

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

Lösungshilfe – Kapitel 8 *by Locke*



Dädalus – Club

Wieder in der Haut von Sam sehen wir uns alles genau an.
Links u. rechts stehen viele alte Rätselautomaten.
Leider haben wir keine Zeit, sie alle auszuprobieren u. gehen nach
vorn in die öffentliche Bar.



Hier reden wir mit den Gästen u. dem Barmann.



**Leider kann uns niemand etwas Genaues über die Vorkommnisse
in Oxford oder Mephistopheles sagen!
Wir schauen uns die Gemälde der Zauberer an u. den
Wahrsageautomaten an.
Dann nehmen wir die Zeitung aus dem Ständer u. lesen sie.**



Oh nein! Das verstehe ich nicht! Warum ausgerechnet im Speisesaal? Und wie haben sie das mit der Diskusscheibe rausgekriegt?

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

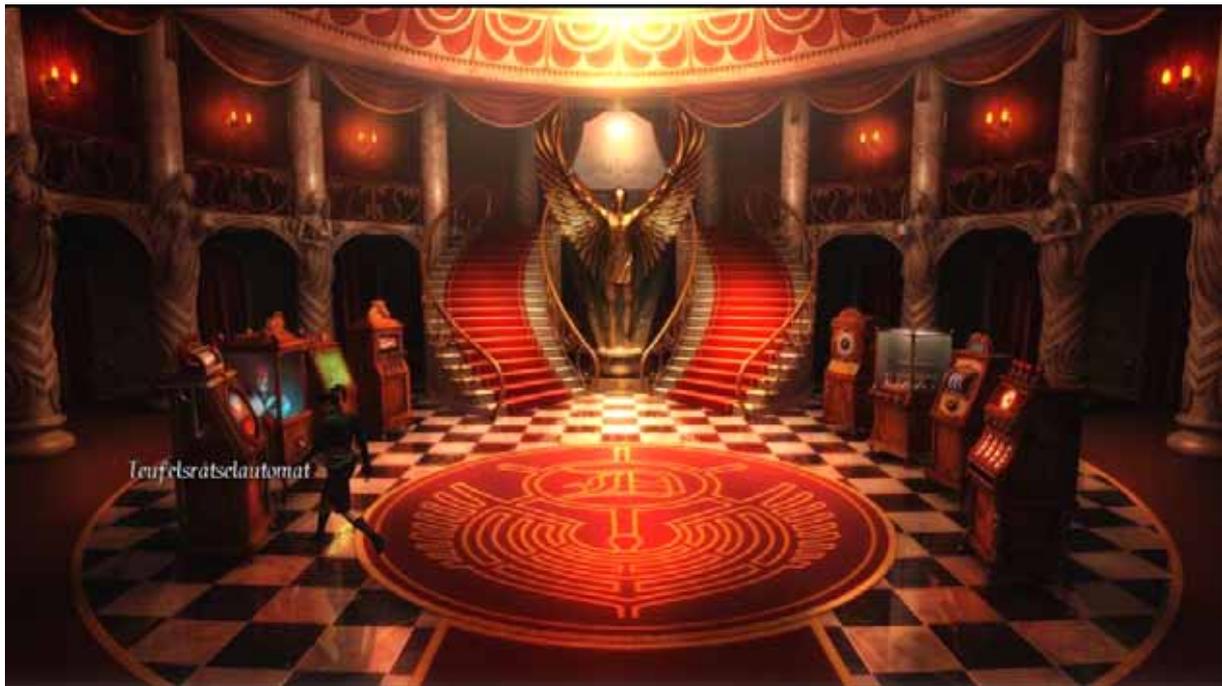


**seufz* Also schon. Wo finde ich das Spiel, um in den privaten Bereich des Clubs zu dürfen?*

Nun holen wir uns einen Tipp vom „Wahrsageautomaten“ u. verlassen wieder die Bar.



Wohin müssen alle gehen? Nach unten – das gilt es zu verstehen. Und wer sich dort bewährt, dessen Stolz bleibt unversehrt.



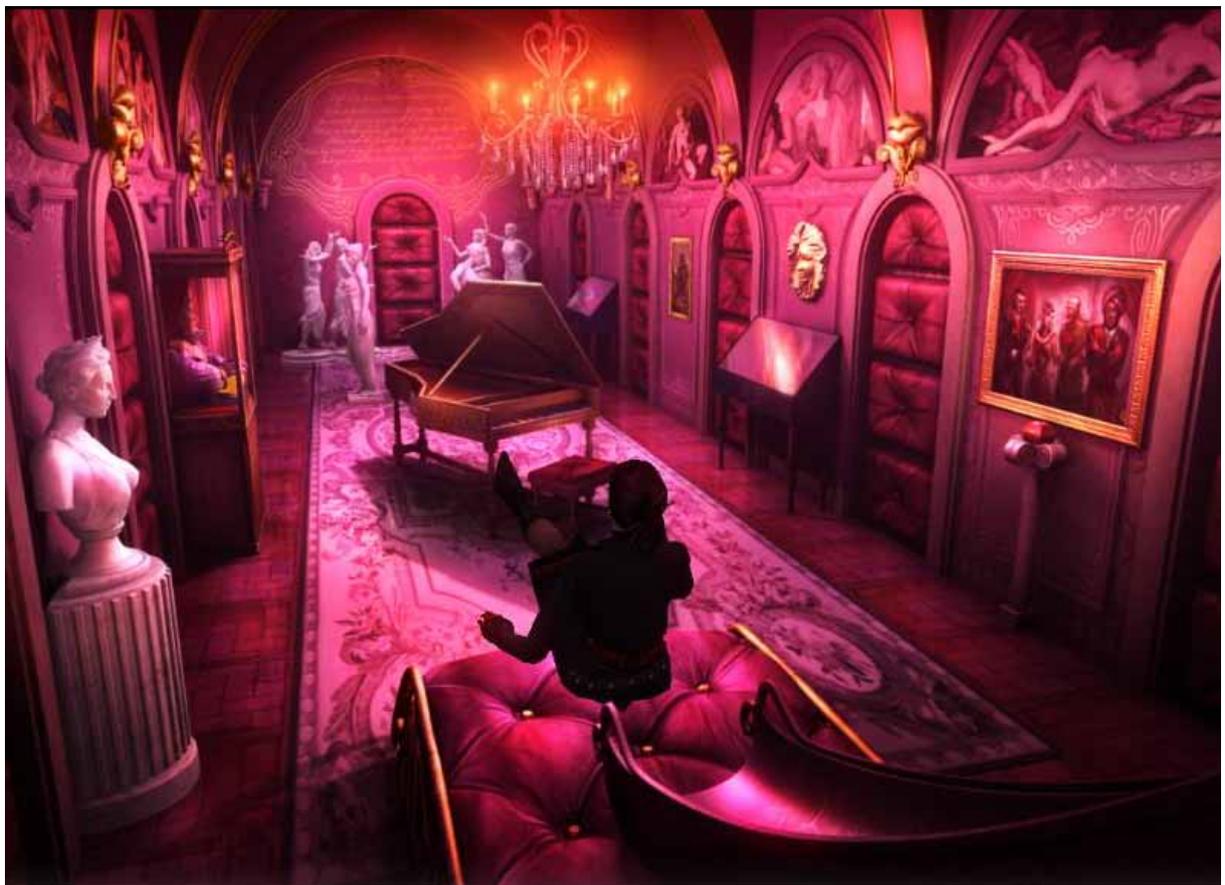
Im vorderen Clubbereich widmen wir uns dem
Teufelsrätselautomaten!



