

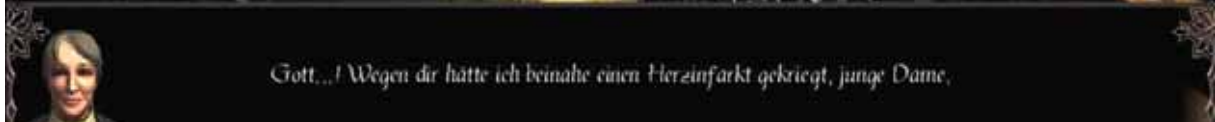


<http://www.graymatter-game.de/>

Lösungshilfe – Kapitel 6 by Locke

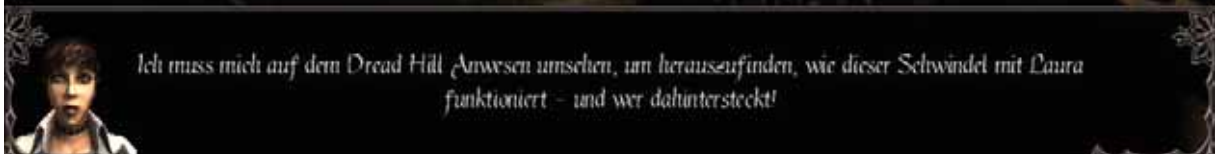
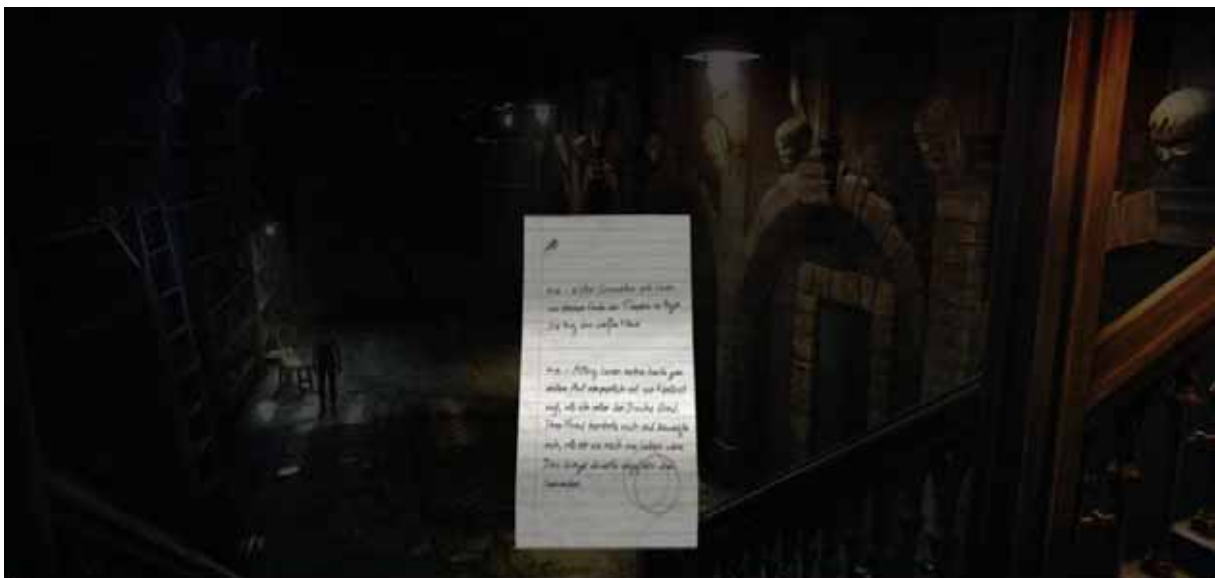


In der Haut von Sam begeben wir uns in den Keller.





**Hier treffen wir Stella u. Dr. Hellborn.
Stella stellt uns einander vor, verabschiedet sich u. wir
unterhalten uns lange mit Dr. Hellborn.
Als sich dieser verabschiedet, klauen wir ihm die **Notiz!****



**Wir lesen sie, gehen wieder nach oben, schauen uns nochmals alles
genau an u. überlegen, wohin die geisterhafte Frauengestalt
verschwunden sein könnte.**



Hier finden wir nichts Verdächtiges, gehen nach unten u. verlassen das Haus.

In diesem Moment meldet sich unser Handy zu Wort u. wir können ein interessantes Telefongespräch zwischen Dr. Linkweller u. seiner Freundin verfolgen!



Wir erfahren nicht viel, können aber vielleicht irgendwann etwas damit anfangen!

Nun gehen wir zum Turm auf dem Hinterhof.



Ich will wissen, was da drin ist. Vielleicht ist ja irgendwo hier in der Nähe ein Schlüssel.

Dieser steht genau gegenüber von Dr. Styles Schlafzimmerfenster, wir schauen ihn, die Tür u. die Statue etwas genauer an.



Jemand hat unter der Statue einen Schlüssel versteckt!

Unter der Statue finden wir einen versteckten **Schlüssel. Wir öffnen die Tür u. betreten erwartungsvoll den Turm.**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Wir schauen uns um, stellen fest, dass der mittlere Bereich der Treppe vor kurzem benutzt worden sein muss u. gehen nach oben.



