

Deponia 2 – Chaos on Deponia - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Rufus ist wieder unterwegs. Er hat es noch nicht aufgegeben nach Elysium zu kommen und er sucht nach Goal. Cletus will nicht sagen das auf Deponia noch Menschen leben, so das die Leute von Deponia in Gefahr sind. Rufus will verhindern das Deponia zerstört wird. Wenn man das Spiel mit Steam spielt, dann gibt es Errungenschaften für geschaffte Abschnitte und bestimmte Dinge, die man getan hat. Soweit ich die Errungenschaften erhalte, werde ich das dazu schreiben.

Tutorial

- das Spiel beginnt mit dem Tutorial
- Rufus soll hier lernen wie man mit Personen spricht, Gegenstände nimmt und benutzt
- einfach den Anweisungen folgen
- am Ende gibt es die **Errungenschaft: Hussa noch mal von vorn**

Kapitel 1: Rufus Flucht

Haus von Oma Utz:

- **die Werkzeugkiste öffnen**
- **den Stromumkehrer nehmen und den Hammer**
- der Hammer fliegt gegen den Vogel
- **den Hammer nehmen** und der Vogel fliegt durch die Toilettentür
- **die Toilettentür öffnen und den Vogel nehmen**
- der Vogel fliegt in die Kloschüssel
- **den Stromumkehrer mit dem Kasten benutzen und dann die Spülung benutzen**
- **den Knopf rechts bei der Spüle benutzen**
- der Vogel landet in der Spüle
- der Hammer liegt auf dem Boden
- **den Hammer nehmen**
- dabei zieht Rufus aber die Decke runter und die Öllampe fällt um und es brennt
- **die Decke mit der Spüle benutzen** (um sie nass zu machen)
- die Decke verfängt sich im Zerkleinerer
- **den Knopf an der Spüle benutzen**
- die Decke kommt nass unten wieder raus
- **die nasse Decke nehmen und mit dem Feuer benutzen**
- **dann den Hammer nehmen und das Haus verlassen**

Vor dem Haus:

- Rufus hat eine neue Maschine gebaut
- **er betätigt den Blasebalg**
- leider hat sich der Doc genau unter das Fallbeil gestellt und Rufus muss ihn retten
- **den Pfannestiel benutzen**
- Rufus fängt ein Messer auf
- **das Messer mit den Feuerwerkskörpern benutzen**
- es fällt Schwarzpulver in die Pfanne
- **wieder den Pfannestiel benutzen und dann den Blasebalg**
- der Doc ist gerettet
- Rufus fliegt zu Goal
- Cletus taucht auch auf
- **5x Staub von der Plakette blasen (Errungenschaft: Blasarbeit)**
- **die Plakette ansehen und den Knopf drücken**
- Goal und Rufus landen etwas später im Wasser (**Errungenschaft: Hussa mit Saufen und Allem**)
- nach einer Zwischensequenz wacht Rufus auf dem Schiff auf

Kapitel 2: Goals drei Persönlichkeiten

Hafen / Schiff:

- Rufus sieht sich im Schiff um
- an der Tür hängt ein Zettel
- **Rufus liest den Zettel**
- das Radar ansehen
- **den Mülleimer durchwühlen**
- **Rufus findet seinen alten Sardellenköder**
- das Schiff verlassen

Hafen:

- der Angler sagt das es überall Stadtpläne gibt
- Rufus sieht sich den Stadtplan an und wählt das Industriegebiet aus

Industriegebiet:

- den Ofen und das Nest ansehen

- nach oben gehen
- das Ei im Schornstein ansehen und wieder nach unten gehen
- die Airbagkiste ansehen
- durch die Tür rechts mit den ??? gehen

Industriegebiet / Docs Ersatzteillager:

- den Farbeimer ansehen
- **die Kurbel und das Isolierband nehmen**
- **den Stock nehmen**
- **den Wachhund ansehen und mit ihm sprechen**
- **den Stock mit dem Hund benutzen**
- der will den Stock aber nicht holen und Rufus zeigt ihm wie man das macht (den Stock nehmen)
- der Hund lacht nur darüber
- **den Stock mit der Lampe benutzen**
- **dann das Isolierband mit dem geladenen Stock benutzen**
- **den geladenen Stock mit dem Wachhund benutzen**
- wieder muss Rufus zeigen wie man den Stock holt
- diesmal lacht der Hund aber so sehr das seine Schaltkreise durchbrennen und er umfällt
- der Weg zu Doc ist nun frei
- **durch die Tür gehen**
- **die Elektroden und die Uhr ansehen**
- durch die nächste Tür gehen

Industriegebiet / Docs Labor:

- **mit Doc sprechen**
- **den Schraubenzieher nehmen**
- den Weg wieder zurück gehen bis vor die Werkstatt
- dort den Stadtplan ansehen (nach einer kleinen Zwischensequenz)
- den Hafen wählen

Hafen:

- es folgt wieder eine Zwischensequenz
- dann durch die Tür mit den ??? gehen
- es ist der Laden von dem Doc gesprochen hat
- **Rufus sagt das er Datasetten braucht**
- er wird gefragt ob er die Premium Datasetten möchten oder lieber die billigeren und dafür noch einen Lolli dazu
- **Rufus wählt die Premium Dastasetten** (er bekommt trotzdem die billigen plus den Lolli)
- **Errungenschaft: Lolli oder Liebe**

- Rufus landet automatisch im Labor

Industriegebiet / Docs Labor:

- Doc erweckt Goal wieder zum Leben
- aber etwas stimmt mit ihr nicht
- sie hat jetzt drei Persönlichkeiten und Rufus muss alle drei davon überzeugen zum Doc zu kommen, damit er das wieder in Ordnung bringen kann
- **Rufus bekommt zwei Datasetten und eine Art Fernbedienung von Doc**
- wieder zum Hafen gehen

Hafen:

- den Eimer mit den Ködern ansehen und das Glas mit den Haken
- **einen Haken aus dem Glas nehmen**
- **den Eimer nehmen**
- in den Gadget Shop gehen

Gadget Shop:

- Rufus sieht sich um
- **die Antischwerkraftsocken nehmen**
- Rufus zieht die Socken an und landet an der Decke
- **da kann er die Sonnenbrille nehmen**
- dann geht es wieder runter
- **den Saftpressenhut nehmen**
- **mit dem Shop-O-Mat sprechen**
- wenn Rufus den Laden verlässt muss er alle Gegenstände zurücklegen wenn er nicht bezahlen kann
- da muss Rufus wohl später noch mal in den Laden kommen
- den Laden verlassen
- den Weg mit den ??? nach oben gehen

Hafen:

- das Nest ansehen und das Ei
- **mit dem Gondoliere sprechen**
- **gegen die Stoßstange treten**
- das löst den Airbag aus
- kurz das Bild verlassen (nach unten gehen) und wieder zurück kommen
- dann steht eine neue Kiste als Airbag auf der Gondel

