

SOLUZIONE Grim Fandango Remastered

Parte I: Il Palazzo dei Morti

Trovare un buon cliente

Alla fine dell'intro ti trovi nel tuo ufficio. Osserva il tubo di fronte a te, aprilo e leggi il messaggio che contiene. Dopo, aziona il computer sulla tua destra poi indietreggia e vai verso l'uscita ma facendo attenzione alla scrivania vicino alla porta. Osservalo e raccogli il mazzo di carte che è poggiato lì sopra. Esci e dirigiti verso Eva la segretaria. Parla ed esaurisci tutti gli argomenti, prosegui un poco ed avrai due ascensori di fronte a te. Prendi quello a sinistra che ti porta in un grande garage. Prosegui in avanti e poi verso sinistra dove c'è un piccolo gabbiotto. Bussa e sbucherà il grosso Glottis. Ti spiega che non è possibile per te dirigerti "fuori" dal palazzo perché il tuo "caro" collega Domino ha fatto in modo che non avessi l'autista. Continua a parlarci e insisti sul fatto che vuoi che lui diventi il tuo autista. Glottis risponde di essere troppo grasso e allora digli che "sono le auto ad essere troppo piccole". Al che lui ti dirà che è disposto a modificare l'auto per entrarci e diventare il tuo autista, ma che gli serve un permesso firmato dal capo. Prendi il permesso e torna al piano di sopra dalla segretaria. Parla e dille che ti serve una firma di Copal. Sentirai la voce del capo che le dice che non vuole essere disturbato. Vai nell'altro ascensore che ti porta all'ingresso principale del Palazzo della Morte ed esci in strada dalla grande porta di fronte a te. Dirigiti verso destra e poi prendi il viottolo subito a sinistra. È un vicolo cieco in cui puoi vedere in fondo una specie di fune. Avvicinati e capirai che sono cravatte annodate per salire e scendere. Arrampicati fino ad arrivare sul cornicione ed entra nella finestra aperta. È l'ufficio del capo. Ora avvia il suo computer e cambia il risponditore automatico inserendo la frase che dice più o meno: "Firmatela da sola Eva!". Esci dalla finestra e torna nel palazzo. Sali con l'ascensore e torna a chiedere ad Eva di far mettere una firma al capo. La nuova risposta farà il resto. Ora con il permesso firmato Glottis ti porta nel mondo dei vivi. Dopo la cut-scene sei in un bar e vedi sul pavimento un sacco che si agita. Prendi dal tuo inventario la falce e usala sul sacco, ne spunterà uno scheletro nano: Bruno. Dopo il filmato esci di nuovo e vai in strada. Ora dirigiti verso la fiera. Ti troverai di fronte a delle bancarelle e ad un clown. Raccogli uno sfilatino di pane sulla tua sinistra. Poi parla col clown e chiedigli di avere degli animali fatti di palloncino. Prendi 2 volte un verme morto più 1 degli altri. Ora torna nel palazzo e incontrerai un meccanico. Vai nella porta a sinistra vedrai la camera in cui hai sigillato Bruno nella tomba. Prendi dalle tue tasche un palloncino-sgonfio (il 1° verme) e usalo sullo spruzzatore blu. Prendi il secondo palloncino sgonfio e usalo su quello rosso. Torna nel tuo ufficio e inserisci uno alla volta i due palloncini pieni di gommapiuma nel tubo pneumatico. Il macchinario al piano terra si ingolferà. Scendi con l'ascensore alla porta d'ingresso principale e vai sulla destra. Prendi l'estintore di fianco alla porta e poi entra nella porta per trovare il meccanico indaffarato a pulire il macchinario. Parlagli. Mentre vi parlate lui si brucia e ti spiega che non puoi usare lo spray perché peggiorerebbe le cose se mischiato alla gommapiuma. Ora gira il chiavistello della porta dove sta lavorando il demone e fai uscire il perno. Esci dalla stanza e vedrai il meccanico uscire pure lui, lasciando la porta involontariamente aperta. Ritorna subito dentro ed entra nel gabbiotto. Avvicinati al tubo rosso. Prova ad usare una carta, ma hai ancora troppa pressione. Esci e prendi l'ascensore per tornare agli uffici. Appena uscito dall'ascensore di fronte a te vedrai una porzione di scrivania di Eva. Lì sopra c'è una perforatrice. Usa il mazzo di carte con la perforatrice per avere una carta bucherellata nell'inventario. Torna al piano inferiore e inserisci la carta perforata nella fessura del tubo rosso. Scoprirai che c'è una tale Mercedes Colomar che è la donna proba che fa al caso tuo. Dopo il filmato sarai nell'ufficio con "Meche". Falle tutte le domande circa il suo passato. Poi esci dall'ufficio e vai verso la porta di Don Copal che ti fermerà e ti sgriderà per la tua condotta richiudendoti nello sgabuzzino del garage.

