

Inhalt zurück ◀▶ vor 1

The Whispered World

Das offizielle Magazin über Sadwicks
Abenteuer in der Flüsterwelt!

Exklusive Infos in dieser Ausgabe:

- die Helden und ihre Gegner
- das Interface
- Spots Verwandlungen
- Tipps & Tricks für harte Kopfnüsse
- umfangreiches Making-Of

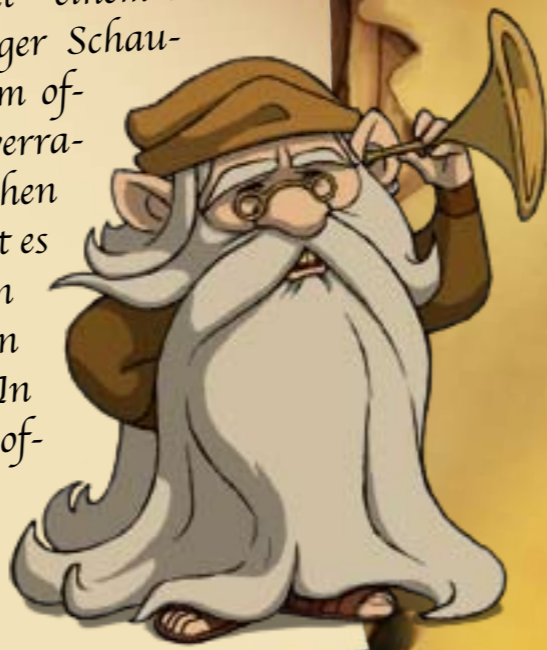
Plus: Gewinne ein signiertes Spiel
mit exklusiven Extras!





WILLKOMMEN!

Willkommen in der geflüsterten Welt - einem Ort voll bizarrer Kreaturen, eigenartiger Schauplätze und wundersamer Dinge! Im offiziellen Magazin wird nicht nur verraten, wie man sich in diesem magischen Land zurechtfindet - außerdem gibt es Infos über alles, was es zu beachten gilt, wenn wir mit seinen Bewohnern reden oder auf ein Rätsel stoßen. In unserem "Making Of" schließlich offenbaren wir die Geheimnisse der Entwickler von Daedalic Entertainment...



CHARAKTERE

Der Held:
SADWICK

Die Schoß-Raupe:
SPOT

Senil, aber rüstig:
OPA

Der grobe Bruder:
BEN

Der Feind:
DIE ASGIL

Der Eisenbahner:
MAURICE

INHALT

"The Whispered World":
Das Video..... Seite 3

Das Abenteuer, das Interface:
So finden wir uns in der Flüsterwelt zurecht..... Seite 4

Beispiel-Szenario..... Seite 11

Point'n'Click-Adventures:
Genre mit Tradition..... Seite 12

Das 'Making Of':
ein Adventure entsteht..... Seite 15

Gewinnspiel..... Seite 14

Impressum..... Seite 20

Inhalt zurück ◀▶ vor

3

The Whispered World



Pause || Start ▶▶

VIDEO

Für Videos und Musik in diesem PDF musst Du folgende Plugins installieren:

- Adobe Reader 9 (Download)
- Flash Player 10 (Download)



SADWICK

Er ist zwar ein Clown...aber fröhlich ist er nicht. Zusammen mit seinem Bruder Ben und dem greisen Großvater bereist der junge Gaukler Sadwick die Flüsterwelt - aber in Wahrheit deprimiert ihn dieses eintönige Leben zutiefst. In einem unheilvollen Traum wird Sadwick prophezeit, dass er persönlich die Welt zerstören wird. Nun muss er dafür sorgen, dass sich die Vision nicht erfüllt.



Held Sadwick und seine Schoßbraute Spot buddeln sich durch den Wald.

