

Anmerkung: Diese Lösung wurde dem DLH 98 ohne Absenderangabe geschickt, der Autor möge sich doch bitte noch einmal melden!

Jahr 1

El Marrow

Als erstes öffnet ihr die Röhre und entnehmt die Nachricht, welche dann auch gleich gelesen wird. Nehmt die Karten auf dem zweiten Tisch, verläßt den Raum durch die Türe und redet mit Eva. Anschließend begeben ihr euch durch den hinteren Aufzug in die Empfangshalle und dann nach draußen. Dort nehmt ihr an den Ständen schon einmal eine Portion Brot, welches ihr später benötigt. Redet mit dem Ballonformer und bittet ihn um einen Ballon und zwei "tote Würmer", also nicht aufgeblasene Luftballons. Begeben euch jetzt in die Garage und klopf an die Tür im hinteren Bereich. Ihr trefft zum ersten Mal auf den Dämon Glottis, der fortan eine zentrale Rolle spielen wird. Redet über alles mit ihm, bis er euch als Fahrer dienen will. Allerdings müßt ihr dazu eine Unterschrift vom Chef bekommen. Verläßt das Gebäude und geht in den Gang rechts davon. Klettert an den Krawatten hoch, und steigt durch das Fenster in das Büro eures Chefs. Dort bedient ihr den Computer und stellt die Antwort ein, die es Eva ermöglicht, selber zu unterschreiben. Direkt nach der Zwischensequenz redet ihr mit Domino und geht wieder nach unten. Nach dem Erscheinen des Mechanikers nehmt ihr den Feuerlöscher im linken Raum und füllt die zwei leeren Luftballons mit jeweils einer der Chemikalien aus dem Verpackungsraum. Geht in euer Büro und laßt sie dort nacheinander in den Schlitz fallen. Betretet jetzt den Maschinenraum und löst den Riegel vor der Tür, so daß sie offenbleibt, wenn der Dämon sie zustößt. Geht jetzt zu Evas Schreibtisch und durchlöchert eine Karte des Spiels mit dem Locher. Steckt sie anschließend in die rote Röhre (Dominos Röhre) und Manny wird automatisch die ankommende Nachricht lesen. Redet direkt nach der Zwischensequenz mit Mercedes, und geht dann zur Tür des Chefs. In eurem Gefängnis klopf ihr an die Tür und redet mit dem erscheinenden Schatten. Erzählt ihm, daß ihr gegen die DOD kämpfen werdet, und er wird euch befreien. Redet im Versteck mit Eva und dem Rebellenführer. Verläßt das Versteck, klettert an den Krawatten hoch und steigt diesmal in Dominos Zimmer. Dort öffnet ihr die Schublade und nehmt das Stück Koralle heraus. Bindet dieses Stück an das andere Ende des Krawattenseils und werft es dann an die Leiter. Hangelt euch daran herauf, und ihr werdet auf dem Dach landen, wo sich die begehrten Tauben befinden.

Legt einen Luftballon in den Lüftungsschacht, und streut dann Brotkrumen darauf. Die Tauben bringen den Ballon zum Platzen und fliegen daraufhin weg. Nehmt euch die Eier und bringt sie in das Versteck herunter. Geht, nachdem ihr mit den beiden geredet habt, in Dominos Büro (auf dem üblichen Weg) und schlägt dreimal gegen die Birne. Den dann erhaltenen Zahnschutz bringt ihr in die Garage, und laßt Füllstoff darauf tropfen. Drückt dann das Gebiß gegen Mannys Zähne und bringt die so entstandene Form zum Rebellenführer.

Der steinerne Wald

Nach dem Gespräch mit Glottis geht ihr nach rechts. Hebt den Knochen auf, werft ihn ins Netz, und benutzt die Sense auf das Netz. Hebt im vorderen Wald das Herz auf und gebt es Glottis. Fahrt jetzt zur Maschine rechts und steigt ab. Hebt die Schubkarre auf. Jetzt wird es etwas kompliziert: Ihr seht an den Schläuchen am Boden, wann Luft gepumpt wird. Blockiert die jeweils mittlere Leitung (es gibt zwei davon), indem ihr die Schubkarre mit dem Rad darauf stellt. Wenn jetzt Luft durch die Leitung auf der jeweiligen Außenseite gepumpt wird, hebt ihr die Schubkarre schnell hoch, damit beide Luftströme gleichzeitig in den Baum treffen. Habt ihr das mit beiden inneren Leitungen gemacht, schaltet die Maschine ab. Sobald Glottis oben ist, schaltet ihr wieder an, und betrachtet euch die Zwischensequenz.

