



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

Lösungshilfe – Kapitel 5 by Locke



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nach dem wir den ersten Schreck überwunden u. uns angekleidet haben, schauen wir noch einmal ins Bad.



**Was war da heute Morgen, war es wirklich Laura?
Wir wissen es nicht u. begeben uns ins Ankleidezimmer.**



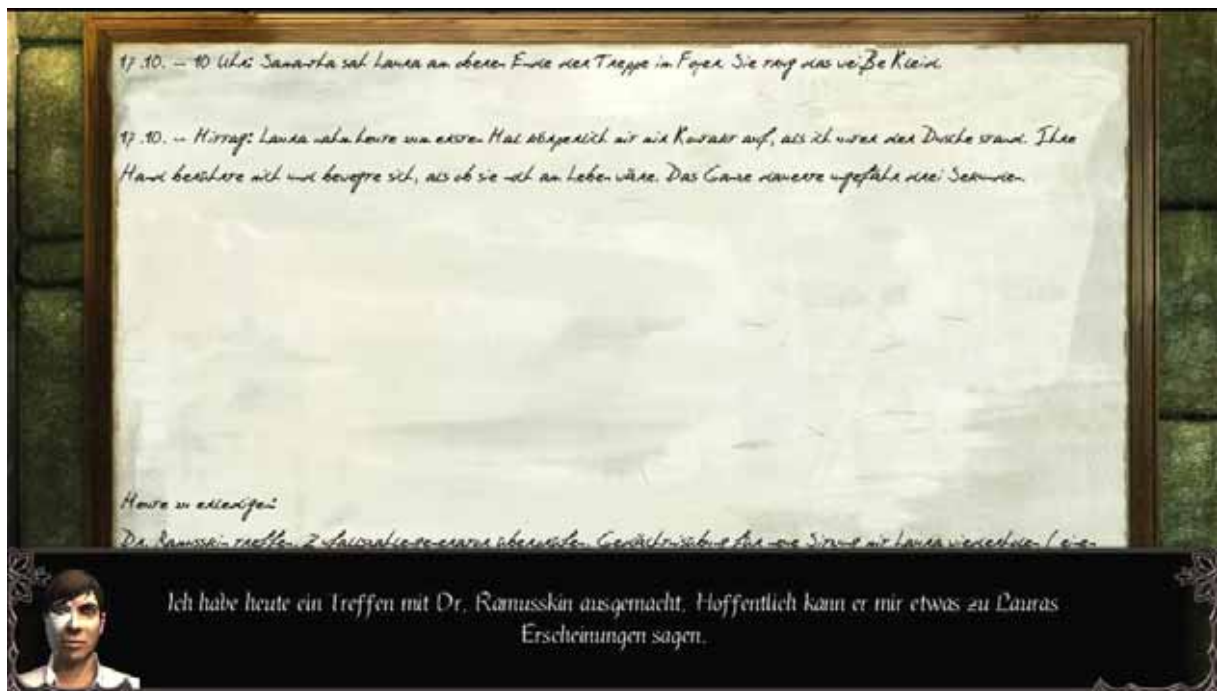
**Hier stellen wir fest, dass Lauras weißes Kleid verschwunden ist!
War Laura hier u. hat es mitgenommen?
Mit diesen Gedanken im Kopf gehen wir in unser**

Privatlabor.

