

Grim Fandango Komplettlösung

Jahr 1

Vom hinteren Tisch nehmen wir die Spielkarten mit und holen dann den Auftrag aus der Rohrpost beim Fenster. Wir verlassen das Büro und sprechen mit Eva am Empfang. Die Spielkarten benutzen wir mit dem Locher und steigen dann in den Fahrstuhl links. Unten in der Garage laufen wir ganz nach hinten und klopfen an die Tür. Wir sprechen mit Glottis, da wir einen neuen Fahrer brauchen. Es stellt sich heraus, dass er zu dick ist, worauf wir erwidern, dass die Autos zu klein sind. Wir verlassen die Garage, fahren wieder hoch zu Eva. Don Copal soll den Arbeitsauftrag unterschreiben. Da er keine Zeit hat, fahren wir mit dem Lift hinten nach unten und gehen auf die Strasse. Rechts vom Gebäude gehen wir in die Gasse, ganz hinten hängt ein Seil, welches wir hochklettern. Durch das Fenster klettern wir in Copals Büro und schauen den Computer an. Wir ändern die Standard Antwort so, dass Eva unterschreiben soll. Wir gehen zurück zu Eva und verlangen, dass der Boss den Auftrag unbedingt unterschreiben muss.

Wir gelangen zur Vergiftung und benutzen die Sense mit dem Kunden.

Wir fahren gleich wieder mit dem Lift nach unten. Vor dem Ausgang gehen wir den Gang nach rechts und in den Rohrpostverteiler. Wir nehmen den Feuerlöscher von der Wand und gehen anschliessend auf die Strasse. Wir gehen nach rechts zu den Zelten und nehmen ein Brot an uns. Wir sprechen mit dem Clown, er soll uns einen Ballon machen, es ist egal was. Zusätzlich brauchen wir zwei tote Würmer.

Wir gehen in das Gebäude links in den Packraum. Wir füllen je einen Wurm mit der blauen und der roten Chemikalie. Anschliessend gehen wir in unser Büro und senden die gefüllten Ballons mit der Rohrpost weg. Wir gehen sofort in der Post Raum und bewegen den Bolzen an der Tür. Jetzt verlassen wir den Raum und betreten ihn gleich wieder. Der Mechaniker sollte weg sein und wir stecken die gelochte Karte in die rote Röhre.

Durch das Gespräch mit Mercedes Colomar erfahren wir nichts also geben wir auf und gehen zu Copals Büro.

Wir klopfen an die Tür. Im Gespräch sagen wir, dass die Firma korrupt ist und wir mit Salvador abrechnen möchten. Wir sprechen abermals mit Sal und teilen ihm mit, dass wir dabei sind, und fragen ihn nach unserer Aufgabe. Wir sprechen noch mit Eva und gehen anschliessend nach rechts um wieder in die Gasse hoch zu gelangen. Wir klettern hinten erneut das Seil hoch und folgen dem Fenstersims nach Links um die Ecke, und klettern das dritte Fenster ins Büro hinein.

Aus der Schreibtischschublade nehmen wir das leuchtende Korallenstück raus. Wir gehen zum Punching Ball und schlagen ihn ein paar Mal. Den heruntergefallen Mundschutz nehmen wir vom Boden auf und gehen zurück zum Seil, klettern aber nicht runter. Wir schauen auf der rechten Seite und nehmen das kurze Seil. Wir befestigen die Koralle am Seil und werfen es an die Leiter. Jetzt klettern wir ganz nach oben auf das Dach und gehen zu den Tauben. Wir legen den Ballon und das Brot auf die Schale, anschliessend können wir die Taubeneier aus dem Rohr links nehmen.

Wir klettern hinunter in die Gasse und gehen durch die offene Tür in die Garage. Wir laufen nach hinten in den Schuppen und füllen den Mundschutz mit der Spachtelmasse aus der Maschine links und beißen hinein.

Wir gehen zurück zu Eva und Sal. Nach unten gelangte man über das blaue Auge in der Wand. Wir geben Sal die Eier und Eva den Mundschutz.

