

MATA HARI

Lösungshilfe by Locke

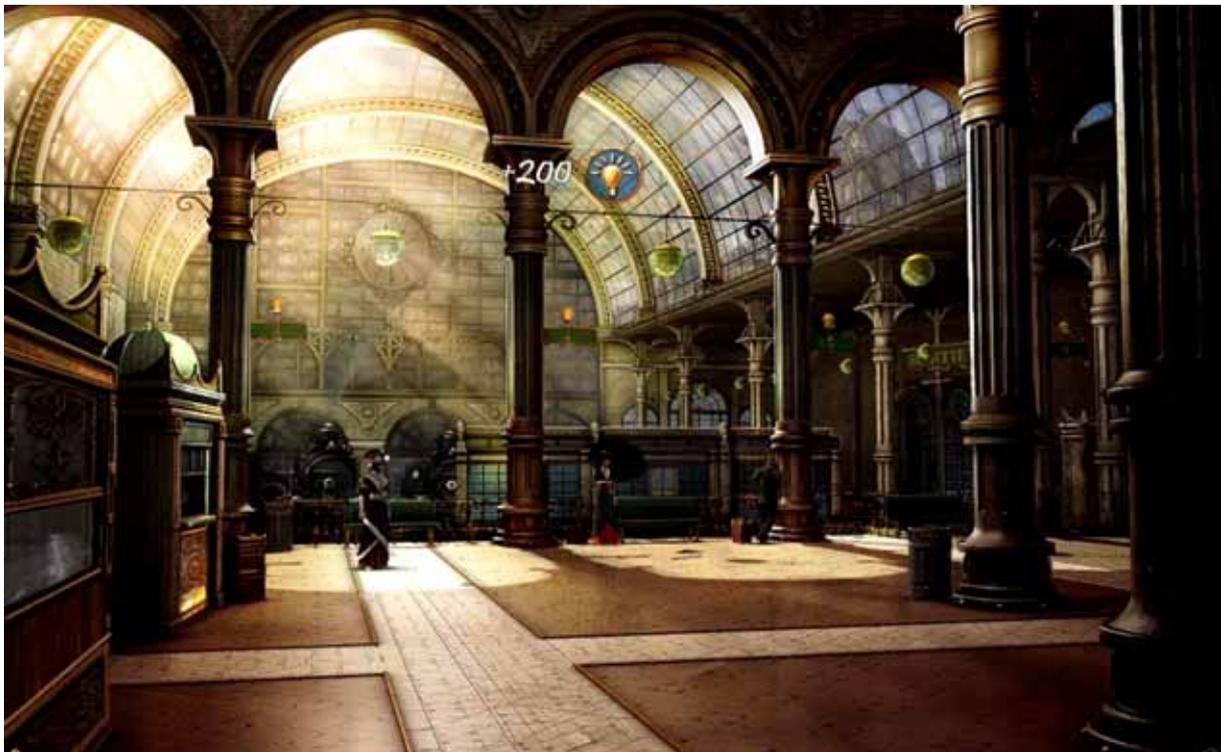
Kapitel 3 Flugzeugpläne



Monte Carlo



**Nun bekommen wir von Oscar einen neuen Auftrag.
Er lautet: Neuigkeiten über Fokkers neue Tragflächen erfahren!
Dazu müssen wir uns zuerst eine Empfehlung von
Mercedes Jelinek besorgen, was nur über ihren Vater geht!
Dazu fahren wir zuerst nach Paris.**



**Vom Bahnhof aus, gehen wir ins Theater u. bitten Gabriel Astruc
um einen neuen Auftritt.**



**Leider lehnt er ab, es sei denn uns fällt etwas „Neues“ ein!
Wir fahren nach Berlin.**



**Hier schauen wir uns die Bewegungen der Dame an, haben eine
Idee u. fahren zurück nach Paris!**

Warum so umständlich?



**Wir gehen ins Theater u. führen Gabriel Astruc unseren
neuen Tanz vor.
Er ist begeistert, informiert die Presse u. wir marschieren
auf die Bühne.**



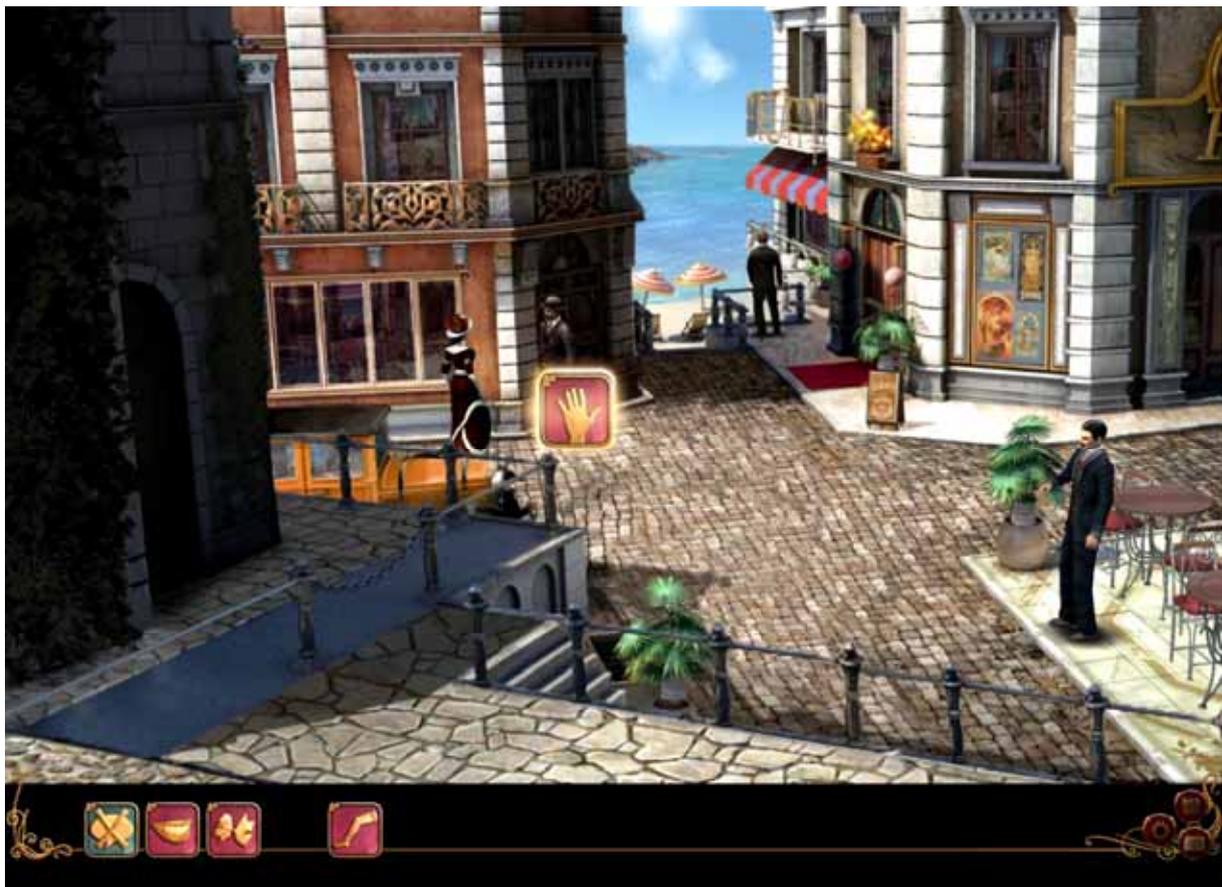
Hier bieten wir dem Publikum eine halbwegs gelungene Vorstellung, verabschieden uns u. gehen hinter die Bühne.



Gabriel Astruc ist begeistert von unserer Vorstellung, zahlt uns aus u. wir gehen ins Hotel.



fahren wir nach Monaco.



Auf der Strandpromenade treffen wir Jellinek, reden mit ihm, erhalten die Telefonnummer seiner Tochter (24201) u. fahren nach Berlin.



Vom Bahnhof aus fahren wir zu unserem Hotel u. rufen Mercedes an.





Es vergehen keine 5 min. u. sie steht auf der Matte!