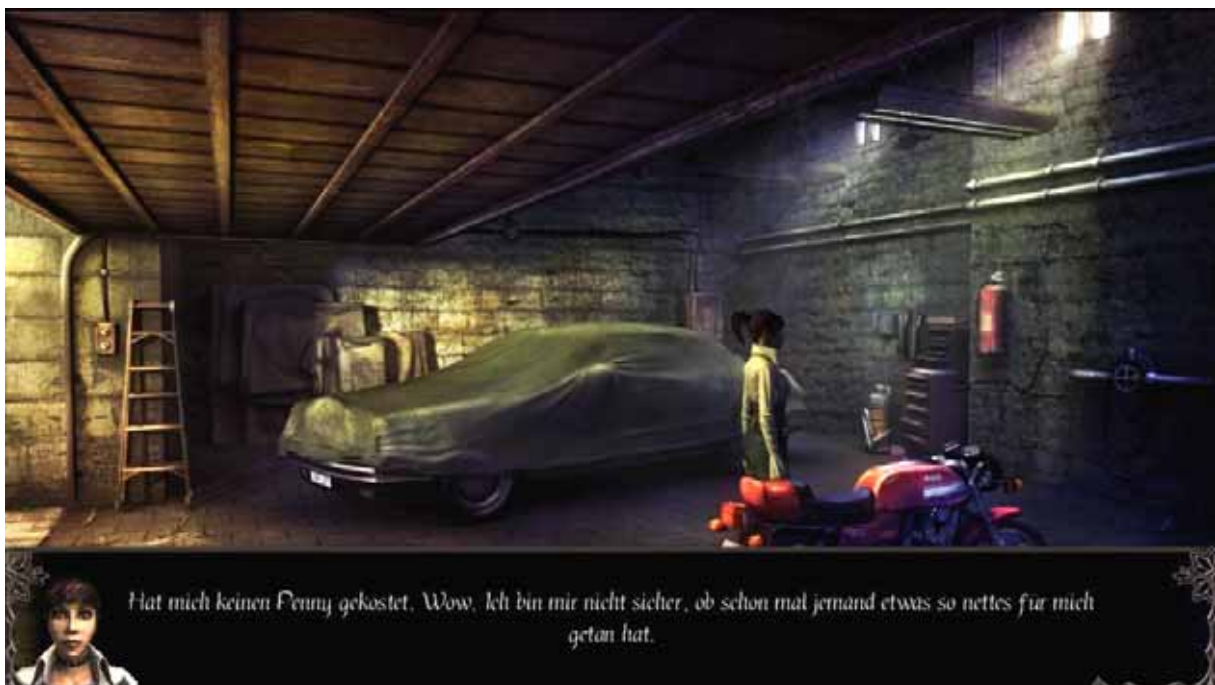
Hier schauen wir uns um, stellen fest, dass der Stuhl staubfrei ist, blicken aus dem Fenster u. können direkt in Dr. Styles Schlafzimmer sehen!

Auf der Fensterscheibe können wir einen Fleck erkennen, aber nicht sagen, was es genau ist.

Vielleicht können wir ihn irgendwie sichtbar machen!



**Nun verlassen wir den Turm u. schauen bei unserem
Motorrad vorbei.**

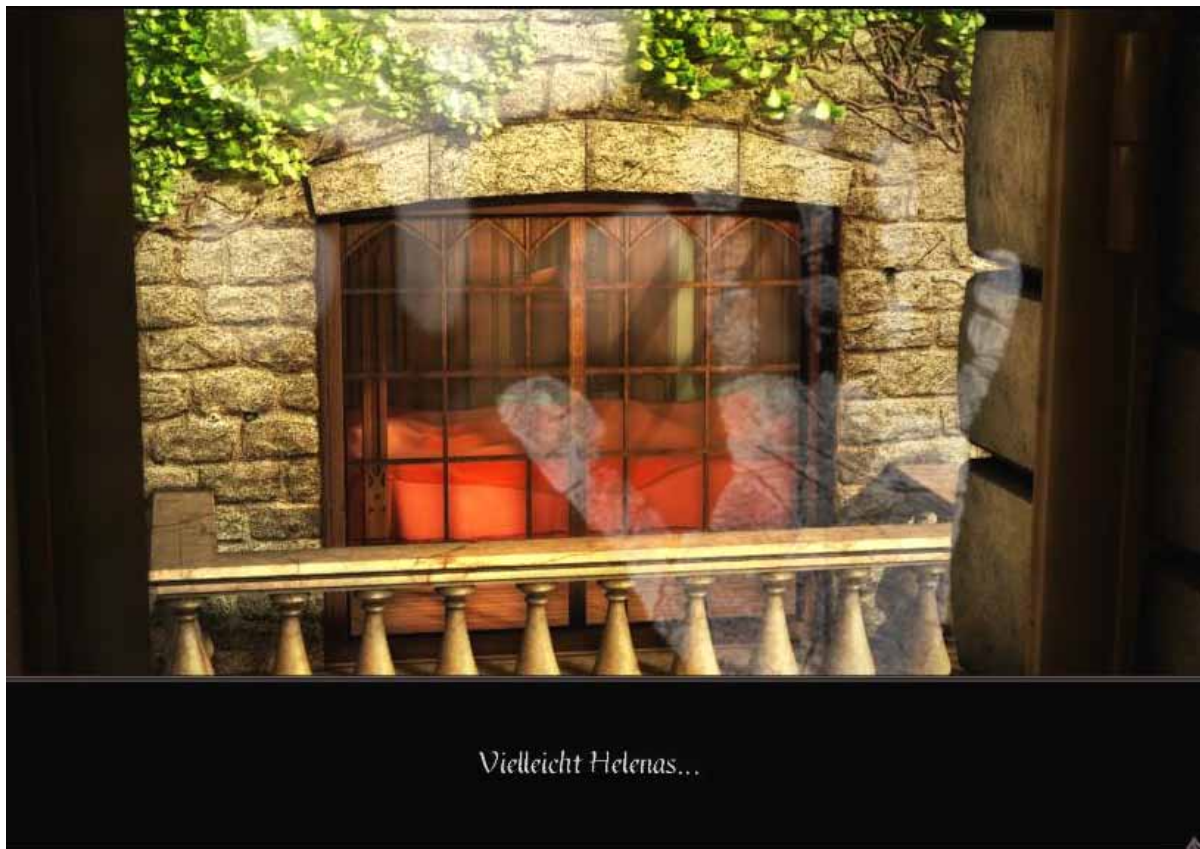


**Wir stellen fest, dass es repariert worden ist u. wieder schnurrt,
wie am ersten Tage.**

Dankbar verlassen wir die Garage u. gehen in die Küche.



Hier unterhalten wir uns lange mit Stella, borgen uns etwas Mehl u. begeben uns wieder in den Turm.



**Nun können wir mit Hilfe des Mehls einen Handabdruck sichtbar u. uns Gedanken über ihn machen!
Wir gehen zu Dr. Linkweller!**



Malik, Er macht bei Styles' Experiment mit,

Wir unterhalten uns mit ihm, machen ihm etwas Feuer unter dem Hintern u. fliegen raus!

