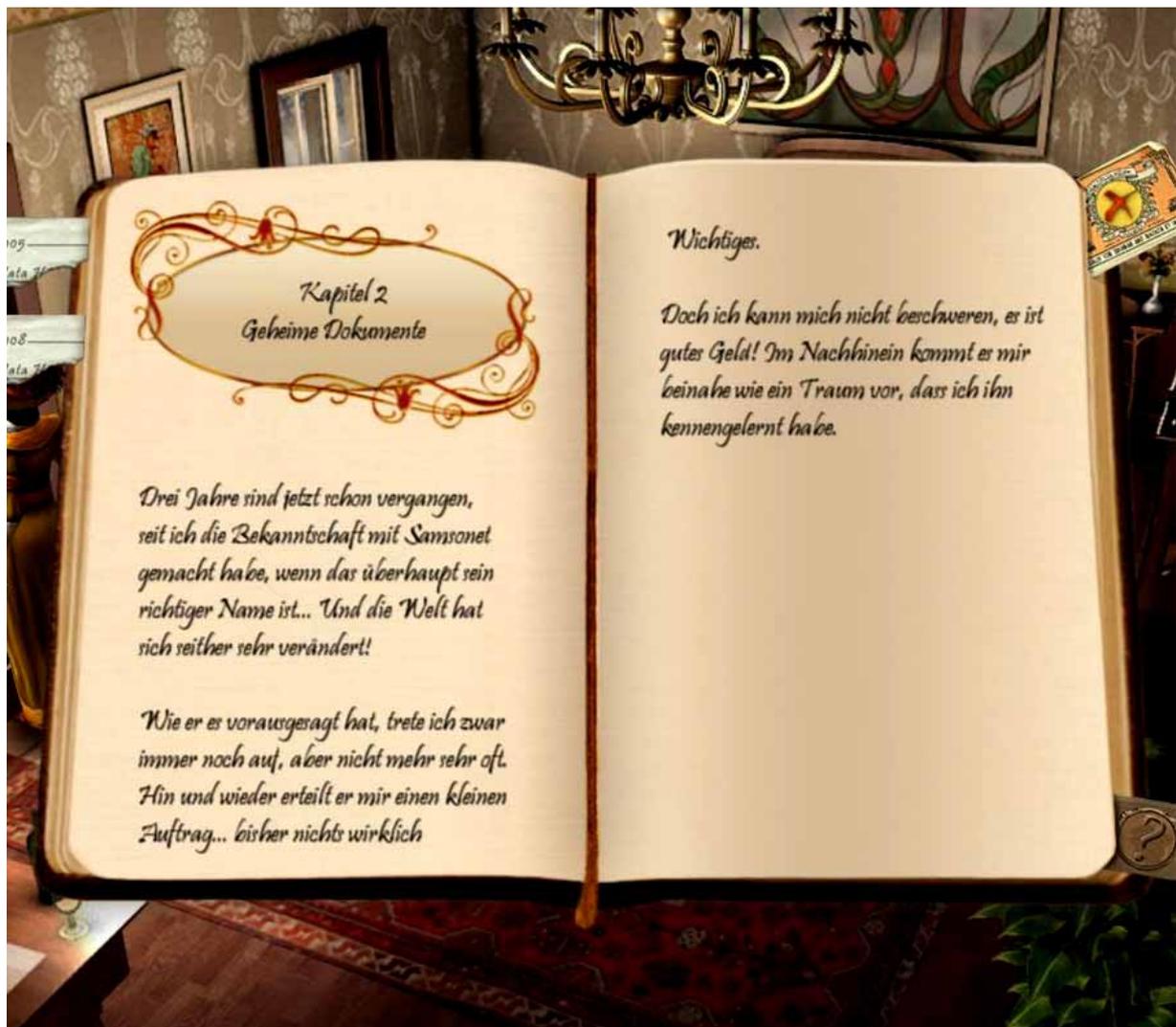


MATA HARI

Lösungshilfe **by Locke**

Kapitel 2 Geheime Dokumente



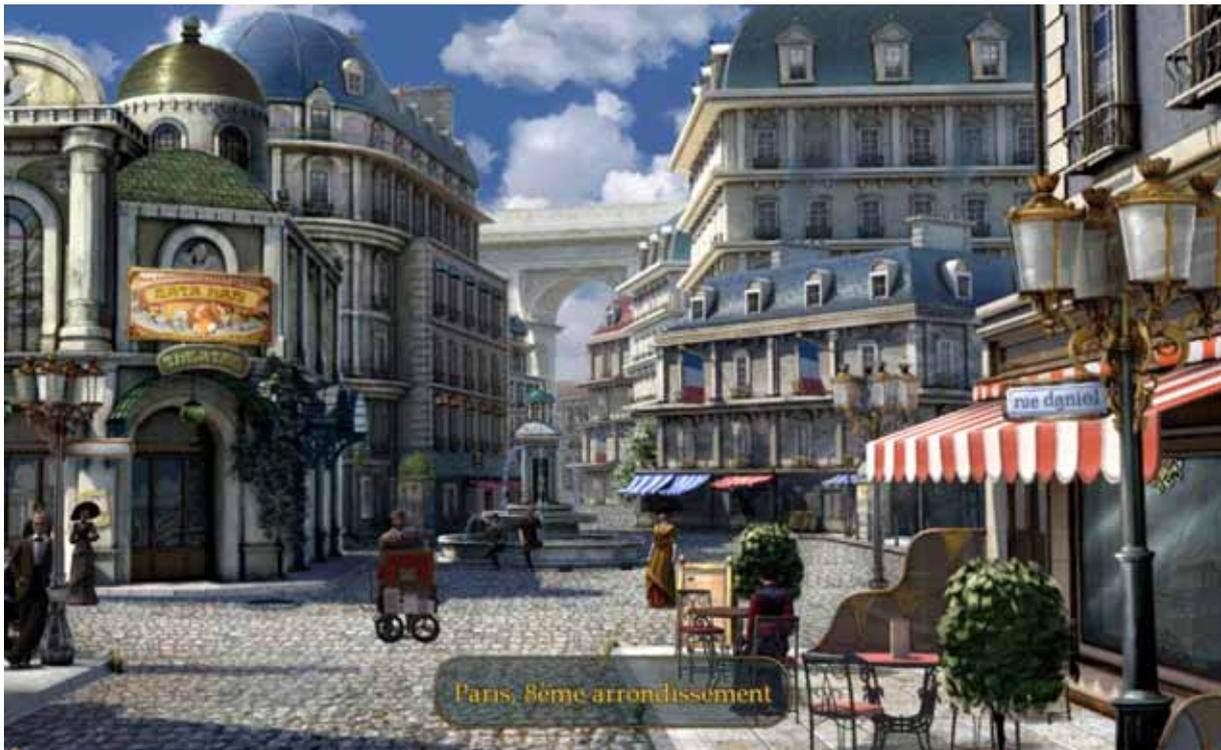


Als wir das Zimmer verlassen wollen, klopft es u. eine Dame betritt das Zimmer.

Es ist Marie Curie u. war die Frau des, durch einen Unfall ums Leben gekommenen, Physikers Pierre Curie.

Sie hat einen netten Mann kennen gelernt u. bittet uns um einen Tipp, wie sie seine Zuneigung gewinnen könnte.

Wir geben ihr einige Tipps, sie bedankt sich, verlässt unser Zimmer u. wir folgen ihr auf die Straße.