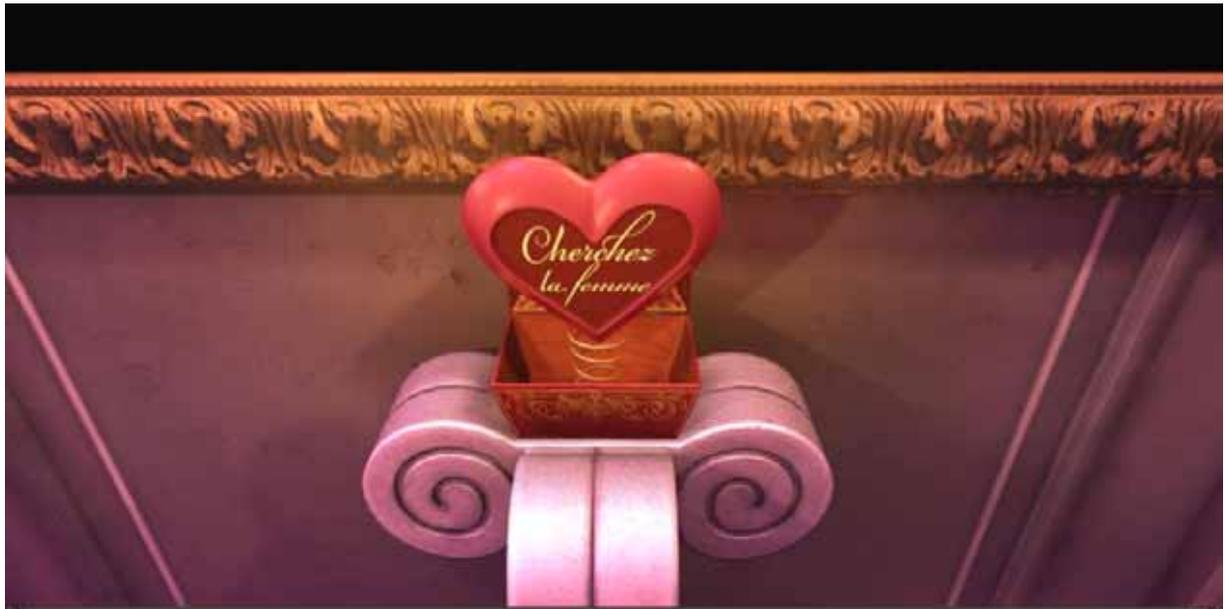
Diesen ziehen wir 1x am linken Horn u. 3x am Rechten!
Der Automat beginnt seine Arbeit u. wir müssen ihn so stoppen,
dass wir in der **Hölle landen (unteres, rotes Segment)!**
Tipp: Bei ca. 1 Uhr den linken Hebel betätigen!



**Haben wir das geschafft, wird es dunkel u wir rutschen
ins Herzzimmer!**



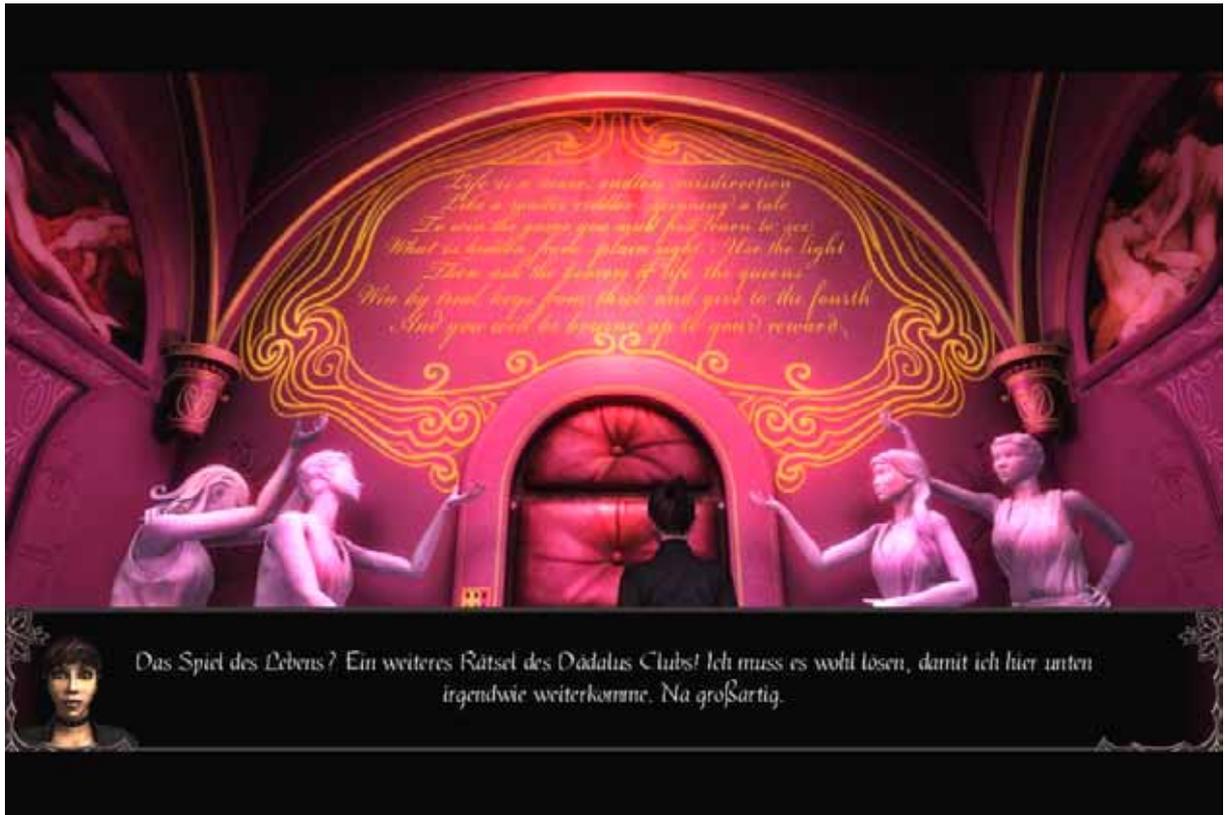
**Hier gehen wir nach rechts u. schauen in das
Informationskästchen!**



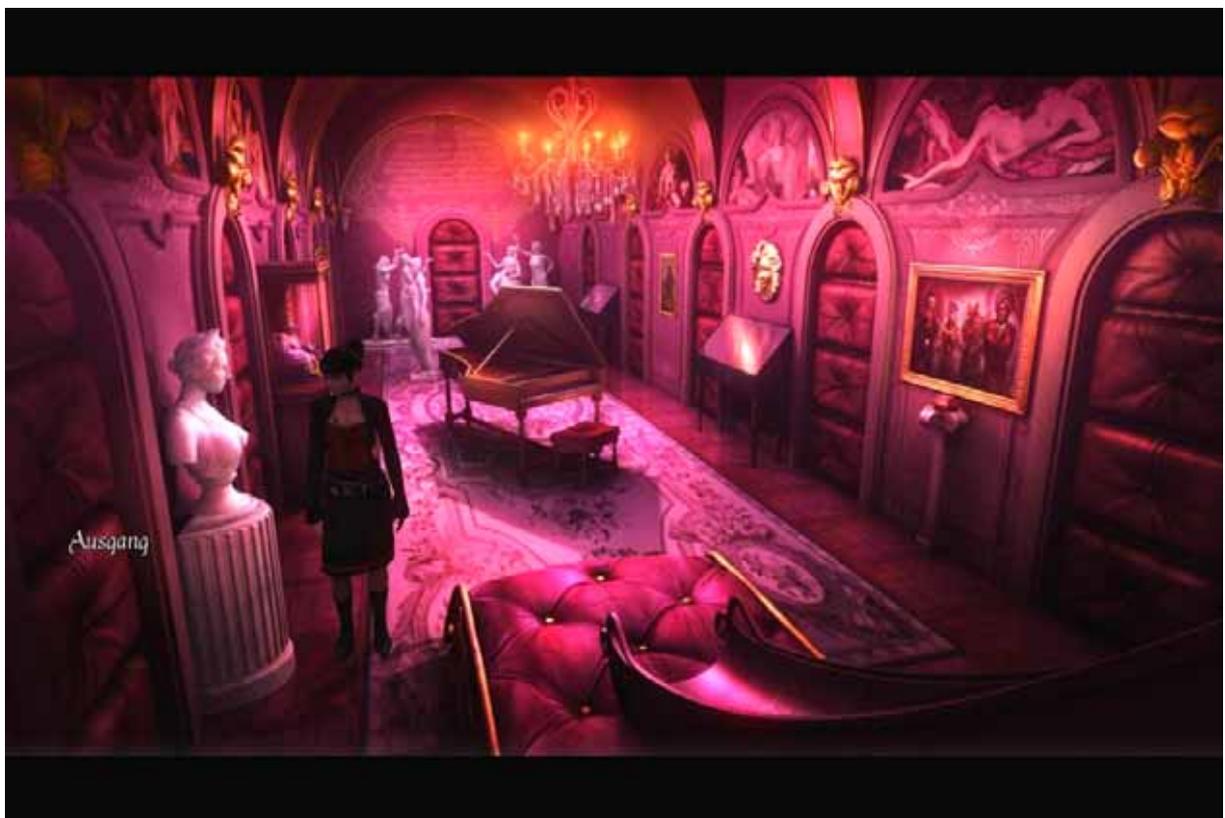
**„Suche die Frau“.
Nun gut, schauen wir uns alle Frauen genauer an.
Mal sehen, was sie uns zu sagen haben!**



Wir durchqueren das Zimmer u. stehen vor einem Rätsel.



