

**Woodruff and the
Schnibble of Azimuth**

Mitspielende Personen

- Aufseher in der Fabrik
- Azimuth, Professor, hat das Schnibble gefunden und Woodruff großgezogen
- elastischer Barmixer in der Bar der Freunde
- Bettler an der Elendsbrücke
- Bewohnerin der Stadt, die von der Kontrolle angehalten wird
- 2 Bewohner an der Elendsbrücke
- Biest, das personifizierte Böse
- Blist, Ernst, Veranstalter der virtuellen Reise
- Buchmacher in der Spielhöhle
- Buzuk, der sich am Trockenbrunnen totarbeitet
- Buzuk, ein trauriger Vertreter seiner Gattung in der Straße der traurigen Buzuk
- Buzuk-Sklave auf dem Obersackplatz
- Champion in der Spielhöhle
- degenerierter Weiser am Trockenbrunnen
- Portier der Fabrik auf dem Fabrikvorhof
- furchtbar geschminktes Buzukweib
- Gaffer vor dem Haus von Professor Azimuth
- Geschmacksweiser im Buzuk-Tempel
- Gesundheitsweiser im Buzuk-Tempel
- Hohepriester im Haus der Schnibble-Sekte auf dem Obersackplatz
- 6 Anhänger der Schnibble-Sekte im Haus derselben auf dem Obersackplatz
- 8 Irre im Haus der Freuden
- junge Frau in der Straße der traurigen Buzuk
- Knasti im Gefängnisturm
- 4 Kunden in der Bar der Freunde
- Kommandant in der Vergangenheit
- Meister, Nachfahre des zerquetschten Buzuk in der Vergangenheit
- 7 Mitglieder der Schnibble-Sekte auf dem Fabrikvorhof
- Musiker in der Bar der Freunde
- Mutant an der Elendsbrücke
- Pfleger im Haus der Freuden
- Präsident im Club der guten Sitten
- Portier auf dem Fabrikhof
- Obersack, der Hauptgegner von Woodruff
- Säufer in der Säufergasse

- Schalterbeamte im Amtsschimmelzimmer
- Sebastian, H.P., in der Bar der Freunde
- Servierer in der Spielhöhle
- 2 Spielbrüder in der Spielhöhle
- sterbender Buzuk in der Vergangenheit
- Sultan, Herrscher über alle Buzuk
- Tempelwächter im Buzuk-Tempel
- Trickspieler im Turm der virtuellen Reise
- Voll&Ganz, Ansagerin in einer Fernsehshow und die Frau, in die sich Woodruff verliebt
- 4 Wächter im Gefängnis
- Wau-Wau-Piep-Boutiquebesitzer auf dem Brotophotonplatz
- Weiser der Fruchtbarkeit im Buzuk-Tempel
- Wettender auf dem Brotophotonplatz
- Wirrkopf, Professor, der an Buzuk herumexperimentiert
- Wirtin in der Bar der Freunde
- Woodruff, der Held des Spiels
- Wortweiser im Buzuk-Tempel
- Zeitweiser im Buzuk-Tempel
- 5 Zensoren im Club der guten Sitten
- zerquetschter Buzuk in der Vergangenheit

Lösung

Zu Beginn des Spiels wird das Haus von Professor Azimuth von Unbekannten betreten, die ihn k.o. schlagen und mitnehmen. Vorher konnte er einen als Baby aber in ein Gerät stecken, daß einen in kurzer Zeit zu einem Erwachsenen macht. Der Obersack sagt etwas vom Schnibble und erschießt den geliebten Teddybären, was gerächt werden muß. Leider verliert man das Gedächtnis und kann sich an nichts mehr erinnern.

