

# MATA HARI

Lösungshilfe **by Locke**

**Mata Hari** erzählt eine packende Geschichte rund um die legendäre Tänzerin und Spionin vor dem historischen Hintergrund des frühen 20. Jahrhunderts.

Mata Haris gewagte Darbietungen auf rauschenden Festen der Belle Epoque ziehen einflussreiche Vertreter aus Wirtschaft und Politik an, darunter den attraktiven Schweizer Oscar Samsonet.

Er erkennt schnell, dass sich die Tänzerin ideal für seine Zwecke einsetzen lässt.

Samsonet weckt ihre Abenteuerlust und lockt sie mit schnellem Geld: Mata Hari wird zur Spionin





**Nach einem längeren Interview ziehen wir uns um u. gehen, bzw. wollen, zum Ball.**

**Leider haben wir unsere Eintrittskarte auf der Garderobe vergessen u. werden vom Portier abgewiesen.**



**Zum Glück bürgt ein unbekannter Gentleman für uns u. wir betreten gemeinsam den Ballsaal.**



**Nach unserer Darbietung plaudern wir mit verschiedenen „Herr- u. Damenschäften“!**



**Es dauert eine Weile bis wir uns zu dem Impresario Gabriel Astruc durchgefragt haben.  
Leider hat dieser eine trockene Kehle u. wir versuchen nun diesen Zustand zu ändern!**



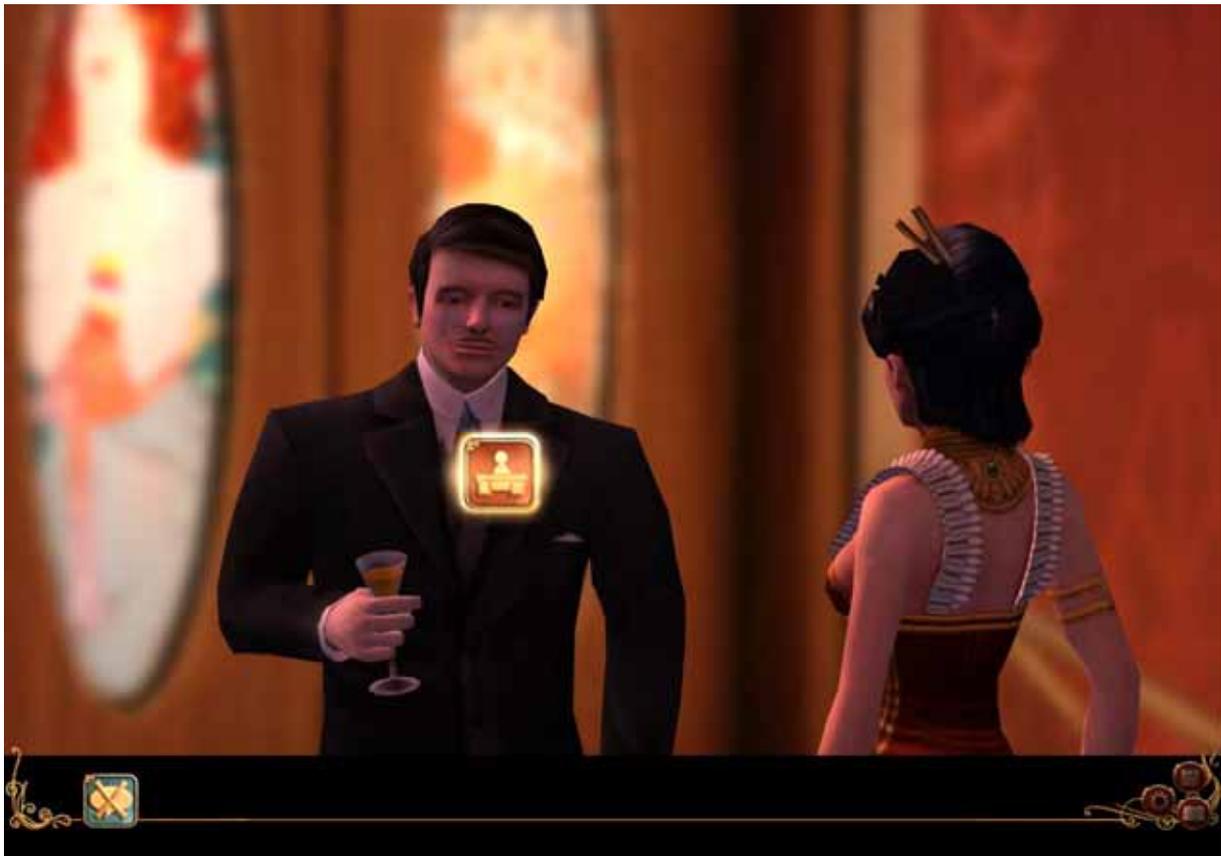
**Wir gehen zur Bar, organisieren uns ein **Gläschen Campagne** u. kredenzen es dem **Impressario**.**



