

Kundenreferenz: Cloud Services

b-interaktive GmbH

„Mensch ärgere dich nicht“ auf Azure: grenzenlose Gesellschaftsspiele



b-interaktive

Land:
Deutschland

Branche:
Medien und Kultur

Mitarbeiter:
30

Arbeitsplätze:
30

Projektdauer:
3 Monate

Produkte:
• Microsoft Azure

b-interaktive ist ein junges Entwicklungsstudio für Mobile Games und Apps mit Sitz in Schwerte bei Dortmund. Es konzentriert sich auf soziale Echtzeitspiele, die Spieler auf der ganzen Welt miteinander verbinden – für alle Plattformen und über alle App-Stores hinweg.

«Microsoft Azure bietet uns eine skalierbare Plattform für unsere Multiplayer-Spiele, mit der wir weltweit wachsen können.»

Eugen Barteska
Managing Director
b-interaktive

Ausgangslage

2012 plante b-interaktive, zwei Brettspiel-Klassiker als Multiplayer-fähige Version und in mehr als 20 Sprachen zu veröffentlichen. Das erforderte eine leistungsstarke IT-Infrastruktur für das Backend der Spiele, die weltweit skaliert.

Lösung

Die Publisher wählten Microsoft Azure Mobile Services, da sie keine eigene Infrastruktur managen und sich strikt auf die Entwicklung fokussieren wollten. Den Ausschlag gaben der persönliche Support sowie die leistungsfähige Microsoft-Plattform.

Verbesserungen

Mit Azure Mobile Services können die Entwickler ihre Spiele für Windows Phone 8, Windows 8.1, iOS, Android und Fire OS anbieten. Die Multiplayer-Spiele lassen sich plattformübergreifend austragen und Azure skaliert automatisch mit – weltweit.

Das Gaming-Geschäft hat sich in den vergangenen Jahren massiv gewandelt: Die millionenbudgetierten, aufwändigen Spiele für die Wohnzimmerkonsole konkurrieren nun mit Mini-Spielen für das Smartphone. „Die Zahl der mobilen Endgeräte steigt rasant: Von 2012 bis 2015 wird sich die Zahl der App-Zugriffe weltweit auf 180.000 Milliarden Downloads verdreifachen“, berichtet Eugen Barteska, Managing Director von b-interaktive. „Wir befinden uns in einem riesigen globalen Markt.“

Die Publisher von b-interaktive fokussieren sich seit 2012 auf die klassischen Spiele und bieten diese kostenlos mit Werbung, oder für einen geringen Betrag ohne Werbung an. Seitdem hat b-interaktive 30 Millionen Downloads verzeichnet und bedient monatlich 3 Millionen Spieler. Allein „Kniffel“ – wohl das beliebteste Würfelspiel der Deutschen – wird bereits 1,5 Million Mal gespielt. „Solche Zahlen braucht man auch“, erläutert Barteska. „Denn in die Entwicklung ist ein Jahr Arbeit geflossen, um die verschiedenen Plattformen Windows, Android und iPhone zu bedienen.“

Spiele-Klassiker, die Menschen verbinden 2012 plante b-interaktive den nächsten Coup. Man wollte die Spieleklassiker „Mensch ärgere dich nicht“ und „Dame“ unter der Originallizenz von Schmidt Spiele veröffentlichen – als Multiplayer-fähige Version, die sich auch mit Freunden oder zufälligen Spielern aus dem Netz spielen lässt. Beide Titel sollten in mehr als 20 Sprachen übersetzt werden, um das Geschäft international auszubauen. Das erforderte eine leistungsstarke IT-Infrastruktur für das Backend der Spiele, die bei schnellem Wachstum rasch skaliert und darüber hinaus den Traffic an verschiedene Orte weltweit verteilen kann.