Zuerst verläßt man das Haus. Draußen findet man einen Knopf. Dann geht man nach links, kommt aber an der Kontrolle nicht vorbei. Also geht es wieder zurück zum Haus von Professor Azimuth. Von dem Gaffer kann man erfahren, daß Schnibble alle glücklich gemacht hat und daß Azimuth an Problemen mit der Zeit gearbeitet hat. Weiter rechts ist die Straße der traurigen Buzuk. Wenn man mit dem traurigen Buzuk redet, erzählt er von der Hoffnung aller Unterdrückten Buzuk auf ein besseres Leben: dem Schnibble. Dann geht man unten nach rechts zur Elendsbrücke und hebt dort die Kiste hoch. Darunter befindet sich eine Mutter, die man wegkickt und dann aufhebt. Leider kann man nicht auf die andere Seite gelangen, denn der Fluß ist extrem ätzend und oben läßt einen der Mutant nicht vorbei. Also wirft man dem Bettler die Mutter an den Kopf, er wirft dann einen Alligatorschnauzenleder-Stiefel zurück. Leider kommt man auch damit nicht über den Fluß. Also geht man wieder zu Azimuths Haus zurück und redet noch einmal mit dem Gaffer. Der meint, man solle mit H.P. Sebastian in der Bar der Freunde reden, der wisse sicherlich mehr. Mit dem Stiefel kann man das zweite Exemplar von Azimuths Haus herunterholen. In diesem findet man ein Bild des Professors, welches man der jungen Frau auf der Straße der traurigen Buzuk gibt. Dafür erhält man einen Zeitungsartikel von ihr. Man kann jetzt durch den Säurefluß zur Säufergasse gehen. Dort geht man in die Bar der Freunde und klaut dem Mann mit dem Ziegenbart die Tasse Kaffee. Dann redet man mit der Wirtin weiter oben. Diese kennt einen, sie ist außerdem Schullehrerin. Im Laufe des Gesprächs bekommt man einen A-Stein von ihr, sie sagt einem auch, wer H.P. Sebastian ist: der Mann, dem man den Kaffee stibitzt hat. Bevor man geht, bringt sie einem noch das Lesen bei, wenn man ihr den Zeitungsartikel gibt. An der Wand findet man ein Plakat, welches man sich nun durchlesen kann. Dann geht man zu Sebastian und spricht mit ihm. Er hat Männer in Schwarz und den Obersack in Azimuths Haus gehen sehen und weiß, daß Azimuth die Buzuk befreien will und daher als Staatsfeind angesehen wird. Nun kann man sich an alles erinnern und nimmt den Pinsel im Titelbild mit. Man verläßt es nach rechts und klaut dem elastischen Barmixer den Flaschenöffner aus der Tasche, wenn er gerade von der Decke herunterkommt. Wieder draußen taucht man den Pinsel in das Teerfaß und nimmt einige Federn aus dem Sack. Dem Säufer gibt man die Tasse Kaffee, dafür bekommt man eine Meteozon-Uhr von ihm. Dann geht es weiter nach rechts zur Treppengasse. Dort findet man eine Konservendose, die man anstoßen kann. Dabei kullert eine Bohne heraus, diese und die Dose nimmt man an sich. Den A-Stein der Wirtin steckt man in das Gegenstück auf der Straße der traurigen Buzuk und bekommt so ein Tobozon. Wenn man dieses benutzt, erhält man eine Nachricht von Azimuth, die besagt, daß man für ihn das Schnibble suchen soll und eine Nachricht von ihm im Rotlichtviertel bekommt. Mit dem Fahrstuhl hinter Azimuths Haus kann man nun auch endlich nach oben, da man die Bedienungsanleitung endlich lesen kann.

Oben spricht man mit dem Schalterbeamten. Der weiß, daß der Obersack ganz oben in der Stadt bei den Reichen wohnt und man nur dorthin gelangen kann, wenn man eine Arbeit hat, die die Buzuk nicht verrichten können. Anschließend geht man weiter nach links zum Brotophoton-Platz. Dort findet man ein Anwerbplakat mit einigen Silben; man kann dann mit dem Tobozon dort anrufen. Die Empfangsdame erklärt einem, daß man eine Atmungsfunktionsbescheinigung und ein Photo benötigt. Ersteres bekommt man beim Schalterbeamten, der will aber eine Atemprobe in einem amtlich zugelassenen Behälter. Wieder auf dem Brotophoton-Platz unterhält man sich mit dem Wettenden, der von einer Spielhölle in der Boutique weiß, welche man nur durch einen geheimen Gang erreichen kann. In der Boutique schraubt man die Mutter auf das Dynamorad, dann bleibt es stehen. Wieder draußen sind dem Ladenbesitzer die Haare ins Gesicht gefallen, so daß er nicht mehr sehen kann, daß man seinen morphoplastischen Finger stibitzt. Wieder in der Boutique befaßt man sich mit dem Papagei: der starrt völlig gebannt auf das Plakat der nackten Frau. Also übertüncht man die pikanten Stellen mit dem Teerpinsel und schon hat man die Aufmerksamkeit des Papageis. Er war früher Portier beim Club der guten Sitten, bevor man ihn wegen seiner fehlenden Schwanzfedern gefeuert hat. Also hilft man ihm mit Federn aus, er nimmt seine Arbeit dann wieder auf. Weiter hinten in den Boutique gibt es einen dunklen Raum mit einem Schalter, einem Flummelrötz und einem Prödelwurz. Den Flummelrötz dreht man solange, bis das rote Teil nach rechts zeigt. Für den Prödelwurz gibt es drei Einstellungen, hier benötigt man die mittlere. Dann betätigt man den Schalter und es wird eine Nase sichtbar, in die man den morphoplastischen Finger

steckt. Dann öffnet sich eine Türe zur Spielhöhle. Dahinter reizt man den Champion im Käfig mehrmals. Wenn man dann beim Servierer etwas zu trinken bestellt, bekommt man ein Wasser, in das der Champion unbemerkt eine Pille wirft. Jetzt ist man benebelt und kann in das Freudenviertel gehen. Dort spielt man dreimal mit dem Flipper und bekommt schließlich einen Strul. Diesen wirft man in den Spielautomaten und bekommt drei weitere Strul. Dies kann man öfters wiederholen, wenn man mehr Geld braucht. Dann redet man mit dem furchtbar geschminkten Buzukweib, die früher die Sekräterin des Sultans war. Sie verrät einem den Code für den Thronsaal. Weiter rechts geht es zum Turm der virtuellen Reise. Dort versperrt ein Meteorit den Weg zum Brotophotonplatz, den man einfach beseitigen kann, indem man ihn anklickt. Über den Brotophotonplatz geht es hoch zum Obersackplatz.

