



GRAY MATTER

by Jane Jensen

Handbuch

Epilepsie Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

ntp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany

Rechtlicher Hinweis

Gray Matter, das Videospiel © 2010 ntp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Gray Matter Figuren, Spielwelt und Story © Jane Jensen. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Wizardbox Studios.

Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten – Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

Publishing und Vertrieb: ntp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

Finanziert durch ntp Game Portfolio 2007 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

www.gray-matter.de
www.ntp-entertainment.com
shop.ntp-entertainment.com

Inhalt

Epilepsiewarnung	2	Zauber-Interface	20
Rechtlicher Hinweis	2	Steuerung	20
Lizenz- und Nutzungsbestimmungen	4	Den richtigen Zaubertrick auswählen	21
Einführung von Jane Jensen	6	Einschätzung der Situation und Berücksichtigung der Umgebung	21
Systemvoraussetzungen	9	Im Zauberbuch blättern	21
Installation	9	Den Zaubertrick gedanklich durchgehen	22
Automatisch	9	Zauberbuch	23
Manuell	10	Benötigte Gegenstände	24
Menü des Startfensters	10	Zaubertrick-Aktionsfenster	24
Hauptmenü	11	Gegenstand bewegen	25
Neues Spiel	11	Gegenstand manipulieren	26
Spiel laden	11	Ablenken	26
Optionen	11	Aktionsübersicht	27
Sound	11	Punkte und Kapitelfortschritt	28
Grafik	11	Karte	29
Steuerung	11	Mitwirkende	30
Mitwirkende	11	Technischer Support / Hotline	36
Gray Matter beenden	12	Hinweise zur technischen Problembehebung	37
Spielmenü	12		
Spiel fortsetzen	12		
Video überspringen	12		
Spiel laden	12		
Spiel speichern	12		
Hauptmenü	13		
Hauptbildschirm	13		
Steuerung	13		
Bewegung	15		
Interaktion	15		
Inventar	18		
Nahansicht	19		
Zoomen	20		
Verschieben	20		

Lizenz- und Nutzungsbestimmungen

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. Ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2010 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

Einführung – von Jane Jensen

Zunächst einige Dinge, die man in England auf Reisen tunlichst vermeiden sollte:

1. Fahre in stürmischen Nächten nicht auf Landstraßen.
2. Benutze kein Fahrzeug, das unterwegs den Geist aufgeben könnte.
3. Reise niemals allein.
4. Bevor du dich an wichtigen Straßenschildern orientierst, halte kurz an und vergewissere dich, dass sie nicht locker sind und möglicherweise vom Wind verdreht wurden.
5. Und egal, was passiert: Verbringe die Nacht niemals in einem alten, unheimlichen Haus.



Vielleicht ist es ganz gut, dass Sam Everett – die Heldin des Spiels – diese klugen Ratschläge nicht befolgt hat. Schließlich hätte sie sonst eine dieser unglaublichen Gelegenheiten verpasst, die einem das Schicksal nicht gerade häufig zugesteht. Und wir wären wohl nicht in den Genuss dieses großartigen Abenteuers gekommen.

Willkommen in Oxford und auf dem Dread Hill Anwesen, dem Familiensitz von Dr. David Styles, einst der berühmteste Neurobiologe von Oxford und nun ein gebrochener Mann. Eine Kette ungewöhnlicher Zufälle führt dazu, dass Sam für ihn arbeitet. Der Mann gibt viele Rätsel auf. Ist er vielleicht ein verletzter Löwe, den sie retten kann, wenn es ihr gelingt, ihm den sprichwörtlichen Dorn aus der Pfote zu ziehen? Oder ist er ein Verrückter, wie viele Leute glauben, und vielleicht sogar ein Monster?

Es ist für Sam nicht leicht, Styles zu verstehen und zu ihm durchzudringen. Mit Magie kennt sie sich aus, schließlich verdient sie ihr Geld damit, Touristen auf der Straße mit Zauberkünsten zu unterhalten. Es gibt jedoch eine Magie, die tiefgründiger ist als jene, die Sam zu beherrschen weiß. Eine Magie, die den Strängen unserer DNA und den Nervenbahnen unseres Gehirns innewohnt. Es ist die Magie vom richtigen Ort und von der richtigen Zeit, von unvermeidbaren Ereignissen und von Seelen, die sich jenseits aller Logik miteinander verbunden fühlen. Selbst in Schmerz, Verlust und aufrichtiger Loyalität in Folge von unerträglicher Einsamkeit lebt diese Magie.

Dr. David Styles ist sich dieser tiefgründigen Magie gewahr, schließlich ist er Wissenschaftler

und erforscht bereits seit vielen Jahren die komplexen Vorgänge im menschlichen Gehirn. Und dennoch wurde er noch nie Zeuge von solch mysteriösen Ereignissen, wie sie sich in Oxford zutragen werden.

Bei Gray Matter schlüpfst du in die Rolle beider Personen – Sam und Dr. Styles –, weil es immer mehr als nur eine Wahrheit gibt und weil es manchmal zweier gebrochener Individuen bedarf, um ein Ganzes zu bilden. Hinter den Ereignissen im Spiel verbirgt sich mehr als nur ein Geheimnis und es gilt, die vielen dunklen Verzweigungen in der Höhle des Löwen zu erforschen. Aber wenn du weiterliest bzw. spielst, wird das Licht am Ende des Tunnels die ganze Wahrheit offenbaren. Bis auf Weiteres...

Spieltipps:

Gray Matter ist ein Adventure. Falls du noch nie ein Spiel dieses Genres gespielt hast, könnten die folgenden Tipps hilfreich sein:



Zeit spielt keine Rolle und du kannst die Spielwelt in aller Ruhe erkunden. Klicke alles an, damit dir kein Detail entgeht. Achte auf die Kommentare von Sam oder David, denn sie könnten Hinweise darüber enthalten, was es als Nächstes zu tun gilt (z.B.: „Hmmm, ich frage mich, was in diesem Schrank ist...“).



