

Deponia • Hussa, ich will nur hier weg!

quick-save.de/2017/10/review-deponia/

Sven Festag

1. Oktober 2017

Müll, Müll und nochmal Müll. Seit Jahren versucht Rufus, den Schrottplaneten zu verlassen. Bisher immer vergeblich. Doch er gibt nicht auf, seinen Traum weiterzuverfolgen. Auf ein Neues.

Im Januar 2012 veröffentlichte Daedalic Entertainment das eigens entwickelte Spiel „Deponia“. Es handelt dabei um den ersten Teil der Deponia-Tetralogie, deren Idee von Mitgründer Jan Müller-Michaelis stammt. Das Point-and-Click-Adventure erschien zunächst ausschließlich für Windows-Rechner, eine Mac-Version folgte später im Jahr. Seit 2014 werden auch Linux-Systeme unterstützt, bevor im folgenden Jahr eine iPad-Version zur Verfügung gestellt wurde. Ein weiteres Jahr später erhielt der Titel zusätzlich noch eine Umsetzung für die PlayStation 4.



Der Spieler schlüpft in die Rolle des Antihelden Rufus. Dieser lebt in Kuvaq, einer Siedlung auf dem Planeten Deponia. Bereits als Kind war Rufus von seinem tollpatschigen, uneinsichtigen und egozentrischen Charakter geprägt, sodass ihn sein Vater, der damalige Bürgermeister Kuvaqs, verlassen hat. Dieser hat sich auf den Weg nach Elysium gemacht. Ebendieses Ziel verfolgt nun auch unser Hauptcharakter. Bisher kann er keine Erfolge verbuchen. Stattdessen hat er das Eigentum und die Gesundheit seiner Mitmenschen erheblich in Mitleidenschaft gezogen und auch er selbst zog sich des Öfteren Verletzungen zu.

Momentan lebt er bei seiner Ex-Freundin Toni, die, wie alle Bürger der Stadt, nicht gut auf ihn zu sprechen ist. Er vernachlässigt den Haushalt und bedient sich ständig an ihrem Besitz. Viel mehr ist er aktuell wieder damit beschäftigt, seinen neusten Fluchtplan fertigzustellen. Sich selbst auf einen Organonkreuzer katapultieren, der Elysium direkt ansteuert. Schnell die letzten Vorbereitungen treffen und dann los. Im letzten Moment erinnert sich Rufus daran, einen wichtigen Schritt vergessen zu haben. Aber es gibt kein Zurück mehr. Sogleich fällt die gesamte Konstruktion auseinander. Durch Zufall und mit großem Glück schafft er es dennoch und findet sich auf dem Kreuzer wieder. Dieses Glück währt allerdings nicht lange und er befördert sich selbst, zusammen mit der Elysianerin Goal, zurück auf die Oberfläche Deponias. Während Rufus den Sturz weitgehend unbeschadet übersteht, hat Goal ihr Bewusstsein verloren. Nun möchte sich dieser, natürlich nicht ganz uneigennützig, um Goal kümmern um mit ihr nach Elysium fahren zu können. Doch das ist keine leichte Aufgabe. Die Bürger Kuvaqs, Goals Verlobter Cletus, die Beamten des Organon und nicht zuletzt er selbst stehen Rufus dabei im Weg. Doch steckt hinter dem Geschehen noch weit mehr als nur eine Frau, die vom Himmel fiel.



Point-and-Click-Adventures sind üblicherweise genügsame Gesellen, die wenig Pflege bedürfen und nicht nach hochperformanten Bauteilen gieren. Auch Deponia reiht sich in diese Riege ein und ist problemlos auf älteren oder mobilen Geräten spielbar. Optisch zeichnet sich ein solches Werk selbstredend nicht durch aufwendige Actioneffekte aus, sondern durch die Szenenbilder, durch die der Spieler navigiert und akribisch auf nützliche Objekte durchsucht. Diese sollen so detailliert wie möglich eine stimmige Umgebung erschaffen, ohne dabei unübersichtlich und ermüdend zu werden. Dass als Schauplatz eine Stadt aus Müll gewählt wurde, macht dieses Unterfangen nicht einfacher. Der comicartige Grafikstil trägt allerdings dazu bei, dass dieses gelingt. Die dicken Outlines grenzen die einzelnen Objekte voneinander ab und der Verzicht auf feine

Oberflächenstrukturen sorgt für ein einfaches Bild. Passend sind auch die überwiegend in Rottönen gestalteten Szenen. Kollektiv betrachtet entsteht so eine Umgebung, die zwar wenig lebendig, aber dennoch belebt erscheint.