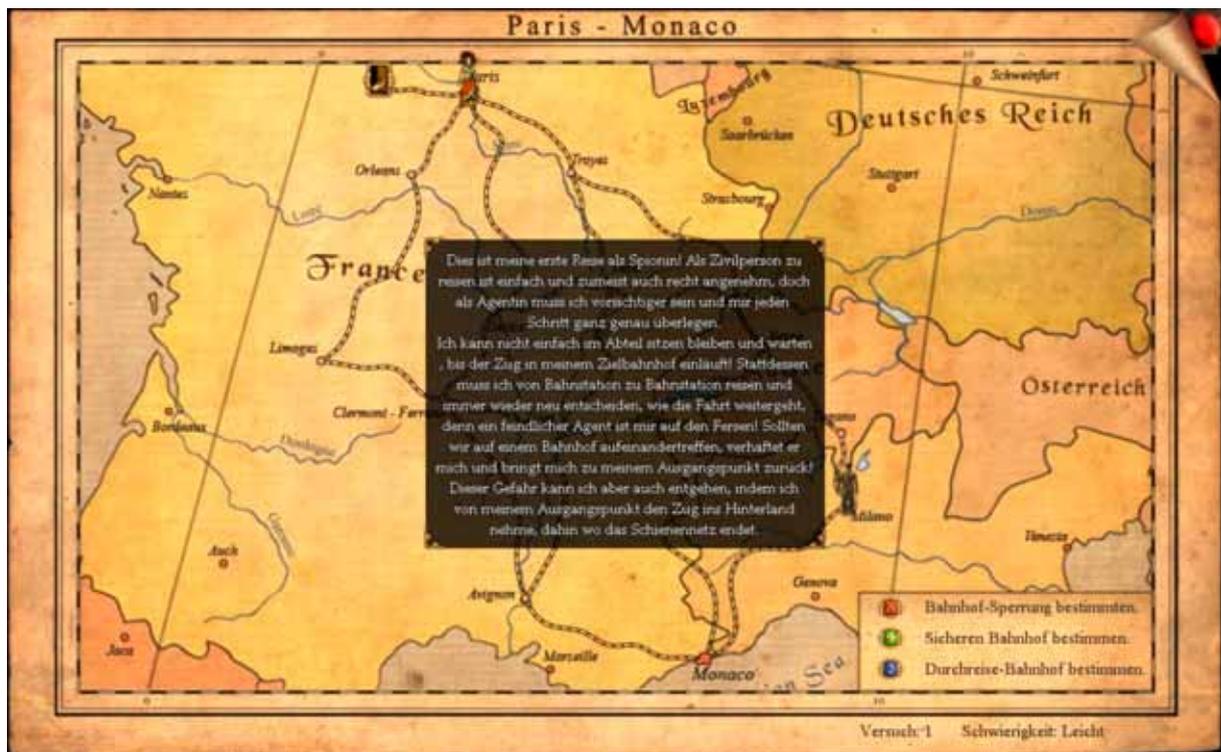


**Vor dem Cafe sitzt unsere „Kollegin“ u. richtet uns von Oscar aus, dass er uns in Monte Carlo treffen möchte.
Wir verabschieden uns, gehen auf die andere Straßenseite u. nehmen ein Taxi zum Bahnhof.**





Hier gehen wir zum Schalter u. lösen eine Fahrkarte nach Monaco!



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

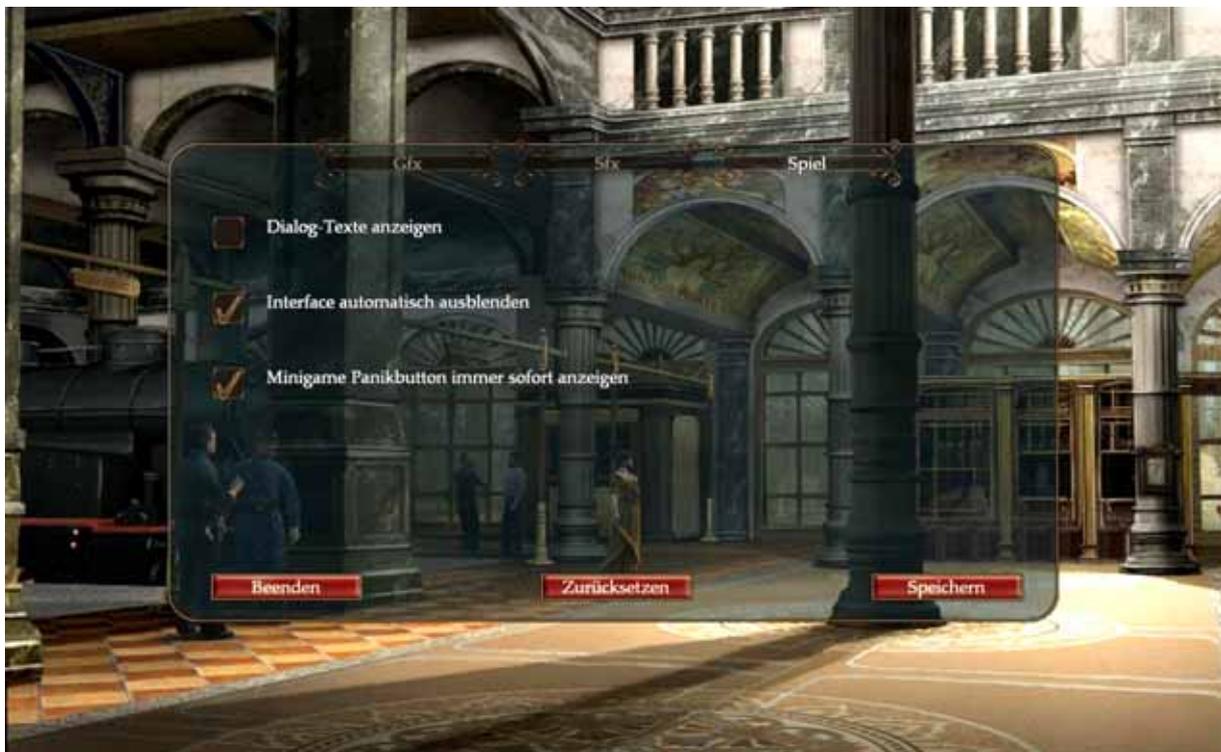
Hier kann das Spiel auch bestellt werden!



Nun folgt ein Minispiel, dessen Ziel es ist, dem Agenten zu entgehen.

Es werden noch einige Minispiele folgen!

Diese müssen wir nicht spielen, wenn wir ins Spielmenue gehen u. ein Kreuz beim „Panikbutton machen!“



Dieser erscheint dann sofort u. wir können ihn betätigen.

Allerdings können wir uns dann die „Siegprämie“ abschminken!



Wir verlassen den Bahnhof u. gehen auf die Promenade.



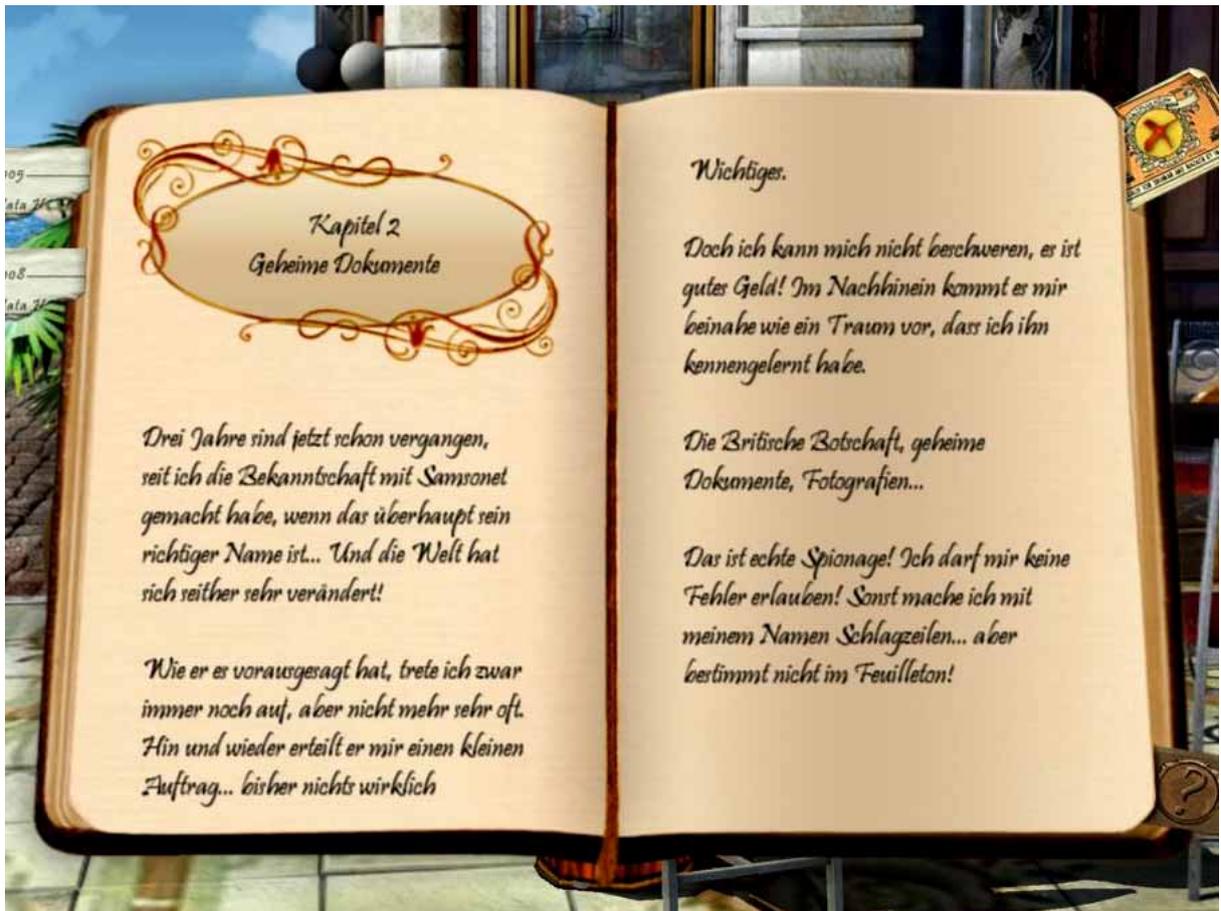
**Hier wartet schon Oscar u. erklärt uns unseren neuen Auftrag!
Letztens fand ein Treffen zwischen französischen u. britischen
Diplomaten in Paris statt.**