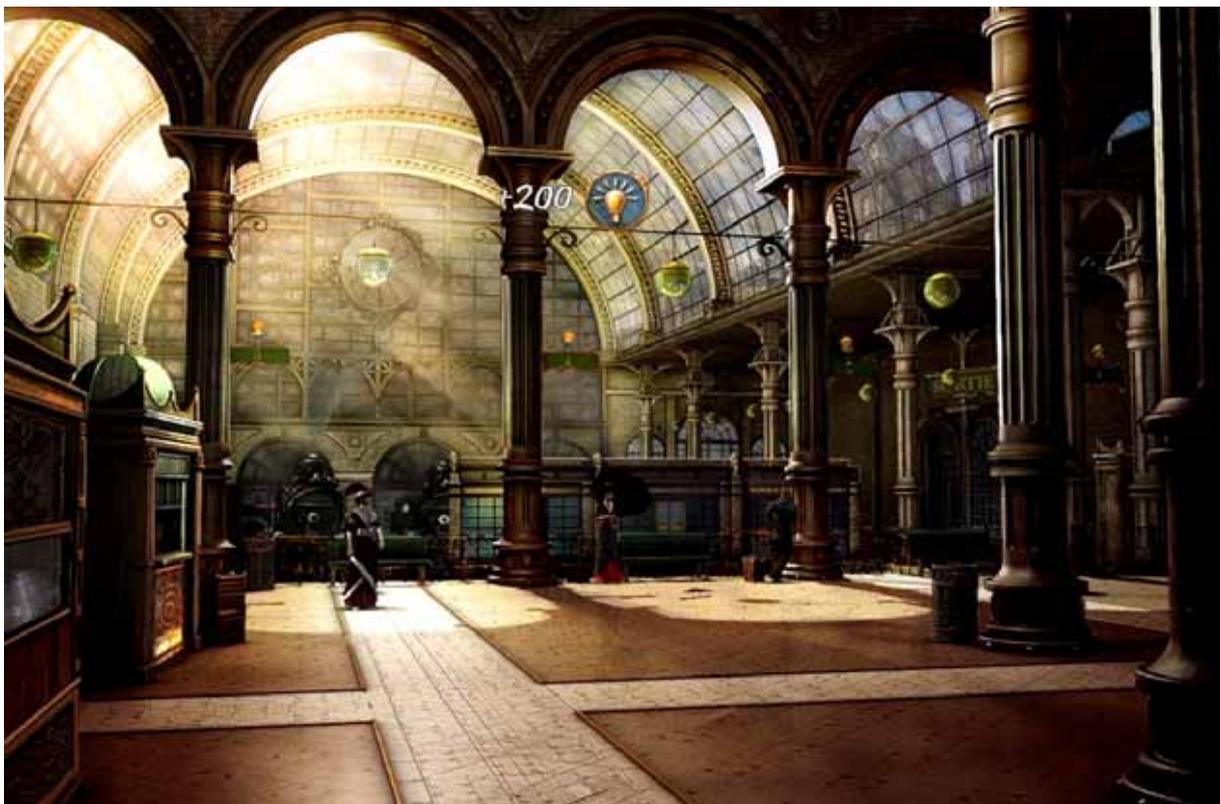


CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



**Nun unterhalten wir uns von Frau zu Frau u. überreden Mercedes, uns das Werk zu zeigen.
Aber vorher möchte sie einen neuen Tanzschritt erlernen.
Leider haben wir keinen u. fahren nach Paris!**





**Im Garten der Botschaft werden wir vom Springbrunnen
inspiriert u. fahren zurück nach Berlin.**



**Hier bringen wir Mercedes unseren neuen Tanz dar, sie ist
begeistert u. zeigt uns Papas Werk!**



Von der Werkbank nehmen wir eine **Metallplakette** mit, schauen uns den Hangar an u. gehen wieder zurück.



Wir zeigen Mercedes die Plakette u. sie erklärt uns, dass ihr Vater einen neuen Wagen nach ihr benennen will. Sie geht mit uns ins Büro u. möchte uns gern die Baupläne zeigen. Aber wo sind sie?



**Mercedes geht zum Bücherregal, hantiert etwas herum u. ein
Geheimfach mit technischen Zeichnungen wird sichtbar.
Und da ja alles streng geheim ist, müssen wir während ihrer
Suche das Büro verlassen!
Diese Zeit nutzen wir u. gehen wieder in den Hangar.**



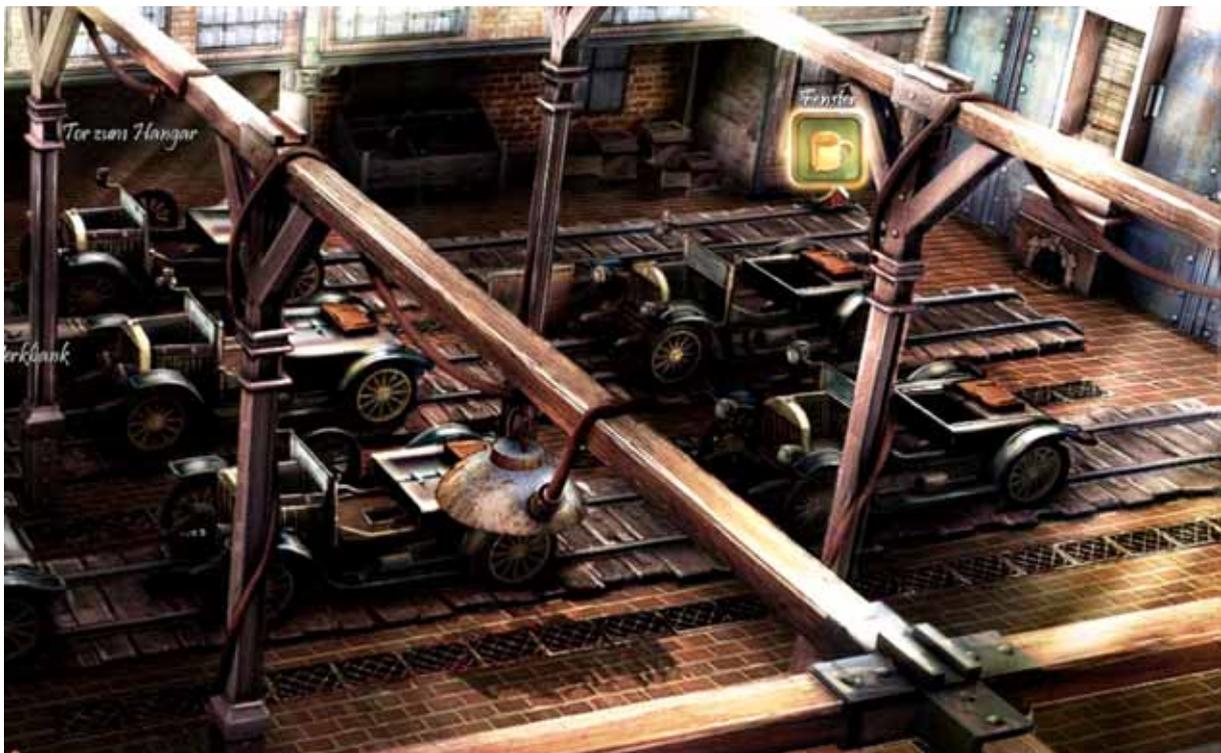
Die Werkzeugkiste erleichtern wir um eine **Zange**,



die Holzkiste um ein **Rohr**, bearbeiten das Rohr damit u. gehen weiter in den Hangar.

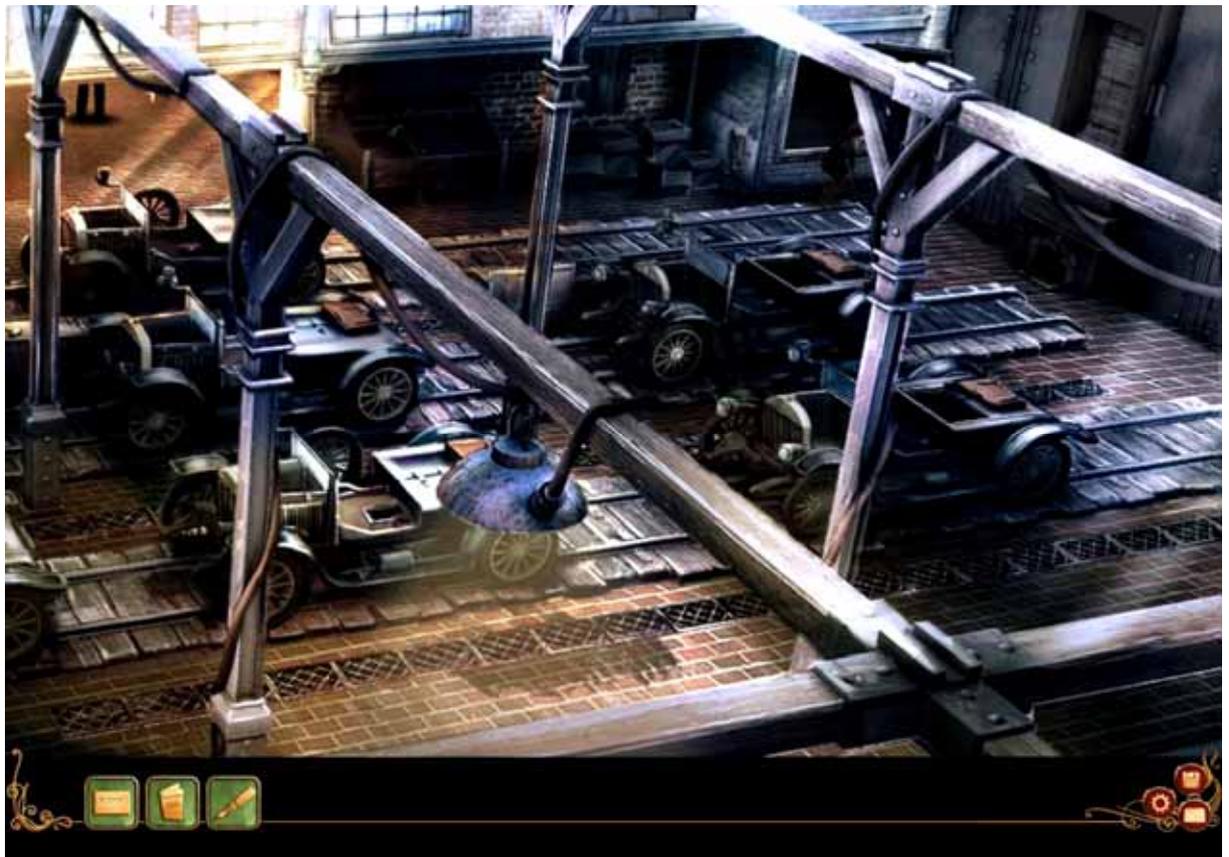


Am Schmierölfass füllen wir unsere **Tasse mit Öl**, verlassen den Hangar u. gehen nach rechts zu einem Hallenfenster.

