

# Geheimakte

# SAM PETERS

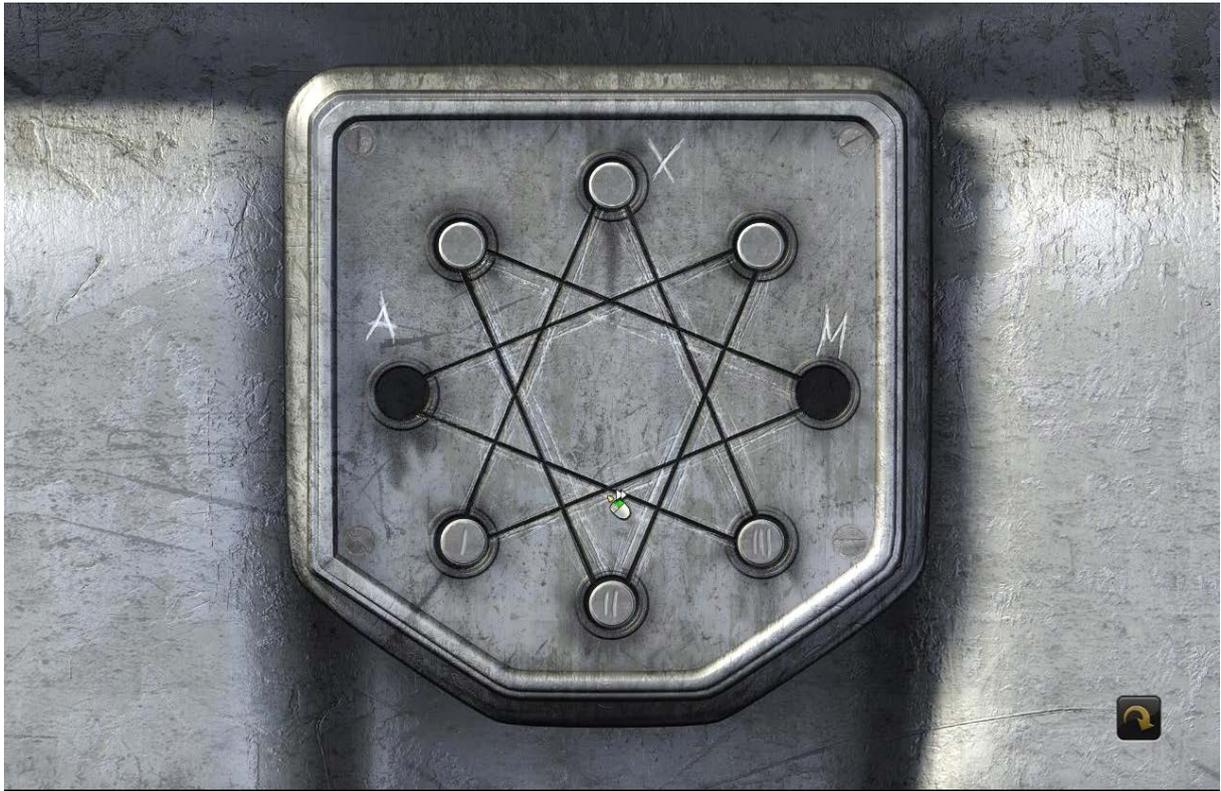
**Lösungshilfe, Teil 1** by Locke

**Vor Bali (Indonesien).**



Na toll! Aus dem Schlauchboot ist die Luft raus. erinnert mich an meine letzte Beziehung. Wie soll ich denn jetzt zum Festland kommen?

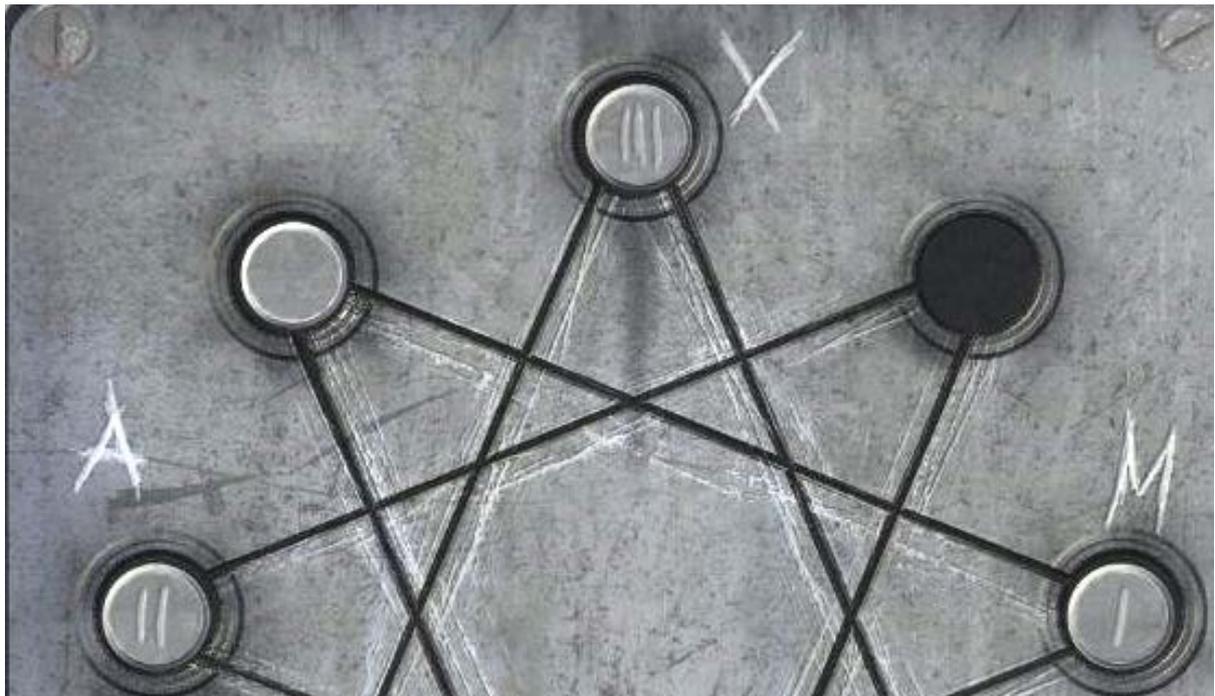
**Nachdem wir von Max befreit wurden, eilen wir zu unserem Schlauchboot u. stellen fest dass aus der vorderen Kammer die Luft heraus ist! Also schauen wir, bzw. wollen wir in die Metallkiste von **MAX** schauen, aber diese ist mit einem Code gesichert!**