- wenn man 10x gegen die Stoßstange tritt und der Gondoliere immer einen neuen Airbag holt, dann gibt es die **Errungenschaft: Belastungstest**
- durch die Tür mit den ??? rechts gehen
- es ist die Spelunke

Hafen / Spelunke:

- **den Rasiermesserfisch ansehen und versuchen zu nehmen**
- **mit Garlef sprechen**
- nach unten gehen
- **die Jukebox ansehen und benutzen**
- **Rufus wählt das oberste Lied aus** (Paarungslied der Schrottkrabben)
- **dann die Klappe an der Jukebox ansehen**
- **den Schraubenzieher mit der Klappe der Jukebox benutzen**
- dahinter sitzt ein Zwerg
- mit ihm sprechen
- **dann mit Nod sprechen** (auch über Schnick Schnack Schnuck)
- **mit Bozo sprechen**
- **die Zuckerdose nehmen**
- die Kerze ansehen
- **mit Gulliver sprechen**
- **dann mit Goal sprechen**
- Gulliver will Goal **Erdnüsse** geben, aber die will sie nicht und so nimmt sie Rufus an sich
- im Gespräch ergibt sich dann das Goal gern in einem Restaurant zum Essen eingeladen werden würde (das ist die Lady Goal)
- **die Fernbedienung mit den Datasetten benutzen**
- **dann die Fernbedienung mit Datasetten mit Goal benutzen**
- auf die Baby Goal umstellen (blau)
- wieder mit Goal über alles sprechen (unter Hey Baby und dann: Was macht eine Frau wie du... **über Ungeziefer sprechen, ist Teil der Errungenschaft: Tierfreund**)
- sie ist begeistert von der Untergrundbewegung
- mit der Fernbedienung auf die Krawall Goal umstellen (grün)
- wieder über alles sprechen
- diese Goal will kämpfen
- nun weiß Rufus was welche der drei Goal will
- **mit Bozo sprechen wegen Krawall Goal**
- Bozo hat eine Freundin, Bambina, die einen Waffenladen besitzt
- Rufus soll zu dem Waffenladen kommen
- **mit Garlef sprechen** und sagen das er gern bei der Widerstandsbewegung mitmachen würde
- **Rufus bekommt den Toilettenschlüssel**
- **nach unten gehen und den Toilettenschlüssel mit der Toilettentür benutzen**
- nach einer Weile kommt Rufus wieder
- an seinem Schuh klebt Toilettenpapier und Nod sagt ihm das
- **das Toilettenpapier einstecken** (es hat kleine Hubbel drauf)

- die Spelunke verlassen
- den Generator ansehen
- **die Zuckerdose mit dem Generator benutzen**
- das Licht geht aus
- wieder in die Spelunke gehen
- **den Rasiermesserfisch nehmen**
- die Spelunke verlassen
- dann den Weg mit den ??? nach oben gehen
- da ist der Marktplatz

Marktplatz:

- es gibt verschiedene Abzweige vom Marktplatz aus
- zum Apotheker gehen

Marktplatz / Apotheke:

- **den Müllcontainer durchwühlen**
- **Rufus findet abgelaufene Medikamente**
- **mit dem Apotheker sprechen**
- **fragen was es umsonst gibt**
- das gibt es nur mit Coupons
- nach den Coupons fragen
- **das Toilettenpapier dem Apotheker geben**
- es ist ein Coupon von ihm
- **Rufus bekommt die Gurke der Erkenntnis dafür**
- **das Rohrsystem ansehen**
- den Apotheker verlassen
- den Weg unten rechts gehen
- das ist eine dunkle Gasse

Marktplatz / dunkle Gasse:

- **die Augen im Müll ansehen und die Kiste**
- **die Tür ansehen und anklopfen**
- leider war es das falsche Klopfzeichen
- wieder zurück zum Marktplatz gehen
- den Weg nach rechts oben gehen
- das ist Belle Vue

Marktplatz / Belle Vue:

- hier kommt ein Gitter
- dahinter ist eine Nase
- die lässt Rufus nicht durch
- **die Erdnüsse mit den Grippeviren mit der Nase benutzen**
- **dann öffnet sich das Gitter**
- versuchen die Harke zu nehmen, aber das klappt nicht
- mehrmals auf die Harke treten (ca. 10x) bis Rufus eine blutige Nase hat (**Errungenschaft: Blutige Nase**)
- nach links gehen ??? (ist die Altstadt)
- **versuchen die Schnabeltierfibel zu nehmen**
- die bekommt aber nur als Mitglied
- das Ei in der Socke ansehen
- **nach oben zum Fenster gehen**
- **die Kurbel aus dem Inventar mit der Kurbelhalterung benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen**
- die Socke mit dem Ei kommt zum Fenster
- Rufus will das Ei aber nicht nehmen
- nach unten gehen
- **die Klingel benutzen und mit dem Besitzer des Burger Laden sprechen**
- Rufus kann sich aus dem Menü etwas aussuchen
- er will aber eigentlich nur einen Glückskeks und es darf auch nichts kosten, weil er kein Geld hat
- man kann das Menü aber verändern (Menüplan ansehen)
- das geht dann so:
 1. **Menü 2 auswählen (2 kleine Burger + mittleres Getränk + Glückskeks)**
 2. **Getränk anklicken und 1x kleiner machen**
 3. **beide Burger anklicken und einen großen Burger daraus machen**
 4. **großen Burger anklicken und daraus ein großes Getränk machen**
 5. **großes Getränk 2x verkleinern**
 6. **aus den zwei kleinen Getränken einen Burger machen**
 7. **aus dem Burger einen großen Burger machen**
 8. **aus dem großen Burger ein großes Getränk machen**
 9. **dann das große Getränk auf die nächste Größe verkleinern und wieder auf die nächste Größe verkleinern und dann ganz weg nehmen**
 10. **jetzt steht der Betrag bei 0 und es liegt nur ein Glückskeks auf dem Tablett**
- Rufus nimmt den Glückskeks (**Errungenschaft: Alles meins**)
- **den Glückskeks ansehen**
- **es ist eine Niete**
- wieder die Klingel betätigen und das gleiche bestellen
- es ist wieder nur eine Niete
- so klappt es wohl nicht
- nochmal das gleiche bestellen, aber diesmal den Glückskeks nicht ansehen (Öffnen)
- die Altstadt verlassen

