

# GRAY MATTER

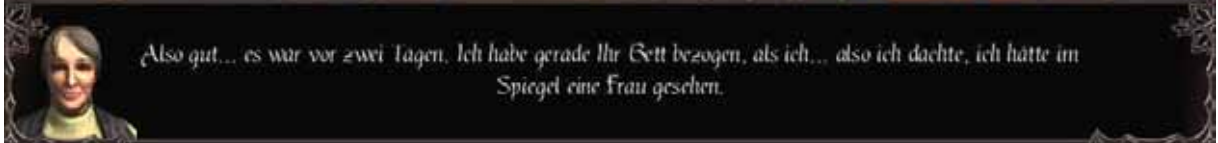
<http://www.graymatter-game.de/>

## Lösungshilfe – Kapitel 3 *by Locke*



**Nachdenklich schauen wir uns im Zimmer um u. alles erinnert uns an Laura!**

**Jetzt gehen wir nach unten in die Küche u. unterhalten uns mit Stella über das neue Mädchen u. ob sie in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches bemerkt hat.**



**Nach diesem Gespräch beschließen wir, unsere Garage zu inspirieren!**



**Hier schauen wir nach den verdeckten Gemälden u. dem Wagen, um den sich Stella 2x im Jahr kümmert!  
Dann „bewundern“ wir das tolle Motorrad u. gehen ins Hauptlabor u. schauen uns den Aktenschrank an.**