Benutze an allen Schauplätzen die LEERTASTE, um dir anzeigen zu lassen, mit welchen Elementen der Spielwelt du interagieren kannst.



Nimm alles mit, was du in die Finger kriegen kannst, denn du könntest viele Gegenstände deines Inventars dazu brauchen, Rätsel zu lösen. Zum Beispiel kann es sein, dass du in der Scheune einen Spaten findest, den du später brauchst, um an einer auffälligen Stelle im Garten zu graben.



Wenn du in der Spielwelt auf eine Stelle stößt, für die du einen Gegenstand des Inventars benutzen musst, verändert der Mauszeiger seine Form und wird als offene Hand mit einem Fragezeichen dargestellt. Versuche, einige Gegenstände des Inventars an dieser Stelle auszuprobieren. Fange dabei mit dem Gegenstand an, der dir am logischsten erscheint. Falls keiner deiner Gegenstände etwas bewirkt, mache dir keine Sorgen. Wahrscheinlich hast du den richtigen Gegenstand einfach noch nicht gefunden und mitgenommen. Erkunde weiter die Spielwelt und kehre wieder zu der Stelle zurück, wenn du einen neuen Gegenstand hast, den du ausprobieren könntest.

Systemvoraussetzungen

♠ Benutze Sam und Davids Tagebücher (im Inventar), um dir bereits geführte Dialoge sowie Zwischensequenzen noch einmal zu Gemüte zu führen und dabei vielleicht auf neue Hinweise zu stoßen.

♠ Es gibt im Spiel einige Schauplätze, die du immer wieder aufsuchen wollen wirst, beispielsweise den Zauberlanden „The Black Wand“, um Zubehör für Zauberkünste zu kaufen, das Labor im Keller des Dread Hill Anwesens, um in der Rolle von Sam David Bericht zu erstatten, oder Davids Privatlabor, wenn du als David spielst.

♠ Falls du einmal das Gefühl haben solltest, nicht weiterzukommen, rufe die Übersichtskarte auf. Die Namen der Schauplätze, an denen es noch etwas zu tun gibt, um das Kapitel beenden zu können, werden in goldener Farbe dargestellt.

♠ Falls du mit deinem Latein tatsächlich einmal VÖLLIG am Ende sein solltest, kannst du im Forum der dtp entertainment AG um Hilfe bitten (<http://forum.dtp-entertainment.com>) oder im Internet einen Walkthrough zum Spiel suchen. Du solltest allerdings nur die Abschnitte lesen, die für dein aktuelles Problem wirklich wichtig sind, um dir nicht selbst den Spaß und die Spannung zu verderben.

♠ Du kannst in diesem Spiel nicht sterben und es gibt keine ausweglosen Situationen, in denen du hoffnungslos feststecken könntest (beispielsweise, weil du möglicherweise irgendetwas brauchst, aber dort nicht mehr hingehen kannst). Du hast also alle Freiheiten und kannst alles ausprobieren, was dir in den Sinn kommt, egal in welcher Reihenfolge. Der Spaß wird dir sicher nicht vergehen, keine Sorge!

♠ (Aber vergiss trotzdem nicht, oft und regelmäßig zu speichern!)

Quellen

Viele von Davids Theorien und Gedankengängen beruhen auf wahren Forschungsergebnissen. Falls du dich für die Thematik von Gray Matter interessierst, sind folgende Bücher empfehlenswert:

Der Mann, der seine Frau mit einem Hut verwechselte, Oliver Sacks

Phantoms in the Brain: Probing the Mysteries of the Human Mind, V.S. Ramachandran

The Conscious Universe: The Scientific Truth of Psychic Phenomena, Dead Radin

Minimal

Windows® XP/Vista/7 mit .Net Framework 2.0

1.4 GHz Pentium® 4 oder vergleichbarer Prozessor

512 MB RAM (XP) / 1 GB RAM (Vista/7)

128 MB DirectX® 9 kompatible Grafikkarte (Shader 2.0) – ab ATI Radeon 9800 Pro, Nvidia Geforce 6200TC und Intel GMA X3200

16 bit DirectX® 9 kompatible Soundkarte

6,5 GB Festplattenspeicher

DVD-ROM Laufwerk

Maus, Tastatur

Empfohlen

Windows® XP/Vista/7 mit .Net Framework 2.0

Intel® Core™ 2 Duo 2.4 GHz oder vergleichbarer Prozessor

1 GB RAM (XP) / 2GB RAM (Vista/7)

256 MB DirectX® 9 Compatible Video Card (Shader 3.0) – ab ATI Radeon 2xxx und Nvidia Geforce 8xxx

16 bit DirectX® 9 kompatible Soundkarte

6,5 GB Festplattenspeicher

DVD-ROM Laufwerk

Maus, Tastatur

Installation

Automatisch

Lege die DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein, um das Spiel automatisch installieren zu lassen. Das Startfenster des Spiels wird daraufhin automatisch eingeblendet und du kannst das Spiel installieren oder Einstellungen anpassen.

Manuell

Sollte das Startfenster nicht automatisch eingeblendet werden, kannst du das Spiel auch manuell installieren. Öffne den Windows® Explorer und wähle dein DVD-ROM-Laufwerk aus, um den Inhalt der DVD anzeigen zu lassen. Mit einem Doppelklick auf die Datei „StartUp.exe“ kannst du nun den Launcher starten und damit das Startfenster einblenden.