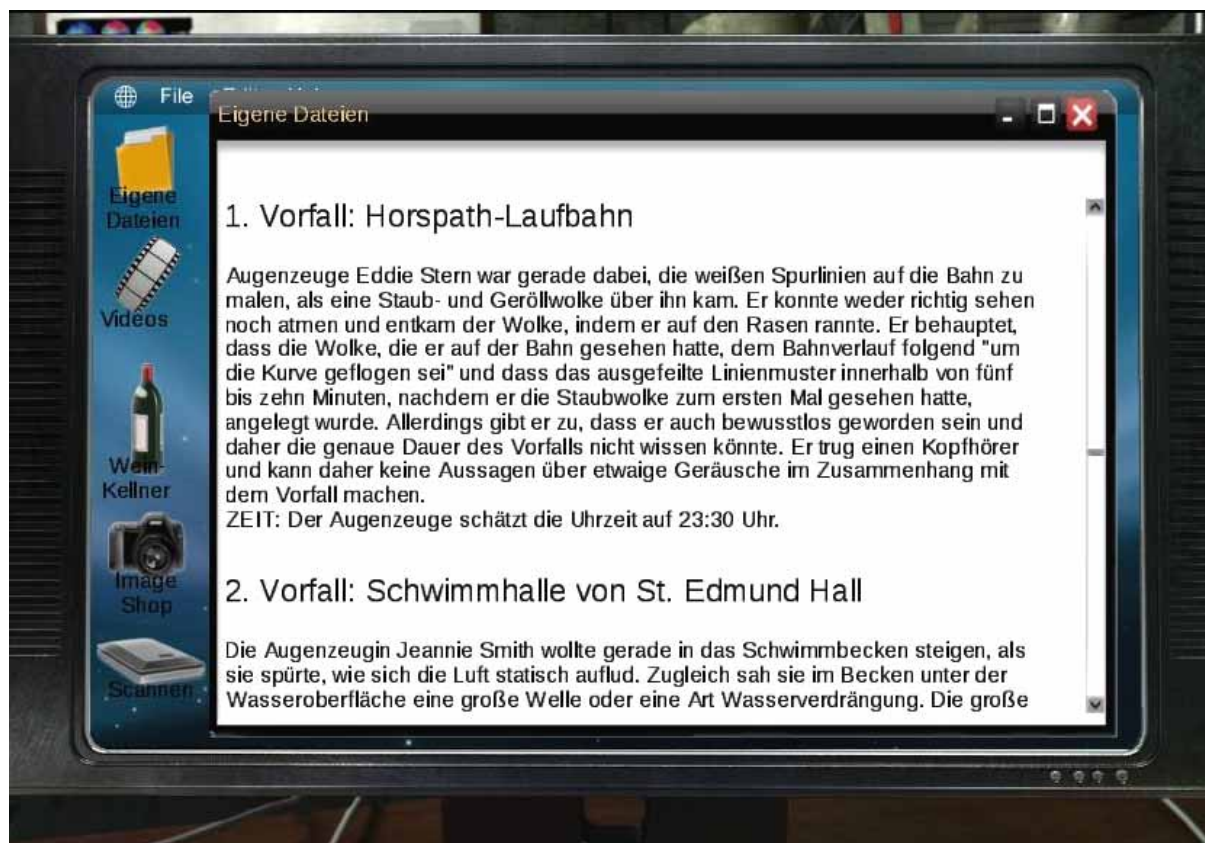
**Auf dem Weg dorthin sagen wir Stella Bescheid, dass wir nicht
gestört werden möchten!**



**Hier schauen wir uns den Generator u. die neuen Buchstaben an.
Dann gehen wir zur Tafel u. schauen uns die heutigen
Termine an.**



Nun bemühen wir den Computer u. schauen uns Sams Experimentbericht Nr. 1 an.



Danach gehen wir ins Hauptlabor u. hier an den Computer.



Hier wählen wir die 1. Sitzung u. 45 Sek. aus.



Dann halten wir die + Taste gedrückt u. lassen die Bilder durchlaufen.

Plötzlich verändern sich die Bilder!



**Das Gleiche veranstalten wir mit der zweiten Sitzung u. 30 Sek.
Es passiert das Gleiche!
So etwas haben wir noch nie gesehen, denken wir u. beschließen
den heutigen Versuch mit den alten MRT-Geräten
durchzuführen!**



**Nun ist es Zeit zu unserer Verabredung zu gehen!
Nach einem längern Einführungsgespräch kommen wir
zur Sache u. arbeiten alle Optionen ab.**



Danach verabschieden wir uns u. gehen zurück zum

Dread Hill Anwesen.

Wir gehen in die Küche u. fragen Stella nach Lauras Lieblingsplätzen!



Sie erzählt u. a., dass es der Timmons-Park gewesen ist u. wir begeben uns sofort dorthin!



Am Eingangstor werden wir von einem kleinen Mädchen an unser Schicksal erinnert!



Ein Blick auf das Eingangsschild sagt uns, dass heute keine Veranstaltungen im Park stattfinden!

Wir betreten den

Timmons-Park.

u. gehen zur Brücke.



Hier schauen wir uns die Bäume u. besonders den Mittleren etwas genauer an!