**Demnach müssen wir 3 Schlüssel suchen u. auch finden!
Nun gut, gehen wir es an.**



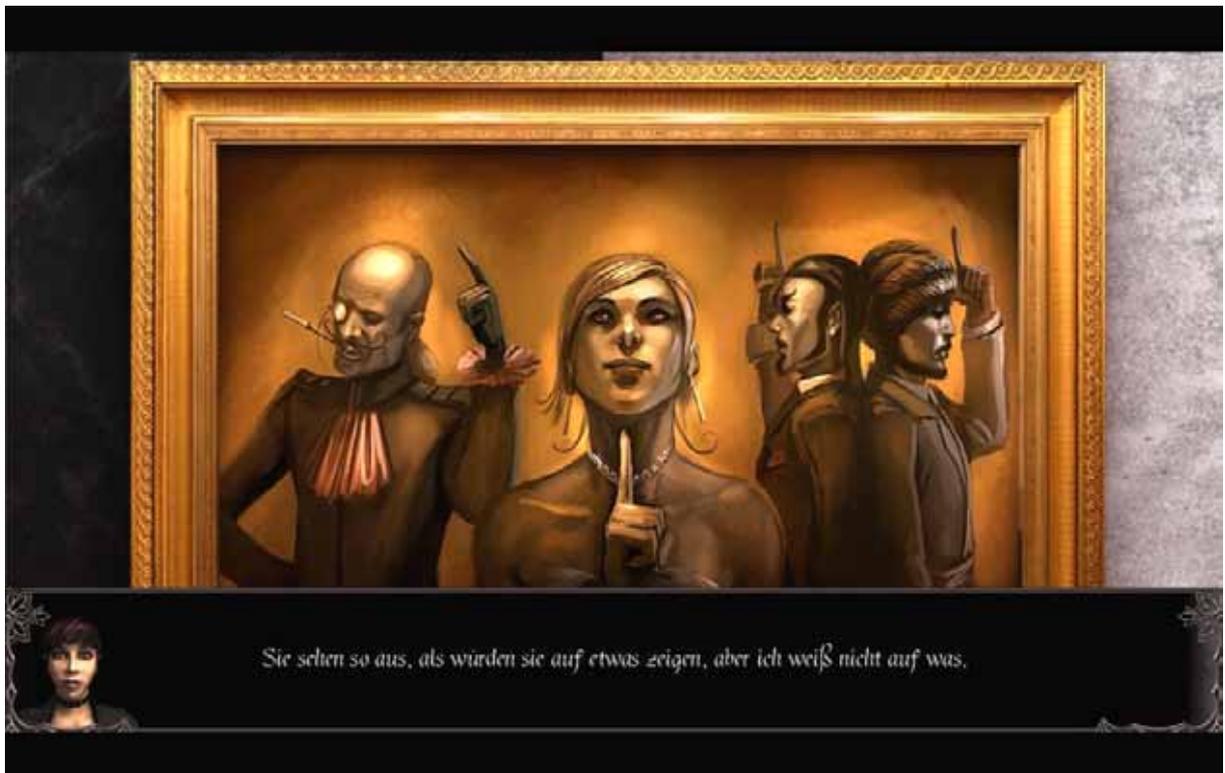
Wir verlassen das Herzzimmer,



kommen in das „Kreuzzimmer“, verlassen es durch die vorletzte Tür auf der linken Seite u. landen im

Karozimmer!

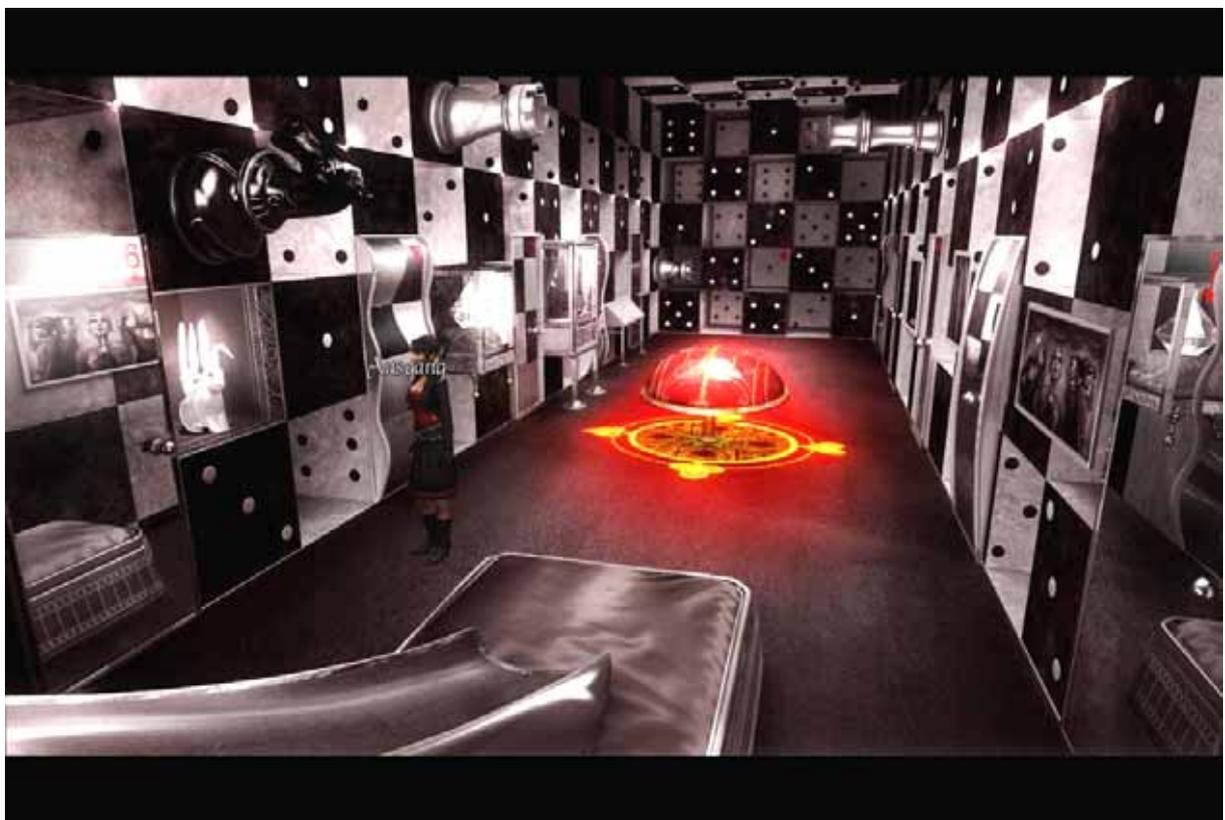
Hier schauen wir uns das Gemälde an.



Dann gehen wir in die Mitte des Raumes, sehen uns den großen, roten Button an u. betätigen ihn!



Toller Spezialeffekt, denken wir u. marschieren durch die wellige Tür.



