

Leben und sterben lassen

Grim Fandango

Der Ausflug ins Jenseits dauert vier Jahre und ist mit Rätseln gespickt.

Damit Sie nicht verlorengelassen, spielt GameStar für Sie den Reiseführer.

Unsere Komplettlösung zu LucasArts' Grim Fandango versorgt Sie mit der Lösung zu sämtlichen Rätseln, doch schauen Sie sich zuerst selbst um – der Charme des Spiels geht verloren, wenn man die Atmosphäre und die Dialoge nicht voll auskostet. Viel hängt von den Gesprächen ab. Wir haben längere Unterhaltungen daher der Genauigkeit halber als Zahlenfolgen dargestellt: 1, 2, 1 heißt also, daß Sie zu Beginn die erste (oberste) Option wählen, nach der Antwort Ihres Gesprächspartners die zweite und im Folgenden wieder die erste.

1. Jahr – Der Rausschmiß

NACHRICHT
lesen

TIP 1: Sobald Ihr Held wieder in seinem Büro angekommen ist, landet eine Nachricht in der Rohrpost. Stecken Sie die Botschaft ein, und verlassen Sie den Raum. Am Ende des Ganges führt der linke Aufzug zur Garage. Dort angekommen, klopfen Sie an die Tür der Bude in der hinteren Ecke.

Glottis als FAHRER

TIP 2: Im Gespräch mit Glottis überreden Sie ihn dazu, als Ersatzfahrer einzuspringen: 2, 2, 2, 2, 3 sind die richtigen Dialogzeilen. Verlassen Sie dann die Garage, und nehmen Sie oben den anderen Aufzug.

In Corpals BÜRO

TIP 3: Manny verläßt das Gebäude und wendet sich, auf dem Platz angekommen, der kleinen Seitenstraße zu. An deren Ende ergreift er das herunterhängende Seil und erklimmt das Institut von außen. Das offene Fenster lädt zu einem kleinen Besuch ein. Don Corpal



ZU TIP 4: Wenn Sie in der Welt der Lebenden mit ihrer Sense den Sack öffnen, finden Sie Ihren ersten Kunden.

Im REICH der Lebenden

ist nicht da, und sein Computer ist unbewacht. Stellen Sie diesen so ein, daß er Eva sagt, sie solle den Auftrag selber unterschreiben.

KATZE vom Clown

TIP 4: Anschließend verlassen Sie das Büro durchs Fenster und kehren zu Eva zurück, die nun den Auftrag unterzeichnet. Glottis bringt Sie jetzt ins Reich der Lebenden, wo Sie mit Ihrer Sense den Sack öffnen. Danach begeben Sie sich in Ihr Büro und nehmen die Spielkarten vom Tisch. Eine davon wird mit dem Locher auf Evas Schreibtisch gezinkt.

Was tun mit den BALLONS?

TIP 5: Manny verläßt erneut das Haus und spricht den bei den Festzelten stehenden Clown an. Bitten Sie ihn, Ihnen etwas zu knoten – behaupten Sie, er könne keine Katzen machen. Wenn Sie ihn einen Wurm knoten lassen, bekommen Sie einen leeren Ballon, wovon Sie zwei benötigen (1, 1, 1, 3). Am Stand daneben klauen Sie ein Brot.

Offene Tür VERRIEGELN

TIP 6: Daraufhin kehrt unser Held ins Institut zurück und geht dort in den Verpackungsraum. Hier füllt er je einen Ballon mit dem Inhalt des roten und des blauen Schlauchs. Nun geht's zurück in Mannys Büro. Dort steckt er beide Ballons in den Schacht der Rohrpost und sucht dann den Verteilerraum (gegenüber vom Verpackungsraum) auf.

Gespräch mit dem SCHATTEN

TIP 7: Drehen Sie die Verriegelung der offenen Tür, und fragen Sie den Elementargeist, wer wohl so etwas Böses wie die Verschmutzung des Verteilers tun würde. Dann beenden Sie das Gespräch und greifen sich den Feuerlöscher. Damit verlassen Sie den Raum, betreten ihn wieder und stecken Ihre gezinkte Spielkarte in den Schlitz der vorderen Rohrpost. Mit den dort gefundenen Informationen erhält Manny eine Kundin, die er in seinem Büro zurückläßt.