- zum Baum auf der anderen Seite gehen
- **den Baum ansehen und benutzen**
- Rufus tritt gegen den Baum und die Blätter fallen alle runter
- Rufus landet auf dem Marktplatz
- wieder zurück gehen
- jetzt ist die Harke weg und es liegt eine Spaten da
- **den Spaten nehmen**
- **den Eimer mit der Erde benutzen**
- auf die rechte Seite gehen
- in das Haus gehen
- hier wohnt Captain Seagull
- er ist der Vater von Rufus
- **mit Seagull sprechen**
- **dann die Blumen ansehen und Rufus bekommt ein Wasser Memo**
- **das Goldfischglas ansehen und Rufus bekommt ein Brot Memo**
- **das Bücherregal ansehen und Rufus bekommt ein Kerzen Memo**
- **das Fenster ansehen und Rufus bekommt ein Kohle Memo**
- **mit dem Vater über die Arbeitshaltung diskutieren und Rufus bekommt ein Faden Memo**
- **das Bücherregal benutzen**
- Rufus sieht sich ein Buch an
- **das Buch mit dem Titel: Hier ziehen.. anklicken und es öffnet sich eine Geheimtür**
- den Staubsauger ansehen
- **den Staubsauger nehmen**
- **die Klappe öffnen**
- **das Flusensieb rausziehen**
- **den Staubsauger mit dem Flusensieb benutzen**
- es sind nur Flusen drin
- **das Flusensieb wieder zurückschieben**
- **zum Ausguck nach oben klettern**
- **die Windhose, das Rohr und die Öse ansehen**
- wieder nach unten klettern
- das Haus verlassen
- unterhalb vom Gärtner in das Haus gehen
- hier wohnt Crane der Dichter
- mit ihm sprechen
- **das Brot Memo mit Crane benutzen**
- **dann kann sich Rufus das Brot nehmen**
- **das Wasser Memo mit Crane benutzen und dann das Wasser nehmen**
- **das Kerzen und das Kohle Memo mit Crane benutzen und dann die Kohle und die Kerze nehmen**
- **das Faden Memo mit Crane benutzen und dann den Faden nehmen**
- **die Urne nehmen** (nachdem Crane gesagt hat das er nichts braucht und Rufus alles nehmen kann)
- das Haus verlassen
- noch mal zum Ausguck gehen
- **die Urne mit dem Rohr benutzen**

- nun steht die Windhose auf Halbmast
- **im Inventar Haken und Faden kombinieren**
- **dann den Haken mit der Windhose und anschließend noch mit der Öse benutzen**
- den Ausguck verlassen
- wieder zum Marktplatz und von dort zum Hafen

Hafen:

- in den Gadget Shop gehen
- **die Saftpresse nehmen**
- **die Gurke der Erkenntnis mit der Saftpresse benutzen**
- Rufus weiß nun was er tun muss
- **die Antischwerkraftsocken nehmen**
- Rufus hängt an der Decke
- **die unzerstörbare Sonnenbrille nehmen**
- **dann geht es wieder nach unten**
- **die Sonnenbrille mit dem Schredder benutzen**
- **dann die kaputte Brille mit dem Shop-O-Mat benutzen**
- der setzt die Brille auf und sieht nichts mehr
- **den unsichtbaren Drachen nehmen**
- der Shop-O-Mat setzt die Brille wieder ab
- **den unsichtbaren Drachen benutzen**
- **nun kann sich Rufus die kaputte Sonnenbrille nehmen und den Laden unsichtbar verlassen**
- vor dem Laden kann man dann im Inventar die drei Teile der Brille wieder zusammensetzen
- **das Glas in die linke Fassung einsetzen**
- **dann die rechte und die linke Fassung zusammensetzen**
- die Brille ist nun wieder ganz, aber es ist nur auf der linken Seite ein Glas drin
- das reicht aber auch, weil Wink auf dem rechten Auge blind ist
- in die dunkle Gasse gehen und die Brille mit den roten Augen benutzen, das ergibt
Errungenschaft: T-415411293
- zum Hafen gehen
- dann den Weg mit den ??? nach links gehen
- das ist Klein Venedig
- nach Klein Venedig gehen

Klein Venedig:

- **die Antenne ansehen und mitnehmen**
- im Tauchboot sind Schnick Schnack Schnuck Finger
- **das Periskop ansehen**
- **versuchen den Deckel zum Tauchboot zu öffnen, aber das geht nicht**
- den Weg mit den ??? nehmen
- dort ist der Waffenladen

- da sitzt Bozo
- wenn Rufus mit Bozo spricht, dann geht er zu Bambina und dann kommt der Gondoliere und singt ein Lied (jeweils das was auf dem Notenständer liegt) und Bozo fliegt wieder raus bei Bambina, weil er nicht dazu kommt seinen berühmten Satz zu sagen
- **Errungenschaft DSDS:** gibt es wenn der Gondoliere beim Date von Bozo beim Waffenlager erst sein Lied singt und dann noch drei weitere von der Jukebox und als letztes dann das Krabbenlied
- also beim ersten Mal bleibt einfach das Lied auf dem Notenständer, das bereits dort liegt
- dann mit Bozo sprechen
- er geht ins Haus, der Gondoliere kommt und singt und Bozo steht wieder vor dem Waffenladen
- zur Spelunke gehen
- in die Spelunke gehen
- die Jukebox benutzen und eines der Lieder (nicht das Paarungslied der Krabben) einstellen
- dann die Spelunke verlassen
- den Zucker mit dem Generator benutzen, dann geht das Licht aus
- in die Spelunke gehen
- nach unten gehen
- **die Noten vom Zwerg nehmen**
- die Spelunke verlassen
- **dem Gondoliere die Noten auf den Notenständer legen**
- **zum Waffenladen gehen**
- **mit Bozo sprechen**
- er geht ins Haus und der Gondoliere kommt und singt diesmal ein anderes Lied
- das wiederholt man dann noch mit den anderen Liedern von der Jukebox
- **als letztes nimmt man dann die Noten mit dem Paarungslied der Schrottkrabben**
- **dem Gondoliere die Noten vom Paarungslied auf den Notenständer legen**
- zum Waffenladen gehen
- **mit Bozo sprechen**
- der Gondoliere kommt und singt das Krabbenlied
- die Krabben kommen durch die Rohre und landen beim Waffenladen in dem roten Rohr
- **das Rohrventil schließen**
- damit sind die Krabben gefangen
- zum Marktplatz gehen

Marktplatz / Apotheker:

- zum Apotheker gehen
- **die Rohrweiche so verstellen das nun das rote und das grüne Rohr miteinander verbunden sind**
- dann zurück zum Waffenladen

Klein Venedig / Waffenladen:

- **das Rohrventil öffnen**
- die Krabben landen nun alle in der Airbag Kiste
- zum Hafen gehen

Hafen:

- zum Gondoliere gehen
- **gegen die Stoßstange treten**
- der Airbag muss wieder getauscht werden
- kurz das Bild verlassen und wieder kommen
- jetzt steht die Kiste mit den Krabben auf der Gondel
- zurück zum Waffenladen gehen

Klein Venedig / Waffenladen:

- **mit Bozo sprechen und ihn noch einmal zu Bambina schicken**
- **der Gondoliere kommt wieder und singt das Krabbenlied**
- nachdem Bozo den Satz: Hey Puppe kommst du öfter her gesagt hat, weiß Rufus nun was er zu Krawall Goal sagen kann
- zum Hafen gehen

Hafen:

- mit dem Angler sprechen
- **dem Angler den Glückskeks geben**
- der öffnet ihn und es ist ein Ausweis drin
- **Rufus bekommt den Ausweis**
- **den Rasiermesserfisch mit dem Angler benutzen**
- der will wissen wie ihn Rufus gefangen hat
- Rufus sagt mit einem Spezialköder
- der Angler will wissen was das für ein Spezialköder ist und Rufus würde dafür einen Tigerfisch bekommen
- **den Sardellenköder mit dem Angler benutzen**
- der angelt einen Tigerfisch, aber wenn Rufus den Fisch nehmen will, dann verschwindet er wieder im Wasser
- **die Beruhigungspillen mit dem Ködereimer benutzen**
- **dann den Sardellenköder wieder mit dem Angler benutzen**
- **der fängt noch einen Tigerfisch und diesmal kann Rufus den Fisch nehmen**

Marktplatz / Belle Vue:

- zur Altstadt gehen

- **den Schnabeltiertrapper den Ausweis geben**
- Rufus bekommt die Schnabeltierfibel
- **im Inventar die Schnabeltierfibel ansehen (lesen)**
- nach oben gehen
- **das blau weiße Ei aus der Socke nehmen** und nach unten gehen
- die Altstadt verlassen
- **bei der Erde ist das braun weiße Ei**
- Rufus versucht es zu nehmen
- unter dem Ei ist aber ein Erdmännchen und das verschwindet immer mit dem Ei
- **Rufus muss mit den beiden Steinen und der Erdmännchenfalle das Erdmännchen fangen, damit er an das Ei kommt**
- wenn Rufus das Ei hat gibt es die **Errungenschaft: Gartenarbeit**
- **im Inventar das braun weiße Ei mit dem Eimer mit Erde benutzen**
- zum Ausguck gehen
- **das blau weiße Ei (Flugschnabeltier) mit der Windhose benutzen**
- die Windhose muss noch gespannt werden
- nach unten gehen
- **das Flusensieb rausziehen und den Staubsauger mit dem Flusensieb benutzen**
- dann das Flusensieb zurückschieben
- nach oben gehen
- die Windhose ist gespannt
- **den Rasiermesserfisch mit der gespannten Windhose benutzen**
- das Flugschnabeltier fliegt nun über der Windhose
- **die Windhose nehmen**
- nach unten gehen
- das Haus verlassen
- zum Vogelhaus gehen
- **das Brot mit dem Vogelhaus benutzen**
- das Flugschnabeltier kommt angefliegen
- jetzt braucht Rufus noch einen Kescher
- **im Inventar die Windhose mit der Antenne kombinieren**
- **den Kescher mit dem Flugschnabeltier benutzen**
- er fängt es ein
- zur Altstadt gehen
- **das Flugschnabeltier mit dem Nest benutzen**
- wenn man erst alle Schnabeltiere im Inventar lässt und später in den Nestern verteilt, dann gibt es die **Errungenschaft: Kleintierzucht** (für alle vier Schnabeltiere im Inventar)
- dann die Altstadt verlassen
- zum Hafen gehen

Hafen:

- **beim Gondoliere das lila weiße Ei nehmen**
- in die Spelunke gehen
- **die Fernbedienung mit Goal benutzen und auf Krawall Goal stellen**

- **mit Goal sprechen**
- Rufus sagt den Satz: Hey Puppe kommst du öfter her
- Goal wird wütend und es fehlt nicht viel und es gibt eine Prügelei
- Gulliver sagt das sollen sie beim Schnabeltier Battaka ausfechten

Marktplatz / Arena:

- **Rufus und Goal landen in der Arena**
- das Spiel geht dann so:
- Goal darf den ersten Schlag machen
- wenn Rufus sich verteidigt hat, darf er den nächsten Schlag machen und wenn nicht, dann darf Goal wieder einen Schlag führen
- wenn der Balken von Goal nur noch ganz kurz ist, dann teilt sie nur noch aus und Rufus muss sich lange genug verteidigen um zu gewinnen
- die Schläge gehen immer auf Kopf, Bauch oder Beine
- an der Stellung von Goal kann Rufus erkennen wohin sie bei Rufus schlagen will bzw. welchen Teil sie bei sich schützen will
- was schützt Goal:

Goal hält die Keule mit beiden Händen nach unten (Beine werden geschützt) und Rufus muss bei Goal auf den Kopf zielen

Goal hat eine Hand von der Keule gelöst, dann muss Rufus auf den Bauch zielen

Goal hält die Keule mit beiden Händen nach oben (Kopf wird geschützt) und Rufus muss auf die Beine zielen

- worauf zielt Goal bei Rufus:

Goal streckt vor dem Schlag die Hand nach oben aus, dann zielt sie bei Rufus auf den Kopf

Goal streckt vor dem Schlag die Hand nach unten aus, dann zielt sie bei Rufus auf die Beine

Goal streckt vor dem Schlag in der Mitte aus, dann zielt sie bei Rufus auf den Bauch

- Rufus weiß also wohin Goal zielen wird und muss diesen Bereich dann schützen
- wenn man den Kampf verliert, landet man in einem Trainingsbereich
- hier kann man an einer Trainingspuppe üben
- dann geht man wieder in die Arena und der Kampf beginnt
- erst muss Rufus den ersten Schlag abwehren und dann muss er auf Goal zielen
- das geht solange bis der Balken bei Goal ganz kurz ist
- dann schlägt nur noch Goal und Rufus muss sich verteidigen
- schafft er es lange genug, dann hat er gewonnen
- **Krawall Goal geht dann in die Spelunke und wartet dort bis er die beiden anderen Goal auch überzeugt hat (Errungenschaft: Schnauze Simon, gibt es wenn man ohne**

Trainingspuppe auskommt)

Industriegebiet:

- **den Ofen öffnen und die Kohle mit dem Ofen benutzen**
- jetzt fehlt noch etwas zum Anzünden

Industriegebiet / Docs Labor:

- ins Labor gehen
- **dort den Eimer mit Erde mit der Tiefkühltruhe benutzen**
- Rufus versucht das Erdschnabeltier zu nehmen, aber es ist angriffslustig
- **den Schalter an der Tiefkühltruhe benutzen**
- aus dem Eis wird Wasser
- **dann wieder den Schalter benutzen und das Erdschnabeltier ist eingefroren**
- **den Spaten mit dem Erdschnabeltier benutzen**
- nach Belle Vue gehen

Belle Vue:

- **das gefrorene Erdschnabeltier mit dem Nest bei der Erde benutzen**
- zum Hafen gehen

Hafen / Spelunke:

- **die Kerze aus dem Inventar mit der Kerze auf dem Tisch benutzen**
- die Kerze brennt nun
- die Spelunke verlassen

Industriegebiet:

- **die Kerze mit dem Ofen benutzen und die Kohlen anzünden**
- nach oben gehen
- **das Ei aus dem Schornstein nehmen**
- es ist aber zu heiß und Rufus lässt es fallen
- das Ei fällt in ein Rohrsystem
- **das Rohrsystem ansehen**
- da gibt es nummerierte Muffen, die entweder blau oder rosa aussehen
- Rufus muss die Muffen so verstellen, das das Ei unten am Ausgang (im Ofen) landet
- das geht dann so:

Muffe 2 auf rosa stellen
Muffe 6 auf rosa stellen
Muffe 1 auf blau stellen
Muffe 4 auf blau stellen
Muffe 7 auf rosa stellen
Muffe 3 auf blau stellen
Muffe 5 auf blau stellen
Muffe 8 auf blau stellen

- **das Ei landet im Ofen und das Feuerschnabeltier schlüpft (Errungenschaft: Eierlauf)**
- **das Feuerschnabeltier nehmen und in das Nest links vom Ofen setzen**
- jetzt fehlt noch das Wasserschnabeltier

Industriegebiet / Docs Werkstatt:

- **den Tigerfisch mit dem Eimer mit weißer Farbe benutzen**
- nun ist es ein Zebrafisch
- in die Schleuse gehen
- **das Ei mit dem Zebrafisch benutzen**
- der Fisch sollte nun aber noch lebendig sein
- **den Fisch mit den Elektroden benutzen**
- die Schleuse und die Werkstatt verlassen (**den Fisch einmal auf dem Weg sterben lassen, also Wasser nicht benutzen, ist Teil von Errungenschaft: Tierfreund**)
- der Fisch schwächelt schon
- **den Fisch mit dem Glas Wasser benutzen**
- dann auf der Karte Belle Vue anklicken

Belle Vue:

- ins Haus von Seagulle gehen
- **den Zebrafisch mit dem Goldfischglas benutzen**
- **das Wasserschnabeltier nehmen**
- dann zum Hafen gehen und **das Wasserschnabeltier ins Nest setzen** (dort wo der Gondoliere war)

Klein Venedig:

- **die reparierte Sonnenbrille mit dem Periskop benutzen**
- **den Deckel öffnen und ins U-Boot steigen**
- **die Tür zum Funkraum öffnen**
- Cletus meldet sich
- mit ihm sprechen
- er schickt mehrere Dias

- **jetzt den roten Knopf drücken und die Tür zu Kitty öffnet sich**
- **den Rasiermesserfisch mit Kitty benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Wink bringt Rufus zum Boss (Donna)
- **mit Donna sprechen**
- sie sagt immer ja, nein und egal und das in der Reihenfolge (sie sagt es nicht, sondern macht nur die entsprechende Kopfbewegung)
- **wenn die nächste Antwort wieder ein "ja" wäre, dann schlägt Rufus ein Angebot vor**
- **doch dann wählt er kein Angebot aus, sondern sagt "vergisst es"**
- **die nächste Antwort von Donna sollte jetzt "Nein" sein**
- **Rufus sagt "Nur zu" und er wird begnadigt**
- hat Rufus Donna überzeugt ihn zu begnadigen, dann gibt es die **Errungenschaft: Frauenversther**
- (man kann auch wenn Rufus einmal bei den Haien war, wieder zu Donna gehen und diesmal kommt die Frage "Minispiel abbrechen Ja / Nein und diese Frage beantwortet man mit Ja und Rufus ist auch begnadigt)
- er ist nun Mitglied des unorganisierten Verbrechens
- auf die Brücke gehen
- **den Turnierhandschuh nehmen und das U-Boot verlassen**

Hafen / Spelunke:

- **mit Garlef sprechen**
- sagen "Lass uns spielen"
- es erscheint ein Spielfeld
- auf der rechten Seite sind vier Finger von der Turnierhand von Rufus zu sehen und auf der linken Seite sind 8 Finger von Garlef zu sehen
- in der Mitte ist eine Hand zu sehen
- links neben der Hand ist ein Rasiermesserfisch zu sehen (das ist für Schummeln)
- auf der anderen Seite sind neben der Hand zwei Symbole zu sehen (+ 2 Finger und – 2Finger)
- Rufus beginnt das Spiel:

das Rasiermesserfischsymbol anklicken und Garlef sagt das Rufus schummelt und er verliert zwei Finger

das Rasiermesserfischsymbol anklicken und Garlef sagt das Rufus schummelt und er verliert zwei Finger (Rufus hat keine Finger mehr und kann nur noch Stein spielen)

Rufus drückt jetzt einfach 4x hintereinander Start und Garlef verliert alle 8 Finger

jetzt 2x auf +2 Finger drücken (es werden 4 Finger an der Hand angezeigt) und dann Start

Garlef kann nur Stein machen und Rufus macht Papier mit den vier Fingern und gewinnt

- Rufus bekommt das geheime Klopfzeichen für die Tür in der dunklen Gasse
- **die Fernbedienung mit Goal benutzen und Baby Goal auswählen**
- **mit ihr sprechen**
- sie ist erfreut das sie bei der Widerstandsbewegung ist und geht gleich los
- die Spelunke verlassen

Marktplatz / dunkle Gasse:

- in die dunkle Gasse gehen
- **an die Tür klopfen**
- das Zeichen war falsch, weil Rufus von der Musik auf dem Marktplatz abgelenkt ist
- auf dem Marktplatz gibt es aber nichts um die Musik abzustellen
- **dazu muss man in die Einstellungen des Spieles gehen und dort die Musik abstellen**
- **dann wieder an die Tür klopfen**
- leider will der Typ das alte Klopfzeichen und er droht raus zukommen wenn das nur ein Streich ist (dann erscheinen an dem Türspalt drei Balken, bevor alle drei Balken wieder verschwunden sind, sollte Rufus in die Kiste steigen)
- **Rufus steigt in die Kiste**
- dann kommt der Typ raus und die Tür fällt zu
- nun muss er selber an die Tür klopfen
- **sobald der Typ drin ist, steigt Rufus aus der Kiste und klopft wieder an die Tür**
- diesmal stimmt das Klopfzeichen
- Rufus ist im Unterschlupf der Widerstandsbewegung
- der Anführer Janosch spricht Dialekt und Rufus muss deswegen lachen
- die anderen finden das aber nicht so lustig
- **die Dias mit dem Diaprojektor benutzen**
- jetzt muss Rufus immer die richtigen Sätze aussuchen (die dann nicht im Dialekt gesprochen werden)
- das geht dann so:

Symbol

Organon Basis

Erdball ausradieren

wehren

Lage einer der Organon Basen

Lebensraum um das Meer einäschern

Ass im Ärmel: Geheimes Wissen in Goals Gehirn

- Janosch wiederholt alles und Rufus wird der neue Anführer
- Baby Goal ist beeindruckt und geht in die Spelunke um dort zu warten

Belle Vue:

- in die Altstadt gehen
- alle Schnabeltiergerichte sind gestrichen

- **mit dem Schnabeltiertrapper sprechen**
- nach den Grußkarten und der Poesie fragen
- der Trapper sagt ein Gedicht auf
- alle Postkarten ansehen und lesen, das ergibt **Errungenschaft: Liebesgrüße aus Porta Fisco**
- zu Seagull ins Haus gehen
- **mit Seagull sprechen (ich habe es geschafft)**
- Rufus sagt das es keine Schnabeltiergerichte mehr gibt
- Rufus will jetzt die Einladung für das Essen
- Seagull sagt das Rufus mehr braucht wie nur die Einladung
- zum Dichter Crane gehen
- **mit Crane sprechen**
- ihm das Schnabeltiergedicht sagen
- das findet er schlecht
- **Rufus bekommt Kopfhörer und Crane wird ihm soufflieren**
- wieder zu Seagull gehen
- Rufus sagt das er weiß was er Goal sagen wird
- **Seagull wird den Tisch reservieren und Rufus bekommt die Einladung**