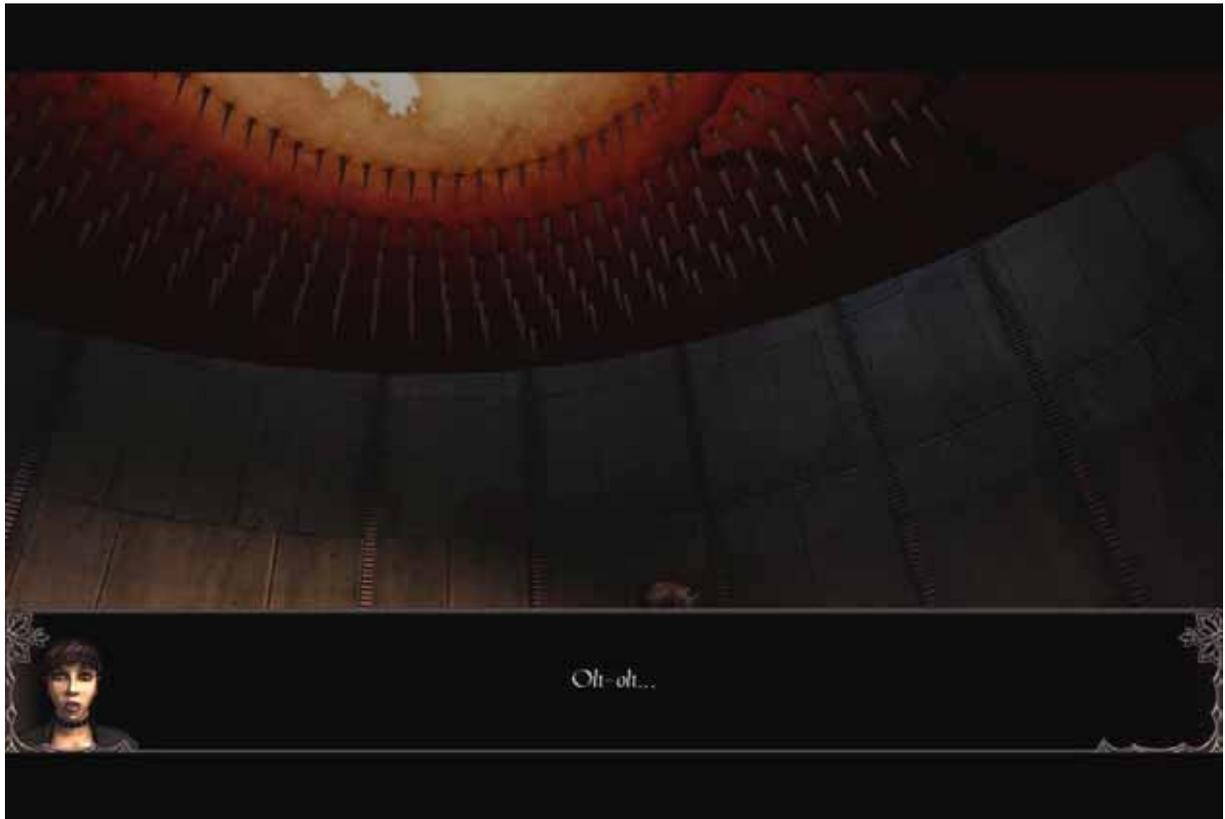


Hier, im **Pikzimmer, schauen wir uns ebenfalls das Gemälde an u. sehen **Handschellen in der Hand der Frau!****

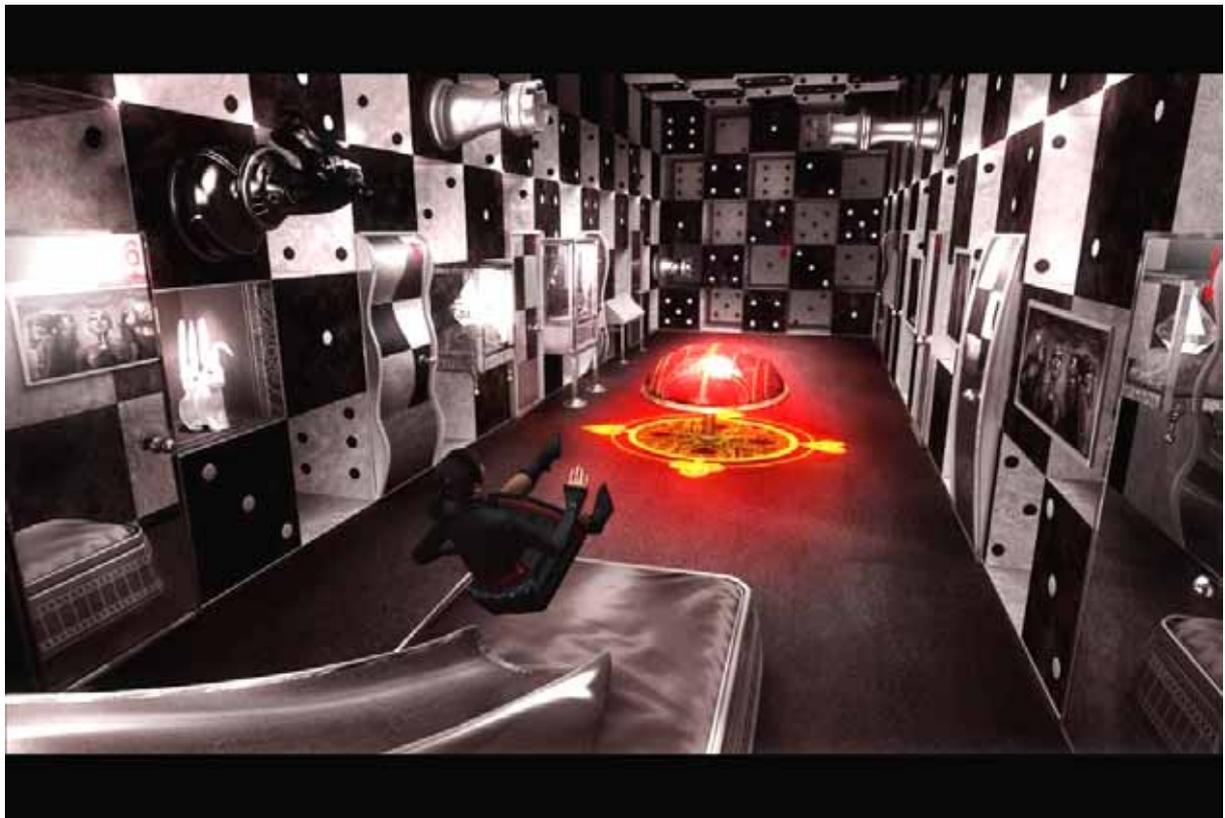


Vier Zauberer und vier Requisiten in ihren Händen. Das muss ein Hinweis sein, aber für was?

Nun verlassen wir das **Pikzimmer durch die **Tür auf der Stirnseite** u. werden fast aufgespießt!**



