

# **Komplettlösung zu: *Gooka: Das Geheimnis von Janatris***

*Wir danken dem Autor, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.*

*Schauen Sie doch ab und zu mal auf unserer Page vorbei.*

**SOFTWARESERVICE**

**Ludwig Kratz**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**<http://www.gamepad.de>**

Anmerkung des Autors:

Es ist möglich, dass die Fähigkeiten die Gooka im Spiel erlangt von Spiel zu Spiel verschieden sind. Das kann z.B. bedeuten: wenn in der Lösung steht, dass Gooka Kampfgeist einsetzte, dass der eventuell noch nicht zur Verfügung steht und erst später hinzukommt oder z.B. im Marin-Danin-Schloss der Weg etwas anders ist. Aber ansonsten stimmen die Rätsel. - (Autor: bodensee)

## ***Gooka: Das Geheimnis von Janatris***

Gooka's Haus:

Nach dem Gespräch mit dem Diener ins Studierzimmer gehen, dort die Picke mitnehmen. (Das Gemälde braucht man noch nicht beachten, da sich der Tresor dahinter noch nicht öffnen lässt). Nun das Studierzimmer verlassen, beim Fenster ist noch eine Kiste, da ist Geld drin (mitnehmen). Nun Gooka's Haus verlassen und automatisch landet man dann im Kloster.

Das Inventar öffnet man mit der Tab-Taste

Kloster:

In die Gebetskammer gehen und mit Abt reden, danach kommt man automatisch in den Raum wo Lidra im Sarkophag liegt. Nach dem Gespräch mit dem Abt das Handbuch an der Wand lesen. Danach am Sarkophag den roten Knopf drücken, nun erscheint eine Platte hier dann erst linke Knopf drücken dann der Mittlere und zum Schluss den rechten Knopf drücken; nun noch die Drähte entfernen und dann Batterie mitnehmen.

Den Raum verlassen und wieder in die Gebetskammer (Raum in der Mitte) gehen und noch mal mit dem Abt reden, danach die Gebetskammer verlassen und zur Bibliothek (in den rechten Raum gehen). Im Inventar kann man den Bericht zur Herstellung einer Batterie nachlesen. Nun geht's wieder in die Gebetskammer.

(Im Notizbuch kann man auch nützliche Infos nachlesen)

In der Gebetskammer den Altar anklicken, nach der Filmsequenz ist man im Level ein Traum. Da den Weg entlang gehen und man trifft dort Glux den Drachengott.

Von ihm wird man in die Kampfkünste eingewiesen.

Wenn man Körperstärke in Geistesstärke umwandeln soll, muss man in der Spalte Körper stärken auf das linke Dreieck klicken und dann soweit scrollen, bis Geist stärken kommt.

Zum Schluss landet man wieder vor dem Altar. Nach dem Gespräch mit dem Abt ,das Kloster verlassen. Den Weg gerade aus und es geht in die Stadt.

Stadt:

Gerade aus weiter; wenn man nun ins Rathaus will, lässt einen die Wache noch nicht rein.

Nun geht's an der Drachenstatue vorbei (wenn man vor ihr steht rechts den Weg runter) und ab zum Hafen.

Hafen:



Nun links die Stufen hoch zu den Kisten; Kisten anklicken: dann erhält man einen Nagel; jetzt zum Seemann am Pier gehen und ihn mit der Picke (Mausrad drehen bis links unten Picke erscheint) anklicken; der Seemann wird die Picke dann reparieren und nun den Auftrag von Agir (Seemann) annehmen.

Wieder zurück in die Stadt, dort rechts halten und hinter Drachenstatue vorbei gehen und ganz rechts halten.



Dort stößt man auf einen Händler; den kann man noch ignorieren. Dann weiter, bis man zum armen Mann kommt. Ihn dann anreden und in sein Haus gehen.

