

Deponia 3 – Goodbye Deponia

von Kerstin Häntsch

Rufus will immer noch Goal retten und nach Elysium kommen. Wenn man Goodbye Deponia bei Steam spielt gibt es wieder viele Errungenschaften. Soweit ich sie finde, werde ich das notieren. Wenn man am Anfang den Song und das Intro vollständig ansieht gibt es die **Errungenschaft: Husa – Spot an für Teil 3**. Im Spiel gibt es auch Minispiele. Die kann man auch überspringen. Ansonsten gibt es auch immer eine Anleitung zu den Minispielen und bei Steam gibt es Errungenschaften wenn man die Minigames löst. Es geht mit dem Tutorial los, wo die Steuerung erklärt wird. Für eine Errungenschaft muss man im Laufe des Spiels 15 Eier finden. Am Ende der Lösung steht wo man sie findet. Viel Spaß.

Tutorial:

- Toni erklärt Rufus wie man das Spiel steuert
- Rufus macht was Toni sagt
- wer die ersten beide Teile kennt, weiß ohnehin Bescheid

Kapitel 1

- **an Deck gehen**
- **zum Bug gehen**
- **zum Heck gehen**
- **an der Kante entlang gehen**
- hier kommen immer Signalschilder
- wenn Rufus 10x ein Signalschild an den Kopf bekommen hat gibt es die **Errungenschaft: Harter Bursche** und wenn Rufus sofort beim ersten Mal ein Signalschild anklickt und sich daran hochzieht gibt es die **Errungenschaft: Reflexmeister**
- **ein Signalschild anklicken und Rufus landet bei Goal**
- **auf die Kranhalterung setzen**
- **an den Schrauben drehen bis alle rausgefallen sind**
- **dann Goal festhalten**
- Rufus und Goal landen auf einem Organon Kreuzer
- Rufus landet vor einem Wachmann
- links steht Barry mit einer Kamera und er ist ein Fan von Rufus
- er will von Rufus wissen was er tun wird
- **Rufus sagt er macht die Verdunklungstaktik**
- der Wachmann ist weg
- **mit Barry, dem Fan sprechen** (alle Themen) das gibt die **Errungenschaft: Vergangenheitsbewältigung**
- **den roten Knopf drücken**
- **den Hebel mehrmals benutzen** (**Errungenschaft: Wahnsinnsgeschwindigkeit**)

- die Feueraxt nehmen und mit Goal benutzen (**Errungenschaft: Tollkühner Scharfschütze**)
- die Feueraxt mit der Kanone benutzen und dann die Kanone benutzen
- den Schlauch nehmen und mit der Kanone benutzen
- die Kanone benutzen
- dann am Schlauch zu Goal klettern
- die Axt nehmen und mit dem Schlauch benutzen

Kapitel 2

- das Lied anhören (**Errungenschaft: Hussa – Mit Heliumgas**)
- Goal, Rufus, Bozo und Doc kommen zu einem Hotel
- die anderen gehen schon ins Hotel
- **Rufus geht zu den ???**
- oberhalb von der Toilettentür ist links von der Tür mit den ??? ein Ei
- das Ei anklicken (wird nicht als Text angezeigt) **Ei Nummer 1**
- durch die obere Tür gehen

Hotel / Rezeption:

- hier ist die Rezeption
- **die Klingel benutzen** (wenn man die Klingel 10x benutzt gibt es die **Errungenschaft: Klingelstreich**)
- mit dem Receptionisten sprechen
- **Rufus bekommt den Schlüssel für das Zimmer Nummer 5**
- nach rechts zu den ??? gehen
- hier ist das Restaurant
- **den Salzstreuer und den Pfefferstreuer nehmen**
- **die Kaffeemaschine benutzen** (man erhält braunen Staub)
- über der Kaffeemaschine ist **Ei Nummer 2**
- **in der Küche den Korkenzieher nehmen**
- das Bild ansehen
- **das Bild von der Wand abnehmen**
- dahinter ist eine große Mutter
- aber dafür braucht Rufus Werkzeug
- wieder zur Rezeption gehen
- durch die Tür gehen und eine Etage nach unten gehen
- dort durch die Tür gehen

Hotel / Zimmer:

- da sind die Hotelzimmer
- auf jeder Seite sind zwei Zimmer und auf der linken Seite ist noch ein Schrank

- **den Schrank öffnen und den Kissenbezug nehmen**
- der Kissenbezug ist voller Läuse
- **zum ersten Zimmer auf der linken Seite gehen**
- hier ist der Wahrsager
- **mit dem Wahrsager sprechen**
- die Tarantel im Glas ansehen
- **den Korkenzieher mit dem Glas benutzen (Errungenschaft: Free Toffee)**
- **die Zahnpasta nehmen und das Zimmer verlassen**
- **zum oberen Zimmer auf der linken Seite gehen**
- da wohnt ein Gespenst
- **mit dem Gespenst sprechen**
- **Rufus sagt er ist der Zimmerservice**
- er tritt auf das Geschirr, weil es im Zimmer dunkel ist
- **die Scherben durchsuchen und Rufus findet ein Messer**
- **das Zimmer verlassen**
- **die Treppe nach unten gehen**
- da steht ein Pastetenautomat
- für den Automaten braucht man Münzen
- außerdem ist da noch die Heizungsanlage
- **die Heizungsanlage ansehen**
- Rufus sagt er würde gern die Heizung komplett abstellen
- **dazu macht er folgendes: rechter Knopf, diagonaler Knopf, mittlerer Knopf, Hebel, rechter Knopf, linker Knopf, diagonaler Knopf, seitlicher Knopf und rechten Knopf betätigen**
- dann sollten alle Felder auf blau stehen
- durch die Tür links gehen
- da steht eine Mülltonne auf dem Balkon
- in der Mülltonne ist ein Pelikan
- links neben dem Balkon ist **Ei Nummer 3**
- wieder zurückgehen
- nach oben zu den Zimmern gehen
- dann durch die Tür gehen und eine Etage weiter nach unten gehen

Hotel / Wäscherei:

- hier ist die Waschmaschine
- links neben der Waschmaschine ist **Ei Nummer 4**
- **den Anzug von Bozo nehmen und den Kleiderbügel**
- die Waschmaschine verlassen und noch eine Etage nach unten gehen

Hotel / Toilettenhäuschen:

- hier ist das Toilettenhäuschen und da sitzt ein Zeitreisender drin
- der braucht weiches Toilettenpapier
- zurück zu den Zimmern gehen

Hotel / Zimmer:

- **auf der rechten Seite das obere Zimmer mit dem Zimmerschlüssel Nummer 5 öffnen**
- Bozo, Doc und Goal sind hier
- mit Doc sprechen
- mit Bozo sprechen
- **die Tasche ansehen und nehmen**
- **im Inventar die Tasche ansehen**
- **es ist ein Shampoo drin**
- **die Gegensprechanlage im Zimmer benutzen**
- es meldet sich die Rezeption
- **Rufus sagt er möchte was zu essen**
- dazu muss Rufus aber erst an der Rezeption den Menüplan abholen und eine Erklärung unterschreiben
- das Zimmer verlassen

Hotel / Rezeption:

- zur Rezeption gehen
- Cletus ist gerade mit seinem Roboter Oppenbot angekommen
- während Cletus zum Zimmer geht, bleibt Oppenbot an der Rezeption und bewacht eine Tasche
- Rufus kann nicht zur Rezeption gehen
- **zum Restaurant gehen**
- **in die Küche gehen**
- **die Tasche aus dem Inventar gegen die Tasche von Oppenbot tauschen**
- die Tasche im Inventar ansehen
- **da sind Geldscheine drin**
- zur Rezeption gehen und raus gehen

Hotel / Toilettenhäuschen:

- zum Toilettenhäuschen gehen
- **die Geldscheine mit dem Toilettenhäuschen benutzen**
- **Rufus bekommt dafür eine Münze und der Zeitreisende verschwindet**
- die Tür öffnen
- **das Toilettenpapier nehmen**
- **die Spülung benutzen**
- es gibt irgendwo ein Leck
- zu den Zimmern gehen

Hotel / Zimmer:

- zum Pastetenautomat gehen
- **die Münze mit dem Pastetenautomat benutzen**
- die Münze ist zu groß
- zur Mülltonne gehen
- **den Salzstreuer mit der Mülltonne benutzen**
- der Pelikan fliegt aus der Mülltonne zum Wasserrohr
- **den Kleiderbügel mit dem Pelikan benutzen**
- **dann den Pelikan benutzen und einen Fisch aus dem Pelikan holen**
- **im Inventar das Messer mit dem Fisch benutzen**
- **Rufus hat nun viele Schuppen**
- **die ungeschliffene Münze mit der Mülltonne benutzen (Errungenschaft: Micropayment)**
- dann natürlich die Aktion abrechnen (auf das rote Kreuz klicken bei dem Text der erscheint)
- zum Pastetenautomat gehen
- **das Toilettenpapier mit der Münze benutzen**
- **dann die geschliffene Münze mit dem Pastetenautomat benutzen**
- **die Pastete nehmen**
- **zum Zimmer vom Wahrsager gehen**
- **die Schuppen mit der Kapuze benutzen**
- **dann mit dem Wahrsager sprechen** (was tust du... und Du siehst gut aus...)
- der Wahrsager setzt die Kapuze auf und ist voller Schuppen
- **das Shampoo dem Wahrsager geben**
- der wirft Rufus aus dem Zimmer, weil er duschen will
- **ins Zimmer vom Gespenst gehen**
- **das Gespenst guckt durch das Loch**
- **durch das Fenster steigen**
- **das Leck ansehen**
- zum Fenster des Wahrsagers gehen
- **das Glas mit der Tarantel nehmen**
- die Kutte liegt zu weit weg
- zum Fenster vom Gespenst gehen
- **im Inventar den Korkenzieher mit dem Glas benutzen**
- Rufus hat nun einen Korken
- **den Korken mit dem Leck benutzen**
- ins Zimmer steigen und das Zimmer verlassen
- zum Toilettenhäuschen gehen

Toilettenhäuschen:

- **die Spülung benutzen**
- sie funktioniert jetzt
- **in die Kloschüssel gucken**
- da ist ein blauer WC Stein

- **den WC Stein nehmen**
- zurück zu den Zimmern

Hotel / Zimmer:

- in Zimmer Nummer 5 gehen
- mit Doc sprechen
- **mit Bozo sprechen**
- Rufus sagt er soll sich etwas anziehen, aber Bozo will nicht
- Rufus sagt ihm das es nicht ästhetisch ist und Bozo schlägt die Beine übereinander
- das muss er ein paar Mal machen (**Errungenschaft: Basic Instinkt**)
- Rufus sagt Bozo das er sich die Schüttelpocken holen wird (Husten, Niesen, Fieber, blaue Zunge)
- **im Inventar die Zahnpasta mit der Pastete benutzen**
- **dann den Pfefferstreuer mit der Pastete benutzen**
- **den Kaffeestaub mit der Pastete benutzen**
- **den blauen WC Stein mit der Pastete benutzen**
- **Bozo die Pastete geben**
- jetzt will er sich doch anziehen
- **den Anzug Bozo geben**
- **Rufus bekommt dafür das rote Handtuch**
- das Zimmer verlassen
- **zum Wahrsager gehen**
- der hat jetzt Haare
- **das Kopfkissen mit den Läusen mit der Kapuze benutzen**
- **dann mit dem Wahrsager sprechen** (was tust du ... und Du siehst gut aus ..)
- der Wahrsager setzt die Kapuze auf und hat jetzt Läuse
- er wirft Rufus aus dem Zimmer, weil er duschen will
- diesmal kann Rufus aber wieder ins Zimmer gehen
- **die Kutte nehmen**
- das Zimmer verlassen
- **in das Zimmer vom Gespenst gehen**
- das ist weg
- **5x durch das Loch sehen (Errungenschaft: Voyeur)**
- **das Laken nehmen**
- **im Inventar das Laken, das Kissen und das Handtuch ansehen**
- alle drei haben ein Etikett mit 6 Symbolen dran
- zur Wäscherei gehen

Hotel / Wäscherei:

- **in die Wäscherei gehen**
- **Rufus zieht automatisch die Kutte an**
- hier stehen die Sektenanhänger

- in der Waschmaschine ist der Anzug von Cletus
- die Sektenmitglieder wollen jetzt das Ritual vollziehen
- **den Sektenmitgliedern die Kissenhülle, das Laken und das Handtuch geben**
- Rufus soll mit den anderen Wäschestücken in die Waschmaschine gesteckt werden
- der Anzug von Cletus ist auch in der Waschmaschine
- Rufus muss den Anzug von Cletus bekommen
- man kann dieses Minispiel auch überspringen
- ansonsten geht man folgendermaßen vor:
- **zuerst das Kissen anklicken, dann das Laken und dann das Handtuch**
- **dann kommt der Anzug von Cletus und zum Schluss kommt Rufus in die Waschmaschine**
- **jetzt noch einmal Kissen, Laken und Handtuch auswählen**
- **Rufus sollte nun den Anzug von Cletus haben (Errungenschaft: Washtag)**
- zu den Zimmern gehen

Hotel / Zimmer:

- in Zimmer Nummer 5 gehen
- **die Gegensprechanlage benutzen**
- **Rufus sagt er wäre in Zimmer Nummer 1**
- mit dem Rezeptionisten sprechen
- sagen er will dinieren
- **ihm sagen das Oppenbot zum Zimmer kommen soll** und das er dabei ein Lied singen soll
- **das Zimmer Nummer 5 verlassen und rechts die Treppe runter gehen zur Heizungsanlage**
- Oppenbot kommt und Rufus kann nun vorn durch die Tür verschwinden
- zur Rezeption gehen

Hotel / Rezeption:

- **mit dem Rezeptionisten sprechen und nach dem Menüplan fragen**
- **Rufus unterschreibt noch eine Erklärung**
- die Rezeption verlassen
- zu den Zimmern gehen

Hotel / Zimmer:

- **in Zimmer Nummer 5 gehen und die Gegensprechanlage benutzen**
- **Rufus sagt er hätte Zimmer Nummer 1 und er will Essen bestellen für 12:00**
- **das Zimmer kurz verlassen und auf dem Gang den Anzug von Cletus anziehen**
- wieder ins Zimmer gehen
- Doc und Bozo verstecken sich
- **den Drittelschrauber nehmen und das Zimmer verlassen**
- zur Rezeption gehen

Hotel / Rezeption:

- zum Restaurant gehen
- **den Drittschrauber mit der Mutter benutzen (2x)**
- dann steht die Uhr an der Rezeption auf 12:00 und der Rezeptionist ruft Cletus zum Essen
- **Rufus geht in den Sachen von Cletus zur Rezeption und verlangt den Zimmerschlüssel Nummer 1**
- zu den Zimmern gehen
- dort den Zimmerschlüssel mit der Zimmertür Nummer 1 vorn auf der rechten Seite benutzen
- das geht nicht, weil Rufus den falschen Schlüssel bekommen hat
- **wieder zur Rezeption gehen und dem Rezeptionisten den falschen Schlüssel geben**
- leider kommt Cletus gerade und Rufus muss verschwinden
- **ins Restaurant gehen**
- **den Drittschrauber mit der Mutter benutzen (2x)**
- **Cletus bekommt nun auch den falschen Schlüssel**
- **dann wieder 2x an der Mutter drehen (bei der Uhr sollte die 12 wieder oben stehen)**
- **zur Rezeption gehen und jetzt bekommt Rufus den richtigen Schlüssel im Tausch gegen Schlüssel Nummer 5**
- Cletus kommt aber auch zurück, weil er den falschen Schlüssel hat
- Rufus geht über das Restaurant nach draußen
- zu den Zimmern gehen

Hotel / Zimmer:

- **mit dem Schlüssel Nummer 1 das Zimmer von Cletus öffnen**
- **die Tasche nehmen**
- da kommt Cletus wieder
- vorn in der Ecke verstecken wo der Teppichreiniger steht
- Cletus kommt ins Zimmer
- **den Teppichreiniger nehmen und die Mottenkugeln**
- **den Spiegel benutzen**
- **die Mutter unten mit dem Drittschrauber aufdrehen**
- hinter dem Spiegel liegt eine Tube Zahnpasta
- **die Zahnpasta ansehen**
- es ist dieselbe Zahnpasta wie die vom Wahrsager
- **im Inventar den Teppichreiniger mit der Zahnpasta benutzen**
- **dann im Inventar die Zahnpasta ansehen (Errungenschaft: Qualitätssicherung)**
- **jetzt die Zahnpasta aus dem Inventar mit der Zahnpasta vor dem Spiegel tauschen**
- **dann den Spiegel verlassen**
- **das Rohr ansehen**
- **die Mottenkugeln mit dem Rohr benutzen**
- Cletus steckt sich eine Mottenkugel in den Mund und muss nun die Zähne putzen
- **den Spiegel benutzen**
- es folgt wieder ein Minispiel

