



Klonmeister Hermes sorgt für die Verdreifachung von Rufus. Ob sein Aussehen ein schlechtes Omen für Rufus ist?

⊕ Stärken

- + wunderbarer Humor
- + hohe Rätseldichte
- + Rufus hoch drei

⊖ Schwächen

- Kann Daedalic die hohen Erwartungshaltungen erfüllen?

Goodbye Deponia

Wer von Rufus gar nicht genug bekommen kann, darf sich auf das Finale der Adventure-Trilogie freuen: Wir kriegen gleich die dreifache Ladung Rufus! Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Chaos auf Deponia, GS 12/12: 90 Punkte)**
Termin: **Herbst 2013** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8235

W

as haben **Der Pate** und **Matrix** gemeinsam? Genau: Sie haben den finalen Teil einer Trilogie mächtig in den Sand gesetzt.

Oder freundlicher formuliert: Gemessen an der immensen Erwartungshaltung haben die Serienabschlüsse trotz aller unbestrittenen Qualitäten die gewaltigen Ansprüche enttäuscht. Einem ganz ähnlichen Problem sieht sich nun auch **Goodbye Deponia** gegenüber. Es soll nämlich der krönende Abschluss der Adventure-Trilogie rund um den Müllplaneten Deponia werden – und rund um den Meister der Selbstüberschätzung, (Anti-)Held und Bastler Rufus. Da die ersten beiden Teile sowohl unter Fans als auch in Sachen Verkaufszahlen ein voller Erfolg waren, ist die Anspruchshaltung an das Finale natürlich entsprechend groß.

Das weiß auch der Autor der **Deponia**-Spiele, Jan »Poki« Müller-Michaelis vom Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic. Also überarbeitete er das ursprüngliche Drehbuch noch mal von Grund auf, um **Goodbye Deponia** mehr Spielzeit, mehr Schauplätze, mehr Rätsel – kurz: mehr

Spielspaß – zu verpassen. Dieser Aufwand hat allerdings seinen Preis, denn **Goodbye Deponia** erscheint erst im Herbst dieses Jahres mit einem ungewöhnlich großen Abstand zu den ersten beiden Teilen. Das Warten allerdings soll sich lohnen, schließlich steuert die Geschichte um den Müllplaneten Deponia, den der Beamtenapparat der Wolkenstadt Elysium sprengen will, auf ihren großen Höhepunkt zu. Die von Rufus

angezettelte Revolution erfasst nun nahezu alle Bewohner Deponias und nimmt die Ausmaße eines Bürgerkrieges an. Klingt grimmiger, als es tatsächlich ist, denn das Ganze findet natürlich in typisch absurder Weise statt. Dementsprechend tummeln sich auch wieder alte Bekannte im Spiel – wie beispielsweise der ursprüngliche Anführer der Revolutionszelle, das Mutter-söhnchen Janosch mit seinem



An skurrilen Schauplätzen wie diesem **Rohrwald** wird es auch in Goodbye Deponia nicht mangeln.

Entwicklercheck Daedalic Entertainment: Was kommt noch?

Beim Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment, der unter anderem bereits für die Adventures **Edna bricht aus**, **The Whispereid World** oder **Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten** verantwortlich zeichnete, sind ein halbes Dutzend weiterer Titel in Arbeit. Neben **Goodbye Deponia** sind davon aber nur zwei offiziell angekündigt. Es handelt sich dabei – wie sollte es auch anders sein – um Adventures.

1954 – Alcatraz



Während der Alcatraz-Insasse Joe seine vermeintlich unmögliche Flucht von »The Rock« plant, muss sich zeitgleich seine Frau Christine gegen Joes ehemalige Gangster-Kumpanen wehren. Das Adventure be-

schreitet spielerisch wie inhaltlich ungewohnte Pfade. So können wir Situationen unterschiedlich lösen, was im späteren Spielverlauf zu anderen Handlungsverläufen und zu mehreren Enden führt. Außerdem erwarten uns ein Afro-Amerikanischer Held, die Beatnik-Szene San Franciscos, schwule Pärchen und eine Frau, die an ihrer Ehe zweifelt. Von welchem Spiel kann man das schon behaupten?

The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zarfoff



Der zwölfjährige Jeremias Haselnuss will unbedingt Magier werden, bis eines Tages aus heiterem Himmel Marquis de Hoto erscheint, ein elegant gekleideter Hase, der Jerry zum Magier ausbilden möchte. Na prima!

Jeremias Reise führt ihn in eine märchenhafte Welt und in den Bann des finsternen Zauberers Zarfoff. Wer die romantischen Kunstmärchen eines E.T.A. Hoffmanns, anglo-amerikanische Kinderliteratur wie **Der Wind in den Weiden** oder **Der Zauberer von Oz** sowie Goethes **Zauberlehrling** schätzt oder liebt, der wird an **The Rabbit's Apprentice** seine helle Freude haben.

charakteristischen Sprachfehler (»Gambw gegen die Underdrüggung«). Oder auch die gehässige Toni, die in **Chaos auf Deponia** die einzige Person war, die Rufus ganz im Stile der alten Sierra-Adventure töten (!) konnte.