Menü des Startfensters

In diesem Fenster hast du diverse Auswahlmöglichkeiten:

- ♠ Mit einem Klick auf **Gray Matter installieren** wird die Installationsroutine eingeleitet und der Standardpfad für die Installation des Spiels angezeigt. Du kannst den angegebenen Standardpfad akzeptieren oder selbst einen Installationspfad festlegen. Am Ende des Installationsvorgangs kannst du zusätzlich die benötigten Programme DirectX® 9.0c und .Net Framework 2.0 installieren.
Falls du das Spiel bereits installiert hast, erscheint anstelle der Installationsoption die Option Gray Matter spielen.
- ♠ **Gray Matter spielen** startet das Spiel.
- ♠ **Gray Matter ReadMe lesen** zeigt die ReadMe-Datei des Spiels an.
Falls du das Spiel bereits installiert hast, erscheint anstelle der Installationsoption die Option „Konfiguration“.
- ♠ **Konfiguration** startet das Konfigurationsprogramm, mit dem du die Einstellungen für die Bildschirmauflösung und Performance anpassen kannst. Falls auf deinem System Performance-Probleme auftreten sollten, kannst du bei einigen Einstellungen die Qualität Schritt für Schritt verringern, bis Gray Matter auf deinem Computer zufriedenstellend läuft.
- ♠ Über **Gray Matter Webseite** gelangst du zur Webseite des Spiels.
- ♠ Mit dem Button **Gray Matter Handbuch** kannst du jederzeit das Handbuch zu Rate ziehen, wenn du etwas nachschlagen möchtest.

Hauptmenü

Nach dem Start von Gray Matter hast du verschiedene Auswahlmöglichkeiten.



Neues Spiel

Startet ein Spiel von Anfang an.

Spiel laden

Lädt einen der zuvor gespeicherten Spielstände.

Optionen

Sound

Hier kannst du die Einstellungen für die Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe anpassen.

Grafik

Hier kannst du Anpassungen an Helligkeit und Kontrast vornehmen sowie die Anzeige der Untertitel aktivieren/deaktivieren.

Steuerung

Hier erhältst du Informationen über die Steuerung.

Mitwirkende

Wenn du mehr über die Personen wissen willst, die hingebungsvoll an der Entstehung dieses Spiels beteiligt waren, bist du hier genau richtig.

Gray Matter beenden

Beendet das Spiel und führt dich zurück auf den Desktop deines Betriebssystems.

Spielmenü

Wenn du beim Spielen die Taste „ESC“ drückst, gelangst du ins Spielmenü.



Spiel fortsetzen

Schließt das Menü und wechselt zurück in die Spielwelt.

Video überspringen

Diese Option ist nur während Zwischensequenzen verfügbar und bricht die laufende Zwischensequenz ab.

Spiel laden

Lädt einen der zuvor gespeicherten Spielstände.

Spiel speichern

Speichert den aktuellen Spielfortschritt. Du kannst dafür ein beliebiges Speicherfeld auswählen. Ist das von dir ausgewählte Speicherfeld bereits mit einem Spielstand belegt, wird der alte Spielstand überschrieben und durch den neuen ersetzt.

Hauptmenü

Beendet das aktuelle Spiel und führt dich zurück ins Hauptmenü. Der nicht gespeicherte Spielfortschritt geht dabei verloren.





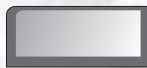



Hauptbildschirm

In dieser Ansicht bewegst du deinen Charakter und lässt ihn mit der Spielwelt interagieren.



Steuerung

	Klicke mit der linken Maustaste auf eine Stelle in der Spielwelt, um deinen Charakter dorthin zu bewegen.
	Klicke mit der linken Maustaste auf eine interaktive Stelle in der Spielwelt („Hotspot“), um die entsprechende Interaktion (z.B. ansehen, nehmen, reden, untersuchen, Zaubertrick ausführen usw.) einzuleiten.
	Bewege den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand, um dein Inventar zu öffnen.
	Klicke mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand in deinem Inventar, um Informationen über den entsprechenden Gegenstand zu erhalten oder in die Nahansicht zu wechseln.

	Klicke mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand in deinem Inventar, um den entsprechenden Gegenstand in die Hand zu nehmen. (Nur wenn sich ein Gegenstand in deiner Hand befindet, kannst du ihn mit anderen Gegenständen oder Charakteren kombinieren.)
	Klicke mit der linken Maustaste auf einen Hotspot, der mit dem Kombinieren-Icon gekennzeichnet ist, um den Inventar-Gegenstand in deiner Hand mit dem Hotspot zu kombinieren.
	Benutze das Mausrad oder drücke die Tasten „Bild auf/ab“, um in ein Dokument in der Nahansicht hinein- bzw. herauszuzoomen.
 gedrückt halten	Drücke die rechte Maustaste und halte sie gedrückt, um ein Dokument in der Nahansicht zu verschieben.
	Drücke die Leertaste, um alle Hotspots im aktuellen Bildausschnitt anzuzeigen.
M 	Drücke „M“ oder klicke mit der linken Maustaste auf das Karten-Icon, um die Übersichtskarte einzublenden.
P 	Drücke „P“ oder klicke mit der linken Maustaste auf das Fortschritts-Icon, um den aktuellen Kapitelfortschritt anzuzeigen.
 ESC	Drücke „ESC“, um ins Spielmenü zu wechseln.

Bewegung

Benutze den Mauszeiger und drücke die linke Maustaste, um den Charakter zu bewegen.

Interaktion



Benutze den Mauszeiger, um die Spielwelt zu untersuchen. Befindet er sich über einem interaktiven Element, verändert sich seine Form und gibt damit an, welche Interaktion möglich ist. Drücke die linke Maustaste, um die entsprechende Interaktion auszuführen.



Action Icons

Die folgenden Icons geben Aufschluss über die Aktionen, die dein Charakter ausführen kann. Die meisten dieser Aktionen sind selbsterklärend:



Benutzen

Erscheint dieses Icon, kann der Charakter den Gegenstand benutzen.