**Wir haben aber noch mal Glück gehabt u. landen wieder im
Karozimmer.**





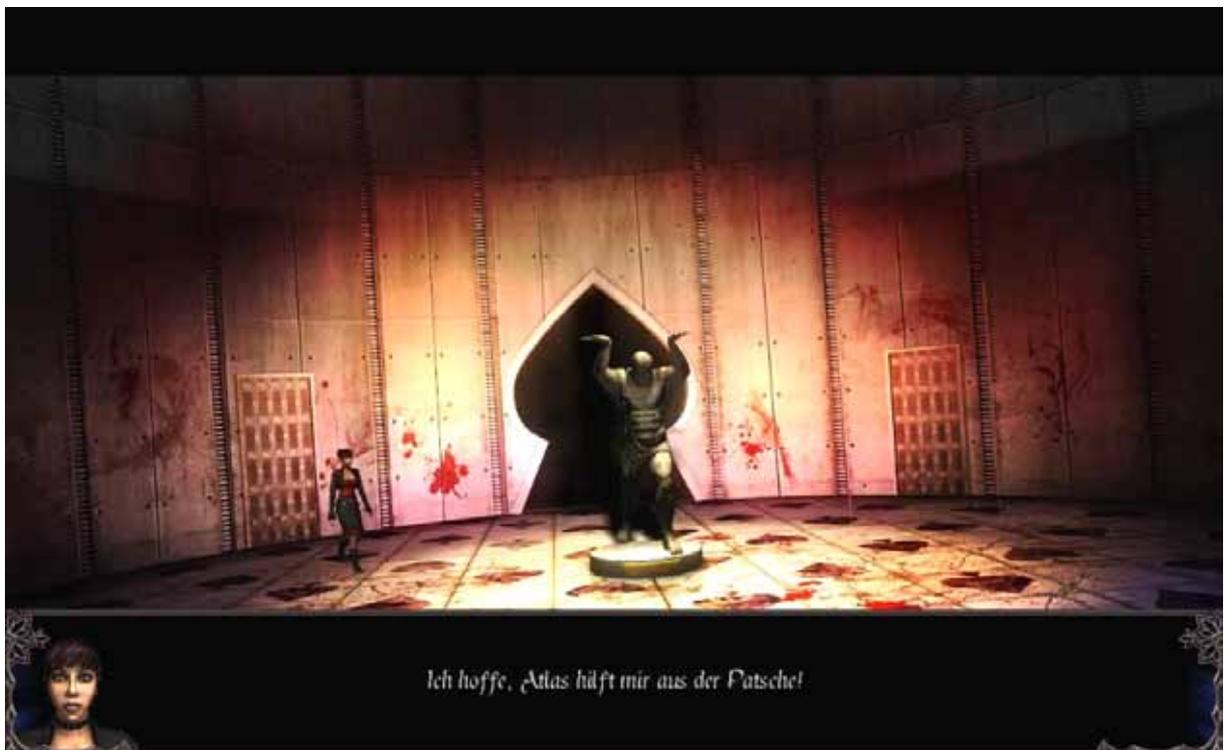
**Dieses verlassen wir u. gehen zu den
„Mythologischen Statuen“ im Kreuzzimmer.**



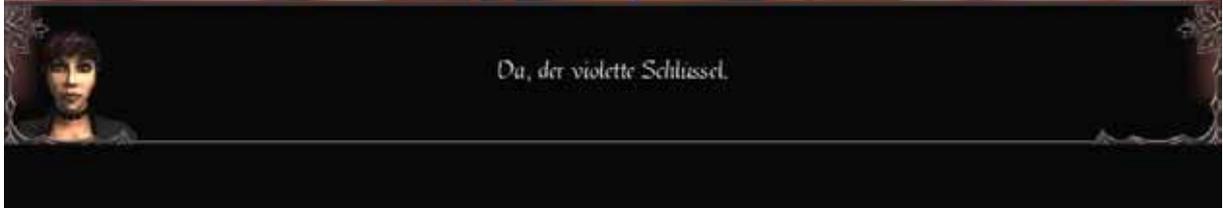
**Wir gehen zu „Atlas“, verschieben ihn u hoffen, dass er nun die
„Stacheldecke“ fest im Griff hat!**



Nun begeben wir uns wieder in das „Pikzimmer“ u. starten einen erneuten Versuch!



Es klappt, Atlas stützt die Decke u wir können ihn um einen **violetten Schlüssel** erleichtern!



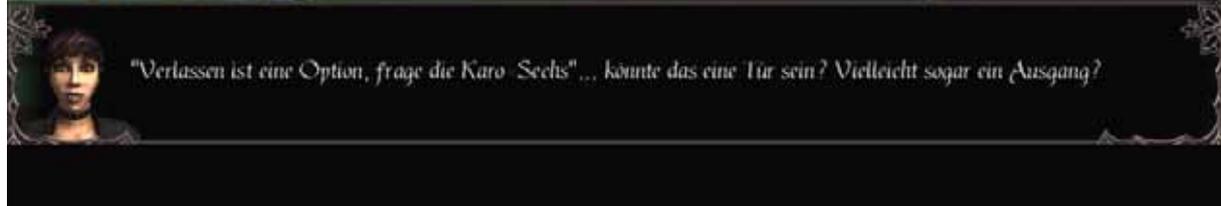
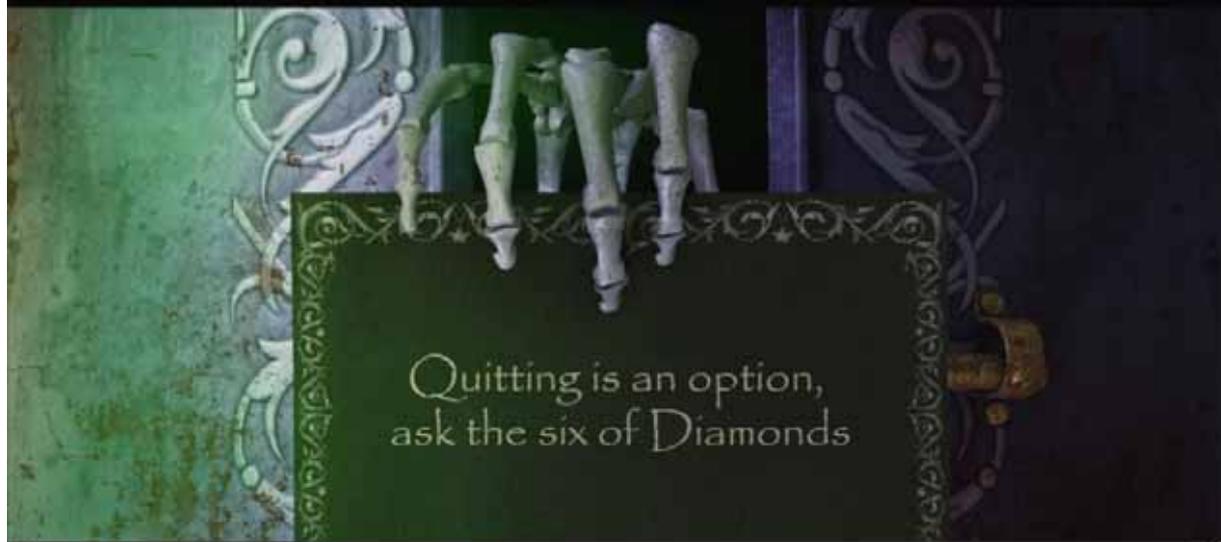
Nun gehen wir zurück in das „Pikzimmer“ u. nehmen die **Handschellen** mit.





Und da wir schon einmal hier sind, werfen wir einen Blick auf die „Eiserne Jungfrau“!



