



Nun, da unser Held es endlich geschafft hat, sich von seiner Klippe u. seinem Arbeitsplatz als Schrankenwärter zu verabschieden, stehen neue Probleme ins Haus. Die Aussenweltdinge sind weg u. müssen wieder gesucht u. ins Museum befördert werden. Und dann gibt es noch viele Hürden zu überwinden. Also packen wir es an u. helfen Gorax u. seinem treuen Gefährten. **Locke mit seinen Tipps hilft uns dabei!**

Episode 2

Im Schloss des Boss



Hier angekommen, werden zuerst alle an der Wand hängenden Medaillons untersucht.



Hier finden wir eine **Metallplakette** mit einem Säbelsymbol.



Und wenn wir auf den Schrank springen, eine **Metallplakette** mit einem Kissensymbol.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Hier finden wir eine, sehr nützliche (anstecken) **Feuerkarte** und eine **Metallplakette** mit einem Retortensymbol.
Und neben unserem Gefährten, der **1. Gegenstand aus der Außenwelt!**



Hier finden wir eine **Metallplakette** mit einem Besensymbol u. den **2. Gegenstand aus der Außenwelt!**

Nun besuchen wir die Bildergalerie u. verteilen unsere Plaketten.



Wir unterhalten uns ausführlich u. erhalten von jedem ein **Teil eines Zauberspruches**, mit dessen Hilfe wir einen Schlüssel erhalten können.



Wir gehen nach draußen u. sehen das Objekt unserer Begierde, hoch über uns hängend.



Nun nehmen wir unsere Wegbeschreibung, auf der Feuerkarte, zur Hilfe u. traben los.



Wunderbar, aber unser Zauberspruch ist nicht lesbar u. muss zuerst entwirrt werden.

hermitdemschluessel

Wir sprechen den Zauberspruch und das Kraftfeld verflüchtigt sich.

Aber so ungeschickt, wie wir sind, fällt der Schlüssel in den Garten.



Wir entfernen einen Zaunpfahl u. können den **Schlüssel** u. den **3. Gegenstand aus der Außenwelt** mitnehmen.

Damit gehen wir zur Gittertür u. öffnen das Schloss.



Ehrfurchtsvoll betrachten wir den Thron vom Boss, auf dem wir vielleicht später einmal selbst sitzen.

Wir nehmen noch den **4. Gegenstand aus der Außenwelt** mit u. gehen ins Museum.



Hier postieren wir unsere Errungenschaften liebevoll auf den Kissen u. marschieren erwartungsvoll in den Thronsaal.



Hier werden wir von unserem Boss erwartet u. berichten stolz von unserem Erfolg.

Dieser ist begeistert, denn endlich kann er das Tor zur Außenwelt öffnen.



Dass es dieses mal wieder in die Hose geht ist doch nicht unsere Schuld, oder?



Die Episode 3 ist ein Offline-Spiel (momentan noch in englischer Version) und kann bezogen werden über den Shop auf

<http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz