



<http://www.graymatter-game.de/>

Lösungshilfe – Kapitel 2 *by Locke*



Am nächsten Morgen unterhalten wir uns mit der Haushälterin beim Frühstück.

Dann schnappen wir uns die Zeitung u. studieren sie.





**Wir machen uns auf die Socken zur Horspath-Laufbahn u. reden eingehend mit Eddy dem Platzwart!
Was wir zu hören bekommen hört sich fast nach Zauberei an!**



**Nun verlassen wir die Laufbahn u. gehen nach Oxford.
Hier besuchen wir das „The Black Wand“, den Zauberlanden!**



Miss Everett. Freut mich, dass Sie mir einen Besuch abstatten.

**Hier sprechen wir mit Mephistopheles u. informieren uns über die so genannten „Meisterhaften Inszenierungen“.
Nun gehen wir zur St. Edmunds Hall.**



Also, wenn du dich schon freiwillig meldest... versuch's doch mal in der Bibliothek. Die sollen da 'nen Haufen Bücher haben und so.

**Hier treffen wir unsere Leidensgenossen von gestern.
Wir unterhalten uns mit ihnen, tauschen unsere Handynummern aus u. gehen in die Bodleian-Bibliothek.**



**Leider benötigen wir hier einen Studentenausweis!
Wir entdecken Helena u. reden mit Ihr.**



Nach einer kurzen Unterhaltung zeigt sie uns ihren neuen- u alten Studentenausweis u. wir müssen Beide beurteilen!



Den neuen Ausweis müssen wir nun mit 3 positiven Beurteilungen bewerten u. den alten Studentenausweis mit 3 negativen Beurteilungen bewerten!



**Nun müssen wir mit einem Zaubertrick versuchen den alten Studentenausweis zu ergattern.
Dafür fehlt uns noch so Einiges u. wir gehen in den Zauberladen.**



Ich will ein paar Sachen kaufen, für meinen... Neffen. Er fängt gerade erst mit dem Zaubern an.

Zur Ablenkung kaufen wir einen **Schredder-Krachmacher!
Wir bezahlen 12 Pfund u. da wir schon einmal hier sind, gehen
zum Blumenstand am**

Carfax-Tower.



Und jetzt habe ich eine Blume für Sie. Bereit?

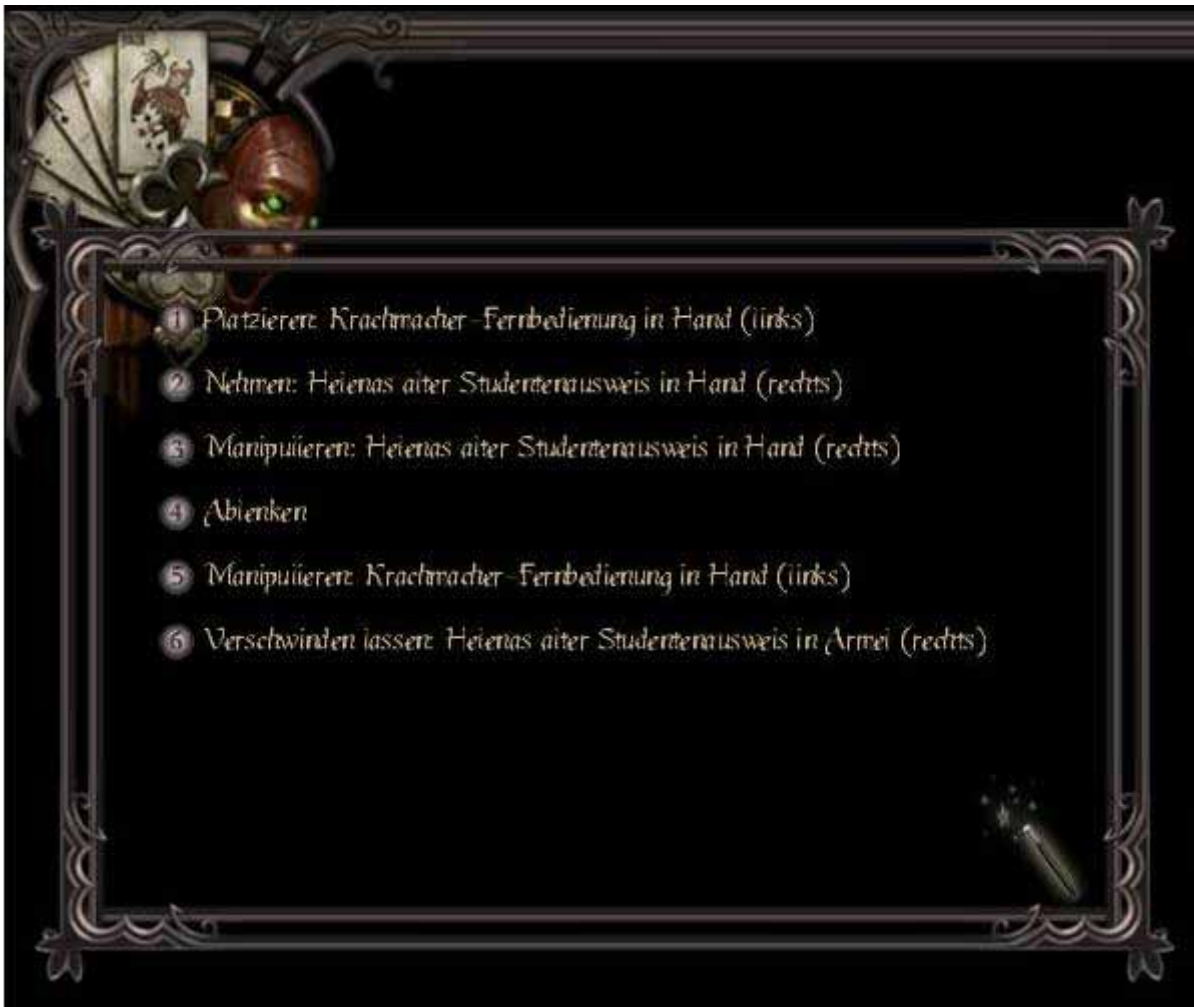
Hier kaufen wir der netten alten Dame einen **Blumenstrauß ab,
schenken ihr eine Rose u. gehen zurück in die Bibliothek.**



Hier deponieren wir den Krachmacher im Papierschredder.
Nun wenden wir das Zauberbuch auf Helena an u. wählen

„Der zerstörte und wieder reparierte Ring“





Hat alles geklappt, reden wir mit Helena u. schreddern ihren alten Ausweis proforma!



Nun gelangen wir mit Helenas Ausweis in die Bibliothek u. gehen zur Bibliothekarin.



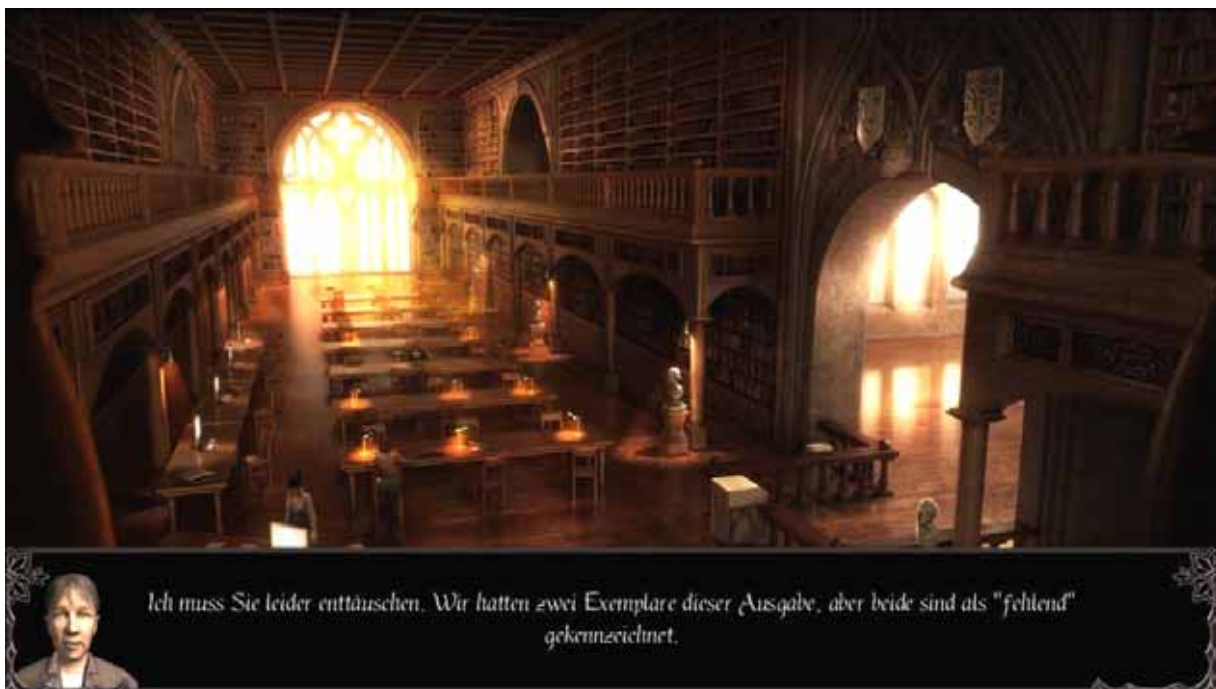
Wir fragen sie nach den Professoren, insbesondere nach Dr. Styles u. können dann ein Computerterminal benutzen.



Hier schauen wir uns alle Einträge an u. finden unter dem Datum des 3. Oktobers 2002 diese schreckliche Meldung!

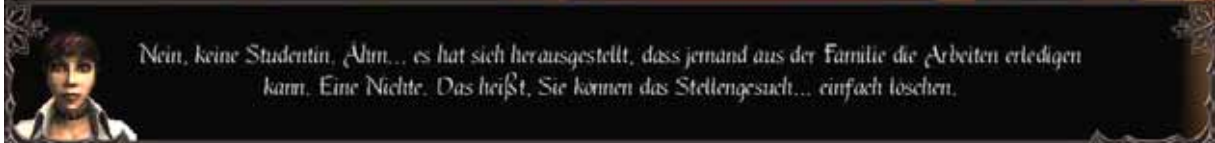


Der letzte Artikel fehlt, wir gehen zur Bibliothekarin u. fragen sie danach.



**Aber leider ist dieser Artikel spurlos verschwunden u. Niemand weiß wohin!
Vielleicht weiß unsere Haushälterin etwas mehr darüber, denken wir u. gehen zum**

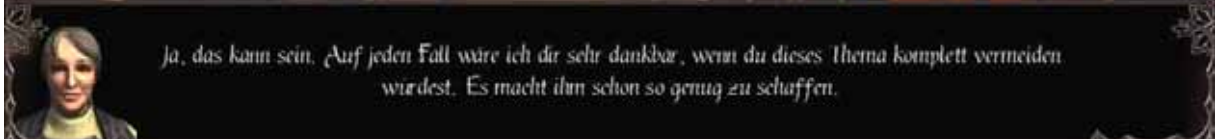
Dread Hill Anwesen.



Wir betreten das Haus, hören das Telefon klingeln u. gehen an den Apparat.

Hier wimmeln wir die Stellenvermittlung, allerdings mit etwas gemischten Gefühlen, ab!

Nun stattdessen wir Mrs. Dalton einen Besuch ab u. fragen sie nach dem schrecklichen Unfall.



Viel erfahren wir nicht u. gehen in den Keller um uns dort etwas umzusehen u. beginnen mit dem Hauptlabor.



Hier gehen wir zum Schreibtisch, nehmen u. lesen
unsere **Arbeitsanweisungen!**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Danach haben wir die Aufgabe Akten zu sortieren u. einen Beleg für das Radcliff Krankenhaus zu suchen.

Miss Everett,

Wie bereits erwähnt, möchte ich, dass Sie meine Akten sortieren. Aus diesem Grund sind Sie hier.
Die Anweisungen lauten wie folgt:

Generell müssen die Akten gemäß ihrer Anfangsbuchstaben einsortiert werden, außer:

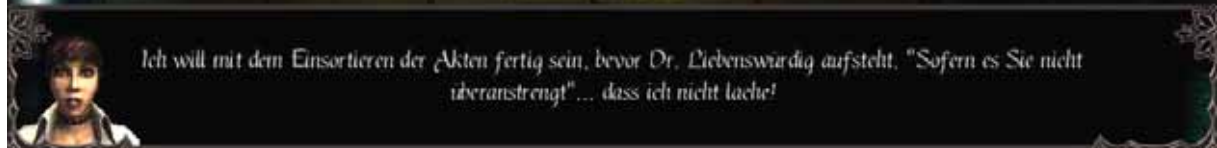
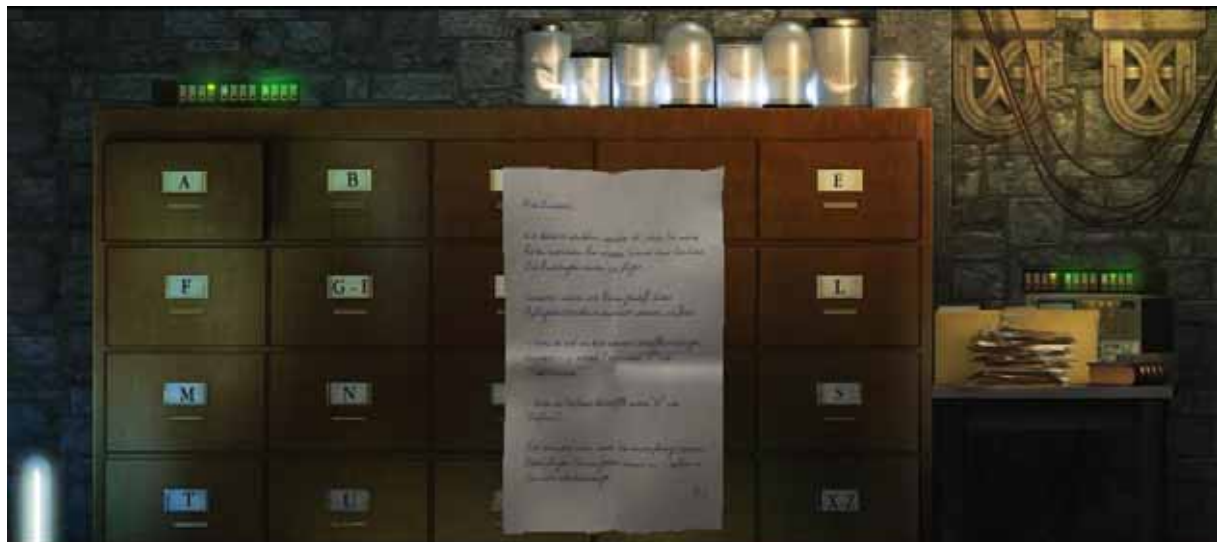
- Wenn es sich um eine neue Veröffentlichung handelt - in diesem Fall muss "P" wie "Publikationen".
- Wenn es Oxford betrifft muss "O" wie "Oxford".

