

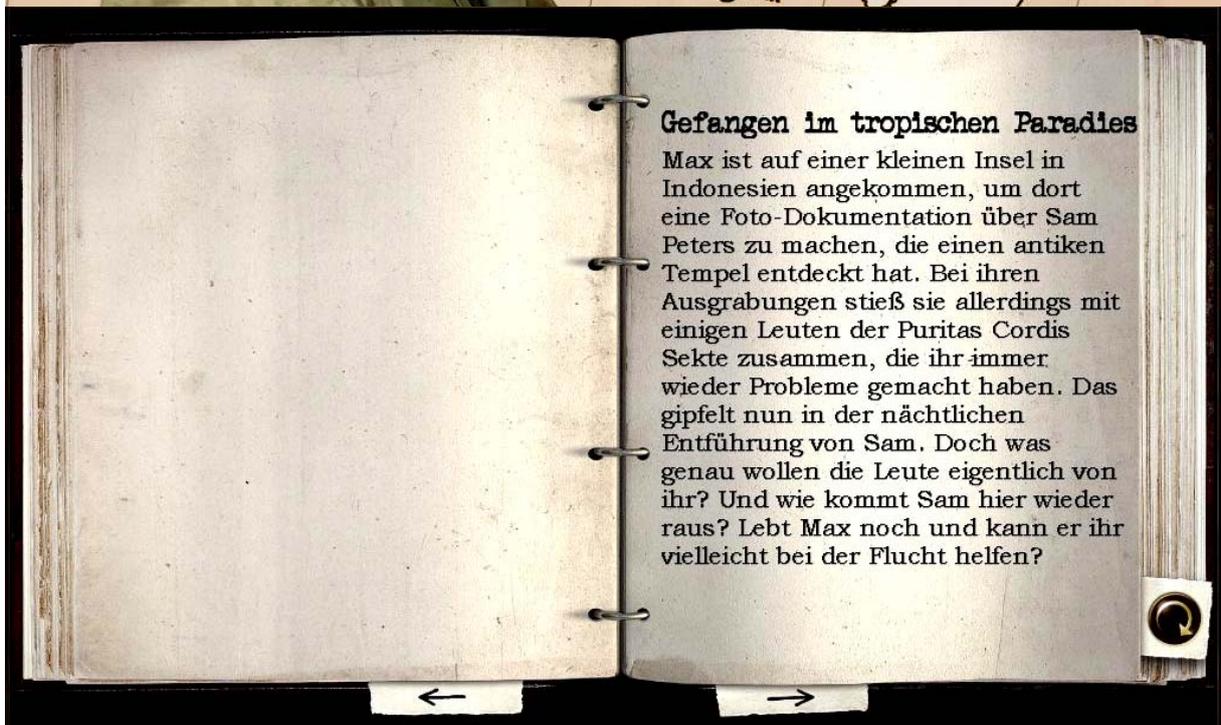
Geheimakte 2

Puritas Cordis

Kapitel 2



Währenddessen in Indonesien

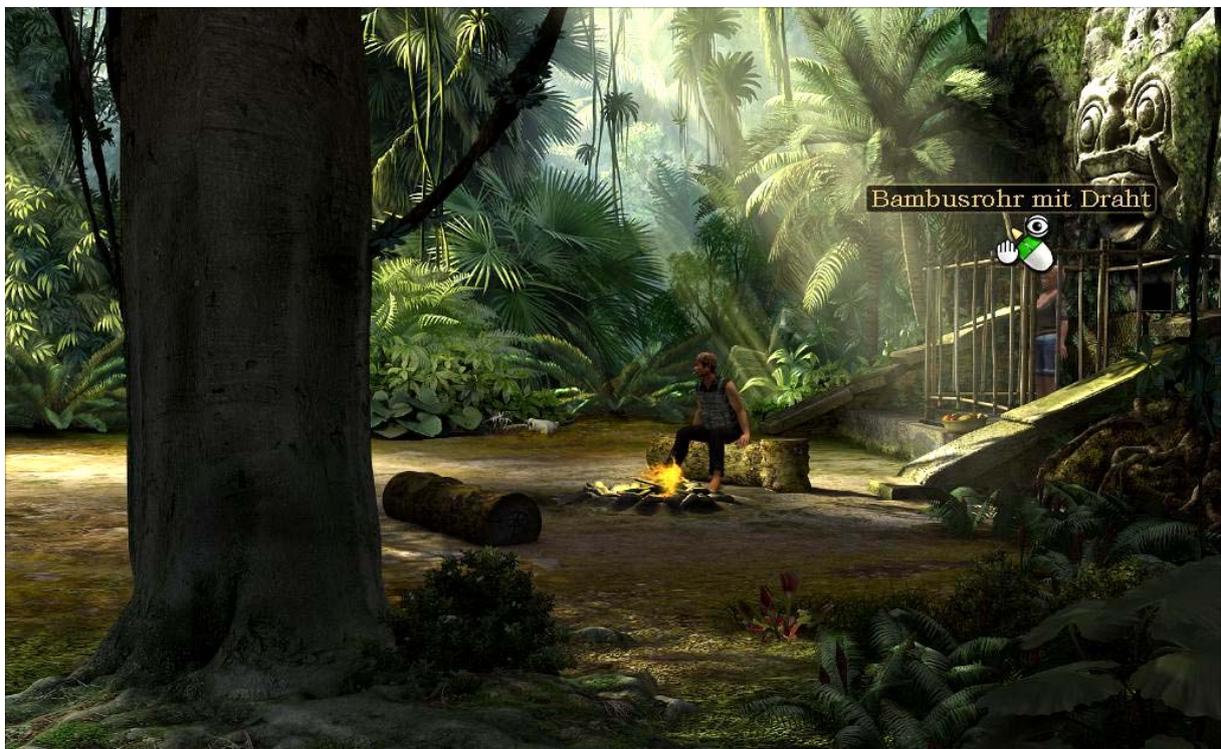


Nun agieren wir in der Haut von **SAM** u. müssen versuchen, uns irgendwie bemerkbar zu machen.



Als Erstes führen wir eine ziemlich einseitige Unterhaltung mit der Wache.