**Er bedankt sich für den **Campagne** u. wir unterhalten uns etwas. Aber erreichen können wir nichts, denn der arrogante **Impressario** will uns erst fördern wenn wir ihm eine **Empfehlung** bringen würden!  
**Aber von wem könnten wir eine bekommen?****



**Wir gehen zu dem jungen Journalisten u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.**



**Er ist gern bereit uns zu helfen, wenn er im Gegenzug einen Artikel über uns schreiben darf.  
Klar darf er das, er gibt uns einen Namen u. wir gehen zurück zum Impressario.**



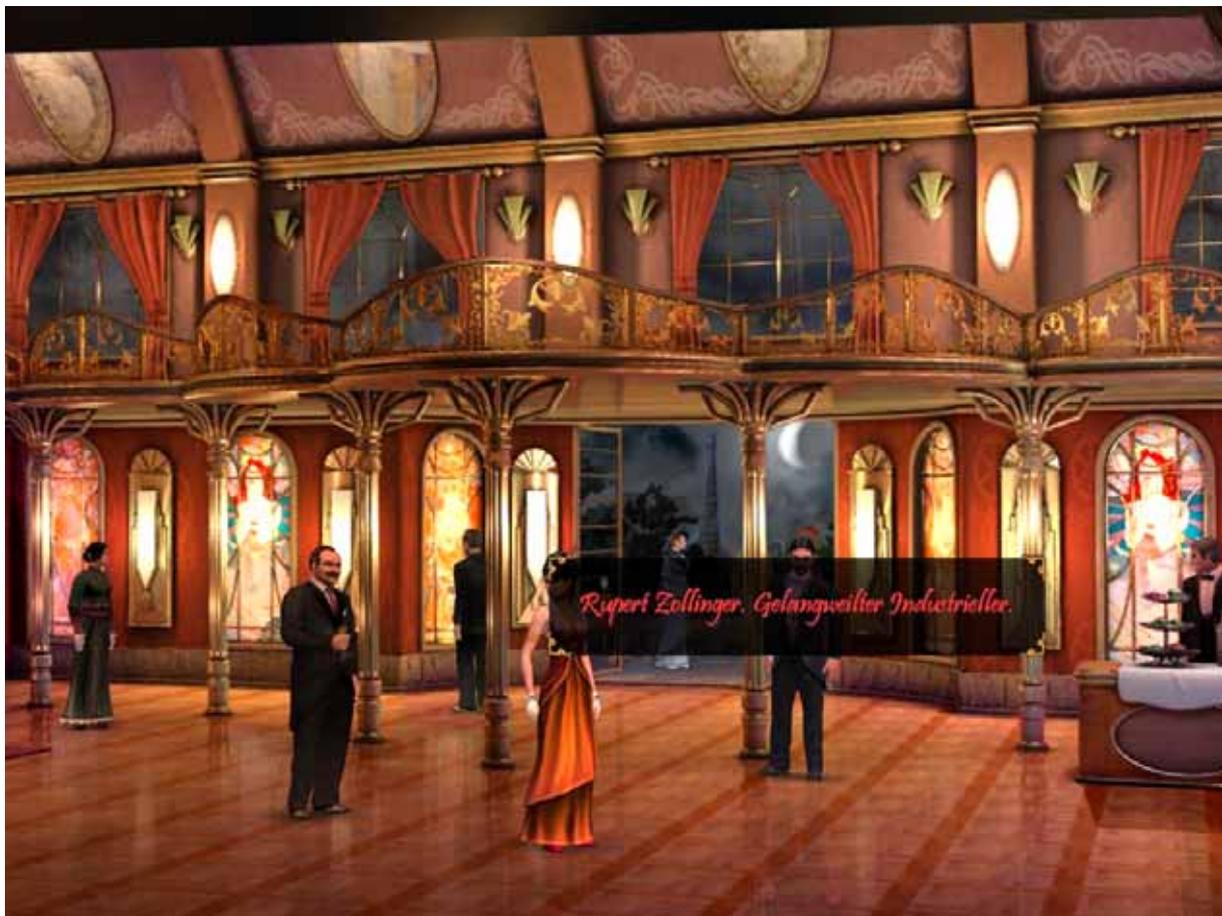
**Wir übergeben ihm die Empfehlung des Journalisten u. er ist bereit uns zu helfen.  
Aber er möchte noch zwei Komplimente, von den Ballgästen, die uns tanzen gesehen haben, hören!  
Also marschieren wir los u. sprechen die Gäste an.**

