



Review zum Spiel

Als der Titel angekündigt wurde und ich die ersten Bilder sah, erinnerte mich das Spiel zunächst mal an Machinarium, nur dass es viel farbenprächtiger ist. Lassen wir uns also mal überraschen, was uns da erwartet. DAEDALIC schreibt dazu – ich zitiere: „Das skurrile Point&Click Adventure begleitet den Anti-Helden Rufus auf seiner Flucht von dem Müllplaneten Deponia. Deponia ist gleichzeitig eine rasante Verwechslungskomödie und eine abgedrehte Liebesgeschichte. Der eigensinnige Protagonist Rufus plant seit Jahren seine Flucht von der weltumspannenden Müllkippe Deponia in die schwebenden Städte der Schönen und Reichen hoch über der Planetenoberfläche.“

Als plötzlich die wunderschöne Goal aus eben diesen privilegierten Sphären in einen Müllberg seines Dorfes fällt, beschließt Rufus, die bewusstlose Schönheit zurück in ihre Heimat zu bringen. Doch diese Reise verläuft keineswegs nach Plan...“

Der Eröffnungsbildschirm bietet uns eine Reihe von nützlichen Buttons, was an dieser Stelle schon sehr positiv zu bewerten ist



Wechselt man dann zu den Einstellungen, so finden wir auch hier Einstellmöglichkeiten, die den Spieler erfreuen. Getrennte Lautstärkenregelung, Untertitel, Grafikauflösung und die nette Auswahlmöglichkeit, das Inventar mit einem Klick oder mit einer Mausembewegung zu öffnen.



Unser Held Rufus möchte ja seine „Schrottwelt“ verlassen. Doch ganz so einfach scheint das nicht zu sein. Mehrfache Versuche hat er schon unternommen und die sind jedes Mal fehlgeschlagen. Wird es diesmal gelingen?

Jedenfalls muss Rufus zunächst mal seinen Reisekoffer packen, was gar nicht so einfach ist, um sein jetziges Zuhause - bei seiner Exfreundin als Untermieterin - zu verlassen. Zum einen hat er seine Packliste verlegt, zum anderen müssen nicht nur die fehlenden Dinge zusammengesucht werden, sondern auch noch das eine oder andere hergestellt/verändert werden, um den Reisekoffer damit zu füllen und letztendlich geht er nicht zu und ein eigentlich für später benötigtes Teil muss zurückgelassen werden. Wir wären aber nicht in einem Adventurespiel, wenn es dafür nicht dann eine andere Lösung geben würde. Rufus kann nach etlicher Rätselkost das Haus verlassen, aber er möchte ja auch von Deponia weg und auf dem Weg zur Oberschicht sind etliche Aufgaben zu bewältigen. Wird er es schaffen und was wird ihn noch erwarten?

Zu Beginn kann der Spieler wählen, ob er mit einem hervorragend gestalteten Tutorial in das Spiel eingeführt werden will.



Man sollte das Tutorial ruhig durchgehen, denn das bringt schon den ersten Spaß!



Damit wären wir schon bei den Rätseln.

Die Rätselkunst ist adventuretypisch. Sie geht von Dialogrätseln, bei denen man richtig antworten muss, über das Finden, Zusammensetzen und Benutzen von

Gegenständen bis hin zu Minispielen/Logikspielen. Aber keine Angst: die Minispiele sind zu bewältigen und können auch übersprungen werden. Minispiele und die übrige Rätselkost passen hervorragend in das Spielgeschehen, sind schon witzig gestaltet und man muss oft „um die Ecke denken“, was heißt: hier muss man an nicht wenigen Stellen ungewöhnliche Aktionen ausführen, um zum Ziel zu kommen – also alles, was ein hervorragendes Adventure auszeichnet.



Die Grafik präsentiert sich in buntem, comichaften Stil und ist sehr liebevoll und detailreich gestaltet und auch etwas ungewöhnlich, was so sein muss in einer Welt, die in/auf einer Mülldeponie spielt und sie gibt dem Spiel ein ganz besonderes Flair.



Sprache, Dialoge und Synchronisation des Spieles sind sehr passend und mit erstklassigen Sprechern gut gelungen. Dialoge haben witzige Wendungen und verleiten zu manchem herzhaften Lacher. Man muss auch schon fast alles durchgehen im Frage-/Antwortmenü, um richtig weiter kommen zu können. So tauchen Frage-/Antwortmöglichkeiten z. B. unter Umständen erst dann auf, wenn man vorher richtig gehandelt und/oder aber auch einen entsprechenden Gegenstand untersucht hat. Dies ist eine Erschwernis bei der Rätsellösung, die dem Spiel gut tut.

Hervorragend ist auch die Musikuntermalung. Sie passt in der Regel, klingt manchmal außergewöhnlich und hervorzuheben ist die Intromusik und die Verbindung der einzelnen Kapitel – gestaltet und gesungen von „einem Barden“. Und noch ein kleines Schmäckerl: eine CD mit den Soundtracks liegt dem Spiel bei.

Die Steuerung des Spieles entspricht der eines sehr guten Point-&-Click-Adventures – es wird ausschließlich per Maus gespielt - und DAEDALIC setzt – wie oben schon erwähnt -noch einen drauf: Man kann mit Drehen des Mauserades das Inventar aufrufen, das ausreichend Speicherplätze zur Verfügung stellt .



Durch Drücken des Mausekaders oder der Spacetaste kann man sich die Hotspots anzeigen lassen. Ausgänge sind mit Pfeilen, Stellen zum Interagieren mit Schrauben gekennzeichnet.



Auch mit F9 kann man speichern, ohne ins Menü zu müssen, über das man sonst mit der ESC-Taste kommt. Mit der F5-Taste kommt man z.B. auch direkt in der Lademodus, mit F8 zum Einstellungsmenü und mit den + und – Tasten kann man die Lautstärke direkt regulieren.

Abschließend kann man sagen, dass DAEDALIC hier ein Adventure präsentiert, das viele (mindestens 15) Stunden gute und sehr amüsante Unterhaltung verspricht; nur das etwas abrupte Ende trübte den Spielspaß ein wenig; aber das Ende ist so angelegt, dass es noch weitere Teile des Spieles geben könnte (angekündigt sind jedenfalls 3 !).

Wir konnten das komplette Spiel testen und es hat außergewöhnlich viel Spaß gemacht.

Bei einer abschließenden Bewertung müssen wir sagen: das Spiel hat eine Wertung von 86% verdient.

© Ludwig Kratz – Gamepad.de