Ich erwarte nicht, dass Sie heute fertig werden. Aber fangen Sie wenigstens damit an - sofern es Sie nicht überanstrengt.

D.S.



Wir schauen uns alles an, stellen unseren Blumenstrauß in die Vase u. widmen uns unseren Aufträgen.



Ich will mit dem Einsortieren der Akten fertig sein, bevor Dr. Liebenswürdig aufsteht. "Sofern es Sie nicht überanstrengt" ... dass ich nicht lache!

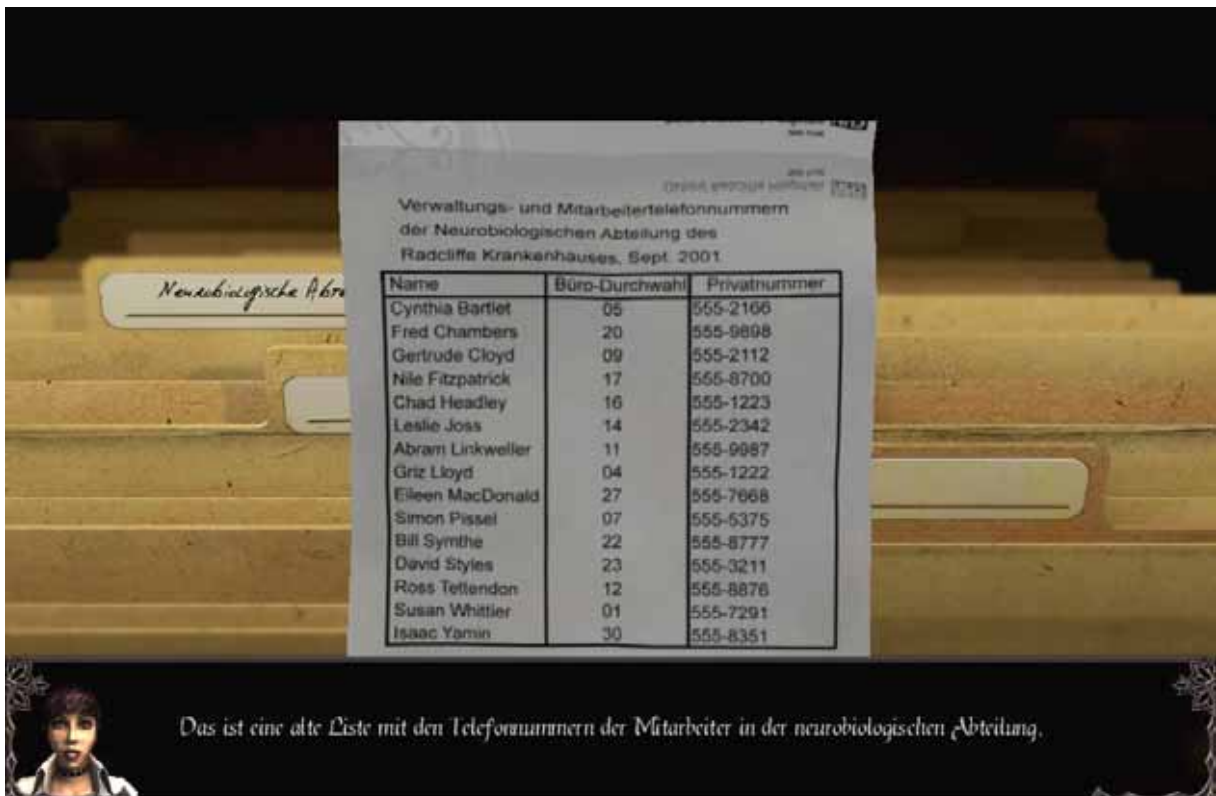


Auftragungsgemäß sortieren wir alle Akten ein und schnüffeln anschließend etwas herum.

Unter „F“ finden wir den **Beleg der vom Krankenhaus angefordert wurde u. stecken ihn ein.**



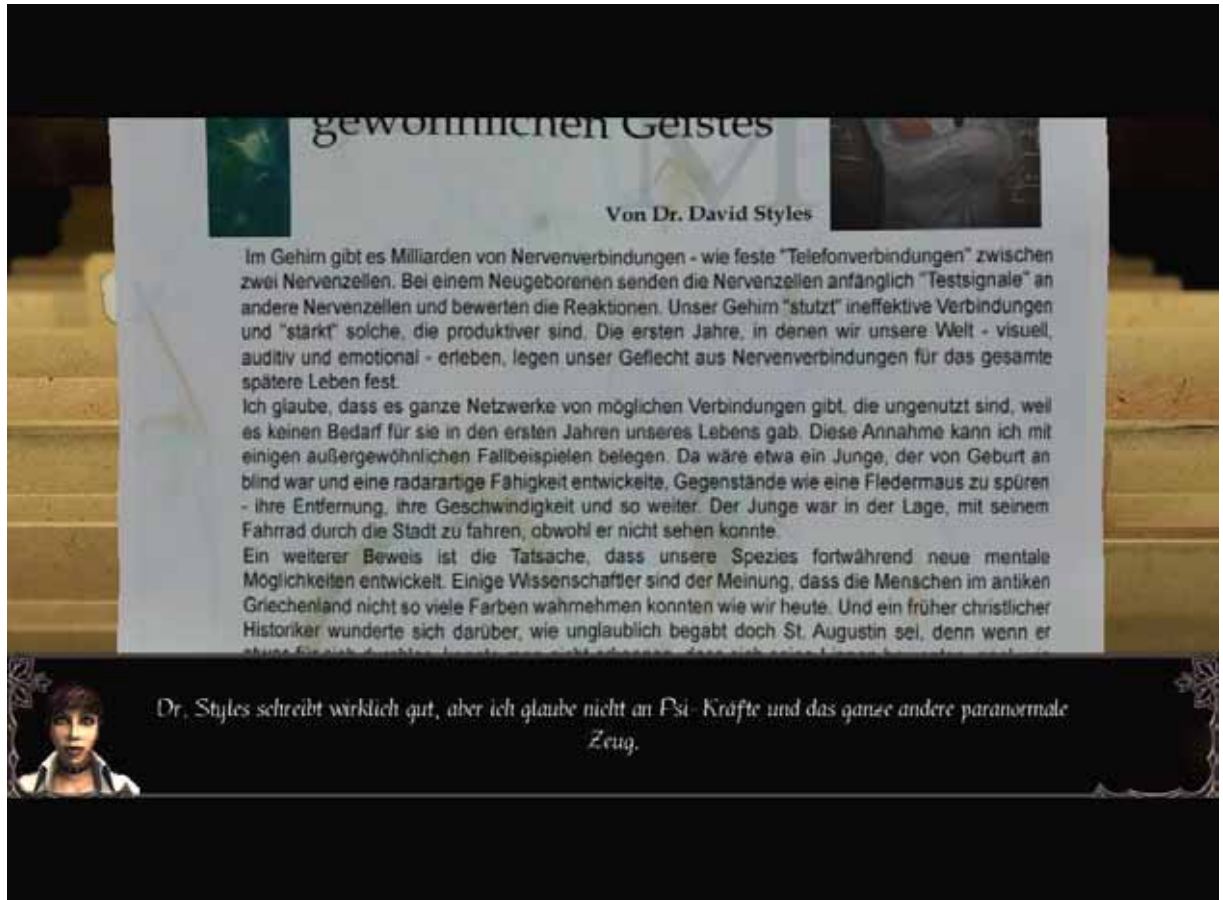
Unter „N“ finden wir eine **Mitarbeiterliste** der neurobiologischen Abteilung des Krankenhauses.