Die Ratten habe ich mit Flammen und schlagen vernichtet; stärkt man die Körperkräfte sind die Ratten ein Kinderspiel. Danach findet man bei einem Fass einen Heiltrank, nun das Haus verlassen und wieder mit dem armen Mann reden.



Nun geht's weiter durchs Stadttor:

Draussen:

Geradeaus geht's zum Kloster, also geht man den Weg links nach unten; dort treffen wir dann bei dem Gebäude auf (Holzkohlebrenner) Nomik.(Nomik mit der Nachricht des Seemanns) ansprechen.



Von Nomik aus gesehen geht's links weiter über die Holzbrücke, auf dem Weg bleiben und in Gooka's Haus gehen.

Gooka's Haus:

Mit dem Diener reden, dann in das Studierzimmer gehen, dort das Gemälde anklicken; am Tresor nun die Wählscheibe anklicken, nun die Picke im Schlüsselloch verwenden, dann den Hebel unten anklicken und der Tresor öffnet sich; den Tresorinhalt mitnehmen.

Das Studierzimmer verlassen und zurück in die Stadt.

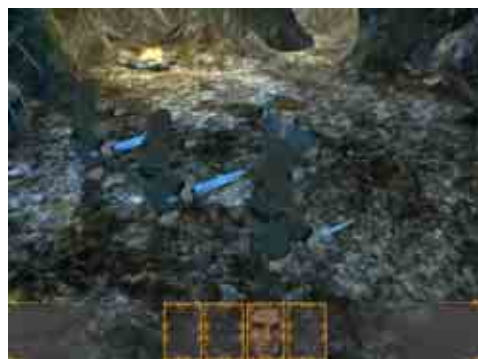
(Beim Straßenhändler vorbei gehen und ihm das Abzeichen zeigen; dann gibt's gratis einen Heiltrank)

Stadt: von da aus zum Hafen und mit Agir reden. Bei Agir habe ich dann die Fähigkeit Rache ausgewählt. Zurück zum Stadttor, den Weg links nach unten gerade aus über die Holzbrücke, nach der Brücke den Weg rechts nach unten gehen; dort treffen wir auf einen Gorilla,



Ist der Gorilla besiegt, erhält man die Lapinennüsse; den Gorilla habe ich mit Flammen und dann mit Rache vernichtet,

Jetzt geht's zurück über die Brücke zur Kreuzung und da nach links, immer den Strand entlang, bis zur Höhle.



Höhle: Die Körperstärke auf ziemlich hoch stellen, dann die Räuber durch schlagen vernichten (sollte kein Problem sein)

Nun geht's zurück in die Stadt

Stadt: Zuerst geht's am Rathaus vorbei und dann rechts hoch in den Laden; dort kauft man dann die Harliablumen und Salz. Jetzt geht's ins Rathaus (mit Mausrad auf Abzeichen drehen); im Rathaus geht's nun zuerst in den Keller, die Treppe runter auf der linken Seite. Beim Fass da gibt's Geld, rechts die Tür rein und die Hülle und Schüssel mitnehmen. Nun die Treppe hoch und ins Labor.

Labor:

Im Labor die Schüssel am Eimer mit Wasser füllen und am Gerät verwenden, dann die Lapinennüsse mit dem Mörser zerkleinern und am Gerät verwenden, nun die Harilablumen beim Gerät verwenden und die Säure ist fertig. Neben dem Mörser die Flasche mitnehmen. Am Gerät das Inventar öffnen, da die Batterie verwenden, dann die Hülle und zum Schluß den Nagel.



Nun noch mal die Schüssel am Eimer verwenden, dann nach hinten zum Schaber gehen und den Rattenschwanz durchreiben; jetzt die Schüssel, die mit Wasser gefüllt ist, wieder am Gerät verwenden: Salz und den geriebenen Rattenschwanz rein, und das nun in die Flasche (aus dem Inventar) abfüllen. (Der anti-alkoholische Trank ist nun fertig, den Gooka später braucht). Jetzt geht's wieder ab ins Kloster..

