

Deponia – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Rufus wohnt im Dorf Kuvaq auf dem Schrotthalden Planeten Deponia. Die Organon Beamten passen auf das niemand zur weißen Wolkenstadt von Elysium vordringen kann. Rufus will aber genau dorthin. Und dafür lässt er sich so einiges einfallen. Das Spiel beginnt mit einem Tutorial. Wenn man das Spiel mit Steam spielt, dann gibt es für bestimmte Aktionen eine **Errungenschaft** (ich schreibe das dahinter soweit ich es herausgefunden habe). Es gibt für das Beenden jedes Kapitels und das Beenden des Spiels eine Errungenschaft. Für das Lösen der Minispiele gibt es auch eine Errungenschaft. Insgesamt gibt es 19 Errungenschaften.

Tutorial:

- Wenzel mit einem Linksklick anklicken
- das Yin auf dem Boden ansehen (mit rechter Maustaste klicken)
- **das Yin nehmen** (mit linker Maustaste anklicken)
- mit dem Mausrad das Inventar öffnen
- das Yang im Inventar ansehen
- **das Yin nehmen und mit dem Yang benutzen**
- das ergibt ein Ersatzteil
- **das Ersatzteil mit der unauffälligen Aussparung benutzen**
- **dann den Knopf drücken**
- das Tutorial ist beendet und das Spiel beginnt (**Errungenschaft / Krabbelgruppe** für das Beenden des Tutorials)

Kapitel 1: Kuvaq

Tonis Hütte:

- **das Kissen ansehen und benutzen**
- Rufus findet darunter eine grüne Socke
- **die grüne Socke nehmen**
- **den Koffer ansehen und öffnen**
- darin befindet sich die gesuchte Liste
- auf der Liste steht was Rufus noch braucht
- die alten Fluchtpläne ansehen
- **die Öldose ansehen und nehmen**
- **das Schweißgerät ansehen und nehmen**

- die Truhe ansehen und benutzen, aber das will Rufus nicht
- in den Wohnbereich gehen
- die Hausapotheke ansehen
- sie ist verschlossen
- **die Memo ansehen** (steckt Rufus ein)
- **die Zahnbürste ansehen und nehmen**
- die Zahnbürste verschwindet in einer dunklen Ecke
- **die Spindtür öffnen**
- **den Seitenschneider und das Waschmittel nehmen**
- **die Toilettentür öffnen**
- an der Tür hängt ein Pömpel
- **den Pömpel nehmen**
- das Waschbecken ansehen und benutzen
- **Rufus will in Tonis Zimmer gehen**
- da kommt ein Fallbeil runter
- **die heftige Memo ansehen**
- weiter nach unten gehen
- **die mistige und die zickige Memo ansehen**
- **das Sofa ansehen**
- es ist voller Krümel
- **die nervige Memo ansehen**
- **den Kühlschrank öffnen**
- da liegt eine gelbe Socke drin
- **die gelbe Socke nehmen**
- **den Mantel an der Seite ansehen und benutzen**
- Rufus findet eine blaue Socke
- **die blaue Socke nehmen**
- **Topf und Gabel aus der Spüle nehmen**
- **den Topf mit der Spüle benutzen**
- jetzt ist Wasser im Topf
- **den Topf auf den Herd stellen**
- **das Waschmittel mit dem Topf benutzen**
- **die grüne, gelbe und blaue Socke mit dem Topf benutzen**
- **die alten Zettel (Memos) mit dem Ofen benutzen**
- **dann das Schweißgerät mit dem Ofen benutzen**
- im Ofen brennt nun ein Feuer und das Wasser im Topf kocht
- **die Gabel mit dem Topf benutzen**
- nun hat Rufus ein Paar grüner Socken
- **die Öldose mit der Spüle benutzen**
- jetzt hat Rufus eine leere Dose
- **die leere Dose mit dem Sofa benutzen**
- das ergibt Proviant
- die Kammer ansehen
- es fehlt der Griff
- **den Pömpel mit der Kammer benutzen**
- **das Mauseloch ansehen und benutzen**

- Rufus hat eine Mausefalle
- den Proviant mit der Mausefalle benutzen
- **die Mausefalle mit der dunklen Ecke benutzen**
- jetzt hat Rufus die Zahnbürste (**Errungenschaft / Bürstenjäger**)
- nach oben gehen in das Zimmer von Rufus
- **die Socken, die Zahnbürste, den Proviant und den Seitenschneider mit dem Koffer benutzen**
- Rufus bekommt den Koffer nicht zu und muss etwas zurücklassen
- **auf der Liste, die erscheint, wählt Rufus den Seitenschneider aus**
- nun geht der Koffer zu

Hinter Tonis Hütte:

- Wenzel ist hier
- die Kapsel steht da und der Koffer muss in die Kapsel
- **die Kapseltür öffnen**
- **das Staufach ansehen und öffnen**
- **die Batterie nehmen**
- **den Koffer mit dem Staufach benutzen und das Staufach schließen**
- **den Schraubenschlüssel ansehen und nehmen**
- mit Wenzel sprechen
- ins Haus gehen und nach unten und dann vor das Haus gehen

Vor Tonis Hütte:

- den Briefkasten ansehen
- **den Schraubenschlüssel mit dem Briefkasten benutzen**
- Rufus nimmt den Briefkasten mit
- mit Hannek sprechen
- wieder ins Haus gehen und dann hinter das Haus

Hinter Tonis Hütte:

- zur Kapsel gehen
- **den Schraubenschlüssel mit dem Sitz benutzen**
- **den Briefkasten mit der Schiene benutzen und dann die Batterie mit dem Briefkasten benutzen**
- die Kapsel ist fertig
- jetzt muss die Harpune eingestellt werden
- **das Bedienfeld benutzen**
- rechts gibt es einen Resetknopf, den man drücken kann wenn nichts mehr geht
- links ist ein Hebel, den man in verschiedene Richtungen schieben kann um das Fadenkreuz an die richtige Stelle zu bekommen

- folgende Reihenfolge sollte klappen:

links, oben, links, oben, links, unten rechts, oben, links, oben

- das Fadenkreuz steht richtig (**Errungenschaft / Harpunist**)
- Rufus muss noch die Lunte anzünden
- Toni ist da
- **mit Toni sprechen**
- **das Schweißgerät mit der Lunte benutzen**
- Rufus steigt in die Kapsel und liest den Brief
- dann kommt der Abflug

Organon Kreuzer:

- **die Kette mehrmals benutzen**
- **in den Schacht klettern**
- **den Koffer ansehen und öffnen**
- **den Proviant und die Socken nehmen**
- die Gitter links und rechts ansehen und die Zahnräder in der Mitte
- **den Proviant mit den Zahnrädern benutzen**
- da öffnet sich eine Klappe aus der ein Wartungsarm kommt
- **die Socken mit der Klappe benutzen**, damit sie sich nicht ganz schließt
- **die Klappe öffnen**
- **den Wartungsarm nehmen und mit dem Gitter links benutzen**
- dann gibt es eine Zwischensequenz
- in die Luke steigen
- **den Hebel links oder in der Mitte benutzen** (ist egal)
- Rufus landet wieder im Dorf

Stadttor:

- **das schwarze Brett ansehen**
- **den Stier ansehen**
- **Windschutzscheibe, Motorhaube und Truckertür ansehen**
- zum Dorfkern gehen
- in die Gasse gehen

Gasse:

- **den Sprengstoffplan ansehen**
- **den Papagei ansehen und mit ihm sprechen**
- **mit Hannek sprechen** (für den Sprengplan braucht man Magneten; Hannek hat jede Menge Autoschlüssel, aber da muss Rufus den richtigen Namen wissen)

- es gibt eine Tür zur Notfallstation, aber die ist noch geschlossen
- in Lonzos Kneipe gehen

Gasse / Lonzos Kneipe:

- **den Dartpfeil ansehen und nehmen**
- **das Schild ansehen und nehmen**
- **mit Lonzo sprechen**
- die Kneipe verlassen
- die Gasse verlassen

Rathaus:

- am schwarzen Brett sind Magnete
- **die Magnete nehmen**
- den Automat ansehen
- **den Hebel benutzen**
- **die Wartenummer 66 nehmen**
- **mit Micek sprechen und mit Lotti**
- die Öffnungszeiten ansehen
- die Post ist geschlossen
- zum Bürgermeister kommt Rufus auch nicht, weil Wenzel an der Reihe ist, aber der ist nicht da
- zum Sitzungssaal gehen
- hier liegt die junge Frau, die abgestürzt ist
- sie heißt Goal
- **mit Gizmo sprechen** (er ist Polizist, Arzt und Feuerwehrmann)
- die Bühne verlassen und unten **den Türknopf benutzen**
- eine Tür öffnet sich
- **die Luftballons nehmen**
- das Rathaus verlassen

Tonis Laden:

- in Tonis Laden gehen
- **mit Toni sprechen**
- die Mühle, die Coupons, das Glas mit den Haken und den Kram ansehen
- **versuchen die Coupons zu nehmen**
- Toni regt sich auf und muss erst einmal meditieren
- **die Haken aus dem Glas nehmen**
- **Rufus hat einen Haken**
- er hat sich allerdings auch geschnitten und **Toni gibt ihm den Schlüssel zur Hausapotheke**
- den Laden verlassen

Wenzels Haus:

- in das Haus von Wenzel gehen
- **mit Wenzel sprechen**
- nach oben ins Bad gehen
- den Kaminofen ansehen
- **den Schwamm nehmen**
- ins Wohnzimmer gehen und von dort nach unten in den Keller
- **das Rohr ansehen**
- nach oben gehen
- die Wünschelrute ansehen
- das Haus verlassen
- zu Tonis Hütte gehen

Tonis Hütte:

- in die Hütte gehen und dann hinter die Hütte gehen
- **das Schweißgerät, den Trichter und den Blindgänger nehmen**
- wieder in die Hütte gehen
- **den Schlüssel mit der Hausapotheke benutzen**
- **das Beruhigungsmittel nehmen**
- **unten den Schwamm mit dem Seifenwasser auf dem Herd benutzen**
- dann die Hütte verlassen

Vor dem Stadttor:

- **das Schild mit der Kuh mit dem Stier benutzen**
- Rufus hängt das Schild an das Brett und der Stier dreht sich um
- **den nassen Schwamm mit der Windschutzscheibe benutzen und die Windschutzscheibe ansehen**
- Rufus weiß nun das der Besitzer des Fahrzeuges Schnutzipu heißt, auf Pink steht und eine Balletttänzerin im Auto hat
- zum Dorfkern gehen

Gasse:

- **die drei Magneten mit dem Sprengplan benutzen**
- leider weiß Rufus noch nicht was er sprengen soll
- es gibt mehrere gelbe Punkte auf dem Plan
- die Magnete lassen sich auf die gelben Punkte setzen, aber welche sind die richtigen ?

- den Plan erst mal verlassen
- **mit Hannek sprechen wegen dem Schlüssel für das Fahrzeug**
- erst muss Rufus drei Fragen beantworten
- die Antworten lauten:

Schnutzipu (Name)
Pink (Lieblingsfarbe)
Ballett (Hobby)

- **Rufus bekommt den Schlüssel**
- die Gasse verlassen

Vor dem Stadttor:

- **den Schlüssel mit der Truckertür benutzen**
- die Tür ist offen
- **den Hebel benutzen**
- **die Motorhaube öffnen**
- **die Batterie ansehen**
- Rufus kann die Batterie aber nicht nehmen

Gasse / Lonzos Kneipe:

- **mit Lonzo sprechen**
- ihn nach der Fremden fragen und nach etwas das wach macht
- Lonzo präsentiert Rufus seine Espressomaschine
- er gibt ihm das Rezept, damit er die Zutaten besorgen kann
- im Inventar kann sich Rufus ansehen was er besorgen muss
- **den roten Vorhang nehmen, der auf dem Boden liegt**
- die Kneipe verlassen

Gasse / Notfallstation:

- die Notfallstation ist jetzt offen
- zur Zeit ist es eine Arztpraxis
- **einen Luftballon mit dem Lachgas benutzen**
- **den Zahnbohrer und das Seziermesser nehmen**
- das Arztfach ist verschlossen
- **den Hebel vorne links benutzen und nach unten drücken**
- aus der Arztpraxis wird die Polizeistation
- das Polizeifach ansehen und benutzen
- **die Fußfessel nehmen**
- Rufus legt sie auf den Boden

