

## Silence

# EIN NEUER ADVENTURE-MEILENSTEIN

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **15.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (GOG.com)**



## Silence entpuppt sich als eines der schönsten Adventures der letzten Jahre. Die Schönheit hat allerdings ihren Preis.

Von Dmitry Halley

Im Jahr 2009 war *The Whispered World* ein zauberhafter Mittelfinger an die damalige Spielebranche. In einer Zeit, in der Triple-A-Mächte regierten, der PC als tot galt, *The Saboteur* seinen Entwickler Pandemic ruinierte und das Indie-Phänomen *Minecraft* noch ein kleiner Stern am Firmament war, da sagte ein kleines deutsches Entwicklerstudio: Ihr könnt uns mal, wir machen trotzdem *Point&Click-Adventures*. Okay, wir überspitzen hier (schließlich gab's 2009 auch *Dragon Age: Origins*, *Batman: Arkham Asylum*, *Demon's Souls* und *Assassin's Creed 2*), aber trotzdem war es ein mutiger Schritt für Daedalic, auf ein klassisches Rätsel-Adventure zu setzen, um sich groß zu machen.

Dass es jetzt mit *Silence* knapp sieben Jahre später einen für Adventure-Verhältnisse recht üppig budgetierten Nachfolger gibt, zeigt, dass sich das Experiment gelohnt hat: *The Whispered World* ist ein meisterhaftes Beispiel für innovatives Charakterdesign (man spielt einen depressiven Clown, über den keiner lacht), fantastische Szenerien,

witzige Dialoge und gleichzeitig eine liebevolle Hommage an Klassiker wie *Loom* und *Monkey Island*. Warum wir das erwähnen? Weil *Silence* sich traut, viele Dinge anders zu machen als der Vorgänger – und damit in einigen Bereichen neue Genremaßstäbe setzt, in anderen dafür hinter dem ersten Teil zurückbleibt. Doch eine Sache bleibt gleich: Der Star der Show ist immer noch und mehr denn je eine kleine Raupe namens Spot.

### Unglaublich, wie dieses Spiel aussieht!

Bevor wir uns mit der Story austoben, müssen wir kurz tief Luft holen, um dann zu auszurufen, wie schön dieses Spiel aussieht! Daedalic hat mit *Silence* eine der malerischsten und visuell beeindruckendsten Spielwelten erschaffen, die wir seit langem erlebt haben. Lichtstimmungen, Schauplatzdesigns, Musik- und Sounduntermalung – all das greift so passend ineinander, als wäre alles von derselben Person entworfen worden. Wenn man das erste Mal aus dem Maul des riesigen Weltenwurms die Wälder von *Silence* betritt, mit den skurrilen Gumpilzen, Leuchtkäfern und Wuschelgnomen vor einem kleinen Wasserfall interagiert, nur um in der nächsten Szene die gigantische Hauptstadt Kalimar in der Ferne zu erblicken, dann kann man nur staunen.

Aber *Silence* ist nicht einfach ein bunter Märchenwald mit schrägen Tieren und abgedrehter Natur. Am besten lassen sich Atmosphäre und Setting mit dem Film »Oz – Eine fantastische Welt« vergleichen. Dort kehrt Dorothy nach den Ereignissen des ursprünglichen *Oz-Musicals* auf der Flucht vor der Irrenanstalt ins Zauberland zurück, nur um zu merken, dass sich hier alles irgendwie zum Schlechteren gewendet hat. Die Fortsetzung hat einen spürbar düsteren Ton als das Original. Unter die klassischen Fabelwesen mischen sich verzerrte Kreaturen, alles wirkt ein bisschen verfallen und unheimlich. Beim Schauen des Films wechselt sich das Staunen über die Fantasywelt mit einem melancholischen Schauer ab. Und genauso sieht es auch in *Silence* aus, wo dunkle Sucher einer falschen Königin die putzigen Einwohner terrorisieren. Was man auf den ersten Blick leicht für einen Kinderzeichentrickfilm halten könnte, entwickelt sich rasch zu einem dramatischen Abenteuer mit wirklich bedrückenden Schicksalsschlägen. Selten hat uns ein Spiel so berührt wie *Silence*, und



Die kleine, furchtlose Renie ist die Hauptfigur von *Silence*. In Sachen Charakterdesign kann sie es locker mit Disney-Figuren aufnehmen.



