

# Deponia 4- Doomsday -Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es Errungenschaften. Soweit ich sie finde, werden ich sie aufschreiben. Rufus ist wieder da. Am Anfang gibt es eine kurze Zusammenfassung zu den ersten drei Teilen.

## Tutorial

- die Leiter nach unten gehen
- Edward Snowman ansehen
- nach rechts gehen
- **die Spraydose nehmen**
- **im Inventar das Feuerzeug mit der Spraydose kombinieren**
- das gibt einen Flammenwerfer
- wieder nach links gehen
- **den Flammenwerfer mit dem eingefrorenen Werkzeugkasten benutzen**
- **den Schneidbrenner aus dem Werkzeugkasten nehmen**
- den Schneidbrenner gleich wieder in den Werkzeugkasten legen (**Errungenschaft: Wider besseres Wissen**)
- dann den Schneidbrenner wieder nehmen
- nach rechts zum Sprengturm gehen
- **den Schneidbrenner mit dem Riegel an der Tür benutzen**
- der Schneidbrenner funktioniert nur mit gedrückt gehaltener Maustaste
- die vier Bolzen müssen zum Glühen gebracht werden
- wenn drei der vier Bolzen glühen und ein Schatten vorbei kommt, dann den Schatten anklicken (**Errungenschaft: Ablenkung**)
- sind alle Bolzen kaputt, dann öffnet sich die Tür
- **mehrmals klicken bis die Tür offen ist**
- **dann den Flammenwerfer mit der Kralle benutzen**
- **die Tür zudrücken** (mehrmals klicken bis der grüne Kreis geschlossen ist)
- **dann schnell aus dem Inventar das Rohr nehmen und mit dem Schloss benutzen**
- die Tür ist verriegelt
- **die Bombe ansehen**
- **den roten Knopf drücken**
- es tut sich nichts
- **auf die Bombe klettern**
- **gegen die Klammer treten**

- es taucht rechts ein Fewlock auf
- **8x gegen den Fewlock treten (Errungenschaft: Fewlock Folter)**
- **dann gegen die Klammer und den Fewlock treten**
- die Bombe explodiert
- **Errungenschaft: Hussa er ist wieder da**
- das Spiel beginnt

## Kapitel 1

### Ballon:

- Rufus wacht in seinem Ballon auf
- **den Schraubenschlüssel nehmen**
- den Ofen ansehen
- die Ofenklappe öffnen
- die Knickerfolie ansehen und versuchen zu nehmen
- Rufus will sie aber noch nicht mitnehmen
- **die Tür öffnen**
- **den Schrottbeutel ansehen und benutzen**
- Rufus hat nun Schrott in seinem Inventar
- den Gashebel benutzen (da muss erst der Ofen angeheizt werden)
- **die Schilder ansehen**
- **den Schraubenschlüssel mit den Schildern benutzen**
- es kommt eine Halterung zum Vorschein
- **die Glaspyramide ansehen**
- es sind die Gläser von Toni und Rufus sollte sie verpacken und im Ballon unterbringen
- **also geht Rufus in den Ballon und holt jetzt die Knickerfolie**
- wenn Rufus wieder nach draußen geht, kommt ein Auto angefahren und fährt die Glaspyramide um
- nach rechts gehen zu Burnerts Hütte

### Burnerts Hütte:

- **mit dem Falschparker sprechen**
- er heißt McChronicle und ist ein Zeitreisender
- er kann die Zeit zurückdrehen
- **Rufus dreht an der Kurbel und befindet sich dann wieder am Ballon**
- er soll McChronicle einweisen
- **3x auf Kommen klicken**
- dann ist Rufus von einem rosa Elefanten abgelenkt und die Gläser sind wieder kaputt

- wieder zur Hütte gehen
- **den Nilbot (Eiswürfelschrank) ansehen und öffnen**
- den roten Knopf drücken
- da fehlt ein Gefäß
- **die Tür schließen und die Ansicht verlassen**
- die Tür vom Haus ist verschlossen
- nach oben zu den ??? gehen (Kreuzung)

### Kreuzung:

- **mit Tuck sprechen**
- der hat zuviel getrunken
- er kann sich nicht erinnern
- nach dem rosa Elefanten fragen und nach Toni
- nach rechts zu den ??? gehen (Stadtter)

### Stadtter:

- Zoon ansehen
- die Band ansehen
- **mit der Band sprechen**
- **mit Zoon sprechen**
- **nach dem Elefanten fragen und der Elefantenbüchse**
- Rufus braucht ein Jagddiplom dafür
- die Elefantenbüchse ansehen
- weiter gehen

### Dorfkern:

- **mit Wenzel und dem Rattenjungen sprechen**
- das Faulobstspiel ansehen
- Rufus braucht einen erwachsenen Gegner
- den Honigspender ansehen
- **die Wachsschublade öffnen**
- es kommen Bienen heraus
- Rufus schließt die Schublade wieder
- **den Grill ansehen**
- immer wenn Rufus auftaucht, gehen alle Feuer aus
- **die Folienkartoffel ansehen**
- Rufus versucht die Folienkartoffel zu nehmen, aber sie ist zu heiß
- die Kartoffelhalbiermaschine ansehen
- zum Tunnel gehen

## **Tunnel:**

- es folgt eine Zwischensequenz mit Toni in der Bar
- **mit Lotti sprechen**
- **etwas zu ihrer Oberweite sagen**
- **Rufus bekommt einen Bügel**
- Lotti sagen das ihre Beine zu behaart sind
- sie versucht sich zu rasieren
- aber sie bräuchte einen Haarwurzellaser
- in die Bar gehen

## **Bar:**

- **den Dartpfeil nehmen und mit der Dartscheibe benutzen**
- **Rufus gewinnt einen Stromumkehrer**
- **den Strohalm, das Glas und den Bart nehmen**
- das Schild ansehen
- mit Lonzo sprechen
- dann mit Toni sprechen
- wenn Toni zum Ballon gehen will um die Gläser einzupacken, dann muss Rufus sagen er hat noch keinen Platz für die Gläser gefunden
- zu Burnerts Hütte gehen

## **Burnerts Hütte:**

- **mit McChronicle sprechen**
- **er hat einen Aluminiumhelm mit Stroh**
- **nach dem Gespräch den Eiswürfelschrank öffnen**
- **die Klappe öffnen**
- **im Fach links den Stromumkehrer einsetzen**
- **unten das Glas einsetzen**
- **dann den Knopf drücken**
- jetzt sind Eiswürfel im Glas
- **das Glas mit den Eiswürfeln nehmen**
- dann zum Dorfkern gehen

## **Dorfkern:**

- **das Glas mit den Eiswürfeln mit dem Grill benutzen**
- **dann kurz in den Tunnel gehen und wieder zurück**
- **jetzt das Glas mit Wasser nehmen und mit der Folienkartoffel benutzen**
- **die Folienkartoffel nehmen und im Inventar die Folie abmachen**

- Rufus hat nun die Folie und die Kartoffel
- **die Kartoffel mit der Kartoffelhalbmäschmaschine benutzen**
- **die beiden Kartoffelhälften nehmen**
- **im Inventar die beiden Kartoffeln mit dem Bügel benutzen**
- das ergibt Ohrenschützer
- zum Stadttor gehen

### **Stadttor:**

- **die Ohrenschützer Zoon geben**
- der setzt sie gleich auf
- **mit der Band sprechen**
- **sie sollen etwas spielen**
- die Band spielt
- **Rufus nimmt die Flaschenbürste**
- dann zur Kreuzung gehen

### **Kreuzung:**

- **im Inventar den Strohhalm mit der Folie benutzen**
- **das ergibt einen Aluhut**
- **den Aluhut Tuck geben**
- der hat aber einen eigenen Aluhut
- zur Hütte gehen

### **Burnerts Hütte:**

- **mit McChronicle sprechen**
- **Rufus sagt er ist bereit für eine erneute Zeitreise**
- Rufus ist wieder beim Ballon
- **er klickt wieder 3x Kommen**
- **diesmal parkt McChronicle richtig ein und die Glaspypamide steht noch**
- zur Kreuzung gehen

### **Kreuzung:**

- **mit Tuck sprechen**
- dann zur Bar gehen

## Bar:

- in die Bar gehen
- **den Strohalm, das Glas und den Bart nehmen**
- **den Dartpfeil nehmen und mit der Dartscheibe benutzen**
- diesmal klappt es aber nicht
- **mit Toni sprechen und sagen das alles bereit ist**
- Toni geht
- Rufus geht zur Kreuzung