Nun gehen wir in die Bibliothek.



Oh, ein Stapel leerer Blätter. Im Moment brauche ich kein Papier, aber gut zu wissen, dass man in Oxford nicht an Bürozubehör spart.

**Auf dem Tresen liegt ein Stapel leerer Blätter,
In der Mitte des Saales bemerken wir Harvey Kinderman u.
statten ihm einen Besuch ab.**




Nach einer kurzen Begrüßung erzählt er uns von seinen 20 seitigen Hausaufgaben, die er so gut wie beendet hat. Und das bringt uns auf eine Idee u. wir wenden einen Zaubertrick „Die beschädigte u. zerrissene Zeitung“ auf ihn an!

Die unbeschädigte zerrissene Zeitung

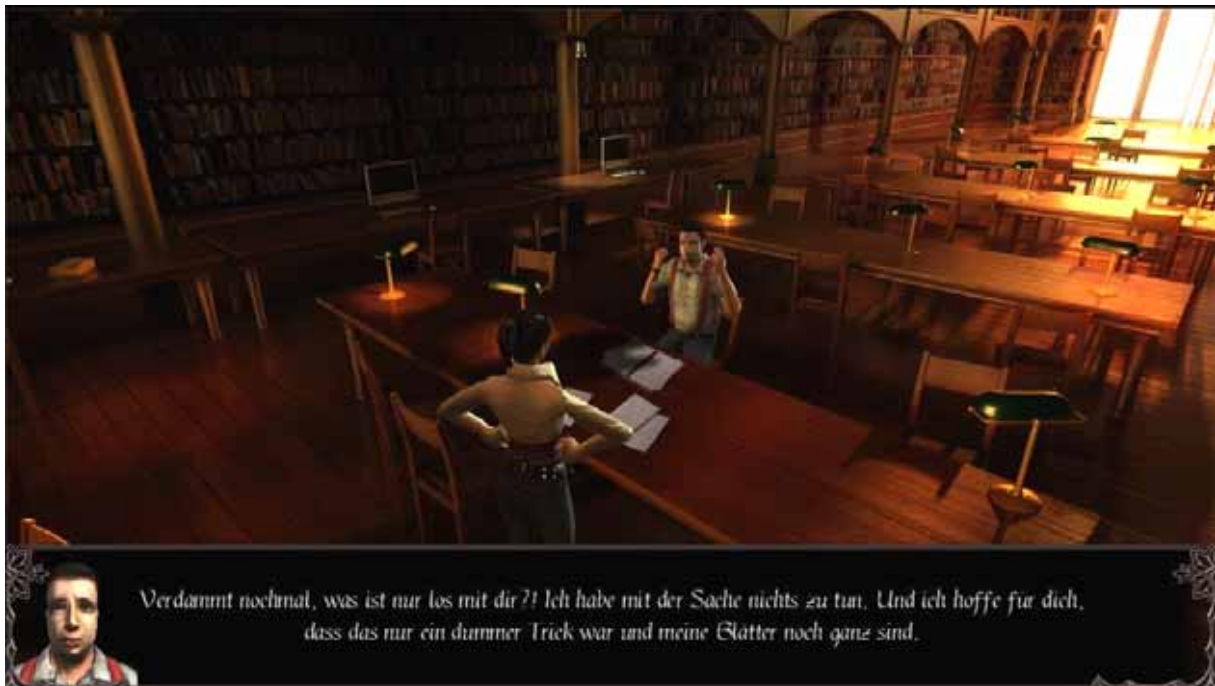
Dieser Trick benötigt etwas Vorarbeit, aber sorgt sicher für große Panik! Zuerst brauchst du ein Opfer mit einem Gegenstand aus Papier - z.B. eine Zeitung, eine Hausarbeit oder ein wertvoller Liebesbrief. Zuvor musst du eine Kopie des Gegenstands anfertigen, selbst wenn es nur ein leeres Stück Papier ist, das du gekornet zusammenfaltest, damit es wie das Original aussieht.

1. VERSTECKE die Kopie in deinem linken Ärmel.
2. NIMM den Originalgegenstand in deine rechte Hand, während du darüber redest, wie interessant er doch ist.
3. PLATZIERE die Kopie in deiner linken Hand.
4. BEWEGE das Original in deine linke Hand über die Kopie.
5. LENKE dein Publikum AB. Gespielte Wut über irgendeine Passage in dem Dokument wäre eine gute Idee dafür.
6. BEWEGE die Kopie in deine rechte Hand, während das Original in deiner linken Hand verbleibt.
7. LASS das Original in deinem linken Ärmel VERSCHWINDEN.
8. MANIPULIERE jetzt die Kopie, indem du sie plötzlich in Stücke reißt!

Dein Opfer wird schockiert sein, dass du seinen Gegenstand zerrissen hast! Später kannst du das Original wieder hervorzaubern und für große Lacher sorgen.



Das dafür benötigte **Papier** holen wir uns vom Tresen.



Mit unserem Trick jagen wir Harvey einen gehörigen Schreck ein. Wir schenken seinen Ausführungen Glauben u. streichen ihn aus unserer „Verdächtigenliste“!

Nun fühlen wir Charles auf den Zahn u. gehen dazu in den Garten der Christ Church.



Wir unterhalten uns lange mit ihm, verlassen dann den Garten u. rufen seine Mutter an.

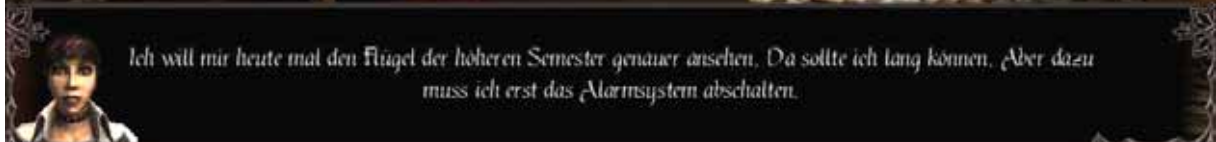


Das Gespräch verläuft positiv für Charles u. wir streichen auch ihn aus unserer „Verdächtigenliste“!

