

## Deponia – Komplettlösung

Nach dem Tutorial befinden wir uns auf Deponia und müssen/wollen unsere Flucht vorbereiten.

Rufus öffnet erst einmal den Koffer und sieht auf seiner Packliste, was er noch suchen muss (Seitenschneider, Zahnbürste, Proviant und Socken).

Das Kissen neben dem Koffer anklicken und dort eine **grüne Socke** finden. Gibt es im Kühlschrank – weiter unten – vielleicht den Proviant? Leider nur eine weitere, **gelbe Socke**.

Die ganzen Memos nehmen und dann versuchen, in Tonis Zimmer zu kommen, aber das könnte mit dem Tod enden und so nehmen wir nur ein weiteres Memo mit.

Unten neben dem Kühlschrank den Mantel untersuchen und eine **blaue Socke** finden.

Aus der Toilette den **Pömpel** nehmen und dort links neben dem Waschbecken die in eine Zahnbürste mutierte Maus anklicken. Sie wandert aber nicht ins Inventar sondern ergreift die Flucht.

Links aus dem Spind den **Seitenschneider** und das **Waschmittel** nehmen.

Weiter unten gibt es – rechts von der Spüle – eine Kammer, die Rufus aber nicht auf bekommt und so den Pömpel benutzt. Er greift in das Mauseloch und ergattert so eine **Mausefalle**.

Ganz oben das **Schweißgerät** und die **Öldose** rechts vor dem Fenster nehmen.

Links dann aus der Spüle eine **Gabel** und den **Topf** nehmen. Den Topf gleich mit Wasser füllen.

Den Sessel ansehen und die **Wasabinüsse** in den Ritzen könnten doch Proviant sein. Rufus braucht einen Behälter und schüttet das Altöl in das Waschbecken (welch Frevel!).

Die Altöldose nun auf den Sessel anwenden und wir haben unseren Proviant.

Nun fehlen nur noch die Zahnbürste und die beiden gleichfarbigen Socken.

Ein bißchen verrückt, aber Rufus probiert es: denn wenn die Zahnbürste laufen kann, kann man sie dann auch in die Mausefalle locken? Legen wir eine Nuss aus unserem Vorrat auf die Mausefalle und benutzen diese Falle mit Köder auf die dunkle Ecke, in der die **Zahnbürste** ihr Unwesen treibt und wir befördern sie so in unser Inventar.

Nun zu den Socken: Rufus stellt den Topf mit Wasser auf die Herdplatte, öffnet den Ofen. Er wendet die Zettel auf das Schweißgerät an, bestückt dann den Ofen mit den Memos und zündet diese mit dem Schweißgerät an.

Nun das Waschmittel und die gelbe, die blaue und die grüne Socke in den Topf geben. Mit der Gabel dann ein **grünes Sockenpaar** herausfischen.

Jetzt sollten wir alles haben und packen die Socken, die Zahnbürste, den Proviant und den Seitenschneider in den Koffer. Da etwas zu groß und zu viel ist, muss der Seitenschneider wieder raus und nun kann Rufus nach draußen.

Vor der Hütte erwartet nun Rufus der noch unfertige Fluchtapparat. Der Kreuzer der Oberschicht soll bald kommen und Rufus muss fertig werden.

Rufus öffnet den Fluchtapparat und auch unten das Batteriefach.  
Wo soll das Gepäck von Rufus hin?  
Zunächst mal den **Schraubenschlüssel** neben der Harpune nehmen.

Zurück in Tonis Hütte und dann nach unten vor Tonis Hütte. Hier mit dem Schraubenschlüssel den **Briefkasten** abschrauben und mitnehmen.  
Wieder zurück und den Sitz in der Kapsel abschrauben und an der Schiene den Briefkasten befestigen. Ihn öffnen und da hinein die Batterie befördern. Den Koffer dann unten in das Staufach legen und dann die Harpune noch kalibrieren.  
Dieses Minispiel kann übersprungen werden. Die Stelle, wohin man die Abschussvorrichtung ausrichten muss, ist markiert und wir müssen das Fadenkreuz in das richtige Feld steuern.  
links – oben – links – oben – links – unten rechts – oben – links -oben  
Ist das erledigt, zünden wir mit dem Schweißgerät die Lunte rechts ....., aber o Gott!....