Ansehen

Dieses Icon deutet für gewöhnlich darauf hin, dass der Charakter über den Gegenstand oder die Person etwas zu sagen hat.



Reden

Der Charakter beginnt mit einem anderen Charakter ein Gespräch. In manchen Fällen kannst du dich mit dem Gesprächspartner über mehrere Themen unterhalten. Wähle das gewünschte Thema aus, indem du mit der linken Maustaste darauf klickst.



Nehmen

Der Charakter nimmt einen Gegenstand aus der Spielwelt und legt ihn im Inventar ab.



Untersuchen

Es wird in die Nahansicht des angeklickten Gegenstands gewechselt, um ihn genauer untersuchen zu können. Klicke auf das Verlassen-Icon in der unteren linken Ecke des Bildschirms, um die Nahansicht zu schließen.



Kombinieren

Dieses Icon deutet darauf hin, dass ein Gegenstand aus deinem Inventar mit einem Objekt oder Charakter in der Spielwelt kombiniert werden kann.



Zaubern

Du kannst den angeklickten Charakter mit einem Zaubertrick hereinlegen.



Verlassen

Mit einem Klick auf dieses Icon verlässt du den aktuellen Schauplatz oder die Nahansicht.

Inventar

Alle Gegenstände, die dein Charakter bei sich hat, sind im Inventar verstaut. Bewege den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand, um das Inventar zu öffnen. Du schließt es wieder, indem du den Mauszeiger zurück in die Spielwelt bewegst.

Du kannst einen Gegenstand ansehen/untersuchen, indem du ihn mit der linken Maustaste anklickst.



Bevor du einen Gegenstand mit einem anderen Gegenstand deines Inventars, einem Element der Spielwelt oder einem Charakter kombinieren kannst, musst du ihn zuerst in die Hand nehmen.

Klicke mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn in die Hand zu nehmen bzw. wieder im Inventar abzulegen. Der Gegenstand erscheint in der Hand rechts im Inventar, wenn du ihn in die Hand nimmst. Jetzt kannst du ihn benutzen, um ihn zum Beispiel mit einem Gegenstand des





Inventars zu kombinieren, sofern er mit dem Kombinieren-Icon gekennzeichnet ist.

Wenn du den Gegenstand in deiner Hand mit einem Element der Spielwelt oder einem Charakter kombinieren willst, musst du das Inventar schließen und das gewünschte Element/den gewünschten Charakter auswählen, sofern auch das Kombinieren-Icon angezeigt wird.



Nahansicht

	Benutze das Mausexplorer oder drücke die Tasten „Bild auf/ab“, um in ein Dokument in der Nahansicht hinein- bzw. herauszuzoomen.
 gedrückt halten	Drücke die rechte Maustaste und halte sie gedrückt, um ein Dokument in der Nahansicht zu verschieben.

Im Laufe des Abenteuers finden Sam und David viele interessante Gegenstände. Einige von ihnen können genauer untersucht werden. Mit einem Klick auf den entsprechenden Gegenstand wechselst du in die Nahansicht, in der du je nach Gegenstand unterschiedliche zusätzliche Möglichkeiten hast. Klicke mit der linken Maustaste auf das Verlassen-Icon, um die Nahansicht wieder zu schließen.

Zoomen

Einige Gegenstände wie zum Beispiel Dokumente oder Bücher enthalten viele Informationen. In diesem Fall kannst du mit dem Mausehrad oder mit den Tasten „Bild auf/Bild ab“ hinein- oder herauszoomen.




Verschieben

Außerdem kannst du den Gegenstand nach oben, unten, links und rechts verschieben. Bewege dazu den Mauszeiger auf den Gegenstand, drücke die rechte Maustaste und halte sie gedrückt. Jetzt kannst du das Dokument verschieben.

Zauber-Interface

Samantha Everett ist eine professionelle Straßenzauberin und würde ihr Gegenüber nicht mit einem Trick hereinlegen, wenn sie nicht ganz sicher wüsste, dass die Sache auch wirklich klappt. Deswegen wird sie nur genau den richtigen Trick und dazu auf die richtige Art und Weise probieren, um nicht zu riskieren, dass sie damit auffliegt. Sie geht im Geiste jeden einzelnen Schritt des Zaubertricks durch, bevor sie wirklich zur Tat schreitet.

Steuerung

	Drücke die linke Maustaste, um einen Trick im Zauberbuch auszuwählen.
	Drücke die rechte Maustaste, um im Zauberbuch eine Seite umzublättern.
 gedrückt halten	Drücke bei der Vorbereitung des Zaubertricks die linke Maustaste und halte sie gedrückt, um einen Gegenstand auf ein verfügbares Zauberfeld zu ziehen.



Drücke bei der Vorbereitung des Zaubertricks die rechte Maustaste, um den letzten gewählten Schritt zu entfernen.

Den richtigen Zaubertrick auswählen

Diese Phase besteht aus zwei Schritten:

Einschätzung der Situation und Berücksichtigung der Umgebung

Wenn sich der Mauszeiger über einem Charakter in deiner Nähe in ein Zauber-Icon verwandelt, versuche herauszufinden, welche Elemente dir dabei helfen könnten, den für die Situation am besten geeigneten Zauber auszuwählen. Höre aufmerksam darauf, was Sam sagt: Sie kennt sich mit der Zauberei bestens aus!

Im Zauberbuch blättern



Wenn du mit einem Charakter interagierst, über dem sich der Mauszeiger in ein Zauber-Icon verwandelt, musst du den Zaubertrick auswählen, der für diese Situation am besten geeignet ist. Sobald du einen passenden Zaubertrick gefunden hast, wähle ihn mit einem Linksklick aus. Mit der rechten Maustaste kannst du umblättern.

