



Hier, im Labor von Prof. Stein haben wir einige knifflige Aufgaben zu erledigen. Und damit nicht wieder alles in die Hose geht müssen wir .....

.....uns evtl. die Lösung von **Locke** im Folgenden ansehen. - **Es ist im Gegensatz zu Gorax 1 / 2 kein Online-Spiel und kann bezogen werden über den Shop auf <http://www.gamepad.de> oder direkt per Mail bei uns [lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

## Episode 3 Die Lizenz zum Leuchten



**Durch unser stürmisches Eintreten, haben wir ungewollt eine Kettenreaktion ausgelöst. Das Ergebnis ist leider nicht zu übersehen, wir sind ein Wildschwein!**



Da es als Wildschwein etwas kompliziert ist, Chemiker zu spielen, muss **NERBERUS** diese Rolle übernehmen.

Wir nehmen die Glasschale aus dem Regal u. stellen sie auf den Abfluss.  
Dann entschweben wir nach unten in den Nebenraum u. nach links.



Hier pflücken wir einen Pilz u. fliegen zurück.

\*

**Den Pilz befördern wir in den „Zwei Portionen Mixer“!**



**Dann holen wir aus dem Regal (oben rechts) ein Reagenzglas u. schütten den Inhalt dazu.**



**Nun fliegen wir nach unten in den Nebenraum u. nehmen eine Flasche mit.**

**Den Inhalt kippen wir ebenfalls in den Mixer.**

**Dann öffnen wir den Hahn u. kredenzen das Gebräu unserem Chef.**



**Dieser steht nun wieder, in alter Schönheit, vor uns.**

**ENDE Part 1**

Nach einem ausführlichen Gespräch mit Prof. Stein, gehen wir in den Nebenraum u. bewundern die Maschine.

Wir nehmen die **Bücher** u. die darunter liegende **Plastiktafel**.

Nun sehen wir uns die Bücher an u. erfahren, dass wir erst wissen was es für eine Maschine ist, wenn wir die Bezeichnung aller **sieben Maschinenteile** kennen.

Wir untersuchen jedes Teil u. vergessen natürlich nicht, auch die **Typenschilder** zu lesen.



Zuletzt pappen wir noch die **Plastiktafel** an die rechte Seite der **Box**.

Nachdem wir das geschafft haben, öffnen u. lesen wir die **Bücher**.



Toll, eine Zeitmaschine!

**Leider können wir sie, da wir keinen Cent haben, nicht ausprobieren.**

**Wir gehen zum Professor, reden mit ihm u. erhalten eine **Münze**.**



**Wir werfen die Münze in den Slot u. drücken erwartungsvoll auf den Knopf.**

**Die Zeitmaschine erwacht zum Leben, wir .....**



**schlafen ein u. ....**



erwachen, nach 12 Stunden, mitten in der Nacht.



**ENDE Part 2**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

**Wir besuchen den Professor u. erfahren etwas über ein Teleskop u. dessen Bedienung.  
Er erzählt uns, dass wir Speicherplatten u. einen Aktivierungscode benötigen.**



**Den Aktivierungscode könnten wir in einem Buch finden.  
Leider hat der Professor vergessen, wo er es abgelegt hat.  
Also machen wir uns auf den Weg zum Teleskopraum.**