**Zufrieden mit Sams Arbeit gehen wir zurück u. zu unserem  
Privatlabor!**



**Softwareservice Kratz**

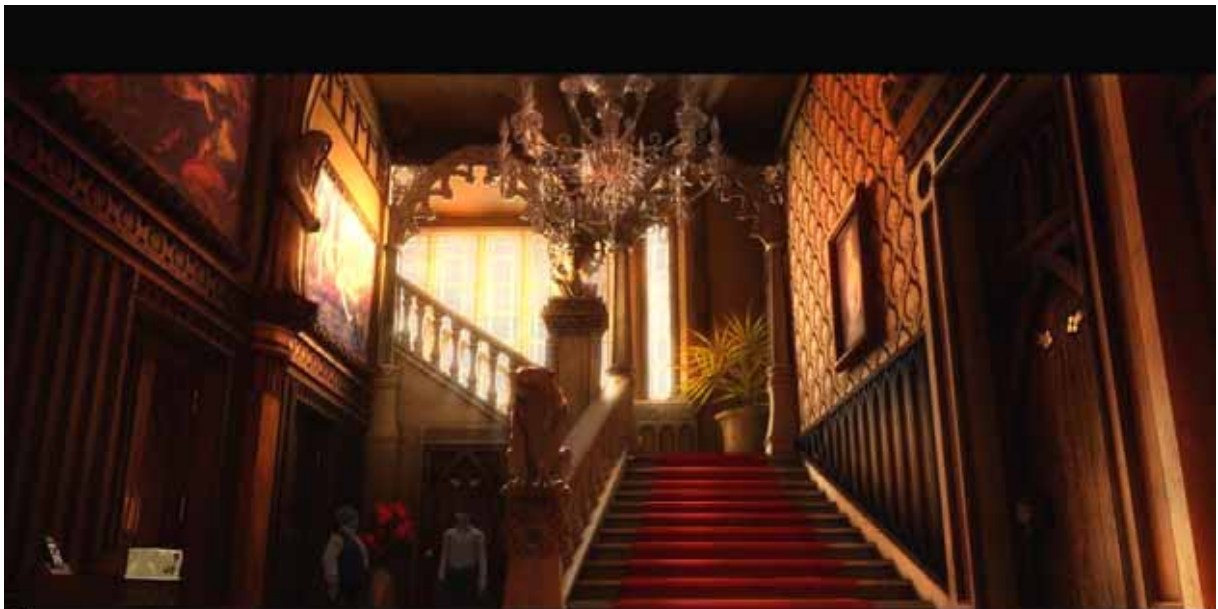
<http://www.gamepad.de>



*Es klingelt an der Tür. Wer könnte das sein?*

**Wir schließen die Tür auf (Schlüssel im Inventar) u. es klingelt an der Haustür.**

**Wir gehen nach oben u. Stella teilt uns mit, dass ein Päckchen für uns abgegeben wurde.**

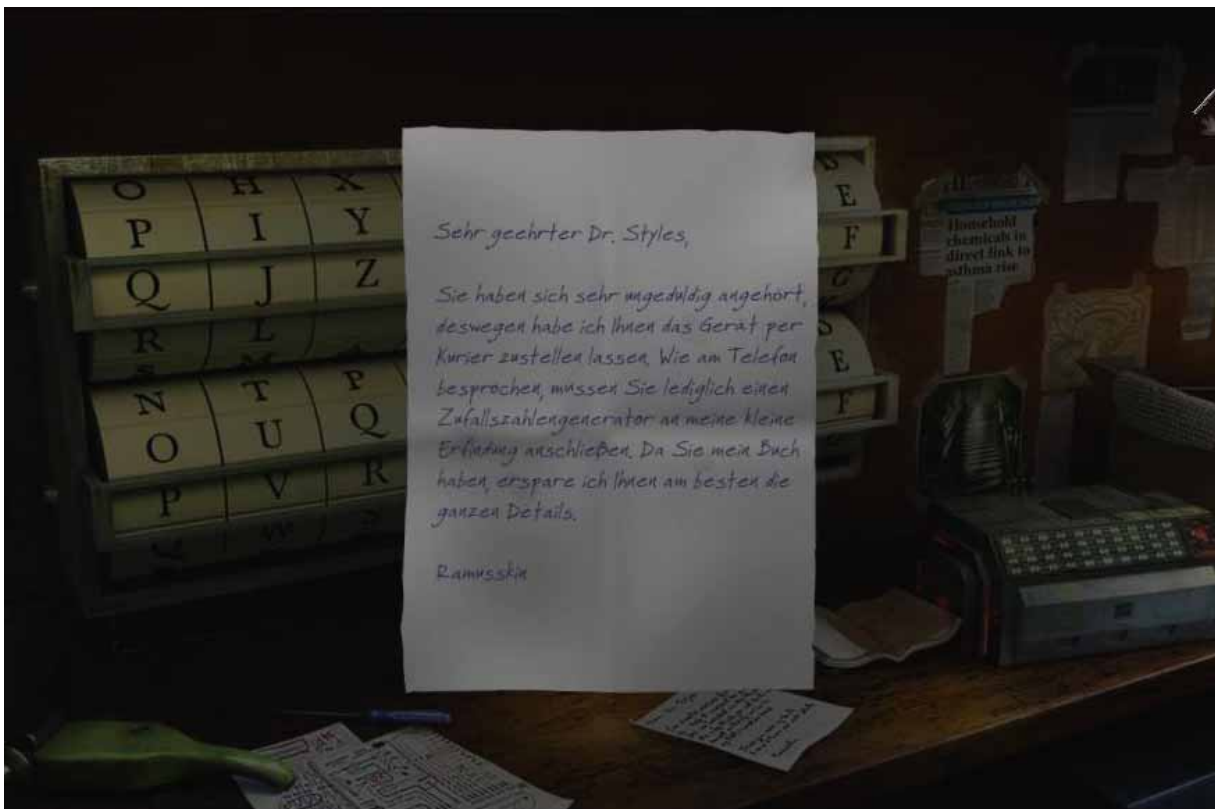


*Oh, Dr. Styles. Da ist ein Päckchen für Sie. Soll ich es runter in den Keller bringen?*