- **Rufus muss die Bewegung von Cletus nachmachen**
- also die Zahnbürste von oben nach unten oder rechts nach links oder kreisförmig bewegen
- es ist richtig wenn die angezeigten Balken bis ganz nach rechts gehen (**Errungenschaft: Doppelgänger**)
- Cletus fällt um
- dann kommt Oppenbot ins Zimmer
- Zwischensequenz
- **Rufus gibt Oppenbot eine der beiden Taschen** (spielt keine Rolle welche, ist immer die falsche)
- zur Rezeption gehen
- dort ruft Cletus gerade an
- **ins Restaurant gehen und die Taschen wieder tauschen**
- **zurück zu Zimmer Nummer 5 gehen**
- diesmal sind alle anwesend
- Rufus erfährt das seine Freunde ihm eine sinnlose Aufgabe gegeben haben und verlässt das Zimmer
- Donna und Argus kommen gerade an und das Chaos ist perfekt
- jeder läuft durch die Türen und begegnet immer wieder anderen Leuten
- ein weiteres Minispiel
- **Donna und Cletus müssen sich auf dem Gang treffen**
- Rufus muss nun in folgende Zimmer gehen:
- **in Zimmer Nummer 5 gehen, dann in den Schrank gehen, dann auf der rechten Seite die Treppe nach unten gehen und dann in das Zimmer vom Gespenst gehen** (**Errungenschaft: Versteckspiel**)
- Rufus und Goal können nun mit Argus zum Organon Kreuzer

Kapitel 3

- **das Lied anhören** (**Errungenschaft: Hussa – Wer bremst der verliert**)
- Goal und Rufus sind in einer Kabine

Kabine:

- Goal schreibt einen Bericht und sie sagt Rufus das er das Bett fertig machen soll
- **den Schrank ansehen und öffnen**
- **den Klimaschacht ansehen**
- **den Brieföffner ansehen und nehmen**
- **den Brieföffner mit dem Klimaschacht benutzen**
- dann in den Klimaschacht klettern
- am Ende ist ein Gitter
- Rufus kann Terminals und einen Computerkern sehen
- unter ihm ist eine Fußmatte
- erst einmal geht es zurück in die Kabine
- **den Schubladenkopf drücken**

- **die Schuhe von Cletus aus der Schublade nehmen**
- **die Schublade schließen**
- **die Abdeckung öffnen**
- dahinter ist ein Kaffeeautomat
- **den Kaffeeautomat benutzen**
- **im Inventar den Brieföffner mit den Schuhen benutzen**
- **dann den Kaffee mit den Schuhen benutzen**
- **die Schuhe mit dem Schrank benutzen**
- das sieht jetzt so aus als würde sich jemand im Schrank verstecken
- **den Bettknopf drücken**
- das Bett steht nun da
- **in den Klimaschacht klettern**
- **den Kaffee mit der Fußmatte benutzen**
- ein Putzroboter kommt an und putzt
- den Putzroboter ansehen
- wieder zurück in die Kabine gehen
- **ins Bett gehen**
- Rufus legt sich ins Bett und zieht die Sachen aus
- Goal sagt ihm das sie nur zum schlafen ins Bett kommt und das alles überwacht wird
- Rufus zieht sich wieder an und sagt das er die Videoaufzeichnungen löschen muss
- **das Bett benutzen und Rufus nimmt die Matratze raus**
- **dann den Lattenrost nehmen**
- die Schublade sollte geschlossen sein
- **den Lattenrost mit dem Klimaschacht benutzen**
- **dann den roten Knopf drücken**
- die Tür der Kabine öffnet sich
- ein Wachmann steht davor
- er sagt das alle in ihrem Kabinen bleiben müssen
- **Rufus fragt ob er die Kabine durchsucht**
- **der Wachmann kommt in die Kabine**
- er sieht den offenen Schrank und denkt dort ist jemand drin
- dann meint er das geht nicht
- **aber er sieht dann den Lattenrost und klettert nach oben**
- **jetzt den Schubladenknopf drücken und der Wachmann landet im Bett**
- **den Lattenrost nehmen und mit dem Bett benutzen**
- **dann den Bettknopf drücken und der Weg ist frei**
- die Kabine verlassen
- da liegt eine Fußmatte
- **den Kaffee mit der Fußmatte benutzen**
- der Putzroboter kommt
- **den Kaffee mit dem Putzroboter benutzen** (er hat eine Halterung für Getränke)
- **dann den Brieföffner mit dem Putzroboter (Kaffee) benutzen**
- der Putzroboter wird nun eine Spur hinterlassen
- es gibt hier viele Gänge und Türen, aber egal wie Rufus auch läuft, er läuft immer im Kreis
- in die Kabine gehen
- **den Kaffeeautomat benutzen**

- **Rufus hat einen neuen Kaffee**
- **in den Klimaschacht klettern**
- **den Kaffee mit der Fußmatte benutzen**
- der Putzroboter kommt
- **jetzt noch den Kaffee mit dem Putzroboter benutzen** (der war nämlich leer)
- dann zurück zur Kabine
- **die Kabine verlassen und der Spur vom Putzroboter folgen**
- so kommt Rufus zu den Terminals (**Errungenschaft: Kaffeejunkie**)

Computerkern:

- Goal erscheint auch, weil sie weiß was Rufus vor hat
- sie erklärt ihm das überall Kameras sind
- **es folgt wieder ein Minispiel**
- Rufus muss die Kameras so lenken das Goal zu dem Terminal kommt an dem ein Pfeil zu sehen ist
- sie darf nicht auf die farbigen Felder kommen
- insgesamt muss Goal an 3 Terminals kommen
- beim letzten Terminal kann man erst mal nur den Weg bis zur Mitte frei machen und wenn Goal dort steht, dann den restlichen Weg frei machen
- wenn Rufus den Weg zu einem Terminal frei gemacht hat, dann muss er mit Goal sprechen
- man kann das Minispiel aber auch überspringen (dann fehlt aber die Errungenschaft)
- es sollte folgendermaßen funktionieren:

Start ist auf dem ersten roten Feld

3 Felder nach rechts

4 Felder nach oben

3 Felder nach links

1 Feld nach unten

1 Feld nach links

1 Feld nach unten

1 Feld nach oben

1 Feld nach rechts

1 Feld nach oben

2 Felder nach rechts

- jetzt mit Goal sprechen und sie geht zum Terminal
- weiter geht es mit Rufus

1 Feld nach rechts

2 Felder nach unten

1 Feld nach links

2 Felder nach unten

2 Felder nach links

1 Feld nach oben

3 Felder nach rechts

1 Feld nach unten

1 Feld nach links
2 Felder nach oben
2 Felder nach rechts
1 Feld nach unten
1 Feld nach links
3 Felder nach oben

- mit Goal sprechen und sie läuft los
- dann den Weg zum dritten Terminal frei machen

3 Felder nach links
1 Feld nach unten
1 Feld nach links
1 Feld nach unten
2 Felder nach rechts
2 Felder nach oben
2 Felder nach rechts

- jetzt mit Goal sprechen und sie geht los
- wenn sie auf dem Feld angekommen ist das gerade zum dritten Terminal führt, dann muss Rufus weiter gehen

1 Feld nach unten
1 Feld nach rechts
1 Feld nach unten

- jetzt kommt Goal zum dritten Terminal (**Errungenschaft: Saturday Night Fever**)
- dann tauchen die Wachen auf
- sie nehmen Goal mit und Rufus wollen sie ausschalten
- Rufus sagt er hätte noch einen letzten Wunsch
- die Wache fragt nach dem Wunsch
- **Rufus sagt er hätte gern einen letzten Kaffee**
- die Wache gewährt den Wunsch
- Rufus schüttet den Kaffee auf den Boden und die Wache lacht
- dann kommt der Putzroboter und wirft die Wache um
- **durch die Tür links gehen (Errungenschaft: Ich weiß von nix)**
- dann durch die Tür oben rechts beim Computerkern gehen
- Cletus kommt und Rufus muss sich verstecken
- vorher noch rechts vom Gitter auf dem Boden das **Ei Nummer 5** anklicken
- in das runde Teil rechts klettern (gutes Versteck)
- leider kommt Rufus nicht mehr aus dem Teil raus
- er wird in dem Teil zu Goal gefahren
- Zwischensequenz
- Rufus kann verschiedene Knöpfe drücken, aber sie bringen alle nur Unheil
- am Ende landet Rufus in der Hölle