Hafen / Spelunke:

- **Fernbedienung mit Goal benutzen und auf Lady Goal stellen**
- **mit ihr sprechen wegen dem Essen und ihr die Einladung geben**
- Goal will in der Altstadt warten

Belle Vue:

- Rufus wartet vergebens auf Goal
- ins Haus zu Seagull gehen
- hier sieht es aus wie bei einem Rendezvous
- **das Funkgerät Memo vom Tisch nehmen**
- **zu Crane gehen**
- **ihm das Funkgerät Memo geben**
- Rufus hat nun das Funkgerät
- wieder zur Altstadt gehen
- Goal sitzt mit Seagull an einem Tisch
- Rufus ist wütend (**Errungenschaft: Familiendrama**)
- **das Funkgerät dem Schnabeltiertrapper geben**
- **der Schnabeltiertrapper sagt sein Gedicht auf**
- Goal verlässt Seagull und geht zu Rufus
- alle drei Goals sind wieder vereint
- Goal nimmt die Datasetten und geht zu Doc
- Rufus geht auch dorthin

Industriegebiet / Docs Werkstatt:

- Janosch und seine Leute sind hier
- sie sagen das Nod, Wink und Donna Goal und den Doc als Geiseln haben
- **an die Tür zur Schleuse klopfen**
- **Rufus bekommt eine Fernbedienung**
- **die Fernbedienung mit Liebold benutzen**
- **dann durch das Portal gehen**
- Rufus landet in der Schleuse wo sein zukünftiges Ich steht
- **mit dem zukünftigen Ich sprechen und einen Beweis fordern**
- fragen an was er gerade denkt (ist egal welche Antwort man gibt)
- dann durch das Portal ins Labor gehen

Industriegebiet / Labor:

- **die Schublade öffnen und die beiden Fernbedienungen nehmen**
- **zu Doc gehen und mit ihm sprechen**
- **mit Goal sprechen**
- Rufus will die Datasette von Goal, aber sie will sie nicht hergeben
- **Rufus erzählt Goal was von Champagner und dann dreht sie sich um und Rufus nimmt die Datasette**
- **im Inventar die Datasette mit der Fernbedienung von Donna kombinieren**
- **dann die Fernbedienung mit Donna benutzen**
- die schaltet nun Wink und Nod aus
- **Rufus nimmt sich Brecheisen und Waffe von Nod und Wink**
- durch das Portal gehen (**Errungenschaft: Pre Paradox**)
- dann in die Schleuse gehen
- da klopft es an die Tür und Rufus gibt Rufus aus der Vergangenheit die Fernbedienung
- **dann das Brecheisen mit den Elektroden benutzen**
- der Rufus aus der Vergangenheit erscheint
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Rufus muss nur Ziebelzibel sagen**
- nachdem Rufus aus der Vergangenheit im Labor verschwunden ist, **benutzt Rufus die Uhr**
- es schlägt zur vollen Stunde und die Leute der Widerstandsbewegung kommen in die Schleuse
- es gibt eine Zwischensequenz
- **mit Donna (Lady Goal) sprechen**
- es folgt die nächste Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Husa weil muss ja und so**

Kapitel 3: Das Tauchboot

Hafen:

- **Rufus bekommt das neue Klopfsymbol von Janosch**
- dann geht er auf das Schiff

Kutter:

- **Rufus benutzt das Radar**
- dort sind der schwimmende Schwarzmarkt und Porta Fisco eingetragen
- dann gibt es noch zwei Standorte mit Fragezeichen
- Rufus entscheidet sich erst einmal für Porta Fisco

Porta Fisco:

- **mit Goon sprechen**
- über alle Themen sprechen
- nach dem Schirm fragen
- Rufus will Goon etwas zu essen bringen im Tausch gegen den Schirm
- **das Thema Freestyle ansprechen (Errungenschaft: Freestyler)**
- in den Tunnel neben Goon gehen
- **die Antriebsturbine ansehen**
- dann zur Tür gehen
- **an die Tür klopfen**
- diesmal läuft es etwas anders mit den Klopfsymbolen
- auf dem Zettel von Janosch steht nur +, -, +
- die Tür in der Nahansicht ansehen
- dann kann Rufus an die Tür klopfen
- bei 1x klopfen erscheint eine Faust, bei 2x klopfen erscheinen zwei Fäuste usw.
- er kann bis 5x klopfen
- nach dem Klopfen das grüne Häkchen anklicken
- dann kommt die Antwort von der Gegenseite
- dann darf Rufus wieder die richtige Anzahl klopfen
- die erste Antwort von der anderen Seite ist 2x klopfen und die zweite Antwort von der anderen Seite ist 3x klopfen
- es klappt folgendermaßen:

3x klopfen und dann grüner Haken

kommt 2x klopfen zurück

4x klopfen und dann grüner Haken

kommt 3x klopfen zurück
1x klopfen und dann grüner Haken
kommt 4x klopfen zurück
5x klopfen und grüner Haken

- das Klopfzeichen war richtig und Rufus darf eintreten

Porta Fisco / Untergrund:

- **den Kanister nehmen**
- **mit Toni sprechen**
- Rufus setzt seinen Rang als zweiter Chef ein um Toni zu ärgern (**alle Sätze mit Rekrut benutzen und Toni solange ärgern bis sie ausrastet**)
- **Errungenschaft: Reize den Drachen**
- das Planschbecken und die Durchreiche ansehen
- **die Delfine ansehen**
- sie sind deprimiert und müssen aufgeheitert werden
- nach hinten gehen
- den Gullideckel öffnen
- das klappt noch nicht
- den Untergrund verlassen

Porta Fisco / Zelt:

- vor dem Tunnel liegt ein Stromumkehrer
- **den Stromumkehrer nehmen**
- durch den Tunnel gehen
- den Weg nach oben mit den ??? gehen
- dort ist der Zoll
- wieder zurück gehen
- mit Goal sprechen
- **in das Zelt gehen**
- **mit dem Hellseher sprechen**
- er ist jetzt Paartherapeut
- **die Bananen nehmen** (klappt erst beim dritten Mal)
- das Zelt verlassen

Porta Fisco / Untergrund:

- in den Tunnel gehen
- **den Stromumkehrer mit der Antriebsturbine benutzen**
- **den Tank ansehen**
- er ist leer

- zum Kutter gehen

Kutter:

- **das Radar benutzen**
- die ??? oben anklicken (ist Isla Obacht)

Isla Obacht:

- **den Generator ansehen**
- nach oben gehen
- **die Pumpe benutzen**
- **das Plateau ansehen**
- **den defekten Sender nehmen**
- auf den Funkmast klettern
- das ist keine so gute Idee wegen der vielen Blitze
- mit Goal sprechen
- zum Kutter gehen