Die geflüsterte Welt

Über den Dörfern, Tälern, Bergen und uralten Wäldern der geflüsterten Welt braut sich Unheil zusammen, die einstige Märchenwelt ist vom Untergang bedroht. Während der König auf der Suche nach Hilfe seinen Boten durchs Land schickt, marschieren vor seinem Schloss die Horden der monströsen Asgil auf. Das Ende scheint unabwendbar - da hat der junge Clown Sadwick im Traum eine Vision: eine Vision, die so mächtig ist, dass er sein bisheriges Leben hinter sich lässt, um nach dem Ursprung seiner Träume zu suchen... Bevor es jedoch soweit ist und wir mit Sadwick die zahlreichen Schauplätze der Flüsterwelt erforschen, müssen wir uns mit den Spiel-Mechanismen vertraut machen!

SPOT



Sadwicks Haustier Spot hat nicht gerade das fürsorglichste Herrchen - oft muss die knuffige Raupe sogar Hunger und Durst leiden oder wird Opfer skurriler Experimente. Zum Glück hält sie viel aus.

Ein Morgen wie jeder andere?

Zu Beginn des Spiels lernen wir Sadwicks Familie kennen und erkunden den fahrenden Zirkus mit dem sie durchs Land zieht. Dort warten schon die ersten Rätsel - und der Spieler hat die Gelegenheit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Sadwicks großer Bruder Ben erinnert uns barsch an unsere drögen Aufgaben und der schon recht senile Großvater schweift bei Gesprächen schnell in verwirrende Richtungen ab. Sadwicks treue Raupe Spot scheint an diesem Ort der Einzige zu sein, der ihn versteht. Denn der junge Schausteller träumt von höheren Aufgaben und Abenteuern - darum hat er wenig Lust auf seine alltäglichen Pflichten, auf Hupenschuhe oder Kanonentricks. Aufgewühlt von seinen bedrohlichen Alpträumen, beschließt er den nahegelegenen Herbstwald zu erkunden. Doch ohne Karte und Kompass ist das erstmal mühsam...



Spot ist vielseitig einsetzbar und bahnt Sadwick ein ums andere Mal den Weg.





Point & Click: Zeigen und klicken!

Gestandene Adventure-Spieler wissen genau, was zu tun ist, denn wie "Edna Bricht Aus" vom selben Entwickler-Team (nämlich von Daedalic) ist "The Whispered World" ein 'Point'n'Click-Adventure': In Vertretern dieser Spiele-Gattung ist unser Mauszeiger das 'Sinnesorgan', mit dem wir die Umwelt wahrnehmen und auch manipulieren. Klicken wir irgendeinen Punkt in der Hintergrundgrafik an, dann wird sich Sadwick zu genau diesem Ort bewegen. Wollen wir dagegen erfahren, welche Objekte, Personen oder Teile des Sets zur Interaktion einladen, dann untersuchen wir sie ebenfalls mit dem Mauszeiger: Taucht dabei eine Bezeichnung über dem Cursor auf (z.B. 'Opa', 'Taschentuch' oder 'Gebiss'), dann lohnt sich eine genauere Betrachtung.

OPA

Der alte Knabe verbringt seinen Lebensabend damit, ungenießbare Gerichte zu köcheln oder in wirren Erinnerungen an die Vergangenheit zu schwelgen. Meistens nimmt seine Unterhose dabei eine zentrale Rolle ein.



Wer will, dass Orakel Shana erscheint, der muss zuerst ihre Uhr richtig stellen.

Auge, Mund, Hand: das Interface

Haben wir ein Objekt lokalisiert, mit dem wir interagieren dürfen, dann müssen wir nur noch rausfinden, was sich alles damit anstellen lässt: Hierfür halten wir die Maustaste so lange gedrückt, bis das Interaktions-Interface erscheint. Das sieht ein bisschen so aus, als würde dort, wo wir klicken, ein Pergament aufreißen und uns ein kleines Menü präsentieren: Mit dem 'Auge'-Icon nehmen wir das Objekt näher unter die Lupe, ein Klick auf den 'Mund' startet eine Konversation (allerdings sind Stühle und Tische selten gesprächig) und über das Hand-Symbol schließlich beginnen wir damit zu hantieren. 'Hantieren' bedeutet konkret: wir führen die für das Objekte naheliegendste Aktion aus - oder wir stopfen es in unseren Beutel.



