

## Komplettlösung zum Adventure

# Legends of Mardaram Vers. 1.1

- erstellt von Dirk Gerst - exklusiv für den

© SOFTWARESERVICE KRATZ  
<http://www.gamepad.de>

Dies ist meine erste Lösung. Verbesserungsvorschläge nehme ich gerne an.

Zunächst mal eine Beschreibung der verschiedenen Symbole:

Hand = Benutzen/Nehmen

Auge = Betrachten

Wurm = Sprechen

Zwischen diesen Symbole können wir mittels rechter Maustaste oder noch bequemer mit dem Mausrad (wenn vorhanden) wechseln.

Die Kiste am rechten unteren Bildrand ist unser Inventar, welches sich durch einen linken Mausklick bzw. Tab-Taste öffnet.

Gesteuert wird mit der Maus.

Das Menu ruft man auf, indem man an den oberen Bildschirmrand fährt.

Es geschehen seltsame Dinge auf dem Planeten Mardaram des Jahres 1890. Ein obdachloser Mardaramer wacht eines Morgens unerwartet in einem Kerker auf, ohne zu wissen, dass er irgendwelche Feinde hat. Nach etwa 3 Monaten gelingt ihm der Ausbruch aus dem dunklen Verließ und er findet sich in einer ihm völlig unbekanntem Umgebung seines Heimatplaneten wieder. Nun gilt es herauszufinden, wer ihn hier eingesperrt hat. Vor ihm steht eine lange, lange Reise...

Nach der Einführung landen wir auf dem Planeten Mardaram im Jahre 1890:

### In einem stinkenden Verließ

Dieses wird es mal erkundet, aber leider ist wegen der Dunkelheit nichts zu sehen.

Also rufen wir einfach mal in die Dunkelheit hinein.

Kurz darauf erscheint ein Flugtolaner.

Dieser bringt uns eigentlich immer das Essen.

Aber bei demjenigen ist scheinbar die Batterie leer.

Also betrachten (Auge) wir ihn erstmal und erfahren, dass er viel Licht spenden kann.

Licht? Können wir doch gebrauchen.

Mutig wie wir sind, berühren (Hand) wir diesen Flugtolaner.

Es wird wirklich Licht.

Nun untersuchen (Auge) wir die Wände.

So sehen wir kurz vor Stelle wo der Flugtolaner gestanden hatte, in der Wand einen Stein.

Diesen drücken wir in die Wand rein und öffnen damit eine Tür, durch die wir unser Verließ verlassen können.

So gelangen wir nach weiteren Räumen, in denen wir nichts machen können, zu einer grünen Tonne.

Diese untersuchen wir erstmal, sehen aber wegen Dunkelheit nichts Genaues.

In die Tonne steigen (Hand) will unser Held aber nicht.

Also müssen wir erst mal prüfen, wie tief es runter geht.

So nehmen wir den Stein aus unserem Inventar und werfen ihn in die Tonne, worauf dann unser mutiger Held freiwillig in die Tonne springt und glücklich auf roten Sandboden landet.

Jetzt heben wir den Stein, der rechts neben uns liegt, wieder auf und verlassen das Gebäude durch den nächsten Raum und landen bei der

### Wegweiserkugel:

Nachdem man sich diese angeschaut hat, und Informationen darüber bekommen hat, berührt man nun die Kugel.

Siehe da, es ein ganz moderner Wegweiser mit Sprachausgabe.

Nun erfolgt ein Gespräch mit dem Wegweiser wobei sich das Dialog-Interface öffnet.

Spricht man eine Person an, so erscheinen in den meisten Fällen drei rote Buttons auf dem unteren Teil des Bildschirms, die nicht zu übersehen sind. Sie erhalten jeweils einen Befehl.

Die Standard-Aktionen sind:

@ - man möchte nur etwas mit der Person reden

? - man stellt Fragen

-> - man möchte das Gespräch beenden.

Zunächst stellt man Fragen und erfährt so, was auf Mardaram vor sich geht.