Rufus landet außen am Kreuzer an der Unterseite des Müllschachtes. Eine missliche Lage, aber unser Held klickt 2x die Ketten an und landet dann durch den rechten Schacht oben.  
Den Koffer finden, ihn öffnen und die Socke und die Wasabi nehmen.  
Rufus will weiterkommen und versucht die Luke links zu öffnen, was aber nicht gelingt. Schließlich blockiert er die Zahnräder mit einer Nuss und benutzt dann die Socken auf die Wartungsklappe. Jetzt kann unser Held die Klappe öffnen, den **Wartungsarm** nehmen und dann damit das linke Gitter entfernen.  
Während sich oben etwas tut, klettert Rufus durch die Luke und landet links im Kontrollzentrum.  
Er betätigt dort einen Hebel und sowohl Goal, wie auch Rufus landen wieder auf Deponia.

Rufus findet sich in einem Kaktusfeld wieder und geht durch das Tor zum Dorfkern. Hier sich alles ansehen und sich für die Leute am Rathaus interessieren, weil es dort schon ewig keine Menschenschlange mehr gab. Mit den Leuten reden, erfahren, dass Goal wohl auch hier gelandet ist. Unser Held muss allerdings eine **Wartenummer** ziehen. Da muss er sich was einfallen lassen, wenn er früher als die anderen zum Bürgermeister will.  
Da hier (noch) kein Vorwärtkommen ist, nimmt er auch noch die **Magnete** links von der Tafel mit.  
Rufus geht in den Sitzungssaal und redet mit dem Arzt. Es wird ein Aufputzmittel/ superstarker Kaffee benötigt.

Auf dem Rückweg drückt Rufus einen Knopf neben einer Tür und nimmt von dort ein paar **Luftballons** mit.  
Zurück zum Rathaus, nach draußen und in die Gasse. Hier dann rechts in die Kneipe und mit Lonzo reden. Er enthüllt schließlich seine Espressomaschine und Rufus bekommt ein Rezept.  
Aus der Kneipe nimmt er nun noch den **roten Vorhang**, das **Schild mit der Kuh** und den **Dartpfeil** vom Board mit.

Nun ist guter Rat teuer, wo wir unsere Zutaten finden, also gehen wir mal auf die Suche und als wir die Bar verlassen, öffnet sich die Notfallstation.

Hier das **Seziermesser** und den **Zahnbohrer** nehmen. Das Lachgas kann mit dem Luftballon kombiniert werden.

Jetzt den Hebel links auf blau stellen und wir befinden uns in der Polizeistation. Die **Fußfessel** aus dem Schrankfach auf den Boden befördern.

Wieder den Schalter benutzen, auf rot stellen und wir sind in der Feuerwache. Hier die **Asbesthandschuhe** nehmen und den **Feuerlöscher** auf den Boden stellen. Die Fußfesseln in das Fach, in dem der Feuerlöscher war, ablegen.

Den Hebel zurück auf blau und wir ergattern die **Handschellen**.

Jetzt auf rot stellen und wieder in der Feuerwache die Handschellen rechts auf die Klappe anwenden. Den Hebel auf blau stellen, vor den Ort gehen und über die Rutschstange nun nach oben in die Gefängniszelle und den **Dietrich** ins Inventar aufnehmen.

Wieder auf grün stellen, den Dietrich auf den Arztschrank anwenden und eine **Spritze** und ein **Aufputzmittel** nehmen. Hier könnte erst einmal alles erledigt sein und wir gehen mal in den Laden unserer Freundin Toni. Wir werden nicht freundlich empfangen und gehen das ganze Gespräch durch.

Rufus versucht einen Geschenkgutschein zu klauen, Toni wird wütend und meditiert und Rufus greift in das Glas rechts mit den Haken. Er verletzt sich und bekommt von Toni den Schlüssel **zur Hausapotheke** – **Haken** sind dann auch im Inventar.

Weiter in der Stadt zu Wenzels Haus. Mit ihm alles bereden und dann aus dem Badezimmer links oben den **Schwamm** nehmen. Wenzel würde ja gerne nun mit der **Wünschelrute**, die er aus dem Kasten von Rufus hat, eine Wasserader finden. Kann da Rufus nachhelfen?

In Wenzels Keller mit dem Zahnbohrer ein paar Löcher in das Fallrohr bohren. Dann hoch ins Badezimmer und den Haken auf den mit Gas gefüllten Luftballon anwenden und diesen in den Kaminofen stecken. Draußen könnte er nun etwas blockieren.

