

# „Wir machen etwas Besonderes“

**Hamburg (st) – Vor zwei Jahren wurde Daedalic Entertainment mit dem Ziel gegründet, hochwertige Spiele mit Fokus auf Story und Storytelling zu entwickeln und zu vermarkten. Im Interview mit GamesMarkt verrät Mitgründer und Geschäftsführer Carsten Fichtelmann, wie das Ziel erreicht wurde und wie Daedalic es auch künftig nicht aus den Augen verlieren will.**

**Zwei Jahre Daedalic. Was waren die Kernthemen für Sie seit der Gründung?**

Sehr wichtig für uns waren die verschiedenen Produktveröffentlichungen, vor allem die Projekte aus dem eigenen Studio, denn durch sie waren wir in der Lage, erste „Duftmarken“ im zu setzen. Gerade mit „Edna bricht aus“ hatten wir den ersten richtigen und glücklicherweise auch erfolgreichen Härtetest. Ansonsten stand der Unternehmensausbau im Mittelpunkt.

**Und der ist wie weit fortgeschritten?**

Daedalic beschäftigt heute etwa 30 Mitarbeiter. Davon sind fünf Mitarbeiter im Publishing aktiv, kümmern sich also um Themen wie International Sales, Produktmanagement, Marketing und PR, der Rest ist im Bereich Entwicklung tätig. Die Konstellation mit Produktentwicklung und Publishing unter ein und demselben Dach ist in Deutschland nicht gerade häufig zu finden.

**Stichwort „Edna“. Mehrfach ausgezeichnet ist es der Vorzeigetitel von Daedalic. Wie sehen Sie den Titel „Edna“?**

Wir sind sehr froh über den Erfolg, zumal „Edna“ eigentlich kein Marketingbudget zur Verfügung hatte. Wir haben viel Lob von allen Seiten für unsere außergewöhnlichen PR-Ideen wie die Versteigerung von Vertriebsrechten auf eBay erhalten. Dies, aber vor allem auch die

zahlreichen guten Kritiken und Preise haben „Edna bricht aus“ zu einem der bestverkauften Spiele im Sommer 2008 gemacht.

**Wie geht es mit „Edna“ weiter?**

Wir werden die Marke weiter ausbauen. Derzeit arbeiten wir an einer Umsetzung für NDS, und wir verhandeln mit verschiedenen Partnern über weitere Plattformen. Details kann ich im Moment aber nicht verraten.

**Für NDS gibt es viele, eigentlich zu viele Titel. Wieso wird „Edna“ ihren Platz finden?**

Es stimmt, es gibt sehr viele NDS-Spiele und viele verkaufen sich schlechter als erhofft. Aber wo es Verlierer gibt, gibt es auch Gewinner. Auf PC erschienen 2008 ebenfalls rund 30 Adventures, von denen sich am Ende auch nur vier, fünf Titel wirklich gut verkauften. „Edna“ war einer von ihnen.

**Trotzdem ist der NDS derzeit keine einfache Plattform für Third-Partys...**

Nun, im Moment ist es relativ leicht, jedes Projekt für jede Plattform im vornherein schlechtzureden: Der PC ist tot, Next-Gen in Deutschland zu klein, NDS zu überlaufen und bei Wii macht sowieso nur Nintendo Umsatz usw. Wenn es danach ginge, bräuchte man keine Spiele mehr entwickeln. Wir sehen das anders, wir glauben „Content is king“. Wenn der Inhalt,

das Spiel gut ist und die Vermarktung passt, dann funktioniert der Titel auch. Oft fehlt es an einem der beiden.

**Wie wollen Sie es besser machen?**

Wir haben uns intensiv die verschiedenen Portierungen für NDS angesehen. Oft handelte es sich nur um „reine“ Portierungen. Hier können wir aus den Fehlern anderer lernen. Hinzu kommt, dass viele Portierungen bereits auf der Leadplattform nicht so gut funktionierten. Bei „Edna“ bringen wir hingegen viel Rückenwind vom PC mit. Last not least wird „Edna“ auch auf NDS hinsichtlich Gameplay und Optik mit keinen anderen Titel vergleichbar sein; ganz anders als bspw. den Pferde- oder Gehirnjoggingspielen, wo es ein, zwei gute Titel und zahlreiche Trittbrettfahrer gibt.

**Wie wichtig war die Hamburger Förderung von der Daedalic profitierte?**

Für uns als echter Independent, der ohne externe Investoren an den Start ging, war die Förderung sehr wichtig. Das zeigt bspw. auch das für Ende 2009 geplante „A New Beginning“, das erste geförderte Spiel. Dank Förderung konnten wir den Prototypen entwickeln und so einen Partner wie Koch Media überzeugen, es zu signen und in das Projekt zu investieren.

**Gibt es gar keinen Haken?**



Der nächste Daedalic-Release: „The Whispered World“

**Kommende Daedalic-Titel**

Titel	Plattform	Release	Involvement
The Whispered World	(PC)	22. Mai 09	Development & Co-Publishing
Edna Bricht Aus	(Mac)	Q2/09	Development & Co-Publishing
Edna Bricht Aus	(NDS)	Q3/09	Development
Alter Ego	(PC)	Q3/09	Publishing
A New Beginning	(PC)	Q4/09	Development & Co-Publishing
Deponia	(PC)	Q2/10	Development & Co-Publishing

Daedalic Entertainments Geschäftsbereich reicht von der Entwicklung bis zum reinen Publishing.