Kapitel 4

- das Lied anhören (**Errungenschaft: Hussa – Und alles im Arsch**)
- Rufus sagt er ist in der Hölle und er ist tot
- **das Yin nehmen**
- **die merkwürdige Bodenplatte ansehen**
- **das Ying auf die Bodenplatte legen**
- dadurch wird im hinteren Bereich Licht und eine Konsole ist zu sehen
- **das Ei Nummer 6** ist rechts oberhalb vom Thron
- zur Konsole gehen
- die Konsole ansehen
- es gibt hier 5 Sicherungen mit Symbolen
- die Konsolenansicht verlassen
- **den Stromumkehrer nehmen und mit der Aussparung benutzen**
- **den Knopf drücken**
- es gibt eine Öffnung und darunter ist ein Fließband
- **auf das Fließband springen**
- Rufus wird geschlagen, zersägt, mit dem Laser geteilt, verbrannt und zu Eis gefroren
- dann landet er wieder oben
- **wenn Rufus 5x auf das Fließband springt gibt es die Errungenschaft: Darwin Award**
(es spielt keine Rolle ob man an der Konsole etwas ändert oder nicht, man darf nur nicht die richtige Kombination in der Konsole eingeben, nämlich die Kombination wo Rufus am Ende lebend vom Fließband kommt)
- zur Konsole gehen
- **die Konsole benutzen**
- **das nächste Minispiel**
- es geht darum die Reihenfolge der Sicherungen so zu ändern das Rufus am Ende vom Fließband lebt
- hier ist die richtige Reihenfolge der Sicherungen:
- **Eis, Säge, Laser, Feuer, Baseballschläger**
- **dann zum Fließband gehen**
- **Errungenschaft: Und täglich grüßt das Murmeltier**
- **zum Licht gehen**
- Rufus schaltet das Licht an
- er ist in einer Fabrikhalle
- **die Anzeigen ansehen**
- **den Trichter ansehen**
- **den Schrottbearbeitungshammer nehmen**
- nach links zu den ??? gehen (Innenhof)
- nach rechts zu den ??? gehen (Domizil)

Domizil:

- **das Ei Nummer 7** ist neben dem Ventilator
- **den Bohnensack nehmen**

- **die Oliven und die Ölflasche nehmen**
- **das Wasser nehmen**
- die Olivenmühle und den Flakon ansehen
- **die Oliven mit der Olivenmühle benutzen**
- **dann den Flakon nehmen**
- **die Tür links ansehen**
- **den Schrotbaseballschläger mit der Tür benutzen**
- durch die Tür gehen
- Rufus kommt zum Klonlabor

Klonlabor:

- **mit Hermes sprechen**
- alle Themen besprechen
- Rufus ist wütend und will alles kurz und klein hauen
- er hat den Schrotbaseballschläger in der Hand
- **alle Stahlträger zerschlagen**
- Hermes erklärt das alles seine Schuld ist
- er geht weg und bringt sich um
- Goal landet bei Rufus
- sie ist tot
- **das Ei Nummer 8** ist links unten im Rohr
- die Konsole ansehen
- die Konsolenansicht verlassen
- zur Fabrikhalle gehen

Fabrikhalle:

- **den Bohnensack, die Ölflasche und das Wasser mit dem Trichter benutzen**
- die Fabrikhalle verlassen
- **im Innenhof die Stechuhr ansehen**
- **die Stechkarte nehmen**
- zum Klonlabor gehen

Klonlabor:

- zum Rohr links gehen
- **in das Rohr sehen**
- da sind Vampirschnabeltiere und Vampirschnabeleier drin
- das Olivenöl mit dem Vampirschnabeltier benutzen (**Errungenschaft: Vampir-Romantik**)
- die Eier kann Rufus nicht nehmen
- **die Stechkarte mit dem Vampirschnabeltier benutzen**
- die Stechkarte ist nun gelocht

- zurück zur Stechuhr gehen

Innenhof:

- **dort die Stechkarte mit der Stechuhr benutzen**
- Rufus bekommt Knoblauch
- **den Knoblauch (Gratifikation) nehmen**
- der Weg zum Imbisswagen ist nun offen
- die Imbisswagentür benutzen
- sie ist verrostet
- **das Olivenöl mit der Imbisswagentür benutzen**
- jetzt die Tür öffnen und in den Imbisswagen gehen
- **das Ei Nummer 9** ist neben der Speisekarte
- **das Frittenfett, die Pommesbeutel, das Jodsalz und Plörr-O-Fizz nehmen**
- dann zum Klonlabor gehen

Klonlabor:

- zum Rohr gehen
- in das Rohr sehen
- **den Knoblauch mit dem Vampirschnabeltier benutzen**
- **dann die Vampirschnabeleier nehmen**
- zur Fabrikhalle gehen

Fabrikhalle:

- **das Frittenfett, die Pommesbeutel, das Jodsalz, das Plörr-O-Fizz und die Vampirschnabeleier mit dem Trichter benutzen**
- alle Anzeigen stehen jetzt auf grün
- zum Klonlabor gehen

Klonlabor:

- **die Konsole ansehen**
- man kann auf der Konsole Hermes, Rufus oder Organon einstellen und am Schalter kann man 1, 2 oder 3 einstellen
- **Rufus stellt 3 und Hermes ein (mit lila Knopf)**
- **dann den Hebel benutzen**
- es erscheinen 3 Hermes und sie gehen zur Brücke und springen
- 2 von den Hermes kommen um und der dritte Hermes lebt
- **mit Hermes sprechen wegen Goal**
- **er hat einen Scan von Goal und gibt ihm Rufus**
- **Rufus geht zum Klonlabor und benutzt den Scan mit der Konsole**

- nun steht da Goal
- Schalter auf 1 stellen
- eine Lampe steht auf rot
- **den Hebel betätigen**
- **Goal kommt als Baby zurück und fällt in ein Rohr**
- Hermes sagt das Goal weg ist
- er sagt das Rufus 3x vorhanden sein müsste um alles zu schaffen
- **Rufus bekommt noch Nukleinsäure von Hermes**
- dann folgt eine Zwischensequenz
- nun gibt es Rufus 3x (**Errungenschaft: Aller guten Dinge sind Drei**)
- jetzt streiten sich die drei untereinander darüber wer welche Aufgabe übernimmt
- unten am Bildschirm tauchen 3 Karten auf
- auf jeder Karte ist Rufus zu sehen
- die linke Karte anklicken und ins Inventar sehen
- dann die mittlere Karte anklicken und ins Inventar sehen
- nun noch die rechte Karte anklicken und ins Inventar sehen
- dort ist die Nukleinsäure
- der mittlere und der rechte Rufus streiten sich um die Nukleinsäure
- den linken Rufus anwählen
- der sagt: wenn zwei sich streiten ... (die Nukleinsäure anklicken)
- am Ende fallen alle 3 Rufus durch jeweils ein Rohr (links, Mitte und rechts)

Kapitel 5

- das Lied anhören
- **Errungenschaft: Hussa – Dreimal soviel Dreck**
- der linke Rufus ist in der Dunkelheit gelandet und Goal ist in der Nähe
- sie schreit immer wenn man versucht in der Dunkelheit etwas zu finden
- der rechte Bozo ist beim Organon gelandet
- zum mittleren Rufus umschalten
- der ist bei Bozo gelandet

mittlerer Rufus:

- nach unten gehen
- hier ist ein verschlossenes Tor
- links oberhalb vom Tor ist **das Ei Nummer 10**
- wieder nach oben gehen
- **den Feuerwehrranzug benutzen**
- **dann die Wäschspinne drehen**
- **jetzt den Ninja Anzug benutzen**
- **wieder die Wäschspinne drehen**
- **den Babyanzug benutzen (Errungenschaft: Porto Fisco Alaaf)**

