

Tusche statt Texturen: Das märchenhafte Adventure wird komplett handgezeichnet. Der Aufwand ist beachtlich.

The Whispered World

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5733

Warum gibt es im Kino kaum noch Zeichentrickfilme? Weil sich mit **Toy Story** bis **Wall-E** eine überlegene Technik durchgesetzt hat, die Computer-Animation. Warum gibt es praktisch keine reinen 2D-Adventures mehr? Weil gemalte Welten von der 3D-Grafik abgelöst wurden. Das hat einen sehr simplen Grund: 3D ist billiger. Einer gezeichneten Figur komplexe Bewegungen beizubringen, braucht viele Tage und Dutzende von Einzelbildern. Ein 3D-Modell zu animieren, ist eine Sache von Stunden. 2D-Figuren werfen keine Echtzeit-Schatten, sie lassen sich nicht so einfach von allen Seiten zeigen, kurz: Sie machen ganz schön viel Arbeit. Ausgerechnet ein junges deutsches Studio ist

überzeugt, dass dieser Aufwand auch in 3D-Zeiten seinen Wert hat.

Wahnsinn

Bei Daedalic entstanden bislang das hochgelobte **Edna bricht aus** (von den GameStar-Lesern zum Adventure des Jahres 2008 gewählt) und das weithin unbeachtete Auftragsprojekt **1 1/2 Ritter**. Nun arbeiten die Hamburger an mehreren weiteren Spielen; am weitesten fortgeschritten ist **The Whispered World**. Alles in dem Spiel ist handgezeichnet, und das, so seufzt der Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann, ist »ein irr-sinniger Aufwand«. Allein in den Hintergründen schieben sich bis zu 20 Parallax-Ebenen ineinander, um den Eindruck von Tiefe zu



Für alle Aktionen, die Sadwick ausführt, zeichnet Daedalic passende Animationen.

erschaffen, alle Standard-Bewegungen des Protagonisten Sadwick müssen aus acht Richtungen gezeichnet werden. Neben den Figuren sitzen die Daedalic-Künstler an Animationen für die Hintergründe, an Wasser, Feuer, Licht, Spiegelungen, mitunter auch tagelang an wallenden Rußwolken: »Es gibt sehr spannende Arten von Rauch«, lächelt die Grafikerin Lena tapfer. 72 Orte wird **The Whispered World** enthalten, zum Vergleich: Das umfangreiche **Book of Unwritten Tales** besteht aus rund 60 Bildschirmen. Neben dem hauseigenen Team beschäftigt Daedalic drei externe Firmen, in Amsterdam entstehen zum Beispiel Hintergründe, auf den Philippinen rund 15 Minuten Vollbild-Zeichentricksequenzen, die die Handlung illustrieren. Weil unterschiedliche Künstler an Sadwick arbeiten, gleicht die Charakter-

Chefin Simone die Strichstärken bei älteren Sadwick-Animationen an, Bild für Bild. Warum tut sich Daedalic das an? »Weil wir wahn-sinnig sind«, lacht Carsten Fichtelmann. »Und weil der Stil das Spiel einzigartig macht. 3D sieht immer unfertig aus. 2D nicht.«

Depression

Sadwick, der Hauptcharakter aus **The Whispered World**, ist kein typischer Strahlemann-Held, sondern schon in jungen Jahren ein ziemlich gebrochener Charakter: Der Nachwuchs-Gaukler hat das Leben im fahrenden Zirkus satt, ist meist bedrückt und mitunter sarkastisch; für seine Umwelt hat er vor allem spitzzüngige Kommentare übrig. Zu allem Überfluss bescheinigt ihm auch noch ein Orakel, dass er den Untergang der Welt auslösen wird; da muss man ja depressiv werden! Mit seinem Begleiter Spot, einer grünen Raupe, versucht Sadwick in der Folge seinem Schicksal zu entkommen, mit unerwarteten Konsequenzen. Inmitten des schwer-mütigen Tons findet **The Whispered World** viel Raum für märchenhafte und augenzwinkernde



Die handgemalten Hintergründe beeindruckt uns durch ihren Detailgrad und die durch mehrere Ebenen erzeugte Tiefenwirkung.

Der Kopierschutz

Für Adventure-Veteranen hat Daedalic mit **The Whispered World** ein besonderes Schmankerl in petto: den Kopierschutz. Der basiert auf **drei zehneitigen Würfeln**, die der Packung beiliegen. Beim Spielstart müssen Sie unter den aufgedruckten Symbolen die richtigen heraussuchen. Zusätzlich können Sie die Würfel für ein Brettspiel benutzen, das auf die Rückseite des Posters gedruckt ist, das der Packung ebenfalls beiliegen wird. Der Name des Brettspiels: »Droggel« – eine Anspielung auf das vorherige Daedalic-Adventure **Edna bricht aus**.





Die **Raupe Spot** begleitet Sadwick und kann sich unter anderem in Brand setzen.