Nun gehen wir in die St. Edmund Hall.



Die Probleme mit dem „Erkennungsdienst“ regeln wir auf diplomatische Art u. begeben uns, nachdem wir Angela gesehen haben, in den 3. Stock.

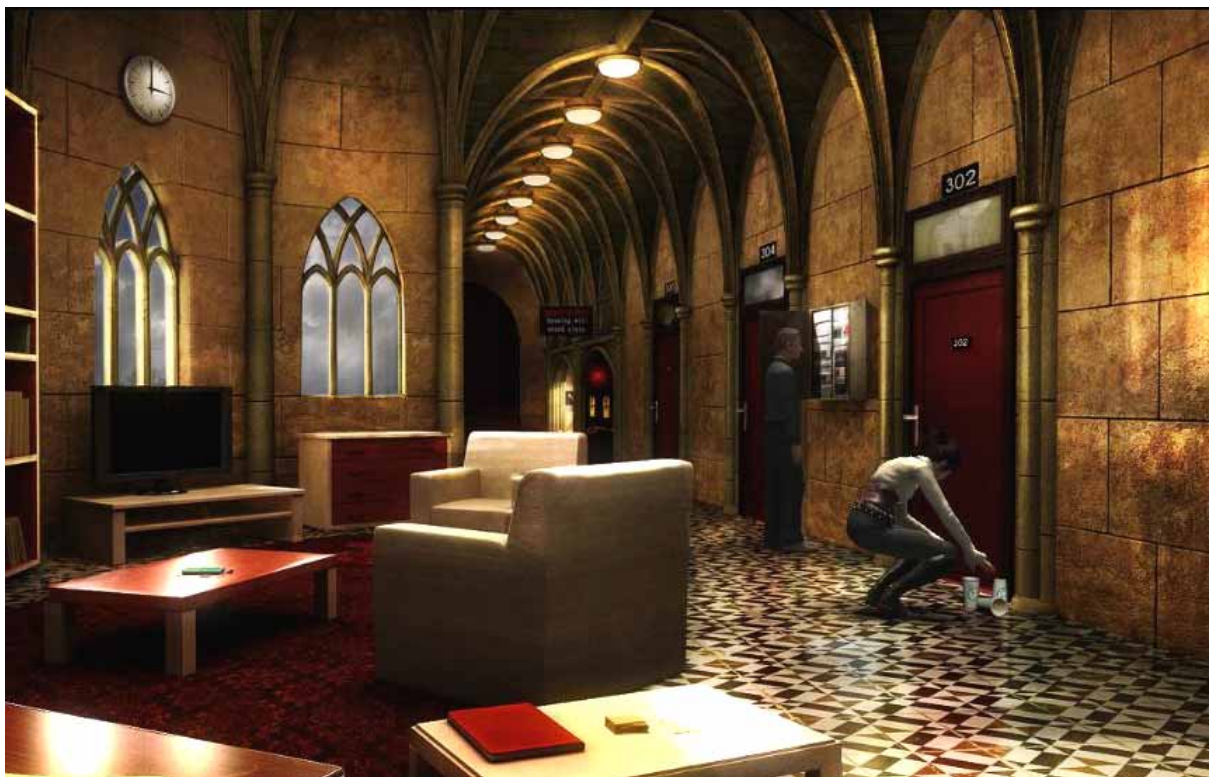


Bevor wir uns hier anschauen können, müssen wir der Alarmanlage zuleibe rücken!



Wir gehen zum Hausmeister u. schauen uns den Sicherungskasten etwas genauer an!

Oben rechts befindet sich der Schalter für das Alarmsystem, aber solange der Hausmeister hier rumfummelt!



Wir heben die **3 Becher u. die **Kugel** auf u. wenden den „Hütchenspiel – Hellsehertrick“ auf ihn an.**

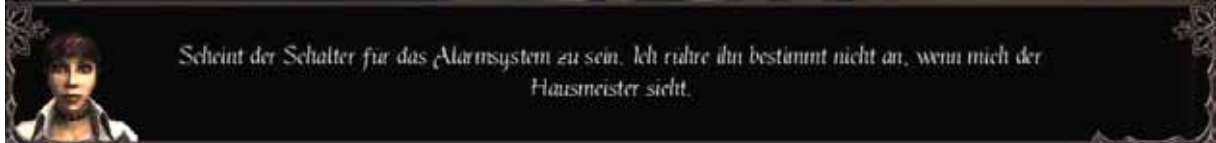


Unser Hausmeister positioniert die Kugel u. wir müssen nun raten unter welchem Becher!



Wir wählen den mittleren Becher, haben somit gewonnen u. schicken den Hausmeister los, um uns einen Becher Kaffee zu holen.

Er tut es u. wir schalten das Alarmsystem aus!