In **Goodbye Deponia** wartet auf Toni aber eine böse Überraschung, denn Rufus gibt's inzwischen gleich drei Mal – der Klontechologie sei Dank. Allerdings bedeutet ein dreifacher Rufus auch eine Verdreifachung seiner Selbstüberschätzung und daher (mindestens) eine Verdreifachung des von ihm angestifteten Chaos. Angelehnt an klassische Screwball- und Verwechslungs-Komödien wie **Oscar** oder **Der Hofnarr** will Müller-Michaelis sämtliche Register des Slapsticks und der Verwechslung ziehen. Und weil mit Cletus, dem Elysium-Doppelgänger von Rufus, ja auch noch eine vierte Figur mit dem gleichen Gesicht rumläuft, kann das Ganze eigentlich nur im totalen Tohuwabohu enden. Au ja!

Für den Spieler bedeutet das nicht nur sehr viel mehr Spaß, sondern auch eine komplexere Rätselmekhanik. Ähnlich wie beim Austausch der Persönlichkeits-Datasetten des angebeteten Elysium-Mädchens Goal in **Chaos auf Deponia** binden die Entwickler auch dieses Mal die Story-Entwicklung in die Spielmechanik ein. Wir werden nämlich

alle drei Rufus-Klone gleichzeitig steuern und jederzeit nach Belieben zwischen ihnen hin und her wechseln können. Wer hier unweigerlich an den LucasArts-Klassiker **Day of the Tentacle** denken muss, liegt vollkommen richtig. Mit dem kleinen Unterschied, dass sich Rufus nicht auf drei Zeitebenen bewegt, sondern lediglich in einer – aber stattdessen gibt es eben das Verwechslungselement, das in einer haarsträubenden Slapstick-Jagd durch Gänge und Türen münden soll. Gesehen haben wir diesen als Mini-Game geplanten zwischenzeitlichen Höhepunkt noch nicht, aber wir können es kaum erwarten.

Ein großer Hauptschauplatz des Finales wird Porta Fisco sein, das wir am Ende von **Chaos auf Deponia** bereits erstmals kennen gelernt haben. Dessen Weitläufigkeit ließ sich damals in einigen Hintergründen schon erahnen und wird in **Goodbye Deponia** daher voll zum Tragen kommen. Wobei die Grundstruktur des Spiels gegenüber den Vorgängern etwas umgekrempelt wird. Boten die ersten beiden Teile vor allem in der ersten Spielhälfte viel Freiheit, um dann zum Finale hin linearer zu werden, geht der Abschluss-Teil den umgekehrten Weg. Hier

erwartet uns erst in der zweiten Spielhälfte ein großes zusammenhängendes Gebiet.

Aber was ist eigentlich mit der Wolkenstadt Elysium, die Rufus so verzweifelt zu erreichen versucht, und über die wir im zweiten Teil einige verstörende Wahrheiten erfahren haben? Gelangt Rufus endlich zu seinem Ziel und dürfen wir uns dort bewegen, rätseln und spielen? Darüber hüllt der Entwickler Daedalic noch

den Mantel des Schweigens. Denn das gehört zu den großen und offenen Geheimnissen, die es

in **Goodbye Deponia** zu klären gilt: Wird Deponia tatsächlich gesprengt? Warum sieht Cletus aus wie Rufus? Kommen Goal und Rufus zusammen? Wird Toni nett? Lernt Rufus am Ende etwas dazu? Überwindet der begleitende Sänger seine Beziehungsprobleme? Für die Klärung all dieser Fragen müssen wir bis Herbst warten, dann wissen wir, ob **Goodbye Deponia** die Trilogie auch gebührend abschließt. Patrick C. Lück / JG

**3x Rufus = 3x Chaos =
3x Spaß**



An Tollpatschigkeit hat Rufus nichts eingebüßt – zum Glück!



Vorfriede auf den Abschied

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Normalerweise bin ich ein sehr geduldiger Mensch, aber im Falle von **Goodbye Deponia** geht dann doch der Rufus mit mir durch. Ich will das Finale spielen! Jetzt und sofort! Ich will noch mehr lachen, noch mehr rätseln, noch mehr Twists erleben und noch mehr über die Zwischentöne grübeln als in den ersten beiden Teilen. Kurz: Ich halte es bis zum Release im Herbst einfach nicht mehr aus. Genau diese Erwartungshaltung könnte aber zum Problem werden: Kann Daedalic die Vorgänger wirklich nochmal in jeder Hinsicht übertrumpfen? Realistisch gesehen sollte man die Hoffnungen ein wenig dämpfen. Aber ich habe Vertrauen in die Jungs und Mädchen bei Daedalic. Außerdem halte ich es in diesem Falle ganz mit Rufus: Wird schon gut gehen ...