- **Rufus bekommt einen Lutscher**
- **in die Tasche des Briefträgers sehen und den Brief nehmen und ansehen**
- ins Haus gehen
- **das Babyfon nehmen**
- **den Lutscher mit dem Baby benutzen**
- das Baby spuckt den Schnuller aus und der landet beim linken Rufus
- nach oben gehen zu Bozo
- **mit Bozo sprechen**
- der will in Ruhe gelassen werden
- versuchen das Sparschwein zu nehmen
- **den Zettel nehmen und lesen**
- es ist eine Überweisung
- wieder nach unten gehen
- **mit Mama Bozo sprechen** (alle Themen)
- **mit den Mooks sprechen** (Rufus erfährt das Bozo eine Freundin hat und das sie Bambi heißt)
- das Haus verlassen und nach unten gehen
- jetzt ist das Tor offen
- zum Stand mit der Teigmanteltaschen-Händlerin gehen
- **das Schild ansehen und nehmen**
- **den Gulli ansehen**
- **mit der Händlerin sprechen**
- sie sucht eine Aushilfe
- **nach dem Rebellenlager fragen**
- **zum Rebellenlager gehen**
- die Antenne ansehen
- **das Babyfon mit der Antenne benutzen (2x)**
- **Errungenschaft: Zombieapokalypse**
- **die Antenne nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- hier sind Lotti und Bambi
- **mit den beiden sprechen**
- **dann zum Tor vom Rebellenlager gehen**
- Rufus wird nicht reingelassen
- jemand muss ihn erst identifizieren
- **zum Kran sehen**
- da bewegt sich was
- **wieder mit Bambi sprechen**
- die beiden sind beschäftigt, weil sie ein Motiv zum Tätowieren suchen
- zurück zur Händlerin gehen
- von dort in das erste Haus gehen
- da ist ein Strickhändler
- **mit dem Strickhändler sprechen**
- das Werbeschild ansehen
- **den Flyer nehmen**
- dann zu Barry gehen

- **Papier, Druckerschwärze und Setzkasten nehmen**
- **die Druckerschwärze mit dem Papier benutzen**
- **mit Barry sprechen**
- der würde gern ein Foto von Rufus machen
- **im Inventar ist ein Fingerprint**
- zum Therapeuten gehen
- mit dem Therapeuten sprechen
- Rufus braucht eine Überweisung
- **die Überweisung von Bozo (im Inventar) dem Therapeuten geben**
- mit dem Therapeuten über alles sprechen und den Kartentest machen
- leider bekommt Rufus keine Medikamente
- er muss erst in Erfahrung bringen welche Antworten der Therapeut hören will
- **wieder zum Rebellenlager gehen**
- **dort den Fingerprint mit dem Kran benutzen**
- das Baby ist auf dem Kran
- **zu Barry gehen und ihm sagen das er ein Fotomotiv hat**
- die beiden gehen auf den Kran
- **Rufus versucht das Baby zu nehmen, aber es krabbelt auf die andere Seite**
- auf den Träger stellen und der dreht sich
- aber das Baby krabbelt immer weg wenn Rufus es nehmen will
- so klappt es noch nicht
- auf der linken Seite unterhalb vom Fahrstuhl ist **Ei Nummer 11**
- **zur Händlerin gehen und dort vor den Gulli stellen**
- dann zum rechten Rufus wechseln

rechter Rufus:

- durch den Gulli sehen
- **durch das Rohr rechts gehen**
- **den Knopf drücken**
- es schaltet sich eine große Werbetafel ein und die Wache ist abgelenkt
- links neben dem Rohr unter der rot-weißen Bande ist **Ei Nummer 12**
- **alle Kisten ansehen**
- leider ist keine passende Kiste dabei
- erst einmal zum linken Rufus wechseln

linker Rufus:

- für die folgende Errungenschaft muss man alles im Dunkeln und ohne Hilfe (Leertaste oder Mausrad) machen
- zuerst mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren bis man ??? findet
- von den ??? gibt es mehrere
- **Rufus muss den Schnuller finden und nehmen**
- **dann den Schnuller mit Goal benutzen**

- die Spalte finden und über Rufus den Ast finden
- den Ast nehmen
- unten rechts das Gestrüpp finden und nehmen
- nun das Gestrüpp mit der Spalte benutzen und dann den Ast mit der Spalte benutzen
- es wird hell und Rufus sieht wo er gelandet ist
- kurz danach landet Rufus bei Baby Goal (**Errungenschaft: Meister der Dunkelheit**)
- oberhalb vom Rohr rechts (links daneben) ist **Ei Nummer 13**
- das Drehkreuz benutzen
- damit schaltet Rufus beim rechten Rufus die Werbetafel um
- nach einer kurzen Zwischensequenz geht es weiter
- es erscheinen drei Kinder
- Rufus geht zu den ??? und die Kinder und Goal folgen ihm
- er kommt zu einer Pfandhexe
- mit der Pfandhexe sprechen
- dann versuchen die vier Zauberpilze (gestreifte Hüte) zu nehmen (**Errungenschaft: Zauberpilzsammler**)
- gegenüber der Hexe auf der rechten Seite hinter dem Pilz ist **Ei Nummer 14**
- zu den ??? rechts oben gehen
- das ideale Nachtlager ansehen
- die Kinder finden das es zu dunkel und zu kalt ist
- die Sicherung ansehen
- die Leiter nach oben gehen und den Hebel nach oben schieben
- jetzt gibt es Strom
- gegenüber der Sicherung im Astloch ist **Ei Nummer 15** (**Errungenschaft: Ornithorhynchologist**)
- zurück zur Pfandhexe gehen
- von dort zum Aussätzigendorf gehen
- Goon und June ansehen
- den Heizstrahler ansehen
- den Türsteher ansehen
- er steht vor der Bar und lässt Rufus nicht rein
- mit dem Drehorgelspieler sprechen
- mit dem Äffchen sprechen
- den Wagenheber ansehen
- den Kurbelauswurfknopf drücken, aber es passiert nichts
- die Sprosse benutzen
- die Kinder wollen nicht allein bleiben, aber das stört Rufus nicht
- es öffnet sich eine Tür und ein Mann unterhält die Kinder
- mit Goon sprechen
- er hat eine Freundin und ist glücklich
- versuchen den Heizstrahler zu nehmen
- Goon sagt das er ihn nicht verleihen kann
- zum Gulligitter gehen
- das Gulligitter ansehen
- der linke und der mittlere Rufus treffen sich (wenn der mittlere Rufus auch vor dem Gulligitter steht)
- die beiden unterhalten sich

- ab sofort können sie an dem Gulligitter Gegenstände untereinander austauschen
- den mittleren Rufus anklicken (also seine Karte unten)
- **aus seinem Inventar das Blatt Papier mit der Druckerschwärze nehmen und dann mit der Karte vom linken Rufus benutzen**
- **der Gegenstand ist beim linken Rufus gelandet (Errungenschaft: Teamwork)**
- **die Antenne auch noch dem linken Rufus geben**
- dann wieder zum linken Rufus gehen
- die Sprosse nach unten gehen
- **zu dem Mann bei den Kindern gehen**
- er erzählt von einem Streichelzoo und Rufus will ihn sehen
- er geht ins Haus
- **das Papier mit der Druckerschwärze mit dem niedlichen Pelztier benutzen**
- Rufus hat einen Abdruck
- **er zeigt den Abdruck den Kindern und meint das es ein kunterbunter Schmetterling ist**
- **dann den Abdruck an den mittleren Rufus geben**

mittlerer Rufus:

- zum Rebellenlager gehen
- **den Abdruck mit Bambi benutzen**
- das ist das ideale Motiv für eine Tätowierung
- Rufus sieht dabei zu und fällt in Ohnmacht
- als er aufwacht ist nur noch Lotti da
- **den Liegestuhl und den Kuhfuss (Brechtstange) nehmen**
- mit Lotti sprechen
- **in das Fahrzeug gehen (Panzer)**
- **mit Bambi sprechen**
- **den Spind öffnen**
- **die Brotdose nehmen und im Inventar ansehen**
- da sind Hormone drin
- zum Cockpit gehen
- da ist Toni
- **mit Toni sprechen**
- sie ist die Ruhe in Person
- **das Babyfon mit dem Cockpit benutzen**
- **dann das programmierte Babyfon, den Kuhfuss und die Hormone an den linken Rufus geben**

linker Rufus:

- **die Sprosse nach oben gehen**
- **dann mit den Kindern sprechen**
- sie stellen sich in eine Reihe
- **über die Kinder steigen und zur Kiste gehen**
- **den Kuhfuss mit der Kiste benutzen**

- **die Banane nehmen**
- dann geht es runter
- **die Banane dem Äffchen geben, aber der will sie nicht**
- der Orgelspieler nimmt die Banane und verschwindet
- das Äffchen steht jetzt alleine da
- er setzt seinen Fez ab
- **den Fez nehmen**
- das Äffchen sagt er braucht einen neuen Partner
- **die Kurbel nehmen**
- das Äffchen sagt dann soll er den Fez zurückgeben
- **den Fez mit dem Äffchen benutzen**
- **dann die Kurbel nehmen**
- **die Kurbel mit dem Wagenheber benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen und das Haus von Goon wird angehoben und landet genau unter dem Teigmanteltaschenstand**
- zum mittleren Rufus wechseln

mittlerer Rufus:

- zum Teigtaschenstand gehen
- **mit Goon sprechen und fragen warum er nicht in die Sonne kommt**
- **den Liegestuhl mit Goon benutzen**
- der kommt aus dem Haus und versucht den Liegestuhl aufzubauen
- **den Heizstrahler nehmen**
- Rufus bekommt jetzt den Heizstrahler
- **den Heizstrahler an den linken Rufus geben**
- **zurück zum Rebellenlager gehen und in den Panzer gehen**
- **ins Cockpit gehen**

linker Rufus:

- zum Nachtlager gehen
- **den Heizstrahler mit dem Nachtlager benutzen**
- dann die Antenne (aus dem Inventar) mit der oberen Steckdose benutzen (der Hebel sollte oben sein)
- leider klappt das nicht, weil der Hebel wieder nach unten geht
- **nach oben zum Hebel gehen**
- **die Antenne mit dem Jungen benutzen**
- **der steckt die Antenne in die obere Steckdose und Rufus benutzt den Hebel und drückt ihn nach oben**
- der Junge fliegt ein Stück weg, aber es ist alles gut
- nach unten gehen
- **die Sicherung nehmen und unten links einstecken**
- **jetzt den Stecker vom Heizstrahler in die untere Steckdose stecken**
- der Heizstrahler ist an

- **die Kinder anklicken**
- sie sollen zum Nachtlager kommen
- die Kinder wollen aber nicht schlafen
- sie wollen erst noch zugedeckt werden
- zurück zum Aussätzigendorf
- **dort die Kurbel benutzen und das Haus mit June kommt nach unten**
- **dann den Kurbelauswurfknopf drücken und die Kurbel nehmen**
- **die Kurbel dem Äffchen geben**
- **dann den Fez nehmen**
- zu June gehen
- **Rufus gibt June den Fez**
- **dann zur Pfandhexe gehen und mit ihr sprechen** (gibt jemanden der sich zum Affen macht)
- die Hexe geht zum Aussätzigendorf und Rufus auch
- Zwischensequenz (**Errungenschaft: Ein guter Freund**)
- die Hexe bezahlt die 5 Zloti
- **Rufus nimmt die 5 Zloti**
- **die 5 Zloti an den mittleren Rufus geben**
- **wenn der mittlere Rufus im Panzer ist, dann im Inventar das Babyfon mit der rechten Maustaste benutzen**
- Toni denkt sie wird verrückt und sie geht zum Therapeuten

mittlerer Rufus:

- Toni ist weg
- **zu Bambi gehen**
- **ihr den Brief geben**
- dann geht sie zu Bozo
- zum Haus von Bozo gehen
- dort kocht Opa jetzt das Essen
- **die Muttermilchpumpe und den Topf mit der Bratensoße nehmen**
- **beides an den linken Rufus geben**
- dann zum Teigtaschenstand gehen
- auf dem Liegestuhl sitzt der traurige Goon
- **das Schild Aushilfe gesucht mit Goon benutzen**
- und schon hat die Teigmanteltaschen-Händlerin eine neue Aushilfe
- **4 Teigtaschen kaufen für die 5 Zloti**
- **dann die Teigtaschen an den linken Rufus geben**
- zum Strickhändler gehen
- Toni ist noch beim Therapeuten
- **im Inventar das Yrk mit dem Papierflieger benutzen**
- **dann den Papierflieger zu Toni schicken**
- der Papierflieger landet aber woanders

linker Rufus:

- zum Nachtlager gehen
- die Teigtaschen mit den Kindern benutzen
- dann die Bratensoße mit den Kindern benutzen
- die Antenne am Fernseher drehen und den Fernseher einschalten
- jetzt schlafen sie und Rufus kann zum Aussätzigendorf gehen
- den Rest der Soße an den mittleren Rufus geben
- in den Pub gehen (? ? ?)
- das geht jetzt ohne die Kinder
- die Werbetafel ansehen und nehmen
- die Pilzplörre, Hormonplörre und Haarwuchsplörre ansehen
- das Bild ansehen
- mit dem Barkeeper sprechen
- die 3 Krüge nehmen
- alle 3 Krüge mit der Plörre benutzen
- im Inventar die Muttermilch mit einem Krug benutzen und die Hormone mit einem anderen Krug benutzen
- den Krug mit der Haarwuchsplörre dem Spediteur geben
- den Krug mit der Hormonplörre dem Obsthändler geben
- dann den Pub verlassen
- zur Pfandhexe gehen
- die Werbetafel mit der Pfandhexe benutzen
- an zwei Pilzen ziehen und dann mit der Pfandhexe sprechen
- sie hat den Pilz bei sich
- Rufus nimmt den Pilz
- zurück in den Pub
- im Inventar den Pilz mit dem Krug mit der Plörre benutzen
- dann den Krug mit der Pilzplörre dem Klempner geben (**Errungenschaft: Cameo**)
- Rufus fliegt aus dem Pub
- wieder in den Pub gehen
- es gibt jetzt einen Kampf zwischen Klempner und Spediteur
- das Bild nehmen
- dann das Bild an dem mittleren Rufus geben

rechter Rufus:

- die Wache hat Rufus entdeckt und steckt ihn in eine Zelle
- die Decke nehmen
- unter der Decke ist Cletus
- Rufus denkt das es einer seiner Klone ist
- mit Cletus sprechen
- mit dem Zellenwart sprechen (alle Themen)
- dann ist eine Badecke geöffnet und auch die Essensausgabe
- die Zahnbürste nehmen (**Errungenschaft: Wiedersehen mit einem alten Freund**)

- die Zahnpaste und den WC Stein nehmen
- das Frühstück nehmen (Bagel, Kaffee, Pfeffer)
- den Bagel mit dem Zellenwart benutzen (**Errungenschaft: Gesundheitsinspektor**)
- im Inventar den Bagel mit Zahnpaste, WC Stein und Pfeffer kombinieren
- den Kaffee mit dem Teppich in der Zelle benutzen
- der Putzroboter kommt
- den Staubbeutel nehmen
- der Putzroboter verschwindet wieder
- im Inventar den Staub noch mit dem Bagel benutzen
- den Bagel mit Cletus benutzen und mit der Wache sprechen
- dem wird davon schlecht und er kommt auf die Krankenstation
- die Zelle wird gelüftet und Rufus kann die Zelle verlassen
- nach rechts zu den ??? gehen (raus)
- dort schläft eine Wache
- den Rohrpostschacht ansehen
- den Papierflieger nehmen
- Rufus hat das Yrk
- er schickt den Papierflieger wieder los und er landet bei Toni
- sie bekommt ein Rezept
- die Abdeckung öffnen
- das Terminal ansehen
- die Kiste öffnen
- ein Antragsformular nehmen
- dann das Antragsformular mit dem Terminal benutzen
- es kommt eine Auswahl
- den Schraubenzieher auswählen
- in den Kriechgang gehen und weiter
- Zwischensequenz
- Rufus kommt zu Janosch und Cowboy Dodo
- mit Janosch sprechen
- nach dem Schraubenzieher fragen
- Rufus bekommt den Schraubenzieher
- den Schraubenzieher mit der Rohrpostleitung benutzen
- Rufus bekommt eine Rohrpost
- das Antragsformular mit der Rohrpost benutzen
- wieder in den Kriechgang gehen
- Cowboy Dodo geht Rufus nach und lässt ihn nicht mehr zu Janosch
- zum Rohrpostschacht gehen
- die Rohrpost mit dem Rohrpostschacht benutzen
- Rufus bekommt einen Schraubenzieher
- ein neues Antragsformular nehmen
- das Yrk mit dem Terminal benutzen
- dann das Antragsformular mit dem Terminal benutzen
- diesmal medizinische Dienstleistung auswählen
- das Antragsformular mit der Rohrpost benutzen und die Rohrpost mit dem Rohrschacht benutzen

