

# SOLUZIONE COMPLETA DI WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Incredibile il numero di richieste di aiuto che ci sono pervenute per Woodruff! Il gioco è molto datato ma a quanto pare la sua incredibile carica di umorismo riesce a catturare ancora moltissimi giocatori; che poi il gioco sia parecchio difficile è innegabile e quindi ecco arrivare per tutti quelli che ce l'avevano richiesta la soluzione completa.

Buon divertimento.

RED

## I BASSIFONDI

L'avventura ha inizio all'esterno della casa del professor Azimuth, parlate con il curioso per ricevere delle utili informazioni, prendete il bottone per terra, poi dirigetevi a destra per passare nella schermata successiva. Dialogate con gli altri due personaggi che incontrerete (la ragazza che lavora alla maglia e il boozook triste) e proseguite nuovamente a destra, dove verrete bloccati da un piccolo fiumiciattolo (se provate a passare dal ponte verrete comunque celermente rispediti al corso d'acqua). Un mendicante vi dirà di non preoccuparvi e di guardare tranquillamente il fiume: non appena ci provate (cliccate sull'acqua) scoprirete che il liquido in questione è in realtà dell'acido. Alzate la scatola nell'angolo, date un calcio al dado che era nascosto sotto e, una volta appoggiato l'ingombrante contenitore, raccogliete il bullone. Usate l'oggetto appena guadagnato come arma da lancio per colpire il malefico mendicante e lui, in cambio, vi tirerà una scarpa: impossessatevi.

Ritornate alla casa di Azimuth, tirate la calzatura a quella che scorrete sul tetto e raccogliete il paio di scarpe che siete riusciti ad abbinare: Woodruff se le metterà ai piedi ma prima estrarrà da una di esse una foto di Azimuth. Recatevi nuovamente dalla pulzella alle prese con il lavoro a maglia, datele la foto che avete appena trovato e in cambio riceverete un articolo di giornale. Incamminatevi verso destra, attraversate il fiume acido grazie alle vostre nuove resistentissime calzature, riprendetevi il dado che avevate lanciato al mendicante e proseguite fino a raggiungere il "viale dei porconi". Parlate con l'uomo appoggiato al muretto per scoprire che è ubriaco, prendete dalle piume dal sacco (fantastica la narrazione di Woodruff da vecchio), osservate il barile di catrame (tra poco vi tornerà utile) poi entrate nel bar (se volete da qui potete andare sul ponte per buttare giù l'individuo che in precedenza vi impediva di passare). Sottraete al prestigiatore la tazza appoggiata sul bancone, passate al secondo piano e aspettate che il barista appeso all'elastico faccia la sua apparizione: approfittate dei pochi istanti nei quali servirà da bere per frugargli nelle tasche e per recuperare un apribottiglie. Parlate ora con la donna a destra per scoprire che è stata la vostra maestra: vi aiuterà a combattere l'amnesia alla quale sembrate soggetto. Vi dirà, fra le altre cose, che siete il figliastro di Azimuth, vi regalerà una grossa A di roccia e, dandole l'articolo di giornale che avete nell'inventario, completerà la vostra istruzione insegnandovi a leggere. Dopo che vi verrà detto che J.F. Sebastian (!!!) è proprio il prestigiatore a cui avete rubato la tazza, andateci a parlare per carpirgli informazioni vitali. Al termine di una simpatica scenetta nella quale Woodruff capirà finalmente che deve andare a salvare suo padre, raccogliete il pennello che trovate per terra e dirigetevi a destra per tornare nel bar.

Uscite dal locale, intingete il pennello nel catrame, date la tazza con il caffè all'ubriaco per guadagnare un aggeggio per le previsioni meteorologiche, quindi incamminatevi verso sinistra fino a quando vi ritroverete nella schermata con la ragazza che lavora la maglia. Inserite la grossa A nell'apposita fessura nel pavimento per ottenere in cambio un toboson (altra scena esilarante con un favoloso "taglio cinematografico"), leggete il manifesto poi riprendete il vostro cammino e spostatevi a sinistra per due schermate. Osservate il barattolo per terra, cliccateci sopra tre volte (Woodruff prima di raccogliero gli darà qualche calcio) e impadronitevi inoltre del fagiolo che sarà fuoriuscito dal contenitore di latta. Tornate nuovamente alla casa di Azimuth e finalmente prendete l'ascensore che vi porterà nella zona residenziale del paese (ora che Woodruff è in grado di leggere capirà che il cartello dice che per usare l'ascensore basta premere il pulsante).

