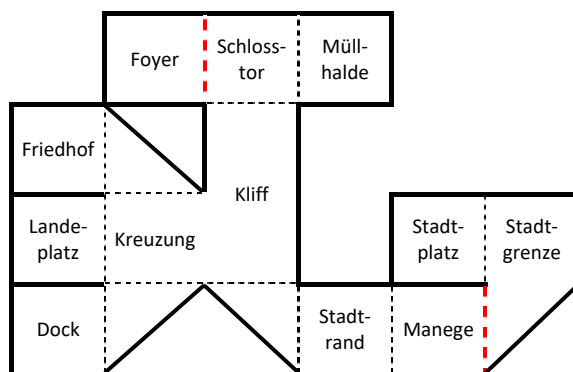


The Legend of Kyrandia 3 Malcolm's Revenge Komplettlösung

Hinweis:

- Wenn das Inventar voll ist kann man Gegenstände an einem Ort ablegen, an dem man sie wieder findet.
- Wenn man im Gefängnis landen muss man zehn Deckchen Häkeln. Anleitung erhält man, danach kommt man auf Bewährung frei. Wenn man dabei verkleidet ist bleibt die Verkleidung an der Stelle liegen, wo man geschnappt wurde.
- Für Extrapunkte können wir jeden den wir treffen mit dem Nagel oder der zerbrochenen Flasche anklicken.

Kyrandia



Wir durchsuchen die Müllhalde bis wir folgende Dinge beisammen haben: Einen Nagel, eine zerbrochene Flasche, eine heile Flasche, und einen Schuh. Wenn nicht alles auf Anhieb gefunden wird, einfach nach links die Müllhalde verlassen und wieder zurückkehren um erneut zu suchen. Das Eichhörnchen bewerfen wir mit eine Nagel oder zerbrochenen Glas, es verschwindet und wir bekommen Punkte. Wir gehen nun zur Manege und klicken den Frosch an, er macht uns den Weg frei. Wir gehen weiter zur Stadtgrenze und nehmen zwei Holzstücke mit. Wir betreten hinten die Molkerei und nehmen dort drei Sesamsamen mit. Wir gehen nach links zum Stadtplatz und knacken rechts die Tür der Spielzeugfabrik mit dem Nagel. In der Fabrik können wir mit Hilfe von zwei Hebeln die Spielmaschine steuern und verschiedene Spielzeuge herstellen. Um zu sehen, was als nächstes hergestellt wird, können wir auf das rote Buch hinten klicken. Wir stellen die Maschine so ein, dass sie Spielzeugsoldaten herstellt. Wir werfen ein Stück Holz in den Trichter und drücken dann rechts den grünen Knopf. Dasselbe machen wir nochmal für ein Holzpferd. Und um einen Ball herzustellen müssen wir den Schuh in den Trichter werfen. Wir gehen durch die Tür hinten und nehmen in Malcoms Zimmer und nehmen Malcoms Narrenstab unter dem Bett hervor. Aus der dritten Schublade nehmen eine Nuss am faden heraus. Wir gehen zur Müllhalde, sammeln einen weiteren verbogenen Nagel auf und verbinden ihn mit der Nuss. Wenn der Nagel nicht verbogen ist, dann können wir diesen am Stadttor verbiegen. Nun legen wir von den Sesamsamen auf den Balken vor dem Eichhörnchen und hypnotisieren es mit der Nuss. Wir setzen uns das Eichhörnchen auf den Kopf und haben eine wirksame Verkleidung. Jetzt gehen wir zur Kreuzung und schneiden mit dem Spielzeugsoldaten eine Blume ab. Den Soldaten nehmen wir wieder ins Inventar und gehen zum Friedhof. Dort schneiden wir uns eine weitere Blume. Im Inventar stellen wir den Sprachmodus auf Nett und legen beide Blumen auf das Grab. Wir sprechen mit dem Geist der Königin, dazu müssen wir sie mehrfach anwählen. Anschliessend gehen wir zum Dock und benutzen die Angel mit dem Wasser. Wir bekommen einen Aal. Wenn wir diesen mit den Sesam Samen kombinieren, erhalten wir einen Superdünger um grosse Keime zu erschaffen oder Wände zu sprengen. Wir kombinieren gleich 2 Sesam Samen mit je einem Aal. Einen Dritten Aal behalten wir im Inventar. Dann füllen wir noch die Flasche mit Wasser und verwenden Sie mit dem Samen, dies mach wir mit beiden Sesam Samen und haben so zwei Superkeime. Jetzt gehen wir zum Landeplatz und sehen wir Zanthia gerade eintrifft. Irgendwo steht ein komisch redender Junge mit einem Sandwich herum. Wir reden „NETT“ mit ihm und geben ihm ein Spielzeug. Eines nimmt er an und gibt uns dafür das Sandwich. Wir gehen zum Stadtrand zum Pantomimen. Wir warten bis er sich umdreht und seine Kapuze zu sehen ist, und stecken ihm sogleich den Aal in die Kapuze. Wir stellen den Sprachmodus auf LÜGEN und benutzen die Angel mit der Kasse neben der Tür. Am Baum spielen wir mit dem Temperaturregler herum. Sobald der Bademeister schaut was los ist, nehmen wir links im Fenster das Mimen Kostüm an uns, ziehen es aber noch nicht an. Jetzt gehen wir zum Stadtplatz

