



Der Greifarm erinnert eher an Spielzeug-Fangautomaten als an ein chirurgisches Instrument für Goals **Hirnoperation**.

! Facts

- rund 100 Bildschirme
- komplett auf 2D-Basis
- erstmals Breitbild-Format (1440 mal 900 Pixel)
- kontextuelles Interface

Deponia

»Edna bricht aus« war für die GameStar-Leser das Adventure des Jahres 2008. Das Team hinter dem Überraschungshit hat ein neues Eisen im Feuer: eine romantische Verwechslungskomödie auf einem Müllplaneten.



Das Schild ächzt im Wind, »Schrotthandel und neurologische Operationen« steht darauf. Eine wenig vertrauenserweckende Kombination, doch Rufus hat keine Wahl. Nur hier, auf dem Schwimmenden Schwarzmars, vermag ihm jemand zu helfen, Goals Gehirnimplantat wieder voll einsatzfähig zu machen. Und damit das liebe Mädchen Goal selbst. Dann kann er sie auch wieder zurückbringen in die Oberschicht. Obwohl ihr Ehemann, der Rufus merkwürdig ähnlich sieht, ja nur an ihr interessiert scheint, weil sie über die Zugangscodes nach oben verfügt. Und dann wären da noch die vertauschten Koffer ...

Ein Müllplanet, Doppelgänger und Kofferwechselungen: Das ist **Deponia**, das jüngste Adventure des Hamburger Studios Dae-dalic, das mit **Edna bricht aus** für die Point&Click-Überraschung des letzten Jahres sorgte und mit **The Whispered World** im August an den Erfolg anknüpfen möchte. 2010 soll dann mit **Deponia** ein Spiel folgen, das in mancherlei Hinsicht die Weiterentwicklung des Studios zeigt, sich aber gleichzeitig deutlich abhebt von den bisherigen Projekten.

Welt: zugemüllt

Obwohl der mit Müll übersäte namensgebende Planet dafür reichlich Gelegenheit böte, möchte Creative Director Jan Müller-Michaelis in **Deponia** keine sozial oder ökologisch motivierte Gesellschaftskritik erkennen. »Mir geht es um das Einzelschicksal, das sich im Rahmen der gesamten Handlung entfaltet«, erklärt

der Geschichtenschreiber, der für den trockenen Humor in **Edna bricht aus** verantwortlich zeichnete. Auf dem schrottbefleckten Boden hausen die Deponianer und improvisieren ihr Leben mit allem, was sie eben gerade finden. Über ihren Köpfen arbeitet das stets behelmte Beamtentum, die Mittelschicht des Planeten. In Schwebbahnen reist sie hoch über dem Terrain und residiert zumeist in schmucklosen Betonklötzen direkt am Straßensystem. In den Wolken darüber lebt die Oberklasse Deponias. Dort gibt es reichlich Freiheit und Freizeit, ein ewiger Sonntag, die Bewohner üben sich in Müßiggang und geistiger Weiterentwicklung.

Der **Deponia**-Hauptdarsteller Rufus, dessen Charakterbeschreibung genretypisch die Wörter »Antiheld« und »eigenbrötlerisch« enthält und der als Kind auf dem Planeten Deponia zurückgelassen wurde, versucht da-

! Keine Spielbilder

Es besteht kein Grund, daran zu zweifeln, dass die Screenshots auf diesen Seiten der Qualität des fertigen **Deponia** entsprechen werden. Dennoch stellen sie nicht den gegenwärtigen Entwicklungsstand des Produktes dar, sondern Montagen der Figuren in die Umgebungen. Genau das Gleiche – ein Bild über ein anderes legen – wird die Spiel-Engine aber später auch tun, weswegen das Ergebnis kaum von den dargestellten Bildern abweichen wird.

her immer wieder, wortwörtlich nach oben zu gelangen. Und immer wieder vergeblich. Doch dann passiert die Sache mit Goal.

