



# Gray Matter

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Gray Matter**

**autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Wizarbox, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
Rozdział pierwszy	5
Rozdział drugi	20
Rozdział trzeci	35
Rozdział czwarty	43
Rozdział piąty	57
Rozdział szósty	65
Rozdział siódmy	81
Rozdział ósmy	86

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

W *Gray Matter* pomagasz dwójce bohaterów – Samancie Everett i Davidowi Stylesowi rozwikłać tajemnicę dziwnych zdarzeń z pogranicza zjawisk paranormalnych i iluzji. Obie postacie prowadzą pamiętniki, jednak tak naprawdę kryje się za nimi tylko zapis dialogów – do odnalezienia w ekwipunku, umieszczonym na pasku w górze ekranu.

Manipulacja przedmiotami odbywa się tu na odrobinę innej zasadzie niż w większości przygodówek. Kliknięcie znajdzki w inwentarzu LPM skutkuje komentarzem na jej temat lub zbliżeniem w przypadku fragmentów układanki czy dokumentu. Te ostatnie można powiększać kółkiem myszki. By połączyć dwie rzeczy, trzeba w ekwipunku kliknąć jedną z nich PPM – wyląduje ona wówczas w symbolicznej dłoni (prawy górny róg ekranu) i dopiero wtedy można kliknąć (LPM) drugi przedmiot lub obiekt zewnętrzny.

W trakcie zabawy warto sprawdzać swoje postępy (klawisz P lub specjalna ikonka w lewym rogu ekwipunku) na specjalnym ekranie, na którym widać, jakie zadania stoją przed bohaterem i w jakim stopniu udało mu się je zrealizować. Oprócz działań wymaganych do ukończenia rozdziału występują też czynności premiovane, których wykonanie jest opcjonalne.

W grze funkcjonuje mapa (klawisz M lub specjalna ikonka w lewym rogu ekwipunku), która oprócz umożliwiania szybkiego przemieszczania się (bez konieczności wychodzenia poza obręb lokacji) udziela bardzo istotnych informacji. Mianowicie kolory nazw miejscówek wskazują, czy w danej lokacji zostały jeszcze do zrobienia zadania konieczne do ukończenia rozdziału (złote litery), zadania bonusowe (srebrne litery), czy też nie masz tam już czego szukać (szare litery).

Do zaplanowania sztuczki magicznej służy specjalny ekran, na którym markujesz ruchy, jakie powinna wykonać Sam. Pod ręką (na pasku inwentarza) masz cały czas jej magiczną księgę, którą w każdej chwili możesz przywołać LPM (pojawi się z lewej strony planszy) i sprawdzić, czy zaznaczasz prawidłowe czynności i we właściwej kolejności.

Tradycyjnie pod spacją ukryte są aktywne punkty, dwukrotny klik LPM przyspiesza przemieszczanie się postaci, a pojedynczy przewija dialogi.

Układ poradnika dostosowany jest do wyznaczanych bohaterom zadań, większość z nich można realizować w dowolnej kolejności i wszystkie naraz, ale w niektórych przypadkach dopiero wykonanie określonych działań umożliwia zabranie się za następne – jeśli więc nie możesz zrobić któregoś z opisanych w poradniku czynności, sprawdź, czy masz już za sobą wszystkie wcześniejsze.

Kolorem **czzerwonym** w poradniku wyróżnione są znajdzki, **niebieskim** działania premiovane, a **pogrubieniem** rozwiązania zagadek i ważne informacje.

**Katarzyna „Kayleigh” Michałowska ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**



# Opis przejścia

## R o z d z i a ł   p i e r w s z y

### Zadania:

- Cena Zdrajcy (69 pkt.)
- Posiadłość Dread Hill (63 pkt.)
- Klatka Houdiniego (19 pkt.)
- Owieczki dla doktora Stylesa (150 pkt.)
- Premia rozdziału 1 (14 pkt.)

### Klatka Houdiniego

Po pierwszej nocy spędzonej w Dread Hill Sam postanawia dać drapaka z domostwa, do którego wtargnęła, jakby nie było, podstępem. Pomóż jej zatem odnaleźć jej białego królika imieniem Houdini, bez którego dziewczyna oczywiście nie wyruszy w dalszą drogę.



