

Komplettlösung zu Woodruff

Azimuthhaus-Platz

Als Woodruff das zerstörte Haus von Professor Azimuth verläßt, muß er feststellen, daß er sein Gedächtnis verloren hat. Er kann nicht lesen, weiß nicht wer Azimuth ist, noch kann er sich an seinen eigenen Namen erinnern. Er hat nur ein einziges Wort in seinem Kopf: Schnibble. Auf dem Dach liegt ein Stiefel, den er aber unmöglich erreichen kann. Woodruff geht zu dem Gaffer und läßt sich über die Geschehnisse der letzten Nacht aufklären. Danach hebt er den Hosenkнопf, den er entsetzt als das Auge seines Teddybären wiedererkennt, von der Straße auf und verläßt den Bildschirm zur rechten Seite.

Straße der traurigen Buzuk

Der traurige Buzuk erzählt von der Grausamkeiten der Menschen.

Elendsbrücke

Woodruff bemerkt unter der Brücke eine Holzkiste. Er hebt sie hoch und findet eine Mutter. Nachdem der Bettler ihn durch den Sürefluß hat waten lassen, schmeißt er diese an dessen Kopf. Der Bettler wirft ihm daraufhin während einen Stiefel aus Aligatorschnauzenleder hin. Woodruff hebt ihn auf und nimmt ihn mit.

Azimuthhaus-Platz

Mit dem Stiefel von der Elendsbrücke holt Woodruff nun den anderen Stiefel vom Dach. Bevor er sie jedoch anzieht entdeckt er in dem einen Stiefel ein Foto von Professor Azimut.

Straße der traurigen Buzuk

Woodruff gibt der jungen Frau das Foto und bekommt dafür einen Zeitungsartikel. Doch er kann damit nichts anfangen. Er kann ja nicht lesen.

Elendsbrücke

Jetzt kann Woodruff den Sürefluß überqueren. Er nimmt die Mutter mit, die er zuvor auf den Bettler geworfen hat und verläßt den Bildschirm zur rechten Seite.

Süfergasse

Aus dem Süfer ist nichts herauszubekommen: Er ist hoffnungslos betrunken. Woodruff steckt ein paar Federn ein und geht in die Bar der Schluckspechte.

Bar der Schluckspechte

Woodruff geht zunächst zu der Wirtin, die sich als seine frühere Schullehrerin entpuppt. Sie gibt ihm einen Stein, der wie ein äO aussieht und zeigt ihm, wo H.P. Sebastian sitzt. Dieser gibt Woodruff eine Tasse Kaffee und erzählt ihm was sich in Azimuths Haus ereignet hat: Er hat einige schwarzgekleidete Männer gesehen. Unter ihnen befand sich der Obersack.

Titelbild

Jetzt fällt Woodruff alles wieder ein. Er erinnert sich an die Entführung von Professor Azimuth und, wie der Obersack seinen Teddybär gestet hat. Von jetzt an hat er nur noch eines im Sinn: Azimuth zu finden und sich an dem Obersack zu rächen. Bevor er den Bildschirm in Richtung Bar verläßt, nimmt er den Pinsel mit.

Bar der Schluckspechte

Woodruff liest sich anhand des Zeitungsartikels von der Wirtin das Lesen beibringen und erfährt dabei einiges über Azimuth. In einem unauffälligen Moment greift Woodruff in die Tasche des elastischen Barmixers und erhält so einen Flaschenöffner.

Süfergasse

Die Tasse Kaffee macht den Süfer wieder einigermaßen nüchtern und als Zeichen des Dankes bekommt Woodruff von ihm eine Meteozon-Uhr dafür. Den Pinsel rührt er einmal kräftig im Teer um.

Straße der traurigen Buzuk

Woodruff legt den äolischen Stein auf das Gegenstück in der Straße. Er bekommt ein Tobozon, über das er eine Nachricht von Professor Azimut erhält.

Treppenstraße

In der Vitrine kann Woodruff einen Buzukdrachen erkennen, den er gerne haben möchte, aber das Geschäft ist geschlossen. Er tritt gegen die Konservendose und hebt sowohl die herausgefallene Bohne als auch die Konservendose selbst auf und steckt sie ein.

Gedenkstätte

Hier findet Woodruff die Statue des Kommandanten, der die Buzuks besiegt hat.

Azimuthaus-Platz

Woodruff kann jetzt den Fahrstuhl bedienen und fährt nach oben.

Amtsschimmelzentrum

Der Schalterbeamte erzählt ihm, daß der Obersack im obersten Viertel der Stadt lebe und, daß er arbeiten müsse, um dorthin zu gelangen.