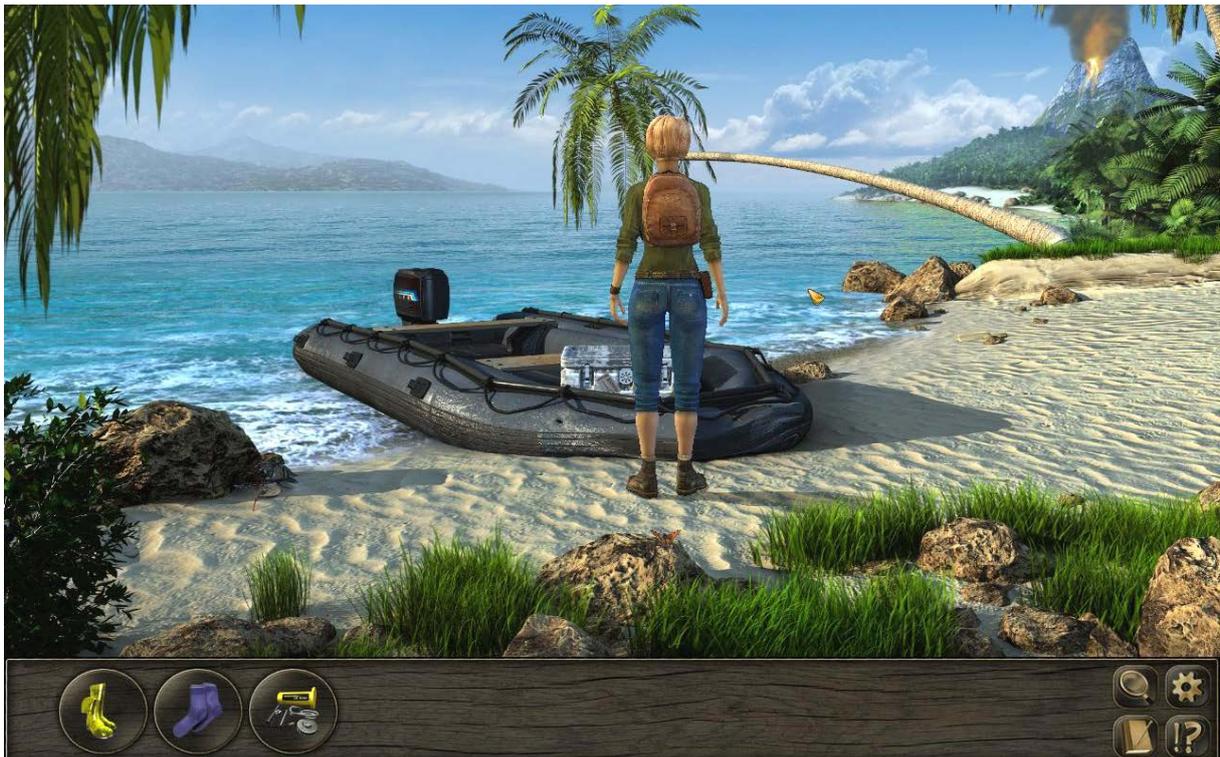


Meine Güte! Max und sein Faible für ausgefallene Verschlussmechanismen ...

**Nun stehen wir vor unserem ersten Problem u. überlegen wie wir es lösen können!**

**Also nehmen wir den Namen MAX u. stellen die 1 auf das M, die 2 auf das A u. die 3 auf das X.**





**Nachdem wir es geschafft haben können wir die Werkzeugkiste um ein **Paar Gummistiefel**, ein Paar **Socken** u. **Teile einer Luftpumpe** erleichtern!  
Das wäre erledigt, nun schauen wir uns noch etwas auf dem Strand um.  
Rechts finden wir eine Flaschenpost u. zerdeppern sie an dem Felsbrocken!**





**Nun entfernen wir die Schere von der toten Krabbe u. sind im Ganzen um eine **Flaschenscherbe**, einen unleserlichen **Brief** u. um **Krabbenschere** reicher!**

**Mit Hilfe der Glasscherbe schneiden wir ein **Gummistück** aus den Stiefeln!**

**Dann klemmen wir das Gummistück zwischen die Krabbenschere u. reinigen das Loch im Schlauchboot mit Hilfe der Socken!**

