

**MASSGESCHNEIDERTES ZAHLUNGSSYSTEM FÜR SPIELE:
CIPSOFT STELLT SICH MIT MULTIPAYER BREITER AUF**

Bewährtes Zahlungssystem von Tibia für andere Entwickler verfügbar // Aufbau durch Boris Schneider-Johne // Erfolgreiches Geschäftsjahr sorgt für fast 8 zusätzliche Monatsgehälter

 MULTIPAYER

Regensburg, 27. März 2025 | Nach einem weiteren erfolgreichen Jahr, in dem die Mitarbeiterzahl bei CipSoft ein neues Rekordhoch erreichte, erweitern die Tibia-Macher ihr Geschäftsfeld: MultiPayer ist ein auf die Gamesbranche zugeschnittenes System, das es anderen Entwicklern ermöglicht, von CipSofts jahrzehntelanger Erfahrung mit Zahlungen in Computerspielen zu profitieren.

Nach einer Testphase, in der CipSoft unter anderem Web-Stores für die Spiele Shadow Gambit und Songs of Silence umsetzte, folgt jetzt der offizielle Start von MultiPayer. Die heute gelaunchte Website www.multipayer.com fasst die wichtigsten Vorteile des Zahlungssystems für Spieleentwickler zusammen. Kooperationen mit weiteren Studios sind bereits vereinbart und werden in den kommenden Wochen bekannt gegeben.

Zukünftig sollen vor allem Online-Spiele in das Zahlungssystem von CipSoft integriert werden. Der Aufbau dieses neuen Unternehmensbereichs wird von Boris Schneider-Johne durchgeführt, der im September 2024 zu diesem Zweck von CipSoft angestellt wurde. „Mit seiner jahrelangen Erfahrung, unter anderem im Business Development und Third Party Management bei Microsoft, ist Boris die Idealbesetzung für diesen Job“, so CipSoft-Geschäftsführer Stephan Vogler.

MultiPayer setzt auf individuelle Lösungen, die Kosten bei Zahlungsgebühren und Marketing sparen. Durch besondere Sicherheitsfunktionen und technische Innovation werden Spielfeatures ermöglicht, die mit anderen Anbietern nicht ohne Weiteres realisierbar sind. „Der anhaltende Erfolg von Tibia liegt auch an unserem Zahlungssystem. Dadurch werden Features wie der Handel zwischen Spielern überhaupt erst möglich“, erläutert Vogler.

Der MMORPG-Klassiker Tibia, der kürzlich die Einführung einer neuen spielbaren Klasse verkündete, ist maßgeblich für das erneut hervorragende Geschäftsergebnis von CipSoft im Jahr 2024 verantwortlich. Ein Gewinn vor Steuern in Höhe von 12,3 Millionen Euro bedeutet für die 103 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eine Bonuszahlung in Höhe von fast 8 zusätzlichen Monatsgehältern.

ÜBER CIPSOFT

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 in Regensburg gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia. Seit 1997 generierte das MMORPG über 250 Millionen Euro und brach in den letzten Jahren mehrere Umsatzrekorde. 2003 veröffentlichte CipSoft mit TibiaME das erste Online-Rollenspiel für mobile Geräte. Aktuell befindet sich Persist Online in der Entwicklung, ein MMORPG mit Zombies. 2022 wurde das bis heute unabhängige Unternehmen beim Deutschen Computerspielpreis als Studio des Jahres ausgezeichnet.