## Kreuzung:

- dort ist Toni und sie ist sauer weil ihre Gläser kaputt sind
- sie geht zu ihrem Vater
- zum Ballon gehen

## Ballon:

- **die Scherben ansehen und nehmen**
- die Scherben leuchten
- **den rosa Fetzen ansehen und nehmen**
- **mit der Scherbe in der Hand die Umgebung absuchen**
- Rufus sieht rosa Fußspuren die zur Kreuzung gehen
- zur Kreuzung gehen
- die Fußspuren gehen wieder zum Ballon
- zum Ballon gehen
- dann den Spuren zu Burnerts Hütte folgen und dann wieder zur Kreuzung

## Kreuzung:

- die Spuren führen zum Durchgang ins Dorf und dann auf der anderen Seite beim Schrott entlang wieder zur Kreuzung
- dort ist ein Hebel
- **den Hebel benutzen**
- es öffnet sich ein Versteck

## Versteck:

- nach unten gehen
- McChronicle und Tuck kommen auch mit

- **den Gang nach links gehen**
- McChronicle soll den anderen Gang nehmen und Tuck an der Rampe warten
- Tuck will aber nicht allein Wache halten
- er will eine Waffe
- **die Rampe nach oben gehen**
- zur Hütte gehen

## **Burnerts Hütte:**

- die Hütte ist jetzt offen
- in die Hütte gehen
- **mit Burnert sprechen**
- **mit Toni sprechen**
- **eine Rakete nehmen**
- **im Inventar die Scherbe mit der Rakete benutzen**
- Rufus hat jetzt Schwarzpulver
- den Tank ansehen
- **den Hahn öffnen**
- **dann den Schraubenschlüssel mit dem Hahn benutzen**
- die Hütte verlassen

## **Dorfkern:**

- **den Hahn mit dem Honigspender benutzen**
- **dann den Bart mit dem Hahn benutzen**
- der Bart ist nun klebrig
- **den Bart mit dem Rattenjungen benutzen**
- der sieht nun aus wie ein Mann
- **Rufus kann nun das Faulobstspiel spielen**
- das ist wie Tic Tac Toe
- beim ersten Mal die Frucht nicht mit dem Feld in der Mitte benutzen (**Errungenschaft: Faulobst im Gehirn**)
- man kann das Spiel solange spielen bis man es gewinnt
- **am besten ist es die Frucht in das Feld in der Mitte zu legen**
- **wenn Rufus gewinnt, dann bekommt er das Jagddiplom**
- das fällt aber in das Fass und die Ratte frisst es
- **Rufus holt die Ratte aus dem Fass**
- **die Wachsschublade öffnen**
- **das Wachs nehmen**
- zum Tunnel gehen

## **Tunnel:**

- **Lotti das Wachs geben**
- **dafür bekommt Rufus den Rasierapparat**
- wieder zum Dorf kern gehen

### **Dorf kern:**

- **den Rasierapparat mit dem Rattenjungen benutzen**
- **Rufus hat eine Biene**
- zum Stadttor gehen

### **Stadttor:**

- **Zoon die Ratte geben**
- jetzt darf sich Rufus die Wumme leihen
- **die Wumme nehmen**
- **Zoon die Biene, den Strohalm und den Dartpfeil geben**
- Rufus bekommt das Hochpräzisionsblasrohr
- in die Bar gehen

### **Bar:**

- **das Blasrohr mit der Dartscheibe benutzen**
- **den Stromumkehrer und das Drosselglied nehmen**
- die Bar verlassen

### **Burnerts Hütte:**

- zum Nilbot gehen und ihn öffnen
- die Klappe öffnen
- **den Stromumkehrer in das linke Fach setzen**
- **dann das Drosselglied in das rechte Fach setzen**
- **dann die Hebel rot, blau grün, rot blau, grün benutzen**
- **nun das Drosselglied entfernen**
- **Errungenschaft: Kuvaqs Mini Game Meister**
- **das Glas einsetzen und den Knopf drücken**
- **das Glas mit dem Eis nehmen**

### **Dorf kern:**



- das Glas mit dem Eis mit dem Grill benutzen und in den Tunnel gehen
- mit Lotti sprechen (Oberweite), damit Rufus den Bügel bekommt
- und dann wieder zurück
- das Glas mit Wasser nehmen und mit der Folienkartoffel benutzen
- die Folienkartoffel nehmen und im Inventar auseinander nehmen
- die Kartoffel mit der Halbmäschmaschine benutzen
- die beiden Kartoffelhälften nehmen
- im Inventar die Kartoffelhälften mit dem Bügel kombinieren
- das gibt dann Ohrschützer
- zum Stadttor gehen

### **Stadttor:**

- Zoon die Ohrschützer geben
- dann mit der Band sprechen
- die Flaschenbürste nehmen
- zur Kreuzung gehen

### **Versteck:**

- Tuck die Wumme geben
- der beschwert sich
- das Schwarzpulver mit der Wumme benutzen und die Wumme Tuck geben
- der beschwert sich wieder
- den Schrott mit der Wumme benutzen
- die Wumme Tuck geben
- der beschwert sich
- die Flaschenbürste mit der Wumme benutzen und die geladene Wumme Tuck geben
- **Errungenschaft: Waffenkunde 101**
- in den Gang links gehen
- McChronicle nimmt den anderen Gang
- beide treffen sich vor einer Leiter
- es gibt hier auch eine Kurbel
- die verstellt die Halterung
- die Leiter nach oben gehen
- Rufus will weiter in der Zeit zurück gehen und eine Elefantenfalle bauen

### **Ballon:**

- Rufus erwacht wieder im Ballon
- den Schraubenschlüssel nehmen und den Ballon verlassen
- den Schrott aus dem Schrottbeutel nehmen
- den Schraubenschlüssel mit den Schildern benutzen

- die Luke öffnen
- die Glaspypamide ansehen
- dann in den Ballon gehen und die Knickerfolie holen
- den Ballon verlassen
- zur Luke gehen
- nach unten klettern
- zum Porzellanladen gehen
- eine der Figuren nehmen
- alle Regale fallen um
- das Klobrillenregal ansehen
- 6x die Klobrillen nehmen dann gibt es die Errungenschaft: Sitzpinkler
- dann die Knickerfolie mit dem Geweih benutzen
- eine Klobrille nehmen
- sie fällt in die Folie
- die Klobrille nehmen
- durch den Gang gehen und die Leiter nach oben
- die Klobrille mit der Halterung benutzen
- dann die Leiter nach unten gehen
- die Kurbel benutzen (die Halterung fährt nach oben) und die Leiter nach oben gehen
- das Seil vom Boden nehmen und mit der Klobrille benutzen
- die Schlaufe mit der Luke benutzen
- die Falle ist fertig
- McChronicle parkt diesmal richtig ein
- zur Kreuzung gehen und dann zur Bar

### **Bar:**

- Dartpfeil, Glas, Strohhalm und Bart nehmen
- mit Toni sprechen (es kann losgehen)
- Toni geht weg

### **Tunnel:**

- mit Lotti sprechen
- Rufus braucht wieder den Bügel
- dann zur Kreuzung gehen und zum Ballon

### **Ballon:**

- der gefangene rosa Elefant ist Tonis Mutter
- Toni ist sauer

- sie geht weg
- zu Burnerts Hütte gehen

### **Burnerts Hütte:**

- in die Hütte gehen
- **mit Toni sprechen**
- die Hütte fliegt in die Luft
- **das brennende Trümmerteil nehmen**
- zum Ballon gehen

### **Ballon:**

- die Ofenklappe öffnen
- **das brennende Trümmerteil mit dem Ofen benutzen**
- der Ballon hebt ab, aber Tonis Mutter hängt noch dran
- **das Seil benutzen**
- Tonis Mutter fällt runter
- leider brennt der Ballon und Rufus stürzt auch ab

### **Kreuzung:**

- der rosa Elefant kommt
- **den Hebel betätigen, dann fliegt der Elefant weg**
- **Errungenschaft: Schnellschuss**
- Rufus geht mit McChronicle ins Versteck

### **Versteck:**

- hier steht ein Ufo
- **ins Ufo steigen und den Knopf drücken**
- die Anzeige ansehen
- **den grünen Knopf drücken**
- **Errungenschaft: Und noch einmal, und noch einmal, und ...**
- Rufus kommt nah Elysium