Zurück im ersten Waldstück, hebt ihr das Schild auf und tragt es nach links oben. Steckt das Schild jetzt mehrmals in den Boden, es wird immer in eine andere Richtung zeigen. Folgt diesen Richtungen, bis ihr schließlich das Schild an der exakten Stelle in den Boden rammt. Dort öffnet sich eine Geheimrampe, die ihr hinabgeht. Unten angekommen rüttelt ihr am Schild und nehmt den Schlüssel auf, der zu Boden fällt. Begeben euch jetzt zum Damm, und nehmt drei Knochen auf, was an einer Stelle vorne links möglich ist. Geht nun den kleinen Pfad nach links und wartet, bis ein Feuerbiber auf den Vorsprung über euch kommt. Werft jetzt einen Knochen ins Wasser, zückt den Feuerlöscher und haltet drauf was das Zeug hält. Alle drei Biber müssen so im wahrsten Sinne des Wortes "ausgelöscht" werden. Dann schließt ihr mit dem Schlüssel das große Tor auf und weiter geht die Reise.

Rubacava

Kaum in Rubacava angekommen, geht ihr in das Bistro und redet mit Chelso. Besorgt euch durch das Gespräch ein Foto seiner Frau und verläßt das Haus. Geht an der nebligen Stelle nach rechts und ihr werdet ein unfreiwilliges Bad nehmen. Nach eurer Rettung, geht ihr zum Wagen zurück. Manny redet mit Velasco, so der Name des Seebären, und zeigt ihm das Foto von Chelso's Frau. Bringt das erhaltene Buch in das Bistro und zeigt es Velasco. Damit gehört die Führung über das Restaurant euch, und das erste Jahr im Land der Toten geht zu Ende.....

Jahr 2

Rubacava II

Hinweis: Es wird ein wenig dauern, bis ihr euch in Rubacava zurechtfindet, lauft also ruhig ein wenig herum und seht euch die Schauplätze an. Ihr steht unter keinem Zeitdruck und spart dann später, wenn ihr Gegenstände von einem Ort zum anderen bringen müßt, viel Zeit.

Nehmt als erstes den Brief vom Tisch, und geht dann nach unten. Plaudert ein wenig mit Lupe, verlaßt dann euer gewachsenes Cafe. Geht zu der Stelle, wo früher der Nebel war und schaut durch das Fernrohr. Nach der Zwischensequenz befindet ihr euch, wieder einmal unfreiwillig, an den Docks. Redet mit Velasco und ihr erfahrt, was ihr braucht, um an Bord des Schiffes zu kommen. Geht in euer Cafe, nehmt die Flasche mit Hochprozentigem aus dem Regal an der Bar und geht dann in den Billardraum. Dort setzt ihr euch zu Charlie an den Tisch und befragt ihn nach einem Gewerkschaftsausweis. Ihr bekommt einen V.I.P Ausweis und nach weiterem Gespräch auch einen Wetscheindrucker. Bringt den Ausweis zu Glottis und gebt ihn ihm. Er wird, geplagt von seiner Wettleidenschaft, sofort auf die Katzenrennbahn, in die V.I.P-Lounge laufen. Benutzt den Hebel an der Brücke, um selber dorthin zu gelangen, und geht noch im ersten Stockwerk in den Katzenkloraum. Dort nehmt ihr den Dosenöffner an euch, der später sehr wichtig ist. Nun geht es in die Lounge, welche ihr über die Treppen neben dem Wettfenster erreicht. Geht in die Küche, nehmt die Pipette an euch, öffnet den Schrank und wartet. Kommt der Kellner und betritt den Schrank, schließt ihr die Türen und blockiert sie mit eurer Sense. Jetzt werdet ihr den unstillbaren Durst des großen Glottis zu spüren bekommen. Hat er das Faß geleert, klettert ihr die Leiter hinauf, und benutzt den Dosenöffner auf das Faß. Klettert dann fix hinein. Seid ihr in eurem Faß abgestellt worden, steigt heraus und benutzt den Gabelstapler. Fahrt ihn in den Aufzug und stellt ihn so ab, daß er mit den Gabeln zur Aufzugstür zeigt, und daß er neben dem Knopf steht. Drückt jetzt den Knopf und steigt schnell wieder auf euer Gefährt. Seht ihr die Löcher im Aufzugsgitter ? Sobald ihr an einem Flur vorbeifahrt, fährt mit den Stangen in die Löcher, so daß der Aufzug aufgehalten wird. Steigt dann ab, und drückt den Hebel für den Heber. So könnt ihr den Flur betreten, und bekommt, nachdem ihr den Koffer aufgenommen habt, euren Ausweis.