Kloster:

Batterie einsetzen, danach zum Bibliothekar gehen und mit ihm reden.

Nun geht's in die Stadt und von dort zum Hafen (Pier). Da wieder mit Agir reden.

Vom Hafen aus geht's wieder in die Stadt, ein Diener bringt die Nachricht: Gooka solle zum Bibliothekar ins Kloster kommen. Gehe ins Kloster.

Kloster:

In Bibliothek die Leiter anklicken, dann den Kerzenleuchter anklicken und die Fliese.

Nun erhält man das Buch von Mohar. Danach wieder in die Gebetskammer gehen und mit dem Buch den Abt anreden (vorher speichern)!

Nun landet man im Raum, wo der Sarkophag drin ist; den Typ zu erledigen sollte kein Problem sein. Danach geht's in die Stadt und wieder zum Hafen und dort am Pier den Kapitän ansprechen.

Arena(Casino)

Nach dem Gespräch mit dem Kapitän geht's in die Arena(Kasino),



Dort redet man mit dem Kumpel (Navigator) an der Bar.

Nun kann man noch am Roulette spielen, um sein Geld etwas zu vermehren (muss man nicht unbedingt). Ich hab's so gemacht: am Roulettetisch vor dem Setzen abgespeichert, habe ich nun gewonnen dann hab ich sofort wieder abgespeichert, bei Verlust hab ich dann den alten Spielstand wieder geladen. Nun zum Barkeeper gehen.

Bei Barkeeper: Alkohol kaufen; nun ist es Zeit den Anti-Alkohol-Trank zu trinken (im Inventar anklicken) (jetzt sollte abgespeichert werden). Mit dem Alkohol wieder den Kumpel an der Bar (Navigator) ansprechen. Nun geht's an den Würfeltisch. Ich hab gewonnen beim 1.Mal, wohl weil ich immer 20 erhöhte. (Spielregeln sind im Notizbuch im Inventar zu finden). Nun die Arena verlassen, dann folgte bei mir ein kurzer Kampf; der Gegner ist problemlos zu besiegen.(auf dem Weg zum Hafen kann man beim Händler noch mal einkaufen). Jetzt geht's weiter in den Hafen, dort den Kapitän ( mit den Karten) anreden. Nach der Filmsequenz ist man auf dem Schiff.

Schiff:

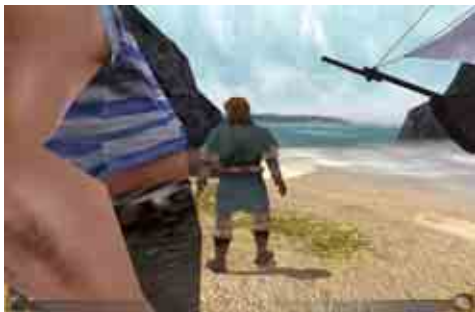


Die Treppe hoch und mit dem Kapitän reden. Dann mit dem Seemann im gestreiften Hemd über alles reden. Danach geht es Richtung Bug; den Stab mitnehmen und am Bug verwenden. Mit dem eben erhaltenen Seegrass Abiduh (Seemann mit gestreiftem Hemd) ansprechen. Dann geht's in die Kabine. Dort nun die Nüsse holen, weiter Richtung Bett gehen; dort dann den Vorhang anklicken; nun geht's zurück zu dem Stuhl, ihn anklicken, dann Vorhang anklicken und man erhält den Ring. Den Ring im Inventar anklicken und dann den Haken. Die Sachen vom Tisch mitnehmen, Kabine verlassen und Abiduh die Nüsse bringen. Dann aus Fässern Fleisch holen auf der selben Seite, die Angelschnur benutzen und das Krabbenfleisch dann an den Haken machen. Rooka fängt einen Köderfisch. Nun zu Abiduh gehen und das Netz holen. Mit dem Köderfisch angeln, danach abspeichern, dann mit dem Stab das Netz aus Wasser holen.