Das Interaktions-Interface: Mit Auge, Mund und Hand haben wir alles im Griff.



Sadwick experimentiert regelmäßig mit Spot herum. Zum Glück ist der Kleine sehr robust!



ASGIL

Der finstere Loucaux und seine Asgil-Horden wollen die Kontrolle über die Flüsterwelt an sich reißen. Im dritten Kapitel des Abenteuers gerät Sadwick in ihre Gefangenschaft und muss einen Weg finden sich zu befreien, bevor er seine Reise zum Schloss des Königs fortsetzen kann.



Sprechende Steine

Auf seiner fantastischen Reise durch die geflüsterte Welt begegnet Sadwick immer wieder den eigenartigsten Geschöpfen. Oft kann er die skurrilen Charaktere mit einiger Überredungskunst oder mit Hinterlist dazu bringen, ihm weiterzuhelfen. Außerdem erfährt Sadwick mehr über die Welt und ihre Geschichte - wenn er nicht gerade in einen der vielen absurden Wortwechsel verwickelt wird, die das Spiel auszeichnen.

Lohnen tut sich auch ein Plausch mit den sprechenden Steinen Ralv und Yngo, die sich zwar nicht vom Fleck bewegen können, aber dafür eine ausgeprägte Meinung zu ihrer unmittelbaren Umgebung zum Besten geben. Gibt man den beiden die richtigen Antworten, bekommt man wichtige Informationen - aber auch die falsche Wahl ist jedenfalls zumindest für einen Lacher gut. Denn ganz gleich wie nützlich es ist, was die Bewohner der Flüsterwelt zu sagen haben - unterhaltsam ist es in jedem Fall!

DER BEUTEL

Kein fahrender Gaukler ohne eine geräumige Tasche, in der er seine Habseligkeiten verstauen kann: Ob Gebiss oder Haarnetz, Schlüssel oder Steinpulver - in diesem Säckchen findet alles Platz... im Zweifelsfall scrollen wir einfach mit dem Pfeil nach unten. Besonders wichtig ist der Beutel, weil wir ihm diejenigen Objekte entnehmen, die wir anschließend miteinander kombinieren - z.B. um ein furchteinflößendes Monster zu basteln, mit dem Sadwick seinen Bruder zu Tode erschrecken kann!