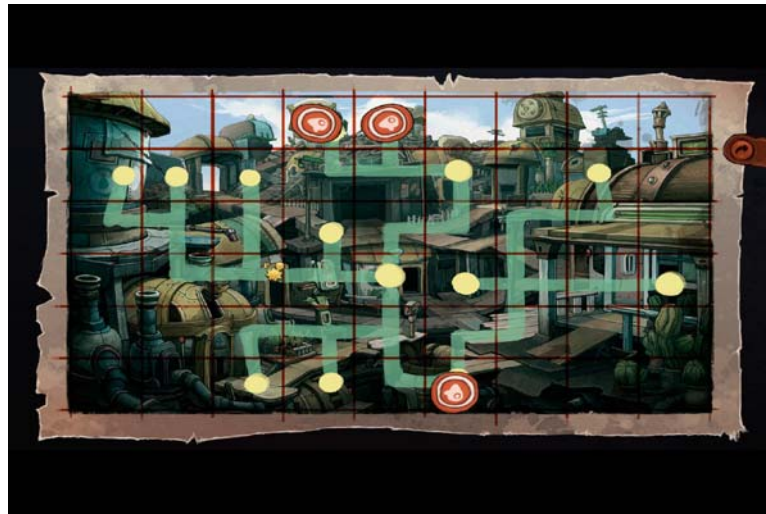
Hinaus in den Dorfkern und hier zum Wassertank. An das Rohr treten und das Abflussrohr bleibt genau über der offenen Kaminklappe von Wenzels Haus stehen. Jetzt am Hahn des Wassertanks ziehen. Konnten wir Wenzel nun damit überlisten/täuschen? Schauen wir nach.

Der Keller steht unter Wasser und Wenzel hat tatsächlich eine Wasserader gefunden. Rufus nimmt die **Wünschelrute** an sich. Schauen wir, was im Rathaus los ist.

Immer noch sind 3 Leute vor Rufus und wie bekommen wir die weg? Gab es nicht vor der Kneipe den Sprengmeister? Wenn wir die Häuser der 3 auf dem Sprengplan markieren und dann Alarm auslösen, dann könnten die doch evtl. das Rathaus verlassen.

Gehen wir zu Hannek, dem Sprengmeister vor der Bar und bereden alles mit ihm (wir erfahren jetzt oder auch später, dass er ab und zu Autoschlüssel findet). Wir

wenden die Magnete auf den Sprengungsplan an und müssen sie nun nur richtig bei den Häusern der Wartenden platzieren. Schauen wir uns deren Hütte an, so geben die den Hinweis, welche Häuser zu markieren sind.



Zurück ins Rathaus und alle Plätze sind nun frei. Die **Wartenummer** vom Boden nehmen und Rufus darf zum Bürgermeister.

Den Schreibtisch genau ansehen und letztendlich mit dem Bürgermeister über alles reden, der im Schreibtisch schläft. Drückt man nun die Klingel, ist das „Bett leer“. Rufus benutzt die Wünschelrute auf das Wasserzeichen am Schreibtisch. Ein Geheimfach öffnet sich und Rufus kann einen **Schlüssel** nehmen.

Den Raum weiter untersuchen, den Globus öffnen, ein **Schnapsglas** nehmen und den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen. **Schnaps** mitnehmen.

Vor das Stadttor, denn dort steht ja ein Auto und hat es evtl. Batterieflüssigkeit? Rufus sieht sich das Auto an. Die Windschutzscheibe ist total verdreckt. Rufus kann sie putzen: einen Schwamm hat er schon und einen Topf mit Seifenlauge gab es doch auch in Tonis Hütte. Dorthin, den Schwamm befeuchten und zurück und damit die Windschutzscheibe abwischen. Alles ansehen und „Schnutzipu“ als Fahrer erfahren.

Sind wir einmal hier, beschäftigen wir uns mit dem Stier. Wir montieren das Kuhschild am schwarzen Brett. Der mechanische Stier dreht sich sofort um. Wir benutzen den roten Vorhang auf das Schild und dann die Spritze auf den Stier, die sich dann halb mit **Taurin** füllt.

Zurück zur Gasse und zum Sprengmeister, der doch mal was von Autoschlüsseln erzählt hat und fragen ihn nach dem **Autoschlüssel** von Schnutzipu.  
Lieblingsfarbe: pink, Hobby: Ballett

Zurück zum Auto, die Fahrentür öffnen, Hebel ziehen, Motorraum öffnen, Loch in die Batterie bohren und **Batteriesäure** im Glas auffangen. Schüttet Rufus jetzt noch den Schnaps dazu, bekommt er **seltsamerweise energiereiches, belebendes, klares**

Wasser.

So langsam haben wir alle Zutaten, die wir suchen. Gab es vor Tonis Hütte nicht eine **Chilischote**?

Dorthin und sie mit den Asbesthandschuhen pflücken.

