

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Indieperlen: Dave The Diver

Dennis Deuster am Samstag, dem 30. Dezember 2023

Was liegt näher, als sich beim Thema „Indieperlen“ mit einem Tauchspiel zu befassen? Dave The Diver ist längst kein Geheimtipp mehr. Das Spiel des koreanischen Studios Mintrocket erobert seit einigen Wochen die Charts bei Steam und Co. Aber was kann an einem Spiel, bei dem der Fokus auf Fischfang gesetzt ist, so spannend sein? Ich bin über 40 Stunden in Dave The Diver abgetaucht und kann es Euch berichten.



Story

Das ist Dave. Dave ist der namensgebende Protagonist des Spiels und, wie der Titel bereits verrät, ein erfahrener Taucher. Während er also gemütlich am Strand liegt, erhält er einen Anruf seines alten Bekannten Cobra, der ein mysteriöses „Blaues Loch“ im Ozean entdeckt hat, in dem es von Meeresbewohnern aller (!) Art nur so wimmelt. Was liegt da näher, als neben diesem Phänomen ein Sushi-Restaurant zu eröffnen, um den Besuchern die ganze Bandbreite an Leckereien aufzutischen, die Dave tagsüber so entdeckt und einfängt?

Funfact: Die Geschichte um Dave The Diver basiert auf der Realität: Game Director Jaeho Hwang war auf Jeju Island in einem Restaurant, in dem der Inhaber morgens Fische fing und diese abends zubereitete. Darauf basierend entwickelte er das Spiel.

<https://sg.news.yahoo.com/dave-diver-inspired-real-oceanside-195805264.html>

Gameplay

So macht der gutmütige Taucher sich also auf die ersten Tauchgänge und sammelt diverse Fischfreunde ein. Dabei gibt es von winzigen Fischen in großen Schwärmen bis zu großen Brocken wie Haien oder Schwertfischen ein breites Spektrum schön animierter Exemplare.

Abends werden diese dann vom exzentrischen Chefkoch Bancho verarbeitet und von Dave persönlich serviert. Denn Servicepersonal kann sich Cobra natürlich nicht leisten. Und weil Dave so ein gutmütiger Kerl ist, hilft er natürlich nach den Tauchgängen im Restaurant aus.



Die Restaurantbewirtung erinnert an Spiele wie den Arcade-Klassiker Tapper.

Die Spielmechanik beim Tauchen ist dabei durchaus roguelike-inspiriert: Ihr startet mit einfachem Equipment, dass Ihr durch finden von Waffenplänen dauerhaft verbessern könnt. Grundsätzlich wird aber die gesamte Ausrüstung beim Auftauchen wieder „auf null gesetzt“. Fische gehen ans Restaurant, während die verbesserten Waffen wieder ihre Ursprungsstärke zurück bekommen.

Progression, Charaktere und Fetchquestorgien

Nach und nach mehrt sich nach erfolgreichen Fischzügen nicht nur das Einkommen aus dem Sushi-Verkauf, sondern wir lernen auch immer mehr neue Charaktere kennen, die sich in Daves Dunstkreis bewegen. Dr. Bacon ist ein enthusiastischer Wissenschaftler, für den Dave die Mysterien der Tiefsee erforscht. Duff ist ein nerdiger Manga-Fan, der Dave beim Zusammenbau und Upgrade neuer Waffen ganz modern remote assistiert. Dazu gesellen sich noch militante „Umweltschützer“, ein Farmer samt Rapstar-Spross und viele andere Charaktere, die Daves Hilfe beanspruchen.

Und Dave ist wirklich seeeehr hilfsbereit. „Mein Babykrake ist abgehauen, kannst Du ihn finden?“, „Unser Junior ist noch nicht zurückgekehrt, schau mal, was er macht?“, „Uns sind die Seepferdchen für das Seepferderennen ausgebüchst, fängst Du sie ein?“, „Ich habe Angst vor Seespinnen, mach bitte mal 5 Stück davon platt, okay?“ – die Antwort lautet natürlich immer „Ja!“ und das ist auch einer der wenigen Makel an Dave The Diver: Gerade gegen Ende wird man pausenlos in klassische Fetch-Missionen geschickt, was teilweise recht ermüdend ist.



Das Questlog links verrät es: Klassische „Fetchmissionen“ sind ein großer Bestandteil der Spielmechanik.