Danach klickt man auf das @-Symbol und es wird so eine Landkarte geöffnet, auf der die folgenden Orte verzeichnet sind:

- Papierseeenküste (Dort befindet man sich im Moment)

- große Schlucht

- Nebelberg

- Kürbiswesen

- Hütte

- Molstrukkenbach

Welchen Ort man zuerst besucht, ist jeden selbst überlassen.

Ich habe folgenden Weg eingeschlagen: Zunächst auf den

### Nebelberg:

Dort finden wir im ersten Bild auf der Wiese rechts eine Glasschüssel, welche wir natürlich sofort an uns nehmen.

Weiter geht's in Richtung nach oben, wo wir ein komisches fliegendes Ding bemerken.

Als man auf dem Berg ankommt, geht es aufgrund des dichten Nebels nicht mehr weiter.

Also wieder zurück über die Wiese zur Übersichtskarte und dort wählen wir das

## Kürbiswesen:

Nach dem man erfahren hat, was dies für ein seltenes Wesen ist, führen wir mit diesem ein Gespräch. (Also erst ?=fragen, dann @=reden) und bekommen hier den Tipp, zu dem Süßigkeitenhändler in der Stadt zu gehen, um mehr über alles zu erfahren.

Wir sehen links ein Holzteil und gierig wie wir sind, greifen wir uns das Teil.

Nach einem kurzen Disput mit dem Kürbiswesen, haben wir einen Holzhammer im Inventar. Wir gehen wieder zurück zur Übersichtskarte.

Von dort gehen wir zur

## Hütte:

Dort angekommen, bemerken wir am rechten Bildrand einen Wurm.

Nachdem wir ihn uns angeschaut haben, wissen wir, dass es ein ausgewachsener Schlangewurm ist.

Da wir auf Mardaram auch mit Tieren reden können, sprechen wir in an.

Also wieder dasselbe Schema, erst fragen dann reden. Und erfahren so, dass er eine neue Behausung sucht. (Merken!)

Jetzt rein in die Hütte und diese gründlich durchsuchen. Es ist die Hütte von einem Steinmetz.

Wir finden dort ein Ei des blaugestreiften Hüpfvogel und ein Buch, welches hinter dem Steinpult (Handsymbol auf den Steinpult) liegt.

Dieses Buch lesen wir gleich erst mal und bemerken den Geheimtipp.

Nun wieder raus aus der Hütte und zurück zur *Übersichtskarte*.

Von dort gehen wir zur

## Großen Schlucht:

Dort angekommen, treffen wir ein kleines Kind, welches sehr traurig ist.

Wie wir in einem Gespräch erfahren, hat es einen wertvollen Roritsioad Stein von seinem Vater beim Spielen verloren. Nun braucht es einen Ersatz.

Im Hintergrund nehmen wir einen obermardaramischen Hinterastbaum wahr.

Natürlich nehmen wir uns von diesem ein Blatt mit.

Wieder zurück zur Übersichtskarte und weiter zum

## Molstrukkenbach:

Wir erinnern uns an das Buch mit dem Geheimtipp zweite Lunge.

Also, schlagen wir das Ei in die Glasschlüssel und geben den Saft des Hinterastbaumes dazu (einfach Blatt zur Schüssel ziehen).

Nachdem das Gebräu fertig ist, gönnt sich unser Held einen Schluck und nach einem ersten Ekel spürt er die Kraft der zweiten Lunge.

Jetzt ist er bereit zu tauchen und stürzt sich in den Bach (einfach mit Handsymbol aufs den Bach klicken).

Wir bemerken links ein blaues Messer, welches wir einstecken und schwimmen nach rechts, wo wir eine leuchtende Platte sehen.

Als wir uns diese näher (Auge) anschauen, sehen wir den roten Knopf.

Natürlich wollen wir diesen drücken, aber er klemmt.

Hier hilft wohl nur rohe Gewalt. Also wird der Holzhammer aus dem Inventar benutzt. Es erscheint ein Wesen. Mit diesem führen wir wieder eine Unterhaltung und bekommen den Hinweis, es zuerst auf dem Nebelberg zu versuchen. Außerdem erfahren wir wieder mehr von den Geheimnissen um Mardaram.