Die angreifenden Piratinnen nun im Kampf vernichten.(Es reicht wenn auch nur Gooka überlebt).

Auf der Insel: Mit dem Kapitän reden,



das Seegrass einsammeln, die Kiste öffnen. Oben das Holz mitnehmen zur Feuerstelle gehen und das Seegrass und Holz rein und dann mit der Zunderbüchse anzünden.



Wenn das Feuer nun brennt hinten zu der Borke gehen und sie anklicken.



Jetzt zur Palme und dort hochklettern, um eine Kokosnuss zu holen. Dann die Kokosnuss dem Kapitän bringen.  
Nun geht's automatisch in den Dschungel:

Nach dem Gespräch mit der Pythonkönigin sie noch mal (mit übersinnlichen Fähigkeiten) ansprechen. Nun den Jäger am Fluss anklicken und ihn nach der Krabbe fragen.

Bei der Wache der Pythonkönigin kann man noch einkaufen. Dann zum Strand gehen und mit dem Mädchen (beim Wespenbusch) sprechen.



Ihre Nachricht dem Jäger (der die Krabbe fängt) bringen, danach zurück zum Mädchen wieder mit ihr reden. Dann zum Jäger zurück, ihm ihre Nachricht bringen und noch mal zum Mädchen; so bekommt man als Belohnung eine neue Fähigkeit.

Nun geht's zurück an den Strand und das Holzgerüst hoch. Bevor man den Steinschlüssel in den Schlitz setzt, sollte man vorsichtshalber abspeichern man landet nun in der Höhle.

Höhle:

Das Insekt hab ich so vernichtet; zuerst hab ich mir sehr viel Körperstärke gegeben, danach Kampfgeist und dann war das Insekt mit nur einem Doppelschlag erledigt.

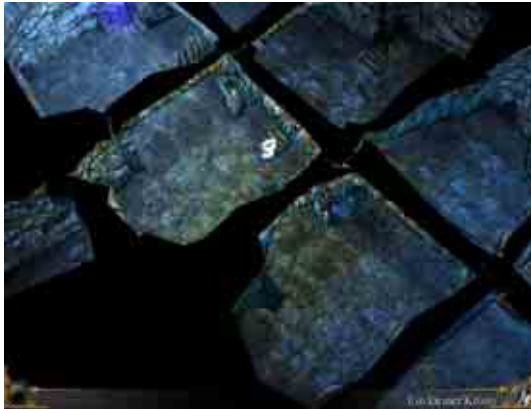


Hier die Juwelen mitnehmen und das Gemälde ansehen. Rechts den Gang rein bis zum:

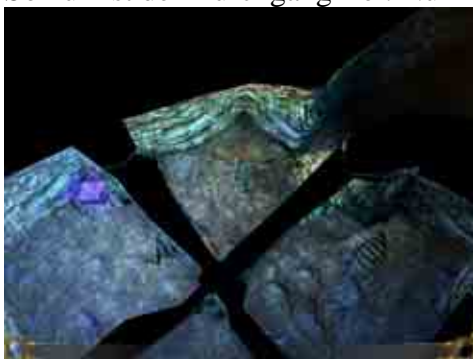
Gürteltier (siehe Bild) mit Nummer1, dreht man um, indem man ihm ein Juwel hinwirft; dann vor gehen zum 2.Tier und ihm ein Juwel vorwerfen, aber so, dass man wieder zurück in den Gang kommt (Gürteltiere dürfen einen nicht mit Gesicht sehen)



Nun in den linken Gang rein gehen, bei diesem Gürteltier etwas nach rechts gehen und ihn mit einem Juwel drehen, (siehe Bild Nr.3).



So nun ist der Durchgang frei. Nun links ganz nach oben laufen,



(hier sollte man abspeichern); dann nach rechts und dann folgt der Kampf mit dem Gürteltier. Der Kampf war kein Problem: zuerst stärkte ich mich mit Kampfgeist und machte ihn mit Doppelschlägen fertig (lässt Kampfgeist nach, erneut stärken)  
Nun das Ei holen, die Wand noch ansehen und den Rückweg antreten.