Dann nehmen wir uns **drei Orangen** aus der Obstschale.



Das **Bambusrohr** u. den **Draht** können wir auch gebrauchen.

Daraus u. aus den Orangen basteln wir uns eine mobile Raketenabschussbasis!

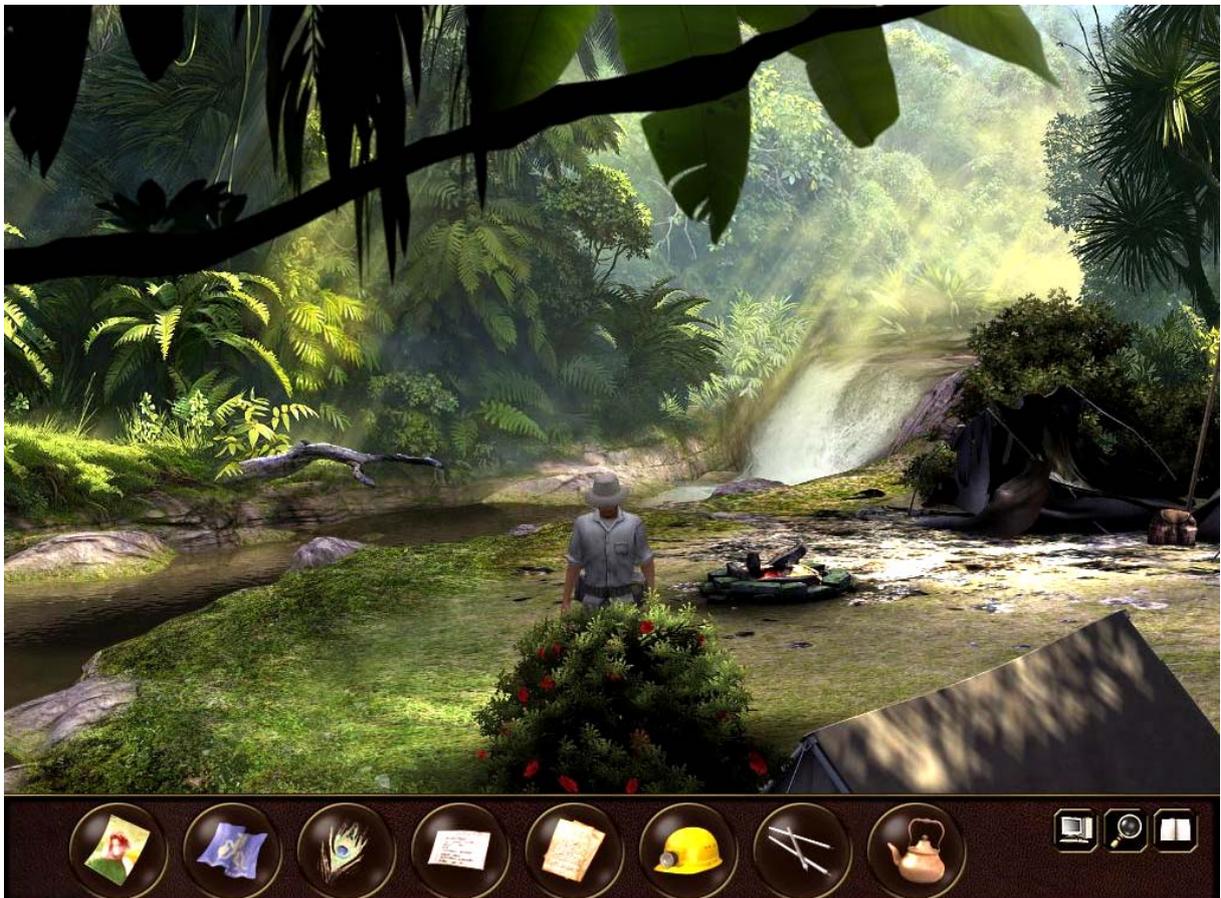
Diese bestücken wir mit dem Feuerwerkskörper u. lassen sie die Rampe runterrollen!



