Business Plans
- Evaluierung des Geschäftsmodells
- Büroarbeitsplatz inkl. moderner Infrastruktur
- Zugang zur Forschungsinfrastruktur an den Grazer Universitäten
- Beratung & Begleitung durch den SPG, akademische Mentoren und Business Mentoren
- Finanzielle Unterstützung für Forschung & Entwicklung sowie externe Dienstleister
- Finanzierung von Mitarbeitern (Darlehen)
- Nutzung von Netzwerken (zB. Vertrieb)
- Identifizierung und Mitarbeit bei der Ansprache von Financiers und Förderstellen
- Intensivierung internationaler Beziehungen

weitere Informationen: www.sciencepark.at

Fragen zur Gründung von DI Michael Putz und DI Klaus Hufnagl - Computerspiele

Wie sieht Ihr beruflicher Background aus bzw. aus welchen Fachrichtungen kommen Sie?

Beide haben wir vor ca. 10 Jahren mit dem Studium der Telematik an der TU-Graz begonnen, jedoch relativ schnell erkannt, dass das reine „technische“ Problemlösen uns irgendwie zu wenig ist. Wir begannen früh uns mehr und mehr für kreative Aspekte wie Gestaltung, Design & Grafik zu interessieren, und da bei uns beiden schon immer ein grundlegendes Interesse für Video-Games bestand, versuchten wir uns im Rahmen eines Ferialjobs an einem kleinen Umwelt-eLearning Game im Auftrag der TU Graz.

Das war im Jahr 1994 und sozusagen unser erster Schritt in die Spielebranche. Darauf folgten dann etliche Aufträge im Bereich Multimedia (Websites, Animationen etc.) bis sich uns sogar die

Frage stellte, ob wir überhaupt weiter studieren sollten. Das war gleichzeitig zum Höhepunkt der Dot.Com Zeit, und die Motivation, uns selbstständig zu machen, war dementsprechend hoch. Nach vielen Überlegungen und Gesprächen mit Professoren wurde uns jedoch der Wert eines abgeschlossenen Studiums relativ schnell klar. (Hier einen besonderen Dank an Prof. Hermann Maurer / IICM).

So beschlossen wir dann, doch unser Studium zu beenden, wobei wir natürlich in Kauf nehmen mussten, etliche Kunden vor den Kopf zu stoßen indem wir weitere Aufträge zugunsten des Studiums ablehnten.

Was hat sie bewogen, den Schritt in die Selbstständigkeit zu machen?

Da wir uns im Laufe der Jahre immer mehr in die Richtung von interaktiver Unterhaltung entwickelten und dabei auch ein eigener Gametitel („Stoked Rider“ - <http://www.stokedrider.com>) entstand, der vorerst als ‚freeware‘ per download vertrieben wurde, kam die Idee auf, dieses Game profes-

sionell weiter zu entwickeln und zu vermarkten.

Aufgrund der recht unangenehmen Rahmenbedingungen in der Spielebranche, wo in der ein Startup beispielsweise zb. dem Vertriebspartner finanziell komplett ausgeliefert ist, und man daher ein dementsprechendes Risiko zu tragen hat, blieb uns keine andere Alternative, als die Sache selber in die Hand zu nehmen.

Wie wurden Sie auf den Science Park Graz aufmerksam, und wie war der erste Eindruck von dieser Institution?

Durch eine Aussendung für TU-Absolventen erfuhren wir von dieser Institution und nach einem Erstgespräch hatten wir einen sehr positiven Eindruck gewonnen, speziell da wir mit unserer Geschäftsidee im Bereich von Videogames auch halbwegs ernst genommen wurden, was aufgrund von vielen noch immer bestehenden Vorurteilen gegenüber der Branche sonst nicht immer der Fall war.

Wie hat Ihnen das Gründungszentrum geholfen, welche Schritte hat es Ihnen abgenommen?

Konkret bekamen wir die Chance, unseren Arbeitsplatz vom Wohnzimmer in ein super-modern ausgestattetes Büro zu verlegen. Der Kontakt mit anderen Gründern erwies sich als immens hilfreich

"...Ein sorgfältig ausgeführter Businessplan, in dem man sich das Geschäftsmodell genau überlegt, den Markt durchleuchtet und Geschäftsstrategien für die Zukunft genau plant, hilft einem recht gut ist die beste Hilfe, um die Risiken planerisch zu minimieren...."