Wir schauen uns weiter um,



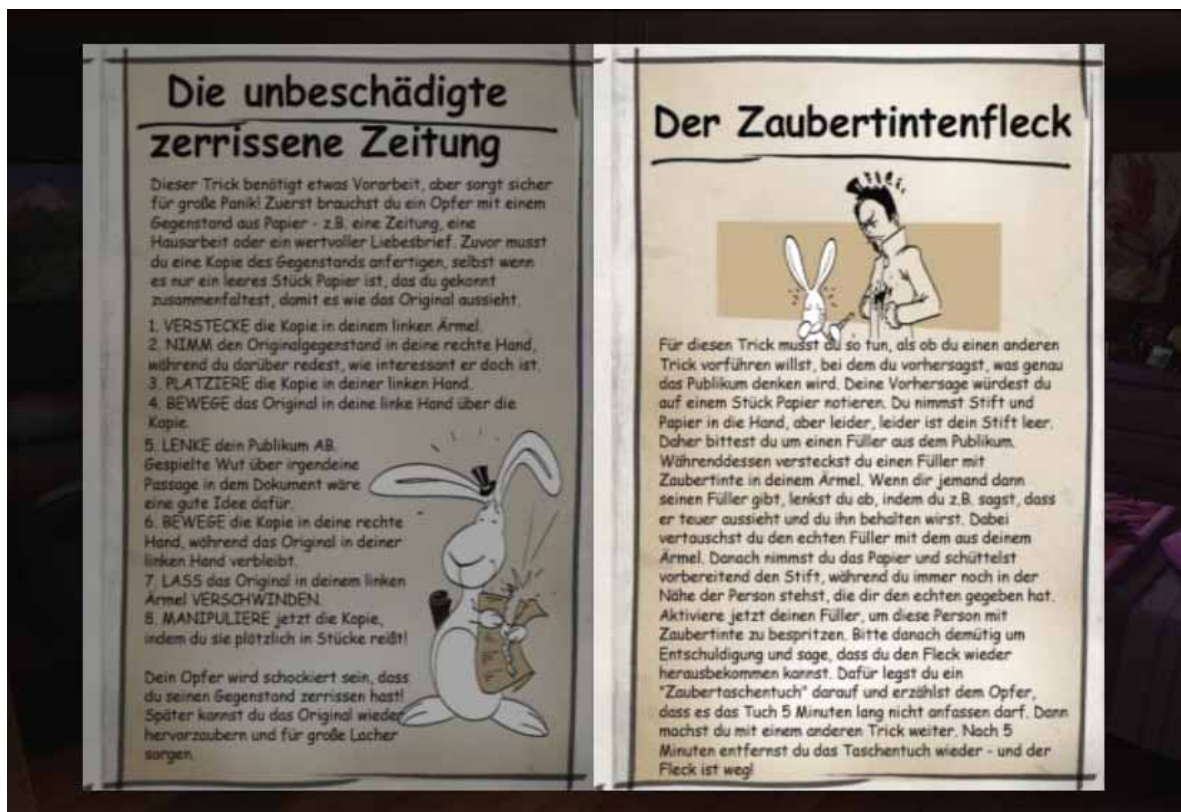
**treffen Malik u. unterhalten uns mit ihm!
Danach streichen wir auch ihn aus unserer „Verdächtigenliste“ u.
betreten Angelas Zimmer (322).**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Leider ist Kelly, Angelas Mitbewohnerin, im Zimmer; wir unterhalten uns mit ihr u. überlegen, wie wir sie loswerden! Dafür bietet sich „Der Zaubertintenfleck“ an!




Dafür benötigen wir aber noch eine Kleinigkeit aus dem Zauberland!



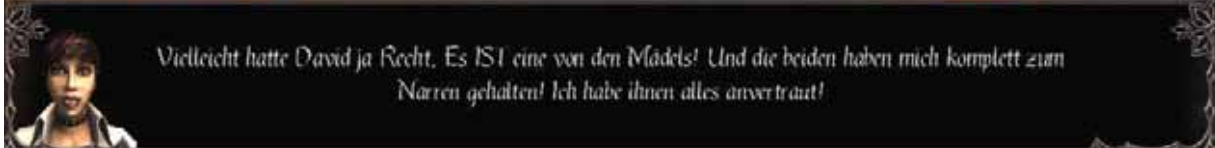
 *Oh, wirklich? Das ist ja nett von Ihnen... ich... danke. Vielleicht kann ich sie ja irgendwann mal bei meinen Shows benutzen.*

Mephistopheles hat uns schon erwartet u. schenkt uns eine „Magische Laterne“!
Nun unterhalten wir uns mit ihm u. er gibt uns einen guten Tipp für die Ausführung des nächsten Experiments!



 *Warum ändern Sie nicht einfach den Zeitpunkt oder Ort des nächsten Experiments? Sagen Sie niemandem ein Sterbenswörtchen – nur Sie und Dr. Styles dürfen Bescheid wissen. Und selbst die Testpersonen dürfen es erst im letzten Moment erfahren.*

Jetzt kaufen wir noch etwas **Zaubertinte u. verlassen den Laden.**
Nun meldet sich unser Handy zu Wort, sagt aber nichts!
Jetzt taucht Helena auf, wir verstecken uns u. sehen wie sie den Zauberlanden betritt!



**Steckt Helena mit Mephistopheles unter einer Decke u. haben die Beiden unser Vertrauen missbraucht?
Mit diesen Gedanken im Kopf gehen wir zu Kelly zurück.**




**Nun „versauen“ wir ihren schönen Pulli u. schicken sie ins Bad, um ihn wieder zu reinigen!
Die Zeit ihrer Abwesenheit nutzen wir aus, um Angelas Zimmer zu untersuchen.**



In der Schreibtischschublade finden wir ein Magazin u. ein Formular vom September 2002!

1



Immatrikulationsformular

Studiengang Krankpflege Einschreibungsdatum September 2002

Angaben zur Person

Vorname Yvonne Nachname Bechhaus

M. N. Nationalität Schweiz Geburtsdatum 22. Juni 1977

Anschrift 17 Mauerstr. Garage, 8000 Luzern, CH, PLZ 4002

Telefon (Gebäude) 071-25 2222 Telefon (privat) _____

E-Mail-Adresse maebachtz@comcast.com

Weitere Informationen - Die Regierungsbehörde HESB nutzt im Rahmen der Finanzierungsvereinbarung der Universität einige der Informationen in diesem Formular für statistische Analysen. HESB unterliegt dem Datenschutzgesetz. Die hier genannten persönlichen Angaben haben keinen Einfluss auf Ihre Bewerbung und werden nur in dem Fall an HESB übermittelt, wenn Sie an dieser Universität angenommen werden.

Beitrag Ja Nein Personentyp Ja Nein

Haben Sie körperliche Beeinträchtigungen? Ja Nein

Wenn ja, bitte geben Sie die Art Ihrer Beeinträchtigung an: _____

Bitte geben Sie an, welche besondere Unterstützung Sie für Ihr Studium benötigen: _____

Angela ist seit September 2002 hier an der Uni.