Als eine Orientierungshilfe beim dichten Nebel, bekommen wir einen Kompass geschenkt. Nun tauchen wir wieder auf, doch bevor wir den Bach verlassen, holen wir uns mit dem neu erworbenen Messer noch ein Stück von der Skulptur. Wir haben nun ein Stück wertvolles Gestein im Inventar.

Dann zurück zur Übersichtskarte.

Eigentlich sollen wir jetzt auf den Nebelberg, aber wir gehen erst mal zur:

### Großen Schlucht:

Wir geben dem Kind den Gesteinsbrocken und erhalten von ihm im Gegenzug eine Schraube. Das Kind freut sich und macht sich sofort auf den Heimweg.

Jetzt gehen wir über die Übersichtsüberkarte zum

### Nebelberg:

Dank des Kompasses kommen wir jetzt weiter voran, als am Anfang und treffen am Gipfel auf einen Madaramer. Wieder unterhalten wir uns ausführlich mit ihm.

Dieser will mit seinem Fahrzeug flüchten, da immer mehr Madaramer verschwinden.

Auch seine Frau und der Steinmetz sind plötzlich verschwunden. Was geht hier vor?

Leider ist sein Fahrzeug defekt.

Er hat eine Schraube verloren. Schraube ?

So was haben wir doch von dem Kind bekommen.

Also geben wir ihm diese Schraube und Bingo, genau diese hat er gebraucht.

Als Dank dürfen wir sein Fahrzeug im Kugelhaus bewundern und ihm beim Bau desselben helfen.

Als wir das Kugelhaus betreten, stellen wir ganz verwundert fest, dass er noch in der Anfangsphase ist.

Also wieder raus und ihn darauf angesprochen.

Es stellt sich heraus, dass er was aus der Stadt benötigt. Nämlich Roritsioad-Öl.

Wir sollen runter an den Bach und nach Norden zu den roten Bergen schwimmen.

Dafür gibt er uns eine Einkaufsmarke und als Dank ein Erinnerungsstück von seiner Frau.

Eine kleine Holzkiste.

Erinnern wir uns noch an Schlangenzwurm? Der suchte doch ein neues Zuhause.

Die Kiste wäre doch was für ihn.

Also über die Übersichtskarte gehen wir wieder zur

### Hütte:

Dort zeigen wir dem Wurm die Holzkiste.

Sie gefällt ihm zwar, aber er wird keine Luft darin bekommen, wenn der Deckel drauf ist.

Wir sollen uns was einfallen lassen.

Wir bearbeiten im Inventar die Kiste mit dem Messer und haben nun Löcher im Deckel.

Jetzt zeigen wir dem Wurm die bearbeitete Kiste und er ist so begeistert, dass er sofort einzieht.

Endlich können wir über die Übersichtskarte zum:

### Molstrukkenbach:

Dort angekommen, springen wir sofort in die kalten Fluten und schwimmen gen Norden.  
Wir landen bei den:

### Roten Bergen:

Diese erklimmen wir und müssen feststellen, dass uns ein Gestrüpp aus Xuarlipulia  
Gewächs den Weg versperrt.

Als wir das Gestrüpp näher untersuchen, fällt uns ein, dass dieses die Leibspeise von  
Schlangwürmern ist.

Also nehmen wir unseren Wurm aus der Holzkiste und setzen ihn in das Gestrüpp.  
Schon nach 2 Stunden hat er uns den Weg freigemacht und sich den Bauch vollgeschlagen.

Leider müssen wir ihn zurücklassen, da es ihm hier, verständlicher Weise, gut gefällt.

Also machen wir uns alleine auf den Weg zur Stadt.

Unterwegs entledge ich mich überflüssigen Ballastes und lande nach 9 Stunden im

### Stadtzentrum:

Wir stehen vor einem Haus, welches ganz aus Grünstich-Diamanten ist.

