

APPARAT
GAMING

Featured in
games & business



Mother tongue
instead of German
Accent: Our Co-
founder & Director
Thomas spoke to
German magazine
games & business

Apparat Gaming Neuer Softwareentwickler

»Glaube an den Online-Markt«

Apparat Gaming ist ein neuer Spieleentwickler für den Online-Markt. Hinter dem Unternehmen steht Thomas Wendt, der nach Führungspositionen in der Automatenwirtschaft nun den Schritt in die Selbstständigkeit wagt.

Ich glaube an den Online-Markt“, sagt Thomas Wendt. Wie groß dieser Glaube ist, lässt sich daran ermes- sen, dass Wendt nach knapp 20 Jahren in unterschiedlichen Führungspositionen in der Automatenwirtschaft 2020 den Entschluss gefasst hat, mit Partnern seine eigene Software-Schmiede für Online-Spiele zu gründen: Apparat Gaming. Wendt knüpft damit wieder an seine Zeit als selbständiger Spieleentwickler Anfang der 2000er-Jahre an, die er zu- gunsten einer Karriere als Geschäftsführer der SG Service (Schmidt Gruppe) und später von Bally Wulff hinter sich gelassen hatte.

Reservierte Automatenwirtschaft

Einer der Gründe für Wendts Abschied aus der Automatenwirtschaft ist der „allzu kritische Blick“, der in Teilen der Branche gegenüber dem Online-Markt gepflegt wird, wie er selbst sagt. „Dass stationäre und Online-Angebote sich kannibalisieren würden, ist ein Argument, das ich noch nie nachvollziehen konnte. Kunden überzeugt man durch ein gutes Produkt – online wie stationär.“ Mehr Verständnis hat Wendt für das Argument der „politischen Sprengkraft“ des Online-Marktes: „Was dort passiert, hat mit Sicherheit auch Auswirkungen auf die Regulierung des stationären Spiels, etwa im Bereich der Mindestabstände.“

Meilenstein B2B-Lizenz

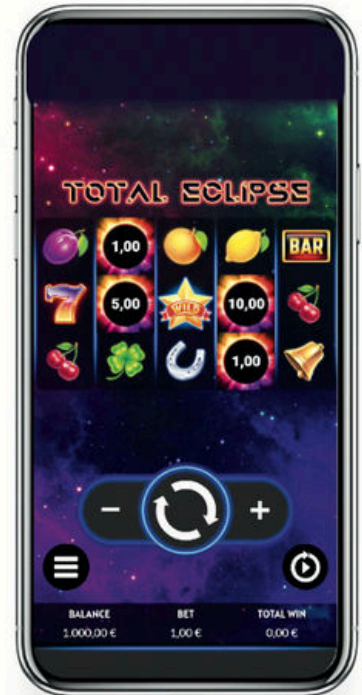
Die Software-Schmiede Apparat hat seit Wendts Ausstieg bei Bally Wulff im Mai 2020 eine steile Entwicklung hingelegt. Grundlage dafür ist der neue Glücks-



Er will Apparat Gaming zu einer starken Marke in der iGaming-Welt for- men: Mitgründer und Geschäftsführer Thomas Wendt.

»Dass stationäre und Online-Angebote sich kannibalisieren würden, ist ein Argument, das ich noch nie nachvollziehen konnte. Kunden überzeugt man durch ein gutes Produkt – online wie stationär.«

spielstaatsvertrag, der zum ersten Mal virtuelle Automaten Spiele in Deutschland ermöglicht. Das Team von Apparat besteht derzeit aus 15 Mitarbeitern, größtenteils alte Weggefährten von Wendt. Wie es für moderne Softwarehäuser üblich ist, sind die Mitarbeiter von Apparat quer über Europa verstreut. Offizielle Firmensitze sind Berlin



Apparat Gaming entwickelt seine Spiele für Desktop- wie Mobilanwendungen auf dem Smartphone – dort sowohl im Landscape- wie Portrait-Modus, also im Quer- wie Hochformat spielbar.

und Malta. Eine großer Meilenstein für das Unternehmen war die Ausstellung einer offiziellen B2B-Lizenz durch die Malta Gaming Authority (MGA) im November 2021. Die ist zwingende Voraussetzung, um den Online-Glücksspielbetreibern auf Malta die eigenen Spiele anbieten zu dürfen. Anders in Deutschland: Das deutsche Gesetz sieht keine B2B-Lizenzen vor.

Gewinner-Portfolio

„Obwohl sie in Deutschland keine Pflicht ist, wollten wir trotzdem eine B2B-Lizenz haben“, erläutert Wendt. Das habe damit zu tun, dass man die eigenen Spiele nicht nur im deutschen Markt vertreiben möchte: „Wir bieten Qualität ‚Made in Germany‘ für alle Märkte.“ Damit diese internationale Strategie gelingt, wurden die Spiele Wendt zufolge „sehr flexibel gebaut“, können also „problemlos“ an die Regeln im jeweiligen Land angepasst werden. So ließen sich etwa bis zu sieben verschiedene Ausschüttungsquoten einstellen. „Unser erstes Portfolio an Spielen enthält nur Proven Winner“, sagt Wendt. Es umfasst derzeit fünf Spiele, jeden Monat soll ein weiteres dazukommen. „Wir haben derzeit 15 Spiele in der Entwicklung.“ Was den individuellen Ansatz von Apparat betrifft, führt Wendt



Als fünftes Spiel wird am 24. August das Spiel „King of the Vikings“ mit Sticky-Feature in der populären Wikinger-Themenwelt erscheinen.

