



Ein seltsamer kleiner Kerl.

DVD

Test-Video

GameStar.de

Screenshots & Infos

► Quicklink: 5733

Die aufwändig gezeichneten 2D-Hintergründe untermauern perfekt die melancholische Grundstimmung des Adventures und spiegeln sinnbildlich Sadwicks Gemütszustand.



Kopierschutz



The Whispered World verfügt über zwei unterschiedliche Kopierschutzsysteme. Neben dem normalen Tages-Kopierschutz samt DVD-Abfrage liegen dem Spiel **drei farbige Runenwürfel** bei. In einem Minispiel zu Beginn müssen Sie die Runen richtig auf den angezeigten Würfeln platzieren. Das ist anfangs eine erfrischende Hommage an Kopierschutz-Klassiker der 1990er, ermüdet später aber deutlich, weil sie vor jedem Spielstart eine Minute lang Würfel in die richtige Stellung drehen müssen. Als Bonus liegt der Packung eine Brettspielvorlage auf der Rückseite des Posters bei, die sie mit den Würfeln bespielen können.

The Whispered World

Ein junger Clown und eine grüne Raupe retten die Welt ...
halt, nein: zerstören sie! Ungewöhnlich? Ungewöhnlich gut!

Prophezeiungen verheißen meist nichts Gutes. Nostradamus sah fast nur Schrecken und Katastrophen voraus, in **Star Wars** ließ eine fehlgedeutete Prophezeiung Darth Vader entstehen, und in Shakespeares **MacBeth** macht die Vorhersage dreier Hexen den Schotten überhaupt erst zum Königsmörder und Tyrannen. Der junge Clown Sadwick kann da locker mithalten. »Du wirst derjenige sein, der diese Welt zugrunde richtet!«, ruft ihm ein Orakel zu. Die Apokalypse? Das soll Sadwick auf seine (Narren-)Kappe nehmen? Damit es nicht soweit kommt, helfen Sie dem melancholischen Gauklerjungen im Adventure **The Whispered World** des deutschen Entwicklers Daedalic dabei, die Prophezeiung eben nicht wahr werden zu lassen. Dabei tritt **The Whispered**

World ein schweres Erbe an: Das vorherige Spiel von Daedalic, **Edna bricht aus** (GS 08/08: 76 Punkte), war nach Meinung der GameStar-Leser das Adventure des Jahres 2008. Wird Daedalics neuester Streich den gestiegenen Erwartungen gerecht? Und wie!

Die gezeichnete Welt

Wenn Sie **The Whispered World** starten, sticht als Erstes der ungewöhnliche Grafikstil ins Auge. Wie schon in **Edna bricht aus** verzichtet Daedalic auf 3D-Grafik und bietet stattdessen handgezeichnete 2D-Hintergründe und -Charaktere. Die fallen so schön und stilischer aus, wie wir es seit **Curse of Monkey Island** (1997) nicht mehr erlebt haben. Wie beim Genre-Primus erwachen die Figuren auch bei **The Whispered World** als animierte Comiczeich-

nungen zum Leben. Die zahlreichen Schauplätze in der märchenähnlichen Fantasiewelt sind aufwändig und detailliert gezeichnet, die verwendeten Farbpaletten reichen von warm-herbstlichen Braun- und Grüntönen bis ins dunkle Blauschwarz und unterstreichen perfekt die melancholische Grundstimmung des Spiels. Der Aufwand, der in den Zeichnungen steckt, ist beträchtlich, hat aber auch seinen Preis. Ein paar Animationen laufen nicht ganz rund, und das Spiel erlaubt lediglich eine Auflösung von 1024x768 Bildpunkten. Daher sollten Besitzer größerer (Breitbild-)Monitore das Spiel im Fenstermodus statt im Vollbild laufen lassen. Trotzdem rechtfertigen das ästhetische Gesamterlebnis und die Atmosphäre der Spielwelt die technischen Limitierungen.



Die **Objektanzeige** ist hilfreich, da manche Objekte schwer zu sehen sind.



Altbekannt und wenig originell: das **8-Damen-Problem** im Schach.



Die Zeit steht still und die Welt **bricht auseinander**. Hat Sadwick etwa gesagt? Stimmt die Prophezeiung?

Die gehauchte Story

Passend zum einzigartigen Grafikstil erzählt **The Whispered World** eine außergewöhnliche Geschichte. Durch düstere Visionen und die niederschmetternde Prophezeiung angestachelt zieht der junge Clown Sadwick durch eine ferne fantastische Welt, um sie vor dem Untergang zu bewahren. Während die meisten Adventures dieses Grundgerüst dazu nutzen würden, um entweder düstere Verschwörungsgeschichten zu erzählen oder sich mit lauten Gags und popkulturellen Anspielungen zu überbieten, geht **The Whispered World** leiser, ja beinahe flüsternd vor. Erwachsene Elemente und subtiler Humor vermischen sich kunstvoll mit kindlicher Naivität und münden in ein traurig schönes Ende. Dabei erinnert die Stimmung an erwachsene Anime-Filmklassiker wie **Chihiros Reise ins Zauberland**