- hinter dem Gitter liegt ein Dietrich, aber da kommt Rufus nicht ran
- über dem Hebel liegen Handschellen in einer Waage, aber auch da kommt Rufus nicht ran
- **den Hebel jetzt ganz nach unten drücken**
- nun ist hier die Feuerwehrstation
- über die Feuerwehrlleiter kommt Rufus vor das Stadttor und er kann auch wieder nach oben klettern
- **die Asbesthandschuhe nehmen**
- **den Feuerlöscher aus dem Feuerwehrrfach nehmen**
- Rufus stellt ihn auf dem Boden ab, weil er so schwer ist
- **die Fußfessel mit dem Feuerwehrrfach benutzen**
- **dann den Hebel auf Polizeistation stellen**
- die Fußfessel fällt in die Waage und die Handschellen fallen herunter
- **die Handschellen nehmen**
- dann den Hebel wieder auf Feuerwehrstation stellen
- **die Handschellen mit der Klappe rechts (beim Baum) benutzen**
- dann den Hebel wieder auf Polizeistation umstellen
- jetzt ist die Feuerwehrlleiter hinter dem Gitter zu sehen
- die Notfallstation verlassen und vor das Stadttor gehen
- **dann die Feuerwehrlleiter nach oben klettern**
- **den Dietrich nehmen**
- dann die Feuerwehrlleiter wieder nach unten und zurück zur Notfallstation
- hier den Hebel auf Arztpraxis stellen
- **den Dietrich mit dem Arzrrfach benutzen**
- **die Spritze und das Aufputzmittel nehmen**
- die Notfallstation verlassen

Tonis Hütte:

- vor der Hütte steht eine Chilischote
- **die Asbesthandschuhe mit der Chilischote benutzen**
- dann vor das Stadttor gehen

Vor dem Stadttor:

- **den roten Vorhang mit dem schwarzen Brett benutzen**
- der Stier kocht vor Wut und sein Blut auch
- **die Spritze mit dem Stier benutzen**
- dann zur Gasse gehen

Gasse:

- **den Sprengplan ansehen**
- im Rathaus sitzen drei Männer die alle nach Wenzel noch zum Bürgermeister wollen

- die drei Männer muss Rufus irgendwie loswerden
- auf dem Plan werden unter anderem Tonis Laden und Wenzels Haus angezeigt
- es gibt aber auch Punkte die keinem bekannten Ort zugeordnet werden können
- **die Magnete auf die beiden oberen gelben Punkte setzen und auf den gelben Punkt ganz unten rechts**
- dann die Ansicht des Plans verlassen
- **die Sprengglocke benutzen**
- es wird gesprengt (**Errungenschaft / Sprengmeister**, wenn man beim ersten Mal die Magnete richtig anordnet)
- ins Rathaus gehen

Rathaus:

- die drei Männer sind weg
- auf dem Boden liegt eine Wartenummer
- **die Wartenummer nehmen**
- **es ist die Nummer 63**
- somit ist nur noch Wenzel vor Rufus an der Reihe

Wenzels Haus:

- in das Haus gehen und dann in den Keller
- **den Zahnbohrer mit dem Rohr benutzen**
- dann ins Bad gehen
- **im Inventar den gefüllten Luftballon mit dem Haken aus Tonis Laden benutzen**
- **den Luftballon mit dem Kaminofen benutzen**
- jetzt ist der Deckel oben offen
- das Haus verlassen
- zum Wassertank gehen

Wassertank:

- **das Rohr benutzen**
- es dreht sich einmal herum und bleibt am Deckel hängen
- **den Hahn vom Wassertank benutzen**
- jetzt fließt Wasser in das Haus von Wenzel

Wenzels Haus:

- in den Keller gehen
- hier sprudelt eine Wasserquelle

- die Wünschelrute nehmen
- die Quelle ansehen
- das Haus verlassen

Rathaus:

- Wenzel kommt gerade vom Bürgermeister
- ins Zimmer vom Bürgermeister gehen

Rathaus / Zimmer vom Bürgermeister:

- der Bürgermeister schläft in einer Schublade
- Rufus spricht mit ihm, aber er kann nichts mehr machen, weil die Anhörung abgeschlossen ist
- nach dem Gespräch kann sich Rufus umsehen
- den Globus ansehen und benutzen
- der öffnet sich
- das Glas nehmen
- das Schlüsselloch ansehen
- die Gegensprechanlage ansehen
- den Fernschreiber ansehen und benutzen
- das Wasseremblem ansehen
- die Wünschelrute mit dem Wasseremblem benutzen
- es öffnet sich eine Schublade, in der ein Schlüssel liegt
- den Schlüssel nehmen und mit dem Schlüsselloch vom Globus benutzen
- das öffnet den Schnapsschrank
- den Schnaps nehmen
- die Wünschelrute wieder mit dem Wasseremblem benutzen
- es öffnet sich die Schublade in der der Bürgermeister schläft
- das Kissen wegnehmen
- darunter liegt ein Gerät (Erdmagnetfeld)
- das Gerät nehmen
- das Zimmer verlassen
- das Rathaus verlassen

Vor dem Stadttor:

- im Inventar den Zahnbohrer mit dem Blindgänger benutzen
- das ergibt Schwarzpulver
- dann im Inventar den Dartpfeil mit dem Beruhigungsmittel benutzen
- den präparierten Pfeil mit dem Trichter benutzen
- das ergibt ein Blasrohr

- **im Inventar den Schnaps mit dem Glas benutzen und dann das Stierblut mit dem Glas benutzen**
- **nun den Zahnbohrer mit der Batterie vom Auto benutzen**
- es spritzt Säure aus der Batterie
- **das Glas mit der Säure benutzen**
- im Glas sind nun Schnaps, Blut und Säure
- zu Toni gehen

Tonis Laden:

- das Fenster ansehen
- **das Blasrohr mit dem Fenster benutzen**
- Rufus trifft Toni
- in den Laden gehen
- **die Coupons nehmen**
- **dann das Schwarzpulver, die Chilischote und das Aufputzmittel mit der Mühle benutzen**
- **dann die Kurbel an der Mühle benutzen**
- **das Kaffeepulver nehmen**
- den Laden verlassen
- zur Gasse gehen

Gasse / Lonzos Kneipe:

- **das Kaffeepulver und das Glas mit Wasser mit der Kaffeemaschine benutzen**
- **die Tasse mit Espresso nehmen (Errungenschaft / Aushilfskellner)**
- die Kneipe verlassen und ins Rathaus gehen

Rathaus:

- in den Sitzungssaal gehen
- der Bürgermeister, Gizmo und Wenzel sind hier
- auf die Bühne gehen
- **versuchen den Espresso mit Goal zu benutzen, aber es geht nicht**
- die Bühne verlassen
- zu der Kammer mit dem Karton mit den Luftballons gehen
- den Türknopf betätigen wenn die Tür geschlossen ist
- **dann das Schweißgerät mit dem Karton benutzen**
- Gizmo wird zum Feuerwehrmann und er löscht das Feuer
- auf die Bühne gehen
- **das Stethoskop nehmen**
- Gizmo kommt schon zurück und er vermisst das Stethoskop
- **Rufus benutzt das Stethoskop schnell mit dem Bürgermeister**