**Nun benötigen wir noch etwas Kleber um den Flicker zu befestigen, aber leider haben wir keinen!**



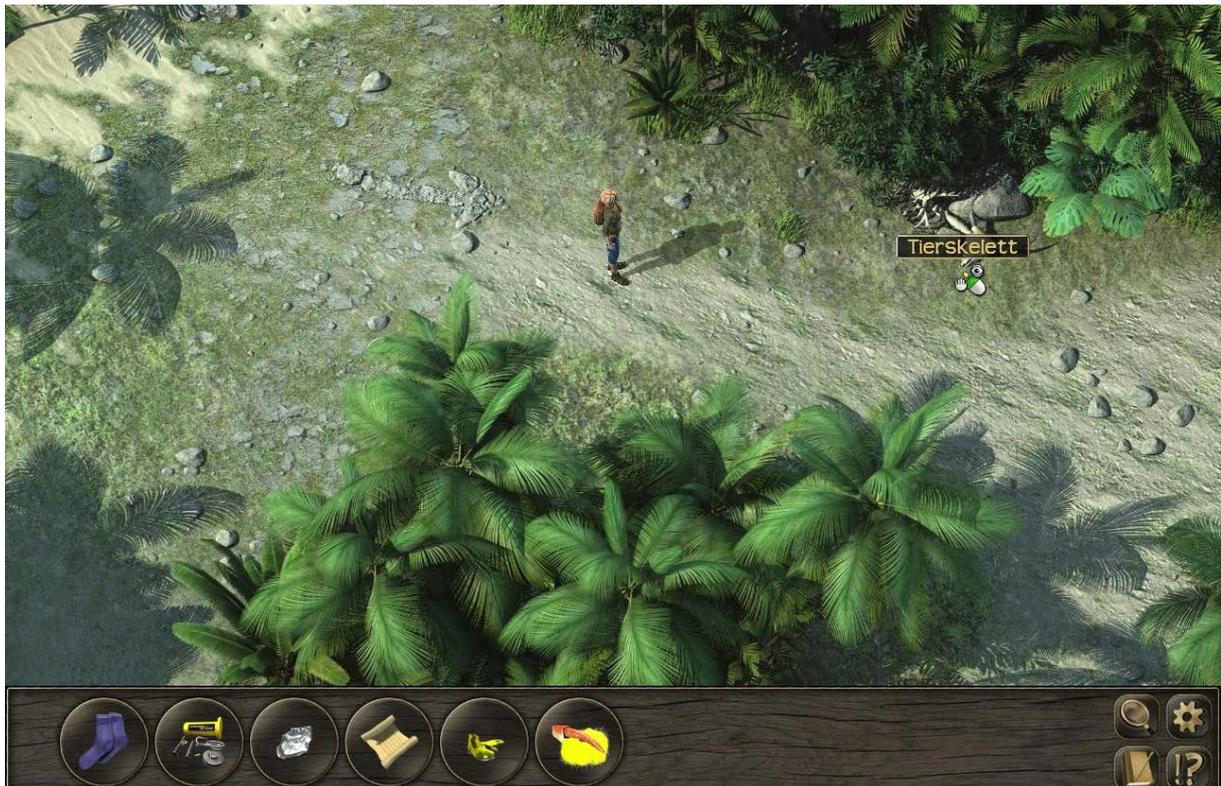
**<http://www.adventureinsel.de/>**



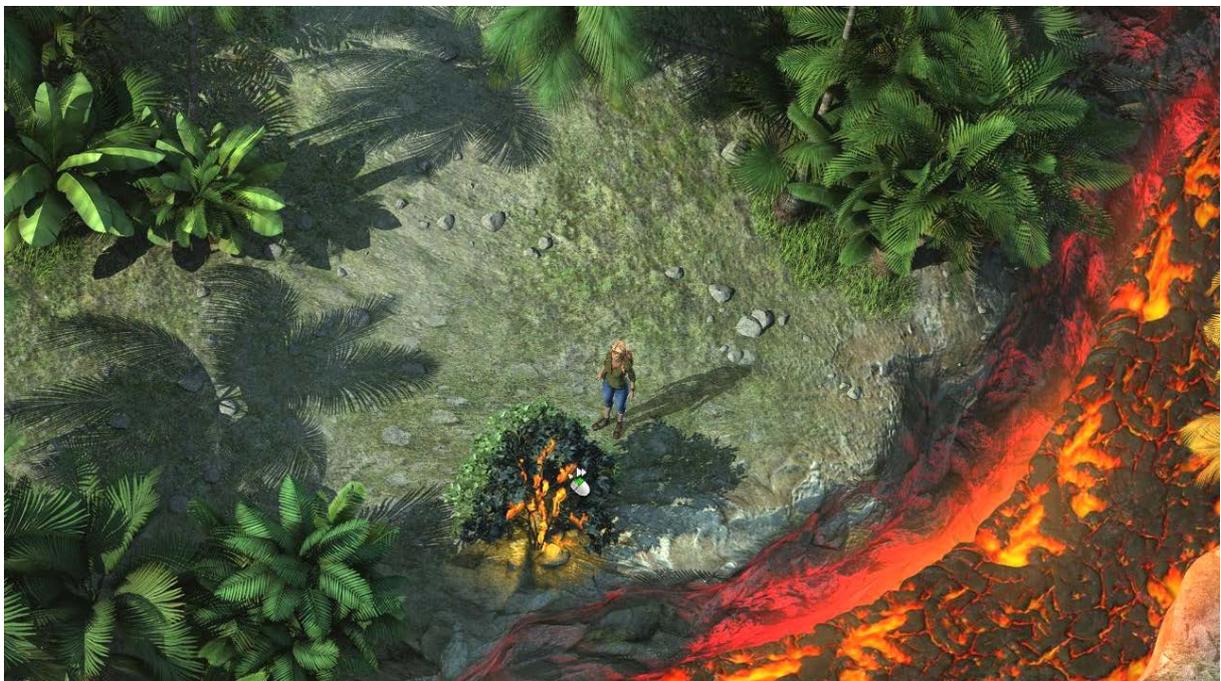
**Nun verlassen wir den Strand u. schauen uns auf der Insel um!**



Der Vulkan macht sich langsam warm. Was auch immer ich hier tun soll, lass es uns schnell tun.



**Wir finden ein Tierskelett, erleichtern es um einen **Knochen** u. stecken diesen in die Krabbenschere.**



Wie beim Rösten von Marshmallows: Du musst wissen, wann es genug ist.