Interessant wäre, was da besprochen wurde.

**Und da sich der französische Diplomat z.Z. in Monaco aufhält,
müssen wir irgendwie in die Pariser Botschaft gelangen u. die
geheimen Dokumente fotografieren!**



Er gibt uns noch den Hinweis, dass wir wegen der Kamera unsere liebe Kollegin fragen sollen u. macht sich aus dem Staub!



*Kapitel 2
Geheime Dokumente*

Drei Jahre sind jetzt schon vergangen, seit ich die Bekanntschaft mit Samsonet gemacht habe, wenn das überhaupt sein richtiger Name ist... Und die Welt hat sich seither sehr verändert!

Wie er es vorausgesagt hat, trete ich zwar immer noch auf, aber nicht mehr sehr oft. Hin und wieder erteilt er mir einen kleinen Auftrag... bisher nichts wirklich

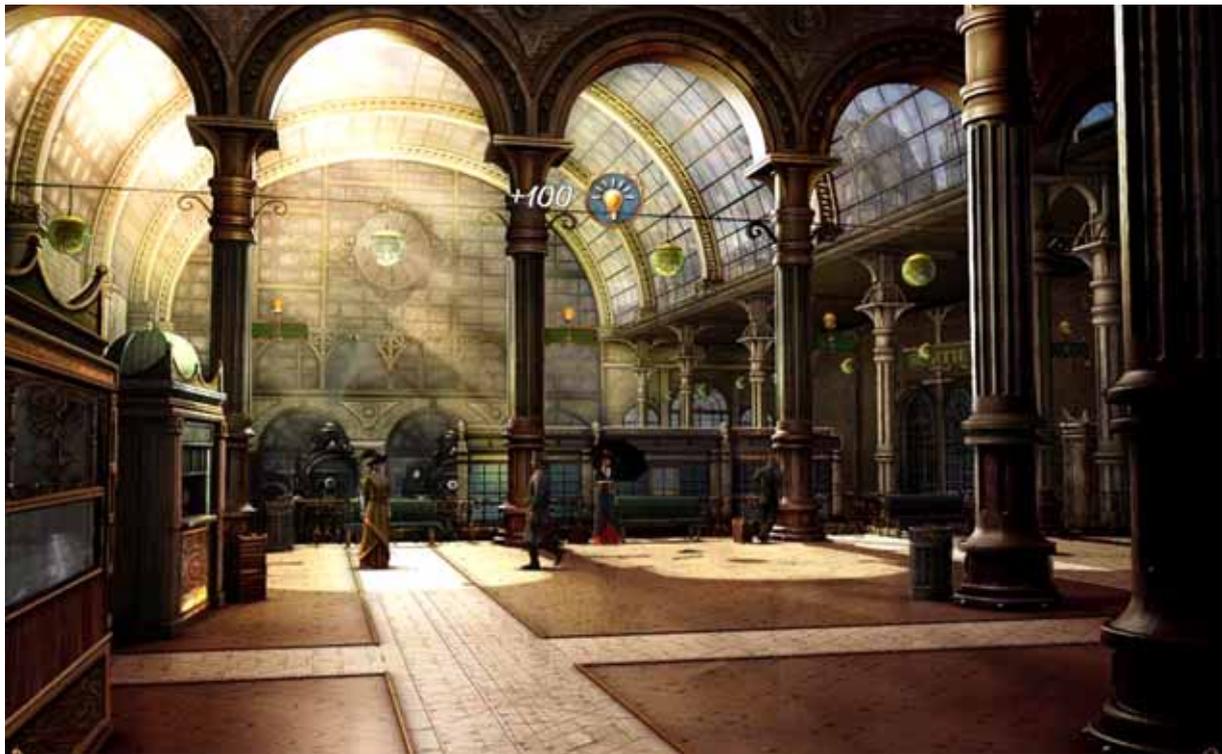
Wichtiges.

Doch ich kann mich nicht beschweren, es ist gutes Geld! Im Nachhinein kommt es mir beinahe wie ein Traum vor, dass ich ihn kennengelernt habe.

Die Britische Botschaft, geheime Dokumente, Fotografien...

Das ist echte Spionage! Ich darf mir keine Fehler erlauben! Sonst mache ich mit meinem Namen Schlagzeilen... aber bestimmt nicht im Feuilleton!

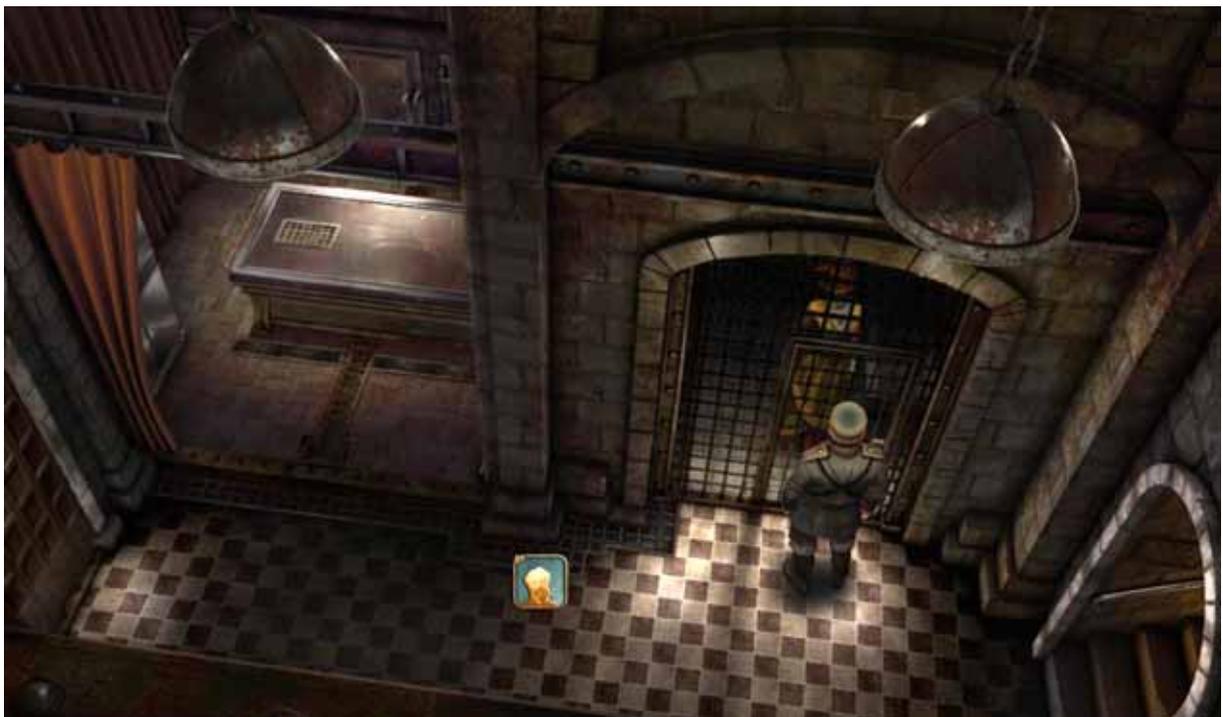
Wir fahren zurück nach Paris, um unsere „Kollegin“ zu treffen.

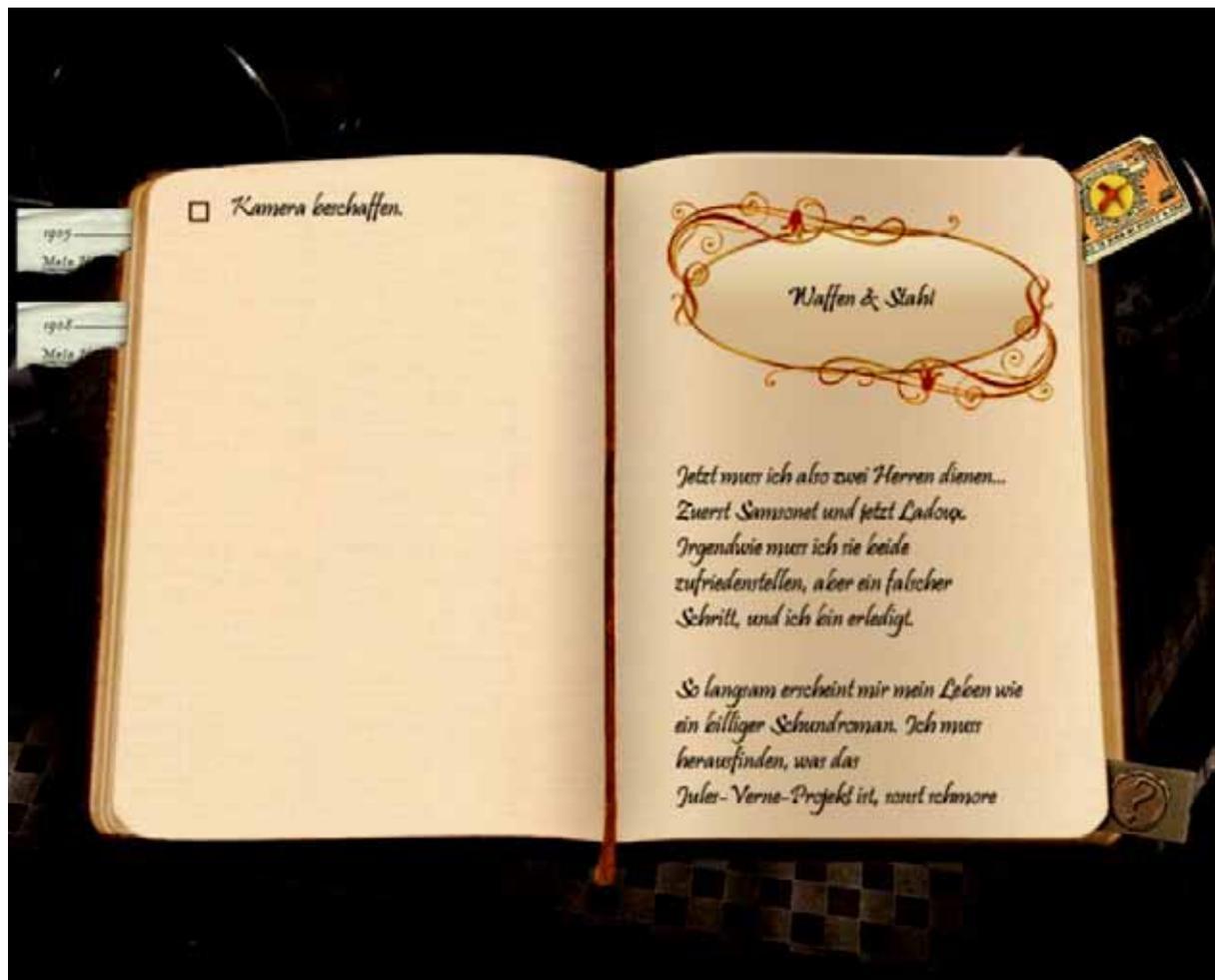


**Leider kommt es nicht dazu, denn wir werden schon erwartet u.
wandern in den Knast!**



Da wir nicht wissen, warum genau wir eingebucht worden sind, nehmen wir die **Tasse u. klopfen damit an die Gitterstäbe. Nun kommt der Geheimdienstoffizier, Capitaine Georges Ladoux u. wir fragen sie nach unserem Haftgrund. Es stellt sich heraus, dass Zollingers Freundin uns wegen des Diebstahls ihrer Kette angezeigt hat. Wir klären den Sachverhalt, geben ihm die Kette u. hoffen dass damit alle Probleme aus der Welt geschafft sind. Dem ist aber leider nicht so, denn nun sollen/müssen wir noch für Capitaine Georges Ladoux spionieren!**





Nun, da wir wieder frei sind, verlassen wir den Keller u. reden nochmals mit Capitaine Georges Ladoux.



Wir informieren uns nochmals über unsere Aufgaben, schauen uns die Chiffriermaschine an u. verlassen diese ungastliche Stätte!



Nun müssen wir uns etwas einfallen lassen, um unsere Aufgaben zu aller Zufriedenheit zu erledigen!

Als Erstes müssen wir eine Tanzveranstaltung organisieren. Dazu gehen wir zum Theater u. besuchen Gabriel Astruc.



**Wir versuchen ihn zu überreden uns noch einen Auftritt zu gewähren.
Aber leider lehnt er unser Ersuchen, aus leicht verständlichen Gründen ab, gibt uns aber einen freundschaftlichen Rat!
Nun verlassen wir ihn wieder u. versuchen seinen Rat in die Tat umzusetzen.**



Wir schauen uns die **Bewegungen des Mannes an der
Drehorgel an u. uns geht ein Licht auf!
Sofort gehen wir zurück, kleiden uns um u. tanzen Gabriel vor.**



**Er ist begeistert u. wir sind wieder im Geschäft!
Nun erhalten wir noch einen Brief von Madam Curie.
Sie ist glücklich, dass sie mit unserem Rat, den besten Mann der
Welt für sich gewinnen konnte.**