Auch Noah und Sadwick sind spielbar. Hier müssen wir Statuen-Renie auftauen.

selten waren wir am Ende einer Reise emotional so ergriffen wie hier.

In der Inszenierung scheut man keine Kosten – mit der neuen 3D-Projektionstechnik erschafft Daedalic das technisch stärkste Adventure seiner Studiogesichte: Im ersten Moment mag man wegen der statischen Szenarien an ein 2D-Adventure denken (das ist es rein spielerisch auch), aber bereits kurz nach dem Intro fliegt die Kamera stufenlos zwischen Cutscenes und klassischer Ansicht hin und her wie in einem Spielfilm. Unser einziger Kritikpunkt: die Farbpalette. Silence behält sich in der Inszenierung über einen Großteil des Spiels hinweg einen grünlichen Stich bei, der die traumhafte Stimmung unterstreicht, die die Story erschaffen will. Eine nachvollziehbare Designentscheidung, allerdings wirken dadurch viele Schauplätze einander ähnlicher, als sie eigentlich sind. Das ursprüngliche Whispered World mit seinem Zirkusplatz, der nächtlichen Stadt, der Echsenfestung

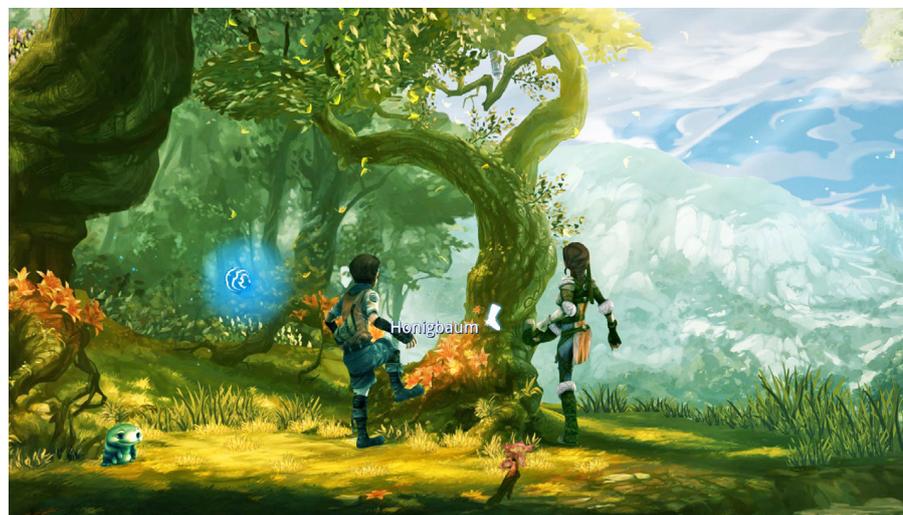


Gestatten: Spot, das beste Maskottchen der Spielegeschichte.

und all den anderen Orten machte auf uns einen visuell weitaus vielseitigeren Eindruck. Aber das trübt den extrem positiven visuellen Gesamteindruck dieser magischen Welt nur unwesentlich – und ist am Ende des Tages wohl auch Geschmackssache. Ob man die Reise nach Silence überhaupt genießen kann, hängt ohnehin vom wichtigsten Kern eines guten Adventures ab: der Story.