**Nun halten wir unsere Konstruktion in den brennenden Dornenbusch u. eilen zurück an den Strand.**



**Hier verpassen wir dem Schlauchboot einen schönen, gelben Flicken u. schauen uns die Luftpumpe etwas genauer an!**

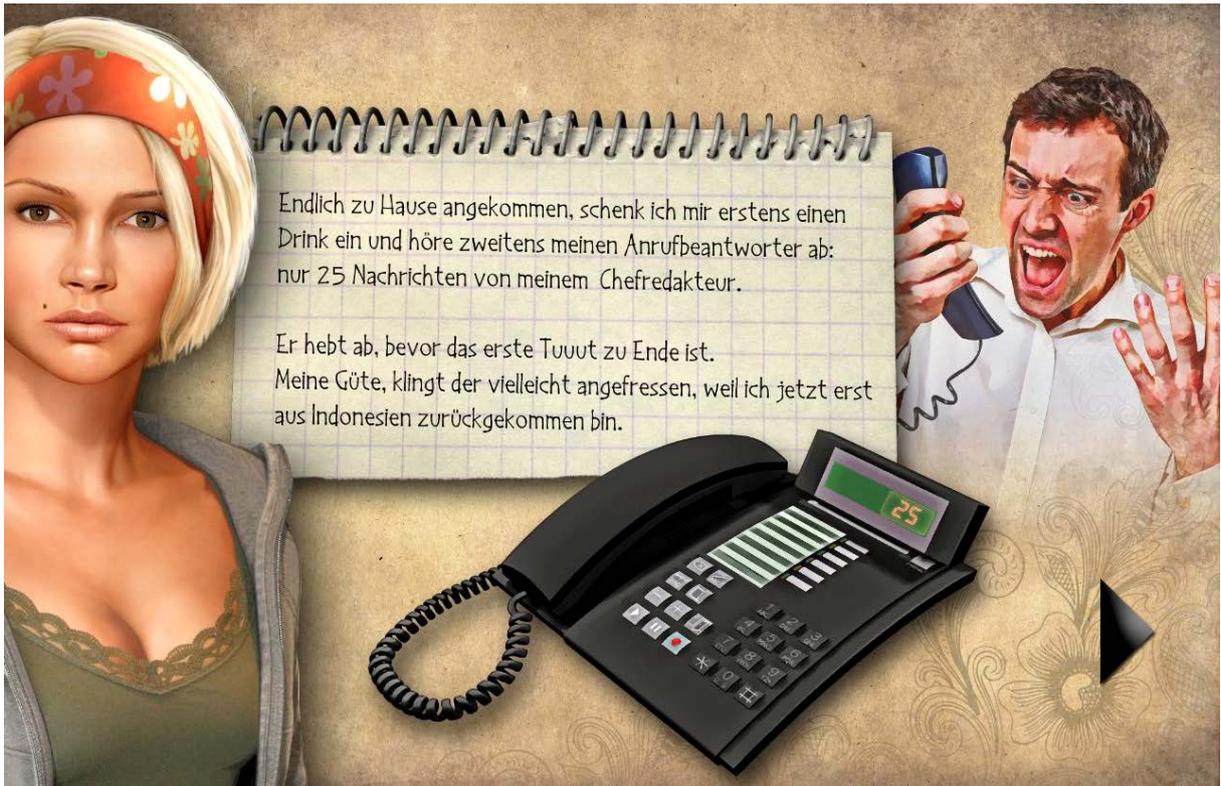




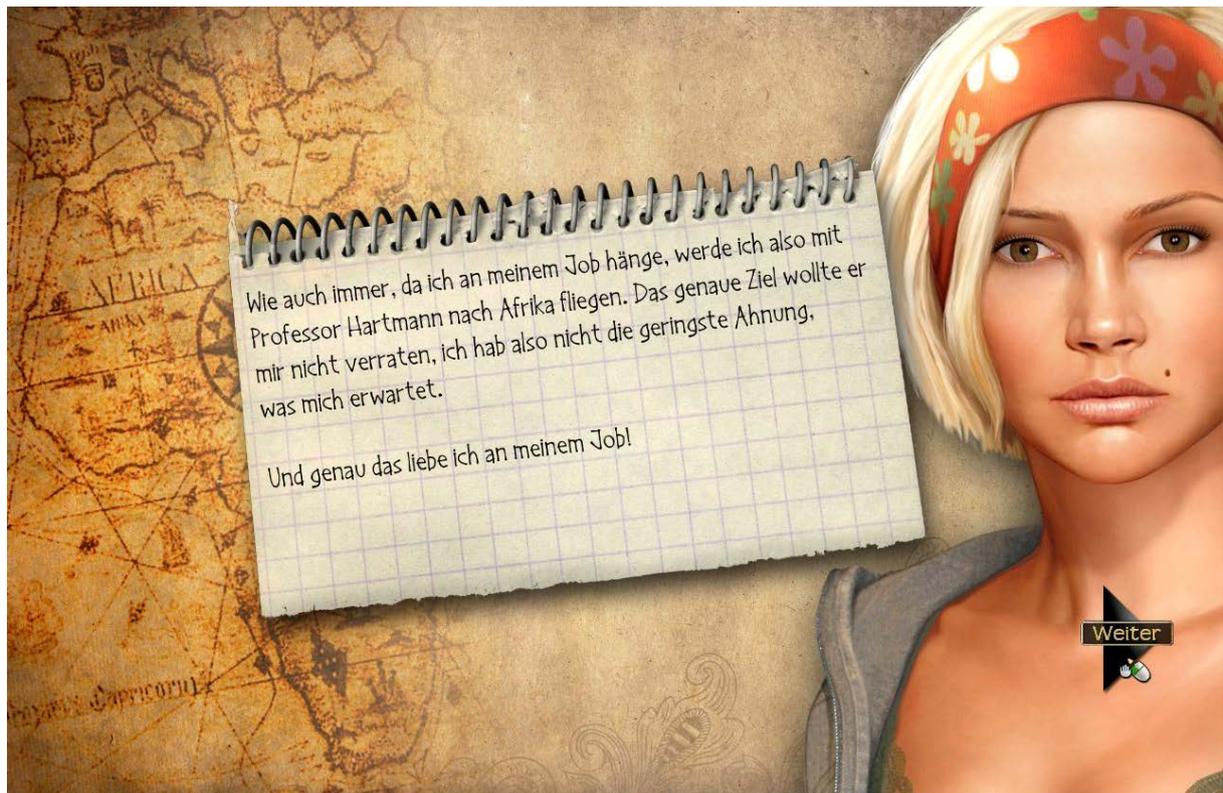
**Dann basteln wir sie zusammen u. versorgen unser Schlauchboot mit der nötigen Luft!**



**Haben wir es geschafft, besteigen wir das Boot u. ...**



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



**Nun denn, begeben wir uns zu Prof. Hartmann.**



Ich muss ins Büro des Professors. Vielleicht finde ich dort einen Hinweis auf sein Reiseziel. Wenn ich diesen Auftrag vermassel, kann ich meinen Job an den Nagel hängen.