- während der Bürgermeister und Gizmo sich streiten kann Rufus in Aktion treten
- **den Trichter mit Goal benutzen**
- **dann den Espresso mit dem Trichter benutzen**
- nach einer kurzen Zwischensequenz finden sich Goal und Rufus auf der Krankenstation wieder

Notfallstation:

- **mit Goal sprechen**
- am Ende sagt Rufus das das Gespräch zu nichts führt und er lieber in Elysium wäre
- das weckt Goal dann doch auf und sie bittet Rufus ihren Verlobten Cletus per Funk zu informieren
- **einen Luftballon mit dem Lachgas benutzen**
- die Notfallstation verlassen

Gasse:

- **den Luftballon mit Lachgas mit dem Papagei benutzen**
- der hängt nun ganz kaputt an der Stange und Hannek sagt das Rufus den Papagei nehmen kann
- **den Papagei nehmen**
- **im Inventar den Espresso mit dem Papagei benutzen und schon ist er wieder fit**

Tonis Laden:

- **den Papagei mit Toni benutzen** (ihr den Papagei schenken)
- Rufus verlässt den Laden
- **wieder in den Laden gehen und den Papagei wieder mitnehmen**
- den Laden verlassen und zum Dorfkern gehen

Rathaus:

- in den Sitzungssaal gehen
- auf die Bühne gehen
- hier schläft der Bürgermeister
- **die Uhr vom Bürgermeister nehmen**
- **den Trichter nehmen und das Mikrophon**
- den Sitzungssaal verlassen
- **die Uhr mit den Öffnungszeiten bei der Poststelle benutzen**
- jetzt ist die Poststelle offen

Rathaus / Poststelle:

- hier gibt es einen Roboter, der Postbot heißt
- **mit Postbot sprechen** (alle Themen)
- **die beiden Klappen rechts öffnen**
- hinter den Klappen sitzt jeweils eine Katze
- **dem Postbot einen Coupon geben**
- da sieht Rufus wie die Versendung der Pakete abläuft
- die Katze links ist für das Transportband zuständig und die Katze rechts klebt die Briefmarken auf
- der Katze links den Espresso geben und der Katze rechts das Beruhigungsmittel geben und dem Postbot einen Coupon geben – das Paket ist dann unterfrankiert (**Errungenschaft / unterfrankiert**) – anschließend muss man der Katze links dann das Beruhigungsmittel geben und der Katze rechts den Espresso damit sie wieder normal sind (diese Sache muss nur gemacht werden wenn man unter Steam spielt und die Errungenschaft haben möchte)
- der Katze links Beruhigungsmittel geben und der Katze rechts Espresso geben
- dem Postbot einen Coupon geben
- die Katze rechts ist jetzt schneller als die Katze links und deshalb wird das Paket überfrankiert
- der Postbot füllt das Paket mit Folie aus
- dann kommt die große Taube und fliegt mit dem Paket weg
- das nützt Rufus aber nichts, weil er so nicht an das Paket kommt
- nach links zum Horchposten gehen
- hier sitzt der Telefonist
- **mit dem Telefonisten sprechen**
- Rufus erfährt das sich die Tauben am Erdmagnetfeld orientieren
- **den Patchschrank öffnen**
- **das Erdmagnetfeld mit dem Schrank benutzen**
- **dann das Erdmagnetfeld benutzen**
- hier kann Rufus die verschiedenen Scheiben drehen und so die Position der grünen Lampen ändern
- bei den Tauben sitzt links eine kleine Taube für kleine Pakete mit einer grünen Lampe darüber
- in der Mitte sitzt eine große Taube für große Pakete und mit drei grünen Lampen darüber
- links sitzt eine mittelgroße Taube für mittlere Pakete und mit zwei grünen Lampen darüber
- auf dem Erdmagnetfeld ist die Anordnung auch so
- Rufus sollte die Scheiben nun so drehen das die folgende Anordnung entsteht:

linke Spalte = drei grüne Lampe
mittlere Spalte = eine grüne Lampe
rechte Spalte = zwei grüne Lampen

- die Nahansicht verlassen
- die Tauben haben ihre Plätze getauscht
- den Horchposten verlassen
- **dem Postbot einen Coupon geben**
- jetzt versucht die kleine Taube das Paket zu transportieren (**Errungenschaft /**

Brieftaubensortierer)

- das Paket stürzt aber in der Poststelle ab und auf dem Boden liegt die Folie
- **die Folie ansehen und dreimal benutzen**
- dann verlässt Rufus kurz die Poststelle
- **wieder in die Poststelle gehen**
- der Postbot ist jetzt mit der Folie abgelenkt
- **die Ersatzkatzenschublade öffnen und die beiden Ersatzkatzen nehmen**
- **den Zettel ansehen und nehmen**
- in dem Zettel sind Löcher und es stehen Zahlen darauf
- an der Stelle wo der Zettel hing ist ein Zahlenfeld
- **den Zettel mit den Schließfächern links benutzen (Zettel auf die Fächer halten)**
- in den Löchern erscheinen die Zahlen 360, 116, 245 und 489
- jetzt braucht man noch von jeder Zahl die auf dem Zettel angegebene Zahl und in Richtung des Pfeils ergibt das dann den Code

360 = erste Zahl = 3

116 = dritte Zahl = 6

245 = zweite Zahl = 4

489 = dritte Zahl = 9

- der Code lautet also 3649
- **auf dem Zahlenfeld 3649 eingeben**
- die Tresortür öffnet sich
- in den Tresor gehen und zur Funkanlage
- **den Wippvogel nehmen**
- **das Mikrophon mit dem Funkgerät benutzen**
- jetzt fehlen noch die Kopfhörer
- die Poststelle verlassen

Dorfkern:

- zur Notrufsäule gehen
- **den Papagei mit der Notrufsäule benutzen**
- damit wäre schon mal eine Leitung belegt und es gibt mehr Arbeit für den Telefonisten

Rathaus:

- ins Büro des Bürgermeisters gehen
- **den Wippvogel mit der Gegensprechanlage benutzen**
- **die Katze mit dem Fernschreiber benutzen**
- jetzt sind alle Leitungen belegt

Rathaus / Poststelle:

- auf den Horchposten gehen
- der Telefonist ist überlastet und hat seine Kopfhörer abgelegt
- **die Kopfhörer nehmen**
- zum Tresorraum gehen
- **die Kopfhörer mit dem Funkgerät benutzen**
- **dann das Funkgerät benutzen**
- Rufus bekommt Kontakt mit Cletus und spricht mit ihm
- sie machen einen Treffpunkt aus

Gasse / Notfallstation:

- **das Laken ansehen und nehmen**
- Goal ist weg
- Gizmo sagt das sie bei Wenzel ist
- dann schaltet er auf das Gefängnis um und Rufus sitzt hinter Gitter
- es folgt eine Zwischensequenz
- **dann die Katze mit dem Baum benutzen**
- Gizmo wird zum Feuerwehrmann um die Katze vom Baum zu retten
- Rufus kann über die Feuerwehrleiter verschwinden
- zu Wenzels Haus gehen

Wenzels Haus:

- Rufus findet Toni bei Wenzel unter der Dusche
- **in den Keller gehen**
- **den Schrank öffnen**
- Goal fällt aus dem Schrank und in die Schubkarre
- **die Kellertür schließen und die Wünschelrute mit der Tür benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Rufus verschwindet mit Goal und landet in der Schrottmine (**Errungenschaft / Hussa – Es geht ums Prinzip**)

Kapitel 2: Schrottmine

Kran:

- Rufus geht zum Kran
- dabei stürzt die Brücke ein und Goal ist noch auf der anderen Seite
- **den Wartungskasten ansehen und öffnen**
- **die defekte Sicherung nehmen und wegwerfen**
- den Sitz ansehen
- den Hebel benutzen (geht natürlich nicht)
- den Kran verlassen
- nach oben gehen
- den Trichter und den Kranarm ansehen
- nach hinten zur Tunnelpassage gehen

Tunnelpassage:

- hier steht ein Minebike
- es funktioniert nicht
- den Weichenstellkasten ansehen
- da fehlt der Hebel
- zum Knopf und zum Hebel weiter oben kommt Rufus nicht
- den Schrotthaufen ansehen
- nach rechts gehen zum Viadukt

Viadukt:

- das Skelett ansehen und den Schlüssel am Skelett
- **das Skelett nehmen**
- Rufus erwischt ein Skelettbein
- an den Schlüssel kommt er nicht
- **die Wartungsklappe ansehen und versuchen zu öffnen**
- sie ist geschlossen
- **den Spiegel ansehen und nehmen**
- **den Signallampendeckel ansehen und öffnen**
- **die rote Signallampe nehmen**
- **mit dem Doc sprechen (alle Themen)**
- auch nach dem Minebike fragen
- der Doc hat ein Ersatzteil für Rufus (Stromumkehrer)
- **nach dem Gespräch den Schnaps nehmen**
- Rufus trinkt einen Schluck und stellt die Flasche wieder hin
- nach rechts zur Außenkurve gehen
- da ist es zu dunkel
- zur Tunnelpassage gehen

Tunnelpassage:

- **den Stromumkehrer mit dem Minebike benutzen**
- dann das Minebike benutzen
- Rufus sagt es fehlen Teile
- den Schrotthaufen benutzen
- jetzt gibt es Arbeit für den Bastler
- es gibt vier Schilder mit Tipps
- klickt man ein Schild an, bekommt man den Tipp zu hören
- ganz unten stehen ein konischer, ein sphärischer und ein kubischer Korpus
- dann gibt es Ritzel mit 2, 3 und 4 Speichen
- außerdem gibt es Steckmuffe, Schraubmuffe und Klemmmuffe
- dann gibt es noch Mauvefarbener Flansch, Kobaltfarbener Flansch und Smaragdfarbener Flansch
- aus diesen Teilen muss Rufus nun drei Stromumkehrer basteln (mit Hilfe der Tipps)
- folgende Teile gehören zusammen:

Schraubmuffe + Ritzel mit 4 Speichen + Smaragdfarbener Flansch auf den sphärischen Korpus

Steckmuffe + Ritzel mit 3 Speichen + Mauvefarbener Flansch auf den kubischen Korpus

Klemmmuffe + Ritzel mit 2 Speichen + Kobaltfarbener Flansch auf den konischen Korpus

- jetzt hat Rufus drei Stromumkehrer im Inventar (**Errungenschaft / Bastler**)
- **den avialen Stromumkehrer mit dem Minebike benutzen**
- **dabei baut Rufus noch eine Lampe vom Minebike aus**
- **das Minebike benutzen**
- **den Pfeil nach rechts anklicken** (Losfahren)
- Rufus fährt durch die Kurve
- dort liegt der Hebel für die Weichen und eine Flasche steht auch dort
- Rufus fährt aber zu schnell um etwas mitnehmen zu können
- am Ende steht er wieder am Ausgangspunkt, aber verkehrt herum
- außerdem kommt ein Kasten mit einem Schalter herunter
- **den Schalter betätigen**
- so landet Rufus oben in der Schaltzentrale
- das Kontrollfeld ansehen
- **den Schlüsselkasten ansehen**
- der ist verschlossen
- **den Lappen nehmen**
- **den grünen Knopf drücken**
- das Minebike hat zu wenig Gewicht
- **das Minebike benutzen und dann noch nach links fahren**
- das Minebike steht jetzt wieder richtig
- aus dem Minebike aussteigen
- zum Kran gehen

Kran:

- **den dorsalen Stromumkehrer mit dem Wartungskasten benutzen (Errungenschaft / Schwerkraftumwandler)**
- das klappt so aber nicht
- **das Skelettbein mit dem Sitz benutzen**
- wieder zurück zur Tunnelpassage und zum Viadukt

Viadukt:

- **den Lappen mit der Schnapsflasche benutzen**
- **dann den Lappen mit dem Spiegel benutzen**
- der ist jetzt sauber
- **die Minebikelampe mit dem Signallampendeckel benutzen**
- zur Tunnelpassage gehen

Tunnelpassage:

- **das Minebike benutzen und nach der Fahrt den Schalter benutzen**
- dann ist Rufus wieder in der Schaltzentrale
- **zu Fuß nach links gehen**
- **jetzt den Knopf drücken**
- eine Tür öffnet sich und Rufus hat eine direkte Verbindung von unten zur Schaltzentrale
- **den Hebel benutzen**
- die Signallampe steht jetzt auf rot
- durch die Tür nach unten gehen
- zum Viadukt gehen

Viadukt:

- hier ist jetzt auch die Lampe an
- das Skelett ist weiter unten
- **Rufus kann jetzt den Schlüssel vom Skelett nehmen**
- zurück zur Schaltzentrale
- **dort den Schlüssel mit dem Schlüsselkasten benutzen**
- der ist jetzt offen
- **den Achtkantschlüssel nehmen**
- zurück zum Viadukt
- **dort den Achtkantschlüssel mit der Wartungsklappe benutzen**
- die ist offen
- **die Sicherung nehmen**
- **den Spiegel mit dem Skelett benutzen**

- **dann den dorsalen Stromumkehrer mit der Wartungsklappe benutzen**
- das Skelett geht wieder nach oben und das Licht fällt in den Tunnel
- zur Außenkurve gehen

