

Operation Stealth [Lösung]

OPERATION STEALTH:

Vorbemerkung:

In diesem Abenteuerspiel werden sie in die Rolle eines Geheimagenten versetzt. Sie haben die Aufgabe ein verschwundenes Kampfflugzeug wiederzufinden. Dazu sind sie mit allerlei technischen Raffinessen ausgerüstet, ganz im Sinne von James Bond.

Am Flughafen:

Nachdem unser Held John Glames sicher auf dem Flughafen von Snata Paragua ist, fällt ihm etwas silbern Glitzendes im Schacht eines Zeitungsautomaten auf. Er geht näher heran und nimmt die paraguayische Münze an sich. Was soll man mit dem bißchen Geld anfangen? John entschließt sich, eine Zeitung zu kaufen, und wirft die Münze ein. Ein Hoch auf die paraguayische Technik (made in USA), denn ein paar Sekunden später wirft der Automat wirklich eine Zeitung aus und schluckt nicht einfach die Münze. Aus der Zeitung erfährt man, daß ein Land (Deutschland, Frankreich oder Großbritannien) die diplomatischen Beziehungen mit Snata Paragua wieder aufnehmen will. Mit seinem amerikanischen Paß kommt John wohl nicht sehr gut durch die paraguayische Paßkontrolle. Deswegen sollte er sich einen Paß fälschen. Den dazu nötigen Apparat hat er in seinem Aktenkoffer. Allerdings muß er einen rugigeren Ort finden als die Ankunftshalle, um das Geheimfach in seinem Koffer zu öffnen. John betritt das Badezimmer und geht dann in die frei Toilette (rechts). Nachdem er sich vergewissert hat, daß keine Überwachungskameras in der sind (wie sonst in Santa Paragua üblich) öffnet er seinen Aktenkoffer und schaltet den Taschenrechner ein, um das Geheimfach zu öffnen. John schiebt den leeren Paßvordruck in die Öffnung des Fälschungsgerätes und stellt durch die dreieckigen Tasten die richtige Nationalität (aus der Zeitung) ein. Dann drückt er den Knopf und nimmt dann noch den Füller und den amerikanischen Paß aus dem Koffer. Dann schließt er den Koffer ebenfalls und verläßt das Badezimmer wieder. Dem Zollbeamten zeigt John den gefälschten Paß und fragt dann bei der Empfangsdame nach, ob etwas für ihn da sei. Dann liest er das Telegramm, das er erhält, und erfährt daraus den Namen seines Informanten. Im Wartesaal zeigt John dem bewaffneten Mann sein Ticket und geht dann zu den Förderbändern, auf denen das Gepäck ankommt. Er liest die Namensschilder und nimmt sich dann den Koffer, auf dem der Name "M. Martinez" steht. Mal sehen, was ihm "Q" denn da eingepackt hat. Ein Sandwich, eine Cola, eine Spezialuhr und einen Rasierer mit Tonbandgerät. John nimmt die letzten beiden Sachen und besucht dann noch einmal das Badezimmer. Er wundert sich, warum der Rasierer nicht funktioniert und öffnet das Batteriefach. Dabei findet er ein Kabel. John sieht sich im Raum um und entdeckt beim Waschbecken eine Steckdose, die er benutzt. Im gleichen Moment ertönt eine Stimme, die ihm mitteilt, daß er sich im Park mit seinem Informanten Treffen soll. Erkennungszeichen: rote Nelke. Nach einem nicht sehr witzigen Scherz zieht John das Kabel wieder aus der Dose und steckt den Rasierer ein. Dann verläßt er das Badezimmer wieder und läßt erneut eine Zollkontrolle über sich ergehen. Irgentwie merkt der Zöllner, daß es nicht Johns Koffer ist und nimmt ihn John ab. Glücklicherweise sieht er von weiteren Maßnahmen ab und läßt John passieren. Nichts wie raus, bevor er es sich anders überlegt! Also verläßt John dann den Flughafen und wartet auf ein Taxi. Dazu stellt er sich an den Taxistand und wartet, bis eines kommt. Dann läuft er schnell hin und steigt ein.