Brotphoton-Platz

Woodruff sieht sich interessiert auf einem Plakat das Stellenangebot einer Fabrik an und wählt die Telefonnummer. Der Rekrutierdienst verlangt als Bewerbung das Einschicken eines Atemzertifikates und eines Paßfotos per Tobozon.

Amtsschimmelzentrum

Woodruff fragt den Schalterbeamten nach einem Atemzertifikat. Dieser sagt ihm, daß er ihm zunächst eine Atemprobe in einem amtlich zugelassenem Behälter bringen muß.

Brotphoton-Platz

Der Ladenbesitzer liest sich genüsslich vom Ventilator Luft in das Gesicht blasen. Neben ihm liegt ein morphoplastischer Finger, den Woodruff aber nicht ergattern kann. Ein Wettender verspricht Woodruff große Gewinnchancen beim Glücksspiel. In der Boutique „Wau-Wau-Piep“ soll es einen geheimen Eingang zu einer Spielhalle geben.

Boutique „Wau-Wau-Piep“

In der Boutique befindet sich ein Dynamometerad, das von einer Ratte angetrieben wird. Woodruff schraubt die Mutter an dem Rad fest, so daß die Ratte es nicht mehr bewegen kann.

Brotphoton-Platz

Dem Ladenbesitzer sind die Haare in das Gesicht gefallen. Nun kann er nicht mehr sehen, wie Woodruff heimlich den morphoplastischen Finger stiehlt.

Boutique äWau-Wau-PiepÒ

Karl-Heinz, der Papagei starrt vernarrt auf das Poster eines nackten MŠdchens und ist kaum ansprechbar. Woodruff nimmt seinen Teerpinsel heraus und malt dem MŠdchen Kleidung. Jetzt ist der Papagei bereit mit ihm zu sprechen. Er sagt ihm, daſ er ehemals der TŸrsteher des Clubs der guten Sitten gewesen sei, daſ er aber wegen seiner fehlenden Schwanzfedern gefeuert wurde. Da Woodruff ein paar Federn in der Hosentasche hat, gibt er sie ihm und Karl-Heinz fliegt davon. Er wird seinen Beruf wieder aufnehmen. Im hinteren Teil der Boutique ist es dunkel. Hier befinden sich ein Schalter, ein FlumpelrŸtz und ein PrŸdelwurz. Woodruff dreht zunŸchst den FlumpelrŸtz zweimal, den PrŸdelwurz einmal und betŸtigt dann den Schalter. Ein Lichtstrahl schieſt aus der Dunkelheit hervor und wird von den beiden Vorrichtungen in gewŸnschter Weise abgelenkt. Ein dicker, schmutziger Gesichtserker erscheint und Woodruff steckt den morphoplastischen Finger in ein Nasenloch. Es ſffnet sich die TŸr zur SpielhŸlle.

SpielhŸlle

Woodruff unterhŸlt sich mit dem eingesperrten Champion, der ihn Ÿberreden will, eine Pille zu schlucken. Der Servierer schenkt ihm ein Glas Wasser ein, und wenn Woodruff den Champion stark genug gereizt hat, schmeiſt dieser ihm in einem ungesehen Augenblick eine Pille in das Glas. Jetzt ist Woodruff benebelt und kann in das Freudenviertel gehen.

Freudenviertel

Das ist der Ort, den die Wirtin ihm verboten hatte zu betreten. Woodruff spricht das furchtbar geschimkte Buzuk-Weib an, die ihm erzŸhlt, die SekretŸrin des Sultans gewesen sei. Sie gibt ihm die Telefonnummer vom Thronsaal. Dann geht Woodruff zum Flipper. Erst nach dem dritten Versuch bekommt er einen Strul und schmeiſt ihn sofort in den Spielautomaten. Er gewinnt und bekommt ein paar Strule mehr.

SpielhŸlle

Jetzt hat Woodruff Geld fŸr das GlŸcksspiel. Er geht zum Buchmacher und iſſt sich erklŸren, daſ er entweder auf rot oder auf schwarz zu setzen hat.

Brotphoton-Platz

Woodruff nimmt vorerst den Aufzug zum Obersack-Platz.

Obersack-Platz

Hier besorgt er sich die Hemdsbrust des Roboters und geht in das ProthesengeschŸft. Er kauft ein falsches Kinn und eine Brille. Das Poster auf der linken Seite wirbt fŸr die äHerz zu BusenÒ-Fernsehsow. Woodruff wŸhlt die Telefonnummer und verliebt sich in die Moderatorin dieser Show: FrŸulein Coh Cott. Er wŸhlt die, in der Show gezeigte Nummer und spricht mit deren SekretŸrin. Sie wird ihn spŸter zurŸckrufen, um ihm die Privatnummer von Coh Cott zu geben. Anschließend bestaunt Woodruff den vermeintlichen Dreckfleck, der plŸtzlich immer grŸſer wird. Ein MŸllsack fŸllt vom Himmel und Woodruff steckt ihn ein.