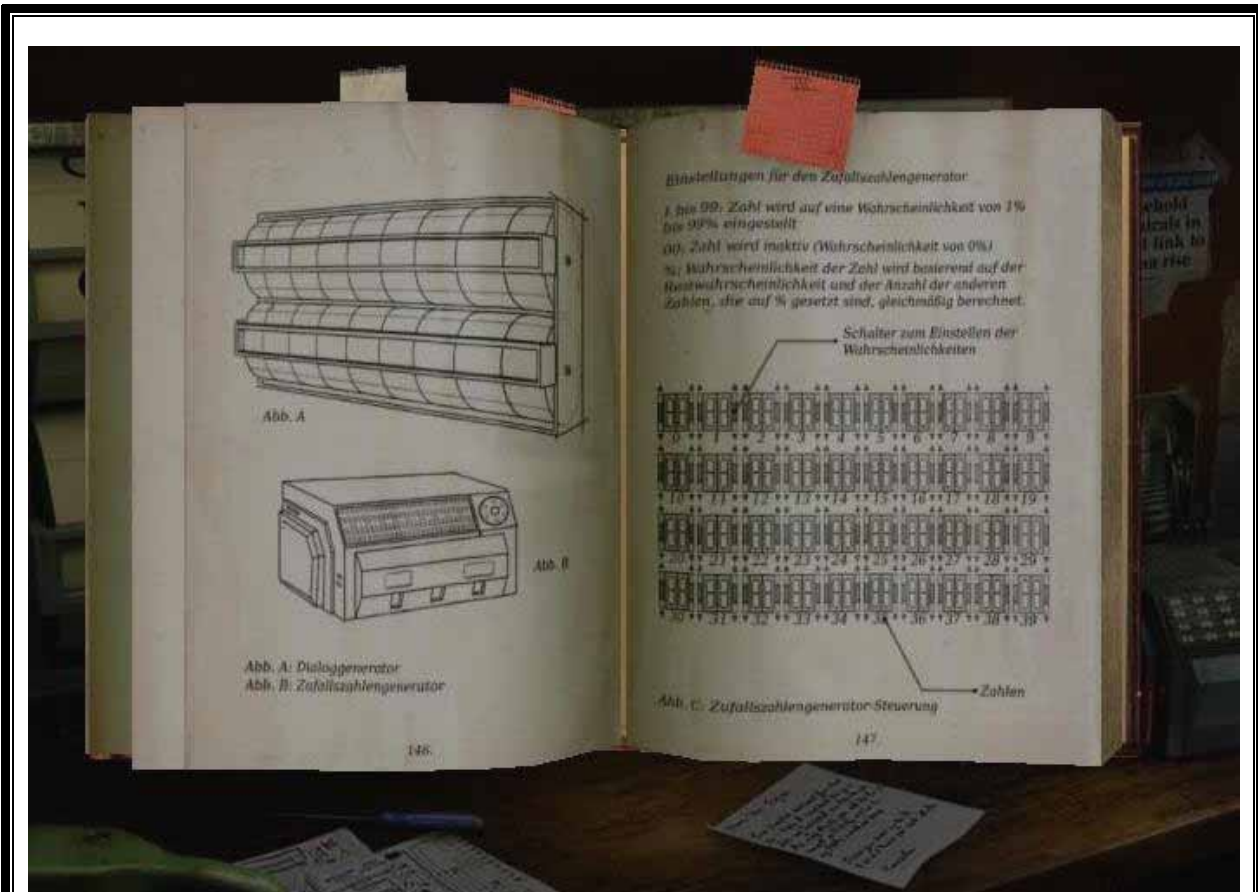




Mit dem **Päckchen** gehen wir in unser Privatlabor.  
Wir packen es aus u. lesen den **Begleitbrief**.



Danach werfen wir einen Blick in das PSI-Buch u. versuchen, den Dialoggenerator anzuschließen.