Dschungel(Dorf)

Nun den Jäger nach der Krabbe fragen; nach der Filmsequenz landet man in der Traumfestung.

Traumfestung:

Die ersten 2 Gegner hab ich so ganz leicht besiegt: die Körperstärke auf Maximum dann mit Doppelschlag beide vernichtet. Die nächsten 2 Gegner sind etwas schwerer. Zuerst habe ich den mit Flügel mit 2Doppelschlägen vernichtet, dann hab ich die Körperstärke auf Maximum gestellt und den anderen Gegner mit 2 Doppelschlägen vernichtet. Ich ging den Weg nach links weiter, öffnete das Tor und wieder trifft man auf 2 Gegner, die man mit Körperstärke und Doppelschlägen leicht bezwingt. Nun geht's an die Zentrale Steuerungsmaschine.



Die erste Reihe von links nach rechts:

- 1.Reihe:1Rot 2Grün 3Gelb 4Blau
- 2.Reihe:1Gelb 2Blau 3Rot 4Grün
- 3.Reihe:1Blau 2Gelb 3Grün 4Rot
- 4.Reihe 1Grün 2Rot 3Blau 4Gelb (siehe Bild)



Dann in den nächsten Raum zum Marin-König; mit paar Doppelschlägen habe ich ihn vernichtet. Vom Dschungel nun wieder zum Strand.

Auf Xarag-Weg:

Mit dem Kapitän reden, zum einen Horn gehen, wieder mit dem Kapitän reden und zusammen ins Horn blasen.



Beim nächsten Gegner habe ich Körperstärke auf Maximal gestellt, ihn mit paar Doppelschlägen gehauen und zum Schluss mit Rache fertig gemacht.

Jetzt die Treppe runter und an den Pendeln vorbei (habe mich da ganz rechts gehalten, so schaffte ich das problemlos).

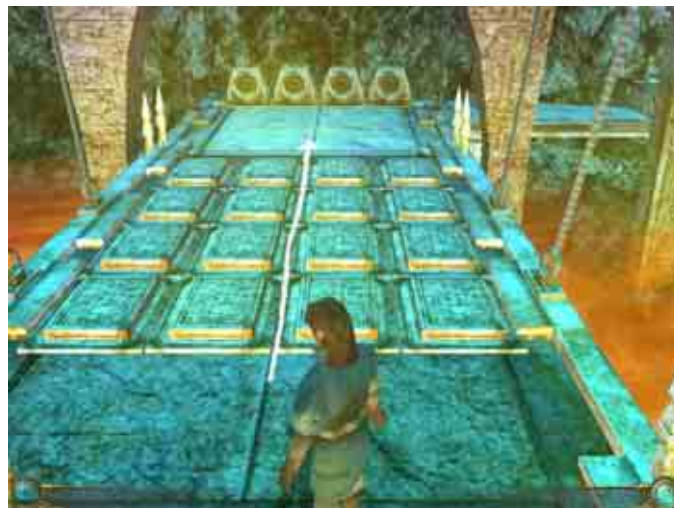


Feuerfliesen:



Bei der 3.von links: 3 vor, 1 nach rechts, 2 vor, 2 nach links, 1 zurück und 1 nach links und dann alles geradeaus. (siehe Bild)

Nun einfach auf dem kleinen schmalen Mittelstreifen versuchen gerade aus zu gehen dann sollte es problemlos klappen.



Das nächste Monster machte ich durch Körperstärke (Maximum) Kampfgeist und Doppelschlägen fertig. Rechts die Phiole mitnehmen und mit dem Kapitän reden. Nun die beiden Schlüssel in die dafür vorgesehenen Schlösser stecken und auf geht's nach Xarag.