In der Innenstadt:

In der Innenstadt angekommen, geht John als erstes zur Bank und läßt sich die amerikanischen Dollar, die er in seinem amerikanischen Paß findet, zwei mal, in Santa-Paraguanisches-Geld um-

tauschen. Dann geht er zurück zum Blumenladen und kauft sich eine rote Nelke. Er steckt sie in sein Knopfloch und geht dann zu seinem Treffen im Park. Da sein Informant noch nicht erschienen ist, läßt er sich gemütlich auf eine Bank nieder. Prompt erscheint der Informant, wird aber leider aus einem vorüberfahrenden Auto heraus erschossen. Mit letzter Kraft kann er John noch ein Kärtchen und einen Schlüssel geben. Die Lage sieht für John nicht sehr glücklich aus. Deshalb verschwindet er lieber so schnell wie möglich. Nun betritt er wieder die Bank und merkt sich die Nummer von der Karte. Er gibt den Bankangestellten die Karte und den Schlüssel, woraufhin ihm dieser im Keller die Sicherheitstür öffnet. John nimmt den Schlüssel wieder an sich und geht die Treppe hinunter in den Tresorraum. Nun sucht er das richtige Schließfach und öffnet es mit dem Schlüssel. In ihm befindet sich ein genaues Duplikat seines Koffers. John öffnet ihn und entnimmt ihm dann den Detektor und den Briefumschlag. Leider behält John seine Utensilien nicht lange, denn er wird von zwei feindlichen Agenten entführt, die ihn in eine Höhle bringen. Nachdem die beiden nicht sehr hellen Geheimagenten den Höhlenausgang zugesprengt haben, untersucht John erst einmal den Boden um sich herum. Dabei findet er ein Stück Metall. Er reibt seine Fesseln solange an dem Metallstück, bis sie locker sind, daß er sie lösen kann. Jetzt ist John zwar frei, hat aber immer noch das Problem mit dem zugesütteten Höhlenausgang. Es würde zwar ziemlich lange dauern, aber vielleicht könnte er mit dem Metallstück die Wand abtragen bis er in einen Nebestollen gelangt. Deswegen gräbt er das Metallstück weiter aus und stellt voller Glück fest, daß es sich um die Spitze einer Spitzhacke handelt. Flugs ist eine Stelle an der Felswand gefunden, hinter der es hohl klingt. John haut kräftig mit der Spitzhacke zu und nach drei festen Schlägen ist das Loch in der Wand groß genug, daß John hindurch paßt. Nachdem John sich durch die Spalte hindurchgezwängt hat, muß er wieder eine schwere Enttäuschung einstecken: Er befindet sich mitten in einem riesigen unterirdischen See. John nimmt allen Mut zusammen und taucht. Dabei muß er öfters auftauchen, um Luft zu holen. Danach gelangt John im dritten Bild zu einem Ausgang aus der riesigen Höhle. Mit letzter Kraft schwimmt er dorthin und befindet sich wieder einmal am Blumenladen. Johns Kleider trocknen schnell, und er macht sich auf den Weg ins Hotel. Vor dem Hotel am Strand sieht John einen Händler, der Rettungsringe verkauft. Für den Fall, daß John in diesem Abenteuer noch einmal mit Wasser zu tun haben sollte, besorgt er sich lieber einen Rettungsring. Allerdings nicht ohne vorher den Preis runterzuhandeln. Dann macht er sich aber endgültig auf den Weg ins Hotel. Bevor er hineingeht, fragt er den Portier, ob noch Zimmer frei sind. Trotz seines amerikanischen Dialektes wird John sehr freundlich empfangen. Vielleicht etwas übertrieben freundlich, aber John denkt sich nichts dabei und betritt das Hotel. Der Hotelchef empfängt ihn ebenfalls sehr freundlich und sagt ihm, daß für ihn ein Zimmer reserviert sei. Also macht sich John auf den Weg und läßt den Fahrstuhl kommen. Als der Fahrstuhl da ist, fällt John ein, daß ihm der Portier ja nicht seine Zimmernummer genannt hat. Da in einem guten Adventure sich aber die gesuchten Zimmer grundsätzlich ganz oben und in der letzten Ecke befinden, fährt John in den dritten Stock. Vor dem Fahrstuhl befindet sich ein Hindernis: Eine Putzfrau, die kein Wort Englisch versteht. John kramt seine letzten Schul-Spanisch-Kenntnisse hervor, was die werte Dame allerdings kein bißchen dazu bringt, sich schneller zu bewegen. Was hilft es, John fährt mit den Fahrstuhl in den zweiten Stock herunter und benutzt dann die Treppe. Am Ende des Ganges öffnet John die Tür und unterliegt wohl einem Mißverständnis. Dann aber kommen zwei ihm wohlbekannte Männer herein und nehmen ihn und eine Frau gefangen.

Auf hoher See:

Bald finden sich John und die Frau gefesselt auf einem Schiff

wieder. Um nicht Haifischfutter zu werden öffnet er das Ventil des Rettungsringes, der sich dann von selber aufbläst. Danach werden er und die Frau ins Meer geworfen. Anscheinend hat sich John geirrt, was das Gewicht des Steines an seinen Füßen betrifft, denn trotz des Ringes geht er unter wie ein Klumpen Zement. Am Meeresgrund angekommen versucht John die Luft aus dem Rettungsring zu atmen. Glücklicherweise stellt John sich dabei so ungeschickt an, daß die ganze Luft auf einmal entweicht, was zur Folge hat, daß Johns Fesseln gesprengt werden. John befreit noch die Frau von ihren Fesseln, und dann nichts wie ab nach oben. Bei so viel Pech, hat John auch einmal etwas Glück verdient. Die Frau, mit der er versenkt wurde, arbeitet ebenfalls für den Geheimdienst, allerdings für Santa Paragua. Dadurch hat sie einflußreiche Bekannte, und sie werden, sobald sie an der Wasseroberfläche angekommen sind, von einem Schlauchboot abgeholt.

Im Palast:

In der Basis des Geheimdienstes wird John mitgeteilt, daß er in den Palast eingeschmuggelt werden soll, um wichtige Papiere zu stehlen. Nach einer kurzen Zwischensequenz findet sich John in den Gängen des Palastes wieder. Natürlich wimmelt es von Wachen. John muß versuchen, durch Drücken der beweglichen Wände die Wächter einzusperren oder sich wenigsten den Weg zum Schlüssel freizuhalten. Hat John den Schlüssel erreicht muß er nur noch zu der nun erscheinenden Treppe gelangen. Hat sich John nach 4 Levels bis zu einer Tür durchgearbeitet, kann er diese öffnen und sich erst einmal ein wenig von den Strapazen erholen. Nach kurzem Umschauen stellt John fest, daß er sich im gesuchten Büro befindet. Leider liegen wie wichtigen Papiere nicht auf dem Tisch. Deswegen sucht John nach einem versteckten Tresor. Der Arm der Statue erregt seine Aufmerksamkeit, da er seltsam von der Figur absteht. John zieht ihn nach unten und steht vor dem Tresor. Er klebt sein kleines Gerät, das wohl für solche Situationen vorgesehen ist, an den Tresor und versucht ihn zu öffnen. John ändert die erste Stelle der Zahlenkombination am Tresor bis das erste Lämpchen am Gerät leuchtet. Genauso verfährt er auch mit der zweiten, dritten und vierten Stelle. Dann stellt er das Gerät ab und steckt es wieder ein. Nun drückt er nur noch den Eingabeknopf am Tresor, und da ist endlich der Umschlag, der ihm von den Agenten gestohlen wurde. John nimmt ihn zwar, behält ihn aber wieder nicht lange. Denn während er so in seine Arbeit vertieft war, haben sich mal wieder die beiden Geheimagenten an ihn herangeschlichen und verlangen nun den Umschlag. Dabei stellt sich einer der beiden ungeschickt an, und der Umschlag flattert durchs Fenster. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd findet der Agent ihn und schwingt sich aauf ein 'Waterbike'. John tut dies ebenfalls, und es erwartet ihn wieder ein Actionspiel. John versucht den Agenten einzuholen ohne dabei auf allzu viele Steine zu treffen. Hat John den Umschlag dann wieder, wird er von fünf anderen Agenten verfolgt, die ihn irgendwie rammen wollen. Hat John auch dieses Actionspiel überstanden, taucht vor ihm ein amerikanisches U-Boot auf.

Im Meer:

Natürlich wird John von ihm aufgenommen und erhält neue Befehle. Zusätzlich erhält er eine CD mit einem Virus, der den Computer, welcher das Schutzschild betreibt, zerstört, und ein Zigarettenetui mit explosiven Zigaretten. Dann wird er in einen Taucheranzug gesteckt und durch das Torpedorohr ins Meer geschossen. John taucht ein Bild nach unten und dann ein Bild nach links, wobei er darauf bedacht ist nicht mit den großen Haien zu kollidieren. Er betrachtet das rechte Seegras genauer und nimmt dann das gefundene Gummiband an sich. John schwimmt nun nach rechts, bis er an einen riesigen Felsen kommt. Er wundert sich, was die Gummipalmen am Meeresgrund sollen und untersucht sie genauer. Dabei findet er einen Knopf. Er schwimmt näher heran und drückt den

Knopf. Prompt bewegt sich der Felsen und gibt einen Tunnel frei. Natürlich schwimmt John durch diesen Tunnel und findet sich bald in einer Höhle wieder.

Spider Hauptquartier:

Er dreht an einer Luke und klettert die Leiter nach oben. Ehe John sich versieht, befindet er sich mitten im Geheimquartier von 'Spider'. Leider bleibt sein Eindringen nicht unbemerkt und er wird festgenommen. Nachdem John allein gelassen wurde, merkt er, daß er in einem Käfig sitzt, der sich langsam aber sicher abwärts in ein Piranha-Becken senkt. Jetzt ist schnelles Handeln gefragt. John ätzt mit seinem Füller das Schloß auf und schießt dann das Seil aus seiner Armbanduhr an die rechte und dann an die linke Wand. Im letzten Moment hangelt er sich hoch und klettert zu dem Gitter des Lüftungsschachtes. Er öffnet dieses und findet sich in einem Labyrinth wieder, das ähnlich funktioniert wie das im Palast. Nur sind die Wächter Ratten, die Schlüssel Schraubendreher, die Treppen Luken und John sieht nur ein Teil des Labyrinths. Im dritten Labyrinth muß John den eingezeichneten Weg gehen, da sonst Ratten frei werden, an denen er nicht mehr vorbeikommt. Hat John auch diesen Teil gut überstanden, klettert er in ein Badezimmer hinein und überwältigt den Soldaten, der sich gerade die Zähne putzt. John nimmt schnell die Schnürsenkel und das Handtuch und fesselt und knebelt ihn schnell damit. Wenn der Soldat gut verschnürt ist, zieht John die Uniform und die Stiefel an. Gut verkleidet nimmt er nun noch das Wasserglas mit und traut sich nun auf den Gang hinaus. Er läuft den Gang erst nach unten und betritt dann den ersten Raum. In einer Art großer Abstellkammer öffnet er im großen Schrank erst die linke Schublade in der zweiten Reihe von unten und entnimmt ihr dann die Schnürsenkel. Seine Stiefel ohne Schnürsenkel könnten ihn verraten deswegen bindet er seine Stiefel mit den Bändern zu. Dann öffnet er die Schublade rechts unten und nimmt den leeren Stempel. John verläßt den Raum wieder und geht den Gang nach rechts weiter, wo er wieder einen Raum betritt. In diesem Raum untersucht er die Abstellkammer und nimmt das Schlauchboot. Das Wasserglas füllt John am Waschbecken und untersucht dann die Uniform, die auf dem Bett liegt. Dabei findet er einen Zettel, den er ebenfalls an sich nimmt. Dann verläßt John auch diesen Raum und geht den rechten Gang nach oben. Vor der Tür zum Piranha-Becken trifft er auf ein paar Soldaten, von denen einer ein Glas Wasser verlangt. John tut so als ob er Wasser holt und geht dann wieder zurück und links um die Ecke. John betritt das Zimmer des Offiziers und reicht ihm das Glas Wasser. Während der Offizier sich umdreht, um das Wasser zu trinken, Tauscht John schnell den Stempel des Offiziers gegen seinen leeren aus. Dann verläßt er diesen Raum und sucht wieder den Raum auf, in dem er das Boot gefunden hat. Er drückt den Stempel auf das Stempelkissen und stempelt dann den Missionsauftrag ab. John öffnet sein Zigarettenetui und trennt von der blauen Fingerabzugszigarette das Etikett ab. Er betritt wieder den Gang und geht ihn nach oben. An der Tür, die durch ein Fingerabdruck-Lesegerät gesichert ist, hält er den Fingerabdruck des Offiziers vor das Fenster und öffnet so die Tür. Er geht im Sicherheitstrakt den Gang entlang, bis er zu einer Tür kommt, vor der Laserstrahlen ihm den Weg versperren. Zum Glück hat er ja einen abgestempelten Auftrag. Er zeigt den Wächter seinen Missionsauftrag und prompt verschwinden die hindelichen Strahlen auch. John läuft weiter durch den Gang bis er an einen Mülleimer kommt. Er steckt das Kabel des Rasierers in die Steckdose neben dem Mülleimer und schaltet ihn dann ein. Natürlich will John sich nicht jetzt rasieren, sondern bereitet ein geschicktes Täuschungsmanöver vor. Dazu versteckt er den Rasierer in dem Mülleimer und betritt dann die Kommandozentrale von 'Spider'. Natürlich sind seine Unternehmungen, dank moderner Überwachungsanlagen, nicht geheim geblieben und er wird schon erwartet. Dr. Why prahlt mit seinem bö-