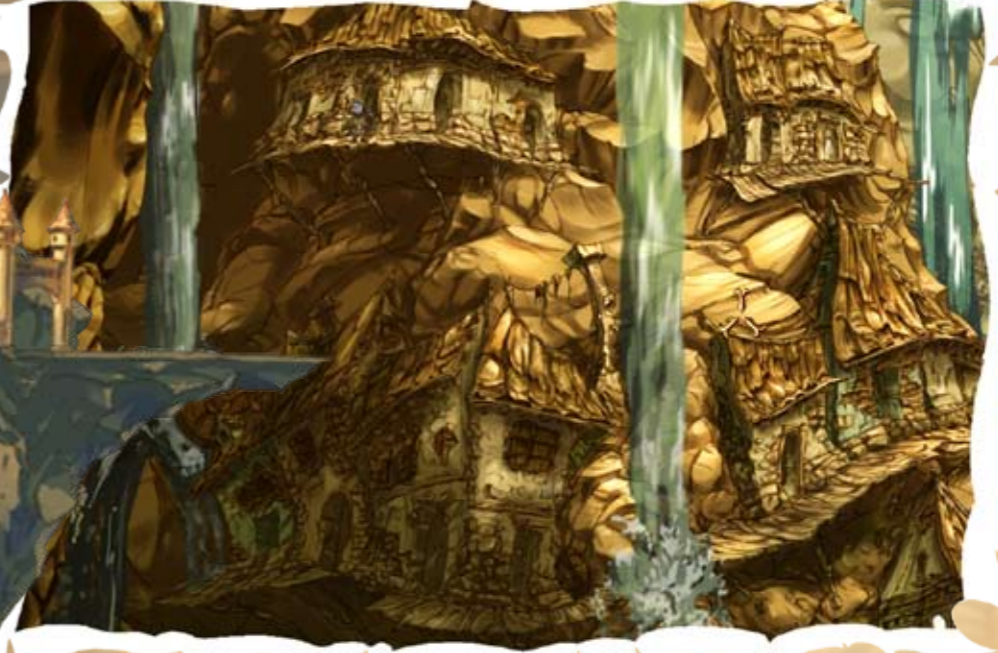
MAURICE

Als Bahnhofswärter einer stillgelegten Linie hat der mürrische Maurice nicht viel zu tun... und entsprechend schlampig ist seine Station geführt: Überall Unrat, kreischende Vögel und Schmutzwäsche vor dem Haus - das gibt ein denkbar schlechtes Bild. Darum müssen wir ihm auch tatkräftig unter die Arme greifen, wenn wir ihn dazu überreden wollen, den einstigen Bahnhof in ein florierendes Museum zu verwandeln. Auf diese Weise stehlen wir uns in sein Vertrauen... und seine Lok...



Aaaaaaahl

Nicht gerade die gemütlichste Station unserer Reise: Das Versteck der Asgil.



Versteckte Gegenstände

Hat Sadwick erstmal alle Utensilien gefunden, die er zur Orientierung benötigt, kann er nicht nur endlich den Wald betreten - er ist auch um eine wichtige Erfahrung reicher: Die geflüsterte Welt birgt viele mehr oder minder wertvolle Schätze, die zum Lösen der unzähligen Rätsel benötigt werden. Diese liegen natürlich nicht einfach so in der Gegend rum bzw. sind sie in den detailreich gestalteten Umgebungen, in denen sie versteckt sind, nur schwer auszumachen. Da aber auch eine achtlos beiseite geworfene Fischgräte oder eine verlorene Münze entscheidend sein können, um ein Rätsel zu lösen, gilt es genau hinzusehen. Wem das zu knifflig ist, dem hilft ein leichtes Drücken der Leertaste, die einem bei Bedarf anzeigt, wo sich im aktuellen Schauplatz noch Sachen verbergen, mit denen Sadwick interagieren kann. Denn auch die unscheinbarsten Dinge können Großes bewirken...

Spot, der Verwandlungskünstler

Den immer fröhlichen Spot haben wir bereits vorgestellt... und auch schon darauf hingewiesen, dass dieses possierliche Tierchen weit mehr kann als niedlich auszusehen und fliegend hinter Sadwick her zu kriechen. Denn Spot ist ein Verwandlungsgenie, das sich im Laufe des Spiels immer neue Formen aneignet. So verwandelt sich Spot flugs in einen Feuerball, wird platt wie eine Flunder oder kugelrund. Mit seinem Talent als Formwandler wird Spot so zu Sadwicks Schweizer Taschenmesser und hilft ihm, die kniffligsten Situationen zu meistern. Der Spieler kann dafür jederzeit mit einem Klick in die Bildecke rechts oben das Spotmenü aufrufen, und sich die passende Form aussuchen. Dadurch eröffnet Sadwicks treuer Begleiter dem Spieler ungeahnte Möglichkeiten für Interaktion und Manipulation: ganz gleich ob wir einen lädierten Gegenstand zusammenschweißen, etwas abfackeln oder beschweren wollen - unser rau-piger Kumpel hat für jede Lebens- und Knobel-Lage die richtige Form parat.



BEN

Er ist übellaunig, verständnislos und von seinem kleinen Bruder genervt. Obwohl ihn sein Schicksal augenscheinlich zu einem echten Miesepeter macht, versteht er das Gaukler-Dasein als einzige lohnende Beschäftigung für sich und seine Familie.



Rätselraten in Rubens Reich

Im zweiten Kapitel unserer Reise betreten wir eine geheimnisvolle Insel - und auf ihr ein finsternes kleines Bergdorf: Das Reich des skrupellosen Geschäftsmannes Ruben. Ruben ist wie kein anderer in Perlen vernarrt... und dabei für einige ordentliche Kopfnüsse gut. Hier ein paar Tipps für den Besuch in seinem Domizil:



VORSICHT SPOILER!

