

Deponia

Schrott, Müll, Abfall, Dreck, Unrat. Es gibt viele Worte um zu beschreiben, in welchem Umfeld das neue Adventure der Edna-Schöpfer spielt. Aber es gibt nur ein Wort, um das Spiel selbst zu beschreiben: **grandios!** Von Patrick C. Lück



In seinen Tagträumen offenbart Rufus immer wieder seine kindliche Naivität.

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Harveys neue Augen, GS 03/11: 86 Punkte)**
Termin: **27.1.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7641

Das stinkt doch zum Himmel«, denkt Hobbybastler und Anti-Held Rufus angesichts des Planeten, auf dem er wohnt. Eigentlich ist seine Welt, der Müllstern Deponia, unbewohnbar. Aber irgendwo muss man ja leben, und für Rufus und seinesgleichen ist die weiße Wolkenstadt Elysium ein unerreichbarer Traum. Denn der militaristische Beamtenapparat Organon hält die Deponianer von Elysium fern.

Für das Story-Dreieck aus dreckigem Planeten, elitärer Oberschicht sowie der Suche nach Erlösung gibt's in Pop- und Hochkultur unzählige Beispiele: Von modernen Interpretationen wie **Wall-E**, **Blade Runner**, **Metropolis** oder **Battle Angel Alita** reicht die Palette über das Mittelalter (**Die göttliche**

Komödie) bis zu antiken oder religiösen Erlösungsphantasien (Elysium, Zion, Walhall). Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (**Edna bricht aus**, **Harveys neue**

Ausstattung und Kopierschutz

Deponia kommt für 30 Euro in die Läden und bringt neben der Spiel-DVD noch weitere Extras mit: einmal die Audio-CD zum hervorragenden Soundtrack und zusätzlich zwei Poster. Ebenfalls erfreulich: Deponia verzichtet auf jegliche Kopierschutzmaßnahmen. Das ist übrigens keine Aufforderung zum Kopieren, sondern eine zum fairen Umgang mit einem fairen Entwickler. Also: Flagge zeigen, kaufen!

Augen) mischen diesen Ansatz auf ihre Weise mit dem Humor à la **Simpsons/Futurama** und ihrem ganz eigenen Zeichentrick-Stil (**The Whispered World, A New Beginning**). Dazu zeichnen die Entwickler alle Hintergrundbilder und jede einzelne Stufe der aufwändig animierten Figuren per Hand. Sogar die Lippsynchronität beim Sprechen wird teilweise in Handarbeit nachjustiert. Ein großer Aufwand, der sich aber auszahlt. Ästhetisch wirkt **Deponia** dadurch wie aus einem Guss und zählt somit ohne Zweifel zu den hübschesten Adventures und 2D-Spielen unserer Zeit.

Unterstützt wird das hervorragende Art-Design durch die Tonspur. Im Hintergrund erklingen, dynamisch je nach Spielsituation, wunderschöne Melodien, von denen einige Stücke auf echten Schrott-Teilen von der Müllhalde eingespielt wurden. Dazu überzeugen uns die ausgezeichneten Sprecher, die ihren Charakteren individuelle und cha-

rakteristische Klangfarben verleihen. Vom gemütlichen (um nicht zu sagen: faulen) Spreng-Meister, über die schnippische Ex-Freundin Toni bis zum selbstsüchtigen und kleinwüchsigen Wenzel passt die Wahl und Arbeit der Sprecher zur jeweiligen Figur. Zwischen den Spielakten hat dann Daeda-

»Yeah«, »Pshiu«,
»Damdadam«

lic-Mitgründer und Autoren-Mastermind Jan Müller-Michaelis (**Edna, Harvey, Deponia**) seinen großen Auftritt. In der Tradition eines Chores aus der griechischen Tragödie begleitet er die Handlung zwischen den Kapiteln kommentierend mit musikalischen Einlagen mit Stimme und Gitarre. Von seinen Wortspielereien und verquerten Reimen können wir gar nicht genug kriegen.

⊕ Stärken

- + tolles Art-Design
- + intelligenter Humor
- + ausgezeichneter Soundtrack
- + Charaktere mit Tiefe

⊖ Schwächen

- unbefriedigendes Ende

Müll sieht gleich viel schöner und bunter aus, wenn man sich wie Rufus hier per Meditation in Trance versetzt. Oder war's nur der Schnaps? Egal. Dass Goal ohnmächtig in einer Schubkarre hockt, hat sie – natürlich – Rufus zu verdanken.