Kutter:

- **Doc den defekten Sender geben**
- **der repariert ihn**
- den reparierten Sender mit dem Radar benutzen, das ergibt **Errungenschaft: Wuugii**
- das Radar benutzen
- die ??? unten anklicken (das ist der Nordpol)

Nordpol:

- den Nordpol ansehen und das Schild
- den Wasserhahn ansehen
- **den Schlauch nehmen**
- **den Schneehaufen ansehen und den Schnee nehmen**
- den Polarstern ansehen
- in den Kutter gehen
- da steht eine Tasse mit heißem Tee
- **den Tee nehmen**
- er ist zu heiß
- **den Schnee (Eis) mit dem Tee benutzen und dann den Tee trinken**
- Rufus muss nun mal schnell raus
- er taut draußen die Fackel auf

- **die Fackel nehmen**
- zurück in den Kutter
- **mit Doc, Bozo und Krawall Goal sprechen** (Rufus und Goal machen Eisschwimmen, wenn man das Thema Kälte anspricht)
- die Fernbedienung mit Goal benutzen
- mit Baby Goal sprechen (sie sagt beim Thema Kälte das sie friert)
- nach Porta Fisco fahren

Porta Fisco:

- **die Fackel mit dem brennenden Fass benutzen**
- dann durch den Tunnel gehen
- **hier die Fackel mit dem Reifenstapel benutzen**
- **einen brennenden Reifen nehmen**
- zurück zum Kutter

Kutter:

- nach Isla Obacht fahren

Isla Obacht:

- **eine Banane mit dem Auspuff vom Generator benutzen**
- **dann den Schlauch mit dem Generator benutzen und dann den Kanister mit dem Generator benutzen**
- **das gibt einen Kanister mit Diesel (Errungenschaft: Captain Planet)**
- zurück zum Kutter und dann zum schwimmenden Schwarzmarkt fahren

Schwarzmarkt:

- es gibt eine Zwischensequenz
- **mit dem Angler sprechen**
- Rufus möchte das der Angler ihm einen Stiefel angelt, aber der will nicht
- **einen Köderfisch aus dem Eimer nehmen**
- zum Gadget Shop gehen
- da steht ein Napf
- hinter dem Fenster sitzt eine Katze
- den Fisch mit dem Napf benutzen
- das interessiert die Katze aber nicht
- zurück zum Kutter
- dann nach Porta Fisco

Porta Fisco / Untergrund:

- in den Tunnel gehen
- **den Kanister mit Diesel mit dem Tank benutzen**
- **dann den blauen Knopf neben der Tür drücken**
- durch die Tür gehen
- jetzt hängen überall Duftbäume
- **die Duftbäume alle nehmen**
- **den brennenden Reifen mit der Durchreiche benutzen**
- **den Köderfisch mit dem brennenden Reifen benutzen**
- die Baby Delfine springen durch und werden zu Katzenfutter verarbeitet (letzter Teil für **Errungenschaft: Tierfreund**)
- **die Thunfischdosen nehmen**
- **das Planschbecken nehmen**
- zurück zum Kutter und dann zum Schwarzmarkt

Schwarzmarkt:

- zum Gadget Shop gehen
- **den Thunfisch mit dem Napf benutzen**
- die Katze kommt durch die Katzenklappe
- **die Katzenklappe benutzen**
- Rufus passt nicht durch
- **mit Krawall Goal sprechen**
- die kriecht durch die Katzenklappe
- **jetzt kann Rufus durch die Tür in den Shop gehen**
- **den Lottomat ansehen**
- es gibt eine Torpedoausrüstung zu gewinnen
- **eine Banane mit dem Bananentkrümmer benutzen**
- **Rufus hat nun eine gerade Banane**
- den Shop verlassen
- zum Kutter und nach Porta Fisco

Porta Fisco:

- **Baby Goal einstellen und mit ihr sprechen**
- fragen ob sie mit zum Hellseher kommt
- sie geht ins Zelt
- Rufus geht auch ins Zelt
- **mit dem Seher sprechen**
- Rufus muss alle Fragen umformulieren (es gibt insgesamt 5 Fragen)

- **Rufus sagt dem Seher das er die Kugel falsch herum hält**
- er zeigt zum Beweis die Kugel mit einem Pfeil darauf
- **in der Zeit kann Rufus mit der Fernbedienung auf Krawall Goal umstellen**
- **jetzt noch mal zwei der Fragen stellen**
- **dann die Frage nach dem Reichtum stellen** (als dritte Frage)
- Krawall Goal rastet aus und der Seher sagt das die Lottozahlen in den Sternen stehen
- **Errungenschaft: Ein Bund fürs Leben**
- zum Kutter gehen und dann zum Nordpol fahren

Nordpol:

- **den Polarstern ansehen**
- es tauchen kurz die Lottozahlen auf (4, 8, 15, 16, 23, 42)
- zurück zum Kutter und zum Schwarzmarkt
- auf Baby Goal umstellen

Schwarzmarkt:

- in den Gadget Shop gehen
- **den Lottomat benutzen**
- diesmal klappt es mit dem Gewinn
- **den Gewinn mit dem Shop O Mat benutzen**
- **Rufus hat nun eine Torpedoausrüstung**
- den Shop verlassen
- zum Angler gehen
- **mit dem Angler sprechen und sagen er bleibt stehen bis er einen Stiefel fängt**
- **dann einfach stehen bleiben und keine Aktionen mehr machen**
- **nach einer Weile sagt Baby Goal das ihr kalt ist, aber Rufus reagiert nicht**
- **irgendwann wird es dann dem Angler zu bunt und er fängt einen Stiefel für Rufus**
- zum Kutter gehen
- nach Porta Fisco fahren

Porta Fisco:

- **zu Goon gehen**
- **ihm den Stiefel geben**
- **dafür bekommt Rufus den Schirm**
- zum Untergrund gehen
- auf die andere Seite gehen
- **die gerade Banane mit dem Gulli benutzen**
- es klappt nicht so wie Rufus es dachte, aber die Delfine amüsieren sich
- **den Hebel von der Schleuse benutzen und die Delfine schwimmen durch**
- durch die Tür gehen

- die Delfine sind hier bei der Antriebsturbine
- **die Torpedoausrüstung mit den Delfinen benutzen**
- sie schwimmen los
- zum Kutter und nach Isla Obacht

Isla Obacht:

- zum Funkturm gehen
- **das Planschbecken mit dem Plateau benutzen**
- **dann die Pumpe benutzen**
- jetzt ist Wasser im Planschbecken
- **im Inventar die Duftbäume mit dem Schirm benutzen**
- **dann mit Baby Goal sprechen und sagen sie soll sich in das Planschbecken stellen**
- **dann den Schirm mit den Duftbäumen Baby Goal geben und dann noch den Gewinn geben**
- **jetzt den reparierten Sender mit den Funkmast benutzen**
- jetzt wird Baby Goal vom Blitz getroffen und nicht Rufus
- zurück zum Kutter

