



Kapitel 5

DANGAN / Palast der Bewahrer.

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

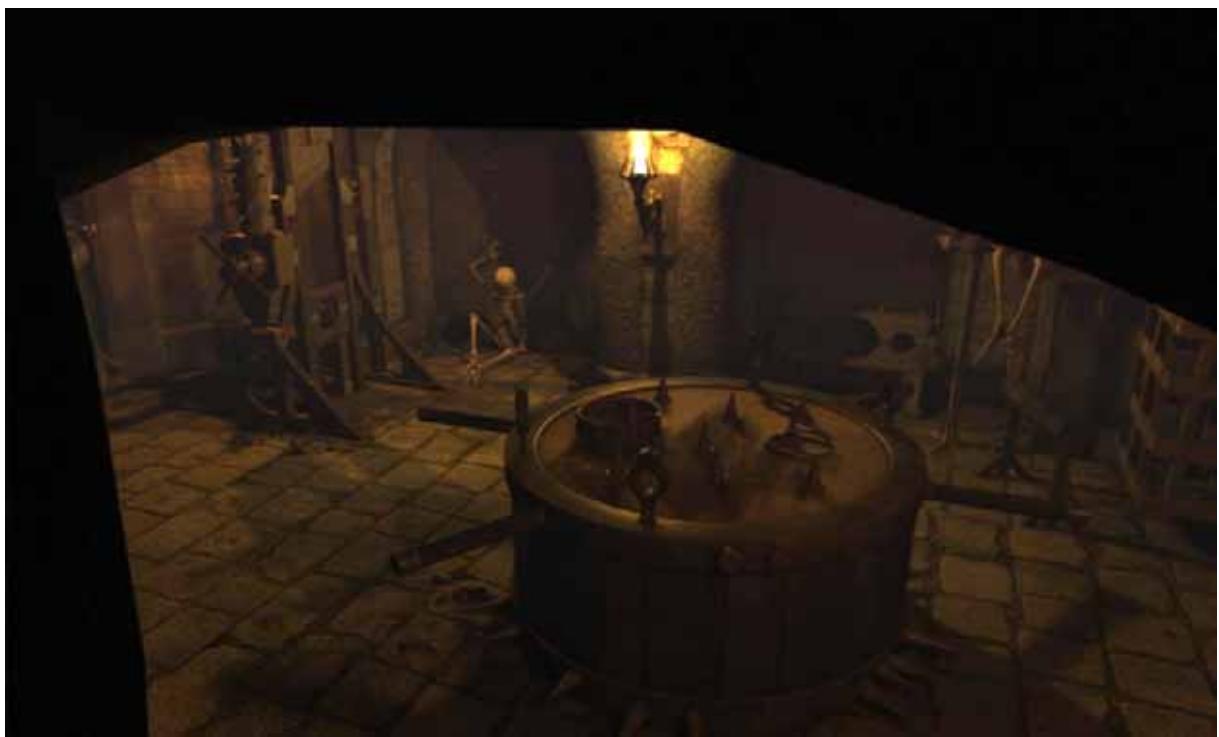


Wir balancieren über die Deckenbalken, sehen einige Soldaten u.
wenden uns nach rechts.



Nun kriechen wir durch die Öffnung in der Mauer u. können etwas weiter unsere Widersacher hören u. sehen.

Leider sind wir nicht vorsichtig genug u. fallen in die Folterkammer.



Wir sehen uns erst mal um u. bemerken eine „**Eiserne Jungfrau**“ auf der rechten Seite.



Sie ist durch einen Mechanismus verriegelt, der uns irgendwie bekannt vorkommt!



Wir schauen in unser Buch u. finden ein Dokument, mit dessen Hilfe
wir der Jungfrau zuleibe rücken!





