



nstete Zeiten liegen hinter Bigpoint. Gerade die Chefetage des Hamburger Spielekonzerns

baute Eigentümer Yoozoo die letzten Jahre mehrmals um. Auf Khaled Helioui folgte 2017 für kurze Zeit Brian Morrisroe, auf Morrisroe folgte Jeff Lu, der das Unternehmen nach nur einem Jahr verließ. Nach so viel Wechsel, entschied sich der Browserund Mobilegames-Entwickler nun für eine Frau in dem Posten als Managing Director, Und es scheint, als könnte Bigpoint in Qin Liu seine Konstante gefunden haben.

Liu selbst zählt zu den international erfahrenen Managern von Yoozoo. Seit der Übernahme Bigpoints durch den chinesischen Konzern im Jahr 2016, war und ist Liu die treibende Kraft hinter dem Zusammenwachsen beider Konzerne. Während ihrer zehnjährigen Tätigkeit bei Yoozoo war die neue Bigpoint-Geschäftsführerin für das gesamte Übersee-Vertriebsgeschäft der kompletten Gruppe und den Aufbau mehrerer Niederlassungen in Asien verantwortlich. Nicht umsonst wird Liu nachgesagt eine wichtige Triebfeder für das Wachstum von Yoozoo zu sein. Als neuer Motor in Hamburg kann sie Bigpoint zu alter Stärke verhelfen, denn bisweilen greift Yoozoo Bigpoint finanziell unter die Arme.  $\rightarrow$ 

WECHSEL IN DER CHEFETAGE

## Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne

Bigpoint hat seine neue Topmanagerin gefunden. Mit Qin Liu gewinnt das Hamburger Spieleunternehmen jemanden, der von Anfang an mit dem Zusammenwachsen von Yoozoo und Bigpoint betraut war. GamesMarkt verrät sie, dass Bigpoint an mehreren Spielen in der Hamburger Zentrale arbeite.

In Deutschland ist seit dem  $\rightarrow$ Start von Drakensang Online nämlich nur ein einziges Spiel von Bigpoint entwickelt worden. Das zunächst angekündigte Browsergame Game of Thrones: Seven Kingdoms erschien obwohl angekündigt – niemals unter dem Hamburger Spieleentwickler. Stattdessen veröffentlichte die chinesische Bigpoint-Mutter Yoozoo das Mobilegame Game of Thrones: Winter Is Coming im Frühjahr 2019 in den internationalen Märkten sehr erfolgreich. Saint Seiva Awakenina: Ritter des Zodiacs, ebenfalls ein Yoozoo-Spiel, reiht sich darin ein. Das Game gewann den Google Play 2019 Best Competitive Game Award. Zu Yoozoo-Zeiten als Vice President des Overseas Publishing, war Qin Liu unter anderem für diese Erfolge mitverantwortlich: "Durch die jahrelange Erfahrung mit Handyspielen habe ich ein klareres Verständnis für die jeweiligen Vorteile und Herausforderungen von Bigpoint und Yoozoo und dafür, wie die beiden Unternehmen in Zukunft für eine Win-Win-Partnerschaft zusammenarbeiten können". beschreibt Liu und betont, dass seit der Unterzeichnung des M&A-Vertrags beide Parteien bei "zahlreichen Projekten" zusammengearbeitet hätten. "Das Bigpoint-Team ist beispielsweise für die Lokalisierung einiger Produkte und den Ausbau der regionalen Ressourcen verantwortlich. Ich hoffe, dass meine Ernennung die Zusammenarbeit zwischen beiden Seiten weiter vertiefen und gleichzeitig eine klarere Richtung für die zukünftige Entwicklung von Bigpoint vorgeben kann."

## Talent öffnet dir die Tür

Talentrekrutierung wäre da so ein Punkt. Als künftige Herausforderung möchte die neue Top-Managerin Spitzentalente für das Unternehmen





gewinnen. Gerade weil der Arbeitsmarkt in der Gamesindustrie hart umkämpft ist und Entwickler oft mehr als nur ein Job-Angebot erhalten, möchte Bigpoint unter Liu das Verständnis bedienen, das Arbeitssuchende brauchen. "Das wäre zum Beispiel ein interessantes und offenes Arbeitsumfeld, das erlaubt, kreativ und frei zu sein, bei gleichzeitigen Raum für Verbesserungen und großzügige sowie umfassenden Leistungen. Unter diesen Aspekten werden wir unser Bestes tun, um jedes Mitglied, das sich uns anschließt, zufrie-

"Die Entwicklung maßgeschneiderter Ausbildungsprogramme ist ein wichtiger Schritt in unserer Strategie."