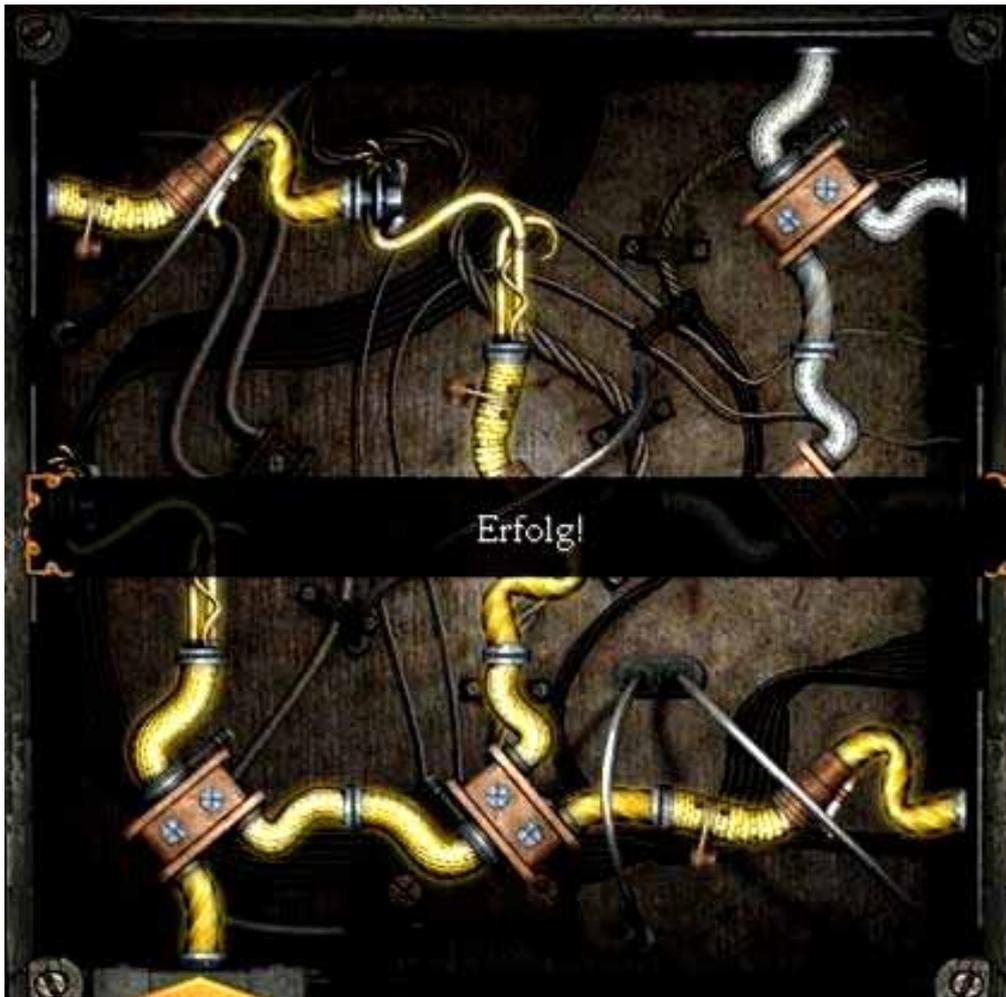
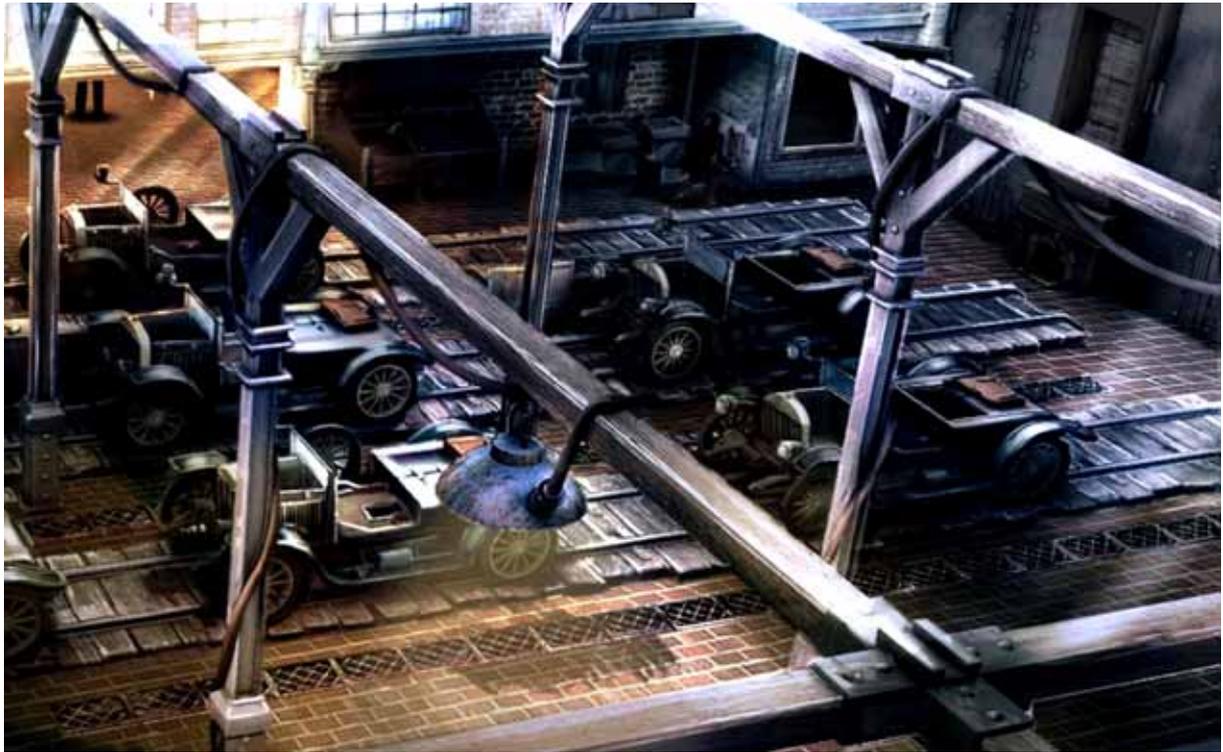


Der klemmende Riegel bekommt einen Schluck Öl.
Nun brechen wir, mit der „Rohrzange“ den Riegel ab u. können nun jederzeit das Fenster von außen öffnen!

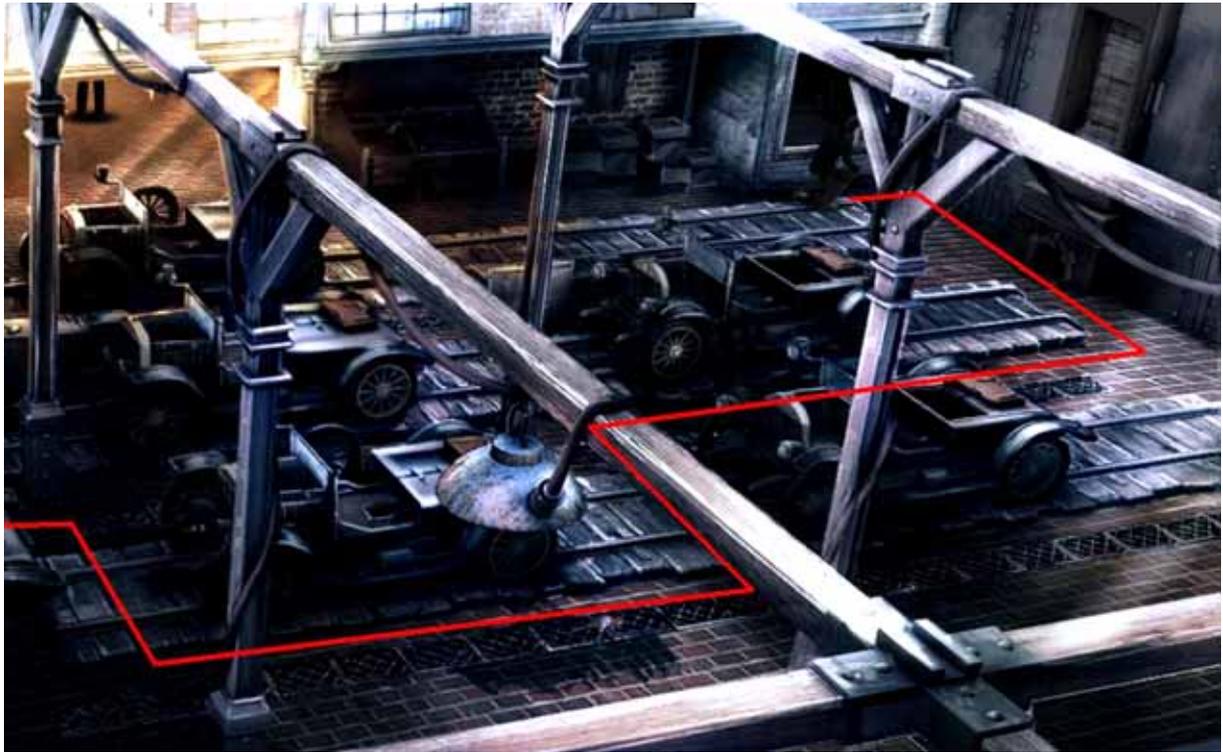
Kaum sind wir fertig mit unseren Vorbereitungen erscheint Mercedes wieder auf der Bildfläche u. wir verlassen die Fabrik.



Da die Dunkelheit die beste Freundin einer Spionin ist, schleichen wir zum Schaltschrank.



