Pressemitteilung 18. März 2016

Daedalic auf der GDC 2016

Weltpremiere und Neuigkeiten aus San Francisco

Hamburg, 18. März 2016. Im Rahmen der GDC 2016 kündigt Daedalic Entertainment das neue Echtzeit-Taktik-Spiel Shadow Tactics an und präsentiert spannende Neuigkeiten rund um bereits angekündigte, aber noch nicht erschienene Spiele.

Offizielles Presskit mit vollständigen Pressemitteilungen:

➔ Presskit

Shadow Tactics – Blades of Shogun

Auf der GDC in San Francisco lüften Daedalic Entertainment und Mimimi Productions das Geheimnis ihrer Zusammenarbeit: Gemeinsam entwickeln sie Shadow Tactics – Blades of the Shogun, ein Echtzeit-Taktikspiel mit Stealth-Elementen. Das Spiel ist ein besonderer Ableger des Genres: Er spielt im Jahre 1615 der Edo-Ära Japans. In rund 25 Spielstunden stellen sich fünf Charaktere kniffligen Missionen, wobei sich die Expertise der Protagonisten grundlegend voneinander unterscheidet. Nur wer die Stärken und Schwächen der Charaktere kennt und im Team taktisch klug vorgeht, kann den hohen Schwierigkeitsgrad meistern. Shadow Tactics – Blades of the Shogun wird im vierten Quartal 2016 für PC, Mac, Linux sowie PlayStation®4 und Xbox One™ erscheinen.

Crazy Machines 3

Daedalic Entertainment und FAKT Software kündigen Crazy Machines 3 an, das neueste Spiel der international preisgekrönten Physik-Puzzle-Serie. Crazy Machines 3 baut auf der erfolgreichen Basis von Crazy Machines auf, mit brandneuen Gameplay- und Community Features und hyperrealistischen Simulationselementen, die es zum fortschrittlichsten und umfangreichsten Puzzle- und Physik-Spiel aller Zeiten machen. Erscheinen wird Crazy Machines 3 Mitte 2016 für PC, Mac und Linux.

Candle

Gemeinsam mit dem spanischen Entwickler Teku Studios veröffentlich Daedalic Entertainment das Puzzle-Adventure Candle. Candle fordert Spieler mit anspruchsvollen Rätseln und Fallen heraus. Die Besonderheit des Adventures ist aber nicht nur sein Schwierigkeitsgrad, sondern auch sein einzigartiger Grafikstil: So entstanden Figuren und Hintergründe nicht etwa am PC, sondern basieren auf handgemalten Aquarellen, die dem Spiel seinen einzigartigen Charakter verleihen. Candle erscheint im Q2 2016 für PC, Mac und Linux.

Caravan

Mit Caravan erweitert Daedalic Entertainment seinen Publishing-Katalog um ein weiteres Indie-Game. Entwickelt wird Caravan vom in Berlin ansässigen Studio it Matters Games, das zur remote control productions Familie gehört. Caravan soll im Q2 für PC, Mac, Linux weltweit digital sowie in Deutschland, Österreich und der Schweiz im Handel veröffentlicht werden.

The Long Journey Home

Bereits angekündigt wurde das von Daedalic Entertainment Studio West unter der kreativen Leitung von Andreas Suika entwickelte Space Exploration RPG The Long Journey Home. In komplett prozedual auf der Unreal 4 Engine geschaffenen Welten muss der Spieler seinen Weg nach Hause finden, mit wenig Unterstützung von freundlichen - und weniger freundlichen - Alienrassen und stets knappen Ressouren außer seinem eigenen Verstand. Passend zur GDC veröffentlichte Daedalic Entertainment Studio West einen neuen Trailer.

Über Daedalic Entertainment

Daedalic Entertainment mit Hauptsitz in Hamburg verlegt und entwickelt Computer- und Videospiele für alle Plattformen. Besonderen Schwerpunkt legt der Autorenverlag auf interaktive Literatur, Charakter- und Story-getriebene Spiele wie etwa Adventures und Rollenspiele. Dazu beschäftigt Daedalic Entertainment insgesamt rund 140 Mitarbeiter und verfügt mit dem Writer's Room über ein für die deutsche Medienbranche einzigartiges Autorenteam.

Seit Mai 2014 ist Daedalic Entertainment Teil der Bastei Lübbe-Firmengruppe. Im August 2014 wurde mit Daedalic Entertainment Studio West eine weitere Entwicklungsniederlassung in Düsseldorf eröffnet. Erstes Produkt des Studios ist das Space Exploration RPG The Long Journey Home.

Daedalic konnte mit Titeln wie Goodbye Deponia insgesamt 21 Mal den Deutschen Entwicklerpreis (u.a „Studio of the Year" (2009, 2013)) gewinnen. Mit Chaos auf Deponia holte das Hamburger Studio außerdem den Deutschen Computerspielpreis als „Bestes Deutsches Spiel 2013". Insgesamt wurde Daedalic Entertainment sechs Mal mit dem Deutschen Computerspielpreis und mit einem European Games Award ausgezeichnet.