**Leider ist dieser schon abgereist u. der Pförtner wenig kooperationsbereit.**

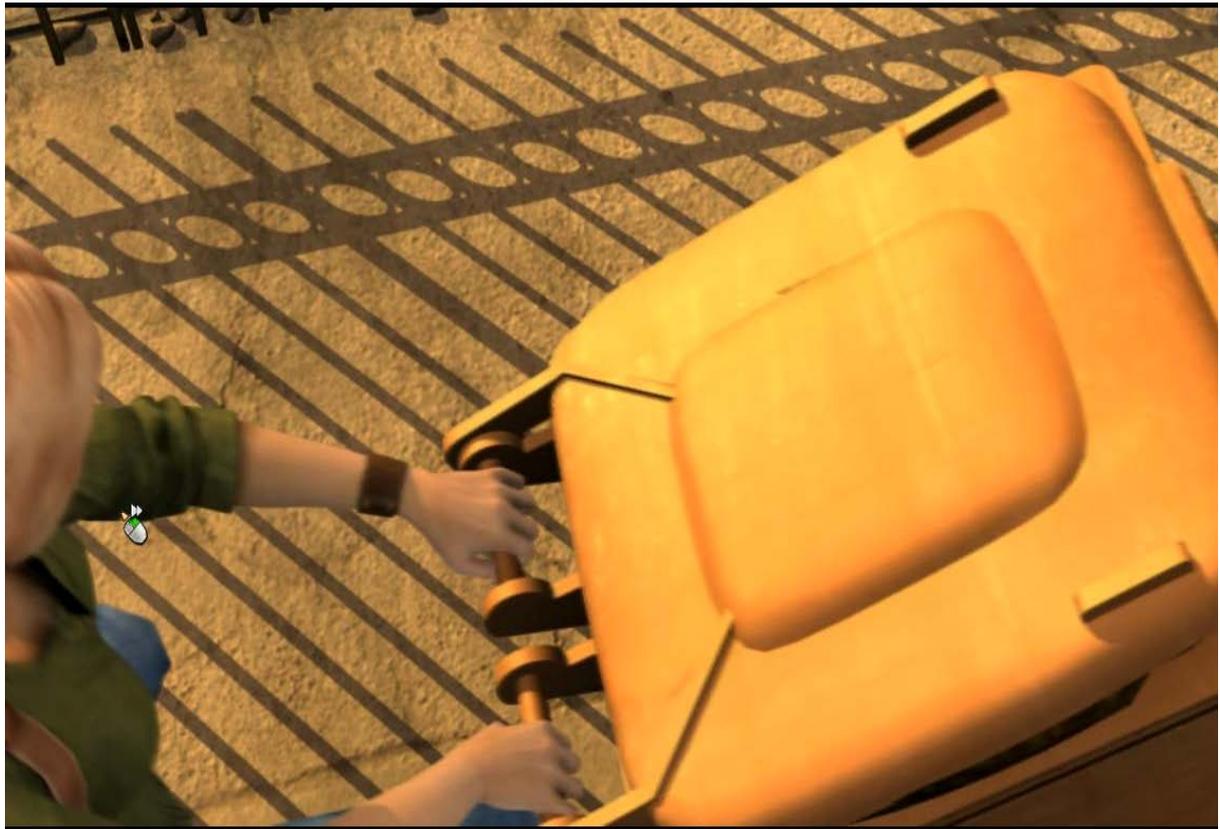
**Also versuchen wir auf unsere Art in sein Büro zu gelangen u. hoffen dort einige Infos über sein Reiseziel zu finden!**



**Wir schauen uns um u. nehmen den **Teppich** aus dem Müll.  
Dann schauen wir uns den Zettel auf dem Briefkasten an u. schauen zu wie die Papiertonne geleert wird.**



**Nun schnappen wir uns die braune Biotonne u.**



**setzen sie um.  
Dann schauen wir uns die Markierungen am Bordstein  
u. die Mauer an.**



Wenn ich den Teppich über die Metallspitzen werfe, könnte ich ganz locker rüberklettern.

**Bald darauf erscheint der Müllwagen u. die Überwachungskamera schwenkt herum!**



**Nun ist unsere Stunde gekommen!  
Wir werfen den Teppich auf die Mauerkrone,**



**klettern mit dessen Hilfe über die Mauer u. gehen zum Hauptgebäude.**



Geschafft. Jetzt muss ich irgendwie ins Institut kommen und das Büro von Professor Hartmann finden.

**Links hintensteht eine **Klappleiter**, wir gehen hin u. nehmen sie mit.**



Hier geht eine **Harke** in unseren Besitz über u. etwas weiter rechts, ein **Paar Arbeitshandschuhe** u. eine **Gartenschere**.