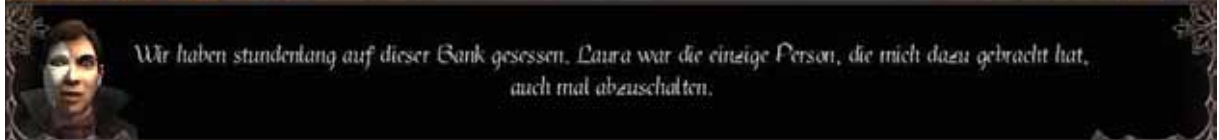


Das ist unser Baum. An einem schönen Sommertag habe ich hier unsere Initialen eingeschnitzt.

**Das war unser Baum; in den hatten wir an einem schönen Sommertag unsere Initialen eingeschnitzt!
Liebevoll berühren wir das Herz **(Tastsinn)** u. unsere Erinnerungen werden wieder lebendig!**



Wir reißen uns los, gehen nach rechts zum Brunnen u. dann



Wir haben stundenlang auf dieser Bank gesessen. Laura war die einzige Person, die mich dazu gebracht hat, auch mal abzuschalten.



den Pflasterweg entlang.



Wir schauen uns die Bank an, auf der wir so oft gesessen haben u. gehen weiter zum Bootshaus.



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



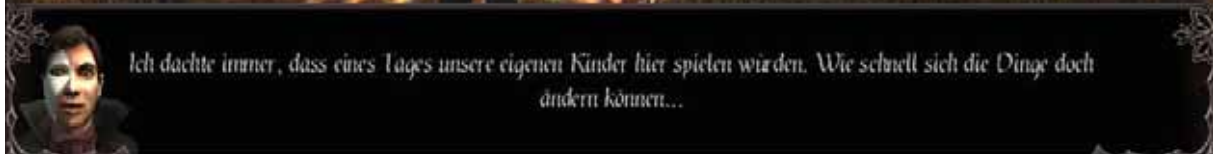
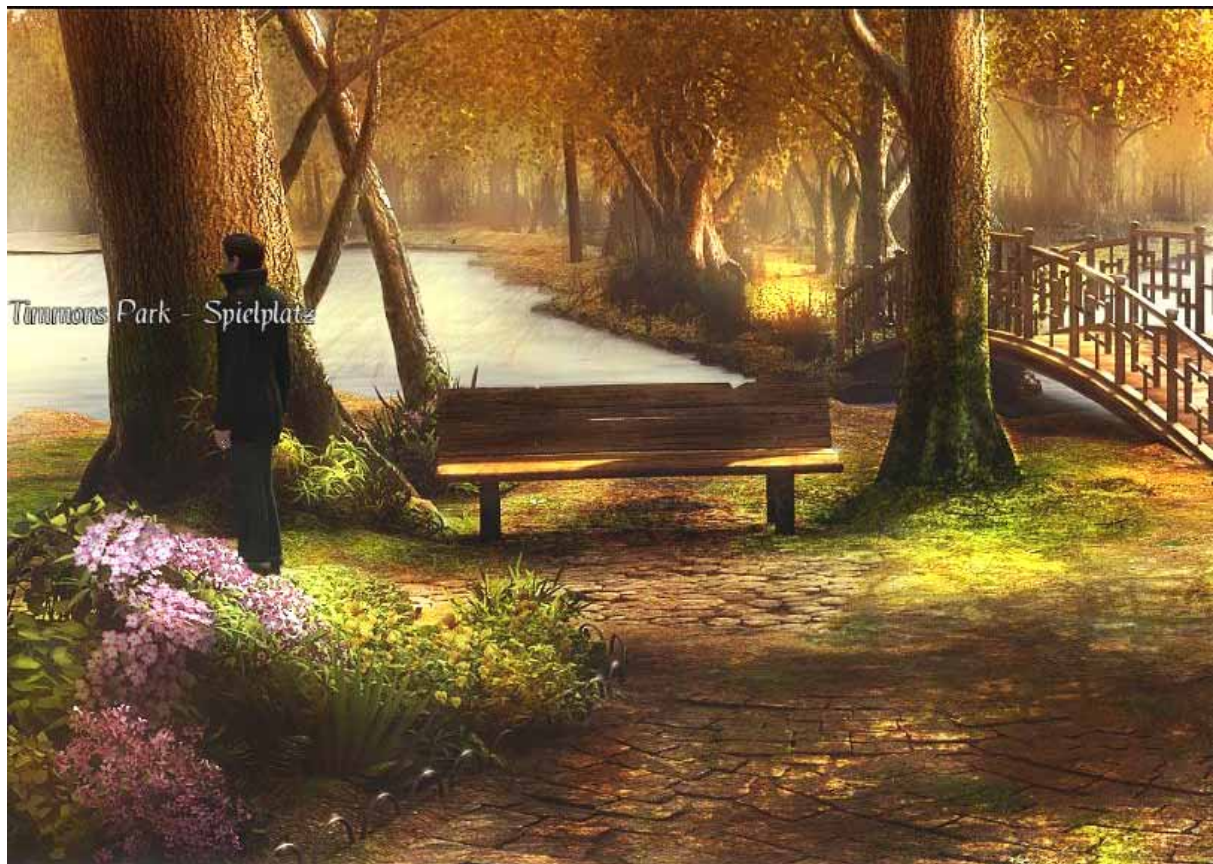
Ich habe einen Liederwunsch. Es gibt da ein altes italienisches Stück, das Sie immer gespielt haben. Santa Lucia.

