

Geheimakte 4 - Sam Peters – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sam Peters hat es aus dem Dschungel geschafft. Am Strand liegt ein Schlauchboot. Mit dem Boot will Sam zurück nach Hause.

Vor Bali / Indonesien

Strand:

- **die tote Krabbe (Krabbenschere) nehmen**
- **die Flaschenpost nehmen und mit dem Felsen benutzen**
- **dann die Nachricht und eine Glasscherbe nehmen**
- das Schlauchboot ansehen
- es hat ein Loch und die Luft ist raus
- **die Metallkiste im Boot ansehen**
- sie muss erst noch geöffnet werden
- es gibt 6 Schalter und zwei Vertiefungen
- die Buchstaben M, A und X sind zu sehen
- auf den Schaltern stehen die Zahlen I, II und III
- nun müssen die Zahlen den Buchstaben zugeordnet werden
- **das heißt der Schalter mit der Zahl I muss an die Stelle mit dem M**
- **der Schalter mit der Zahl II muss an die Stelle mit dem A**
- **der Schalter mit der Zahl III muss an die Stelle mit dem X**
- wenn alle drei Schalter an der richtigen Stelle sind, öffnet sich die Metallkiste
- **in der Kiste sind Socken, eine zerlegte Luftpumpe und Gummistiefel**
- im Inventar die Luftpumpenteile ansehen
- nun die Luftpumpe zusammensetzen
- **den gelben Behälter auf das gelbe Unterteil setzen, dann den schwarzen Deckel auf den gelben Behälter setzen und das gerade Verbindungsstück mit dem Deckel benutzen**
- **nun den Pumphebel auf das Verbindungsstück setzen und den Schlauch in der Mitte vom Pumphebel anbringen**
- **zum Schluss noch die Düse unten am Schlauch anbringen**
- fertig ist die Luftpumpe
- das Loch am Boot ansehen
- **die Socke mit dem Loch benutzen und den Dreck entfernen**
- dann in Richtung Dschungel gehen

Dschungel:

- da liegt ein Tierskelett

- **einen Knochen davon nehmen**
- **dann im Inventar den Knochen mit der Krabbenschere benutzen**
- **im Inventar die Glasscherbe mit den Gummistiefeln benutzen**
- **das Stück Gummi mit der Krabbenschere benutzen**
- dann ein Stück weiter gehen auf dem Weg (nicht den Dschungelpfad) und dann kommt ein brennender Busch
- **die Krabbenschere mit dem Gummi mit dem brennenden Busch benutzen**
- dann zurück zum Strand

Strand:

- **die Krabbenschere mit dem Loch im Boot benutzen**
- das Loch ist geflickt
- **nun die Luftpumpe mit dem Boot benutzen**
- Sam kann mit dem Boot weg (Schlauchboot benutzen)

Berlin / Deutschland

vor dem Institut:

- Sam soll Professor Hartmann treffen
- das Tor zum Institut ist geschlossen
- Sam klingelt und bekommt die Auskunft das der Professor schon weg ist zu seiner Expedition
- Sam erfährt aber nicht wohin der Professor ist
- sie muss in sein Büro
- **die braune und die blaue Mülltonne ansehen**
- **den Teppich nehmen**
- **die Mauer ansehen**
- das Schild neben dem Tor ansehen
- **den Briefkasten ansehen**
- dort steht wann der Müll abgeholt wird
- dann kommt ein Müllauto und holt die blaue Mülltonne ab
- dabei schwenkt die Kamera beim Tor kurz zum Müllauto
- **die braune Mülltonne nehmen und zum Bordstein (links vom Tor) schieben**
- **dann den Teppich mit der Mauer benutzen**
- Sam muss kurz warten und dann kommt das Müllauto
- wenn die Kamera zum Müllauto schwenkt klettert Sam automatisch über die Mauer

vor dem Gebäude:

- **die Kiste ansehen und Gartenschere und Arbeitshandschuhe nehmen**

- **die Harke nehmen**
- **die Gartenschere mit dem Gartenschlauch benutzen und den Gartenschlauch nehmen**
- **die Leiter nehmen**
- **das Schild am Baum ansehen**
- es ist festgeschraubt
- das offene Fenster vom Institut ansehen
- die Leiter mit dem offenen Fenster benutzen
- die Leiter ist zu kurz
- **die Gartenschere mit der Leiter benutzen**
- nun ist sie länger, aber instabil
- **im Inventar die Harke mit dem Gartenschlauch benutzen**
- **dann die Harke mit der Leiter benutzen**
- **die lange Leiter mit dem Fenster benutzen**
- über die Leiter durch das Fenster ins Gebäude einsteigen

im Institut:

- Sam sieht sich um
- die Aktenordner ansehen
- **die Tür rechts ansehen**
- es ist die Tür zum Büro des Professor
- den Snackautomaten ansehen
- **im Inventar das Portemonnaie ansehen**
- darin befinden sich ein Foto, eine Kreditkarte, der Schlüssel zum Schließfach im Flughafengebäude und eine 2 Euro Münze
- **die 2 Euro Münze mit dem Snackautomaten benutzen**
- Sam bekommt einen Snack und eine Cent Münze
- **die Kreditkarte mit der Tür vom Professor benutzen**
- die Karte geht kaputt
- **über die Leiter nach unten klettern und zum Baum gehen**
- **dort das Schild mit der Cent Münze abschrauben**
- das Schild nehmen und über die Leiter wieder ins Gebäude klettern
- **mit dem Schild die Tür vom Professor öffnen**
- ins Büro gehen
- den Schreibtisch ansehen
- **den Papierkorb ansehen**
- darin liegen Papierschnipsel
- **die Papierschnipsel im Inventar ansehen und richtig zusammensetzen**
- die Schnipsel lassen sich über den Pfeil oben in der Mitte drehen
- **es ist ein Fax mit dem Aktenzeichen GHN-7531**
- zu den Schränken gehen
- im mittleren Schrank die Ordner ansehen
- **dort findet Sam den Ordner GHN-7531**
- **den Ordner nehmen und ansehen**
- der Professor ist in Ghana
- Zwischensequenz

Ghana / Nähe Bosumtwi

Landeplatz:

- die Hütte ansehen
- **das Megafon ansehen und nehmen**
- **die Flasche (Orangenslimonade) ansehen und nehmen**
- den Pfeiler ansehen
- **die Kappe nehmen**
- den Haken ansehen
- **das Messer mit dem Haken benutzen und den Haken nehmen**
- die Katze, die Windhose und die Holzkisten ansehen
- das Drahtseil von der Windhose ansehen
- daran ist eine Seilverbindung, aber Sam hat kein passendes Werkzeug
- **die Batterien von der Holzkiste neben dem Fass nehmen**
- es sind alte Batterien
- **im Inventar das Messer mit der Kappe benutzen**
- **Sam hat nun einen Faden**
- **den Faden mit dem Haken benutzen**
- **das Diktiergerät mit der Katze benutzen**
- dann in den Dschungel gehen

Sumpf:

- Sam trifft auf ein Warzenschwein
- **das Diktiergerät mit dem Megafon benutzen**
- **dann das Megafon mit dem Warzenschwein benutzen**
- so klappt es nicht
- **die alten Batterien mit dem Diktiergerät benutzen**
- **jetzt das Megafon mit dem Warzenschwein benutzen**
- diesmal verschwindet es
- **den Baumstamm ansehen**
- **den Ast nehmen**
- **im Inventar den Ast mit dem Haken und den Faden benutzen**
- das ergibt einen verlängerten Arm
- auf dem Baumstamm rennen nun große Ameisen herum, aber sie lassen sich nicht fangen
- weiter in den Dschungel gehen

Hängebrücke:

- bei der Hängebrücke ist ein Halteseil angerissen
- rechts an der Seite der Hängebrücke hängt eine Tasche
- **den verlängerten Arm mit der Tasche benutzen**

- **im Inventar die Tasche ansehen**
- **Sam hat nun einen Bleistift, einen Schraubenschlüssel, ein Maßband und einen Pinsel**
- zurück zum Landeplatz gehen
- **dort das Drahtseil ansehen**
- **den Schraubenschlüssel mit der Seilverbindung benutzen**
- **die Seilverbindung nehmen und zurück zur Hängebrücke**
- dort die Seilverbindung mit dem kaputten Seil benutzen
- **zuerst das untere Teil benutzen, dann die Platte mit den beiden Löchern drauf und zum Schluss die beiden Muttern**
- nun hält das Seil
- über die Hängebrücke zum Lager gehen

Lager:

- **den Sensor ansehen und nehmen**
- das Stativ ansehen und die Hütte ansehen
- das Lagerfeuer ansehen
- **das Holz unter der Hütte ansehen und nehmen**
- unter die Hütte sehen
- **die Bodendielen ansehen**
- **den Schraubenschlüssel mit den Bodendielen benutzen**
- Sam sieht nun einen Spind der verschlossen ist und ein Metallrohr
- **das Metallrohr nehmen** und die Ansicht verlassen
- die Fracht ansehen und die Seilwinde
- **im Inventar den Schraubenschlüssel mit dem Metallrohr kombinieren**
- **dann den verlängerten Schraubenschlüssel mit der Seilwinde benutzen**
- die Frachtkiste ist nun unten
- **die Frachtkiste öffnen**
- **Sam hat nun einen Schlafsack, einen Schlüssel, Solarmodule und zwei Sensoren**
- wieder unter die Hütte gehen
- **den Schlüssel mit dem Spind benutzen**
- **Laptop, Verbandskasten, Sensor und Brief nehmen**
- die Ansicht verlassen
- um die Hütte stehen 5 Stative
- auf einem Stativ ist der Sensoren noch drauf
- **den Sensoren nehmen**
- **im Inventar den Verbandskasten öffnen**
- **Sam hat nun Mullbinden, Alkohol und Schmerztabletten**
- **im Inventar das Solarmodul zusammensetzen**
- das Adapterkabel drehen und oben links an den Laderegler anschließen, dann das Netzteil drehen und an das Adapterkabel anschließen, nun das Verbindungskabel drehen und rechts am Laderegler anschließen, jetzt das Solarpanel mit dem schwarzen Anschluss drehen und an das Verbindungskabel anschließen und zum Schluss die drei anderen Solarpanels so drehen das sie sich zusammen verbinden lassen
- das Solarmodul ist fertig
- **das Solarmodul mit dem Laptop benutzen**
- **dann den Laptop auf den warmen Stein stellen**
- **nun den Laptop benutzen**
- Sam braucht einen Code

- im Brief stand etwas vom 22.Hochzeitstag
- das Datum der Hochzeit war demnach am 02.04.1986
- **auf der Tastatur vom Laptop die Zahlen 020486 anklicken und dann Enter Taste anklicken**
- jetzt kann sich Sam die Dokumente, Fotos und Karten ansehen
- auf einer der Karten sieht sie wo die christliche Mission ist und auf einer anderen Karte sind die Stative zu sehen (und deren Winkel)
- die Ansicht vom Laptop verlassen
- **das Holz mit der Feuerstelle benutzen**
- **das Feuerzeug mit dem Holz benutzen**
- nun müssen nur noch die Sensoren an die richtige Stelle
- **links vom Lagerfeuer kommt der Sensor mit 120 Grad auf das Stativ**
- **links vom Laptop kommt der Sensor mit 160 Grad auf das Stativ**
- **rechts vom Laptop kommt der Sensor mit 75 Grad auf das Stativ**
- **bei den beiden Stativen hinter der Hütte kommen jeweils die Sensoren mit 90 Grad drauf**
- sind alle Sensoren richtig verteilt, dann legt sich Sam automatisch schlafen
- sie wird irgendwann wach und sieht leuchtende Augen in den Bäumen
- **die Kamera mit den Bäumen benutzen**
- **das Foto auf der Kamera ansehen**
- am nächsten Tag in Richtung Wasser in den Dschungel gehen und zur Mission laufen

Mission:

- Sam klopft an die Tür und spricht mit Schwester Maria
- die gibt Sam das Tagebuch von Pater Samuel
- **das Tagebuch lesen**
- wenn Sam fertig ist mit Lesen, fällt ein leeres Blatt Papier heraus
- zum Friedhof gehen
- **die Tonschale nehmen**
- das Grab von Pater Samuel ansehen
- **das leere Blatt Papier mit dem Grab benutzen**
- Sam zeichnet die Ornamente ab
- den Friedhof verlassen und zur Wiese rechts neben der Kirche gehen
- auf der Wiese sind viele Blumen
- **Sam nimmt sich eine Blüte von der Hyazinthe, eine Blüte von der Sternlilie, eine Blüte vom Brutblatt, einen Stängel vom Rosenkraut und ein paar Stängel vom Steinkraut**
- **im Inventar das Messer mit dem Zettel mit den Ornamenten benutzen**
- **das Puzzle zusammensetzen und Sam erhält eine Karte mit dem Ort wo die Höhle ist**
- Sam fehlen jetzt noch die Ameisen
- zum Lager gehen