Einsatz der KORALLE

TIP 8: Nun geht's zu Don Corpal, der Sie in Glottis' Bude einsperrt. Klopfen Sie an die Tür, und befahlen Sie dem daraufhin erscheinenden Schatten, die Tür zu öffnen. Er läßt sich darauf ein, sobald er von Ihnen weiß, daß die DOD ein falsches Spiel spielt und Sie dem ein Ende setzen wollen. Im Hauptquartier der Rebellen erteilt Salvador den Auftrag zur Beschaffung einiger Taubeneier.

TIP 9: Nun sucht unser Held Dominos Büro auf. Drei Schläge auf den Punchingball offenbaren ein Mundstück, welches Manny einsteckt. In der Schreibtisch-

schublade findet er außerdem eine Koralle. Draußen ziehen Sie das kürzere Ende des Seils hoch und befestigen es an der Koralle. Ein Wurf befördert das Seil zur Feuerleiter, wo es einhakt.

KATZE
gegen Vögel

TIP 10: Auf dem Dach legen Sie Ballon-Katze und Brot in die Schale. Nachdem die lästigen Vögel erschreckt abgezogen sind, stecken Sie die Eier ein und klettern wieder runter. Dann geht's zu Glottis' Bude, wo per Füll-O-Dent-Spender etwas Paste auf Dominos Mundstück aufgetragen wird.

**ZAHNAB-
DRUCK**
herstellen

TIP 11: Manny benutzt das Mundstück an sich selbst und erhält so einen Abdruck seines Gebisses. Im Hauptquartier geben Sie Salvador die Eier und Eva das Mundstück. Kurz darauf finden Sie sich weit außerhalb der Stadt wieder.

Ein **HERZ**
für Glottis

TIP 12: Im Wald treffen Sie Glottis, der sich beim Gespräch hochdramatisch das Herz herausreißt. Sie finden es im nahen Spinnennetz wieder. Ein Knochen (vom Haufen daneben) stabilisiert das Netz soweit, daß Sie es mit der Sense ziehen und als Schleuder mißbrauchen können. Jetzt kann Manny Glottis das Herz wieder einpflanzen.

Pumpen
**SYNCHRO-
NISIEREN**

TIP 13: Weiter rechts im Wald steht eine seltsame Maschine. Stellt man die Schubkarre auf eine der vier Leitungen, so wird die jeweils angeschlossene Pumpe außer Betrieb gesetzt. Synchronisieren Sie so die linke und die rechte Seite, bis der Baum sich zu schütteln beginnt. Dann wird die Maschine per Hebel angehalten und Glottis klettert daran empor. Ist er oben, schalten Sie wieder ein.

Schild
PLAZIEREN

TIP 14: Dann geht's zurück zum Straßenschild. Reißen Sie es aus der Erde und gehen Sie damit in die Waldecke im Nordwesten. Dort stellen Sie das Schild auf. Ziehen Sie es wieder heraus, und gehen Sie zu dem Punkt, auf den es gezeigt hat. An der Stelle plazieren Sie das Schild erneut: Jetzt öffnet sich eine Höhle. Drinnen bekommen Sie den Schlüssel, wenn Sie etwas am Gestell wackeln. Mit dem Auto führt Sie der Weg nun in den Nordosten. Dort geht's durch die Tür und auch gleich wieder hinaus.



TIP 15: Mit dem Feuerlöscher geht es gegen die Biber.

KNOCHEN
für die Biber

TIP 15: Manny nimmt drei herumliegende Knochen und geht links entlang zum Seeufer. Die Knochen wirft er nacheinander in den See. Jedem Knochen springt einer der Dämonenbiber hinterher: Erledi-

FOTO zeigen

gen Sie die Biester anschließend mit dem Feuerlöscher. Zurück bei Glottis, öffnen Sie mit dem Schlüssel das große Tor und machen sich mit Ihrem Feuerstuhl auf den Weg nach Rubacava.