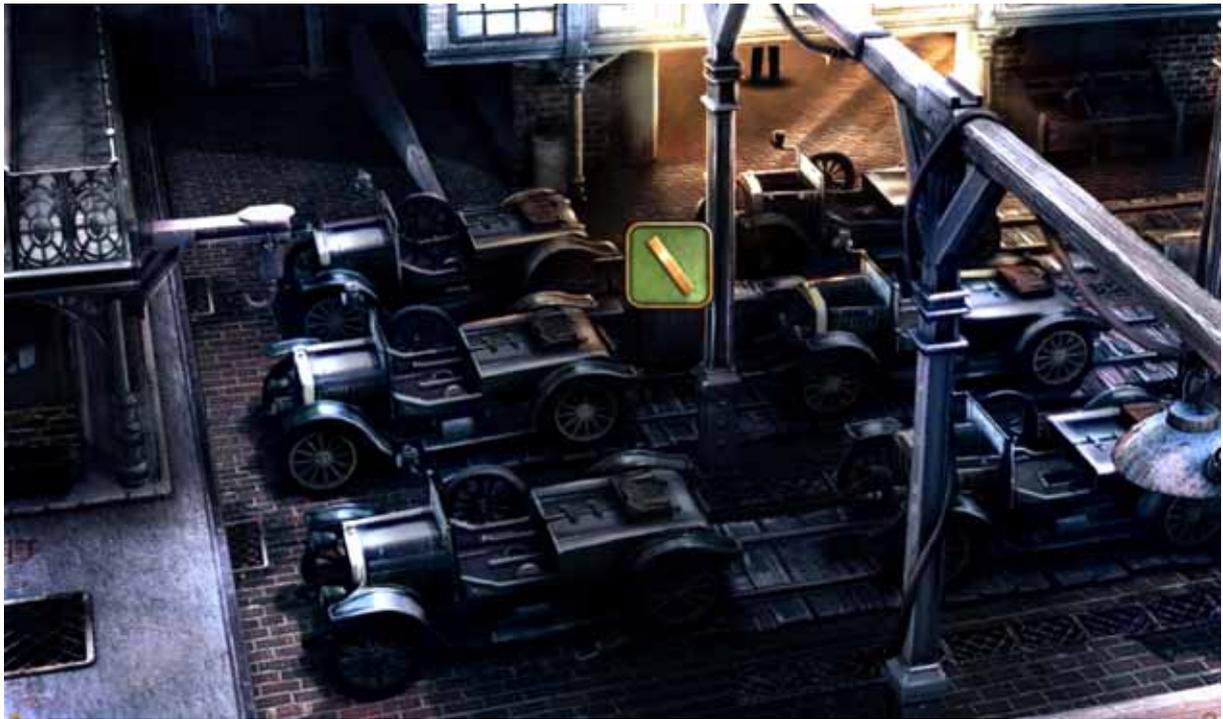
Hier ändern wir die Schaltung etwas (T-Stück von der Mitte nach rechts oben) u. schleichen zum Büro.



Haben wir die „Schleichenlage“ gemeistert, so widmen wir uns der Bürotür.

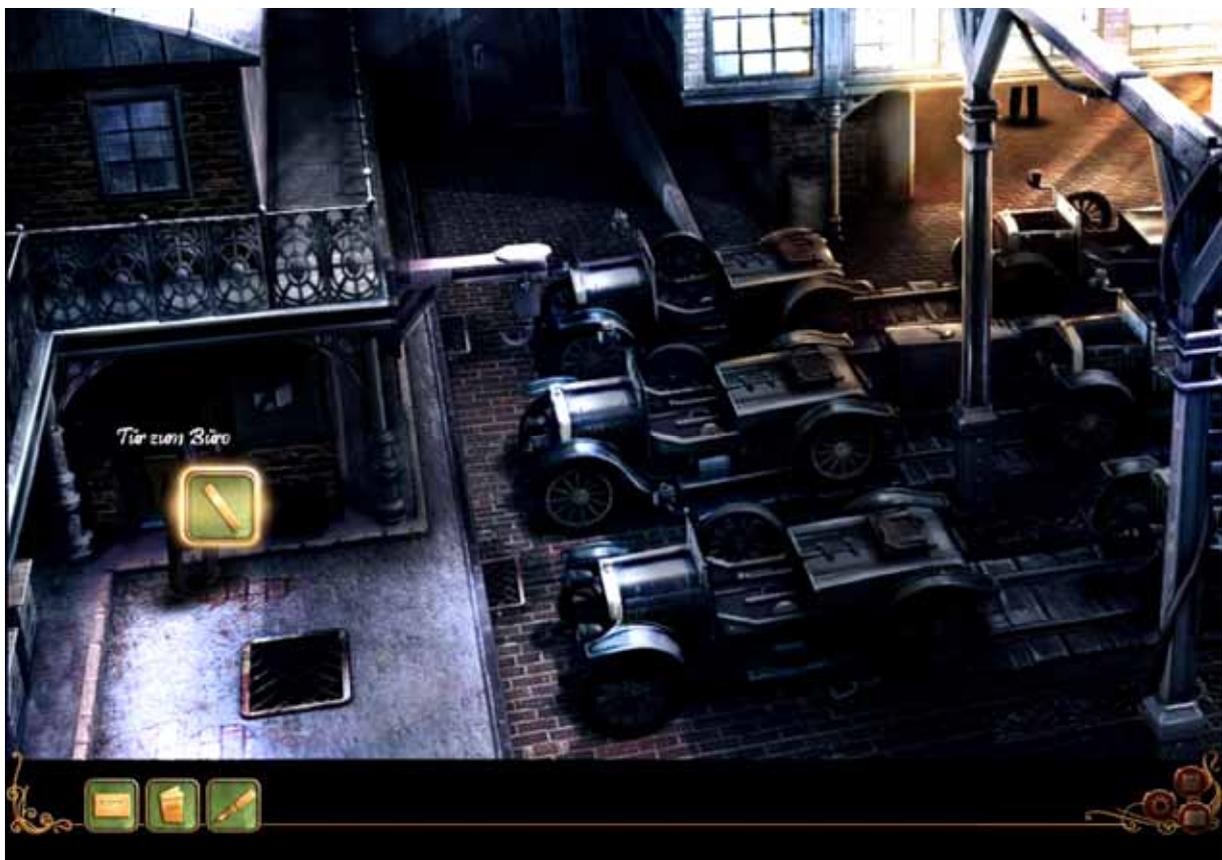
CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Leider ist diese abgeschlossen u. da wir kein Werkzeug besitzen, schleichen wir zur Werkbank.

Wir schnappen uns den **Metallstreifen** u. schleichen wieder zurück.



Mit Hilfe des Metallstreifens öffnen wir die Tür u. schauen uns im Büro um.



Wir nehmen den **Papierfetzen** vom Schreibtisch, gehen zum Bücherregal u. schauen es an.



Das fehlende Buch heben wir vom Fußboden aus u. stellen es dazu.



Und nun?

Nun ordnen wir die Bücher so ein, dass die Anfangsbuchstaben, der oberen Reihe, **DAIMLER** ergeben!



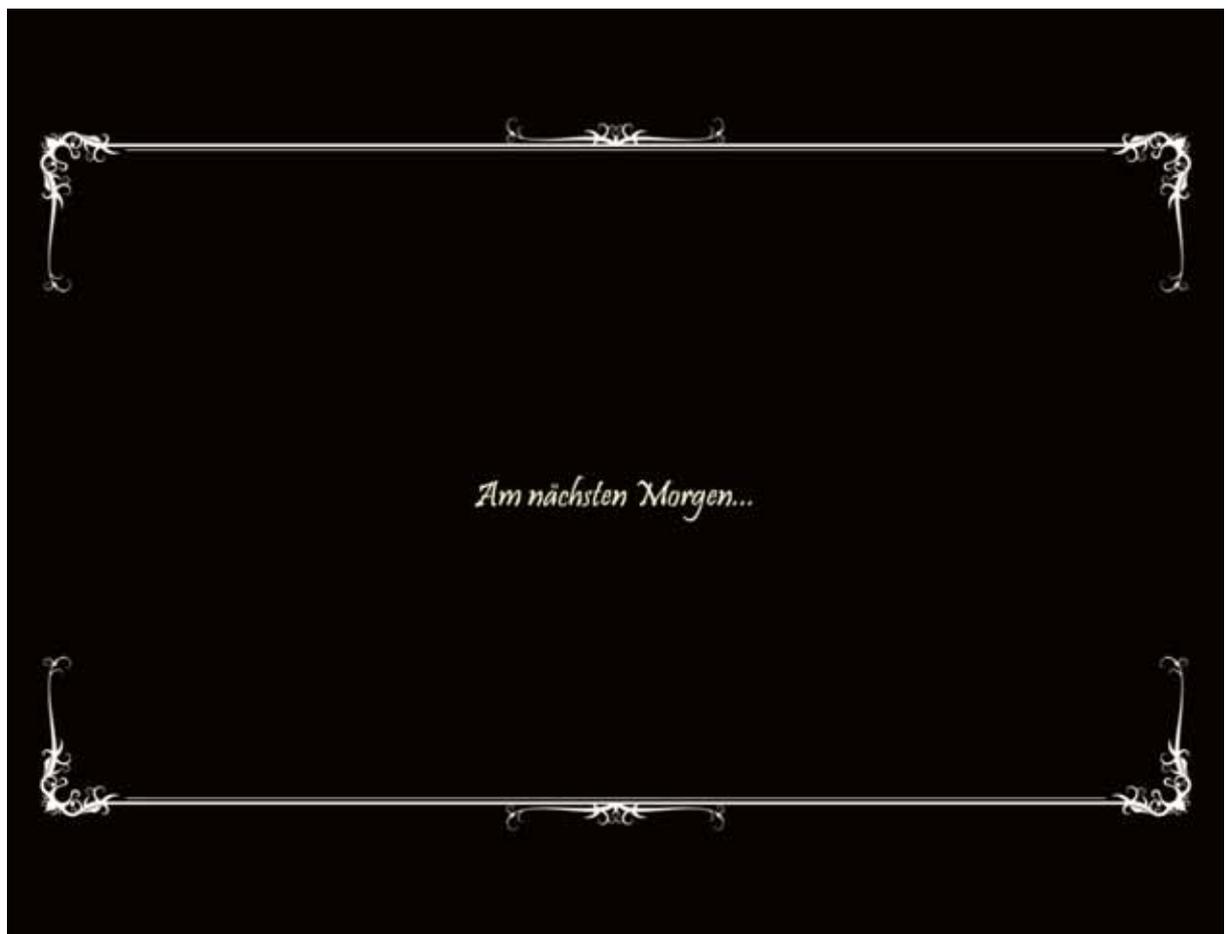
Es klappt, die Geheimtür öffnet sich u. wir können einen Blick auf die geheimen Konstruktionszeichnungen werfen!