Mit Titeln wie Silence, The Devil's Men und Ken Follett's Die Säulen der Erde möchte Daedalic neue Maßstäbe im Adventure-Genre setzen. Mit Blackguards etablierte sich das Unternehmen im Rollenspielgenre. Als Publisher veröffentlicht Daedalic Entertainment ungewöhliche und herausragende Titel wie Divinity: Original Sin, Valhalla Hills und Bounty Train.

Pressekontakt:

Sandra Friedrichs
sandra.friedrichs@daedalic.de

Tel: +49 40 43 26 12 70
Fax: +49 40 43 26 12 71

Daedalic Entertainment GmbH
Papenreye 51
22453 Hamburg

http://www.daedalic.com
http://www.facebook.com/daedalic
https://twitter.com/daedalic

Über Mimimi Productions

Mimimi Productions UG, ein 2011 gegründetes, unabhängiges Münchner Entwicklerstudio, fertigt qualitativ hochwertige Videospiele mit eigener Handschrift an, in denen gezielte Innovation und ein unverkennbarer Grafikstil stets Hand in Hand gehen.

Ihr Debut feierten Sie mit dem Spiel daWindci, einem hoch gelobten 2.5D Puzzlespiel für iPhone und iPad, dass mit dem Apple Design Award ausgezeichnet wurde. The Last Tinker: City of Colors, ein 3D Action Adventure, inspiriert von Klassikern wie Jak and Daxter und Banjo Kazooie, erschien im Sommer 2014 auf PlayStation®4, PC, Mac und Linux.

http://www.mimimi-productions.com
http://www.facebook.com/mimimiprod
http://www.twitter.com/mimimiprod

Über FAKT Software

FAKT Software ist ein deutsches Softwareentwicklerstudio mit Sitz in Leipzig. FAKT entwickelt seit 1999 vor allem Unterhaltungssoftware. Mit über 100 weltweit veröffentlichten und vielfach ausgezeichneten Produkten, zählt FAKT Software zu den etablierten Entwicklern in Deutschland. Auszeichungen: 7 Mal Deutscher Entwicklerpreis, 1 Mal Deutscher Computerspielpreis, 5 Mal Giga Maus, Parent’s Choice Award, iPhone Life Editor's Choice und viele mehr.

FAKT entwickelt Cross-Plattform-Software für mobile Geräte, Windows, Linux, MAC und Spielkonsolen.

Die bekannteste und erfolgreichste Spieleserie aus dem Hause FAKT ist das im Jahr 2004 zum ersten Mal veröffentlichte und millionenfach verkaufte Crazy-Machines. Crazy Machines ist ein physikbasiertes Puzzle-Spiel für nahezu alle Altersgruppen.

http://www.fakt-software.com

Über Teku Studios

Teku Studios mit Hauptsitz in Teruel, Spanien, wurde 2012 von zwei Studenten mit Passion für Videospiele gegründet. Das Indie-Team stellt traditionelle, handgefertigte Motive in den Fokus der Entwicklung: Die gesamte Grafik wird mit Wasserfarben und Tinte in liebevoller Handarbeit angefertigt. Ziel ist, die Spieler nicht nur durch das Spielgefühl, sondern auch durch das visuelle Erlebnis der virtuellen Welten zu begeistern. Ihr künstlerisches Geschick

und das besondere Gespür für ein individuelles Spielerlebnis beweisen Teku Studios mit ihrem Erstlingswerk Candle.

http://www.tekustudios.com/eng/
https://www.facebook.com/TekuStudios/
https://twitter.com/TekuStudios

Über it Matters Games

It Matters Games ist Spiele-Entwicklungsstudio, das im Oktober 2011 von Jens Kortboyer und Hendrik Lesser gegründet wurde. Seit seiner Gründung ist das Studio Teil von Europas führendem Spiele-Entwickler-Verbund, der remote control productions Family.
Ziel des jungen Teams ist es, einzigartige und schöne Spiele zu entwickeln, die auf bewährten Gameplay-Mechaniken basieren und idealerweise immer einen sinnhaften Bezug zum realen Leben aufweisen. Seit der Gründung wurden bereits mehrere Spiele mit hochkarätigen Partnern entwickelt – darunter im Jahr 2013 die ersten beiden Titel, das erfolgreiche Mobile-Game »My Dolphin Show« mit mehr als 4 Millionen Spielern sowie in Kooperation mit der Global Gaming Initiative das Fahrrad-Downhill-Spiel »Sidekick Cycle«, das sich durch den einzigartigen Charity-Hintergrund auszeichnet. Im Jahr 2014 veröffentlichte die Porsche AG das Rennspiel »GTS Driver«, das ebenfalls von it Matters Games entwickelt wurde.

http://www.itmattersgames.com