**Auf der Kommode stehen, neben einer Packung Haarfärbemittel auch Fotos von Angelas Vater u. ihrer Heimat!
Wir haben genug gesehen u. verlassen, bzw. wollen das Zimmer verlassen, als Kelly wieder auftaucht!**



**Es hat geklappt, ihr Pulli ist wieder sauber.
Wir unterhalten uns über die Fotos u. Kelly erzählt uns, was mit Angelas Vater geschehen ist!
Nun verabschieden wir uns u. begeben uns zu Helenas Zimmer (102).**



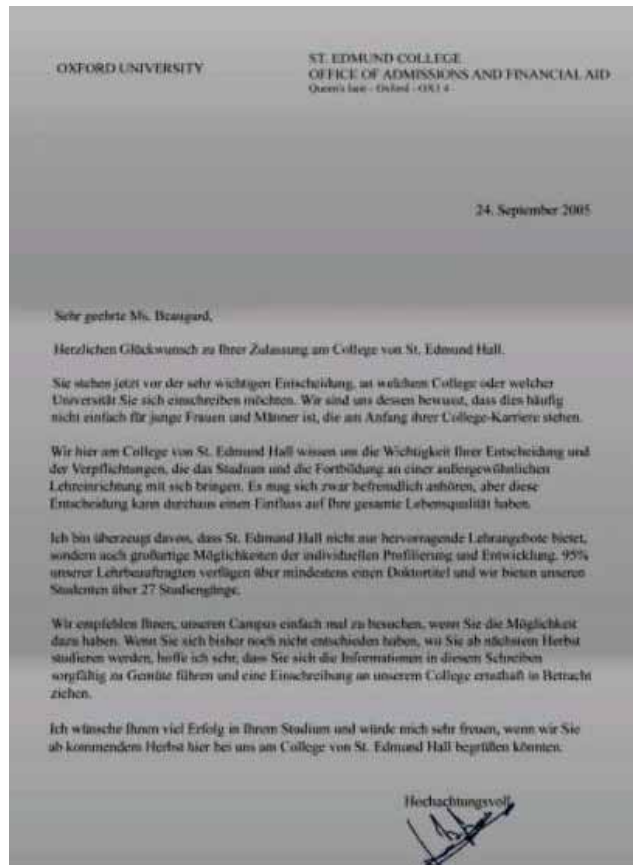
Wir schnappen uns die **Haarnadel**, gehen zum Bett u. holen das **Holzkästchen** hervor.

Dieses öffnen wir mit Hilfe der Haarnadel u. erschrecken.

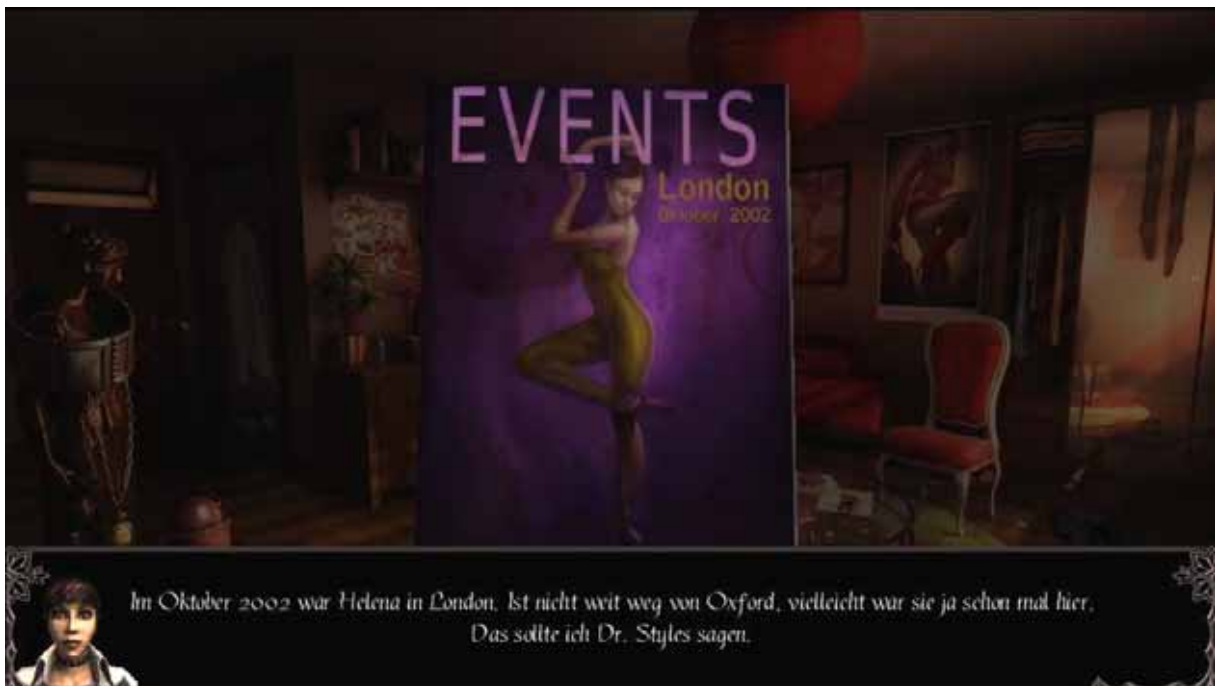


Ist Helena etwa drogenabhängig, u. was hat Mephistopheles damit zu tun?

Wir schauen uns weiter im Zimmer um u. finden in der Schreibtischschublade einen Brief vom College.



Auf dem Tisch liegt das **London-Magazin** aus dem Jahr 2002!



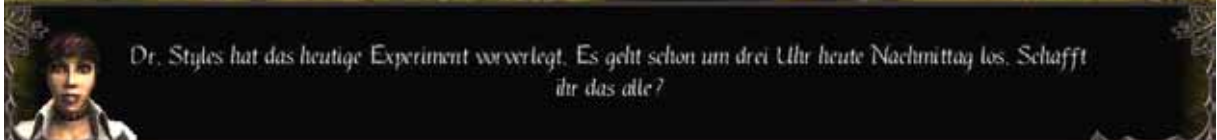
Wir schauen es an, nehmen es mit u. gehen zum
Dread Hill Anwesen.



Wir treffen Dr. Styles im Hauptlabor u. teilen ihm das Ergebnis unserer Nachforschungen mit.

Begeistert ist er nicht, aber unseren Vorschlag über die Verschiebung der Experimente nimmt er an.

