

Der **Schwimmende Schwarzmarkt** als neuer Schauplatz der ersten Spielhälfte soll größer und komplexer ausfallen als das Dörfchen Kuvag im Vorgänger.



Chaos auf Deponia

Mit dem zweiten Teil der Schrottwelt-Trilogie will Daedalic den exzellenten Vorgänger noch übertreffen - mehr Feinschliff und neuen Ideen sei Dank. Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Deponia, GS 03/12: 88 Punkte)**
Termin: **17.9.2012** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7838

Der Meisterregisseur Sergio Leone erzählt im eher unbekanntem Western **To-desmelodie** die Geschichte eines naiven und egozentrischen Bankräubers, der unbeabsichtigt und wider Willen zum führenden Kopf der mexikanischen Revolution wird. Ganz so ergeht es in der Adventure-Fortsetzung **Chaos auf Deponia** auch dem naiven und egozentrischen Erfinder Rufus, der unbeabsichtigt und wider

Willen zum entscheidenden Kopf der Revolution auf dem Schrottplaneten **Deponia** wird. Wir haben dem Entwickler Daedalic erste Informationen über den vielversprechenden Nachfolger entlockt.

Spieler des Vorgängers **Deponia** erinnern sich: Das etwas abrupte Ende, das wir natürlich nicht verraten wollen, ließ viele Fragen offen. Etwa, was mit Goal und Elysium passiert, und welche Rolle Rufus' Doppel-

gänger spielt. **Chaos auf Deponia** schließt zeitlich nahezu lückenlos ans Ende von **Deponia** an, der Antiheld Rufus erreicht den im Vorgänger bereits erwähnten Schwimmenden Schwarzmarkt. Kenner des ersten Teils

Abgerissene **Kneipen** für abgestürzte Existenzen scheinen fast schon zum Inventar der Daedalic-Spiele zu gehören. Wenigstens die zurückgekehrte Goal ist ein Lichtblick.



+ Stärken

- + komplexere Schauplätze und Rätselmehchaniken
- + gewohnt schöne 2D-Technik
- + Wiedersehen mit alten Bekannten
- + Rufus

- Schwächen

- Befriedigt das Ende?

treffen dort natürlich viele alte Bekannte wieder und dürfen sich über zahlreiche Anspielungen freuen. Damit Spieler, die das erste **Deponia** nicht kennen oder durchgespielt haben, trotzdem problemlos einsteigen können, fasst der Vorspann alle wichtigen Ereignisse noch mal zusammen. So soll sich jeder Spieler in **Chaos auf Deponia** einfinden können. Diese Orientierung ist aber auch dringend nötig, denn der neue Hauptschauplatz, der Schwimmende Schwarzmarkt, soll deutlich größer und komplexer ausfallen als Kuvaq, das Zentrum des ersten **Deponia**. Während Kuvaq einem Dorf ähnelt, soll der Handelsplatz schon die Dimensionen einer kleinen Stadt erreichen. Hier hat sich bereits eine dreistufige Standesgesellschaft entwickelt, in der sich Rufus ent-

Zeit für eine Rufulation

sprechend erst hocharbeiten muss. Über alles wacht und herrscht der militaristische Beamtenapparat Organon. Doch dank Rufus und Goal wird es Zeit für eine Revolution gegen die Unterdrücker, die in **Chaos auf Deponia** ihren Anfang nimmt. Den Abschluss des Aufruhrs werden wir aber wohl erst im Schlusskapitel der Trilogie erleben, das vermutlich 2013 folgen wird.

Im Test von **Deponia** haben wir neben dem unbefriedigenden Ende auch das komplette Finale an der Unteren Aufstiegsstation kritisiert, das spielerisch zu linear und dadurch zu anspruchslos geriet. Hier gelobt Daedalic Besserung. So haben sich die Entwickler den zweiten Akt von **Chaos auf Deponia** noch mal vorgeknöpft und entdeckt, dass auch hier die Linearitätsfalle zuschnappen könnte. Denn die vorgesehenen Rätselketten gerieten zu leicht und zu kurz. Also will Daedalic das Finale überarbeiten und den Ansprüchen der Rätselfans anpassen. Wie genau der Schluss aussieht, möchten die Entwickler noch nicht verraten, daher nur so viel: Der zweite Akt wird nicht mehr auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt spielen, sondern an neuen Schauplätzen.



Interview mit Jan Müller-Michaelis

Jan »Poki« Müller-Michaelis schrieb die beiden Edna-Episoden sowie die **Deponia-Trilogie**. Außerdem tritt der passionierte Musiker selbst in seinen Spielen auf, die Handlung von **Deponia** kommentiert er mit Gitarren- und Gesangeinlagen.

GameStar Die Mittelteile von Trilogien haben oft das Problem, dass sie Brücken zwischen dem ersten und letzten Teil bilden und dadurch inhaltlich unbefriedigend bleiben. Wie wollt ihr dem bei **Chaos auf Deponia** entgegenwirken?

