

Unternehmensgeschichte der psmtec GmbH: Expansion und ein Ausblick in die Zukunft

h4. Die Erfolgsgeschichte des Unternehmens

1996 kamen die ersten Multi-Screen Video-Slots auf den Markt, die für den enthusiastischen Gründer-Sohn Peter (*1982) weit mehr als nur ein Spaßfaktor waren. Schon als 10-Jähriger lernte er von seinem Opa das Löten von Platinen und tauchte mit dem Basteln an LEDs in die Welt der Elektronik ein. Weil das Vergehen verjährt ist, dürfen wir es an dieser Stelle sagen: Schon im Knabenalter hatte Peter verbotenerweise Space Invaders , Pacman & Co. gespielt. Die Faszination an Computerspielen ist dem „Native Gamer“ bis heute geblieben.

Während seiner Ausbildung zum Fachinformatiker für Netzwerkintegration in einem der größten Medienbetriebe Süddeutschlands verantwortete er die Einführung des ersten Terminalservers mit. Schon damals leistete er nebenher Mithilfe im elterlichen Betrieb. Dabei entwickelte Peter die erste Kassensoftware für einen Spielhallenbetrieb und führte diese in den elterlichen Spielhallen 1998 ein, ebenso wie das erste Internetcafé im elterlichen Betrieb 1999.

Sein Studium mit Auslandssemester in den USA absolvierte er mit dem Abschluss als Diplomingenieur für Wirtschaftsinformatik.

Nur wenig später begann der aufstrebende Jungunternehmer mit seinem Vater eigene Spielautomaten und Spiele herauszubringen.

h4. Die Zukunft des Unternehmens

Mit der Gründung des Softwareunternehmens „psmtec GmbH“:<http://www.psmtec.de> im Jahr 2008 wurde Peter Schmid zum Geschäftsführer ernannt. Es folgte noch im selben Jahr die Entwicklung des ersten eigenen Geldspielgerätes „Universe of

Games“. Dieser Prototyp erhielt als erstes deutsches Modell auch gleich die PTB-Zulassung nach TR 3.1.

Mit der Serie Maximus gelang ein Meilenstein, mit dem psmttec das nächste Kapitel seiner Erfolgsgeschichte im Public Gaming schrieb. Wichtige Wegmarken:

- * Erstes Maximus Slant Geldspielgerät mit 30 Spielen, PTB Zulassung 2010
- * Verkauf des ersten Maximus Slant Geldspielgerätes 2010
- * Erstes Wand-Geldspielgerät Maximo, PTB Zulassung 2011
- * Erstes Maximus Casino Geldspielgerät, PTB Zulassung 2011
- * Erstes Maximus Rockit Geldspielgerät, PTB Zulassung 2014
- * Maximus Slant 18, erstes Geldspielgerät nach neuer SPV0/Tr5, PTB Zulassung 2016
- * Maximus „Arcadyon“, erste Spielgeräte Zulassung für Niederlande

Im Januar 2012 fand eine Premiere für psmttec statt – der erste deutsche Messeauftritt auf der IMA in Düsseldorf. Die Präsenz beim wichtigsten Branchentreff der Unterhaltungs- und Automatenindustrie wurde zum großen Erfolg und zugleich Verkaufsstart von Maximus Casino. Im Februar 2013 folgte auf der IMA der Startschuss für den Verkauf von Maximus Rockit.

2015 ging der Vorhang auf für den Bereich Private Gaming mit der ersten kostenlosen App für Online- Spiele, die z.B. über Amazon erhältlich ist. Im selben Jahr wurde mit „Money Flow“ eine Software für die Vernetzung von Spielgeräten entwickelt und in den hauseigenen „Spielarcaden“-Betrieben eingeführt.

2017 gelang der Sprung auf die internationale Bühne durch den Messeauftritt auf der ICE in London, die psmttec auch 2018 wieder als Aussteller erleben wird.



Firmengebäude der psmtec GmbH

Ein Meilenstein in der Geschichte der heutigen Software- und Hardwarefirma psmtec mit den beiden Geschäftsfeldern Spielgeräte und Spieleentwicklung ist die neugebaute Produktionshalle mit Kreativcenter und Administration im nördlichen Industriegebiet von Illertissen. Sie wurde im Herbst 2017 bezogen.

Das digitale Spiel ist ein Massenmedium geworden, seine Formen werden täglich vielfältiger, grafisch und inhaltlich permanent weiterentwickelt. Die Firma psmtec stellt sich diesen Herausforderungen. Sie wird in der Unterhaltungsbranche Gaming als innovativer und leistungsfähiger Spieleentwickler über die Grenzen Deutschlands hinaus und künftig auch für die „Gamification“ auf Online-Plattformen spannende Beiträge liefern.

„Bei Computerspielen finden heute nicht mehr so große technische Revolutionen mehr statt wie damals mit der 3D-Grafik und neuen Controllern. Die eigentliche Revolution heute ist die Art, wie kommuniziert wird. Das Netz macht es möglich, zu jeder Zeit und mit jeder Person zu spielen, die online ist.“ – Peter Schmid