Wir gehen zur St. Edmunds Hall, um unsere „Lämmer“ davon zu unterrichten!



Das wäre erledigt u. wir begeben uns zur Horspath-Laufbahn.



Hey Eddie. Danke, Mann. Du bist echt cool drauf.

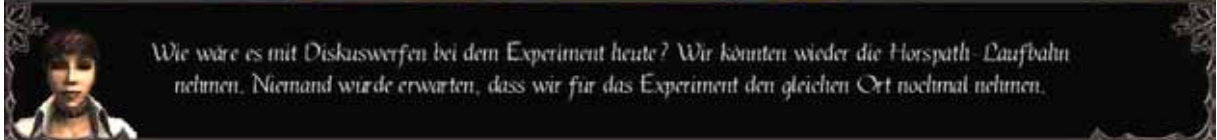
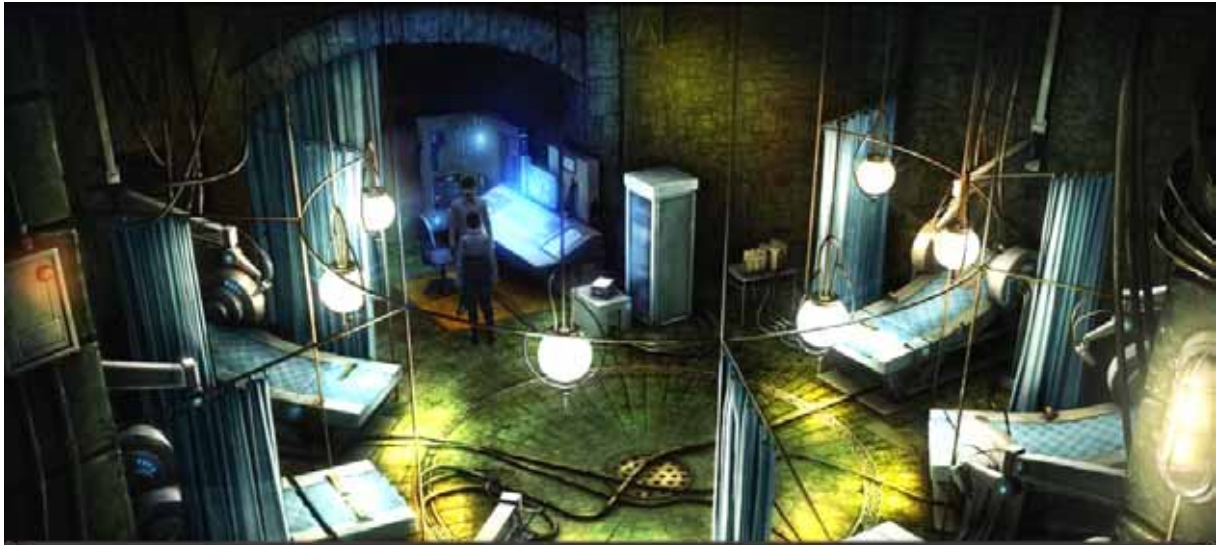
Hier unterhalten wir uns mit Eddy, erstehen eine **Diskus-Scheibe** u. gehen zurück zum **Dread Hill Anwesen**.



Der ist für mich! Komisch. Es weiß doch niemand, dass ich hier bin.

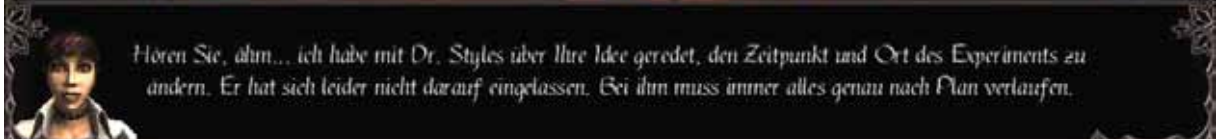
Im Foyer finden wir eine **Einladung des Dädalus-Clubs** u. ein **Streichholzbriefchen**.

Leider enthält Beides keine Adresse u. wir müssen erst herausfinden, wo sich der Club befindet!



Wir gehen ins Hauptlabor u. reden mit Dr. Styles über unsere Idee mit dem Diskuswerfen.

Er findet sie gut u. wir gehen in den Zauberladen.



**Hier reden wir mit Mephistopheles u. stellen ihm eine Falle.
Dann verlassen wir den Zauberladen, rufen Helena an u. stellen ihr ebenfalls eine Falle.**

