

Invertinator & Dr. Weird

FLATLANDER

DIE FLACHERDFIBEL
ZUM SPIEL

VANKENTHOR ENTERTAINMENT

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Die Helden	2
Vae lium	2
Strohann	2
Astroheini	3
Naddl	3
Spielmechanik	4
Der Spielstart	4
Im Spiel	4
Fähigkeit: Schwurbeln	4
Schwurbelenergie	5
Flacherd-Überzeugung	5
Lockere Schrauben	6
Die Spielzeit	7
Die Minimap	7
Die To-Do-Liste	8
Das Einstellungsmenü	8
Der Bugreporter	9
Der Frequentia pro Soma-Zähler	9
Der Rahu-Rücktransport	9

Steuerung.....	11
Zu Fuß	11
Tastatur	11
Maus	12
Im Wasser.....	16
Der Bus	17
Die Haunebu.....	19
Das Cockpit.....	21
Überhitzung des Reaktors.....	22
Die Flughöhe	23
Onboard Entertainment - Reichssender 66,6MHz.....	23
Flugverbotszone.....	24
Dein Ziel – Das NASE-Hauptquartier.....	24
Das U-Boot.....	25
Die Steuerung	26
Die Brücke.....	27
Gebiete und Orte	29
Schwurbelhoousen.....	30
vegan & lecker	30
Melly	31
Das Einhorn.....	31
Böller’s Bude	31
Der Dummwald.....	32
Der Spiegel Gottes.....	32

Das Haus der Experimente	33
Happy Hacksteak Drive-In.....	33
Klo+	34
Globenheim	34
ZGF – Das Zweite Globale Fernsehen.....	35
Impfingen	35
Invert & Weird AG.....	36
Tempelhof.....	39
NASE Hauptquartier.....	39
Area 42.....	40
Military Flatwater Harbour: Milk Away.....	41
Der Eiswall.....	42
NWO Hauptquartier	42
Die Loot-O-Flak	43
Das Atom-Tele P900.....	44
Gegner.....	45
Schlafschafe.....	46
Medienzombies.....	46
Impfopfer	47
Mediziner.....	47
Allsehende Auge.....	48
Aliens	48
Shametrail-Flieger	49
Satelliten.....	49

Hans Opel	50
Raketen.....	51
Septisches Mondlicht	52
5G-Sendemasten	52
Klo+.....	53
Endbosse.....	54
Der Globenheim-Globus.....	54
Märchenonkel Harald	55
Impfhexchen Luna	56
Dr. Lancelot.....	58
Sir Gator.....	59
Imperator Yggi und Lord Jojo	60
Winfin	62
King Flo	63
Der Schleudergang	64
Geschwindigkeit durch Hebelwirkung.....	64
Globusgranaten	64
Profi-Tipps.....	66
Mitstreiter	67
Pedro Sillio.....	67
Barkus Böller.....	68
Toni Mahagoni.....	68
Obdachlose Flacherdler.....	69

HQNK	69
Anus High.....	69

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage Juni 2019

© Copyright bei Peter Mourlas

Illustration und Gestaltung: © L. Liebhold / P. Mourlas

Gestaltung und Layout: © Peter Mourlas

E-Mail info@flatlander.eu

Herstellung und Verlag: ePubli

ISBN

978-3-7485-5111-9 (Paperback)

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

FLATLANDER

Am Anfang,
in den begrenzten
Weiten unter dem Dom,
in Gedankenwelten,
die noch nie ein Mensch
betreten hat.

Fern vom Globus
Macht sich eine kleine
Gruppe von Flatlandern auf,
um gegen das Imperium
der Verschwörungen in
den Kampf zu ziehen...

Einführung

Ein Flatlander wacht nach einem wüsten Traum auf und sitzt auf der Bettkante. Was ist los in Schwurbelhoousen? Gestern, in der wöchentlichen Schwurbelrunde mit seinen Kumpeles, tauchte die Frage auf: „Was wäre, wenn uns jemand weismachen wollte, dass unsere geliebte Erdenscheibe in Wahrheit eine Kugel sei?“ Kein Wunder, dass ihn nun Alpträume plagen. Panik steigt in ihm auf und ihn beschleicht das Gefühl, dass heute alles anders ist, als es gestern noch war. Er greift in die mondgekühlte Trollruhe nach dem Rest seiner Mond-Calzone, um sich wieder zu beruhigen.

In diesem Moment flimmert eine Eilmeldung über den Fernseher. Seine schlimmsten Befürchtungen werden wahr, die Neue Weltorganisation beginnt mit einer großangelegten Gehirnwäsche. Jeder soll glauben, dass die Erde in Wahrheit kugelförmig wäre. Aber nicht mit ihm! Er beschließt, den Globustrollen den Kampf anzusagen und marschier entschlossen aus dem Zimmer.

Die Helden

In Flatlander hast du die einzigartige Möglichkeit, deine Lieblings-JuuTuub Flacherdler-Helden zu spielen. Wir haben für dich die Besten der Besten nachmodelliert, und stellen sie dir nachfolgend vor.

Vae lium

Der Erste im Bunde ist unser aufbrausender Vae lium. Nach einer seiner energischen und fast schon zu stürmischen Beweisführungen kann niemand mehr ruhig sitzen. Die von ihm eindeutig und unmissverständlich erörterte Perspektive lässt keinen Spielraum mehr für Zweifel. Neuerdings befasst er sich auch mit den verlogenen Flugzeugherstellern, die die Nutzung der allseits verfügbaren freien Energie leugnen wollen.

Strohann

Der beliebte russischsprachige JuuTuub Held, der durch seinen herausragenden Intellekt bereits ein eigenes Patent erhalten hat, kann auch durch die traumwandlerische Beherrschung seiner Kamera überzeugen. Seine Argumente sind stichhaltig, und zeigen, wie babyleicht die flache Welt funktioniert, und das ganz ohne Mathematik.

Astroheini

Der deutsch-schweizerische Unterhaltungskünstler Astroheini überzeugt bei seiner JuuTuub-Community vor allem durch unwiderlegbare Fakten, mantraartiges Wiederholen seiner knallhart belegten Beweise, und das vorbildliche Ausblenden von Gegenargumenten. Der Erfinder der Fieber-Gnocchi-Kurve hat sich im Internetz unsterblich gemacht. Er ist häufig mit seiner P900 am Spiegel Gottes zu finden, der in direkter Nähe von Schwurbelhoousen liegt.

Naddl

Unsere einzige weibliche Hauptdarstellerin ist die Naddl (nicht DIE Naddl, die andere...). Mit Ihrer herzerreißenden Stimme und dem Fokus auf die Meta-Ebene sticht sie deutlich aus der grauen Masse hervor. Sie liebt Einhörner und hat vor Jahrhunderten, als eines Ihrer früheren Transgender-Ichs, den Lebensbaum gepflanzt, der nun in der Mitte der Welt steht. Heute verehren die Bewohner von Schwurbelhoousen den Baum als "Naddl-Baum".

Wenn du deinen Held während des Spiels wechseln möchtest, ohne dass du einen neuen Spielstand erstellen musst und dabei deinen gesamten Fortschritt verlieren würdest, kannst du bei der Invert & Weird AG "Transmutale Wesensumgestaltung" vorbeischaun. Aber bedenke, dass die Umwandlung nicht kostenlos ist. Weitere Infos findest du weiter unten im Handbuch unter "Gebiete / Orte"

Spielmechanik

Der Spielstart

Nach einem einleitenden Text bei Start des Spiels bekommst du die Wahl, ob du mit einem vorherigen Spielstand weiter spielen, oder den Kampf gegen den Globus von vorne aufnehmen willst.

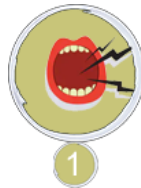
Wenn du die Option **Neues Spiel** wählst, dann beginnst du ein neues Spiel und du kannst aus einem der vier Helden wählen.

Im Spiel

Du bist ein Flach-Erd-Gläubiger in einer Welt von überzeugten Globalisten, die dir mit allen Mitteln weismachen wollen, die Erde sei eine Kugel, aber du weißt es besser. Denn du hast Totschlagargumente in der Tasche, mit denen du sie fertig machen, und den Globus ein für alle Mal widerlegen kannst.

Fähigkeit: Schwurbeln

Dies ist auch gleich deine erste Spezialfähigkeit: Schwurbeln. Wenn du einen Gegner siehst, schwurbel ihm einfach einen



Flache-Erde-Fakt ins Gesicht, indem du die Taste ① drückst oder den folgenden Button betätigst.

Schwurbelenergie

Das werden diese verlogenen regierungstreuen Schlafschafe nicht lange aushalten, und sich, nach Darlegung einiger deiner Fakten, mit einem Facepalm verabschieden.

Das Schwurbeln kostet dich **Schwurbelenergie**, die oben rechts als Wolke dargestellt wird.



Je mehr du schwurbelst, desto mehr nimmt deine Schwurbel-Energie ab, was du am Füllstand der Wolke siehst. Falls die Wolke mal leer sein sollte, warte eine Weile, da sie sich wieder automatisch auffüllt.

Flacherd-Überzeugung

Die Gegner bekämpfen dich aber auch mit unfairen Mitteln. Sie schleudern dir ihre längst widerlegten Argumente entgegen oder Schlimmeres. Jedes Mal, wenn ein Gegner dich verbal oder anderweitig trifft, nimmt deine **Flacherd-Überzeugung** Schaden. Die aktuelle Überzeugung kannst du am Füllstand der Glühbirne sehen.

Falls dich die Gegner-Argumente mal etwas in deinem Glauben schwanken lassen haben, kannst du dir auf verschiedene Weisen deine Überzeugung wiederherstellen:

- In deinem Heimatdorf, Schwurbelhooousen, gibt es ein Restaurant, dessen Besitzer dich beim Ansprechen dermaßen mit Beleidigungen überschüttet, dass du an den Weihnachtsmann glaubst. Dein Flacherd-Glaube wird vollständig wieder hergestellt.
- Gleich neben dem Restaurant ist ein Krämerladen, indem du alternativ-medizinische Glauboli kaufen kannst, die sowohl deinen Glauben, als auch deine Energie in Teilen wieder herstellen.
- Du kannst die Selbstheilungskräfte der Schwurbel-sprüche ausnutzen, indem du deine Flacherd-Fakten in die Welt hinausrufst

Lockere Schrauben

Für die ersten beide Varianten benötigst du ein Zahlungsmittel. In der Welt von Flatlander, sind das **lockere Schrauben**.

Diese kannst du dir verdienen, indem du die Globus-Affen in ihren verschiedenen Formen von der flachen Erde überzeugst, oder sie einfach mit deinen Argumenten umhaust. Jeder Gegner ist durch deine Argumente dermaßen verwirrt, dass sich eine seiner bisher festen Schrauben lockert, und heraus fällt. Sammle sie ein und gehe dann in Schwurbelhooousen shoppen. Beachte aber, dass in deinen Schraubenbeutel nur 99 Schrauben passen und dass jede weitere eingesammelte Schraube verloren geht.

Die Spielzeit

In Flatland vergeht die Zeit wie in der Realität. Jedes Mal, wenn die Sonne einen großen Kreis über die flache Erde gezogen hat, ist ein Tag vergangen. Die aufgelaufene Spielzeit wird unter deinen lockeren Schrauben angezeigt.

Sind deine Gegner zu übermächtig, holt Rahu dich zurück in dein Heimatdorf. Da sie nicht die schnellste Sonne am Firmament ist, kostet dich der Rücktransport fünf Minuten deiner Spielzeit.

Solltest du diesen Dienst zu oft in Anspruch nehmen, verringern sich deine Chancen deutlich auf einen der vorderen Plätze in der Ruhmeshalle auf www.flatlander.eu.

Befindest du dich unter Gleichgesinnten, zum Beispiel in Schwurbelhoousen oder im Dummwald, scheint die Zeit für dich stillzustehen. Hier kannst du in aller Ruhe den Ausführungen deiner Freunde lauschen, ohne der Hektik des Alltags ausgesetzt zu sein.

