



Bevor sich die Jungunternehmer an den Computer setzen, diskutieren sie ihre Projekte und prüfen deren Marktchancen.

In der Garage der Vanixon GmbH

Nach der Schule in die Selbständigkeit

Pascal Stoop und Kevin Mettler wagten früh den Sprung ins kalte Wasser. Noch als Lehrlinge gründeten sie mit der Vanixon GmbH eine eigene Softwarefirma. Erwachsen geworden, starten die Programmierer von Handygames und Mobilesoftware erneut durch.

Text **Bianka Hubert** Fotos **Christian Keller**

Was haben Hewlett-Packard, Apple, Google und Vanixon gemein? Sie alle sind Garagenfirmen, Unternehmen, die ihr erstes Büro in einer Garage einrichteten. Die drei grossen IT-Unternehmen haben mit ihren innovativen Ideen den Weltmarkt erobert, die Vanixon GmbH kennen hingegen erst wenige Insider aus der Handygame- und Mobilesoftware-Branche.

Wenn Sie vor drei Jahren die Sendung «Start-up» im Schweizer Fernsehen verfolgt haben, kennen Sie aber vielleicht einen der Gründer. Der Informatiklehrling Pascal Stoop war mit 18 Jahren der jüngste Teilnehmer. «Als ich zu SF kam, waren die gleich begeistert: Wow, der 18-jährige Unternehmer und so», erinnert sich Pascal Stoop. Dass sie diese Wirkung durchaus gewünscht, vielleicht sogar bewusst erweckt hatten, lässt die Bemerkung seines Cousins und Geschäftspartners erahnen. «Das wäre nicht halb so gut rausgekommen, wenn ich das Projekt eingereicht hätte», ist sich der sechs Jahre ältere Kevin Mettler sicher. Mit ihrem Projekt kamen die Jungunternehmer zwar nicht in die Endrunde der Sendung, aber ihre Geschäftsidee überzeugte Jurymitglied Fredy Hiestand. Auf seine Initiative hin kaufte sich das sechsköpfige Gremium mit 30 000 Franken bei Vanixon ein. Die jungen Firmengründer aus dem Zürcher Oberland profitieren bis heute von

diesen Kontakten. Stehen wichtige Entscheidungen bevor, besprechen sie sich mit ihren stillen Teilhabern.

Den ersten Gang eingelegt ...

Die Anfänge der Vanixon reichen zurück in den Sommer des Jahres 2005. Aus Langeweile programmierte Pascal Stoop ein elektronisches Sudoku-Rätsel und stellte es auf der Website seines Cousins ins Internet. «Mich hat es fast vom Stuhl gehauen, als ich sah, wie viele User sich das Spiel heruntergeladen hatten», erinnert sich Kevin Mettler. Der Markt war entdeckt, eine Geschäftsidee blitzte auf.

«Am Anfang wollten wir keine eigene Firma», behauptet Mettler. Zwei Jahre später erarbeiteten die Programmierer dann aber ihr zweites Spiel Kakuro in Zusammenarbeit mit Data Becker. «Wir mussten aus rechtlichen Gründen Unternehmer werden, um die Verträge dafür aushandeln zu können.» Wer den jungen Unternehmern eine Weile zuhört, merkt aber, dass ihnen der Wille zur Selbständigkeit angeboren ist.

Deshalb ging ihr Unternehmerteil in den Wirren der Startphase nicht unter, obwohl die angehenden Informatiker mit ihrem Erfolg überfordert waren. Sie absolvierten ihre Lehre wie

jeder andere Stift. In der Freizeit erledigten sie einen zweiten Vollzeitjob: Sie schrieben Businesspläne, überwandern die administrativen Hürden auf dem Weg zur eigenen Firma, akquirierten erste Kundenprojekte und setzten diese um. Sie verkauften ihre Spiele über die Websites von Telefonanbietern und entwickelten die Software «Light», die Mobiltelefone zur Taschenlampe in der Not macht.

... kräftig Gas gegeben ...

Der Erfolg forderte aber seinen Tribut. Ein durchschnittlicher Tag begann um sechs Uhr morgens und endete zwischen eins und halb zwei in der Nacht. Ein solches Pensum hält niemand auf Dauer durch. Für ihr Engagement ernteten die Informatiklehrlinge Respekt bei den Kollegen und den Lehrern. «Viele Mitschüler dachten, wir seien reich geworden», erinnert sich Kevin Mettler und ergänzt halb scherzend, halb ernst gemeint: «Vielleicht kommt das ja noch.»