## **Kapitel 2**

## Elysium:

- **die Tür zur Abstellkammer ansehen**
- sie steht einen Spalt offen
- das Plakat ansehen
- **den Knopf drücken**
- es gibt keinen Strom
- **nach rechts auf den Balkon gehen**
- hier liegt jemand unter einem Rohr
- **die Stange nehmen**
- die Stange mit dem Rohr benutzen
- das funktioniert so nicht
- zurück zur Abstellkammer gehen
- **die Stange mit der Tür zur Abstellkammer benutzen**
- die Tür ist offen
- **die Hauptsicherung benutzen**
- die Paintballgun stehen lassen (wegen einer späteren Errungenschaft)
- **den Knopf beim Plakat drücken**
- **mit Ronny sprechen**
- zum Balkon gehen
- **den Eisautomaten 6x benutzen = Errungenschaft: Heißhunger**
- Rufus erfährt das in der Küche ein Feuerlöscher fehlt
- zurück zum Ufo gehen
- **ins Ufo gehen**
- **die Klappe öffnen**
- **da ist ein Feuerlöscher drin**
- Rufus kommt aber nicht ran
- **mit McChronicle sprechen**
- er soll Rufus den Feuerlöscher geben
- **Rufus bekommt etwas, aber nicht den Feuerlöscher**
- zum Balkon gehen
- **dort den Feuerlöscher mit dem Eislift benutzen und einen der Knöpfe drücken**
- unten gibt es eine Explosion
- **eine der Tasten für das Eis drücken**
- **den Rest vom Eislift nehmen**
- jetzt hängt weiter oben ein Haken
- **eine Taste drücken und den Haken nehmen**
- **den Haken mit dem Rohr benutzen und wieder eine Taste drücken**
- das klappt so aber nicht
- **die Kabeltrommel nehmen und mit dem Balkonkasten benutzen**
- **dann die Lücke im Geländer ansehen**
- **die Stange 3x mit der Lücke benutzen**
- dann geht Rufus auf die andere Seite von der Stange
- **wieder versuchen das Geländer abzubrechen** (muss man klicken bis es geschafft ist)
- alles fällt zusammen
- Goal taucht auf

- das Gebälk ansehen
- **den Haken nehmen und mit dem Gebälk benutzen**
- **zum Kabel klettern, zum Kabel greifen und am Kabel hochziehen**
- **Goal wecken**
- sie soll zur Zeitmaschine rüber klettern
- **Kabel nehmen**
- Goal, McChronicle und Rufus sitzen in der Zeitmaschine
- hat man die Paintballgun nicht genommen, dann gibt es die **Errungenschaft: Pazifist**
- außerdem gibt es die **Errungenschaft: Brenne Elysium brenne**

## Kapitel 3

### Elysium – Schleuse:

- Rufus, McChronicle und Goal landen an dem Tag in Elysium wo Goal und Cletus nach Deponia wollten
- Goal verschwindet einfach mit der Zeitmaschine
- nach oben gehen
- **die Rohre ansehen**
- **den Rufknopf benutzen**
- dazu braucht man aber eine ID Karte
- Rufus versteckt sich hinter den Koffern
- Goal und Cletus kommen durch die Tür
- sie unterhalten sich
- Cletus erzählt von seinem Pestspeichelwaran
- Rufus wird genau von dem vergiftet
- Cletus erzählt auch vom Gegengift
- Goal stellt das Gegengift auf den Koffer
- Rufus versucht es zu nehmen, aber Cletus ist schneller
- dann landet das Gegengift in der Tasche
- **die Tasche 2x benutzen, dann hat Rufus das Gegengift**
- **das Gepäck ansehen**
- **den Pestspeichelwaran freilassen**
- der kriecht in die Rohre
- Cletus versucht seinen Waran zu fangen
- **nach unten gehen**
- hier steckt McChronicle in einem Rohr fest
- **Rufus schiebt ihn einfach in das Rohr**
- **wieder nach oben gehen**
- **das Gepäck ansehen**
- da ist ein Laserpointer
- **den Laserpointer nehmen**

- zum Rohr gehen
- Rufus sieht die ID Karte von Cletus, aber er kommt nicht ran
- wieder nach hinten gehen
- **den Laserpointer mit dem Rohr benutzen**
- der Waran sitzt ganz rechts
- jetzt mit dem Laserpointer den Waran durch die Rohre leiten (nach ganz links)
- folgende Reihenfolge:

**links, links, runter, rechts, hoch, links, runter, rechts, links, hoch, rechts, runter, links, links, hoch, rechts, runter, rechts, hoch, links, runter, rechts, links, hoch, rechts, runter, links, links, hoch, runter, rechts, rechts, hoch, links, links, links**

- **zum Rohr gehen und die ID Karte von Cletus nehmen**
- runter gehen
- **hier ist McChronicle**
- **ihm das Gegengift geben**
- **nach oben gehen und zu den Rohren**
- **die ID Karte mit dem Rufknopf benutzen**
- Zwischensequenz

## **Elysium – Habitatring:**

- Rufus steigt aus dem Fahrstuhl
- **das Terminal ansehen**
- **die Cam vom Fahrstuhl ansehen**
- es ist niemand im Fahrstuhl
- das Terminal verlassen
- **nach rechts gehen**
- **mit Henna und Tanner sprechen**
- **nach links gehen**
- **in die Wohnung gehen**
- **die Monsterfußpantoffeln nehmen**
- **die Kohlezange nehmen**
- die Bilder ansehen und das Klavier benutzen
- **nach rechts gehen**
- hier ist das Bad
- Rufus verpasst Goal
- **den Helm nehmen**
- **die Wohnung verlassen und zum Lift gehen (es läuft oben links eine Sanduhr ab)**
- **das Terminal benutzen und die Cam benutzen**
- **das Mikrophon benutzen und mit Goal sprechen**
- den Fahrstuhl benutzen
- **das Gegengewicht nehmen**
- es erscheinen Tasten
- die Tasten drücken, aber das ist so nicht richtig

- **das Gegengewicht wieder benutzen**
- **dann die Klaviatur ganz rechts anklicken**
- Ronny erscheint
- er fragt wohin Rufus will
- er sagt in die Fun Zone

### **Fun Zone:**

- Rufus läuft einen Weg entlang
- links und rechts werden Spiele angezeigt
- das Autorennen immer zum Schluss machen
- **das Bällebad anwählen**
- **Rufus muss auf die Kinder schießen die im Bällebad auftauchen**
- **spielen bis er gewonnen hat**
- **dann Golf spielen**
- **Rufus muss stoppen wenn der Zeiger links an der angezeigten Position ist und dann wieder stoppen wenn der andere Zeiger im grünen Bereich ist**
- **dann springt das Einhorn über den Rand und Rufus hat gewonnen**
- **weiter geht es zum Pool**
- **hier solange die Maustaste drücken bis Rufus gewonnen hat**
- **dann geht es zum Autorennen**
- **den Pilz anklicken zum Gasgeben und dann den Pilz gedrückt halten bis das Rennen zu Ende ist**
- McChronicle taucht auf und sagt das die Zeit wieder zurückgesetzt wird
- Rufus hat 9999 Punkte bekommen
- **Errungenschaft: FunScore**

### **Elysium – Habitatring:**

- Rufus ist wieder im Bad
- **den Helm nehmen und die Wohnung verlassen**
- **zum Fahrstuhl gehen**
- **das Terminal benutzen**
- **die Cam ansehen und über das Mikrofon mit Goal sprechen**
- in den Fahrstuhl steigen
- **die Klaviatur rechts anklicken**
- Ronny erscheint
- Rufus sagt er will zur Schleuse

### **Elysium – Schleuse:**

- **den Schlegel nehmen und die Echsenhaut**
- **mit McChronicle sprechen**

- Rufus sagt er geht zum Ältestenrat
- den Fahrstuhl benutzen
- **den Schlegel mit dem Gegengewicht benutzen**
- **jetzt kann Rufus den Schlegel mit den Tasten benutzen**
- zum Ältestenrat

### Elysium – Ältestenrat:

- **den Drink nehmen**
- **mit dem Ältesten Quatre sprechen**
- **Bälle aus dem Bällebad nehmen**
- dann wieder in den Fahrstuhl
- zur Chillout Zone

### Elysium – Chilloutzone – Streichelzoo:

- **die Wärmelampe rechts nehmen**
- die beiden Tiere streicheln
- mit dem Ältesten Deux sprechen
- **vorne bei den Tieren die Klappe öffnen**
- da kann man eine Datasette einstecken
- den Wolpertinger Generator ansehen
- dann nach rechts gehen

### Elysium – Chillout Zone – Spa:

- **mit dem Ältesten Un sprechen**
- die Tür zur Sauna ist geschlossen
- nach rechts gehen