(2001, Regie: Hayao Miyazaki), die laut Deadalic eine Hauptinspirationsquelle für das Spiel waren. Gut festmachen lässt sich dieser Eindruck an der Hauptfigur selbst. Einerseits ist Sadwick ein junger Clown, der von seinem großen Bruder herkommandiert und auch sonst von niemandem ernst genommen wird – die typischen Probleme eines kleinen Jungen. Andererseits besitzt er eine melancholisch-schwermütige Ader, die entfernt an den depressiven Roboter Marvin aus **Per Anhalter durch die Galaxis** erinnert. Zur Freude des erwachsenen Spielers stellt er diese bei vielen Gelegenheiten raus. Sieht er beispielsweise in einen See, sagt Sadwick: »Das Wasser sieht ausgesprochen trübe aus. Halt, nein ... das ist nur mein Spiegelbild.« Der häufige Humor fällt also eleganter als gewöhnlich aus und wird dabei (fast) nie ordinär. Statt brüllendem Ge-

lächter erzeugt **The Whispered World** leises Dauerschmunzeln.

Das gesprochene Wort

Die zahlreichen Dialoge lesen sich nicht nur rundweg amüsant, sondern sind darüber hinaus exzellent vertont. Jeder Charakter besitzt ein eigenes Profil, und zwar nicht nur durch das, was er sagt, sondern vor allem durch die Art, wie er es sagt. So trifft Sadwick im Laufe seines Abenteuers zum Beispiel zwei Steine, die unbeweglich in der Sonne liegen und von dort aus die Welt erobern und versteinern wollen. Der dazugehörige Sprecher moduliert die witzigen Dialoge mit den beiden als eine Mischung aus **Bernd das Brot** und **Pinky and the Brain**. Perfekt! Untermalt wird das Ganze von einem traumhaften Soundtrack, der mit echten Instrumenten wie Klavier, Fagott und Querflöte aufwartet. Der Aufwand macht sich mehr als bezahlt.

Der geforderte Spieler

Sadwick zur Seite steht sein einziger Freund, die grüne Raupe Spot. Zum Glück für Sadwick ist Spot ein flexibles Kerlchen, denn er kann fünf verschiedene Formen annehmen (siehe Kasten). Diese müssen Sie aber erst im Laufe des Abenteuers freispielen. Wenn Sie das geschafft haben, können Sie jederzeit per Mausclick zwischen den Formen wählen, um damit Probleme zu lösen. Wollen Sie etwas anzünden, nehmen Sie den feurigen Spot; brauchen Sie ein schweres Gewicht, nutzen Sie den kugeligsten Spot. Das ermöglicht originelle Rätsel, deren Höhepunkt eine Aufgabenkette ist, in der Sie ausschließlich Spot steuern und auf seine unterschiedlichen Fähigkeiten zurückgreifen müssen. Auch die meisten gewöhnlichen Rätsel dürften Sie ordentlich ins Grübeln bringen. Mit Hilfe der an **The Curse of Mon-**

Spot an für Spot

Sadwicks einziger Freund und wichtigster Begleiter ist die Raupe Spot. Er kann fünf unterschiedliche Formen annehmen.



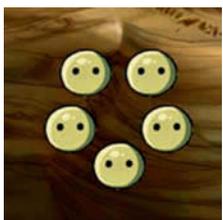
Der normale Spot: Ist dünn genug, um in kleine Löcher zu schlüpfen. Ansonsten eine stinknormale Raupe.



Der Kugel-Spot: Rollt aufgedunsen durch die Gegend und ist erstaunlich schwer. Daher besonders als Gewicht einsetzbar.



Der brennende Spot: Dient vor allem als praktisches Universalfeuerzeug, kann aber auch Flammen spucken.



Der fünfteilige Spot: Wenn Sie mal mehr als nur einen Spot auf einmal benötigen. Auch als Wurfball geeignet.



Der platte Spot: Passt gut unter Tür- und in Briefschlitze. Ist zudem dehnbar und daher gut zum Verknoten geeignet.



Die Zwischensequenzen laufen als fein animierte Zeichentrickfilme ab.



Zwei mürrische Steine, die sich nicht vom Fleck bewegen können, wollen die Welt erobern und versteinern.

key Island angelehnten Maussteuerung kombinieren Sie genretypisch Gegenstände. So müssen Sie zum Beispiel zweimal im Spiel nach einer Zirkusanleitung aus den unterschiedlichsten Gegenständen eine Kanone improvisieren. Manche Rätsel sind hübsch knackig und deshalb, trotz der praktischen Objektanzeige, für Einsteiger eher nicht geeignet.