Kutter:

- **das Radar benutzen**
- **auf dem Radar sind die drei Delfine zu sehen und das Tauchboot**
- mit den Pfeiltasten unten rechts steuert man die Delfine
- der Delfin der gerade hell aufleuchtet wird dann jeweils gesteuert
- man muss mit den drei Delfinen das Tauchboot in eines der Ecken drängen und dann mit einem Delfin einen Zug auf das Tauchboot machen
- es gibt eine Explosion (**Errungenschaft: Ausflipper**)
- schafft man es nicht, dann kann man das Minispiel auch überspringen (steht oben rechts)

Tauchboot:

- versuchen die Luke zu öffnen
- **den Haken ansehen**
- den Wasserhahn ansehen
- **den Verschlag öffnen und den Taucheranzug nehmen**
- **die Lampe ansehen und öffnen**
- **die Kerze nehmen**
- **den Taucheranzug mit dem Haken benutzen**
- **dann den Taucheranzug benutzen**
- Rufus taucht ab
- **die beiden Schläuche nehmen**

- dann geht es wieder nach oben
- **die beiden Schläuche im Inventar zusammenknuten**
- **den langen Schlauch mit dem Wasserhahn benutzen und das andere Ende vom Schlauch mit dem Taucheranzug benutzen**
- **dann den Wasserhahn aufdrehen**
- in den Kutter gehen
- den Topf ansehen
- **die Kerze mit dem Topf benutzen**
- das ergibt einen Topf mit Wachs
- **den Topf mit dem Wachs nehmen**
- **mit der Fernbedienung Krawall Goal einstellen** (wenn sie nicht schon so eingestellt ist)
- den Kutter verlassen
- **3x die Klingel benutzen**
- nach dem dritten Mal klingeln gibt es eine Delle in der Tür (Abdruck von Rufus Gesicht)
- **den Topf mit Wachs mit der Delle benutzen**
- **dann den Abdruck mit dem Taucherhelm benutzen**
- **mit Bozo sprechen und fragen ob er die Puppe herunterlässt**
- damit ärgert er die Delfine
- der Taucheranzug kommt wieder hoch
- **in den Taucheranzug steigen**
- und abtauchen
- **dann am Tauchboot die Luke öffnen**
- Zwischensequenz (**Errungenschaft: Hussa Wochenendarbeit**)

Kapitel 4: Finale

Sprengturm:

- Zwischensequenz
- **mit Doc sprechen**
- es stehen drei Transporter hier
- in einem ist eine Fliege, in einem anderen ist ein Frosch und im dritten ist ein Schnabeltier
- **den Transporter mit der Fliege benutzen**
- Rufus kommt als Fliege oben im Turm an
- hier sind die Rebellen
- es gibt unten links, oben links und oben rechts einen Transporter
- mit der Fliege kommt man unten links an
- Rufus kann mit niemandem sprechen, aber er kann zu den anderen Transportern fliegen und auch zu den ??? die rechts nach oben zeigen
- da ist eine Luke
- **den Transporter rechts oben benutzen**
- Rufus kommt in dem Transporter an, wo das Schnabeltier drin war (das ist jetzt weg)

- **durch den unteren leeren Transporter geht es wieder zurück** (und zwar als Rufus selber)
- mit Janosch sprechen
- nach oben gehen
- **durch den Transporter oben links wieder zurück**
- **dann durch den leeren Transporter unten zurück**
- **der Frosch sitzt oben links im Transporter**
- **den Transporter mit dem Frosch benutzen**
- **aus Rufus wird ein Frosch**
- im Transporter nebenan ist die Fliege
- **die Fliege nehmen** (als Frosch verspeisen)
- **den Transporter benutzen in dem sich Rufus gerade als Frosch aufhält**
- Rufus landet in dem Transporter oben links im Turm
- Frosch und Schnabeltier sind jetzt hier
- **durch den Transporter unten links geht es zurück zu Doc**
- **und dort wieder den Transporter oben benutzen**
- **dann landet Rufus im Turm im Transporter oben rechts** (als Rufus)
- das Rätsel mit den Transportern ist gelöst
- jetzt noch einmal den Transporter benutzen und Rufus landet in einer alternativen Welt,
Errungenschaft: Hinter dem Spiegel
- **den Transporter oben wieder benutzen**
- **nach oben gehen** (Pfeil mit ???)
- Rufus hört ein Gespräch von Lady Goal und Cletus
- **dann zum Bombenkontrollraum gehen**
- da ist Cletus
- **die Tasche ansehen und die Datasetten von Krawall Goal und Baby Goal nehmen**
- **die Fernbedienung von Donna nehmen**
- Rufus kombiniert automatisch die Fernbedienung mit einer Datasette
- **die Datasette aus dem Inventar mit Donna benutzen (ist Baby Goal)**
- **mit Donna sprechen**
- sie soll mit Lady Goal sprechen, aber das klappt nicht so wie geplant
- **die Fernbedienung mit Donna benutzen (ist jetzt Krawall Goal)**
- wieder mit Donna sprechen (soll mit Lady Goal sprechen)
- klappt wohl wieder nicht
- Rufus geht zum Kontrollraum
- Cletus ist weg
- **in den Kontrollraum gehen**
- **die Kontrolle benutzen**
- Rufus schaltet den Countdown ein und auch wieder aus
- Cletus kommt und schließt die Tür
- **Rufus benutzt wieder die Kontrolle um den Countdown einzuschalten**
- Cletus öffnet die Tür
- den Kontrollraum verlassen
- dann gibt es zwei Kämpfe
- einmal kämpfen Cletus und Rufus miteinander und einmal Krawall Goal und Lady Goal
- neben Rufus liegt eine Fernbedienung
- Cletus schaltet auf Baby Goal um, damit Lady Goal eine Chance hat

- wenn Rufus 10x Cletus schlägt bevor er mit Krawall Goal spricht, dann gibt es die **Errungenschaft: Nicht die Mama**
- **Rufus muss nun an die Fernbedienung kommen**
- **erst Cletus schlagen, damit Rufus nach oben kommt und dann die Fernbedienung benutzen und so auf Krawall Goal umstellen**
- **dann mit Krawall Goal sprechen wegen der Fernbedienung von Goal**
- das muss Rufus solange wiederholen bis die Fernbedienung von Goal bei ihm liegt
- **die Fernbedienung nehmen**
- **es kommt zum Finale**
- **rote Fernbedienung mit Goal benutzen**
- Lady Goal will wissen ob Cletus sie belogen hat
- Rufus hat die Wahl ob er die Wahrheit sagt oder nicht (wobei ihm eine Lüge nicht über die Lippen kommt)
- dann folgt die Endsequenz (**Errungenschaft: Hussa Wie wärs mit Heilbronn ?**)
- jetzt noch den Abspann komplett ansehen (**Errungenschaft: Danke**)

Errungenschaft Sammler: gibt es wenn man 26 Gegenstände gleichzeitig im Inventar hat

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 11.01.2015

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>