#### Was ist real?

Im Fantasy-Reich Silence feiern Serienkennner ein Wiedersehen mit Sadwick, Spot, den lebenden Steinen Yngo und Ralv und Prophetin Shana. Gleichzeitig treten einige bisher unbekannte Charaktere ins Rampenlicht: die Rebellen Kyra, Samuel und Janos, die gegen die finsternen Sucher der falschen Königin kämpfen. Und es mischen auch zwei neue Helden mit: das tapfere Mädchen Renie und ihr schreckhafter großer Bruder Noah, die sich beide in der Zauberwelt verloren haben und einen Weg zurück nach Hause suchen. Als Spieler steuern wir mal Renie, mal Noah und rätseln uns durch die ver-



Zwischen Noah und Kyra deutet sich eine Romanze an, es wird aber nichts draus.



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Eigentlich wollte ich am Samstag nur mal kurz in Silence reinschauen, um zu verifizieren, dass unsere Testversion vernünftig läuft. Sonntagabend flimmerte der Abspann über den Monitor. Ich habe Silence wirklich wie im Rausch durchgespielt, was gleichzeitig die größte Stärke als auch die größte Schwäche des neuen Daedalic-Abenteuers beschreibt. Denn solch einen Spielfluss habe ich noch in keinem Adventure erlebt! Ich war keine Sekunde gelangweilt, ohne jemals unterfordert zu werden, wollte immer wissen, wie's weitergeht. Sogar die obligatorischen Minispiele haben nicht genervt, sondern sich sinnvoll eingefügt. Da kann selbst Telltale noch einiges von Daedalic lernen.

Das Problem mit dem Silence-Rausch: Er war nach einem Wochenende vorbei, und selten war ich so enttäuscht, den Abspann zu sehen. Nicht weil das Ende schlecht ist (im Gegenteil), sondern weil ich gern mehr Zeit mit meinen neuen Freunden verbracht hätte. Zumal sich viele ihrer Geschichten noch nicht wirklich zu Ende erzählt anfühlen. Warum wir trotzdem den Gold-Award zücken? Weil Silence einer der seltenen Adventure-Fälle ist, der die Menschen unabhängig ihrer Genrevorlieben nachhaltig berühren und beeindrucken wird.

schiedenen Schauplätze, um an der Seite der Rebellen die falsche Königin zu stürzen. Nach dem ersten Drittel der Reise wird auch Sadwick ein spielbarer Charakter, während Noah sich fortan zurücknimmt. Die Story des Vorgängers (inklusive Plot-Twists) wird vorausgesetzt und direkt am Anfang des Spiels rekapituliert. Wer The Whispered World noch nachholen will, sollte das also unbedingt vor dem Spielen von Silence erledigen. Zusammengefasst klingt das alles (Rebellen stürzen eine grausame Königin) nach einer klassischen Heldenreise.

Allerdings verschwimmen in der Welt von Silence die Grenzen zwischen Realität, Traum, Fantasie und Tatsache. Renie und Noah stammen eigentlich aus einer Welt, die wie unsere aussieht, stolpern aber plötzlich in dieses Zauberreich, in dem alles auseinanderfällt. Ältere Adventure-Kenner fühlen sich da an Loom erinnert. Daedalic erschafft hier eine spannende Ausgangssituation, denn eigentlich hätte es nach The Whispered World gar keine Fortsetzung der Story geben können. Sadwicks Geschichte war definitiv zu Ende, wird hier aber in einem neuen Kapitel wiedereröffnet, und das macht uns als Spieler extrem neugierig, was es damit auf sich hat. Ohne zu viel zu verraten: Silence konzentriert sich vor allem auf das Spiel mit verschiedenen Realitäten und will seine Geschichte rasant zum Finale treiben. Diese



Die Hintergründe des Spiels sehen schlicht atemberaubend aus. Jeder einzelne geht als Wallpaper durch.

Eile mag dem hohen technischen Produktionsaufwand geschuldet sein, denn das eigentliche Abenteuer fällt mit rund vier bis sechs Stunden arg kurz aus und fühlt sich an einigen Stellen stark überhastet an.