Protagonist: verliebt

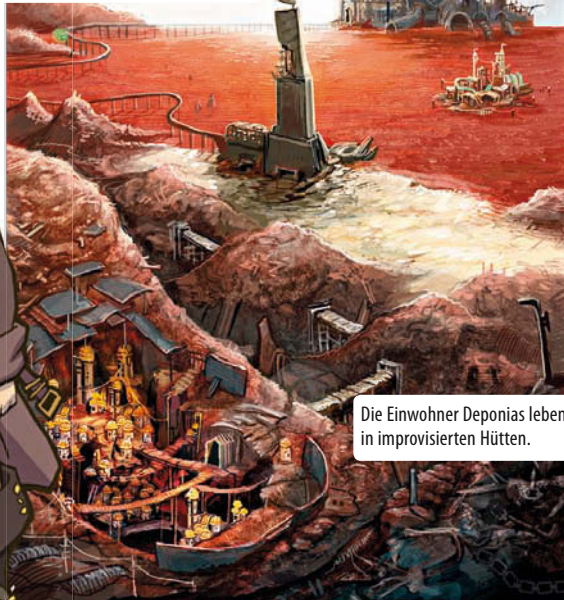
Die wunderschöne Dame fällt bei einem weiteren von Rufus' Fluchtversuchen mit einem Magnetgeschoss buchstäblich vom Himmel und in der Folge in Ohnmacht. In einem wachen Moment bittet sie Rufus, ihren Gatten zu finden, damit sie wieder in ihre Gefilde aufsteigen kann – und da macht es in Klaus-Lage-Manier »Zoom« bei Rufus. Er schleppt die bewusstlose Goal (falls Sie sich das fragen: nein, der Name hat keine besondere Bedeutung außer der wörtlichen englischen Übersetzung, »Ziel«) also zum einzigen noch intakten Sozialsphärenfahrstuhl. Natürlich nicht, ohne sie dabei in Tollpatschiger-Protagonist-Manier gegen alle Landschaftselemente mit schädeldeckenfeind-

Die Welt von Deponia



Rufus' Ziel ist der Aufstieg in die oberste Gesellschaftsschicht von Deponia.

Die Beamtenkaste kontrolliert auf Schwebbahnen das Treiben der Bewohner. Der grüne Fleck ist ein Hotel an einem der Hochbahnpeiler.



Die Einwohner Deponias leben in improvisierten Hütten.



licher Beschaffenheit zu schubsen. Das Resultat: Goals Hirnimplantat, soviel Science-Fiction darf sein, wird beschädigt und bedarf einer Reparatur.

Ehemann: suspekt

Indes erfährt Rufus von den fragwürdigen Motiven von Goals Ehemann, der weit weniger ehrbare Gefühle für sie hegt. Seltsamerweise ist er Rufus wie aus dem Gesicht gezeichnet. Apropos gezeichnet: Selbstverständlich setzt Daedalic auch in **Deponia** auf eine komplett von Hand gemalte und animierte Spielwelt. Rufus' Doppelgänger besitzt einen Koffer mit Geld, den Rufus ergattert und gegen einen mit scheinbar nutzlosem Kram eintauscht, um auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt die Gehirnoperation zu zahlen. Die geht gehörig schief, das hätte man sich angesichts des Schrotthandel-Türschilds schon denken können. Goals Bewusstsein verteilt der, nun ja, »Arzt« auf drei Disketten. Fortan gibt es drei Ausgaben von Goal, je nachdem, welche Disk in ihrem Kopf steckt: freundlich, leicht aggressiv und klassenbewusst-arrogant.