Die Minimap

Unten rechts auf dem Bildschirm findest du die Minimap.

Wie es sich auf einer ordentlichen flachen Erde gehört, ist das Zentrum der Welt, also Schwurbelhoousen, in der Mitte, und somit am geografischen Nordpol. Rings um diesen Ort herum erstreckt sich der weite Süden. Als echter Flacherdler machen dir diese Richtungsangaben aber sicherlich keine Probleme.

Zur besseren Orientierung sind in der Welt zudem auch Straßenschilder platziert, mithilfe denen du leicht zu deinem Ziel finden kannst.

Die To-Do-Liste

Wenn du von der flachen Erde überzeugt genug bist, und genügend alternative Heilmittel in der Tasche hast, kannst du dich um das Dreckssystem der Neuen Weltordnung kümmern, welches die ganze Welt mit ihren Lügen unterdrückt. Durch die Verheimlichung der wahren Form der Erde konnten sie mit Steuereinnahmen Geldberge anhäufen, die sich niemand vorstellen kann.

Um diese Gegner zu besiegen, brauchst du Spezialwaffen, die in der To-Do-Liste beim jeweiligen Gegner erwähnt werden.

Diese sind im Schwurbelholloos'ner Krämerladen namens Böllers Bude erhältlich.

Die To-Do-Liste-kannst du durch Anklicken des gezeigten Knopfes aufrufen.

Hierdurch öffnet sich die To-Do-Liste und du kannst sehen, was du noch zu erledigen hast.

Das Einstellungs Menü

Das Einstellungs Menü ist unten links auswählbar.

Über das Einstellungs Menü kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen, etwa die Anpassung der Empfindlichkeit deines Handzeige-Gerätes, deiner Ohren, oder deiner Nerven.

Der Bugreporter

Solltest du in der absolut realitätsgetreuen Welt einen Fehler in der Matrix finden, kannst du dir über die Taste **F11** am unteren Bildschirmrand einen Knopf einblenden lassen, der nach einem Klick den Bugreporter öffnet.

Hier kannst du dem Flache-Erde-Widerstand den Fehler melden, der sich dann nach seinen Möglichkeiten darum kümmern wird. Bevor du aber die Fehlermeldung abschickst, solltest du überprüfen, ob der Bug nicht schon gemeldet wurde. Die Auflistung aller offenen Bugs findest du auf der Webseite:

<https://www.flatlander.eu/index.php?site=view>

Wenn der Bug noch nicht bekannt ist, kannst du die Fehlermeldung mit der aktuellen Versionsnummer in der Beschreibung abschicken.

Der Frequentia pro Soma-Zähler

Möchtest du die Schwingfrequenz der Welt um dich herum nicht nur spüren und als angenehmes Kribbeln wahrnehmen, sondern auch sehen, dann drücke F12, um am unteren linken Rand deine FPS-Zahl zu sehen. FPS steht übrigens für Frequentia pro Soma, was so viel heißt wie Frequenz für den Körper, also Körperfrequenz. Jede FPS-Zahl, die man durch 8 teilen kann, ist dem Spielerlebnis besonders zuträglich.

Der Rahu-Rücktransport

Sollte es mal vorkommen, dass du ungeschickterweise in Wasser gefallen, durch eine Wand gelaufen oder durch den extrem dünnen Boden der flachen Erde geflutscht bist und

dich nicht mehr eigenmächtig aus dieser Misere befreien kannst, dann hilft dir die dunkle Sonne Rahu.

Mit der Taste Home (auf deutschen Tastaturen die Taste **Pos 1**) bringt dich Rahu in Handumdrehen zurück zu deiner Heimatstadt Schwurbelhoousen. Leider ist Rahu nicht mehr der Jüngste (Ja... Rahu ist Transgender), sodass die Reisezeit zurück in etwa fünf Minuten in Anspruch nimmt. Natürlich sind Rahus Dienste kostenlos, aber als Bestzeitenjäger solltest du dieses Transportunternehmen nicht zu oft in Anspruch nehmen.

Steuerung

Dieses Spiel wird ausnahmslos mit Tastatur und Maus bedient. Empfehlenswert sind Tastaturen ohne Wölbung und ein großes flaches und rundes Mousepad. Andere Modelle wie ergonomische gewölbte Gesundheitstastaturen und Trackballs werden zwar auch unterstützt, verringern aber die Immersion des Spiels erheblich.

Vor dem Spielen solltest du beide Gerätschaften auf eine flache und ebene Oberfläche stellen wie zum Beispiel einen Schreibtisch.

Weitere Empfehlungen kannst du im Kapitel Hardwareanforderungen nachschlagen.

Zu Fuß

Du bewegst dich mittels einer kombinierten Tastatur-Maus-Steuerung über die erwiesenermaßen flache Erde.

Tastatur



vorwärts laufen (in Richtung des Sichthorizonts)



rückwärts laufen (weg vom Sichthorizont)



nach links drehen



nach rechts drehen



diagonal nach vorne links laufen



diagonal nach vorne rechts laufen

Mit den Nummerntasten kannst du Spezial-Aktionen durchführen.

Bei einigen Spezialattacken siehst du oben rechts eine Zahl, die dir die Anzahl der verbleibenden Einheiten zeigt.



Schwurbeln



Überzeuge deine Gegner mit Totschlagargumenten



Waffenhand



In dieser Hand trägst du deine Waffe, z.B. Eine Schultüte



Tasche



In der Tasche trägst du den Schwurbelgenerator für Yggi und Jojo



Dynamit



Legt eine Stange Dynamit ab, welche nach 10s explodiert



Glauboli

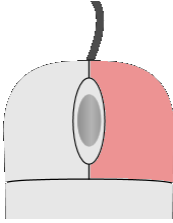


“Überzeuge dich selber” und erhöhe deine Schwurbelenergie

Maus

Die Maus, die über deinen Bildschirm flitzt, wenn du die Hand bewegst, hat als besonderes Erkennungsmerkmal einen goldenen Aluhut auf, um sich von der schnöden grauen Welt abzuheben.

Mit der rechten Taste drehst du deinen Körper.



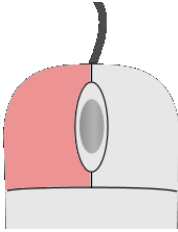
Rechte Taste und x-Achse

Die Perspektive und damit auch du drehen sich horizontal um die Charakterachse, also längs des Sichthorizonts. In der Vor- und Rückwärtsbewegung bleibt die Perspektive immer hinter dem Charakter. Der Charakter dreht sich in Abhängigkeit der x-Achsenänderung.

Rechte Taste und y-Achse

Im Stillstand schaust du im Bereich von -80° bis $+80^\circ$ hinauf zum Firmament oder hinab auf die flache Erde. Der horizontale Blickwinkel bleibt dann bestehen. Mit einem negativen y-Achsenwert (nach hinten) neigst du deinen Kopf fast senkrecht ($+80^\circ$) nach oben zum Firmament. Positive y-Achsenwerte (nach vorne) drehen deinen Kopf bis auf den Boden (-80°).

Mit der linken Taste drehst du dein drittes Auge um dich selbst, ohne deinen Körper zu bewegen.



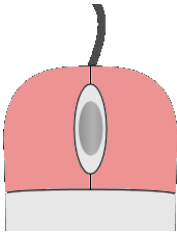
Linke Taste und x-Achse

Die Kamera dreht sich um dich, du änderst deine Rotation nicht. Beim Übergang in die Bewegung läufst du in Blickrichtung und die Kamera dreht sich hinter dir. Bleibt die linke Maustaste gedrückt beim Übergang zur Bewegung, bleibt die Kamera auf der Position stehen. Während der Bewegung kann die Kamera um den Charakter gedreht werden.

Linke Taste und y-Achse

Im Stillstand wird die Kamera um den Charakter im Bereich von -80° bis $+80^\circ$ hinauf und hinab bewegt. Der Blickwinkel bleibt dann bestehen. Negative y-Achsenwerte (nach hinten) drehen die Kamera bis fast senkrecht ($+80^\circ$) über den Kopf des Charakters. Positive y-Achsenwerte (nach vorne) drehen die Kamera bis auf den Boden (-80°).

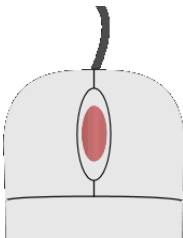
Deine beiden Beine bewegst du, indem du beide Maustasten gleichzeitig drückst.



Beide Tasten

Du läufst nach vorne. Wenn du die Maus nach oben oder unten bewegst, schaust du Richtung Firmament oder flache Erde. Bewegst du die Maus seitlich, drehst du dich um dich selbst. Die Perspektive bleibt stets hinter dem Charakter.

In diesem Spiel kannst du auch ohne Wahrheits-Kamera zoomen.



Scrollrad

Mit dem Maus-Scrollrad kannst du das eingebaute Tele- oder Weitwinkelobjektiv aktivieren.

Die Entwickler dieser Simulation haben natürlich für eingefleischte Spiele-Fans auch einige Cheat-Codes eingebaut:

Ohne Wissen der Entwickler (pssst, nicht weitersagen ...) konnten wir diese speziellen Tastenkombinationen heimlich ins Handbuch schmuggeln:

Einfach die Strg links + Shift links + Alt links + Umschalt + Alt Gr + Alt rechts + Shift rechts + Strg rechts + Mittlere Maustaste gedrückt halten, während dessen "Die Erde ist

flach!" mit der anderen Hand eintippen und mit F13 bestätigen. Dabei einen 432 Hz Ton ins Mikrofon summen.

Mit diesem, eigentlich den Entwicklern vorbehaltenen, Cheat bist du für 2 Minuten unverwundbar und bekommst 100 lockere Schrauben gratis in dein Portemonnaie.

Im Wasser

Beim täglichen Plantschen im nahe gelegenen See ist bereits jedem aufgefallen: Die Wasseroberfläche ist flach, was komplett dem satanistischen Globus-Modell widerspricht.

Du als Flachwasserbecken-Schwimmer bist daher sehr geübt, dich mit rhythmischen Arm- und Beinbewegungen im Wasser fortzubewegen.

Falls du wegen der schnellen Rotation am Äquator mal aus dem Gleichgewicht kommst und ins Wasser fällst, kannst du dich mit folgenden Tasten an Land retten.



vorwärts schwimmen (die echte Perspektive wurde im Spiel etwas verändert.)



rückwärts schwimmen (einfach kurz die Theorie der Strömungslehre ignorieren)



nach links rudern



nach rechts rudern

Wenn du am Ufer angekommen bist, kannst du endlich wieder auf deiner geschätzten flachen Erde wandeln.

Der Bus

Nahe deines Heimatorts steht ein stillgelegter, aber immer noch fahrtüchtiger Bus der Marke Flatmobile im Dickicht. Durch die lange Standzeit neben einem Gebäude in Schwurbelhoousen konnte er sich durch seinen eingebauten Free-Energy-Absorbator mit freier Energie voll aufladen. Diese Energie wird in den Flach-Batterien des Gefährts aufgesaugt und für spätere Nutzung gespeichert.

Du kannst also von dem unerschöpflichen Energievorrat des Äthers profitieren, wenn du dich mit diesem Gefährt ohne Anstrengung durch die flache Welt bewegst.

In den Bus kannst du einsteigen, indem du mit der linken Maustaste auf die linke hintere Tür klickst.



vorwärts fahren (in Richtung des Sichthorizont)



rückwärts fahren (weg vom Sichthorizont)



nach links einlenken



nach rechts einlenken

Für den Fall, dass du dich mal festgefahren hast und nicht mehr weiterkommst, hat die Firma Flatmobile ein besonderes

Gimmick eingebaut: Du kannst den Flat-O-Boost aktivieren, mit dem du dich durch den Äther direkt zurück in dein Heimatdorf teleportieren lassen kannst. Die Freie-Energie-Tankanzeige muss dazu aber am Anschlag sein.



Teleportation zurück nach Schwurbelhooousen.



Füllung des Tanks mit Hilfe von Glaubolis.



Bus verlassen.

Während der Fahrt kannst du am unteren Bildschirmrand den winkeltkorrekten Tachometer beobachten. Geschwindigkeit spielt auch auf der flachen Erde eine Rolle, besonders am Südpol.

Der Bus bringt dich, ausreichend getankte freie Energie vorausgesetzt, in Null-Komma-Nix in die südlichsten Gefilde dieser Welt. Ein Ausflug zum Hafen ist in örtlichen Reiseführern als besonderes Highlight vermerkt.

Bei Stillstand des Fahrzeugs füllt sich der Tank über die Zeit automatisch mit der freien Energie des allumfassenden Äthers wieder auf. Warten lohnt sich also.

Bleibt dein Fahrzeug liegen, weil ihm die freie Energie ausgegangen ist, veranlasst das autonome Assistenzsystem des Wagens einen sofortigen Stopp aller Systeme. Dies beinhaltet eine Notbremsung und ein direktes Blockieren der Lenkung.

Ein kleiner Fehler im eingebauten Laser-Gyroskop verhindert in seltenen Fällen das Öffnen der Türen. In diesem Fall ist es anzuraten, den Bus absolut eben oder deutlich geneigt auszurichten, um den Bus erfolgreich verlassen zu können.

Die Haunebu

Auf der Area 42 wird seit über 70 Jahren eine voll funktionstüchtige Reichsflugscheibe vom Typ Haunebu versteckt. Die Reichsflugscheibe wird von einem Tachyonentriebwerk angetrieben. Dieses Aggregat bezieht seine Energie aus überlichtschnellen Teilchen des Äthers, hierdurch ist die Energiequelle unerschöpflich.

Da die originale Gebrauchsanweisung der Haunebu von den Aliens zerstört wurde, ist es bisher keinem Menschen gelungen die Reichsflugscheibe in Bewegung zu setzen. Allerdings konnten NASE-Mitarbeiter die Aliens nach langen Verhandlungen dazu “überreden” ihnen die Steuerung der Haunebu zu erklären.



senkrecht nach unten fliegen, dabei neigt sich die Haunebu nach unten.



senkrecht nach oben fliegen, dabei neigt sich die Haunebu nach oben.



nach links fliegen



nach rechts fliegen



beschleunigen



bremsen

Die für menschliche Verhältnisse sehr schwierig zu steuernde Haunebu wird in den folgenden Kapiteln etwas näher erläutert, vor allem aber auch die Besonderheiten, die während des Fluges über der flachen Erde zu beachten sind.

Das Cockpit



1. schaltet die Gravitation an oder aus
2. fährt das Fahrwerk ein oder aus
3. zeigt die Stärke der Schutzschilde an
4. zeigt dir den Horizont an
5. zeigt die aktuelle Höhe über dem flachen Meeresspiegel an
6. zeigt deine aktuelle Geschwindigkeit an
7. zeigt die Temperatur des Reaktors an
8. leuchtet grün auf, wenn du sicher auf einem Hau-nebu-Landeplatz gelandet bist und aussteigen kannst.
9. öffnet die Landeluke und du steigst aus.
10. warnt, wenn die Temperatur im Reaktor einen kritischen Wert überschreitet
11. schaltet das Radio an oder aus

Da du nun weißt, wie du die Haunebu steuern kannst, bist du bereit für einen kleinen Testflug. Nachdem du eingestiegen bist, kann es auch schon losgehen.

Um zu starten, musst du zuerst die Gravitation mit dem Schalter 1 ausschalten.

Danach fährst du das Fahrwerk mit dem Schalter 2 ein. Wenn du das Fahrwerk einfährst, bevor du die Gravitation ausgeschaltet hast, kracht die Haunebu auf den Boden und die neue Lackierung der fliegenden Scheibe ist zerkratzt.

Um loszufliegen, drückst du kurz auf die Taste 'Q' um ein wenig zu beschleunigen. Dann drehst du mit der Taste 'S' die Haunebu nach oben.

Jetzt bist du aus der Area 42 rausgeflogen und kannst dich frei unter dem Firmament bewegen.

Hier noch ein paar Tipps für fortgeschrittenen Haunebu-Piloten.

Überhitzung des Reaktors

Während du durch die Welt fliegst, wirst du bemerken, dass sich der Zeiger der Anzeige 7 langsam in den roten Bereich bewegt. Wenn der Zeiger im roten Bereich angekommen ist, wirst du von der Lampe 8 und einem lautem Alarm davor gewarnt, dass der Reaktor zu heiß geworden ist und anfängt zu schmelzen.

Wenn du nicht möchtest, dass dir die Haunebu unter deinen Füßen wegschmilzt, solltest du sofort mit der Taste 'E' abbremsen bzw. anhalten. Du musst die Haunebu nicht landen, sondern kannst bei deaktivierter Gravitation in der Luft ste-

hen bleiben. Wenn der Reaktor abgekühlt ist, kannst du weiterfliegen. Wenn du alle Warnungen ignorierst und der Zeiger am Ende des roten Bereichs angekommen ist, explodiert der Reaktor und du mit ihm.

Die Flughöhe

Die schon mehrfach durch schlüssige Experimente widerlegte Gravitationstheorie wird an Bord der Haunebu durch bisher unbekannte Alientechnologien scheinbar dennoch angewandt. Experten vermuten aber, dass der eingebaute Schalter zum Deaktivieren der Gravitation in Wahrheit die Dichte der fliegenden Scheibe verringert, sodass sie ohne Probleme in der Atmosphäre schweben kann. Der eingebaute Höhenregulator erlaubt es dir, mit den Tasten 'S' und 'W' deine Flughöhe zu erhöhen oder abzusenken. Doch bedenke: Du kannst nicht unendlich weit nach oben steigen, da du sonst unweigerlich an das Firmament stoßen wirst. Die Anzeige 5 verrät dir, in welcher Höhe du dich aktuell befindest. Wie du wahrscheinlich schon weißt, ist es unmöglich auf dem Mond zu landen, da die dort vorherrschende Kältestrahlung deine Haunebu unmerklich wegdrückt, um dich von der Wahrheit - nämlich der holographischen Natur des Mondes - fernzuhalten.

Onboard Entertainment - Reichssender 66,6MHz

Aufgrund der fast 70 Jahre alten Technologie kannst du nur noch einen antiquierten Sender empfangen, der mittlerweile tief unter der Antarktis eingefroren ist und noch mit letzter

Energie alte Lieder aus dem 2. Weltkrieg spielt. Der anerkannte Musikkritiker Frieder Polen prognostiziert für die nächsten Jahre ein Wiederaufleben der damaligen Musik. Wenn du die zukunftssträchtige Musik genießen möchtest, kannst du mit dem Schalter 11 das Radio anschalten und über die rein zufällig passend eingestellte Frequenz von 66,6 MHz die kommenden Hits schon jetzt hören.

Flugverbotszone

Du kannst die Welt vollkommen frei erkunden. Naja ... also fast. Fliegst du zu weit in südliche Richtung, werden diverse Luftabwehrmechanismen der NWO aktiv, die dich akustisch und letztlich auch physisch vom antarktischen Eiswall und den dahinterliegenden Geheimnissen fern halten sollen. Näherst du dich dem Eiswall auf dem Luftweg zu sehr, ertönen ein paar warnende Worte über Funk. Ignorierst du diese, wirst du innerhalb kürzester Zeit Treffer an der Außenhülle der Haunebu wahrnehmen. Diese deuten auf starken Beschuss der Eiswall-Flaks hin, und du solltest dich schnellstmöglich aus diesem Gebiet weg bewegen. Es gibt einfachere Wege, auf den arktischen Eiswall zu gelangen.

Dein Ziel – Das NASE-Hauptquartier

Du hast bestimmt schon das NASE Hauptquartier auf dem riesigen Felsen in der Nähe der Area 42 bemerkt. Das Gebäude wurde so gebaut, dass es niemand ohne technische Hilfsmittel erreichen kann.

Da aber die Regierungsvertreter, NASE-Mitarbeiter und andere Verschwörer dennoch das Gelände betreten müssen, wurde ein Haunebu-Landeplatz in der Nähe der Zentrale aufgebaut, den du auch verwenden kannst um dort deine Haunebu abzustellen.

Dort oben warten die zwei Endgegner Yggi und Jojo darauf, von dir die Wahrheit über die Flache Erde zu erfahren.

Das U-Boot

Im Military Flatwater Harbour “Milk Away” liegt das Transportmittel, mit dem du zum südlichen Rand der Welt gelangen kannst. Nachdem du mit dem gepanzerten Bus die Hafensperrung durchbrochen, und den zuständigen Milchwachmann von der flachen Erde überzeugt hast, kannst du dir das U-Boot schnappen und dich auf den Weg zum NWO Hauptquartier machen.

Das U-Boot mit der Seriennummer 666 liegt seit mehreren Jahrzehnten am Kai vertäut, ist aber dank robuster deutscher Handwerkskunst immer noch voll funktionsfähig. Die Flagge am Heck lässt vermuten, dass die NWO diese faszinierende Technik bereits für sich in Beschlag genommen hat.

Durch die enorme Größe steuert sich das Gefährt sehr träge im Vergleich zu einem Fiat Panda. Lenkmanöver wollen also wohlüberlegt und geplant sein.

Trotz der stabilen Bauweise dieses Modells solltest du dich vor Zusammenstoßen mit Hafenmauern, Eisschollen und dem Meeresboden in Acht nehmen, denn jede Karambolage fügt der Außenhülle einen kleinen Schaden zu. Hat das U666

zu viel davon abbekommen, wirst du von den einbrechenden Wassermassen verschlungen und Rahu bringt dich im Nu nach Schwurbelhoouosen zurück.

Als zusätzlichen Schutz der antarktische Eiswand vor Wahrheitssuchenden hat die NWO einige Langnase-Experten damit beauftragt, ein weiteres Hindernis zu entwerfen: die "Scholle ® Eis", die dich an der Fahrt auf der flachen Wasseroberfläche hindern soll. Um dennoch zum NWO Hauptquartier zu gelangen, musst du in den Tiefen von Sheol unter der Eisscholle durchtauchen. Da du wahrscheinlich keine Ausbildung in der Bedienung eines U-Bootes hast, bekommst du jetzt einen kleinen Grundkurs, um die Überfahrt gesund zu überstehen.

Die Steuerung



Abtauchen. Während der Fahrt, neigt sich das U-Boot nach hinten.



Auftauchen. Während der Fahrt, neigt sich das U-Boot nach hinten.



Nach links neigen. Höhere Geschwindigkeit
→ engere Kurve.



Nach rechts neigen. Höhere Geschwindigkeit
→ engere Kurve..

Vorwärts bewegst du dich, indem du den Maschinentelegraphen am oberen Bildschirmrand mit der Maus nach links drehst. Rückwärts fahren kannst du, indem du den Maschi-

nentelegraphen nach rechts drehst. Je stärker du den Steuerhebel nach links oder rechts drehst, desto schneller fährst du vor oder zurück.

Die Brücke



Abb. 1 Die U-Boot-Brücke

1. Das Tiefenruder
2. Der Tiefenmesser
3. Der Drehzahlmesser und das Tacho
4. Das Seitenruder
5. Der Schallplattenspieler
6. Der Maschinentelegraph für die Fahrtrichtung und Geschwindigkeit

Um nach geglückter Über ... ähhmmmm ... Unterfahrt am Eiswallhafen anzulegen, musst du wieder aus den unendlichen

Tiefen auftauchen und dein Boot parallel zur Kaimauer ausrichten und U666 zum Stillstand gebracht haben.

Wenn auf der linken Seite des Cockpits über dem Tiefenruder das Anker-Symbol erscheint, ist dir das Manöver geglückt und du kannst andocken. Mit einem Klick auf den Anker fährt die Brücke zum Hafen aus und du steigst aus.

Nachdem du den fantastischen Anblick des Eiswalls bewunderst und deine Kinnlade wieder eingerenkt hast, kannst du dich nun zum NWO-Hauptquartier aufmachen, wo Märchenonkel Haralds Sohn King Flo auf dich wartet.

