



Medieninfo

Ihr Ansprechpartner:
Dennis Heinert

E-Mail:
dennis.heinert@innogames.de

Telefon:
(040) 78 89 33 568

Vom Hobbyprojekt zum Global Player: InnoGames knackt die 50 Millionen Grenze

Hamburg, 12. August. InnoGames, einer der weltweit führenden Entwickler und Betreiber von MMOGs (Massively Multiplayer Online Games), bleibt seinem Wachstumskurs treu: Heute hat das Hamburger Unternehmen den 50-millionsten Mitspieler begrüßt. Die Nutzer kommen dabei von allen fünf Kontinenten und aus 200 Ländern.

„Das ist wirklich ein riesiger Erfolg für uns. Wir stecken viel Leidenschaft und Arbeit in unsere Spiele, da ist es eine große Motivation, vielen Usern Spaß zu bereiten“, freut sich InnoGames-Mitgründer und Geschäftsführer Hendrik Klindworth. Geplant war dieser große Erfolg nicht von Anfang an. 2003 entwickelte Hendrik Klindworth mit Bruder Eike und dem gemeinsamen Freund Michael Zillmer ihr erstes Online-Spiel – Die Stämme. Als Hobbyprojekt gedacht und zunächst nur für die engsten Freunde spielbar, hat sich Die Stämme mit über 30 Millionen Spielern zu einem der größten Browsergames überhaupt entwickelt.

Hendrik Klindworth erinnert sich noch gut an die entscheidenden Monate: „Im Nachhinein war es 2006 die goldrichtige Entscheidung, sich zu professionalisieren und die ersten Mitarbeiter einzustellen. Damals gehörte allerdings auch eine gehörige Portion Mut dazu, zumal es für meinen Bruder und mich bedeutete, unser Studium nicht fortsetzen zu können.“

Mit den Spielerzahlen ist auch InnoGames selbst gewachsen. Heute beschäftigen die Existenzgründer alleine am Hamburger Standort über 80 Angestellte, unter ihnen ein gutes Dutzend Azubis und Duale Studenten. Hinzu kommen rund 75 Freiberufler rund um den Globus, die sich vor Ort um die unterschiedlichen Spielversionen kümmern. In den kommenden zwölf Monaten sollen etwa 100 zusätzliche Stellen geschaffen werden. Im April dieses Jahres gründete InnoGames seine erste Tochtergesellschaft – InnoGames Korea. Mit ihr will das Unternehmen seine Position auf dem asiatischen Markt stärken und zugleich vermehrt asiatische Online-Spiele in Europa und Nordamerika veröffentlichen.

Zuletzt hat InnoGames auch sein Spieleangebot deutlich verbreitert. Bestand dieses bis 2009 ausschließlich aus Browsergames, so haben die Hamburger in diesem Jahr auch die ersten Spiele für soziale Netzwerke (Facebook und andere) entwickelt. Außerdem steht das erste Client Game kurz vor der Veröffentlichung. Im Gegensatz zu Browsergames ist hier eine Softwareinstallation für den User notwendig, dafür ist das grafische Niveau deutlich höher. Gemein haben alle InnoGames Spiele eines: Sie sind kostenlos und ohne zeitliche Beschränkung spielbar. Optional können die User kostenpflichtige Premium Services nutzen, die ihnen in der Regel einen gewissen Zeitvorteil bieten.