

Stärken

- + wunderschöner Comic-Stil
- + Rätselqualität
- + nette Geschichte mit tollen Dialogen

Schwächen

- im Moment noch Performance-Probleme

Deponia

zu Tonis Laden

Der ganze Planet Deponia ist eine einzige Müllhalde und auch das Heimatdorf von Rufus ist aus Schrottteilen provisorisch gebastelt.

Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic sind bekannt für ihre schrägen Genre-Highlights. Wir haben das neueste Werk Deponia angetestet. Von Patrick C. Lück

Angespielt

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic (Harveys Neue Augen, GS 10/12: 86 Punkte)**
Termin: **Februar 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7641

W

as haben ein auf dem Schrottplatz lebender Spiele-Charakter und ein Renaissance-Genie gemeinsam? Nichts eigentlich.

Doch **Deponia** schickt seinen Helden Rufus auf eine Schicksals-Berg- und Talfahrt, wie sie sich der größte aller italienischen Dichter Dante Alighieri (1265-1321) nicht besser herbeidichten hätte können. In seinem revolutionären Weltliteraturwerk »Die göttliche Komödie« beschreibt Dante eine Reise, die den Poeten durch die Hölle über das Purgatorium (Fegefeuer) ins Paradies führt. Im Paradies erwartet ihn seine Angebetete, die hübsche und tugendhafte Beatrice (klar, wäre sie nicht tugend-

haft, wäre er ihr auf seiner kleinen Rundreise ja auch schon in der Hölle begegnet). Ein fast identischer Weg erwartet nun Rufus, den Protagonisten des neuen Adventures **Deponia** von Daedalic Entertainment (**Edna bricht aus, Harveys neue Augen, The Whispered World**). Rufus lebt auf dem Müll- und Schrottplaneten Deponia, der zu seiner persönlichen Hölle geworden ist (nicht zuletzt dank seiner Ex-Freundin). Deshalb zieht es ihn ins paradiesische Elysium, ein Ort über den Wolken von Deponia, an dem eine kleine Schicht Privilegierter lebt. Unter anderem die hübsche und tugendhafte Goal. Wer Rufus näher kennt, wird ihm kaum eine gute und betuliche Reise wün-

schen. Denn der Kerl hat einige Macken, leidet unter maßloser Selbstüberschätzung und nervt so ziemlich auf ganzer Linie. So ein bisschen Fegefeuer auf dem Weg ins Paradies Elysium kann ihm also eventuell ganz gut tun; soll ja schließlich den Charakter bilden, das sah schon Dante genauso. Rufus tritt also seine Reise in ein besseres Leben an, eine Reise von geradezu mythischen Ausmaßen. Wie von Daedalic gewohnt ist das Ganze aber alles andere als schwer verdaulich, sondern in ein witziges, hervorragend gezeichnetes und exzellent vertontes Adventure-Paket verpackt. Wir konnten das erste Kapitel in einer spielbaren Preview-Version nun selber spielen.



Im Rathaus wird getagt: Wem soll das vom Himmel gefallene Mädchen anvertraut werden?

Ein »Traummann« und seine Frauen



Während Ex-Freundin **Toni** nur noch ein sarkastisches Lächeln für das dramatische Scheitern seines Fluchtversuches übrig hat, fantasiert Träumer **Rufus** von seiner nächsten Eroberung, der aus Elysium stammenden **Goal**. Alle Figuren sind aufwändig wie in einem Zeichentrickfilm von Hand gezeichnet und animiert bis hin zur Lippsynchronität. Dass allen weiblichen Charakteren die Nasen fehlen ist übrigens Absicht.

Zu Beginn lernen wir Rufus kennen, der gerade die letzten Vorbereitungen für seinen neuesten Versuch (in einer langen Reihe gescheiterter Versuche) nach Elysium zu gelangen trifft. Während er eine Liste vorbereiteter Sachen zusammenpackt, lernen wir den Helden bereits näher kennen, nämlich über Nachrichten, die seine Ex-Freundin per Post-It-Zettel überall in der (noch) gemeinsamen Wohnung verteilt hat. Auf die typische Beziehungsbeschwerde: »Du sollst nicht auf der Couch essen. Ständig finde ich irgendwelche Essensreste in den Ritzen.« antwortet Rufus lakonisch: »Na und? Ist doch gut.« Auf diese Weise bekommen wir nebenbei vermittelt, um was für einen Charakter es sich bei Rufus handelt: egozentrisch, bequem und über die Maßen von sich selbst eingenommen und überzeugt. Den Beweis seiner vermeintlichen Überlegenheit tritt er auch gleich an. Denn natürlich finden sich in den Sofaritzen noch Essensreste wie Wasabi-Nüsse. Ist doch prima, die können wunderbar als Proviant für die bevorstehende Reise nach Elysium dienen. Ein Listenpunkt abgehakt, wo ist also das Problem?