Xarag:

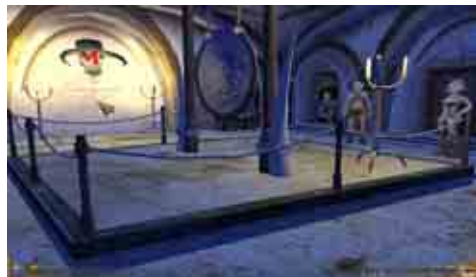


(Brunnen): Durch die Tür und den Kampf gewinnen es ist egal ob der Kapitän draufgeht.



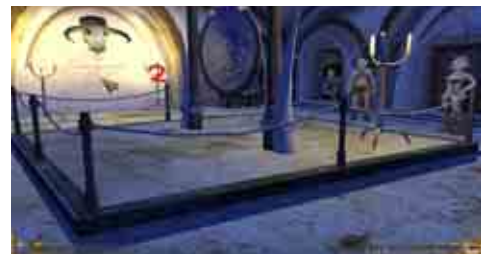
Dann in den nächsten Gang an die hinterste Tür, beim 1.Mal kommt man nicht rein; beim 2.Mal wenn man die Übernatürlichen Fähigkeiten einsetzt.

Nun im Raum Spear, Bernsteine und Wein mitnehmen



Nun raus gehen, dann mit den Bernsteinen den Schädel (1 siehe Bild)

an der Wand runterwerfen, nun den Kerzenleuchter (2 siehe Bild) umwerfen (mit Bernsteinen)



Speer (3 siehe Bild) umwerfen

Jetzt in den Raum gehen wo der Gong ist und ihn anklicken; danach zurück in die Zelle gehen und die Damen mit den Übernatürlichen Fähigkeiten anklicken.



Nun zurück (zum Brunnen) und dort mit dem schweren Schlüssel die Steinkiste öffnen

Den Wein reinleeren und Treppe runter da dann den Steinkopf anklicken



Den Kampf gewinnen dann geht's ab ins Schloss.

Schloss:

Ins Vorzimmer gehen und mit Wache reden.



In die Bibliothek gehen, den Biliothekar alles fragen; danach zum Tisch und alles lesen, die Phiole mitnehmen, (die ist in der Nähe vom Globus) noch mal mit dem Bibliothekar reden und wieder das neue Buch auf dem Tisch lesen.



Dann draußen weitergehen bis zum Haus, die Tür hinein. Links von der Tür ist ein Tisch, den anklicken und die Treppe nach oben. Das Studierzimmer mit dem Schlüssel öffnen und mit dem alten Mann reden. Danach den Raum verlassen und von Gooka aus gesehen die linke Tür (zur Kreuzung) öffnen.



Auf dem Weg zur Kreuzung hängt so ne Gelbe Pflanze (Rampol) runter; diese mitnehmen, da sie der Fuhrmann im Dorf benötigt); an der Kreuzung geht's links weiter.

Dorf:



Bei der Windmühle den Hausschlüssel aufheben, (siehe Bild weißer Pfeil) - mit dem Fuhrmann reden und ihm dann die Rampol geben. Nun mit dem Händler reden (auch Medizin für Wache kaufen) ihm dann den Schlüssel geben.

Mit dem Schlüssel nun in sein Haus gehen, die Kiste holen und ihm wieder geben. Nun kann man mehr bei ihm einkaufen, danach die restlichen Dorfbewohner ausfragen.

Nun gibt's 2 Möglichkeiten, die 1. ist gleich in Stalagmitenhöhle zu gehen. Die 2. (machte ich nach 2. Mal durchspielen): Man kann auch zurück ins Schloss, um der Wache die Medizin für die Augen zu bringen (war bei mir sinnvoll, so konnte ich von der Wache Kampfgeist erlernen, der mir noch fehlte) - aber Achtung!!! Auf dem Weg ins Schloss muss man dann nun schon 2 Riesenkäfer killen. Das machte ich so: Körper stärken und dann mit Drehschlägen.