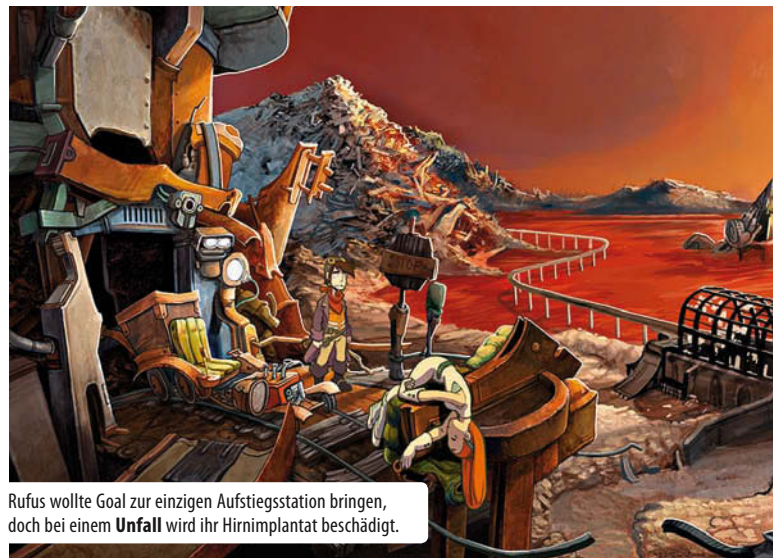
Die sympathisch-vertrackte Geschichte macht klar, worauf Daedalic auch im jüngsten Projekt den Schwerpunkt legt. Jan Müller-Michaelis erzählt in fast kindlicher Freude von bestimmten Situationen, als wären es Lieblingszenen in Lieblingsfilmen. Doch wie wird aus der Story ein Spiel?

Spiel: situationskomisch

Hier scheint das Leuchten in den Augen des Designers noch einmal etwas stärker zu werden. Dass der Spieler Goal situationsabhängig verschiedene Persönlichkeiten installiert, eignet sich perfekt für Rätsel, in denen eine bestimmte Haltung gefragt ist. Und natürlich besitzt jeder Teil von Goals dreigespaltener Persönlichkeit einen Ausschnitt ihrer Erinnerungen und damit spezifische Informationen. Das ist optimal für großartige Situationskomik. Gleiches gilt für die Koffer verschiedenen Inhalts, denn natürlich wird Rufus den als unnütz empfundenen Tand doch wieder benötigen. Später gibt es Szenen, in denen Rufus sich als Goals Ehemann ausgibt, um voranzukommen (und einen dritten Koffer gleichen Aussehens



Rufus wendet sich an einen **Telefonisten** mit improvisierter Maschinerie, um Kontakt mit der oberen Schicht herzustellen.



Rufus wollte Goal zur einzigen Aufstiegsstation bringen, doch bei einem **Unfall** wird ihr Hirnimplantat beschädigt.

zu ergattern). Sogar zeitkritische Passagen tauchen auf, in welchen man sich schnell für das Annehmen eines Koffers oder den Einsatz einer Persönlichkeit entscheiden muss. In so einem Fall soll aber auch eine vermeintlich schlechtere Lösung nicht in eine Sackgasse münden, sondern in einen neuen Erzähl- und Rätselstrang, der alsbald wieder zur Haupthandlung zurückführt. Daedalic möchte in erster Linie eine Art Humor erzeugen, den es »so noch nicht in Spielen als zentrales Element gab«, wie der Geschäftsführer Carsten Fichtelmann ausführt. Kein Echtzeit-Adventure

wie der Klassiker **Blade Runner**, aber eines mit veränderbaren Charaktereinstellungen und flinken Entscheidungen. Tatsächlich versuchen die Hamburger, innerhalb des klassischen Adventure-Rahmens möglichst viel herauszuholen. Jan Müller-Michaelis verspricht alle Rätseltypen, von gelegentlichen Minispielen über vereinzelte Maschinentüfteleien bis zu Dialog- und Objektpuzzles. Darin werden ganz typisch Gegenstände kombiniert, zuweilen mit erstaunlichem Effekt. Die Spielwelt macht es ja vor, mit Schrotthandel und neurologischen Operationen. *Christian Burtchen*

Deponia

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Daedalic Entertainment** ► Status **zu 15% fertig**

Christian Burtchen: Ein unverbrauchtes Szenario mit Terry-Pratchett-Charme, eine wendungsreiche Geschichte, eine überzeugende Ästhetik: Deponia hat alles im Inventar, was ein gutes Adventure braucht, und ein ambitioniertes Team im Hintergrund. Ob die ganzen Verwechslungs- und Vertauschaktionen im fertigen Spiel Zwischenspiel und Denkstübchen dauerhaft bei Laune halten, wird erst eine spielbare Version zeigen.



redaktion@gamestar.de