TIP 16: Im Restaurant in Rubacava entdecken Sie einen alten Bekannten – Celso Flores. Bieten Sie Flores Hilfe bei der Suche nach seiner Frau an, dann rückt er ein Foto heraus. Sie verlassen nach dem Gespräch den Laden und wandern durch den Nebel. Nachdem Velasco Sie aus dem Wasser gefischt hat, unterhält er sich mit Glottis. Zeigen Sie dem Hafengemeister das Foto. Das daraufhin ausgehändigte Hafengebührenbuch bringen Sie zu Celso.

2. Jahr – Falschspiel in Rubacava

Mit
VELASCO
reden

TIP 17: Drinnen auf dem Tisch befinden sich die Briefe von Salvador. Lesen Sie diese und begeben Sie sich dann zum Vorplatz des Cafés. Überreden Sie Velasco, daß Sie statt Naranja an Bord gehen dürfen (1, 1, 1, 1, 1, 1, 4). Zu diesem Zweck muß erst einmal ein Gewerkschaftsausweis her.

Gespräch
mit **CHARLIE**

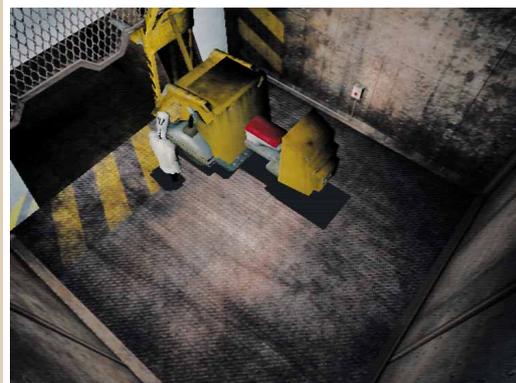
TIP 18: Gehen Sie zum Café. Dort schnappen Sie sich die Weinbrandflasche aus der Bar und sprechen mit Charlie im Kasino. Auf die Frage, was er hier tue und wie es um seine Fälschungen bestellt sei, erhalten Sie eine Druckplatte und den VIP-Ausweis. Letzteren zeigen Sie Glottis, der sich damit sogleich verdrückt. Folgen Sie ihm zur Katzenrennbahn, wo er im Lagerraum einen Dosenöffner einsteckt.

So sperren Sie
den **KELLNER**
ein

TIP 19: Der Eingang zur VIP-Lounge liegt neben dem Wettschalter. Begeben Sie sich in die Küche, und sammeln Sie die Pipette ein. Sobald der Kellner im Schrank verschwindet, schließen Sie von außen die Schranktür und verriegeln sie mit der Sense. Klettern Sie die Leiter am Faß hoch und öffnen Sie es oben mit dem Dosenöffner.

Per Stapler
in den
**GEHEIM-
GANG**

TIP 20: Im Weinkeller steigt Manny auf den Gabelstapler und fährt ihn in den Fahrstuhl, welcher auf Knopfdruck anfährt. Das Fahrstuhlgitter hat am Boden zwei Lücken. In eine davon führen Sie die Gabel Ihrer Maschine ein, sobald der Fahrstuhl einen Durchgang passiert. Ein Ruck am Hebel des Gabelstaplers läßt dessen Werkzeug nach oben schnellen; der Weg



TIP 20: Öffnen Sie per Gabelstapler den Geheimgang.

**Seemann
BETÄUBEN**

ist frei. Am Ende des Geheimganges nehmen Sie den Koffer an sich.
TIP 21: Nächstes Ziel ist die Küche des Blue Casket. Dort füllen Sie die Pipette am Spülbecken. Damit geht's dann zu Toto, dem Schnitzer. Öffnen Sie den Kühlschrank und das Gemüsefach. Während Toto den Kühlschrank schließt, entleeren Sie die Pipette in die Flasche des Seemanns. Liegt der flach, borgen Sie sich seinen Erkennungsmarker.