Fluch und Segen von Minigames

Etwas zwiegespalten bin ich bei der Evolution des Gameplays: Macht man anfangs noch klassische Tauchgänge auf der Suche nach Fisch und freut sich über das Erkunden neuer Gegenden, kommen im Laufe des Spiels immer mehr Spielmechaniken hinzu: Neben dem täglichen Service im Restaurant inklusive Minigames beim Teeausschütten, Cocktailservieren oder Bierzapfen muss man im Laufe des Spiels zusätzlich zum Farmer werden und zum Beispiel Reis- und Gemüsefelder bewirtschaften. Bei Kochwettbewerben gibt es einen ganzen Minispiel-Rush zu absolvieren. Und selbst beim Fangen besonders zäher Tiefseebewohner muss man je nach Waffenart ständig Minigames bestreiten.

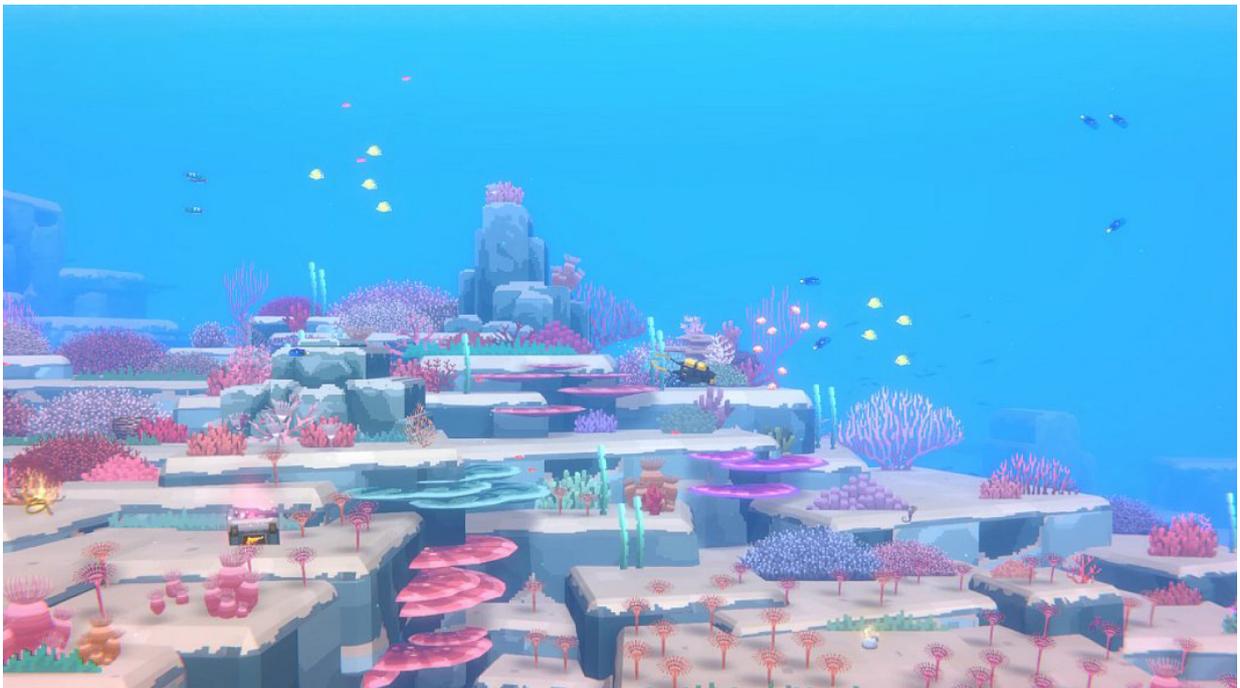
Vom Buttonbashing über das gut getimete Klicken von Balken bis zum Drehen des Analogsticks bis kurz vorm Abbruch ist alles vertreten. Später im Spiel wird man sogar mit einer Tamagotchi-Variante „beglückt“. Einerseits sorgt das für Abwechslung und ein breiteres Spektrum an Spielmechaniken, andererseits dachte ich mir irgendwann: „Kann ich bitte einfach nur Fischen gehen?“ Hier hatte mich dann Dave mit der Eröffnung eines zweiten Lokals soweit, dass ich das Spiel einfach nur noch beenden wollte.



Klassisches Buttonbashing ist ebenfalls Teil der Spielmechanik. Der Controller tat mir teilweise echt leid.