**Hier entfernen wir die **Blackbox**.**



**Wir betätigen den Hebel u. neben der Blackbox erscheint eine Tastatur.**



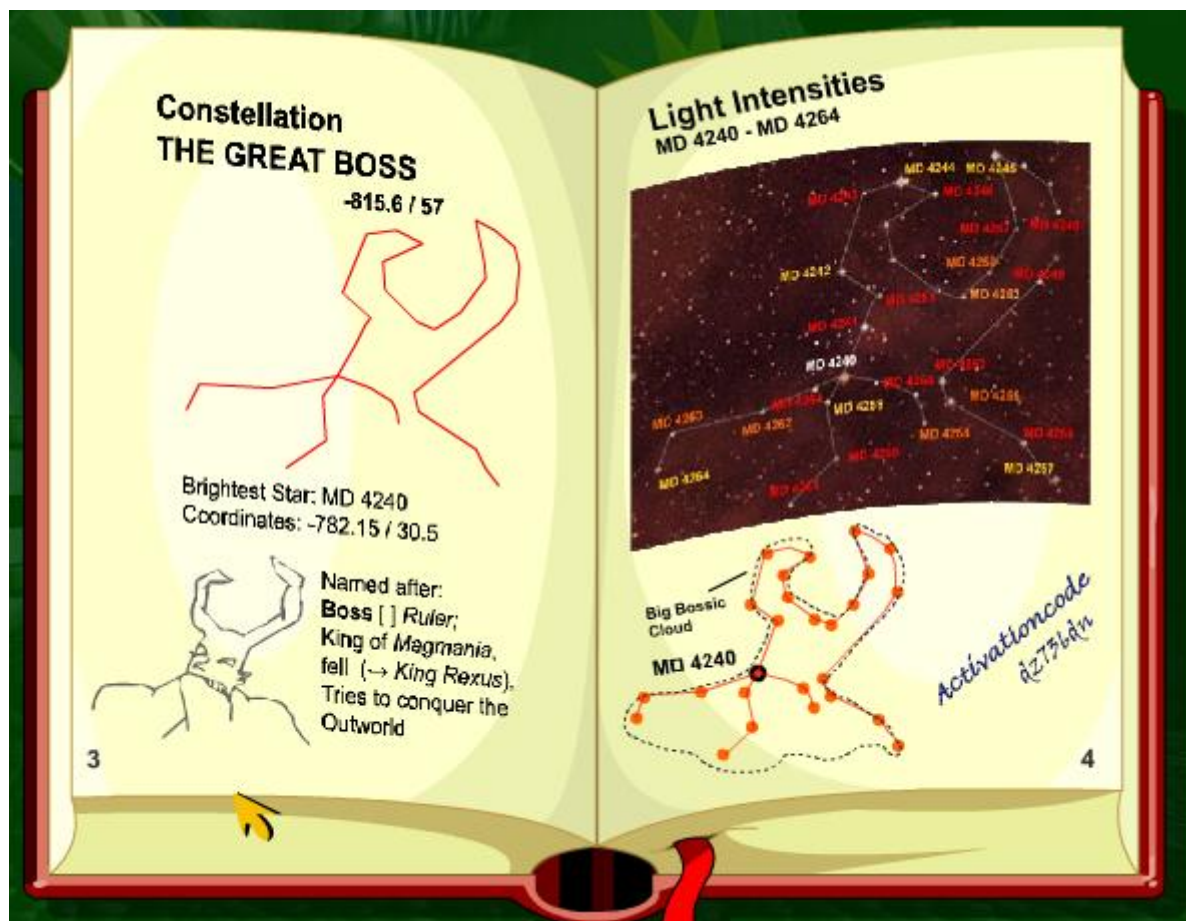
**Nun öffnen wir die Blackbox, erhalten 3 Speicherplatten u. stecken sie (2) in die Halterung.**



Das Buch können wir nicht finden, also muss **NERBERUS** sein Spürnäschen beweisen.