Wir gehen in den versteinerten Wald und treffen auf Glottis. Glottis wurde entlassen, er reisst sich deshalb das Herz aus dem Leib und schmeisst es in den Wald. Es landet in einem Spinnennetz. Wir gehen zum Spinnennetz hinter Glottis und heben einen Knochen vom Boden auf. Den Knochen benutzen wir mit dem Netz. Dann benutzen wir die Sense mit dem Netz. Wir nehmen nochmals einen Knochen auf und gehen zurück zu Glottis. Wir nehmen das Herz vor ihm auf dem Boden auf und geben es ihm zurück.

Als Glottis wegfährt, kippt er den Wegweiser um. Wir steigen aus dem Knochenbrecher aus und nehmen den Wegweiser mit. In der Mitte des Platzes stecken wir ihn in den Boden und gehe in die Richtung, in welcher er zeigt. Stecke das Schild erneut in den Boden und folge weiter der angezeigten Richtung. An der richtigen Stelle öffnet sich ein Tunnel und wir gehen hinein. Wir folgen den Weg bis rechts unten zum Schild. Wir schauen das Schild an und nehmen uns den Schlüssel. Wir gehen zurück die Rampe nach oben und gehen nach rechts zu Glottis. Steigen in das Auto ein und fahren nach rechts oben. An der Maschine betätigen wir den Schalter um die Pumpe abzuschalten- Glottis klettern auf den Baum und wir schalten die Maschine wieder ein. Die Pumpen ergeben gute Stossdämpfer ab, dafür muss der Baum umgekippt werden. Damit dies passiert müssen die zwei linken und die zwei rechten Pumpen zusammen synchron sein. Um das zu erreichen können wir die Schubkarre auf den Schläuchen hin und her schieben. bis die beiden Linken gegen die rechten arbeiten. Jetzt die Pumpe nochmals ausschalten, Glottis klettert runter, und wir schalten die Pumpe wieder ein. Da es mit dem

Gewicht immer noch nicht reicht, schalten wir die Pumpe nochmals aus, Glottis klettert erneut nach oben und wir schalten die Pumpe gleich wieder ein. Jetzt sollte es die Pumpe zerlegen.

Wir fahren nun nach oben. An der Sperre gehen wir durch die Tür. Links folgen wir den Pfad hinunter und schmeissen unten einen Knochen in das Wasser. Sobald der Biber aufschreit und anschliessend springt, benutzen wir den Feuerlöscher an ihm. Nun gehen wir nach oben und holen uns einen neuen Knochen. Wir müssen insgesamt drei Biber erfolgreich erledigen.

Wir gehen zurück durch die Tür und öffnen die Absperrung links mit dem Schlüssel.

Wir laufen nach rechts in den Nebel hinein und stützen ab. Wir werden gerettet und gehen nun die Treppe rauf. Wir sprechen mit Celso der seine Frau sucht, wir müssen ihm helfen.

Wir gehen runter zu Glottis und zeigen das Foto Velasco, der uns aus dem Wasser gefischt hat. Wir gehen zurück zu Celso und zeigen ihm das Logbuch von Velasco.

Jahr 2

Wir gehen in unser Büro und nehmen links hinten die Briefe von Sal mit. Nun gehen wir die Treppe hinunter und sprechen mit der Garderobendame. Anschliessend Gehen wir durch die Tür nach draussen und die Treppe hinunter und weiter nach Links. Wir sprechen mit Valesco alle Optionen durch. Wir verlassen die Docks nach links und gehen zum Blue Casket nach hinten. Im Blue Casket versuchen wir mit den Gästen zu sprechen, sie wollen aber nicht mit uns reden. Als gehen wir die kleine Treppe unten nach oben und reden mit Lola. Dann sprechen wir mit Olivia. Nun zeigen wir Sals Briefen den Einheimischen, dafür müssen wir sie erst gelesen haben. Nun nehmen wir das Buch vom Tisch.

Wir verlassen das Blue Casket und gehen nach links zu den Seebienen. Wir geben ihnen das Buch. Nun brauchen wir einen Anwalt um Terry aus dem Knast zu befreien. Wir gehen zurück in unseren Club. Hierfür mit dem Fahrstuhl links neben dem Blue Casket nach oben fahren und dann hinter dem Fahrstuhl die Treppe nach oben gehen. Im Club nehmen wir hinter der Bar die Flasche mit den Goldstaub an uns und gehen durch den Durchgang rechts ins Casino. Wir setzen uns zu Charlie und fragen ihn, ob er uns einen Gewerkschaftsausweis fälschen kann. Nebenbei bekommen wir einen Wettabschnittsfälscher. Den VIP Pass zeigen wir Glottis, der haut dann ab. Wir gehen nun zur Garderobenfrau uns sprechen wieder mit ihr. Jemand hat etwas aus dem Umschlag geklaut!

