

Der Autor Jan Müller-Michaelis, hat einen wundervollen Auftritt als **Gondoliere** des Schwimmenden Schwarzmarkts.

Drei tote Tauben liegen hinterm Schrank.



Cletus, der Doppelgänger von Rufus, gewinnt gerade die Oberhand über Rufus, und auch Goal ist schwer angeschlagen.

Chaos auf Deponia



Je tiefer Daedalics Adventure-Trilogie im Müll des Schrottplaneten wühlt, desto edler die Beute: Nach Gold für den Auftakt verdient der Mittelteil Platin! Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, GS 08/11: 80 Punkte)**
Termin: **12.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7838

Auf DVD: Test-Video

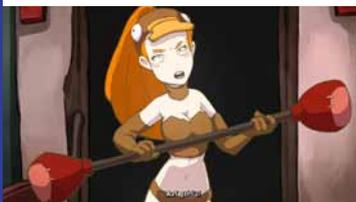
Mittlere Kinder sind oft die ungeliebten, das gilt auch für bekannte Film- und Spieltrilogien: Das Finale ist vertagt, die Story dreht Warteschleifen. Dass es auch anders geht, beweist zum Beispiel **Monkey Island 2** – oder **Chaos auf Deponia**, die Fortsetzung des Adventure-Hits **Deponia** (GS 03/2012, 88 Punkte) von Daedalic. Obwohl **Chaos auf Deponia** den Mittelteil einer Trilogie bildet, überragt es seinen ohnehin grandiosen Vorgänger erzählerisch, beim Umfang und beim Humor nochmal ein Stück. Ein starkes Stück.

Chaos auf Deponia schließt fast nahtlos an **Deponia** an, das durch sein abruptes, sehr offenes Ende einen faden Nachgeschmack hinterließ. Schwamm drüber, nun geht's ja weiter: Der auf dem Schrottplaneten **Deponia** verbliebene, immer noch an maßloser Selbstüberschätzung leidende Held Rufus sieht sich zwei Problemen gegenüber. Zum einen muss er verhindern, dass der Militär-Bürokratie-Apparat Organon den Planeten oder wenigstens die bewohnten Regionen sprengt. Zum zweiten ist die Persönlichkeit seiner Androiden-Freundin Goal aufgrund einer missglückten Operation in drei Charaktere zersplittert, die unterschiedlicher

kaum sein könnten. Letzteres hat wohl mit den Ramsch-Datasetten zu tun, die Rufus statt der Qualitätsware erstanden hat – schließlich gab's einen Gratis-Lolli dazu!

Die Handlung ist gegenüber dem Vorgänger deutlich komplexer und spannender geraten. So stehen wir nun stärker unter Druck, da Deponia bald gesprengt wird, und stacheln aktiv eine Revolte der Deponianer gegen den Organon an. Aber auch die Sorge um Goal und die Rivalität mit Rufus' bösem Doppelgänger Cletus hält uns bei der Stange. Zudem erleben wir einige tiefgreifende Story-Wendungen, an deren Ende wir uns fragen

Let's get ready to rumble Schnabeltier-Bataka



Ein falscher Spruch zur falschen Zeit, und schon müssen wir uns mit der krawalligen Seite von Goal im Schnabeltier-Bataka messen.



An einer wehrlosen **Puppe** können wir vor dem Kampf unsere Bataka-Kampftechniken trainieren. Und uns schon mal abregieren.



Im **Kampf** selbst müssen wir unter Zeitdruck die richtige Deckung wählen und unsererseits die ungedeckten Stellen von Goal angreifen.



Die **Belohnung** für den Sieg ist so, wie es sich Rufus in seinen Träumen ausgemalt hat.



müssen, wer nun der größte Egoist ist: Rufus, Cletus oder am Ende etwa Goal? Die Antwort gibt's zwar erst mit dem finalen dritten Teil, da auch **Chaos auf Deponia** relativ offen endet, aber immerhin sind nun alle Fährten fürs große Finale gelegt. Überdies wirkt der Schluss des zweiten Teils deutlich runder und befriedigender als im Vorgänger.