Hier nimmt man die Hemdsbrust des Roboters und bekommt im Prothesengeschäft eine Brille. Bei einem weiteren Besuch dort kann man noch ein falsches Kinn abstauben. Draußen befinden sich zwei Poster, das rechte wirbt für eine 'Herz zu Busen'-Show, bei der man schnell mit dem Tobozon anruft. Man verliebt sich in die Moderatorin Fräulein Voll&Ganz und erhält eine neue Nummer, bei der man ebenfalls anruft. Man ist dann mit Fräulein Voll&Ganzs Sekräterin verunden, die einen zurückrufen will. Weiter oben erblickt man einen Dreckfleck, den man genauer untersucht. Dabei fällt ein Müllsack vom Himmel, den man einsteckt. Dann geht man zum Trockenbrunnen. Der degenerierte Weise hat seine Künstlersilbe verloren und verkauft jetzt Hütte, also nimmt man einen mit. Außerdem bekommt man den Code für sein Zimmer im Buzuk-Tempel, um dessen Frau Bescheid zu geben. Weiter unten befindet sich ein Buzuk, der sich totarbeitet. Hier schaltet man das Tobozon an der Wand ein und erfährt, daß der Präsident die Steuern erhöhen will. Weiter oben kommt man zum Buzuk-Tempel. Der Wächter will einen aber erst gegen eine Haselwalnuß hereinlassen. Dann geht man rechts zum Fabrikvorhof, auf dem sich Mitglieder der Schnibble-Sekte aufhalten. Auf der Müllkippe findet man eine Zeitung, aus der man erfährt, daß die Voll&Ganz mit dem Obersack zusammen ist. Vor lauter Verzweiflung setzt man sich auf die Bank und fängt an zu weinen. Drückt man auf die Klingel links neben den Anhängern der Sekte, so bringt einem ein Buzuk ein Taschentuch. Nach einem weiteren Klingelversuch bekommt man eine Nachricht von Azimuth mit einer Tobozonnummer. Beim Portier der Fabrik erfährt man, daß man erst mit einem Einstellungspapier hineinkommt. Dann geht man wieder zum Brotophotonplatz und fährt hinunter.

Beim Amtsschimmelzentrum besucht man den Nußhändler. Der hat aber keine Nüsse mehr, die letzte hat er Ernst Blist gegeben. Auf dem Brotophotonplatz steckt man einen Strul in das Brotophoton und erhält ein Bild von sich. Dieses steckt man in den Schlitz des Tobozon, leider ist man aber nicht gut genug gekleidet. Dann geht man zum Turm der virtuellen Reise und fährt mit dem Fahrstuhl nach unten. Dort befindet sich Ernst Blist. Für drei Strul kann man eine virtuelle Reise auf dem Orgasmussitz erwerben, muß dies aber nicht tun. Ernst Blist hat die Haselnuß als Ersatz für ein fehlendes Stützbein unter seiner Holzkiste und will sie nur gegen etwas mindestens so stabiles tauschen. Also ruft man mit dem Tobozon die Wettervorhersage an. Inzwischen sollte sich auch die Sekräterin von Fräulein Voll&Ganz gemeldet haben; von ihr gibt es die Privatnummer der guten Dame. Dort erfährt man, in welchem Stadtteil ein Meteorit niedergehen wird (zur Not mehrmals anrufen). Man begibt sich schnell dorthin und sieht auf die Meteozon-Uhr. Dann malt man ein Kreuz auf den Boden und nach kurzer Zeit schlägt der Meteorit genau dort ein und zerspringt in tausend Stücke. Eines nimmt man an sich und tauscht es bei Ernst Blist gegen die Wahlnuß ein.

Dann geht es wieder hoch über den Obersackplatz zum Buzuk-Tempel. Der Wächter ist aber immer noch nicht zufrieden, er will das Innere der Nuß: das Haselwalnußmark.

Also begibt man sich nach ganz unten zur Säufergasse und teert dort die Haselwalnuß. Man ruft wieder die Wettervorhersage an und erfährt, wo der nächste Meteorit niedergeht. Man läuft wieder hin, blickt auf die Meteozon-Uhr und malt das Kreuz. Darauf legt man die geteerte Nuß (ohne Teer würde sie immer wegrollen). Der Meteorit zertrümmert dann die Nuß und man kann das Mark aufsammeln.