Unter „A“ finden wir den vermissten **Zeitungsartikel** der Bibliothek!

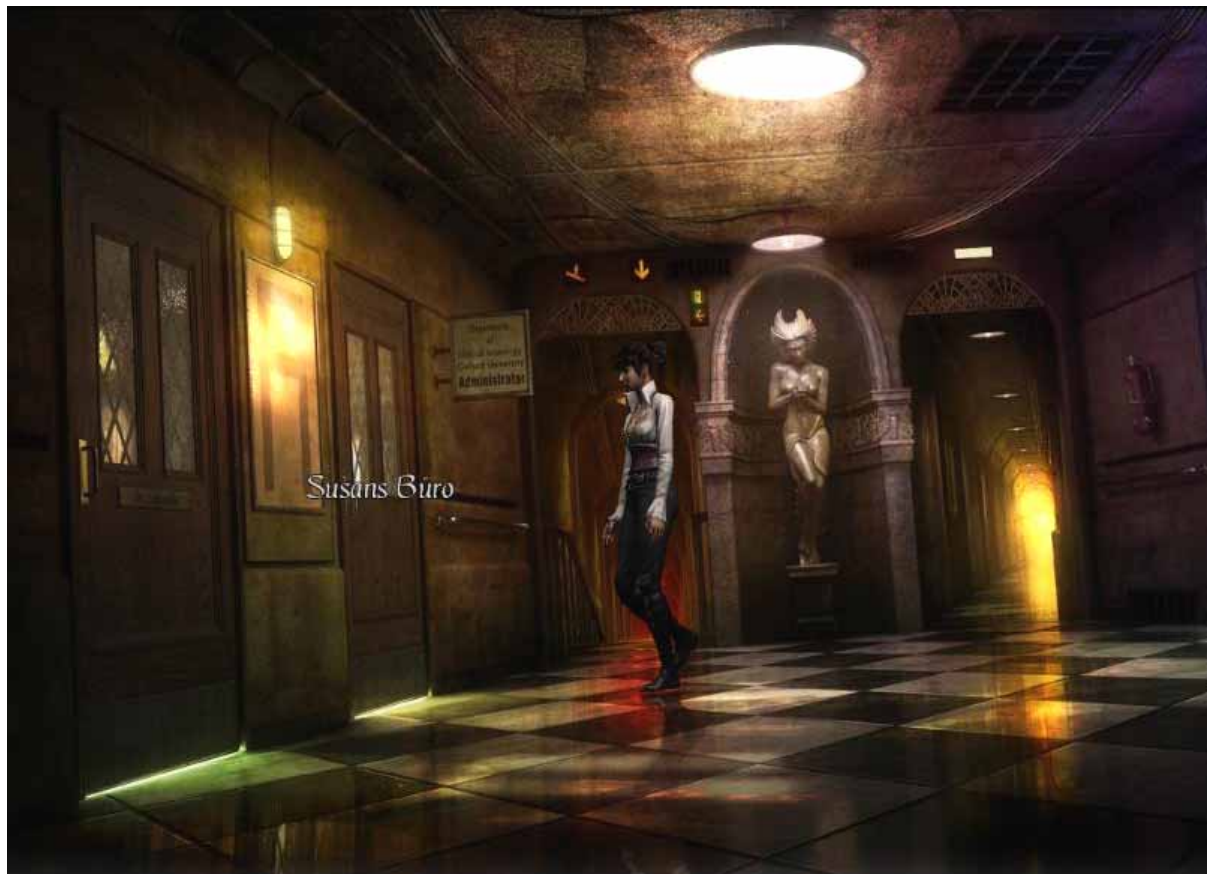


Das konnte aufschlussreich sein.

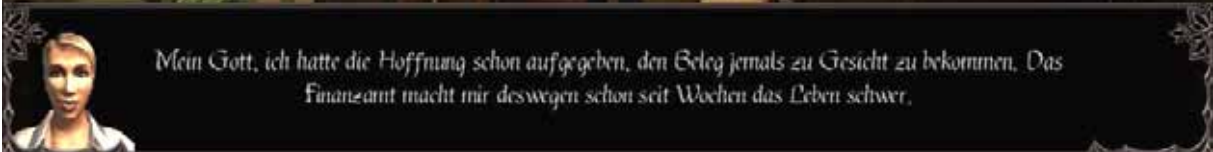


Dr. Styles schreibt wirklich gut, aber ich glaube nicht an PSI-Kräfte und das ganze andere paranormale Zeug.

**Hier haben wir vorerst alles erledigt u. begeben uns ins
Radcliff Krankenhaus.**



Hier betreten wir Susans Büro u. legen den angeforderten Beleg in den Aktenkorb.

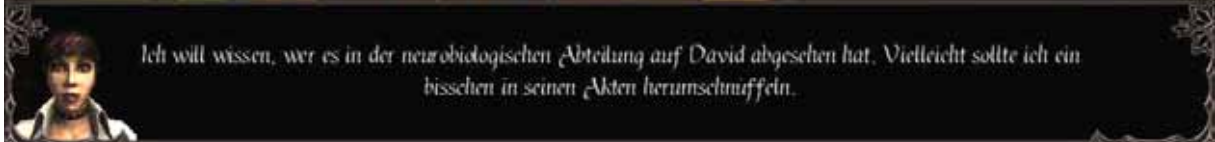


Mein Gott, ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben, den Beleg jemals zu Gesicht zu bekommen. Das Finanzamt macht mir deswegen schon seit Wochen das Leben schwer.