Insgesamt ist auch der Umfang von **Chaos auf Deponia** gegenüber dem ersten Teil gewachsen, was vor allem am neuen

Hauptschauplatz liegt: Beim Schwimmenden Schwarzmarkt handelt es sich um eine Stadt auf dem Meer (der Endzeit-Trash **Waterworld** lässt grüßen), deren Ausmaße die des Dörfchens Kuvaq aus dem ersten Teil weit übersteigen. Wir erkunden sorgsam handgemalte Viertel wie die abgerissene Hafengegend, den lebendigen Markt, das beschauliche Klein-Venedig oder die schnöselige Oberstadt, die wir nur nach gelungener Geruchsprobe betreten dürfen. Damit einher gehen mehr Charaktere, mehr Interaktionsmöglichkeiten und mehr Komplexität, kurz gesagt: ein Mehr an Spielfreude.

Aber nicht nur die Story und die Schauplätze tragen zum Spaßfaktor bei, sondern vor allem all die skurrilen Charaktere, die aberwitzigen Dialoge, der zeitlose Slapstick und der oft doppelbödige Wortwitz. So begegnen wir auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt nicht nur alten Bekannten, sondern auch einem verunsicherten Restaurant-Besitzer mit menschenfressendem Dämon im Keller, einem blinden Apotheker, Rufus' Papa (huch!), einem Schnabeltier-Club-Vorsitzenden («Ich bin hier, Du bist hier, Schnabeltier») sowie jeder Menge Schnabeltiere. Selbstredend dürfen sich Rufus und Goal auch noch im Schnabeltier-Bataka balgen.

Die geschliffenen Dialoge unterstreichen die Abgedrehtheit der Charaktere. So leidet der Anführer der lokalen Widerstandszelle, die noch untätiger ist als ihre Genossen der »Volksfront von Judäa« aus **Das Leben des Brian**, unter einem nuschelnden Sprachfehler (und unter seiner Mutter), Rufus' Ex-Freundin Toni hat weiterhin nur beißenden

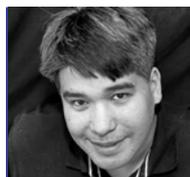
Spott übrig, und Doc verzweifelt allmählich an Rufus. Dazu hat der Autor Jan »Poki« Müller-Michaelis neben seinen begleitenden Erzähler-Liedchen einen hinreißenden Auftritt als singender Gondoliere. Wie viele Dialogzeilen haben dessen Lieder eine zweite Ebene, die auf Beziehungsstress hindeutet. Eigentlich müssten wir uns nun Sorgen um Pokis Liebesleben machen, andererseits sind die Einlagen einfach zu witzig.

Bei den Rätseln zieht **Chaos auf Deponia** eine neue Ebene ein, denn die drei Persönlichkeiten von Goal, zwischen denen Rufus per Fernbedienung hin und her schalten kann, sind bei einigen Knobeleyen sehr von Nutzen. So lässt sich die kindlich-naive Goal zu allem überreden, die temperamentvolle Krawall-Goal sorgt für handfeste Resultate und die versnobte Lady-Goal möchte gerne zum Essen ausgeführt werden. Aber auch die meisten regulären Rätsel gefallen durch ihr klassisch-gutes Kombinations-Design; ein Meta-Ebenen-Rätsel verlangt sogar von uns, über den Tellerrand der Spielmechanik hinauszugucken. Nur bei einigen Minispiel-

chen fällt das Niveau leicht ab, aber die lassen sich ja zum Glück überspringen.