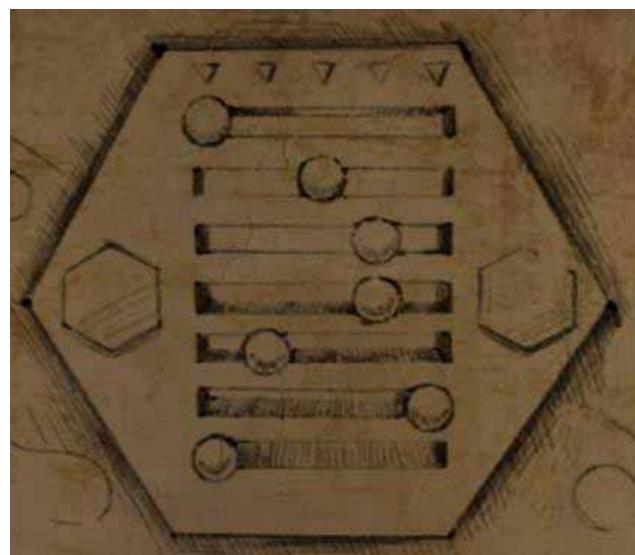
Es klappt u. vor uns steht die Seele des großen **TREY**, der damals
MILA u. RIZAN verraten hat.

Er erzählt uns, dass seine Seele erst Ruhe finden würde, wenn **MILA**
ihm den Verrat verzeiht.

Außerdem erzählt er uns, wo wir **MILA** finden können u. dass er uns
helfen würde, wenn wir ihm auch helfen.

Nun verschwindet er wieder u. wir können, neben der „Eisernen
Jungfrau“ ein **Dokumententeil** aufheben.

Beide Teile werden automatisch zusammen gefügt!





Wir gehen zur Folterkammertür u. probieren diese Kombination aus.
Bingo, die Tür entriegelt sich u. wir stehen?



Nun gehen wir nach links bis zum Ende des Ganges u. betätigen,
soweit es möglich ist, die Hebel.



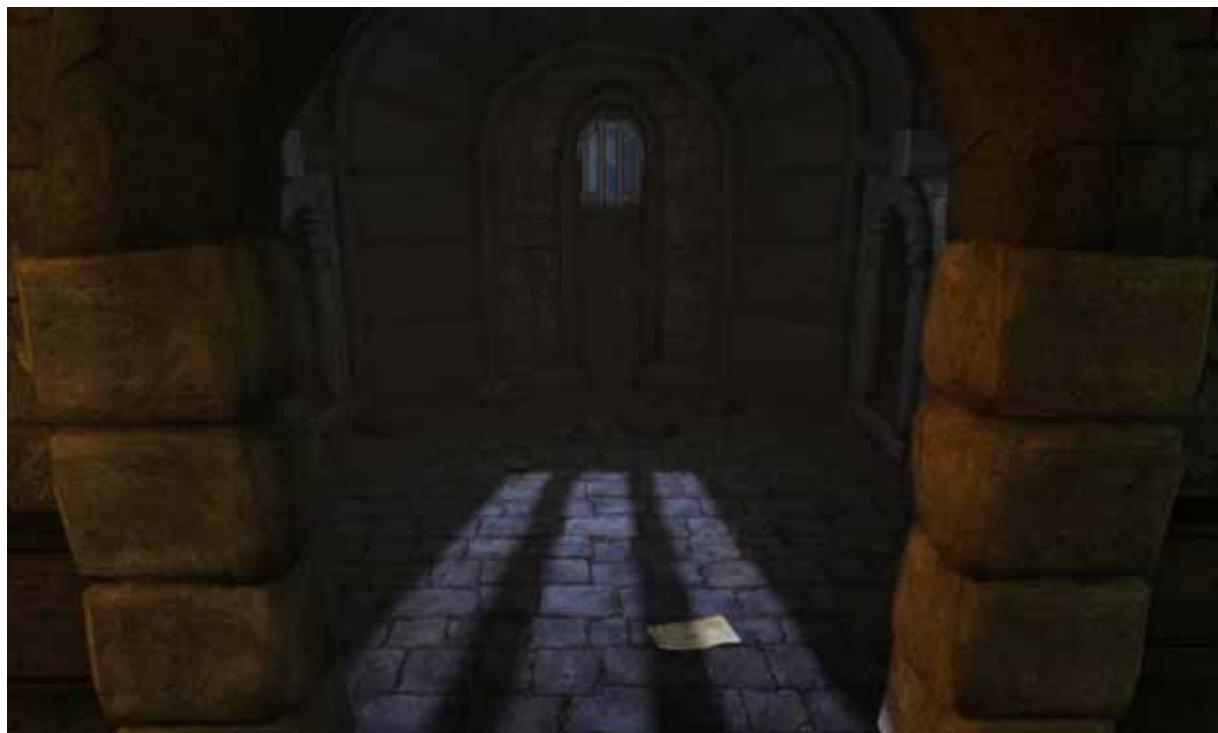
Wir hören dass sich zwei Zellentüren öffnen, gehen zurück u. nach links in den Gang.