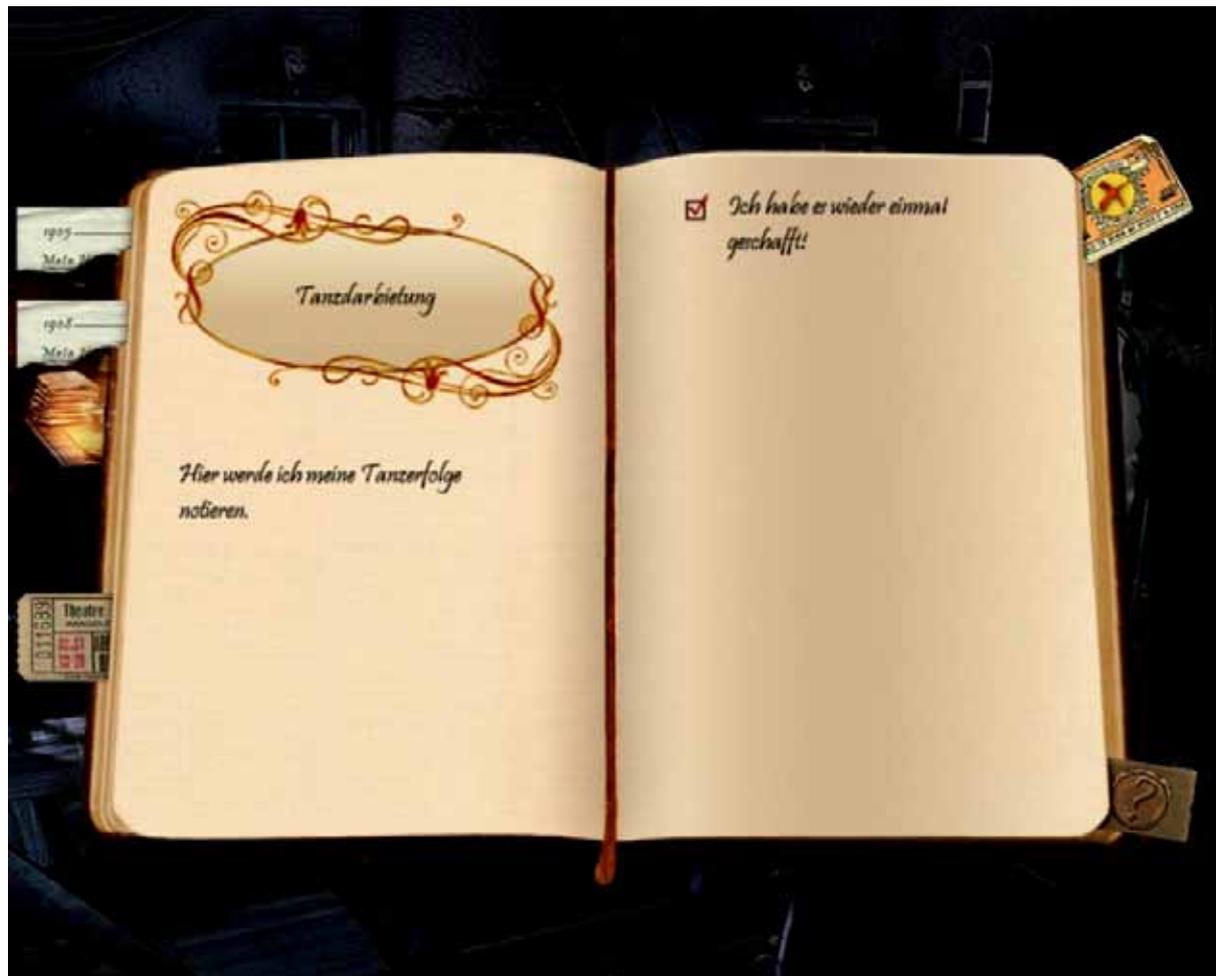
**Am Abend haben wir unseren ersten Auftritt u. müssen natürlich die Noten des Orchesters genau treffen!
Auch hier können wir das Minispiel, mit dem roten Button, beenden.**



**Es klappt, unser Auftritt ist von Erfolg gekrönt!
Wir genießen den Erfolg u. gehen hinter die Bühne.**



**Gabriel ist begeistert u. wir glücklich über den Erfolg.
Wir ziehen uns um u. verlassen das Theater.**



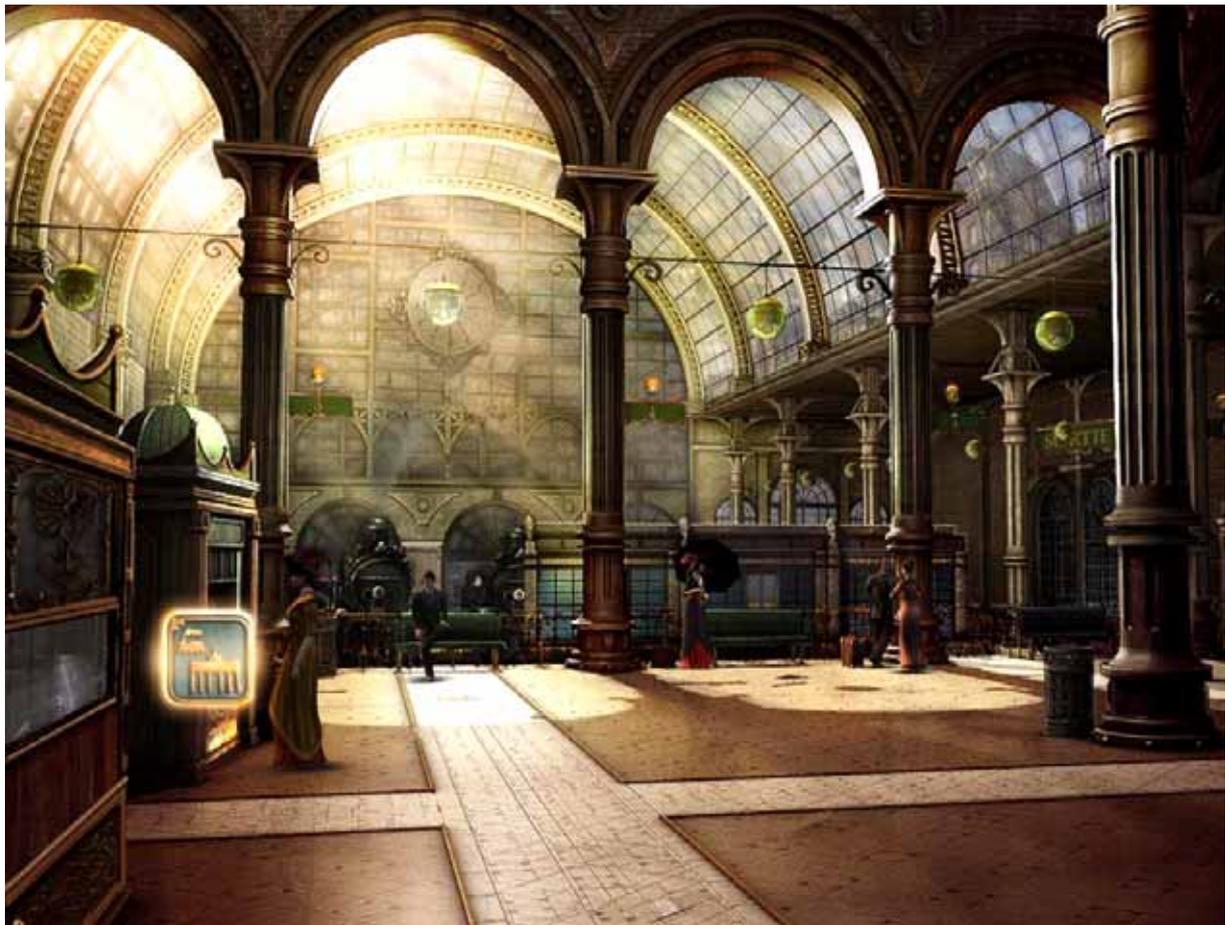


Vor der Tür treffen wir unseren Bewunderer, den deutschen Major Arnold von Kalle. Er gibt uns seine **Karte**, verbunden mit einer Einladung nach Berlin ins Offizierskasino!