Brotphoton-Platz

Jetzt macht Woodruff mit Hilfe eines Struls ein Foto von sich und steckt es in den Schlitz des Tobozons. Doch er wird wegen seiner heruntergekommenen Kleidung abgewiesen.

Obersack-Platz

Woodruff verläßt den Bildschirm an der linken unteren Seite.

Trockenbrunnen

Woodruff geht nach unten und schaltet das öffentliche Tobozon ein. Der Präsident hält eine Rede über die neuen Steuergebühren. Oben spricht er zu dem degenerierten Weisen und kauft ihm einen Hut ab. Woodruff bekommt den Auftrag zu in den Buzuk-Tempel zu dessen Frau zu gehen und von dort die Artistensilbe wiederzubringen. Er erhält den Zugangs-Code zu ihrem Zimmer.

Obersack-Platz

Woodruff verläßt den Bildschirm zur linken oberen Seite.

Fabrikvorhof

Hier trifft Woodruff die Mitglieder der Schnibble-Sekte an. Auf der Müllkippe liegt eine Zeitung. Als Woodruff sie liest, stellt er fest, daß Coh Cott mit dem Obersack zusammen ist. Das bricht sein Herz. Er findet an nichts mehr gefallen und muß sich erst einmal auf die Bank setzen, um dort bitterlich das Weinen anzufangen. In seiner Not drückt er auf die Klingel und es erscheint ein Buzuk, der ihm ein Taschentuch bringt. Als er das zweite Mal klingelt bringt der Buzuk das Papier, das als Flugzeug bei dem Buzuk ankam. Es ist eine Nachricht von Professor Azimuth mit einer Tobozonnummer. Jetzt beginnt Woodruff wieder Fußzufassen und ist gestärkt von neuem Mut.

Platz des Buzuktempels

Der Tempelwächter des Buzuktempels verlangt von Woodruff eine Haselnuß als Gegenleistung für den Einlaß.

Amtsschimmelzentrum

Woodruff geht zu dem Nußhändler, muß aber feststellen, daß der keine Nüsse mehr besitzt und seine letzte an einen gewissen Herrn Ernst Blist verkauft hat. Daraufhin geht er zum Freudenviertel zurück.

Freudenviertel

Er verläßt den Bildschirm zur rechten Seite.

Turm zur virtuellen Reise

Woodruff bestaunt den riesigen Meteorit auf dem Weg und alsbald kommt eine riesige Hand vom Himmel, die ihn wegnimmt. Jetzt kann Woodruff immer direkt vom Brotophoton-Platz zum Turm zur virtuellen Reise gehen. Beim Glücksspieler kann sich Woodruff ein paar Struls erspielen. Um zu gewinnen, muß er die Schale hochheben, unter der sich das Auge befindet. Dann fährt Woodruff mit dem Aufzug nach unten, wo er Ernst Blist findet. Für drei Struls kauft er sich eine virtuelle Reise und geht zu dem Orgasmussitz. Ernst Blist erzählt Woodruff, daß er eine Haselnuß unter den Holzkasten legt, um damit das fehlende Stützbein auszugleichen. Er wird seine Haselnuß nur gegen etwas eintauschen, daß mindestens so hart wie diese Haselnuß ist.

Wettervorhersage

Der Meteorologe kündigt in einem bestimmten Stadtteil einen Meteoritenhagel an. Woodruff geht schnellstmöglich zu dem genannten Ort und sieht dort auf seine Meteozon-Uhr. An der Stelle, wo der Meteorit einschlagen wird, macht er dann ein

Kreuz und wartet. Nachdem dieser eingeschlagen und in tausend Splitter zerfallen ist, hebt Woodruff einen der Splitter auf.

Turm zur virtuellen Reise

Nun gibt Woodruff Ernst Blist den Meteorit und erhält dafür die Haselwal-Nuss.

Platz des Buzuktempels

Woodruff wirft dem Wächter die Haselwal-Nuss zu, er wirft sie ihm aber wieder zurück. Er möchte das Innere der Haselwal-Nuss, also das Haselwal-Mark.

Süßergasse

Woodruff teert die Haselwal-Nuss.

Wettervorhersage

In dem Stadtteil, in dem es demnächst ein Meteoritenhagel geben soll, markiert Woodruff mit dem Meteoron die entsprechende Stelle und klebt die geteerte Haselwal-Nuss dort fest. Der Meteorit schlägt ein und zerstört die Haselwal-Nuss-Hülle. Woodruff hebt jetzt das Haselwal-Mark auf.