Hier klauen wir dem Skelett die **Fußfesseln** u. gehen zurück in die Folterkammer!



Wir legen die **Fußfesseln** 2x unter die **Guillotine** u. „köpfen“ sie. Die verbleibende **Kette** stecken wir ein u. gehen zur nächsten, offenen Zelle.



Hier liegt ein Brief den wir lesen u. weitergehen.

Sie werden mich bald besitzen, wie all die anderen auch. Die Wachen werden mich ins Labyrinth werfen, wo ich dann hungrig, duretig und einsam umherirren werde.

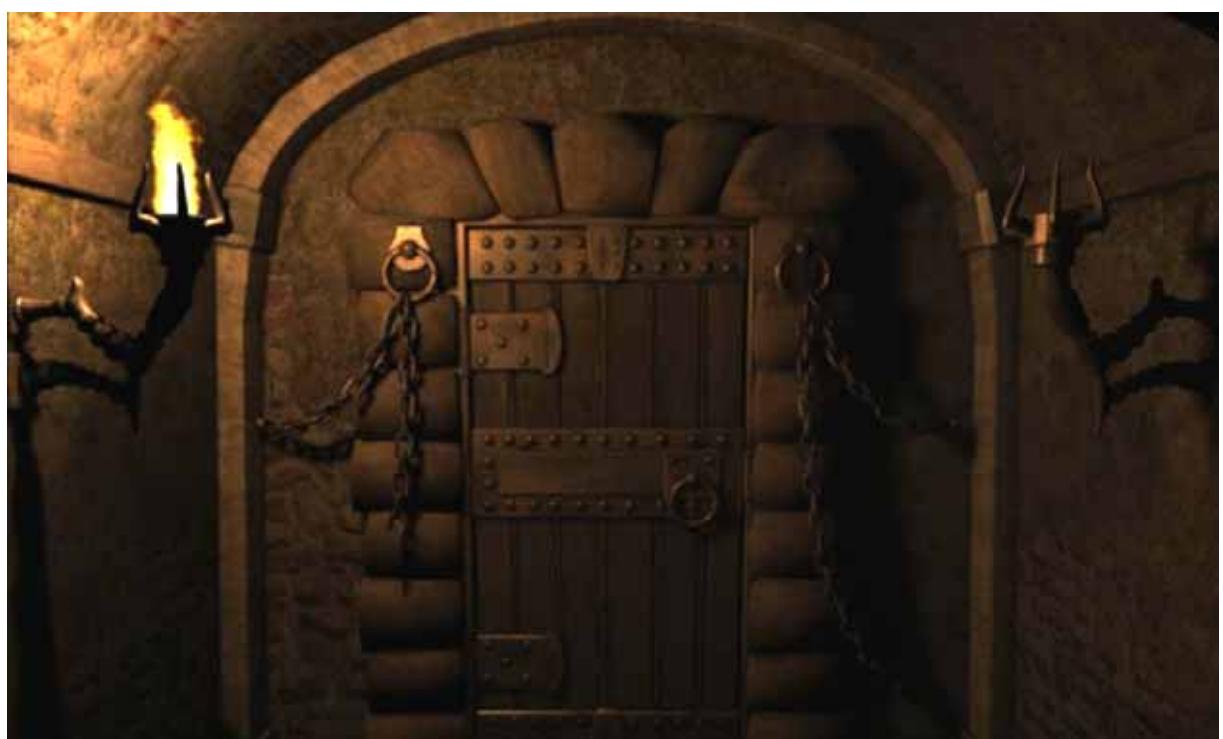
Heute hörte ich die Schreie einer jungen Frau aus der Zelle neben meiner.

Ich glaube, das war Mila, Barguls Konkubine. Genau wie ich, wartet auch sie, bis ihre Zeit gekommen ist. Sie flüsterte mir zu, sie wisse einen Weg aus dem Labyrinth heraus. Also gibt es einen Ausgang aus der Unterwelt. Ich hoffe nur, sie bringen uns beide zusammen dorthin.

Sie bringen sie weg. Aber sie gehen nicht zum Labyrinth. Vielleicht hatte Bargul doch Mitleid mit ihr?