»Während andere Marktteilnehmer die Erscheinungsform von Geldspielgeräten nur in die Online-Welt kopieren, sind unsere Spiele genuine Online-Entwicklungen.«

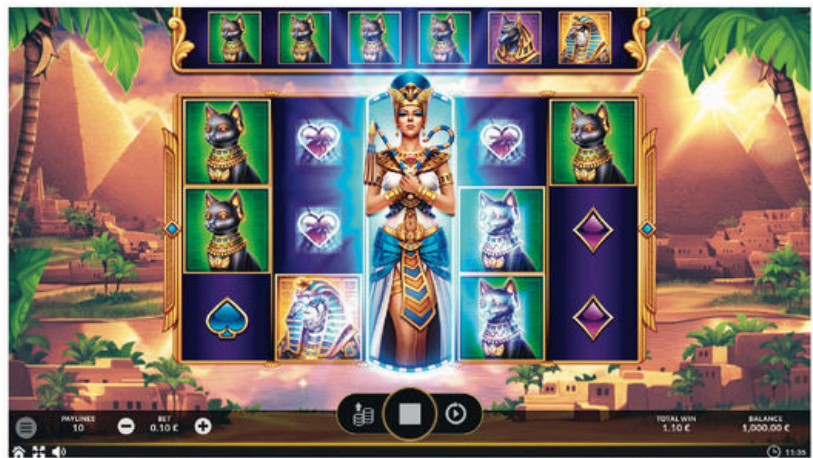
aus: „Während andere Marktteilnehmer die Erscheinungsform von Geldspielgeräten nur in die Online-Welt kopieren, sind unsere Spiele genuine Online-Entwicklungen.“

Namhafte Partner

Schon heute können Spieler auf den Content von Apparat zugreifen. Das Unternehmen hat Partnerschaften mit namhaften Aggregatoren und Direktanbietern abgeschlossen. Zu den Direktanbietern zählen unter anderem Tipico, Wunderino oder Sunmaker. „Wir arbeiten mit Partnern zusammen, die sich an die Übergangsregeln halten und sich um eine deutsche Erlaubnis bemühen“, erklärt Wendt, der stolz auf das bisher Erreichte ist: „Als Newcomer ist es herausfordernd, in dem Markt gesehen zu werden. Ich habe da den direkten Vergleich: Früher mit der Marke Bally Wulff im Rücken sind die Online-Glücksspielbetreiber auf uns zugerannt gekommen.“ Das sei perspektivisch auch das Ziel mit Apparat: Das Unternehmen soll zu einer starken Marke werden, um „in der Flut des Contents herauszustecken“. Dass Apparat hier auf einem guten Weg ist, sieht Wendt durch den Einstieg von Yolo Investments, einer auf den iGaming-Markt spezialisierten, internationalen Venture Capital-Gesellschaft, im April dieses Jahres „mehr als bestätigt“.

Optimistische Perspektive

Wendt bleibt auch vor dem Hintergrund der strengen deutschen Regulierung optimistisch, was die Zukunft des deutschen Online-Glücksspielmarktes betrifft: „Ich sehe die Regulierung gar nicht so kritisch. Der Spielerschutz ist ein be-



Der Anspruch, für eine jüngere Zielgruppe zu produzieren, wird in Stil und Farbwelt der Spiele von Apparat Gaming erkennbar.

rechtigtes Ziel. Ob er am Ende jedoch mit den im Glücksspielstaatsvertrag verankerten Maßnahmen optimal erreicht werden kann, darüber erlaube ich mir noch kein Urteil.“ Über die 5,3-Prozent Einsatzsteuer auf virtuelle Automaten-spiele erlaubt sich Wendt allerdings schon jetzt ein Urteil: „Die Steuer ist wirtschaftlich eine Katastrophe und begünstigt eine Fehlkanalisierung. Regulierungswillige Anbieter müssen aufgrund der Steuer ihre Ausschüttungsquoten nach unten anpassen, was viele Spieler nicht mitmachen. Sie gehen in den Schwarzmarkt, wo sie das attraktivere Spiel finden, aber ungeschützt sind.“

»Die Steuer ist wirtschaftlich eine Katastrophe und begünstigt eine Fehlkanalisierung.«

Vernünftige Lösungen

Zum Thema Spieleprüfung wünscht sich Wendt „vernünftigere Lösungen“. Momentan ist es so, dass jedes Spiel, das ein Glücksspielbetreiber anbieten möchte, bei der zuständigen Behörde zur Prüfung eingereicht werden muss. „Wenn man bedenkt, dass manche Spiele-Portfolios über 500 Titel umfassen, ist das ein erheblicher Aufwand für Glücksspielbetreiber und Content-Lieferanten, aber auch für die Behörde.“ Wendt plädiert daher dafür, dass sich auch Deutschland „an den international gängigen Standards zur Prüfung von Spielen orientiert“. In Großbritannien etwa werden die Spiele bei unabhängigen Testhäusern eingereicht, die die Regelkonformität der Spiele mit einem Zertifikat bestätigen. Dieses Zertifikat wird dann an die Glücksspielbetreiber ausgehändigt, die es wiederum bei der Regulierungsbehörde einreichen. Wendt: „Dieses Vorgehen ist mehr als sinnvoll.“

| sf |