## LA ZONA RESIDENZIALE

Andate a sinistra (per adesso al centro amministrativo non potete fare nulla), prendete mentalmente nota della presenza del brotoflatron (una macchina fotografica che funziona a monete) e leggete il cartello pubblicitario per scoprire un numero di telefono. E' giunto il momento di usare il tobozon: sulla destra vedete le sigle che compongono i "numeri" di telefono mentre nell'area in basso sono riportati gli utenti che potete contattare (il loro numero crescerà con il proseguire dell'avventura) e i codici che avete scoperto (questi differiscono per una maggior spaziatura fra le sillabe e non corrispondono a nessun abbonato). Vi siete raccapezzati? Bene, componete la parola che vi mette in comunicazione con l'ufficio di collocamento e vi verrà detto che per essere assunti occorre una foto e un certificato di respirazione. Discorrete con l'individuo sulla destra per scoprire che all'interno del negozio di animali c'è un passaggio segreto che conduce a una bisca, poi entrate nel locale e mettete il dado sulla ruota dove sta girando il criceto: questo smetterà di correre e il ventilatore all'esterno del negozio cesserà di funzionare. L'uomo placidamente seduto sulla sdraio si ritroverà ora gli occhi coperti dai lunghi capelli e voi potrete approfittarne per sottrargli il dito appoggiato sul tavolino. Nuovamente nel negozio di animali provate a parlare con il pappagallo (nooon ce la fate, è troppo concentrato sul poster della donna castamente svestita), quindi usate il pennello intinto nel catrame sul manifesto per coprire la pin-up e tornate a dialogare con il pennuto. Finalmente l'uccellaccio vi darà retta e vi confesserà di essere stato espulso dal club dei moralisti: donategli le piume e lui, tutto contento, se ne volizzerà via. Spostatevi a destra fino a entrare nella stanza buia, agite per due volte sul floppatore e una volta sul glippatore per permettere a uno strano raggio, che voi attiverete con l'invisibile interruttore in basso a destra (andate un po' a tentoni), di visualizzare un grosso naso: inserite il dito che avete da poco rubato "nell'apposita fessura" e avrete aperto la porta che conduce alla bisca.