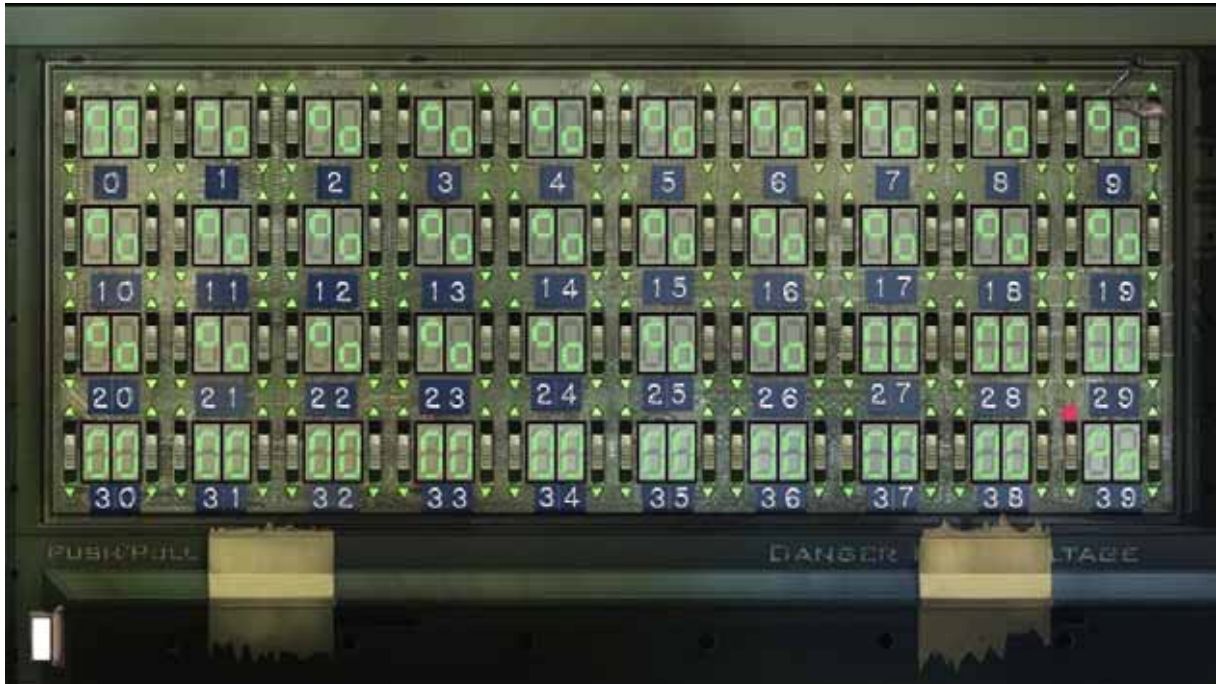
Zuerst klicken wir rechts den Motor an u. nehmen dann die im Buch beschriebene Einstellung vor.

