

Après **Edna & Harvey** (2008 en Allemagne, 2011 en France), **Les Chroniques de Sadwick** (élu 3ème meilleur jeu de l'année 2010 par la communauté de Planète Aventure) et **A New Beginning** (aussi élu 3ème meilleur jeu de l'année 2011 par nos membres), le studio allemand **Daedalic Entertainment** va nous proposer en France son nouveau jeu **Deponia** à partir du 12 juin 2012, édité par **Micro Application**.

A l'occasion de cette sortie qui approche à grand pas, nous vous proposons une interview exclusive réalisée avec **Jan Müller-Michaelis**, directeur créatif de Daedalic Entertainment. Aucun spoiler en vue, vous pouvez donc lire l'intégralité de l'interview sans hésitation dès maintenant ! Qu'est-ce qui devrait convaincre les joueurs d'acheter le jeu Deponia ? Quels liens avec les précédents jeux du studio ? Quelles sources d'inspiration ? Comment s'organise l'équipe pour réaliser ses jeux ? Et que pense le studio des nouveaux moyens de financement collaboratif de jeux vidéo à travers le site Kickstarter ? Toutes les réponses sont ci-dessous !



Jan "Poki" Müller-Michaelis

Bonne lecture ! :)

**LFP, le 19 mai 2012**



**1/ Selon vous, quel est le trait de génie dans Deponia qui devrait convaincre les membres de Planète Aventure de jouer à ce jeu dès sa sortie française en juin 2012 ?**

**According to you, what is the stroke of genius in Deponia which should convince our readers to play this game as soon as it is available in France?**

Deponia offers all the ingredients Daedalic is well known for. Humor, that is as intelligent as it is anarchic, detailed, hand painted 2D graphics that offer a world full of junk and cyberpunk to the players. Despite that Deponia offers challenging riddles and hours of gameplay. Most important Deponia gets its unique Daedalic-touch by the character of Rufus, who has to solve a problem, that anybody of us knows and that builds up a relationship between players and Rufus: he wants to escape the rubbish.

Deponia offre tous les ingrédients qui ont fait la réputation de Daedalic : de l'humour (à la fois subtile et assez anarchique), et des graphismes en 2D détaillés et colorés avec finesse qui mettent ici bien en valeur le monde d'ordures et de cyberpunks pour le joueur. En plus de cela, Deponia se caractérise par des énigmes assez difficiles et des heures de jeu. Et le plus important, c'est le personnage de Rufus, qui donne à Deponia un trait caractéristique de notre studio : Rufus doit résoudre un problème que nous avons forcément tous connu, ce qui crée un lien particulier entre les joueurs et le personnage : Rufus veut vivre une vie meilleure.



**2/ A l'heure actuelle, Deponia est seulement prévu pour PC. Peut-on envisager prochainement des portages sur d'autres supports (notamment sur Nintendo DS) ?**

**Currently, Deponia is only intended for PC. Do you plan to release the game on other platforms like the Nintendo DS?**

At the moment we have no plans like this, but of course we consider which options we have if a series runs well. Mobile consoles and tablets would of course be an option to think about.

Pour l'instant nous n'avons rien prévu de ce genre, mais évidemment c'est une possibilité sur laquelle on pourrait se pencher si la série marche bien. On pourrait alors bien sûr penser à développer le jeu sur consoles portables et tablettes.

**3/ Retrouve-t-on dans Deponia des thématiques déjà présentes dans les autres jeux de Daedalic, ou Deponia se déroule-t-il dans un univers très différent de Edna, Sadwick et A New Beginning ?**

**Do we find in Deponia the same kind of world or themes or topics that were present in your previous games, or does Deponia unfolds in a very different world compared with those of Edna, Sadwick and A New Beginning?**

Deponia offers its very own setting, even if some parallels are undeniable. The dialogues are very humorous, as they are in Edna and Harvey and the settings are very detailed as in The Whispered World. But the setting differs completely from all other titles we have done so far. Players take part on Rufus adventures in a futuristic junkyard-setting that also offers some Steampunk elements.