#### Herzerwärmend wie ein Disney-Film

Eine knackige und kompakte Story muss nichts Schlechtes sein, und die Enden der Kampagne (es gibt mehrere) wirken auch wie ein runder Abschluss, allerdings entwickelt Silence weniger Figurendynamik als The Whispered World. Zum Beispiel bei Sadwick, der im Vorgänger mit seinem depressiven Sarkasmus einen großartigen »Helden« abgegeben hat (»Diesen Gegenstand kann ich nicht erreichen. Wie so viele Dinge im Leben.«). Aus Storygründen ist er in Silence nicht wirklich dieselbe Person wie im Vorgänger, seine Kommentare verfehlen den gewohnten Charme und Witz, zumal es deutlich weniger optionale Dialoge gibt.

Renie bleibt als neue Hauptfigur ihrem Charakter als neugieriges, naives Kleinkind treu, Kyra ist die taffe Kämpferin, Samuel der friedvolle Riese, Janos der schrullige Weise, und Noah wird ab der zweiten Hälfte des Spiels als Charakter mehr oder minder obsolet. Gleiches gilt für den Support Cast. Das

soll nicht heißen, die Story sei schlecht, ganz im Gegenteil: Daedalic erzählt hier das spielbare Äquivalent zu einem Disney-Klassiker, allerdings mit einem ähnlich tragischen Unterton wie in »Pan's Labyrinth«. Man muss sich darauf einstellen, dass die Story nicht so bissig und selbstironisch erzählt wird wie im Vorgänger, sondern vor allem auf ein überraschendes Finale setzt. The Whispered World war ein klassisches Adventure mit innovativem Heldenensemble, Silence ist ein innovatives Adventure mit klassischem Heldenensemble. Mit einer Ausnahme.

#### Gebt dieser Raupe ein eigenes Spiel!

Sadwicks kleine Raupe Spot ist der Wahnsinn. Der kleine Sidekick konnte im ersten Teil noch viel zu selten glänzen, in Silence gibt es diverse Situationen, in denen das putzige Maskottchen selbst zum Helden wird. Beim Testen mussten wir an so vielen Stellen lachen, weil das kleine Kerlchen mit dem viel zu süßen Gesicht entweder zum Liebhabern einfältig oder zum Bewundern mutig auf Gefahren reagiert. Mal quietscht er triumphierend, weil er einem Drachen den Rücken verbrennt, mal wagt er einen Sprung über einen Abgrund, nur um mit treudoofem Lächeln in den Abgrund zu segeln. Man

weiß bei Spot nie, ob er wirklich begreift, was hier gerade passiert, aber er handelt immer wie ein treuer Held in Raupen-Gestalt. Einfach toll. Da kann selbst Disney sich eine Scheibe von abschneiden.

Dass er in Silence so glänzen kann, liegt aber auch daran, dass seine Passagen die spielerisch besten sind. Das Spiel krepelt an der klassischen Adventure-Formel relativ viel um: Es gibt kein Inventar mehr, die altbekannten Multiple-Choice-Dialoge fallen größtenteils weg, alles wirkt ein bisschen dynamischer und stromlinienförmiger. In einigen Situationen müssen wir die Maus gedrückt halten, um beispielsweise an Gegenständen zu ziehen, oder auch mal einen Balance-Akt überstehen, indem wir den Cursor nicht wackeln lassen. Items, die wir in die Hand nehmen, müssen wir direkt mit einem anderen Hotspot in der Szenerie kombinieren. Aber bevor jetzt wer »Telltale!« ruft: Silence spielt sich trotzdem noch wie ein Point&Click-Adventure, allerdings mit recht wenig Raum für Abschweifungen. Das verhindert den Leerlauf, der The Whispered World an einigen Stellen noch geplagt hat, macht die Erfahrung aber auch einen Tick linearer und dürfte gerade Adventure-Hardliner mit Faible für riesige Inventartaschen enttäuschen.