Ein Tag mit Rufus

In der Autorenfeder von Müller-Michaelis liegt auch eine der großen Stärken vieler Daedalic-Adventures, nämlich der spielerische, aber dennoch durchdachte und tief-sinnige Umgang mit der deutschen Sprache. Immer wieder nehmen die Figuren Redewendungen oder Metaphern wörtlich, was dann zu entsprechenden Komplikationen führt, oder sie greifen auf banale Wort-hülsen zurück, um ihre eigene Unzulänglichkeit zu übertünchen. Das ist sehr genau beobachtet und deshalb bekommen die Charaktere durch die Sprache eine eigene, sehr glaubhafte Qualität. So zum Beispiel Rufus' ewig nörgelnde Ex-Freundin Toni, die auf allen kleinen (Abwasch, Müll, Essensreste im Sofa) und großen (Egozentrik, Selbstüberschätzung, Rücksichtslosigkeit) Fehlern von Rufus rumreitet und die kaum mehr als Verachtung für ihn übrig hat. Mit umso mehr Sarkasmus und Genugtuung verfolgt sie daher das Scheitern seiner Bemühungen. Jeder mit (Ex-)Beziehungsstress kann dieses Verhalten nachvollziehen, und als wir Toni dann in flagranti bei einer Person erwi-

schen, von der wir das am allerwenigsten erwartet hätten, fühlt sich **Deponia** mit seinen Figuren (bei aller Abstraktion in der Darstellung) unglaublich realistisch an.

Nahezu jede Figur besitzt so einen individuellen Charakter samt Sprachfärbung und Hintergrundgeschichte. Auch unser Anti-Held Rufus, den wir zunächst als naiv, selbstüberschätzend und egozentrisch wahrnehmen, wandelt sich im Laufe seiner Läuterungsgeschichte. Während er zunächst vor allem seinen Tagträumen samt lautmalender Unterstützung (»Yeah«, »Pshiu«, »Damdamdam«) nachjagt, bekommt er später in einem unvermittelten Wutmonolog eine ungeahnte Tiefe, wenn er all seine Kindheitstraumata herausbrüllt. Erwartet uns am Ende dann etwa doch eine selbstlose Tat von Rufus? Schafft der Kasper

Rufus hält den harmlosen **Kapitän** (rechts) eines Müll-Kahns für einen gefährlichen Piraten. Der **Bastler** (links) muss bei handwerklichen Problemen Rufus immer mal wieder auf die Sprünge helfen. **Goal** verschläft alles.



Es ist wohl der x-te der gescheiterten Fluchtversuche von Anti-Held Rufus. Diesmal versucht er sich mit einer an eine **Rakete geketteten Kapsel** auf einen der Hochbahn-Organon-Kreuzer zu schießen. Weil die Kapsel aber wegen Schraubmangels auseinanderfällt, katapultiert die Rakete Rufus nun über den halben Planeten – herausstehende Nägel und Strommasten inbegriffen. Für die Bewohner Deponias keine große Sache. Für sie ist Rufus' Treiben und Scheitern schon Normalität.

Die Welt von Deponia

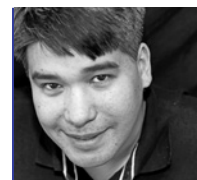


Rufus und die anderen Mitbewohner des Dorfes Kuvaq bewohnen den **Schrotthalden-Planeten Deponia**, der eigentlich als unbewohnbar gilt. Kontrolliert werden sie von den **militaristischen Organon-Beamten**, die auf Hochbahn-Schlachtkreuzern um den Planeten patrouillieren. So schützen sie die kleine elitäre Schicht der weißen **Wolkenstadt von Elysium**, aus der zum Beispiel Goal und ihr Verlobter Cletus, ein Ebenbild von Rufus, stammen.



tatsächlich den Wandel vom scheinbar hoffnungslos egozentrierten Realitäts-Legasthener zum echten Helden? Das verraten wir hier natürlich nicht, müssen bei aller bisherigen Lobhudelei aber anmerken: Ausgerechnet das abrupte Ende lässt uns seltsam unbefriedigt zurück und sehr viel Fragen und angedeutete Handlungslinien offen.

Die Erklärung dafür: **Deponia** ist als Trilogie angelegt und die nächsten Teile sollen bald (Teil zwei noch in diesem Jahr) folgen.