Technisch und künstlerisch zeigt sich

auch **Chaos auf Deponia** durchgehend auf höchstem Niveau. Die Zeichnungen und Animationen wirken wir aus einem Guss, die Charaktere verschoben und liebevoll und die Sprecher perfekt passend. Vernachlässigt hat Daedalic dieses mittlere Kind also auf keinen Fall. Patrick C. Lück / GR



Zum Wegwerfen ... komisch!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Chaos auf Deponia sieht so aus, als hätte Daedalic meine Kritik am letzten Teil tatsächlich gelesen und sich zu Herzen genommen. Gegenüber dem ohnehin bereits grandiosen Vorgänger ist Chaos auf Deponia komplexer, länger, spannender, wendungsreicher und sogar noch einen Zacken witziger – wer hätte das gedacht?! Und so führt diesmal an der wohlverdienten Platin-Medaille kein Weg vorbei. Damit aber keine Missverständnisse entstehen: Chaos auf Deponia ist kein Gehirn fressendes Rätselmonster, es bietet keinen brachialen Holzhammer-Humor und auch keine genremwährenden Innovationen. Vielmehr sind die Daedalic-Adventures und vor allem Chaos auf Deponia Biotope für all die Monkey-Island-Nostalgiker, Woody-Allen-Wortwitz-Verehrer, Beziehungsgestressten, Schnabeltier-Freunde, Schnabeltier-Hasser und Monty Python-Jünger. Neben dem zeitlosen Slapstick und dem wunderbaren Art Design überzeugen vor allem die feinen und hintersinnigen Töne in den Dialogen und Geschichten, die erwachsene Spieler dazu bringen, sich vor Lachen wegzurufen.

Stärken

- + tolles Art-Design
- + geschmackvoller Humor
- + urkomische Songs
- + glaubwürdige Charaktere mit Tiefe
- + komplexer, umfangreicher und spannender als der Vorgänger

Schwächen

- leicht schwankende Rätsequalität

TERMIN 12.10.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Chaos auf Deponia

Adventure

Publisher Daedalic
Entwickler Daedalic
Sprache Deutsch
Ausstattung Faltschachtel, 1 DVD, Soundtrack-CD, Poster, Schnellanleitung
Kopierschutz keiner



GRAFIK

- + wunderhübsche und stimmige Hintergründe
- + flüssige und gut handgezeichnete Animationen
- + schöne und zahlreiche Zwischensequenzen

9/10

SOUND

- + sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ...
- + ... teilweise auf Schrott eingespielt + tolle Song-Einlagen
- + ausgezeichnete deutsche Sprecher

10/10

BALANCE

- + optionale Objektanzeige + immer fair
- + Minispiele lassen sich überspringen
- kein Journal oder Rätselhilfe

7/10

ATMOSPHÄRE

- + absolut stimmige Cartoon- und Schrottwelt
- + Bedrohung durch den Organon noch greifbarer
- + Zeit für eine Revolution!

10/10

BEDIENUNG

- + Inventar per Mausrad
- + Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste + Quick-Save
- gelegentliche Ebenenwechsel nerven

9/10

UMFANG

- + gute Spieldauer + viel mehr Schauplätze ... + ... die besser miteinander verbunden sind + Extras ... - ... die aber mager ausfallen + kaum Wiederspielwert

8/10

HANDLUNG

- + mehrere Handlungsstränge + unerwartete und interessante Wendungen + spannend, tragisch, tiefinnig und komisch zugleich + runderes Ende als im Vorgänger

9/10

CHARAKTERE

- + toller Anti-Held + glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren + fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet + grandioser Gondoliere

10/10

DIALOGE

- + mit vielen nützlichen Hinweisen durchsetzt
- + intelligente Dialoge mit zahllosen Wort- und Sprachspielereien + sehr witzig

10/10

RÄTSEL

- + logische Auflösungen + angenehm fordernd + gut in Geschichte integriert + Goal-Datensets + manchmal etwas wenige Hinweise - nicht jedes Minispiel gelungen

8/10

