TAB-Austria eröffnet neue Möglichkeiten für Spiele-Entwickler

Entwickler gehen in den App Stores unter - TAB-Austria präsentiert eine neue Plattform

Spiele-Entwicklung für den Massenmarkt ist heute schon das Thema von gestern. Laut neuesten Studien lässt der App-Hype nach. Entwickler von Apps gehen in den überfüllten App Stores unter und kaum jemand verdient überhaupt die Entwicklungskosten. TAB-Austria ändert das Spiel und öffnet den bisher streng behüteten öffentlichen Unterhaltungs-Markt für alle kreativen Köpfe mit Unity Erfahrung.

Ansfelden, am 30. 1. 2015: Für Spiele-Entwickler brechen harte Zeiten an. Die Berichte über ein Ende des App-Hypes nehmen kein Ende. Endbenutzer sind von der Menge angebotener mobiler Anwendungen überfordert. Gleichzeitig drängen immer mehr Anbieter in den Markt, die Anzahl der App Store Einträge geht in die Millionen. Laut einer Studie von VisionMobile[1] aus 2013 verdienen die meisten Entwickler weniger als 500 US-$ im Monat, dies reicht bei Weitem nicht, die Entwicklungskosten einer App zu decken.

Die österreichische Firma TAB-Austria aus Ansfelden bei Linz kann zur Lösung dieses Problems beitragen. TAB-Austria ist einer der weltweit führenden Hersteller von Unterhaltungsautomaten für den öffentlichen Markt. Das Flaggschiff-Produkt der Firma ist der patentierte Multiplayer-Spieltisch Fun4Four der bereits in ganz Europa in Bars, Clubs und Restaurants betrieben wird. Das Unternehmen öffnet nun die höchst erfolgreiche Fun4Four-Plattform, und damit auch den öffentlichen Unterhaltungs-Markt, für Anwendungs-Entwickler. Ein absolutes Novum, wurde der öffentliche und hoch lukrative Spielesektor doch bisher eifersüchtig behütet und streng geschützt.

Mit einem Software Development Kit kann nun jeder Entwickler und jede Entwicklerin Spiele für diesen Game Table umsetzen und am Umsatz des Spieles teilnehmen. "Wir übertragen mobile Konzepte in unser Umfeld und erzeugen damit eine Gewinn-Situation für alle Beteiligten.", meint Reinhard Holzner, CTO von TAB-Austria. "Die Firma TAB-Austria kann sich voll auf die Plattform konzentrieren, die Betreiber von Lokalen können sich über tolle Inhalte freuen und die Spiele-Entwickler machen endlich richtige Umsätze auf einer sinnvollen Plattform.", ist er sich sicher.

Die Entwicklung könnte einfacher nicht sein, da das System auf Basis der weitbekannten Spiele-Engine Unity basiert. "Jeder Unity Entwickler kann Spiele für einen bis sechs SpielerInnen schreiben, oder jederzeit Spiele von anderen Plattformen auf den Fun4Four portieren." führt Holzner weiter aus. Die Spiele müssen dabei nicht hoch komplex sein. Im öffentlichen Markt erwartet der Kunde laut

[1] http://mobiforge.com/research-analysis/global-mobile-statistics-2013-section-e-mobile-apps-app-stores-pricing-and-failure-rates#apprevenue

TAB Austria Spieldauern von lediglich fünf bis zehn Minuten, in dieser Zeit muss das Spielerlebnis jedoch perfekt sein. Denn es gibt keine Gratisspiele, die Kunden sind es gewohnt für das Spielen zu bezahlen und erwarten ein tolles Spielerlebnis.

InteressentInnen können das Entwicklungs-Kit inklusive Plattform-Emulator unter https://sdk.tab.at herunterladen, dort ist auch eine umfangreiche Dokumentation der Plattform verfügbar. Bereits am 3. Februar 2015 wird TAB-Austria das erste fertiggestellte Partnerspiel im Rahmen der Messe ICE in London vorstellen. Weitere bereits gewonnene Entwicklungspartner wie etwa die Fachhochschule Hagenberg werden in Kürze erste Spiele veröffentlichen.

Rückfragen:
Mag. Reinhard Holzner
Chief Technical Officer
TAB-Austria Holding GmbH
rholzner@tab.at
+43 660 1113310

Website: http://fun4four.tab.at

Fun4Four Folder: http://bit.ly/1twausP
Fun4Four Bild Groß: http://bit.ly/1yPJZz4

SDK Promotion Folder: http://bit.ly/1CBw8h3

Eine ZIP Datei mit englischen und deutschen Word und PDF Versionen dieser Datei ist verfügbar unter: http://bit.ly/1BCPWz5.