- ein Sanitärer ist unterwegs
- Rufus versteckt sich automatisch
- **zu Janosch gehen**
- der Sanitärer sitzt gefesselt auf dem Stuhl
- **den Sanitärer anklicken und Rufus nimmt sich seine Sachen**
- zum Terminal gehen
- **die Sachen vom Sanitärer anziehen**
- **den Türsensor benutzen**
- Rufus kommt jetzt auf die Krankenstation
- der Roboter sagt das Cletus einen Bandwurm hat
- Rufus soll ihn operieren
- das ist ein Minispiel
- **zuerst alle Organe herausnehmen**
- **dann den Bandwurm nehmen**
- **jetzt die Organe wieder einsetzen** (sie lassen sich mit der Maus drehen)
- Lunge oben einsetzen
- Darm unten waagrecht einsetzen
- Magen unten rechts einsetzen
- das Herz in der Mitte rechts einsetzen
- die Niere in der Mitte links einsetzen
- ein Organ bleibt übrig, aber für Rufus ist das in Ordnung (**Errungenschaft: Doktorspielchen**)
- Cletus ist wieder in Ordnung
- **zu Janosch gehen**
- leider klappt es mit der Abstimmung immer noch nicht
- **den Schraubenzieher an Cletus geben**
- der soll die Rohrpostleitung offen halten
- Rufus geht zum Terminal
- **er holt sich wieder ein Antragsformular und benutzt es dann mit dem Terminal**
- **wieder einen Schraubenzieher bestellen**
- **den Antrag mit der Rohrpost benutzen und die Rohrpost dann mit dem Rohrpostschacht benutzen**
- zu Janosch gehen
- jetzt ist Cletus plötzlich der Held
- **mit Cowboy Dodo sprechen und ihm den Bandwurm geben**
- der soll als Ersatz für einen Strick dienen
- Cletus lässt sich darauf ein
- nun muss Rufus ihn mit einem Hebel zum Ziel bringen (Minispiel)
- der Hebel lässt sich aber nicht immer in alle Richtungen bewegen
- die Reihenfolge geht so:
 1. oben Mitte
 2. unten Mitte
 3. unten rechts
 4. oben rechts
 5. oben Mitte
 6. oben links

7. unten links
8. unten Mitte
9. unten rechts
10. oben rechts
11. oben Mitte
12. unten Mitte
13. unten rechts
14. oben rechts
15. oben Mitte
16. oben links
17. unten links
18. Ziel

- dann kommt Cletus am Ziel an (**Errungenschaft: Mission Impossible**)
- jetzt merkt Rufus das Cletus kein Klon von ihm ist
- **zum Zellenblock gehen**
- zum Kriechgang gehen
- Zwischensequenz
- **das Organon-Outfit anziehen**
- **dann mit Argus sprechen**
- die Kanone abfeuern
- hier geht es im Moment nicht weiter

mittlerer Rufus:

- zum Rebellenlager gehen
- **dann in den Panzer gehen und ins Cockpit**
- **das Rezept nehmen**
- den Panzer verlassen
- **zum Strickhändler gehen**
- **das Rezept mit dem Strickhändler benutzen**
- **Rufus bekommt ein Seil**
- zur Redaktion gehen
- **mit Barry sprechen und mit ihm zu Baby Bozo gehen**
- **das Seil mit dem Haken benutzen und Rufus macht eine Falle**
- **dann nach rechts gehen und versuchen Baby Bozo zu fangen**
- das Baby krabbelt in Richtung der Falle
- **auf den Träger klettern**
- Rufus hängt im Seil (wenn man dann sobald es geht auf einen anderen Rufus umschaltet, gibt es die **Errungenschaft: Hängen gelassen**)
- **das Seilende anklicken**
- er rettet das Baby (**Errungenschaft: Rufus der Retter**)
- Rufus hat jetzt ein Heldenfoto
- zum Haus von Bozo gehen
- **zu Bozo gehen**
- **ihm die 3 Bilder zeigen und merken was er dazu sagt**

- **dann zum Therapeuten gehen**
- mit ihm sprechen (Kartenspiel)
- jetzt gibt Rufus die folgenden Antworten:
- **Elysium stürzt auf Deponia**
- **Das ist ja furchtbar ...**
- **Das ist der Teufel**
- jetzt bekommt Rufus Medikamente
- **den Arzneischränk öffnen**
- **das Brechmittel und die Antidepressiva nehmen**
- zu Bozo gehen
- **im Inventar die Antidepressiva mit der Suppe benutzen**
- leider isst Baby Bozo die Suppe
- **das Brechmittel mit Baby Bozo benutzen**
- **dann Baby Bozo mit Bozo benutzen**
- Zwischensequenz
- Bozo ist geheilt (**Errungenschaft: Willkommen zurück Bozo**)
- **das Sparschwein nehmen und es dem linken Rufus geben**
- mit Bozo zum Rebellenlager gehen
- Rufus darf ins Lager
- **mit Galef sprechen** (mehrmals) (**Errungenschaft: Talentscout**)
- hier geht es erstmal nicht weiter

linker Rufus:

- **das Sparschwein dem Barkeeper geben**
- **Rufus bekommt die Nukleinsäure**
- **den Pub verlassen und zum Nachtlager gehen**
- Goal ist weg
- in den Tunnel gehen
- durch die Rohre gehen
- egal durch welches Rohr Rufus geht, er kommt nicht zu Goal
- das Fenster ansehen
- im Moment geht es hier nicht weiter

rechter Rufus:

- **jetzt wo der mittlere Rufus im Rebellenlager ist noch einmal die Kanone abfeuern**

linker Rufus:

- die Rebellen denken sie werden angegriffen
- **Rufus kann jetzt durch die Tür gehen**
- hier sind Toni, Doc und sein Vater

- Rufus soll noch ein Chance bekommen
- **das Bilder mit Elysium an den rechten Rufus geben**

rechter Rufus:

- **zum Warentransporter gehen**
- **durch das Rohr gehen**
- zum Gulli gehen (der linke Rufus sollte beim Fenster stehen)
- **den Gulli ansehen**
- jetzt können die beiden auch ihre Gegenstände tauschen
- **der linke Rufus gibt dem rechten Rufus das Elysium Bild**
- **durch das Rohr gehen**
- **zum Fass gehen**
- **das Bild von Elysium mit dem Fass benutzen und dann in das Fass steigen**
- **mit Oppenbot sprechen**
- der bringt das Fass noch weg
- leider ist Goal jetzt verschwunden

linker Rufus:

- **durch das Rohr links gehen und dann in den Strudel springen**
- wieder zum rechten Rufus wechseln

rechter Rufus:

- das Hochboot ansehen
- nach oben in den Turm gehen
- durch die Tür gehen
- **Rufus ist im Büro von Argus**
- den Tresor ansehen
- zum Schreibtisch gehen
- **das Diktiergerät ansehen und nehmen**
- Rufus hört das Diktiergerät ab
- er kann die Zahlen 4, 4, und 3 verstehen
- Argus kommt ins Büro und Rufus versteckt sich hinter dem Schreibtisch
- Argus verkleidet sich als Cletus
- dann sucht er das Diktiergerät und findet es nicht
- er ruft Oppenbot
- **im Inventar das Diktiergerät ansehen und die Datasette aus dem Gerät nehmen**
- **dann das Diktiergerät mit dem Schreibtisch benutzen**
- Oppenbot sagt das das Diktiergerät auf dem Schreibtisch liegt
- Argus nimmt es und spielt es ab (mit Argus sprechen)
- **Rufus muss nun sagen: Die Datasette liegt im Tresor. Der Code lautet 4-4-3-7**