### Elysium – Chillout Zone – Cocktailbar:

- **mit dem Ältesten Trois sprechen**
- **den Wurstautomaten ansehen**
- **bei dem jonglierenden Roboter die Klappe öffnen**
- da kommt auch eine Datasette rein
- zurück gehen zum Streichelzoo
- den Fahrstuhl benutzen



## Elysium – Habitatring:

- in die Wohnung gehen
- **mit der Kohlenzange eine weiße Taste vom Klavier abziehen**
- **dann zum Fahrstuhl gehen**
- **im Fahrstuhl die weiße Taste an der freien Stelle zwischen den anderen Tasten benutzen**
- Ronny sagt da gehört eine rote Taste hin

## Elysium – Ältestenrat:

- **die Wärmelampe mit der Leselampe benutzen**
- **dann die Alufolie und das Stroh nehmen**
- **daraus einen Aluhut machen**
- **die Plastikbälle mit der Wärmelampe benutzen**
- **das ergibt Plastikschmelz**
- den Fahrstuhl benutzen

## Elysium – Chilloutzone – Cocktailbar:

- **die weiße Taste mit dem Wurstautomaten benutzen**
- die Taste hat nun eine rote Haut darum
- aber die Taste ist noch nicht fertig
- zum Fahrstuhl

## Elysium – Ältestenrat:

- **die Wursttaste mit der Wärmelampe benutzen**
- dann den Fahrstuhl benutzen
- **die Taste auf den freien Platz legen**
- **dann den Schlegel mit der roten Taste benutzen**

## Elysium – Computerkern:

- **den Hebel benutzen**
- der funktioniert zur Zeit nicht
- beim Glas links ist ein Fach für eine Datasette
- **den Computer benutzen**
- Rufus will seine Punkte beim Funspiel erhöhen
- **den Tower ansehen und benutzen**
- Rufus tritt gegen den Tower

- **das technische Zeug benutzen**
- Rufus reißt ein paar Kabel raus
- **dann den Aluhut mit der Festplatte benutzen**
- der Computer ist jetzt verwirrt
- er erhöht die Punktzahl von Rufus und löscht die Datenbank
- neben dem Computer ist ein Scanner
- da muss alles neu eingescannt werden für die Datenbank
- **die Echsenhaut mit dem Scanner benutzen**
- es wird eine Datasette erstellt
- **die Datasette nehmen**
- versuchen die Datasette mit dem Fach in der Nähe vom Hebel zu benutzen und dann den Hebel benutzen
- die Datasette wieder nehmen
- dann den Fahrstuhl benutzen

### **Elysium – Chilloutzone – Streichelzoo:**

- mit dem Ältesten sprechen
- es gibt keine Tiere mehr in der Datenbank
- **die Datasette mit dem Fach bei den Streicheltieren benutzen**
- es erscheint ein Waran, aber der ist nicht geeignet zum Streicheln
- zum Spa gehen

### **Elysium – Chilloutzone – Spa:**

- **die Monsterfußpantoffeln mit dem Ältesten benutzen**
- **dann den Plastikschmelz mit dem Ältesten benutzen**
- **Rufus hat nun Haare**
- zur Cocktailbar gehen

### **Elysium – Chilloutzone – Cocktailbar:**

- **mit dem Ältesten sprechen**
- der sagt das nichts mehr funktioniert
- in seinem Drink schwimmen Fische und das Essen ist auch nicht gut
- **die Riesenmade nehmen**
- **den Drink nehmen**
- den Mixer ansehen
- **die Datasette mit dem Fach bei der Bühne benutzen**
- der Waran ist nicht bunt genug
- zum Mixer gehen
- **den Drink aus dem großen Glas mit dem Mixer benutzen**
- **den Drink mit dem Fisch in das große Glas umfüllen**

- das große Glas mit dem Drink aus dem Mixer auffüllen
- das kleine Glas mit dem Drink aus dem großen Glas füllen
- den Drink aus dem kleinen Glas mit dem Mixer benutzen
- das ergibt einen 4 cl Drink
- dann die Riesenmade mit dem Mixer benutzen (erst machen wenn der Drink fertig ist)
- das ergibt Madenmett
- **Errungenschaft: Fischkotze**
- das Madenmett mit dem Wurstautomaten benutzen
- das gibt eine Madenwurst
- zum Ältesten gehen
- dem Ältesten den 4cl Drink und die Madenwurst geben
- zum Fahrstuhl gehen

### **Elysium – Habitatring:**

- nach rechts gehen
- **Henna die Haare geben**
- **Rufus bekommt dafür drei Stoffmuster**
- wieder zum Fahrstuhl gehen

### **Elysium – Computerkern:**

- den Zobelstreifen mit dem Scanner benutzen
- das gibt die Datasette Nr. 3
- die Datasette nehmen
- dann die beiden anderen Stoffe mit dem Scanner benutzen
- aber da gibt es kein Ergebnis
- **allerdings wird danach Rufus gescannt**
- **das ergibt die Datasette Nr. 2**
- die Datasette nehmen
- zum Fahrstuhl gehen

### **Elysium – Chilloutzone – Streichelzoo:**

- den Wolpertinger Generator benutzen
- man kann 2 Datasetten einstecken und dann zwischen den beiden Datasetten die **Eigenschaften tauschen und man kann auch eine der Datasetten mit Hilfe des Hebels entfernen und die dritte Datasette einstecken und so weiter tauschen**
- die entstandenen Wesen kann man dann sehen, wenn man die Datasetten beim Streichelzoo in das Fach steckt
- hier die Übersicht über die Eigenschaften:

	Nr.1 Waran	Nr. 2 Clown	Nr. 3 Zobel
Extremitäten	Krallen	Hände	Tatzen
Gemüt	aggressiv	lustig	freundlich
Behaarung	Schuppen	Haut	Fell
Statur	klein	mittel	groß
Farbe	gelb	bunt	braun-gestreift

- man muss die folgenden drei Wesen erschaffen:

	Für Streichelzoo	Für Cocktailbar	Für Spa
Extremitäten	Krallen	Hände	Tatzen
Gemüt	freundlich	lustig	aggressiv
Behaarung	Fell	Schuppen	Haut
Statur	klein	groß	mittel
Farbe	braun-gestreift	bunt	gelb

- die Datasette mit dem Streicheltier ins Fach bei den Streicheltieren stecken
- dann mit dem Ältesten sprechen
- zur Cocktailbar gehen
- dort den Clown mit dem Fach bei der Bühne benutzen
- mit dem Ältesten sprechen
- zum Fahrstuhl

### **Elysium – Computerkern:**

- die letzte Datasette mit dem Fach benutzen und den Hebel benutzen
- dann zum Spa gehen

### **Elysium – Chilloutzone – Spa:**

- in die Sauna gehen
- dort sind die drei Ältesten
- vor der Tür tauchen Fewlocks auf
- McChronicle meldet sich aus einem Schacht
- Rufus muss das Gitter beseitigen
- die Schweißperlen vom Ältesten Un nehmen und mit Rufus benutzen
- dann die Schweißperlen vom Ältesten Deux nehmen und mit Rufus benutzen

- jetzt kann Rufus sich besser bewegen
- **die Wasserkelle nehmen**
- **die Wasserkelle mit den Kohlen benutzen**
- **dann die Kelle mit dem roten Handtuch von Un benutzen (5x)**
- **Errungenschaft: Sadist**
- **dann das Armband von Un nehmen und mit dem Gitter benutzen**
- **wieder die Wasserkelle nehmen und mit den Kohlen benutzen und dann mit dem roten Handtuch benutzen**
- das Gitter ist weg
- **durch den Gang verschwinden**
- Rufus landet beim Ältestenrat

### Elysium – Ältestenrat:

- es erscheint eine Maschine
- **hier müssen alle 5 Knöpfe nach unten gedrückt werden**
- einige Knöpfe kommen wieder nach oben und müssen dann wieder nach unten gedrückt werden (**Reihenfolge: 3, 2, 4, 5, 1 und dann 4, 5, 1, 3, 2 und 1, 3, 5, 2, 4**)
- **Errungenschaft: Elysiums Mini Game Master**
- wenn alle Knöpfe unten sind öffnet sich ein Fach
- **den Zettel aus dem Fach nehmen**
- da stehen die Notfallcodes drauf
- dann verschwindet alles
- wieder wird die Zeit verstellt