Wir gehen hinunter zum Lift, benutzen ihn jedoch nicht, sondern gehen weiter die Treppe runter und in die Leichenhalle. Wir sprechen mit Membrillo, er braucht einen Metalldetektor. Wir verlassen die Leichenhalle und gehen nach rechts und dann nach hinten über die lange Brücke. Hier nun die Treppe hinunter und zum Wettschalter. Links davon befindet sich der Fahrstuhl zur High Roller's Lounge. Diesen betreten wir und gehen gleich nach hinten in den Gästebereich. Wir sprechen mit dem Anwalt Nick Virago. Wir reden mit ihm und sagen ihm, dass wir seine Hilfe brauchen um Terry aus dem Gefängnis zu holen. Wir argumentieren damit, dass wir den besten Anwalt brauchen, er sei der beste. Da es nicht hilft, machen wir ihm klar, dass wir Maximino von seinem Verhältnis mit Olivia erzählen werden. Sobald Virago weg ist, nehmen wir sein Zigarettenetui vom Tisch, es hat ein Geheimfach.

Wir verlassen das High Roller's durch mit dem Fahrstuhl und gehen die Treppen rauf bis ganz nach oben. Hier geben wir das Zigarettenetui an Carla. Wir sagen, dass wir es unter ihrem Tisch gefunden haben. Sie glaubt, es sei eine Bombe und bringt es zum Explodieren, und wir können den Schlüssel nehmen. Wir gehen gleich nochmals zu Carla und reden mit ihr über den Metalldetektor. Wir trinken etwas aus der Flasche mit den Goldstücken und gehen dann durch die Sicherheitsschleuse. Wir landen wir im Hinterzimmer und fragen Carla erneut nach dem Metalldetektor. Wir gehen wieder die Treppe hinunter bis zu den zwei Statuen. Dort nochmals die Treppe runter und dann gleich nach rechts. Bei der Skulptur schauen wir uns die Plakette an und erfahren von ihrem tragischen Tod. Wir gehen weiter durch den Durchgang rechts. Von der Dose rechts nehmen wir den Dosenöffner mit. Jetzt betreten wir den Steg und suchen mithilfe unserer Sense den Metalldetektor.

Wir gehen zurück in die High Roller's Lounge und da in die Küche. Hier nehmen wir die Pipette vorne links an uns. Wir warten auf den Kellner, den der nervt, also schliessen wir die Schranktüren sobald er diesen betreten hat. Die Türen blockieren wir mit unserer Sense. Jetzt steigen wir auf den Schrank und öffnen das Fass mit dem Dosenöffner. Anschliessend springen wir in das Fass. Im Weinkeller steigen wir auf den Gabelstapler und fahren damit in den Aufzug. Wir drehen diesen so, dass die Gabeln zur Fahrstuhltüre zeigen und durch die hinteren Luken des Absperrgitters passen. Jetzt steigen wir ab, drücken den roten Knopf und steigen gleich wieder auf. Wir fahren nun mit dem Stapler permanent

gegen die Wand, so dass sobald der Lift an einer schwarzen Tür vorbeifährt, der Stapler den Fahrstuhl in der Tür blockiert. Mit dem Hebel links am Stapler öffnen wir nun die Tür und folgen dem Gang. Den Koffer nehmen wir an uns. Manny holt sich dann den Koffer, und wir kriegen den Gewerkschaftsausweis.

Mit dem Lift fahren wir nach unten zu den Bienenarbeitern, gehen an Ihnen vorbei weiter bis zum Leuchtturm. Mit dem Schlüssel öffnen wir die Tür und betreten den Leuchtturm.

Nun müssen wir in die Blue Casket in die Küche, durchgehen und links durch die Tür. Hier benutzen wir die Pipette mit der Flüssigkeit. Wir gehen in unser eigenes Café und geben die Plastikkarte unserer Garderoben Lady. Wir bekommen eine Jacke, welche wir untersuchen und finden einen Zettel auf dem etwas von einem Rostigen Anker steht.