Susan freut sich jetzt endlich mit dem Finanzamt abrechnen zu können u. wir vermittelt uns eine Audienz bei Mr. Headley.



Mit ihm unterhalten wir uns ausführlich über Dr. Styles, sein Schicksal u. seine Experimente. Artig bedanken wir uns u. gehen zurück zu Susan.



Wir unterhalten uns mit ihr u. möchten wissen ob Dr. Styles in dieser Abteilung irgendwelche Feinde hat. Aber leider erhalten wir keine Auskunft u. müssen zu einem Trick greifen um ein wenig in den Akten rumzuschüffeln zu können! Dazu wählen wir den Zaubertrick:

„Der bodenlose Becher“

Der bodenlose Becher

Dies ist ein verwirrender und wirkungsvoller Scherz. An Utensilien benötigst du einen Becher, einen kleinen Gegenstand aus Metall (z.B. eine Münze oder einen Schlüssel) und einen Magneten. Während des Zaubertricks erzählst du, dass du einen bodenlosen Becher hast, wie z.B. der Heilige Gral einer war!




1. PLATZIERE den Magneten in deiner rechten Hand.
2. NIMM den Becher in deine linke Hand. Zeige ihn dem Publikum von innen und von außen, so dass sie den kleinen Metallgegenstand darin sehen können.
3. BEWEGE den Becher in deine rechte Hand, so dass der Magnet in deiner Hand direkt an die Becherseite gedrückt wird.
4. MANIPULIERE den Becher, indem du ihn umdrehst und schüttelst - nichts fällt heraus! Der Gegenstand ist verschwunden! (Er wird durch den Magneten im Becher gehalten.)
5. LENKE das Publikum AB, indem du es nach dem Gegenstand suchen lässt.
6. Während das Publikum abgelenkt ist, NIMM den Gegenstand aus dem Becher in deine linke Hand und LASSE ihn in deinem linken Armel VERSCHWINDEN.

Da wir hierzu einen Magneten benötigen, gehen wir in den
Zauberladen.



Wir erstehen einen **Magneten** u. da wir schon einmal hier sind, nehmen wir gleich einen **falschen Daume, Hautkleber** u. **Kunstblut** aus dem anderen Regal mit.



 Sie bewahrt den Schlüssel für den Aktenschrank in dieser Tasse auf. Mit ein bisschen Fingerspitzengefühl könnte ich ihn mir schnappen – wenn sie ihn nicht die ganze Zeit im Auge behalten würde...

Wieder zurück, beginnt der Zauber!



1 Platzieren: Magnet in Hand (rechts)

2 Nehmen: Kaffeetasse in Hand (links)

3 Bewegen: Kaffeetasse in Hand (rechts)

4 Manipulieren: Kaffeetasse in Hand (rechts)

5 Ablenken

6 Nehmen: Aktenschrankschlüssel in Hand (links)

7 Verschwinden lassen: Aktenschrankschlüssel in Armel (links)



**Haben wir alles richtig gemacht, sind wir im Besitz des Schlüssels
u. müssen nur noch Susan loswerden!**



Zuerst verbinden wir Daumen, Blut u. Kleber im Inventar u. gehen gegenüber in die Küche.



Hier nehmen wir den Verbandskasten, verstecken ihn hinter dem Tablett u. gehen wieder zurück.

Nun wenden wir das Zauberbuch mit dem Zauber

„Die schockierende, selbstheilende Wunde“

auf Susan an!

Die schockierende, selbstheilende Wunde



Dieser Trick ist schockierend und sieht übel aus. Allerdings werden dafür einige Utensilien benötigt: ein falscher Daumen, Hautkleber und Kunstblut.



1. Bevor du dich zu deinem Publikum begibst, musst du erst einige Vorbereitungen treffen. Fülle etwas Kunstblut in den falschen Daumen und klebe diesen mit dem Hautkleber auf deinen rechten Daumen.
2. NIMM vor deinem Publikum irgendeinen scharfen Gegenstand in deine linke Hand. MANIPULIERE den Gegenstand, indem du damit herumspielst.
3. LENKE dein Opfer AB, indem du über etwas redest.
4. MANIPULIERE den Gegenstand, um damit den falschen Daumen leicht anzuschneiden.
5. Stöhne schmerzvoll auf und greife deinen Daumen an der Spitze. Schon bald wird das Kunstblut dafür sorgen, dass die "Wunde" auch dem sorgfältigsten Blick standhält.
6. Erkläre deinem Publikum, dass du die Fähigkeit der Selbstheilung besitzt. Wickle ein Taschentuch um den falschen Daumen und reibe kräftig daran (dabei entfernst du ihn unauffällig), während du die Wunde bittest zu verheilen. Ziehe dann deinen Daumen aus dem Tuch und zeige deine Hand - die Wunde ist verheilt!



1. Nehmen: Brieföffner in Hand (links)

2. Manipulieren: Brieföffner in Hand (links)

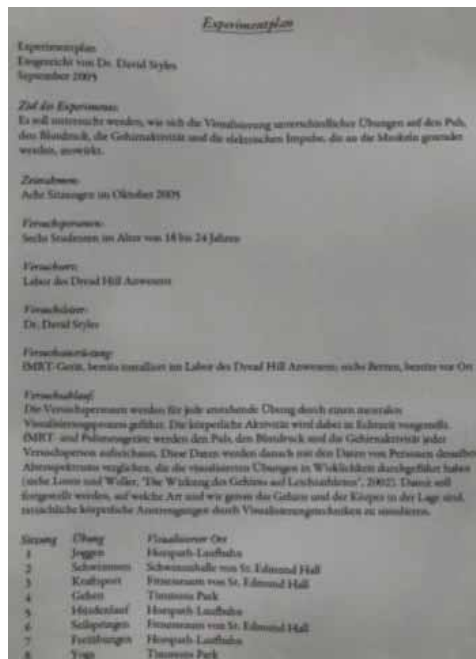
3. Ablenken

4. Manipulieren: Brieföffner in Hand (links)

**Haben wir alles richtig gemacht so verschwindet Susan um den
Verbandskasten zu holen!**



Diese Zeit nutzen wir aus um den Aktenschrank zu öffnen, den **Experimentierplan** zu suchen u. zu kopieren!



Nun erscheint Susan auf der Bildfläche u. bietet uns „Erste Hilfe“ an, wir lehnen dankend ab u. möchten uns lieber selbst verarzten.

Wir erhalten den **Verbandskasten**, verlassen das Büro, treffen Malik unterhalten uns mit ihm u. verabreden uns auf dem Campus.

Nun gehen wir zurück zum Dread Hill Anwesen.

