

**NEUER WEG FÜR NEUE SPIELE:  
20 PROZENT DER ARBEITSZEIT FÜR DIE ENTWICKLUNG EIGENER IDEEN**

*Fokussierung auf lebendige Online-Spielwelten // Gründung eines Inkubationsteams zur Unterstützung // Beibehaltung der Investitionen in bestehende Produkte*

**Regensburg, 23. August 2021** | Alle Mitarbeitenden von CipSoft haben ab sofort die Möglichkeit, 20 Prozent ihrer Arbeitszeit dafür zu verwenden, ihre eigenen Spielideen umzusetzen. An was, mit wem und wie gearbeitet wird, ob Fantasy- oder Sci-Fi-Setting, realistische oder Comic-Grafik, Casual- oder Hardcore-Game, bleibt dabei jedem selbst überlassen. Einzige Bedingung: Es sollen lebendige Online-Spielwelten entstehen. „Wir konzentrieren uns damit auf das, was wir am besten können. Der Erfolg von Tibia beruht auch darauf, dass hunderte Spieler aufeinandertreffen. Erst dadurch wird eine Welt richtig zum Leben erweckt“, erklärt Geschäftsführer Stephan Vogler den Ansatz.

Auch wie neue Spiele entstehen, orientiert sich an der Erfolgsgeschichte von Tibia und den Anfängen als Studentenprojekt: kleine Teams, die selbst zusammenfinden, weil sie eine gemeinsame Vision teilen, und größtmögliche Freiheit bei der Umsetzung haben. „Die Geschäftsführung kommt erst dann ins Spiel, wenn es um die Entscheidung geht, ob eine Idee zu einer offiziellen Produktentwicklung von CipSoft wird. Das ursprüngliche Kernteam bleibt auch in diesem Fall erhalten und übernimmt die Leitung der Entwicklung. Zudem kann es über die übliche Gewinnbeteiligung bei CipSoft hinaus an den späteren Einnahmen des Spiels beteiligt werden.“

Das neu gegründete Inkubationsteam unter der Leitung von Matthias Rudy steht allen neuen Spieleentwicklungen als ständiger Ansprechpartner zur Seite, organisiert firmeninterne Vorträge und Diskussionsrunden, veranstaltet Game Jams oder stellt Software zur Verfügung. „Es geht darum, sich über die Entwicklung von Spielen auszutauschen und sich gegenseitig dafür zu begeistern“, so Rudy.

Auf bereits veröffentlichte Spiele oder sich im Test befindliche Prototypen, die nicht die Kriterien einer lebendigen Online-Spielwelt erfüllen, hat die neue Ausrichtung keinen Einfluss. In die Entwicklung dieser Spiele wird wie geplant investiert. „Wir betrachten die neue Ausrichtung als langfristigen Prozess, weshalb es keine kurzfristigen Änderungen geben wird“, versichert Stephan Vogler.

**ÜBER CIPSOFT**

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia, eines der ersten MMORPGs der Welt. Als einer der ältesten deutschen Spieleentwickler erwirtschaftet das unabhängige Unternehmen heute einen Umsatz von über 25 Millionen Euro jährlich und beschäftigt fast 100 Mitarbeiter. Mit der Entwicklung von TibiaME, einer von Tibia inspirierten Mobiladaption, veröffentlichte CipSoft 2003 das erste Online-Rollenspiel für Handys. Zuletzt erschien mit LiteBringer das erste Spiel, das komplett auf der Litecoin-Blockchain stattfindet.