### Elysium – Habitatring:

- **den Helm nehmen und die Wohnung verlassen**
- **schnell zum Fahrstuhl gehen**
- **den Helm mit dem Terminal benutzen**
- **auf Weiter klicken**
- **die Kamera anwählen und mit Goal sprechen**
- **mit der Selbstzerstörung drohen**
- **den Knopf Selbstzerstörung drücken und Code eingeben**
- Zwischensequenz
- in den Fahrstuhl gehen
- hier sind die Fewlocks
- **den Knopf links an der Tür drücken**
- **dann springen**

## Kapitel 4

### Steinbruch:

- Rufus ist in einem Grab gelandet
- die Hand von Goal nehmen
- **Errungenschaft: Nie mehr Fun**
- mit den Schrottrittern sprechen
- **mit dem Prophet sprechen**
- **Rufus sagt: „Niemals sollst du Dinge in Stein meißeln“**
- zum Jahrmarkt gehen

### Jahrmarkt – Fotostand:

- **die Kamera nehmen und die Hand**
- die Klappe ansehen und das große und das kleine Loch
- **die Bowlingkugel nehmen und die Bowlingkugelpoliermaschine**
- **mit dem Hellseher sprechen**
- nach rechts gehen

### Jahrmarkt – Wurstbot:

- **den Hammer nehmen und mit dem Hau den Lukas benutzen**
- **den Wurstbot ansehen**
- das Gerät mit dem Greifarm ansehen
- oben ist ein Deckel drauf und der Greifarm kommt nicht durch
- man kann den Greifarm nach links und rechts steuern und mit dem Auslöseknopf den Greifarm nach unten bringen
- **die Klappe unten am Gerät öffnen**
- **das Drosselglied nehmen**
- Rufus versucht in das Spiegellabyrinth zu gehen, aber das funktioniert noch nicht
- zur Achterbahn gehen

### Jahrmarkt – Achterbahn:

- **den Kaugummiautomaten ansehen**
- dafür braucht man Münzen
- **das Zuckerherz nehmen und im Inventar ansehen und benutzen** (Rufus knabbert ein paar Buchstaben ab)

- **den Tuschkasten nehmen**
- **den Gulli ansehen**
- zurück zum Wurstbot gehen und dann nach rechts zum Boot gehen

### **Jahrmarkt – Boot:**

- **mit Pimpy und Schnixi sprechen**
- **Rufus bekommt einen Bratwurstchip**
- Goal kommt und setzt sich auf die Bank
- **das Magazin aus dem Mülleimer nehmen**
- **das Delphinskelett im Ring (linke Seite) anklicken**
- **Errungenschaft: Thunfisch .... ?**
- vorne im Bild erscheint immer wieder ein lila Krakenarm
- **den Krakenarm 5x anklicken** und es gibt die **Errungenschaft: Monster ärgern**
- zum Wurstbot gehen

### **Jahrmarkt – Wurstbot:**

- **den Bratwurstchip mit dem Wurstbot benutzen**
- **Rufus bestellt eine Wurst, aber es gibt keine mehr**
- **5x eine Wurst bestellen** und es gibt die **Errungenschaft: Der Kunde ist König**
- **dann sagt Rufus dem Roboter er soll doch noch mal nachsehen**
- der Roboter dreht sich um
- **die Klappe am Roboter öffnen und die Sicherung nehmen**
- zum Greifarm gehen
- **die Sicherung unten bei der Klappe einsetzen**
- **den Greifarm nach links steuern**
- **dann den Auslöseknopf drücken**
- **nun schnell den Hammer nehmen und mit dem Hau den Lukas benutzen**
- der Greifarm nimmt das Gewicht
- **den Greifarm in die Mitte fahren und den Auslöseknopf drücken**
- **den Greifarm jetzt ganz nach rechts fahren und den Auslöseknopf drücken**
- die Enten hängen am Greifarm
- **die Magnetangel nehmen**
- zur Achterbahn gehen

### **Jahrmarkt – Achterbahn:**

- **die Magnetangel mit dem Gulli benutzen**
- Rufus hat jetzt Münzen und einen Schlüssel
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- **die Bremse betätigen und das Kleingeld vom Tisch nehmen**
- jetzt hängt McChronicle an einem Wagen der Achterbahn

- **zu den Gleisen gehen**
- mit McChronicle sprechen
- der will nicht loslassen
- **den Morgenstern ansehen**
- **dann den Morgenstern nehmen** (auch wenn das Symbol für nehmen nicht angezeigt wird)
- dann wieder nach unten gehen
- **die Münzen mit dem Kaugummiautomaten benutzen**
- **Rufus bekommt einen Kaugummi**
- **wieder Münzen mit dem Kaugummiautomaten benutzen**
- **das macht Rufus so lange bis er alle Kaugummis hat und den Ring**
- der Ring rollt allerdings weg und wird von einem Wombat in das Spiegellabyrinth verschleppt
- wenn Rufus versucht ins Spiegellabyrinth zu gehen, dann sagt er immer das er es nur mit Publikum machen wird
- zum Steinbruch gehen

## **Steinbruch:**

- **das Magazin mit den Schrottrittern benutzen**
- **Rufus bekommt eine Retrozeitung**
- zurück zum Fotostand gehen

## **Jahrmarkt - Fotostand:**

- **die Klappe beim Fotostand öffnen und das Drosselglied einsetzen**
- **dann dem Hellscher das Magazin zeigen**
- der nimmt seinen Turban ab
- **den Turban nehmen**
- **die Kamera einsetzen und die Hand**
- **dann den Selbstauslöser benutzen**
- Rufus stellt sich hinter das große Loch
- aber ein Foto nur mit Rufus bringt nichts
- **im Inventar die Kaugummis mit der Bowlingkugel benutzen**
- **dann die Wasserfarben mit der Bowlingkugel benutzen**
- **zum Schluss noch den Turban mit der Bowlingkugel benutzen**
- **nun die fertige Bowlingkugel mit dem kleinen Loch in der Fotowand benutzen**
- **den Selbstauslöser benutzen**
- Rufus hat ein Foto von sich und der Goal Bowlingkugel
- **nun das Zuckerherz mit der Goal Bowlingkugel benutzen**
- **wieder den Selbstauslöser benutzen**
- nun hat Rufus ein Foto mit der Goal Bowlingkugel und dem Zuckerherz
- **jetzt den Stern mit der Fotowand benutzen und den Selbstauslöser benutzen**
- Rufus hat nun ein Foto mit der Goal Bowlingkugel, dem Zuckerherz und dem Stern
- **die Kamera nehmen**



- dem Helseher die Retrozeitung zeigen
- dann dem Helseher die Bowlingkugelpoliermaschine geben
- jetzt dem Helseher wieder das Magazin zeigen
- dem Helseher das Foto von Rufus mit der Goal Bowlingkugel zeigen
- er bekommt eine Vision
- es erscheinen rosa Zeichen
- die Kamera mit der Vision benutzen
- dann zum Steinbruch gehen

### **Steinbruch:**

- dem Propheten das Foto von der Vision zeigen
- Rufus bekommt Hammer und Meißel
- die Wasserfarbe dem Propheten geben
- der beendet seine Arbeit
- Rufus spricht nun mit den Schrottrittern
- er sagt das er eine Aufgabe hat
- sie gehen dann alle zusammen zum Spiegellabyrinth

### **Jahrmarkt – Wurstbot:**

- in das Spiegellabyrinth gehen
- jetzt 2x den Pfeil nach unten anklicken
- dann den Pfeil mit dem Bogen nach links anklicken
- hier ist der Wombat
- die Scherbe neben dem Wombat nehmen
- dann die Scherbe neben dem Bild von Rufus anklicken
- Rufus benutzt die Scherbe mit dem Wombat
- dann liegt die Scherbe wieder dem Wombat
- Rufus muss 4x die Scherbe nehmen und mit dem Wombat benutzen
- dann ist er besiegt
- wenn Rufus schnell genug war gibt es die Errungenschaft: **Schrottkumpel** (wenn alle überlebt haben) und wenn Rufus zu lange gebraucht hat gibt es die Errungenschaft: Schrottfeld (wenn einer der Schrottritter stirbt)
- Rufus nimmt den Ring
- zur Achterbahn gehen