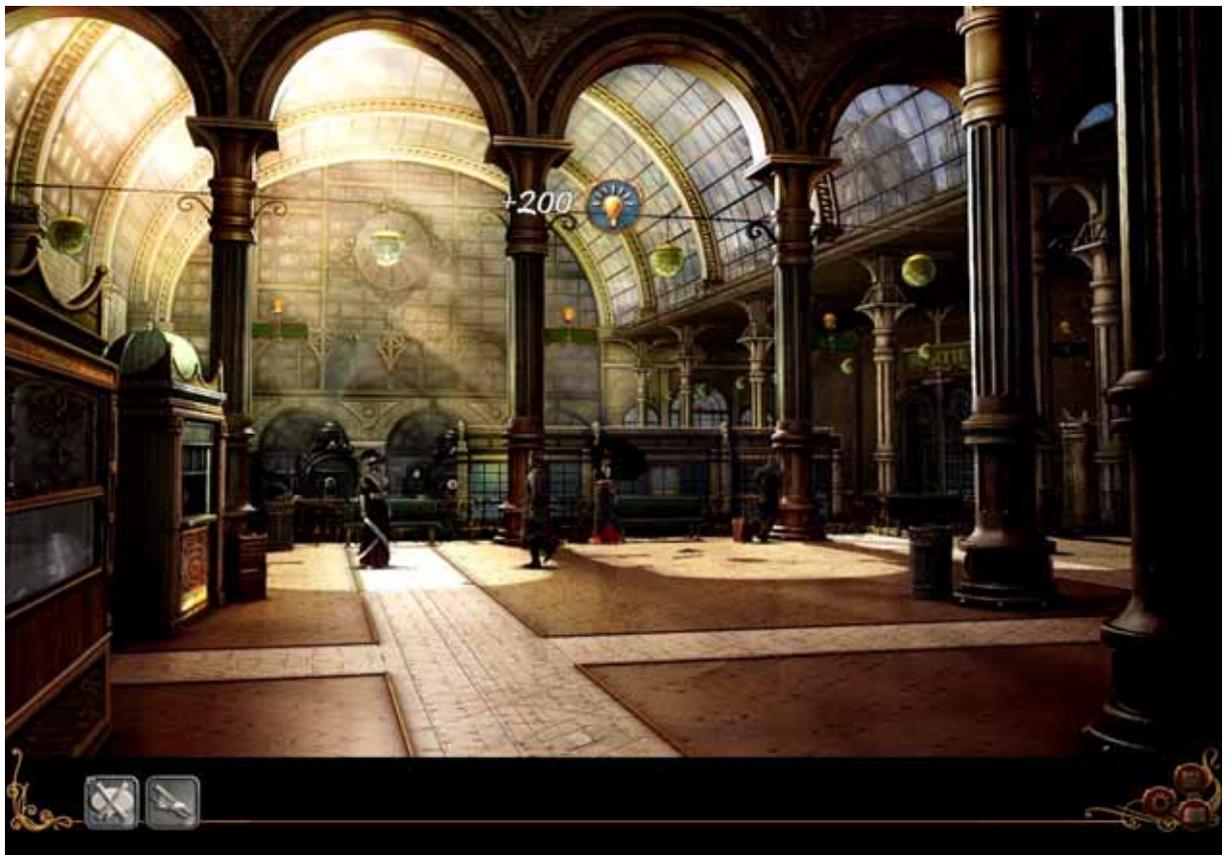
Da wir sie nicht mitnehmen dürfen, verbinden wir den Papierfetzen mit dem Geheimtinten-Füller u. schreiben uns die wichtigsten Daten auf!



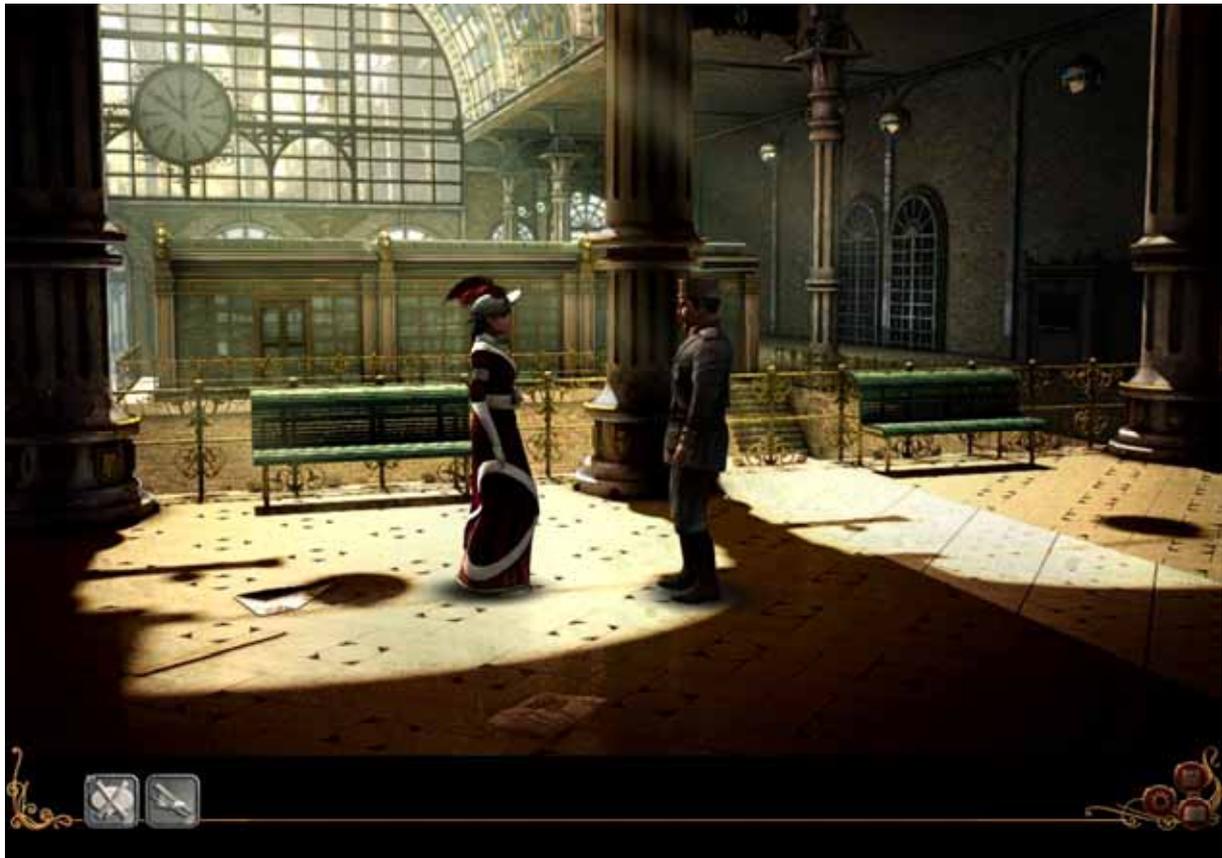
Das wäre geschafft, wir gehen ins Hotel u. schlafen uns aus.



fahren wir nach Paris.



Hier werden wir schon sehnsüchtig erwartet!



Capitaine Ladoux hat nämlich eine ehrenvolle Aufgabe für uns. Wir sollen ihm für sein Chiffriergerät eine neue Walze besorgen! Dafür müssen wir Major Arnold v. Kalle ausfindig machen. Nun müssen wir ihm noch unseren Zettel mit den Daten der Tragflächen aushändigen u. er verschwindet damit!