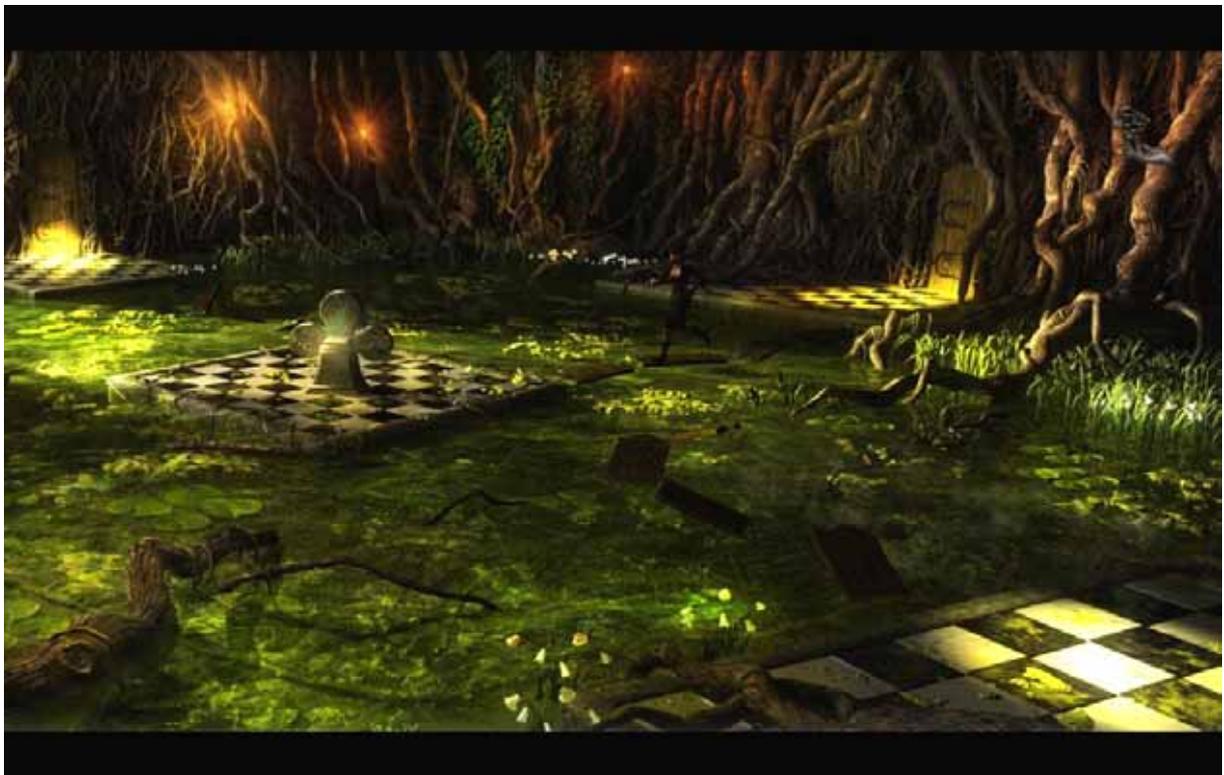


Nun begeben wir uns in den Sumpf u. zwar durch die Tür auf der Stirnseite des „Kreuzzimmers“ (Tür der Kreuzdame).

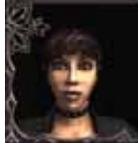




Hier schauen wir uns die Bretter genau an u. verbinden sie mit den Handschellen.



Nun hüpfen wir darüber, schnappen uns den **grünen Schlüssel u. gehen ins „Karozimmer“.**

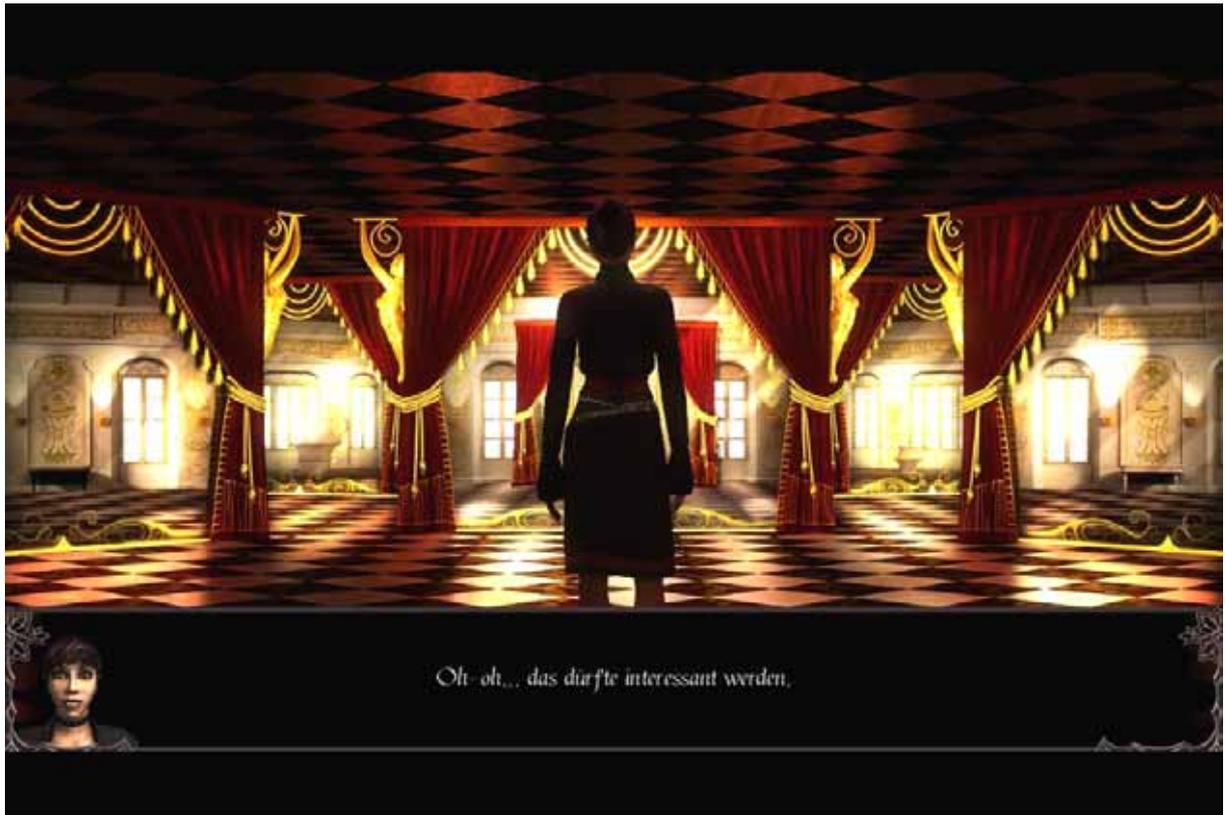


Hm, hier steht: "Links, dann rechts - Abwechslung ist Trumpf"

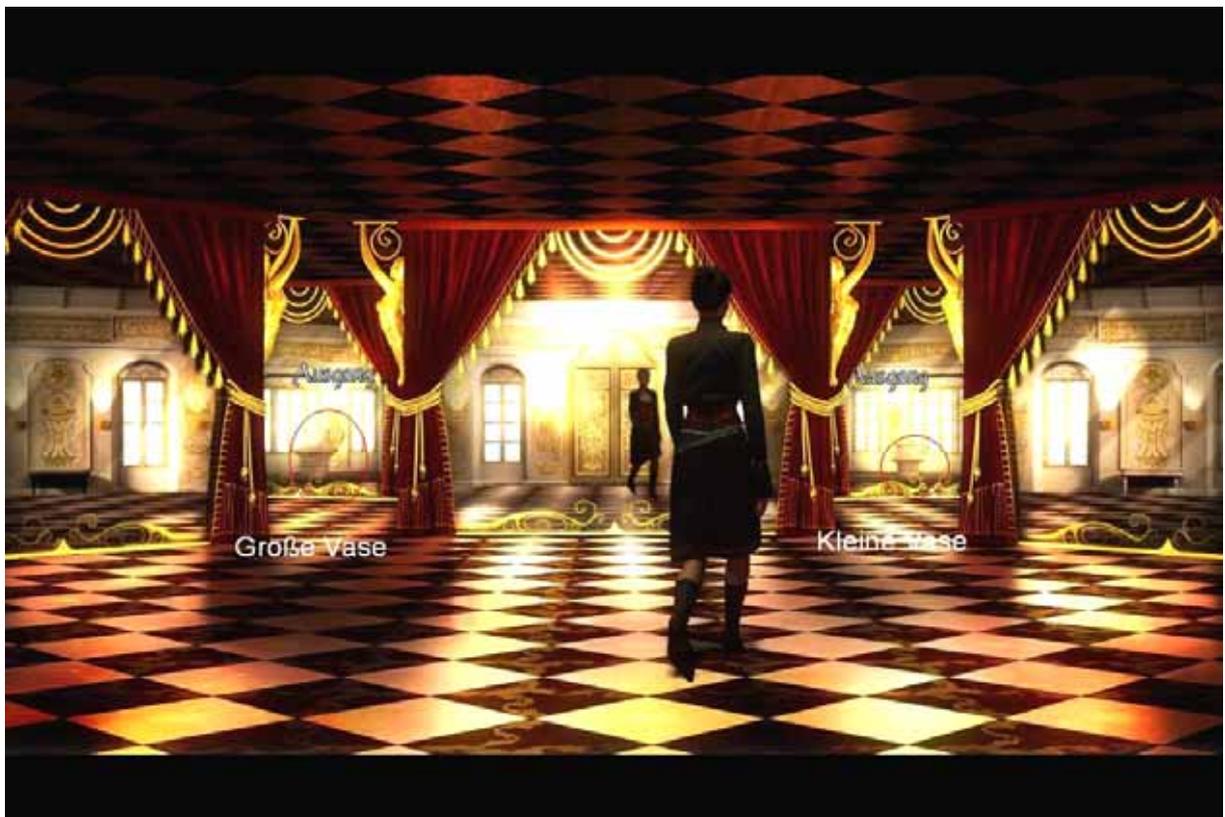


"Wähle den Ausgang, der dein Ziel am weitesten entfernt erscheinen lässt."