Continuate a camminare verso destra per raggiungere il quartiere dei piaceri, parlate con Trottolina per guadagnare preziose informazioni (fra le quali il codice d'accesso alla sala del trono del tempio boozook), dopodiché dedicate un po' del vostro prezioso tempo al flipper nell'angolo: Woodruff, dopo la terza partita, colto da un attacco d'ira, lo spaccherà e farà apparire una moneta che voi raccoglierete. Giocatevi il soldo che avete guadagnato nella slot-machine e quando uscirà la combinazione vincente scoprirete di aver portato il vostro capitale a 4 monete (tornate qui a giocare ogni qual volta avrete bisogno di soldi). Continuate verso destra (qui se volete potete investire i vostri risparmi con l'imbonitore), spostate la roccia che blocca la passerella (la strada ora può essere percorsa anche nell'altro senso) e, proseguendo lungo la strada, vi troverete nuovamente all'esterno del negozio degli animali. Inserite una moneta nel brotoflatron per farvi scattare una foto e usate l'ascensore per salire di un altro piano. Parlate con lo schiavo Boozook, poi osservate il manifesto del Conestabile per riconoscere la sua faccia e i due cartelloni pubblicitari per ottenere un numero di telefono. Usando il tobozon chiamate il programma batticuore, assistete a tutto lo spettacolo (durante il quale vi invaghirete della conduttrice Puh-Let) e aspettate che al termine vi venga dato un altro numero di telefono. Provate a chiamare quest'altro numero, dite alla segretaria della presentatrice che siete interessati allo Schnibble e costei vi prometterà di richiamarvi. Percorrete la scalinata, entrate nel negozio di protesi per comprare un paio di occhiali e un mento finto (se non vi bastano i soldi tenetevi una moneta per tornare a giocare alla slot-machine), poi continuate a salire fino in cima dove si trova una strana macchia: esaminatela da vicino per farvi cadere addosso un sacco d'immondizia che raccoglierete. Ora tornate a usare il tobozon per ricevere la chiamata della segretaria: vi dirà che Phu-Let non vuole parlare con voi, però, siccome con la storia dello Schnibble avete fatto colpo sulla donna, otterrete comunque il numero di telefono della famosa - e formosa - conduttrice televisiva. Raccogliete il vestito elegante che indossa il robot e seguite la strada in alto a sinistra che vi condurrà in una piazza dove una setta sta facendo una manifestazione. Parlate con gli adepti e con il loro capo, quindi leggete il giornale che si trova per terra per far cadere Woodruff in un profondo stato depressivo (un articolo riporta la storia amorosa tra Phu.Let e il Contestabile). Fate sedere il nostro eroe sulla panchina, continuate a stuzzicarlo fino a quando non scoppierà in lacrime, poi suonate il campanello a sinistra per due volte. Un topolino vi consegnerà un numero di telefono: componetelo e vedrete un messaggio registrato di Azimuth che incoraggerà Woodruff a proseguire nella sua ricerca. Passate sotto l'arco a sinistra per raggiungere il tempio Schnibble (parlate con l'uomo alla finestra per sapere che se volete entrare vi occorre una noce di blustro), proseguite alla piazza della fontana asciutta, e, dopo aver parlato con il saggio (vi chiederà di contattare sua moglie e vi darà un numero di telefono), comprate un cappellino. Tornate alla slot-machine per riempirvi le tasche di monete poi seguite attentamente le operazioni che ora vi indicherò per guadagnare dell'acqua. Usando il tobozon chiamate il servizio meteorologico (il numero era già presente quando avete trovato lo strano telefonino), ascoltate

attentamente dove è prevista della pioggia (dovete impararvi i nomi di alcune delle più importanti locazioni), correte sul luogo e, se siete stati sufficientemente rapidi, usando l'orologio per le previsioni regalatovi dall'ubriaco, scoprirete il punto esatto interessato dalla perturbazione atmosferica (Woodruff lo indicherà con una bella X). Fatto questo basterà posizionare il cappello sulla croce e aspettare qualche secondo per ritrovarsi il copricapo pieno d'acqua. Ripetete il procedimento che vi ho indicato ma, questa volta, cercate la caduta di un meteorite: come prima recatevi rapidamente sul luogo, disegnate una X e aspettate. Il corpo cadendo a terra si frantumerà: osservate i dintorni per vedere se riuscite a trovarne un pezzo e raccoglietelo (se non riuscite a trovare un frammento di meteorite ripetete il procedimento che vi ho illustrato dopo essere andati a parlare con il padrone dei viaggi nel tempo). Recatevi alla "Virtual trip Tower" (ci siete passati prima, è dove avete incontrato l'imbonitore), usate le scale per scendere di un piano e prendete l'ascensore per raggiungere il padrone della torre (se non avete fatto tutto l'occorrente troverete l'ascensore bloccato da uno strano individuo): dategli il pezzo di meteorite e lui, in cambio, vi darà una noce di blustro. Soddisfatti dell'oggetto appena guadagnato correte al tempio, mostrate la noce alla guardia ma scoprirete che quello che vi serve è solamente la preziosa polpa che si trova all'interno del durissimo guscio. Poco male, andate al vicolo dei porconi per intingere la noce nel catrame (per non farla rotolare), poi cercate un altro meteorite, mettete la noce sulla X che disegnerà Woodruff e, dopo qualche istante, avrete la polpa. Tornate al tempio, consegnate il prelibato cibo e il ponte levatoio verrà abbassato.