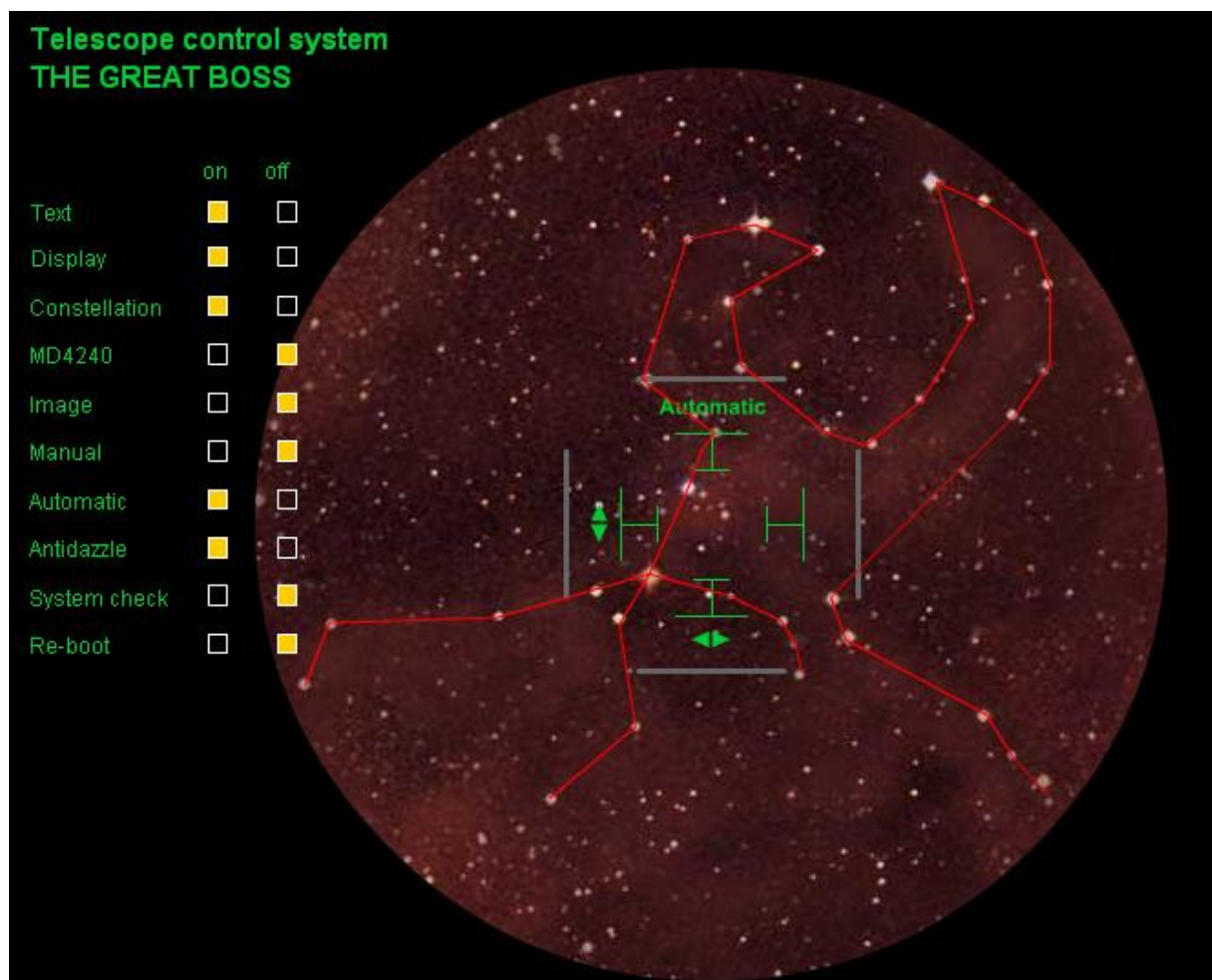
Er untersucht die Sonnenstrahlen u. zieht am **dritten Strahl**.  
Dadurch wird eine Schublade geöffnet u. wir können das Buch entnehmen u. aufschlagen.



Hier suchen wir das Sternbild von unserem lieben Boss.  
Hier finden wir auch den Code, gehen zur Tastatur u. geben diesen ein (**Buch auf die Tastatur anwenden**)!

