Die meiste Zeit verbringen wir in der Stadt **Porta Fisco**, in der wir auch den obdachlosen Akademiker Goon wiedertreffen.

Traum oder Realität: Wird für **Rufus und Goal** am Ende alles gut?

⊕ Stärken

+ tolles Art-Design
+ tiefsinniger Humor
+ urkomische Songs
+ Charaktere mit Tiefe

⊖ Schwächen

- schwankende Rätselqualität

Goodbye Deponia

Dank mehr Umfang, mehr Spaß, mehr Überraschungen und viel mehr Rufus schafft Goodby Deponia den Aufstieg zum würdigen Trilogie-Finale.

Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Chaos auf Deponia, GS 07/13: 90 Punkte)**
Termin: **15.10.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Das Dynamit sollte das Sprengen von Tunneln erleichtern, erleichterte aber auch das Sprengen von Menschen. Der Biosprit sollte die Abhängigkeit von explodierenden Ölpreisen lösen, sorgte aber auch für explodierende Getreidepreise. »Gut gemeint« ist eben oft das Gegenteil von »gut«. Dieser alte Sinnspruch trifft ebenfalls auf alles zu, was der Antiheld Rufus im Point&Click-Adventure **Goodbye Deponia** anpackt, dem Abschluss und Höhepunkt von Daedalics **Deponia**-Trilogie. In seinem aberwitzigen Bestreben, den namensgebenden Müllplaneten vor der Sprengung zu bewahren und seine Angebetete Goal zu retten, hinterlässt Rufus eine Schneise der Verwüstung. Und Lachfalten auf unseren Gesichtern.

Ähnlich wie bei der kleinen Lilli im Adventure **Harveys neue Augen** versteht es der Autor Jan »Poki« Müller-Michaelis auch in den **Deponia**-Spielen, das tieftragische Werk und Schicksal seiner Hauptfiguren in absurde Komik zu verpacken. Für **Goodbye Deponia** zieht er noch mal alle Register, von überraschenden Wendungen über Klamauk im Stile klassischer Verwechslungskomödien bis hin zum dreifach geklonten Rufus. Moment: Rufus gibt's jetzt dreimal? Stimmt, wie genau es dazu kommt, wollen wir nicht verraten, zumal die Geschichte noch mehr Überraschungen dieses Kalibers auffährt. Daher nur so viel: Während die von Rufus angezettelte Revolution sich verselbständigt hat und scheinbar kurz vor dem Sieg steht, hält der Militärapparat Organon an seinen Sprengungsplänen fest. Rufus hingegen ist wieder mal vorrangig damit beschäftigt, Goal zu retten, die er erneut in eine missliche Lage gebracht hat. Während seiner Abenteuer klont er sich schließlich vorsätzlich, um alle drei Ziele gleichzeitig zu erreichen: Goal retten, Deponia vor der Zerstörung bewahren und nach Elysium aufsteigen. Na, das kann ja heiter werden. Und wird es auch.

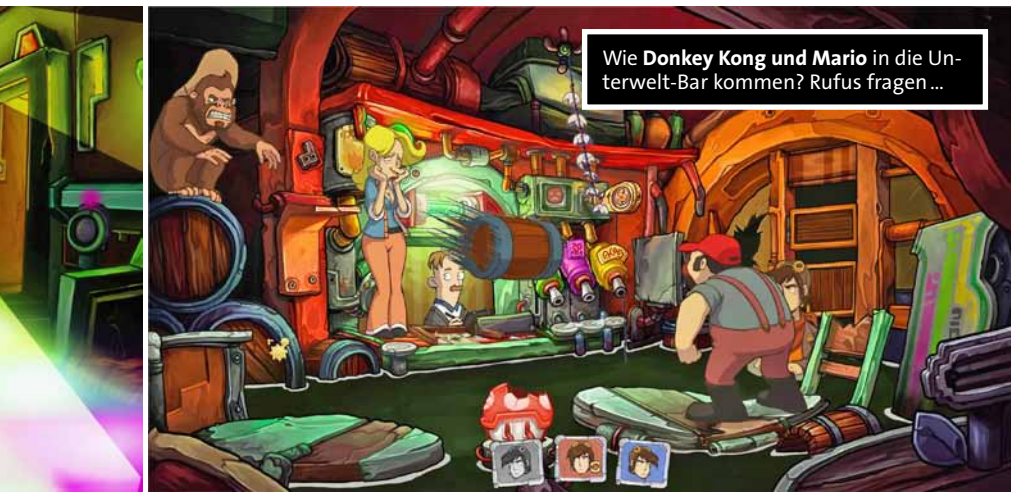
In seiner Verzweiflung, und um mehrere Ziele gleichzeitig zu erreichen, **klont** sich Rufus selbst. Fortan existiert er in dreifacher Ausführung.