und in das heller Gebäude hinten rechts in den Fisch-Creme Salon. Wir stellen uns zwischen die Leute und wecken das Eichhörnchen mit der Nuss auf. Wir verlassen den Salon und ziehen draussen das Mimen Kostüm an. So betreten wir den Salon erneut. Wenn dieser verschlossen ist, muss man etwas herumlaufen, bis er wieder öffnet. Wir reden mehrmals mit Vince, er braucht Milch, einen Aal und Sesam Samen für ein Sandwich. Den Aal können wir uns wie gewohnt angeln. Die Samen finden wir in der Molkerei, wo wir auch gleich hin müssen. Unsere bereits präparierten Samen werfen wir in den Trichter. Den Glasbehälter links stechen wir mit unserem Nagel auf und fangen die Milch mit den Glas auf. Wir nehmen noch Sesam Samen mit und gehen anschliessend in den Salon. Wir werfen die Samen, die Milch und den Aal in den Trichter und bekommen ein Sandwich. Wir gehen zur Molkerei um Sesamsamen zu holen und anschliessend zur Klippe und angelnd uns einen Aal. Damit stellen wir gedünkte Körner her. Wir kehren zurück in die Spielzeugfabrik. Durch das Loch im Boden gehen wir in den Keller. Auf dem Teppich am Boden drücken wir erst den grünen, danach den roten Apfel. Wir landen in Darms Hütte. Wir reden mehrmals mit dem Drachen und erfahren, dass Sie im Hausarrest sitzt weil Sie einen Portaltrank geklaut haben soll. Mit Darm gibt es keine Wichtige Unterhaltung, das Sandwich bekommt er von uns aber nicht! Wir drücken wieder die Äpfel und sind zurück in unserem Keller. Wir stecken die gedünkten Samen zwischen die Ziegelsteine in der Wand, füllen die Flasche mit Wasser rechts und begiessen damit die Samen. Jetzt nehmen wir die leere Flasche auf und betreten die Katakomben. Wir öffnen die grüne Flasche und befüllen unsere leere Flasche mit dem Inhalt der Grünen. Wir erhalten den Portaltrank. Wir verlassen die Katakomben und gehen hinten durch die Tür in die Stadthalle. Wir geben der Statue ein Sandwich und unterhalten uns mit ihr. Er wird uns versprechen bei einer anfälligen Verhandlung unser Richter zu sein. Die Stadthalle verlassen wir nach rechts, gehen zur Molkerei und zum Dock um einen gedünkten Samen herzustellen. Beim Dock füllen wir auch gleich noch die leere Flasche mit Wasser. Nun gehen wir zurück zum Stadtplatz in die Hütte hinten links zu Zanthia. Wir sollten gedünkte Körner, ein Holzpferd und eine Flasche mit Wasser bei uns haben. Wenn wir das Pferd an den Jungen geben mussten, dann können wir in der Spielzeugfabrik mit Hilfe von Holz ein neues Herstellen. Wir legen die Samen unter die Vitrine links und begossen sie mit Wasser. Wenn Zanthia an der Vitrine ist geben wir das Holzpferd in den Kessel und füllen den Trank in die leere Flasche ab.