Achtung! Diese Seite enträtselt eines der unzähligen Flüsterwelt-Puzzles! Wer lieber selber rätselt, blättert schnell weiter.

Um in Rubens Geheimraum zu kommen, stellen wir eine Leiter unter sein Fenster...



Jetzt können wir ins Dachzimmer und dem Geizhals eine seiner geliebten Perlen stibitzen!

...und ziehen dann seinem bissigen Schoß-Kroko Opas Unterhose über den Kopf.

Inhalt

zurück

vor

12

Genre mit Tradition

Einmal mehr haben sich die Macher von „Edna Bricht Aus“ einer der klassischen Adventure-Formen überhaupt verschrieben. Warum, das verrät uns Jan Müller-Michaelis, der Creative Director hinter dem Projekt: „Das Computerspiel ist nach wie vor ein sehr junges Medium. Alle fünf Jahre gibt es eine technologische Entwicklung, die scheinbar die gesamte Spielewelt revolutioniert. Gerade Mitte der 90er“, so Jan, „als die alles erfassende 3D-Welle über die Gamesbranche hereinbrach, stürzten sich alle Hersteller auf diese neue, faszinierende Technologie. In diesem Run gab es Gewinner und Verlierer - vor allem Genres wie z.B. Action- und Rollenspiele profitierten von den neuen Möglichkeiten, war man als Spieler doch plötzlich in der Lage, sich frei in der künstlichen Welt zu bewegen. Auch im Adventure-Genre hat man dann versucht, die neue Technik zu adaptieren. Durch die recht statische Natur des Adventures gelang es aber nicht, einen tatsächlichen Mehrwert daraus zu ziehen. Im Gegenteil scheiterten die ersten Gehversuche an unkomfortablen Kontrollen und mangelndem Detailreichtum der Grafik.“ Das sieht er als Grund dafür, dass eine ganze Reihe von Titeln floppte und sich viele Hersteller vom Genre abwandten. „Niemand kam auf die Idee, dass man möglicherweise einfach eine falsche Route eingeschlagen hatte. Die Fans blieben verärgert auf der Strecke.“

Sadwick angelt, kurbelt und schwingt sich durch sein Abenteuer.



Der traurige Clown



Aber warum haben die Entwickler für ihre Heldenfigur ausgerechnet einen Narren gewählt? Auch das verrät uns Jan: „Dass Sadwick als Mitglied einer Schaustellertruppe die Welt im Clowns-Kostüm bereist, ist ein besonderer Kniff. Er ist nämlich alles andere als ein fröhlicher Zeitgenosse. Dass er trotzdem ständig mit Bommeln an der Mütze herumlaufen muss, erinnert ihn unentwegt daran, wie wenig er eigentlich für die große Verantwortung geeignet ist, die auf seinen Schultern lastet. Bedingt durch sein Kostüm und seine Statur wird Sadwick von niemandem ernst genommen.“ Und das soll nicht nur lustig sein, sondern auch dafür sorgen, dass wir uns mit Sadwick schnell stark verbunden fühlen.



Die Asgil haben sich in schummrigen Höhlen unter dem Schloss breit gemacht.



Inhalt

zurück

vor

14



Das Flüsterwelt-Gewinnspiel

Große Abenteuer, intelligente Rätsel und Figuren wie aus einem Bilderbuch: Wer Teil dieser Welt werden will, der hat hier die einmalige Gelegenheit, sein ganz eigenes Exemplar von "The Whispered World" zu gewinnen! Wer mitmachen will, der beantwortet unsere Frage (siehe Kasten rechts) und schickt seine Antwort (mit dem Betreff "Flüsterwelt-Gewinnspiel") bis zum 30.09.09 an contest@daedalic.de. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir drei signierte Exemplare des Spiels mit exklusiven Fan-Extras!