## **LE SILLABE MAGICHE E LE SEGRETE TECNICHE ORIENTALI**

Una volta all'interno scoprirete che questa è la residenza dei saggi, vi sono tre piani e, a ognuno di questi, sono presenti varie stanze accessibili tramite dei codici. Raccogliete il carburante e il coperchio della pattumiera, leggete il messaggio appeso alla porta della stanza del saggio del tempo per scoprire il codice per la sala del consiglio e salite al secondo piano. Discorrete con il saggio del verbo, usate il codice datovi dal saggio del talento sulla corrispondente porta per parlare con la moglie (vi spiegherà che tutti i saggi stanno perdendo la memoria), infine introducetevi nella sala del consiglio digitando l'opportuno codice e interagendo con l'abbaino. Parlate con il saggio del tempo (anche questo non sembra dire nulla di interessante), dopodiché passate al terzo livello dove troverete la sala del trono. Usando il codice datovi da Trottolina (ricordate?) riuscirete a parlare con il saggio della forza (vi dirà che ha perso la sua sillaba e che ora è debolissimo) e con il re dei boozook: costui vi parlerà delle parole magiche, vi donerà la sillaba dirigente e, se gli date l'apribottiglie, vi farà cavaliere e vi darà un mazzo di chiavi. Raccogliete la pergamena appesa a sinistra sul muro, spostatevi a destra, raccogliete il chewing-gum e leggete il foglio per apprendere il codice d'accesso all'appartamento del saggio del gusto. Per il momento lasciate il tempio, tornate al negozio di animali, usate la gomma da masticare per tappare il buco nel tubo dello strano meccanismo (cercate attentamente l'hot-spot "tubatura"), versate l'acqua nel serbatoio e una strana creatura sbucherà dall'alto per comunicarvi il suono temporale (la seconda sillaba). Riprendete il chewing-gum (ricordatevene!), tornate dal saggio del tempo (quello nella sala del consiglio), dategli la sua sillaba poi parlateci per scoprire la sillaba consigliera e il codice dell'appartamento del saggio del verbo. Usate subito quest'ultimo per aprire la porta corrispondente, date il fagiolo alla creatura che apparirà e otterrete la sillaba elementare: consegnatela al saggio del verbo (lo dovrete trovare sul ponte levatoio) e verrete a conoscenza dei codici per le stanze del saggio della salute e per quella del saggio della fertilità. Ora visitate tutti gli appartamenti nei quali non siete ancora stati (scoprirete così dove si sono andati a cacciare due dei sapientoni), poi recatevi nella sala del consiglio per apprendere dal saggio del verbo delle utili informazioni. Andate alla statua commemorativa (dal negozio dei giocattoli accanto al vicolo dei porconi scendete le scale), leggete la pergamena che avete preso dalla sala del trono per conoscere la magia del tempo (indicata con una clessidra) e usate le sillabe necessarie per creare il potente incantesimo (notate che nell'inventario è apparsa un'icona apposta per la creazione delle magie). Una volta che avrete composto correttamente l'incantesimo lo potrete ritrovare nella sacca dei poteri: accedetevi e lanciate il sortilegio sulla statua del combattente per venire proiettati indietro nel tempo. Raccogliete la spiga di mais e il tridente (nella parte bassa della schermata), osservate il boccale in alto a destra, spingete la pietra situata lì accanto e frugate nell'elmo in precedenza nascosto per rinvenire un pesciolino rosso: mettetelo nell'armatura del comandante e lo smuoverete dalla sua posa. Parlate con il boozook morente, fategli sentire il rumore del mazzo di chiavi datovi dal re per fargli capire che siete un cavaliere e riceverete in cambio il codice per la tomba situata nella stanza del trono e un corno. Spostatevi in alto vicino al gruppo

di rocce, usate il dono del boozook per cercare dei sopravvissuti e, quando sentirete una voce, cercate di soccorrere il malcapitato. Per far questo spingete via la pietra a sinistra, poi usate per due volte il tridente sul secondo masso e infine tirate il soldato per i piedi: la vostra azione di salvataggio si è felicemente conclusa. Parlate con il riconoscente boozook quindi tornate al presente (nella zona del ponte troverete il passaggio temporale di ritorno).

