

Das ist InnoGames:

Die InnoGames GmbH mit Sitz in Hamburg ist Entwickler und Betreiber von Onlinespielen. Community-Management, Entwicklung und Systemadministration stehen in engem Kontakt zueinander. Gemeinsam mit der direkten Kommunikation mit Mitspielern versetzt dies das Unternehmen in die Lage, auf Verbesserungsvorschläge und Kritik einzugehen und seine Spiele kontinuierlich zu verbessern. Eine hohe Spielerzufriedenheit und eine starke Langzeitmotivation der Spieler haben in den letzten Jahren zu einem nachhaltigen Wachstum geführt.

Zahlen, Daten, Fakten:

Gegründet: 1. Januar 2007

Firmierung: InnoGames GmbH

Firmensitz: Harburger Schloßstr. 28, 21079 Hamburg

Geschäftsführer: Hendrik Klindworth, Eike Klindworth, Michael Zillmer, Armin Busen, Volker Dressel

Mitarbeiter: Über 170 am Hauptsitz in Hamburg, zusätzlich etwa 100 Teilzeitkräfte weltweit

(Community Manager) und 500 ehrenamtliche Helfer

Registrierte Mitspieler: Rund 75 Millionen weltweit

Größte Spiele: Die Stämme (www.die-staemme.de; über 30 Sprachversionen, mehr als 42 Millionen User), The West (www.the-west.de; 19 Sprachversionen, über 16 Millionen Nutzer), Grepolis

(www.grepolis.de; 20 Sprachversionen, über zwölf Millionen Nutzer)

Beginn als Hobbyprojekt

Die Anfänge der Hamburger Softwareschmiede reichen bis 2003 zurück. Anfang des Jahres begannen die Brüder Eike und Hendrik Klindworth gemeinsam mit Michael Zillmer mit der Entwicklung des Browserspiels Die Stämme. Ihre Motivation war es ein Spiel zu schaffen, das sie selbst als Spieler gerne spielen und das lang anhaltenden Spielspaß bietet.

Was zunächst also als reines Hobbyprojekt gedacht war, wuchs sehr viel schneller als erwartet. Nachdem das Spiel offiziell im Juni 2003 gestartet wurde, stieg die Spielerzahl bis Anfang 2004 auf mehrere Tausend Spieler an, so dass schon Anfang 2004 eine zweite Spielwelt eröffnet werden musste. Gleichzeitig wurde das Spiel kontinuierlich weiterentwickelt und bis Herbst 2005 wuchs die Spielerzahl auf rund 50.000 an.

Vom Hobby zum Beruf

Aufgrund des weiterhin anhaltenden Wachstums trafen die drei Firmengründer 2005 die Entscheidung, hauptberuflich für die Entwicklung und den Betrieb von Browsergames zu arbeiten. Ende 2005 veröffentlichten sie eine neue Version, die graphisch deutliche Verbesserungen bietet.

Anfang 2007 wurde die InnoGames GmbH gegründet, die den Betrieb und die Weiterentwicklung der Spiele übernimmt. Seitdem beschleunigte sich der Wachstumskurs weiter, so dass InnoGames heute mit rund 75 Millionen registrierten Spielern weltweit einer der größten Betreiber von Massive Multiplayer Online (MMO) Spielen ist. Doch nicht nur die Nutzerzahlen wuchsen, auch das

Unternehmen selbst. Am Hamburger Channel arbeiten heute über 170 Mitarbeiter, unter ihnen neun Auszubildende und duale Studenten, hauptberuflich als Team für InnoGames zusammen.

Aber auch international zeigt InnoGames großes Wachstumspotenzial. 2010 gründete InnoGames als erster deutscher Anbieter von Browsergames eine koreanische Tochtergesellschaft. Die „InnoGames Korea Ltd“ soll die Position auf dem asiatischen Markt noch weiter ausbauen. Da in vielen asiatischen Ländern eine Lizenz nötig ist, um ein Online-Spiel zu veröffentlichen, bietet das Tochterunternehmen eine größere Handlungsfreiheit. InnoGames Korea ist eine 100 prozentige Tochterfirma der InnoGames GmbH. Sang Soo Lee führt die Geschäfte gemeinsam mit Michael Zillmer.

Ebenfalls 2010 gewann InnoGames mit Fidelity Growth Partners Europe (FGPE) einen strategischen Partner für die Zukunft. FGPE, ein europaweit agierender britische Investor, steigt mit einer Minderheitenbeteiligung in das Hamburger Unternehmen ein. Neben der finanziellen Unterstützung steht InnoGames dadurch ein internationales Partnerschaftsnetzwerk zu Verfügung, das die weltweite Expansion des Spiele-Entwicklers weiter beschleunigen wird. Das langjährige Spiele Knowhow von InnoGames ist zusammen mit den weitreichenden Erfahrungen von FGPE ein wichtiger Erfolgsfaktor für die Zukunft. FGPE konzentriert sich hierbei auf die eigene Fähigkeit – Unternehmen dabei zu beraten, neue Märkte zu erschließen. InnoGames hingegen kann sich so auf die eigene Kernkompetenz fokussieren – die Spiele-Entwicklung.

