

Deponia Doomsday

DAY OF THE DOOMTACLE

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **1.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **10+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (Steam-Version), ja (Box-Version ab ca. April)**

Auf DVD: Test-Video



GameStar
Gold-Award

Antiheld Rufus abenteuerlich zum vierten Mal lucasartig durch Deponia. Zum Glück!

Von Martin Deppe

Ha! Wir haben in Deponia Doomsday einen fiesen Bug entdeckt! Gerade war das Inventar noch halb voll, jetzt gähnen uns ein paar überlebende Items an. Aber das Wasserglas ist weg, dabei brauchten wir das doch, um die ... Moment. Das ist ja gar kein Bug, sondern Logik. Sofern man bei Zeitreisen von Logik sprechen kann. Aber so ist es nun mal: Wenn wir neue Gegenstände im Inventar parken, ein paar Minuten in der Zeit zurückreisen – dann sind die Dinger halt weg. Also noch mal von vorn: Glas holen, in den Eiswürfelautomaten stellen, fehlendes Maschinenteil einsetzen, Startknopf drücken ... huch! Statt uns die ersehnten Eiswürfel zu kredenzen, flippt der Automat plötzlich aus und will uns grillen?

Das ist nur eine der vielen Szenen, bei denen wir in Daedalics Zeitreise-Adventure Deponia Doomsday ins Grübeln geraten, und zwar auf mehreren Ebenen. Methode A, mit der wir gerade noch Gegenstand B freigerätelt haben, versagt plötzlich – weil sich die Zeitebene geändert hat. Wir müssen also nicht nur überlegen, wie wir das Rätsel zum zweiten Mal lösen (oder erstmals?), sondern auch, wie sich die paar Minuten bis



Eine Hotspot-Anzeige und dezente Hinweise von Dialogpartnern – mehr Hilfe gibt es nicht.

Jahre auf die Schrottwelt von Deponia und das darüber schwebende Wolkenparadies Elysium ausgewirkt haben.

Aluhüte folgen keiner Logik

Hier ein konkretes Beispiel, ziemlich zu Anfang des rund 10- bis 15-stündigen Spiels (falls Sie den Spoiler nicht lesen wollen, machen Sie einfach bei der nächsten Zwischenüberschrift weiter): Anti-Held Rufus braucht ein Maschinenteil. Das ist gerade als Hauptgewinn in einem Dart-Wettbewerb ausge-

lobt. Das Rätsel ist kinderleicht zu lösen: Dart aus der Scheibe zerrren, werfen, Volltreffer, Maschinenteil gewonnen. Aber später kurbeln wir an einer Zeitmaschine, das Maschinenteil ist wieder weg, doch der einmalige Dart-Glückstreffer von vorhin klappt nicht mehr, wir müssen jetzt anders gewinnen. Nämlich mit einem Präzisions-Blasrohr, für das wir Pfeil, Trinkhalm und noch etwas brauchen. Halt, einen Trinkhalm? Wie soll der Dartpfeil denn durch das dünne Ding passen? Genau das ist in Deponia Doomsday so eine Sache, denn gelegentlich macht die Logik Pause. Das geht aber in Ordnung, wir dürfen nur nicht zu pingelig sein. Einmal fanden wir die Lösung allerdings arg unfair an den Haaren herbeigezogen, da mussten wir nämlich – Achtung Spoiler – aus dem Trinkhalm und einem Stück Alufolie einen Aluhut mit Strohfüllung (!) basteln. Trinkhalm, Strohalm. Stroh. Sie verstehen?

If I could turn back Tihiiime

Deponia Doomsday spielt das Spiel mit den Zeitebenen ganz hervorragend, wenn auch nicht ganz so virtuos wie der Klassiker Day of the Tentacle. Außerdem ist einiges an Vorwissen nötig, um die Story komplett zu kapieren. Wer kein einziges Deponia gespielt hat, schafft das Adventure zwar auch, verpasst aber Rückbezüge, Zitate und die Beziehungen der Figuren untereinander. Hier



Nix wie weg hier: Mit der Zeitmaschine entkommen wir Deponias Mob.



(Ex-)Freundin Toni ist mal wieder sauer. Per Multiplechoice-Dialog starten wir Beschäftigungsversuche. Meistens vergebens.