Stalagmitenhöhle:



Stalagmiten mit Handschuhen aufsammeln; zum Kämpfen ging ich zuerst in den Gang mit den Ratten.



Danach in den Gang mit der niesenden Dagmar und dem Skeletthund (Azor). Da Azor einem keine Verletzungen zufügt, widmete ich erst mal der Dagmar (ist schwer) .Mit Kampfgeist und Rache konnte ich sie (schwer) vernichten.



Die nächsten 2 Dagmars vernichtete ich so: zuerst Körperstärke, dann Kampfgeist, mit einem Drehschlag vernichtete ich zuerst die rechte Dagmar und mit 2 weiteren Drehschlägen die linke Dagmar.

Nun geht's zurück ins Dorf und von da aus Richtung Schloss, (wer die 2.Möglichkeit nahm muss die Riesenkäfer nicht mehr vernichten) - die beiden Riesenkäfer vernichten und ab ins Schloss.

Schloss:



Ins Vorzimmer gehen und mit der Wache reden (hat sich erledigt wenn man Möglichkeit 2 nahm).

Dann in Thronsaal gehen und mit Kommandant reden; nun im Dorf den Eingang in der Mitte nehmen. (Kaiganihöhle)



Der erste Kampf ist ganz leicht, den 2.gewann ich, indem ich Gooka mit Kampfgeist stärkte.



Beim 3.und letzten Kampf stärkte ich Gooka auch wieder mit Kampfgeist; ist der Kaigani nun besiegt befinden wir uns im Schlosshof wieder.

Nun zur Kreuzung und dann nach rechts.



Dagmar besiegen und ab ins Observatorium.



Observatorium:

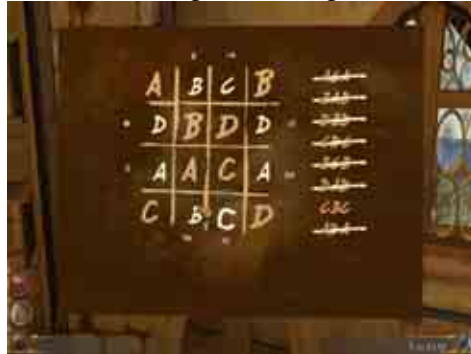
Eintreten und nach Rauswurf noch mal eintreten; die Bibliothek ansehen, die Rolle mitnehmen und sie am Gerät verwenden.



Nun zur Illusion gehen und sie benutzen.

Nach dieser Reihenfolge: 1, 1, 3, 4, 5 anklicken (siehe Bild) und die Tür zum Hangar öffnet sich.

Nach dem Gespräch mit dem Wissenschaftler die Treppe runter und ihn mit dem Buch von Mohar noch mal anreden. An der Tafel Folgendes eingeben (siehe Bild)



Hangar:

Bei den Manometer im Linken (A) 33 eingeben, im Mittleren (B) 32 eingeben und im Rechten (C) 35 eingeben (siehe Bild). Wurde alles richtig gemacht sagt Gooka "Ja". Dann mit dem Erfinder reden (Filmsequenz).



## Marin-Danin-Schloss:



Am Eingang nun nach rechts zu dem Skelett gehen und anklicken. Bei der Wache gibt's nun 2 Möglichkeiten ins Marin-Danin-Schloss zu kommen.

1.Möglichkeit: Die Wache anklicken und es kommt zum Kampf, dafür bekam ich 7 Körperstärkepunkte dazu und einen Heiltrank.

2.Möglichkeit: Man redet die Wache mit den Übersinnlichen Fähigkeiten an.(Dann geht's ohne Kampf). Habe mich für 2.Möglichkeit entschlossen. Die Notiz im Inventar (vom Skelett lesen).