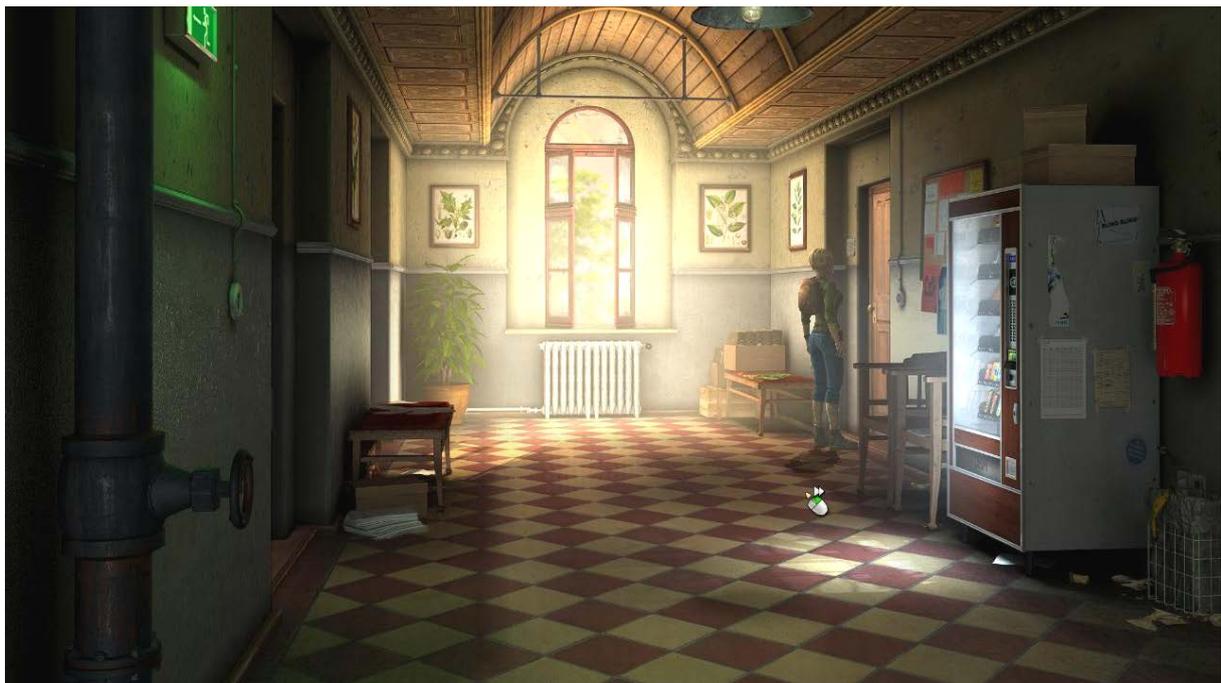
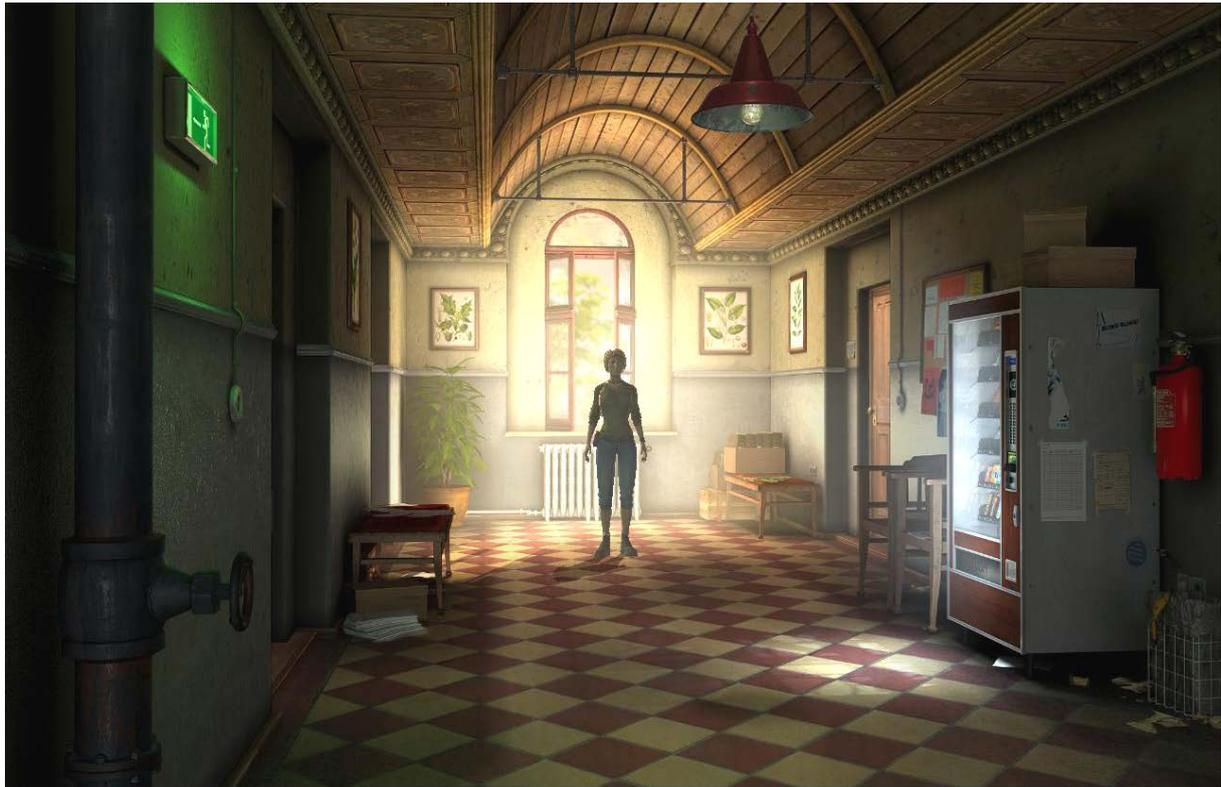
Mit dieser schneiden wir den **Wasserschlauch** ab u. befestigen ihn an der Harke!

Nun schneiden wir mit Hilfe der Gartenschere die Ketten der Klappleiter durch, fixieren sie mit dem Gartenschlauch u. stellen sie unter das geöffnete Fenster!

Jetzt klettern wir nach oben, steigen durch das Fenster u. schauen uns auf dem Flur um.