DIE FRAGE

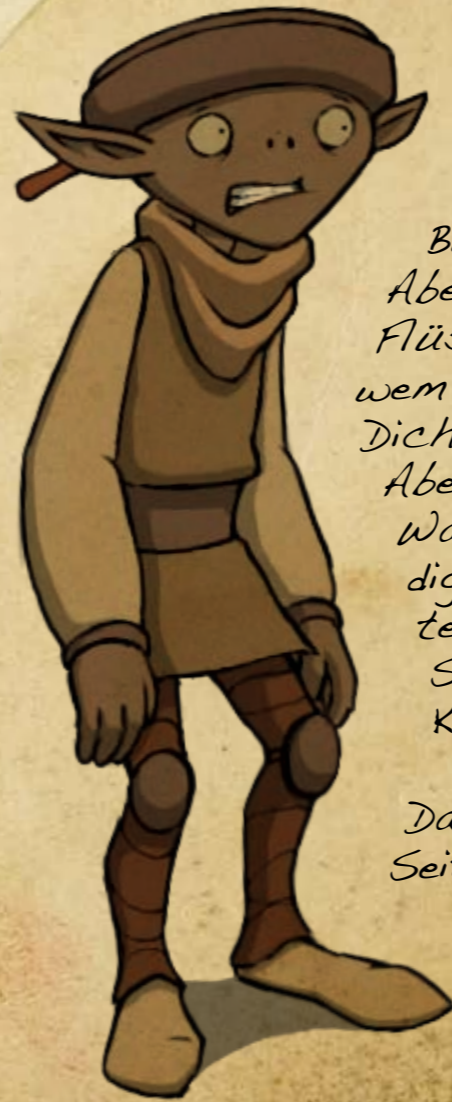
Ohne Fleiß kein Preis – und ohne richtige Antwort sowieso nicht. Nur wer unser offizielles Magazin genau studiert hat, weiß Bescheid! Wissen wollen wir, mit welchen Familienangehörigen der kleine Gaukler Sadwick die Flüsterwelt bereist. Die Antwort und Deine postalische Adresse bitte an contest@daedalic.de schicken!

Inhalt

zurück

vor

15



DAS MAKING OF

Bis hierhin hast Du viel über das Abenteuer erfahren, das Dich in der Flüsterwelt erwartet: Du weißt jetzt, wem Du dort begegnest - und wie Du Dich durchs Abenteuer schlägst. Aber wie ist das Spiel entstanden? Was steckt hinter all den merkwürdigen Wesen und den magischen Orten? Wie wurden die grausamen Asgil, Sadwicks Familie oder die gigantische Kalida zum Leben erweckt?

Das erfährst Du auf den folgenden Seiten - in unserem 'Making Of'!



CHARAKTER-DESIGN

Von den ersten Entwürfen bis zur fertigen Figur muss ein "TWW"-Charakter einen langen Weg gehen: Animationsphasen für acht unterschiedliche Bewegungsrichtungen, eine riesige Bandbreite an Gesichtsausdrücken und nicht zuletzt die Vertonung seiner Dialogzeilen (allein für Held Sadwick wurden um die 10.000 Zeilen Text eingesprochen) - all das ist nötig, um eine Figur zu interaktivem Leben zu erwecken.



Alles Handarbeit

In "The Whispered World" gibt es so gut wie keine 3D-Grafik - sämtliche Figuren und Sets wurden penibel per Hand gezeichnet, Animationsphase für Animationsphase. Aber warum? Das verrät uns Creative Director Jan: "Das Adventure-Genre ist eine ruhige Spielform. Der Spieler hält sich mitunter über eine halbe Stunde in derselben Kulisse auf. Da braucht er was zu gucken. Die Hintergründe haben bei...