Rivoluzionari

Ora sei solo. Bussa alla porta e dalla finestra una figura ti parlerà. Rispondigli insistendo sul fatto che sei deciso a smascherare le losche attività del DDM (dipartimento della morte), così lui ti svelerà che è un rivoluzionario della AAP (alleanza delle anime perdute) di nome Salvador e che anche lui si batte per cambiare il sistema corrotto. Ti conduce in un sotterraneo segreto dove apprenderai gli scopi della AAP e ritroverai Eva la segretaria che fa in realtà la spia per Salvador. Ora dovrai parlare con gli altri rivoluzionari e aderire al loro programma. La tua prima missione è di trovare uova di piccione sul tetto. Esci dal sotterraneo e arrampicati sulla corda di cravatte. Spostati sulla sinistra seguendo il cornicione ed entra nella finestra aperta che dà nell'ufficio di Domino. Apri il cassetto della sua scrivania e prendi il corallo luminoso. Vai verso l'ingresso e tira dei pugni al puch-ball fino a quando non cade a terra il paradenti che si trova sulla mensola in alto. Dopo averlo

raccolto esci dalla finestra e ritorna alle cravatte sul cornicione. Raccogli il capo sciolto della corda (sulla destra) e agganciagli il corallo appena trovato. Ora lancia l'arpione sulle scale dall'altro lato. Risali tutto e arrivi al tetto dove c'è un nugolo di piccioni scheletrici che tengono d'occhio un nido con delle uova. Avvicinati, e sul pavimento osserva una ventola a forma di piattino. Posaci sopra PRIMA uno qualsiasi dei palloncini (quelli a forma animale) presi dal clown e DOPO sbriciolaci sopra il pane dei morti. Gli uccelli si accalcheranno per mangiare il pane facendo scoppiare il palloncino. Il rumore li metterà in fuga tutti ed avrai finalmente accesso alle uova. Scendi daccapo fino al vicolo e vai al garage e raggiungi il gabbiotto. Usa il paradenti con il macchinario "riempi-denti" (più chiaro di così!) e poi usalo su di te. Per farlo, mentre lo stai tenendo, clicca sull'icona a forma di mano in basso a destra dello schermo. Ora hai il calco dei denti. Esci e nel vicolo usa l'occhio blu sulla parete per farti aprire il passaggio sotterraneo. Dai le uova a Salvador anche se non basterà a farti passare oltre. TI chiede anche di avere i tuoi denti per accendere un computer. Ora dai il calco a Eva. Finalmente Salvador ti accompagna per il passaggio che conduce alla Foresta Pietrificata. Da qui dovresti riuscire a ritrovare la strada per Rubacava e ritrovare la bella Mercedes. Che scheletro romantico, Manny!

Parte II: Sulle tracce di Mercedes.

La Foresta

Sbuchi da un albero nella Foresta Pietrificata. Girati indietro e prosegui alla tua destra. Vedi Glottis disperato per aver perso il lavoro. Addirittura dal dolore si strappa il cuore e lo lancia alle sue spalle, accasciandosi al suolo. Vai verso Nord e troverai il cuore attaccato ad una ragnatela guardata a vista da orribili ragni volanti. A fianco per terra ci sono degli ossi. Prendine uno e attaccalo alla rete. Poi prendi la tua falce e usala sull'osso. La tela diventa una specie di fionda che lancerà il cuore vicino a Glottis. Torna da lui e rimettigli il cuore nel petto. Parte il filmato della morte di Don Copal per mano del terribile Hector LeMans, la vera mente del DDM. Sei sulla macchina con Glottis (il mitico Vagone d'ossa!). Potete andare solo verso la strada ad ovest oppure verso quella est. Nella prima c'è un dedalo di cunicoli che non portano da nessuna parte e nell'altra ti ritrovi ad una specie di fabbrica che succhia i midolli dagli alberi. Scendi dalla macchina e vai vicino al macchinario con la leva. Abbassala e vedrai la ruota in cima all'albero fermarsi. A questo punto, Glottis si arrampicherà per fare delle prove. Mentre lui è sull'albero, riaziona il meccanismo. Il vostro amico rimarrà attaccato alla ruota mentre gira. Ora devi spostare la carriola pestando i cavi a terra. Questi sono collegati ai 4 pistoni dell'albero e gli fanno cambiare il ritmo di apertura. Passaci sopra uno alla volta (anche tornandoci più volte sopra ove necessario) fin tanto che i pistoni si muovono **in sincrono a due a due** (i pistoni alti e bassi sincronizzati fra di loro) **su ogni lato**.