**Wir schauen uns das Bild an u. es scheint, als ob das
Richtungsangaben sind!
Nur was ist damit gemeint?
Wir gehen durch die Tür auf der Stirnseite (Karo Dame).**

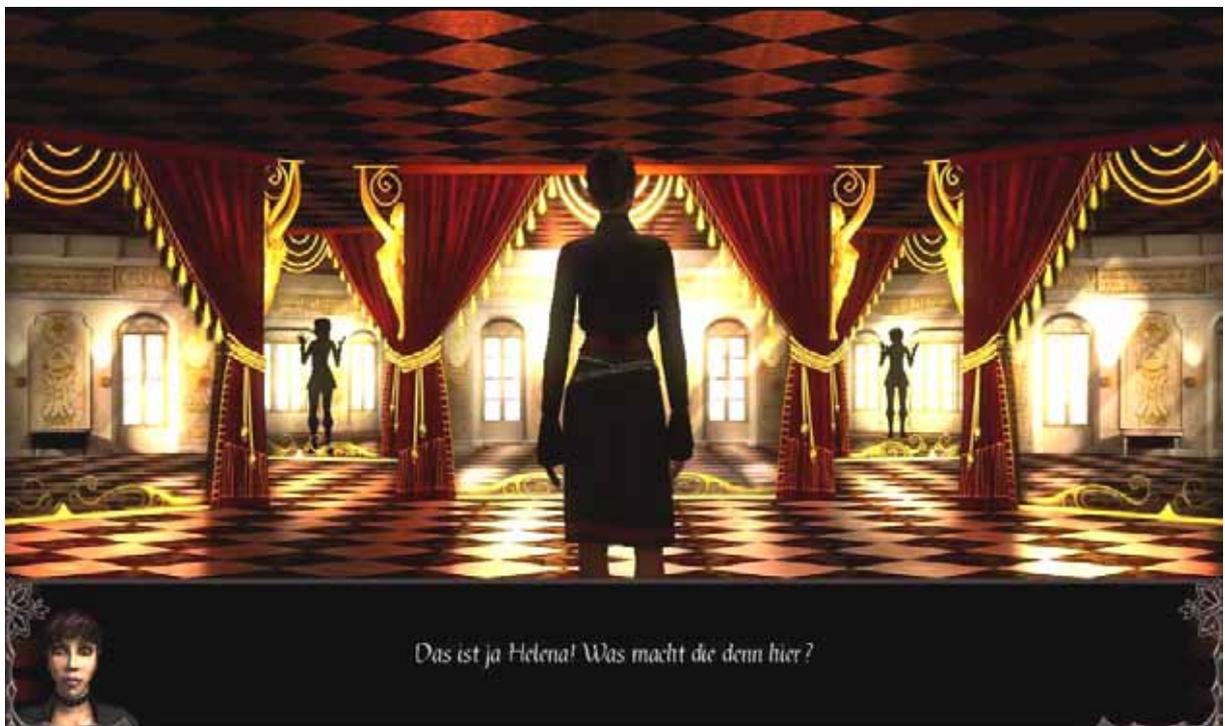


Der Trick hierbei ist, dass wir immer nur den Gang mit der kleinen Vase (sie ist ja am weitesten entfernt) wählen dürfen. Und das 7x!

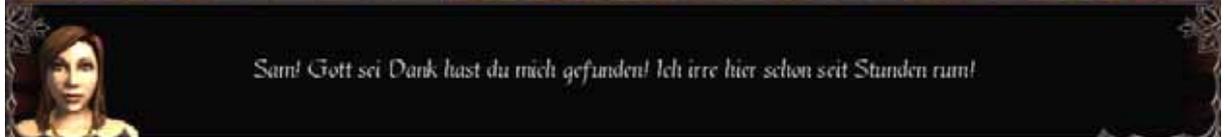
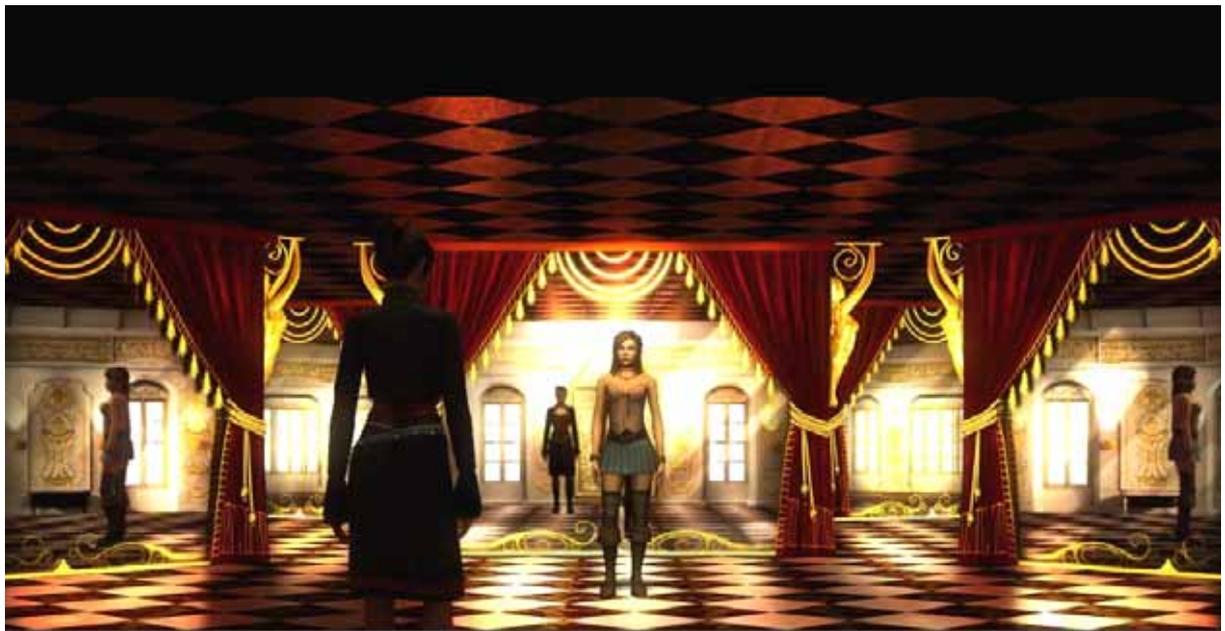
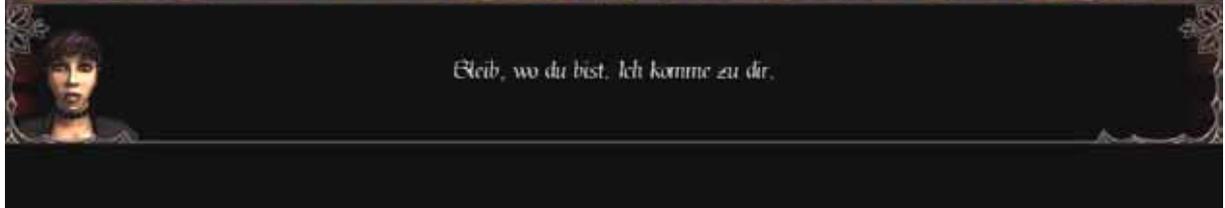




Haben wir das geschafft, können wir uns den **orangenen Schlüssel nehmen u. könnten in den „Herzraum“ gehen.
Aber ...**



**wir hören den Hilferuf von Helena u. gehen zu ihr.
(Immer die kleine Helena wählen!)**



**Wir „retten“ Helena, unterhalten uns lange mit ihr u. uns wird Einiges klar.
Jetzt müssen wir Mephistopheles finden!
Wir betätigen im „Karozimmer“ den Button u. begeben uns wieder ins „Herzzimmer“.**



Sieh mal einer an!