Jan Müller-Michaelis Gute Frage, die sich uns anfangs gar nicht gestellt hat. Denn ursprünglich hatte ich **Deponia** als ein einziges Spiel angelegt. Aber wir haben dann schnell gemerkt, dass es dafür zu groß werden würde. Weil ich aber trotzdem die ganze Geschichte erzählen wollte, haben wir uns entschieden, sie in drei Teile aufzuspalten. Dabei kam mir zugute, dass ich ohnehin schon drei Story-Höhepunkte eingeplant hatte. Also habe ich sie an diesen Nahtstellen getrennt, die Spannungskurven noch mal neu gezeichnet und insbesondere den Anfängen und Enden eine bessere Dramaturgie verpasst. Dadurch ist jeder Tri-

logieteil auch für sich gesehen spannend.

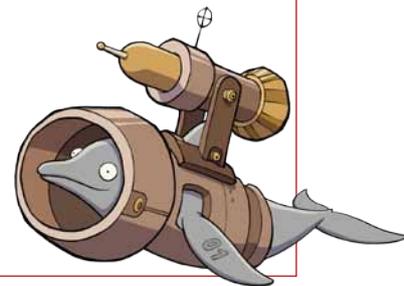
► **Rufus hat am Ende des ersten Teils eine kleine Wandlung durchgemacht. Wie spiegelt sich das im zweiten Teil wider, ist er jetzt ein anderer Mensch?**

◀ Wir haben Rufus im ersten Teil schon ganz gut kennengelernt. Und seine herausragende »Qualität« ist nun mal, dass er eigentlich nichts dazulernt. Insofern hatte ich da ziemlich leichtes Spiel. Aber natürlich hat er eine Wandlung durchgemacht, die auch wieder aufgenommen wird. Aber dadurch wird sein charakterliches Problem lediglich eine Ebene höher angesiedelt. Im ersten Teil ging es ja eher darum, Goal zu retten. Im zweiten Teil geht es nun darum, **Deponia** als Ganzes zu retten. Aber auch hier steht Rufus mal wieder sein eigener Egoismus im Weg, wenn er neben Goal diesmal auch allen anderen **Deponianern** helfen soll.

► **Und was erwartet uns im dritten Teil?**

◀ Der ist unsere epische Auflösung, die ich natürlich noch nicht verraten will. Nur so viel: Der Charakter Rufus wird darin auf die Spitze getrieben – sein Verhältnis zu Goal, zu **Deponia**, zum Organon. Außerdem werden wir alle Register der klassischen Verwechslungskomödie ziehen. Der zweite Teil wird sich dafür stark um die Liebesgeschichte zwischen Goal und Rufus drehen und auch der abgefahrenste Teil werden, in dem die Essenz der Welt **Deponia** am besten zum Tragen kommt. Ich sage nur: Torpedo-Delphine!

► **Danke für das Gespräch.**



Darüber hinaus hat uns Daedalic in eine neue Spielidee eingeweiht: Die Datensetten, mit denen Rufus bereits im ersten Teil an Goals Gedächtnis und Persönlichkeit herumfuscheln durfte, sollen in der Fortsetzung eine entscheidende Rolle spielen. Mit ihnen können wir nämlich unterschiedliche Persönlichkeiten und Verhaltensweisen bei Goal aktivieren und steuern. Wer sich an die ein- und ausschaltbaren Verbote von Lili aus **Harveys neue Augen** erinnert, erkennt darin bereits eine Vorstufe der neuen Spielmechanik. So mussten wir je nach Bedarf und Rät-

sel eine der in Lili hypnotisch verankerten Psycho-Blockaden lösen, um die jeweils notwendige Rätselaktion durchführen zu können. In **Chaos auf Deponia** wiederum tragen wir auf unterschiedlichen Datensetten unterschiedliche Persönlichkeiten Goals herum, die wir jeweils in der richtigen Kombination an den passenden Stellen anwenden müssen, um ein Rätsel zu knacken. Details kennen wir zwar noch nicht, richtig umgesetzt kann das aber zu interessanten Knocheleien führen. Und genau die erwarten wir ja von einem Adventure. Patrick C. Lück / GR



Rufus macht sich neue Freunde. Wie gewohnt glänzt auch diesmal feinste handgemalte 2D-Technik.



Mehr Müll, mehr Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Eigentlich muss ich zu **Chaos auf Deponia** gar nicht viel sagen. Ich habe nämlich vollstes Vertrauen in Daedalic, dass auch der zweite Teil der Schrottwelt-Trilogie ein Spitzen-Adventure wird. Der Schwimmende Schwarzmarkt sieht vielversprechend aus, die Idee mit den Datensetten ergibt Sinn, und wenn das Finale des zweiten Teils wie angekündigt deutlich komplexer und interessanter wird, dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen: **Chaos auf Deponia** steht ab sofort ganz oben auf meiner persönlichen Point&Click-Warteliste.