

Spannende Story statt ewiger Ballerei

Carsten Fichtelmann und Jan Müller-Michaelis wollen PC-Spiele spannender machen



Carsten Fichtelmann (37, l.) und Jan Müller-Michaelis (29) gründeten gemeinsam die Spieleentwicklerfirma Daedalic.

Der Glaube an den Reiz von guten Geschichten legte den Grundstein für die Gründung der Hamburger Firma Daedalic Entertainment GmbH. „Computer- und Videospiele erzählen viel zu selten eine mitreißende Geschichte, wie man sie in guten Büchern oder Filmen findet“, meint Geschäftsführer Carsten Fichtelmann. „Mit Daedalic wollen wir das ändern. Neu sei die Idee zwar nicht, gibt er zu. „Doch ich sehe kaum Unternehmen, die sich dieses Ziel gesetzt haben und es auch umsetzen.“ Sehr viele gute Spiele, sehr viele gute Geschichten würden nur darauf warten, erzählt zu werden. Fichtelmann: „Das Potenzial aber wird kaum ausgeschöpft.“ Diese Tatsache ließ Fichtelmann aktiv werden. Nach sechs Jahren als Marketingleiter bei einem Hamburger Spielepublisher entschloss er sich, neue Wege zu gehen. Gemeinsam mit Jan Müller-Michaelis will er seine Vision von hochwertiger interaktiver Unterhaltung jetzt in die Tat umsetzen. Am 1. März gründeten die beiden Geschäftspartner die Firma Daedalic. „Wir werden Welten erschaffen, in denen der

interaktiver Öko-Thriller werden. Hintergrund und zugleich aktueller Bezug ist die drohende Klimakatastrophe. „Das Abenteuerspiel erzählt die Geschichte über Idealismus und Verrat, über den Konflikt zwischen Egoismus und Altruismus. Es geht darum, sich aufzumachen und die Welt zu retten – wenn sie denn überhaupt noch zu retten ist“, verrät Fichtelmann. Herauskommen soll das Spiel im zweiten Quartal 2008. Damit der Termin eingehalten wird, arbeiten derzeit acht Festangestellte und acht freie Mitarbeiter bei Daedalic. Im nächsten Jahr sollen es schon 20 bis 25 feste Mitarbeiter sein.

Die Vermarktung der Spiele

übernimmt Daedalic übrigens selbst. „Niemand kann das aus meiner Sicht besser als der Produzent“, begründet Fichtelmann diese Entscheidung. Darüber hinaus plant der Gründer, gut gemachte ausländische Spiele auf ein deutsches Setting umzuschreiben, um sie dann in Deutschland zu vermarkten.

Einen ersten Erfolg kann Daedalic bereits verbuchen. Die Firma erhielt als erstes Hamburger Unternehmen eine Prototypenförderung der Initiative „Hamburg@work“ in Höhe von 100.000 Euro. Mit diesem Geld soll ein Prototyp des Abenteuerspiels erstellt werden. Die beiden Gründer hoffen, dass ihr Spiel Kunden wie Investoren begeistert. Nur dann kann aus der guten Idee eine echte Erfolgsgeschichte werden.



eine Reportage von Michael Röhrs-Sperber digatrend@mopa.de Tel. 040/883 03-293 Fax: 040/883 03-318

„Computerspiele erzählen zu selten eine mitreißende Story“

Carsten Fichtelmann

Spieler ein authentisches Erlebnis hat. Unsere Spiele werden fühlbar sein. Vor allem sollen sie gute Unterhaltung sein“, beschreiben sie das Konzept, mit dem sie den Spielmarkt aufmischen wollen.

Das erste Spiel, an dem bei Daedalic derzeit fieberhaft gearbeitet wird, soll ein in-