- Argus versucht den Tresor zu öffnen, aber der Alarm geht an
- Oppenbot soll den Alarm ausschalten
- **das Diktiergerät nehmen**
- **durch das Rohr zum Fenster kriechen**
- **das Fenster öffnen und nach draußen gehen**
- **dann im Inventar die Datasette mit dem Diktiergerät benutzen und abspielen**
- **der Code lautet 4-4-7-3**
- **jetzt die Aufnahmetaste vom Diktiergerät benutzen und diktieren das die Datasette hinter dem Schreibtisch ist**
- **durch das Fenster wieder einsteigen und durch das Rohr zum Schreibtisch kriechen**
- **das Diktiergerät mit dem Schreibtisch benutzen und dann den roten Knopf drücken**
- der Alarm ist aus
- Argus hört sich noch einmal die Aufnahme vom Diktiergerät an
- Rufus verschwindet durch das Rohr und aus dem Fenster
- Cletus erscheint
- er will auch die Aufstiegscodes
- **durch das Fenster beim Tresor einsteigen**
- **den Tresor öffnen**
- Rufus gibt den falschen Code ein und es gibt Alarm
- **noch einmal den Tresor öffnen und jetzt ist es der richtige Code**
- **die Datasette nehmen**
- **den Turm verlassen**
- es kommen zwei Wachen und Rufus muss sich verstecken
- **dann wieder den Turm verlassen**
- unterdessen kommt der linke Rufus zusammen mit Goal beim mittleren Rufus an
- **der linke Rufus gibt Goal die Nukleinsäure**
- es kommt aber die erwachsene Donna zum Vorschein und nicht Goal
- weiter geht es mit dem rechten Rufus
- **den Knopf an der Tür unten drücken**
- **die Datasette mit der Codeeingabe benutzen**
- Zwischensequenz
- Goal lebt
- es geht im Rebellenlager weiter
- Rufus soll sich entschuldigen
- **der mittlere Rufus entschuldigt sich und der linke Rufus versucht den Stecker zu ziehen**
- **der Vater von Rufus schießt auf einen Rufus**
- beide Rufus landen im Panzer (in den Panzer gehen)
- unterdessen springt der rechte Rufus Goal hinterher
- die beiden im Panzer streiten sich um den Gashebel
- **dem Rufus links 10x auf die Wunde hauen (Errungenschaft: Sadist)**
- **dann den Hebel benutzen**
- Zwischensequenz
- ein Rufus stirbt
- der andere Rufus der Goal nachgesprungen ist stirbt auch (runter springen, Goal hinterher)
- es geht im Rebellenlager weiter
- **es gibt nur noch einen Rufus**

- **Goal taucht auf**
- **den Stift vom Plan nehmen**
- **mit Doc sprechen**
- den Plan ansehen
- **den Stift mit dem Plan benutzen**
- Rufus zeichnet einen Plan
- Goal und Rufus (verkleidet als Cletus) sitzen im Panzer
- **die Zündung betätigen**
- es geht nicht
- **den Türknopf drücken**
- **dann mit den Deponianern sprechen**
- **die Zündung betätigen**
- Zwischensequenz

Kapitel 6

- das Lied anhören (**Errungenschaft: Hussa - Schnebbeldidum**)
- Rufus und Goal sind auf dem Hochboot

Hochboot:

- die Organons ansehen
- **mit den Organons sprechen (Achtung und Stillgestanden)**
- Rufus kann jetzt weitergehen
- er kommt zum Fahrstuhl
- dort sind drei Wachen
- **den Hebel betätigen**
- der Fahrstuhl fährt
- **irgendwann einfach wieder den Hebel betätigen und der Fahrstuhl hält an**
- Argus ist im Fahrstuhl
- **das Pedal drücken (3x) (Errungenschaft: Auf die Fresse)**
- **das Pedal drücken und wenn die Klappe offen ist das Geschwindigkeitsdrosselglied nehmen**
- **den Hebel betätigen (abwärts) und Rufus und Argus kleben an der Decke**
- **den Hebel wieder betätigen und Argus fällt durch die offene Klappe**
- den Fahrstuhl verlassen

Hochboot / Halle:

- Rufus kommt in die Halle und soll eine Rede halten
- er sollte folgendes sagen:

- **der hier vor euch steht...**
- **ist nur einer von 11.000 Ärschen...**
- **wir sind alle Ärsche...**
- **schaut euch unser Logo an...**
- **ich könnte noch 1000 weitere Beispiele nennen (Errungenschaft: Demagoge)**
- die Rede war super und nun soll Rufus noch die Hymne singen
- das ist ein weiteres Minispiel
- es erscheinen Noten und Rufus singt
- bei jeder Note die stimmt erscheint darunter ein Herz
- alle Noten so verschieben bis Rufus richtig singt
- es gibt 5 Notenreihen, die man von oben nach unten von 1 bis 5 nummeriert
- es gibt 12 Noten
- die Noten müssen von links nach rechts auf den folgenden Reihen stehen:
- **5-4-3-2-3-5-3-1-4-4-3-4 (Errungenschaft: Hand aufs Herz)**
- jetzt singen alle mit
- **nach linkszu den ??? gehen**
- hier ist die Kommandobrücke
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann stehen Argus, Cletus und Rufus auf dem Dach

Hochboot / Dach:

- **die Antenne nehmen**
- **die Antenne mit dem Kabel benutzen**
- **dann die Antenne mit dem Sender benutzen**
- der Sender fällt herunter, aber er bleibt auf dem Gang liegen
- mit Cletus sprechen
- mit Argus sprechen
- **Argus will bis 3 zählen und dann sollen alle nach unten springen** (es taucht dann ein Pfeil nach unten auf)
- **Rufus sollte Argus 3x zählen lassen ohne zu springen (Errungenschaft: Russisch Roulette)**
- dann wieder zählen lassen und springen
- Rufus kommt heil an
- er steht auf dem Catwalk
- **eine Schraube links abmontieren**
- **dann die Schraube mit dem Loch in der Mitte benutzen**
- **die zweite Schraube links abmontieren**
- **dann beide Schrauben rechts abmontieren**
- jetzt ist der Catwalk eine Wippe
- 5x hin- und herlaufen (**Errungenschaft: Catwalk Queen**)
- **jetzt nach unten laufen und den Sender nehmen**
- **eine Schraube mit dem Loch unten benutzen**
- der Catwalk steht jetzt schräg
- **nach oben gehen**
- **den Sender mit dem Rotor benutzen**

- Zwischensequenz
- Cletus, Argus und Rufus klemmen zwischen den Rotorblättern
- Goal kommt
- sie kann nur einen retten
- die folgenden Antworten auswählen:
- **ich bin Rufus**
- **es ist wahr, ich bin nicht Rufus**
- **ganz sicher**
- **und dann den Pfeil nach unten anklicken (Loslassen)**
- es folgt das Ende (**Errungenschaft: Hussa - Er ist dann mal weg**)
- es gibt noch eine weitere Errungenschaft und dazu muss man 15 Eier im Laufe des Spiels finden, dann gibt es die **Errungenschaft: Ornithorhynchologist**
- hier noch die Angaben wo die Eier zu finden sind (einfach die Eier anklicken, sie werden nicht angezeigt wie andere Gegenstände)

- 1-Hotel, genau in der Mitte des Screens ;
- 2-Hotel Waschsalon, links mittig der großen Waschmaschine
- 3-Hotel Restaurant, oben in der Ecke über der Kaffeemaschine ;
- 4-Hotel Balkon (Mülleimer) links am unteren Teil des Balkons
- 5-Organonkreuzer, links neben Rufus nachdem er den Raum betreten hat ;
- 6-Schrottpresse , oberhalb der Kanzel
- 7-"Hölle" , rechts im Imbisswagen neben der Speisekarte ;
- 8-"Hölle" , Domizil rechts oben neben dem Ventilator
- 9-"Hölle" , Klonlabor links unteres Rohr ;
- 10-Kanalisation , links unten neben der zweiten unvergitterten Röhre von rechts
- 11-Verladestation , unter der Laterne weiter runter zwischen der rot-weißen Warnmarkierung
- 12-Rohrwald , mittlerer Baum ,links zwischen Rohr und Baum
- 13-Holzgerüst/Baby Bozo, ca.2 Meter unter dem Fahrstuhlkorb zwischen den Rohren
- 14-am Eingang zur Trümmersiedlung , oben links in der Dachrinne , evtl. Entwicklerkommentar abschalten falls es nicht sichtbar ist
- 15-Nachtlager , links 1 Meter neben der Steckdosenkonsole im offenen Ast

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 05.02.2019

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

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