Wenn du dieses kleine Licht erledigt hast, kannst auf demselben Weg wieder zurück zum Military Flatwater Harbour "Milk Away" tauchen. Tauchst du links an diesem Hafen vorbei, kannst du die NASE bei ihren Dreharbeiten für die bereits angekündigte Marsmission beobachten.

Die beiden Fotografen Buzz Fisheye und sein gläubiger Telespezialist Kaplan von Zoom filmen hier die beiden Wassernauten-Brüder Lenz und Luis Strongarm bei ihrem inszenierten Marsspaziergang.

Gebiete und Orte

Die Welt von Flatlander ist natürlich der realen Welt nachempfunden, also einer flachen Scheibe, über der Sonne und Mond kreisen.

Über die Welt verstreut liegen kleinere reizvolle Ortschaften, die durch Straßen verbunden sind. Zwischen den Siedlungen liegen landschaftlich beeindruckende Naturphänomene wie der Spiegel Gottes, der Naddl-Baum oder der Dummwald, die Natur-Fotografen aus aller Welt anlocken.

Die Spielwelt hat, wie die echte Erde auch, eine natürliche Begrenzung - den antarktischen Eiswall. Dieser umgibt die kreisförmige Welt, darf aber von normalen Bürgern nicht betreten werden.

Der offizielle Grund dafür ist die Errichtung eines Naturschutzgebietes in der südlichen Antarktis. Aber wir alle wissen, dass die Elite uns nur die Landmassen hinter dem Eiswall vorenthalten will, um sie für ihre abartigen, widerwärtigen Experimente selbst zu nutzen.

Die Orientierung auf der Erde ist nicht ganz einfach. Da die Satelliten, die angeblich im Weltall um die Erde kreisen, nur eine Lüge der Weltraumorganisation NASE sind, können wir uns nur mit Landkarte und Kompass orientieren. LORAN-basierte GPS-Geräte sind derzeit leider im Handel nicht verfügbar und würden ohnehin durch die massiven Gebirge in Flatland nicht zuverlässig funktionieren.

Auch wenn der Kompass immer eindeutig nach Norden zeigt, ist das Lesen der Gegenseite der Kompassnadel etwas schwieriger. Die Orientierung in südlicher Richtung, also in Richtung Erdkreisrand, wird durch den erfinderischen Einsatz von Orientierungsschildern vereinfacht.

Aber Vorsicht: wenn du Richtung Süden aufbrichst, ist die eingeschlagene Richtung nicht zwangsläufig der richtige Süden. Wähle also deine Marschrichtung mit Bedacht...

Schwurbelhoousen

Das im Norden (also im Mittelpunkt) der Erde gelegene Schwurbelhoousen ist deine Heimat im Spiel.

vegan & lecker

Hier wohnt deine Glaubensgemeinschaft, mit denen du am Stammtisch des Gasthofes "vegan & lecker" über die wichtigen Themen des Lebens fachsimpeln kannst. Pedro, der Besitzer des Etablissements, wird dich gerne mit Speisen, Getränken und bei Bedarf mit den neuesten Beschimpfungen bewirten.

Die neueste Spezialität des Hauses ist die Mondcalzone, die an kühlen Vollmond-Winterabenden am offenen Fenster am besten schmeckt.

Auch verkauft der Besitzer seine Eigenkreation: linksdrehendes veganes Dönerfleisch.

Ein kurzes Gespräch mit dem Gastgeber wird während einer Schwächephase deine Überzeugung der flachen Erde zu

neuen Höhen verhelfen. Und dafür musst du nur eine lockere Schraube opfern.

Melly

Im Restaurant ist auch ab und zu eine kleine Katze namens Melly (Abb. 26) zu sehen, die der Besitzer völlig überteuert einem Veterinär abgekauft hat. Durch ihre exzellenten Kenntnisse auf dem Gebiet der Maus- und Spieltechnik ist sie eine große Hilfe beim Umgang mit seinem widerspenstigen PC. Daher hat sich die Anschaffung für den Besitzer allemal gelohnt.

Das Einhorn

In einem Verschlag in der Nähe hat der Besitzer sein Einhorn geparkt (Abb. 27).

Häufig sieht man eine weibliche Person mit schulterlangem Pony stundenlang am Gehege stehen und dem Wesen verträumt zuschauen.

Böller's Bude

Über die Straße bei "vegan & lecker" findet man den Laden vom jungen Herrn Barkus Böller. Wie der Name schon sagt, verkauft er Böller, Globalistenabwehrmechanismen und alternativ-medizinische Produkte für den Flacherdler-Alltag. Der junge Mann ist sehr schüchtern und redet nicht mit Kunden.

Schwurbelhoousen erhielt seinen Namen durch eine Erfindung eines ortsansässigen Strobelpreisträgers, der die phänomenale Streich-die-null-Algorithmen erfunden hat. Daher die beiden durchgestrichenen Nullen am Ortsschild.

Im Ortszentrum, das zufällig genau am Nordpol liegt, steht ein Modell unserer bewiesenen flachen Erde. Hier kann man den millionenfach unwiderlegbar bewiesenen Sonnen- und Mondverlauf über der Scheibe verinnerlichen.

Der Dummwald

Im Herzen von Flatland, nahe deines Heimatdorfes Schwurbelhoousen, liegt der idyllische Dummwald. Nachts hören aufmerksame Menschen Geräusche, die auf einen mächtigen Waldbewohner hindeuten.

Wenn du dich tief in den Dummwald begibst, könntest du mit etwas Glück dem transzendenten Waldwesen Toni Mahagoni begegnen. Bei diesem Treffen wirst du über verschiedenste Aspekte der transhumanen Welt aufgeklärt, was deine Perspektive für die flache Erde festigen wird. Hörst du dem Waldwesen bei seinen Selbstgesprächen zu, steigt dein Bewusstsein der flachen Erde.

Der Spiegel Gottes

Meine Damen und Herren, der Spiegel Gottes, Rückzugsort wahrheitssuchender Klick-On P900 Besitzer und Sinnbild der ungekrümmten Wasseroberfläche und Erde. Der eigentliche Name des Sees ist Lago El Urinal.

Wo kann man bei entsprechenden perspektivischen Bedingungen besser die eins-zu-eins Wolken Spiegelung in der Wasseroberfläche bewundern als hier. Das ist der eindeutige und unwiderlegbare Beweis, dass die Erde flach ist, meine Damen und Herren.

Der See liegt idyllisch gelegen südlich des Dummwaldes. Frühaufsteher können den dort lebenden Toni Mahagoni ab und zu bei seiner Morgentoilette am Wasser beobachten, wenn er minutenlang sein unverfälschtes Spiegelbild betrachtet.

Das Haus der Experimente

Das Haus der Experimente ist das große Holzhaus südlich von Schwurbelhoousen.

Hier kannst du schnell und einfach mit eigenen Experimenten die flache Erde erneut beweisen, und dadurch deinen Glauben bestätigen. Dabei kannst du z.B. die richtige Perspektive nachprüfen, die noch nie bewiesene Gravitation widerlegen, oder verschiedene Experimentschaubilder bestaunen.

Doch **Vorsicht** ist angeraten: Wenn deine Überzeugung der flachen Erde durch die Globalisten-Elite geschwächt wurde, solltest du diese Experimente nicht durchführen. Das könnte zu ernsthaften Glaubens-Konflikten führen.

Happy Hacksteak Drive-In

Das berühmte Franchise Drive-In Restaurant Happy Hacksteak wird von Kennern der Haute Cuisine auch über die Grenzen von Schwurbelhoousen hinweg sehr für seine fleischigen Gerichte gelobt. Die noblen Fahrzeuge, die man beim Vorbeifahren bestaunen kann, zeugen von der exquisiten Küche, die mit unserer nicht zugelassenen Währung "Lo-

ckere Schrauben“ leider nicht erworben werden kann. Außerdem gibt es hier weder Mondcalzone noch Fiber-Gnocchi, sondern eher Fleischbällchen, Gravit-Äpfel, Kugel-Hupfe oder nasse Ananas.

Diese globusverherrlichenden Speisen entsprechen natürlich nicht unseren Vorstellungen. Die einäugige Bedienung kann uns die Speisen auch nicht schmackhafter machen.

Für alle, denen es bei dieser globalistische Küche schon vom Zusehen schlecht wird, ist auf dem Parkplatz nebenan Klo+ installiert, in dem man diese Grrrrütze wieder loswerden kann.

Klo+

Es wird gemunkelt, dass dieser Rückzugsort eine versteckte Falle sei, in der ahnungslose Wahrheitssuchende wie wir von der flachen Erde entfernt werden sollen. Es ist also Vorsicht beim Benutzen dieses stillen Örtchens geboten.

Globenheim

Globenheim ist die Stadt der Medien-Zombies. Hier leben vom Schul- und Medien-System indoktrinierte Globalisten, die versuchen, ihren Glauben mit pseudowissenschaftlichen Fakten in andere hinein zu prügeln.

Die Menschen dieser Stadt haben, durch den übermäßigen Medienkonsum, keine Zeit mehr, sich um ihre Vorgärten, Autos und Mitmenschen zu kümmern. Daher verkommt die ehemalige Metropole zusehends zu einer Geisterstadt.

Die indoktrinierten Bewohner wandeln durch die Stadt und greifen jeden an, der frei denkt. Ihre bevorzugten Waffen sind Bücher und Zeitungen.

An der Promenade des Hauptplatzes steht ein riesiges Globus-Modell, welches eindrucksvoll die Zentrifugalkraft zeigt.

ZGF – Das Zweite Globale Fernsehen

Das zweite globale Fernsehen, kurz ZGF, ist die Nachfolgeorganisation des Ersten Flachen Fernsehen (EFF) und bildet das Zentrum der medialen Globus-Indoktrinierung. Die hier kunstvoll erschaffenen pseudowissenschaftlichen Reportagen für das öffentliche Fernsehen über Weltraumaufnahmen des Globus' belegen eindeutig, wie verlogen und korrupt die Medienlandschaft mittlerweile geworden ist. Von der Tacheles-Schau über die sich selbst entlarvende Anstalt bis hin zur Sendung mit dem Kugel-Elefanten ist alles für die gläubigen Globusaffen dabei.

Der Direktor der verlogenen Sendeanstalt ist Märchenonkel Harald, der mit seinen angeblichen Globusbeweisen keine Lüge scheut, auch noch die letzten Unentschlossenen zu bekehren. Wir haben diese Medienfuzzies aber längst entlarvt.

Impfingen

Impfingen erlangte traurige Berühmtheit durch Pressemitteilungen, in denen von Opfern der schulmedizinischen Impfung berichtet wurde. Dem Presseartikel zufolge erkrankten

die gesundheitsbewussten Bürger an bisher unbekanntem Leiden. Symptome sind unter anderem Willenlosigkeit, absolute Gehorsam und Konsumsucht.

Der Impfstoff soll Gerüchten zufolge die Laktoseintoleranz der Bevölkerung steigern, um die Wirksamkeit der milchhaltigen Shametrails noch zu verstärken.

Wahrheitssuchenden Erwachten ist längst aufgefallen, dass die Bewohner der Stadt Impfen durch den satanistischen Konzern "GLOBE HealthCare" mit bewusstseinsverändernden Substanzen geimpft wurden, um sie gefügiger zu machen.

Impfen ist von Schwurbelhoosungen in südlicher Richtung zu erreichen.

In der Stadt wurde auch ein Wagen gesichtet, der unbeugsamen Anti-Globalisten mit Impfungen die Wahrheit einimpfen will. Doch wir wissen Bescheid - wir halten uns von dieser satanistischen Schulmedizin fern und müssen sie notfalls zerstören.

Invert & Weir AG – Transmutale Wesensumgestaltung

Wenn du der Route 666 in südlicher Richtung folgst, kommst du an einem etwas moderner wirkenden Gebäude vorbei. Hierbei handelt es sich um die Firmenzentrale der Invert & Weir AG, die transmutale Wesensumgestaltungen anbietet.