QIN LIU

## Bigpoint zählt zu den größten Arbeitgebern der deutschen Gamesbranche. Mit Titeln wie Seafight und Dark Orbit ist das Unternehmen schnell gewachsen.

den zu stellen." Aktuell rekrutiere Bigpoint vor allem Mitarbeiter, die aus der Ferne arbeiten wollen und macht Ernst in Sachen Teamaufbau. Nach wie vor ist der Hamburger Entwickler einer der größten Arbeitgeber im Gamesegment in Deutschland. Nur die fehlenden Neuheiten, eine gescheiterte E-Sport-Strategie und der mehrmalige Wechsel im Management, ließ Sorgen um Bigpoint aufkommen. Dennoch beteuert die Managing Director, das deutsche Unternehmen habe seine Aktivitäten auf dem europäischen Lokalmarkt seit vielen Jahren verfeinert und sich einen soliden Markeneinfluss und Vertriebsressourcenvorteile erarbeitet. Dies seien einige "der derzeit wertvollsten Assets von Bigpoint", beschreibt sie.

umindest warf Bigpoint 2019 nach vielen Jahren wieder ein in Hamburg entwickeltes Spiel auf den

Markt, Das Mobile-Aufbauspiel WeFarm soll an den Erfolg des Bigpoint-Klassikers Farmerama anknüpfen, das vor kurzem zehnjähriges Jubiläum feierte. 50 Millionen Spieler verzeichnete das Game in seiner ganzen Karriere. WeFarm soll als Referenzprodukt aber vor allem dazu beitragen, die Forschungs- und Entwicklungskapazitäten in den Bigpoint-Studios zu schulen. "Was nicht nur dazu beiträgt, die Rekrutierung neuer Talente horizontal weiter auszubauen, sondern auch dazu, das derzeitige Talentsystem vertikal zu optimieren", erklärt Liu. "Die Entwicklung maß-

geschneiderter Ausbildungsprogramme für Talente ist ein wichtiger Schritt in unserer Strategie." Wie sich WeFarm darüber hinaus als Kassenschlager macht, wird die Zeit zeigen.

Gleichzeitig pflegt Bigpoint gute Beziehungen zu einigen europäischen Universitäten zu Zwecken der Talentförderung. Der Plan sieht zudem vor, die Spieleprojekte anderer europäischer Entwickler auf ihre Veröffentlichung hin zu untersuchen. "Unser letztendliches Ziel ist es, ein leistungsfähiges Spielevertriebszentrum in Europa aufzubauen und Premium-Spiele weltweit zu vertreiben" wie die Bigpoint-Managerin umreißt. Und Bigpoint scheint tatsächlich noch weitere Eisen im Feuer zu haben. Liu verrät, dass derzeit mehrere Spiele im Hamburger Hauptquartier in der Entwicklung seien. Mehr Details dürften bis jetzt aber nicht publik gemacht werden. Sie verrät nur so viel: "Die zukünftige kreative Entwicklung des Studios ist garantiert und wir sind bereit, uns anderen Herausforderungen zu stellen."

## China im Ranking

Eindeutiger schwarz auf weiß geschrieben steht, dass Chinas Spielebranche in den letzten Jahren ein fulminantes Wachstum vorlegte. "Mittlerweile ist der Markt dort so stark gewachsen, dass sie über Res-



KURZVITA

Im April 2020 wurde Qin Liu zur Geschäftsführerin der Bigpoint GmbH ernannt. Für Yoozoo war Liu für das gesamte Geschäftsportfolio im Ausland verantwortlich. Unter ihrer Führung steht eine Reihe äußerst erfolgreicher Produkte wie GAME OF THRONES: WINTER IS CO-MING, SAINT SEIYA AWAKENING. KNIGHTS OF THE ZODIAC und LEAGUE OF AN-GELS. All diese Titel haben Yoozoo als Branchenmaßstab für chinesische Spieleunternehmen im Ausland etabliert.

sourcen und Kreativität verfügt, um mit den einflussreichsten internationalen Studios zu konkurrieren" meint Liu und prophezeit: "In dem Maße, wie China auf der Weltbühne an Bedeutung gewinnt, wird der Austausch von Ideen zwischen den Kulturen weiter zunehmen." Yoozoo als chinesisches Unternehmen spielt dabei neben Tencent in der Topriege ganz oben mit. Erst im März 2020 tauchte Yoozoo auf App Annie's Top 20 China Publishers List auf Platz 19 auf. Darüber hinaus erzielte das Unternehmen im gesamten Jahr 2019 gute Ergebnisse in Südostasien, Japan, Südkorea, Lateinamerika und überhaupt international. "Die Internationalisierungsleistung hat fast die Hälfte der Gesamtumsatzleistung des Unternehmens ausgemacht", so Liu weiter. "Und die Überseemärkte verzeichnen weiterhin ein stabiles Wachstum. Wir sehen dies als eine positive Herausforderung und ermutigen Spielefirmen auf der ganzen Welt, die Grenzen der Kreativität und Innovation in ihrer Produktion zu erweitern." Da chinesische Firmen weiter an Bedeutung gewinnen, ist für Liu die wichtigste Herausforderung "ohne Zweifel eine einwandfreie Lokalisierungsstrategie". Dazu gehört die Zusammenarbeit mit lokalen Partnern und Agenturen. "Deshalb sind wir sehr glücklich mit Bigpoint zusammenzuarbeiten."

Selbst wenn Yoozoo mehr Spiele in den letzten Jahren produziert hat als Bigpoint, kann das deutsche Unternehmen einen großen Erfahrungsschatz an die Yoozoo-Zentrale weitergeben. Bigpoint ist für Yoozoo die Brücke in den Westen und Qin Liu ist die Verbindung zwischen China und Deutschland. Auf diese Weise schließt sich der Kreis. Liu mag nicht neu sein im Yoozoo/Bigpoint-Kosmos, aber ihr neuer Posten ist definitiv ein Anfang. "Und jedem Anfang wohnt ein Zauber inne", wie Liu Herrman Hesse zitiert.