

**HÖCHSTER PERSONALSTAND UND GEWINN:  
 CIPSOFT WÄCHST IN SCHWIERIGEM MARKTUMFELD**

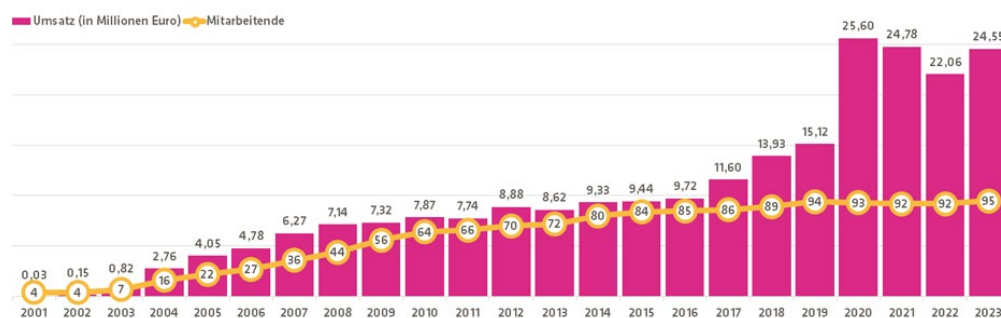
*Erstmals 100 Mitarbeitende // Höchster Gewinn vor Steuern in der Firmengeschichte // Zehn zusätzliche Monatsgehälter für jeden Angestellten*

**Regensburg, 7. Mai 2024** | In einer Phase, in der Entlassungswellen und Studioschließungen die weltweiten Schlagzeilen der Gamesbranche beherrschen, erreicht die Anzahl der Beschäftigten bei CipSoft ein historisches Hoch. Im Mai 2024 arbeiten erstmals 100 Mitarbeitende beim Regensburger Spieleentwickler, der in den nächsten Monaten noch weiter wachsen will.

Auch der inzwischen aufgestellte Abschluss des vergangenen Jahres liefert einen neuen Rekord: 2023 ist das Jahr mit dem höchsten Gewinn vor Steuern in der Geschichte von CipSoft. Im Vergleich zum Vorjahr wurde das Ergebnis um 21,8 Prozent auf 14,5 Millionen Euro gesteigert. Der Umsatz nahm um 11,3 Prozent zu und beläuft sich auf 24,5 Millionen Euro. Da die Mitarbeitenden bei CipSoft am Erfolg des Unternehmens beteiligt sind, erhalten sie eine Tantieme in Höhe von über 85 Prozent ihres Jahresgehalts, also mehr als zehn zusätzliche Monatsgehälter.

„Die schlechten Nachrichten, die zuletzt von vielen befreundeten Entwicklerstudios kamen, machen es schwierig, unsere hervorragenden Zahlen so zu feiern wie in den vergangenen Jahren“, beschreibt Geschäftsführer und Firmengründer Stephan Vogler seine Gefühlslage. „Wir haben das Glück, mit Tibia ein Live-Service-Game zu betreiben, hinter dem eine sehr loyale Community steht, in das wir in den letzten Jahren aber auch an den richtigen Stellen investiert haben. So wurde beispielsweise das Kernteam des Spiels um fast ein Drittel vergrößert. Das lässt uns die gegenwärtigen Herausforderungen der Branche vergleichsweise gut meistern.“

Neben der Pflege der bestehenden Produkte arbeitet CipSoft 2024 weiter an der Entwicklung neuer Spiele und Dienstleistungen.



**ÜBER CIPSOFT**

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 in Regensburg gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia. Seit 1997 wurden von Spielerinnen und Spielern aus der ganzen Welt mehr als 32 Millionen Accounts angelegt. Tibia ist damit nicht nur eines der ersten MMORPGs überhaupt, sondern auch eines der bisher erfolgreichsten. Mit der Entwicklung von TibiaME, einer von Tibia inspirierten Mobiladaption, veröffentlichte CipSoft 2003 das erste Online-Rollenspiel für Handys. 2022 wurde das bis heute unabhängige Unternehmen beim Deutschen Computerspielpreis als Studio des Jahres ausgezeichnet.