

Sehr originell: Die Dialoge laufen in Gedankenbläschen als animierte Trickfilmchen ab.

Machinarium

Nach Edna bricht aus und The Whispered World bringt der Publisher Daedalic ein weiteres Adventure-Kleinod heraus: das ungewöhnliche Abenteuer eines sprachlosen Roboters.



DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 6483

Jemand musste Josef K. verleumdet haben, denn ohne dass er etwas Böses getan hätte, wurde er eines Morgens verhaftet.« So unvermittelt und unheilsschwanger beginnt der Roman **Der Prozess** des Prager Schriftstellers Franz Kafka. »Jemand musste Roboter Josef übel mitgespielt haben, denn ohne dass er etwas Böses getan hätte, wurde er eines Morgens in Einzelteilen über einer Mülldeponie abgeladen.« So unvermittelt und unheilsschwanger beginnt das Adventure **Machinarium** des tschechischen Entwicklers Jakub Dvorsky, der einigen von Ihnen durch die **Samorost**-Kurzabenteuer (siehe Kästen) bekannt sein dürfte. Kafka und Dvorsky verbindet dabei

nicht nur ihre Herkunft, sondern auch die Rolle als Avantgardisten ihrer jeweiligen Zunft.

Unglücklichsein

Kafkas literarische Welt ist schwer zu entschlüsseln, durchsetzt von surrealen Momenten und in weiten Teilen düster. Die deutsche Sprache schuf für diese Art von Geschichten eigens das Wort »kafkaesk«. Eine ähnliche Entsprechung bräuchten wir, um die Spiele von Jakub Dvorsky zu beschreiben: Auch sie sind nicht leicht zu entschlüsseln, surreal und in Teilen düster, »dvorskyesk«, wenn man so will. Teil des dvorskyesken Prinzips ist dabei, dass Sie die Spielmechanik und die Aufgabenstellung erst entschlüsseln

müssen. Dazu suchen Sie nach Interaktionspunkten und probieren viel aus. Was passiert zum Beispiel, wenn Sie diesen Hebel umlegen oder jene Maschine aktivieren? Erst nach und nach wird durch eine solche Reihe kleiner Experimente klar, was zu tun ist. Das Rätsel selbst ist das Rätsel. Auch wenn sich **Machinarium** im Gegensatz zu **Samorost** in einigen Punkten wieder den Adventure-Konventionen annähert – so bekommen Sie zum Teil durchaus konkrete Aufgaben und sammeln Gegenstände in einem Inventar –, macht die Neugierde am Ausprobieren trotzdem einen großen Teil der Spielerfahrung aus. Anfangs Sie auf der Mülldeponie lan-

den und anschließend dubiose Bombenleger verfolgen, oder wer die bezaubernde Küchenhilfe ist. Erst am Ende ergibt die Geschichte ein wundervolles Ganzes.

Die Verwandlung

In Kafkas Erzählung **Die Verwandlung** fand sich der Protagonist Gregor Samsa eines Morgens in ein ungeheures Ungeziefer verwandelt. Ganz so weit gehen die Verwandlungskünste des Roboters Josef in **Machinarium** nun nicht, aber immerhin kann er seine Körpergröße variieren. Damit erreicht er sowohl tief als hoch gelegene Objekte und Regionen. Um ihn durch ein Mauselloch greifen zu lassen, stauchen Sie den Roboter beispielsweise zusam-



Die gezeichneten Hintergründe, hier das Zentrum der Roboterstadt, sind oft schön wie Gemälde.



Einige der zahlreichen Minispielchen sind ein wenig anspruchsvoller als gewohnt.



Wenn das Geschehen in mehreren Räumen spielt, unterteilt das Spiel den Bildschirm **wie in einem Comic**.



Computerspielgeschichte zum Anfassen und Mitspielen: **Space Invaders**.