L'albero finalmente cade e Glottis può sistemare il Vagone in modo che sia pronta per avventurarsi anche nelle zone più impervie della foresta. Dirigiti indietro dove c'è il grande bivio e scendete dalla macchina. Torna verso il cartello di indicazioni e raccoglilo. Mentre lo tieni, puoi spostarti e piantarlo dove ti pare. Appena lo metti a terra vedrai che indicherà un luogo ben preciso. Seguite le indicazioni che il cartello vi dà fino alla zona del dedalo di cunicoli. Qui con un po' di attenzione riuscirai a **piantarlo in un punto esatto** che aprirà un passaggio segreto:



Entra nel passaggio che si è aperto e raccogliete le chiavi sullo standardo.

Torna verso la macchina. Sali e dirigiti verso Nord. Sei di fronte ad una porta oltre la quale si nascondono dei terribili castori infuocati che non vi permettono il passaggio. Anche se al primo colpo sarete sbattuti fuori, potete rientrare e raccogliere delle ossa dal tappeto costruito dai castori (ve ne serviranno almeno 3). Con le ossa in tasca vai alla tua sinistra dove c'è un viottolo che ti porta sulla riva del fiume di catrame. Getta lì un osso e subito prendete l'estintore dalla tasca per spruzzarlo all'aria. Il castoro che si butta per recuperare l'osso verrà carbonizzato e morirà. Ripeti l'azione per altre 2 volte. Ora puoi tornare alla macchina e chiedere a Glottis di procedere. Prima di andare oltre devi però usare la chiave sul lucchetto alla sinistra della porta metallica. Cut-scene ed eccoci giunti a Rubacava.

Rubacava

Scendi dalla macchina e vai sulle scale, Sali ancora sulla seconda rampa e entra nella porta in alto. Parla con Flores che sta lavando a terra e chiedigli il motivo per cui è qui. Sta cercando sua moglie. Digli che l'aiuterai e fatti dare una sua foto. Ti promette di cederti il suo posto di lavoro appena l'avrà trovata. Esci e scendi la rampa di scale per dirigerti verso est. Cadi nell'acqua e vieni ripescato da un marinaio Velasco che fa amicizia con Glottis. Parlagli e mostragli la foto della moglie di Flores. Prendi il registro che dimostra che è scappata e portalo all'interessato. Andrà via mettendoti in mano lo straccio per pavimenti. Passa un anno e diventi gestore del locale. Dal tetto entra dentro nel tuo nuovo ufficio e sulla sinistra osserva la scrivania principale. Si girerà il piano mostrando una roulette "di comando" con dei tasti e i microfoni che rivelano quello che accade in sala. Schiaccia 1 volta sul simbolo della calamita che si spegnerà. Ora ascolta il capo della polizia Bogen che si arrabbia per aver perso dei soldi e va via dal locale. Poi dall'altra scrivania raccogli i messaggi mandati da Salvador. Apri l'inventario ed esamina meglio i fogli fin quando non li avrai letti tutti scoprendo che sei in pericolo e devi fuggire. Ora scendi e incontri Lups che si occupa dei soprabiti dei clienti. Tra le altre cose ti spiega il suo nuovo metodo di catalogazione. Scendi le altre scale. C'è Glottis che fa da pianista. Esaurisci tutti gli argomenti anche con lui. Vai verso il banco bar e prendi la bottiglia di liquore pregiato. Prosegui fino ad entrare nella sala roulette. Parla con il tipo seduto. Si chiama Chowchilla Charlie e ti deve dei soldi. Rubagli la matrice per falsificare le ricevute delle scommesse. Esci, risali le scale e vai all'esterno. Cut-scene in cui rivedi LeMans con Meche. Li inseguì ma lei ti butta in acqua. Vieni ripescato dal marinaio Velasco che ti spiega come imbarcarti per raggiungerla. Però non potrai salpare fin quando non avrai una tessera della federazione e degli attrezzi per Glottis. Inoltre, dovrai "accertarti" che Naranja non si presenti al molo in tempo per la partenza così da prendere il suo posto.