Rubacava III

Geht jetzt in den Blue Casket. Marschiert zum Hinterraum, und nach dem aufschlußreichen Gespräch betretet ihr die Küche. Dort benutzt ihr die Pipette auf das Spülwasser. Lauft zu Totos Baracke. Innen öffnet ihr den Kühlschrank, dann das Gemüsefach, und lauft blitzschnell zu Naranjas Flasche. Wenn Naranja abgelenkt wird, benutzt ihr die Pipette auf die Flasche, was den Seemann umhauen wird.

Durchsucht den Schlafenden und ihr findet seinen Anhänger. Jetzt begeben sich euch auf die Sicherheitsebene der Katzenrennbahn und trinkt einen Schluck von eurem Goldlikör. Geht dann durch den Detektor und Carla wird mit euch den Hinterraum betreten. Nutzt die Gelegenheit zu diesem lustigen Gespräch, sobald es euch nervt, sagt ihr Clara, daß ihr nur wegen des Metalldetektors gekommen seid. Begeben sich nach dem Wurf in den Katzenfütterungsraum, stellt euch auf die Rampe und sucht mit eurer Sense alles nach dem Detektor ab. Habt ihr ihn gefunden, lauft ihr schnurstracks in die Leichenhalle und legt Naranjas Anhänger auf eine der Leichen. Gebt den Metalldetektor an Membrillo, und dieser wird den Anhänger finden, und Naranja für tot erklären.

Jetzt benötigt ihr noch Werkzeuge, wozu euch die Bienen verhelfen können. Geht in den Blue Casket und zeigt den drei Gestalten in der Ecke den Brief, den ihr von Salvador erhalten habt. Leih euch dann das Buch aus und gebt es den Bienen. Na toll, jetzt benötigt ihr auch noch einen Anwalt ! Geht in die V.I.P Lounge und redet mit Nick. Droht ihm, daß ihr seine Beziehung verraten werdet und er wird erzürnt gehen, und sein Zigarettenetui zurücklassen. Nehmt es und geht wiederum zu Carla auf die Sicherheitsstation. Gebt ihr das Etui und sagt, ihr hättet es unter ihrem Schreibtisch gefunden. Das Ergebnis der folgenden Prozedur ist ein gefundener Schlüssel. Öffnet mit diesem den Leuchtturm und nehmt nach der Zwischensequenz die verbleibende Karte auf.

Mit dieser Karte bekommt ihr im Cafe eine Jacke und in dieser befindet sich eine Karte. Lauft jetzt zu Toto und zeigt ihm diese Karte. Nun geht's zur Katzenrennbahn, wo ihr mit eurem Drucker ein Ticket auf Woche 2, Dienstag, Rennen 6 ausstellt. Dieses gebt ihr am Foto Finish Schaltes ab.

Mit dem Foto eilt ihr zu Nick, zeigt es ihm und *tada*, schon habt ihr einen neuen Anwalt. Geht daraufhin in euer Cafe, genauer gesagt in euer Büro. Dort spielt ihr mit dem versteckten Roulette am Schreibtisch, und wenn das rote Licht am rechten äußeren Rand ist, laßt ihr den Ball auf einer anderen Nummer landen. Ihr seid auf eurem Weg, und habt eine der größten Schauplätze erfolgreich bewältigt.

Jahr 3

An Bord

Geht an Bord und die Leiter hinab, wo ihr von Glottis gerettet werdet. Im Steuerraum hebt ihr zuerst den Steuerbordanker, und drückt die Kontrollen nach rechts. Senkt den Steuerbordanker wieder und hebt daraufhin den Backbordanker. Benutzt eure Sense auf die Anker, und zieht sie so an Bord. Jetzt hebt ihr den Steuerbordanker und fährt dann volle Kraft zurück. Dieses geschickte Manöver bringt euch unter Wasser.