Jetzt wird man ganz oben endlich in den Buzuk-Tempel eingelassen, nachdem man das Mark abgegeben hat. Im ersten Stock hebt man den Topfdeckel und den Benzinkanister auf. An der Tür des Zeitweisen hängt eine Nachricht mit einem Code. Man begibt sich in den zweiten Stock. Dort redet man mit dem Wortweisen, der eine Elementarsilbe sucht. Dann geht man zur Türe des Begabungsweisen, gibt den Code 'KAH LRZ GOZ GNEE' ein, redet mit dessen Frau und erfährt, daß auch er eine Silbe sucht. Auch für den Ratsaal hat man bereits einen Code: 'BLAZ KAH ZIG DRU'. Dort findet man den Zeitweisen, der seine Zeitsilbe vermißt. Jetzt geht man in den dritten Stock und liest die Nachricht des Kraftweisen. Er befindet sich beim Sultan. Mit dem Code 'ZIG STO DRU BLAZ' von dem Buzukweib im Freudenviertel

kommt man in den Thronsaal. Dort kann man dem Sultan mit dem Flaschenöffner aushelfen, damit er seinen letzten Zahn nicht zum Bierflaschenöffnen benutzen muß. Dafür schlägt er einen zum Buzukritter und man bekommt ein Schlüsselbund, das Erkennungszeichen der Buzuk, von ihm. Wenn man weiter mit ihm redet, erhält man die herrschende Silbe. Der Kraftweise hat seine Energiesilbe verloren. Um sie wiederzufinden, muß man in die Vergangenheit reisen, um einen Safecode zu erfahren. Man nimmt noch die Zauberformeln an der Wand und den Kaugummi auf dem Boden und liest sich das Kochrezept durch. Dort findet man auch die Codenummer des Geschmacksweisen. Dann verläßt man den Tempel wieder und fährt eine Etage nach unten.

Bei der Wettervorhersage erfährt man, wo es demnächst regnen soll. Ein Blick auf die Meteozone-Uhr zeigt einem die Stelle, wo dies genau geschehen wird. Auf das Kreuz stellt man den Hut des degenerierten Weisen, bis er vollgeregnet ist. Dann begibt man sich damit zur Wau-Wau-Boutique. Dort dichtet man das Rohr der Zeitsilbenmaschine mit dem Kaugummi ab und gißt das Wasser aus dem Hut in den Behälter. Ein Frosch erscheint und quakt die Zeitsilbe. Bevor man geht, nimmt man den Kaugummi wieder an sich. Es geht wieder nach oben zum Buzuk-Tempel.

Man geht in den Ratsaal im zweiten Stock und gibt dem Zeitweisen seine Zeitsilbe. Wenn man weiter mit ihm redet, bekommt man die Ratsilbe und den Code für den Wortweisen von ihm. Im dritten Stock gibt man diesen Code 'BNZ BNZ BNZ GLAP' an der Türe des Wortweisen ein, dann erscheint sein Schoßtierchen, das sehr hungrig ist. Also gibt man ihm die Bohne. Dann bekommt man die Elementarsilbe von ihm. Diese bringt man dem Wortweisen, der sich vor dem Tempel aufhält. Zum Dank erhält man die Codenummern für den Gesundheitsweisen und den Weisen der Fruchtbarkeit, die man finden und in den Ratsaal schicken soll. Dann geht man zum Gesundheitsweisen im ersten Stock und gibt den Code 'POO ZIG DRU BNZ' ein. Wenn man in die Luke greift, kann man den Raum betreten. Der Gesundheitsweise ist gerade nicht anwesend, er entwanzt die virtuellen Reisen. Falls er nicht zurückkehren sollte, bittet er um Hilfe. Anschließend begibt man sich zur Türe des Geschmacksweisen und gibt dort 'KAH BLAZ ZIG STO' ein. Der hat keine Schnapluren mehr und kann somit keine Buzuioli mehr machen. Im zweiten Stock gibt man den Code des Weisen der Fruchtbarkeit 'BNZ POO GLAP BLAZ' ein und erfährt von dessen Frau, daß ihr Mann auf der Suche nach Schnaplurensamen und der grünen Silbe wahrscheinlich in der Irrenanstalt festgehalten wurde.

Dann geht man wieder in die mittlere Etage der Stadt zum Turm der virtuellen Reise. Dort bucht man eine virtuelle Reise für drei Strul bei Ernst Blind und begegnet dort dem Gesundheitsweisen, von dem man die Heilsilbe bekommt. Anschließend begibt man sich in die unterste Etage der Stadt.