sen Plan und gibt den Startbefehl für den 'Stealth Fighter'. Nachdem das lange gesuchte Flugzeug gestartet ist und der Counter ca. 130 erreicht hat, spult Johns Rasierer noch einmal die Nachricht ab, die John sich schon im Flughafen angehört hat, und stiftet so Verwirrung. Darauf hat John gewartet. Er schießt die Zigarette mit dem roten Band auf den Computer ab. Nach einigen Umwegen erreicht die Zigarette ihr Ziel und John nutzt die Gelegenheit und schlägt seinen bewaffneten Aufpasser nieder. Ehe John sich versieht, ist Dr. Why aber auch schon mit der feindlichen Agentin geflüchtet. Im letzten Moment steckt John die Virus-CD in den kleinen Schlitz des Zentralcomputers und flüchtet dann durch die Tür. Langsam beginnt die Höhle zusammenzustürzen. Das bemerkt auch Dr. Why und versucht nun allein zu fliehen. Natürlich rettet John die Agentin, und beide hängen sich an die Landekufen des Helikopters. Keinen Moment zu spät fliegt der Helikopter aus dem explodierenden Vulkan.

Finale:

Normalerweise wäre die Welt gerettet und alles gut, nur hat Dr. Why noch eine Bombe an seinem Helikopter, die er einzusetzen gedenkt. Wieder einmal hängt alles nur von John ab. Er durchsucht seine Taschen und findet das Elastische Band. John befestigt es an der Bombe, und dann können sich die beiden nicht mehr halten. Im Fallen zieht er an der Lasche des Rettungsbootes, welches sich dann von selber aufbläst. Nach ein paar Stunden werden sie von einem Schiff gefunden und aufgenommen. Alles hat sich zum Guten gewendet und John wird der 'Goldene Bananenverdienstorden am Band' verliehen.