



## ***GIRA/GARDEN*** *by Locke*



*Wir gehen nach oben u. sehen, in der Felsspalte, eine Dampfklappe auf einem Felsen in der Lava u. einen Felsvorsprung.  
Wir gehen langsam an den Abgrund u. lassen uns abgleiten. So landen wir bei unserem ersten Tuch.*

**Tuch 1**, unten an der Felswand.

Zurück müssen wir über unser Bordbuch.  
Dann geht's wieder nach oben u. über die Brücke.



Hier müssen wir auf den Felsen springen, die Dampfklappe schliessen, u. über unser Bordbuch wieder zurück.



Hier befindet sich das 2. Tuch. Um aber hochgeblasen zu werden müssen wir alle Dampfklappen (**5 Stück**), bis auf Diese, schliessen. Als wir das geschafft haben, stellen wir uns auf die Düse u. werden auf den Felsvorsprung katapultiert. Hier finden wir auch das zweite Tuch.

**Tuch 2**, auf dem Felsvorsprung

Nun geht's wieder nach oben, um eine Dampfklappe zu öffnen.



Dann wieder zurück u. die Klappe schliessen mit der wir schon gesprungen sind (**es können immer nur 5 Klappen geschlossen werden, bei der sechsten fliegen alle wieder auf**).



Jetzt gehen wir wieder nach unten u. stellen uns auf die Dampfduse. Diese bläst uns über die Felsen zum Tal der Wasserfälle.

Hier gehen wir in die erste Höhle u. machen zwei Lampen an. Weiter kommen wir nicht, da es zu dunkel ist. Wir brauchen etwas zum leuchten.



Dann bugsieren wir einen Korb zum grossen Knochen u. legen ihn ins Bachbett.

So kommen wir **später** trocken über den Bach.

Nun beamen wir uns über das Buch zur Gartenwelt (GARDEN).

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*



**Tuch 1**, am grossen Felsen



**Tuch 2**, im Bambuswald



**Tuch 3**, bei den Pustepilzen



**Tuch 4**, bei der Sitzbank



Hier finden wir unsere Glühwürmchen. Einige folgen uns automatisch, wenn wir durch den Schwarm gehen.

**Mit den Glühwürmchen darf man nicht rennen.  
Ausserdem darf man nur einmal mit ihnen springen.  
Sie vertragen keinen Dampf u. kein Wasser.**

Nun gehen wir durch den Tunnel, über den Fischteich zum Buch u. beamen uns zurück,  
Wieder mit unseren Glühwürmchen zurück, machen wir gleich einen **Schritt zurück (Dampf)**.  
Dann gehen wir über den Korb u. zur Höhle.  
Wir halten uns immer rechts, damit die Glühwürmchen nicht nass werden.  
Dann springen wir in die Höhle u. gehen nach oben.



Jetzt können wir eine weitere Lampe anmachen und uns umsehen.  
Wir öffnen die Holztür u. gehen in die Höhle u. durch den Wasserfall.  
Dann nach links durch den nächsten Wasserfall in eine weitere Höhle.  
Hier finden wir zwei weitere

Körbe, die wir nach unten bugsieren.  
Dann gehen auch wir nach unten u. dirigieren die Körbe an den Wasserfall.



Nun geht's wieder los, Glühwürmchen fangen.  
Wieder zurück, geht es wieder über die Körbe, durch die Höhlen u. nach draussen. Hier springen wir über den Wasserfall u. gehen in die Höhle.

Dort finden wir das **Tuch 3**.

Jetzt haben wir alle beisammen u. gehen durch das Buch nach Garden.



Um eine weitere **Symbolseite** zu bekommen, müssen wir den Felsbrocken erklimmen u. springen.  
Nun haben wir alles und gehen zur Tür.



Hier können wir jetzt die Tür öffnen u. zur Höhle gehen.  
Wir hören uns alles an u. berühren dann die Hand.  
Die Säule wird teleportiert u.

**GIRA u. GARDEN** sind zu

**ENDE**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, da sonst die Gefahr besteht, dass der Service nicht mehr aufrecht erhalten werden kann**

**(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**

**Locke steht im FORUM auf [gamepad.de](http://gamepad.de) regelmäßig zur Diskussion zur Verfügung!**