Für diese Anforderungen kam am ehesten die Lösung eines globalen Cloud-Anbieters infrage. „Wir hätten auch einen Server in Frankfurt mieten können“, erläutert Barteska. „Aber Aufbau und Wartung einer komplexen Backend-Infrastruktur hätten hohen Aufwand nach sich gezogen und uns wohl eine Arbeitskraft gekostet.“ Als Alternative standen Cloud-Services wie Microsoft Azure oder Amazon Web Services zur Wahl. Die Entscheidung fiel schließlich auf die Microsoft Azure Mobile Services. „Wir sind bereits sehr früh in Azure eingestiegen und hatten direkten Kontakt

Kundenreferenz: Cloud Services

zum Entwicklungsteam in den USA“, berichtet Barteska. „Es wurde kontinuierlich an der Optimierung der Lösung gearbeitet.“

Persönlicher Support erleichtert Entwicklungen

Diese Zusammenarbeit setzt sich bis heute fort. So wird b-interaktive bald einige internationale Titel fertigstellen und erwartet, dass sich der Datenverkehr verdoppeln wird. Daher hält b-interaktive die individuellen Spielerdaten eigens in Microsoft Azure SQL vor. „Nun haben wir in einem Workshop gemeinsam mit Microsoft unsere Datenbankstruktur auf Hotspots analysiert, die Engpässe sein könnten“, erläutert Barteska. Darüber hinaus bietet Microsoft für Entwickler die MSDN & TechNet-Support-Hotline, die rund um die Entwicklungsplattform und die Infrastrukturtechnologien von Microsoft berät. Bei tiefgehenden Problemen bemüht sich ein Partner-Team detailliert um eine Lösung. Dabei sind auch Partner Business Evangelisten, besondere Spezialisten von Microsoft, eingebunden. „Es ist immer ein Microsoft-Ingenieur zur Stelle. Diesen persönlichen Kontakt gibt es bei anderen Cloud-Anbietern nicht“, so Barteska.



„Mensch ärgere dich nicht“ ist in 22 Sprachen erschienen.

Die Zukunft mit Multi- und Cross-Plattform-Spielen

Die in Microsoft Azure programmierten Anwendungen sind zudem dank offener Schnittstellen mit allen gängigen Betriebssystemen kompatibel. „Wir verwenden unter Azure „Node.js“ als Programmiersprache, das ist sehr effizient für uns“, berichtet Barteska. So können die Entwickler ihre Spiele gleichermaßen für Windows Phone 8, iOS, Android und Fire OS anbieten. Diese laufen auch auf einem Windows-PC und lassen sich nach Belieben über Tastatur und Maus, Touchscreen oder Gamepad steuern.

Auch Cross-Plattform ist derzeit ein Thema in der Gaming-Branche. Mit „b-live“ hat b-interaktive eine Engine entwickelt, mit der sich Multiplayer-Spiele plattformübergreifend austragen lassen. So können Nutzer ihr Spiel vom Windows-PC oder der Xbox problemlos unterwegs auf dem Android-Smartphone fortführen und dabei gegen Gegner auf anderen Plattformen spielen.

Dank solcher Funktionen will b-interaktive seine Nutzerzahlen weltweit steigern. Das Brettspiel „Dame“ ist seit Mitte Juni 2013 in den entsprechenden App-Stores verfügbar, „Mensch ärgere dich nicht“ ist seit Anfang 2014 erhältlich. Beide wurden mittlerweile 3 Millionen Mal heruntergeladen.

Anfang Januar 2015 wird b-interaktive „Kniffel Live“ herausbringen – eine Version, mit der man „Kniffel“ sozial vernetzt spielen kann. Im Februar folgt ein Musik-Quiz. „Dieses Quiz wird den Geschmack vieler Spieler in Deutschland, England, den USA und in Asien treffen und unsere Nutzerzahl in zwölf Monaten mehr als verdoppeln“, prophezeit Barteska. „Dann können wir ein Daten-Center in anderen Regionen der Welt aufschalten und Azure Mobile Services übernimmt automatisch Synchronisation und Replikation, um die Daten zwischen den Servern synchron zu halten. Das erleichtert unsere weltweite Expansion enorm.“

Weitere Referenzen finden Sie unter: www.microsoft.de/kundenreferenzen

Microsoft Deutschland GmbH

Konrad-Zuse-Straße 1
85716 Unterschleißheim
Telefon: +49-89-3176-0
Email: info@microsoft.de
www.microsoft.de

Microsoft ist der weltweit führende Hersteller von Standardsoftware, Services und Lösungen, die Menschen und Unternehmen aller Branchen und Größen helfen, ihr Potenzial voll zu entfalten. Sicherheit und Zuverlässigkeit, Innovation und Integration sowie Offenheit und Interoperabilität stehen bei der Entwicklung der Microsoft-Produkte im Mittelpunkt.