High-Tech Chemikalien

Die Gründung im Science Park Graz

Computerspiele



bei Problemen wie Steuerberater, Form der Gesellschaft, etc. Ebenso hilft uns der Sciencepark SPG bei der Kooperation mit wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Beratern (Mentoren), was sich in der Praxis schon als recht wichtig herausgestellt hat. Zusätzlich werden wir auch finanziell unterstützt bei Ausgaben für Forschung und Entwicklung, für externe Dienstleister und bei der Deckung unserer Lebenshaltungskosten, was während der Produktentwicklungsphase, wo wir noch keine Einnahmen haben, besonders wichtig ist.

Konkret zu Ihrem Projekt: Können Sie kurz beschreiben, woran Sie gerade arbeiten und wie Sie zusammen diese Idee entwickelt haben? Wie kamen Sie auf den Namen? Mit welchen Schwierigkeiten waren Sie im Laufe Ihrer Forschungen konfrontiert?

Ende 1999 beauftragte uns der Snowboard Hersteller FLOW International mit der Produktion ihres interaktiven Marketings für die Saison 2000/2001. Im Zuge dessen konnten wir die Verantwortlichen überzeugen, in die Produktion eines kleinen Werbe-Videogames zu investieren. Dieses Game wurde dann allein auf der

FLOW-Website 100.000x Mal innerhalb eines Monats downgeloadet, und aufgrund der guten Kunden Resonanz, beschlossen

wir, dieses Game eigenständig weiterzuentwickeln. So wurde aus dem Flowgame der Titel ‚Stoked Rider‘, und in den Jahren 2001 & 2002 veröffentlichten wir erste Updates und konnten am Ende des Produktlebenszyklus auf ca. 450.000 verteilte Exemplare blicken.! Das gab den Anstoß, dieses Projekt kommerziell weiterzuverfolgen. Gleichzeitig lernten wir den Innsbrucker Snowboard Profi Tommy Brunner kennen und beschlossen, das Game nach ihm zu benennen und auch den Ort des Geschehens nach Alaska zu verlegen, da das sein bevorzugtes Terrain ist. Musikalisch werden wir von den Grazer Punkrockern Redlightsflash (die gerade als erste Europäer vom amerikanischen AF-Records label signed unter Vertrag genommen wurden) und dem Wiener HipHop-Duo Wisdom & Slime unterstützt.

Schwierigkeiten hatten wir, insofern da die Games-Entwicklung eine recht aufwendige Angelegenheit ist, und wir personell eigentlich massiv unterbesetzt sind. Zum Glück wirkt diese Industrie recht attraktiv auf junge Entwickler, und so konnten wir recht schnell unser Team durch Enthusiasten (mit entsprechendem Know-how) auf der ganzen Welt vergrößern.

Welche Mentoren stehen Ihnen zur Seite und worin besteht die Hilfeleistung dieser?

Jedem Gründerteam im SPG wird ein akademischer sowie ein Business Mentor zur Seite gestellt.

In unserem Fall ist Univ.-Prof. Dr. Reinhard Posch vom Institut für angewandte Informationsverarbeitung und Kommunikationstechnologie der TU Graz der akademische Mentor.

Prof. Posch ist einer der renommiertesten Sicherheitsexperten in Österreich, der auch die Bundesregierung in Fragen des e-governments und elektronischer

Sicherheit berät. Sein Wissen in EDV-rechtlichen Fragen ist für uns immens wichtig, da wir unser Game auf elektronischem Wege über das Internet verkaufen wollen. Prof. Poschs Beratung wäre ohne den SPG für uns unfinanzierbar.

In Fragen wie der Internationalen Patentierbarkeit von Aspekten unseres Produktes und bei der Entwicklung von Geschäftsstrategien berät uns Dkfm. Michael Gauselmann von der Atronic International GmbH. Er hat ehrenamtlich die Rolle unseres Business-Mentors übernommen und stammt selbst aus der Spielebranche.

Sind Sie in der Vorbereitungszeit vom SPG auf alle Risiken, die eine Selbstständigkeit auch mit sich bringen kann, vorbereitet worden, oder gab es unliebsame Überraschungen?

