Goodgame Studios entwickelt in Überschallgeschwindigkeit

Neues Studio Supersonic produziert Mobile-Spiele

Hamburg, 18. August 2015 - **Goodgame Studios, Deutschlands führender Anbieter und Entwickler von Spielesoftware, hebt ein weiteres Entwicklungsstudio aus der Taufe. Supersonic wird in erster Linie für mobile Endgeräte entwickeln und bedient unterschiedliche Genres. Agile Arbeitsmethoden und ein nutzerzentriertes Design stehen im Mittelpunkt des Entwicklungsprozesses.**



Mit dem Studio Supersonic setzt Goodgame Studios erstmals auf eine Entwicklungseinheit, die sich über Produktionsmethoden definiert. Im Mittelpunkt stehen ein nutzerzentrierter Entwicklungs- und Designprozess sowie agile Arbeitsprozesse, bei denen die Entwicklung auf einem sehr iterativen Vorgehen basiert. Der bürokratische Aufwand und abstimmungsintensive hierarchische Strukturen werden auf ein Minimum reduziert. Das derzeit 40-köpfige Team wird in Einheiten von jeweils rund 10 Mitarbeitern unterschiedliche Projekte vom Prototyping hin zur Markteinführung führen.

Neben der Verwendung agiler Methoden zeichnen intensive Produkttests die Arbeitsweise von Supersonic aus. Regelmäßige Tests mit Probanden stellen sicher, dass das Nutzererlebnis im Fokus der Entwicklung steht. Zum Einsatz kommen verschiedenen Methoden wie beispielsweise klassisches Lab-Testing, verschiedene qualitative und quantitative Verfahren mit internen und externen Probanden, sowie eine eigens entwickelte Guerilla-Testing-Methode, bei dem Mitarbeiter spontan eine Neuentwicklung auf den Spielspaß und die Anwenderfreundlichkeit hin ausprobieren. Diese datengetriebene Methode erlaubt, mögliche Fehlentwicklungen frühzeitig zu erkennen.

Geführt wird das Studio von Katharina Meiners, die seit 2013 für Goodgame Studios tätig ist, zuletzt als Head of Conversion. Sie wird das Team sukzessive weiter ausbauen. Aktuell werden insbesondere Produkt-Manager und Produkt-Leads gesucht. Darüber hinaus sind Positionen für Artists, Game Designer und Game Balancer ausgeschrieben.

„Mit Katharina Meiners, einer Expertin für nutzerzentrierte Entwicklungsmethoden und agile Prozesse, haben wir genau die richtige Führungskraft aus unseren eigenen Reihen für das Studio gefunden. Supersonic ist das Ergebnis der konsequenten Umsetzung unserer Unternehmensstrategie und der Ansatz des Studios entspricht unserem datengetriebenen Fail-Fast-Prinzip", sagt Kai Wawrzinek, Mitgründer und CEO von Goodgame Studios.

„Mein Team und ich haben uns bewusst für Supersonic als Namen entschieden. Unser Ziel ist es, schnell und effizient wirtschaftlich erfolgreiche Spiele zu entwickeln, die ein herausragendes Nutzererlebnis und lang anhaltenden Spielspaß bieten. Die Strukturen von Supersonic bieten dafür mit großen Gestaltungsspielräumen, in denen unsere Mitarbeiter ihr volles Potential entfalten können, den idealen Rahmen", sagt Katharina Meiners, Head of Studio Supersonic.

KONTAKT-INFORMATIONEN

Theodorstraße 42 – 90, Haus 9
22761 Hamburg

pr@goodgamestudios.com
www.goodgamestudios.com

Goodgame Studios ist eine Abteilung der Altigi GmbH

ÜBER GOODGAME STUDIOS

Goodgame Studios ist Deutschlands führender Entwickler und Anbieter von Spielesoftware und spezialisiert auf das Segment Free-to-play. Im Fokus stehen Mobile- und Browser-Spiele. Das Unternehmen betreibt mehr als 10 Spiele in 26 Sprachen und hat weltweit über 270 Millionen registrierte Nutzer. Mit mehr als 1200 Mitarbeitern ist das Unternehmen Deutschlands mitarbeiterstärkster Entwickler von Spielesoftware. Goodgame Studios wurde 2009 in Hamburg gegründet und ist inhabergeführt. Neben dem Hauptsitz gibt es Niederlassungen in Tokio und Seoul. Goodgame Studios entwickelt und vertreibt ausschließlich selbst produzierte Spiele direkt auf dem eigenen Portal sowie über ein ausgedehntes weltweites Partnernetzwerk.

Die Unternehmensentwicklung wurde durch zahlreiche Auszeichnungen gewürdigt, unter anderem von Ernst & Young als „Entrepreneur des Jahres 2011“, von Deloitte als am schnellsten wachsendes deutsches Technologieunternehmen mit dem “Technology Fast 50 Award 2014” sowie als „Best European Studio“ bei den European Games Awards 2014. Auch die Spiele des Unternehmens erhalten regelmäßig Branchenpreise. Zuletzt wurden Goodgame Empire, “Best European Browser Game” und Empire: Four Kingdoms, “Best European Mobile Game” bei den European Games Awards 2014 ausgezeichnet.

IHR KONTAKT

Dirk Hensen, Head of Corporate Communications & Public Affairs
E-Mail: dhensen@goodgamestudios.com
Tel.: +49 (0)40 / 219 880 – 175
Fax: +49 (0)40 / 219 880 – 200

PRESSEMITTEILUNGEN UND PRESSEKITS

http://www.goodgamestudios.com/de/unternehmen/presse
http://www.goodgamestudios.com/blog/

WEITERFÜHRENDE LINKS

www.goodgamestudios.com/de/blog/
www.twitter.com/GoodgameStudios
www.facebook.com/GoodgameStudios
www.youtube.com/user/GoodgameStudiosNews
www.xing.com/companies/GoodgameStudios
de.linkedin.com/company/goodgame-studios