Als Spot müssen wir den Splitter aus dem Schoß des Drachen erbeuten. Also: Wie kommt die kleine Raupe an den Schatz?



Dialogoptionen haben wenige Auswirkungen. Okay, Spot kann auch eigentlich nicht reden.



**Dimitry Halley**  
@dimihalley



Meine Güte, ist das eine emotionale Achterbahnfahrt. Silence bleibt von der ersten bis zur letzten Minute spannend, nimmt mich mit und schafft es, sogar mich im dramatischen Schlussakt zu Tränen zu rühren. Ganz großes Kino. Dass der Vorgänger trotzdem einen bleibenderen Eindruck hinterlässt, liegt vor allem an der Kurzlebigkeit von Silence: Das Abenteuer ist so schnell vorbei, dass die Welt kaum eine Chance kriegt, sich wirklich zu entfalten. Es fehlen die unzähligen Hotspots und Dialoge, in denen sich beispielsweise Sadwicks sarkastischer Wortwitz damals entfalten konnte.

Und dass die Nebenfiguren Janos, Sam und Kyra ab der zweiten Hälfte des Spiels quasi komplett im Hintergrund verschwinden, lässt nur vermuten, dass Daedalic ursprünglich ein größeres Adventure angepeilt hat. Gut, vielleicht bin ich da auch zu Oldschool, aber ich habe mir von der Rückkehr nach Silence mehr Zeit als vorher in der fantastischen Welt erhofft, nicht weniger. Aber ganz abgesehen von meinen persönlichen Vorlieben: Wer Lust auf ein extrem kurzweiliges und fesselndes Abenteuer hat und als Fachfremder mal ein Paradebeispiel erleben will, wie toll Adventures sein können, der macht mit Silence definitiv nichts verkehrt. Und habe ich schon erwähnt, wie toll Spot ist?

### Es geht auch ohne Inventar

Auf der anderen Seite hatten wir auch ohne Inventar viel Spaß mit den Knobeleyen. Das verdankt das Spiel dem nach wie vor tollen Rätseldesign von Daedalic. In der magischen Welt von Silence müssen wir erstmal rausfinden, was beispielsweise ein Geräuschball macht, wie die Leuchtzacken funktionieren, warum Pilze aus Gummi sind oder wie wir einem Menschen sein Lebenslicht zurückgeben. Wir begegnen pelzigen



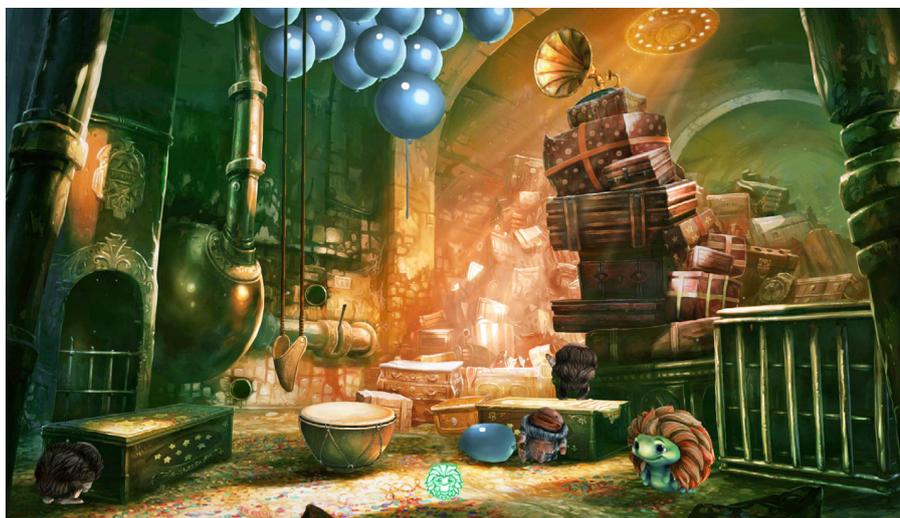
Die Sucher sind furchterregende Kreaturen, die Leben assimilieren. Quasi die Borg von Silence.