Charaktere, etwa die »Steinbrüder«: Zwei sprechende Felsbrocken, die zwar eine große Klappe haben, sich aber nicht von der Stelle bewegen können. Weil die beiden in unterschiedliche Richtungen schauen, sehen und wissen sie jeweils andere Dinge. Das nutzt das Spiel für amüsante Dialoge und ein sinnvoll angeknüpftes Rätsel. Mehr als 10.000 Zeilen Text wird **The Whispered World** enthalten, alle vertont.

Ehrgeiz

Die Rätsel fallen in **The Whispered World** klassisch aus. Gesteuert werden Sadwicks Aktionen über ein Kontextmenü, das an **Monkey Island 3** erinnert: Zu jedem Ge-

genstand gibt's die drei Optionen »Auge«, »Hand« und »Mund«. Die Bandbreite der Aufgaben ist groß, wir haben neben Inventar-Einsatz bereits Dialogrätsel und Logik-Knocheleien gesehen. Zudem gibt's in **The Whispered World** das wohl erste Parallax-Rätsel der Welt; zumindest können wir an keinen vergleichbaren cleveren Einsatz der Bildebenen erinnern. Kreatives Kernstück ist die Raupe Spot, die sich verwandeln kann: Als flacher Streifen passt sie durch Spalten, als brennende Variante spendet sie Licht und Feuer und so weiter.

Diese Mischung aus klassischen Genre-Standards, besonderem Stil und erzählerischer Tiefe soll das Daedalic-Spiel im star-



Ab und zu muss Sadwick auch **Maschinen** bedienen, meist in Logikrätseln.

ken Adventure-Jahr 2009 vor die Konkurrenz katapultieren. »Wir werden 2009 etwa 25 neue Adventures sehen«, sagt Carsten Fichtel-

mann, »20 davon werden ihren Publishern keinen Spaß machen.« Klar: **The Whispered World** soll zu den anderen fünf gehören. **CS**

The Whispered World

► **Angeschaut** ► **Genre Adventure** ► **Termin Juni 2009**
► **Hersteller Daedalic** ► **Status zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Auch wenn man ein Kind spielt: **The Whispered World** ist ein erwachsenes Spiel, dessen Handlung vielschichtiger angelegt ist, als es den Anschein hat. Mit seiner sorgfältig gezeichneten Grafik, dem außergewöhnlichen Szenario und sehr klassischen Rätseln knüpft Sadwicks Abenteuer an die besten Tugenden des Adventure-Genres an. Nicht nur Nostalgiker dürfen deshalb große Hoffnungen in den Titel setzen.



christian@gamestar.de

Bilder mit Tiefgang – mit 120Hz in die dritte Dimension

ANZEIGE

3D-Brille aufsetzen und in andere Welten eintauchen – ein Traum für jeden Gamer. Die Charaktere und die Szenenumgebung erscheinen vollkommen plastisch vor den Augen des Spielers. Damit gewinnt jedes Game nochmals an Qualität und Unterhaltung.

Was auch in den Kinos langsam Einzug hält, ist in den Computerspielen von heute schon perfekt umgesetzt: das Erlebnis der dritten Dimension mit echtem räumlichen Sehen. Möglich wird dies dank der 3D Vision™ Technologie von NVIDIA®. Der neue Samsung SyncMaster 2233RZ in Kombination mit einer GeForce® 3D-Vision-Brille und einem 3D-kompatiblen NVIDIA GeForce Grafikprozessor im PC eingesetzt, wandelt automatisch Hunderte von PC-Spielen in stereoskopisches 3D um (mehr Details unter www.nvidia.de/3Dvision).

3D ist bei Computerspielen keine ganz neue Erfindung. Aber noch nie war die Bildqualität so gut wie heute, mit kristallklarer, flimmerfreier 3D-Stereo-Darstellung. Dabei gilt: je höher die Bildwiederholrate des Bildschirms, desto realistischer das Ergebnis. Darum ist die Auswahl eines hochwertigen Monitors Pflicht. Samsung bringt dafür den SyncMaster 2233RZ auf den Markt - einen hochqualitativen 22-Zoll Flachbildschirm, der dank 120Hz Bildwiederholrate für einen perfekten 3D-Bildeindruck sorgt.

Der Samsung SyncMaster 2233RZ ist ab sofort zu einem Preis von 379,- Euro erhältlich (unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.).

Weitere Informationen zum Samsung SyncMaster 2233RZ finden Sie auch im Internet unter: www.samsung.de/3DMonitor



Der Samsung SyncMaster 2233RZ sorgt dank innovativer 120 Hertz Technologie für kristallklare, flimmerfreie 3D-Bilder.

Mit nur einem Knopfdruck wird der 3D-Monitor wieder zu einem normalen 2D-Display. Und auch hier überzeugt der Samsung SyncMaster 2233RZ mit brillanten und detailreichen Bildern.