Er tut uns den Gefallen, schweigend lassen wir die schöne Melodie auf uns wirken **(Hörsinn)!**



Hmmm, Laura ist gerne raus auf den See gefahren. Aber ich bin noch nicht soweit.

Für eine Bootsfahrt sind wir noch nicht ausreichend stimuliert, also gehen wir weiter zum Spielplatz.



Ich dachte immer, dass eines Tages unsere eigenen Kinder hier spielen würden. Wie schnell sich die Dinge doch ändern können...

**Am Ende des Spielplatzes sehen wir einen Eisverkäufer.
Laura liebte Orangeneis!
Wir gehen hin, kaufen uns ein „Orangensplit“ u. genießen es (im
Inventar) **(Geschmackssinn)**!**



Nun gehen wir nach rechts zu den Gardenien.



**Hier finden wir eine blühende Gardenie, die Laura so gern in ihrem Haar trug u. wollen sie abpflücken.
Leider hat der Parkwächter etwas dagegen!
Da kommt ein kleines Mädchen angerannt, pflückt sich die Blüte u. verschwindet auf den Spielplatz.
Wir gehen hinterher, unterhalten uns lange mit ihm.
Leider nutzen alle unsere Bemühungen nichts, das Mädels gibt uns die Gardenie nicht!**



Laura, ich kann das nicht tun, ich kriege die Blume einfach nicht.

Verzweifelt wenden wir uns ab u. bekommen einen Apfel auf den Kopf!



Nun heben wir einige Äpfel auf, gehen zu dem Mädchen u. jonglieren solange damit, bis ihre Mutter kommt.



**Sie geht mit, lässt aber ihre Gardenienblüte zurück!
Wir gehen hin u. heben die **Blüte** auf!**



Wir riechen (im Inventar) daran - **Geruchssinn**, gehen dann



zum Bootsverleih, mieten uns ein Boot, paddeln auf den See,
machen die Augen zu u. lassen uns treiben



Wir durchleben die schöne Nacht mit Laura noch einmal, aber plötzlich





...ein Student, David, 21. Oktober...

....ein Student David, 21. Oktober!