Also gehen wir mal hinein.

Es ist ein Diamantenhändler.

Wir schauen uns um und unterhalten uns mit dem Händler.

Irgendwas verheimlicht der Kerl doch.

Das einzige, was wir erfahren, dass die Diamanten aus dem Grünstichmoor stammen.

In diesem ist das erste Madaramische Weltraumschiff abgestürzt.

Doch den Weg dorthin verrät er uns nicht.

Glauben wir der Legende, wie sie auch im Buch aufgeführt ist?

Wir verlassen das Geschäft und wählen die Stadtkarte an.

Von dort aus gehen wir zum

### Süßigkeitenladen:

Wir unterhalten uns mit dem Händler und erfahren, dass er und der Diamantenhändler  
die Leute aus den Steinen sind.

Wenn wir ihm sein verlorenes Amulett wiederbringen, weiht er uns in das Geheimnis ein.

Dieses Amulett besteht aus einem geschliffenen Roritsioad Stein in einem Rahmen aus  
Grünstich-Diamanten. Natürlich wird man es nur in Einzelteilen finden.

Sein Sohn hätte den Roritsioad Stein verloren.

Moment mal, das war doch der Junge bei der großen Schlucht, oder?

Den Rahmen hätte er selber verloren, er weiß aber nicht mehr wo.

Nun kaufen wir auch noch bei ihm Süßigkeiten ein (@ - Symbol), wenn wir schon mal da  
sind.

Auf jeden Fall müssen wir eine Wunderkugel kaufen. Den Lolli und die Zuckerstange kann man, muss man aber nicht kaufen.

Abspeichern !

Wer jetzt noch Lust, kann ja mal den Lolli-Extra-Large probieren.

Machen wir uns also auf die Suche und verlassen den Laden.

Über die Stadtkarte gehen wir in die

### Gasse:

Wir durchsuchen die Kiste und finden einen batteriebetriebenen Heizofen ohne Batterien und eine Rolle Klebeband.

Auch der Mülleimer wird durchsucht.

Darin finden wir zwei Batterien.

Leider leer.

Wir beachten noch den klebrigen Sirup auf den Boden und können hier erst mal nichts weiter ausrichten.

Also weiter über die Stadtkarte zum

### Kleinen See:

Dort treffen wir einen alten Bekannten wieder.

Der kleine Junge von der großen Schlucht.

Wir unterhalten uns mit ihm und erfahren, dass das Gebäude im Hintergrund eine Toilette ist. Diese wurde extra von seinem Vater für ihn gebaut, damit er nicht immer in den See pieselt.

Er ist sich nicht mehr sicher, wo er den Roritsioad Stein verloren hat.

Da müssen wir doch mal in der Toilette nachschauen.

Nur will unser Held ohne Schutz nicht da hinein fassen.

Schauen wir doch mal, was in der Wunderkugel (eine Art madaramisches Ü-Ei) drin ist. Siehe da, es sind Gummihandschuhe drin.

Die kommen jetzt genau richtig.

Mit den Gummihandschuhen fassen wir in die Toilette und finden den Roritsioad Stein.

Jetzt fehlt uns nur noch der Rahmen.

Nur, woher nehmen, wenn nicht stehlen.

Moment mal, ist das Haus vom Diamantenhändler nicht aus Grünstichdiamanten?

Bevor wir dahin gehen, bemerken wir noch den Baum im Hintergrund.

Als wir ihn genauer betrachten erfahren wir, dass es ein madaramischer Gewitterbaum ist.

Auch der Junge gibt uns noch Informationen dazu.

Jetzt gehen wir erst mal über die Stadtkarte zum

### Stadtzentrum:

Dort angekommen benutzen wir unser Messer am Haus und bekommen so ein Diamantenstück.

Nur leider ist das Messer dabei verbogen worden.

Aber ein Rahmen ist das noch nicht.

Mal sehen, vielleicht macht der Diamantenhändler uns einen daraus.

Wir betreten seinen Laden und geben ihm das Diamantenstück.