Deponia se déroule vraiment dans un univers très singulier, même si évidemment des similitudes sont indéniables avec nos précédents jeux. Les dialogues sont pleins d'humour comme dans "Edna & Harvey" et les décors sont très détaillés comme dans "Les Chroniques de Sadwick". Mais le cadre diffère complètement de tous les autres jeux que nous avons faits jusqu'à présent. Les joueurs vivent les aventures de Rufus dans un univers qui est une sorte de dépotier futuriste et qui tend parfois vers le genre "steampunk".

**4/ Rufus, le personnage principal du jeu, a un caractère égoïste et égocentrique dans ce premier opus de Deponia. Est-ce que la rencontre de Goal dans Deponia 1 va permettre d'adoucir le caractère de Rufus dans Deponia 2 ?**  
**Rufus - the main character - is a selfish and egocentric man in this first installment of Deponia. Will the meeting with Goal in "Deponia 1" help Rufus to soften his character in "Deponia 2"?**

Rufus will definitely develop during the series, but we don't intend to spoil our fans on what we are planning with our characters – despite one fact: Rufus inability to learn from failures will play a central part in the development of our anti-hero.

Ce qui est sûr, c'est que le caractère de Rufus va évoluer au cours de la série, mais on ne voudrait pas gâcher le plaisir de nos fans en leur révélant ce qu'on prévoit de faire avec nos personnages – mais on vous dit quand même une chose : l'incapacité de Rufus à apprendre de ses échecs va jouer un rôle central dans l'évolution de notre anti-héros.



**5/ Comment a été mûri le scénario de Deponia ? Est-ce l'œuvre d'une seule personne, ou est-ce que toute l'équipe participe à la réalisation de l'intrigue en apportant ses idées personnelles ? Le scénario a-t-il connu d'importantes évolutions au cours de la réalisation du jeu ?**

**How was the screenplay of Deponia established? Is this the work of one person, or on the contrary does each member of the team take part in the elaboration of the plot by bringing his own ideas? Did the scenario experience significant changes during the development of the game?**

The story is build by me, but in the process of writing I leave many gaps that ought to be filled in the process of writing the details for these special situations. But of course there are always some changes. The biggest one in Deponia came with the decision of developing a trilogy. I suddenly needed cliffhangers in the connecting parts, also I needed to work on the development of the tension inside the game once again.

J'écris moi-même l'histoire, mais je laisse beaucoup de "trous" qui sont ensuite comblés lorsque sont élaborés les détails de chaque séquence. Mais bien sûr, il y a toujours des modifications par rapport à ce que j'écris. Le plus gros changement avec Deponia, c'est la décision d'en faire une trilogie ! J'ai alors dû rajouter des fins à suspense pour les deux premiers épisodes, et j'ai aussi dû retravailler l'intensité du jeu.

**6/ Avez-vous déjà décidé des grandes lignes du scénario de la trilogie Deponia, ou bien préférez-vous imaginer le scénario de chaque épisode de la trilogie au fur et à mesure ?**

**Have you already decided the outline for the scenario of Deponia's trilogy, or do you develop the scenario of each game progressively?**

The rough outline is already decided, but the details are not carved into stone.

Les grandes lignes sont déjà définies, mais les détails ne sont pas encore tout à fait décidés.

**7/ Quelles sont les principales sources d'inspiration (jeux vidéo, films, romans...) de Daedalic pour Deponia ? Ces sources d'inspiration sont-elles en partie les mêmes que celles de vos précédents jeux ?**

**What were the main sources of inspiration (video games, movies, novels...) of Daedalic for the world and the screenplay of Deponia? Are they partly the same than your previous games?**



My inspiration mostly comes from the idea to find new exciting and unique settings and stories. For Deponia I wanted to deliver a playground for gamers and remembered my childhood and what kind of places fascinated me back then. I always liked junkyards. The imagination of building things like caves from goods other people threw away is as exciting as creative. And with our team and engine we have the possibility to build such worlds for our games.

L'inspiration me vient principalement de l'envie de trouver de nouvelles histoires et de nouveaux univers excitants et uniques en leur genre. Pour Deponia, je voulais réaliser quelque chose d'adapté aux amateurs du genre, et j'ai cherché dans les souvenirs de mon enfance le genre d'endroit qui me fascinait à l'époque. J'ai toujours aimé les dépotoirs. L'idée de créer des choses à partir d'objets jetés par les autres est à la fois créatif et excitant. Et avec notre équipe et le moteur de jeu, nous avons la possibilité de réaliser ce genre de mondes dans nos jeux.