Platz des Buzuktempels

Der Wächter nimmt das Haselwal-Mark und isst dafür die Brücke ausfahren.

Tempelgang, 1.Stock

Woodruff liest sich die Nachricht des Zeitweisen durch und merkt sich den Code. Er hebt den Benzinkanister und den Topfdeckel auf.

Tempelgang, 2.Stock

Mit dem Code vom Talentweisen betätigt Woodruff die Türklingel und spricht mit dessen Frau. Den Ratsaal öffnet er mit Hilfe des Codes aus der Nachricht des Zeitweisen. Der Wortweise ist sehr verwirrt und teilt Woodruff mit, daß er verzweifelt nach seiner Elementarsilbe sucht.

Ratsaal

Der Zeitweise klagt Woodruff den Verlust seiner Zeitsilbe. Um sie zurückzubekommen, muß Woodruff die Zeitsilbenmaschine in der Wau-Wau-Piepe-Boutique mit Wasser füllen.

Tempelgang, 3. Stock

Der Kraftweise teilt in der Botschaft, die an seiner Zimmertür hängt, mit, daß er beim Sultan ist. Woodruff gibt den Code, den er von dem Buzuk-Weib im Freudenviertel bekommen hat, ein und betritt den Thronsaal.

Thronsaal

Seine Wohlbeleibtheit der Sultan verbringt seine Zeit damit, Bier zu trinken. Woodruff gibt ihm den Flaschenöffner, damit dieser die Bierflaschen nicht mit seinem allerletzten Zahn aufmachen muß und wird dafür zum Buzukritter ernannt. Außerdem bekommt er die herrschende Silbe und einen Schlüsselbund als Erkennungszeichen der Buzuk. Der Kraftweise hat seine Kraftsilbe verloren. Um sie wiederzubeschaffen, muß Woodruff in die Vergangenheit zurückkehren. Auf der Speisekarte liest Woodruff die Codenummer des Geschmacksweisen. Er hebt den Buzuk-Kaugummi auf und nimmt die Liste mit den Zauberformeln mit.

Wettervorhersage

Woodruff begibt sich in den Stadtteil, in dem es regnen soll und markiert die Stelle mit der Metezonuhr. Er stellt den Hut auf das Kreuz und wartet ab. Als bald wird eine kleine Regenwolke auftauchen und der Hut wird mit Wasser gefüllt.

Boutique „Wau-Wau-Piep“

Mit dem Buzuk-Kaugummi macht Woodruff das Leck im Rohr dicht und füllt nun das Wasser in den Behälter. Ein Frosch erscheint und quakt die Zeitsilbe. Den Kaugummi steckt er wieder ein.

Ratsaal

Woodruff gibt dem Zeitweisen seine Zeitsilbe wieder zurück und erhält die Ratsilbe sowie den Code für den Wortweisen.

Tempelgang, 3.Stock

Nachdem Woodruff die Nummer des Wortweisen gewöhnt hat, erscheint dessen Schoßtierchen. Er gibt dem hungrigen Tier die Bohne und bekommt von ihm die Elementarsilbe.

Platz des Buzuktempels

Der verwirrte Wortweise nimmt dankbar seine Elementarsilbe zurück und beauftragt Woodruff den Gesundheitsweisen und den Weisen der Fruchtbarkeit zu finden und gibt ihm deren Codes.

Tempelgang, 1.Stock

Woodruff geht zunächst zum Gesundheitsweisen, der aber gerade abwesend ist, um die virtuellen Reisen zu entwanzen. Da das ein gefährliches Unternehmen ist, bittet dieser um Hilfe, falls er in einer virtuellen Reise gefangen sein sollte. Woodruff wählt die Nummer des Geschmacksweisen. Der hat keine Schnapluren mehr und kann somit keine Bouzouioli mehr machen.

Tempelgang, 2.Stock

Die Frau des Weisen der Fruchtbarkeit teilt Woodruff mit, daß ihr Mann auf der Suche nach der grünen Silbe verschwunden sei und vermutlich in der Irrenanstalt festgehalten wird.

Turm zur virtuellen Reise

Woodruff kauft eine virtuelle Reise und begegnet dort dem Gesundheitsweisen, der sich nicht mehr befreien konnte. Daraufhin bekommt er die Heilsilbe.