Wir gehen nach unten vor die Blue Casket und davon das aus über die Brücke in die Mitte. Hier gehen wir nach rechts unten und dann nach rechts weiter und erreichen das Tattoo Studio. Wir gehen hinein und nach hinten links in den Raum. Wir öffnen den Kühlschrank und ziehen die Schublade heraus. Während der Kühlschrank offen ist gehen wir sofort zu Naranja und benutzt die Pipette mit seiner Flasche, er schläft ein. Wir untersuchen den Matrosen und nehmen seine Marke.

Wir gehen zum Tätowierer und geben ihm den Zettel mit dem Rostigen Anker Notiz. Wir kriegen das Foto.

Wir gehen in die Leichenhalle und geben Membrillo den Metalldetektor. Wenn er den Detektor mit dem einen Körper benutzt, legen wir schnell die Marke auf den anderen.

Jetzt gehen wir über die grosse Brücke und die erste Treppe runter zum Wettschalter. Wir müssen jetzt noch den Wettscheinfälscher programmieren. Achtung, es gibt zwei Wettschalter. Wir müssen zu diesem auf der linken Seiten. Die Plakette unter der Katze nannte die zweite Woche der Saison und das Foto zeigte uns, dass es sich um das sechste Rennen handelt. Jeder im Foto trägt Katzenhüte, am Wettschalter erfahren wir, dass es diese nur am Dienstag gibt. Wir müssen also 02 - DI - 06 eingeben. Wir geben den Zettel am Schalter ab.

Wir gehen nun in die High Roller's Lounge und zeigen das Bild Nick.

Abschliessend gehen wir in unser Büro. Auf unserem Pult öffnen wir die grüne Matte und erhalten Zugang zu Roulette Schalttafel. Wir drücken den Magnet Knopf, und es gibt eine Razia.

Jahr 3

Wir gehen links in das Schiff und finden unsere tote Crew. Wir schauen alle Leichen an Glottis verschanzt uns dann im Maschinenraum. Am Kontrollpult links ziehen wir erst den rechten Hebel. Dann drücken wir den Knopf an der rechten Wand und holen den Anker ein. Wir drücken den Knopf nochmals und fahren den Anker wieder aus. Er hat sich nun im anderen Anker verfangen. Wir drücken den Knopf an der linken Wand. Jetzt schauen wir durchs Bullauge und ziehen den Anker mit der Sense heran. Jetzt nochmals den Knopf an der rechten Wand drücken und anschliessend am Steuerpult beide Hebel ziehen.

Am Meeresboden müssen wir mit dem umherlaufenden Chepito reden. Wir gehen alle Themen durch versuchen anschliessend ihm die Lampe weg zu nehmen. Wir geben Chepito sofort mit der Lampe an Glottis weiter.

Ein Riesenkrake besetzt das U-Boot, also gehen wir erst nach rechts und dann um den Felsen herum. Chepito wird dann von den roten Fäden festgehalten. Wir selbst landen am Rand der Welt.

Wir gehen nach hinten durch die Tür und fahren mit einem Lift nach oben. Wir gehen nach rechts weiter und treffen auf Meche und Domino. Wir wachen in einem Büro mit einem Käfig auf und reden sogleich mit dem gefangenen Angelitos. Wir sagen ihm, dass wir ihm helfen wollen zu fliehen. Irgendwann schmeisst der kleine einen Hammer nach uns, diesen heben wir nach dem Gespräch auf. Wir verlassen unser Büro und gehen wieder nach rechts und reden mit Meche. Jetzt bewegen wir den Aschenbecher und Meches Strumpfhose landet im Abfalleimer, wo wir sie gleich an uns nehmen. Wir verlassen das Büro und fahren mit dem Lift nach unten. Hier ganz nach vorne und dann nach linksgehen. Hier treffen wir wieder auf Chepito, wir reden mit ihm und fragen woher er seinen Borer hat. Wir geben ihm den Hammer und bekommen dafür den Borer. Wir geben ihm auch noch die Strumpfhose und bekommen eine Waffe. Wir bringen diese Meche.