Dort geht man zur Gedenkstätte und bedient den Formeleditor. Um die Vergangenheitssilbe zu kreieren, muß man auf die Zeitsilbe, die Elementarsilbe und die herrschende Silbe klicken. Anschließend kann man die Vergangenheitssilbe über der Statue des Kommandanten aussprechen und reist so in der Zeit zurück. Der Kommandant hält einen davon ab, sich groß umzusehen, also muß man ihn ausschalten. Dazu betrachtet man das umgekippte Glas links oben und stellt fest, daß etwas herausgefallen sein muß. Daher stemmt man den Stein darunter weg und findet einen Fisch in dem Helm, den man dem Kommandanten in die Rüstung steckt. Jetzt kann man hingehen, wohin man möchte. Man hebt den Maiskolben auf und spricht mit dem sterbenden Buzuk. Der traut einem aber nicht, da man ein Mensch ist. Also zeigt man im den Schlüsselbund der Buzuk. Jetzt bekommt man von ihm ein Buzuk-Horn und den Code für den Steinsarg im Thronsaal des Buzuk-Tempels. Dann probiert man das Horn aus und findet so einen unter Steinen begrabenen Buzuk. Mit dem auf dem Boden liegenden Dreizack und mit den Händen entfernt man nun die Steine. Wenn der letzte Felsen auf den armen Buzuk fällt, kann man ihn an den Füßen herausziehen. Dafür verspricht er, die Intuitionssilbe in der Kriegerstatue zurückzulassen, damit man sie in der Gegenwart holen kann. Jetzt geht man über den hinteren Weg wieder in die Gegenwart. Dort holt man den versteinerten Fisch aus der Rüstung des Kommandanten.

Dann geht man in die Kerkerstraße, die man vom Trockenbrunnenplatz aus erreicht. Man betritt das Haus auf der rechten Seite, dabei taucht der Meister auf, der Nachfahre des in der Vergangenheit geretteten Buzuk. Zum Dank bringt er einem die Ohrkontrolle bei. Anschließend hebt man das Schneckengehäuse und den Steinarm auf. Vor dem Haus findet man in einem Felsen den Abdruck eines Fisches. In diesen legt man den Steinfisch aus der Kommandantenrüstung. Dann bekommt man ein Transportozon von Azimuth, mit dem man ab jetzt alle schon aufgesuchten Orte in der Stadt sofort aufsuchen kann. Dann geht man in den Thronsaal im Buzuk-Tempel und öffnet den Steinsarg mit dem Code 'GLAP POO GNEE ZIG' des sterbenden Buzuk aus der Vergangenheit. Ein Skelett gibt einem die Energiesilbe, die man sofort dem Kraftweisen gibt.

Auf der Treppenstraße benutzt man den Formeleditor und bastelt aus der Energiesilbe, der Ratsilbe und der Elementarsilbe die Kraftformel. Diese wendet man auf die Vitrine an und nimmt sich den Buzukdrachen heraus.

Am Amtsschimmelplatz wendet man die Kraftformel man auf den Beamten an und bekommt so das Atemzertifikat. Auf dem Brotophotonplatz benutzt man das Brotophoton und legt in dieser Reihenfolge die Hemdsbrust, die Brille, das falsche Kinn, den Teerpinsel und den Maiskolben an. Dann wirft man einen Strul in das Gerät und bekommt ein 1A-Photo. Dieses und das Atemzertifikat schickt man an den Rekrutierungsdienst, dann bekommt man ein Einstellungszertifikat.