**8/ Pouvez-vous nous raconter une ou plusieurs anecdotes amusantes au sujet de la réalisation de Deponia, permettant aux lecteurs et aux joueurs d'avoir une idée de l'ambiance qui anime Daedalic au quotidien ?**

**Can you tell us one or several amusing anecdotes about the development of Deponia, so that our readers can get an idea of the good atmosphere in Daedalic Studio?**

It would be impossible to produce a funny game without a team that has no sense of humor. Who knows how jokes are working also is aware that they are highly contextual. The most situations I remember spontaneously are insider gags or tricks and are mostly ludicrous. It's probably hard to imagine how funny it could be when our graphics team replaces the desktop of our Head of Game Design by a Photoshop-collage, unappetizing massages are written of the obligatory banana of our Art Director or somebody tries to smuggle an easteregg contending of a nude Goal inside the game. Some time ago our Scriptor had to work on a foreign computer and he forgot to log out of a social network. I had to laugh out loud as I read on his profile that his doctor would have told him that he would have lice... But I don't expect that to be that funny for people not involved.

Ce serait impossible de réaliser un jeu marrant si l'équipe n'avait pas le sens de l'humour. Ceux qui savent faire de bonnes blagues savent qu'elles doivent être adaptées au contexte ; or justement, les souvenirs marrants qui me viennent spontanément à l'esprit sont des blagues d'initiés et ça vous semblerait parfois un peu ridicule. Ce n'est sûrement pas évident d'imaginer à quel point ça a pu être drôle lorsque l'équipe graphique du studio a changé le fond d'écran de notre directeur de conception avec un montage Photoshop, ou lorsqu'on écrivait des messages potaches à notre directeur artistique, ou encore lorsqu'un membre de l'équipe a essayé de dissimuler un "easter egg" (image ou séquence cachée) dans le jeu où l'on voit Goal entièrement nue ! Je me suis aussi bien marré lorsqu'un membre avait oublié de se déconnecter d'un réseau social et que j'avais lu sur son profil que son docteur lui disait qu'il avait des poux... mais je ne sais pas si c'est aussi drôle pour les personnes qui n'ont pas vécu ça en direct.

**9/ Les jeux Daedalic sont connus pour leurs longs dialogues souvent humoristiques. Pensez-vous que les dialogues sont un élément central pour faire un bon jeu d'aventure ? N'est-ce pas une difficulté pour traduire le jeu et l'exporter en dehors d'Allemagne ?**

**Daedalic games are known for their long and often humorous dialogues. Do you think that dialogues are a central element to make a good adventure game? Isn't it a difficulty for the editors to translate the game and export it abroad?**

Dialogues are a central element to make a good story and a good story is a central element in developing a good adventure game. All parts of our team are used to the gaming industry and know, how to translate a script into all parts of a game, from technical realization to graphical style as well as soundtracks and speakers.

Les dialogues sont centraux pour faire un bon scénario, et un bon scénario est central pour réaliser un bon jeu d'aventure. Ensuite, toute notre équipe connaît bien le domaine du jeu vidéo et sait comment adapter un scénario écrit en un jeu fini, allant de la réalisation technique au style graphique en passant par la bande son et le doublage.

10/ Les jeux Daedalic, avec leur style cartoon et leur style humoristique, semblent pouvoir être rapprochés des jeux du développeur espagnol Pendulo (Runaway, The Next Big Thing). Êtes-vous d'accord avec cette affirmation, ou pensez-vous que les jeux de Daedalic et leur public ne sont pas tout à fait semblables à ceux de Pendulo ?

With their cartoonish and humorous style, Daedalic games seem to belong to the same market segment that games of the Spanish developer Pendulo Studios (Runaway, The Next Big Thing). Do you agree with this statement, or do you think Daedalic games and their players are not quite similar to Pendulo's ones?

Of course there are similarities to our Spanish colleagues! All of us try to develop entertaining games in a similar niche.