Unter Wasser

Dort verlaßt ihr den Lichtkreis. Haltet euch nicht lange mit Chepito auf, sondern greift nach seinem Licht, wenn er neben euch geht, und zieht ihn in Glottis Richtung. Bei der Krake angekommen, lauft ihr an der Schlucht entlang, bis ihr zum Felsen kommt. Dort lauft ihr im Uhrzeigersinn einmal darum herum, bis Chepito festhängen wird.

Jahr 4

Nummer Neun

Geht die Stufen hinab und öffnet den Sarg, was euch einige Schelte und einen Becher einbringt. Geht ganz hinauf und wartet die Zwischensequenz ab. Jetzt betretet ihr den Raum unter den Schienen, wo ihr alle Möglichkeiten beim Gespräch mit Glottis ausnutzt. Lauft in die Küche und benutzt die Tasse mit dem Ständer. Öffnet ihr jetzt die Schublade findet ihr einen Lappen, denn ihr vor der Küche mit Öl trinkt. Eben dieses Tuch wird dann in der Küche mit dem Toaster benutzt.

Rubacava IV

Geht zu den Docks und redet mit Velasco. Nehmt seine Buddel, lauft in den Blue Casket und füllt die Buddel mit Gelatine aus der Küche. Gebt die gefüllte Flasche Glottis und redet danach mit ihm. Geht zu Totos Baracke, wo ihr im Medizinschrank Flüssignitrogen findet. Dieses benutzt ihr mit der Gelatine und dann benutzt ihr die Bombe um dem schönen Rubacava für immer den Rücken zu kehren.

Vive la Revolution

Nehmt den Arm des Soldaten und redet dann mit Meche. Geht in den Raum, der direkt hinter dem Casino liegt. Dort nehmt ihr den Kaffee, steigt auf die Leiter und laßt von oben den Kaffee auf die Thunderboys herabregnen. Stellt die Kaffeekanne wieder ab. Geht in den Make-Up-Room und ihr habt einen neuen Job. Nocheinmal begehrt ihr euch eine Etage höher (Leiter) und benutzt den Arm mit der Bröselmaschine, und nehmt diese anschließend mit. Geht ins Casino und redet mit dem Mann im Mantel (der Soldat). Redet ein zweites Mal mit ihm, damit ihr erfahrt, was er am machen ist. Redet jetzt zweimal mit Meche und benutzt das Tuch auf Charlie. Redet dann noch schnell mit dem Soldaten und lauft aufs WC. Schon habt ihr die perfekte Verkleidung.

Zurück im Hauptquartier nehmt ihr das Foto aus der Mülltonne. Benutzt die Nachricht, die ihr von Hektor erhalten habt auf die Taube und gebt ihr auch noch das Foto. Verlaßt das Hauptquartier, und ihr erhaltet die Fernbedienung.

Geht in die Kanäle und biegt dann mit Hilfe der Bröselmaschine rechts in den dunklen Tunnel ein. Sobald der Alligator kommt, benutzt ihr die Fernbedienung, hebt so den Wagen hoch und klettert nach rechts auf die Röhren. Lauft zur anderen Seite, und wartet bis der Kroko sich umdreht. Benutzt dann schnell die Fernbedienung, um den Schwanz des Ungetüms einzuklemmen. Betretet den Laden und benutzt die Sense auf das undefinierbare Etwas über der Tür. Betretet den Laden nochmal und ihr erhaltet eine Waffe samt Munition.

Geht jetzt ins Casino zum rosa Monster und redet mit ihm. Sagt ihm daß ihr Hektor kennt und zu ihm wollt. Es wird euch eine Frage stellen. Die Antwort ist die Zahl die als letztes auf der Anzeige an der Decke erscheint. Redet mit den Leuten im Wartezimmer und überzeugt sie, die Tickets zu kaufen, indem ihr behauptet, für Hektor zu arbeiten.

Zwischensequenz. Geht die Leiter hinauf. Klettert auf den Vorsprung und benutzt zuerst eure Pflanzenmunition und dann den Rest des Knochenmehls, um die ganze Konstruktion zum Einsturz zu bringen. Klettert jetzt die letzte Leiter hinauf und ihr seid im Besitz aller Tickets.