Bei jedem Spiel können hier die Eingänge verschieden sein, wo man rein muss. Drum so vorgehen: (Achtung, das ist auch wieder von Spiel zu Spiel anders; sollte es nicht so sein, wie unten beschrieben dann kann man auch so vorgehen: einfach testen! Ist man durch 1.Tür durch, dann abspeichern und nächste testen usw.) Den Kalender der Marin-Danins ansehen und dann alphabetisch vorgehen.(siehe Bild)

1.Möglichkeit:



Der 1.Monat wäre dann (1) Canuti nun ins Notizbuch (Marin-Danin Kalender) gucken und in die Tür mit dem dementsprechenden Zeichen gehen. Nun die Treppe hoch und in die Tür Easthe (2) gehen, als nächstes folgt Firdia (3), Ionos (4), Marine (5) und Sorpos (6).

Am besten die Zeichen aufschreiben und dann nach und nach in jede Tür gehen.

Die 2.Möglichkeit:

(siehe Bild) Marine(1), Easthe(2), Firdia(3), Ionos(4), Canuti(5), Sorpos(6)



Oben angelangt den Tisch anklicken und Gewichte erhalten,



die Gewichte mit Waagen verwenden. Auf die erste (linke)Waage kommen die Gewichte 29, 10, 8 und 4, auf die rechte Waage 40, 3 und 2. Nun durch die offene Tür gehen, durch die nächste Tür gehen und kämpfen.

Labore:

Nun durch die Linke Tür gehen und erneut kämpfen. Durch die nächste Tür und da aus der Kiste den Schraubendreher holen. Alles zurück und in die mittlere Tür gehen dort den Schalter anklicken.



Nun zum Computer (nicht der große Grüne). 1eingeben für Kameraeinstellungen (wichtig Nummern der Räume notieren, oder Lösung weiterlesen):

Dann 483 eingeben, kurz Computer verlassen und noch mal hin. Nun 2 eingeben und dann 483 und zum grünen Computer gehen.



Hier nun 13758 eingeben. Danach 245 eingeben und nun 31779 eingeben. Computer verlassen zurück gehen und in den rechten Raum.

Dort den Schraubendreher (am Luftschacht) verwenden und in den Luftschacht gehen, dort dann den leeren Filter mitnehmen.



Nun Zelle 1 anklicken und alles lesen. Dann am Ventil die Flüssigkeit ablassen und danach hinten an den Computer gehen



Hier jetzt Zelle 1 anklicken;  
dann 2U, 2I und 4U eingeben  
und Beschleuniger 3 klicken. (In  
der Spielstufe schwer zeigt es  
die Knöpfe nicht an, deshalb  
(siehe Bild), das schwarze B3  
soll Beschleuniger 3 bedeuten)

Nun den Filter in den Abfluss setzen, am Ventil bei Zelle 1 wieder die Flüssigkeit ablassen,  
den Filter holen und wieder zurück in den Luftschacht bringen. Jetzt den Raum verlassen und  
wieder in die mittlere Tür rein und an den großen (grünen) Computer gehen.



Nun jeden Raum schliessen, das heißt jeder Raum muss angekreuzt sein; die Nummern für die  
Räume lauten 358, 942, 791, 632. Der Raum 483 darf nicht angekreuzt sein; jetzt den Filter  
schliessen mit 31779 und dann 245 eingeben. Es werden jetzt die Marin-Danins  
eingeschläfert. Nun noch mal an Ventilator (grüner Computer) gehen und ihn abschalten. (2 x  
245 eingeben). Habe dann noch alle Räume wieder freigegeben (Kreuze aus jedem Raum  
rausgemacht)



Dann gehts wieder zurück in den Luftschacht und dort dann nach links. Am Gitter dann den  
Schraubendreher benutzen. Im Raum dann Yorimar mit Übersinnlichen Fähigkeiten anreden.



Von den Marin Danins die 3 Schlüssel einsammeln, Yorimar befreien, die Tür öffnen und den letzten Kampf gewinnen.



Zurücklehnen und Endsequenz ansehen.  
Ende.  
Copyright by bodensee

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf  
<http://www.gamepad.de>**

**Dort im Shop kann das Spiel auch gekauft werden.**