**0 = 99**

**1 bis 26 auf %**

**27 bis 39 auf 00**

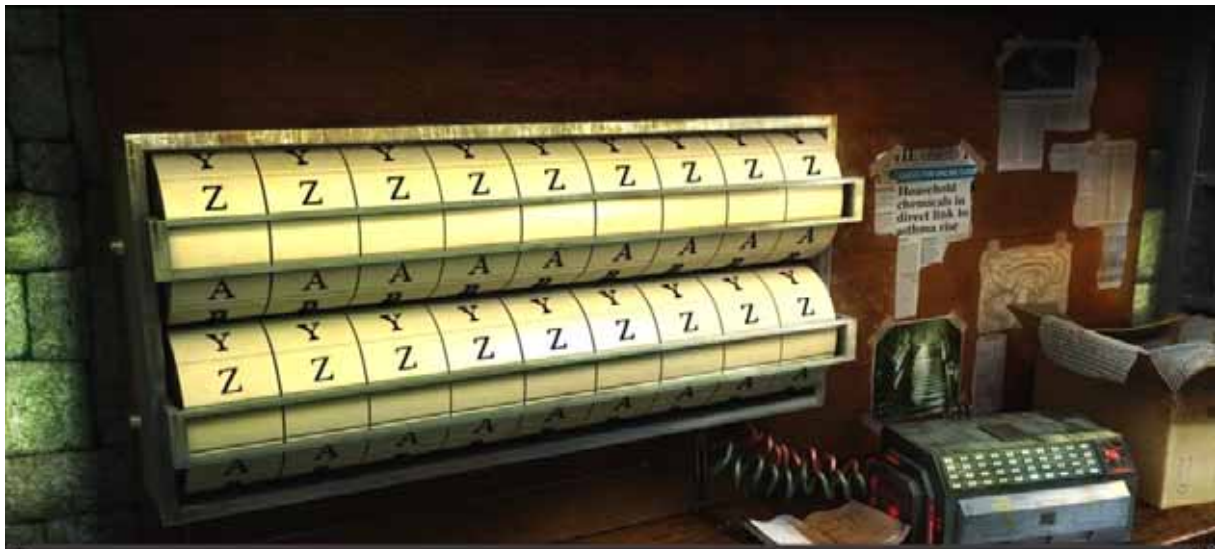




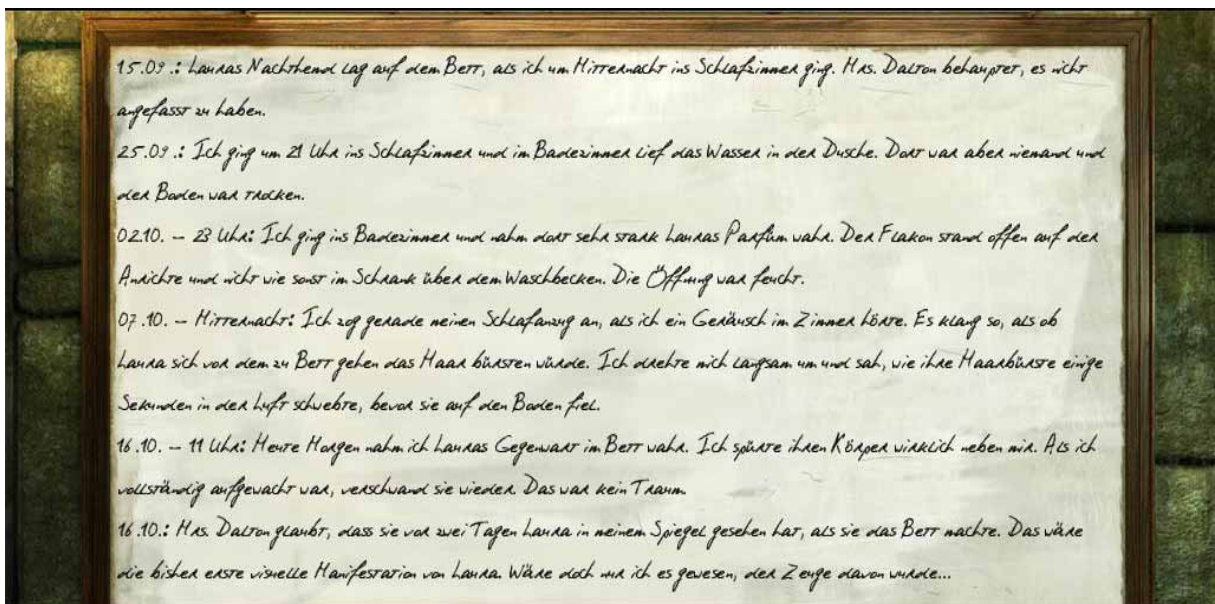
**Auf dem Bild muss noch die 39 auf 00 gestellt werden!**



**Nun betätigen wir den Knopf am Motor u. es sollte sich etwas tun!  
Es hat sich auch etwas getan, denn die Dialogfelder enthalten  
keine Buchstaben mehr!**



**Nun gehen wir an die Tafel u. klicken die letzte Notiz an.**



**Wir lesen sie, gehen zum Computer u. schauen uns das Video u. danach die Notizen an!**





**Nun klicken wir auf die Tanksteuerung, sind aber für das Experiment (noch) nicht gerüstet.**



**Wir benötigen noch:**

**Einen Gegenstand, der uns visuell stimuliert,  
einen der unseren Geruchssinn stimuliert,  
einen der unseren Geschmackssinn stimuliert,  
einen der unseren Tastsinn stimuliert  
u. einen der unseren Hörsinn stimuliert!**

**Wir machen uns auf die Suche danach.**



Im Salon kramen wir in der Fotokiste u. nehmen das **Bild vom Häuschen am See** zur visuellen Stimulierung mit!



Nun gehen wir in den Ankleideraum unseres Zimmers.





Wir schauen uns Lauras Brautkleid an, öffnen die Schublade der Frisierkommode u. kramen **Lauras Badeanzug** heraus!



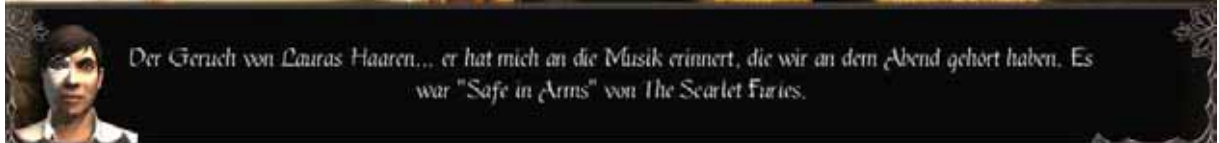
Mit ihm können wir unseren Tastsinn stimulieren!  
Nun gehen wir ins Badezimmer.



Hier öffnen wir den Badezimmerschrank u. nehmen das **Shampoo** heraus.



Nun schauen wir uns das Shampoo noch einmal im Inventar an!



Jetzt haben wir auch etwas für den Geruchssinn u. gehen wir in den Speisesaal.