Die Invert & Weir GmbH wurde vor einigen Jahren in eine Aktiengesellschaft umgewandelt. Seit dieser Gesell-

schaftsumwandlung steht der CEO Terrestorius dem Management Board vor. Die Firmengründer K. Invert und Dr. Weird sind in beratender Tätigkeit im Unternehmen verblieben.

Die Invert & Weird AG besitzt drei Geschäftsfelder:

- Experimentalwissenschaft
(transmutale Wesensumgestaltung)
- Chemiesparte (Medikamente und Zusatzstoffe)
- Mediensparte (Werbeagentur)

Kritiker werfen der Invert & Weird AG vor, dass sie durch ihre Regierungsnähe einen erheblichen Einfluss auf die Bevölkerung ausübt.

Vor der Gesellschaftsumwandlung ist es den ehemaligen Inhabern und heutigen Beratern Dr. Weird und seinem fragwürdigen Geschäftspartner K. Invert nach jahrelanger Forschung und abendfüllenden Selbstexperimenten gelungen, eine Maschine zu entwickeln, die es erlaubt, sich in andere Menschen und deren Gedankengänge hineinzusetzen, und dabei die Persönlichkeit vollständig zu absorbieren.

Damit ist das ewige Rätsel der Transmutation endgültig entschlüsselt worden.

Nach Abschluss der fünfminütigen Behandlung ist der Patient nicht mehr von der absorbierten Person zu unterscheiden. Er kann vollkommen eigenständig das Wissen der absorbierten Person wiedergeben.

Da dieses Verfahren derzeit noch experimentell getestet wird, kannst du dich den Erfindern als Versuchskaninchen zur Verfügung stellen und damit unentgeltlich an dieser wissenschaftlichen Revolution teilhaben.

Falls du mal Lust auf neue Argumente für die flache Erde aus dem Mund des Helden hören möchtest, solltest du dir die Gelegenheit zur Transmutation nicht entgehen lassen. Aber Vorsicht, das Verlassen des eigenen Körpers und die Verwandlung in einen anderen Helden nimmt wie oben erwähnt etwas Zeit in Anspruch. Für die Jagd nach einer Bestzeit ist die Transmutation also weniger geeignet.

Im zweiten Obergeschoss des Gebäudes ist die “Esoteric Simulation Academy” (E.S.A.) untergebracht. Hier tüfelt CEO Terrestorius hauptsächlich an absolut realitätsgetreuen simulierten Welten herum. Sein neuestes Werk wurde von einigen Bewohnern Flatlands mehrfach verdächtigt, die von ihnen als Wirklichkeit wahrgenommene Welt nur zu simulieren.

Er veranstaltet aber auch einmal wöchentlich in seinen Räumlichkeiten eine CGI-Konferenz, in der die neuesten Forschungsergebnisse auf dem Gebiet des graphischen Planeten-Designs mit führenden Mitarbeitern der NASE besprochen werden. Während den regelmäßigen Vorstandssitzungen werden in seinem Büro auch die neuesten Firmen-Strategien besprochen, in denen es hauptsächlich um die oben erwähnten neuesten CGI-Techniken, die Bildungssenkung und die optimale Shametrail-Verbreitung geht.

Tempelhof

Tempelhof besteht im Grunde nur aus dem Tempel der “All-I-Gator-Kirche”. Der Ort liegt weit im Süden hinter dem Naddl-Baum.

Die “All-I-Gator-Kirche”, ehemaliges Eigentum eines führenden Reptiloiden-Monarchen steht nun unter neuer Herrschaft.

Eine heimtückische Gestalt mit dem Namen Gator hat den Hof des Monarchen unterwandert und ihn verraten. Die Wahrheitssuchenden haben diesem Ort bisher wenig Beachtung geschenkt, da die Inkompetenz des Reptiloiden-Monarchen weithin bekannt war, jetzt jedoch weht wohl ein anderer Wind.

Durch Aufnahmen des Atom-Teleskop P900 ist bekannt, dass Sir Gator, wie er sich als Herrscher nun nennt, nach einem Zahn sucht, den ihm ein tapferer Wahrheitssucher vor Ewigkeiten einmal herausgebrochen hat. Sir Gator hat enorm viele Reptiloiden um sich geschart, sodass es unmöglich ist, an ihn heranzukommen.

NASE Hauptquartier

NASE steht für Nationale Agentur zum Schutz des Eiswalls. Das Hauptquartier befindet sich hoch oben auf einem Felsplateau.

Area 42

In der Area 42, die sich südlich von Schwurbelhoousen befindet, also links ... nee rechts von dem einen Schild, neee, also links am Baum vorbei und dann geradeaus. ... Egal. Jedenfalls werden dort unmenschliche Experimente durchgeführt.

Die Aliens, die mittlerweile die Weltherrschaft übernommen haben, brachten die Leute vom militärisch-industriellen Komplex durch Drogen dazu, das Gelände vor Eindringlingen zu schützen.

Ein schwerer Panzer auf dem Gelände hält jeden auf, der versucht, die Area 42 zu betreten. Wem es dennoch gelingt, dem eröffnet sich ein Blick auf das neue Flobus Modell 666 (Abb. 46), das gerade für den nächsten Shametrail-Flug mit Milch betankt wird.

Auf dem Gelände befindet sich auch eine Haunebu, die von den Aliens sichergestellt wurde.

Bewacht werden beide Objekte von kleinen Aliens, die mit ihren Laseraugen versuchen, die Gedanken des Gegenübers zu beeinflussen.

Man munkelt, dass die Putzkräfte des Betreibers einen Hintereingang zum Gelände benutzen, der durch Blattwerk verdeckt gehalten wird.

Military Flatwater Harbour: Milk Away

Im äußersten Süden der Welt, da wo die Sonne Ihre längsten Kreisbahnen zieht, liegt in einer Bucht versteckt der einzige Hafen, von dem aus der antarktische Eiswall angefahren werden kann.

Das Gebiet wird strengstens militärisch überwacht, da es nur ausgewählten NWO-Agenten erlaubt ist, zur antarktischen Basis überzusetzen.

Eine Ausnahme bilden hier die auch unter enormen Sicherheits-Richtlinien durchgeführten unterseeischen Besichtigungstouren des NASE-Weltraum-Filmstudios. Jeder Interessierte kann nach einem erfolgreichen Globus-Glaubens-Test an dieser Exkursion teilnehmen.

Ansonsten ist das Gelände Sperrgebiet, und die Grenzanlagen können ohne gepanzertes Fahrzeug von niemandem durchbrochen werden.

Der Hafen-Kommandant ist Winfin, der seinen Namen, Gerüchten zufolge, dem Gewinn einer Haifischflosse bei einem Pokerabend zu verdanken hat. Er herrscht hier mit eiserner Faust, hat aber Angst vor fremden Besuchern in seinem Territorium.

Um auch ohne erfolgreichen Globus-Glaubens-Test, den wir mit Sicherheit nicht bestehen würden, zum Eiswall zu kommen, müssen wir uns diesem Aufseher wohl oder übel stellen.

Hast du Winfin von unserer flachen Erde überzeugt, oder ihn anderweitig unschädlich gemacht, erwartet dich eine malerische U-Bootfahrt hinüber zum Eiswall und zum geheimen NWO-Hauptquartier.

Der Eiswall

Der Eiswall, endlose Eismassen am Südrand des Erdkreises. Diejenigen, die behaupten, den sogenannten Südpol jemals bereist oder sogar überquert zu haben, sind zweifelsohne von der Elite bezahlte Lügner.

Hinter dem, durch das Militär bewachten, Eisrand befindet sich die untere Kante der Firmament-Kuppel oder eine endlose Anzahl weiterer Kontinente - die Experten auf dem Gebiet der Flacherd-Modelle diskutieren derzeit in Schwurbelhooousen noch über die Beschaffenheit der "hinteren Erde".

Auf dem Eiswall, im Süden und vor den Augen der ahnungslosen Bevölkerung geschützt, liegt die NWO-Geheimzentrale. Dort herrscht der oberste Illuminat 33-ten Grades, und er plant, der bisher noch übrig gebliebenen Globus-Opposition den Garaus zu machen.

Schon die reine Existenz des hohen Eiswalls unserer schönen flachen Erde widerlegt den Globus, da dieser im Süden liegt, und man ja auf dem Globus zum Südpol "runter" und nicht "rauf" laufen müsste. Ein Widerspruch, den die Globusgläubigen einfach nicht einsehen wollen.

NWO Hauptquartier

Das NWO Hauptquartier liegt gut geschützt und versteckt mitten im ewigen Eis und ist nur vom hauseigenen NWO-Hafen aus erreichbar. Bist du bis zu jenem vorgedrungen, erwartet dich ein kurzer Marsch an einer Lagerhalle vorbei und

einen endlos langen Pfad hinauf zum Zentrum der allumfassenden Weltverschwörung und des Globusglaubens.

Vor dem Eingang wartet der König der Globus-Trolle – King Flo, der durch die abgeschiedene und unwirtliche Lage seiner Arbeitsstätte nie die reale Welt experimentell untersuchen konnte und dadurch nur sein gelerntes Wissen herbeten kann.

Die Loot-O-Flak

Auf einem Berg südlich von Schwurbelhoosouen haben unachtsame NASE-Mitarbeiter vor Jahren eine Flugabwehrkanone vergessen abzubauen.

Durch einen Konstruktionsfehler, der fatalerweise die nicht existierende Gravitation vorausgesetzt hat, halten die Schrauben nicht wie beabsichtigt das Gestell am Fundament, sondern schweben durch ihre geringe Dichte direkt ins Zielfernrohr.

Durch eine Öffnung an der Vorderseite, die ursprünglich zur Wartung des Gerätes konstruiert wurde, können nun neue Schrauben nachgefüllt werden, die sich auf demselben Weg in die Abschussvorrichtung begeben.

Die Loot-O-Flak kann unter anderem dazu verwendet werden, die gesundheitsschädlichen Shametrail-Flugzeuge vom Himmel zu holen. Andere Flugobjekte, wie ins Meer stürzende Raketen oder Satelliten, können aber auch in bare Schrauben verwandelt werden.

Das Atom-Tele P900

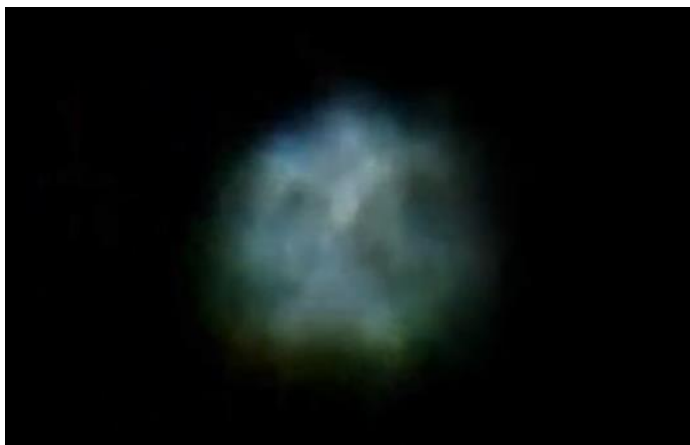
Das Atom-Tele P900 ist eine Erfindung aus den frühen 60'er Jahren. Seitdem wurde sie der Bevölkerung von der Elite vorenthalten.

Mit dieser atemberaubenden Fernschau-Maschine aus elastischem Verbundstoff war es damals möglich, von Deutschland aus etwa nach Mailand oder Madrid zu schauen. Beide Male konnte der italienische Ministerpräsident bei seinen Bunga-Bunga-Partys beobachtet werden.

Vor kurzem wurde dieses Gerät verlassen auf einem Berggipfel südlich von Schwurbelhoousen entdeckt, und wird seitdem regelmäßig als Fernseher genutzt.

In alten Unterlagen wird erwähnt, dass das Gerät an der Unterseite einen geheimen Schalter besitzt, mit dem sich die Perspektive ändern lässt. Die Beschriftung des Schalters konnte kürzlich als altfriesische Runenschrift identifiziert werden, die in der heutigen Sprache sinngemäß "Sicht der Wahrheit" bedeutet. Als wagemutiger und wahrheitssuchender Held erforschst du natürlich, was es mit diesem Knopf auf sich hat.