Zu Tip 21: Ein Tropfen aus der Pipette macht den Schnaps des Matrosen zu einem umwerfenden Getränk.

**So bekommen Sie den
DETEKTOR**

TIP 22: Statten Sie Carla beim Sicherheitscheck des Luftschiffs einen Besuch ab. Ein Schluck aus der Weinbrandflasche und ein anschließender Metallcheck bringen Sie samt Carla ins Hinterzimmer. Dort versuchen Sie, ihr den Metalldetektor abzuschwätzen. Dieser landet daraufhin in der Katzenstreu. Stellen Sie sich auf den Steg, und suchen Sie mit der Sense nach dem Detektor.

**IDENTITÄT
verändern**

TIP 23: Anschließend suchen Sie das Leichenschauhaus auf und stecken einem der Ersprossenen Naranjas Erkennungsmarke an. Membrillo geben Sie den Metalldetektor, womit er Naranjas Identität feststellt. Zurück zum Blue Casket. Die drei Hippies zeigen sich von Salvadors Briefen so beeindruckt, daß Sie nun deren Buch einstecken können.

**Ein ANWALT
für die See-
Bienen**

TIP 24: Überreichen Sie das Buch den See-Bienen. Eine von ihnen benötigt nun dringend einen Anwalt. Dieser befindet sich in der VIP-Lounge. Überzeugen Sie Nick davon, daß Sie ihn, den besten Anwalt weit und breit, brauchen (1, 1, 2, 2, 1). Nach einem zweiten Versuch und einem Hinweis auf sein Techtelmechtel mit Olivia verläßt Nick den Tisch.

**So bekommen Sie den
SCHLÜSSEL**

TIP 25: Das herrenlose Zigarettenetui stecken Sie ein und bringen es Carla, unter deren Tisch Sie es angeblich gefunden haben. Probieren Sie den Schlüssel aus dem Etui gleich am Leuchtturm aus. Für Lola ist es leider zu spät. Zeigen Sie Lupe Lolas Garderobenkarte, und untersuchen Sie ihre Jacke.

**WETTSCHHEIN
gegen Foto**

TIP 26: Mit dem Wettschein-Drucker stellt Manny einen Schein für Woche 2, Dienstag, Rennen 6 aus. Diesen bekommt die Bedienung am Schalter für Zielfotos (gegenüber dem Wettschalter auf der Katzenrennbahn). Zeigen Sie Nick das eingetauschte

**Schiff
ZERSTÖREN**

Foto. Danach geht's zurück zum Café. Betätigen Sie die Magnettaste auf der Roulette-Konsole in Ihrem Schreibtisch dann, wenn die rechte der im Dreieck angeordneten Lampen leuchtet.

3. Jahr – Am Rand der Welt

**CHEPITO
mitnehmen**

TIP 27: Betreten Sie das Schiff. Unten im Maschinenraum lassen Sie Manny den Steuerbordanker senken und das Schiff (per Motorkontrolle) nach rechts fahren. Dann hebt er den Steuerbordanker kurz und läßt ihn erneut sinken. Per Sense verhakt er den Anker durch das Steuerbord-Bullauge am Schiff. Dann wird noch der Backbordanker gehoben. Wenn Sie das Schiff jetzt rückwärts fahren lassen, bricht es spektakulär auseinander.

TIP 28: Läuft man am Rand des Lichtkegels vorbei, erscheint Chepito. Diesen sprechen Sie nur kurz an und lassen ihn dann seiner Wege ziehen. Halten Sie dann seine Laterne fest und wenden sich anschließend Glottis zu. Bei der Perle geht's nach Norden. Umrunden Sie den Stein entgegen dem Uhrzeigersinn. Chepito wird gefangen und verschafft Ihnen eine Freifahrt.



ZU TIP 28: Statt der Lampe nehmen Sie gleich deren Besitzer, den kleinen Chepito, mit.