*Ich glaube ich erinnere mich wieder daran, was wir an dem Abend gehört haben! Jetzt muss ich die CD nur noch finden.*



**Hier suchen u. finden wir die **Musik-CD der Scarlet Furies!****



**Nun gehen wir ins Privatlabor an den Computer u. suchen einen Wein.**







**Aber nicht irgendeinen!**  
**Wenn wir die verschiedenen Flashbacks aufmerksam verfolgt u. uns die Fotos angesehen haben, müssten wir die Auswahl stark einschränken können!**  
**Haben wir alles richtig gemacht, so haben wir 3 Weine zur Auswahl u. gehen zum Weinregal!**



**Wir probieren die 3 Weine u. werden bei **Nr. 94** fündig!**



**Nun können wir alle unsere Sinne stimulieren u. gehen zurück ins  
Privatlabor u. aktivieren die Tanksteuerung!**



**Hier schütten wir das Shampoo in den GeruchsfILTER (Trichter).**



**Nun schalten wir den CD-Spieler an u.**



**legen die CD ein.  
Nun öffnen wir die Tankabdeckung (Knopf unter dem CD-Knopf), steigen in den Tank u. versinken in der Vergangenheit!**



*Du hast mir immer noch nicht gesagt, was wir morgen an meinem Geburtstag machen. Ich hoffe doch, du hast nicht irgendwas Großes geplant... oder was Feinliches.*





*Ich bin froh, dass du mich überredet hast. Das wird sicher toll, mit all der Dekoration und den Feierlichkeiten in den Kathedralen. Blaue Kacheln.*



*Blaue Kacheln, Überprüfe die Autos, David... die Autos, David...*

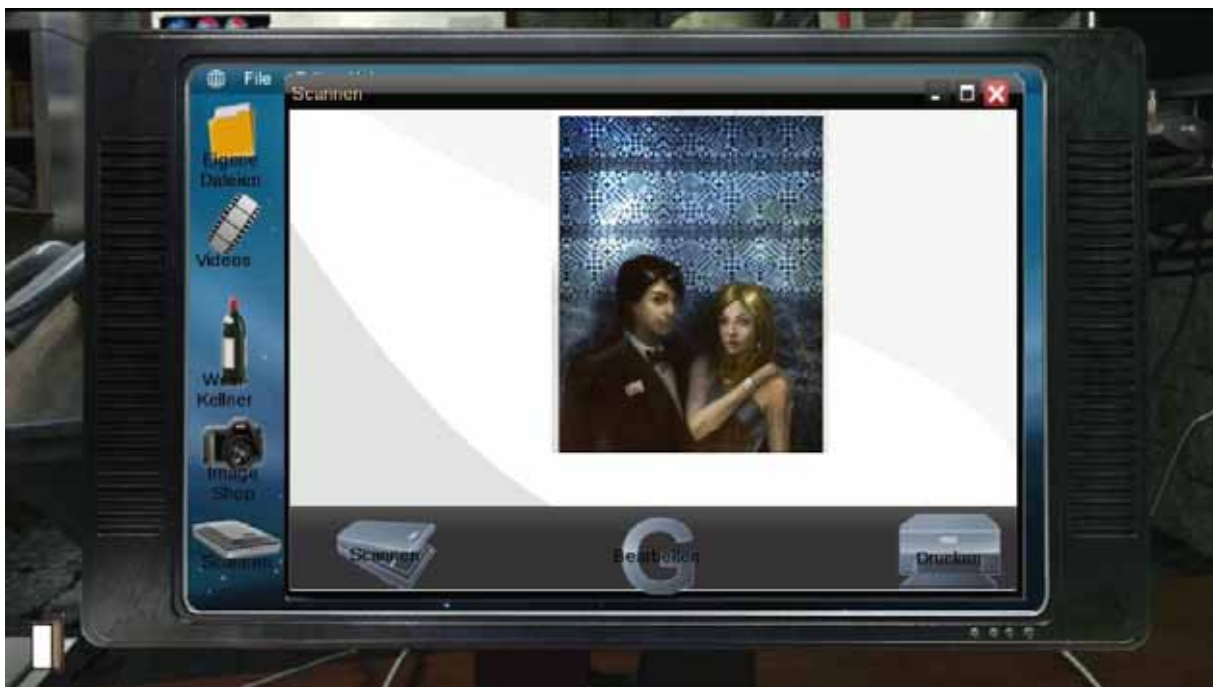
**Was meint Laura mit „Auto überprüfen u. Blaue Kacheln“?**