Nach einer kurzen Diskussion fertigt er uns einen Rahmen an.

Zusammensetzen können wir die zwei Teile noch nicht, da der Stein erst gewaschen werden muss. Also gehen wir zum

### See-Übergang:

Dort treffen wir auf einen Madaramer.

Wir unterhalten uns mit ihm und erfahren mehr über Menschen aus den Steinen.

Außerdem liebt er die frische Brise am Meer.

Nun werden wir mal den Stein im Meer waschen.

Ups, welch ein Missgeschick.

Jetzt ist mir der Stein ins Wasser gefallen und ich kann nicht tauchen, wie die meisten Madaramer.

Die Wirkung vom Saft hat nachgelassen und die Glasschale mit dem Saft habe ich den Bergen zurückgelassen.

Aber der Mann kann tauchen, nur will er leider nicht. Scheinbar ist es ihm durch den Wind zu kalt.

Zu kalt ?

Da können wir doch abhelfen.

Nur, wie können wir leere Batterien aufladen?

Moment mal, am kleinen See steht doch der Gewitterbaum.

Gewitter = Blitze = Energie.

Also los, ab zum

### Kleinen See:

Hier legen wir jetzt die leeren Batterien an den Gewitterbaum und gehen in die Berge zum Schlafen.

Am nächsten Morgen gehen wir wieder zum kleinen See und holen die nun geladenen Batterien ab.

Diese stecken wir in den Heizofen und schon ist dieser betriebsbereit.

Jetzt müssen wir nur noch sehen, wie wir den Stein wieder bekommen.

Also ab zum

### See-Übergang:

Da es dem Mann ja zu kalt war, heizen wir ihm mal ein wenig ein.

Mal sehen, ob er dann nicht eine Abkühlung braucht.

Heizofen auf den Madaramer gehalten und schon braucht er ein Bad.

Leider fliegt der Ofen hinter ihm her, aber wir haben dafür den sauberen Stein aus seinem Mund (lecker).

Jetzt nur noch zusammensetzen, aber ohne Kleber geht das nicht.

Wir erinnern uns an den klebrigen Sirup in der Gasse ?

Also ab in die

### Gasse:

Hier tauchen wir den Stein in den Sirup und schon ist das Amulett fertig.  
Gehen wir doch mal zum

### Süßigkeitenladen:

Wir geben dem Händler sein Amulett wieder und er löst sein Versprechen ein.  
Wir wollen uns um Mitternacht beim Diamantenhändler treffen. Mehr verrät er uns aber nicht.

### Haus des Diamantenhändlers:

Um Mitternacht treffen wir uns dann am Haus vom Diamantenhändler und er erzählt mir, dass ich durch einen Geheimgang im Haus ins Grünstichmoor komme.  
Aber ich soll auf die Alarmanlage am Eingang aufpassen.  
Zum Abschied gibt er mir noch ein Seil und ein Brecheisen.  
Auf geht's: legen wir erst mal die Alarmanlage still.  
Wir untersuchen die Eingangstür und finden in der oberen linken Ecke den Alarmsender.  
Schnell nehmen wir das Klebeband und kleben vorsichtig den Sender ab.  
Nachdem wir den Sender abgeklebt haben, können wir das Haus betreten.  
Wir untersuchen den Tisch (Handsymbol) und finden eine Falltür.  
Durch diese Falltür betreten wir die