### **Jahrmarkt – Achterbahn:**

- Rufus geht zu den Gleisen
- den Meißel mit McChronicle benutzen

- der fällt runter
- zum Fotostand gehen

## **Jahrmarkt – Fotostand:**

- Mc Chronicle steht jetzt dort
- **die Hand bei der Kamera nehmen und mit der Fotowand benutzen**
- **dann den Ring mit der Hand benutzen**
- **die Kamera wieder aufstecken**
- **dann mit Mc Chronicle sprechen** (er soll das Foto machen)
- Rufus sagt er ist bereit und McChronicle macht das Foto
- nun hat Rufus ein Foto von sich und der Goal Bowlingkugel mit dem Zuckerherz, dem Stern und dem Ring
- **Errungenschaft: Fotofreund**
- Goal taucht auf und alle gehen auf das Liebesboot
- **Errungenschaft: Boat of Love, Boat of Love**

## **Kapitel 5**

### **Porta Rustica:**

- Rufus soll im Hörsaal eine Vorlesung halten

### **Hörsaal:**

- **mit den Studenten sprechen**
- **den Versuchsaufbau ansehen**
- **den Tafeleimer und den Schnabeltierkorb nehmen**
- den Käfig öffnen
- **den Schnabeltierkorb mit dem Schnabeltier benutzen**
- **die Vorlesungsuhr ansehen**
- mit Goal sprechen
- **den Regenschirm nehmen** (ist neben der Tür)
- wenn Rufus versucht nach draußen zu gehen oder zu den ???, dann beschweren sich die Studenten
- sie brauchen eine Aufgabe
- **das Schnabeltier mit dem Laufrad benutzen**
- es erscheint eine Anomalie
- jetzt zu den ??? gehen

- Rufus landet auf dem Dach
- **das Gerüst ansehen**
- **Errungenschaft: Gerüstbauer**
- die Regenrinne ansehen
- das Albino Schnabeltier ansehen
- **den Schnabeltierkorb mit dem Albino Schnabeltier benutzen**
- Rufus stellt den Korb ab, aber es fehlt noch ein Köder
- das Dach verlassen
- dann den Hörsaal verlassen

## vor dem Hörsaal:

- **mit dem Schrottbballstudenten und dem irischen Sensei sprechen**
- das Pinata ansehen
- die Labortür ansehen
- die ist abgeschlossen
- das Unkraut ansehen
- **das Unkraut nehmen**
- die Ziege ansehen
- nach vorn gehen
- dort ist ein Schalter
- **den Schalter 10x benutzen**
- **Errungenschaft: Ziegenhirte**
- **das schwarze Brett ansehen**
- Rufus nimmt einen Zettel mit (jemand bietet sein Pausenbrot an)
- in den Raum mit den ??? gehen
- hier kann Rufus nichts machen, weil er zurück in den Hörsaal geschickt wird, sobald er in den Raum geht oder was im Raum machen will
- der Raum ist die Verwaltung
- wieder in den Hörsaal gehen

## Hörsaal:

- **den Studenten den Zettel zeigen**
- **Rufus bekommt ein frisches Pausenbrot**
- zur Anomalie gehen
- **das Pausenbrot mit der Anomalie benutzen**
- **das ergibt ein altes Pausenbrot**
- aufs Dach gehen
- **dort das alte Pausenbrot mit dem Schnabeltierkorb benutzen**
- **dann mit dem Schnabeltierkorb das Albino Schnabeltier fangen und mitnehmen**
- wieder in den Hörsaal gehen
- **den Schnabeltierkorb mit dem Versuchsaufbau benutzen**
- die Anomalie vergrößert sich und die Zeit vergeht schneller

- die Schulglocke klingelt
- den Schnabeltierkorb mit dem Albino Schnabeltier nehmen
- das geht aber nicht, weil sich dann das andere Schnabeltier beschwert
- **den Regenschirm mit dem Laufrad benutzen**
- die Anomalie wird wieder kleiner
- den Hörsaal verlassen
- nach vorn gehen

## Verwaltung:

- in die Verwaltung gehen
- jetzt kann Rufus in den Raum gehen, weil die Vorlesung zu Ende ist
- **mit dem Dekan sprechen**
- **die Pfeife rechts aus dem Glaskasten nehmen**
- **im Inventar das Unkraut mit der Pfeife benutzen**
- **die gestopfte Pfeife dem Dekan geben**
- der ist jetzt abgelenkt und gut drauf
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Vogelaufkleber nehmen**
- das Glas geht kaputt
- **das Buntglas nehmen**
- die Verwaltung verlassen

## vor dem Hörsaal:

- nach hinten gehen
- **den Schlüssel mit der Labortür benutzen**
- ins Labor gehen

## Labor:

- **die Zeitmaschine ansehen**
- **den Tafeleimer mit dem Bronzehahn benutzen**
- im Eimer ist nun Öl drin
- den Tachyonentank ansehen
- das Labor verlassen
- **in den Hörsaal gehen**
- die Studenten sind noch da
- **Rufus sagt das sie mitkommen sollen**
- **sie gehen alle zusammen ins Labor**
- dort diskutieren sie über die Zeitmaschine und analysieren was man noch braucht
- Rufus braucht eine 4-D Brille und Fetakäse

- das Labor verlassen und in den Hörsaal gehen

### **Hörsaal:**

- dann aufs Dach gehen
- **dort den Eimer mit dem Öl mit der Regenrinne benutzen**
- das Öl läuft runter
- nach unten gehen und Hörsaal verlassen

### **vor dem Hörsaal:**

- nach vorn gehen
- **den Schalter benutzen**
- die Ziege sollte von links nach rechts springen, damit sie auf dem Öl ausrutscht
- dann hängt die Ziege vor dem Schrotballstudenten
- nach hinten gehen
- **mit dem Schrotballstudenten sprechen**
- der schlägt gegen die Ziege und lässt die Brille fallen
- **die Brille nehmen**
- **im Inventar das Buntglas mit der Brille benutzen**
- jetzt fehlt nur noch ein Kleber, damit das Glas hält
- **die Ziege melken und Rufus hat Fetakäse**
- in den Hörsaal gehen

### **Hörsaal:**

- **den Stuhl von dem Studenten mit dem Pausenbrot ansehen**
- unter dem Stuhl klebt ein Kaugummi
- **den Kaugummi nehmen**
- den Hörsaal verlassen
- zur Verwaltung gehen

### **Verwaltung:**

- **hier den Kaugummi mit dem Aschenbecher benutzen**
- **das ergibt einen Nikotinkaugummi**
- **den Nikotinkaugummi dem Dekan geben**
- **dann die Haftcreme nehmen**
- **im Inventar die Haftcreme mit der Brille benutzen**
- **Rufus hat eine 4-D Brille**
- zum Labor gehen

## Labor:

- **im Labor die Brille benutzen**
- Rufus findet ein Portalpotenzial
- **den Fetakäse mit dem Tachyonentank benutzen**
- **dann 3x am Tank pumpen**
- jetzt gibt es ein permanentes Portal
- **noch 2x am Tank pumpen**
- es entsteht ein zweites Portal
- mit Goal sprechen
- **das Foto nehmen**
- **Errungenschaft: Uni frei**

## Kapitel 6

### Paradox City:

- mit Hillbilly sprechen
- nach links zum Stadtkern gehen

### Stadtkern:

- mit Rocco McChronicle sprechen
- dann den Weg oben links nehmen

### Farm:

- hier ist McChronicle
- mit ihm sprechen
- **das kaputte Butterfass nehmen**
- dann ins Farmhaus gehen
- hier ist Goal in zwei verschiedenen Ausführungen
- mit ihr sprechen
- es gibt ein Erdbeben
- danach sind die Portale verschwunden
- wieder ins Farmhaus gehen

- **die Bürste nehmen und das Batterieschnabeltier**
- die Skulpturen ansehen
- **eine Skulptur nehmen**
- das Farmhaus verlassen
- zurück zum Stadtkern gehen
- dort die Treppe rechts hochgehen

## **Brücke:**

- hier ist eine hochgezogene Brücke
- es gibt einen Wachposten
- **die Tonnen ansehen**
- dann versuchen den Hebel zu benutzen
- der Wachposten lässt es aber nicht zu
- zurück gehen zum Stadtkern
- in das Gebäude rechts neben der verschlossenen Zeitkapsel gehen
- es ist das Diner

## **Diner:**

- **mit Rita sprechen und mit dem jungen Maverick**
- **mit dem alten Maverick sprechen**
- **mit Ungh und Vince sprechen**
- **die Toilette anklicken**
- hier ist ein Zeitreisender
- **die Erdnüsse nehmen**
- die sind aber lebendig und wollen wissen warum Rufus sie haben will
- er sagt für die Liebe und das er Goal zurückgewinnen will
- weitere Argumente hat es nicht und die Erdnüsse kommen nicht mit
- **die Jukebox 3x anklicken = Errungenschaft: Ronnys Jukebox**
- das Diner verlassen
- der Weg unten rechts führt zum Bohrloch