Den Zaubertrick gedanklich durchgehen



Nachdem du den richtigen Zaubertrick ausgewählt hast, musst du Sam dabei helfen, sich geistig auf den Trick vorzubereiten. Dabei geht es darum, dass sie konzentriert alle Schritte des Zaubers durchgeht. Sobald sie sich über die einzelnen Schritte des Tricks im Klaren ist, führt sie ihn gedanklich aus. Danach setzt sie ihn dann an die Situation angepasst um, wie es sich für eine professionelle Straßenzauberin gehört. An diesem Punkt wird ein spezieller Interface-Bereich eingeblendet, der in drei Bereiche unterteilt ist. Hier legst du die einzelnen Schritte des auszuführenden Zaubertricks der Reihe nach fest.



Zauberbuch

Du kannst bei der Vorbereitung des Zaubertricks jederzeit dein Zauberbuch öffnen und wieder schließen, indem du mit der linken Maustaste auf das Zauberbuch-Icon in der oberen rechten Ecke des Bildschirms klickst. Du findest darin Hinweise über den ausgewählten Zaubertrick und eine Beschreibung der dazugehörigen klassischen Zauberkünstleraktionen.

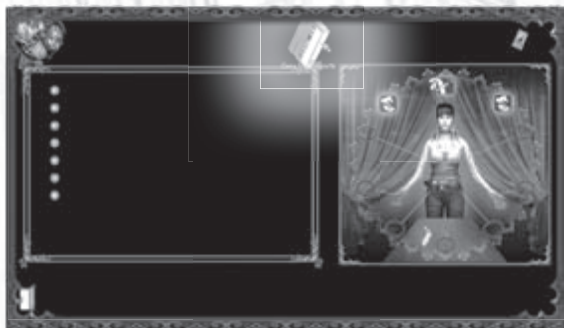


Wenn du mit der linken Maustaste auf das Zauberbuch klickst, vergrößerst/verkleinerst du die Ansicht.



Benötigte Gegenstände

Für die meisten Zaubertricks brauchst du Gegenstände aus Sams Inventar oder ihrer Umgebung.



Ist für den Zaubertrick ein Gegenstand aus Sams Inventar vorausgesetzt, wird er am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Braucht Sam einen Gegenstand aus ihrer Umgebung, wird er auf dem Tisch angezeigt, vor dem sie steht.

Zaubertrick-Aktionsfenster



Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich das Aktionsfenster, in dem Sams Körper und ihre nähere Umgebung abgebildet sind. Hier kannst du deinen Zaubertrick vorbereiten. Bewege und manipulierte die Gegenstände oder lenke dein Gegenüber ab, um die notwendigen Schritte des Zaubertricks in der Aktionsübersicht zusammenzubekommen.

Gegenstand bewegen



Klicke mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und halte sie gedrückt, um den Gegenstand zu bewegen. Bewege den Mauszeiger über Sams Körper, um zu sehen, welche Zauberfelder verfügbar sind. Lass die linke Maustaste wieder los, um den Gegenstand in dem ausgewählten Zauberfeld abzulegen. Dieser Schritt erscheint anschließend als mentale Vorbereitung in der Aktionsübersicht. Felder, die für diesen Zaubertrick nicht vorgesehen sind, sind entsprechend gekennzeichnet. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen, je nachdem, welchen Gegenstand man woher nimmt und was man damit macht. Wirf einen Blick in das Zauberbuch, um alle möglichen Aktionen kennen zu lernen.

Gegenstand manipulieren



Sam kann Gegenstände in ihrer linken oder rechten Hand manipulieren. Wähle dazu die entsprechende Manipulieren-Aktion auf Sams linker oder rechter Seite aus und bestätige die Wahl mit einem Linksklick. Du kannst den Manipulieren-Button nur anklicken, wenn Sam einen Gegenstand in der dazugehörigen Hand hält.

Ablenken



Klicke zum Ablenken deines Gegenübers mit der linken Maustaste auf das Ablenken-Icon.

Aktionsübersicht



Das Fenster auf der linken Seite des Bildschirms listet Schritt für Schritt die Aktionen auf, die du im Aktionsfenster durchführst. Je nach Zaubertrick sind unterschiedlich viele Schritte notwendig. Während der Vorbereitung kannst du jederzeit die Aktionsfolge korrigieren und den letzten Schritt mit einem Rechtsklick entfernen. Zusätzlich dazu kannst du mehr als einen Schritt entfernen, indem du auf die Ziffer des Schrittes linksklickst, bis zu dem du die Aktionsfolge löschen möchtest.




Wenn die Aktionsfolge vollständig ist, erscheint am unteren Rand des Fensters ein Zauberstab. Klicke mit der linken Maustaste darauf, um die Aktionsfolge zu starten und festzustellen, ob deine mentale

Vorbereitung richtig ist. Falls sich ein Fehler eingeschlichen hat, musst du die Aktionsfolge vom letzten richtigen Schritt an im Aktionsfenster neu bestimmen.

Punkte und Kapitelfortschritt




Die einzelnen Kapitel sind in mehrere Haupträtselstränge und einen Bonusrätselstrang unterteilt. Führt du eine Aktion durch, die für einen dieser Rätselstränge relevant ist, erhältst du dafür Punkte. Sobald du alle Punkte für einen Rätselstrang erreicht hast, gilt er als abgeschlossen. Das aktuelle Kapitel ist erst dann beendet, wenn du alle Punkte in sämtlichen Haupträtselsträngen erreicht hast.

 Du kannst den Kapitelfortschritt für jeden Rätselstrang einsehen, wenn du mit der linken Maustaste auf das Fortschritts-Icon in der Inventarleiste klickst oder die Taste „P“ drückst.