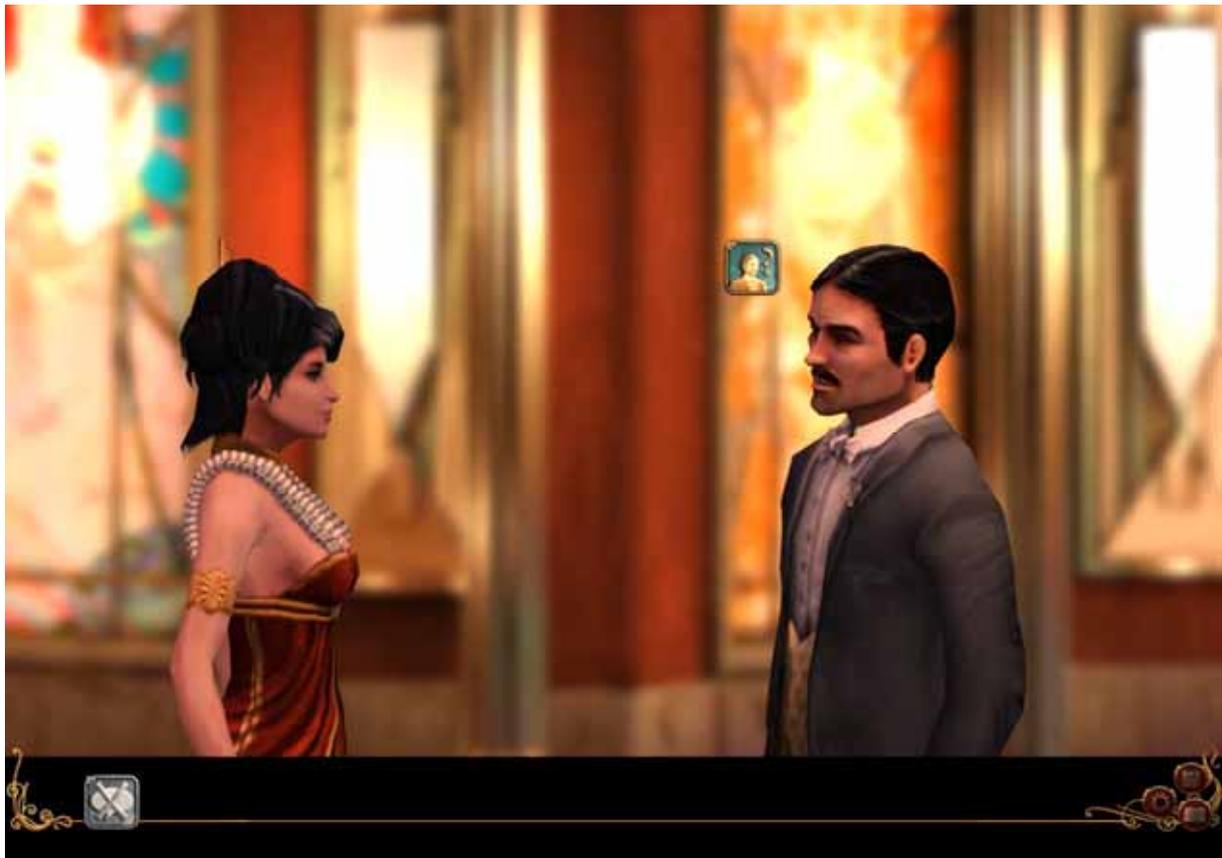


**Wir fangen bei unserem netten Helfer, Oscar Samsonet an.  
Er würde uns gern helfen, aber zuerst sollen wir Herrn Zollinger einige nette Worte entlocken.  
Wir gehen auf den Balkon u. reden ausführlich mit seiner „Ereundin“!**



**Nach diesem Gespräch gehen wir wieder in den Ballsaal, reden mit Herrn Zollinger u. erhalten tatsächlich unser **erstes Kompliment!****





Artig bedanken wir uns u. machen uns auf die Suche nach unserem zweiten Kompliment!