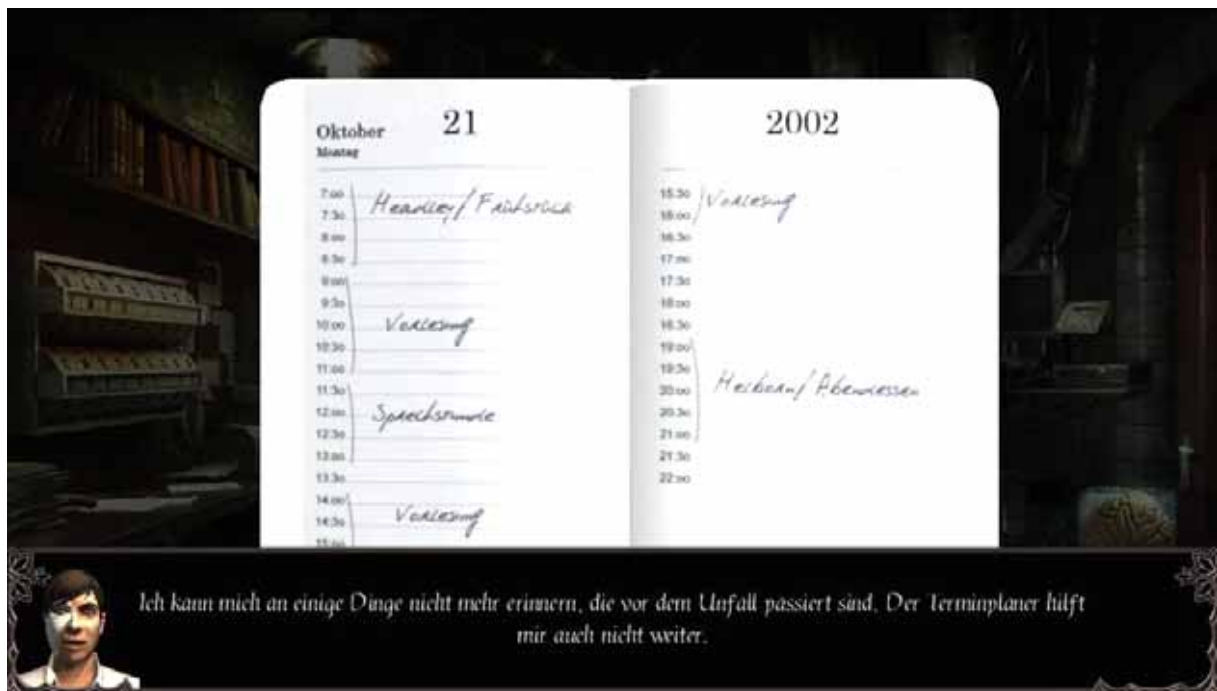
Nach diesem Erlebnis gehen wir zurück zum

Dread Hill Anwesen!

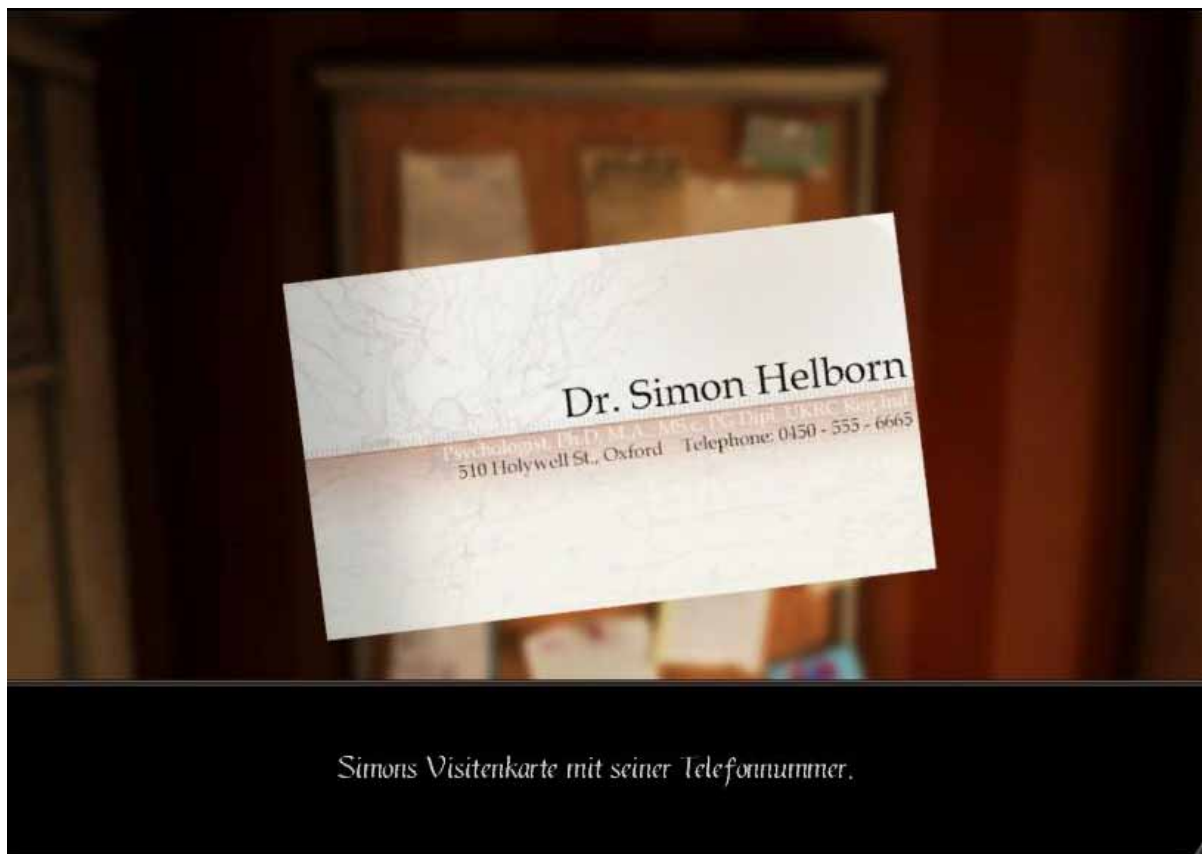
**Und hier ins Privatlabor, um uns den Terminplaner
von 21. Oktober 2002 nochmals anzusehen!**