Hinter Tonis Hütte finden wir einen **Blindgänger**. Rufus nimmt ihn, bearbeitet ihn mit dem Seziermesser und bekommt **Schwarzpulver**. Links das **Schweißgerät** und ganz links den **Trichter** im Inventar verstauen.

Haben wir jetzt alles zur Herstellung unseres Kaffeepulvers? Schauen wir mal und gehen in Tonis Laden, wo es doch eine Kaffemühle gab.

Rufus füllt das Schwarzpulver in die Kaffeemühle und gibt die Chilischote und das Aufputzmittel hinzu. Er betätigt die Kurbel und erhält sein **Kaffeepulver**.

Jetzt in die Kneipe und das Kaffeepulver ins Kaffeefach füllen. Das Wasser nun noch mit Stierblut (Taurin) mischen und auf den Tankdeckel anwenden.

Mit Lonzo reden und letztendlich haben wir unseren **Espresso**. – Also auf in den Sitzungssaal!

Rufus kommt nicht an Goal ran, also muss er sich was einfallen lassen. Zunächst mal versuchen, ihr den Espresso zu geben, aber der Doc akzeptiert dies nicht als Medizin. Rufus zündet daraufhin die Kartons mit dem Schweißgerät an und als unser Feuerwehrmann löscht, schließt er die Tür.

Nun geht Rufus wieder nach oben, nimmt das **Stethoskop** und steckt es dem Bürgermeister zu.

Wir lassen unseren Feuermann wieder frei und er entdeckt als Arzt den Diebstahl. Das Streitgespräch der beiden bietet nun Rufus Gelegenheit sich Goal zu nähern, ihr den Trichter in dem Mund zu stecken und den Espresso einzufüllen. Goal erwacht, revanchiert sich bei Rufus mit einem Knockout und Rufus erwacht in der Krankenstation, wo er mit Goal reden kann. Alles abarbeiten.

Rufus soll Cletus finden – vielleicht über Funk; also ran an die neue Aufgabe.

Wir füllen einen neuen Ballon mit Lachgas müssten aber jetzt zur Post, um zu funken. Bei der Post fehlt die Uhr, aber hat der Bürgermeister nicht eine? In den Sitzungssaal, dem schlafenden Bürgermeister die **Uhr** klauen (auch den **Trichter** und das **Mikrofon** mitnehmen) und die Uhr neben der Poststelle einsetzen.

In die Poststelle, sich umsehen (Klappen öffnen), aber hier geht es nicht voran.

In Tonis Hütte den Apothekenschrank mit dem Schlüssel öffnen und das **Narkotikum** herausnehmen.

In Tonis Laden gab es doch Gutscheine, die etwas mit der Post zu tun hatten. Da Toni sie nicht freiwillig hergibt, müssen wir tricksen und benutzen das Narkotikum mit dem Pfeil. Dann schießen wir mithilfe des Trichters den Pfeil durch das Fenster auf Toni ab und können dann in den Laden und nehmen uns einen Stapel **Gutscheine**.

Zur Poststelle.

Links vorne hinauf zu Horchposten und mit ihm reden und auch etwas über die Tauben und das Erdmagnetfeld erfahren.

Vom Postroboter auch etwas über seine Vorliebe für Polsterfolie erfahren.

Rufus wendet nun das Narkotikum auf die linke Katze an und gibt dann dem Postroboter einen Gutschein. Nun wird ein Paket zum Versand vorbereitet, aber letztendlich überfrankiert, weil Rufus die linke Katze manipuliert hat. Er füllt das Paket mit der Polsterfolie auf und eine entsprechende Taube transportiert es. Nun der rechten Katze den Espresso geben. Sie frankiert daraufhin noch mehr, wenn Rufus wieder einen Gutschein abgibt.

Wir müssen irgendwie erreichen, dass wir in den Tresorraum der Post kommen und somit müssen wir in der Post alles so durcheinander bringen, dass der Postroboter sein Posten verlässt. Können wir das durch Manipulation der Tauben erreichen?

Aber dazu müssen wir das Erdmagnetfeld manipulieren. Womit?

Gehen wir nochmals ins Büro des Bürgermeisters und benutzen wieder die Wünschelrute mit dem Wassersymbol am Schreibtisch. Der Schlafplatz des Bürgermeisters kommt heraus, wir heben das Kissen hoch und finden **ein Gerät für das Erdmagnetfeld**.

Wir bringen das Gerät zum Horchposten in der Poststation und legen es oben im Patchschrank ab. Wir müssen nun so „programmieren“, dass die kleinste Taube im mittleren/größten Verschlag sitzt. Soll sie dann transportieren, wird sie abstürzen und die Polsterfolie liegt frei rum.