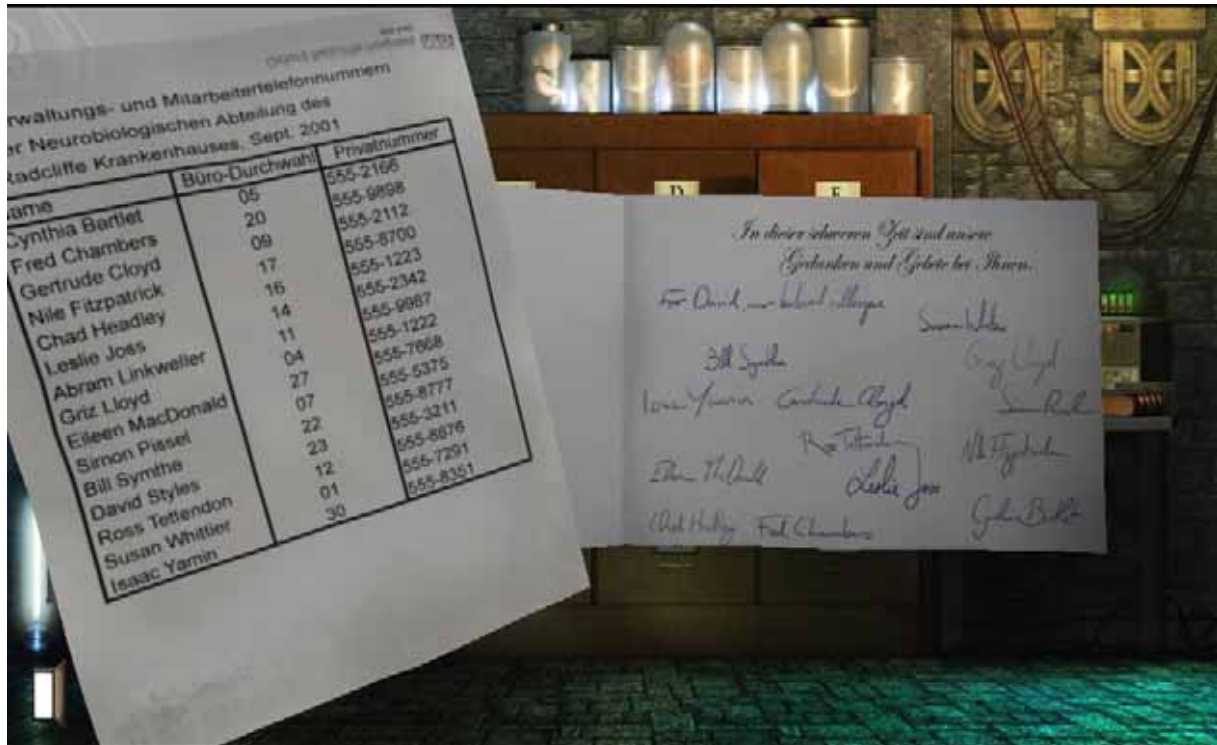


Wir gehen aufs Zimmer, stellen die Blumen in die Vase u. gehen anschließend ins Hauptlabor u. hier an den Aktenschrank.

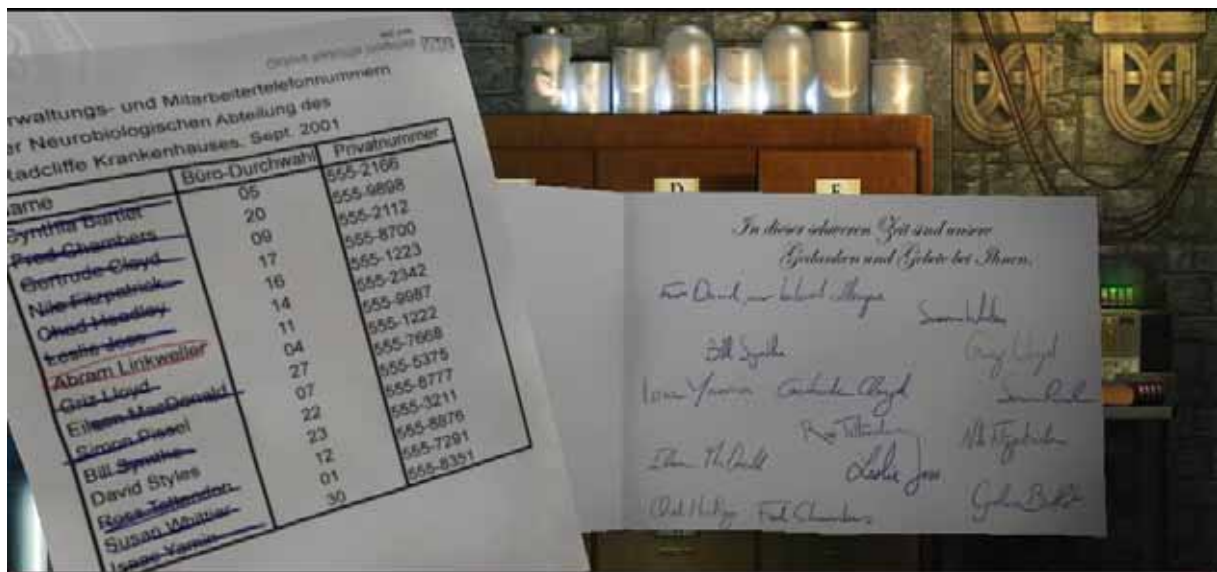


Interessant. Die Karte wurde von den Mitarbeitern der neurobiologischen Abteilung unterschrieben. Ich brauche eine Angestelltenliste, um die Namen zu vergleichen.

Unter „K“ finden wir eine **Kondolenzkarte** von den Mitarbeitern der neurologischen Abteilung.

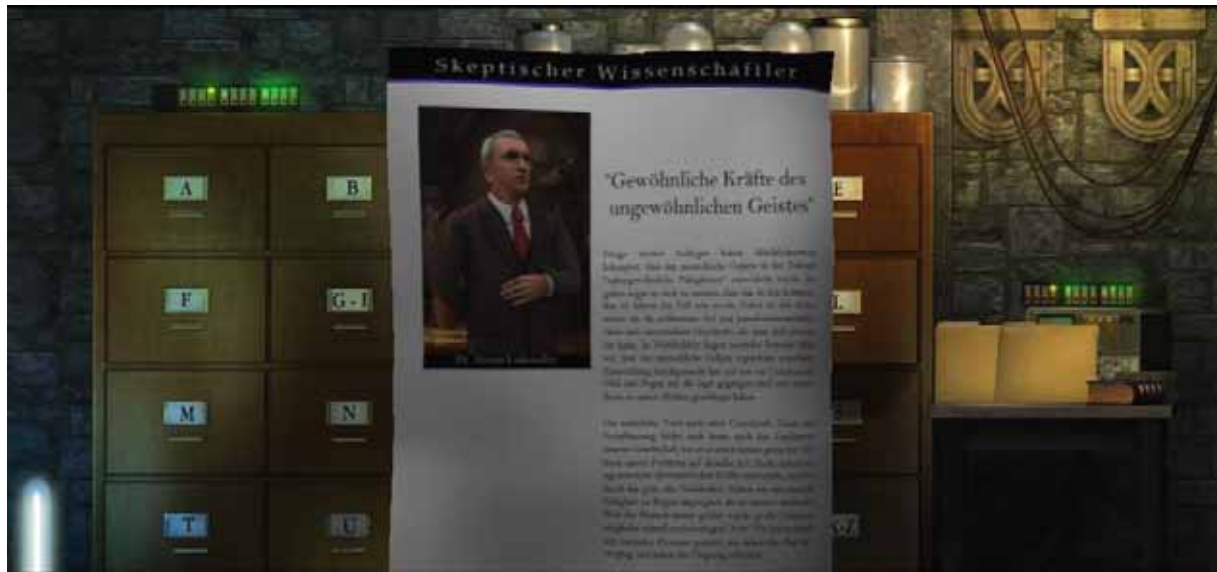


Die Unterschriften vergleichen wir nun mit der Telefonliste u. streichen die Namen derjenigen durch, die ihre Unterschrift auf der Kondolenzkarte hinterlassen haben



Abram Linkweller muss derjenige in der Abteilung sein, der Dr. Styles nicht leiden kann.