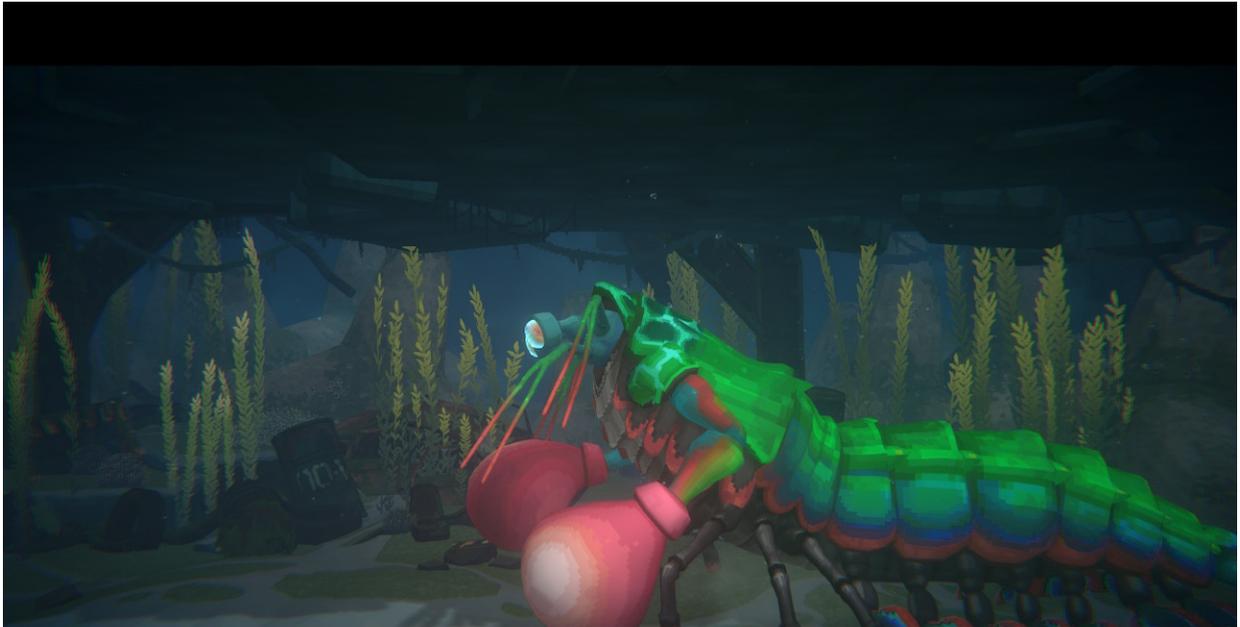
Bossfights

Was mir hingegen gut gefallen hat, waren die diversen, wirklich kreativen, Bosskämpfe inklusive pompösem Intro in bester Fighting Game-Manier. Auch hier haben die Entwickler ihrer Kreativität freien Raum gelassen, so dass selbst ein „Boxkampf“ gegen eine Krabbe ins Gesamtbild passt. Überhaupt ist das Gegnerdesign echt gut gelungen. Die Meeresbewohner agieren natürlich, die Bewegungen sind flüssig und die Kämpfe mit größeren Exemplaren machen immer wieder Spaß.