Ispezionate l'armatura del comandante per ritrovare il pesce (in chissà quale modo è diventato di pietra come il resto della statua), incamminatevi verso le prigioni e usate l'oggetto che avete appena raccolto nell'apposita fessura che sicuramente scorgete: troverete un messaggio di Azimuth e nel vostro inventario apparirà il trasportozon, un oggetto che vi permetterà di viaggiare istantaneamente da una locazione all'altra (comodissimo!). Ora, se siete già stati in questa locazione prima di andare nel passato, noterete che sulla destra è apparso un nuovo edificio, avvicinatevi e verrete sorpresi da un maestro orientale. Parlandoci scoprirete che si tratta del nipote del boozook al quale avete salvato la vita nel passato e per ringraziarvi vi insegnerà una tecnica speciale: il controllo auricolare. Raccogliete da terra il guscio di lumaca (è un po' piccolo) e il braccio di pietra dopodiché potrete tranquillamente cominciare a usare il trasportozon per raggiungere la torre del viaggio virtuale. Grazie alla slot-machine e all'imbonitore guadagnate un po' di soldi (vi servono almeno quattro-cinque monete) poi scendete al pian terreno dove, pagando il padrone (se avete con voi solo pochi spiccioli Woodruff si rifiuterà di spenderli), potrete giocare a Woom (un clone di Doom). Usate la macchina virtuale e, immergendovi nel gioco, salvate il saggio della salute che in cambio vi darà la sillaba medica. Recatevi alla sala del trono, spostatevi a destra fino a trovare il sarcofago e usate il codice in vostro possesso per aprirlo: ripetete la sillaba che vi verrà insegnata al saggio della forza e anche questo si sposterà nella sala del consiglio.

Teletrasportatevi al vicolo dei porconi, usate un altro incantesimo, quello della memoria (rappresentato da una lampadina), sull'ubriaco per farvi raccontare la sua triste storia e, dopo che gli avrete dato la vostra foto, lui vi ricompenserà offrendovi le regole per giocare a ramino. Spostatevi alla piazza del brotoflatron (è la macchina che scatta le fotografie), camminate verso lo schermo per avere un primo piano di Woodruff e cominciate a truccarvi indossando i seguenti oggetti: lo sparato (l'abito elegante sottratto al robot), gli occhiali e il mento finto comprati al negozio di protesi, il catrame (serve per sistemare i capelli) e il mais (per correggere il vostro sorriso). Una volta completata la vestizione inserite una moneta nella macchinetta e riceverete una foto perfetta. È giunto il momento di visitare il centro amministrativo, chiedete un certificato di respirazione e, quando vi verrà detto che occorre un campione del vostro alito, passate alle maniere forti usando sul commesso la magia della forza (indicata con un peso). Accendete il tobazon, spedite la foto (aprite l'inventario e poi usate la fessura) e quando questa verrà accettata mandate anche il certificato: vi verrà recapitato il modulo d'assunzione. Finalmente potete visitare la fabbrica (nella piazza con gli adepti alla setta dello schnibble): consegnate il modulo al custode e potete entrare.

Nella fabbrica non c'è nulla che vi interessa veramente, quello che volete cercare di fare è di arrabbiarvi con il vostro capo per farvi spedire al manicomio. Per confezionare i prodotti dovete eseguire queste operazioni: prendete un cappello dal nastro trasportatore, usatelo con lo specchio per vedere se ha qualche difetto (se non è a posto buttatelo nel bidone), suonate il campanello per far apparire uno scatolone, raccoglietelo e posizionatelo su un altro nastro, metteteci il cappello all'interno, spostatevi al termine del macchinario (più o meno a metà della macchia d'olio) per recuperare la scatola e mandarla alle braccia meccaniche, infine tenete lo spago per aiutare a formare il nodo. Vi sembra tutto molto complicato? In effetti lo è ma non occorre che facciate tutto giusto, sbagliate tranquillamente qualche passaggio, poi confezionate correttamente un prodotto e andate a parlare con il vostro superiore: lui vi insulterà, voi passerete alle mani e vi ritroverete al manicomio. Dalla vostra scomoda posizione (appesi al soffitto) non potete far altro che agitarvi: fatelo per 4-5 volte e vi libererete dalle catene (ma non dalla camicia di forza). Raccogliete il pezzo di ferro che avete spezzato (è incredibile cosa Woodruff riesca a fare con i piedi), usatelo per rompere il tessuto sulla parete di sinistra e porterete alla luce una vite: raccoglietela e usatela nella serratura per uscire dalla stanza. Vi ritroverete in un corridoio insieme ad altri matti, l'armadetto vicino alla porta contiene i vostri averi e per adesso dovete concentrare i vostri sforzi nel tentativo di aprirlo. Al primo approccio non avrete molta fortuna (quando tirate la maniglia si muove tutto l'armadio), ma basterà usare la vite nel buco accanto al muro per riuscire nell'impresa e riottenere tutti i vostri oggetti. Parlate con l'individuo con l'imbuto in testa per ricevere un numero di telefono (quello dell'esattoria), usatelo e Woodruff, dopo essersi terribilmente arrabbiato, strapperà la camicia di forza. Camminate a destra fino a ritrovarvi la strada bloccata da una guardia, atterratela con un pugno e usate la leva sul muro per aprire la porta. Vi ritroverete nel laboratorio e vedrete uno strambo professore che sta