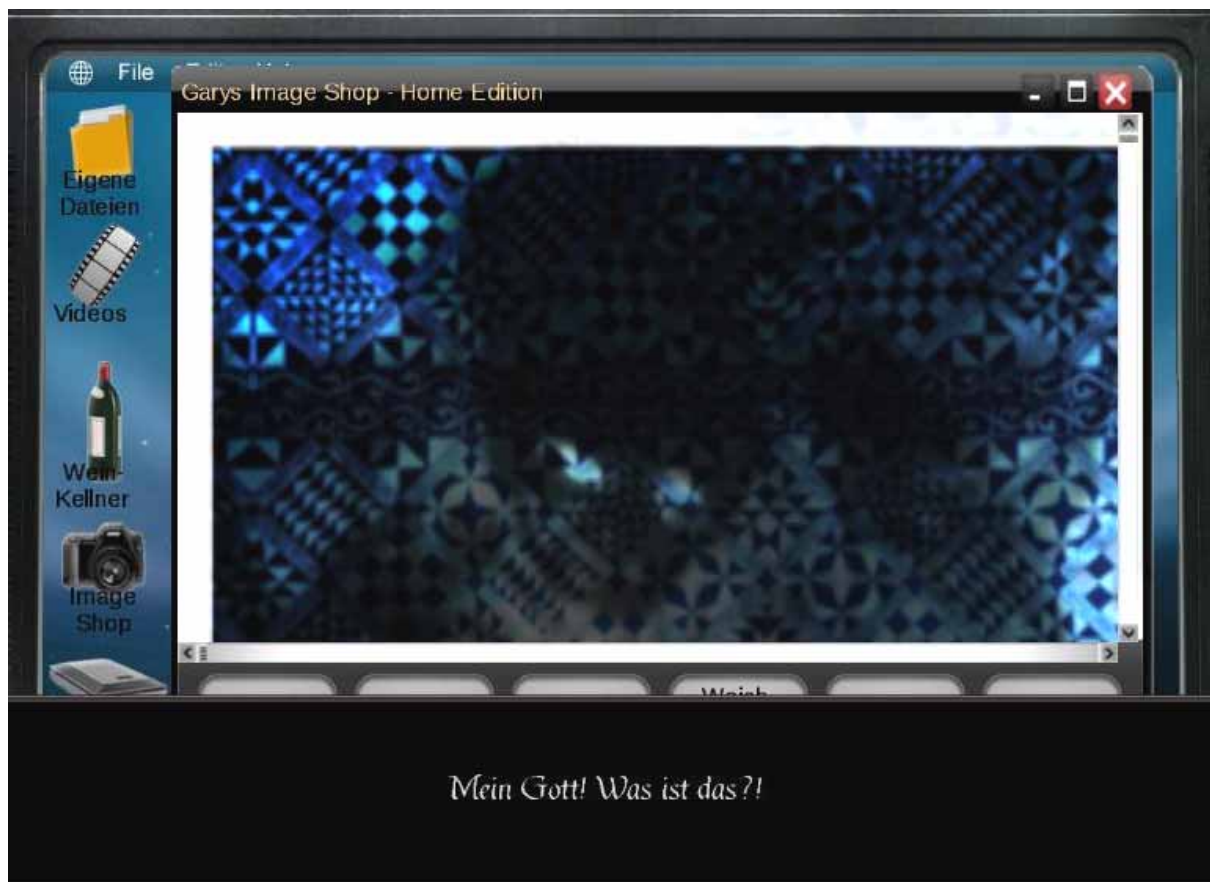
**Wir gehen in den Salon u. schauen uns nochmals die Fotos an.**