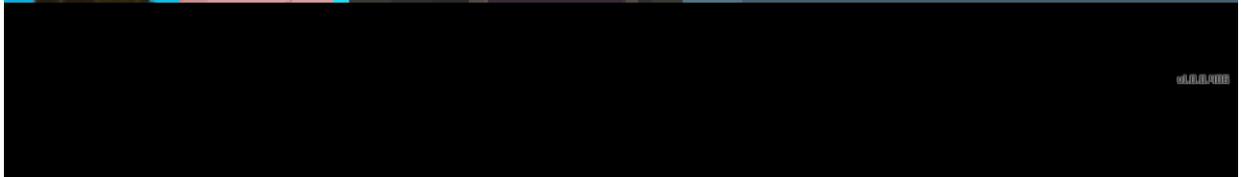




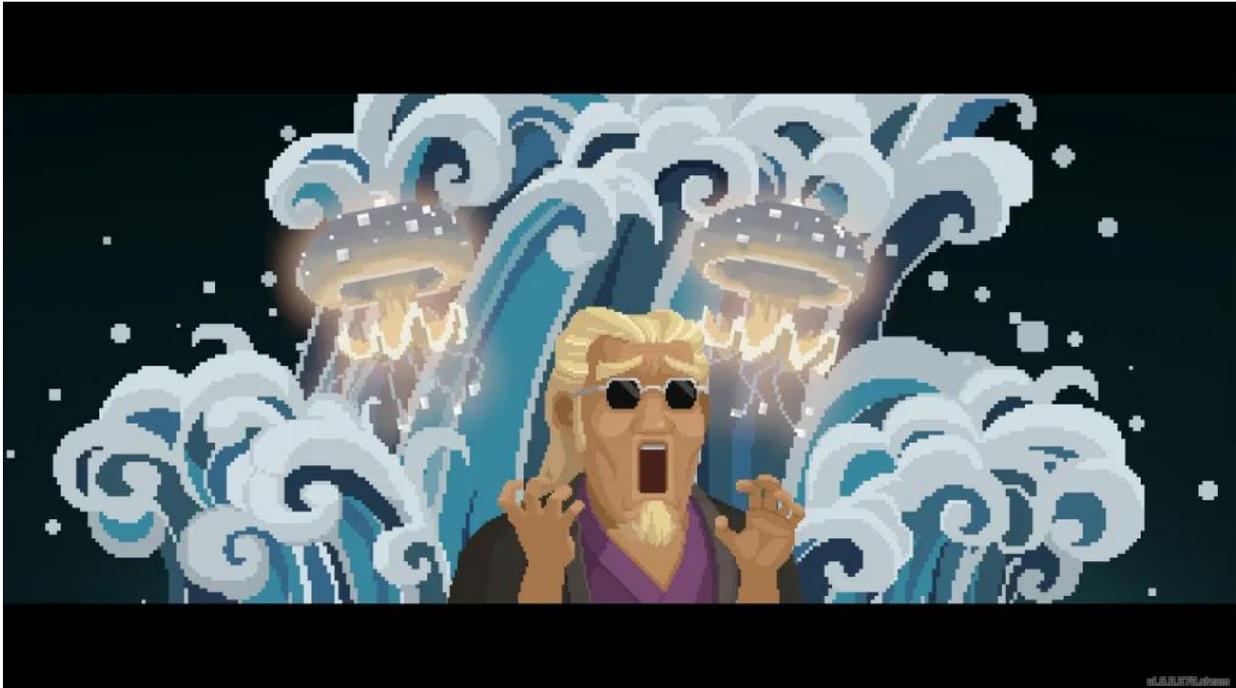
www.ubisoft.com



www.ubisoft.com







Fazit

Alles in allem ist Dave The Diver eine tolle Mischung aus Cozy Game, seichter (und später aus meiner Sicht etwas zu komplexer) Wirtschaftssimulation, gespickt mit einigen Metroidvania-Aspekten und einer Vielzahl an Minigames. Während die Story mich nie so wirklich gepackt hat, waren die Sidequests teils echt interessant und spannend, manchmal aber auch einfach nur nervig und repetitiv. In jedem Fall ist Dave The Diver aber seinen Preis wert und bietet mal einen ganz neuen und frischen Ansatz abseits des x-ten Roguelikes oder Shooters.

Positiv

- Nette Pixelgrafik, die Spiel- und Zwischenszenen mitunter spannend im Manga-Look in Szene setzt
- Angenehme Musikkvielfalt, die selbst nach 40 Stunden den Dauerloop nicht nervtötend langweilig erscheinen lässt
- Schön animierte Bewegungen von Spielfigur und Meeresbewohnern
- Angenehm überschaubares Equipment mit vielen optionalen Elementen

Negativ

- Die Story ist nicht uninteressant, fesselt aber auch nicht unbedingt und zieht sich etwas lange hin
- Die Rätsel sind mitunter etwas einfach
- Die Komplexität nimmt gerade zum Ende hin etwas überhand
- Zu viele generische, repetitive Nebenquests

Habt Ihr Dave The Diver schon gespielt? Wie hat es Euch gefallen? Ist vielleicht einer von Euch selbst passionierter Taucher und hat hier noch mal einen ganz anderen Blick auf das Spiel? Schreibt es gerne in die Kommentare und teilt den Artikel, wenn er Euch gefallen hat!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. Dezember 2023 um 10:30 Uhr in der Kategorie: [Indie-Games](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>