### Grünstichhöhle:

Wir gehen in den linken Raum und untersuchen (Hand) dort das Pult.  
Wir finden einen Haken und einen Speer.  
Weiter geht es in den nächsten Raum.  
Dort steht, einsam und verlassen, ein roter Baum.  
Wir versuchen mit bloßen Händen einen Ast abzubrechen. Leider funktioniert das nicht.  
Die Äste sind zu dick. Wir finden dafür an einem Ast einen Ring.  
Also, versuchen wir es wieder mit roher Gewalt und benutzen das Brecheisen.  
Und schon haben wir einen Ast im Inventar.  
Wir gehen links weiter in den nächsten Raum und nehmen dort den linken Abzweig.  
Wir kommen bei drei großen Diamanten an, die wie eine Treppe aussehen.  
Leider ist unser Held zu unsportlich, um ohne Hilfsmittel dort hoch zu kommen.  
Also benutzen wir den Haken im Inventar mit dem Seil und werfen dann dieses Seil mit Wurfhaken auf den mittleren Diamanten. Dann greifen wir nach dem Seil und klettern nach oben. Dort sehen wir einen Ring aus Diamanten. Wir schauen ihn uns kurz an, mehr gibt es hier erst mal nicht zu tun.  
Wir gehen wieder zwei Räume zurück und nehmen jetzt den rechten Durchgang.  
Hier steht eine Riesenkröte und versperrt uns den Weg.  
Kein Durchkommen. Wir bemerken den Speichel vor der Kröte und lesen im Buch, dass man damit die Seeschlangen töten kann.  
Nehmen wir doch mal was mit. Wer weiß was noch alles kommt.

Wir tauchen den Speer in den Speichel und haben jetzt einen Giftspeer.  
Wieder zurück zum Anfangspunkt, wo die Falltür ist.  
Jetzt nehmen wir den rechten Durchgang und stoßen auf einen Höhlenhund.  
Wenn wir ihn mit dem Auge anklicken erfahren wir, dass er in Trance ist und nur durch Ablenkung aus dieser erwacht.  
Haben wir was dabei zum Ablenken? Klar, einen Ast!  
Direkt dem Hund den Ast geben geht aber nicht.  
Links neben dem Hund ist aber ein Loch, also rein mit Ast.  
Und schon ist der Hund verschwunden und wir sehen einen roten Knopf.  
Natürlich drücken wir diesen.  
Doch wo ist jetzt was passiert? Irgendwo muss sich doch was getan haben?  
Gehen wir doch mal wieder in den Raum mit den großen Diamanten und klettern wieder das Seil hoch.  
Jetzt ist in dem Diamantenring ein großer roter Knopf. (Gab es die im Sonderangebot?)  
Auch dieser wird ohne zu überlegen gedrückt.  
Wieder den ganzen Weg zurück und in den Raum, wo der Höhlenhund war.  
Nun gehen wir weiter nach rechts in den nächsten Raum.  
Dort ist ein großes Loch. Wir gehen hinein und bemerken, dies ist ein Fahrstuhl.  
Wir drücken auf den blauen Knopf und fahren mit dem Aufzug runter.  
Unten angekommen, gehen wir nach rechts in den nächsten Raum.  
Dort sehen wir in der Wand eine Öffnung, da hinein stecken wir den Ring vom roten Baum und es wird heller.  
Durch das geänderte Licht sehen wir ein Loch im Boden: ein weiterer Aufzug.  
Rein in den Aufzug und wieder den blauen Knopf gedrückt.  
Wir steigen aus und gehen in den nächsten Raum.  
Oh Gott, wir sind auf eine Seeschlange gestoßen.  
Wie kann man diese noch bekämpfen?  
Was haben wir im Buch gelesen, die Bakterien von der Riesenkröte töten sie.  
Na da haben wir das richtige Mittel. Speichel ist doch voll mit Bakterien.  
Nach alter Väter Sitte werfen wir unseren Speer auf die Schlange.  
Das Gift wirkt sofort und der Weg über das Wasser ist frei.  
Wir schwimmen weiter in den nächsten Raum.  
Hier finden wir eine tote Kröte und eine Säule.  
Die Kröte entsorgen wir gleich mal im Wasser und legen damit wieder einen roten Knopf frei. Diesen drücken wir natürlich wieder.  
Wer jetzt noch überflüssigen Ballast loswerden will, kann diesen auf die Säule werfen, muss aber nicht.  
Nun machen wir uns auf den Rückweg. Wir müssen wieder nach ganz nach oben.  
Zum Benutzen der beiden Aufzüge, müssen wir jetzt den gelben Knopf drücken.  
Oben angekommen, gehen wir in den Raum mit dem roten Baum.  
Dort hat sich jetzt ein weiterer Durchgang geöffnet.  
Wir gehen in diesen neuen Raum und stoßen auf eine große Holzfigur mit einem großen Auge.