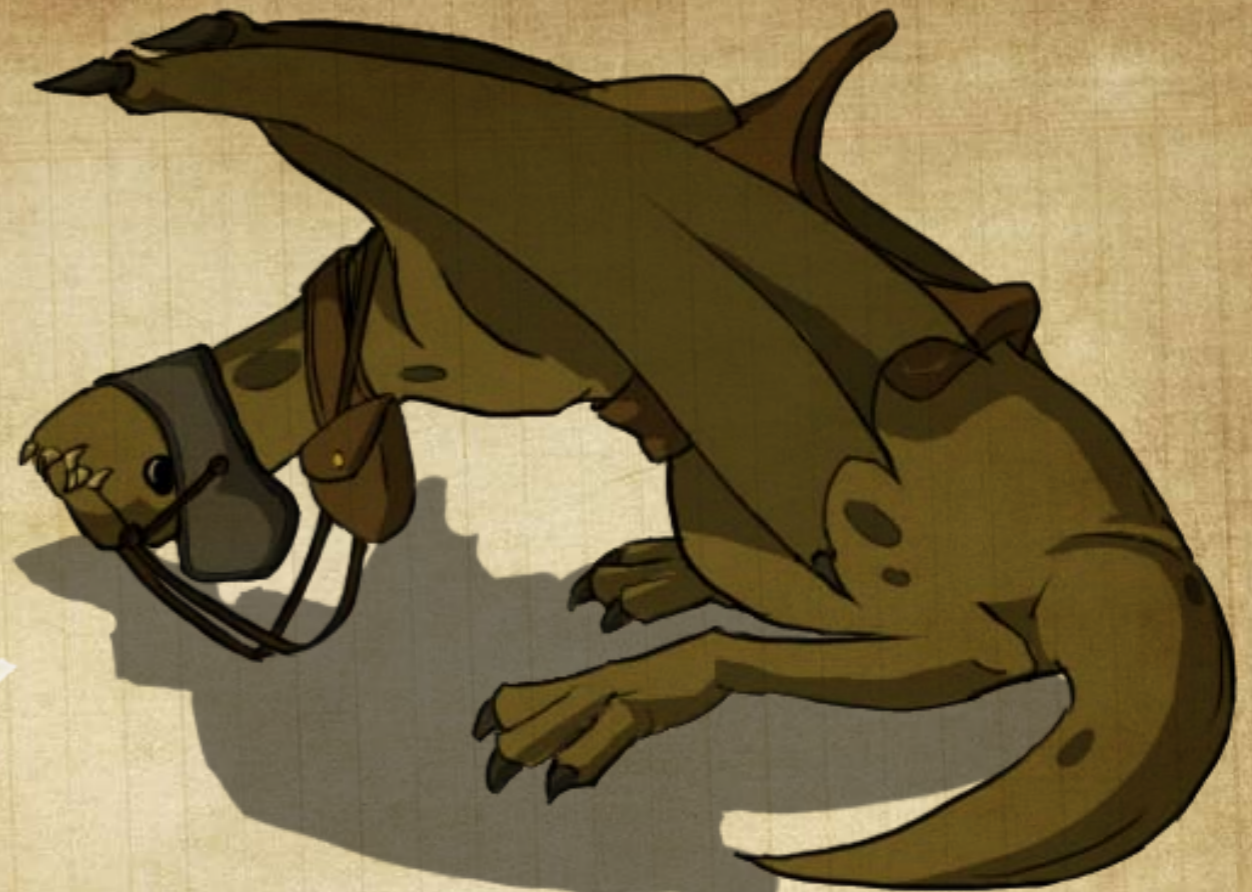
Creative Director
Jan Müller-Michaelis

(Bitte auf der nächsten Seite weiterlesen!)



Lead-Artist Marco Hüllen

uns den Anspruch, den Spieler zu beschäftigen und ihn möglichst tief in die Atmosphäre der Welt eintauchen zu lassen. Die einzelnen Screens dürfen der Optik eines Films in nichts nachstehen. Im Gegenteil: der Spieler hat bei uns ja viel mehr Zeit, sich alles anzuschauen." meint Jan im Interview. Er fügt an, dass vorgerenderte Hintergründe heute zwar schon eine vernünftige Qualität erreichen, ihre Stärke liesse sich aber nur dann richtig ausnutzen, wenn man realistische Locations mit viel Architektur korrekt darstellen will. „Eine verspielte Fantasy-Landschaft wie die geflüsterte Welt mit ihren hauptsächlich organischen Formen zum Leben zu erwecken, lässt sich mit Handarbeit einfach viel besser machen. Besonders dann, wenn man einen so talentierten Künstler wie Marco Hüllen an der Spitze hat. Dynamische 3D-Grafik wiederum wirkt noch immer zu unfertig.“ Die Grafiken von „The Whispered World“ wurden zu allererst mit dem Bleistift zu Papier gebracht, dann mit einem schwarzen Fineliner reingezeichnet und schließlich eingescannt. Aber auch bei der anschließenden Kolorierung im Computer wird nichts berechnet. Die Grafiker 'painten' ihre Gemälde nämlich mit dem digitalen Pinsel auf modernen Grafik-Tabletts.