Hier gehen wir zur Tür, stecken alle 3 Schlüssel ins Schloss u. betreten die „Heiligen Hallen“!



*Life is a game, unless misdirection
Like a quater, riddle, "punning" a tale,
To win the game you must first know to see,
What is hidden, find, plain light, then the light
Then, and the fever of life, the quicquid
Win by trial, keep from three, and give to the fourth
And you will be brought up to your reward.*



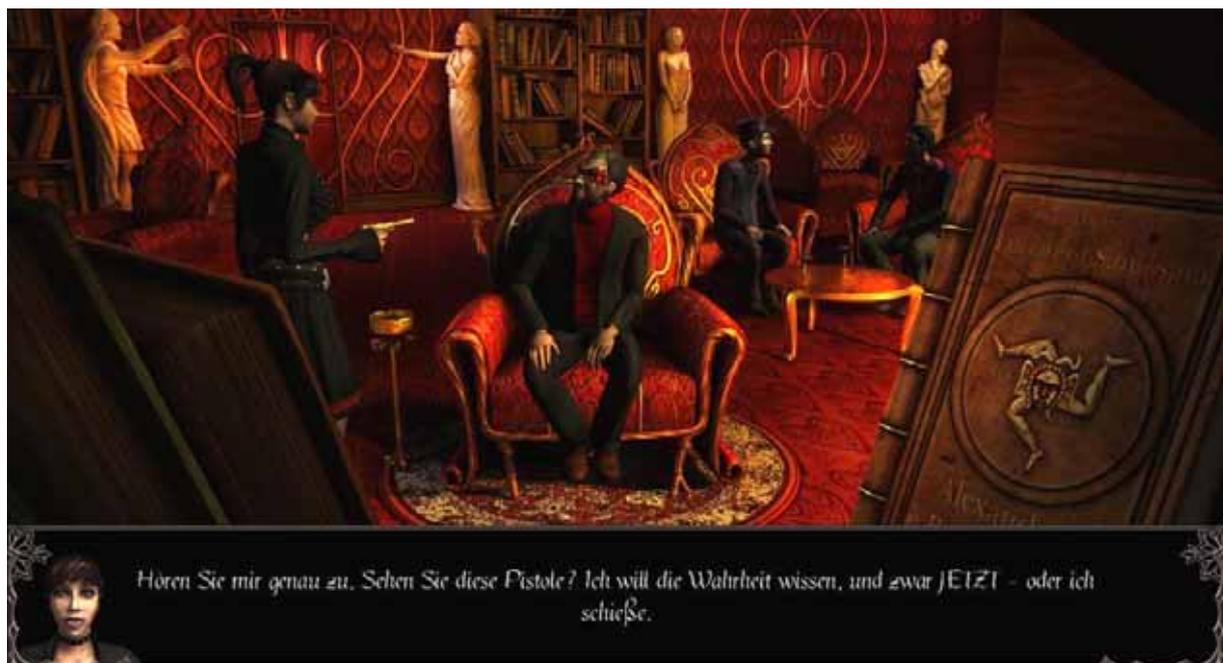
 Ich will mit Mephistopheles reden, aber ich muss ihn irgendwie dazu zwingen, die Wahrheit zu sagen. Er ist so schlüpfriq wie ein Aal.

Nun haben wir Mephistopheles gefunden, wollen ihm aber nicht mit leeren Händen entgegen treten. Darum kehren wir wieder um, gehen ins „Pikzimmer“ u. holen uns die **Pistole!**





So gerüstet treten wir Mephistopheles entgegen!



**Wir reden lange mit ihm u. er zeigt uns ein altes Video.
Nun wird uns alles klar, wir eilen zum Dread Hill Anwesen,
um Dr. Styles zu warnen!**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Oh mein Gott, Laura.

**Leider ist es nicht Laura, sondern Angela, die dieses ganze Theater inszeniert hat!
Sie flüchtet u. Dr. Styles u. wir eilen hinterher.**



Sam, verschwinde... sofort! Das ist zu gefährlich.

Da Angela Feen liebt, legen wir die Papierfee in die magische Laterne u. wenden sie auf Laura an!



Diese meint eine Fee zu sehen, eilt darauf zu u. Dr. Styles legt den Hebel für das Taufbecken um.

Nun!

Viel Spaß beim Anschauen des Abspanns!

Ende by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

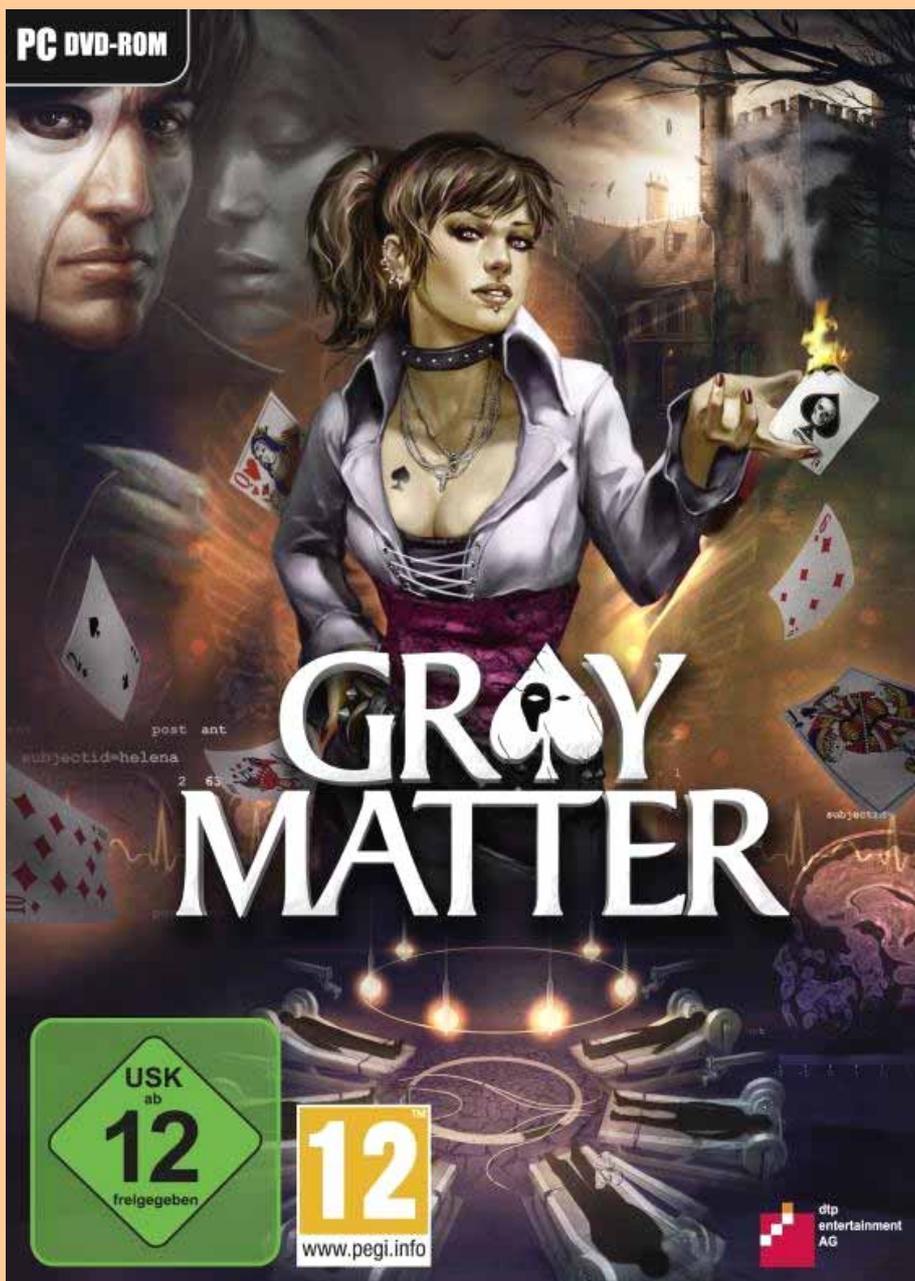
Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

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.



Release für PC u. Xbox 360: **12. November 2010**

Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de/>