Karte





 Die Übersichtskarte wird eingeblendet, wenn du die Taste „M“ drückst oder mit der linken Maustaste auf das Karten-Icon in deinem Inventar klickst.


Auf der Karte werden alle Hauptschauplätze angezeigt, die du momentan aufsuchen kannst.


Wähle den Schauplatz aus, an den du dich begeben willst, und bestätige deine Wahl mit einem Linksklick darauf.

Für jeden Schauplatz stehen einige zusätzliche Informationen zur Verfügung:

 **Weißer Umrandung:** Hierbei handelt es sich um einen Schauplatz, an dem du bisher noch nicht warst.

 **Goldener Schauplatzname:** Eine Interaktion ist möglich, die für einen Haupträtselstrang wichtig ist.

 **Silberner Schauplatzname:** Eine Interaktion ist möglich, die für den Bonusrätselstrang wichtig ist. Achtung, ein Schauplatz färbt sich erst Silber, wenn es keine Interaktionen für einen Haupträtselstrang mehr zu tun gibt.

 **Grauer Schauplatzname:** Alle an diesem Schauplatz erforderlichen Aktionen wurden durchgeführt.

Mitwirkende

dtp entertainment AG
presents a Wizarbox
production of a Jane Jensen Game

Story, Dialogs, Characters &
Game Design by Jane Jensen

Development

Wizarbox

CEO

Fabien Bihour

COO

Cyril Labordrie

Project Lead

Francois Francken

Project Lead Assistant

Perrine Corre

Lead Game Designer

Dinga Bakaba

Game Designers

Grégory Alliot
Mathias Moureaux
Jean-Eudes Thuroczy

Art Directors

Fred Augis
Natalia Renault

Concept Artists

Fred Augis
Gary Jamroz-Palma
Nicolas Pétrimaux
Cyril Tahmassebi

3D Artists

Valentin Levalet

Additional Artists

Pierre Gillhodes
Emilie Guilloux
Mathias Moureaux
Jean-Yves Vatin

Engine and Tools Development

Medhi Chihouai
François Francken
Greg Joseph
Julien Maigrot
Wilfried Mallet

Additional development

Aurélien Pocheville
David Vesa Cohen

Game Scripting

Yohan Audrain
Alexi Bauchu
Mathieu Brunet
Anthony Lee
Mathias Moureaux
William Petit
Terry Sphabmixay
Jean-Eudes Thuroczy

QA Testing

Thierry Huguenin

Additional Testing

Alessandro Costa

Graphics

Rocketbox Studios GmbH

Character Art and Motion Capture Animation

Project Lead

Markus Wojcik

3D Artists

Johannes Böhm
Thorsten Brockmann
Denis Dzienzol
Krzysztof Kozłowski
Adrian Kumorowski
Johannes Ostrowitzki
Jörg Reuß
Aleks Roman
Artur Sabat
John Schröter

Character Animators

Johannes Ostrowitzki
Maciej Wojtkiewicz

Motion Capture Performers

Jakob Benkhofer
Mirka Pigulla

3D Brigade

Motion Capture Animation and Background Art

Management

Tamas Daubner
Karoly Szoverfi
John Z Vamosi
Szabolcs Paradi

Supervisor

Peter Szucsy
Szabolcs Penzes

3D Artists

Domokos Abran
Gabor Bodnar
Jozsef Bosnyak
Katalin Gerlei
Istvan Kenedli
Andor Kollar
Nikoletta Lazar
Tamas Szikszai
Csaba Vekony

MoCap

David Ecsi

DAMI Digital

Background Art and Props

Project Lead

Mindaugas Jokubaitis

3D Artists

Kestas Rinkevicius
Karolis Mazylis

Graphic Artists

Karolis Kveselis
Gintas Galvanuskas
Vilius Petrauskas

Original Force 3D Background Art

Team Leader
Zhengpeng Cai

3D Artists
Wenli Ma
Jiangtao Hu
Yanling Zhu
Shan Zhong
Yuelou Dai

Cranberry Production 3D Props and Animations

Project Manager
Arne Kochanski

Producer
Michael Holzapfel

3D Artist
Christopher Haack

**Nicolas Pétrimaux
Cutcscene Art**

Project Lead, Graphic Artist & Composer
Nicolas Pétrimaux

**Phuong Hoang ENIX
Cutcscene Art**

Project Lead
Nicolas Leymonerie

Assistant Project Lead
Vincent Haumont

Lead Artist
Ha Dung Hiep

Graphic Artists
Dao Quang Huy
Do Giap Nhat
Nguyen Quynh Phuong
Nguyen Viet Dung
Chu Dac Vinh
Pham Ngoc Minh
Nguyen Quoc Hieu
Pham Duy Phuc

Composer
Cao Thi Thu Giang
Nguyen Ngoc Hung
Le Hai Nam

ClockStone Studio Cutcscene Art

Project Lead
Michael Schiestl

Graphic Artists
Romed Imler

Composer
Christoph Sitar / MEDIASQUAD

Music & Sound Effects

**Robert Holmes
Music**

The Scarlet Furies Music

Raleigh Holmes, Buck Wilcox, Robert Holmes, Ian Francisco, Tom Chan, Shawn Edwards, Steve Hilstein
"Never going back there" (Sam's theme) written by Raleigh Holmes, Buck Wilcox, performed by The Scarlet Furies, vocal and non-vocal version
"Safe In Arms" written by Raleigh Holmes, Buck Wilcox performed by The Scarlet Furies vocal and non-vocal version
"To Forgive and to forget" (David's Theme) written by Robert Holmes, performed by Raleigh Holmes and Robert Holmes- vocal version

