

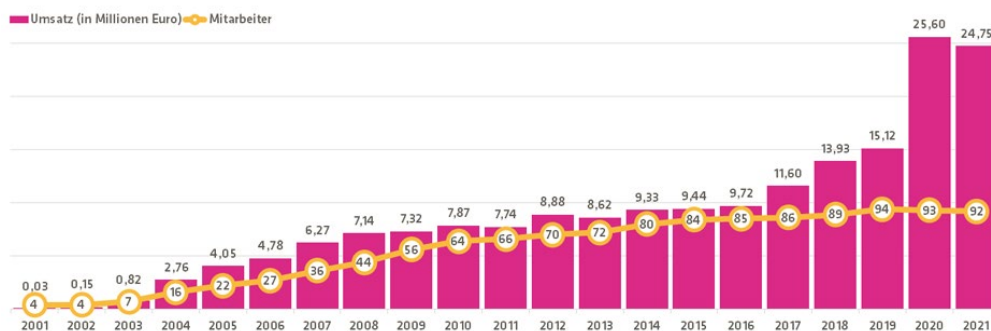
STUDIO DES JAHRES: CIPSOFT GEWINNT DEN DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREIS

Tibia-Macher gewinnen in der Kategorie „Studio des Jahres“ // Preisgeld von 50.000 Euro wird gespendet // Umsatz von 2021 knüpft an Rekord des Vorjahres an

Regensburg, 1. April 2022 | Am Donnerstagabend wurde von der Bundesregierung sowie dem Verband der deutschen Games-Branche der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Der mit 50.000 Euro dotierte Preis für das Studio des Jahres ging dabei an den Regensburger Entwickler CipSoft. Die Geschäftsführer Stephan Vogler und Benjamin Zuckerer nahmen die Trophäe von Judith Gerlach entgegen. Die bayerische Staatsministerin für Digitales hob in ihrer Laudatio die gesellschaftliche Verantwortung von CipSoft hervor.

„Dieser Preis ist sicher die größte Auszeichnung, die wir je erhalten haben“, so Vogler in seiner kurzen Dankesrede. „Leider sind dies keine unbeschwerten Tage. Wir haben uns deswegen entschieden, 50.000 Euro zu spenden, um den Flüchtlingen aus der Ukraine zu helfen.“ Abschließend bedankte sich der Firmengründer bei der Jury für die Auszeichnung, bei den Spielerinnen und Spielern auf der ganzen Welt für ihre jahrelange Treue sowie beim ganzen Team von CipSoft: „Ohne euch wäre CipSoft nicht CipSoft. Ihr seid großartig!“

Der Gewinn des DCP ist für CipSoft bereits der dritte Grund zum Feiern in diesem Jahr. Nach dem 25-jährigen Jubiläum von Tibia im Januar freuen sich die Regensburger auch über die finalen Geschäftszahlen von 2021. Das vergangene Jahr geht als das bisher zweitbeste in die inzwischen mehr als zwei Dekaden umfassende Firmengeschichte von CipSoft ein. Die 92 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter erwirtschafteten einen Umsatz von 24,754 Millionen Euro und blieben damit nur knapp hinter dem Rekordergebnis von 2020 zurück. Der Gewinn vor Steuern beträgt 13,885 Millionen Euro. Wie bereits im Vorjahr erhalten die Angestellten damit eine Erfolgsbeteiligung, die ungefähr einem zusätzlichen Jahresgehalt entspricht.



ÜBER CIPSOFT

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia. Als einer der ältesten deutschen Spieleentwickler erwirtschaftet das unabhängige Unternehmen heute einen Umsatz von rund 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.