



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

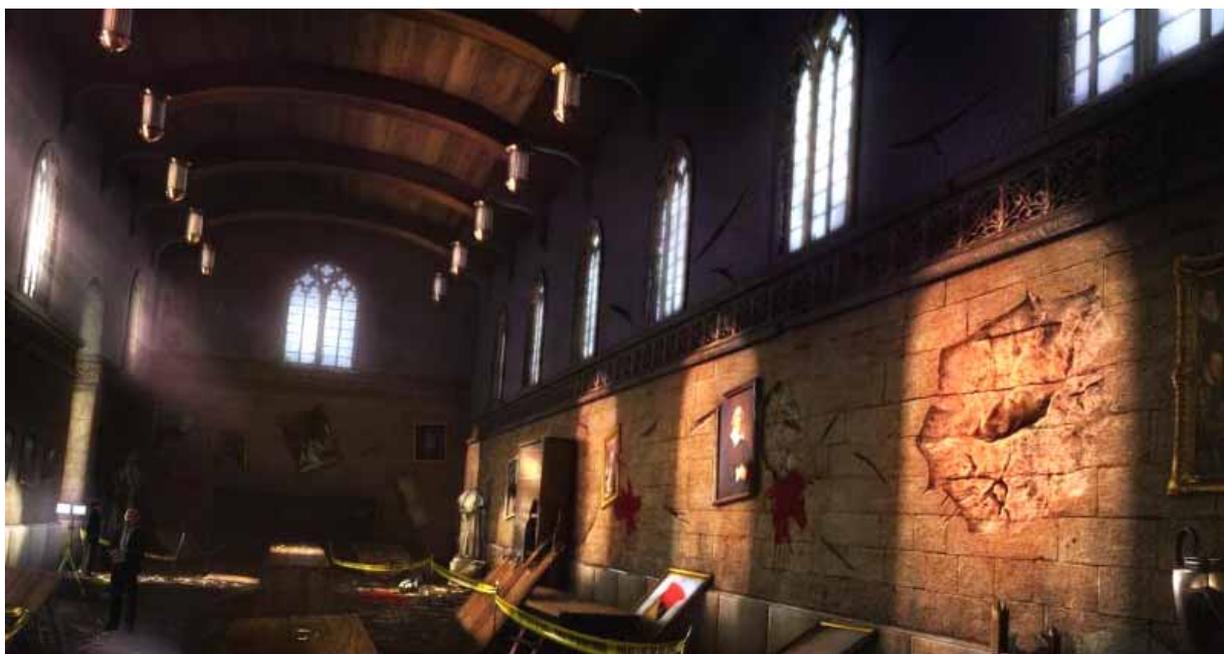
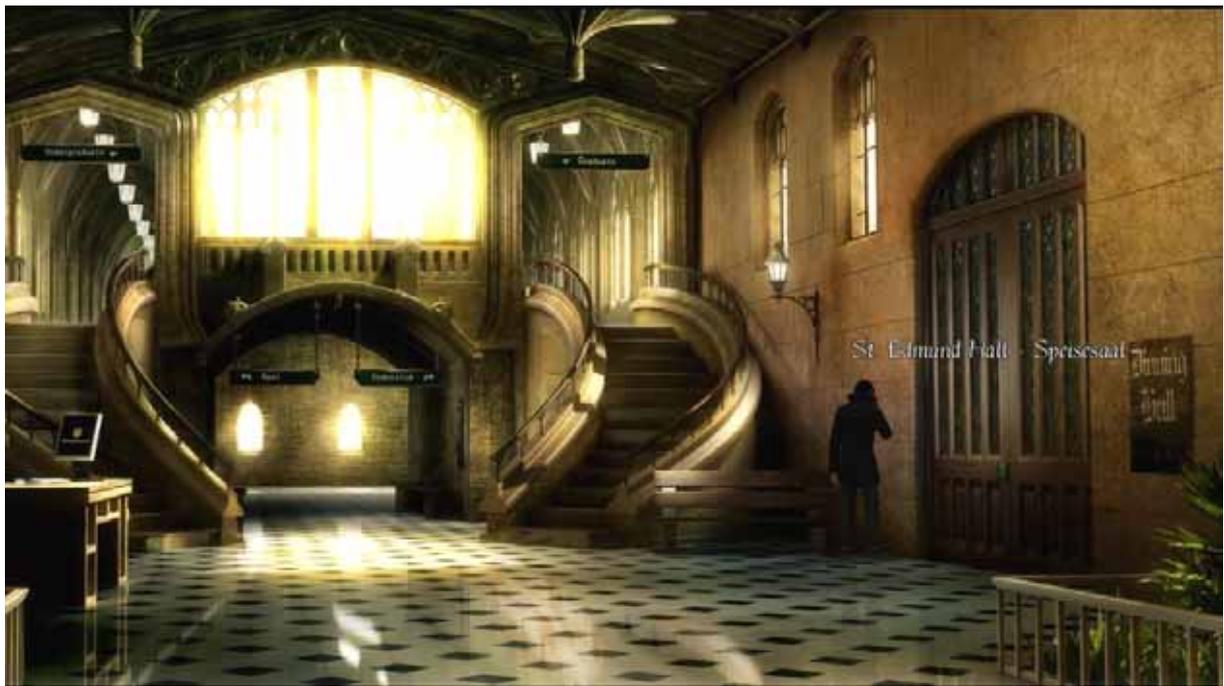
Lösungshilfe – Kapitel 7 by Locke



**In der Haut von David suchen wir Sam u. da wir sie nicht finden können, beschließen wir nach Oxford zu fahren!
Hier besuchen wir die **St. Edmund Hall** u. gehen rechts in den Speisesaal.**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Mein Gott! Hier sieht es aus, als hätte eine Bombe eingeschlagen!

Wir schauen uns das Chaos an, gehen zu Detective Paisner u. reden mit ihm über den Vorfall.

Er teilt uns mit, dass die Untersuchung noch läuft u. dass einige Studenten verletzt in die umliegenden Krankenhäuser gebracht wurden.

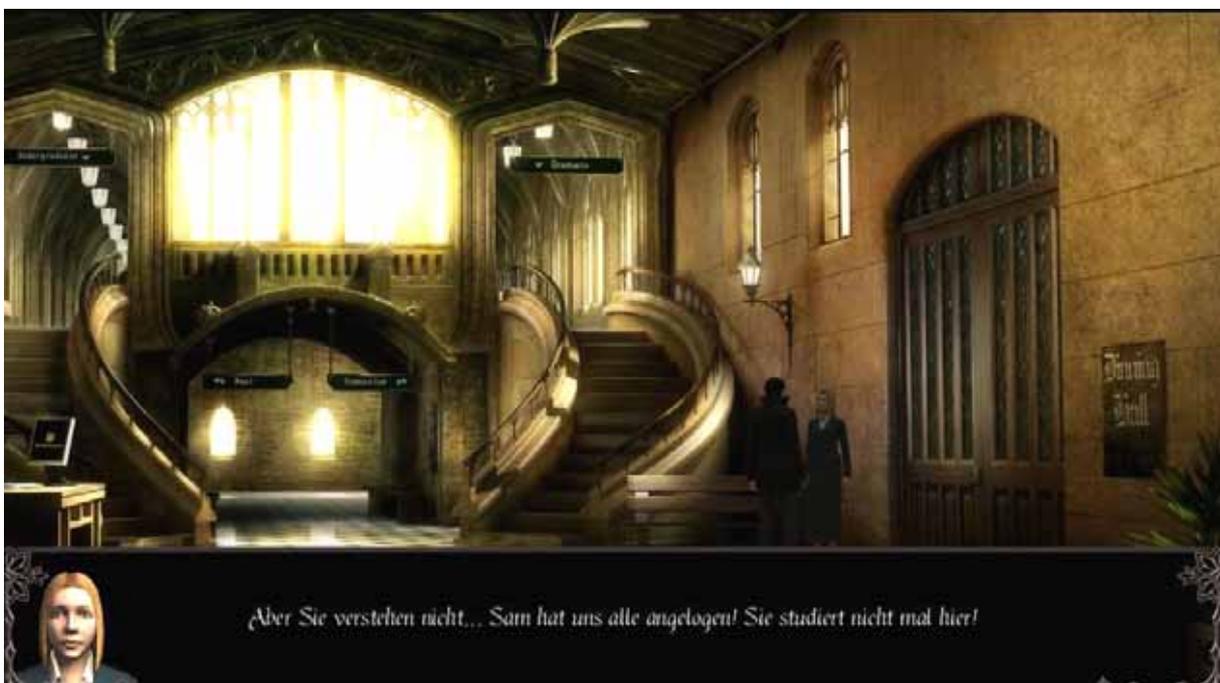
Nun schauen wir uns selbst das große Loch in der Mauer an u.



Das habe ich befürchtet. Die Diskusscheibe passt genau in das Loch.

**stecken unsere Diskusscheibe in das schmale, längliche Loch.
Sie passt genau hinein!**

**Nachdem wir uns die ganzen Verwüstungen angesehen haben,
gehen wir zurück in die Empfangshalle u. treffen Angela.**



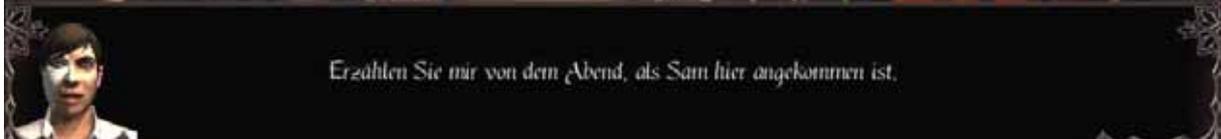
Aber Sie verstehen nicht... Sam hat uns alle angelogen! Sie studiert nicht mal hier!

**Wir unterhalten uns über den „Vorfall“, dass alles Sams Schuld
sei u. dass sie uns, mit ihrem angeblichen Studium, belogen hat!
Damit hätten wir allerdings nicht gerechnet!
Wir gehen zum „Wachhund“!**



Dieser geht unserer Frage nach u. teilt uns mit, dass hier u. in den anderen College keine Samantha oder Sam Everett eingeschrieben ist!

Wir verabschieden uns u. fahren zurück zum Dread Hill Anwesen.



In der Küche lassen wir uns von Stella alles berichten, was sie von Sam weiß.

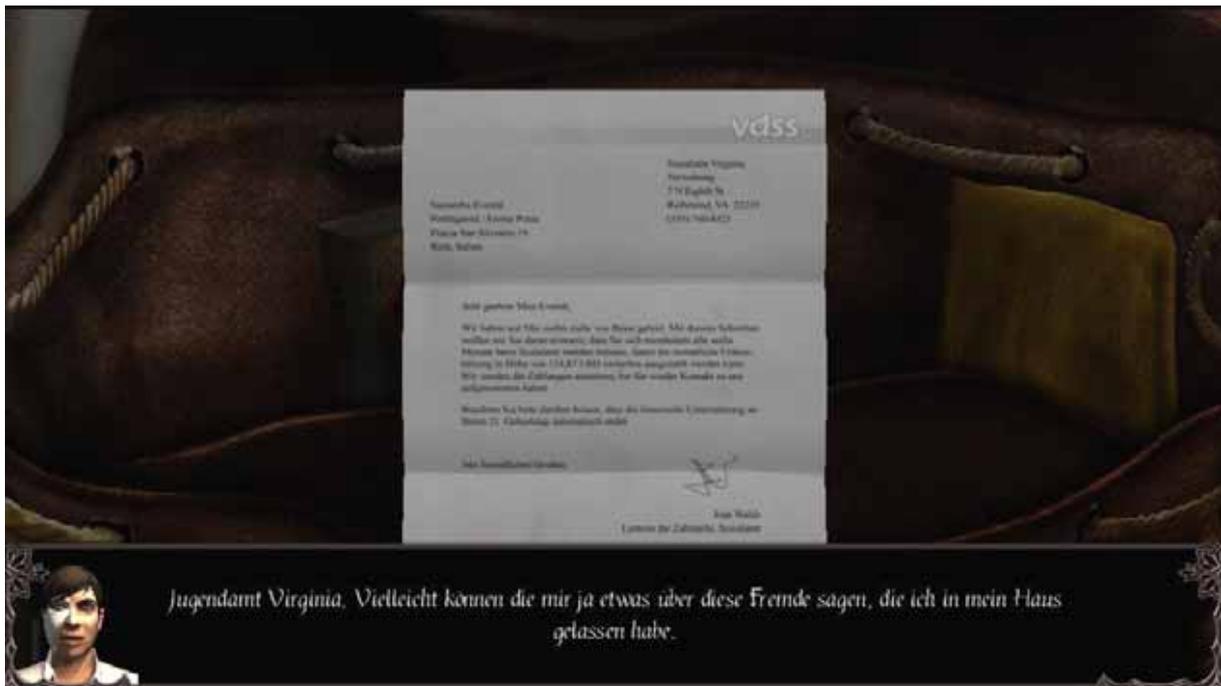
Das ist nicht viel u. wir beschließen uns ihr Zimmer anzusehen.



Als Erstes setzen wir Houdini wieder in seinen Käfig u. schauen uns Sams Rucksack an.



Wir werfen einen Blick auf das Buch u. entdecken einen **Brief** des Jugendamtes von Virginia.
Diesen nehmen wir u. schauen ihn genauer an.



Vielleicht können wir von denen Näheres über Sam erfahren. Jetzt gehen wir zum linken Nachtschrank, öffnen die Schublade u. finden Sams gefälschten **Studentenausweis.**



Wir gehen ins Foyer, um von dort aus das Jugendamt in Virginia anzurufen!



 Mein Name ist Dr. David Styles, Universität von Oxford. Wir überprüfen hin und wieder die Angaben unserer Studenten. Der Name der jungen Frau lautet Samantha Everett.

Wir stellen uns vor u. bekommen die gewünschten Informationen über Sam!



Der Tod von Samanthas Eltern bei einem Autounfall ereignete sich in einem kritischen Alter. Sam, damals sieben Jahre alt, weigerte sich die Situation zu akzeptieren. Als sie vom Tod ihrer Eltern erfuhr, setzte sie sich in die Garage um dort auf die Verstorbenen zu warten.

Diese Informationen machen uns sehr nachdenklich, aber auch wütend!
Informationen dieser Art sind nämlich streng vertraulich u. dürfen am Telefon nicht weiter gegeben werden!
Wir gehen zurück u. schauen uns das Foto von Sams Eltern an.



**Irgendwie tut uns das Gör ja leid, aber...!
Wir überlegen etwas u. gehen dann ins Hauptlabor.**



**Hier wählen wir die 3. Sitzung, suchen u. werden bei
11 Uhr, 30 Min. u. 30 Sek. fündig!**



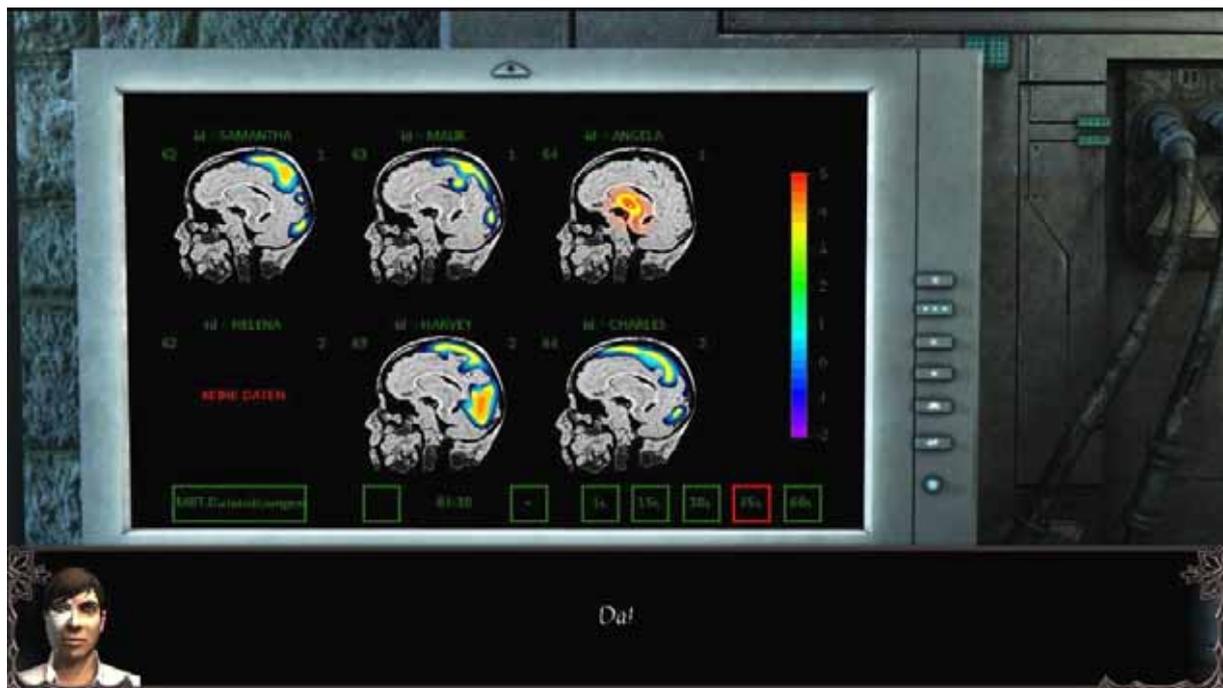
Sam hatte bei diesem Experiment gefehlt u. Angela



ist dabei eingeschlafen!

Nun wählen wir die 4. Sitzung.

Diesmal werden wir bei 04 Uhr, 30 Min. u. 45 Sek. fündig!



Wir schauen uns alles genau an, überlegen u. begeben uns ins

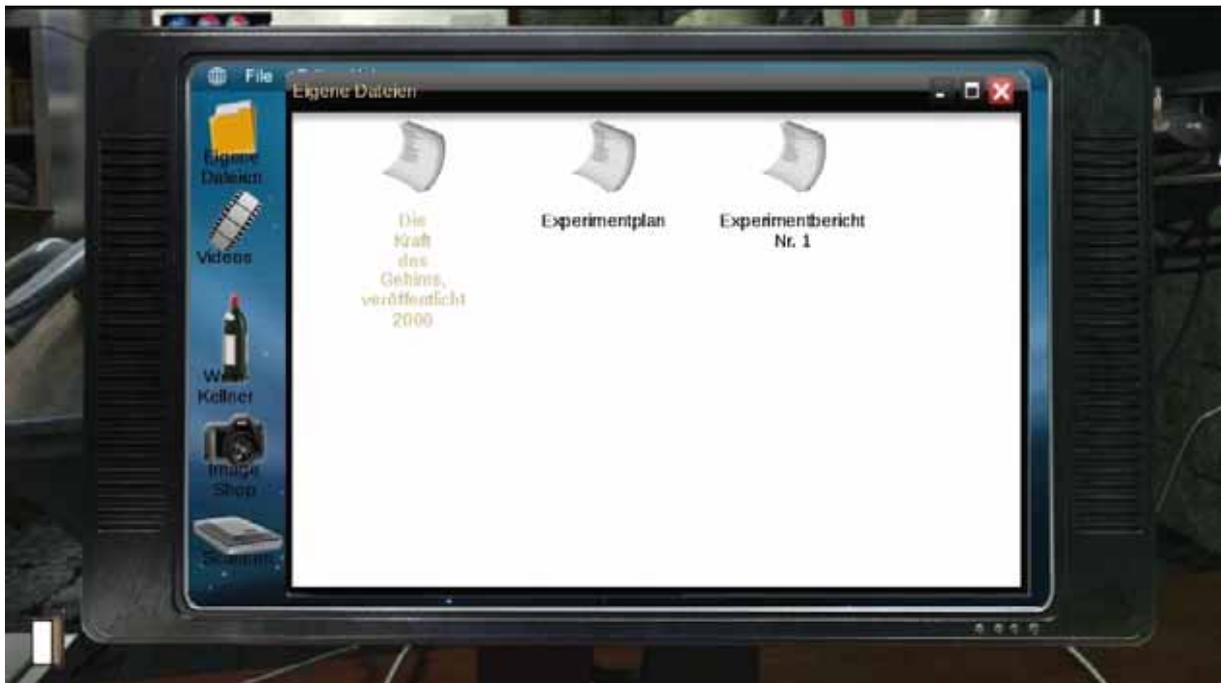
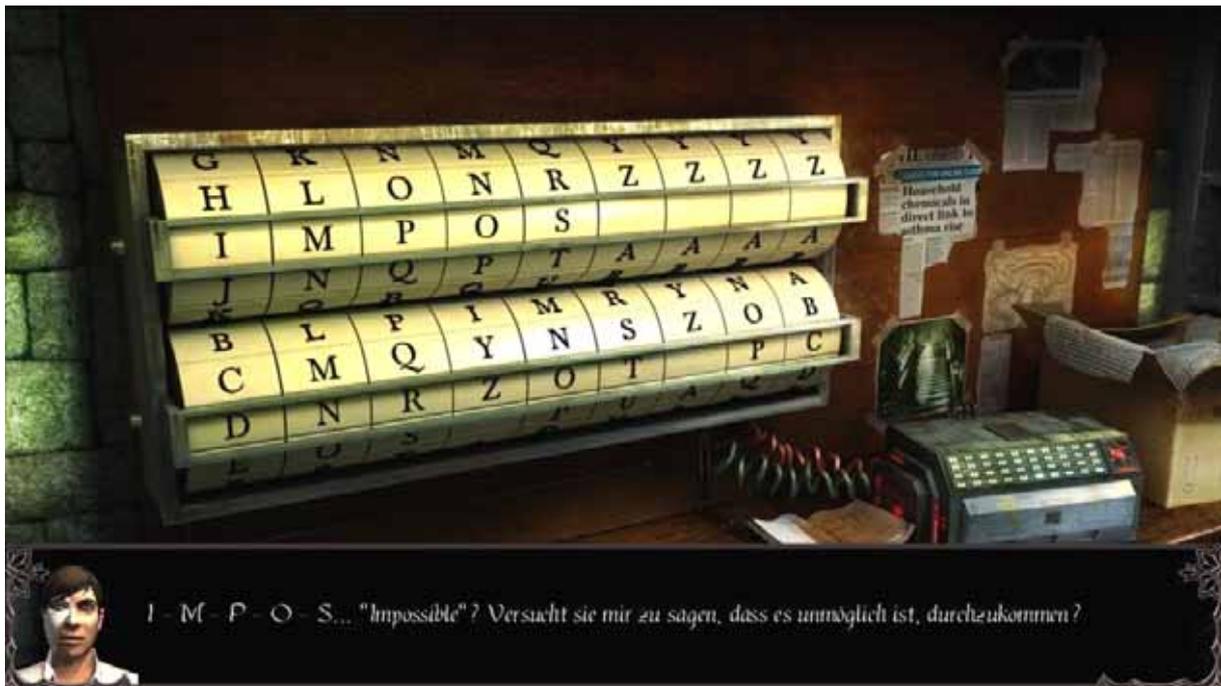
Privatlabor.

Hier gehen wir zum Generator u. sehen neue Buchstaben.

Nun steht hier:

IMPOS ----

Was will uns Laura damit sagen, überlegen wir u. gehen zum Computer.



Hier öffnen wir die Datei: Die Kraft des Gehirns!
Wir drucken die **Datei** aus (sie wandert automatisch in unser Inventar) u. nehmen sie mit ins Hauptlabor.
Dort können wir dann einen Vergleich anstellen.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Ja, und sie ist ziemlich gut. Sie hängt oft im "Black Wand" rum, dem Zauberladen in der St. Aldate's Street.

Wir erhalten einige interessante Informationen u. beschließen zum Zauberladen zu gehen.



Ich verstehe. Sie haben mir sehr geholfen, Danke, Mrs. Hall.

Vorher erhalten wir jedoch noch einen Anruf vom Jugendamt. Diesmal ist es Mrs. Hall, die uns mit wichtigen Informationen versorgt!



An der Fensterscheibe des „Black Wand“ pappt ein Poster.
Wir gehen hin u. schauen es uns an.



Wir entfernen das **Poster**, stecken es ein u. rufen die Auskunft von
London an.

Leider ist ihnen die Adresse des Dädalus-Clubs unbekannt!

Wir überlegen etwas u. gehen dann zur
St. Edmunds Hall, um mit dem Detective zu reden!



Sie hatten Recht, steht nicht im Telefonbuch. Muss so was wie eine geschlossene Gesellschaft sein. Hier haben Sie die Adresse.

Dieser leistet nun etwas „Ermittlungsarbeit“ u. gibt uns nach kurzer Zeit die Adresse.

Diese erscheint nun auf unserer Karte u. wir begeben uns dorthin.



Wir klopfen an, der Türsteher öffnet, lässt uns aber weder für Geld noch gute Worte eintreten.

Erst als wir Lady Byron Poster auf ihn anwenden, dürfen wir eintreten u. das Ende des 7 Kapitels erleben!



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 8