Lucasarts aus Deutschland!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nostalgie und die Verklärung der »guten, alten Zeit« ist den Menschen eigen. Und wer wie ich die goldene Ära der Lucas Arts-Adventures miterlebt hat, der war sich sicher: So eine Zeit kommt nicht wieder. Doch diese scheinbar in Beton gegossene Weisheit gehört mit Deponia nun endgültig revidiert. Mit Daedalic hat Lucas Arts einen würdigen Erben gefunden – in Deutschland! Whispered World, Harveys neue Augen und Deponia können in meinen Augen mit dem Dreigestirn Monkey Island 2, Indy 4 und Day of the Tentacle konkurrieren. Was Lucas Arts noch an Originalität oder Rätseldesign voraus hat, macht Daedalic durch Tiefgang und viel Sprachgefühl wieder wett. Schade nur, dass ausgerechnet das Ende noch so viele Fragen offen lässt. Denn mit etwas mehr dramaturgischem Zug und sorgfältiger verteilten Rätseln wäre diesmal sogar Platin drin gewesen.

Auch beim Rätseldesign gibt sich **Deponia** ausgerechnet gegen Ende hin leichte Blößen. Während wir anfangs im Dorf Kuvaq noch viele Schauplätze, mehrere Ziele sowie Rätsel und unzählige Inventar-Gegenstände im Blick behalten müssen, begeht **Deponia** (wie viele andere Adventures auch) den Fehler, diese fordernde Komplexität im Finale zugunsten einer vermeintlich spannenderen Dramaturgie zurückzufahren. Dort gibt es dann entsprechend weniger Schauplätze und meist immer nur genau ein Rätsel beziehungsweise Ziel zu verfolgen – mit der Folge, dass das Spiel im Verlauf eher leichter denn schwerer wird. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, da die Rätsel ansonsten schön knifflig sind, ohne dabei unlogisch oder frustrierend zu sein. Auch die meisten Minispiele sind logisch ins Spielgeschehen eingebettet, statt einfach nur irgendwas ab- oder aufzuschließen. Optional kann man die meisten auch überspringen. Nur gelegentlich halten sie das Spielgeschehen unnötig auf, wie etwa ein Weichen-Stellwerkpuzzle, das wir auf einer etwas fitzelig geratenen Anzeige-Tafel koordinieren müssen. Die Bedienung geht dagegen exzellent von der (Maus-)Hand. So sitzt die Hotspot-Anzeige auf der dritten Maustaste und das Inventar scrollen wir bequem per Mausrad rein und raus. Vorbildlich. Patrick C. Lück / **MT**



TERMIN 27.1.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Deponia Adventure

Publisher Daedalic Entertainment
Entwickler Daedalic Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung 1 DVD, Soundtrack-CD, 2 Poster, 16 S. Schnellanleitung
Kopierschutz kein Kopierschutz

GRAFIK
 + wunderhübsche und stimmige Hintergründe
 + flüssige und gut handgezeichnete Animationen
 + schöne Zwischensequenzen **9/10**

SOUND
 + sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ...
 + ... teilweise auf Schrott eingespielt + tolle Song-Einlagen zwischen den Kapiteln + ausgezeichnete deutsche Sprecher **10/10**

BALANCE
 + optionale Objektanzeige + immer fair
 + einige Minispiele lassen sich überspringen
 - kein Journal oder Rätselhilfe - lässt gegen Ende nach **7/10**

ATMOSPHERE
 + »schönes« Schrottplatz-Feeling
 + wunderbar witzige Ideen + bedrohliches Organon
 + Sorge um Goal **10/10**

BEDIENUNG
 + Inventar per Mausrad + Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste + Quick-Save
 - gelegentliche Ebenenwechsel nerven **9/10**

UMFANG
 + gute Spieldauer mit zehn bis zwölf Stunden + viele Schauplätze + Extras ...
 - ... die aber mager ausfallen - keine alternativen Lösungen, daher kaum Wiederspielwert **7/10**

HANDLUNG
 + charmante Läuterungsreise des Anti-Helden + Bedrohung von Goal und Deponia mit zunehmender Zeit immer greifbarer
 - etwas abruptes Ende mit vielen offenen Fragen **8/10**

CHARAKTERE
 + toller Anti-Held mit jugendlicher Selbstüberschätzung
 + glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren
 + fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet **10/10**

DIALOGE
 + mit vielen nützlichen Hinweisen durchsetzt
 + intelligente Dialoge mit zahllosen Wort- und Sprachspielereien
 + sehr witzig **10/10**

RÄTSEL
 + logische Auflösungen + fordernd + wirken fast nie aufgesetzt + gut in Geschichte integriert
 - manchmal etwas wenige Hinweise - nicht jedes Minispiel gelungen **8/10**

ANSPRUCH: EINSTREIFER

MINIMUM: Intel 2,5 GHz, AMD 2400+, GeForce 6800GT, 2,0 GB RAM (XP), 5,0 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E4400, Phenom 8450, GeForce 8800GT, 2,5 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo E6800, Phenom IX 2100, GeForce 300GT, 3,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

PROFIS:

Pflicht für jeden Adventure-Fan:

88

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT: 10 Stunden