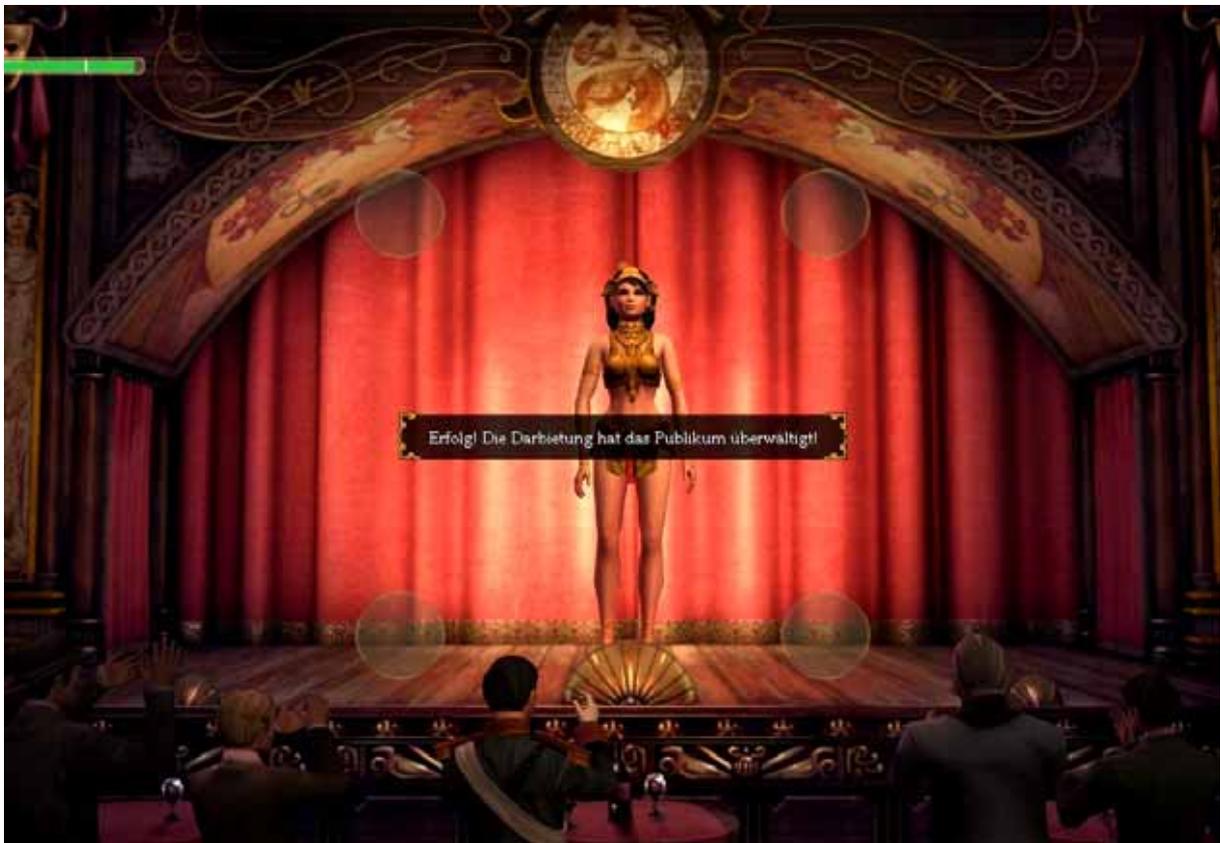
**Nun taucht Oscar auf u. bittet uns, zurück nach Berlin zu reisen
u. dort den Motor der Fokker zu zerstören!
Dafür müssen wir nach Berlin reisen.**



Wir gehen ins Theater u. tanzen vor.



Es klappt, wir sind wieder im Geschäft u. gehen auf die Bühne.



Nach unserem Auftritt applaudiert das Publikum begeistert, wir verabschieden uns artig u. verlassen die Bühne.



Jetzt wird unser Konto wieder etwas aufgefüllt, wir ziehen uns um u. verlassen das Theater.



**Vor dem Eingang wartet Arnold auf uns, erzählt, dass er nach Madrid abkommandiert wurde u. verabschiedet sich.
Wir gehen ins Hotel u. schlafen uns aus.**



reisen wir ebenfalls nach Madrid.





Hier lassen wir alle unsere Überredungskünste spielen u. überreden den Gaukler zu einem Auftritt.



Wir schauen ihm zu u. haben eine Inspiration zu einem weiteren Tanz!

Nun schauen wir uns weiter um u. entdecken Arnold.



Wir sehen, dass er telefoniert u. suchen eine Möglichkeit, um ihn belauschen zu können.

Nun gehen wir in die Gasse, wühlen im Mülleimer, finden ein **Würstchen u. bestechen den Hund damit.**





**Jetzt können wir uns in Ruhe den Telefonkasten anschauen u. kommen auf die Idee, Arnolds Telefon anzuzapfen!
Da uns das nötige Equipment fehlt, reisen wir nach Berlin!^**



Nach unserer Ankunft in Berlin, gehen wir zum „Öffentlichen Telefon“.



Leider führt hier ein netter Zeitgenosse ein Dauergespräch u. wir müssen zu harten Bandagen greifen!

Wir gehen zum Schaltkasten der Bahnhofsuhr, stellen sie 30 min. vor u. fragen den Schaffner nach der Uhrzeit.



Dieser erschrickt sich weil es schon so spät ist, eilt zum Zug, lässt ihn abfahren u. unser Freund spurtet hinterher!



**Nun können, bzw. könnten wir in Ruhe den Telefonhörer klauen,
aber leider ist das Kabel fest verschraubt u. wir haben
kein Werkzeug!**

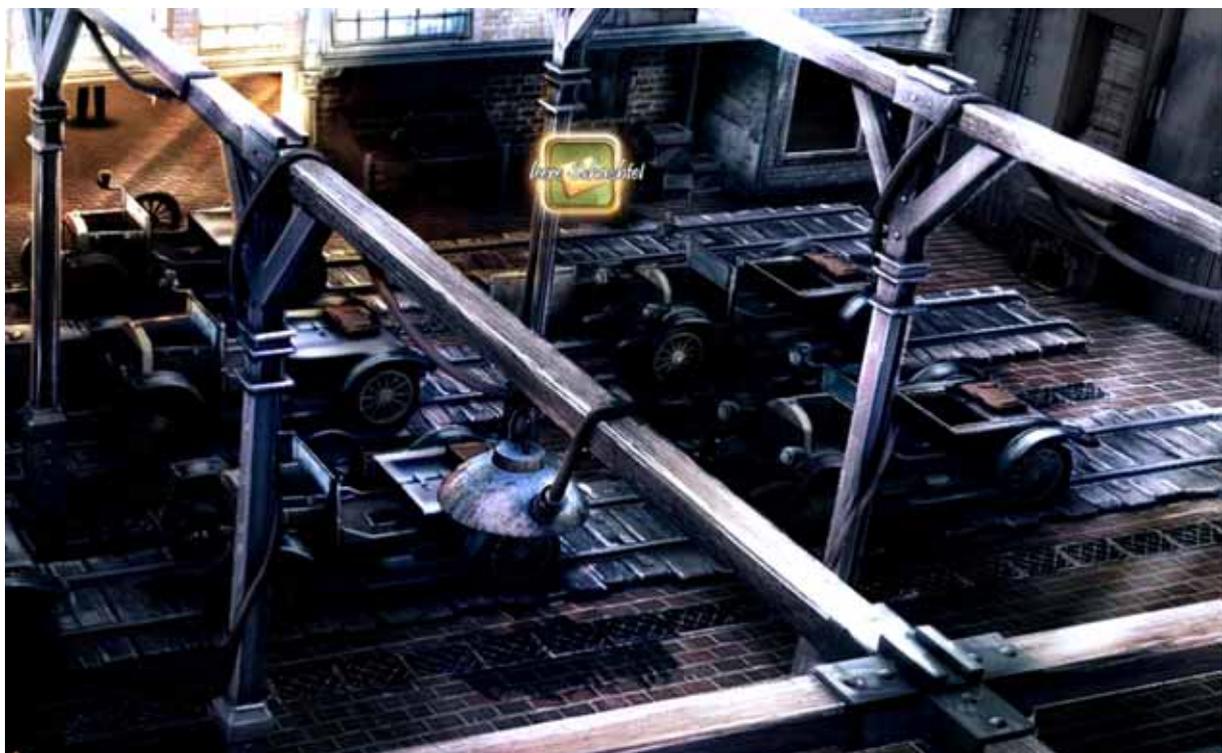
Also fahren wir, wie könnte es auch anders sein, zur Autofabrik.



**Hier schleichen wir uns wieder ins Büro u. nehmen die
Kaffeetasse u. Käsestulle vom Schreibtisch mit.**



Nachdem der **Schraubendreher** auch in unseren Besitz übergegangen ist, schleichen wir wieder zurück.



Jetzt legen wir die Käsestulle an die leere Kiste u. die Ratten haben eine leckere Mahlzeit.
Nun hat der Mechaniker endgültig die Nase voll u. macht Feierabend!