eseguendo degli esperimenti sul saggio della fertilità: purtroppo al momento non potete fare nulla per lui. Parlate con i due uomini, raccogliete il seme di schnaplur (in basso a destra, è un oggetto molto piccolo) e recatevi alla piazza della fontana asciutta. Mettete il seme nella fontana, aggiungete dell'acqua (nel vostro cappuccio ne sarà rimasta un po') e, dopo che una rigogliosa pianta sarà cresciuta, prendete le spezie di schnaplur.

Scendete da basso attraverso il passaggio a sinistra, accendete la televisione per sentire nuovamente i preziosi insegnamenti del maestro orientale (ora vi insegnerà il controllo della vista) poi usate il tobazon per comunicare con Phu-Let. Facendo leva sulla vostra conoscenza in comune (il boozook cinese per l'appunto), riuscirete a farvi ascoltare e a strapparle una promessa: richiamatela quando avrà più tempo e sarà a vostra disposizione. Spegnete il tobazon, riaccendetelo, componete nuovamente il numero della ricercata conduttrice televisiva e lei vi darà un codice per l'accesso a una festa in maschera nei quartieri nobili. Non mancate ora di fare visita al negozio di giocattoli, osservate la vetrina per scorgere uno stupendo aquilone e, usando la formula magica della forza, impadronitevene. La prossima tappa è nuovamente il vicolo dei porconi, premete un paio di volte l'interruttore alla destra del bar (sulla balaustra rossa) e incamminandovi verso sinistra incontrerete il maestro orientale che è stato attratto dalla forte luce: vi insegnerà il controllo della crescita dei capelli.

Il vostro prossimo obiettivo sarà quello di riuscire a introdurvi nella prigione (è lì che è rinchiuso il vostro patrigno), parlate quindi con il secondino e vi verrà detto che per entrare vi occorre un particolare modulo. Andate al centro amministrativo, parlate con l'impiegato ma ancora una volta le vostre esigenze non saranno soddisfatte. Usate sull'uomo l'incantesimo della memoria e verrete premiati con il tanto cercato modulo. Prima di andare alle prigioni spostatevi verso destra per imbattervi l'ennesima volta nel boozook cinese: leggete l'iscrizione sul muro e vi verrà insegnata la tecnica del controllo nasale. Consegnate il documento richiesto al secondino per avere accesso alle carceri, prendete lo straccio sul tetto di paglia e usatelo sui vetri in basso a destra per richiamare un robot. Parlate con le guardie per organizzare una partita a ramino, poi assentatevi con la scusa di dover andare in bagno e date le regole del ramino al robot per far giocare lui al vostro posto: ora nessuno baderà più a voi e potrete salire alla torre della prigione. Nella nuova schermata usate il tobazon per richiedere il servizio meteorologico e continuate ad accedervi fino a quando verranno previsti forti venti sulla prigione. Utilizzando come in passato l'orologio meteorologico potrete predire il punto esatto interessato dalla perturbazione, sistemate l'aquilone sulla X che Woodruff disegnerà e dopo pochi secondi vi ritroverete come d'incanto al piano superiore. Dialogate con il prigioniero, chiedetegli se conosce un sistema per salire più in alto e lui farà apparire dal nulla degli utilissimi gradini. Salite fino in cima, usate il braccio di pietra che avete nell'inventario con la corda che vedete appesa al muro per costruire un rampino e sfruttate quest'ultimo per arrampicarvi sui doccioni sopra la vostra testa. Quello di destra vi condurrà da vostro padre ma per il momento non avete ancora una sillaba indispensabile, mentre andando a sinistra vi ritroverete fra i piedi ancora il maestro orientale. Parlando con il boozook imparerete il controllo facciale dopodiché vi verrà detto che tutto quello che vi è stato insegnato finora serve solamente per raggiungere una sesta tecnica segreta: la levitazione.