Lumis, die auf Süßkram stehen, kleinen Torwächterinnen, die auf Lumis stehen, und gefährlichen Suchern, die auf Torwächterinnen stehen. Sadwick kann viele Probleme mit Körperkraft lösen, die kleine Renie nutzt hingegen ihre Zwergengröße. Mit Spot manipulieren wir unsere Form, werden dicker, dünner, verschaffen uns Feueratem oder werden durch die Nüstern eines Drachen in viele kleine Raupenbällchen zerkleinert. Statt mit genreüblichen Inventarkombinationen arbeitet Silence mit den Mysterien und Wundern seiner Fantasywelt. Zwar sind wir beim Testen über keine Kopfnuss gestolpert, über die wir richtig lang grübeln mussten, aber die dürften ohnehin nur hartgesottene Adventure-Profis suchen. Silence fordert angenehm, ohne zu überfordern, und erreicht damit genau die Mitte zwischen interaktivem Film und frustrierender Hirn-Plackerei. Auch wenn wir uns ein paar mehr Rätsel-Highlights gewünscht hätten.

Mit dem größten Adventurebudget der Firmengeschichte erschafft Daedalic in jeder Hinsicht ein Hochglanz-Rätselabenteuer, das auch über Genrefans hinaus ein großer Fang werden soll. Deshalb werden viele klassische Spielmechaniken ein wenig modernisiert, dynamischer gemacht, es fallen Leerläufe weg, und die zauberhafte Ge-

schichte des Spiels dürfte eigentlich jeden Spieler erreichen, der bei Disney-Filmen nicht mürrisch das Gesicht verzieht.

Der grandiose Daedalic-Humor und der Mut zu skurrilen Charakteren und Story-Ideen kommen weniger zum Tragen als bei The Whispered World, Edna bricht aus oder Deponia, außerdem fällt das Spiel kurz aus. Aber das ändert nichts daran, dass Silence ein zauberhaftes Adventure mit herzergreifenden Momenten ist, das uns mehr berührt hat als jedes andere Spiel in diesem Jahr. Wir hoffen auf ein Spot-Spinoff für 2017. ★



Spot verkleidet sich mit seiner Löwenmähne als Lumi und schleicht unerkannt durch den Raum.

## SILENCE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-540 / Phenom X3 8650  
Geforce GTX 280 / Radeon HD 5850  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-670 / Phenom X4 900e  
Geforce GTX 670 / Radeon HD 9700  
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- großartiges Artdesign
- toller Soundtrack
- gute Synchronsprecher
- wunderschöne Szenerien
- flüssige Animationen

### SPIELDESIGN



- spannende Rätsel dank Fantasy-Setting
- zwei Helden mit verschiedenen Stärken
- tolle Spot-Passagen
- Geschicklichkeitseinlagen nerven nicht
- viele Dialogentscheidungen recht trivial

### BALANCE



- intuitive Bedienung
- leichter Einstieg
- gute Spielerführung
- Rätselniveau steigt kaum
- für Profis zu leicht

### ATMOSPHÄRE / STORY



- emotional fesselnde Geschichte
- Spot
- liebvoll gestaltete Welt
- Finale regt zum Nachdenken an
- zu wenig Charakterzeichnung

### UMFANG



- freischaltbare Konzeptzeichnungen
- nette Geheimnisse für Achievement-Jäger
- Story in 4 bis 6 Stunden durch
- kaum Wiederspielwert
- zu wenige Dialoge, Hotspots und Schauplätze

### FAZIT

Silence setzt neue Maßstäbe im Adventuregenre, sieht schlicht fantastisch aus und lässt uns nicht mehr los. Zumindest für fünf Stunden.

