

## Pressemitteilung

**Dortmund, 14. Februar 2012**

triomis stellt sein gaming framework vor und bietet das erste mobile Spiel für Windows Phone 7 an

### **Rooster flattert weltweit über die Touchscreens der WP7 Gemeinde.**

Dortmund, 15.02.2012. 2011 war fast jedes zweite neu verkaufte Handy in Deutschland ein Smartphone. Das Nürnberger Marktforschungsunternehmen GfK teilte mit, dass im Vergleich zum Vorjahr der Absatz der Geräte um 88 Prozent auf 14,6 Millionen Stück stieg.

Dabei ist besonders das mobile Spiele-Segment längst zu einem eigenständigen Markt gewachsen und verändert die seit Jahrzehnten andauernde Herrschaft der Konsolenhersteller. Nach der Prognose von ABI Research sorgen die Anbieter von solchen Spielen für einen kräftigen Schub - bis 2016 soll der Markt auf über 16 Milliarden Dollar anwachsen.

Für einen Durchbruch in dem hart umkämpften Markt sind laut ABI allerdings qualitativ hochwertige Inhalte gefragt, um die Aufmerksamkeit der Anwender zu erlangen und das Potenzial des Massenmarktes auszuschöpfen.

Für den Entwickler hat die Markteinführung von Windows Phone 7 eine wichtige Neuerung mitgebracht, da Microsoft nun keine nativen Anwendungen von Drittanbietern zulässt. Die Programmierung erfolgt ausschließlich mit Silverlight oder XNA. Die Vorteile für Entwickler sind die damit verbundene einheitliche Hardware-Plattform, der zentrale weltweit verfügbare Windows Phone Marketplace und die Verwendung von gewohnten Entwicklungswerkzeugen. Mit Silverlight, XNA und C# zieht Microsoft Konzepte heran, die sich bewährt haben und der triomis mehr als vertraut sind.

Die triomis, die im vergangenen Jahr Ihr Mobile-Kompetenzcenter in Dortmund gebündelt hat, trägt dieser Entwicklung Rechnung und hat mit dem Rooster Shooter das erste mobile Spiel für das Windows Phone 7 präsentiert. Basis der Entwicklung ist das triomis gaming framework, das Microsoft Silverlight und des XNA-Frameworks nutzt und die schnelle Entwicklung von Windows Phone Spielen ermöglicht.



In den nächsten Monaten wird die triomis einige neue Spiele auf den Markt bringen, die auf dem triomis gaming framework basieren und mit überzeugendem Layout, Spielideen und –steuerungen sowie hochwertigen Inhalten aufwarten werden. „Vertrieblich werden wir hier zweigleisig fahren - immer eine kostenpflichtige und eine kostenlose Version, die über Werbung finanziert wird, anbieten, Darüber hinaus wird es von uns immer wieder kostenlose Apps geben oder Apps die einen Charity-Charakter haben, wie beispielsweise unser Adventskalender,“ so Andreas Thurek, geschäftsführender Gesellschafter und verantwortlich für die Technologiestrategien und die Entwicklung der Basistechnologien. „Wir sind mit dem Einstieg in die mobile App- und Spielentwicklung für einen spannenden, rasant wachsenden Markt gerüstet und sind immer noch fasziniert darüber, dass unser Rooster nicht nur in Deutschland sondern auch in China und Australien über die Touchscreens flattert.“

**Pressekontakt:**

Stephan Thurek  
triomis GmbH  
Gevelsbergstraße 30  
44269 Dortmund  
Tel. +49 (0) 231 – 5 19 19 10  
Fax. +49 (0) 231 – 5 19 19 22  
E-Mail: [Stephan.Thurek@triomis.de](mailto:Stephan.Thurek@triomis.de)  
[Http://www.triomis.de](http://www.triomis.de)

**Über triomis GmbH:**

triomis ist Partner für innovative Informationstechnik. Als Spezialist für die Realisierung von Softwarelösungen auf Basis von Microsoft-Technologien und begleitet Unternehmen in allen Phasen des Lebenszyklus einer Softwarelösung von der Evaluierung über die Entwicklung, die Qualitätssicherung und die Bereitstellung bis hin zur dauerhaften strategischen Weiterentwicklung der Lösung.

Seit der Unternehmensgründung 1992 werden Lösungen von triomis von führenden Banken und Versicherungen, bekannten Medienkonzernen und Handelsketten eingesetzt.