Inhalt

zurück

vor

18

ANIMATION

So sehen die Animations-Studien für eines der hinterhältigen Asgil-Rep-tilien-Monster aus. Zuerst arbeiten die Künstler die sogenannten 'Key Frames', also quasi die 'Schlüsselpositionen' eines Bewegungsablaufs aus.



Wenn Du den kleinen Spot in Bewegung sehen willst, das mittlere Bild oben klicken!

Noch aufwändiger als das Zeichnen der Hintergründe ist die Erstellung der Animationsphasen: Wie bei einem Zeichentrickfilm wird Einzelbild für Einzelbild aneinandergereiht, um die Illusion einer Bewegung zu schaffen. Auch bei "The Whispered World" kamen hierfür Leuchttische und Transparenz-Papier zum Einsatz. Ein Gros des Teams hat das Animations-Handwerk in der klassischen Trickfilmbranche gelernt.



Rätsel - und worauf es dabei ankommt

Genauso wichtig wie die Optik und eine spannende Geschichte sind bei einem Grafik-Adventure die Rätsel. "Der Katalog der Anforderungen für ein gelungenes Rätsel ist lang. Rätsel müssen originell, logisch, abwechslungsreich und fair sein," erklärt uns Jan. Ein gutes Rätsel-Design sei mehr als nur eine Aneinanderreihung von Kopfnüssen. „Die Mischung macht's: Zwischen großen, schweren Aufgaben muss es immer wieder eine Reihe kleinerer, leichter Puzzles geben, die den Spielfuss auflockern.“ In „The Whispered World“ gibt es daher ein sehr buntes Potpourri an Rätseltypen. „Nach einem abstrakten Dialogrätsel sollte der Spieler auch mal wieder Items miteinander kombinieren dürfen. Alle Klassiker wie Inventarrätsel, Dialogrätsel, Maschinenrätsel, Labyrinthrätsel und auch diverse Mini-Games sind im Spiel vertreten,“ erklärt uns der Creative Director hinter "Whispered World".



Bei den Soundtrack-Aufnahmen kamen auch ungewöhnliche Instrumente zum Einsatz.

Was ist 'Rätselhaptik'?

Die 'Haptik' oder 'haptische Wahrnehmung' beschreibt das Erfühlen von Form, Kontur und Tiefe durch unseren Tastsinn. Auf Adventure-Puzzles bezogen bedeutet es, dass Spieler gemeinhin solche Rätsel bevorzugen, bei denen ihre Figur direkt mit der Umgebung in Kontakt tritt: Dazu zählt das Umlegen eines Hebels ebenso wie das Öffnen eines Schrankes, in dem sich ein Objekt verbirgt, das aufgenommen und mit einem anderen kombiniert werden darf. Merke: Am liebsten ist es uns, wenn unser spielerisches Konterfei seine Umgebung genauso erfährt wie wir unsere erfahren.



Inhalt

zurück

vor

20

AUF WIEDERSEHEN...

... IN DER GEFLÜSTERTEN WELT!

Die letzten 20 Seiten haben sicher Eure Neugier geweckt und die Spannung geschürt. Sie waren aber nur ein kleiner Einblick in ein großes Abenteuer mit kniffligen Rätseln, skurrilen Wesen und bildschönen Landschaften. Das und vieles mehr erwartet Euch in "The Whispered World"!



IMPRESSUM

Herausgeber:
Daedalic Entertainment GmbH, Papenreue
53, Workport Unit 2, 22453 Hamburg

Chefredakteur:
Robert Bannert (V.i.S.d.P.)

Grafik und Redaktion:
agentur ratz

(c) 2009 Daedalic Entertainment. The Whispered World, das The Whispered World-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.