Die Spiele

Der Erfolg auf unternehmerischer Ebene basiert dabei eindeutig auf der Beliebtheit der Spiele. Die Stämme ist mit mehr als 42 Millionen registrierten Usern eines der erfolgreichsten Browsergames der Welt überhaupt und inzwischen in über 30 Sprachversionen verfügbar.

The West, das zweite Browsergame aus dem Hause InnoGames, wurde mit großer Mehrheit zum Browserspiel des Jahres 2009 gewählt und nebenbei auch für die beste Spielidee, das beste Gameplay und als bestes Rollenspiel ausgezeichnet.

Mit Grepolis veröffentlichte InnoGames im Dezember 2009 das dritte eigens programmierte Spiel. Das bis dato aufwendigste Spiel der Firmengeschichte schickt die Spieler auf eine Reise in die Welt der griechischen Antike. Binnen weniger Wochen durchbrach das für den Deutschen Entwicklerpreis nominierte Spiel die Millionengrenze an aktiven Mitspielern und gehört heute zu den beliebtesten Strategiespielen im Netz.

Im Juli 2010 betrat InnoGames unbekannte Gewässer und stieg in den Markt der Social Games ein: Mit WestWars veröffentlichten die Hamburger ihr erstes Facebook Game. Das Setting ähnelt dem von The West, das Gameplay ist ganz den Möglichkeiten moderner Social Networks angepasst. Der Spieler gründet zusammen mit seinen Freunden auf Facebook eine Gang und absolviert mit ihrer Hilfe verschiedene Jobs und Duelle im Wilden Westen. Um den sechsstelligen Userbereich zu erreichen, benötigte WestWars nur wenige Tage.

Lagoonia startete im November 2011 in die Open Beta. Das Browsergame verbindet den Reiz eines Aufbauspiels mit spannenden sozialen Interaktionen – und das alles auf einer abgelegenen Südseeinsel. Der Fokus liegt auf den Beziehungen zwischen den einzelnen Figuren und Spielern.

Bei Bounty Hounds Online (BHO), einem Sci-Fi MMORPG, trat InnoGames als Publisher in Erscheinung. InnoGames erwarb die Europa-Lizenz für das Spiel vom taiwanesischen Entwicklerstudio XPEC. Neben der englischen Sprachversion sind unter anderem Deutsch und Französisch geplant.

Im Browsergame Forge of Empires führen die Spieler ein steinzeitliches Dorf durch verschiedene Epochen der Geschichte. Durch geschicktes Handeln und taktisches Geschick auf dem Schlachtfeld können sie ihren Einflussbereich erweitern und ein beeindruckendes Imperium erschaffen. Der Launch des Spiels ist für Q1 2012 geplant.

Das Geschäftsprinzip:

Die Nutzung der InnoGames-Spiele ist komplett kostenlos uneingeschränkt und dauerhaft möglich. Optional bietet das Unternehmen den Mitspielern die Möglichkeit, über kostenpflichtige Premium-Accounts zusätzliche Vorteile im Spiel zu genießen. InnoGames legt dabei höchsten Wert darauf, dass auch ohne Premium Accounts ein großer Spielspaß gegeben ist.

Für den Nutzer bietet dieses Prinzip große Vorteile. Im Gegensatz zu klassischen PC-Spielen kennt er das Produkt bereits genau, bevor er sich entscheidet dafür zu bezahlen – oder auch nicht. Auch die konkreten Vorteile, die ihm der Premium Account bietet, sind transparent. „Du kriegst genau das was du siehst“ ist dabei das bestimmende Motto.

Der Ausblick:

Im kommenden Jahr will InnoGames sein Portfolio weiter verbreitern. Mit Lagoonia und Bounty Hounds Online stehen bereits zwei Spiele in der Open Beta. Zudem steht der Start des Strategiespiels Forge of Empires noch für das erste Quartal 2012 auf dem Programm. Zusätzlich arbeitet InnoGames derzeit an zwei weiteren Eigenentwicklungen und will auch im kommenden Jahr Spiele von Drittanbietern publishen. Als letztes Puzzlestück der Wachstumsstrategie soll das eigene Portal auf www.innogames.com zu einer Dachmarke ausgebaut werden.

Ihr Ansprechpartner: Dennis Heinert Tel.: (040) 78 89 33 568 E-Mail: dennis.heinert@innogames.de