Dieses gibt man dem Portier auf dem Fabrikvorhof und wird eingelassen. An der Garderobe muß man alle Sachen abgeben. Der Aufseher erklärt einem, was zu tun ist. Man soll die Hüte vom Fließband nehmen und vor dem Spiegel aufsetzen. Ist er schlecht, soll man ihn in die Mülltonne werfen. Ist er gut, muß man den Schalter rechts im Bild betätigen, worauf unten im Bild eine Schachtel erscheint. Diese ist auf das untere Fließband zu legen. Nachdem man den Hut in die Schachtel gelegt hat, muß man sich schnell nach links bewegen und auf den hellen Streifen zwischen den beiden dunklen in der Pfütze stellen und die Schachtel auffangen, wenn sie vom Band geschleudert wird. Daraufhin landet sie auf der Knotenmaschine, bei der man den Finger auf den Knoten halten muß, damit die Maschine die Kiste einschnüren kann. Hat man alles richtig gemacht, geht man zum Aufseher und fragt ihn, ob er zufrieden ist. Der beleidigt einen aber nur, also verprügelt man ihn. Dies hat leider zur Folge, daß man in die Klapsmühle kommt. Dort hängt man an einem Seil in einer Gummizelle. Wenn man lange genug herumzappelt, fällt man heruner. Man hebt die Kette auf und ritzt damit die linke Gummiwand auf. Die Schraube dahinter holt man mit dem Mund aus der Wand, sie eignet sich auch, um das Schloß der Türe zu öffnen. In dem Raum dahinter befinden sich 8 Irre, von denen derjenige mit dem Trichter auf dem Kopf der Steuereintreiber ist, was man bemerkt, wenn man mit ihm spricht. Von ihm erfährt man auch die Nummer der Steuerkanzlei: 'GNEE BNZ GLAP POO'. Mit der Schraube befestigt man das Scharnier des Schrankes an der Wand, dann kann man dessen Türe öffnen. Im Schrank findet man seine Sachen. Wieder draußen ruft man mit dem Tobozon die Steuerkanzlei an und zerreißt daraufhin vor lauter Wut seine Zwangsjacke. Dann geht man zum Wärter ganz rechts und verprügelt ihn. Wenn man den Hebel neben der Türe betätigt, so öffnet sich diese und man kommt in das Versuchslabor des Professors Wirrkopf. Der macht Versuche mit dem Weisen der Fruchtbarkeit, mit dem man ein paar Worte wechselt. Man hebt das Schnapluren-Korn auf und verläßt den Raum auf der linken Seite. Auf der Ventiloplatzform kann man einen Blick auf die Stadt werfen. Wenn man dies oft genug tut, erblickt man die Kriegerstatue der Buzuk, die man in der Vergangenheit gesehen hat. Dann gießt man das Benzin in der Kanister am Ventillator und betätigt den Hebel. Wenn man den Ventillator dann berührt, wird man nach unten geschleudert und verliert alle seine Sachen.

Man landet dann nackt im Club der guten Sitten und zieht sich wieder an. Man spricht mit dem Papagei und der erinnert sich daran, daß man ihm diese Stelle wieder besorgt hat, also öffnet er wie versprochen die Türe zum Zimmer des Präsidenten. Allerdings lassen einen die Zensoren nicht dort hinein. Daher nimmt man den Müllsack und wirft ihn in den Kohlebehälter. Der entstehende Rauch hüllt die Zensorin ein, so daß sie nichts mehr sehen kann. Nun kann man den Privatraum des Präsidenten betreten. Der steht vor einem Spiegel und probt eine Rede. Dummerweise fällt im dabei die Hose herunter. Man kann ihm aber mit dem Knopf aushelfen. Der Präsident verläßt dann den Raum und man kann sich dort in Ruhe umsehen. Insgesamt gibt es dort drei Videokassetten, die man in das Magnetospokpon stecken kann. Auf einer befindet sich die Kunstsilbe. Verläßt man den Club durch die Türe, so wartet draußen der Meister. Wenn man das Grafiti auf der Wand neben ihm ansieht, bringt er einem den Nasenpower bei.

Im Haus der Freuden (Irrenanstalt) setzt man mit dem Formeleditor aus der Kunstsilbe, der Elementarsilbe und der Ratsilbe die Heiterkeitsformel zusammen und benutzt sie mit dem Autisten. Der singt einem dann die grüne Silbe vor. Nun begibt man sich wieder ins Versuchslabor. Dort spricht man die Wachstumsformel (Elementarsilbe + grüne Silbe + Ratsilbe) über den Wissenschaftler aus, der sofort aufhört, am Buzuk herum zu experimentieren, da er sich nun zu alt fühlt. Dann gibt man dem Weisen der Fruchtbarkeit die grüne Silbe und geht zum Trockenbrunnenplatz. Hier wirft man das Schnapluren-Korn aus dem Versuchslabor in den trockenen Brunnen und begißt es mit dem Wasser aus dem Hut. Daraufhin wächst ein Schnaplurenbaum, von dem man sich ein paar Blüten nimmt. Dem Begabungsweisen gibt man die Kunstsilbe und weiter unten kann man vom Meister die Augenkontrolle erlernen, wenn man das öffentliche Tobozon benutzt. Im Tempel gibt man dem Geschmackswesen im ersten Stock die Schnaplurenwürze und läßt sich von ihm Buzuioli kochen. Nun endlich sind alle Weisen im Ratssal versammelt,

also begibt man sich auch dorthin. Die Weisen glauben, daß das Böse, daß sie vor langer Zeit in einem Sprotznog gefangen haben, wieder befreit wurde und nun für die schlechten Veränderungen bei den Buzuk verantwortlich sind. Sie beschließen daher, einen neuen Sprotznog zu machen, mit dem man das Böse erneut einfangen soll. Dazu brauchen sie ein Gefäß, also hilft man ihnen mit der Konservendose aus. Den fertigen Sprotznog nimmt man mit.