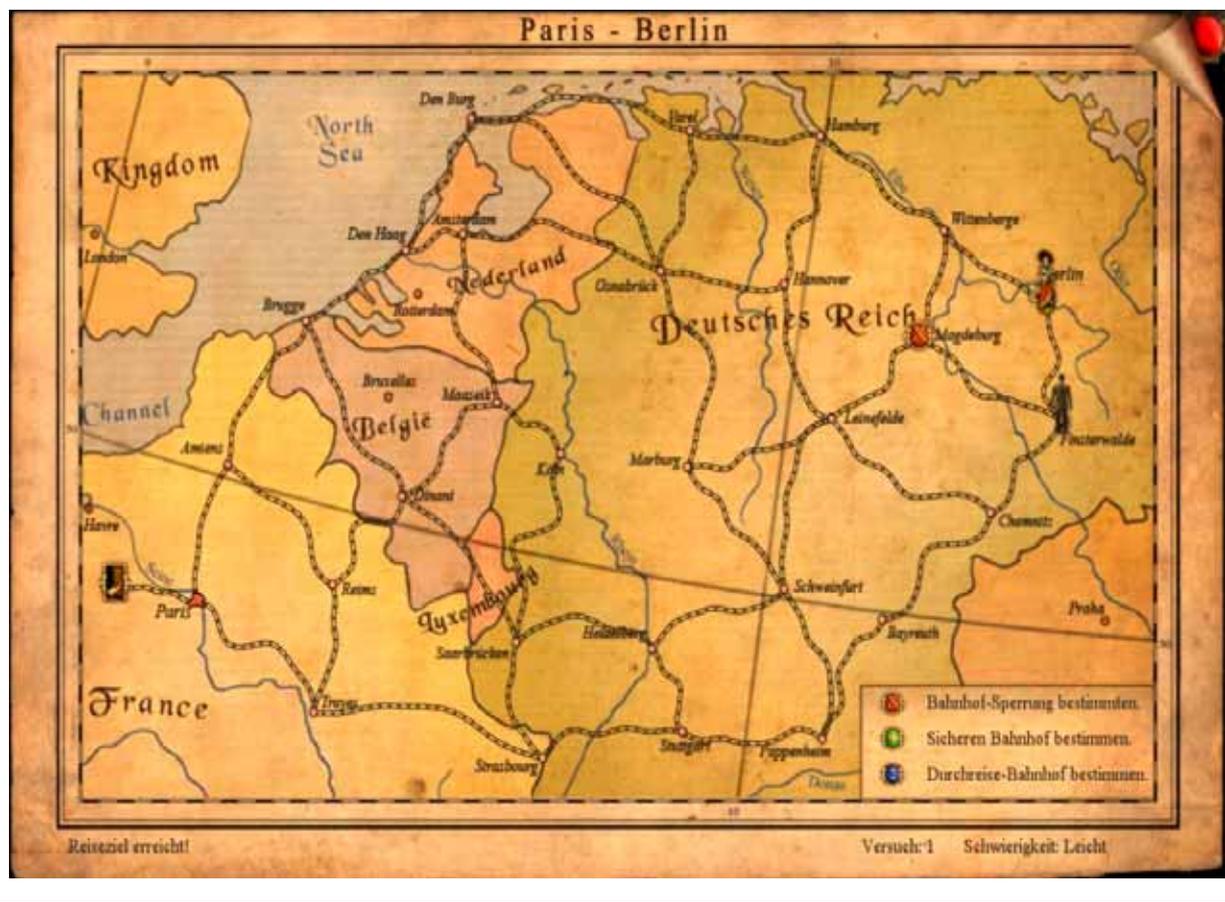
Am anderen Morgen.



Wir verlassen unser Zimmer, begeben uns zum Taxistand und lassen uns zum Bahnhof kutschieren.



Hier gehen wir an den Schalter, kaufen eine Fahrkarte nach Berlin u. müssen wieder unseren Verfolger abschütteln!





**Haben wir das geschafft, sind wir wieder um 100
Geschicklichkeitspunkte reicher!
Nun gehen wir nach rechts u. reden mit dem Spion.**



Dieser gibt uns einige **Tipps, wir verabschieden uns u. verlassen
das Bahnhofsgebäude.**



Hier gehen wir nach rechts u. stehen vor dem Offizierscasino.



Wir zeigen dem Wachhabenden die Karte u. werden eingelassen.



**Hier gehen wir nach hinten u. werden von Graf Baumann in ein ungewolltes Gespräch verwickelt!
Nun, solange sich der Graf hier befindet, werden wir nichts Interessantes zu hören bekommen.**



Wir verabschieden uns u. gehen wieder zurück.



Hier werden wir von einem Clubmitglied angesprochen u. erfahren, dass der Herr Graf gehen muss wenn er einen Anruf seiner Frau erhält.

**Oh wie peinlich, aber eine Change für uns!
Wir verlassen den Club, gehen über die Straße u. ins Hotel.**





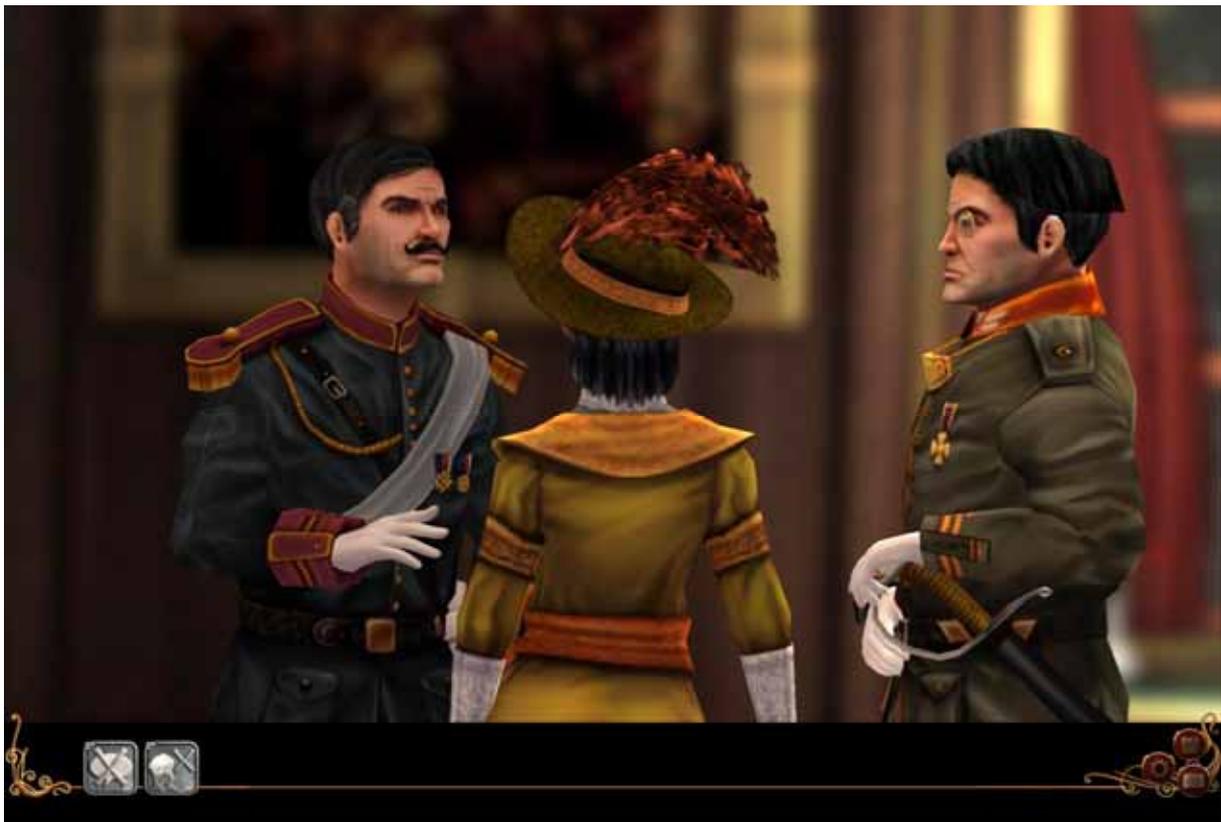
Nun rufen wir den Butler des Kasinos an, lassen den Grafen nachhause beordern u. gehen zurück.



Zum Glück ist die alte Nervensäge verschwunden u. wir können ungestört ein interessantes Gespräch belauschen!



Nun sprechen wir Major Arnold von Kalle, der ganz überrascht von unserem Auftreten ist, an.



Wir unterhalten uns eine Weile mit ihm, sprechen ihn direkt auf die Probleme mit dem Jules Verne-Projekt an u. bieten ihm unsere Hilfe an.