## **Bohrloch:**

- **mit dem Architekt sprechen und dem Bauarbeiter**
- der Bauarbeiter liest in einem Magazin
- **den Bauarbeiter nach dem Magazin fragen**
- Rufus bekommt es für ein Erdnussbuttersandwich
- **die Skulptur mit dem Bohrloch benutzen**
- **Rufus hat nun einen Steinbrocken (nehmen)**
- **die Sirene benutzen**
- dann zur Brücke gehen

## **Brücke:**

- der Wachposten sieht in die andere Richtung
- **das Batterieschnabeltier mit den Tonnen benutzen**
- jetzt sieht der Wachposten zu den Tonnen
- **den Hebel benutzen**
- **über die Brücke gehen**
- **den Kadaver (Fewlockrippe) nehmen**
- **wieder zurück gehen und den Hebel benutzen**
- zum Diner gehen

## **Diner:**

- **die Rippe dem jungen Maverick geben**
- der macht daraus eine Suppe
- Rufus soll die Suppe dem alten Maverick geben
- **im Inventar die Bürste mit der Suppe benutzen**
- jetzt ist ein Haar in der Suppe
- **die Suppe dem alten Maverick geben**
- jetzt tauschen der alte und der junge Maverick die Plätze
- **mit dem jungen Maverick sprechen**
- Rufus sagt das er das Licht brennen lassen hat
- **Rufus bekommt den Schlüssel für die Zeitmaschine**
- **Ungh den Steinbrocken geben**
- **dafür bekommt Rufus ein Abführmittel**
- **das Abführmittel mit der Toilette (dem Zeitreisenden) benutzen**
- der hinterlässt einige Geldscheine
- **die Geldscheine nehmen und Rita geben für Toast und Milch**
- **mit Rita sprechen und sie fragen wie sie Rokko findet**
- das Diner verlassen

## **Stadtkern:**

- **das kaputte Butterfass Rokko geben**
- **Rufus bekommt dafür einen Ersatzzylinderkopf**
- wieder mit Rocco sprechen
- sagen das er zum Timepod muss
- McChronicle erscheint als Geist
- Rocco muss abgelenkt werden
- **mit Rocco sprechen und ihm sagen das es jemanden gibt der ihn mag**
- **Roco würde auch heiraten wenn er einen Ring und einen Frack hätte**
- zur roten Zeitmaschine beim Diner gehen



- **den Schlüssel mit der Zeitmaschine benutzen**
- Rufus startet die Maschine
- **die Motorhaube öffnen**
- dann ins Diner gehen

### **Diner:**

- **die Erdnüsse nehmen**
- **Rufus gibt als Antwort: Für die Liebe und für Rokko und Rita**
- **im Inventar die Milch und die Erdnüsse mit dem Ersatzzylinder benutzen**
- dann nach draußen gehen

### **Stadtkern:**

- **den Ersatzzylinder mit der Motorhaube benutzen**
- Rufus erhält Erdnussbutter
- **die Erdnussbutter mit dem Toastbrot benutzen**
- zum Bohrloch gehen

### **Bohrloch:**

- **das Erdnussbutter sandwich dem Bauarbeiter geben**
- **Rufus bekommt dafür das Magazin**
- **im Inventar das Magazin ansehen**
- **mit dem Architekten sprechen**
- fragen wo er einen Ring und einen Frack finden kann
- der Architekt will wissen was der neueste Huttrend ist
- **Rufus sagt als Antwort: Turban**
- **er bekommt eine Portalkarte**
- ins Diner gehen

### **Diner:**

- **Vince die Portalkarte geben**
- Zwischensequenz
- mit Vince sprechen
- sie machen eine Zeitreise

### **Jahrmarkt:**

- nach rechts gehen
- zum Grab gehen

- **das Laken nehmen**
- den Spaten nehmen
- der Totengräber hat aber etwas dagegen
- **mit dem Totengräber sprechen**
- Rufus sagt er würde die Jobs tauschen
- **den Spaten nehmen und mit dem scharfkantigen Müll benutzen**
- **dem Totengräber das Laken geben**
- sie tauschen die Jobs
- **Rufus bekommt den Frack**
- **den Eimer nehmen**
- zum Hellseher gehen
- **mit dem Hellseher sprechen**
- **ihn solange nach der Hutmode fragen bis er sagt: Turban**
- der Hellseher ist abgelenkt
- **die Kristallkugel nehmen**
- **im Inventar die Kristallkugel ansehen**
- es ist ein Portal
- **die Kristallkugel benutzen**
- Rufus steckt seine Hand durch das Portal und landet beim Architekten
- **den Handbohrer nehmen**
- **dann im Inventar den Handbohrer mit der Kristallkugel benutzen**
- **den Farbeimer mit der Kristallkugel benutzen**
- das ergibt eine Bowlingkugel
- **die Bowlingkugel mit der Bowlingbahn benutzen**
- der Seher weiß von nichts mehr
- Rufus kehrt zurück zum Stadtkern

### **Stadtkern:**

- die Hochzeitsgesellschaft ist schon da
- **Rokko den Frack geben**
- nun fehlt noch der Ring
- zum Bohrloch gehen

### **Bohrloch:**

- **den Planungstisch benutzen**
- das ist ein Portal
- **den Ring nehmen**
- zurück zum Stadtkern

### **Stadtkern:**

- **Rufus gibt Rokko den Ring**
- der geht zur Hochzeit
- Rufus kann nun zur Zeitmaschine in der Garage gehen
- **in der Zeitmaschine den Knopf drücken**
- es erscheint ein Display
- **Rufus kann aber nur auf „ Bestätigen „ drücken**
- er landet in der Wüste

## Wüste:

- **mit Momed sprechen**
- **die Uhrenzeiger nehmen und die Armbrust**
- **im Inventar die Uhrenzeiger mit der Armbrust kombinieren**
- **die Armbrust (bzw. die Zeiger) mit der Lache bei der Zeitmaschine benutzen**
- **dann die Zeitmaschine benutzen**
- es entsteht ein kleines Portal
- **die Armbrust mit dem Portal benutzen**
- das Portal wird größer
- durch das Portal gehen

## Stadtkern:

- Rufus landet beim Diner, aber viel später in der Zeit
- **mit Rita sprechen**
- zu den Skeletten gehen
- **den Ring vom Skelett nehmen**
- **dann den Ring mit der Musikbox benutzen**
- nach links gehen
- das Beet ansehen
- **durch das Portal links gehen**
- Rufus landet im Labor
- **die 4-D Brille nehmen**
- oben auf dem Regal steht eine Bohnendose
- **mit der Armbrust 3x auf die Bohnendose schießen**
- dann hat Rufus die Dose
- **das Portal verlassen**
- **die 4-D Brille benutzen**
- es erscheint ein Portal
- **die Armbrust mit dem Portal benutzen**
- Rufus kommt nicht zu dem Portal
- es ist zu weit weg
- zu Rita gehen
- **die Bohnendose mit der Musikbox benutzen**
- die Dose ist offen

- nach links gehen
- **das Portal benutzen**
- **die Bohne mit dem eingefrorenem Strudel benutzen**
- das Portal verlassen
- **im Beet ist jetzt eine Bohnenranke**
- nun kann Rufus durch das Portal gehen

## **Labor:**

- die Nubris ansehen
- **mit den Studenten sprechen**
- **Rufus bekommt einen Schlüssel für die Ventile**
- **durch das Portal am Boden gehen**
- **dann durch das kleine Portal links gehen**
- **den Ventilschlüssel mit den Ventilen benutzen**
- **die Pumpe benutzen**
- **dann das Portal im Boden benutzen**

## **Stadtkern:**

- die Hochzeitsglocken läuten
- **mit Goal sprechen**
- sie ist wütend
- sie erschafft ein Portal und verschwindet
- **Rufus benutzt auch das Portal**
- beide landen in der Wüste

## **Wüste:**

- **die 4-D Brille benutzen**
- Rufus findet 3 Portale
- **die Portale mit der Armbrust vergrößern** (das im Lager ist zu weit weg, eins kann man auf dem Berg beschießen)
- **mit Goal sprechen und mit ihr durch das Portal auf dem Berg gehen**
- sie landen beim Wachturm mit der Brücke

## **Brücke:**

- der Wachposten will die Brücke nicht runter lassen
- **die 4-D Brille benutzen**