Dieses **zweite Kompliment** erhalten wir nun von Oscar Samsonet. Hoffentlich ist der Impressario nun zufrieden mit uns, denken wir u. gehen zu ihm.



**Leider erkennt er Zollingers Kompliment nicht an u. wir müssen ihm ein Weiteres besorgen.**

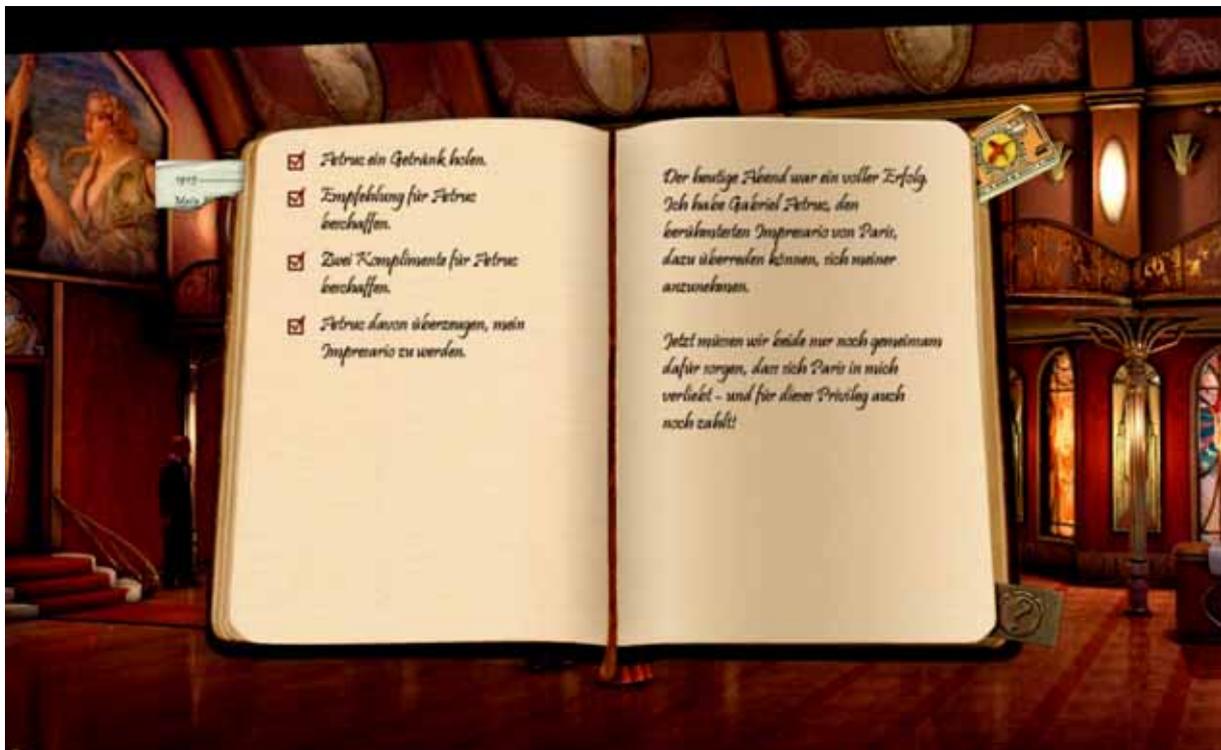
**Dazu gehen wir auf den Balkon u. reden mit der sehr emanzipierten Frau des Politikers.**