Den ersten Rufus verschlägt es in die **Unterwelt** von Porta Fisca. In der düsteren Abwasserwelt will er versuchen, seine geliebte Goal zu retten.

Rufus Nummer Zwei hat in der **Oberwelt** der Stadt Porta Fisco alle Hände voll damit zu tun, Kontakt zur Rebellion aufzunehmen, die er angezettelt hat.

Der dritte Klon kämpft an der oberen **Aufstiegsstation** um die Aufstiegscodes ins himmlische Elysium.

Dynamit besteht aus 75% Glyceroltrinitrat, 24,5% Kieselgur und 0,5% Natriumcarbonat.



Wie **Donkey Kong und Mario** in die Unterwelt-Bar kommen? Rufus fragen ...

In Sachen Umfang ist **Goodbye Deponia** im Vergleich zu den Vorgängern gewachsen, rund zwölf Stunden dauert der Showdown. Einen Großteil davon können wir alle drei Rufus-Klone parallel steuern, dürfen jederzeit zwischen ihnen hin und her wechseln und sogar Gegenstände austauschen. Wer jetzt **Day of the Tentacle** schreit, hat natürlich Recht und sei beglückwünscht, weil er den LucasArts-Klassiker von 1994 gespielt hat. Neu ist die Idee mit dem Charakter-Wechsel also nicht, allerdings braucht **Goodbye Deponia** den Vergleich mit dem Vorbild auch nicht zu scheuen. Die Dialoge, die skurrilen Charaktere und die Slapstick-Komik erreichen durchaus das Niveau des legendären Tentakel-Abenteuers. Lediglich beim Rätseldesign sorgte damals die zusätzliche Zeitreise-Komponente für einen Tick mehr Komplexität und Um-die-Ecke-Denk-Potenzial. Zwar steigt dank der anspruchsvollen Rätselketten um die drei Rufusse der spielerische Anspruch, aber noch immer lassen uns fehlende Hilfestellungen stellenweise ratlos herumprobieren, was wohl der nächste sinnvolle Schritt sein könnte. Außerdem unterbrechen Knobel-Minispiele den Spielfluss, die sich wenigstens per Knopfdruck überspringen lassen. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, denn die Lösungen sind meinst in sich logisch – auch wenn man statt normaler eher Rufus'sche Logik-Maßstäbe anlegen muss: abgedreht, tollkühn, waghalsig oder schlicht und einfach wahnsinnig.

Angriff der Klon-Rufusse

Apropos Wahnsinn: Davon sprudeln die Dialoge und die Charaktere auch in **Goodbye Deponia** über. Nicht nur der selbstverliebte Antiheld Rufus hat einen an der Waffel, sondern auch nahezu alle anderen, etwa der Klonmeister Hermes, der Revolutionär Janosch oder der in Apathie und Depression verfallene Bozo – von Rufus' Ex-Freundin Toni ganz zu schweigen. Besonderes Vergnügen bereiten zwei Gastrollen: So ist der aus **Chaos auf Deponia** bekannte Akademiker-Obdachlose Goon (gesprochen vom bekannten Let's-Player Gronkh) wieder mit von der Partie. Neu zum Irrsinns-Ensemble stößt der schnöselige Starsänger Cowboy Dodo. Diesen verkörpert kein Geringerer als Smudo von den Fantastischen Vier. Wie immer sind die Charaktere stilsicher von Hand gezeichnet, überhaupt übertrifft der technische und künstlerische Aufwand für das Finale die beiden ersten Serienteile bei Weitem. Es gibt mehr Schauplätze, mehr animierte Zwischensequenzen, mehr Rufusse und mehr Gesangseinlagen des begleitenden Erzählers.