Tornate nel laboratorio e spostatevi a sinistra verso la piattaforma con il ventilatore, versate il carburante nel serbatoio, premete l'interruttore e toccate le pale per farvi proiettare direttamente all'interno del club dei moralisti. Parlate con i membri del club, gettate il sacco dell'immondizia nelle fiamme per accecare col fumo l'anziana signora, parlate con il vostro amico pappagallo per farvi aprire la porta (vi doveva un favore) e raggiungete la stanza del presidente dei moralisti. Ascoltate il noioso discorso dell'uomo e quando gli cadranno i pantaloni offritegli il bottone del vostro orsacchiotto (finalmente!!! Il primo oggetto raccolto nel gioco è stato utilizzato!). Una volta che sarete soli nella stanza raccogliete la videocassetta "Diva" (è quella appoggiata sul letto), guardatela con il magnetoscopio (una specie di videoregistratore) e imparerete la sillaba artistica. Teletrasportatevi alla piattaforma del ventilatore e usate il potere di levitazione con le pale per farvi gentilmente trasportare nei quartieri nobili. Inserite il guscio di lumaca nell'apposita fessura sulla statua boozook per ottenere la sillaba dell'intuizione (ve l'aveva promessa il soldato che avete salvato nel passato) e usate il codice datovi da Phu-Let per far apparire il custode della festa in maschera (un grosso occhio sulla porta): parlateci per sapere che se volete entrare dovete indossare qualcosa che ha a che vedere con gli occhi.

Tornate al manicomio, parlate con il matto che guarda fuori dalla finestra per sapere che è terribilmente triste, poi usate su di lui il sortilegio della felicità (è quello rappresentato da una tavolozza): vi verrà insegnata la sillaba verde. Dirigetevi al laboratorio, dite la sillaba che avete appena scoperto al saggio della fertilità e sconfiggete il malvagio dottore lanciandogli l'incantesimo di crescita (indicato con un fiore). Ora quasi tutti i saggi sono riuniti nella sala del consiglio, rimangono solamente il saggio del talento e il

saggio del gusto: al primo (nella piazza della fontana asciutta) basterà consegnare la sillaba artistica mentre al secondo (che trovate nel suo appartamento) dovrete dare le spezie di Schnapler (riceverete inoltre un piatto di ottimi boosoioli).

## LA BESTIA

Alla torre del viaggio virtuale usate la magia del sapere (rappresentata dall'occhio) per smascherare l'imbonitore, dopodiché, recandovi davanti al negozio di giocattoli, potrete trovare per terra l'occhio che era usato nel gioco dei tre bicchieri: ovviamente raccoglietelo. Teletrasportatevi ai quartieri nobili, Indossate l'occhio con il foro per essere ammessi alla festa e parlate con Phu-Let per scoprire che qualcosa non va. L'ultimo incantesimo, quello della diagnosi (indicato dallo stetoscopio), vi tornerà utile per scoprire che la vostra presentatrice preferita è stata morsa dalla bestia. Andate nel laboratorio, trafficate per un momento con le strane pozioni e Woodruff riuscirà a distillare un efficacissimo antidoto. Di ritorno alla festa mettete il composto che avete sapientemente miscelato nel bicchiere di Phu-let: la donna si riavrà dal veleno della bestia ma sarà terribilmente infelice. Non vi rimane altro da fare che usare la magia della felicità (ottimo il balletto!) e finalmente la conduttrice ritornerà in forze. Quando sarete nel suo appartamento, ponetele un mucchio di domande sulla bestia e sul contestabile e, una volta che riterrete di avere avuto tutte le informazioni necessarie, fate un'altra capatina alle prigioni. Raggiunta la cima usate nuovamente il rampino, scalate il doccione a destra, utilizzate quindi la magia del sapere e vi ritroverete nella cella con il professor Azimuth. Discorrete a lungo con il vostro patrigno per farvi svelare numerosi segreti, per farvi raccontare di un importantissimo contenitore della malvagità (il Chproanog) e per farvi consegnare il vibrofroz (l'aggeggio grazie al quale siete cresciuto così rapidamente).