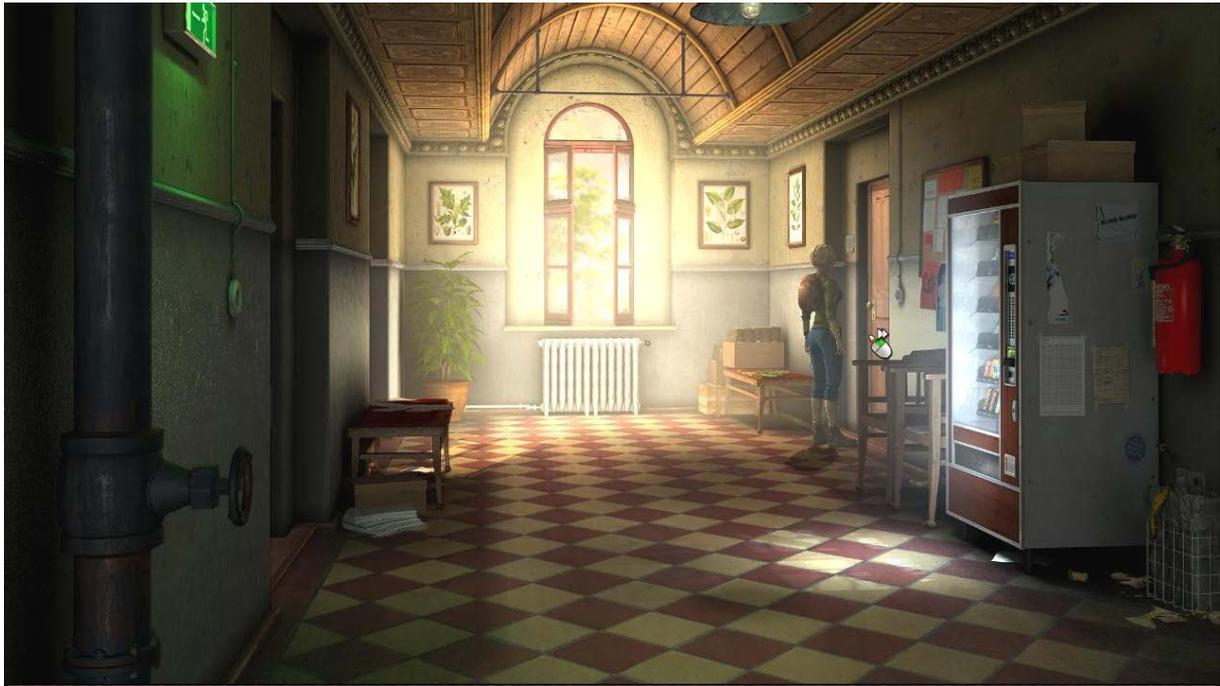
<http://www.adventureinsel.de/>



Oder auch nicht. Fast hätte es geklappt, aber dann ist mein wunderschönes Plastikgeld ... ZERBROCHEN! Es ist alles so furchtbar.

**Wir gehen zur Bürotür des Professors u. versuchen sie zu öffnen.**

**Leider ist sie abgeschlossen u. der Versuch sie mit Hilfe unserer Kreditkarte zu öffnen geht gründlich in die Hose!**



Das wird funktionieren. Darauf verwette ich meine Segeljacht.

Jetzt erleichtern wir den Automaten um eine **Tüte Kracker**, erhalten eine **Münze** zurück u. begeben uns wieder nach unten!

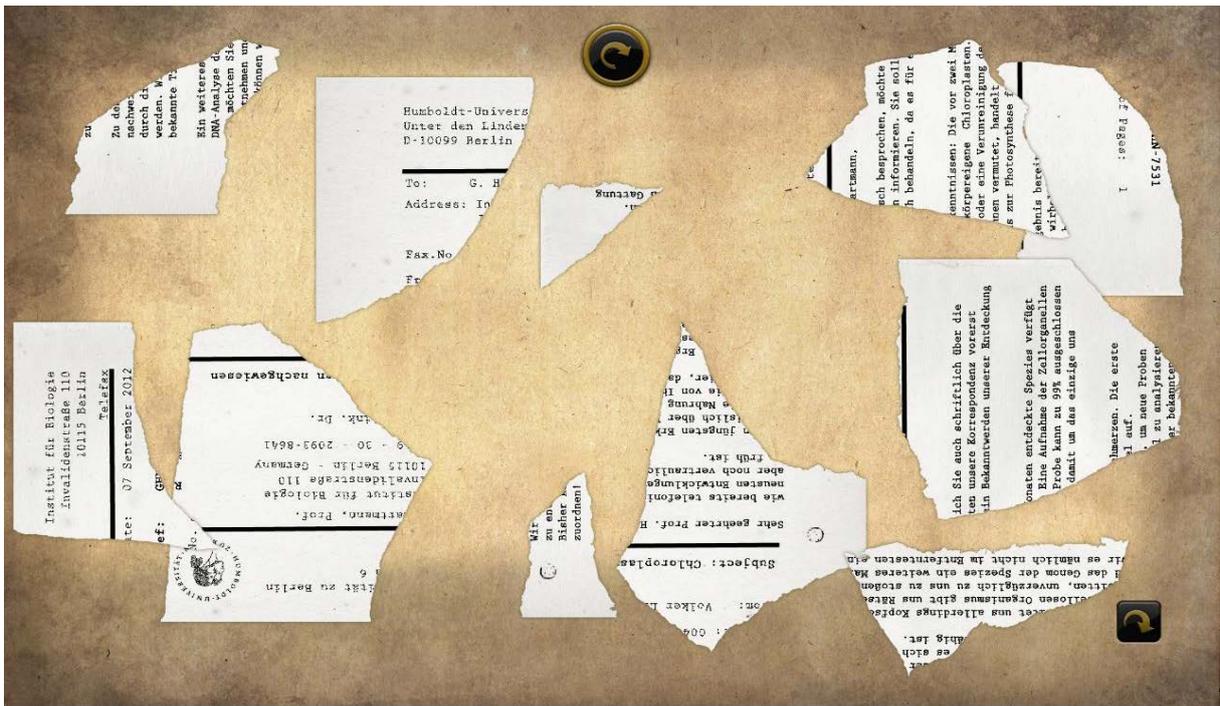


Mit Hilfe der Münze lösen wir das **Schild** vom Baum, klettern wieder nach oben u.

