

Geheimakte 2

Puritas Cordis

Kapitel 4



Wir betreten die Höhle u. setzen den Helm auf.



So eine Helmlampe ist schon eine feine Sache.



Sieht aus wie moderne Kunst, dürfte aber vermutlich schon ziemlich alt sein.

Im Lichtschein unserer Helmlampe erscheint eine Wandmalerei.



Durch das farbige Licht wurde aus einer seltsamen Wandmalerei ein seltsames Symbol.

Jetzt wickeln wir den Luftballon um die Helmlampe u. sehen ein verändertes Symbol.



Nun tränken wir die Plastikfolie mit der roten Farbe aus der Kaffeekanne u. sehen wieder ein anderes Symbol.



Jetzt wickeln wir die Fahne um unsere Helmlampe, können so eine abermals veränderte Wandmalerei bestaunen u. wenden uns dem steigenden Schalter zu.



Hier bilden wir, durch Anklicken der entsprechenden Steine, das Wandgemälde nach.

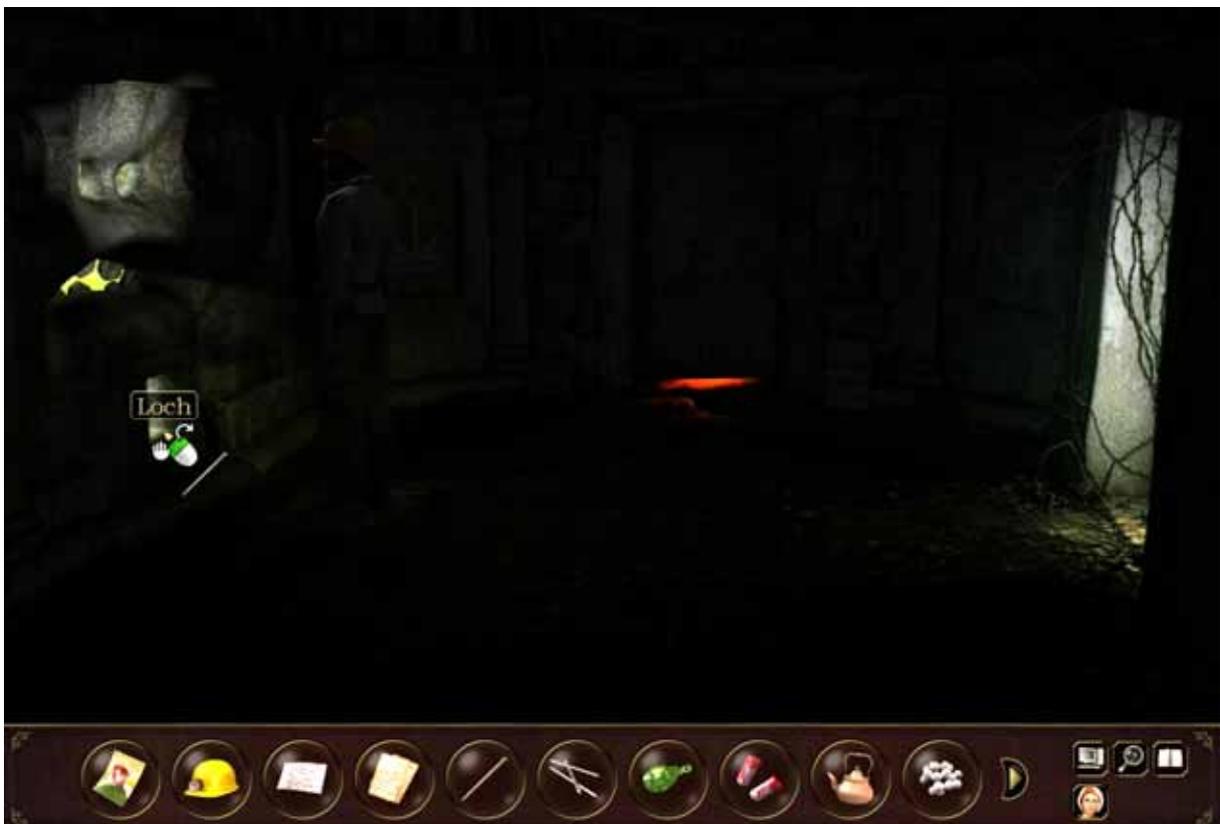


**Der „Schaltpult“ fährt an die Seite u. wir sehen, dass wir uns direkt hinter der steigenden Fratze befinden.
Wir rufen SAM.**



Sam, hörst du mich?

**SAM u. die Wache hören unseren Ruf u. reagieren darauf!
Wir jedoch sehen uns weiter in der Höhle um.**



**Wir entfernen die Fahne von unserem Helm, übergeben SAM das
Bambusrohr u. die weißen Beeren.
Nun agieren wir als SAM.**



Wir nehmen das Bambusrohr, wenden es auf den Obstkorb an u. saugen eine **Himbeere** an.



Himbeere erfolgreich angesaugt und kaum beschädigt, nur leicht angesabbert.



Ich stecke eine der kleinen weißen Beeren mal in die Himbeere – andersrum wird's nämlich schwierig.

Nun stecken wir eine kleine, weiße Beere in die Himbeere, werfen sie wieder in den Obstkorb u. bitten unseren netten Wächter uns eine Himbeere zu geben.



Es ... wird ... so ... hell. Alles ist so ... schrecklich hell.

Dieses macht er nicht, sondern isst sie lieber selbst!



Er steht unter dem Einfluss von Halluzinogenen und ist kaum noch ansprechbar. Tja, wie heißt es doch so schön: Finger weg von Drogen.

**Anscheinend war unsere Beerenkreation doch etwas zu stark u.
wir genießen unsere Rache!**

**Nun agieren wir wieder als MAX u. legen den Frosch
in die Fratze.**



Mist, der Typ war fast soweit, vor lauter Panik gegen den nächsten Baum zu laufen. Noch ein kleines Stückchen weiter, und ich hab ihn.



Die Show kann beginnen.

Und da das nicht reicht, legen wir noch das Feuerwerk dazu!



Das reicht, unsere Wache ergreift die Flucht.



Aaaaaaaaaaaaaaaaaah!



Max, ich will ein Kind von dir!

Nach diesem unmoralischen Angebot gehen wir gemeinsam in den Dschungel.



Wart mal Ich glaub, die Wache hat da was verloren.

Hier führen wir noch eine angeregte Unterhaltung, finden einen geheimnisvollen Gegenstand, trennen uns von Sam u. gehen zurück in die Höhle.



Muss ja eigentlich irgendwas Großes sein, sonst hätten die Jungs von Puritas Cordis nicht so einen Aufwand betrieben, um Sam von hier zu verjagen.

Wir legen den geheimnisvollen Gegenstand in die Nische u....



Was wollen die mit dem riesigen Ding denn sprengen? Die ganze Insel?

stehen vor einer riesigen Bombe.



Okay. Geben Sie mir zwei Minuten, um unsere Jungs zu alarmieren, dann können Sie die Fernzündung einleiten.

Diese wird, per Fernzündung in einigen Minuten explodieren, also machen wir uns eiligst auf die Socken!



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Die Ruinen von Gatineau

Wird in **Kapitel 5** fortgesetzt!