Gedenkstätte

Woodruff spricht die Vergangenheitsformel über den Kommandanten. Daraufhin gelangt er in die Vergangenheit zurück. Der Kommandant hält Woodruff davon ab, zur rechten Seite zu gehen. Woodruff sieht in das umgefallene Glas, das ihm verrät, daß aus ihm etwas herausgefallen sein muß. Er geht zu dem Stein, der direkt unter dem Glas liegt und schiebt ihn beiseite. Er findet in dem Helm einen zappelnden Fisch, den er dem Kommandanten in die Rüstung schiebt. Jetzt kann er ungehindert auf die rechte Bildschirmseite gelangen und zeigt dem sterbenden Buzuk seinen Schlüsselbund. Der Buzuk gibt ihm die Energiesilbe, ein Buzuk-Horn und den Code für den Steinsarg im Thronsaal des Buzuktempels. Woodruff probiert das Horn aus und es erscheinen Steine, unter denen sich ein weiterer Buzuk befindet. Mithilfe des Dreizacks will Woodruff ihn befreien, der letzte Stein jedoch begräbt den Buzuk unter sich und Woodruff muß ihn an den Füßen herausziehen. Der Buzuk verspricht Woodruff die Intuitionssilbe in der Kriegerstaute zurückzulassen, damit dieser sie in

der Gegenwart wieder holen kann. Dann hebt Woodruff den Maiskolben auf und geht in die Gegenwart zurück. Dort holt er den, zu Stein gewordenen Fisch aus der Rüstung des Kommandanten.

Kerkergasse

Ein Haus ist auf der rechten Seite erschienen und gerade als Woodruff es betritt, begrüßt ihn ein Nachfahre des geretteten Buzuks, der Meister. Dieser bringt ihm als Zeichen seines Dankes die Ohrkontrolle bei. Dann hebt Woodruff das Schneckengehörse und den Steinarm auf. Den Steinfisch legt er in die, dafür vorgesehene, Aushöhlung in der Mitte des Bildschirms. Er erhält eine Nachricht von Professor Azimuth und ein Transportozon, mit dem er direkt zu allen Punkten der Stadt gelangen kann.

Thronsaal

Mittels des Codes vom sterbenden Buzuk öffnet Woodruff den Steinsarg und bekommt von einem Skelett die Energiesilbe. Er gibt sie sogleich dem Kraftweisen.

Treppenstraße

Woodruff sagt die Kraftformel auf und holt sich aus der Vitrine des Spielzeuggeschäfts den Buzukdrachen heraus.

Amtsschimmelzentrum

Der Schalterbeamte wird mit der Kraftformel von Woodruff eingeschüchtert und stellt diesem sofort ein Atemzertifikat aus.

Brotphoton-Platz

Woodruff legt die Hemdsbrust, die Brille, das falsche Kinn, den Teerpinsel und den Maiskolben an und macht mit dem Brotphoton ein Foto. Er schickt das Zertifikat und das Foto an die Rekrutierstelle und wird angenommen.

Fabrikvorhof

Der Portier nimmt das Einstellungszertifikat an und läßt ihn durch die Tür. Allerdings muß er an der Garderobe alle seine Sachen abgeben. Der Aufseher in der Fabrik erklärt Woodruff, was er zu tun hat: Woodruff muß einen Hut vom Fließband nehmen und ihn vor dem Spiegel aufsetzen. Ist er schlecht, muß er ihn in die Mülltonne werfen. Ist er gut, muß er den Schalter drücken, woraufhin eine Kiste erscheint. Diese muß er auf das Fließband legen und den Hut hineinlegen. Die Kiste wird verpackt und Woodruff muß sich in die Mitte zwischen dem Fließband und der linken Bildschirmseite stellen, um sie zu fangen. Danach muß er seinen Finger auf den Knoten halten, damit die Knotenmaschine die Kiste einschnüren kann. Woodruff geht zu dem Aufseher und fragt ihn, ob er jetzt alles richtig gemacht habe. Aber der Aufseher beleidigt ihn nur: Woodruff rastet aus und wird in die Irrenanstalt eingeliefert.

Gummizelle

Woodruff hängt an einem Seil und kann sich nur mühsam befreien. Nachdem er wieder auf dem Boden steht, hebt er mit seinem Fuß die Kette auf und ritzt mit ihr die Gummimauer an. Dort findet er eine Schraube, mit der er das Schloß öffnet und hinausgeht. Er befindet sich jetzt unter den anderen Irren. Er geht zu dem normalen Verrückten mit dem Trichter auf dem Kopf. Es stellt sich heraus, daß dieser ein Steuereintreiber ist und erfährt dessen Nummer. Mit der Schraube befestigt er das Scharnier an dem Schrank und öffnet die Tür. Er findet seine Sachen wieder. Woodruff benutzt das Tobozon und ruft die Nummer des Steuereintreibers. Über das

Gespräch regt er sich so sehr auf, daß er seine Zwangsjacke zerreit und nun wieder frei herumlaufen kann. Er verprgelt den Pfleger und bettigt den Hebel, um die Tr zu ffnen.