Zum Glück hat das Atom-Tele P900 einen vollautomatischen Fokussier-Mechanismus, der Objekte immer mit optimaler Bildqualität einfängt. Durch dieses Wunderwerk der Technik werden erst realitätsgetreue Aufnahmen der Sterne am Firmament sichtbar, wie folgendes Foto zeigt.



Diese Fotos sehen, selbst für eingefleischte Globus-Gläubige, sehr viel schöner aus als die foto-montierten Fake-CGI-Bilder der NASE.

Gegner

In Flatland begegnest du verschiedenartigen Gegnern, von Schlafschafen und Medien-Zombies bis hin zu Impf-Opfern und Pest-Doktoren.

Jeder Gegner hat seine Besonderheiten. Normale Gegner lassen sich mit der bereits geläufigen Schwurbel-Kraft bekämpfen, besondere Gegner hingegen benötigen spezielle Maßnahmen, die im Folgenden erklärt werden.

Schlafschafe

Schlafschafe sind Globus-Gläubige, die sich von den Medien und dem Bildungssystem indoktrinieren haben lassen. Bei ihnen ist jeder Versuch, sie zu überzeugen, vergebens.

Wenn du dich ihnen näherst, enthüllen sie ihr wahres ich. Sie sind Reptiloiden.

Medienzombies

Medien-Zombies leben in Globenheim. Sie wurden ihr Leben lang von den Medien, dem Schulsystem und vor allem von Märchenonkel Harald über die wahre Form der Erde belogen. Nun verteidigen sie ihr indoktriniertes Wissen mit allerhand pseudowissenschaftlicher Literatur.

Sie können mit Schwurbelsprüchen und sämtlichen Hiebwapfen bekämpft werden. Nur ein toter Zombie ist ein guter Zombie.

Impfopfer

Die Opfer der Schulmedizin laufen orientierungslos in Impfen auf den Straßen herum, und versuchen mit Ihrem Rest-Ich den alltäglichen Lügen-Terror zu überleben.

Sie werden jeden angreifen, der Etwas gegen die Methoden der “GLOBE HealthCare” vorzubringen hat.

Impfopfer sind recht zähe Gegner, da sie durch die injizierten Substanzen besonders widerstandsfähig gegen hieb- und stichfeste Beweise der flachen Erde sind. Doch irgendwann ist auch deren Widerstand gebrochen, und die fallengelassenen lockeren Schrauben können gut gebraucht werden.

Mediziner

Mediziner sind eine von der Schulmedizin besonders schwer getroffene Gattung. Sie erlangten durch die von der “GLOBE HealthCare” verabreichte Medizin eine besondere Fähigkeit. Durch ihre naturgrüne Laterne können sie die inneren Meta-Energien konzentrieren und bündeln, um deren geballte Kraft gegenüber Gegnern des Globusmodells zu entfachen.

Die Laterne, die sie wie ihren Augapfel hüten, halten sie vorzugsweise in der rechten Hand. Jeder, der sich ihnen in einem Umkreis von 5 Meter nähert, erleidet einen auf den ersten Blick vernachlässigbaren Schaden, der aber auf Dauer die Glaubensstärke unseres Helden schwächt. Argumente der flachen Erde ignorieren sie nur mit einem höhnischen Lachen.

Allsehende Auge

Die Allsehenden Augen sind Dämonen, die durch die Welt-Regierung (NWO) auf die Erde gebracht wurden, um diejenigen zu vertreiben, die nicht ordnungsgemäß an den Globus, die Gravitation, oder die Mondlandung glauben.

Zum Glück ist der NWO bei der Erschaffung dieser Wesen eine Panne unterlaufen. Das offensichtliche Freimaurer-Symbol - das eine Auge - wurde zu spät während der Entwicklung entdeckt. Dadurch ist es leichter, sie als Feind zu entlarven.

Aliens

Area 42, die in Fußreichweite von Schwurbelhoousen liegt, wird von einer bössartigen Alienrasse besetzt. Die Bewohner des Planeten Lu-3ge stecken mit den Reptiloiden aus der Nachbargalaxie unter einer Decke und wollen die Menschheit unterwerfen.

Ihre Augen wurden gentechnisch so verändert, dass sie dem menschlichen Gehirn und Gehör maximalen Schaden zufügen.

Trotz oder gerade wegen ihrer außergewöhnlichen Intelligenz sind die außerirdischen Wesen extrem empfindlich gegen unlogische Argumente. Ein Schwurbelspruch hier und da kann also sehr beim Kampf helfen.

Shametrail-Flieger

Wie jeder bereits weiß, versucht die Welt-Regierung (NWO), die Menschheit mit giftigen Substanzen und Gedankenkontrolle zu unterjochen. Die Elite schickt regelmäßig Flugzeuge in den Himmel, die mit ihren Shametrails globalistische Botschaften verbreiten.

Die Stoffe, die in der Luft verteilt werden, sollen gleichzeitig die wenigen Ungläubigen unterwerfen, indem die Nervengifte Aluminium und Barium beigemischt werden, aber auch Dihydrogenmonoxid und Hydroxyameisensäureanhydrid.

Zum Glück hat jeder in seinem Haushalt eine Orgoniten-Pyramide, die vor den schädlichen Substanzen schützt.

Shametrail-Flieger können mit der Loot-O-Flak vom Himmel geholt werden, damit sie keinen weiteren Schaden mehr anrichten können. Und ein kleiner Nebenverdienst winkt auch.

Satelliten

Wer etwas genauer den Himmel beobachtet, kann mit etwas Glück einen Blick auf so ein Gebilde erhaschen. Wir Wahrheitssuchenden wissen natürlich, dass Satelliten nur ein verzweifelter Versuch der NASE sind, die Globuslüge aufrecht zu erhalten und durch billige CGI-Grafiken dieser Flugobjekte eine Umrundung der Erdkugel zu untermauern. Jeder weiß heutzutage, dass die Positionsbestimmung auf der flachen Erde mittels LORAN-Sendemasten-Triangulation

funktioniert. LORAN ist dabei die Abkürzung für “Lokalisierungs- und Orientierungssystem auf Basis der Refraktion an der Antarktis und am Nordpol”.

Genau wie Shametrail-Flieger können auch Satelliten-Ballons mit der Loot-O-Flak vom Himmel entfernt werden. Ein oder zwei lockere Schrauben gibt es dabei auch noch dazu.

Hans Opel

Der globalistische Fahrzeughersteller GLOPEL hat kürzlich ein autonom fahrendes Fahrzeug entwickelt, das sich mittels eines LORAN-gestützten Navigationssystems auf der Erde orientiert und fortbewegt.

Durch einen Unfall während der Fahrzeug-Entwicklung konnte sich eine transzendierte künstliche Intelligenz entwickeln, die durch unzureichende Sicherheitsmaßnahmen in die Elektronik eines Vorführowagens entkommen konnte und dieser Tage ziellos in Flatland die flache Erde erkundet.

Das Fahrzeug nutzt die vom Hersteller bekannte Freie-Diesel-Energie-Technologie, um ungeachtet des Tankinhalts die Erde zu erkunden.

Der fehlende Tele-Objektiv-Sensor hat zur Folge, dass der als “Hans Opel” bekannte Wagen keine Hindernisse erkennt, und scheinbar rücksichtslos alles überfährt, was ihm in den Weg kommt. Du solltest also schnell von der Straße verschwinden, wenn du Motorengeräusche wahrnimmst.

Wenn man den örtlichen Klatsch und Tratsch glaubt, fährt Hans Opel für sein Leben gerne ins Happy Hacksteak. Das

würde erklären, warum sein Getriebe immer perfekt geschmiert ist, wenn er an Schwurbelholoosen vorbeifährt und wohin das Altöl aus der Fritteuse verschwindet. Da ihn aber noch nie ein Flatlander dort gesehen hat, wird vermutet, dass sich Hans Opel nur in den Drive-In traut, wenn ihn niemand beobachtet oder es sich doch nur um ein Gerücht handelt.

Da er auch gerne mal einen über den Durst trinkt, kann man deutlich erkennen, wie er nach einer Tankfüllung über die Straße eiert. Wenn er sich übernommen hat, dann kippt er nach wenigen Metern oft mitten auf der Straße um und schläft seinen Rausch aus.

Raketen

Die Raketen der NASE, die angeblich ins Vakuum-Weltall geschossen werden, kann man nahe der Area 42 bestaunen.

Da es ja bekanntermaßen kein Weltall gibt, müssen die Raketen zwangsläufig unter der Glaskuppel umkehren, und werden von der NASE klammheimlich im Meer versenkt.

Aber wir Wahrheitssuchenden haben den Betrug natürlich schon längst entdeckt. Die Raketen können mit der Loot-O-Flak ein für alle Mal vom Himmel geholt werden, und eine saftige Belohnung winkt. Mit einem Foto der im Meer versinkenden Raketen ist die NASE-Lüge eindeutig widerlegt.

Septisches Mondlicht

Zahlreiche wissenschaftliche Experimente haben bewiesen, dass das Mondlicht der holographischen Erscheinung am Himmel eine kühlende Strahlung aussendet.

Es wurde gezeigt, dass Wassergläser auf dem Fensterbrett nachts deutlich abkühlen, während gleiche Gläser im vor dem Mondlicht geschützten Wohnzimmer keine derartige Kühlung aufweisen.

Du solltest beim Durchstreifen der Spielwelt also immer aufpassen, dass du nie direktem Mondlicht ausgesetzt wirst. Sonst könntest du, durch die septische Mondlicht-Wirkung, Schaden nehmen. Das kühle, silbrige Licht kannst du aufgrund der bläulichen Fläche sehen, die der Mond ausleuchtet.

Zum Glück können wir Wissenden diesen Kühleffekt im Alltag nutzen. In unserer Halle der Experimente steht ein mondlichtbetriebener Kühlschranks, der nachts über eingebaute Sensoren das Mondlicht einfängt, und tagsüber die Speisen damit kühlt.

Leider führt der septische Anteil des Mondlichts dazu, dass die Speisen trotzdem nicht länger als einen Tag haltbar sind.

5G-Sendemasten

Überall in der Welt wirst du sie finden: die neuen 5G-Sendemasten, deren früherer Zweck, die Verbreitung freier Energie, von der Regierung unterdrückt wurde, sodass die Türme ihren entsprechenden Anbauten entledigt und umgebaut wurden. Angeblich sollen sie jetzt der Bevölkerung ein

schnelles Internet liefern, aber als aufgeklärter Wahrheitsfinder weißt du natürlich was die Regierung wirklich mit den Masten plant: Sie wollen die Menschheit mit den Mikrowellen verstrahlen und dadurch unfruchtbar machen und ihre Gedanken kontrollieren.

Wenn du dich zu nah an den Turm heran traust, dann hörst du das unerträgliche Brummen der Sendeanlage. Wenn du dem Turm noch näher kommst, trifft dich die 5G-Strahlung mit voller Wucht und du bekommst Schaden. Also bleibe lieber von den Türmen weg, wenn dir deine Schwurbeldrüse wichtig ist.

Klo+

Auf dem Parkplatz des Happy Hacksteak-Restaurants findest du einen Ort der Ruhe, an dem du in aller Gemütlichkeit die neuesten Forschungsergebnisse der Perspektive, des Gegenstoß-Prinzips oder der Temperaturmessungen in Zeitungsartikeln studieren kannst.

Jedoch ist **Vorsicht** geboten: Nachts hört man oft Schreie aus dieser Richtung. Man geht davon aus, dass ein gewisser King Flo hier eine Falle für Flacherdler wie uns installiert hat, die uns Wahrheitssuchende verschwinden lassen soll. Es gehen auch Gerüchte um, dass dieser King Flo der Sohn von Märchenonkel Harald sein soll.

Endbosse

Die Elite der NWO, also die Drahtzieher der weltweiten Globus-Verschwörung, kannst du in diesem Spiel heldenhaft bekämpfen. Diese Endbosse zeichnen sich durch besondere Widerstandsfähigkeit gegen deine Argumente aus und haben hinterhältige Spezialwaffen, denen du dich nur gut vorbereitet entgegenstellen solltest.