Viaggiate fino alla sala del consiglio, assistete ai lunghi battibecchi fra i saggi e, al termine, appoggiate il barattolo che avete con voi sul tavolo rotondo per ottenere il Chproanog. Tornate da Phu-Let, usate il sortilegio della crescita sull'esile piantina accanto alla finestra e adoperate il passaggio che avrete così creato per raggiungere gli uffici del contestabile. La strada vi verrà sbarrata da un campo di forza ma il maestro orientale accorrerà in vostro aiuto spiegandovi che la calma che si raggiunge con la levitazione riuscirà a spezzare la barriera d'odio: fate come vi viene detto e potrete proseguire. Ora non pensate di poter affrontare il contestabile (vi manca un nastro ipnotico) e se non volete morire sgattaiolate fuori dalla finestra. Vi ritroverete al piazzale della fabbrica, parlate con il capo della setta e vi verrà insegnata la parola d'ordine per accedere al loro culto: andate alla piazza del contestabile e ripetete la password attraverso il microfono (dovrete letteralmente prenderla dall'inventario). Una volta all'interno parlate con il sacerdote, poi prendete posto sulla piattaforma circolare e, quando sarà il vostro turno, ripetete la parola segreta (cioè, dopo che l'uomo alla vostra destra ha parlato, prendete il mantra dall'inventario e utilizzatelo sulla piattaforma circolare). Dopo aver ripetuto il giro per tre volte, il sacerdote domanderà chi fra i membri della setta è il più meritevole, voi usate la levitazione e tutti crederanno in un segno del destino. Lasciate perdere la porta che verrà aperta per voi e occupatevi invece del grosso computer presente nella stanza. Avvicinatevi al calcolatore per scoprire che è spento, inserite quindi una moneta nell'apposita fessura e provate a utilizzarlo nuovamente: vi verrà detto che occorre una parola segreta. Parlate con il sacerdote, accontentate la sua richiesta mettendo un'altra moneta nella fessura e, avuta la password, inseritela nel computer. Sfortunatamente vi verrà segnalato che per il collegamento serve una terzo soldino: senza perdere la pazienza adempite a quanto vi viene chiesto e finalmente riceverete l'ordine dei gong da suonare. Segnatevi la combinazione poi correte a ripeterla sui due gong (piccolo e grande) e farete addormentare tutti gli appartenenti alla setta. Ora, indisturbati, potete sottrarre il nastro ipnotico dal naso del teschio gigante.

E' giunto il momento dello scontro finale, salvate il gioco (è possibile morire) e teletrasportatevi negli uffici del contestabile. Usate su di lui il coperchio della spazzatura per difendervi dai proiettili e, mentre l'uomo è occupato a mettere in atto un piano per eliminarvi, correte al piano di sopra per inserire il nastro ipnotico nel magnetoscan (sopra il grosso monitor giallo). Ora che il contestabile è ipnotizzato, premete il pulsante alla sua sinistra, poi usate su di lui il vibrofroz e la bestia che era al suo interno uscirà allo scoperto. Frugate fra gli indumenti per rinvenire una tessera magnetica, correte in cima alle scale (l'ultima rampa è apparsa dopo che avete premuto il pulsante) e provate a dialogare con il mostro. La bestia entrerà dentro di voi, mangiate allora i boosoioli (usateli su Woodruff) e tornerete alla normalità. Ora affrettatevi ad appendere il Chproanog al gancio sopra di voi, tappate il piccolo buco con il chewing-gum (l'avete ripreso come vi avevo detto, vero?), provate a usare la serratura sulla sinistra e, dopo che la creatura vi avrà parlato, staccate la linguetta rossa dal contenitore per la malvagità: la bestia verrà immediatamente

risucchiata. Usate la tessera magnetica nella serratura e avrete finito il gioco.

**RED**