**Es klappt, wir erhalten unser **drittes Kompliment** u. gehen zurück zum Impressario.**



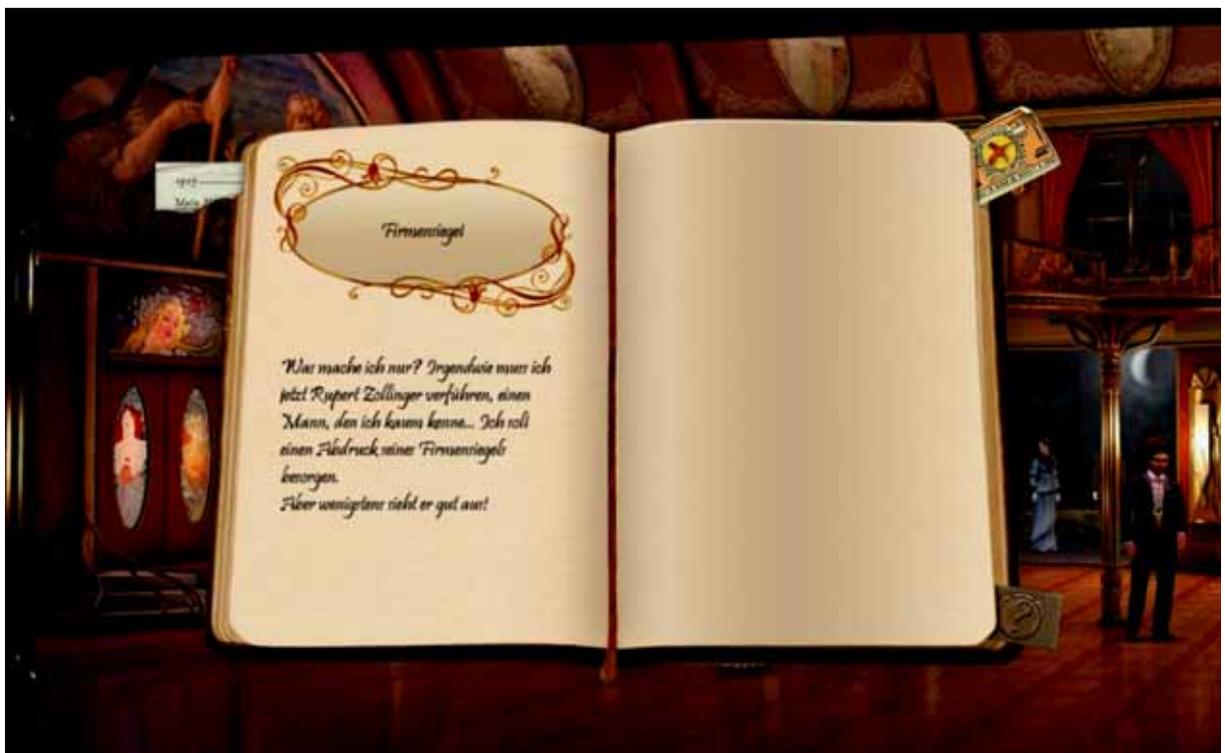
Wir haben ihn überzeugt u. als neuen Impressario gewonnen.  
Nun erhalten wir noch eine **Visitenkarte** u. eine  
**Einladung ins Theater!**