Ähnlich verhält es sich mit der Animation der Charaktere. Vorhanden, aber nicht übermäßig detailliert. In den meisten Fällen ist das völlig in Ordnung. Gesichts- und Armbewegungen fügen sich in das Gesamtbild ein. Lediglich einige Laufanimationen erinnern an einen Moonwalkversuch im Galoppschritt.

Besonders kritische Handlungsabschnitte sind in Zwischensequenzen verpackt worden. Hier werden die Charaktere, respektive ihre Handlungen und Dialoge, fokussiert. Ein grafischer Unterschied zum restlichen Spiel ist nicht vorhanden. Zusätzlich werden die, räumlich voneinander getrennten, Akte des Spiels jeweils von einer kurzen Sequenz unterbrochen, in der Jan Müller-Michaelis auf seiner Gitarre spielt und gemeinsam mit einem Chor auf die vorherige oder folgende Handlung Bezug nimmt.



Abseits der Gesangseinlagen des gebürtigen Hamburgers bietet Deponia natürlich während des gesamten Spiels eine musikalische Untermalung. Diese steht im Einklang mit der Umgebung und der Handlung. Sie hält sich dezent im Hintergrund, erinnert den Spieler aber ständig, dass Rufus den Schrottplaneten so schnell wie möglich verlassen möchte. Die einzelnen Tracks sind gleichmäßig gestaltet und vergleichsweise kurz. Hält man sich länger an einer ruhigen Stelle auf, kann die etwas drängelnde Musik schon einmal auf die Nerven gehen.

Deutlich weniger nervig ist die Geräuschkulisse. Neben einigen atmosphärischen Elementen beschränkt sich diese auf die Töne, die durch Laufwege oder Handlungen entstehen, beziehungsweise für das Vorantreiben der Geschichte notwendig sind.

Dazu sind auch Dialoge nötig, deren Inhalt teils wichtige Hinweise umfasst. Umso wichtiger ist also eine passende Stimme, die die Charakterzüge unterstreicht. Alle Charaktere haben, trotz Mehrfachbesetzung des Sprechers Monty Arnold, einen

individuellen Klang. Selbst die Rolle der Empfangsdame Lotti wird ihrer Ironie gerecht. Dennoch merkt man den Stimmen an, dass die Synchronsprecher an manchen Stellen nicht unbedingt über den Kontext ihrer Zeilen informiert gewesen sind und so eine möglichst generische Version eingesprochen haben, die an der betreffenden Stelle unpassend erscheint.



Deponia ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure in einem modernen Gewand, das die Geschichte von Rufus erzählt, der aus seiner Heimat an einen besseren Ort fliehen möchte. Und obwohl seine Pläne ständig scheitern, gibt er nicht auf. Eine Moral, die sich der Spieler unbedingt zunutze machen sollte. Die Rätsel sind an einigen Stellen wirklich knifflig und lassen sich erst lösen, nachdem jede Ecke abgesucht und jede Dialogoption erschöpft ist. Als Belohnung gibt es eine spannende Handlung, die sich nicht nur auf die Gegenwart und Zukunft beschränkt, sondern auch in die Vergangenheit von Rufus und den anderen Bewohnern Kuvaqs blicken lässt. Natürlich ist die Geschichte stark überzeichnet und gewissermaßen verrückt, während heimlich der moralische Zeigefinger hochgehalten wird. Doch das ist die Art von Daedalic und insbesondere von Jan Müller-Michaelis. Die zum Inhalt passenden Stimmen und Grafiken runden das Erlebnis ab und können die kleineren Schwächen mehr als wettmachen. Insgesamt ein großer Spaß für Liebhaber von Point-and-Click-Adventures mit umfassender Story.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](#)

Titel:	Deponia
Erscheinungsdatum:	27.01.2012
Entwickler:	Daedalic Entertainment GmbH
Publisher:	Daedalic Entertainment GmbH

System:	Mac (OS X), <i>PC (Win)</i> , Linux, iPad, PlayStation 4
Kaufen:	<u>Mac App Store</u> , <u>Steam</u> , <u>iTunes</u> , <u>Amazon</u> , <u>PS-Store</u>

Test-System kursiv