Um Kyrandia zu verlassen haben wir nun viert Möglichkeiten:

1. Wir trinken den Portaltrank an den Fussabdrücken in der Stadtmanege.
2. Wir trinken den Pegasusstrank auf dem Pegasuslandeplatz.
3. Verkleidet als Mime geben wir dem Hund am Dock ein Sandwich.
4. Oder wir brechen viermal aus dem Gefängnis aus:

Wir werden verhaftet, wenn wir ohne Verkleidung von Personen Stadt erwischt werden, meist beim Kliff durch Hermann. Wenn wir verhaftet werden, können wir einen Gegenstand in das Gefängnis schmuggeln. Es ist immer der Gegenstand, den wir in der Hand halten wenn wir aufgefordert werden, die Sachen in die Kiste zu legen.

Beim ersten Mal schmuggeln wir einen Nagel in das Gefängnis. Wir folgen Rowenas Anweisungen und sobald sie verschwindet öffnen wir die Kiste mit dem Nagel. Dann benutzen wir die Schere mit dem Mann darin. Wir ziehen am Faden und drücken das Fusspedal und wir sind frei.

Bei der zweiten Verhaftung müssen wir Steine klopfen. Hier nehmen wir gedünkten Samen mit. Die Samen legen wir unter den Steinhaufen. Wenn wir nun Steine klopfen schwitzen wir und bewässern die Samen, schon landen alle Steine im Trichter.

Bei Runde drei ist Gartenarbeit angesagt. Diesmal ist Rowena auch hier, da sie verhaftet wurde. Wir heben die Heckenschere auf und geben Sie Rowena.

Beim vierten Mal dürfen wir Strafrudern. Hier benötigen wir einen Nagel. Mit dem Nagel öffnen wir unsere Fussfesseln und fliehen so zur Katzeninsel.

Die Katzeninsel

Je nachdem, wie wir Kyrandia verlassen haben, befinden wir uns an unterschiedlichen Stellen der Katzeninsel wieder. Wir müssen erst zum Hundefort gelangen. Wenn wir den Portaltrank genommen haben, verlassen wir die Ruinen nach links, ansonsten fahren wir per Anhalter. Dazu stellen wir den Modus auf „NETT“ und plaudern mit der Zug-Katze. Sie gibt uns den Auftrag Fluffy zu suchen. Wir fragen danach den Hundekutscher nach einer Mitfahrgelegenheit indem wir den Wagen klicken.

Im Hundefort nehmen wir uns die Machete und reden mit Duke, dem grauen Hund. Anschliessend verlassen wir den Platz nach rechts in den Dschungel. Es gibt ein paar Dinge zu beachten. Mit Hilfe der Machete können wir uns den Weg freischlagen. Manchmal findet sich im Gestrüpp eine Schlange, die wir sofort mit der Machete erschlagen, sonst tötet sie uns. Ausserdem bekommen wir jedes Mal Flöhe, wenn wir im Ford sind. Diese können wir entweder einzeln von uns entfernen, oder mit einem Schlammbad in einer Pfütze loswerden.

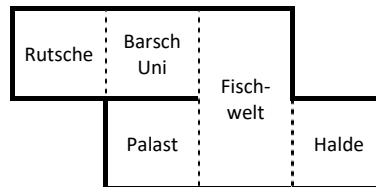
Wir entfernen nun alles Gestrüpp mit der Machete. Herumliegende Knochen nehmen wir alle mit. Wichtig ist das Blatt vorne rechts, dann fällt Licht in die Ruinen. Wir gehen zu Fluffy: links, rechts, links, hinten. Wir gehen auf LÜGEN und sprechen mit ihm. Wir erhalten so eine Ledermaus. Wir gehen nun zu den Koloss-Ruinen: rechts, links. Wir verwenden die Maus mit den Gebilden, sie richten sich dann auf. Wir gehen nun zurück ins Ford: unten, rechts, links, hinten, hinten. Im Ford legen wir einen Knochen auf den Boden. Duke wird diesen vergraben, und mit etwas Glück einen Edelstein freilegen. Dies machen wir so lange, bis 6 Steine haben, weitere Knochen finden wir im Dschungel. Wichtig: regelmässig von Läusen befreien! Die Knochen auch an unterschiedlichen Stellen ablegen (Tipp: Man kann auch mit Spielstand speichern arbeiten, wenn kein Edelstein gefunden wird, den Spielstand wieder laden). Wenn wir sechs Edelsteine haben, betreten wir die Höhle, sie sollte nun besser ausgeleuchtet sein. Wir gehen weiter nach rechts und benutzen wieder die Ledermaus mit den Statuen. Wir verlassen die Höhle. Im Ford entfernen wir wieder die Flöhe, und stecken zwei Stück in unser Inventar. Jetzt gehen wir zum Nordstrand: rechts, links, rechts, hinten, hinten. Den Floh benutzen wir mit dem Piraten mit der Krücke, dem Kapitän geben wir einen Edelstein. Während der Kapitän im Wasser ist gehen wir ins Schiff. Wir nehmen unseren Edelstein aus dem Fass und verlassen das Schiff. Wir gehen weiter zu den Kolossen: links, rechts, links, rechts, links, hinten, rechts. Wir setzen die Edelstein in die ersten drei Kolosse von links her in folgender Reihenfolge ein: Weiss, Gelb, Violett. Jetzt gehen wir nach rechts und setzen die anderen drei in folgender Reihenfolge ein: Grün, Blau, Rot. Wir bekommen so eine Kristallmaus. Mit dieser können wir alles in eine Maus verwandeln. Wir probieren es gleich an uns aus. Wir gehen nun zu Fluffy: links, rechts. Wir reden mehrmals mit Fluffy und wir bekommen Käse um uns damit wieder zurück zu verwandeln. Wir gehen wieder zum Nordstrand: hinten, rechts, links, links, rechts, hinten, hinten. Den Piraten mit der Krücke verwandeln wir in eine Maus. Wir landen auf Kyrandia und werden verbannt.