Für die Zukunft

Patrick C. Lück: Liebe Leser, ich gebe Ihnen einen Rat. Ignorieren Sie alle Kritikpunkte, die ich im Test dargelegt habe, und spielen Sie Machinarium! Schließlich wollen wir alle, dass Spiele eines Tages zum gesellschaftlich anerkannten Kulturgut werden. Computerspiele sollen und müssen endlich erwachsen werden (bitte nicht verwechseln mit Spielen »für Erwachsene«!). Machinarium bringt uns diesem Ziel näher. Wer also nur einen Funken Interesse daran hat, Computerspiele wirklich weiterentwickelt zu sehen (und dabei viel Spaß zu haben), anstatt stets den x-ten Serienaufguss vorgesetzt zu bekommen, der muss innovative Produkte wie Machinarium unterstützen. Am Ende profitieren wir alle davon.



redaktion@gamestar.de

ne. Jedenfalls keine klassisch gesprochenen. Stattdessen erzählen die Protagonisten ihre Geschichten und Probleme in animierten Trickfilmchen. Die helfen Ihnen nicht nur zu verstehen, was Sie als Nächstes unternehmen müssen, sie sind zum Teil auch sehr witzig, trotz ihrer mitunter tragischen Inhalte. Diese Mischung aus düsteren und komischen Elementen, die auch Kafkas Erzählungen auszeichnen, behält das Spiel bei der Grafik bei. Alle Charaktere und Hintergründe sind handgezeichnet und von hohem künstlerischen Wert. Die Maschinenwelt wirkt in ihrer Trostlosigkeit und Künstlichkeit schon wieder menschlich.

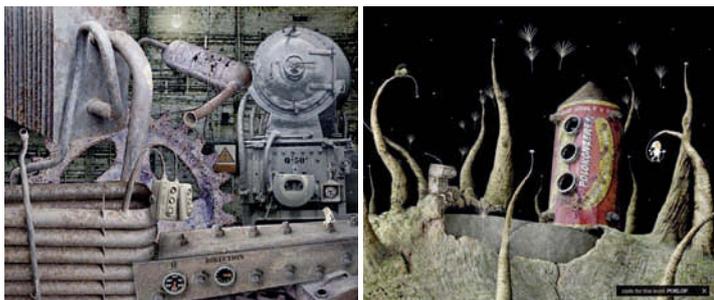
Das Urteil

In Kafkas Erzählung **In der Strafkolonie** gibt es einen Bestrafungsapparat, der den Delinquenten ihre Sünden auf ihren Körper ritzt, was sowohl zu tieferer Erkenntnis beim Verurteilten als auch zu dessen Tod führen soll. Auf dem Körper von **Machinarium** würden stehen: Du sollst eine längere Spieldauer haben, komfortabler zu be-

men, um Glühbirnen zu erreichen, strecken Sie ihn. In Verbindung mit Inventareinsatz, Minispiel-Einlagen und dem Erkunden der Spielmechanik ergibt sich so ein innovativer Mix von grundverschiedenen Spielprinzipien. Auch bei den Dialogen geht **Machinarium** innovativ vor, es gibt nämlich kei-

Samorost

Im Jahre 2003 veröffentlichte Jakub Dvorsky im Internet das browserbasierte Spiel Samorost (**Quicklink: 6525**), in dem der Bewohner eines im All schwebenden Stück Treibholzes die Kollision mit einem anderen Holzsplit verhindern muss. Das tschechische Wort »Samorost« bezeichnet dabei ein Stück Holz, das an ein Tier oder eine Kreatur erinnert; gleichzeitig steht es für Menschen, denen der Rest der Welt völlig egal ist. Trotz seiner kurzen Spielzeit von gerade mal 30 Minuten eroberte sich Samorost schnell eine große Fangemeinde, sodass 2005 Samorost 2 (**Quicklink: 6526**) folgte, in dem Außerirdische den Hund des Helden entführen. Die erste Spielstunde gibt es im zweiten Teil kostenlos, um das Abenteuer weiter spielen zu dürfen, werden fünf Dollar fällig. Wer Machinarium kauft, bekommt die Vollversion von Samorost 2 aber als kostenlose Beigabe. Zudem finden Sie in der Verpackung noch ein Poster und eine Soundtrack-CD zu Machinarium.