Und jetzt bin ich wieder alleine. Morgen werfen sie mich ins Labyrinth, wie all die anderen Gefangenen. Hoffentlich finde ich den Ausgang.

Wir gehen weiter, durch die nächste Tür u. rechts durch die Tür.





Wir gehen nach rechts u. sehen einen komischen Mechanismus!



Hier müssen wir, mit Hilfe der **Kette**, die **roten Streifen** überreden
sich **vorn** zu zeigen!

Haben wir das geschafft erscheint ein Fahrstuhl!

Lösungsmöglichkeit



Das erste Teil soweit drehen bis es mit dem Kettenhaken des zweiten Teiles auf gleicher Höhe steht u. dann die Kette auflegen.



Nun drehen wir das erste Teil bis der rote Streifen vorn erscheint u. nehmen die Kette wieder ab!





Nun drehen wir das rechte Teil bis der Kettehaken mit Teil drei auf einer Höhe ist u. legen die Kette auf.



Nun drehen wir das rechte Teil 2x u. nehmen die Kette ab.
Jetzt drehen wir das rechte Teil u.!



Du musst etwas finden, das dir den Weg zeigt.

Wir fahren in die „Unterwelt“ u. treffen **TREY**.
Er erzählt uns, dass wir etwas finden müssen, das uns den Weg zeigt!
Na toll, ----- **speichern wir lieber**----- !

Hier haben wir 4 Ausgänge zur Auswahl, aber alle sind tödlich, u.
nun?

Wir erinnern uns an den Brief u. MILAS Amulett, welches wir nun
benutzen, um aus dem Labyrinth heraus zu finden!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



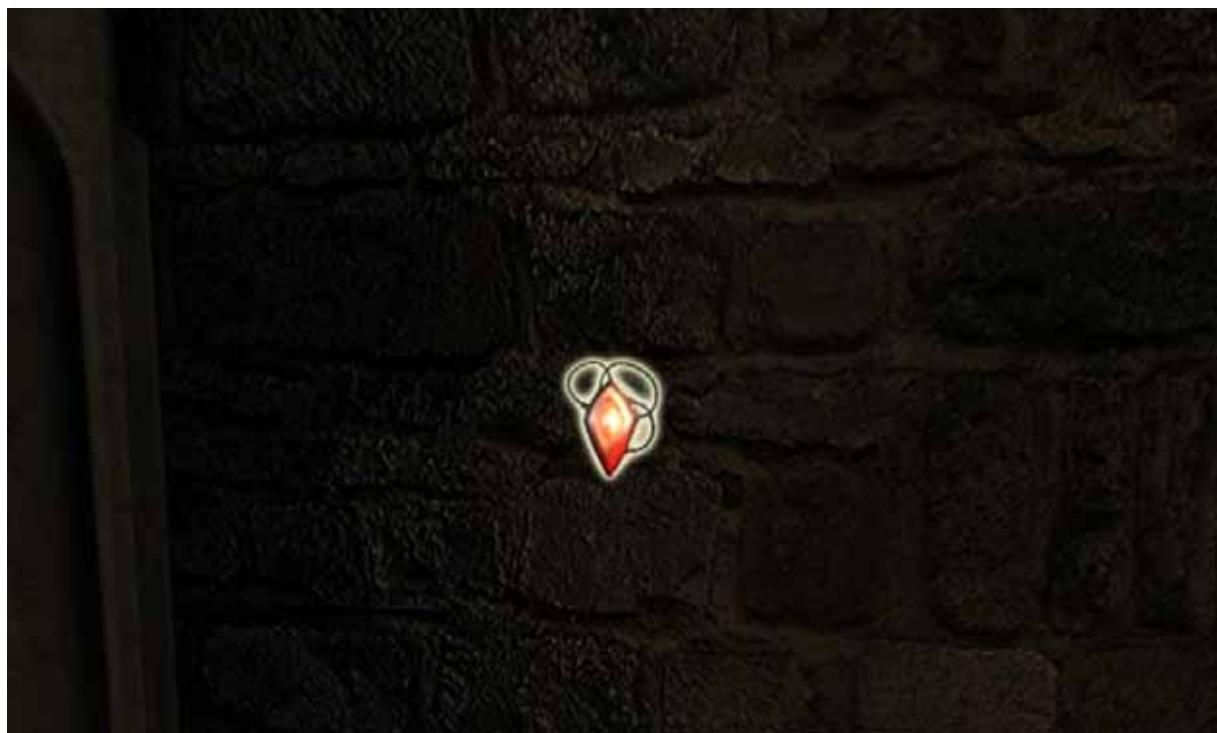
Wir schaffen es ohne Probleme u. kommen in einen Gang.



