

WIRTSCHAFT  
PC

## Computerspaß speziell für's weibliche Geschlecht

Laura Fölmer 14.10.2011, 06:42 Uhr

**Das Hamburger Unternehmen Intenium stellt monatlich 150 Spiele ins Netz. Der Entwickler ist in 16 Ländern aktiv und setzt auf Expansion.**



Konstantin Nikulin, 40, hat Intenium vor sechs Jahren gegründet. Seine Spiele sollen bunt, logisch, schnell verständlich und auf alle Fälle gewaltfrei sein  
Foto: Roehrbein, Ingo (Hamburg, DEU)/Roe

HAMBURG. Bunt müssen sie sein, logisch, schnell verständlich und bloß nicht zu einfach. Gerne auch kommunikativ. Aber auf keinen Fall brutal. "Wenn Blut aus dem Computer spritzt, hast du bei Frauen sofort verloren", erklärt Konstantin Nikulin. "Ein Spiel muss einfach Spaß bringen - und das ohne große Anstrengung." So funktioniert auch das Grundprinzip des Computerspiels "Alamandi", das derzeit erfolgreichste Spiel der Intenium GmbH.

Der Nutzer kann in eine fantastische Welt eintauchen, sich ein Traumhaus bauen, sein eigenes Aussehen gestalten und dann - das verspricht zumindest die Spielbeschreibung - sogar neue Freunde kennenlernen. "Man kann die Zeit vergessen, wenn man in ‚Alamandi‘ ist. Absolut fantastisch", schreibt eine Nutzerin auf dem Spieleportal [www.deutschland-spielt.de](http://www.deutschland-spielt.de) (<http://www.deutschland-spielt.de>). Mindestens zwei Drittel der Bewertungen in den Foren der Homepage stammen von weiblichen Besuchern. Kein Wunder, denn der Hamburger

Spieleentwickler Intenium hat seine Seite auf die Wünsche und Ansprüche von weiblichen Nutzern zugeschnitten.

Konstantin Nikulin, der das Unternehmen 2005 gründete, ist gelernter Raumfahrttechniker. Das Programmieren von realitätsnahen Computersimulationen für Gazprom brachte den gebürtigen Russen auf die Idee, Spiele zu entwickeln - und zwar für genau diejenigen Nutzer, die damals nicht als potenzielle Zielgruppe für Computerspiele angesehen wurde: Frauen.

**+++ Der Mann, der eigentlich nur spielen möchte +++** (<http://www.abendblatt.de/hamburg/article2024567/Der-Mann-der-eigentlich-nur-spielen-moechte.html>)

Spätere Marktanalysen des Unternehmens zeigten dann, dass er mit dieser Idee eine Marktlücke gefunden hatte. "Unser typischer Kunde ist eine Bürokauffrau Mitte 40, die in einer Beziehung lebt und ein Kind hat", sagt Nikulin. "Unsere hohen Nutzerzahlen beweisen, dass es viele Spielerinnen gibt, die gerne mal in eine andere Welt eintauchen und vor dem Computer abschalten wollen."

Zu den genauen Umsatzzahlen des Unternehmens will Nikulin nichts sagen, lediglich, dass es sich um einen zweistelligen Millionenbetrag handelt. "Zudem investieren wir pro Jahr acht Millionen Euro für die Entwicklung von neuen Spielen." Mehrere Millionen Nutzer besuchen die Portale im Monat, meistens zwischen 12 und 14 Uhr oder zwischen 18 und 20 Uhr.

"In dem ersten Zeitraum haben die Nutzerinnen Mittagspause, im zweiten starten sie dann in den Feierabend", erklärt Nikulin. Jede dritte Deutsche spielt die sogenannten Casual Games, also Spiele, die sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit auszeichnen, schnell verständlich sind und für kurzweilige Unterhaltung sorgen. Eines der ersten Onlinespiele dieser Art war zum Beispiel "Moorhuhn", aber auch die ersten Computerspiele wie "Tetris", "Solitär" oder "Pac-Man" gehören in diese Sparte.

Um genügend Nachschub zu liefern, beschäftigt Konstantin Nikulin insgesamt 70 Mitarbeiter, jeweils zur Hälfte in Hamburg und im russischen Kaliningrad. Seine Spieleentwickler und Programmierer sind fast alle männlich. "Meine Mitarbeiter müssen ein gewisses Abstraktionsvermögen besitzen, um den Ansprüchen unserer Kundinnen gerecht zu werden", sagt der 40-Jährige. Zudem kauft Intenium Spiellizenzen von anderen Firmen an. Trotz starken Wettbewerbs durch andere Entwicklerfirmen bezeichnet Nikulin die Expansion von sozialen Netzwerken als größte Konkurrenz. "Dort wird uns sozusagen die Zeit geklaut", sagt der 40-Jährige. "Denn unsere Zielgruppe überschneidet sich stark mit der von Facebook und ähnlichen Seiten."

150 Spiele von Intenium werden pro Monat ins Netz gestellt, rund 50 gehen auf CD in den Handel, pro Minute wird eine von ihnen verkauft. "Zudem startet jede halbe Sekunde ein Download", sagt Nikulin. Diese hohen Absatzzahlen sind nur möglich, weil Intenium mittlerweile Online-Portale in 16 europäischen Ländern betreibt sowie in den USA und Brasilien. In Zukunft möchte Nikulin weiter nach Osteuropa expandieren. "Eine Herausforderung ist außerdem die Eroberung des asiatischen Marktes", sagt der Geschäftsführer. "Dort sind die Ansprüche der Kunden sehr spezifisch, es wird aber viel gespielt. Deshalb birgt beispielsweise Südkorea großes Potenzial."

Den nächsten Erfolg erhofft sich das Intenium-Entwicklerteam in Deutschland mit dem Spiel "Bonga Online", das ab Oktober ins Netz gehen wird. Der Nutzer hat hier die Aufgabe, in seiner Freizeit einen kleinen Inselstamm zu hegen und zu pflegen. Auch Konstantin Nikulin spielt in seiner Freizeit, "aber keine Computerspiele, sondern nur die E-Gitarre".

**Weiterführende Links**

Die Hochburg der Spiele-Entwickler(<http://www.abendblatt.de/wirtschaft/article2059378/Die-Hochburg-der-Spiele-Entwickler.html>)