

The Whispered World

Echte Handarbeit

Im letzten Jahr konnte Daedalic mit „Edna bricht aus“ einen Überraschungshit landen. Mit „The Whispered World“ wollen die Hamburger noch einen drauflegen. Dabei schlägt das neue Werk deutlich ernstere Töne als.

Deutschland ist ein Adventureland. Wohl in keinem anderen Land der Welt werden so viele Adventures produziert, nirgendwo sonst erfreut sich das Genre einer so anhaltend großen Beliebtheit. Nach den beiden hervorragenden Abenteuern „Ceville“ des Münchner Entwicklers Realmforge und „The Book Of Unwritten Tales“ von King Art aus Bremen können Adventurefans in diesem Jahr weiter mit qualitativ hochwertigem Nachschub rechnen. Den Anfang macht der Hamburger Developer und Publisher Daedalic mit „The Whispered World“, der 2008 mit „Edna bricht aus“ einen echten Überraschungshit landen konnte. Obwohl ein junger Clown darin die Hauptrolle spielt, haben die Hanseaten bei ihrer neuen Produktion einen ernsthafteren Ansatz als noch beim abgedrehten, komischen „Edna“. Dieser Clown heißt Sadwick und arbeitet im Familienbetrieb, einem Wanderzirkus, der durch eine Fantasywelt reist. Eines Nachts wird der deprimierte Nachwuchskleinkünstler im Traum von einer merkwürdigen Gestalt angesprochen, die ihm prophezeit, dass er für den Untergang der Welt verantwortlich sein wird. Sadwick macht sich auf, um die Katastrophe zu verhindern. Auf seiner Wanderschaft trifft er auf allerlei seltsame Zeitgenossen, etwa zwei vorlaute, sprechende Steine. Zur Seite steht Sadwick sein Begleiter, die Raupe Spot. Ähnlich wie der Stoff-

MADE IN GERMANY

hase Harvey in „Edna bricht aus“ erfüllt Spot neben dem Part des humorigen Sidekicks auch einen spielerischen Zweck, denn er kann im Lauf des Spielers immer neue Formen annehmen, die ihm besondere Fähigkeiten verleihen. So plustert sich die kleine Raupe zu einem kugelförmigen Ball auf oder verwandelt sich in ein brennendes Insekt.

Der Spieler steuert Sadwick und Spot in klassischer Point&Click-Manier. Dabei kommt ein Kontextmenü zum Einsatz, das die drei Optionen „Auge“, „Mund“ und „Hand“ zulässt. Um die melancholisch-märchenhafte Stimmung zu transportieren, verzichtet Daedalic komplett auf 3-D-Grafiken. Alle Figuren und Hintergründe sind aufwendig mit der Hand gezeichnet. Mehrere Ebenen werden übereinandergelegt und können unterschiedlich schnell

bewegt werden, um so den Eindruck von räumlicher Tiefe zu erzeugen. Ein opulenter, von einem klassischen Ensemble eingespielter Soundtrack soll die emotionale Tiefe der Handlung weiter verstärken. Dass die Entwickler bei Daedalic Anhänger der alten Adventureschule sind, wird nicht nur bei der Grafik deutlich.

Spätestens seit auf der Verpackung von „Edna bricht aus“ der Satz „Von den Leuten, die Monkey Island gut finden“ prangte, weiß man, dass die Lucasarts-Adventures der 80er und 90er zu den großen Vorbildern zählen. Dementsprechend hat sich Daedalic ein tolles Gimmick einfallen lassen. Dem Spiel liegen drei zehneckige Würfel bei, die nicht nur Grundlage für ein Brettspiel darstellen, sondern auch beim Kopierschutz zum Einsatz kommen. „The Whispered World“ erscheint im Juni für PC.



Die Raupe Spot begleitet den tieftraurigen Sadwick



Entwicklercheck

Gründungsjahr: 2007

Geschäftsführer: Carsten Fichtelmann

Adresse: Papenreye 53,
Workport Unit 2
22453 Hamburg



DAEDALIC
ENTERTAINMENT

Veröffentlichte Spiele:

- Edna bricht aus (2008)
- 1 1/2 Ritter (2008)