Zu Ihren Waffen zählen unter anderem Impfspritzen, Milchspritzpistolen, die Zentrifugalkraft und noch einige andere mehr.

Jeder Endboss ist einzigartig und benötigt eine auf ihn zu recht geschneiderte Strategie.

In diesem Kapitel lernst du, wovor du dich bei den Ober-Illuminaten in Acht nehmen solltest, und gegen welche Waffen sie besonders empfindlich reagieren.

Der Globenheim-Globus

Der Globenheim-Globus ist an sich kein Gegner, aber dessen Zerstörung hat dennoch weitreichenden Einfluss auf die Spielwelt.

Dieses Symbol des freimaurerischen Glaubens steht, wie der Name schon vermuten lässt, in Globenheim. Die Stadtbewohner, die sich Tag und Nacht von hirnlosen Fernsehprogrammen indoktrinieren lassen, gehen mindestens einmal täglich auf Pilgerreise zum Globus-Modell im Stadtzentrum

und bringen dem heiligen Globus satanistische Opfergaben dar, wie z.B. Wasser.

Die Zerstörung ihres angebeteten Heiligtums mit Dynamit, wird den Globus-Glauben der Bewohner deutlich trüben. Sie werden nicht mehr alles glauben, was die NASE ihnen erzählt, und werden danach vielleicht erkennen, wie sie ihr Leben lang von den Medien indoktriniert wurden.

Der Globus wird zu jeder Tageszeit von den Stadtbewohnern bewacht. Schleiche dich am besten an den Medien-Zombies vorbei. Sobald du neben dem Götzenbild stehst, lege deine glimmende Lunte darunter und renn so schnell wie möglich weg.

Märchenonkel Harald

Der durch seine zahlreichen Lügen-Propaganda-Sendungen bekannte ZGF-Pseudowissenschaftler “Märchenonkel Harald” ist der nächste Gegner, dem du dich stellen musst. Er bewacht seine Sendezentrale wie seinen eigenen Augapfel.

Wer seine Argumente gehört hat, der weiß: Er lügt, wenn er nur den Mund aufmacht. Er hat keine echten Argumente, und gibt nur Dummgeschwätz, pseudowissenschaftliches Geheuchel und strunzdumme wissenschaftliche Ausreden von sich, genauso wie sein Sohn, King Flo.

Ihn kannst du nicht mit Flacherd-Argumenten überzeugen, dagegen ist er immun. Stattdessen solltest du dir im lokalen Krämerladen ein Schul-Utensil besorgen, mit dem du ihm Paroli bieten kannst.

Der Kampf mit dem Medien-Titan ist langwierig und schwierig. Du solltest dir zur Sicherheit mindestens eine Handvoll Glauboli der anerkannten Alternativmedizin einstecken, mit denen du während des Kampfes deine geistige und körperliche Gesundheit festigen kannst.

Hast du seine Argumente endgültig widerlegt, geht es auf zum nächsten Gegner.

Impfhexchen Luna

Du erinnerst dich bestimmt noch an die arme Nachrichtensprecherin, die dich am Anfang deiner Reise auf die akute Notlage deiner Welt aufmerksam gemacht hat. Ihre marker-schütternden Schreie hallen dir bestimmt noch jetzt in den Ohren wider.

Durch das beherzte Eingreifen eines Schulmediziners konnte sie zwar gerettet werden, wurde aber bei dieser Behandlung in eine indoktrinierte, globusgläubige Impfhexe verwandelt. Da Luna eine medienwirksame Gestalt der Flachen Erde war, hat sich die NWO dafür entschieden ihr den Posten der Vorstandsvorsitzenden der GLOBE AG anzuvertrauen, um ihren verbliebenen Anhängern die Impfungen medial schmackhaft zu machen.

Vor der örtlichen Niederlassung dieser Organisation wartet ein Transporter darauf, die vertriebsfertigen Impfstoffe an die nichtsahnende Bevölkerung zu verteilen. Da der Fahrer gerade eine für Schlagschafe typische Raucherpause macht, nutzt du als Retter der Menschheit natürlich die Gelegenheit, dieses Gefährt in die Luft zu jagen.

Ein kleiner Explosionskörper vom Händler unseres Vertrauens Barkus Böller lässt die Impfstoffe in Flammen aufgehen.

Die Stichflammen geben uns als Schulmedizingegner ein wohliges, wärmendes Gefühl. Ein Zusammenhang der leicht entzündlichen und stark brennbaren Impfstoffe und spontaner menschlichen Selbstentzündung ist nach diesem Vorfall nicht mehr auszuschließen.

Nach der Sprengung des Impfstofftransporters hat sich die Herrscherin über die Volkskrankheiten-Panikmache aus ihrem bequemen Sofa aufgerafft, und hält nun vom Dach der Klinik aus Ausschau nach dem Übeltäter.

Ausgestattet mit zwei Spritzen, wacht sie über das Krankenhaus und verteidigt damit vom Dach aus jeglichen Angriff auf das schulmedizinische System.

Du als eingeschworener Impfgegner hast dir natürlich vor dem Kampf im beliebten Flachwarengeschäft von Barkus Böller die passende Alternativ-Waffe besorgt: Eine Glauboli-Wasser-Spritze. Die in mehreren Feldversuchen nachgewiesene Wirkung der hochpotenten homöopathischen Wirkstoffe im Millionstel Parts-per-Million-Bereich wird das Hexchen wieder auf den richtigen Pfad der Erleuchtung bringen.

Mit dieser Spritze bewaffnet kannst du dich bei entspannter Musik mit dem Aufzug auf der rechten Gebäudehälfte hinauf in Richtung Firmament auf das Dach der GLOBE AG begeben.

Das Impfhexchen hat natürlich auch Argumente für die Schulmedizin, die sie dir aus sicherer Entfernung entgegenwirft. Du als Gegner bist durch diese dermaßen haltlosen Behauptungen teilweise so geschockt, dass du für eine Weile inne hältst und dadurch den eigentlichen Impfangriffen wehrlos ausgesetzt bist.

Kommst du in Reichweite ihrer Impfspritzen, wird sie dich mit ihren durch zahlreiche Martial-Arts Filme angeeigneten Kampf-Sprung-Spritz-Angriffs-Techniken malträtieren. Eine der beiden Kampfspritzen enthält eine Mischung aus Laktoseintoleranz- und Kugelmückenanämiefördernden Impfstoffen gegen Flachatmung und die andere beinhaltet hochkonzentrierte Psychopharmaka zur Unterdrückung der kritischen Haltung gegenüber der Regierung. Wenn du schnell genug reagierst, kannst du der hinterlistigen Attacke mit einer geschickten Globusrolle zur Seite ausweichen.

Wenn du es geschafft hast, sie von der Alternativmedizin zu überzeugen, und sie in die Wahrheitslöwen-typische Meditationsphase versetzt hast, solltest du möglichst schnell das Gebiet verlassen, da NWO-Agenten ihre ausbleibenden Impfstandsmeldungen nicht unbemerkt bleiben werden.

Dr. Lancelot

Wenn du dich vor der Kirche zum Tempelhof genauer umsiehst, wirst du auf einem Baum vor dem Eingang ein Faultier bemerken, dass seiner täglichen harten Arbeit nachgeht.

Doch lass dich von seinem harmlosen Äußeren nicht täuschen. Während seines täglichen 25-stündigen Schlafes

träumt es von fliegenden Untertassen, die in den Weiten des Weltalls herumfliegen. Man munkelt, dass es dabei ein Modell der Globuserde entwickelt hat, das kaum Widersprüche aufweist.

Weckst du es bei seinem Schönheitsschlaf, reagiert es verärgert und wirft dir ein Totschlagargument für den Globus entgegen, dem du nichts entgegenzusetzen hast.

Lass es also lieber in Ruhe und widme dich stattdessen Sir Gator in der Kirche.

Sir Gator

Der heimtückische Thronfolger des ehemaligen Reptiloiden Monarchen hört auf den Namen Sir Gator und residiert in der Kirche zum Tempelhof. Von dort aus steuert er viele der Wirtschafts- und Finanzkonzerne sowie weite Teile der politischen Landschaft. Beraten wird er von der bekannten Consulting Firma Invert & Weird AG, deren Mitarbeiter sich in humanen Angelegenheiten und der Steuerung der menschlichen Rasse bestens auskennen.

Wie dir bereits bekannt ist, hat Sir Gator bei einem Kampf mit einem Wahrheitssuchenden einen Zahn und damit auch einen großen Teil seiner Kräfte verloren.

Der Verlust seiner Kräfte hindert ihn daran, sich dir direkt zu stellen. Stattdessen lockt er mit einem zischenden Laut die in seiner Kirche versteckten Reptiloiden-Krieger hervor, die sich auf dich stürzen.

Bist du mit deinen Flacherd-Argumenten durch ihre schuppige Haut gedrungen, sehen sie ihren Irrtum ein und verkriechen sich in den Echsenhimmel.

Wenn du es schaffst, zehn seiner Krieger zu töten, bricht Sir Gator erschöpft in Tränen aus und winselt in seinem Thron vor sich hin. Damit hast du einen weiteren Globusfanatiker besiegt und bist somit deinem Ziel einen Schritt näher gekommen.

Imperator Yggi und Lord Jojo

Der Globusfanatiker Yggi, dessen geistiger Kosmos nur aus kugelrunden Märchenkugeln besteht, wacht mit seinem Kompagnon Jojo im NASE-Hauptquartier. Da man vom Dach dieses Gebäudes mit der entsprechenden Fischaugen-Kamera die Krümmung der Erdoberfläche wunderbar fälschen kann, halten sich die Beiden häufig dort auf. Die entstandenen Bilder werden dann nach einer professionellen Bearbeitung durch die NASE-Photoshop-Experten von ihnen als sogenannte Beweise für den Globus veröffentlicht. Aber man erkennt, besonders wenn das Licht stark zurückgedreht wurde, besonders viele hellere Punkte auf dem Mond, die auf ein transparentes Hologramm hindeuten.

Du als Flacherdlöwe hast diesen Betrug allerdings schon längst durchschaut und willst diesem satanistischen Treiben ein Ende setzen.

Wie die meisten Globustrolche lassen sich die beiden nicht durch handfeste Flacherdbeweise irritieren.

Du brauchst also wieder eine Spezialwaffe. Der Händler deines Vertrauens, Barkus Böller, hat zufälligerweise gerade einen 432Hz-Schwurbelgenerator günstig ersteigern können, da sich der Verkäufer beim Berechnen des Preises um eine oder zwei Nullstellen geirrt hat, sodass der Preis nun erheblich von den Herstellungskosten abweicht. Ein echter Kenner des gesteuerten Finanzsystems erkennt und nutzt natürlich diese Chance.

Laut Gebrauchsanleitung sollte man diese Apparatur in der Nähe von bildungsresistenten Globusgläubigen aufstellen, anschalten, Ohren zuhalten und dann so schnell wie möglich, am besten innerhalb einer halben Minute, wegrennen, denn die ausgestrahlte, hochkonzentrierte Schwurbelenergie haut nach dieser Zeit selbst den stärksten Flacherdlöwen um.

Fliege also mit einem Fluggerät deiner Wahl auf das Dach dieser Weltraumbehörde, stelle das Gerät ab, drücke den großen roten Knopf und mach dich schnell mit der Haunebu aus dem Staub. Aus der Entfernung kannst du zusehen, wie der Imperator und sein Jünger von den Argumenten für die flache Erde übermannt werden, und das Zeitliche segnen,

Ein weiterer Haken auf deiner TODO-Liste ist erschienen.

Durch deine Flucht vor der Wirkung des Schwurbelgenerators bist du nicht in der Lage, die enormen Mengen an lockeren Schrauben aufzusammeln, die die beiden Endgegner fallen lassen.

Winfin

Nachdem du den kleinen Lichtern Märchenonkel Harald, Hexchen Luna, Imperator Yggi und Lord Jojo den Globus-Glauben ausgetrieben hast, wird es Zeit, dich unserem Todfeind - der NWO - zu widmen.

Um dort hinzugelangen, musst du dich im Süden zum Military Flatwater Harbour: Milk Away durchschlagen, um von dort aus zum Hauptquartier der NWO vorzustoßen. Im Hafen erwartet dich Hafen-Oberaufseher Winfin.

Neben seinem Hauptberuf als Hafenwächter übt er auch noch das Amt des Shametrail-Lageraufsehers aus. Dadurch hat er unbegrenzten Zugang zu den Milchfässern des Hafens, mit denen er den Kanister seiner tragbaren Sprühvorrichtung immer wieder nachfüllen kann.

Die versprühte 1,5-prozentige Shametrail-Milch wird von speziell gezüchteten Magermilch-Kühen gewonnen. Durch längere Lagerung in den Milchtanks konnten sich die hochgiftigen Stoffe Dihydrogenmonoxid und Hydroxyameisensäureanhydrid bilden, mit denen sie der durch Impfungen laktoseintolerant gemachten Bevölkerung den Rest geben soll. Nimm dich also in Acht vor dem Sprühgerät. Wenn du ihm aber ein paar Beweise für die flache Erde an den Kopf wirfst, wird er ängstlich vor dir wegkrabbeln, um seine nächste Sprühattacke vorzubereiten.

Leider lässt sich auch dieser Globalist von deinen Flacherd-Argumenten alleine nicht überzeugen. Zum Glück steht auf

dem Hafengelände eine Milchfass-Kühlanlage mit einem großen Luftventilator. Da Winfin wegen seiner Vollgesichtsmaske beim Zurückkriechen nicht so gut sehen kann, in welche Richtung er sich bewegt, kannst du ihn mit aus der richtigen Richtung entgegengeworfenen Schwurbeleien genau in diesen Ventilator hineintreiben.

Ein eunuchischer Schrei beendet sein tristes Hafenmeister-Dasein.

King Flo

Am Eingang des NWO-Hauptquartiers wartet das kleine Licht, der Sohn des berüchtigten steuerfinanzierten Märchenonkels Harald auf dich. Dieser Heuchler ist vollkommen überzeugt vom bisher noch nie bewiesenen Globus und hat im Gegensatz zu den Wahrheitssuchenden nie selbst ein Experiment draußen in der Natur durchgeführt. Trotz seines Unwissens verbreitet das abartige Fischauge seine wirren Theorien mit pseudowissenschaftlichem Dummschwätz, leeren Behauptungen und sinnlosen, nichtssagenden Diagrammen mit verräterischer Einaugensymbolik an seine treue Gefolgschaft. Da seine Anhänger ihn mittlerweile als einen allwissenden Gott ansehen, wird der smarte Typ von ihnen oft "King Flo" genannt.

Kürzlich konnte auch aus vertrauenswürdigen Quellen in Erfahrung gebracht werden, dass King Flo und Märchenonkel Harald im selben Filmstudio des Zweiten Globalen Fernsehens arbeiten, was eindeutig an denselben verwendeten Grafikmitteln und Symbolen wie Kreisen und Linien in den selben Farben zu erkennen ist.

King Flos fester Glaube an die heilige NASE und die Kugelform der Erde sowie der eine oder andere Happen nicht veganer Nahrung hat ihn selbst in eine rundliche Kugelform transformiert, in der er sich dir in den Weg stellt.

Der Schleudergang

Bei dieser Attacke dreht er sich mit unglaublichen 1600 km/h um die eigene Achse. Wie bereits mehrfach von anerkannten JuuTuub-Wissenschaftlern erklärt, wird das Wasser bei dieser Geschwindigkeit von einer Kugel beliebiger Größe weggeschleudert. Sollte King Flo diese Attacke ausführen, bekommt jeder in der Umgebung, der nicht an auf einer rotierenden Kugel haftendes Wasser glaubt, einen erheblichen Schaden zugefügt.

Geschwindigkeit durch Hebelwirkung

In der linken Stummelhand hält King Flo zusätzlich das für einen König übliche Zepter. Wie ein alter Mann, der sich über die Jugend von heute aufregt, wird auch King Flo auf alles einschlagen, was ihm nicht passt. Frei nach dem Motto der Globalisten: Was nicht passt, wird passend gemacht.

Dem speziell angefertigten Ende des Zepters in Form einer kugelförmigen Sonne oder eines kugelförmigen Mondes solltest du möglichst ausweichen.

Globusgranaten

Die dritte und letzte Attacke ist auch die gefährlichste, die King Flo zu bieten hat:

Die besonders gefährlichen Globusgranaten in Form von veganen Reichsäpfel sondern beim Aufprall eine hochgiftige 2-Hydroxybernsteinsäure ab, vor der du dich schnellstens in Deckung begeben solltest, sobald du eine Bewegung des Wurfarms ausmachen kannst. Die Hoffnung auf das Versiegen dieser Munition kannst du gleich wieder aufgeben. Durch die große Menge an JuuTuub-Abonnenten, von denen jeder einen solchen Apfel als Opfergabe dargereicht hat, kann King Flo aus einem unendlichen Vorrat dieser Granaten schöpfen.

Mit Flacherd-Argumenten brauchst du dem König des Globus nicht zu kommen. Diese prallen an ihm unreflektiert ab, so wie es bei den sogenannten Wissenschaftlern üblich ist.

Die einzige Waffe, die King Flo Schaden zufügt, ist ein Diskus aus dem besonders seltenen Libyschen Glas. Bei einem fehlgeschlagenen Raketenstart, bei dem die Rakete aufgrund falscher Berechnungen ihre Flugbahn geradeaus Richtung Firmament fortsetzte, wurde ein Stück des seltenen Materials aus dem Dom herausgesprengt und fiel zum Glück in die Hände der Flacherdgemeinde. Dieses Fragment konnte von einheimischen Materialkundlern sichergestellt und vom lokalen Schmied in eine Diskusform mit standesgemäßer Flacherd-Gravur gebracht werden. Das Libysche Glas ist sehr selten und dementsprechend auch teuer. Der fertige Diskus ist bei Barkus Böller erhältlich.

Durch die speziellen Eigenschaften von Libyschem Glas verhält sich der Diskus bumerangartig und kehrt in einer elliptischen Bahn zum Werfer zurück. Bevor du King Flo zum ers-

ten Mal mit dem Diskus attackiert hast, bemerkt er deine Anwesenheit nicht, und widmet sich vollständig seinen abartigen Globusmodell-Tagträumereien.

Profi-Tipps

- Da das Libysche Glas sehr empfindlich ist, zerspringt es, wenn es auf eine Wand trifft. Daher solltest du vorsichtig sein und dich nicht in Gebäudenähe befinden, wenn du mit dem Diskus um dich schmeißt.
- Der Diskus fliegt auf einer ellipsenförmigen Flugbahn ca. 15 Meter weit und 3 Meter in beide Richtungen. Auch ohne aufwändige mathematische Berechnungen kannst du die Flugkurve der Scheibe mit diesem Wissen gut abschätzen.
- Du kannst King Flo besonders effektiv ausweichen, wenn du dich in Kreisbahnen um ihn herumbewegst, und dabei den Globusgranaten geschickt ausweichst. Diese Attacke ist bekannt als **“Mondattacke”**.
- Als besonders effektiv hat sich die sogenannte **“Asteroidenattacke”** erwiesen. Hierzu läufst du auf King Flo zu, wirfst den Diskus, drehst dich um, rennst vor King Flo weg, drehst dich wieder um, läufst wieder auf ihn zu,... Das wiederholst du so lange bis King Flo am Ende ist.

Welche der beiden Attacken besser ist, muss ein echter Flacherdlöwe selbst erforschen.

Mitstreiter

In der Nähe deiner Heimatstadt findest du einige Unterstützer, die dir auf deinem Weg, die flache Erde zu beweisen, sehr nützlich sein können.

Pedro Sillio

Unser allseits beliebter Sternekoch mit leicht ausgeprägtem Tourette-Syndrom ist der Besitzer des Gasthauses “vegan & lecker” und Veranstalter des allwöchentlichen Schwurbel-hooous’ner Schwurbeltreffs.

Durch eine Lebensmittelvergiftung im vergangenen Jahr mit genverändertem Brokkoli ging ein Teil der Gemüse-DNA in sein Blut über und verursachte ungewöhnliche Wucherungen in Kopfnähe. Man munkelt, dass dadurch auch sein Sprachzentrum beeinflusst wurde.

Die von ihm selbst zubereitete kulinarische Vielfalt der veganen Küche, vor allem seine weltweit berühmten Mondcalzone, wird seit kurzem durch den speziell für ihn entwickelten vertikal drehenden Döner-Spieß erweitert. Die enthaltenen rechtsdrehenden Plattfisch-Enzyme sorgen für ein tiefgreifendes Verständnis der flachen Erde.

Unter der Ladentheke verkauft er auch die von der Weltgesundheitsorganisation und dem Konzern “GLOBE HealthCare” als illegal eingestufteten Super-Glauboli, die für nur eine lockere Schraube vollständig das Globus-Desinformanten-Geschwafel aus unserem Geist entfernen.

Barkus Bölker

Im Zentrum von Schwurbelhoousen verkauft der junge Geschäftsmann Barkus Bölker für unser Überleben auf dem Lügen-Globus essentielle Utensilien.

Dazu zählen Glauboli, die unserem Glauben an die flache Erde zu neuen Höhen verhelfen, aber auch Dynamitstangen der Firma "Bölker", die sein Ur-Ur-Ur-Ur-Ur-Urgroßvater am 8. Mai des Jahres des Herren 1123 gegründet hat.

Hier findet man auch Werkzeuge, mit denen sich selbst die eingefleischtesten Globalisten von der flachen Erde überzeugen lassen, wie zum Beispiel Schultüten.

Toni Mahagoni

Toni Mahagoni ist das letzte überlebende Waldwesen im Dummwald. Seine Art wurde im großen Genozid der Globalisten gegen den Wald im 20. Jahrhundert ausgerottet. Waldwesen verfügen über einen sehr flachen geistigen Horizont, der den Globalisten gefährlich wurde.

Bei einem Treffen mit Toni Mahagoni wirst du über verschiedenste Aspekte der transhumanen Welt aufgeklärt, was deine Perspektive für die flache Erde festigen wird. Hörst du dem Waldwesen bei seinen Selbstgesprächen zu, steigt dein Bewusstsein für die flache Erde.

In den frühen Morgenstunden eines jeden Tages verlässt Toni den Dummwald, um seine Morgentoilette am nahe gelegenen Spiegel Gottes zu verrichten.

Die aus bisher ungeklärten Ursachen in Richtung Globenheim verschwindenden Wassermassen des Spiegels Gottes werden durch seinen enormen Harnstrahl täglich wieder aufgefüllt. Dadurch kann der Salzgehalt des Binnensees konstant gehalten werden und die Gezeiten des salzhaltigen Gewässers sind gesichert.

Obdachlose Flacherdler

Das Zentrum des Flacherdwissens Schwurbelhoousen hat in den letzten Wochen und Monaten zahlreiche Flacherdlöwen aus aller Herren Länder angezogen. Viele bewohnen nun die malerischen Häuser der Stadt, aber leider reicht der Platz nicht aus, um alle Flüchtlinge aufzunehmen.

Zwei der Immigranten stehen nun wohnungslos in den Gassen Schwurbelhoousens und bieten gegen einen kleinen Obolus ihre Dienste im Bereich des Kommunikations-Consulting an.

HΩNK

HΩNK bewirbt seinen Verkaufsstand mit allerhand aufgeschriebenen Fakten, die er dir gerne erklären wird. Leider sind seine Argumente durch die aufgesetzte Gasmasken etwas schwer zu verstehen.

Anus High

Eine Straßenecke weiter findest du Anus High der auf diese werbetechnischen Maßnahmen aus Überzeugung verzichtet. Er versucht stattdessen, die Laufkundschaft mit seiner durch eine Hirnoperation entstellte Schädelform auf sich aufmerksam zu machen.