Lager:

- **das Feuerzeug mit dem Holz vom Lagerfeuer benutzen**
- **im Inventar die Limonade mit der Tonschale benutzen**
- **die Schale mit der Feuerstelle benutzen**

- das ergibt Sirup
- zum Sumpf gehen

Sumpf:

- den Baumstamm ansehen
- **im Inventar den Pinsel mit der Schale mit Sirup benutzen**
- **nun alle 5 Ameisen mit dem Pinsel fangen**
- wenn Sam alle Ameisen hat, dann in den Dschungel gehen
- zur Höhle gehen

Höhle:

- den Tiegel ansehen
- **die Blüten und Stängel mit dem Tiegel benutzen**
- **den Sirup und den Alkohol mit dem Tiegel benutzen**
- **die Ameisen mit dem Tiegel benutzen**
- **dann noch das Feuerzeug mit dem Tiegel benutzen**
- durch den Eingang in die Höhle gehen
- in der Höhle gibt es viele Durchgänge und in jedem Gang hängt eine Maske
- Sam muss mehrere Harzklumpen finden und das Harz dann mit den Tonschalen benutzen und mit dem Feuerzeug das Licht anmachen
- dann fällt ein Lichtstrahl immer auf einen Stein der Wandmalerei
- man muss sich die Bilder merken (5 Stck.)
- am Ende der Höhle kommt eine Tafel und dort muss man die 5 Bilder einstellen und einen Knopf drücken um die Tür zu öffnen
- also los geht's
- am Anfang den Durchgang links nehmen
- dann den mittleren Gang nehmen und hier **das Harz mitnehmen**
- nach rechts gehen
- die Wandmalerei ansehen
- **das Harz mit der Tonschale benutzen und das Feuerzeug mit der Tonschale benutzen**
- das Licht fällt auf einen Stein, wo ein Mann mit Kindern zu sehen ist
- jetzt nach rechts gehen und dann nach links und noch einmal nach rechts
- Sam ist wieder beim Ausgang
- diesmal den rechten Durchgang nehmen
- nach links gehen zur Wandmalerei
- jetzt 2x den mittleren Durchgang benutzen und dann den Durchgang rechts
- **das Harz nehmen und mit der Tonschale benutzen und anzünden**
- diesmal fällt das Licht auf einen Mann mit langen Armen nach unten hängend
- nach rechts gehen und dann 2x nach links
- durch den mittleren Gang gehen und dann nach links
- das Harz nehmen
- 2x nach rechts gehen
- **dann das Harz mit der Tonschale benutzen und anzünden**
- ein Mann vor einem Berg ist zu sehen
- dann nach links gehen

- das Harz nehmen und nach links gehen
- **das Harz mit der Tonschale benutzen und anzünden**
- ein Mann mit einer Schale ist zu sehen
- zweimal durch die Mitte gehen und das Harz nehmen
- weiter nach rechts gehen
- hier ist die Tafel neben der verschlossenen Tür
- jetzt 6x nach rechts gehen und hier **das Harz mit der Tonschale benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit der Tonschale benutzen**
- ein Mann mit einem Bogen ist zu sehen
- den mittleren Durchgang nehmen und dann 4x links gehen
- **die Tafel ansehen**
- von oben nach unten folgendes einstellen:

Mann mit Kindern

Mann vor rotem Berg

Mann mit Bogen

Mann mit Schale

Mann mit hängenden langen Armen

- **dann den Knopf links drücken**
- die Tür öffnet sich
- hier kann man speichern, weil es am Ende noch eine Wahl gibt
- durch die Tür gehen
- **die Kamera mit den Asanbosam benutzen und die verschwinden**
- Sam geht zum Professor
- **das Aspirin mit dem Professor benutzen**
- **dann die Mullbinden mit dem Professor benutzen**
- **den Professor anklicken und Sam bringt ihn zur Mission**
- zwei Tage später spricht sie mit dem Professor
- dann kommt die Frage ob sie die Story veröffentlichen soll oder nicht
- jetzt kann man beides ausprobieren, wenn man gespeichert hat und sich das Resultat der Entscheidung ansehen

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 18.11.2017

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin@kerstins-spieleloesungen.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>