**In der Zwischenzeit kümmern wir uns um das Alice-Rätsel u.
gehen in den Christ Church Speisesaal!**

ALLE WIRR LOS C

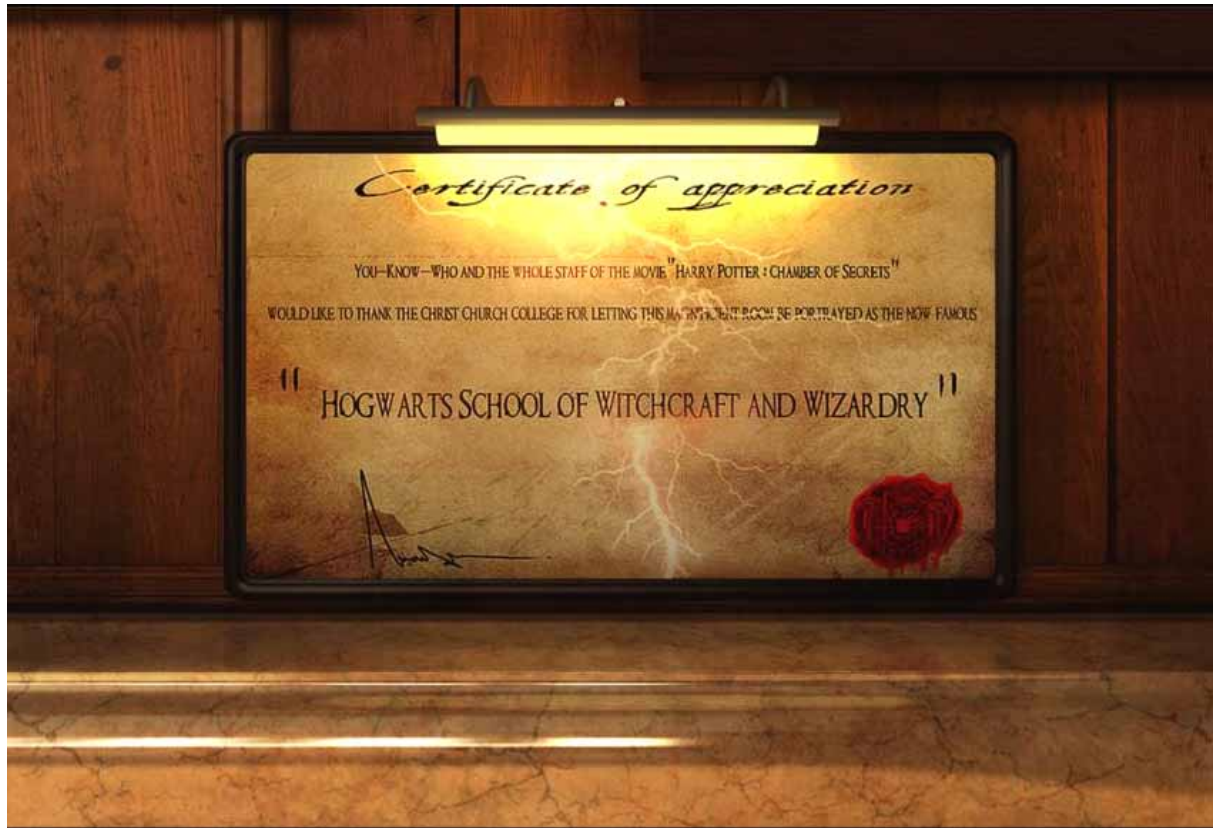
*Verdaustig war's, und glaÙe Wieben
Oh weh! Alle wirt los C!
Es begann mit der Kinsegratze
In Alice Liddells Nadel
Do-Do-Dodgson zerbrach ein Ie
Drauf schrie die Königin "Ab mit dem PfoK!"
Feurige Böcke verzührten Fetter
Mit Hälsen lang wie ein Nornsteisch
Finde Alice - neit ist sie wicht
Folge ihren besten Flicker
Such' zuletzt den heißen Wasen
Und gib ein des Reimes Namern!*

Wir rufen uns das Rätsel ins Gedächtnis, schauen uns um u. die Dankesurkunde an!



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nun gehen wir in die Hocke u. schauen uns den Feuerbock genauer an.



Das Symbol des Dadaus Clubs! Es muss sich dabei um eine Nachbildung des originalen Feuerbocks handeln.
Ganz schön aufwändig!

Zitat: Drauf schrie die Königin „**Ab mit dem Pfock**“!

Wir sehen uns den Hut der rechten Figur 2x an, entfernen mit 3 Klicks ihren Kopf u. finden das nächste **Puzzle**teil.



Diesmal gibt es keinen Hinweis, wo wir das letzte Puzzelteil finden können, also müssen wir uns hier weiter umsehen!



Wir schauen uns das Gemälde mit den 3 Frauen genauer an u. sehen, dass die älteste der 3 Liddel Schwestern ein Buch auf ihrem Schoß liegen hat!



**Unten rechts entdecken wir, statt der Initialen des Malers, das
Symbol des Dädalus Klubs!
Nun schauen wir uns nochmals das Buch an, sezieren es mit
unserem Taschenmesser u. erhalten das letzte Puzzelteil!**



**Wir überlegen etwas u. kommen zu dem Ergebnis:
Christ Church Meadows
u. gehen hin!**

Das funktioniert nur wenn das Rebus richtig herum steht!



 Auf der anderen Seite der Mauer ist eine Wiese. Vielleicht sollte ich mich dort mal umsehen.



 Das Rätsel besagt: "Such' zuletzt den heißen Wasen" ... ahm ... "weißen Hasen"?

Nun suchen wir akribisch den Rasen ab, finden schließlich einen Kaninchenbau u. krabbeln hinein!

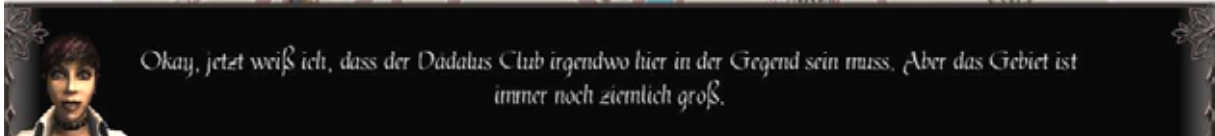




Ein weißer Hase!

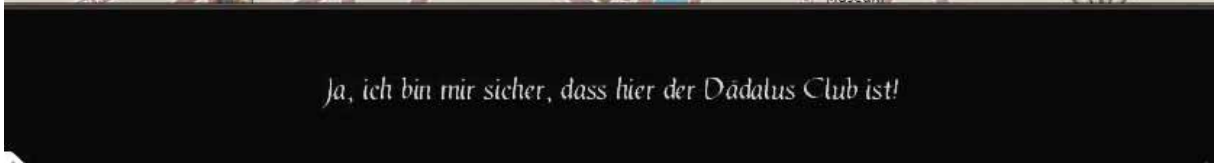
Hier müssen wir nun **Lewis Carroll (539472277655)**
eingeben u. erhalten, wenn wir keinen Fehler gemacht haben,
eine weitere **Münze!**

Nun schauen wir uns beide Münzen genau an u. nehmen den
Stadtplan von London in die Hand!



Okay, jetzt weiß ich, dass der Dädalus Club irgendwo hier in der Gegend sein muss. Aber das Gebiet ist immer noch ziemlich groß.

Nun markieren wir die Bauwerke, welche auf den beiden Münzen zu sehen sind u. verbinden sie (durch Anklicken) miteinander!



Ja, ich bin mir sicher, dass hier der Dädalus Club ist!

**Das hätten wir geschafft!
Nun folgt ein langer Abspann u. wir landen im 7. Kapitel!**



So sank das Paradies aus Lust in Trauer, Nichts Goldenes Heibt, Nichts ist von Dauer.

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 7