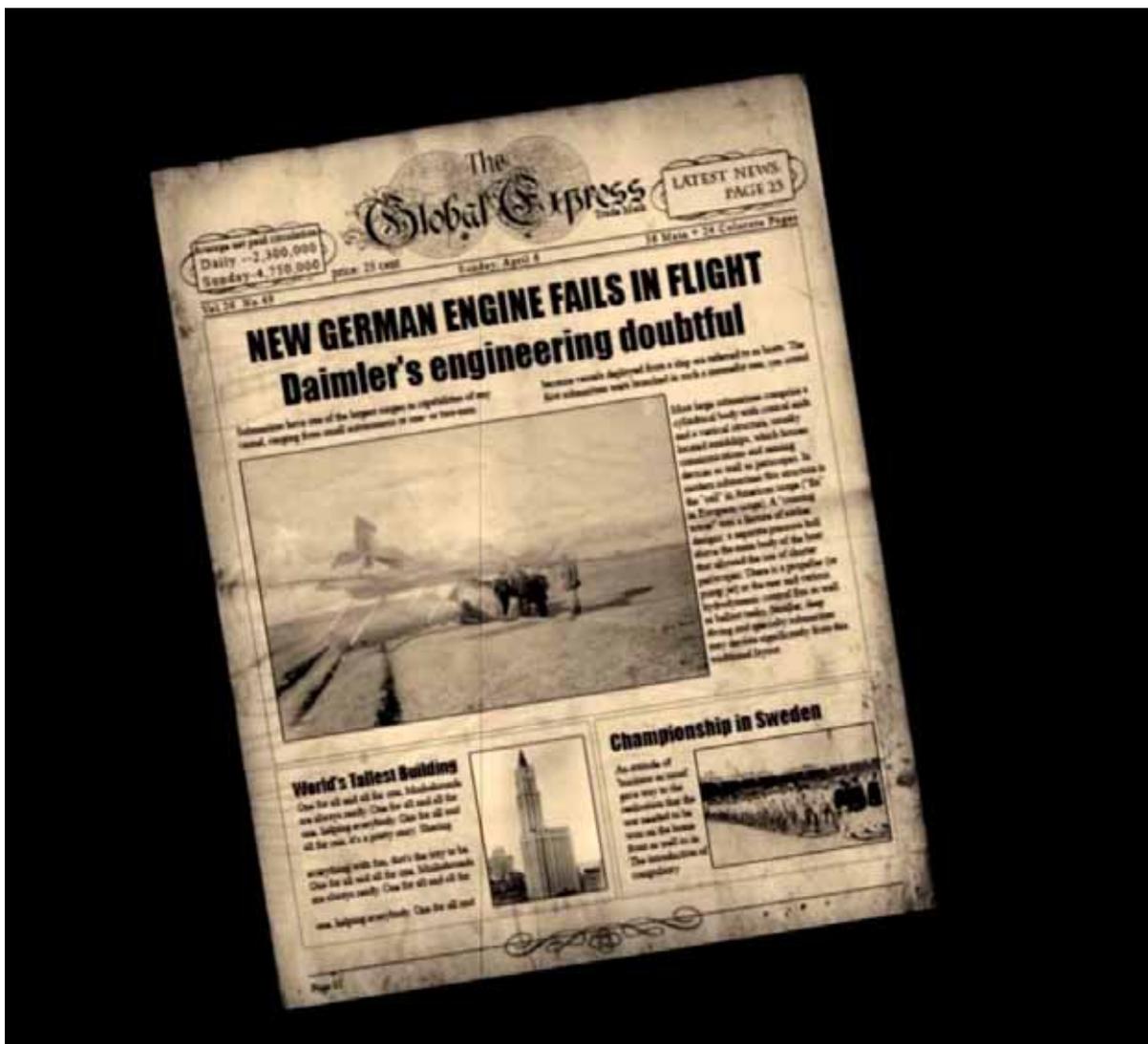
Jetzt schauen wir uns den Flugzeugmotor an, haben eine Idee u. gehen wieder zurück.



Mit dem Schraubendreher öffnen wir die Motorhaube, schauen uns das Innenleben des Autos an u. füllen etwas **Batteriesäure in die Kaffeetasse.**



Diese kippen wir nun in den Flugzeugmotor u. verschwinden!





Zurück in Monaco beglückwünscht uns Oscar u. erteilt uns sofort einen neuen Auftrag!



**Wir müssen Zollingers geheime Botschaften entschlüsseln.
Fahren wir nun nach Paris oder Berlin?**



Wir fahren nach Berlin!



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



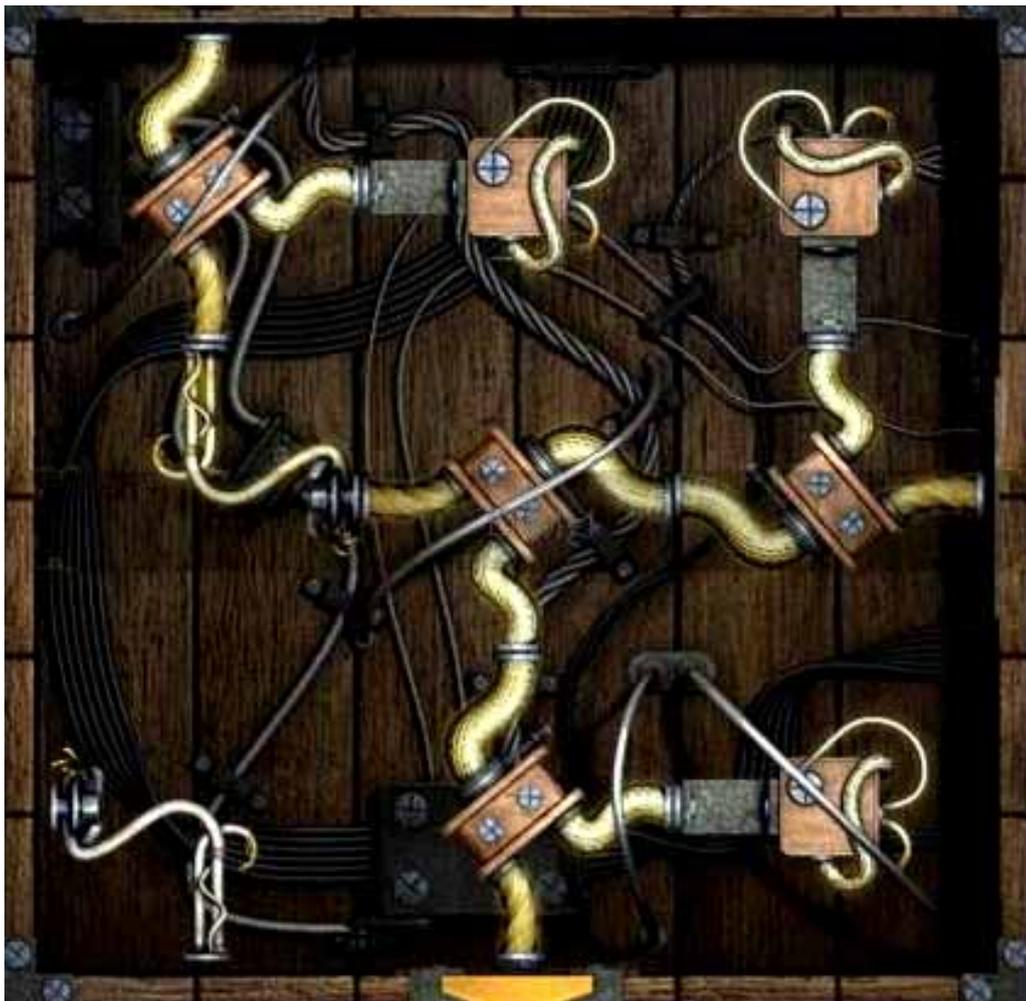
Hier bauen wir mit dem Schraubendreher den **Telefonhörer** ab u. fahren nach Madrid.



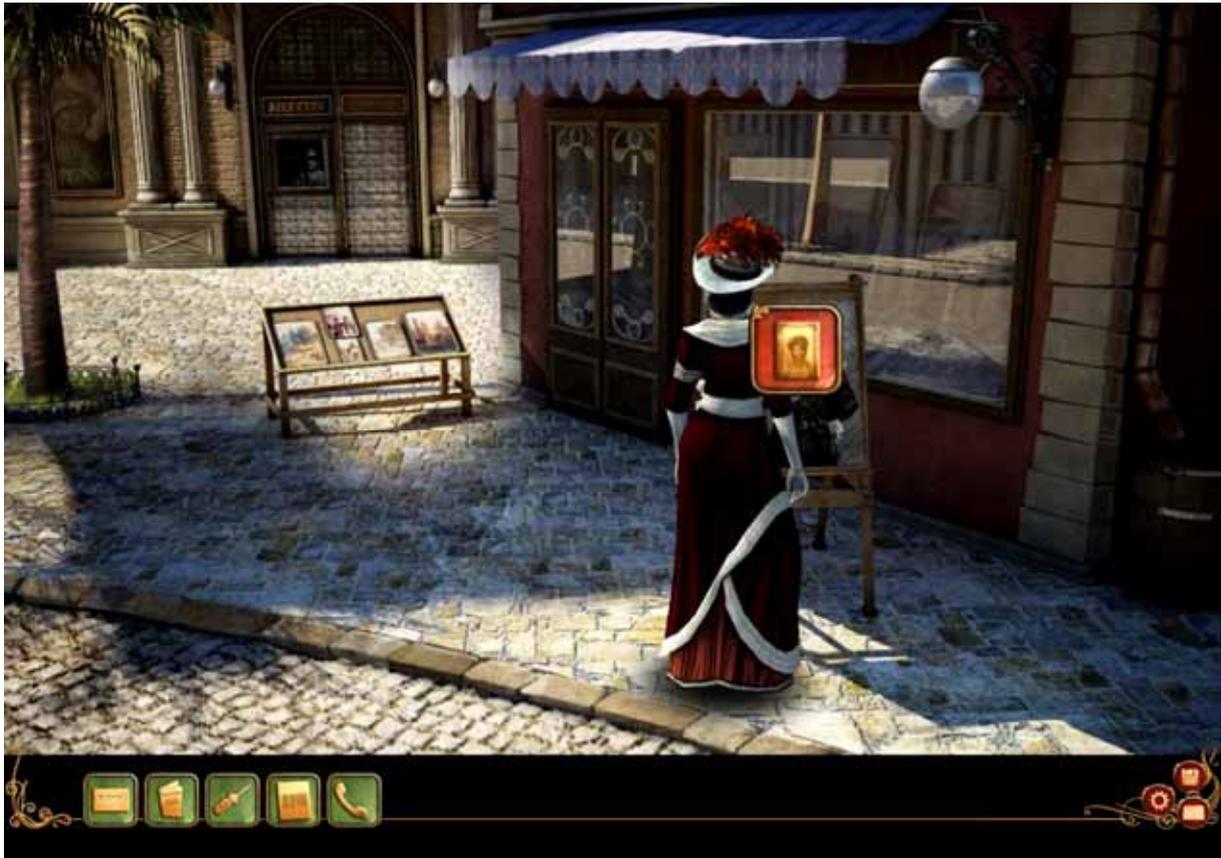
Wir gehen zum Telefonkasten.