An den Tagesablauf können wir uns nicht mehr erinnern!



**Aber vielleicht kann Simon Helborn uns auf die Sprünge helfen!
Wir begeben uns in die Küche u. hier zur Pinwand.**



Simons Visitenkarte mit seiner Telefonnummer.

**Wir suchen Simons Visitenkarte, finden sie u. rufen ihn vom Flur
aus an.**



Hallo, David Styles am Apparat. Gut, danke, Veronica. Hat Simon heute Nachmittag vielleicht Zeit? Es ist dringend...

Simon hat Zeit für uns u. wir fahren sofort zu ihm.



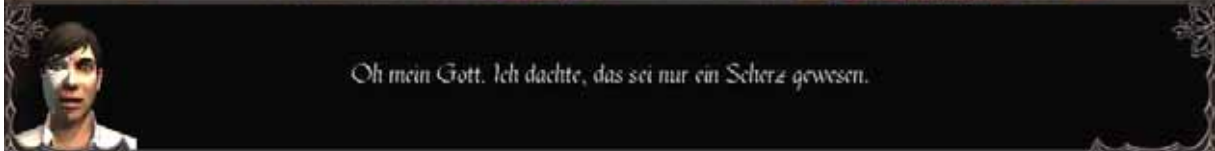
Gut, David. Ich Sorge jetzt dafür, dass du dich entspannst. Bleib ganz ruhig liegen und lass alles los, was dich beschäftigt...

Nach einer längeren Unterhaltung versetzt er uns in Hypnose!

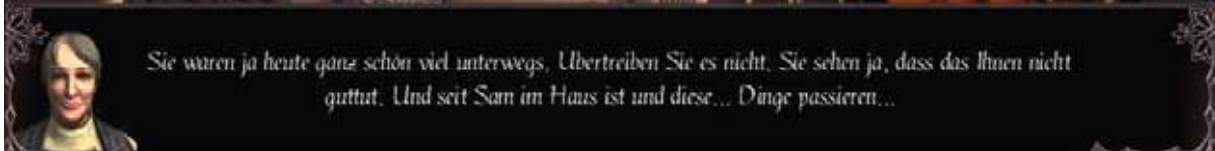


Du wachst jetzt langsam auf und es ist der Morgen des 21. Oktober. Du stehst auf. Was war das Erste, das du an diesem Morgen getan hast?

**Nun müssen wir seine Fragen wahrheitsgemäß beantworten!
„Geduscht, mit Headley gefrühstückt, in einem Cafe,
Nervenverbindungen bei Säuglingen, Sprechstunde, weiblich“!**



Nach dieser anstrengenden Sitzung gehen wir nachdenklich zum Dread Hill Anwesen zurück u. hier in die Küche.



Stella macht sich Sorgen u. bittet uns, die ganze Sache nicht zu übertreiben u. uns etwas zu schonen.

Nun fragen wir sie nach Stella, denn wir müssen mit ihr reden. Sie ist nicht da u. wir müssen das heutige Experiment ohne sie starten!



Weiß jemand, wo Miss Everett abgeblieben ist?

Nun sehen wir 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 6