Nun übernehmen wir den Part von MAX, der soeben aus seiner Ohnmacht erwacht ist.

Wir sehen das Signal, hoffen dass es von Sam ist u. starten eine Rettungsaktion!

Aber zuerst sammeln wir alles ein was nicht niet- u. nagelfest ist.





Das wäre, eine **Fahne**, eine **Pfauenfeder**, eine **Planetenliste**, einen **Übersetzungszettel**, einen **Helm mit Lampe**, einige **Zeltstangen**, einen **Teekessel**, **Hibiscusblüten** u. **Maschendraht**.
In Sams Rucksack finden wir einen **verpackten Donat**, einen **Luftballon**, eine **Bierdose** u. **Leuchtstäbe**.



Nun gehen wir ans Flussufer u. füllen die Teekanne mit Wasser.



Jetzt ist es rote Farbe, völlig ungenießbar.

Dann fügen wir die Hibiscusblüten dazu, warten ein Weilchen u.
haben **rote Farbe**.

Nun verstärken wir den Maschendraht mit den Zeltstangen u.
stellen unsere **Konstruktion** in den Fluss.





Jetzt benutzen wir die Fahne als **Fischfänger** u. sind umgehend
Besitzer eines Solchen!

Nun packen wir den Donat aus u. erhalten so eine **Folie**.



*Mit Speck fängt man Mäuse, und mit Bier fängt man Schnecken. Gärtnerweisheiten sind
immer noch meine Lieblingsweisheiten.*

Jetzt bauen wir uns noch eine Schneckenfalle, nehmen das
Bambusrohr mit u. gehen zum Baum.



Wir latschen dagegen u. eine **Papaya** fällt uns fast auf den Kopf.
Diese färben wir rot u. geben sie dem Affen.