Das gewöhnliche Rätsel

Leider hält das Rätseldesign nicht durchgehend das Niveau der restlichen Spielelemente. Zum einen sind manche Lösungen schon arg abstrus. Dass man Fliegen am besten mit chinesischen Essstäbchen einfängt, wissen wohl nur noch Fans des 80er-Jahre-Kultfilms **Karate Kid**. Zum anderen mangelt es teilweise an Logik. Oder wussten Sie, dass man Olivenöl nicht durch Pressung, sondern wie Schnaps

durch Destillation gewinnt? Einige der Rätsel lösen Sie also durch schlichtes Ausprobieren schneller als durch Nachdenken, zumal Hinweise manchmal knapp sind. Kaum noch grübeln müssen Sie hingegen bei den eingestreuten Mini-Knobelspielchen. So sollen Sie auf einem Schachbrett acht Damen so positionieren, dass sie sich nicht gegenseitig schlagen können. Nicht nur für Schachfreunde ist das ein alter Hut. Den Tiefpunkt markiert ein simples Verschiebepuzzle mit einem unansehnlichen Wappen als Motiv. Wir hatten gehofft, dass diese 08/15-Knobeleien der Vergangenheit angehören.

Trotz dieser Rätselschwächen ist **The Whispered World** ein außergewöhnliches Adventure, daher wagen wir zur Abwechslung mal eine positive Prognose: An diesem Spiel werden Sie viel Freude haben. *Patrick C. Lück*

Erfrischend anders

Patrick C. Lück: 2009 sind so viele Top-Adventures erschienen wie lange nicht mehr. Aus diesem Spitzenfeld ragt **The Whispered World** noch einmal heraus. Der wunderschöne Stil, die relativ erwachsenen Geschichten und der melancholische Grundton tun mir beim Spielen richtig gut. **The Whispered World** lässt mich mal schmunzeln, mal rührt es mich, dann stimmt es mich traurig, dann nachdenklich. Ein kleines Meisterwerk mit einem kleinen, großen Helden.



redaktion@gamstar.de

Clowns sind eben doch witzig

Christian Schmidt: Sowas ist mir noch nie passiert: Dass ich einen Spielstand lade, nur um einen Dialog noch mal anhören zu können. Sadwicks Geplänkel mit seinem fröhlich-senilen Opa hat mich so hingerissen, dass ich es gleich wiederholen musste. **The Whispered World** trifft mit seinem charmannten, ironischen, manchmal doppelbödigen Humor genau meinen Geschmack. Nach **Edna bricht aus** hat Daedalic zum zweiten Mal ein bemerkenswertes Spiel erschaffen.



christian@gamstar.de

THE WHISPERED WORLD ADVENTURE

ENTWICKLER Daedalic (Edna bricht aus, GS 08/08: 76 Punkte)
 PUBLISHER Deep Silver
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG 1 DVD, 32 S. Handb., 3 Runenwürfel, Poster
 TERMIN (D) 28.8.2009
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 6 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden	GENRE ADVENTURE
SZENARIOS Durchgehend schöne Handlung mit meist fordernden Rätseln.	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
RÄTSELSTIL	Denksport <input type="checkbox"/> Kombi. <input type="checkbox"/>
DIALOGE	starr <input type="checkbox"/> dynamisch <input type="checkbox"/>
ACTION	keine <input type="checkbox"/> häufig <input type="checkbox"/>
HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			
SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			
HILFEN Objektanzeige			
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Schnellspeichersystem			

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3700+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON 4:3-Monitor			
BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>	KOPIERSCHUTZ Tages, Würfel		
TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Hintergründe + hübsche Charaktere + Cartoonsequenzen - nur 1024x768 - Animationen nicht immer flüssig	7 / 10
SOUND	+ ausnahmslos hervorragende Sprecher + sehr stimmungsvolle Musikuntermalung - Soundkulisse und -effekte fallen etwas ab	9 / 10
BALANCE	+ hübsch knackig und fordernd ... + ... dabei selten frustrierend oder unfair - teils zu wenige Hinweise - für Einsteiger zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ feine melancholische Grundstimmung + mit leisem Humor aufgelockert + erwachsen und kindgerecht zugleich	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Maussteuerung + Objektanzeige + Schnellspeichern + Inventar zu klein - wichtige Elemente nur im Handbuch erklärt	8 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + zahlreiche unterschiedliche Schauplätze + freischaltbare Extras ... - ... die aber mager ausfallen	8 / 10
HANDLUNG	+ gute und erwachsene Haupthandlung + immer wieder schöne Einzelgeschichten + traurig schönes Ende	10 / 10
CHARKTERE	+ herrlich schwermütiger und intelligenter Sadwick + auch die Nebenfiguren sind originell mit eigenem Profil + knuffiger Spot	10 / 10
DIALOGE	+ intelligente und charmante Dialoge + oft mit feinem Humor + nicht zotig oder ordinär + Gesprächsverlauf oft wichtig für Rätsel	10 / 10
RÄTSEL	+ hübsche Kombinationsrätsel + Spot-Rätsel - einige 08/15-Denkspiel-Einlagen - manchmal abstrus	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 12 Stunden

FAZIT Feines Meisterwerk mit bildhübscher 2D-Grafik.