Ende der Welt

Der Schnellste Weg zu entkommen ist einen Regenschirm zu kaufen und damit nach unten zu schweben und unterwegs alle Höhlen zu betreten. Um mehr Punkte zu sammeln empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

Erst kaufen wir am linken Automaten eine Lebensversicherung. Am rechten Automaten kaufen wir die Stiefel und den Schwimmreif. Mit den Knöpfen lässt sich der Artikel wählen. Wir ziehen die Stiefel an, stellen den Automaten auf die Flossen (Knopf ganz links) und benutzen die Schuhlöffel mit dem Automaten. Die Stiefel können wir wieder ausziehen. Wir springen nun in das linke Fass. Auf dem Vorsprung ziehen wir den Schwimmreif an und pumpen die Blume mit der Pumpe auf. Wir springen auf die Blume und kommen so auf die andere Seite. Wir betreten die Höhle. Nach der kleinen Sequenz springen wir mit der Ente in den Wasserfall. Noch weiter unten ziehen wir den Ring wieder aus und die Flossen an. Mit den Flossen springen wir wieder in das Wasser und schwimmen den Wasserfall nach oben. Hier springen wir gleich nochmals in den Wasserfall. Danke der Lebensversicherung kommen wir wieder oben an und haben 2 Münzen. Dieses Mal kaufen wir die Schuhe und den Schirm. Jetzt springen wir in das rechte Fass. Wir ziehen die Schuhe an und klettern auf der rechten Seite nach oben. Hier ziehen wir die Schuhe aus und benutzen den zugeklappten schirm mit dem Haken im Wasser. Jetzt benutzen wir den Schirm auf uns um ihn zu öffnen und schweben auf der linken Seite nach unten. Auch diese Höhle betreten wir. Wir springen mit dem offenen Schirm wieder ins Wasser und kommen dank Versicherung wieder oben an. Dieses Mal kaufen wir den Schirm und die Flossen. Wir öffnen den Schirm und schweben zwei Mal den Felsen runter. Den Schirm packen wir ins Inventar zurück und ziehen uns die Flossen an. Das Seil haken wir an den Ösen ein und betreten die Höhle links.

Fischwelt



In der Fischwelt werden wir von Zeit zu Zeit gezwungen mit der Fischkönigin TicTacToe zu spielen. Damit wir wieder frei rumlaufen können empfiehlt es sich die Königin gewinnen zu lassen und dann zu LÜGEN, was für eine tolle Spielerin sie doch ist. Die Königin ist eine schlechte Spielerin und wir müssen sie vom Thron vertreiben. Dafür müssen wir in die Unterwelt. Um dies zu erreichen gibt es zwei Möglichkeiten: entweder wir bezahlen den Fisch mit der Kanone, dass er uns dorthin schießt, oder wir sabotierst die Rutsche, indem wir die Trägerfische im Fischturm (direkt neben dem Palast) mit zwei Würmern füttern.

Der schnellste Weg ist Buddy an der Müllhalde vorzulügen, dass wir der Steuereintreiber sind. Auf diese Weise bekommen wir jedes Mal zwei Goldstücke. Ein Goldstück benötigen wir auf jeden Fall.