Das Inventar leert sich immer mal wieder überraschend, weil wir in eine andere Zeitebene gereist sind.

wäre ein »Was bisher geschah«-Text à la Star Wars schön gewesen. Trotzdem ist Deponia Doomsday ist Fanservice vom Allerfeinsten, was – so merkwürdig das klingt – gleichzeitig auch seine kleine Schwäche ist. Wer noch nie ein Deponia gespielt hat, wird sich durch die Rückbezüge und die abstrakte Zeitreisemechanik etwas schwer tun, mit Ru-

fus und seinen Freunden warm zu werden. Aber das ist wirklich Kritik auf allerhöchstem Niveau, denn trotz manch anfänglichem Fragezeichen spielt sich Doomsday auch ohne Vorkenntnisse ausgesprochen fluffig.

In den ersten zwei, drei Spielstunden sind die Schauplätze noch etwas dünn gesät, weil wir dieselben öfter besuchen, wenn auch auf verschiedenen Zeitebenen. Doch nach und nach erweitern sie sich – plötzlich ist eine Ladedür offen, eine Geheimluke taucht auf und so weiter.

Ausgesprochen gut ausgesprochen

Wenn es einen Oscar für den besten Spielcharakter gäbe, wäre Rufus ein heißer Anwärter. Aber auch die Nebenrollen sind hervorragend besetzt. Das liegt nicht nur an den gezeichneten Animationen (da ist das inflationäre »liebervoll« echt gerechtfertigt), sondern vor allem auch an den tollen, durchweg motivierten Sprechern.

Dazu kommen nette Details: Wenn wir Rufus in einer nahen Einstellung sehen und mit dem Mauszeiger um ihn kreisen, folgt er dem Zeiger mit den Augen. Einmal haben wir uns zwei Minuten Notizen gemacht – und sind zu Tode erschrocken, als der gelangweilte Rufus plötzlich eine lautstarke Luftgitarrennummer hinlegte. Sehr schön sind auch die individuellen Kommentare, wenn wir Gegenstände kombinieren wollen. Statt eines »Das geht so nicht!« kommen dann Sätze wie »Daraus habe ich früher immer Astronauten gebastelt«. Es sind solche Kleinigkeiten, die ein sehr gutes Spiel erst richtig rund machen. ★

DEPONIA DOOMSDAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 2,0 GHz / AMD Athlon 64 X2
Geforce 9400 / Radeon HD 3400
2 GB RAM, 3,3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo 2,6 GHz / AMD Turion II
Geforce 9400 GT / Radeon HD 4500
3 GB RAM, 3,3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr schöne Schauplätze
- toll gezeichnete Animationen
- hervorragende Sprecher
- stets passende und stimmungsvolle Musik

SPIELDESIGN



- gute, intuitive Steuerung
- Hotspot-Anzeige
- jederzeit speicherbar
- Schnellreise zum nächsten Bildschirm
- keine Journal- oder Hilfefunktion

BALANCE



- Rätsel größtenteils nachvollziehbar
- kurzes Tutorial
- Minispiele lassen sich überspringen
- eine unfaire Rätselstelle

ATMOSPHÄRE / STORY



- viel LucasArts-Flair
- parallele Zeitebenen erfordern unterschiedliche Lösungen
- sympathischer Antiheld
- putzige Charaktere
- null Infos für Serieneinsteiger

UMFANG



- gute Spieldauer mit zehn bis 15 Stunden
- viele neue Schauplätze
- Minispiele
- Extras (Videos etc.)
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Stimmungsvoll, witzig, lucasartig: Teil vier der Trilogie (!) bleibt seinen Vorgängern treu – und das ist gut so. Bitte nicht aufhören!



Martin Deppe
@GameStar_de

Wer wie ich mit den LucasArts-Adventures groß geworden ist (sogar 194cm!), kann Deponia gar nicht genug mögen. Rufus ist als deutscher Guybrush Threepwood ein sympathischer Antiheld, den ich gleichzeitig schütteln und drücken mag. Die Zeitebenen-Story erinnert an das famose Day of the Tentacle, kommt aber nicht ganz an dessen Geschichte heran – dazu sind die Unterschiede der verschiedenen Ebenen zu gering. Aber das ist wirklich Vergleichen auf Erbsenzählerniveau.

Denn Humor und Figuren, Optik und Dialoge passen hervorragend zusammen, die Rätsel sind bis auf einen einzelnen An-den-Haaren-herbeigezogenen-Item-Kombinierer fair. Falls Sie die Serie noch gar nicht kennen, sollten Sie aber erst die (mittlerweile sehr günstigen) Vorgänger spielen.