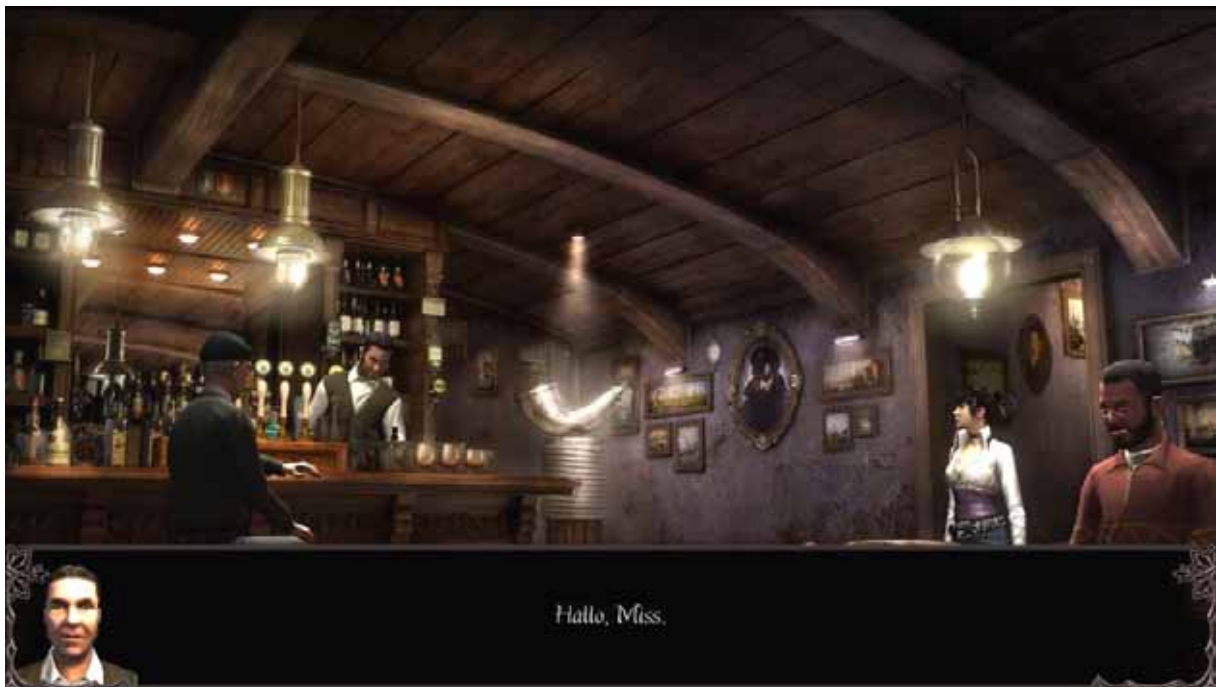
**Der Einzige dessen Unterschrift fehlt ist Abraham Linkweller!
Nun schauen wir ob von ihm etwas zu finden ist!**



**Unter „L“ finden wir einen Artikel von ihm u. lesen ihn!
Im Moment haben wir keine Idee wie es weiter geht u. schauen
darum auf unsere Fortschrittskarte.**



**Wie es aussieht müssen wir mit dem „Lohn des Verräters“
weitermachen u. gehen erstmal ins
„Windy Dog“!**



Hier werden wir freundlich begrüßt u. schauen uns nach dem nächsten Dädalus-Rätsel um.

Auf dem Schanktresen steht ein riesiges Jagdhorn u. wir versuchen ihm einige Töne zu entlocken!



Leide klappt, zur allgemeinen Belustigung der Gäste, es nicht so ganz.

Irgendein Teil fehlt nämlich u. wir unterhalten uns mit dem Wirt.



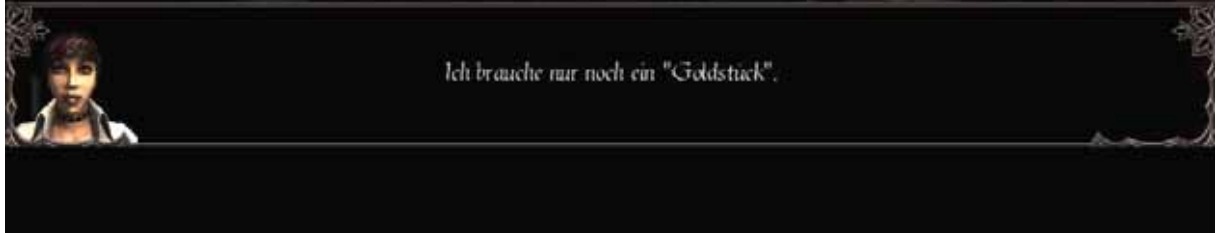
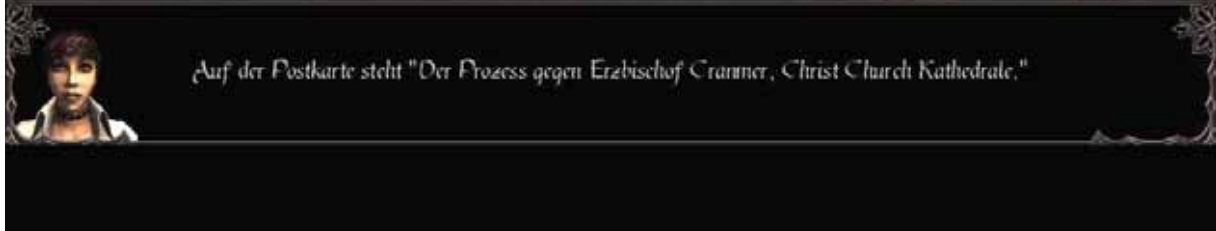
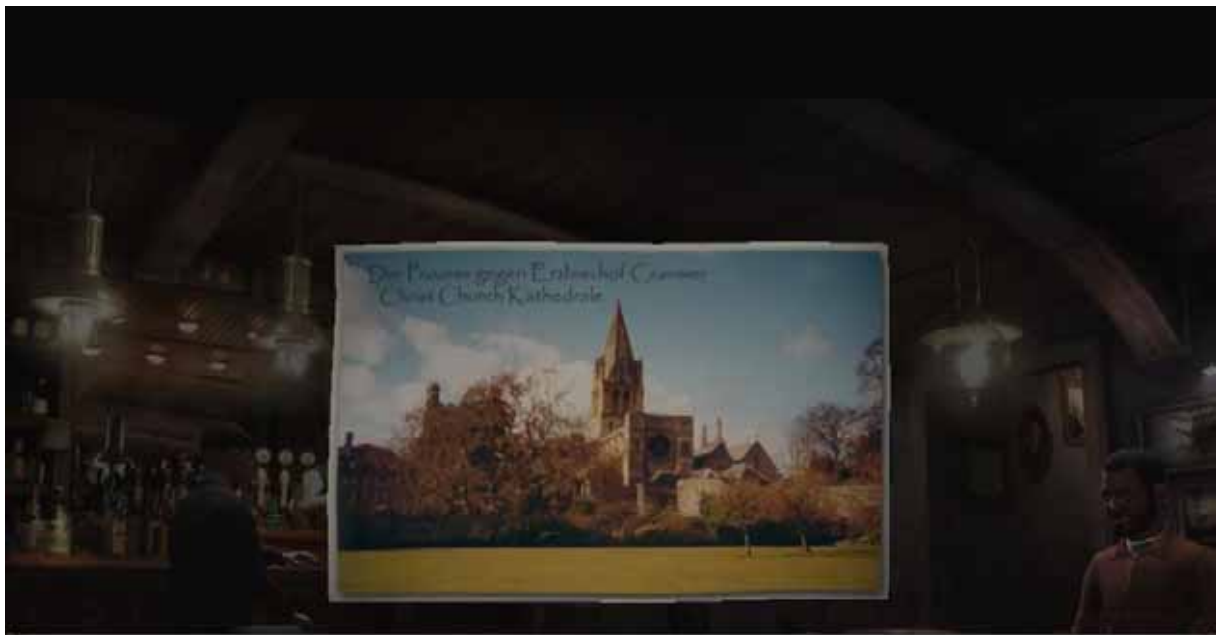
Dieser erzählt uns Einiges über die Kneipe und gibt uns dann ein „**alkoholisierendes Mundstück**“!