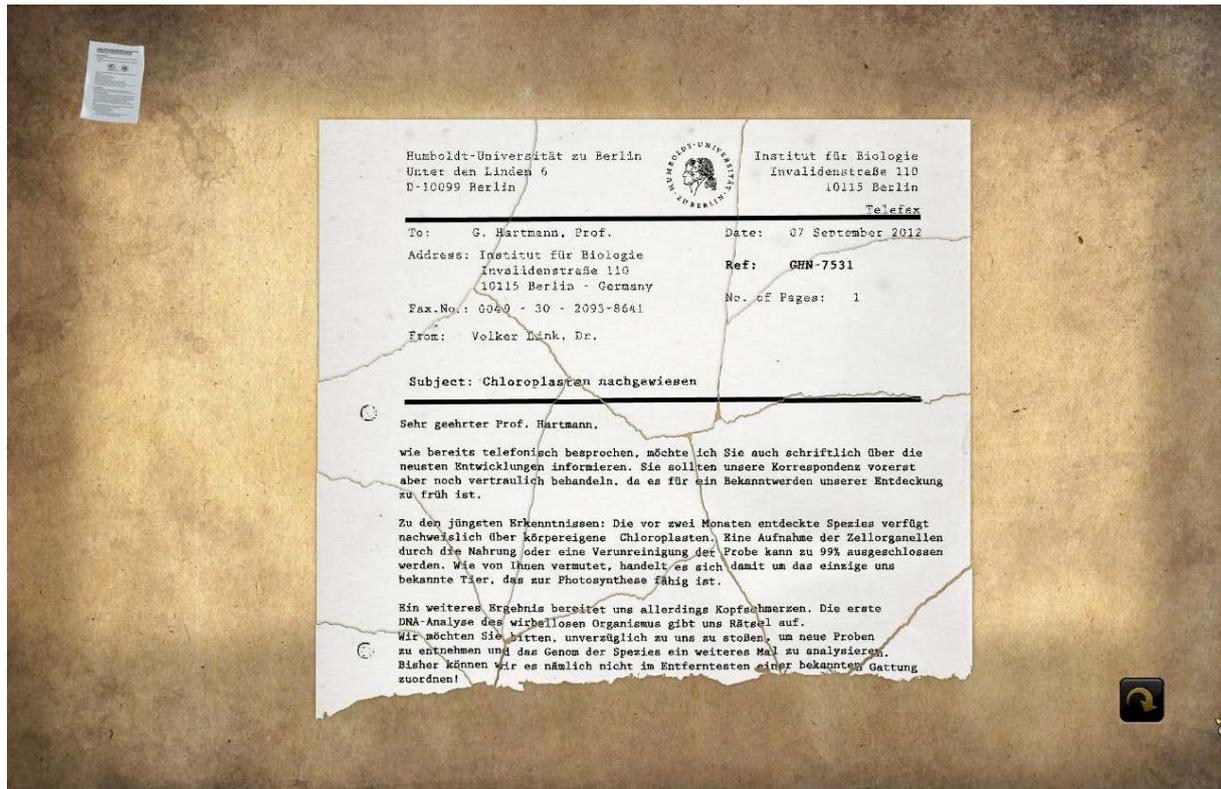


Okay, Sam. Finde jetzt verdammt noch mal irgendeinen Hinweis, wo dieser treulose Professor steckt.

**öffnen mit Hilfe des Schildes die Bürotür des Professors!**  
**Wir schauen uns um u. finden im Papierkorb einige Papierschnipsel!**



Ein zerrissenes Fax! Mal schauen, ob ich es wieder zusammensetzen kann.

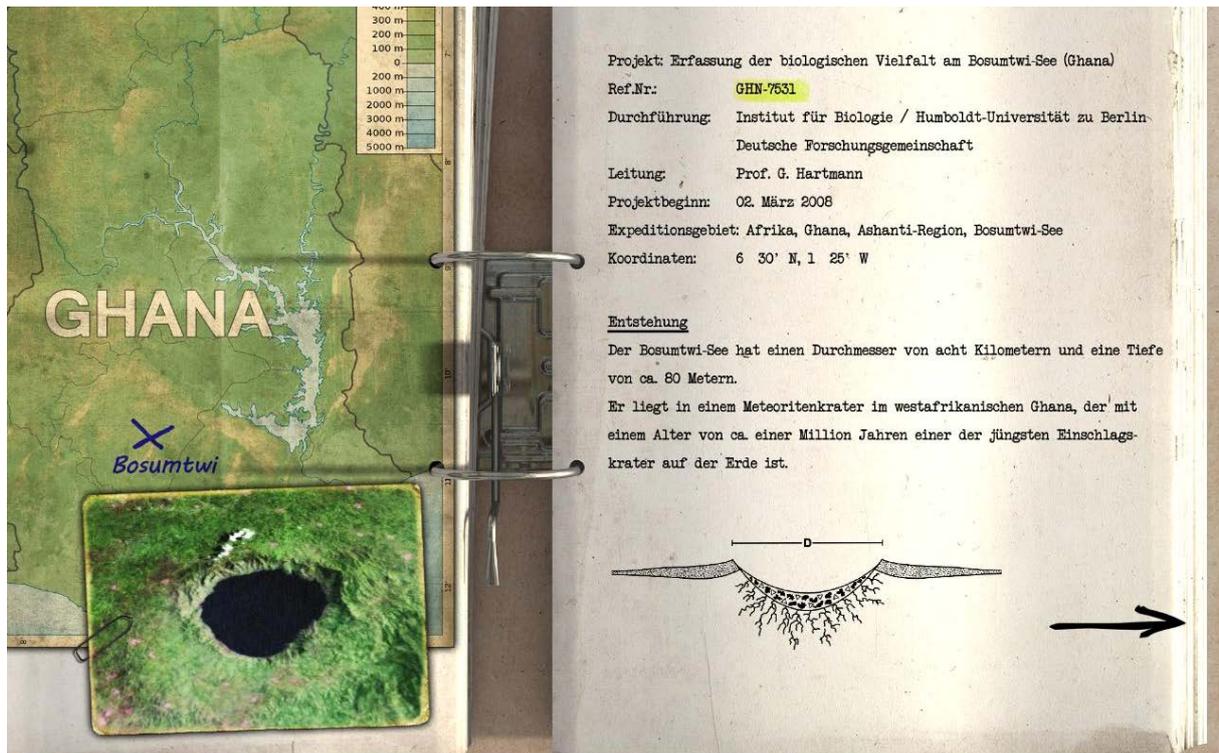


Hier steht leider nur ein Code: GHN-7531. Vielleicht hilft mir das ja weiter.

**Wir puzzeln das Schriftstück zusammen, können aber nicht daraus ersehen wo der Professor hingeflogen ist! Aber einen Code: **GHN-7531**, können wir erkennen!**



In diesem Ordner mit der Beschriftung GHN-7520 bis GHN-7535 müssten sich Aufzeichnungen zur aktuellen Expedition befinden.



Treffer! GHN-7531. Die Expedition führt nach Ghana an den Bosumtwi-See.

**Wir suchen u. finden den entsprechenden Aktenordner, lesen ihn gründlich u. düsen nach**

**GHANA!**



In einer Chop Bar konnte ich mich noch mit dem traditionellen Fufu und ein paar kühlen Gordon's Spark stärken, bevor mich ein Buspilot in die Nähe des Bosumtwi flog.

in der Nähe des Bosumtwi, Ghana

**Ende Teil 1**



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

Geheimakte  
**SAM PETERS**

**Teil 2**