Periscope Studio Music production, Sound design & Sound Effects

Composition & Art Direction & Mixing & Mastering
Finn Seliger

Production
Adrian Koch

Foley Editor
Sinikka Compart

Sound Design & Effects
Adrian Koch
Jan Werkmeister
Darc Armir

dtp entertainment AG

Development Director
Mathias Reichert

Producer
Paul Guillaumeon

Marketing Director
Thorsten Hamdorf

Product Manager
Kay Jungmichel
Rebekka Adolph

International Marketing Coordinator
Mario Maglione

Marketing Coordinator
Benedikt Grasmann

Senior PR Manager
Claas Wolter

Senior Marketing Manager
Mark Geise

Online Marketing Manager
Mark Carstens

Community & Content Manager
Bettina Korb

Art Director Packaging- and Manual

Stefan Sturm

Graphic Design Packaging- and Manual

Dennis Barcelona
Kerstin Ebsen

Localization

Johannes Bickle
Maren Nötzelmann
Patricia Grube
Matthias Eckardt

QA Manager

Pan Schröder
Jens Knauber

QA Resource Manager

Steffen Böhme

Lead Tester

Stefan Müller

Tester

Jemima Bedau
Martin Bennung
Christin Drobil
David Farsky
Marco Grohmann
Hannes Hartwig
Valentin Heinrich
Anne Jäger
Nina Oldenburg
Dominique Paiva
Martin Petersen
Vasilli Pomjalow
Joachim Rendtorff
Torben Schaub-Brzozowski

Maik Schröder
Christian Stahlch

Xbox 360 Compliance Tester

Michael Noss
Daniel König

Closed Beta Tester

Simo Sakari Aaltonen
Jessica Ackerman
Amanda Allen
Henrik Björklund
Ingmar Böke
Doug Bradley
Ryan Casey
Greg Collins
Martijn Ditz
Brad Farris
Matt Flinton
Robert Freese
Shannon Hall
Jennifer Holshausen
Jeffrey Houser
Vicky Indrawan
Ray Ivey
Jeff King
Julie Sue Leiby
Eric McConnell
Andrea Morstabilini
Gabriel Nicolae
Kristina Nicolae
Anna Ptasznik
Nico Sels
Tomer Shenar
Nick Stewart
Randy Sluganski
Alexander Tait
Peter Van Callenbergh
Remko van der Vossen

Robert Washburne
Audrey Wells
Stephanie Kathrin Werner
Wenhui Wong

Legal Advice

Maren Fischer
Kai Bodensiek, Brehm und v. Moers

Special Thanks to

Markus Windelen
Christopher Kellner
Torsten Meier
Oliver Mills
Sören Winterfeldt
Vera Schott
Denise Schaar
Ronny Stößer
Bianka Sarac
Achim Heidelauf
Christian Krüger
Marc Buro
Henning Bösen
Tobias Severin
Christian Braun
Melanie Garding
Claudia Kühl
Cécile Schneider
Berit Bonde
Robert Seifert
Lukas Kugler
Alexander König (destinationdesign.de)

Very Special Thanks to

Nico Sels
Simo Sakari Aaltonen

Voice Recordings

Voice Director

Vittorio Alfieri

Additional Voice Directors

Maren Nötzelmann

Recording Studio

wortproduktion | rain productions

Project Management & Casting

Tristan „Stan“ Lehmann
Arkadius Raschka

Aufnahme, Editing & Post Production

Ingo Hugenroth
Tobias Deitmer

Voice Talents

Daniela Bette-Koch als Samantha Everett
Bernd Reheuser als Dr. David Styles
Ben Steinhoff
Betül Jülide Gülgeç
Bodo Primus
Corinna Dorenkamp
Dagmar Von Kurmin
Demet Fey
Friedemann Thiele
Fritz Rott
Gregor Höppner
Hans Bayer
Hans-Gerd Kilbinger
Hildegard Meier
Jan Van Weyde
Jochen Langner
Michael Che Koch
Nicole Engeln
Olaf Reitz
Susanne Dobruskin
Thomas Balou Martin

Technischer Support/Hotline

Sollten die obigen Hinweise dein Problem nicht lösen, wende dich bitte an den technischen Support.

Deutschland

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Hinweise zur technischen Problembehebung

Stelle sicher, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafik- und Soundkarte installiert hast.

Unterstützte Karten:

Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX® 9c inklusive Shader 2.0 kompatibel sind.

Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.

ATI-Treiber: www.ati.com

NVIDIA-Treiber: www.nvidia.com

Weitere Grafikkartenhersteller:

<http://www.intel.com> – Intel Inc.

www.matrox.com – Matrox

www.sis.com – SIS

Mainboardhersteller:

<http://www.intel.com> – Intel Inc.

<http://www.viaarena.com> – VIA

<http://www.nvidia.com> – NVIDIA

<http://www.sis.com> – SIS

Soundkartenhersteller:

<http://www.creative.com> – Creative Labs

(Soundblaster)

<http://www.terrtec.com> – Terratec

Bevor du die Hotline anrufst:

Stelle bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir dir leider mit diesem Datenträger nicht mitliefern. Du kannst diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellsten Treiber zu finden sind. Solltest du mit den Treibern Probleme haben, kannst du natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir dir helfen, wenn du vor dem eingeschalteten PC sitzt. Sofern du bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben solltest, notiere diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalte diesen aus und wieder ein. Bevor du die kostenpflichtige Hotline benutzt, raten wir dir, auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens- Seite unter www.dtp-ag.com im Bereich Support eine Lösung deines Problems zu suchen.

Wenn du direkt vom PC aus telefonieren kannst:

Windows® XP: Gehe über den Windows® -Start-Knopf auf „Ausführen“. In dem neuen Fenster kannst du ein Programm direkt aufrufen, indem du den Namen des Programms einträgst. Trage bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicke auf „OK“, um das DirectX® -Diagnoseprogramm zu öffnen. Lasse dieses Programm bitte geöffnet.