Hier eine Lösung zum Minispiel, falls kein Zufallsgenerator am Werk ist. Zur Not es überspringen.

- Mittlerer Knopf in der rechten Spalte
- 2 x den 2. Knopf von oben in der mittleren Spalte
- Mittlerer Knopf in der linken Spalte
- 2x den 2. Knopf von oben in der mittleren Spalte
- Mittlerer Knopf in der rechten Spalte
- 2. Knopf von oben in der mittleren Spalte
- 2. Knopf von unten in der mittleren Spalte

Wieder nach unten. Gutschein abgeben. Die Taube stürzt ab und die Polsterfolie liegt rechts auf dem Boden.

Auf der Polsterfolie rumtrampeln (mehrmals) bis Rufus von alleine geht.

Dann wieder in Poststation und der Roboter ist nicht mehr hinter dem Schalter.

Rufus öffnet links die Ersatzkatzenschublade und nimmt **2 Katzen** mit. Hinter dem Schalter hängt ein **Zettel mit Löchern**. Legt man diesen über die Postfächer links, dann taucht in jedem Loch eine 3stellige Zahl auf. Die Zahl auf dem Blatt gibt an, welche Ziffer der jeweiligen Zahl genommen werden muss und so kann Rufus den Safe öffnen, hoch zum Funkgerät gehen und den **Wippvogel** mitnehmen.

Unser Ziel ist es ja, ans Funkgerät zu kommen und zu funken, aber Rufus braucht noch die Kopfhörer und dahin ist ein langer Weg.

Unser Held geht in die Gasse und wendet das Lachgas auf den **Papagei** an.

Daraufhin darf Rufus ihn mitnehmen, bringt ihn aber im Inventar mit dem Espresso wieder auf Trab.

Den Papagei in Tonis Laden auf die Stange setzen, damit er von Toni das Sprechen lernt.

Jetzt in das Büro des Bürgermeisters und die Katze mit dem Fernschreiber benutzen. Dann den Wippvogel an die Gegensprechanlage stellen, so dass er immer den Knopf drückt.

Den Papagei aus Tonis Laden wieder holen und ihn auf die Notrufsäule anwenden

Jetzt zum Horchposten über der Poststation. Der Telefonist ist am Ende seiner Kräfte und Rufus nimmt sich die **Kopfhörer**. Damit geht er durch den Tresor in den Funkraum. Das Mikrophon und der Kopfhörer mit dem Funkgerät benutzen. Dann das Funkgerät benutzen und es gibt Kontakt zu Cletus und man vereinbart einen Treffpunkt.

Zur Krankenstation, das Laken wegziehen, aber Goal ist weg und Rufus wird gefangen genommen.....

Rufus muss weg, also benutzt er die Ersatzkatze auf dem Baum und kann dadurch entkommen.

Schnell ins Haus von Wenzel

Mit ihm reden und beim Öffnen der Dusche eine Überraschung erleben.

Rufus geht in den Keller und öffnet dort den Schrank. Goal fällt ihm entgegen und unser Held legt sie in eine Art Schubkarre. Das Haus wird gestürmt und Rufus sichert die Kellertür mit der Wünschelrute. Das hält aber nicht lange, Wenzels Haus wird gesprengt, aber Rufus kann mit Goal entkommen.

So landen wir im **2. Kapitel** bei einem Kran/Schrottverwertung und einem Tunnelsystem.

Wir suchen alles ab, stürzen aber ab, müssen Goal dann aber auf die andere Seite bringen und landen letztendlich allein beim Doc.

Vorher jedoch untersuchen wir den Kran, öffnen den Wartungskasten und entfernen die defekte Sicherung.

Wieder nach unten und nach hinten rechts zur Tunnelpassage. Vom Minebiker den **Scheinwerfer** nehmen.

Weiter nach rechts und beim **Skelett das Bein** anklicken und ins Inventar befördern. Rechts den **Spiegel** mitnehmen und den Signallampendeckel öffnen und eine **rote Glühbirne** mitnehmen.

Ist man dann beim Doc, mit ihm über alles reden.

Hat man das Minebike untersucht und festgestellt, dass es nicht anspringt, kann man den Doc darauf ansprechen (über andere Herausforderungen) und bekommt von ihm einen **avialen Stromumkehrer**.

Zurück zum Minebike. Der Einbau misslingt aber und der Umkehrer wandert in den Schrotthaufen, den unser Held jetzt untersuchen muss. Daraus entwickelt sich ein Minispiel.