Wir gehen um die Kurve u. hinten rechts durch die Tür.



Hier treffen wir wieder **TREY** der **MILA** hier spüren kann.



Wir benutzen MILAS Amulett, werden an der rechten Seite fündig u.
stemmen ein Loch in die Wand.



Nun wenden wir das **Amulett** auf **MILAS** sterbliche Überreste an u.
ihre Seele erscheint.
Jetzt können wir uns auch mit ihr unterhalten.



Er bewahrt sie hinter der Tür auf, die das Zeichen der Spinne trägt.

Sie erzählt uns u.a. von einer Kugel, die hinter einer „**Spinnentür**“ aufbewahrt wird u. verschwindet wieder!



Wir nehmen noch einen **Stein** mit, verlassen den Raum, gehen rechts durch die Tür u. die Treppe hoch.



Rechts befindet sich ein Öffnungsmechanismus für die Gittertür.
Doch leider fällt diese immer wieder zu!
Aber wozu haben wir denn den **Stein**?



Wir klemmen den Stein in die Vorrichtung, die Tür öffnet sich u.
bleibt auch offen.



Nun gehen wir nach oben, links durch die Tür u. befinden uns in
einem Gang mit diversen Statuen.



Am Ende des Ganges gehen wir durch die Tür, durchqueren den nächsten Raum u. gehen an dessen Ende durch die nächste Tür.



Wir besteigen den Fahrstuhl u. fahren damit nach unten.
Durch das Geräusch wird eine Wache aufmerksam u. kommt um nachzusehen.