Damit versuchen wir es nochmals und erhalten für unsere Bemühungen eine **Ansichtskarte** und ein weiteres **Puzzleteil**.

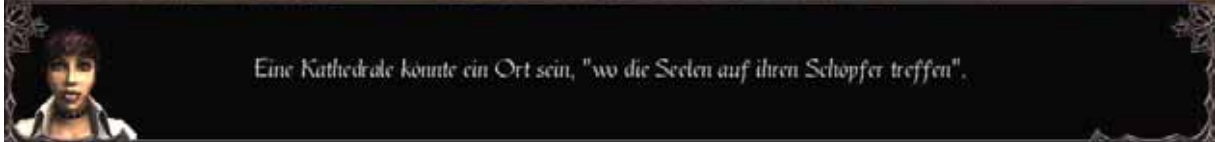


Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Dieses hoffen wir in der Christ Church Kathedrale zu finden u. begeben uns dorthin!



Nach einem längeren Dialog mit dem Fremdenführer gehen wir zum Altar.



**Hier bemerken wir eine hohle Stelle, schauen uns um u. sehen einen Hebel neben dem Fenster.
Wir betätigen ihn u. ein Taufbecken erscheint!**



Dieses untersuchen wir u.



erbeuten einen **Plastikbeutel** mit einem weiteren **Puzzelteil**.





Die Lösung dieses Rätsels lautet:

Carfax Tower – Telefon

Nun denn, begeben wir uns zur Telefonzelle am Carfax Tower!

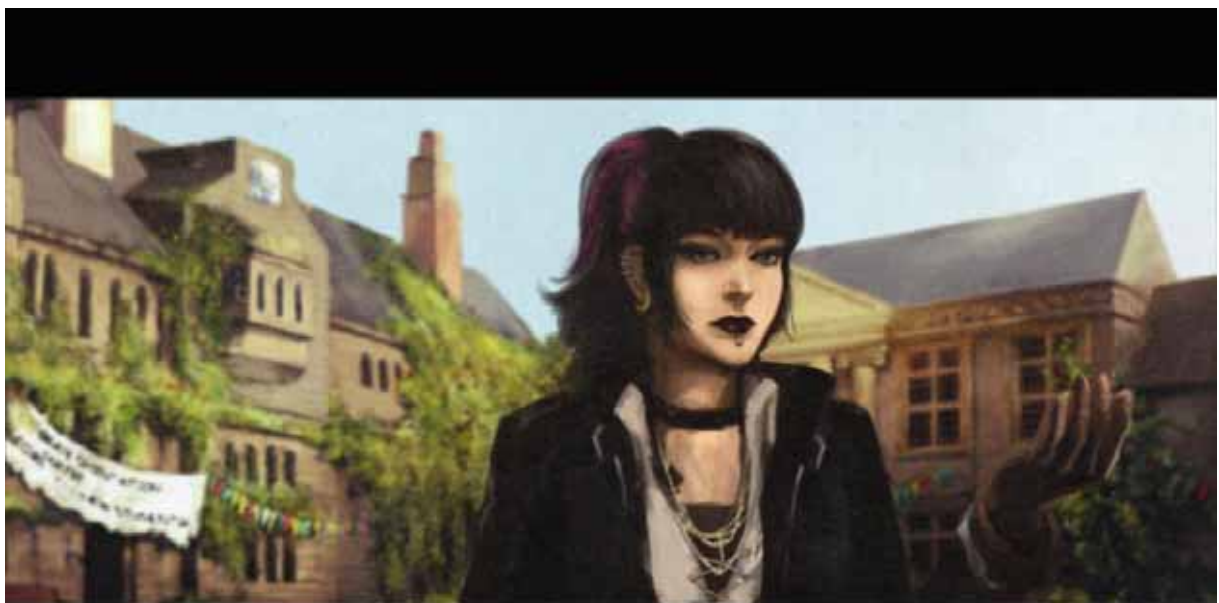


Da das Spiel „**Der Lohn des Verräters**“ heißt, nehmen wir den Hörer ab u. geben den Namen **Judas** (58327) ein!

(Gebt mal zum Spaß eine andere Nummer ein!)



Haben wir alles richtig gemacht, erhalten wir ein **Goldstück u
finden uns zum Abspann dieses Kapitels auf dem
Collegegelände wieder!**



Der Mann ist durch die Hölle gegangen. Er erlitt schwere Verbrennungen als er versuchte seine Frau aus seinem Wagen zu retten, während sie vor seinen Augen verbrannte...

**Hier geraten wir in eine heftige Diskussion über Dr. Styles u.
verteidigen ihn u. seine Experimente!**

Damit ist Kapitel 2 zu ENDE!



Nun spielen wir in der Haut von David weiter u. erwachen aus einem Alptraum!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Kapitel 3