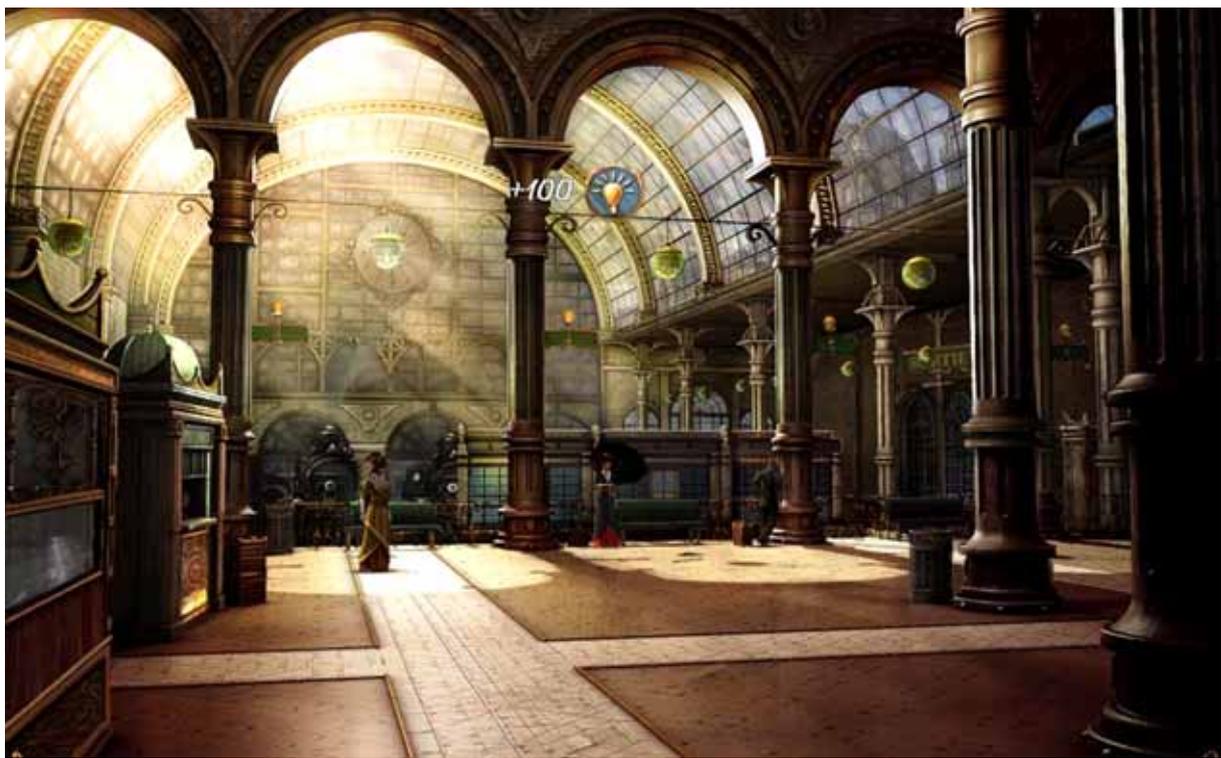
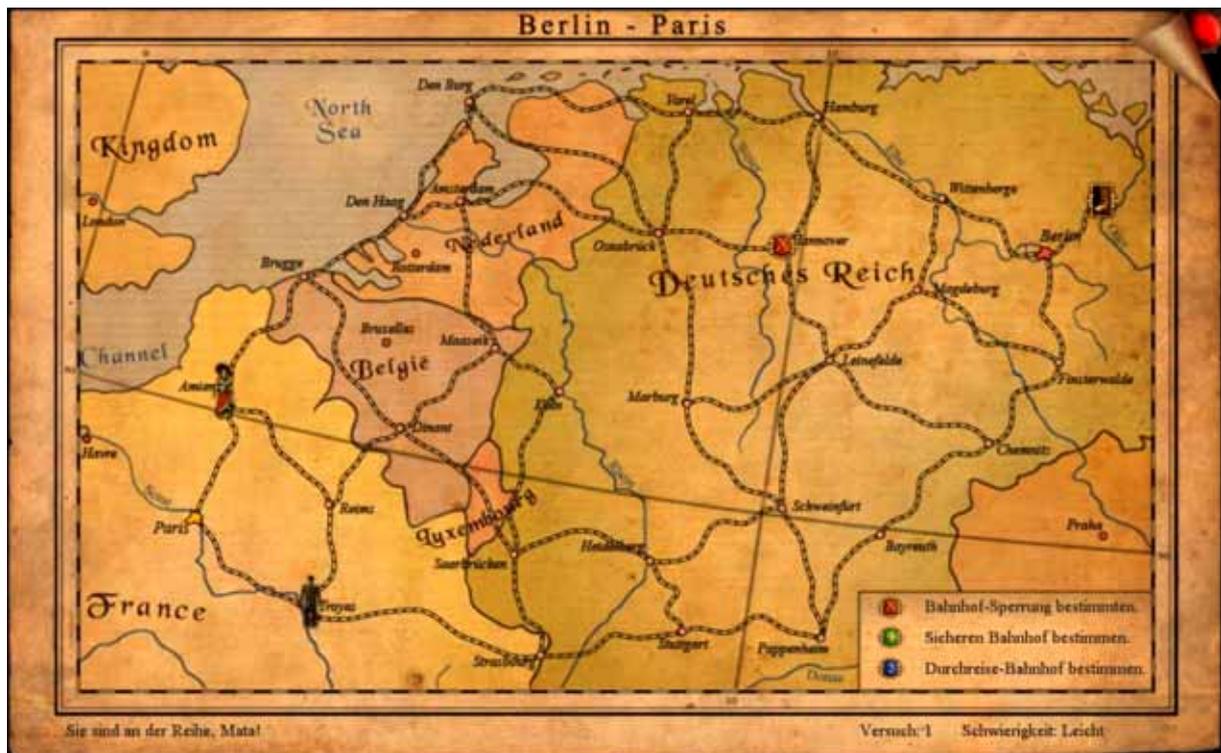
Sein Gesprächspartner verlässt die Szene u. wir zeigen ihm die Visitenkarte von Maria Curie.



**Nun erzählt er uns von den Stahlproblemen u. bittet uns
Unterlagen des französischen Du Molier Verfahrens zu besorgen!**



**Wir verlassen das Kasino, fahren mit dem Taxi zum Bahnhof u.
lösen eine Fahrkarte nach Paris.**



Nachdem wir unser Punktekonto aufgebessert haben, verlassen wir den Bahnhof u. fahren mit dem Taxi zu Marie Curies Labor.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



**Wir betreten das Labor u. reden mit Madam Curie.
Leider kommen wir, da sie sich mitten in einem Experiment
befindet, etwas ungelegen.
Aber wir können ihr helfen u. das Magnesium geben.**



**Wir machen uns auf die Suche u. sammeln alles ein was nicht niet-
u. nagelfest ist!
Das wäre dann: **Radiumsalz, Hydrobenzol, Natriumnitrat,
Pottasche, Bittersalz (Magnesiumsulfat), Schwefelsäure,
Essigsäure u. ein Stoffsäckchen mit Tee.****



Wir geben ihr das Bittersalz, sie bedankt sich u. hätte gern noch etwas Vitriol

Nun geben wir ihr die Schwefelsäure, sie bedankt sich, bittet um etwas Salpeter u. wir geben ihr das Natriumnitrat.

Jetzt ist sie zufrieden, hat Zeit für unsere Probleme u. wir sprechen sie auf das Du Molier Verfahren an.

Da sie sich mit solchen Dingen nicht beschäftigt, stellt sie uns ihrem „Liebhaber“ vor.



Leider ist dieser nicht gewillt, Staatsgeheimnisse auszuplaudern!



**Wir verlassen das Zimmer, gehen ins Labor u. kippen den
Tee ins Vitriol.**

Es blubbert schön u. versaut Madams Experiment!



**Diese kommt angelaufen, sieht die Bescherung u. ruft ihren
Liebhaber, damit er ihr beim Reinigen hilft.**

Aber dieser hat nichts Besseres zu tun als sich neuen Tee zu holen.