Nun wenden wir den Telefonhörer auf die Schaltung an u. ändern diese.



Es klappt, wir können ein aufschlussreiches Gespräch abhören u. gehen zur Galerie.



Hier schauen wir uns das Bild an u. kommen auf die Idee auch ein Bild von uns anfertigen zu lassen. Dazu fahren wir nach Monaco!



Hier reden wir mit dem Spion u. er teilt uns eine stressfreie Zugverbindung nach Monaco mit.



Nun fertigt der Straßenkünstler eine **Kohlezeichnung** von uns an
u. wir können zurück nach Madrid.

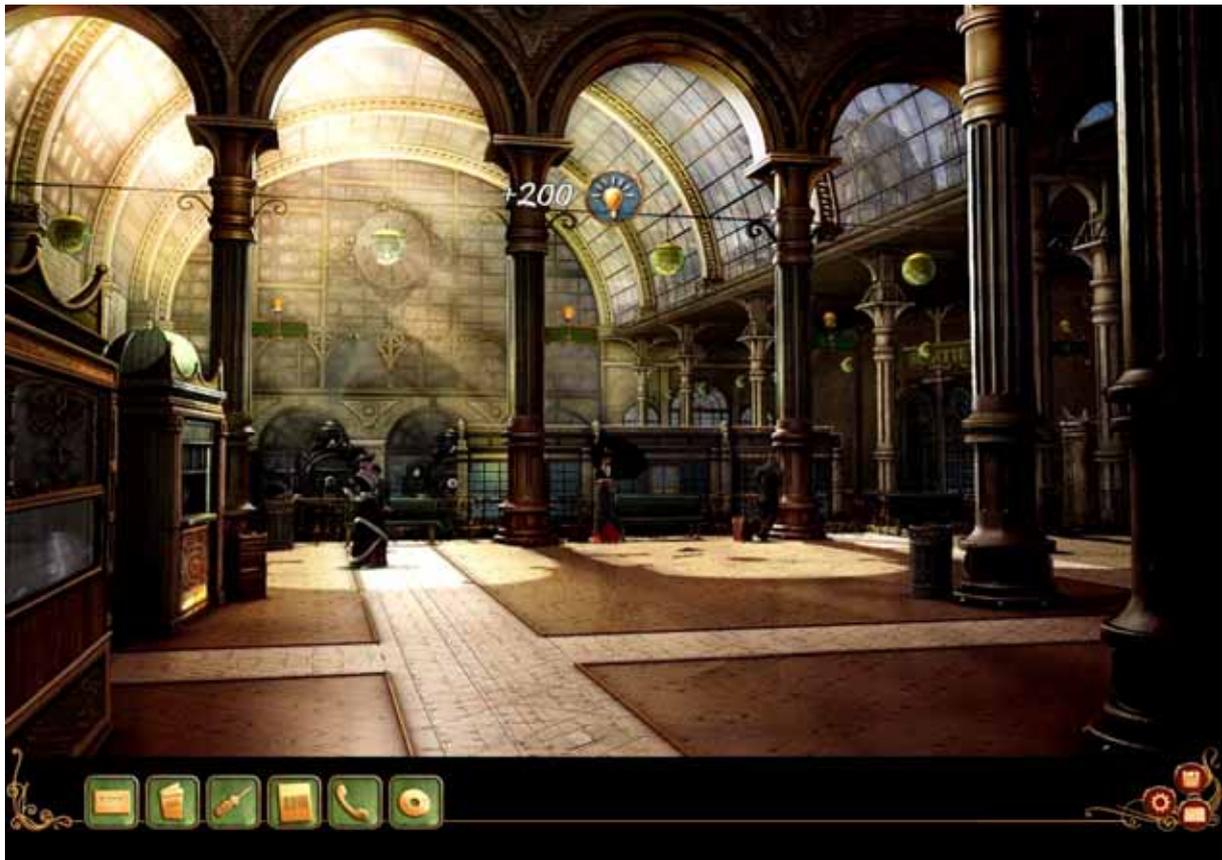




Wir gehen zur Galerie, tauschen die Kohlezeichnungen aus u. bald darauf erscheint unser Kontaktmann.



Er übergibt uns die **Schlüsselwalze**, verschwindet u. wir fahren nach Paris.



Und vom Bahnhof aus fahren wir in den Knast.



Hier übergeben wir Ladoux die Schlüsselwalze u. haben die Ehre den Code knacken zu dürfen.



**Wir schaffen es den Code zu entschlüsseln.
Die Nachricht lautet;**

EINMARSCH DURCH BENELUX

Ladoux beglückwünscht uns u. wir heben die Tassen!



**Nun möchten wir unsere Nachricht gern entschlüsseln, aber
Ladoux erlaubt es nicht!
Zuerst müssen wir ihm noch einen privaten Gefallen erweisen u.
dass Telefon von Malbec anzapfen.
Er gibt uns die **Adresse** u. wir fahren hin.**





**Hier sehen wir nur einen Kanaldeckel u. Telefonkabel!
Wir fahren zurück zu Ladoux.**



Wir reden mit ihm u. er gibt uns einen **Schlüssel für einen
geheimen Kanalzugang.
Nun gehen wir in den Keller u. öffnen die Zellentür.**



Hier ist alles verdreckt u. stinkt!
Da wir unsere schönen Sachen nicht versauen wollen, gehen wir
nach nebenan, ziehen uns um u. gehen in die Unterwelt.



Wir gehen nach **links**, nach **vorn**, nach **rechts**, nach **vorn** u.
nach **rechts**!



Nun wenden wir den Telefonhörer auf den Schaltkasten an u. fummeln in seinen Innereien herum!



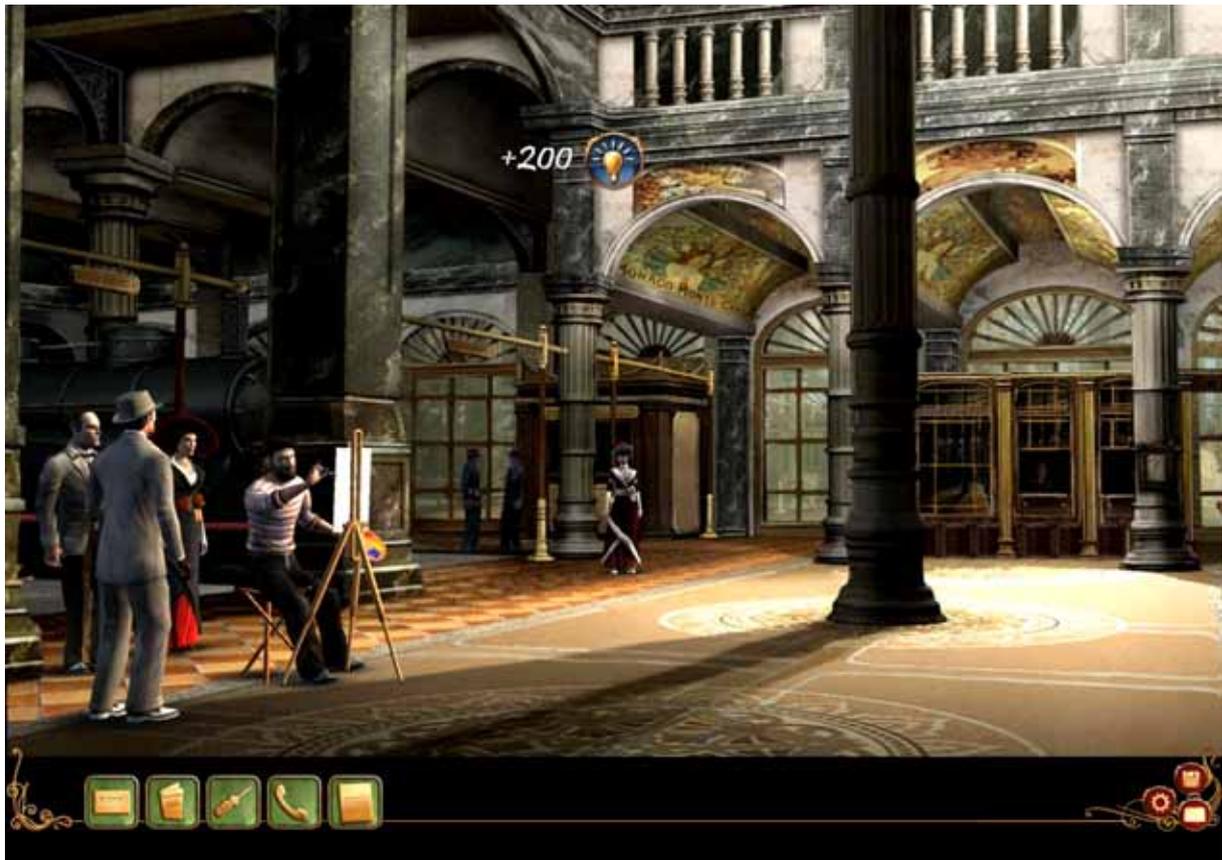
**So sollte unser Ergebnis sein!
Nun können wir ein Gespräch mithören u. marschieren zurück!**



Wir erzählen Ladoux was wir gehört haben, er verlässt uns, wir widmen uns der Chiffriermaschine u. entschlüsseln die Nachricht von Zollinger.



Mit diesem Wissen fahren wir nach Monaco!



Hier erzählen wir Samsonet, dass wir den Code von Zollinger geknackt haben u. was in seiner Botschaft stand!



Kapitel 4

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**

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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

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).