Reich oder berühmt zu werden, ist aber nicht das grosse Ziel der jungen Männer. Sie schwärmen vielmehr von «der Freiheit» – der Freiheit, lernen und tun zu können, was sie wollen. Der Freiheit der Selbstverantwortung und der Freiheit, in ausschliesslich selbst gesetzten Grenzen tätig sein zu dürfen.

Unterdessen haben die Jungunternehmer ihre Ausbildung beendet und sich als Angestellte ein finanzielles Polster angespart. Die Aktivitäten ihrer eigenen Firma standen während eines guten Jahres fast still. Im Herbst 2009 holten Stoop und Mettler erneut Schwung. «Entweder wir machen das jetzt, oder wir lassen es sein», sagten sie sich. Seit April entwickelt Mettler seine Produktideen nur noch



Sobald Pascal Stoop und Kevin Mettler zusammen vor einem Computer sitzen, tüfteln sie an neuen Programmen.

«Eigentlich wollten wir keine eigene Firma. Wir mussten aus rechtlichen Gründen Unternehmer werden.»

Kevin Mettler, Inhaber und Geschäftsführer der Vanixon GmbH

für die eigene Firma. Ab Juni wird sich auch Stoop wieder zu hundert Prozent Vanixon widmen.

Die Gesellschaft mit beschränkter Haftung hat zwei Standbeine: Kundenaufträge halten die Firma liquide und ermöglichen das Tüfteln an eigenen Produkten. Bevor ein neues Spiel entwickelt wird, analysieren die Geschäftsmänner den Markt. Ideen ohne Marktpotenzial werden gar nicht erst umgesetzt. «Ich würde gern ein Eishockeyspiel machen, aber das wäre wirtschaftlich wenig sinnvoll; die Entwicklungskosten wären wahrscheinlich höher als die Einnahmen», gibt Kevin Mettler ein Beispiel. Ideen für Spiele sowie Zusatzsoftware für Mobiltelefone und Internetprogramme haben die Jungunternehmer mehr als genug. Derzeit befinden sich gleich vier neue Produkte in der Pipeline, drei Spiele und eine Software. Die Details dazu sind topsecret!

... und einen Gang höher geschaltet

Aber Kevin Mettler ist ungeduldig, ihm können die Dinge gar nicht schnell genug gehen. Mettler sprudelt vor Ideen und produziert einen Prototyp nach dem anderen. Stoop ist zwar der Jüngere, aber auch der Vernünftiger. Als genauer Bastler mit

praxistauglichem Anspruch programmiert und testet er die Software bis zur Marktreife. «Pascal bremsst mich im positiven Sinne und schaut, dass unsere Produkte erst auf den Markt kommen, wenn sie funktionieren», räumt Kevin Mettler selbstkritisch ein und wendet sich an seinen Kollegen: «Du bist schon eher derjenige von uns beiden, der das Pünktchen aufs i setzt.»

Die jungen Männer sind heute ruhiger und erwachsener als bei der Unternehmensgründung vor drei Jahren. Der frühe Erfolg und ihre stetige Sonderrolle liessen sie nicht abheben. Äusserlich unterscheidet sie nichts von ihren Altersgenossen, sie treten aber selbstbewusster auf. Sie versprühen den Charme zufriedener Menschen, die sich und anderen nichts mehr beweisen wollen. Sonderfälle sind sie jedoch noch immer: Oder kennen Sie einen Geschäftsmann, der bei seinen Eltern wohnt und sein Business in Papas Garage aufzieht?

Pascal Stoop hält den Schlüssel parat und Kevin Mettler rollt das Tor herunter. Es ist zwar erst sieben Uhr, aber für heute ist Feierabend. Eine letzte Frage, Herr Stoop: Haben Sie eigentlich auch Hobbys? «Ja – programmieren, Software testen und Zähne putzen.»



Ratespass aus dem Hause Vanixon: Kakuro für das Mobiltelefon.

Spielen Sie mit!

Auf www.onlinesudoku.ch können Sie sich gratis Ihr Sudoku ausdrucken oder online rätseln. Über die Website können Sie auch mit anderen Sudoku-Fans in den Wettbewerb treten. Das Sudoku für Fortgeschrittene heisst Kakuro. Das Onlinerätsel finden Sie unter www.kakuro-world.com. Die Anleitung zum Erwerb der Software «Light» finden Sie unter www.vanixon.com im Reiter Mobile.