Eine andere Möglichkeit ist es Buddy verschiedene Gegenstände zu verkaufen. Hierfür gehen wir zur Rutsche, setzen uns hinein und ziehen am Hebel. Auf der Müllhalde angekommen, müssen wir dann so schnellstmöglich so viele Gegenstände aufzunehmen wie möglich. Hier finden wir auch Würmer in den Äpfeln. Was wir in jedem Fall benötigen ist die Zeitung.

Ausserdem können wir die Schüler in der Barsch Universität mit dem Narrenstab zum Lachen bringen, und so den Apfel klauen, während der der Lehrer abgelenkt ist. Den Apfel legen wir bei der Müllhalde beim Fisch rechts auf das Grün, sie wird diesen fressen, und wir können uns für eine kurze Zeit ungestört aus der Halde bedienen. Sobald wir die Goldstücke haben, können wir auch den Wächterfisch bestechen, dass er für uns die TicTacToe Partien zu Ende zu spielt.

Wenn wir den Fisch mit der Kanone bezahlt, oder die Trägerfische mit zwei Würmern gefüttert haben und die Rutsche benutzt haben, befinden wir uns vor dem Tor zur Unterwelt.

Wir müssen hier mindestens die Zeitung von der Müllhalde, und eine Goldmünze besitzen.

Tor zur Unterwelt

Hier reden wir mehrmals mit der Sekretärin Irma. Wir erfahren wie eine Seance durchgeführt wird. Kaum ist das Gespräch zu Ende, werden wir wieder zum TicTacToe gerufen. Wir spielen bis 5 Fische auf der Fläche stehen. Dann legen wir die Zeitung auf den Boden und dann die Goldmünze drauf.

Jetzt benötigen wir das Fondue-Set, die Socken und den Schlüssel. Das Set und der Schlüssel liegen auf der Karte herum, lässt sich aber auch alles auf der Müllhalde finden. Jetzt auf einen der zwei Wege wieder zum Tor der Unterwelt gehen.

Hier fragen wir den Mann an der Linie NETT, ob er uns vorlässt, danach sprechen wir wieder mit Irma, bis wir eingelassen werden. Wir sprechen mit all den Leuten, und es stellt sich heraus, dass wir Irrtümlich hier gelandet sind. Also benutzen wir den Borer und gelangen zurück nach Kyrandia.

Kyrandia

Stewart, das gute Gewissen von Malcolm ist befreit. Wir können uns nun entscheiden, auf welchen Teil vom Gewissen wir in Zukunft hören möchten. Wähle Stewart, Gunther oder beide aus. Für den weiteren Lösungsweg bewirkt dies allerdings nur kleine Auswirkungen.

Guter Malcolm:

Wir gehen erst zur Müllhalde und sammeln einen Nagel, ein Stück Holz und eine leere Flasche ein. Die anderen Sachen lassen wir hier liegen. Wir gehen nun ins Schloss. Wir reden mit dem Piraten und wir werden in eine Maus verwandelt und ins Gefängnis geworfen. Wir befreien uns mit dem Nagel von der Kette, ebenfalls die anderen Gefangenen. Um Punkte zu sammeln, können wir die drei noch mit dem Nagel pieken. Die Materialien von den Gefangenen lesen wir auf. Den Aal benutzen wir mit den Samen und geben diese auf die Eingangstür. Wir geben noch das Wasser hinzu und wir sind frei. Wir gehen in die Spielzeugfabrik und stellen ein Holzpferd her. Wir gehen nach hinten in Malcolms Zimmer und suchen ein Bild des Königs unter dem Bett hervor. Jetzt

gehen wir zurück in das Schloss und verhandeln mit den Piraten über die Freilassung. Die Piraten wollen die Juwelen der Katzeninsel. Wir gehen in die Stadthalle. Diese erreichen wir nur noch über den Keller der Spielzeugfabrik. Wir sprechen mit Zanthia und werfen anschliessend das Pferd in den Topf und füllen den Trank in eine Flasche ab. Wir verlassen die Stadthalle nach hinten und klettern durch das Kanalisationsrohr zurück in die Fabrik. Wir gehen zum Pegasuslandeplatz und gehen zur Katzeninsel.