Versuchslabor

Professor Wirrkopf macht Versuche mit dem Weisen der Fruchtbarkeit. Woodruff verlit den Bildschirm zur linken Seite.

Ventiloplatzform

Woodruff wirft einen Blick auf die Stadt und erblickt die Kriegerstatue, die er in der Vergangenheit gesehen hat. Er giet das Benzin in den Kanister und bettigt den Schalter. Dann verngt er sich aber in dem aktivierten Ventilator, verliert seine Kleidung und strzt hinunter.

Club der guten Sitten

Woodruff findet sich im Club der guten Sitten wieder und zieht sich so schnell wie mglich wieder an. Karl-Heinz, der Papagei hat nun wieder seinen Job und ffnet fr Woodruff die Privattr des Prsidenten. Aber Woodruff wird von den Zensoren davon abgehalten hineinzugehen. Er nimmt den Mllsack und steckt ihn in den Kohlebehlter. Es steigt eine Rauchwolke auf, die eine Zensorin einhllt. Jetzt kann Woodruff den Privatraum betreten. Der Prsident steht dort vor dem Spiegel und probt seine Rede. Seine Hose rutscht ihm jedoch hinunter. Woodruff gibt ihm den Hosenkнопf und der Prsident verlit dankbar den Raum, um seine Rede an einem anderen Platz zu ben. Unterdessen findet er drei Videokassetten. Auf einer der drei befindet sich die Kunstsilbe.

Amtsschimmelzentrum

Der Meister steht an dem Ausgang des Clubs der guten Sitten. Er bringt Woodruff die Nasenpower bei.

Haus der Freuden

Woodruff spricht die Heiterkeitsformel ber den Autisten, der daraufhin anfngt zu singen. Dabei erfhrt er die grne Silbe.

Versuchslabor

Woodruff gibt dem Weisen der Fruchtbarkeit die grne Silbe und hebt das Schnaplurenkorn auf. Er spricht die Wachstumsformel auf Professor Wirrkopf, der aufhrt den Weisen zu qulen.

Trockenbrunnenplatz

Der Begabungsweise bekommt von Woodruff die Kunstsilbe. Im ffentlichen Tobozon erscheint der Meister und bringt Woodruff die Augenkontrolle bei. Im trockenen Brunnen st er das Schnaplurenkorn aus und giet es mit Wasser. Daraufhin wchst ein Schnaplurenbaum, von dem sich Woodruff ein paar Schnaplurenwrze mitnimmt.

Tempelgang, 1.Stock

Woodruff gibt dem Geschmacksweisen die Schnaplurenwrze und lit sich von ihm ein Bouzouioli kochen. Jetzt sind alle Weisen im Ratssaal versammelt.

Ratssaal

Die Weisen folgern aus den Geschehnissen, da ein bsser Schprotznog die Ursache fr das Elend sind und beschlieen einen neuen zu machen. Woodruff legt dazu die

Konservendose auf den Tisch der Ratsversammlung. Er steckt den fertigen Schprotnog ein. Seine Aufgabe ist es nun in dieser Dose das Bšse einzufangen.

SŠufergasse

Woodruff spricht die GedŠchnisformel auf den SŠufer, der sich anschließend wieder daran erinnert, in dem GefŠngins als WŠchter gearbeitet zu haben. Er wurde aber wegen seines schlechten Aussehens gefeuert und mšchte nun wieder seinen Job aufnehmen. Woodruff gibt ihm ein Foto von sich. DafŸr bekommt er von dem SŠufer die Romme-Regeln. Den Schalter, der sich an dem TreppengelŠnder neben der Bar befindet, betŠtigt er ein, zwei Mal und der Meister erscheint im Licht hinter dem SŠufer. Er bringt ihm diesmal die Haarkontrolle bei.

Kerkerkasse

Jetzt kann sich Woodruff bei dem WŠchter um Arbeit bewerben. Dazu muŸ er aber das Formular 2b75(b) besorgen und ausfŸllen.

Amtsschimmelzentrum

Da sich der Schalterbeamte nicht mehr daran erinnern kann, wo er dieses Formular hingelegt hat, spricht Woodruff die GedŠchnisformel auf ihn. Der Beamte hŠndigt ihm das Formular daraufhin aus.

Kerkerkasse

Woodruff gibt dem WŠchter das Formular und kann nun passieren.