Die Schlüsselfrage aber lautet: Lernt Rufus im letzten Teil endlich dazu? Das verraten wir natürlich genauso wenig wie die Antwort auf die Frage, ob er Elysium erreicht, Goal für sich gewinnt oder Deponia rettet. Zieht er aber immer noch einen Rattenschwanz an Katastrophen hinter sich her? Natürlich, sonst hätten wir beim Spielen ja nur halb so viel Spaß! Doch **Goodbye Deponia** entfesselt das Chaos nicht nur um des Chaos Willen, sondern bettet es auch in einen ernsten Rahmen ein, wenn Rufus im Spielverlaufmit den bitteren Konsequenzen seines Handelns konfrontiert wird. Dass das Schlusskapitel so immer wieder erwachsene Untertöne anklingen lässt, ohne uns Spielern den kindlichen Spaß und die Freude am Wahnwitz zu nehmen, entpuppt sich als erzählerische Leistung, die nicht nur gut gemeint, sondern tatsächlich gut ist. Ach was: ausgezeichnet! Patrick C. Lück / GR

Mehr als ein Spiel

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mag die Daedalic-Adventures, von Whispered World über Harveys neue Augen bis hin zur Deponia-Trilogie. Und das nicht nur, weil sie teils bauchschmerzend komisch sind. Oder stilsicher gezeichnet. Oder in Deutschland entwickelt. Oder weil sie bei Rätseldesign und Originalität fast das Niveau der alten LucasArts-Klassiker erreichen – wenn auch nicht ganz. Nein, ich liebe die Daedalic-Spiele dafür, dass unter ihrer kindlich-albernen Oberfläche meist sehr erwachsene Themen brodeln: Verlust, Verantwortung oder Versagensangst. Selbstüberschätzung, Selbstaufopferung und Selbsterkenntnis. Oder die Verarbeitung von Beziehungsstress und die schwierige Kunst loslassen zu können. Das macht aus Goodbye Deponia nicht nur ein sehr gutes Adventure, sondern in meinen Augen auch ein herausragendes Spiel. Weil es mehr als nur ein Spiel ist. Wer da nur mit den Schultern zuckt, der kann Rufus' Abenteuer gerne ignorieren, nicht mögen oder sich einfach daran erfreuen, dass Goodbye Deponia die grandiosen Vorgänger bei Umfang, Komplexität und Humor nochmals übertrifft. In meinem Spielekanon erhält die Deponia-Trilogie aber einen besonderen Ehrenplatz.

TERMIN 15.10.2013 **PREIS** 30 Euro **USK** ab 6 Jahren

Goodbye Deponia

Adventure

Publisher	Daedalic
Entwickler	Daedalic
Sprache	Deutsch
Ausstattung	Faltschachtel, 1 DVD, Soundtrack-CD, 2-seitiges Poster, Schnellanleitung
Kopierschutz	keiner

GRAFIK — 9/10
- ⊕ wunderhübsche und stimmige Hintergründe
- ⊕ flüssige und gut handgezeichnete Animationen
- ⊕ schöne und zahlreiche Zwischensequenzen

SOUND — 10/10
- ⊕ sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ...
- ⊕ ... teilweise auf Schrott eingespielt ⊕ tolle Song-Einlagen
- ⊕ ausgezeichnete deutsche Sprecher

BALANCE — 7/10
- ⊕ optionale Objektanzeige ⊕ immer fair
- ⊕ Minispiele lassen sich überspringen
- ⊖ kein Journal oder Rätselhilfe

ATMOSPHÄRE — 10/10
- ⊕ absolut stimmige Cartoon- und Schrottwelt
- ⊕ diesmal geht es ums Ganze
- ⊕ changiert perfekt zwischen Tiefsinn und Schwachsinn

BEDIENUNG — 9/10
- ⊕ Inventar per Mausrad ⊕ Quick-Save
- ⊕ Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste
- ⊖ gelegentliche Ebenenwechsel nerven

UMFANG — 8/10
- ⊕ gute Spieldauer mit zehn bis zwölf Stunden
- ⊕ mehr Schauplätze ... ⊕ ... zum Teil drei parallel ⊕ Extras ...
- ⊖ ... die aber mager ausfallen ⊖ kaum Wiederspielwert

HANDLUNG — 10/10
- ⊕ mehrere spannende Handlungsstränge
- ⊕ unerwartete und interessante Wendungen
- ⊕ spannend, tragisch, tiefsinnig und komisch zugleich

CHARAKTERE — 10/10
- ⊕ toller Anti-Held mit jugendlicher Selbstüberschätzung
- ⊕ glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren ⊕ fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet ⊕ Rufus mal drei!

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

RÄTSEL — 8/10
- ⊕ logische Auflösungen ⊕ angenehm fordernd ⊕ Kombination über die Rufus-Ebenen hinweg ⊖ manchmal wenige Hinweise ⊖ nicht jedes Minispiel gelungen

Spiele, an denen Smudo ebenfalls mitgewirkt hat: Wing Commander: Prophecy, Tomb Raider 2, Juiced 2.