Rufus findet 3x einen Korpus, 3 Flansche, 3 Muffen und 3 Ritzel und muss daraus

jetzt den richtigen Umkehrer bauen. Das Gespräch mit dem Doc, das er wiederholen kann liefert Hinweise, wie alles zu kombinieren ist.

Er muss den runden, sphärischen Korpus benutzen, den vierspeichigen Ritzel, den grünen, smaragdfarbenen Flansch und die Schraubmuffe. (Die beiden anderen Stromumkehrer sollten auch noch gebaut werden; logisch zusammensetzen, ausprobieren oder lösen lassen!)

Rufus baut den **Stromumkehrer** ein und fährt schließlich los, kommt aber letztendlich am Ausgangspunkt, aber in entgegengesetzter Richtung wieder an. Neben ihm kann er dann einen Knopf betätigen und es wird hoch in das Rangierhaus geschoben.

Den grünen Knopf kann er nicht betätigen, weil er noch nicht genug Schrott geladen hat, also nimmt unser Held noch den **Lappen** mit und geht zur Tunnelpassage. Dort drückt er den Knopf und öffnet einen Geheimgang nach unten. Oben benutzt er noch den Hebel und stellt die Signallampe auf rot. Wieder zum Tunneleingang und jetzt kann der **Schlüssel vom Skelett** genommen werden.

Die weiße Minebikelampe nun rechts in den Lampensockel und wir bekommen grelles Licht.

Den Spiegel befestigen wir am Skelett.

Wir hatten doch schon beim Doc etwas Schnaps getrunken und der verlangte dann, dass wir die Flasche abwischen. Damit schlagen wir dann 2 Fliegen mit einer Klappe. Rufus wischt die Flasche mit dem Lappen ab und kann dann mit dem Lappen den Spiegel reinigen.

Zurück ins Rangierhaus und hier den Schlüssel mit dem Schlüsselkasten links benutzen. Hier gibt es den **Achtkantschlüssel**, wir gehen zurück zum Doc und dort an der Wartungsklappe benutzen wir den Achtkantschlüssel und ergattern so eine **Sicherung**.

Den **dorsalen Stromumkehrer** (selbst gebaut) dann beim Signal einsetzen, das Signal fährt hoch und der Spiegel leitet dann das Licht in den Tunnel.

Rufus geht zur Außenkurve und holt dort den **Hebel** und eine **Flasche**.

Zurück in den Tunnel, den Weichenhebel in seine Halterung stecken und dann benutzen. Das Minebike wird auf die andere Seite transportiert, landet am Kran in unserem Anfangsbild des 2. Kapitels und wird automatisch gedreht.

Die Sicherung setzt unser Held jetzt im Kran ein und nun möchte er Goal überholen. Das gelingt jedoch nicht, weil er keine ruhige Hand hat. Er geht zum Doc und lässt sich das Meditieren erklären (zwischendrin muss er mit Rechtsklick den Horizont anklicken).

Ein 2. Mal sich alles erklären lassen und währenddessen die Flasche aus dem Inventar auf den **Schnaps** anwenden und so etwas davon abfüllen.

Jetzt zum Kran, das Skelettbein hinter den Sitz legen und dann meditieren (Rechtsklick auf den Horizont) und dann bei der Auswahl „Mumpi“ anklicken. Es hat funktioniert und Rufus betätigt die Kransteuerung und befördert so Goal auf das Minebike.

Rufus startet das Minebike, was im Stollen dann anhält. Er startet erneut und kommt dann wieder aus der anderen Richtung an und kann dann mit allem nach oben ins Kontrollzentrum.

Rufus muss nun die Einstellungen so vornehmen, dass er den Ausgang des Minenlabys erreicht. Die Kontrolltafel hilft dabei; die Hebel müssen stehen: unten, unten, oben und der Schalter links grün, rechts rot. Wir landen so nach einer längeren Sequenz im 3. Kapitel.

Wir betten Goal in den Candyshop um und erkunden alles.

Aus dem Sardellenautomat rechts besorgen wir uns eine **Sardelle am Spieß**, die unser Held mit einem Rechtsklick isst und somit den Spieß/Stock solo behält.

Aus dem **Kaugummi**automaten links ergattern wir einen und schieben das grüne Regal rechts davon zur Seite. Steckdose und Stecker werden freigelegt und so kann unser Held die Zuckerwattemaschine in Gang setzen. Mit dem Hebel kann man verschieden Sorten herstellen und wenn man den Stock darauf benutzt, wandert die Zuckerwatte ins Inventar. Rufus wählt die **Phosphorvariante**.

Nun klappern wir die anderen Räumlichkeiten ab. In der Eingangshalle finden wir eine Nische hinter einer Klappe.

Wir gehen in Richtung Turm, erreichen da aber vorerst nichts, also zurück zur Eingangshalle und von dort zur Bahnhofshalle.

Eine weitere Klappe an einem Mosaik offenbart eine weitere Nische und davor liegen auf dem Boden **Mosaiksteine**, die Rufus einsteckt. Ganz rechts geht es zum Fahrstuhl.

Den Putzschrank am Fahrstuhl öffnen und einen **Wischmopp**, einen **Eimer** und **Seife** ergattern.

Wir gehen zurück in die Bahnhofshalle, benutzen die Zuckerwatte auf die Lampe und sie beginnt zu leuchten. Dann erhellen wir das Mosaik, in dem wir die leuchtende Zuckerwatte mit der Nische benutzen und studieren das Mosaik.

Auch in der Eingangshalle gibt es ein Mosaik mit einer Nische und wir benutzen wieder die Zuckerwatte, um mehr zu erfahren. Rechts gibt es noch ein verdrecktes Mosaik. Vielleicht lohnt es sich, dieses zu säubern. Putzutensilien haben wir ja schon. Es fehlt noch Wasser.

Wir gehen vor den Turm und füllen unseren Eimer in der Tonne mit **Wasser**, geben die Seife hinzu und kehren zum verschmutzten Mosaik zurück. Rufus taucht dem Wischmopp ins Wasser und reinigt das Mosaik. Wieder die Klappe öffnen und die Zuckerwatte in die Nische. Wieder das Mosaik studieren, feststellen, dass Stücke fehlen und diese aus dem Inventar dort mit dem Kaugummi als Kleber einsetzen (nachdem Rufus den Kaugummi mit einem Rechtsklick durchgekaut hat). Ein Puzzlespiel beginnt als Minispiel, was aber nicht erfolgreich beendet werden kann. Der Schaden wird größer, aber Rufus gelangt an den Sicherheitsschalter und stellt das Passwort für den Fahrstuhl mit „Rufus“ ein. Außerdem wanderte eine **Taschenlampe** ins Inventar.

Zum Fahrstuhl, das Passwort wird automatisch eingegeben und Rufus erlebt eine Überraschung, um die er sich kümmern muss.

Von der Plattform aus nach unten und die **blaue Flagge** einholen und nehmen.

Nach links in die Bildmitte gehen und einen **Schnörkel** vom Geländer mitnehmen.

Mit Schnörkel und Kaugummi baut sich Rufus eine **Zwille**.

Rufus geht zur Bahnhofshalle und bekommt ein interessantes Gespräch mit (und nimmt nebenbei dort noch **Kieselsteine** mit). Cletus ist da, sieht aber fast so aus wie er. Könnte Rufus einen Doppelgänger produzieren?

Beim Fahrstuhl wird der Öltank geöffnet und der Mopp eingetaucht – vielleicht kann das ja als Perücke herhalten.

Wir bestücken die Zville mit dem Kieselstein und schießen auf die Lampe. Der **Lampenschirm** fällt herunter. Rufus verbindet den Schnörkel mit der Moppstange und bekommt einen **Haken**, mit dem er den Lampenschirm angeln kann.

Lampenschirm, blaue Fahne und öliger Mopp aufeinander anwenden. Dann das Gebilde mir Rechtsklick anklicken und Rufus verkleidet sich. Er testet das gleich links mit dem Feind und geht dann hoch auf die Plattform.

Mit Cletus reden und einiges erfahren. Rufus erklärt, dass er Deponia hasst und bekommt schließlich – im entsprechen richtigen Dialog – die **Datasette**. Diese liefert er ab und wird schließlich weiter durchgelassen, so dass er sich auf den Weg zu Goal in den Candyshop macht.

Gaol ist verschwunden und der Candyshop sieht chaotisch aus. Rufus nimmt sich einen neuen Fisch (falls er keinen im Inventar hat), benutzt diesen dann mit der Phosphorlache am Boden und bekommt so einen **Köder**.

Mit der Taschenlampe folgt Rufus der Phosphorspur. Die Spur führt nach draußen und rechts hinter den Turm und endet in einem verschlossenen Schacht. Rufus muss da rein, also untersucht er die Location, findet im Nadelhaufen ein **Strohalm** und öffnet das Gitter des Schachtes mit dem Haken. Er geht hinein, aber er kommt nicht weit. Da er nicht aufräumen will und draußen einen Wal sieht, benutzt er die Taschenlampe mit dem Köder und den Köder dann mit dem Wal. Der Wal rast gegen die Röhre und der weitere Weg ist frei.