-Abspeichern!-

Einfach durchgehen ist bestimmt nicht drin.  
Wer es probieren möchte, bitte.  
Das Auge muss weg, dann sieht er uns nicht mehr.  
Also, Brecheisen raus und Auge raushebeln.  
Hurra, der Weg ist frei.

Ab in den nächsten Raum. Dort ist links eine zugemauerte Tür zu sehen.  
Leider können wir sie nicht mit unserem Werkzeug aufbrechen.  
Also gehen wir geradeaus in den Raum: eine Falle !  
Es kommt Rettung.  
Das Wesen aus dem Wasser erscheint und bringt uns in das Grünstichmoor.  
Nachdem uns das Wesen verlassen hat, gehen wir den linken Weg und landen bei einem weiteren Loch. Wieder ein Aufzugsloch ?  
Wir gehen hinein und sind tatsächlich wieder in einem Aufzug.  
Blauen Knopf drücken und ab geht es.  
Unten angekommen steigen wir aus und befinden uns in einem Raum. Wir untersuchen alles genau und finden in der blauen Tasse eine Figur aus Grünstichdiamanten.  
Aus der bunten Tasse will unser Held beim ersten Mal nicht trinken. Wer es jetzt nochmals versuchen will. -Abspeichern!-  
Rechts am Bildrand steht ein kleiner Tresor.  
Den wollen wir uns doch mal genauer anschauen.  
Rechts ist ein Loch zu sehen, wohl für einen Schlüssel.  
Wenn wir uns die Figur ansehen, könnte sie doch in das Loch passen.  
Probieren wir es mal aus und siehe da, Sesam öffne dich.  
Der Tresor ist offen und enthält eine Scheibe, die wir mitnehmen.  
Mehr können wir hier nicht mehr tun, verlassen den Raum und fahren mit dem Aufzug wieder nach oben.  
Oben angekommen, gehen wir links den Weg weiter und kommen zu einem Gebäude, welches wir durch den Eingang betreten.  
Wir sehen einen Computer mit Mikrofon und Schlitz, ein dreieckiges Türschild und einen Eimer Wasser.  
Wir untersuchen den Eimer und finden einen Schwamm.  
Mit diesem Schwamm säubern wir das Türschild.  
Wir können einen Namen lesen: D I B D A B E L I N.  
Nun wenden wir uns dem Computer zu. Wir sprechen in das Mikrofon und der Computer schaltet sich ein.  
Wir wählen den Menüpunkt Tagebuch der Gritzi Space III und erfahren hier Unglaubliche Dinge.  
Vor allem merken wir uns den alten Trick, wie man ein Wort nach einem alten Trick in ein Passwort umwandelt.  
Mehr können wir leider nicht auswählen.  
Aber was ist mit dem Schlitz seitlich?  
Da könnte doch die Scheibe aus dem Tresor reinpassen.  
Also rein damit und der Computer schaltet sich ein.  
Er will ein Passwort haben.  
Passwort ? Ja klar, der alte Trick  
So eitel wie dieser Mike bestimmt war, hat er seinen Nachnamen benutzt.  
Wenn wir diesen Trick anwenden wird aus DIBDABELIN ein DIRDARELIN.  
Dieses Wort geben wir in Grossbuchstaben ein.  
Wir sind drin und können jetzt alles lesen.  
Unglaublich.  
Nachdem wir fertig sind, verlassen wir das Gebäude und gehen ganz nach rechts.  
Erlebt jetzt noch den Abspann.  
Das Spiel ist beendet und ich hoffe es Euch genauso viel Spaß gemacht, wie mir und wir warten gemeinsam auf den zweiten Teil.

Wie danken Dirk für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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 **und dringende Bitte:** Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

**SOFTWARESERVICE KRATZ**

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**