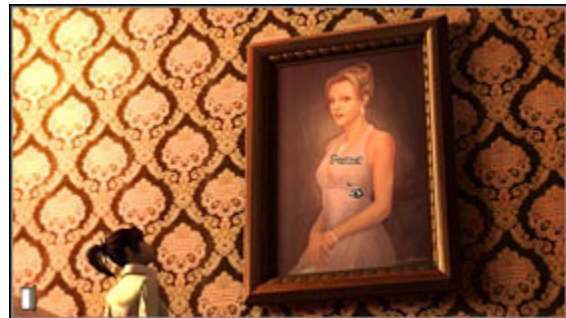
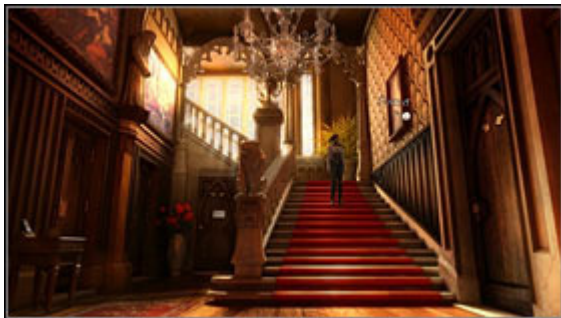
Zwierzak znajduje się z prawej strony łóżka, by go tam zlokalizować, kliknij prawy dolny róg posłania (5 pkt.). Teraz wypada nakarmić małego uciekiniera, podejź zatem do plecaka Sam, leżącego przy lewym dolnym rogu łóżka, i przejrzyj jego zawartość (2 pkt.). Wyciągnij z niego **marchewkę** (2 pkt.) oraz **butelkę na wodę** (2 pkt.), po czym wyjdź ze zbliżenia, klikając ikonkę w lewym dolnym rogu ekranu.



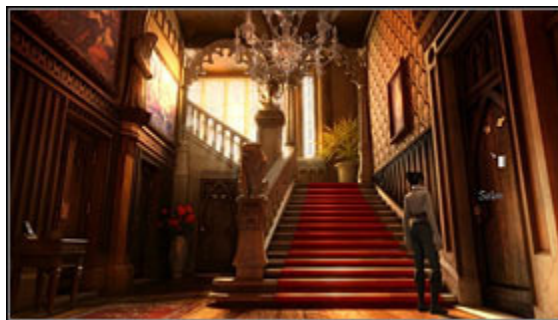
Skieruj się do stojącego na toalecie (z prawej strony łóżka) dzbanka z wodą i nalej z niego **wody** do butelki (w znajdującym się w górze ekranu ekwipunku kliknij butelkę PPM – wyląduje ona w symbolicznej dłoni w prawym górnym rogu ekranu – po czym kliknij na dzbanku – 2 pkt.). Poidelko z wodą zainstaluj na króliczej klatce (w podobny sposób, jak przed chwilą napełniałeś je wodą – 3 pkt.). Daj też siedzącemu w klatce królikowi marchewkę (3 pkt.) – co zakończy to zadanie (19/19 pkt.).

### Posiadłość Dread Hill

Zabierz z plecaka jeszcze **talię kart** (2 pkt.), **magiczną księgę** (2 pkt.), **portfel** (2 pkt.), **scyzoryk** (2 pkt.) i pudełeczko **zapalek** z logo Klubu Dedala (2 pkt.). Wyjdź z pokoju.



Z korytarza na piętrze zejść do holu posiadłości schodami zaraz obok sypialni Sam. Schodząc na parter, przyjrzyj się wiszącemu na ścianie po prawej portretowi pięknej kobiety (3 pkt.).



Do drzwi z lewej strony schodów (na wprost) przyczepiona jest koperta dla nowej asystentki doktora – rzuć na nią okiem (2 pkt.), jednak Sam, ponieważ nie poczuwa się nią być, nie zechce jej przeczytać. W kuchni ktoś się krząta, więc dziewczyna tam nie wejdzie, drzwi obok prowadzą do jadalni, drzwi naprzeciwko nich (po drugiej stronie schodów) do salonu – i tam też się udaj.



Obejrzyj dyplomy na ścianie (2 pkt.) oraz zdjęcia pacjentów na stoliku za kanapą po prawej (2 pkt.). Wróć do holu i wyjdź na zewnątrz (kursor w dole ekranu).



Przyjrzyj się tablicy na froncie budynku, tuż przy wejściu (3 pkt.), po czym skieruj się do ogrodu zewnętrznego (po prawej), w stronę wieży. Tak dotrzesz pod garaż, w którym stacjonuje motor Sam. Wejdź do środka i spróbuj odpalić motocykl (2 pkt. **premi**). Nic z tego. Wróć do wnętrza posiadłości.