- es erscheint ein Portal
- **die Armbrust mit dem Portal benutzen**
- das verhindert aber der Wachposten
- **mit Goal sprechen**
- **dann wieder die Armbrust mit dem Portal benutzen**
- Goal lenkt den Wachposten ab
- **durch das Portal gehen**
- Goal und Rufus landen auf Elysium

## **Elysium:**

- Ronny ist hier mit vielen Fewlocks
- **mit Ronny sprechen**
- **sagen er ist verrückt**
- **ihm sagen das er keinen Hut trägt**
- **dann sagen das der Hut blöd ist**
- **den Papierflieger nehmen**
- **Rufus sagt das Aluhüte in Mode sind**
- Ronny setzt sich einen Aluhut auf
- **mit der Armbrust auf Ronny schießen**
- es erscheint ein Portal
- **das Portal benutzen**
- **die 4-D Brille benutzen und mit der Armbrust auf das Portal schießen**
- **dann durch das Portal verschwinden**
- Rufus landet in der Wüste

## **Wüste:**

- **die Armbrust mit dem Portal im Wasser benutzen**
- Goal und Rufus landen im Stadtkern zu der Zeit wo alles kaputt ist

## **Stadtkern:**

- nach links gehen
- **das Brecheisen nehmen und zurück gehen**
- **im Inventar den Schlüssel der Zeitmaschine benutzen**
- zur Zeitmaschine gehen
- **die Motorhaube öffnen**
- **die Armbrust mit dem Motor benutzen**
- die Pfeile sind jetzt wieder aktiviert
- **zur Garage gehen**
- **das Brecheisen mit dem Garagentor benutzen**
- **die 4-D Brille benutzen**

- **die Armbrust mit dem Portal am Boden benutzen**
- das Portal benutzen

## Wüste:

- **zum Berg gehen**
- **dort durch das Portal gehen**
- Rufus landet bei der Brücke
- **dort durch das Portal gehen**
- Rufus landet in Elysium
- **durch das nächste Portal gehen und das Portal mit der Leiter**
- Rufus ist wieder in der Wüste
- **die 4-D Brille benutzen**
- **die Armbrust mit dem Portal benutzen**
- **durch das Portal gehen**
- Rufus landet beim Stadtkern

## Stadtkern:

- hier wird gerade evakuiert
- die alte Goal und McChronicle wollten nicht weg
- Goal und Rufus gehen zum Farmhaus
- dann sieht man vier Bilder (mit Rufus, Goal, McChronicle und der alten Goal)
- jeder muss bestimmte Dinge machen
- folgende Dinge anklicken:

**Walze, Zange, Tisch, Lichtschalter, Werkbank, Schraubendreher, Feile, Muffe, Tape, Spind, Schraubenschlüssel, Werkzeug, Timepod, Reifen, Loch, Motor, Schraubenschlüssel, Säge, Kühlschrank, Dose, Panzerplatte, Chips, Brenner, Hammer**

- **4-D Brille benutzen**
- **auf das Portal schießen**
- **Panzerplatten benutzen**
- **Errungenschaft: Ein Portal kommt selten allein**

## Versteck:

- sie landen im Versteck des Elefanten
- nach links gehen und dann das Versteck verlassen
- zu Burnetts Hütte gehen
- dort stehen zwei rosa Elefanten
- es sind Utopianer
- mit ihnen sprechen

- **das Nilbot benutzen**
- Rufus tritt dagegen
- **das Drosselglied nehmen**
- **beim Chronocar das Verstärkungsglied nehmen**
- **dann das Drosselglied mit dem Steckplatz benutzen**
- **die Kurbel benutzen**
- Goal und Rufus landen wieder im Versteck
- jetzt läuft die Zeit
- **schnell durch den Schacht gehen und den Timepod benutzen**
- Goal und Rufus landen auf dem Schrottberg
- da kommt McChronicle
- nach links gehen
- Zwischensequenz
- es taucht noch ein Rufus auf
- die Utopianer haben beide Rufus und Goal gefangen
- sie wollen einem Rufus das Gedächtnis löschen und den anderen Rufus und Goal eliminieren
- Tuck hält sich hier versteckt
- **gegen das Gerät vor Rufus treten**
- **dann mit Tuck sprechen**
- **er soll die Utopianer überwältigen**
- **Rufus sagt dann „Jetzt“ (Tuck anklicken)**
- **Tuck wirft dann irgendwann den Stromumkehrer**
- **den Stromumkehrer noch in der Luft anklicken = Errungenschaft: Kopfballprofi**
- Zwischensequenz
- **die Hand von Goal nehmen**
- **hochziehen** (so lange Maustaste hintereinander drücken bis Rufus bei Goal ist)
- die Utopianer trennen das Seil
- Goal und Rufus fliegen nach unten
- nach rechts gehen
- hier warten bis die **Errungenschaft: Apokal... wo ?** kommt
- **dann die Kurbel am Chronocar benutzen**
- Rufus ist wieder in seinem Ballon

## **Ballon:**

- den Ballon verlassen
- **die Glaspypamide ansehen**
- **in den Ballon gehen**
- **die Knickerfolie nehmen und den Ballon verlassen**
- McChronicle fährt die Glaspypamide um
- Zwischensequenz

## Elysium – Habitatring:

- **das Bad verlassen**
- da steht ein rosa Elefant
- **die Wohnung verlassen**
- **nach rechts gehen**
- **die Ziegenmilch nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- **in die Wohnung gehen**
- **die Zeitmaschine benutzen**
- **den Knopf drücken**
- **dann bestätigen**
- **dann dreimal nach rechts klicken und zwei mal bestätigen**
- vor der Zeitmaschine ist ein Portal
- Rufus springt in das Portal
- Rufus ist wieder in der Wohnung, aber diesmal ist hier Baby Goal
- **den Fernseher benutzen und dann Baby Goal anklicken**
- **Rufus nimmt den Lolly aus Baby Goals Hand**
- **das Heft „Bobo lernt Cello“ nehmen und dann gegen das Heft „Bobo lernt Klavier“  
,das auf dem Boden liegt, tauschen**
- **die Butterbrotdose ansehen**
- **den Lolly mit der Butterbrotdose benutzen**
- links neben der Rampe ist ein Geheimfach
- **die Milch mit dem Geheimfach benutzen**
- der Elefant taucht auf und Rufus landet wieder im Badezimmer
- Zwischensequenz
- **die Brille und die Haftcreme aus dem Regal nehmen**
- **das Bad verlassen**
- da ist wieder der Elefant und Rufus verlässt die Wohnung
- er nimmt wieder die Milch mit und kommt wieder in die Wohnung
- **das Geheimfach neben der Rampe öffnen**
- dort steht jetzt Käse
- **erst die Ziegenmilch mit dem Käse benutzen (Errungenschaft: Paradox)**
- **dann den Käse nehmen**
- **die Zange nehmen und die Zange mit den Uhrzeigern benutzen**
- **den Cello Bogen nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **die Vase nehmen**
- sie fällt herunter
- **die Scherben nehmen**
- **im Inventar die Haftcreme mit den Scherben benutzen**
- **dann die Scherben mit der Brille benutzen**
- Rufus hat wieder eine 4-D Brille
- **die Uhrzeiger mit dem Käse benutzen**
- **dann die Uhrzeiger mit dem Bogen benutzen**
- **ins Bad gehen**
- **die 4-D Brille benutzen**



- es erscheint ein Portal
- **mit den Uhrzeigern auf das Portal schießen**
- **Rufus springt durch das Portal**
- die Utopianer sind aber hinter ihm
- vor Rufus tauchen 3 Portale auf
- **Rufus soll auf die Portale schießen und ihnen ausweichen**
- aber für eine Errungenschaft muss Rufus jedes Portal einmal benutzen nachdem er es beschossen hat
- also erst auf ein Portal schießen und dann durch das Portal gehen
- Rufus landet wieder an derselben Stelle
- dann das nächste Portal beschießen und durchgehen und dann noch das dritte Portal benutzen
- **Errungenschaft: Blast from the Bast**
- nach der Errungenschaft versucht Rufus nun den Utopianern zu entkommen
- **dazu muss Rufus alle 3 Portale beschießen, aber er muss allen ausweichen und darf durch kein Portal gehen**
- hat er das geschafft, dann landet er wieder bei Goal
- **Schrottplatte und Rohr mit Mausclicken zur Seite schieben**
- **in die Zeitmaschine klettern**
- Goal hält jetzt beide Rufus fest
- **Rufus sagt sie muss loslassen**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Der Kreis schließt sich**

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 08.02.2021

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

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