Ein sorgfältig ausgeführter Businessplan, in dem man sich das Geschäftsmodell genau überlegt, den Markt durchleuchtet und Geschäftsstrategien für die Zukunft genau plant, hilft einem recht gut, um die Risiken planerisch zu minimieren. Dabei wurden wir vom SPG durch individuelle Beratung und Betreuung ebenso wie durch spezielle Schulungen in diesem Bereich hervorragend unterstützt.

Wie sehen Ihre weiteren Pläne aus und wie lange werden Sie vom Gründungszentrum unterstützt?

Vorerst arbeiten wir mit Hochdruck an der Fertigstellung von ‚Stoked Rider featuring Tommy Brunner‘. Da die Lebenszyklen von Videogames mittlerweile recht lang sind, haben wir mit dem Projekt auch noch einiges vor. Im Sciencepark können wir eigentlich leider nur noch bis Ende des nächsten Jahres bleiben, da die maximale Aufenthaltsdauer im SPG 18 Monate beträgt.

"...Im Prinzip verschenkt man mit so einer Gründung eigentlich nur ein paar Jahre einer herkömmlichen fixen Anstellung, wobei auch wohl ein gescheitertes Gründungsvorhaben sich positiv auf den persönlichen und beruflichen Werdegang in punkto Erfahrung auswirken kann..."

Wenn sie ein Resümee Ihrer bisherigen Arbeit und Erfahrungen ziehen sollen, war für Sie dieser Schritt der Richtige? Mit welchen Zielen und Visionen haben sie ihre Arbeit begonnen, und wie viel konnten Sie davon erreichen und umsetzen?

Eine unserer Hauptmotivationen war sicherlich, unsere eigenen Produkte zu entwickeln. Dabei streben wir immer danach, neueste Technologien optimal zu nutzen. Auch der faire Umgang mit Mitarbeitern und Kooperationspartnern ist uns ein großes Anliegen, und wir hoffen, dass das auch so bleiben wird.

Auf lange Sicht ist uns Glaubwürdigkeit und ein möglichst organisches Wachstum sicher wichtiger als schneller Profit.

Eine letzte Frage noch: Was würden Sie Unentschlossenen

raten, welche eine wissenschaftliche Vision haben, sich jedoch eine Unternehmensgründung nicht zutrauen?

Eine „rein“ wissenschaftliche Vision ist sicherlich zu wenig, da auch die wirtschaftlichen Aspekte berücksichtigt werden müssen. Rein prinzipiell lässt es sich im internationalen Vergleich sicherlich nirgends mit so wenig Risiken „gründen“ wie hier bei uns in Österreich, da wir uns noch auf ein relativ gutes staatliches Sozialsystem verlassen können und exzellente, öffentliche Förder-schienen wie beispielsweise das AplusB Gründerzentrum Science Park Graz zur Verfügung stehen.

Die Selbstständigkeit bietet die Möglichkeit, seine eigenen Ideen in die Praxis umzusetzen und sein berufliches Leben selbst zu gestalten. Natürlich ist eine Unternehmensgründung auch ein Sprung ins kalte Wasser und muss

gut überlegt sein. Für den Fall, dass man langfristig keinen Erfolg haben sollte, ist man um eine Menge Erfahrungen reicher, hat viel gelernt und dies wird sich auf den persönlichen und beruflichen Werdegang in jedem Fall positiv auswirken. Im Prinzip verschenkt man mit so einer Gründung eigentlich nur ein paar Jahre einer herkömmlichen fixen Anstellung, wobei auch wohl ein gescheitertes Gründungsvorhaben.

Weitere Informationen unter:

Birgit Fohr-Grasslober
0316 - 873 9101
info@sciencepark.at
www.sciencepark.at

Science Park Graz – das akademische Gründerzentrum
www.sciencepark.at

NO IDEA....

what's going on ???



DANN seid Ihr reif für den neuen Studienführer 2004/05

**Ab sofort frisch aus der Druckpresse erhältlich bei uns, auf der
HTU in der Rechbauerstrasse 12**

Für Euch, gültiger Studierendenausweis vorausgesetzt, um

1€*

*) Regulärer Preis ohne Vorlage eines gültigen und aktuellen Studierendenausweises: 3€