Unten in der Stadt spricht man in der Säufergasse die Gedächtnisformel (herrschende Silbe + Elementarsilbe + herrschende Silbe) über den Säufer, dem nun wieder alles einfällt. Früher hat er als Wächter im Gefängnis gearbeitet. Er wurde aber wegen seines unvoreilhaftigen Aussehens entlassen. Für eine Neubewerbung schenkt man ihm das Passbild. Zum Dank erhält man die Romme-Regeln von ihm, ein Spiel, das im Gefängnis recht beliebt ist. Am Treppengeländer zur Bar der Freunde drückt man ein- oder zweimal auf den Schalter, dann erscheint links bei dem Säufer der Meister und bringt einem die Haarkontrolle bei.

In der Kerkgasse kann man sich nun bei dem Wächter um Arbeit bewerben, der will einen aber erst nach Vorzeigen des ausgefüllten Formulars 2b76(b) einlassen. Also geht es wieder zum Amtsschimmelplatz.

Der Schalterbeamte kann sich aber dummerweise nicht mehr daran erinnern, wo er dieses Formular hat, also bearbeitet man ihn mit der Gedächtnisformel. Daraufhin bekommt man das Formular und begibt sich wieder zum Gefängnis.

Nachdem man dem Wächter das Formular gegeben hat, kann man ins Gefängnis hinein. Innen holt man sich die Lumpen von dem Strohdach und putzt damit die Scheiben. Einer der beiden Wächter am Tisch macht einen dann darauf aufmerksam, daß es für diese Arbeit einen Roboter gibt. Dieser erscheint auch prompt und beklagt sich über seine Langweile, wenn man ihn mehrmals anspricht. Dann fragt man die beiden Wächter, ob sie ein Romme-Spiel wagen wollen, und der dritte Wächter oben auf der Ballustrade, der den Weg nach oben bisher versperrt hat, kommt zu einem Spielchen herunter. Man verdrückt sich dann schnell auf die Toilette und gibt dem Roboter die Romme-Regeln. Darauf hat er mal was anderes zu tun und man selbst kann frei herumlaufen. Man geht auf die Ballustrade und zum Gefängnisturm. Man muß nun den Turm zu dem Knasti nach oben kommen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man ruft die Wettervorhersage solange an, bis der Ansager von einem Sturm beim Gefängnisturm spricht und sieht auf die Meteoruhr. Auf das markierte Kreuz legt man den Buzukdrachen. Dieser zieht einen dann mit dem Sturm nach oben.
2. Man benutzt das Transportozon zweimal, wobei man beim zweiten Mal den Gefängnisturm wählt. Dann kommt man ebenfalls einfach eine Etage höher.

Man bittet Azimuths Zellengenossen, einem weiter nach oben zu helfen, und der drückt ein paar Steine nach außen, die man als Treppe benutzen kann. Oben findet man ein Seil. Man benutzt den Steinarm mit diesem Seil und erhält so einen Enterhaken, den man über das linke Abflußrohr wirft. Oben erscheint einem der Meister und bringt einem die Gesichtskontrolle bei. Jetzt erfährt man auch, was es mit den ganzen Kontrollen auf sich hat: beherrscht man sie alle, so kann man schweben. Dies probiert man auf der Ventiloplatzformel direkt aus (Levitation mit dem Ventilator benutzen). So kommt man zur Würdenträgergasse. Hier wählt man die Nummer der Voll&Ganz, man wird von ihr auf ihr Kostümfest eingeladen und erhält den Code für ihre Türe: 'GLAP ZIG GNEE LRZ'. Gibt man diesen bei der Eingangstüre ein, so erscheint dort ein Auge, das einen ohne Kostüm nicht hereinlassen will. Also geht man erst wieder einmal und steckt die Muschel in den Abdruck auf der Kriegerstatue der Buzuk. Daraufhin bekommt man die Intuitionssilbe und kann mit dem Formeleditor die Sichtformel erzeugen: Intuitionssilbe + Intuitionssilbe + Elementarsilbe. Dann begibt man sich wieder auf den Gefängnisturm und klettert nach oben. Diesesmal schwingt man den Enterhaken über das rechte Abflußrohr. Mit der Sichtformel findet man in der Mauer einen losen Stein, den man hineindrücken kann. Innen findet man endlich Azimuth, der einem alles erklärt: der Obersack hatte das Böse aus dem Sprotznog befreit und wurde so selbst böse. Azimuth wurde daraufhin vom Obersack eingesperrt, um ihn jünger zu machen, den das Biest machte ihn immer älter. Um den Obersack fertig zu machen, bekommt man von Azimuth einen Viblefrotzer, der Menscher älter machen kann.

Erst einmal begibt man sich zum Turm der virtuellen Reise und benutzt die Sichtformel mit dem Trickspieler. So stellt man fest, daß er betrügt und prügelt sich mit ihm. Dabei fällt das Auge in die Treppengasse.

Man holt sich das Auge und begibt sich wieder zur Würdenträgergasse.