dienen sein und deine Minispielchen klüger einsetzen! Wie schon die beiden **Samorost**-Titel ist auch **Machinarium** ausgesprochen kurz geraten. In fünf Stunden sollten Sie durch sein. Daher raten wir auch dringend dazu, von der im Spiel enthaltenen Komplettlösung Abstand zu nehmen. Denn **Machinarium** ist ohnehin nicht allzu schwer, und ein Blick in die Lösung verkürzt den Spaß nur. Wenig Vergnügen bereitet dagegen der geizige Umgang mit den Interaktionspunkten. Zwar gehört die Suche danach zum Spielprinzip, aber sie sind zum Teil arg klein und können oft nur aktiviert werden, wenn wir direkt daneben stehen. Sie müssen sich also schrittweise durch den Raum tasten. Das ist lästig, ebenso wie einige der eingestreuten Minispiele. Es gibt zwar sehr unterhaltsame, wie etwa ein Remake von **Space Invaders**, aber manche der Logik-Knobeleien sind dramaturgisch und vom Rätselgehalt her überflüssig.

Uns würde aber schon die tiefere Erkenntnis dieser Fehler reichen, sterben soll und darf das Spiel dabei nicht! Wir sind ja schließlich nicht bei Kafka. **PCL**

MACHINARIUM

ADVENTURE

ENTWICKLER Amanita Design (Samorost 2, keine Wertung)
 PUBLISHER Daedalic
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Hb., Poster, Soundtr. USK

TERMIN (D) 27.10.2009
 CA. PREIS ca. 30 Euro
 ab 0 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 	
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,2 GHz Intel XP 2400+ AMD			4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD				
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM				
380 MB Festplatte			380 MB Festplatte			380 MB Festplatte				
PROFITIERT VON –										
BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 KOPISCHSCHUTZ –										
TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ gezeichnete Hintergründe ⊕ wunderbar skurril ⊕ mit liebenswerten Details durchzogen ⊖ spärlicher Einsatz von Animationen 	7 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ passender minimalistischer Musikeinsatz ⊕ mal durchsetzt mit Industrial-Sounds, mal klassisch ⊖ Soundkulisse teils mager 	9 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ auf Wunsch Hinweisanzeige ⊕ Komplettlösung jederzeit freispielbar ⊕ sanfte Einführung ⊖ einen Tick zu leicht 	9 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ surreal kafkaeske Atmosphäre ⊕ mal tragisch, mal komisch, mal ungewiss ⊕ hoher künstlerischer Wert 	10 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ einfache Maussteuerung ⊖ nur sechs Speicherplätze ⊕ Interaktionspunkte teils klein und schlecht erreichbar 	7 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ viele Schauplätze ⊕ Samorost 2 liegt als Vollversion bei ⊖ sehr kurze Spieldauer ⊖ kein Wiederspielwert 	5 /10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ zunächst rätselhaft, muss nach und nach erschlossen werden ⊕ rührende Liebesgeschichte ⊖ insgesamt etwas dünn 	8 /10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ sehr sympathischer Hauptcharakter ⊕ einprägsame Nebenfiguren mit eigenem Profil ⊖ Gegenspieler kommen zu wenig zur Geltung 	9 /10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ laufen alle als Trickfilm-Animation ab ⊕ nützlich und witzig zugleich ⊖ dürften ruhig öfter eingesetzt werden 	8 /10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Erkunden der Spielmechanik ⊕ Lösungen stets nachvollziehbar ⊕ einige Minispielchen nicht zu leicht ... ⊖ ... andere schon 	8 /10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend **SOLOSPIELZEIT** 5 Stunden

FAZIT Kurzes Meisterwerk der anderen Art.