GefŠngnishof

Ein Gefangener hindert Woodruff daran, auf die Ballustrade des GefŠngnisses zu gehen. Woodruff nimmt den Lumpen und beginnt die Scheibe zu putzen. Die GefŠngniswŠrter sagen ihm, daŸ fŸr solche Arbeiten der Roboter zustŠndig sei und Woodruff beginnt ein Romme-Spiel mit ihnen. Dazu kommt der Gefangene herunter und setzt sich an den Tisch. WŠhrend des Spiels entschuldigt sich Woodruff kurz, um auf die Toilette zu gehen. Dabei gibt er dem Roboter die Romme-Regeln und IŠŸt ihn an seiner statt weiterspielen. Woodruff kann sich jetzt nun frei bewegen und klettert auf die Ballustrade.

Zentralurm des GefŠngnisses

Um in den oberen Teil des Turmes zu gelangen, sieht sich Woodruff ein, zwei Mal die Wettervorhersage an und markiert mit der Meteozonuhr die Stelle, an der ein starker Wind auftreten wird. Er legt den Drachen auf das Kreuz und wird dann mit ihm nach oben getragen. Dort begegnet er einem Zellengenossen Azimuths, der freundlicherweise seine Treppenstufen zur VerfŸgung stellt, damit Woodruff weiter nach oben gelangt. Er bindet das Seil an dem steinernen Arm fest und schwingt den Enterhaken an das linke AbfluŸrohr. Dort erscheint der Meister, der ihm die Gesichtskontrolle erlernt.

Ventiloplatzform

Vor dem Ventilator probiert Woodruff nun seine SchwebekŸnste aus und IŠŸt sich vom erzeugten Wind zur WŸrdentrŠgergasse treiben.

Tobozon

Um die Geheimnummer von Coh Cott zu bekommen, wŠhlt Woodruff ihre Privatnummer. Coh Cott faŸt ein wenig Vertrauen in ihn und gibt ihm die Nummer als er das zweite Mal anruft. Woodruff gibt die Nummer an der EingangstŸr ein und ein Auge erscheint an der TŸr. Woodruff hat jedoch kein KostŸm fŸr das Spezialfest

„Augenweide“ und wird abgewiesen. Er plaziert die Muschel in den Abdruck an der Statue und bekommt die Intuitionssilbe. Sichtformel: Intuition + Intuition + Elementar

Zentralurm des Gefñgnisses

Woodruff schwingt den Enterhaken um das rechte Abflußrohr und entdeckt einen losen Stein in der Mauer. Mit der Sichtformel kann er ihn genau erkennen und findet sich wenige Augenblicke später in der Zelle von Azimuth wieder.

Azimuths Zelle

Azimuth erklärt Woodruff, daß der Obersack es war, der den Schrotznog befreite und ihn böse machte. Der Obersack hat ihn eingesperrt, um ihn Tag für Tag jünger zu machen, weil ihm der Schrotznog immer älter macht. Azimuth gibt ihm einen Viblefrotzer, ein Gerät das Menschen älter machen kann..

Turm zur virtuellen Reise

Mit der Sichtformel deckt Woodruff den Betrug des Glücksspielers auf und prügelt sich mit ihm. Dabei fällt das Auge in die Treppengasse.

Treppengasse

Woodruff hebt das Auge auf, um damit zu dem Tyrsteher des Spezialfestes zu gehen.

Würdenträßergasse

Woodruff setzt sich das Auge auf die Nase und hat nun ein perfektes Kostüm. Er wird eingelassen.

Spezialfest „Augenweide“

Frñulein Coh Cott wurde von dem Biest gebissen und benimmt sich nun apathisch wie ein Zombie. Woodruff stellt dies per Diagnoseformel fest.

Versuchslabor

Woodruff mischt die Proben zusammen und erhält ein wirksames Gegengift.

Spezialfest „Augenweide“

Coh Cott will das Gegengift nicht trinken. Sie reagiert überhaupt nicht. Erst als es Woodruff in ihr Glas schüttet, bewegt sie sich und trinkt. Sie ist wieder bei klarem Verstand, dennoch mißtraut sie Woodruff, der sie nur mit der Heiterkeitsformel überzeugen kann.

Coh Cott

Woodruff und Coh Cott halten Hñndchen. Sie erzählt ihm vom Obersack und wie er die Welt an sich reißen will. Er gründete die Schnibblesekte, um noch mehr Einfluß auf die Menschen zu bekommen.

Fabrikvorhof

Der Chef der Schnibblesekte gibt Woodruff das heilige Mantra und begrüßt ihn in der Mitte seiner Anhänger.

Obersack-Platz

Woodruff verschafft sich mit Hilfe des Mantras Eingang zur Schnibblesekte.