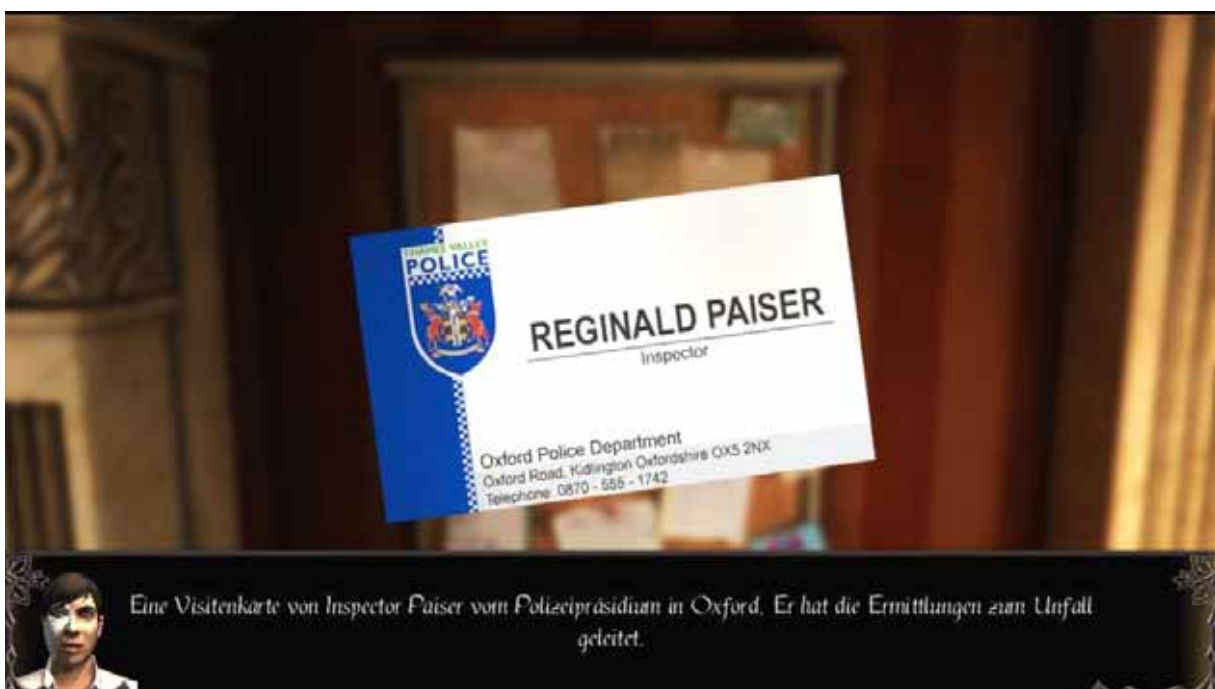
**Auf diesem Foto stimmt etwas nicht, wir nehmen es u. gehen zurück in unser Privatlabor.**



**Hier scannen wir es ein u. bearbeiten es anschließend!  
Wir wählen Farben, Schärpen, Kontrast u. erschrecken!  
Was ist das für ein Schatten?**



**Wir gehen in die Küche, schauen Inspector Paisers Visitenkarte an u. gehen auf den Flur, um ihn anzurufen!**



**Wir fragen ihn, ob etwas Besonderes an unserem Autounfall war.**





*Das Gaspedal des anderen Wagens war irgendwie am Boden festgeschmolzen. Aber die Sache ist die: Dieses Auto hat bei dem Unfall gar nicht Feuer gefangen... kein bisschen!*

**Wie ist so etwas möglich?**

**Wir gehen ins Privatlabor, schauen uns die Kamera u. danach alle Videos an.**

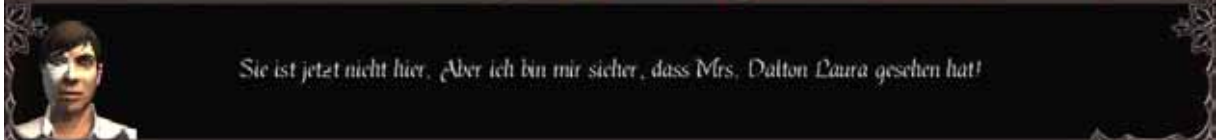


*Im Moment will ich kein neues Video machen, aber ich sollte mir mal das Material ansehen, das ich schon auf meinem Computer habe.*

**Wir finden aber keine Hinweise, gehen in die Küche u. reden mit Stella über das Motorrad u. Sam!**



**Danach gehen wir auf unser Zimmer.**



**Hier schauen wir in den Spiegel, in dem Stella eine geisterhafte Gestalt gesehen haben will!**

**Nun schauen wir uns um u. Kapitel 3 endet mit einer Videosequenz.**

**Da das Spiel nicht zu 100% linear ist, können wir die Endsequenz des Kapitels auch anders erreichen!**



## 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 4**