**Mit Chepito
TAUSCHEN**

TIP 29: Steigen Sie in den Fahrstuhl ein. Der rechte Weg führt zu Meche und Domino. Sobald Sie von dieser Begegnung wieder erwacht sind, sprechen Sie die Kinder im Käfig an. Bieten Sie ihnen Hilfe bei der Flucht an (1, 3, 3, 3, 3, 2, 4). Das beschert Ihnen einen Hammer. Bei Meche benutzen Sie deren Aschenbecher und sammeln anschließend die Seidenstrümpfe aus dem Mülleimer ein. Chepito tauscht gern mit Ihnen – den Hammer und die Strümpfe kann er gut gebrauchen.

**KRAN
benutzen**

TIP 30: Sie legen an der Bandanlage den Hebel um und steigen auf das Band. Klettern Sie nach ganz oben in den Kran. Diesen fahren Sie auf die andere Seite und lassen die Kette herunter. Mit dem Preßlufthammer von Chepito entfernen Sie die Schaufel von der Kette. Letztere fahren Sie erneut herunter und wieder hinauf. Auf der anderen Seite lassen Sie die Kette auf das Band herab. Jetzt kann Ihr Held

Gefängnistür
mit **SENSE**
öffnen

wieder herunterklettern und unter Wasser zweimal den Hebel betätigen.

TIP 31: Ziehen Sie die Kette ein letztes Mal hoch, und begeben Sie sich anschließend in Meches Büro. Bedrohen Sie jene mit der Pistole. Die Tür zu Meches Gefängnis öffnet Ihr Held mit dem Preßlufthammer und stellt die nun sichtbaren Bolzen per Drehbewegung am Rad der Tür so ein, daß er die Sense in einen Spalt rechts neben den Bolzen stecken kann. Dann hebt er die Tür auf.

Sprinkler-
anlage
ZERSTÖREN

TIP 32: Berühren Sie mit der Sense die Leitung über der Tür. Im Raum dahinter ist eine Sprinkleranlage. Ihr Held demoliert sie per Sensenschlag und läßt das Wasser anschließend an dem Drehrad rechts abfließen. Besorgen Sie sich die Axt aus dem Vorraum, und lassen Sie sie auf die Fliese fallen, bei der das Wasser versickert ist.

DOMINO
besiegen

TIP 33: Domino greift Sie an – ignorieren Sie ihn völlig. Attackieren Sie statt dessen mit Ihrer treuen Sense die Augen seines Octopus’.

4. Jahr – Der große Showdown

Hier gibt’s
den **TREIB-
STOFF**

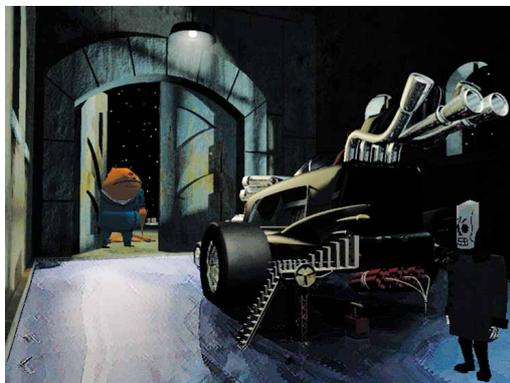
TIP 34: Im Sarg am Fuße des Berges finden Sie Bruno. Nachdem Sie mit Glottis gesprochen haben, hängen Sie die Tasse in der Küche auf den Ständer und entnehmen der Schublade einen Lappen. Draußen steht ein Ölbehälter – tunken Sie den Lappen dort hinein, und stecken Sie ihn dann in den Toaster. Schon ist der benötigte Treibstoff gefunden.

Buddel
ABFÜLLEN

TIP 35: In Rubacava reden Sie mit Velasco. Stecken Sie sein Buddelschiff ein, nachdem er abgezogen ist. Ihr Held füllt die Buddel am Faß in der Küche des Blue Casket auf. Dann überreicht er Glottis die Flasche und spricht ihn an.

STICKSTOFF
auf Gelatine

TIP 36: Im Medizinschrank von Totos Laden finden Sie eine Flasche mit flüssigem Stickstoff. Benutzen Sie die Flasche mit der Gelatine. Jetzt können Sie zur Bombe hinüber gehen und sie entschärfen. Weiter geht’s in El Marrow.