Böser Malcolm:

Wir gehen zur Müllhalde und suchen die Nuss am Faden, einen Nagel und ein Holzstück. Anschliessend gehen wir in das Schloss und reden mit den Piraten. Sie lassen uns Mitglied werden, wenn wir die Juwelen der Katzeninsel bringen. Via Stadtrand gehen wir ins Bad und fragen Hermann, was er ankauft. Wenn wir den Gegenstand nicht besitzen, verlassen wir die Pfandleihe und betreten Sie wieder, und fragen wieder nach dem Ankauf. Dies machen wir so lange, bis wir ein Teil haben, was Hermann kauft. Wir gehen den Handel ein und bekommen Sesamkörner. Mit diesen gehen wir zurück zur Müllhalde und legen diese auf das Holt vor dem Eichhörnchen. Danach hypnotisieren wir es mit der Nuss am Faden und nehmen es mit. Wir gehen zu Zanthias Hütte im Stadtzentrum die Hütte hinten links. Diese öffnen wir mit dem Nagel und quälen die drei Gefangenen mit dem Nagel. Nun gehen wir durch die Spielzeugfabrik in Malcolms Zimmer und nehmen das Bild des Königs unter dem Bett hervor. In der Spielzeugfabrik springen wir durch das Loch in den Keller und drücken auf dem Teppich erste den grünen Apfel, dann den roten. In Darms Hütte reden wir mit dem Drachen und bitten ihn um einen Portaltrank. Sie will ein Eichhörnchen, welches wir ihr geben. Wir kriegen den Portaltrank, und gehen über den Teppich, erst grüner Apfel dann roter Apfel, zurück in den Keller. Über das Rohr rechts gelangen wir wieder nach oben und gehen zur Stadtmanege. Hier benutzen wir den Portaltrank und landen auf der Katzeninsel.

Die Katzeninsel

Wir nehmen die Machete und gehen zu Fluffy: links, rechts, links, rechts, links, hinten. Wir reden mit Fluffy, der uns bittet die Katzenkolosse zu zerstören und gibt uns einen Käsemacher. Wir gehen zu den Kolossen: rechts, links. Wir benutzen den Käsemacher um Käse herzustellen und verfüttern dieses der Steinmaus. Jetzt sammeln wir die sechs Juwelen ein und gehen zurück u Fluffy: links, rechts. Wir reden mit Fluffy und bekommen eine magische Dose. Wir benutzen Sie und sind zurück auf Kyrandia.

Kyrandia

Wir gehen zur Müllhalde und nehmen unseren Kragen und das Bild des Königs mit. Wir gehen in das Schloss und geben dem Piraten einen Juwel und danach den Kragen. Die Piraten sind weg. An jetzt können wir alle Mäuse mithilfe des Käsemachers zurück in Menschen verwandeln. Wir gehen zurück zur Müllhalde und holen eine leere Flasche, einen krummen und einen geraden Nagel aus der Müllhalde, sowie die Nuss am Faden. Die Juwelen bis auf einen legen wir ab. Mit dem krummen Nagel und der Nuss am Faden bauen wir wieder eine Angel und gehen zum Dock drei Aale angeln. Nun gehen wir ins Stadtbad und mach wieder das rein – raus Spiel, bis Hermann uns einen Krücke anbietet. Wir kaufen diese mit dem Juwel. Nun fragen wir wieder nach dem Ankauf, dass wir Dinge verkaufen können, damit wir drei Mal Sesamsamen bekommen. Es hilft, wenn man seine Sachen zusammensammelt und in der Pfandleihe deponiert. Zwei Sesamsamen benutzen wir gleich mit je einem Aal. Wir nochmals zum Dock und füllen die Flasche mit Wasser und stellen gleich aus den gedünkten Samen jeweils einen Superkeim her. Damit gehen wir in die Molkerei. Wir müssen nun einen geraden Nagel und eine leere Flasche bei uns haben. Wir geben die beiden Keime in den Trichter links. Den Milchbehälter stechen wir wieder mit dem Nagel an und fangen die Sahne mit der Flasche auf. Mit der Sahne, dem Sesam, dem Aal und der Krücke geht es nun in den Fisch-Creme-Salon. Wir reparieren die Maschine mit der Krücke und geben dann die Sahne, den Sesam und den Aal in die Maschine. Das Sandwich nehmen wir an uns und gehen durch die Spielzeugfabrik und dessen Keller in die Stadthalle. Wir reden mit der Statue und zeigen ihr das Bild des Königs, danach legen wir es in die Vitrine. Jetzt geben wir das Sandwich der Statue und der Prozess beginnt. Im Fisch Saloon legen wir erneut das Bild des Königs in die Vitrine und wir haben unsere Unschuld bewiesen.