



Kapitel 6

DANGAN / Bibliothek

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hm.. Funktioniert noch nicht, ich sollte herausfinden, was ich mit dieser Bibliothekskarte machen muss. Vielleicht gibt es hier noch eine

Wir gehen links die Treppe hoch u. finden in einer Fensternische die
erste **Bibliothekskarte**.



Wir nehmen sie gehen nach unten u. sehen uns das **Gerät** von allen Seiten an.

Die **Klappe**, auf der **Rückseite**, öffnen wir u. sehen einen Mechanismus, den wir - noch nicht - verstehen.



Leider kommen wir hier nicht weiter, also verlassen wir die Bibliothek, gehen zurück zum Turm u. die „Spinnentürtreppe“ nach oben.



Etwas höher schauen wir durch das **Schlüsselloch** einer Tür u. sehen eine **Wache**, die wir unbedingt loswerden müssen!

Mal sehen wie wir das anstellen, denken wir, u. gehen weiter nach oben.

Wir öffnen die Tür, schauen uns um u. steigen die **Leiter** nach oben.



Im Hintergrund sehen wir einen Turm.
Wir benutzen das **Fernrohr** u. können so den **Magier** beobachten.
Nun gehen wir zur **Seilwinde** u. betätigen sie **2x**.



Nun steigen wir wieder nach unten u. bewundern unsere Arbeit!



Ist die **Öse** nicht zu sehen, müssen wir nochmals nach oben u. unseren Fehler korrigieren.
Nun wenden wir uns der **Armbrust** zu.





Wir betätigen die **linke Kurbel 3x** u. die Armbrust zeigt nun in Richtung des Turmes.

Nun betätigen wir die obere **Kurbel 1x** u. die Armbrust wird abgesenkt.

Jetzt gehen wir zum **Seil**, nehmen es u. **verbinden** es mit dem **Pfeil**.



Nun gehen wir nach hinten u. betätigen den **Hebel**.



Der Pfeil wird abgeschossen u. wir dürfen uns nun sportlich betätigen!



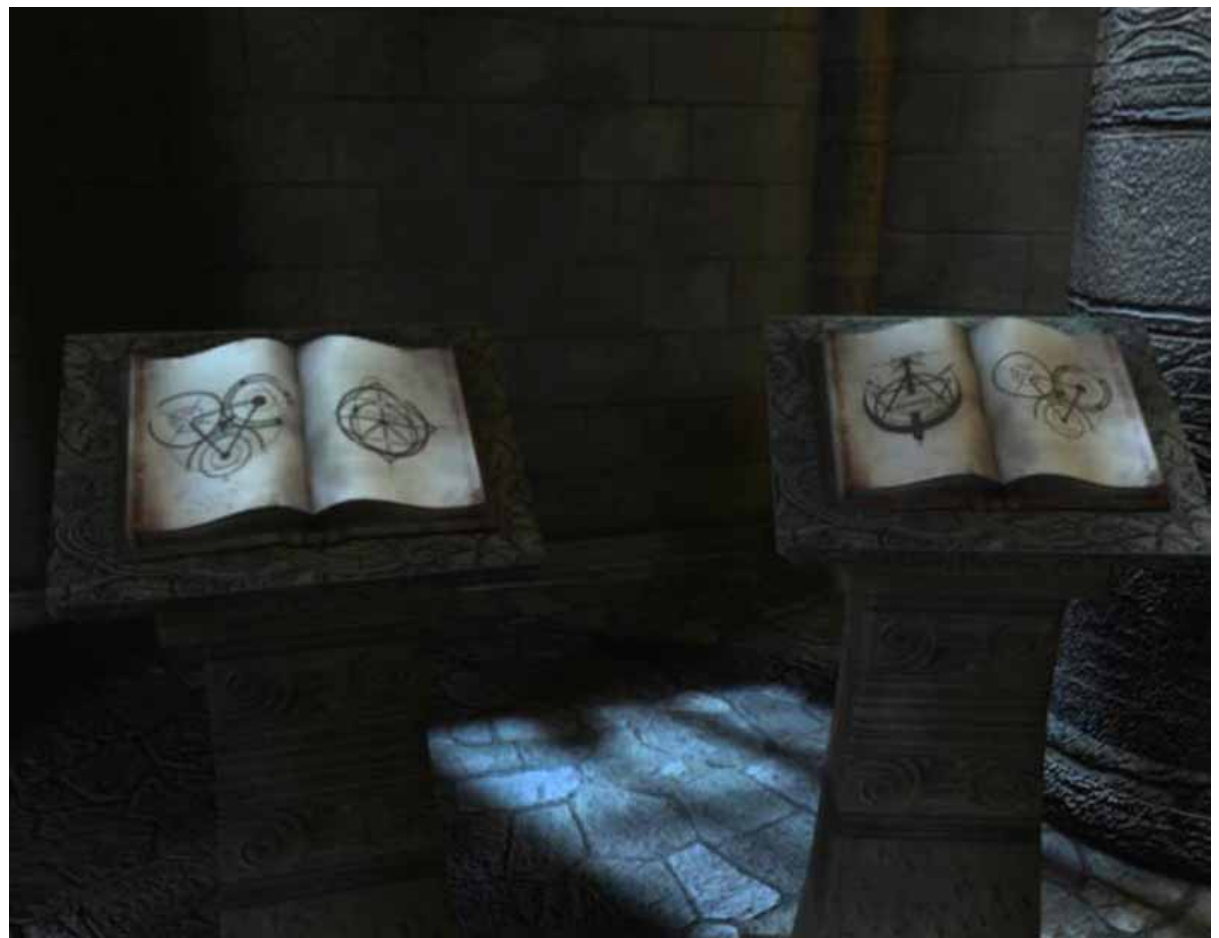
Wir legen den **Speer** auf das **Seil** u. rutschen so zu **DUGONS** Turm.