Das hätten wir geschafft, der heutige Abend war ein voller Erfolg!  
Zufrieden mit uns verlassen wir den Ballsaal.



**Vor der Tür treffen wir auf Herrn Samsonet.  
Während einer kurzen Unterhaltung wirbt er uns als Spionin an.  
Unseren ersten Auftrag hat er auch schon parat!  
Wir sollen das Firmensiegel von Zollinger klauen u. als kleine  
Hilfe erhalten wir einen **Liebesbrief**.**



**Nun gehen wir zurück auf den Balkon u. versuchen unser Glück.**



**Hier übergeben wir Zollingers Freundin den Liebesbrief, sie ist begeistert u. möchte ihn sofort beantworten. Aber da das ohne Schreibzeug schlecht geht, machen wir uns auf die Suche danach.**



**Elsbeth Schragmüller hat kein Schreibzeug, begrüßt uns aber im „Club“ u. wünscht uns Hals u. Beinbruch!**



Nun bitten wir Zollinger um einen **Stift**, erhalten ihn auch u. gehen zurück auf den Balkon.



Wir geben seiner Freundin den Stift u. erhalten einen schönen **Liebesbrief** zurück.  
Diesen zeigen wir, natürlich nur aus Pflichtgefühl, Zollinger.



Begeistert ist er nicht u. es gibt einen „**Stinkefinger**“ für seine Freundin oder wie man sie nennen mag. Diesen „**Stinkefinger**“ servieren wir ihr natürlich u. bekommen ein **gebrochenes Herz** zurück!



Unsere Intrige ist gelungen u. wir überbringen Zollinger diese freudige Botschaft!



Er ist begeistert u. wir erhalten seine ganze **Dankbarkeit** u. eine **Kette** die er wohl für seine Freundin gekauft hatte.



Wir geben ihm seine Dankbarkeit zurück u. versuchen ihn, nach allen Regeln der Kunst, zu verführen.  
Nach einigem hin u. her, haben wir ihn überlistet u. folgen ihm auf sein Hotelzimmer.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Müde, vom „Liebesspiel“ schläft er unruhig ein, wir verlassen das Schlafzimmer u. sehen uns im Wohnzimmer um.  
Da Rupert immer wieder aufwacht, können wir nicht so agieren wie wir gern möchten.



Wir stecken uns die **Whiskey-Flasche** ein, nehmen die **Stange** mit u. kredenzen Rupert den Whiskey.  
Nun schläft er tief u. fest, wir gehen zur Kommode, stecken uns das **Feuerzeug** u. die **Seife** ein.



Jetzt gehen wir zum Rauchertischchen u. wollen uns einen  
Abdruck des Firmensiegels anfertigen.  
Aber leider geht unser Feuerzeug, durch die Zugluft, aus.  
Wir gehen zum Fenster u. schließen es mit Hilfe der Stange.  
Nun ist Rupert wieder munter u. bittet uns zurück ins Bett  
zu kommen.



Dafür haben wir leider keine Zeit, also schnappen wir uns das  
**Kissen** u. machen es Rupert gemütlich damit.  
Er schläft wieder ein u. wir können uns dem  
Firmensiegel widmen!



Wir erwärmen es mit dem Feuerzeug u. fertigen uns mit Hilfe der Seife einen perfekten **Abdruck** an.



Exklusiv gestaltet für  
<http://www.gamepad.de>

## Kapitel 2