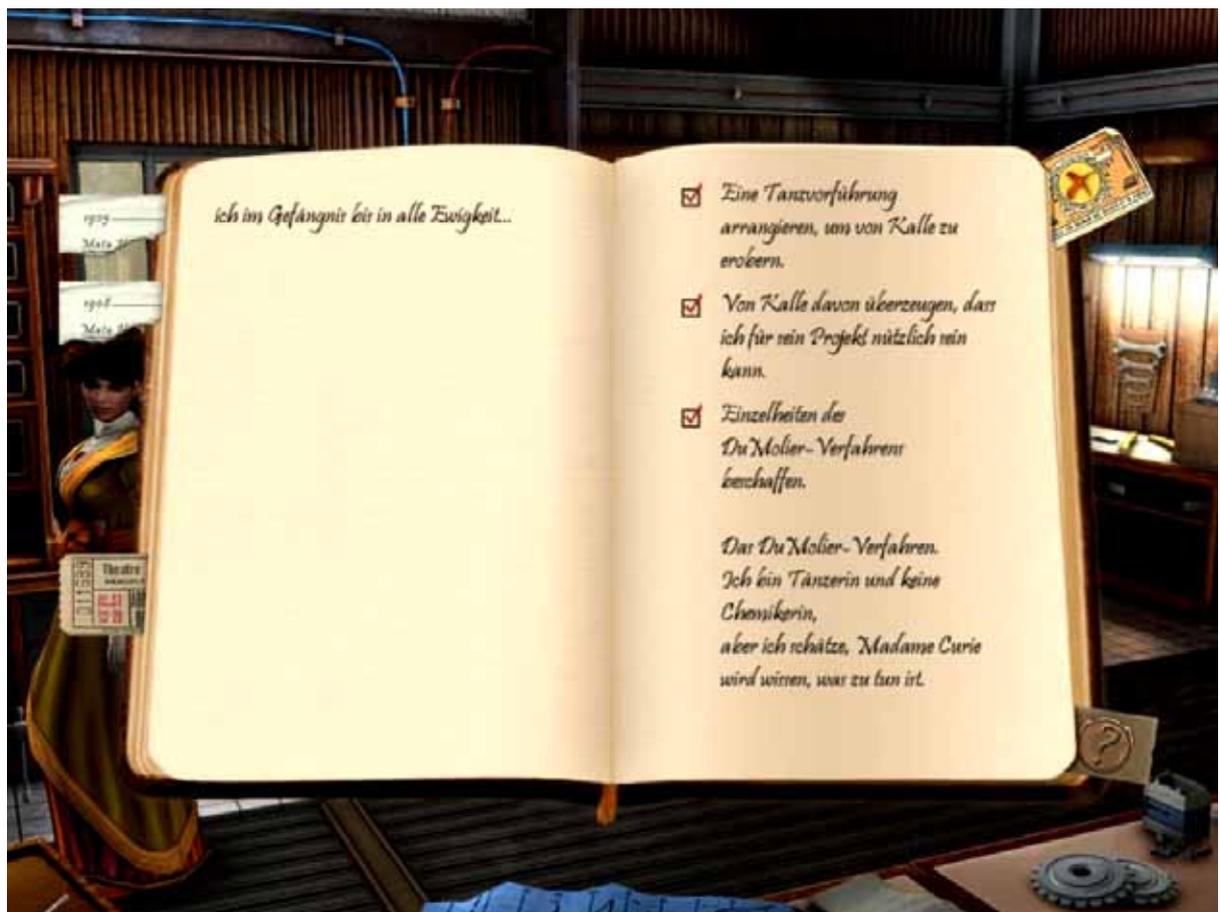
Und wir haben nichts Besseres zu tun als ins Nebenzimmer zu gehen u. die **Fotoplatte** zu klauen.
Diese legen wir nun auf das Notizbuch u. kippen Radiumsalz darauf.



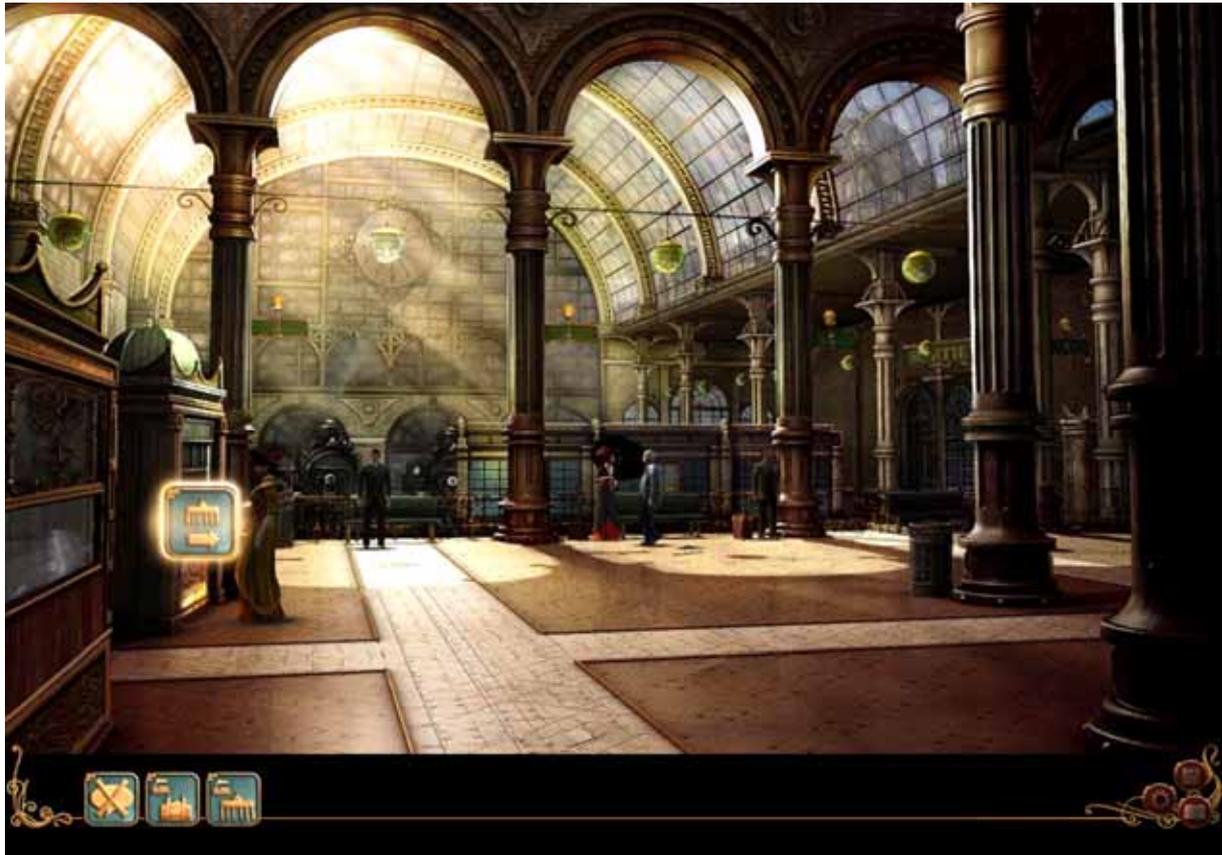
Nun wird das Ganze mit Hydrobenzol verfeinert u. mit Essigsäure abgelöscht!



Bingo, wir haben die **Formel** für das Du Moler Verfahren!



Wir verabschieden uns von Madam, fahren mit dem Taxi zum Bahnhof u. mit dem Adler nach Berlin.



Hier angekommen, gehen wir umgehend ins Kasino u. melden dem Major unseren Erfolg.



Dieser ist sehr zufrieden mit uns u. wir verlagern die Honorarbesprechung in sein Bett!



Nach dieser anstrengenden „Honorarbesprechung“ ist der arme Kerl ganz fix u. alle!

Er schläft ein u. wir sehen uns im Zimmer um.

Vom Schreibtisch nehmen wir den **Bleistift** u. von der Kommode ein **Blatt Papier** mit.



Nun sehen wir uns die Kommode genauer an, entdecken einen Panzerschrank u. machen uns Gedanken um seine Öffnung!



**Im Bücherschrank stehen zwei interessante Bücher:
Von der Erde zum Mond u. 20000 Meilen unter dem Meer.
Beide **Bücher** stecken wir uns ein u. wenden sie auf den Major an.
So können wir ihm einige wichtige **Informationen** entlocken.**



**Schlaftrunken murmelt er noch etwas von Seite 102,
dort soll alles stehen!**



**Nun wenden wir die Seite 102 auf das Buch an u. erhalten die
Zahlenfolge **21714**.**



Mit Hilfe dieser Zahlenfolge öffnen wir den Tresor.
Wir entnehmen die Pläne, legen sie auf die Kommode u. machen
mit Hilfe des Blattes u. des Bleistifts eine **Blaupause** davon.





Mit dieser Blaupause versuchen wir nun, den Herrn Major zu erpressen, um an unser Geld zu kommen. Das klappt leider nicht, denn er möchte noch den Bor-Anteil der Legierung wissen!



Wird fortgesetzt!

Wir danken Locke herzlichst für diese Lösung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

© Softwareservice Kratz/Locke