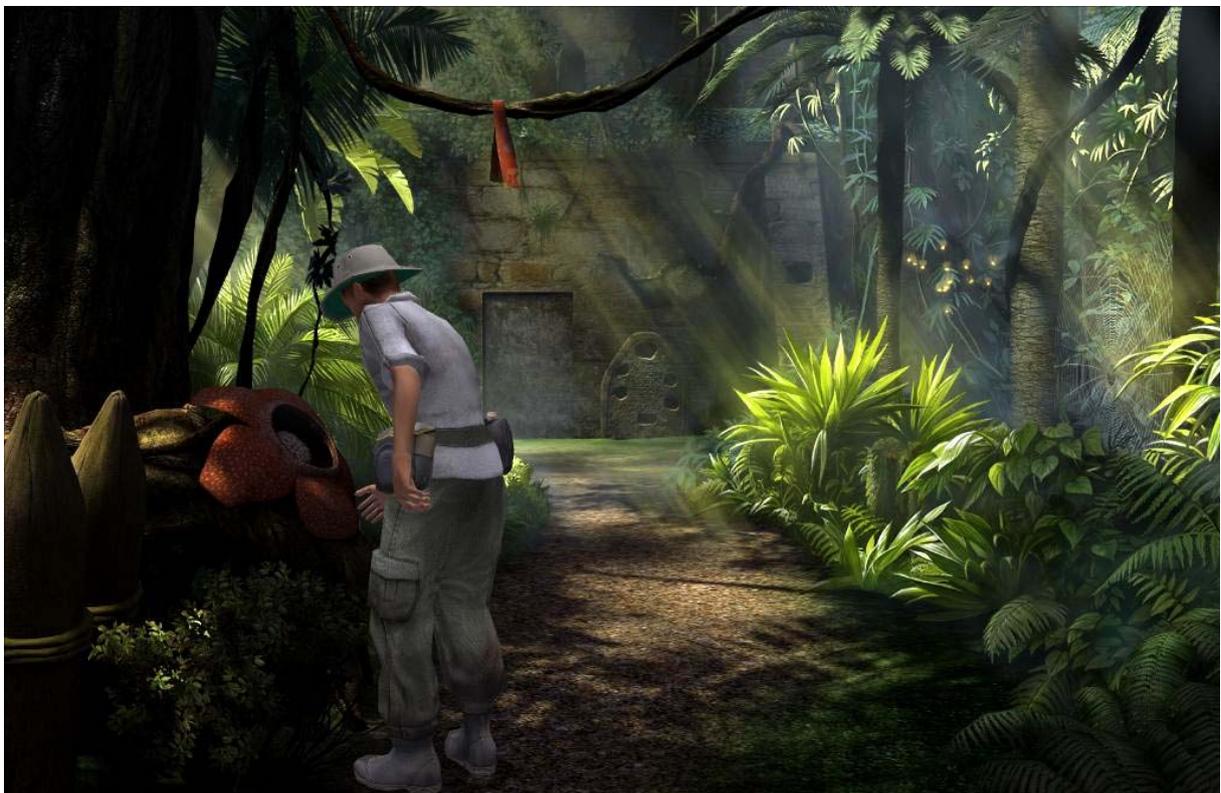
So, mein Freund, jetzt hast du auch rote Hände.

Nun gehen wir in den Dschungel u. des Äffchens rote Spuren
weisen uns den Weg.



Sie wird in einem Käfig gefangen gehalten, und die Wache ist schwer bewaffnet. Von hier aus stehen die Chancen schlecht. Vielleicht gibt es einen anderen Weg, an sie ranzukommen.

Vorsichtig schauen wir uns um u. gehen hinter den Tempel.



Wir stecken uns die stinkende **Rafflesia ein u. gehen zurück ins Camp.**



Hier legen wir sie auf den großen Stein, der **Frosch** verlässt sein Blatt, wir können ihn fangen u. die **Rafflesia** wieder einstecken.



Eine Schnecke hat sich tatsächlich auf die Dose verirrt. Ich werde sie mal retten, bevor sie jämmerlich ersäuft.

Nun retten wir noch eine **Schnecke** u. gehen zurück zum Tempel.