Vor der Türe setzt man sich das Auge auf die Nase und hat nun das perfekte Kostüm für das Augenweiden-Fest. Fräulein Voll&Ganz ist ganz weggetreten. Mit der Diagnoseformel (Elementarsilbe + Medizinsilbe + Elementarsilbe) stellt man fest, daß sie vom Biest gebissen wurde und nun ein Gegengift braucht. Dieses kann man im Versuchslabor zusammenmischen, indem man die Proben benutzt. Leider will die Voll&Ganz das Mittel nicht trinken. Man muß es ihr ins Glas schütten. Dann wird sie wieder normal. Aber nun traut sie einem nicht mehr. Man kann sie nur mit der Heiterkeitsformel (Kunstsilbe + Elementarsilbe + Ratsilbe) von seiner Redlichkeit überzeugen. Man geht nun in ihr Zimmer, und sie erzählt einem, wie der Obersack die Welt an sich reißen will. Er hat sogar die Schnibble-Sekte aufgebaut, um seine Macht über die Menschen auszubauen. Nun geht man zum Fabrikvorhof und teilt dem Chef der Schnibblesekte mit, daß man der Sekte beitreten will und bekommt sein heiliges Mantra. Wenn man das Mantra mit dem Mikrofon an der Türe auf dem Obersackplatz benutzt, kommt man jetzt in das Haus der Sekte. Dort findet eine Zeremonie statt. Jeder Anhänger der Sekte muß hier periodisch sein Mantra aufsagen, und es gibt eine leere Stelle, an die man sich selber stellen muß, um sein eigenes Mantra aufzusagen (Mantra mit leerem Platz benutzen), wenn man an der Reihe ist. Zwischendurch darf man aber frei herumlaufen. Kommt man zu oft zu spät, so wird man herausgeworfen. In seiner freien Zeit geht man zum Kompjütör. Diesen kann man aber erst bedienen, nachdem man einen Strul in das Gebetsloch geworfen hat. Dann sagt einem der Kompjütör, daß man den heiligen Code benötigt, um den Zyklus der Konzentration zu erfahren. Also fragt man den Hohepriester danach. Abermals wirft man einen Strul in das Gebetsloch und geht zum Kompjütör. Diesmal erfährt man den Zyklus der Konzentration: großer Gong, großer Gong, kleiner Gong, großer Gong, kleiner Gong, kleiner Gong. Anschließend begibt man sich wieder auf seinen Platz und beginnt man Hilfe der Levitation zu schweben. Dadurch wird man auserkoren, ins Weihezimmer zu gehen. Dies darf man aber auf keinen Fall tun, da man dann verrückt wird und das Spiel vorbei ist. Statt dessen muß man den großen und kleinen Gong nach dem Zyklus der Konzentration benutzen, um den gesamten Verein in den Tiefschlaf zu versetzen. Bevor man geht, nimmt man noch die hypnotisierenden ZEDE-Rom aus der Statue heraus. Im Zimmer der Voll&Ganz benutzt man die Wachstumsformel mit der Pflanze am Fenster, um so zu den Gemächern des Obersacks zu kommen.

Dort hält einen ein Kraftfeld davon ab, weiter zu kommen. Jedoch erscheint der Meister und rät einem, den Haß auf den Obersack zu vergessen. Mit der Levitation kommt man dann durch das Feld. Man muß nun hoch zum Obersack. Der wird einen aber erschießen, wenn man die Kugeln nicht mit dem Topfdeckel abwehrt (vorzeitig Topfdeckel mit Obersack benutzen). Man hat nun kurz etwas Bewegungsfreiraum. Der Obersack fertigt mit seinem Computer einen Klone von einem an, mit dessen Hilfe er einen zur Explosion bringen kann. Bevor er dies geschafft hat, muß man die ZEDE-Rom in den Schlitz über dem Bildschirm stecken. Der Obersack wird dann hypnotisiert und bildet keine Gefahr mehr. Mit dem Viblefrotzer läßt man ihn zu Staub zerfallen und das Biest kommt zum Vorschein, verschwindet aber nach oben. Bevor man ihm folgt, nimmt man aus den auf dem Boden liegenden Kleidungsstücken eine Magnetkarte heraus. Im Hintergrund am Computer betätigt man den Schalter für die Treppenstufen, um noch weiter nach oben zu kommen. Wenn man das Biest anspricht, schlüpft es in Woodruffs Körper und man wird es nur wieder los, wenn man die Buzioli ißt. Dann befestigt man den Sprotnog in der Mitte des Bildschirms an dem Haken und klebt den Kaugummi auf die undichte Stelle. Anschließend geht man nach links und spricht wieder mit dem Biest. Wenn es dann zum Sprung ansetzt, zieht man an dem Zipfel des Sprotnogs und das Biest wird gefangen. Zum Schluß steckt man noch die Magnetkarte in das Schloß auf der linken Seite und verläßt den Raum in dieser Richtung. Dort erkennt man, daß der Präsident nur eine Puppe ist, und nimmt seinen Platz ein. Dann kann man den Abspann ansehen.