Wir verlassen Dominos Büro, gehen durch das Vorzimmer und treffen hier auf eine gepanzerte Tür mit einem Rad dran. Wir bohren mit dem Bohrer das Scharnier auf. Mit dem Rad bewegen wir die Freigelegten Zahnräder. Die Zähne müssen mit dem Rahmen der Tür in einer Linie stehen und die flache Seite nach rechts zeigen. Wir starten oben. Noch nicht den Hebel betätigen, erst die Sense in die Zahnräder stecken, dann am Hebel ziehen.

Wir betreten dem Raum und schliessen die Tür. Jetzt trennen wir die Leitungen oberhalb der Tür mit unserer Sense. Nun gehen wir in den anderen Raum. Hier nutzen wir die Sense um den Sprinkler an der Decke auszulösen. Danach drehen wir

das Rad vorne rechts am Rohr. Das Wasser läuft an einer bestimmten Stelle. Wir gehen zurück in den ersten Raum in den linken unteren Ecken und nehmen die Axt. Diese schleppen wir zu Meche und schlagen den Boden die entsprechende Platte auf.

Am Strand gehen wir nach links. Die schräge Betonwand gehen wir nach oben und dort auf der linken Seite die Leiter hoch. Wir bewegen nun den Kran und gehen damit auf die andere Seite der Insel. Wir verlassen die Kabine und gehen in der Mitte des Förderbands runter ins Wasser. Unten gibt es einen Hebel. Das Förderband kann man nach links verlassen. Den Hebel betätigen wir um die Laufrichtung zu ändern. Wir steigen wieder auf das Förderband und folgen diesem bis zu einer Kette. Dieser folgen wir nach unten zu einem Schiff. Auf dem Schiff finden wir Glottis und sprechen mit ihm. Anschliessend klettern wir wieder die Kette hoch und gehen zurück zum Kran. Um rauf zu kommen müssen wir wieder den Hebel umlegen. Den Kran bewegen wir zurück zum Anfang, verlassen die Kabine und gehen zu Schaufel. Mit dem Bohrer lösen wir die Kette von der Schaufel. Wir gehen zurück in den Kran und lassen die Ketten herunter, ziehen Sie dann gleich wieder hoch. Jetzt fahren wir den Kran nochmals zur anderen Seite der Insel und lassen die Kette herunter. Wir verlassen die Kabine und legen unten im Wasser den Hebel um, die Kette wird runter geführt. Den Hebel legen wir gleich wieder zurück, damit sich die Kette aufrollt. Wir legen den Hebel abermals um, damit sich die Kette verfängt. Jetzt noch zum Kran gehen und die Kette, und damit das Schiff, hochziehen.

Wir werden von Domino mit einem U-Boot verfolgt und springen an dessen Deck. Mit der Sense stechen wir in das Auge des Riesenkragens hinter uns.

Jahr 4

Wir gehen die Treppe nach oben und reden mit dem Wächter. Anschliessend gehen wir zwei Treppen nach unten und finden einen Sarg. Den Sarg öffnen wir und die Tasse stecken wir ein. Wir gehen eine Treppe wieder nach oben und rechts in die Werkstatt. Mit den Mechanikern reden wir über Glottis, und auch mit Glottis reden wir. Im Raum gehen wir rechts die Treppe runter und dort in die Küche. Aus der Schublade unter der roten Tasse nehmen wir uns einen Lappen und hängen unsere gelbe Tasse an das Gestell. Vor der Küche stehen Ölfässer, wir tranken den Lappen darin. Mit dem Lappen gehen wir zurück in die Küche und stecken diesen in den Toaster.

Wir sehen unseren verdrahteten Knochenbrecher. Aber als erstes müssen wir zu Velazco, von der Mitte aus nach oben rechts. Wir sprechen mit ihm und nehmen das Modellschiff mit. Dann gehen wir ins Blue Casket in die Küche. Die Flasche mit dem Modellschiff füllen wir mit dem Inhalt des Fasses. Wir verlassen die Küche und sprechen mit Lola, sie will mitkommen. Wir kehren zurück zu Glottis und gehen von hier aus nach rechts ins Tattoo Studio. Rechts aus dem Wandschrank nehmen wir das Nitro mit und gehen damit zurück zu Glottis. Die Modellschiff Flasche geben wir Glottis, er holt sich Nachschub. Wenn er zurück ist sprechen wir ihn an, und er entleert seinen Magen. Wir gehen zum Knochenbrecher und benützen das Nitro mit der Gelatine auf dem Boden, dann gehen wir hinter den Knochenbrecher und entschärfen die Bombe.