**Hier entfernen wir das Spinnennetz, hängen die Fahne an den
Zweig u. gehen zum Tempel.**



**Wir legen den Donat in das Loch, die Bienen verlassen ihren
Stock u. wir können einige **Honigwaben** nehmen.
Nun gehen wir wieder zum Tempelplatz.**

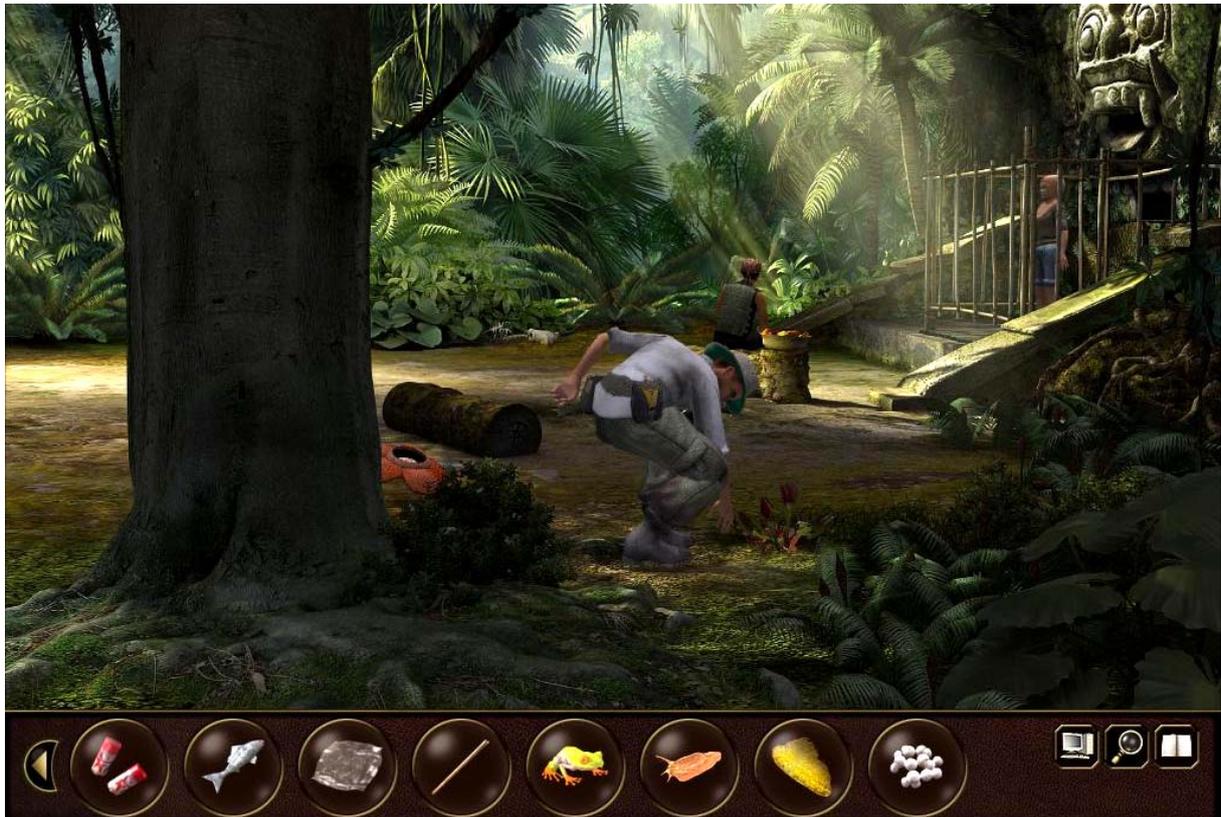


Hier wenden wir die stinkende Rafflesia auf die Wache an u. da diese nicht reagiert, nehmen wir die Zeltstangen u. schieben die Rafflesia näher an sie heran.



Puh, wo kommt denn dieser erbärmliche Gestank plötzlich her. Das hält ja kein Schwein aus.

Der Erfolg ist fast umwerfend!



Jetzt können wir vorsichtig einige **weiße Beeren** u. die **Venusfliegenfalle** pflücken.
Damit gehen wir wieder hinter den Tempel.



Na kommt, meine Kleinen, ich werde euch heldenhaft vor der bösen Monsterspinne retten.

Hier retten wir noch einige **Glühwürmchen**, nehmen die **Fahne** wieder ab u. gehen zur Inschrift.



Nun bestücken wir den Altar, lt. Sams Übersetzung u. der Hintereingang des Tempels öffnet sich.





Dann wollen wir mal schauen, was da alles im Tempel auf mich wartet – und wie ich an Sam rankommen kann.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



In der Nordsee

Wird mit **Kapitel 3** fortgesetzt!