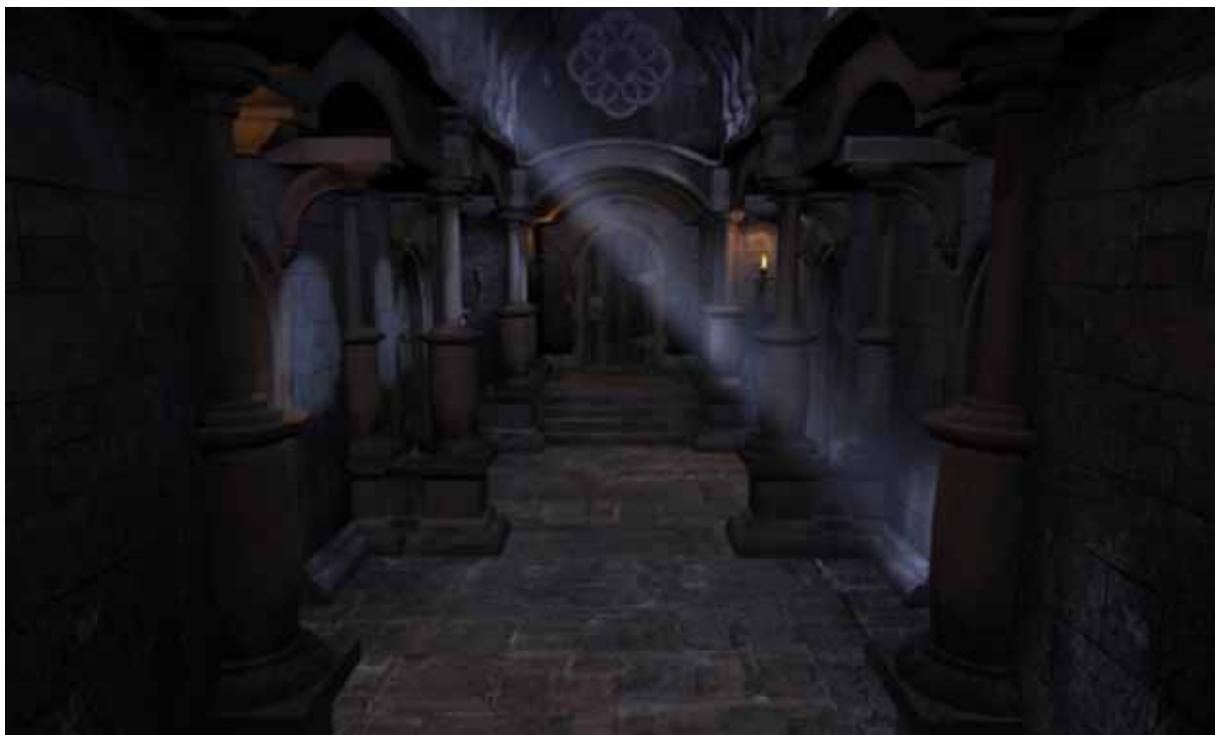


Wir laufen die Treppe nach oben u. kappen das Fahrstuhlseil mit dem Schwert.



In diesem Moment sieht die Wache nach oben u. wird erschlagen. Das tut uns nun wirklich sehr leid, aber so können wir uns nun unter etwas genauer umsehen.

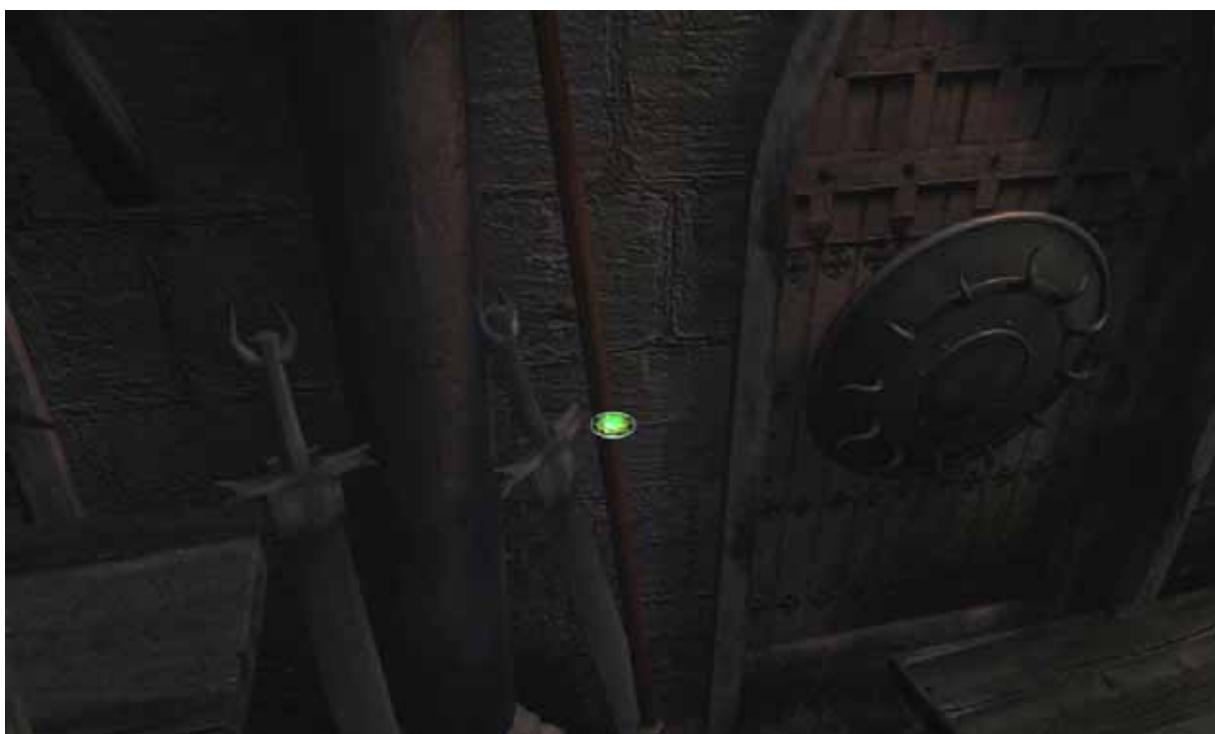
----- **Abspeichern** -----



In diesem Gang gibt es rechts u. links je 2 Türen.

Die erste Tür links sollten wir tunlichst meiden!

Wir betreten den letzten Raum auf der rechten Seite u. nehmen einen **Speer** mit.



Wir verlassen den Raum u. benutzen rechts die Tür u. sind in der **Bibliothek**.



Von Locke verfasst, exklusiv für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

DANGAN, Bibliothek wird fortgesetzt!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).