Außenkurve:

- **den Hebel und die Flasche nehmen**
- die Flasche ist leer
- wieder zurück gehen
- zur Tunnelpassage gehen

Tunnelpassage:

- **den Hebel mit dem Weichenstellkasten benutzen**
- zur Schaltzentrale gehen
- **das Minebike benutzen** und losfahren, dann nach rechts fahren
- das Minebike muss so stehen das es nach links fahren kann
- **aussteigen und den Weichenhebel benutzen**
- **Minebike benutzen und Richtung Kran fahren**

Kran:

- das Minebike steht jetzt unter dem Trichter
- zum Kran gehen
- **die Sicherung mit dem Wartungskasten benutzen**
- **den Kranhebel benutzen**
- Rufus ist zu unruhig
- den Kran verlassen
- zum Viadukt gehen

Viadukt:

- **mit dem Doc sprechen** (interessante Herausforderung / bin zu unruhig)
- der Doc sagt das Rufus meditieren soll
- er zeigt wie es geht
- **in der Zeit die leere Flasche mit der Schnapsflasche benutzen**
- jetzt hat Rufus Schnaps in seiner Flasche
- der Doc meditiert noch
- **den Horizont ansehen**
- der Doc erklärt wo er hinsieht und am Ende nimmt er einen Schluck Schnaps
- Rufus geht wieder zum Kran

Kran:

- in den Kran steigen
- **den Horizont ansehen**
- es erscheinen Buchstaben
- am Ende soll man einen Namen auswählen
- hat man die Buchstaben so verfolgt wie der Doc kommt man auf den Namen Mumpi
- **Mumpi anklicken**
- dann trinkt Rufus noch einen Schluck Schnaps und ist ganz ruhig
- **den Kranhebel benutzen**
- jetzt schafft es Rufus Goal mit dem Kran zu holen und auf das Minebike zu befördern
- zum Minebike gehen
- **das Minebike benutzen**
- von der Tunnelpassage nach rechts fahren
- dann den Schalter drücken und das Minebike landet in der Schaltzentrale

Schaltzentrale:

- Rufus sagt das alles auf freie Fahrt steht
- links sind drei Hebel und darunter sind zwei Schalter
- mit den beiden Schaltern werden die Weichen P1 und P2 eingestellt
- auf der Kontrolltafel sind rote, gelbe und grüne Punkte
- mit dem roten, gelbe und grünen Hebel verstellt man diese Punkte
- bevor man etwas verstellt, kann man auch erst mal losfahren
- dann sieht man das Schienensystem
- Rufus kommt immer wieder zur Schaltzentrale zurück solange die Hebel und Weichen falsch stehen
- folgendes führt zum Ziel (das meldet Rufus auch wenn alles stimmt und man auf losfahren klickt):

Schalter links auf Grün stellen = P2 steht auf Grün

Schalter rechts auf Rot stellen = P1 steht auf Rot

gelben Hebel und roten Hebel nach vorn stellen, grüner Hebel bleibt hinten

- **dann losfahren (Errungenschaft / Weichensteller)**



- ich bin dann wieder in der Schaltzentrale gelandet und beim ersten Mal spielen brauchte ich nur noch einmal losfahren um an der Aufstiegsstation anzukommen
- beim zweiten Mal spielen hat das so nicht funktioniert, da habe ich den gelben und den grünen Hebel nach vorn gestellt und der rote Hebel blieb hinten, dann konnte ich richtig fahren
- Rufus kommt zur unteren Aufstiegsstation (**Errungenschaft / Hussa – Auf gutes Gelingen**)

Kapitel 3: Aufstiegsstation

Candyshop:

- Rufus sagt er sollte sich nach oben durchschlagen um einen besseren Überblick zu haben
- es gibt hier einen Kaugummiautomaten, eine Zuckerwattemaschine und einen Sardellenautomaten
- **den Kaugummiautomaten ansehen und benutzen**
- Rufus hat einen Kaugummi
- **im Inventar den Kaugummi benutzen** (rechte Maustaste)
- dann hat man einen gekauten Kaugummi
- **den Sardellenautomat benutzen**
- **die Sardelle am Stiel nehmen**
- **dann die Sardelle essen** (oder mit Goal benutzen, dann isst sie Rufus auch selber)
- er hat nun einen Stab
- die Hebel 1, 2 und 3 betätigen
- der Hebel 2 bricht ab
- **die Hebel mehrmals benutzen** (das gehört nicht zu einem Rätsel, aber nach einiger Benutzung der Hebel gibt es eine Errungenschaft) (**Errungenschaft / Ausdauernd**)

- das Regal ansehen
- Rufus schiebt es zur Seite dahinter liegt ein Stecker
- **den Stecker benutzen und in die Steckdose stecken**
- jetzt geht die Zuckerwattemaschine
- mit dem Hebel links lassen sich drei Geschmacksrichtungen einstellen
- für die Errungenschaft Gourmet muss Rufus alle drei verschiedene Geschmacksrichtungen an der Zuckerwattemaschine einstellen und jeweils mit dem Stab eine Zuckerwatte machen und dann essen (**Errungenschaft / Gourmet**)
- **den Hebel auf Phosphor stellen**
- **den Stab mit der Zuckerwattemaschine benutzen**
- jetzt hat Rufus eine grüne Zuckerwatte
- **noch einmal den Sardellenautomat benutzen**
- **die Sardelle am Spieß benutzen**
- nach links gehen zur Eingangshalle

Eingangshalle:

- runter gehen
- die Mosaikscheibe ansehen
- **die Klappe benutzen** (öffnen)
- die Nische ansehen
- nach rechts gehen zur Bahnhofshalle

Bahnhofshalle:

- **die Mosaikscheibe links ansehen und die Klappe benutzen**
- auf dem Boden liegt ein Mosaikstein
- **den Mosaikstein nehmen**
- **die Mosaikscheibe rechts ansehen**
- die ist verdreckt und muss erst geputzt werden
- auf dem Boden liegen Kieselsteine, rechts in Richtung Fahrstuhl
- **einen Kieselstein nehmen**
- **die grüne Zuckerwatte mit der Lampe benutzen**
- jetzt leuchtet die Zuckerwatte
- erst mal zurück zur Eingangshalle gehen

Eingangshalle:

- **die leuchtende Zuckerwatte mit der Nische benutzen und dann die Mosaikscheibe ansehen**
- Rufus erzählt was auf der Mosaikscheibe zu sehen ist
- **die leuchtende Zuckerwatte wieder mitnehmen**
- wieder zur Bahnhofshalle gehen

Bahnhofshalle:

- die leuchtende Zuckerwatte mit der Nische benutzen und dann die Mosaikscheibe ansehen
- Rufus erzählt was auf der Mosaikscheibe zu sehen ist
- die leuchtende Zuckerwatte wieder mitnehmen
- nach rechts zum Fahrstuhl gehen

Fahrstuhl:

- die Uhr ansehen
- die Ölklappe öffnen
- den Putzschrank öffnen und Wischmopp, Eimer und Seife nehmen
- die Kontrolle ansehen und benutzen
- Rufus benötigt noch das Passwort
- zurück zur Bahnhofshalle und zur Eingangshalle gehen
- von dort nach links zum Turm gehen

Turm:

- den Tümpel ansehen
- den Kieselstein mit dem Tümpel benutzen
- Rufus trifft sich selber (**Errungenschaft / Paradox**)
- die Tonne mit Wasser ansehen
- den Eimer mit der Tonne mit Wasser benutzen
- dann die Seife mit dem Eimer benutzen
- jetzt hat Rufus einen Eimer mit Seifenwasser
- an die ganzen anderen Sachen im Raum kommt Rufus nicht heran
- den Raum verlassen und zur Bahnhofshalle gehen

Bahnhofshalle:

- den Wischmopp mit dem Eimer mit Seifenwasser benutzen
- dann den Wischmopp mit der verdreckten Mosaikscheibe benutzen
- die ist jetzt sauber
- dafür ist der Wischmopp kaputt und es gibt jetzt einen Stiel und einen Mopp
- die Klappe öffnen
- die leuchtende Zuckerwatte mit der Nische benutzen und dann die Mosaikscheibe ansehen

- Rufus erzählt was auf der Mosaikscheibe zu sehen ist (**Errungenschaft / Geschichte von Deponia, wenn Rufus alle drei Mosaikscheiben beleuchtet und angesehen hat**)
- **die leuchtende Zuckerwatte wieder mitnehmen**
- **im Inventar den gekauten Kaugummi mit dem Mosaikstein benutzen**
- **den Mosaikstein mit dem Loch benutzen**
- da fehlen noch mehr Teile und so gibt es ein kleines Puzzle Spiel
- die Teile werden mit der rechten Maustaste in die Hand genommen und mit der linken Maustaste gedreht
- legt man die Teile an der richtigen Stelle ab, dann bleiben sie liegen
- sonst erscheinen sie wieder auf der linken Seite
- **das Teil mit dem Kaugummi wird zuletzt eingefügt**
- **es klappt aber nicht so richtig und Rufus muss es dreimal versuchen**
- dabei geht alles kaputt



- **den Mosaikstein nehmen**
- der ist kaputt, aber der Kaugummi ist noch in Ordnung
- **den Sicherungskasten benutzen** (öffnen)
- **die Taschenlampe nehmen**
- **den Sicherungskasten benutzen** (Rufus ändert das Passwort)
- zum Fahrstuhl gehen

Fahrstuhl:

- **die Kontrolle benutzen**
- Rufus fährt mit dem Fahrstuhl nach oben

Plattform:

- Rufus sieht einen Organonkreuzer
- **das Notboot ansehen und benutzen**
- es fehlen noch die Codes
- die Flagge ansehen
- **den Hebel benutzen und die Flagge nehmen**
- **den Schnörkel ansehen und nehmen**
- **im Inventar den Schnörkel mit dem Kaugummi benutzen**
- das ergibt eine Zwille
- **den Kieselstein mit der Zwille benutzen**
- damit ist das Gerät schussbereit
- den Fahrstuhl benutzen
- **den Mopp mit der Öltankklappe benutzen**
- der Mopp ist jetzt ölig
- zur Bahnhofshalle gehen

Bahnhofshalle:

- Rufus lauscht einer Unterhaltung
- Cletus geht zur Plattform
- Rufus geht ihm nach

Plattform:

- Cletus ansehen und die Tasche
- **mit Cletus über alle Themen sprechen**
- Cletus hat einen Backupspeicher für Goal
- die Plattform verlassen

Bahnhofshalle:

- **die geladene Zwille mit der Lampe benutzen**
- **dann den Stiel vom Mopp mit dem Schnörkel benutzen**
- das ergibt einen Haken
- **den Haken mit dem Lampenschirm benutzen**
- **im Inventar die Flagge mit dem Lampenschirm benutzen und dann den öligen Mopp mit dem Lampenschirm benutzen**

- das ergibt eine Cletus Verkleidung
- **die Verkleidung benutzen**
- **mit Argus sprechen**
- Rufus braucht den Backupspeicher
- zurück zur Plattform

Plattform:

- mit Cletus sprechen
- **nach dem Backupspeicher fragen und hartnäckig bleiben bis Rufus den Speicher bekommt**
- Plattform verlassen
- zur Bahnhofshalle gehen

Bahnhofshalle:

- **die Verkleidung benutzen**
- Argus spricht Rufus an
- der hat Glück und kann zur Eingangshalle gehen

Eingangshalle:

- Rufus wirft die Verkleidung ab
- er lässt sie dort liegen

Candyshop:

- Goal ist weg
- auf dem Boden ist eine Phosphorlache
- **die Taschenlampe mit der Phosphorlache benutzen**
- das gibt eine Spur am Boden
- zur Eingangshalle gehen

Eingangshalle:

- **die Taschenlampe mit der Phosphorspur benutzen**
- die Spur geht weiter
- runter gehen
- **die Taschenlampe wieder mit der Phosphorspur benutzen**
- die Spur geht weiter

Turm:

- hier auch wieder die Taschenlampe mit der Phosphorspur benutzen
- die Spur führt zu einem Zaun
- zum Zaun gehen und ihn öffnen
- hinter den Turm gehen

Hinter dem Turm:

- den Nadelhaufen benutzen
- Rufus findet einen Strohalm
- die Taschenlampe wieder mit der Phosphorspur benutzen
- das Gitter ansehen
- den Haken mit dem Gitter benutzen
- Rufus kann nun in den Kabelschacht steigen

Kabelschacht:

- hier liegt ein Müllberg
- außerdem gibt es einen Haken an der Decke
- ein Wal liegt neben dem Kabelschacht
- Rufus geht zurück
- die Sardelle am Spieß mit der Phosphorspur benutzen
- dann die Taschenlampe mit der Sardelle benutzen
- die leuchtet jetzt
- wieder in den Kabelschacht gehen
- die leuchtende Sardelle mit dem Haken benutzen
- der Wal rammt den Kabelschacht und dabei verschwindet der Müllberg
- zum Hochbootwrack gehen

Hochbootwrack:

- die Truhe ansehen
- sie ist verschlossen
- zum Kutter gehen

Kutter:

- hier ist Goal

- der Bootsbesitzer Bozo ist auch hier und der Doc ist da
- der Doc will Rufus helfen
- der soll die Datasette aus dem Kopf von Goal holen
- **in der Nahansicht den Kopf von Goal rechts anklicken, dann kommt die Datasette raus**
- Rufus gibt dem Doc die Datasette
- der meint das nur die Kontakte staubig sind
- **mit Bozo sprechen**
- **den Schlüssel nehmen und den Staubwedel**
- den Kutter verlassen
- **den Schlüssel mit der Truhe benutzen**
- **in die Truhe sehen**
- **Rufus nimmt sich Drahtbürste und Fettlöser mit**
- wieder in den Kutter gehen
- **den Staubwedel mit der Datasette benutzen**
- Rufus sieht jetzt links die Drahtbürste, den Staubwedel und den Fettlöser
- rechts ist die Datasette mit den Kontakten, dem Lesekopf und dem Chip
- jetzt beginnt die Reinigung

1. **den Staubwedel mit den Kontakten benutzen = Kontakte fettig, Lesekopf und Chip staubig,**
2. **den Fettlöser mit Kontakten benutzen = Kontakte verätzt, Lesekopf und Chip staubig**
3. **den Staubwedel mit dem Lesekopf benutzen = Kontakte verätzt und staubig, Lesekopf fettig, Chip staubig,**
4. **den Staubwedel mit Chip benutzen = Kontakte verätzt und staubig, Lesekopf staubig und fettig, Chip fettig**
5. **den Fettlöser mit dem Lesekopf benutzen = Kontakte verätzt und staubig, Lesekopf verätzt und staubig, Chip fettig**
6. **den Fettlöser mit dem Chip benutzen = Kontakte verätzt und staubig, Lesekopf verätzt und staubig, Chip verätzt**
7. **den Staubwedel mit Kontakte benutzen = Kontakte verätzt, staubig und fettig, Lesekopf verätzt und staubig, Chip verätzt und staubig**
8. **den Staubwedel mit dem Lesekopf benutzen = Kontakte verätzt, staubig und fettig, Lesekopf verätzt, staubig und fettig, Chip verätzt und staubig**
9. **den Staubwedel mit dem Chip benutzen = Kontakte, Lesekopf und Chip jeweils verätzt, staubig und fettig**
10. **jetzt die Drahtbürste mit den Kontakten, dem Lesekopf und dem Chip benutzen**

- jetzt ist alles sauber
- es gibt nur ein paar Kratzer
- der Doc sieht sich die Datasette an
- **Rufus setzt Goal die Datasette ein**
- Goal wacht auf und spricht mit Rufus
- sie fragt nach einem Plan
- Rufus sagt sie sollten Argus eine Falle stellen
- den Kutter verlassen
- zum Hochbootwrack, zum Kabelschacht, hinter den Turm und in den Turm gehen

Turm:

- Goal ist Rufus gefolgt
- Argus ist mit zwei Wachen im Turm
- die Wache bleibt im Turm
- **den Strohalm mit dem Tümpel benutzen**
- **zum Kofferraum schwimmen**
- **zum linken Fenster gehen**
- **die Kurbel betätigen**
- das Lamellenfenster ist nun offen
- **zum Lamellenfenster gehen**
- **die Gabel nehmen**
- **zum rechten Fenster gehen**
- **dann zum Rohr gehen**
- die Hupe benutzen
- **die Gabel mit der Hupe benutzen**
- **die Hupe benutzen**
- jetzt ist der Kofferraum geschlossen
- **zum rechten Fenster gehen und dann zum Lamellenfenster**
- **dann zum Verdeck gehen**
- **das Schnabelkuscheltier nehmen**
- **auf die rechte Seite vom Brett gehen**
- **das Schnabelkuscheltier wieder mit dem Brett benutzen**
- **über das Brett auf die linke Seite gehen**
- jetzt ist die Wache kurz abgelenkt und Rufus geht automatisch zum Kran
- in den Kran steigen
- **den Kranhebel benutzen**
- jetzt kann Rufus mit Goal den Turm verlassen
- in der Eingangshalle zieht Rufus die Verkleidung wieder an
- zur Bahnhofshalle gehen
- Goal geht schon zur Plattform

Plattform:

- Rufus geht auch zur Plattform
- Goal und Cletus streiten sich
- **die Tasche nehmen**
- **Rufus findet noch ein Kostüm von Cletus und zieht es an** (im Inventar das Kostüm anklicken)
- dann streitet er mit Cletus wer besser ist
- Cletus zeigt ein Muttermal um zu beweisen das er der echte Cletus ist
- **die Unterhose von Cletus nehmen und mit dem Fahnenmast benutzen**
- nach einer Zwischensequenz sieht sich Goal Rufus genau an

- **in dieser Ansicht die Datasette aus dem Kopf von Goal nehmen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Goal rudert
- **Rufus spricht mit ihr** (Du Goal.. es ist so...also... folgendes... Na gut ich sags dir jetzt einfach) (**Errungenschaft / Wahrheitsliebend**)
- Goal bringt Rufus zurück
- er soll die andere Datasette besorgen
- zur Bahnhofshalle gehen

Bahnhofshalle:

- Rufus wartet bis die Wache weg ist
- **die Datasette nehmen**
- zum Fahrstuhl gehen
- da kommt Cletus
- er will die Datasette
- Rufus bleibt nichts anderes übrig als sie ihm zu geben
- Cletus verschwindet mit Goal

Plattform:

- Argus will die andere Datasette
- Rufus wirft sie über das Geländer
- dann versucht er zum Fahrstuhl zu kommen, aber da sind zwei Soldaten
- Rufus dreht sich um und sieht den Oberkontrollrat mit der Datasette vor sich schweben
- **den Griff benutzen**
- Rufus hängt am Kontrollrat und landet dann im Nadelhaufen
- er fährt auf dem Kutter von Bozo mit
- damit endet der erste Teil der Trilogie (**Errungenschaft / Hussa und so**)
- nach dem Beenden des Spieles und dem Ansehen des Abspannes und wenn man 18 von 19 Errungenschaften hat, dann erscheint im Menü unter Einstellungen der Droggelbecher Modus (das Gesicht von Droggelbecher mit einer Box davor; den Haken in die Box setzen und das Spiel komplett neu starten) und man kann das Spiel jetzt im Droggelbechermodus spielen; alles heißt dann Droggelbecher und wenn man das gesamte Spiel im Droggelbecher Modus durchgespielt hat, bekommt man die letzte Errungenschaft)

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsich aus Schluchsee**

geschrieben am 21.05.2013

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch)

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