Durch das Fenster können wir hören u. sehen wie DUGON zu seinem Herrn einbestellt wird.
Nun klettern wir durch das Fenster!



Nun blättern wir solange in **DUGONS Zauberbuch** bis wir das **Steinritual** gefunden haben.
Wir schauen uns die linke Buchseite an u. bemerken eine **Linie** die im **Zickzack** verläuft.
In dieser Reihenfolge müssen nun die Bücher aufgeblättert werden damit **DUGON** versteinert wird!





Haben wir alles richtig gemacht, wird unsere Aktion bestätigt.

----- Abspeichern -----



Wir gehen Richtung Zauberbuch, hören **DUGON** kommen u.
verstecken uns hinter einer **Säule**.



Von hier aus können wir nun **DUGONS Versteinerung** verfolgen.
Nun gehen wir an dem „Steinhaufen“ vorbei zur Tür, ziehen den
Schlüssel ab u. gehen ins Treppenhaus.



In der **Halle** angekommen gehen wir nach links u. schließen die **Tür auf!**

Wir befinden uns nun in **GUGONS Zimmer** u. sehen uns gründlich darin um.



Auf dem Tisch finden wir eine **Bibliothekskarte** u. einen **Ventilschlüssel**.

Wir sacken Beides ein u. gehen nach hinten.



Hier klicken wir die **Wand** an u. der **Spiegel** fährt nach rechts.
Nun schauen wir in den Spiegel u. bemerken einen **Hebel**, der real
nicht existiert.



Wir klicken ihn, im Spiegel, an u. aktivieren ihn damit!
Nun gehen wir ans Fenster, suchen den Hotspot u. klicken ihn an.



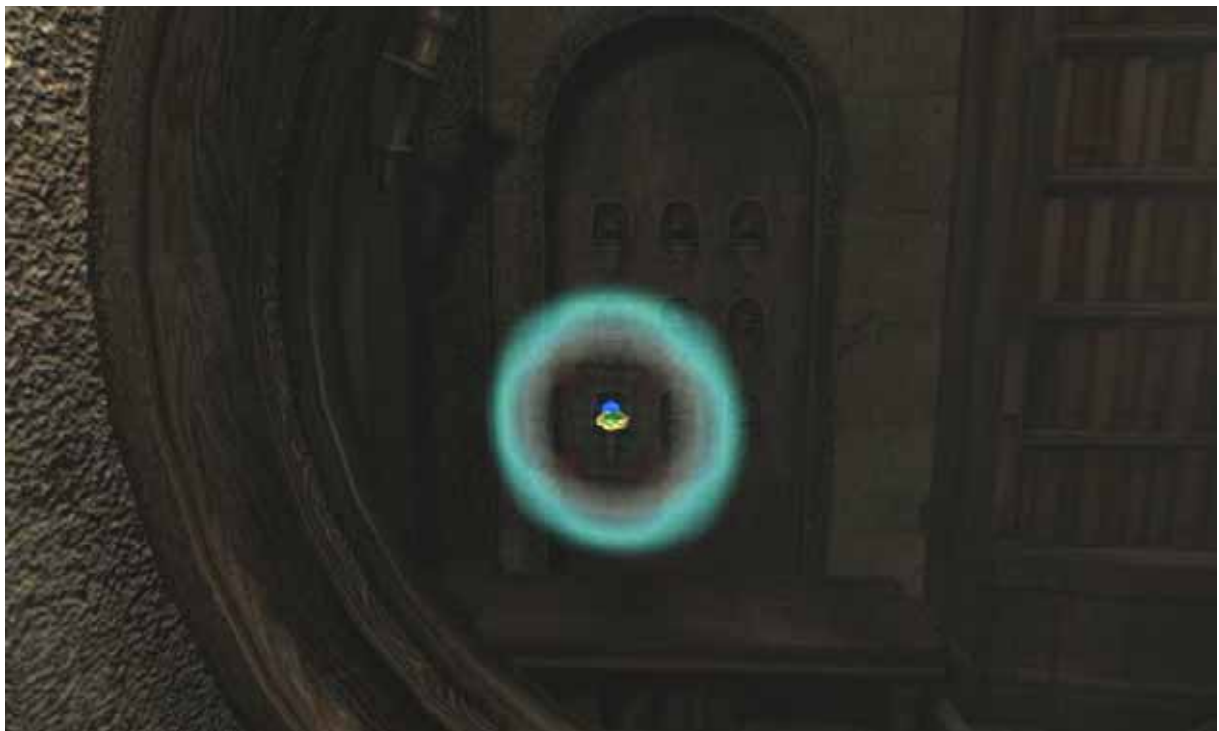
Wir sehen, dass mit der **Bücherwand** etwas passiert u. schauen nach.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun sehen wir einige **Kugeln**, nur welche gehört zu **MILA**?
Wir drehen uns um u. schieben den **Spiegel** an die Seite.