Nicht direkt, aber die Inanspruchnahme von Förderung hat strategische Konsequenzen. Es handelt sich um ein Darlehen, das zurückgezahlt werden muss. Es gibt Unternehmen, die reine Produktions-GmbHs gründen, um Fördergelder abzuziehen, und die auch fast unbemerkt wieder verschwinden, wenn es doch nicht zu einer Kommerzialisierung des Projekts kommt. Bei Daedalic ist das anders. Wir müssen die Rückzahlung aus anderen Projekten querfinanzieren, weil wir eben nicht eine „Ein-Produkt-Firma“ sind. Trotzdem: Ohne Förderung wäre Daedalic nie so schnell gewachsen.

#### **Apropos Wachstum: Wie wird sich Daedalic mittelfristig entwickeln?**

Das hängt von der geschäftlichen Entwicklung ab. Wir haben verschiedene Produktideen und fühlen uns auf den verschiedensten Plattformen wie PC, Wii, NDS, Xbox Live Arcade, iPhone oder Browsergames heimisch. Doch bei allen Ideen gilt es entweder selbst vorzufinanzieren oder den richtigen Partner finden, um sie „anzuschieben“. Gelingt dies, könnten wir bis Jahresende auf rund 50 Mitarbeiter wachsen. Gelingt dies nicht, werden wir mit der jetzigen Crewgröße auskommen.

#### **Guter Content ist rar. Ist die Partnersuche wirklich so schwer?**

Es ist immer schwer, einen Abschluss zu machen, und ganz besonders für ein junges Unternehmen. Auch für uns bestand die größte Hürde zu Beginn im Aufbau eines „Track record“. Wer auf die Frage, welche Produkte man finalisiert hat, keine Antwort geben kann, der hat es deutlich schwerer als derjenige, der bereits bewiesen hat, ein Projekt stemmen zu können.

#### **Vor Kurzem kündigte Daedalic mit dem „Alphabit-Projekt“ das erste Serious Game an. Wie wichtig ist dieses Business?**

Serious Games werden nie ein ausschließliches Geschäftsfeld von Daedalic sein, aber es ist heutzutage wichtig, sich breit aufzustellen. Insofern werden wir auch künftig versuchen Aufträge im Bereich Serious Games zu generieren. Es ist ein Wachstumssegment und da wollen wir ein gehöriges Wort mitreden, denn in der Entwicklung von Serious Games können wir unsere Stärken im Erzählen anspruchsvoller Geschichten voll ausspielen.

#### **Mit „Alter Ego“ steigt Daedalic in das Lizenzgeschäft ein. Wie kam es dazu?**

Eigentlich publishen wir seit zwei Jahren Lizenztitel. Bisher war es nur so, dass bhv die Spiele in unsere Kooperation brachte. Jetzt, da

sich bhv zunehmend aus dem Gamesgeschäft zurückzieht, übernehmen wir den Part der Titelakquise selbst noch aktiver.

#### **Wie umfangreich soll dieses Geschäftsfeld werden?**

Unser Ziel ist, pro Jahr etwa zwei bis drei Spiele zusätzlich zu unseren eigenen Titeln zu veröffentlichen. Den Vertrieb, den wir über Partner organisieren, werden wir dabei in der Regel mit „Finished Goods“ bedienen.

#### **Was erwarten Sie sich von „Alter Ego“?**

Wir sind sehr froh, dass dies unser erster Lizenztitel sein wird, denn es ist der neue Titel von Future Games, den Entwicklern von „Black Mirror“ und „Nibiru“, zwei der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre in ihrem Segment.

#### **Kommen wir zu „The Whispered World“, das als nächstes Daedalic-Spiel am 22. Mai erscheint. Wie werden Sie den Titel unterstützen?**

Oft gesagt, aber da wir ein junges Unternehmen sind, trifft es bei uns ganz bestimmt zu: „The Whispered World“ wird der größte Release unserer bisherigen Firmengeschichte. Auch hier konnten wir mit Koch Media den idealen Partner für das Projekt finden und gemeinsam werden wir eine sehr, für das Genre fast schon untypische große Marketingkampagne machen. Einen ungewöhnlichen und kostenintensiven Weg haben wir zudem beim Kopierschutz eingeschlagen. Er wird effektiv sein und trotzdem nicht zu Lasten der Käufer gehen. Wir werden dem Titel drei zwölfseitige Würfel beilegen, die im Spiel zum Einsatz kommen.

#### **Daedalic ist spezialisiert auf Adventures. Planen Sie auch Titel anderer Genres?**

Ja, wir haben Konzepte deren Umsetzung wir uns vorstellen können, darunter sind Pläne für eine Lifesim, ein Jump'n'Run oder auch ein Rollenspiel. Zunächst gilt aber auch hier Vertrauen bei möglichen Partnern aufzubauen, da wir erneut vor einer Art „Track-Record-Problem“ stehen. Wir haben

zwar Adventures gemacht, aber eben noch kein Jump'n'Run. Wir sind jedoch zuversichtlich, dass wir bis Jahresende erste Projekte anderer Genres ankündigen können.

#### **Vor zwei Jahren verließen Sie dtp, um sich selbstständig zu machen. Würden Sie diesen Schritt wieder machen?**

Ganz klar, jederzeit. Ich glaube selbst Außenstehende merken, dass die Arbeit bei Daedalic Spaß macht und wir etwas ganz Besonderes aufbauen. Sehr guter Content und leidenschaftliche Vermarktung sind unsere Antriebsfeder und werden es auch weiterhin sein.



Carsten Fichtelmann