TIP 36: Auf gefrorener Gelatine können Sie problemlos Bomben entschärfen.

ARM
nehmen

TIP 37: Nehmen Sie den Arm des toten Soldaten an sich. Nachdem Sie mit Meche gesprochen haben, er-

KAFFEE
verschütten

klimmen Sie die Leiter. Hinter der Bühne angekommen, geht’s mit der Kaffeekanne gleich noch eine Etage höher. Schütten Sie den Kaffee in die Tiefe, und stellen Sie dann die Kanne zurück. Nach einem Besuch in der Garderobe begeben Sie sich erneut die Leiter hinauf. Der Arm des gefallen Soldaten kommt in den Zerkleinerer und der wiederum kommt ins eigene Inventar.

Manny
VERKLEIDEN

TIP 38: Im Kasino sprechen Sie den Mann im Trenchcoat und dann Meche je zweimal an. Charlie werfen Sie das Tuch (liegt auf dem Boden) über. Ein weiteres Gespräch mit dem Soldaten im Trenchcoat ermöglicht Charlie einen Gewinn. Nachdem Charlie abgezogen ist, betreten Sie die Toilette. Dort bekommen Sie das Kostüm.

Die **TAUBEN-
BOTSCHAFT**

TIP 39: Zurück im Hauptquartier der ZVS erhaschen Sie das Foto aus dem Papierkorb. Die Nachricht von Hector sowie das Foto geben Sie der Taube. Gehen Sie zur Halle, wo Sie die Fernbedienung bekommen. Jetzt geht’s in die Abwasserkanäle. Mittels Zerkleinerer können Sie die Spur des Gärtners zum Alligator sichtbar machen.

Krokodil **EIN-
KLEMMEN**

TIP 40: Fahren Sie den Wagen mit der Fernbedienung nach oben, bis Sie den Sims erreichen können. Lassen Sie Manny hochklettern, auf die andere Seite laufen und die Leiter runterklettern, bis sich der Alligator umdreht. Jetzt klemmen Sie mit dem Wagen (per Fernbedienung) den Schwanz des Biests ein, damit es sich nicht mehr bewegen kann. Danach spazieren Sie gemütlich in den Blumenladen und schlagen drinnen mit der Sense den Ballen über der Tür ab. Wenn Sie nun den Laden verlassen und wieder betreten, bekommen Sie die Waffe.

Im **KASINO**

TIP 41: Sprechen Sie den rosa Dämonen im Kasino an. Die korrekte Nummer zu dessen Frage ist jene, die als letzte auf der Anzeige hinter Calavera erscheint. Oben treffen Sie auf Celso. Plaudern Sie ein wenig mit ihm, und bringen Sie das Gespräch auf Ihre Urlaubsprobleme (2, 3, 3, 3, 3).

REKLAME
umwerfen

TIP 42: Benutzen Sie auf dem Dachsims den Zerkleinerer an der Befestigung der Leuchtreklame. Eine ordentliche Prise Spießpulver darauf, und schon ist der Weg zum nächsten Gebäude frei. Steigen Sie die Leiter hinauf.

Mit **STICK-
STOFF** heilen

TIP 43: Betreten Sie das Gewächshaus. Benutzen Sie den Stickstoff an sich selbst. Auf dem Rücksitz des Wagens plaudern Sie mit Salvador. Anschließend öffnen Sie den Koffer und laufen mit dem Ticket hinter das Glashaus.

Der **SHOW-
DOWN**

TIP 44: Suchen Sie sorgfältig den Rasen ab, an der richtigen Stelle fällt Ihnen das Ticket automatisch runter. Eine Untersuchung von Salvadors Körper fördert einen Schlüssel zutage. Damit holen Sie die Pistole aus dem Kofferraum und beschießen mit der Waffe den Wasserturm. Zuletzt öffnen Sie die Tür des Gewächshauses. Sie haben bravorös die achte Unterwelt vom Joch des Tyrannen befreit. Herzlichen Glückwunsch zum bestandenen Abenteuer! **GUN**