

**UMSTRUKTURIERUNG DER GESCHÄFTSFÜHRUNG VON CIPSOFT:  
BENJAMIN ZUCKERER ERSETZT ULRICH SCHLOTT**

*Benjamin Zuckerer und Firmengründer Stephan Vogler bilden neue Geschäftsführung // Ulrich Schlott übernimmt Entwicklung eines neuen Produkts // Leitbild, Ziele und Strategie des Unternehmens bleiben unverändert*

**Regensburg, 24. April 2017** | Benjamin Zuckerer ersetzt Ulrich Schlott als Geschäftsführer der CipSoft GmbH und leitet das Unternehmen von nun an gemeinsam mit Firmengründer Stephan Vogler, der weiterhin Vorsitzender der Geschäftsführung bleibt. Dies gab der Regensburger Spieleentwickler heute bekannt. Benjamin Zuckerer fungierte in den letzten zehn Jahren unter anderem als leitender Produktmanager für TibiaME sowie Leiter des Innovationsteams und unterstützte die Geschäftsführung von CipSoft zuletzt bereits als Assistant Manager. In seiner neuen Rolle kümmert er sich auch um wichtige strategische Projekte. „*Es ist ein extrem spannender Moment, um bei CipSoft Verantwortung zu übernehmen*“, so der 36-Jährige. „*Ich freue mich schon auf die Herausforderungen der nächsten Jahre.*“

„*Ben ist mit seiner langen Erfahrung in der Branche und im Unternehmen genau der Richtige für den Job und genießt das volle Vertrauen der Gesellschafter*“, bekräftigt Ulrich Schlott. Zuckerers Vorgänger bleibt CipSoft indes als Produktmanager erhalten und wird die Entwicklung eines neuen Spiels leiten. „*Die Idee hinter dem neuen Produkt ist einfach zu interessant, um mich dem Projekt nicht hundertprozentig zu verschreiben*“, begründet Schlott seine Entscheidung, sich aus der Geschäftsführung zurückzuziehen. Die Unternehmensleitung wird damit nur personell verändert – Leitsätze wie Innovation, Spaß und Unabhängigkeit bleiben genauso erhalten wie die grundsätzliche Strategie und langfristigen Ziele des Unternehmens.

**ÜBER CIPSOFT**

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 von Guido Lübke, Stephan Payer, Ulrich Schlott und Stephan Vogler gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia, einem der ersten MMORPGs der Welt. Das Unternehmen konnte seine Einnahmen infolge des anhaltend großen Publikumszuspruchs und nachhaltiger Wachstumsstrategien sukzessive steigern und erwirtschaftet heute als einer der ältesten deutschen Spieleentwickler einen Umsatz von knapp zehn Millionen Euro jährlich bei einem Personalstamm von circa 90 Mitarbeitern. Mit der Entwicklung von TibiaME, einer von Tibia inspirierten Mobiladaption, veröffentlichte CipSoft 2003 das erste Online-Rollenspiel für Handys. Als unabhängiges Entwicklerstudio mit ausschließlich eigener Finanzierung nutzten und nutzen die Regensburger ihre kreative Freiheit konsequent, um bei der Weiter- und Neuentwicklung ihrer Produkte unkonventionelle und innovative Wege zu gehen. ([www.cipsoft.com](http://www.cipsoft.com))