Sekte

Er ist eingeladen an der Zeremonie teilzuhaben. Reihum sagt jeder der Anhänger sein Mantra auf. Woodruff kann frei herumlaufen, muß aber unbedingt wieder an seinen Platz gehen, wenn er an der Reihe ist. Um den Komputr einzuschalten, muß er einen Stral in das Gebetsloch werfen. Er erfährt von ihm, daß er den heiligen Code braucht, um die Konzentrationszirkel zu bekommen. Er wirft wieder einen Stral in das Gebetsloch und fragt nun den Hohepriester nach dem heiligen Code. Nachdem der Komputr ihm die Konzentrationszirkel genannt hat, kehrt Woodruff an seinen Platz zurück, um mit Hilfe seiner Meisterkräfte zu schweben. Er ist auserkoren worden, in das Weihezimmer zu gehen. Tut er dies, wird er verrückt und das Spiel ist zu Ende. Er sollte den großen und den kleinen Gong benutzen, um die Anhänger in Trance zu versetzen. Woodruff nimmt die hypnotisierende ZEDE-Rom aus der Statue heraus.

Coh Cott

Vor dem Fenster, das gegenüber den Gemächern des Obersacks liegt, steht die einzige Überlebende Pflanze der Stadt. Woodruff spricht die Wachstumsformel über sie und kann nun an ihr zum Haus des Obersacks hochklettern.

Die Gemächer des Obersacks

Ein Hass-Kraftfeld hält Woodruff davon ab, zum Obersack zu gelangen. Da erscheint jedoch der Meister und sagt ihm, daß er seinen Haß gegen den Obersack vergessen soll. Woodruff fängt an, zu schweben und kann so durch das Kraftfeld dringen. Geht Woodruff zum Obersack und spricht ihn an, so erschießt der Obersack ihn und das Spiel ist zu Ende. Stattdessen nimmt der den Topfdeckel und wehrt, die tödlichen Schüsse damit ab. Jetzt kann er frei herumlaufen. Wartet er jedoch zulange damit, etwas zu tun, ist das Spiel zu Ende, da der Obersack von ihm in drei Schritten einen Klon anfertigt, der am Schluß explodiert. Woodruff steckt die ZEDE-Rom in den Schlitz und hypnotisiert den Obersack. Dann setzt er ihm den Viblefrotzer auf und macht ihn stur. Der Obersack zerfällt und das Biest wird frei. Aus den übrig gebliebenen Kleidungsstücken nimmt Woodruff die Magnetkarte heraus und betätigt den Schalter für die Treppenstufen. Er spricht das Biest an und es schlüpft in seinen Körper. Um es wieder loszuwerden, ist er Buzioli. Dann befestigt er den Schprotznog an dem Haken und klebt den Kaugummi an die undichte Stelle. Er stellt sich auf die linke Seite des Bildschirms und provoziert das Biest. Als es zum Sprung ansetzt, zieht er an dem Zipfel und das Biest wird gefangen. Jetzt steckt der die Magnetkarte in den Schlitz und verläßt den Bildschirm zu linken Seite.

Der Präsident

Woodruff erkennt, daß der Präsident im Tobozon lediglich eine Puppe ist und nimmt seinen Platz ein. Er wird bejubelt und zum Präsidenten gekrönt.

Silke Menne

Zusammensetzung der Silben

Gedächtnisformel: Herrschende + Elementare + Herrschende

Heiterkeitsformel : Kunst + Elementare + Rat

Sichtformel: Intuition + Intuition + Elementare

Wachstumsformel: Elementare + Grüne + Rat

Vergangenheitsformel: Zeit + Elementare + Herrschende

Kraftformel: Energie + Rat + Elementare

Diagnoseformel: Elementare + Medizin + Elementare

Codes zu den Tÿren der Weisen

Geschmacksweiser KAH BLAZ ZIG STO

Gesundheitsweiser POO ZIG DRU BNZ

Weiser der Fruchtbarkeit BNZ POO GLAP BLAZ

Begabungsweiser KAH LRZ GOZ GNEE

Ratssaal BLAZ KAH ZIG DRU

Thronsaal ZIG STO DRU BLAZ

Wortweiser BNZ BNZ BNZ GLAP

WÿrdentrŠgertÿr GLAP ZIG GNEE LRZ

Steinsarg des Sultans GLAP POO GNEE ZIG

Tobozon

Wettervorhersage KAH ZIG STO BLAZ

Azimutkanal POO POO ZIG ZIG

Herz zu Busen-Kanal POO BNZ BLAZ DRU

Rekrutierdienst DRU BNZ POO GLAP

Herz zu Busen-Show ZIG DRU GNEE BNZ

Coh Cott BLAZ KAH POO GLAP

Steuerkanzlei GNEE BNZ GLAP POO