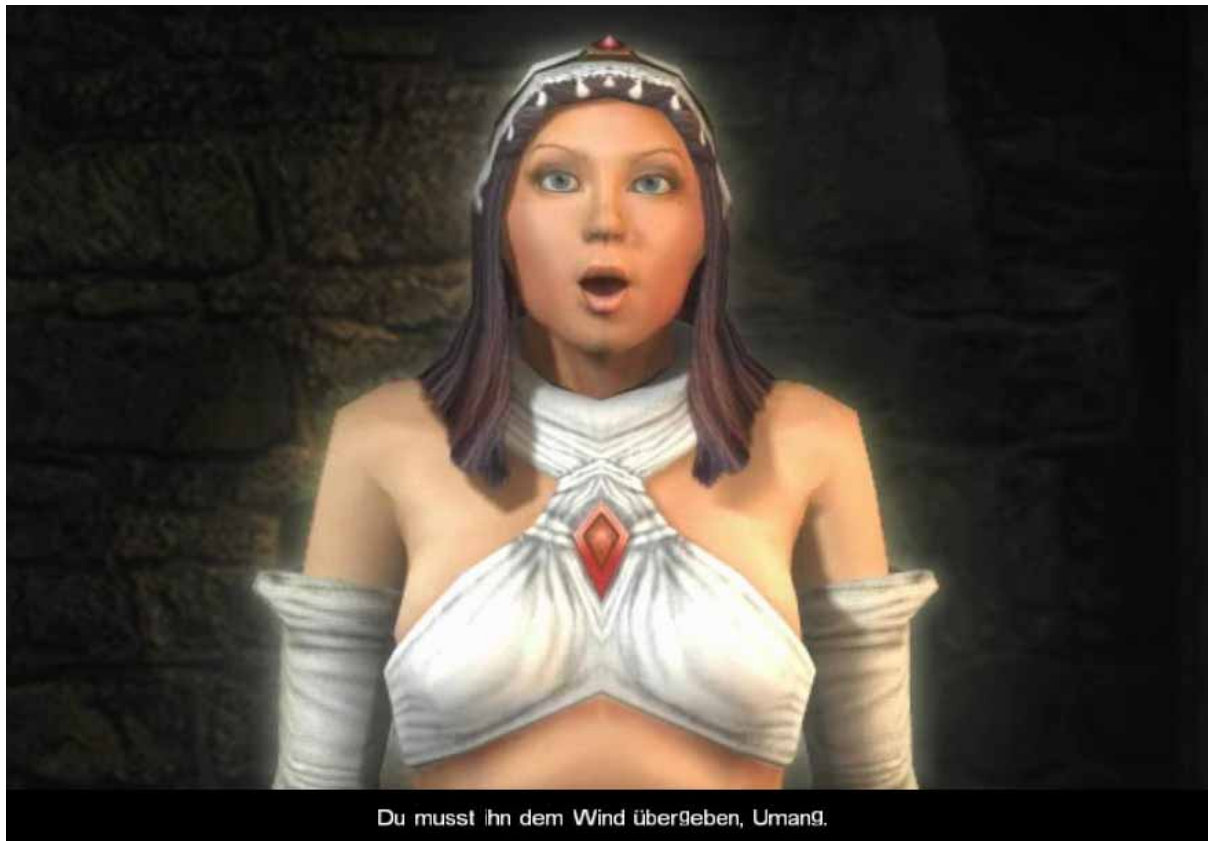
Dieser zeigt uns nun, natürlich **spiegelverkehrt**, **MILAS Kugel**.
Wir **aktivieren** sie, drehen uns um u. nehmen sie mit.



Nun gehen wir zurück zu **MILAS Verlies!**



Wir nehmen die Kugel u. wenden sie auf MILAS sterbliche Überreste an.



Du musst ihn dem Wind übergeben, Umanq.

Ihre Seele erscheint u. sagt uns, dass wir nun den **Fluch dem Wind übergeben** sollen.
Was bleibt uns über, als den ganzen Weg zurückzulaufen u. über die Leiter aufs Dach zu klettern!



Hier übergeben wir (automatisch) den Fluch dem Wind.



Nun ist **MILAS** Seele frei u. wir gehen wieder in die
Bibliothek.

Von Locke verfasst, exklusiv für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

DANGAN, Bibliothek 2 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 verstoßen 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).