Rufus gelangt zu einem Hochbootwrack, geht hinein und ihn erwartet eine Überraschung.

Rufus holt sich letztendlich die **Datasette** aus Goals Kopf und gibt sie dem Doc. Die Kontakte sind zwar nur vermutzt, aber Rufus probiert es mit der Backup-Datasette. Goal erwacht, aber es geht nicht lange gut. Rufus sieht sich die Datasette an – die Kontakte sind staubig.

Wir unterhalten und ausführlich mit allen und nehmen dann den **Staubwedel** neben dem Sofa.

Auch den **Schlüssel** nehmen und dann nach draußen. Hier die Truhe mit dem Schlüssel öffnen und eine **Drahtbürste** und einen **Fettlöser** ergattern. Die Datasette Muss nun in Ordnung gebracht werden:

- den Staubwedel auf die Kontakte anwenden; die Kontakte werden fettig, Chip und Lesekopf werden staubig
- Staubwedel auf den Chip anwenden; die Kontakte werden staubig und fettig, der Chip wird fettig, der Lesekopf bleibt staubig
- Staubwedel auf den Lesekopf anwenden; Kontakt und Chip werden staubig und fettig, der Lesekopf wird fettig
- den Fettlöser auf Kontakte, Chip und Lesekopf anwenden; Kontakte und Chip sind dann staubig und verätzt, der Lesekopf ist nur verätzt
- Staubwedel auf Kontakte und Chip anwenden; Kontakte und Chip sind staubig, verätzt und fettig, der Lesekopf ist verätzt und staubig
- den Staubwedel auf den Lesekopf anwenden; alles ist staubig, fettig und verätzt
- die Drahtbürste auf alles anwenden und alles ist sauber

Haben wir alles beseitigt, bleiben nur ein paar Kratzer auf der Datasette übrig, was aber nicht so schlimm sein dürfte. Ist die Datasette sauber (evtl. mit Minispiel überspringen) und wir setzen sie Goal ein, dann erinnert sie sich und wir führen ein ausführliches Gespräch, das damit endet, das Cletus beseitigt und Rufus als Cletus verkleidet werden muss.

Nun das Wrack verlassen.

Vor den Turm gehen, aber dort stehen bewaffnete Feinde. Rufus benutzt den Strohhalm auf den Tümpel und taucht nach links zum Kofferraum eines Schrottautos und da hindurch. Er schwimmt zum linken Fenster und öffnet mit der Kurbel das Lamellenfenster. Dann schaut er aus dem Lamellenfenster und holt sich die **Gabel**.

Wir stecken die Gabel in die Hupe und schießen mit der Benutzung der Hupe das Verdeck auf.

Unser Held steigt aus dem Verdeck und nimmt **Schnabelkuscheltier**. Er geht zurück und steckt das Kuscheltier wieder unter das Brett.

Erneut geht Rufus rüber und kann nun zum Kran. Hier den Hebel betätigen und die Feinde werden vom Magneten angezogen und hochgezogen, so dass der Weg in Innere frei wird. Drinnen erfolgt noch ein kurzer Dialog und Rufus kann dann zu Cletus auf die Plattform.

Es entwickelt sich ein Streitgespräch und Rufus kann währenddessen die Tasche untersuchen und ein **2. Kostüm** ergattern.

Mit einem Rechtsklick auf das Kostüm zieht sich Rufus um. Im Gespräch zieht der richtige Cletus zum Zeigen seines Muttermals die Hose runter, Rufus ergreift seine Unterhose und Cletus hängt letztendlich am Flaggenmast und ist ausgeschaltet.

Dennoch kann Rufus nicht mit Goal weggehen, denn sie bemerkt, dass er gar nicht die Zerstörung Deponias verhindern will, sondern nur nach Elysium möchte.

Rufus nimmt von Goal die **Datasette**.

Rufus und Goal sitzen dann in einem Boot und letztendlich erzählt Rufus die ganze Wahrheit.

Wieder draußen geht Rufus zur Bahnhofshalle und nimmt von Ableseautomat die **Datasette**.

Vor dem Aufzug kommt es zur Entscheidung und Rufus händigt die Datasette aus und damit sind auch leider seine Träume geplatzt.

Er wird schließlich von allen Seiten bedrängt, wirft die Datasette weg und muss dann aber überlegen, wie er sich rettet. Er springt an die Griffe des schwebenden Monitors und landet im Nadelhaufen.

Bonzo erwartet ihn dort, wir wählen eine Antwort aus und der Abspann erwartet uns.

**Softwareservice - Kratz**

<http://www.gamepad.de>

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.**

**Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?  
Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:**

**H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.**