Windows® Vista / Windows® 7: Rufe über den Windows® -Start-Knopf das Startmenü auf. Dort findest du das Eingabefeld „Suche starten“ (dies gilt für Vista. Beachte, dass bei Windows® 7 das Feld „Programme und Dateien durchsuchen“ heißt). Hier kannst du nach Dateien suchen oder Programme starten, indem du den Datei- oder Programmnamen einträgst. Trage bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und drücke die Taste „Enter“, um das DirectX® -Diagnoseprogramm zu öffnen. Lasse dieses Programm bitte geöffnet.

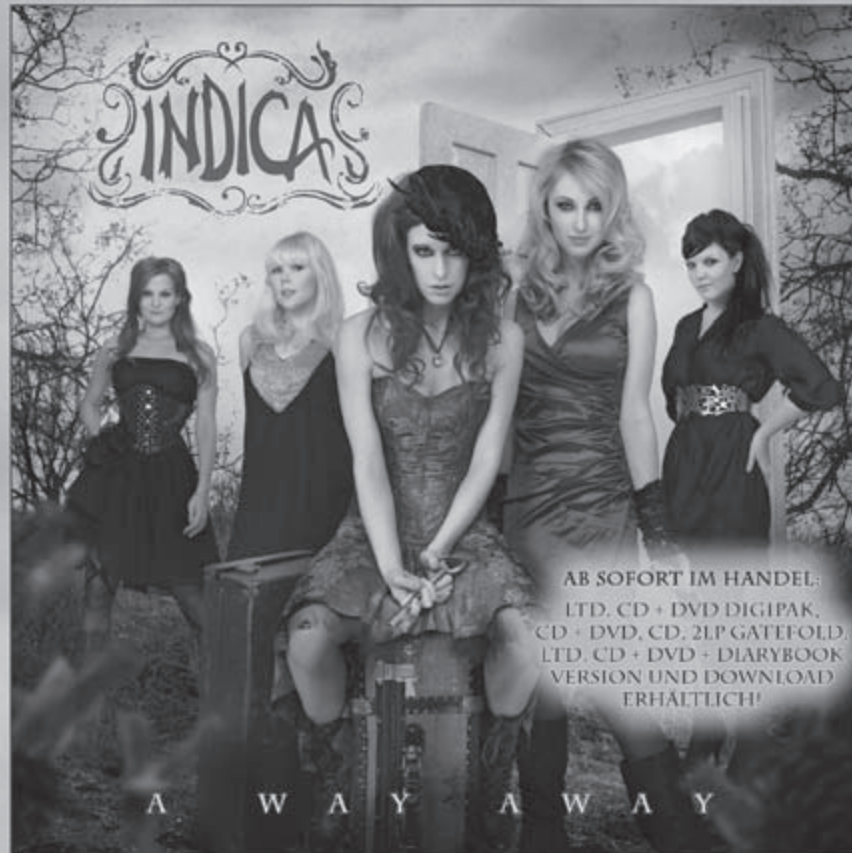
Bitte nenne einfach den Produktnamen und schildere das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf die Daten des Diagnoseprogrammes zurückgreifen, um dir eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn du nicht am PC sitzen kannst:

Diese Daten solltest du bereit halten, bevor du die Hotline anrufst:

- Windows® Version (Betriebssystem)
 - Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
 - DirectX® -Version
 - Arbeitsspeicher (RAM)
 - Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
 - Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Du kannst diese Informationen erhalten, indem du das oben beschriebene Diagnoseprogramm öffnest. Die Windows® -Version findest du auf dem Registerblatt „System“. Angaben zur Grafikkarte findest du auf dem Registerblatt „Anzeige“. Angaben zur Soundkarte kannst du auf dem Registerblatt „Sound“ bzw. „Sound1“ erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!



AB SOFORT IM HANDEL:
LTD. CD + DVD DIGIPAK,
CD + DVD, CD, 2LP GATEFOLD,
LTD. CD + DVD + DIARYBOOK
VERSION UND DOWNLOAD
ERHÄLTlich!

PRODUZIERT VON TUOMAS HOLOPAINEN (NIGHTWISH)



HOLT EUCH DIE NEUE INDICA
SINGLE EXKLUSIV ALS GRATIS
DOWNLOAD - KLICKT AUF:

WWW.NUCLEARBLAST.DE/PRECIOUSDARK
- IHR ERHALTET DANN EINEN INDIVIDUELLEN CODE,
MIT DEM IHR DIE NUMMER DOWNLOADEN KÖNNT.

DAS NEUE BLAST! MAGAZIN AB 24.11. KOSTENLOS ANFORDERN

ÜBER 20.000 CDS, DVDS, VINYL, SHIRTS, PULLIS, JACKEN,
HOSEN, POSTER, PATCHES, NIETEN, PATRONEN, SCHMUCK,
ACCESSOIRES, STIEFEL, LEDERWAREN, TICKETS ...
ZUDEM FATTE VERLOSUNGEN UND VIELES MEHR!

NUCLEAR BLAST - GESCHSTRASSE 40 - D-73072 DONZDORT
TEL. +49 (0) 7162-928026 - FAX +49 (0) 7162-24554
EMAIL: MAILORDER@NUCLEARBLAST.DE
ODER WWW.NUCLEARBLAST.DE **NUCLEAR BLAST**

Hol dir den
offiziellen Soundtrack!

ORIGINAL SOUNDTRACK

22 original Songs aus dem Spiel!

Jetzt überall als Download erhältlich!

GRAY MATTER

by Jane Jensen

ORIGINAL
SOUNDTRACK

GRAY
MATTER

Komponiert von Robert Holmes & Finn Seliger

Inkl. „David's Theme“ & „Never Going Back“ von The Scarlet Furies