Bien sûr il y a des similitudes avec nos collègues espagnols ! Nous essayons tous de réaliser des jeux amusants exploitant les mêmes ficelles.



11/ Combien de personnes ont travaillé sur le développement de Deponia ? L'équipe de Daedalic s'est-elle beaucoup agrandie depuis la création du studio en 2007 ?

How many people worked on the development of Deponia? Has the Daedalic team much enlarged since the creation of the studio in 2007?

We had about 40 people working on Deponia, Our team momentarily consists of around 70 employees, that's much more than in 2007.

Nous étions une quarantaine de personnes à travailler sur Deponia, mais l'ensemble de notre équipe se compose actuellement d'environ 70 employés, c'est beaucoup plus qu'en 2007.

12/ Combien de temps a duré la réalisation du jeu ?

How long did it take to develop the game?

From the beginning it took us two years of development.

Depuis le tout début, le développement a pris deux ans.

13/ Tous vos jeux ont reçu d'excellentes critiques. Vous attendiez-vous à un tel succès en Allemagne ? Qu'avez-vous ressenti en lisant les premières critiques positives de vos jeux ?

All your games have received excellent reviews. Did you expect such a success? How did you feel by reading the first positive reviews of your games?



[▶ Artikel lesen](#) [7] Autor: T. Weise

Few days ago our CEO, Carsten Fichtelmann, found the right words as he received an award for "Harvey's New Eyes": "We live our dream!" That is exactly what we do, we love our daily work and that is represented by the quality of the games we deliver. But saying that we would have expected such excellent reviews would be superstitious. We hoped for them, yes, and we still do with every released title. But receiving a good review – and even more important: great reactions of our fans, like when we meet them on conventions, receive fan art or get some calls, like it happened few weeks ago, when a jokingly in one of our games implemented phone number got discovered during a very popular Let's play video, is just a great and unbelievable feeling one never will get used to.

Il y a quelques jours, notre directeur, Carsten Fichtelmann, a trouvé les mots justes lorsqu'il a reçu une récompense pour "Edna & Harvey 2" : "Nous vivons notre rêve !". C'est exactement ça, nous adorons notre travail quotidien et cela se ressent dans les qualité des jeux que nous réalisons. Mais ça aurait été de la superstition de dire que nous nous attendions à d'aussi bonnes critiques. On les espérait, oui, et on les espère à la sortie de chacun de nos titres. Mais ce qui nous touche encore plus que les bonnes critiques, ce sont les réactions très positives de nos fans, par exemple lors des rencontres dans les salons de jeux vidéo, ou lorsqu'on reçoit des "fan arts" voire des appels téléphoniques, comme c'est arrivé il y a quelques semaines. C'est vraiment fabuleux et on ne s'en lassera jamais.

**14/ Pour terminer cette interview sur un sujet plus large, que pensez-vous du financement collaboratif de projets de jeux vidéo via le site Kickstarter ? Le projet de Tim Schafer (ayant notamment réalisé Monkey Island) intitulé Double Fine Adventure a reçu plus de 3 millions de dollars de financement en un mois. Pensez-vous qu'il serait possible qu'à l'avenir, vous fassiez à votre tour appel à ce type de financement collaboratif ?**

**To end this interview on a broader topic: what do you think about the collaborative funding of video game projects through Kickstarter website? The project of Tim Schafer (Monkey Island, ...) called Double Fine Adventure has received more than \$3 million funding in a month. Do you think it would be possible for you to use collaborative funding as well for you next games? Why or why not?**



Of course we consider options like these. Kickstarter is a great opportunity to finance exciting projects independently. But working together with partners also offers big chances, as they have a big network that joins with the existing one of your own company. At the moment we are not planning to finance a project through crowd-funding.

Bien sûr, nous prenons en considération ce genre d'option. Kickstarter représente une belle opportunité de financer des projets excitants de manière indépendante. Mais travailler avec des partenaires professionnels offre aussi de belles opportunités, car ils disposent d'un grand réseau humain et commercial qui peut s'associer à celui de notre studio. Pour l'instant nous n'envisageons pas de financer des projets de jeu par le "crowd-funding" (financement collaboratif).

**Thank you for your answers !**

**Xavier Bague "LFP" – Planète Aventure**