Das Haupt-Problem von Rufus' Persönlichkeit macht der folgende Fluchtversuch deutlich. Rufus will sich mit einer Raketenkapsel zu einem schweren Organon-Kreuzer hochschießen, die wachend auf einer Hochbahn um Deponia kreisen und das Bindeglied nach Elysium bilden. Der Plan hätte diesmal auch wunderbar funktioniert, wäre Rufus nur etwas weniger schludrig in sei-

nem Handeln und hätte a) einen Brief des Kapsel-Herstellers vor dem Start gelesen und b) doch bloß den Seitenschneider mitgenommen, der auf seiner Liste stand. So muss Rufus zwei Konsequenzen ertragen: Zum einen schleift ihn der Organon-Kreuzer an einer Kette hängend und sehr zur persönlichen Genugtuung seiner Ex-Freundin Toni quer über den Planeten und zum zweiten fällt so nicht nur Rufus selbst, sondern auch das Elysium-Mädchen Goal aus dem Kreuzer auf den Planeten hinunter. Dort wird das im Koma liegende Mädchen von den Dorfbewohnern gefunden und ins Rathaus gebracht.

Hier legt das Adventure erst richtig los, denn da Rufus unfähig ist, sich sein eigenes Versagen einzugestehen, spielt er sich fortan als Retter und Beschützer von Goal auf. Natürlich in der heimlichen Hoffnung, sie könnte seine zukünftige Gefährtin sein und damit Ticket nach Elysium. So treibt sich Rufus das ganze erste Spielkapitel über in seinem Heimatdorf herum und versucht den Bewohnern, zu deren Gespött er ohnehin schon längst geworden ist, Goal abzuschnatzen und aus dem Koma zu erwecken. Dazu verquickt **Deponia** in bester und klassischer Point&Click-Manier Schauplätze, Gegenstände und Aufgaben zu hübschen Rätselketten. So sind wir auf der Suche nach dem ultimativen Espresso, um Goal wieder wach zu bekommen. Doch da es weder Kaffee noch sauberes Wasser auf dem gesamten Planeten gibt, müssen wir insgesamt

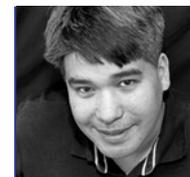
sechs Zutaten (unter anderem eine Chilischote) organisieren, um das konzentrierte Gesöff doch noch zu improvisieren. Die Suche nach den Zutaten führt uns quer durch die ganze Siedlung und stellt uns dabei jeweils vor neue Aufgaben. So lässt sich die Chilischote bei bestem Willen nicht mit bloßen Händen anfassen.

Erst mal einen ultimativen Espresso

Die Rätsel, die wir im bisherigen Spielverlauf spielen durften, sind anspruchsvoller als bei einigen aktuellen Konkurrenten, dabei fast immer flüssig zu lösen. Nur selten mal stören kleine Logikpatzer. Etwa wenn wir eine Flüssigkeit auffangen müssen. Da wimmelt es auf dem Planeten vor Kaffeetassen, Töpfen oder Zahnputzbechern, aber nein, es muss ausgerechnet der Cognac-Schwenker aus dem geheimen Fach im Bürgermeister-Büro sein. Trotzdem bleiben die meisten Rätsel nachvollziehbar, und auch die Minispiele sind diesmal besser integriert, da sie mit Rufus' Erdfergeist verbunden sind. Bisher nerven noch unregelmäßig auftretende Performance-Einbrüche, die die schönen, handgezeichneten Animationen zur Dia-Show werden lassen. Doch noch hat Daedalic genügend Zeit, **Deponia** bis zum Release ordentlich zu optimieren. Auf dass wir nicht in der Adventure-Hölle, sondern im Abenteuerhimmel landen. Patrick C. Lück / **MT**



Ladeninhaberin **Toni** hat nichts als Verachtung und Spott für ihren Ex-Freund Rufus übrig.



Müll, wie ich ihn liebe

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sollte Daedalic das Niveau halten, dann steht für mich fest: Deponia wird mühelos an aktuelle Adventure-Highlights anschließen. Die Story ist rührend, witzig und tief-sinnig zugleich, die Rätsel sind fordernd und bisher meistens logisch, und die technische Qualität ist sehr gut; die Performanceprobleme muss Daedalic noch in den Griff kriegen. Dafür sollten sie sich die Zeit nehmen, das Spiel hat einen reibungslosen Ablauf einfach verdient, gehört es doch jetzt schon zu den schönsten seiner Art.

Potenzial: Sehr gut