

# ATRIA 2

## Kapitel 4

### DANGAN

Lösungshilfe by Locke  
für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



**Finde u. folge den Tunneln, sagte MICHAEL zum Abschied!**  
Und das werden wir jetzt versuchen!



Sollten wir auf die Idee kommen, uns etwas weiter durch das Felsentor zu wagen .....



**Du bist tot.**

Also gehen wir vor dem Felsentor nach links, um den netten Herren auszuschalten!



Wir gehen ganz nach hinten u. dann links über die Felsenbrücke nach rechts.

Hier steht eine große Steinfigur, die wir mit Hilfe des Stemmeisens unserem Freund auf den Kopf schmeißen!



Das klappt aber nur, wenn wir das **Stemmeisen unten ansetzen!**  
Ansonsten:

**Du bist tot.**



Jetzt gehen wir den Weg zurück bis ans Ende (nicht über die Felsenbrücke) u. sehen rechts einen **Felsspalt** durch den wir nun mit dem **Fernrohr** schauen.



Da ist die Höhle, von der Michael mir erzählt hat.

Durch das Fernglas können wir die Höhle erkennen, von der uns **MICHAEL** berichtet hatte.

Nun gehen wir den ganzen Weg zurück u. durch das Felsentor!



Hier finden wir, links, ein **Schwert** welches wir natürlich mitnehmen.



Nun gehen wir 2x nach links u. durch den Felsenbogen, den wir hier links auf dem Bild sehen!



Wenn wir auf diesem Weg in den Palast wollen:

**Du bist tot.**



Da wir dazu keine Lust verspüren gehen wir rechts neben dem Erhängten in die Berge.



Wir gehen bis zum Gestrüpp u. dann halbrechts weiter u. nach links in die Berge



Dann drehen wir uns nach rechts u. gehen weiter.



Nun stehen wir vor einem Felsen, gehen nach links.



Nun geht es nach rechts unten.



Hier wenden wir uns nach links u. stehen vor einer, zu hohen, Felswand.



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Wir benutzen unser **Schwert** u. gelangen so etwas höher.



Wir drehen uns um, nehmen das Schwert wieder mit, gehen weiter  
u. wenden uns nach links.



Nun wenden wir uns nach rechts.  
Wir kommen nun an einen zugewucherten Durchgang, den wir uns  
nun, mit dem Schwert, frei schlagen.



Wir gehen durch u. am Ende nach rechts.



Wir gehen ganz nach vorn, wenden uns nach rechts u. sehen einen Mini – Wasserfall.



An diesem füllen wir nun unsere **Wasserlampe** auf!



Wir kommen wieder hoch, gehen Richtung Felsen u. links nach unten durch den Durchgang, den wir vom Gestrüpp befreit hatten!



Nun gegenüber in den nächsten Eingang u. dann nach links.



Den Weg gehen wir bis zum Ende u. dann nach links.



Wir gehen nach vorne, Fledermäuse umfliegen uns u. wir können nun eine Höhle betreten!



Diese Kletterei war nun wirklich nicht einfach, also

----- Abspeichern -----



Wir gehen nach vorn, benutzen nun unsere Wasserlampe u. sind im  
**Palast der Bewahrer!**

Von Locke verfasst, exklusiv für:

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**DANGAN, Palast der Bewahrer** 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).