



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

Lösungshilfe – Kapitel 1 **by Locke**

Seit Neurobiologe Dr. David Styles vor einigen Jahren seine Frau bei einem fürchterlichen Unfall verloren hat, ist er zu einem Einsiedler geworden, der sein englisches Herrenhaus, das Dread Hill House, nur noch selten verlässt. Eines Tages taucht die Studentin und Straßenkünstlerin Samantha Everett unerwartet vor seiner Tür auf - just zu dem Zeitpunkt, an dem Styles nach einer neuen Assistentin sucht.

Sam bekommt den Job, und ihre erste Aufgabe besteht darin, an der Oxford University sechs Freiwillige für ein von Styles geplantes Experiment zu finden.

Das Experiment beginnt harmlos, schon bald aber kommt es zu unerklärlichen Vorkommnissen.

Und Styles wird von seiner geliebten, verstorbenen Frau heimgesucht...

Nun ist es an Sam, die Geheimnisse des Dread Hill House zu lösen.



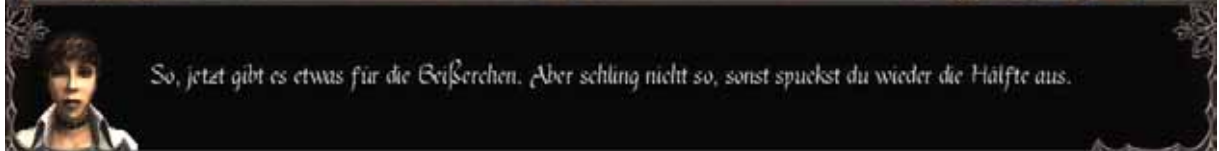
**Da der Spielablauf nicht zu 100% linear ist, kann meine
Spielehilfe nur ein Anhaltspunkt sein!**



**Nach einem kleinen Vorspann begeben wir uns aufs Zimmer.
Am nächsten Morgen suchen wir als Erste unser Kaninchen
namens HOUDINI.
Wir finden es beim Grünzeug, nehmen u. setzen es in den Käfig.**



**Nun gehen wir zum Rucksack, öffnen u. packen ihn aus.
Das wäre: **Sams Tagebuch, Streichhölzer, Geldbörse,
Zauberbuch, Wasserspender, Kartendeck, Taschenmesser
u. eine Karotte.**
Diese spendieren wir sogleich HOUDINI!**



So, jetzt gibt es etwas für die Beißerchen. Aber schling nicht so, sonst spuckst du wieder die Hälfte aus.

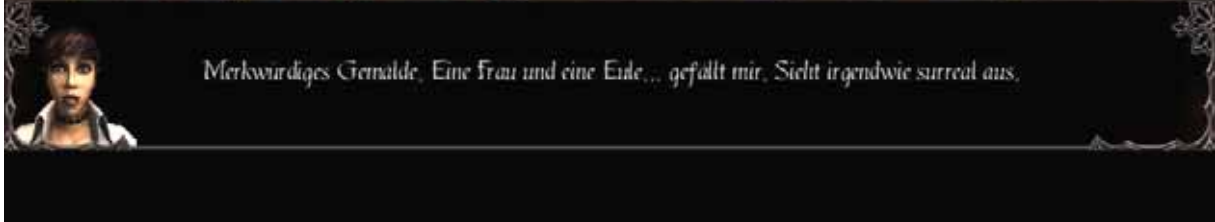
Jetzt schauen wir uns nach etwas Wasser um, finden eine Wasserkanne auf dem Nachtschrank, füllen den Wasserspender u. hängen ihn an den Käfig.



Mmmm, frisches, kühles Wasser.

Nun ist unser kleiner Freund versorgt, wir verlassen das Zimmer u. betreten den „Oberen Flur“.

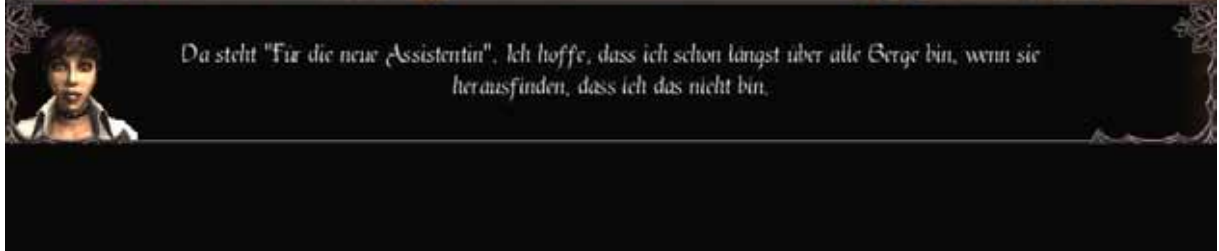
Hier überlegen wir wie wir, bevor unser Schwindel auffällt, verschwinden können!



Hier schauen wir uns alles an, bewundern das surreale Gemälde, entdecken Davids Schlafzimmer u. gehen ins FOYER.



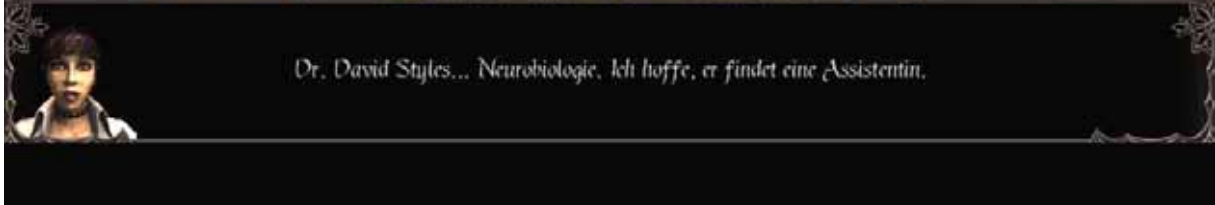
**Auf dem Weg nach unten schauen wir uns das Gemälde einer Frau, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Grace Kelly hat, u. die Statue einer verhüllten Frau an.
Im Foyer entdecken wir einen Briefumschlag.**



Wir lesen seine Aufschrift, lassen ihn hängen u. gehen in den Salon.



Hier sehen wir uns um.



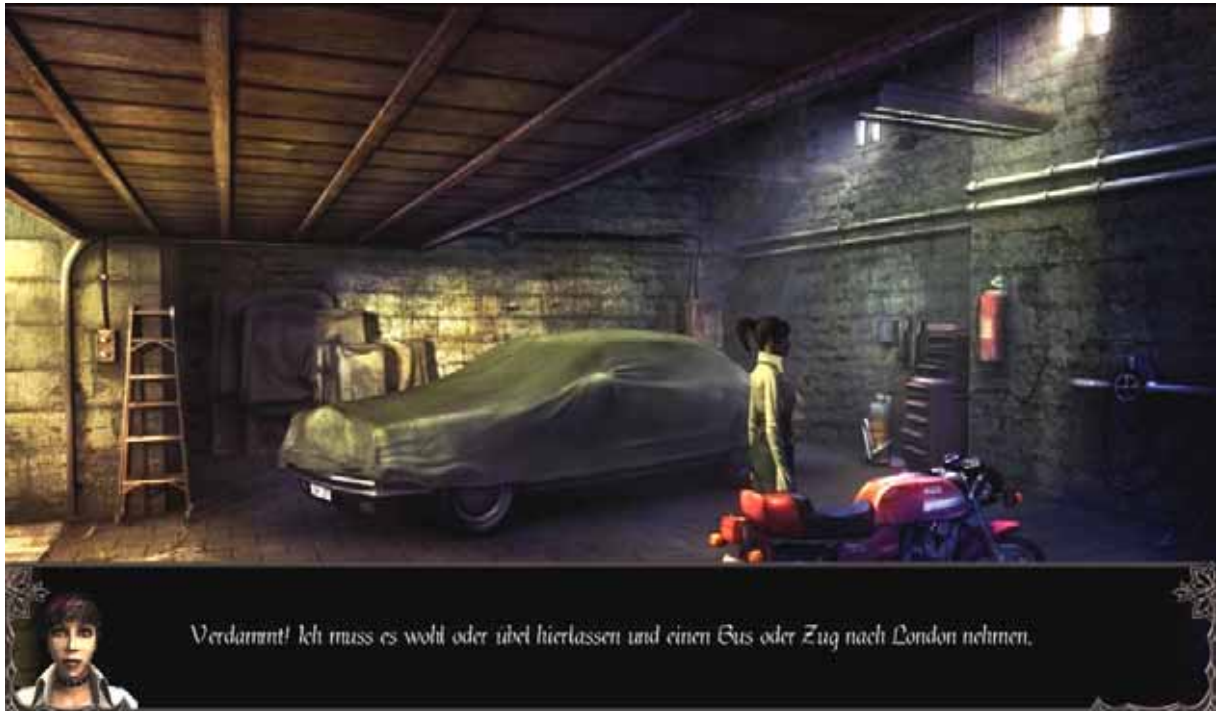
Wir schauen uns Dr. David Styles Diplome u. Fotos seiner Patienten an.



Die Sprechzimmertür ist verschlossen, also verlassen wir den Raum u. das Haus durch den Vordereingang.



**Hier schauen wir uns um u. gehen dann auf den Hinterhof.
Hier steht eine Garage in der wir gestern unsere „Mühle“
abgestellt haben.
Wir öffnen sie, schauen uns das Auto u. die Gemälde an.**



Nun versuchen wir unsere „Mühle“ zu starten, aber leider verweigert sie ihren Dienst.

Wir gehen zurück zum Haus u. schauen uns nochmals das Türschild an (machen wir das nicht, erscheint ev. keine Haushälterin)!



**Na toll, denken wir u. gehen ins Haus.
Hier erwischt uns die Haushälterin u. lädt uns zum Frühstück ein.
Wir gehen in den Speisesaal u. schauen uns hier um.**



Softwareservice Kratz


<http://www.gamepad.de>



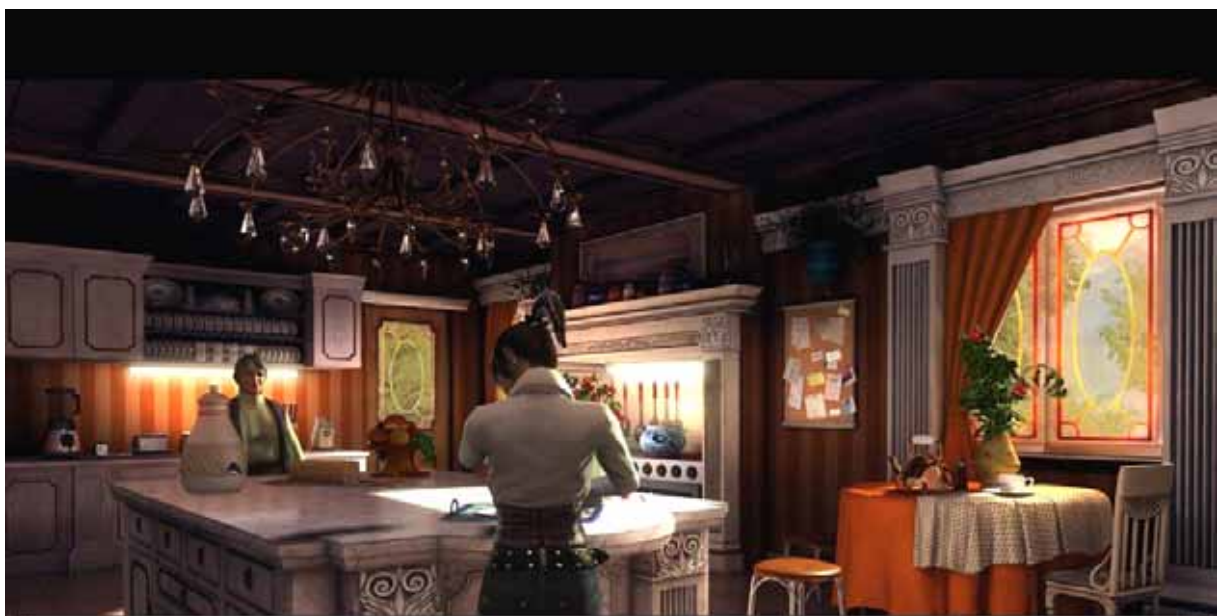
Ein komischer Ort für eine Stereoanlage. Vielleicht beruhigt die Musik die Patienten beim Essen.

**Hier finden wir zwar eine Stereoanlage u. jede Menge CDs, aber keine Spur einer Landkarte oder unseres Frühstücks!
Also gehen wir in die Küche.**



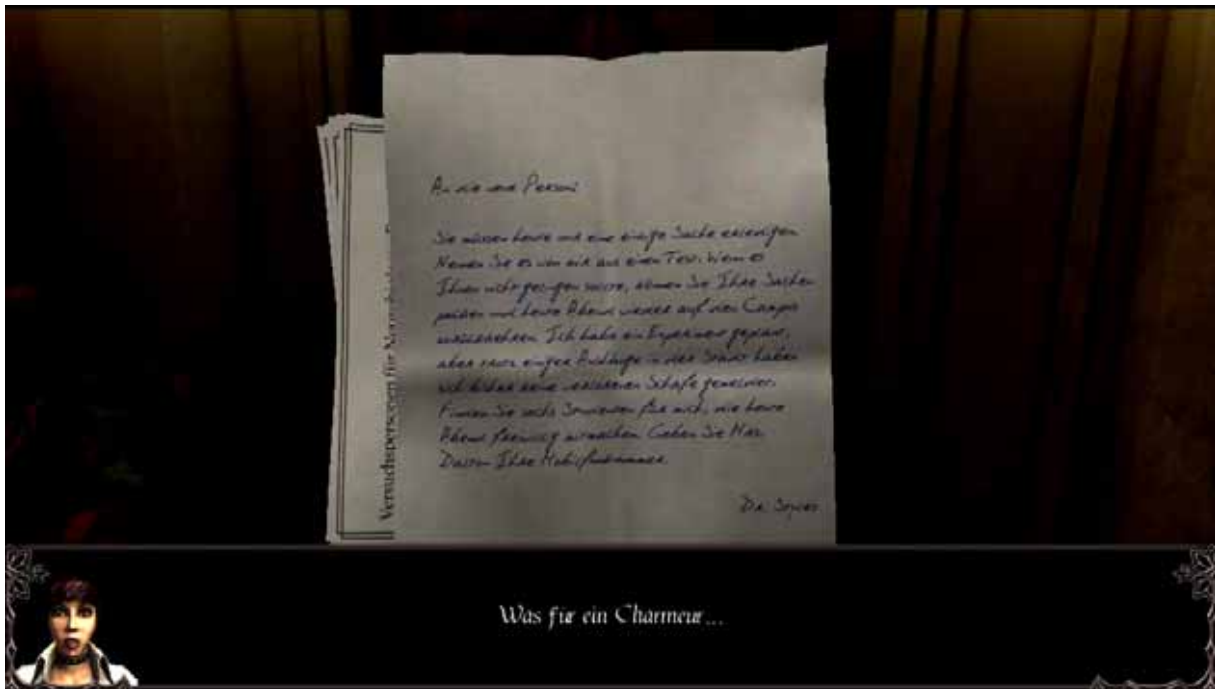
 Außerdem habe ich in meinem ganzen Leben noch nie jemanden gesehen, der so verküht, nass und müde war wie du gestern Abend! Ich hoffe doch, du bist den ganzen Weg hierher nicht zu Fuß gelaufen! Gleich am Ende der Straße ist eine Bushaltestelle, sind nicht mehr als 20 Meter. Der Bus fährt direkt nach Oxford-Zentrum.

Wir genießen das gute Frühstück u. die Unterhaltung mit der netten Haushälterin.



Andere Bewohner Forschungszentrum Wahrnehmungsanomalien
London Oxford
Gemälde im Foyer Auf Wiedersehen

Nachdem wir uns gestärkt u. eingehend informiert haben, verabschieden wir uns, verlassen wir die Küche u. gehen zur Kellertür.



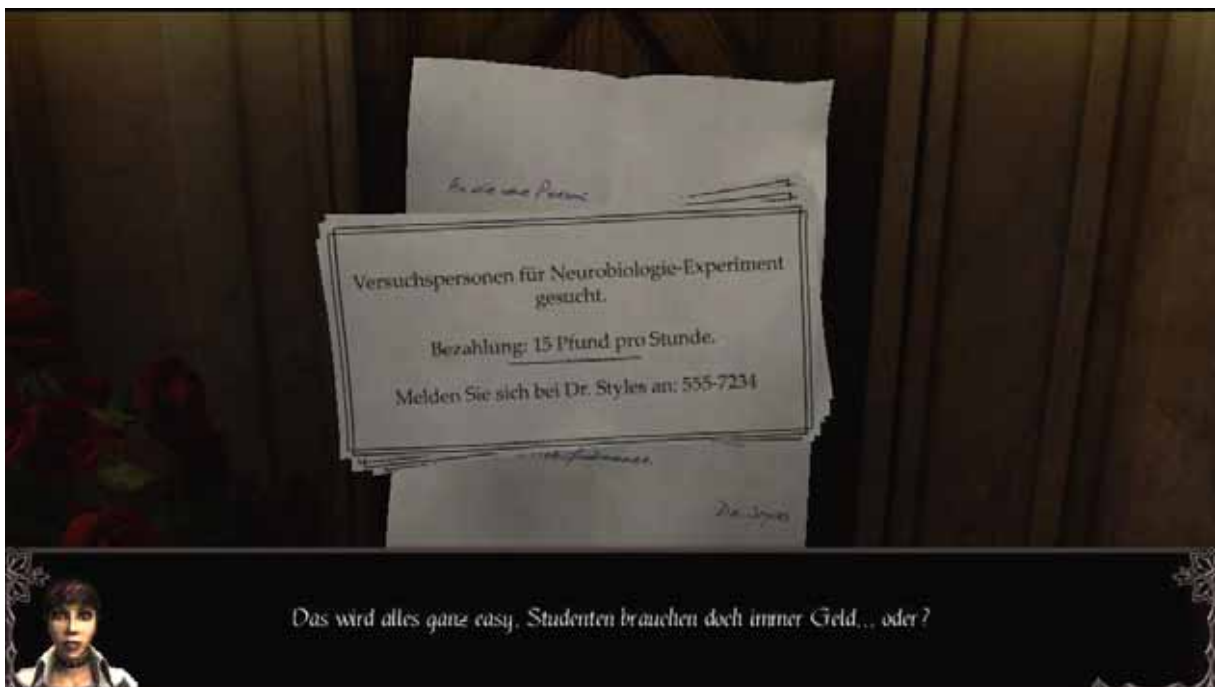
Wir nehmen den **Brief**, öffnen u. lesen ihn.

Sie müssen heute nur eine einzige Sache erledigen.

Nennen Sie es von mir aus einen Test.

Wenn es Ihnen nicht gelingen sollte, können sie ihre Sachen packen u. heute Abend wieder auf den Campus zurückkehren!

Usw.



Wir gehen in die Küche u. schauen uns die Pinwand an.
Sie ist bestückt mit einigen Zetteln, Visitenkarten u. einem
alten Kalender.



Nun reden wir mit Mrs. DALTON der Haushälterin.



Wir erzählen ihr dass wir kein Handy besitzen u. sie gibt uns das Ihrige!

Nun gehen wir zurück aufs Zimmer.

Hier nehmen wir das Foto unserer Eltern aus dem Rucksack u. stellen es auf den Nachtschrank.

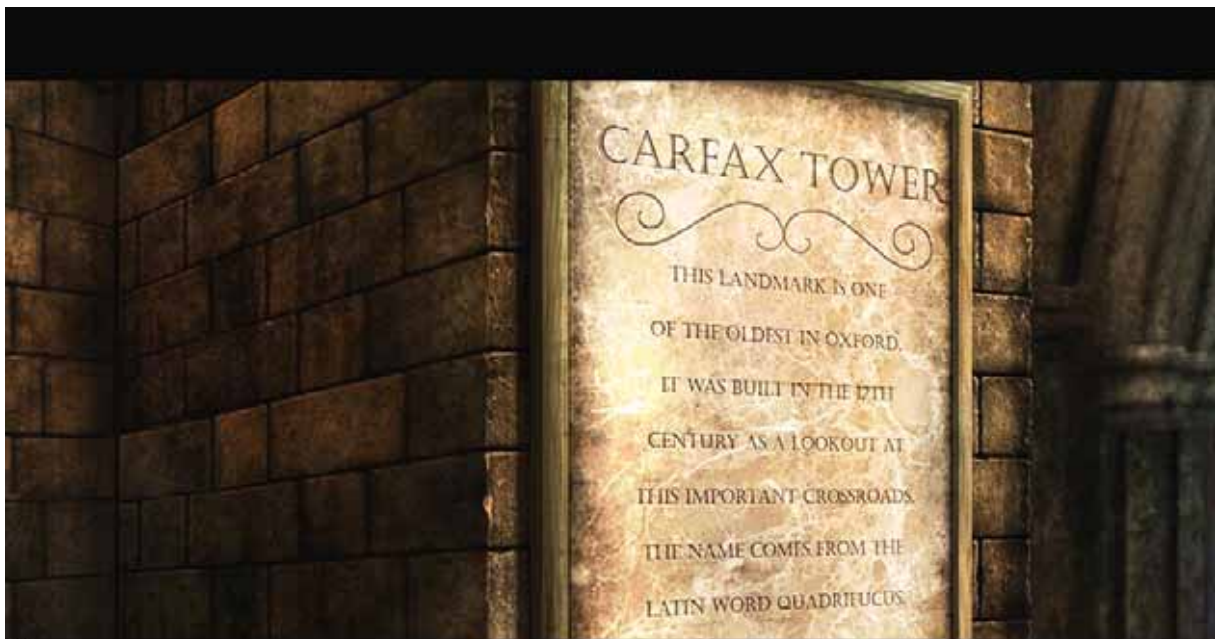
Nun verabschieden wir uns noch von „HOPPEL“, verlassen das Haus u. gehen zur Bushaltestelle.




Hier wandert (automatisch) eine **Karte** in unser Inventar.
Wir klicken OXFORD an u. landen in der Stadtmitte.



Wir schauen uns das Schild am CARFAX-TOWER u. das
Wappenschild der verschiedenen Universitäten an.



 Interessant. Diese Kreuzung bestand früher aus staubigen Wegen und diesem Turm. Jetzt steht er mitten in der Stadt.



 Jedes College hat sein eigenes Wappen. Wirklich stilvoll...

Nachdem wir uns hier alles angeschaut haben, gehen wir weiter in die Cornmarketstreet.

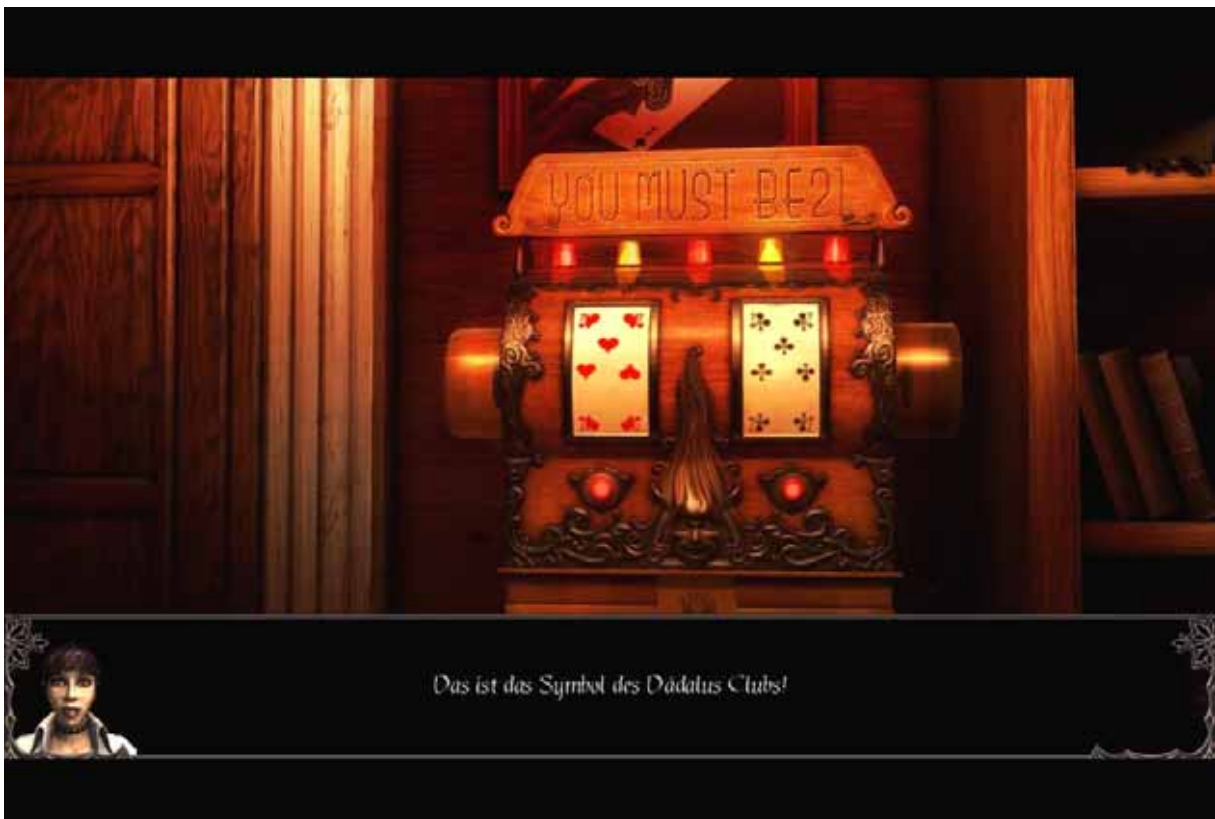


Hier schauen wir uns den dampfenden Gully an u. gehen dann in das „Black Wand“ dem Zauberladen!






Hier schauen wir uns wieder alles, besonders den Spielautomaten genau an.



**An ihm fällt uns das Symbol des Dädalus Clubs auf.
Wir schauen es uns genau an u. der Ladenbesitzer erscheint auf
der Bildfläche.**



 Wer dem Club beitreten will, muss eine "meisterhafte Inszenierung" wie eine überzeugende öffentliche Täuschung oder einen legendären Trick durchziehen. Er selbst arbeitet schon seit Jahren daran, hat sie aber noch nicht perfektioniert.

Nach einer längeren Unterhaltung mit ihm, versuchen wir unser Glück am Spielautomaten.



 21! Das war's!

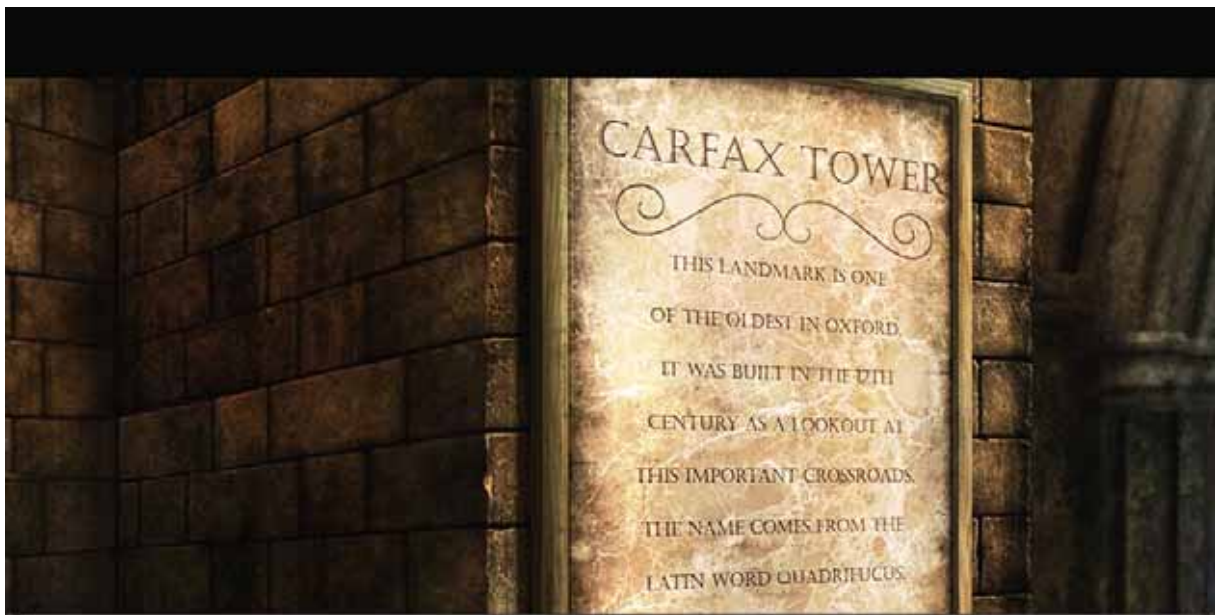
Wir stellen die rechte Seite auf 10 u. klicken links so lange bis wir die 21 voll haben.
Nun können wir rechts unten unseren Preis in Empfang nehmen.



**Es ist unser erstes Rätsel u. schmückt sich mit dem Namen:
„Der Lohn des Verräters“!**



**Wir schauen es genau an u. reden mit MEPHISTOPHELES
über das Herz des Gelehrten.
Er gibt uns einen kleinen Tipp u. wir marschieren zum
CARFAX-TOWER.**



Die Queen Street und die High Street... in dem Rätsel steht "hoch über hoch" und "über der Queen thronend". Vielleicht ist die Stelle, die ich suche, irgendwo hier in der Nähe.

**Hier lesen wir nochmals was auf dem Schild geschrieben steht u. untersuchen es genauer.
Das muss es sein, denken wir u. besteigen den Turm.**



Eine tolle Aussicht hat man von hier oben.

**Wir bewundern die tolle Aussicht, schließen die Tür u. entdecken einen kleinen, roten Kasten mit dem Symbol des Dädalus Clubs.
Diesen untersuchen wir etwas näher!**



**Am unteren Teil befindet sich eine kleine Öffnung.
Wir stecken ein Streichholz hinein, der Kasten öffnet sich u. wir
sind stolze Besitzerin einer **Wappenkarte** u. eines **Goldstücks**!**

Das Goldstück ist der:

1. Teil (FEUER) eines Puzzles u. der Lohn eines Verräters.



*Das ist ein "Goldstück" für den "Lohn des Verräters". Dem Rätsel nach müssen noch vier weitere Teile
irgendwo in Oxford versteckt sein.*

**Nun verlassen wir wieder den Turm u. gehen zum Wappenschild.
Hier wenden wir die Wappenkarte auf das Schild an u. finden
dass richtige College heraus!**



Es ist das **CHRIST CHURCH COLLEGE!**
Mit Hilfe unserer Karte (M-Taste) gelangen wir dorthin.



Zwischendurch können wir mit der P-Taste, unseren
Kapitelfortschritt anschauen!



Wir gehen zum Teich, bemerken einen schwarzen Kasten u. öffnen ihn.



Er enthält eine Lage Lackmuspapier, muss aber irgendwie aufgehen!

Mit der Hand nehmen wir einige Tropfen Wasser aus dem Brunnen u. tröpfeln sie auf das Lackmuspapier. Nun können wir das Wappen des Colleges u. eine Blüte erkennen.



 Das muss ein Hinweis auf den nächsten Ort des Rätsels sein, Das Christ Church Wappen ist darauf zu erkennen, also muss es hier irgendwo sein.

Wir schauen uns das Hinweis an, klicken auf das Club-Symbol u. erhalten **Teil 2 (WASSER) des Puzzles u. fügen es zusammen!**



Falsches Puzzelteil (Fehler im Spiel)!
Nun schauen wir uns das Hinweisschild an u. gehen in den Garten.



Humm, die Erde sieht so aus, als wäre hier erst vor kurzem gegraben worden.

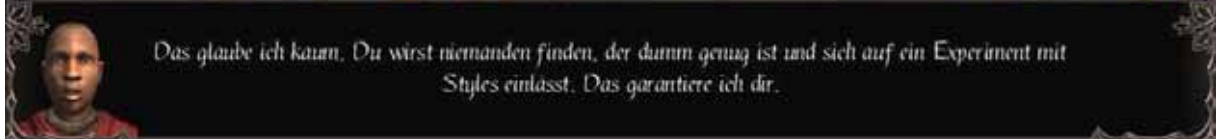


Hier finden wir einen **Bierdeckel** u. **Teil 3 (ERDE)** des Puzzles.



Nun begeben wir uns wieder ins Zentrum von Oxford u. hier in die Queen Street.





Das glaube ich kaum. Du wirst niemanden finden, der dumm genug ist und sich auf ein Experiment mit Styles einlässt. Das garantiere ich dir.

Hier reden wir mit allen Studenten, aber niemand will sich rekrutieren lassen!



"Willkommensparty für Erstsemester auf dem Campus von St. Edmund Hall". Das ist... heute.

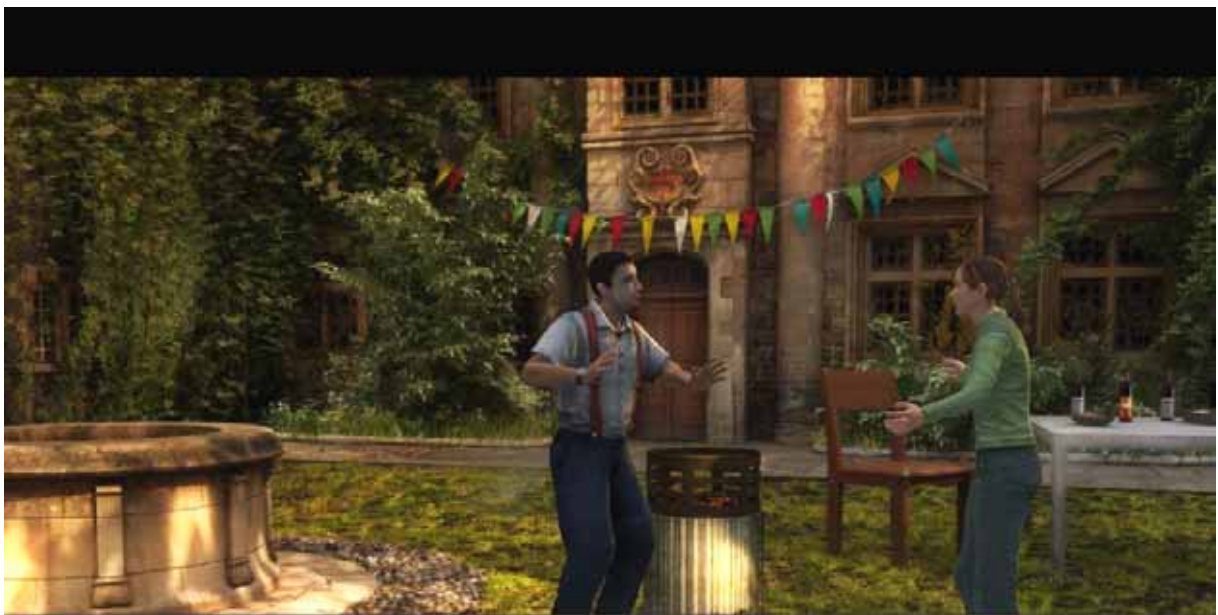
Na denn eben nicht, denken wir, heben das blaue Flugblatt auf u. begeben uns zum Campus der St. Edmund Hall.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Hier werden wir Zeuge einer kleinen Auseinandersetzung zwischen Lisa u. Harvey Kindermann!



Wir gehen zu Harvey, unterhalten uns eingehend mit ihm u. erhalten eine **leere Videokassette.
Nun gehen wir nach Lisa u. versuchen ihr, mittels eines Zaubertricks, die bespielte Kassette abzuluchsen!
Dazu bemühen wir unser Zauberbuch!**

Schall und Rauch

Das Publikum sieht dir verwundert zu, wie du ein von einem Zuschauer markiertes Kartendeck verbrennst. Doch kurz darauf zauberst du das markierte Kartendeck hervor und überraschst alle.

Das Geheimnis dabei: Du tauschst die Karten aus, bevor du sie verbrennst.



1. Du brauchst zwei identische Kartendecks. Eines wird durch das Publikum markiert, das andere ist das Austauschdeck. VERSTECKE das Austauschdeck in deinem linken Armel.
2. NIMM das markierte Deck in deine rechte Hand.
3. PLATZIERE das Austauschdeck in deiner linken Hand.
4. BEWEGE das markierte Deck in deine linke Hand und strehe es dabei, als ob du die Rückseite begutachten würdest. Positioniere es über dem Austauschdeck.
5. LENKE den Publikum mit einer Bemerkung AB.
6. BEWEGE das Austauschdeck, das sich unter dem markierten Deck befindet, in deine rechte Hand.
7. LASS das markierte Kartendeck in deinem linken Armel VERSCHWINDEN.

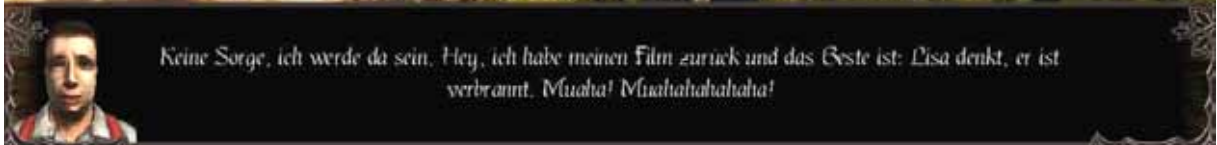
Jetzt kannst du das Austauschdeck theatralisch verbrennen. Später in deiner Vorstellung kannst du dann das markierte Kartendeck hervorzaubern.



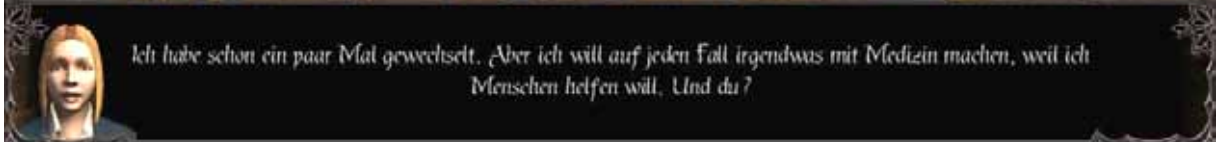

- ✓ 1 Versteckert: Leere Videokassette in Armei (links)
- ✓ 2 Nehmen: Lisas Videokassette in Hand (rechts)
- ✓ 3 Platzierert: Leere Videokassette in Hand (links)
- ✓ 4 Bewegert: Lisas Videokassette in Hand (links)
- 5 Ablenken
- 6 Bewegert: Leere Videokassette in Hand (rechts)
- 7 Verschwinden lassert: Lisas Videokassette in Armei (links)



Haben wir das geschafft, klicken wir den Zauberstab an u. haben nach einigem Geplänkel unseren ersten Kandidaten rekrutiert!



Nun gehen wir zur Parkbank u. unterhalten uns ausführlich mit Angela Mulholland!

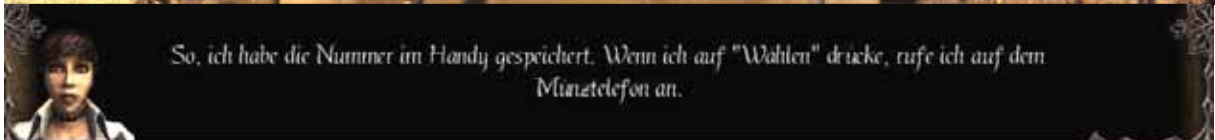


Wir arbeiten uns durch die Gesprächsoptionen u. entscheiden uns, da hier ein Telefon hängt, für den

Telefon - Wahrsagetrick!



Mit „Rechtsklick“ wählen wir unser Handy aus u. halten es unten auf die Telefonnummer.



Damit haben wir die Telefonnummer im Handy gespeichert u. müssen nur noch auf „wählen“ drücken um das Münztelefon anzurufen!



Nun nehmen wir unser Handy, gehen ins Menü u. schalten die Tastentöne ab.

Telefon-Wahrsagerei

Sag die Zukunft vorher! Sieh dir ein Telefon an und behaupte, dass es gleich klingeln wird – und lass es wirklich klingeln! Dieser Trick beeindruckt Fremde, vor allem, wenn sie dazu neigen, an das Übernatürliche zu glauben.

1. Zuerst benötigst du die Nummer des Telefons, das klingeln soll. Wenn du auf einer Party oder in einem Restaurant bist, begib dich unauffällig zum Telefon und merk dir die Nummer.
2. Speichere diese Nummer so in deinem Handy, dass du sie später mit einem Tastendruck wählen kannst. (Lass dich dabei nicht beobachten.) Schalte auf deinem Handy die Tastentöne aus, damit niemand etwas hören kann.
3. PLATZIERE das Handy in deiner linken Hand.
4. LENKE das Publikum AB, indem du dir das Telefon ansiehst und "Das Telefon wird gleich klingeln" sagst.
5. MANIPULIERE die Wähltaste des Handys.
6. Sobald das Zieltelefon klingelt, gehe ran. LASSE unterwegs das Handy in deinem linken Armel VERSCHWINDEN. Dann kannst du ein beeindruckendes Telefongespräch führen oder einfach "falsch Verbunden" sagen.

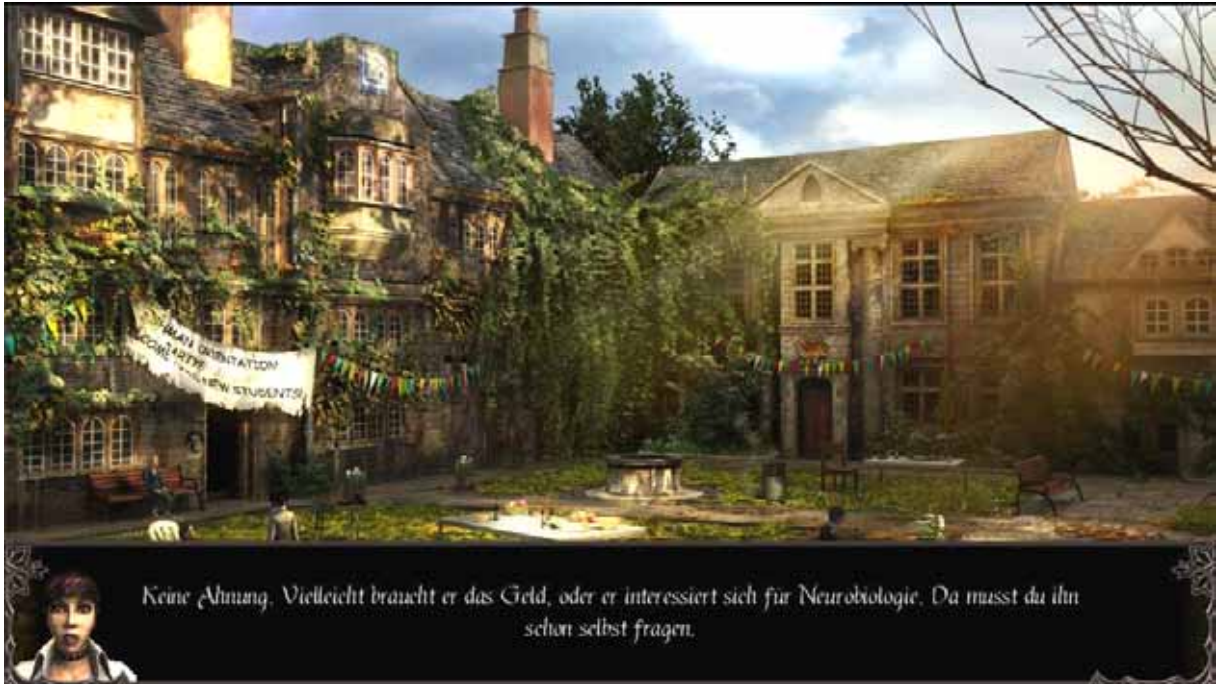
Nun wenden wir den Trick auf Angela an.



Haben wir alles richtig gemacht, so haben wir eine weitere Probante rekrutiert!



Wir verabschieden uns u. stattdessen wir Helena einen Besuch ab.

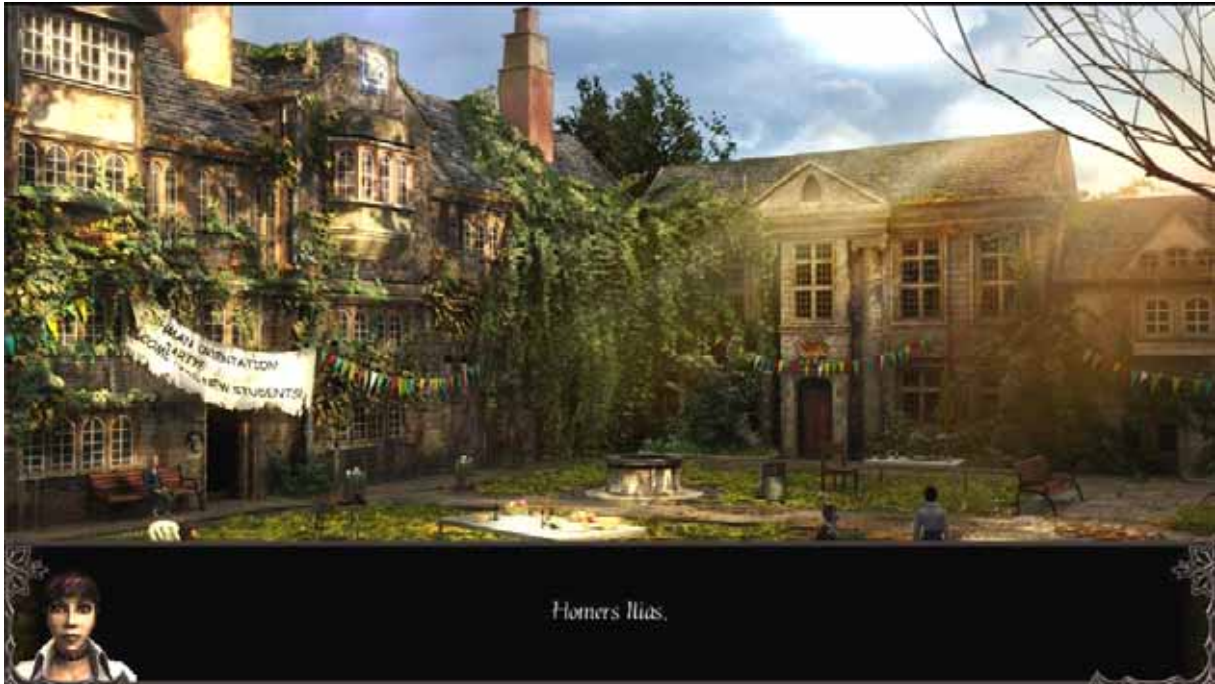


Wieder arbeiten wir den ganzen Fragenkatalog ab u. gehen wir zu Charles Ettington.



Auf der Bank liegt ein Brief der wahrscheinlich von seiner Mutter geschrieben wurde.

Das daneben liegende Buch ist „ILIAS“ von Homer!



Wieder arbeiten wir den Fragenkatalog ab u. versuchen es dann mit dem Trick:

Kein Briefgeheimnis!

Kein Briefgeheimnis

Hierbei handelt es sich um einen tollen Streich, den du einem Freund spielen kannst und der nicht nur einfach auszuführen, sondern auch besonders wirkungsvoll ist! Der entscheidende Punkt dabei ist, dass du Zugriff auf die ungeöffnete Post eines Freundes brauchst.

1. Zuerst benötigst du den ungeöffneten Brief. Wenn du ihn in der Gegenwart des "Opfers" an dich nehmen musst, kannst du es einfach ABLENKEN, während du den Brief in deine linke Hand NIMMST und dann in deinem linken Armel VERSCHWINDEN LÄSST.
2. Halte dann den geschlossenen Briefumschlag für ungefähr 20 Sekunden über heißen Dampf. Danach kannst du den Umschlag öffnen, ohne ihn zu beschädigen.
3. Ersetze oder bearbeite den Brief, wie du möchtest. Zum Beispiel könntest du einen Liebesbrief der Freundin/des Freundes durch eine einzelne Seite mit der Nachricht "Ich hasse dich!" ersetzen. Stecke den "gefälschten" Brief in den Umschlag. Wenn dieser noch feucht ist, verschließt er sich wieder von selbst.



Kein Briefgeheimnis

Fortsetzung

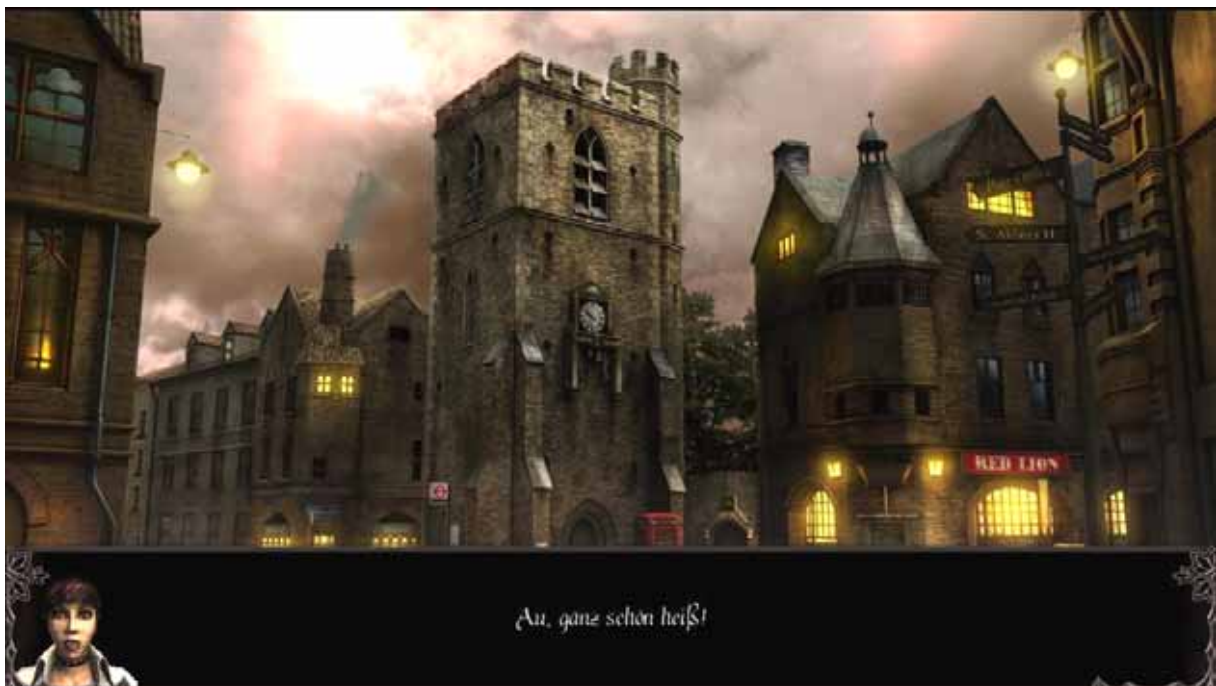


4. Lege den Umschlag zurück in die ungeöffnete Post. Wenn das wieder in der Gegenwart des Opfers geschehen muss, PLATZIERE den Brief in deiner rechten Hand. LENKE das Opfer dann AB und LEGE den Brief AB.

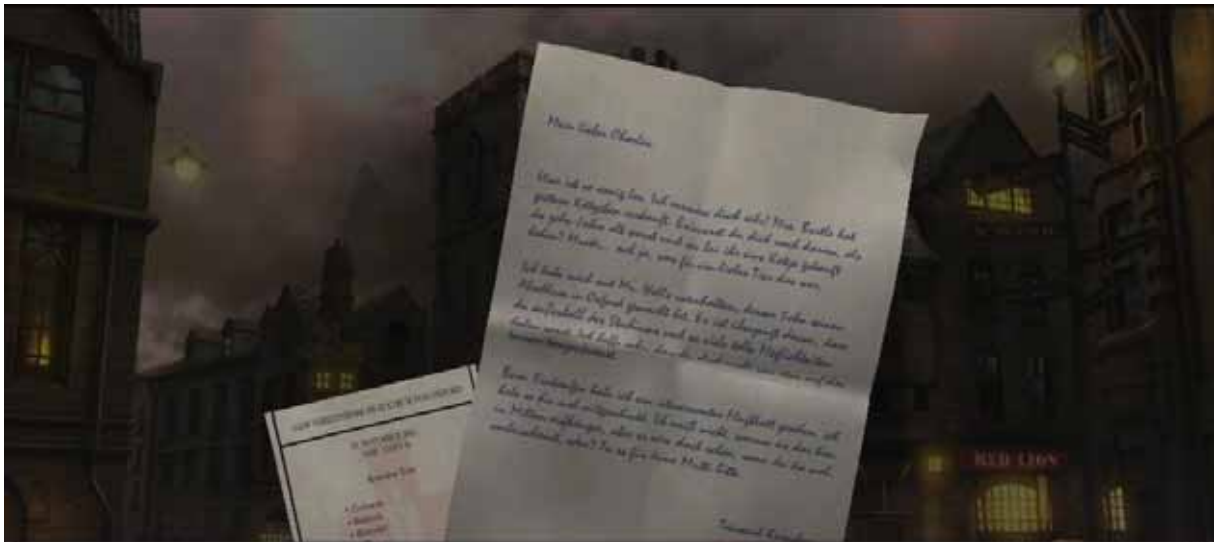




Nachdem wir uns den **Brief** ergaunert haben, gehen wir ins Zentrum zum dampfenden Gully!



Über dem Dampf öffnen wir das Kuvert u. schauen uns den Inhalt an.



Es ist ein Brief seiner Mutter u. ein Flugblatt einer Gesundheitsmesse!

Wir lesen alles, legen die Nachricht von Dr. Styles dazu u. gehen wieder zurück.





Ich bin mir ziemlich sicher, dass er den Köder schluckt und heute Abend aufkreuzt. Hoffe ich zumindest!

Das wäre erledigt u. wir gehen zu Helena.



Ich würde dich doch nicht in Schwierigkeiten bringen...

**Wir reden mit ihr, sie sagt zu u. damit hätten wir ein weiteres Mitglied rekrutiert.
Jetzt meldet sich unser Handy zu Wort, wir führen ein längeres Gespräch mit Dr. Styles u. gehen zurück zu ihm.**

Nun folgt eine lange Zwischensequenz!



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 2