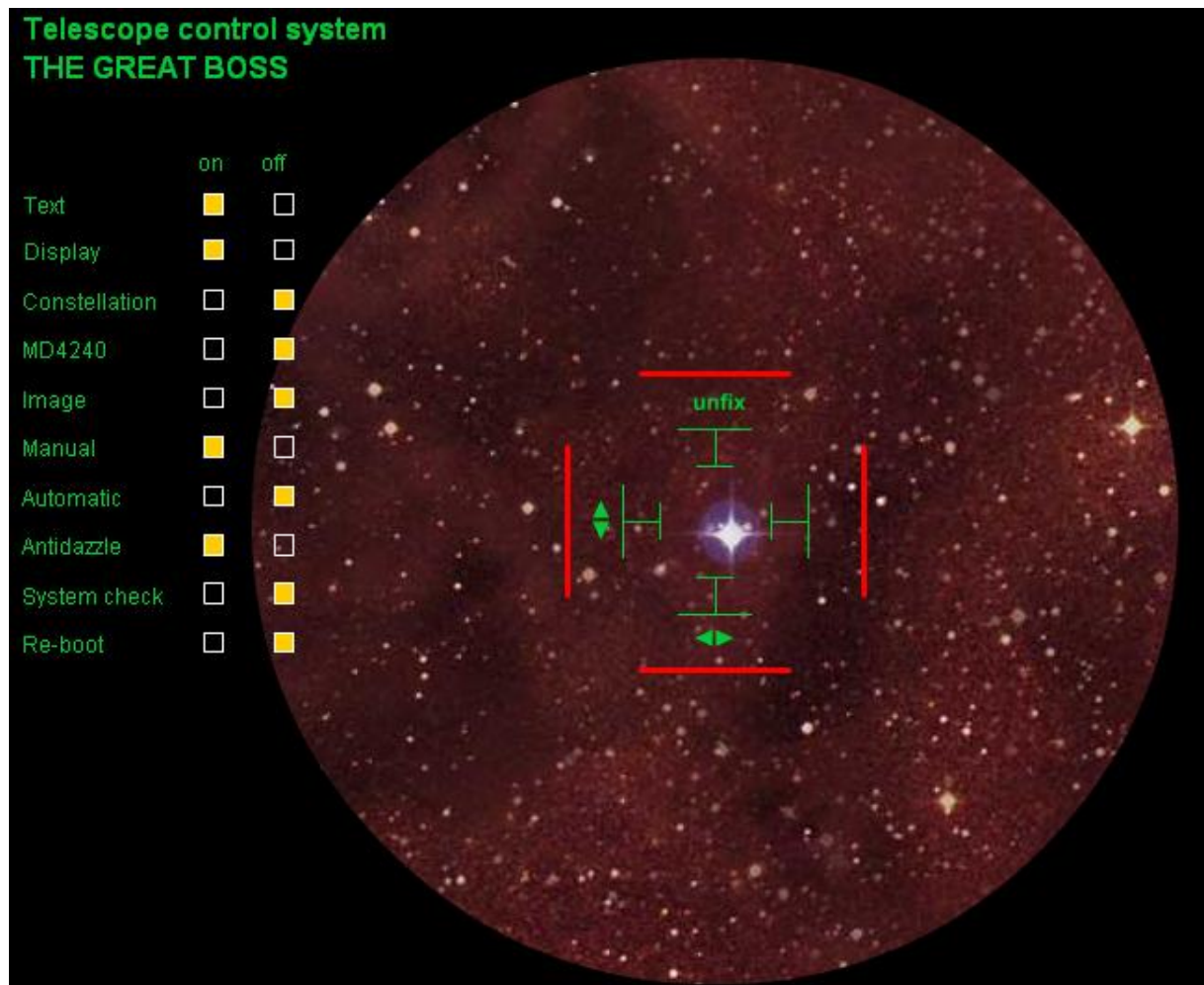


Nun gehen wir zum Teleskop u. stellen es ein.



Ehrfurchtsvoll können wir nun das Sternbild vom Boss bewundern.

**Leider reicht es uns nicht, denn wir müssen ja das Licht eines hellen Sternes finden u. in einer magischen Flasche einfangen.**



**Wir stellen unser Teleskop um u. suchen einen hellen Stern.  
Den fixieren wir jetzt und haben auf dem Fußboden einen  
Sternenlichtfleck, den wir mit der **magischen Flasche** einfangen.**



So, das wäre geschafft!

Nun müssen wir noch das Licht der Sonne, des Mondes u. des Feuers besorgen!

Wir verlassen den Raum um das Mondlicht zu fangen!



Hier scheint das Mondlicht sanft auf den Tisch.

Wir würden es ja gern einfangen, aber die Spinne ist anderer Meinung.

Also greifen wir zu einem Trick u. basteln uns aus **2 Federn**, **Seide** u. einer **Kugel**, eine **Fliege**.

Diese werfen wir ins Netz u. können das Mondlicht einfangen!



Nun sind wir glücklicher Besitzer von einer Flasche **Mondlicht** u. verlassen den Raum.

Wir gehen zur Zeitmaschine u. sorgen dafür, dass es wieder Tag wird u. wir das **Sonnenlicht** einfangen können.

Auf dem Rückweg nehmen wir noch eine Flasche, die sich bei näherer Untersuchung als **Klebstoff** entpuppt, mit!



Den Klebstoff benutzen wir an dem Stein u. verlassen den Raum. Die Tür klebt nun an den Stein fest u. wir können zur Tat schreiten.



Wir heben die **Spiegelscherbe** auf u. platzieren sie auf dem Mauervorsprung.  
Dann ziehen wir den Holzstab (**Timer**), 2x hoch!



Nun öffnen wir die Tür u. stellen **schnell** die magische Flasche auf den Tisch.  
Und nun können wir uns über eine Flasche **Sonnenlicht** freuen.  
Jetzt fehlt uns nur noch Feuer u. das speien ja bekanntlich, Drachen.

**Wir gehen auf Spinnenbesuch, um dort noch einige Utensilien zu besorgen.**



**Den Quill u. etwas Pfeffer nehmen wir mit.**



**Dann stellen wir noch eine Flasche aufs Fensterbrett und besuchen unseren Feuerdrachen.**



**Wir bestäuben das Quill mit Pfeffer, halten es unserem Freud unter die Nase u. laufen weg.**



**Das war auch gut so, denn sonst hätte unsere Frisur etwas gelitten.**

Nun können wir die Flasche mit **Feuerlicht** mitnehmen u.  
Professor Stein übergeben.

Dieser kocht nun .....

Aber das könnt ihr Euch allein ansehen, denn für mich ist jetzt

# ENDE



Das Spiel ist im Gegensatz zu Gorax 1 oder 2 kein Online-Spiel und kann bezogen werden über:

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf [gamepad.de](http://gamepad.de).

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**