



GORAX hat einen neuen Auftrag, von seinem Boss, bekommen. Er muss vier Aussenweltsgegenstände finden, die Berta bei einem Drachenkampf verloren hat

Bei der Suche werden wir ihm u. seinem treuen Gefährten, etwas behilflich sein.

Dank dieser Lösung von Locke sollte das nicht allzu schwierig sein. Locke sei Dank!

Episode 1

Die Klippe zum Nichts



Wir nehmen die **Kerze** vom Nachtschrank u. den **Löffel** vom Tisch.

Dann bewundern wir uns im Spiegel u. entfernen den **Schlüssel** aus dem Zahnputzbecher.
Nun öffnen wir die Truhe u. stecken eine Packung **Zündhölzer** ein.

NERBERUS, unser treuer Gefährte hat keine Lust zu einem Kontrollgang, also gehen wir allein.

Den **1. Aussenweltsgegenstand** finden wir, angepappt, an einem Zaunpfahl.



Wir setzen unseren Kontrollgang fort u. bemerken, am Rande der Klippe, ein seltsam geformtes Loch.

Der daneben steckenden, **Drachenflügel** könnte sich, ebenso wie der **2. Aussenweltsgegenstand**, noch mal als nützlich erweisen.



Zwecks einer genaueren Untersuchung, hüpfen wir hinein ins Loch u.



Hexe **Berta** auf den Kopf.

Diese ist natürlich nicht begeistert u. wir geleiten sie, nach einer längeren Unterhaltung, zu unserem Arbeitsplatz.



Hier verabschieden wir uns und **Berta** springt ins „Nichts“.



Nun buddeln wir, mit dem **Löffel**, im Erdreich u. finden unseren **Spaten**.

Dann schließen wir die Schranke, nehmen das **Seil** mit u. gehen hinter unsere Dienstwohnung.



Hier, am Haus, finden wir den
3. Aussenweltsgegenstand.

Den Drachenflügel, im Baum, können wir nicht erreichen.



Dann wird noch der Erdhügel untersucht u. ein Loch gebuddelt.



Da es da unten etwas duster ist, stecken wir die Kerze an, hüpfen in die Grube u. fördern einen **Knochen** zutage.



Diesen kredenzen wir nun, stilgerecht, unserem Kumpel. Dieser ist nun zu jeder Schandtät bereit!

Wir gehen hinter das Haus u. **NERBERUS** holt uns den **Drachenflügel**, aus dem Baum.

Nun gibt es hier nichts mehr zutun u. wir begeben uns nach unten!

CD ROM & Softwareservice
Kratz



Auf dem Wege nehmen wir auch den
4. Aussenweltsgegenstand mit!



Und nun?
Unser Kumpel kann ja fliegen, u. wir

basteln uns aus den **Drachenflügeln**, dem **Seil** u.
dem **Spaten**, einen **Drachen**!
Und damit fliegen wir

War wohl nix!



Entweder wir nehmen etwas ab
oder stürzen ab!
Was beides nicht zu empfehlen ist!
Also legen wir unsere Konstruktion
über den Lavafluß!



Und damit sind wir in



Gorax-3 kann zur Zeit in englischer Version zum Offline-Spielen bezogen werden. Es wird bald auch in deutscher Version vorliegen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>