Im Hauptquartier reden wir mit allen. Anschliessend nehmen wir das Foto aus dem Abfall. Wie haben noch den Brief von Hektor, diesen geben wir der Taube und zeigen ihr das Foto. Vom Boden nehmen wir noch ein Knochen des Skeletts mit. Wir verlassen das Hauptquartier, treffen auf Glottis und nehmen ihm die Fernbedienung weg. Jetzt klettern wir links zwei Leitern rauf. Hier nehmen wir den Krug vom Herd und gehen die Leiter hinten rechts nach oben. Von oben leeren wir den Kaffee auf die beiden Männer. Die Kaffeekanne stellen wir auf den Herd zurück und klettern die Leiter wieder rauf. Jetzt geben wir den Knochen in das Mahlwerk der Schneekanone links und nehmen es mit. Wir gehen zurück zum Knochenbrecher und benutzen das Mahlwerk mit der Flüssigkeit am Boden. Wir folgen der Spur nun nach rechts hinten. Im grösseren Raum geht es nach hinten rechts weiter. Hier benützen wir auch wieder das Mahlwerk.

Beim Krokodil benutzen wir die Fernbedienung des Knochenbrechers um auf den Steg rechts oben zu gelangen. Am Ende klettern wir die Leiter etwas runter und das Krokodil dreht sich zu uns. Wir steigen wieder hoch und benutzen nochmals die Fernbedienung des Knochenbrechers. Das Krokodil hat nun den Schwanz eingeklemmt. Wir klettern runter und gehen ins Versteck. Im Versteck benutzen wir die Sense mit dem Ding dass die Türglocke abdeckt. Wir verlassen den Laden und betreten ihn gleich wieder. Wir bekommen eine Waffe.

Wir klettern wieder die beiden Leitern links hoch uns und gehen rechts durch den Durchgang. Wir erhalten ein Make-Up und gehen die Leiter links nach unten um dann rechts ins Casino zu gehen. Wir gehen zum Türsteher und reden mit ihm. Wir brauchen bessere Kleider, also gehen wir zu den Automaten nach unten und reden mit dem Mann im Regenmantel auf dem Einrad. Danach reden wir zwei Mal mit der Frau, es ist Meche. Wir werfen dann das Laken über Charlie und

reden mit dem Mann auf dem Einrad, er soll den Automaten knacken. Wir gehen nun in die Toilette und wechseln die Kleider. Nun können wir zum Türsteher.

Der Türsteher stellt uns eine Frage. Die Antwort ist die höchste Zahl, welche hinter uns auf der Anzeigetafel erscheint. Oben reden wir mit dem Paar im Warteraum, wir sagen ihnen, dass wir Hectors Mitarbeiter sind.

Wir sind nun auf dem Fassadenvorsprung. Wir gehen unter der Leuchtreklame durch und sind auf dem Dach. Wir gehen zur Leuchtreklame hin und sehen einen Riss in der Verankerung. Dies füllen wir mit dem Mahlwerk und kippen dann den Inhalt der Dose hinein. Anschliessend klettern wir links an der abgebrochenen Reklametafel die Leiter hoch.

Wir gehen auf den Hügel und in das Haus hinein. Wir werden ersprossen. Wir benutzen das Nitro mit den Blumen, gehen zurück zum Wagen und reden mit Salvador auf der Rückbank. Anschliessend öffnen wir den Koffer und kriegen unsere Sense. Salvadors ticket fliegt zu seinem Kopf, wir nehmen es und gehen hinter das Haus auf dem Hügel. Wir Benutzen das Ticket um Salvadors Körper zu finden. Einfach mit dem Ticket herumlaufen, das Geräusch wird lauter oder leiser wenn wir in der Nähe sind. Wenn wir ihn ausgegraben haben, nehmen wir den Schlüssel und öffnen den Kofferraum des Wagens. Jetzt folgen wir dem Weg nach Links zur Lampe und schiessen auf den Wassertank. Abschliessend gehen wir nochmals zum Haus.