Attrezzatura per l'imbarco

Dopo aver parlato di tutti i dettagli con Velasco dirigiti verso sinistra. Ti trovi ad un incrocio con 4 ponti. Vai a Nord ed entra nel locale "Basket Blue". Assisti alla scena di Lola che fotografa la padrona del locale Olivia con l'amante Nick Virago, avvocato di Maximino, il padrone del gattodromo. Poi vai in cucina e assisti alla scena del cameriere e il suo cocktail letale. Esci e vai a parlare con le api operaie. Prova a farti prestare la loro tessera della federazione. Non te la daranno ma ti confidano che è proprio Chowchilla Charlie a venderle. Torna al Calavera Café (ponte nord, prendi ascensore e poi sali la rampa di scale). Vai nel locale e parla con Charlie. Vi darà la tessera se gli recupererai una valigetta piena di soldi dal Circolo dei Cilindri al gattodromo. Per aiutarti nell'impresa, ti cede la tessera VIP per accedere al club. Torna verso l'ascensore. Non entrarci, ma scendi la rampa di scale a sud. Poi prosegui verso nord-est. Fai le passerelle all'aperto e entra nel gattodromo. Scendi le scale e prosegui verso destra. C'è una grande statua di un gatto. Esamina la targa. Ora vai alla porta aperta. Vedi un'immensa lettiera e sul bordo un apri-scatole da raccogliere. Usalo sulla grande scatola. Risali al piano superiore. Sulla destra c'è un corridoio con l'ascensore che conduce al Circolo. Una volta lì, andate verso destra per trovare l'avvocato Nick Virago. Parlati chiedendogli un aiuto come avvocato elogiandolo al massimo. Siccome rifiuterà: ricattalo e fa' in modo che vada via. Raccogli il porta sigarette che ha lasciato. Esaminalo: dentro c'è una chiave, ma non la puoi prendere. Ora torna indietro nella hall ed entra nella porta aperta. Raccogli in basso a sinistra una siringa da cucina. Vai sul retro per parla con il demone-garzone. Ora è il momento di tornare al Calavera Café e mostrare a Glottis il tuo VIP pass. Così lui correrà al circolo per bere e giocare. Torna lì anche tu vai al piano superiore del circolo (tramite passaggio subito a fianco all'ascensore) lo troverai ubriaco che reclama da bere. Scendi e apri la piccola cambusa di fianco alla botte. Aspetta che il cameriere entri in cambusa. Quindi chiudigli la porta e bloccala con la tua falce. Parte così un video in cui Glottis si scola il vino. Ora sali sulla scaletta vicino la botte di vino e usa l'apricatole per aprirla e nascondertici dentro. Dopo la scena sei in cantina. Sali sul montacarichi ed entra in ascensore. Posizionalo con la parte dell'alzata davanti all'ascensore. Scendi dalla macchina e pigia il bottone rosso dell'ascensore. **Mentre sta**

salendo monta di nuovo sul muletto e spingilo (più facile con le frecce tastiera) **sotto il buco destro della saracinesca** di protezione. Si incastrerà ad un piano segreto.



Scendi e aziona la leva sul lato sinistro del muletto. Così si solleverà la porta e potrai raggiungere la valigia di Charlie. Dopo la scena, esci dal gattodromo salendo le scale e sali anche la rampa che porta davanti alla poliziotta "piaciona" Carla. Vai alle sue spalle e leggi il bigliettino che c'è attaccato ad un armadietto. Ora mostrale il portasigarette e dille che è un regalo lasciato sotto la scrivania da un "tipo sospetto". Carla fare esplodere il portasigarette e potrai recuperare la chiave. Ora torna dalle api operaie e vai dietro verso il faro. La chiave ne apre la porta. Scena con Lola che muore e tu raccogli un biglietto. Si riferisce al guardaroba di Lupes. Portaglielo e ti darà una giacca. Esaminala e ci troverai dentro un biglietto sull'"Ancora arrugginita". Ora esci e prendi l'ascensore. Una volta sceso, vai al locale "Basket Blue" e mostra il biglietto a Olivia. Poi entra in cucina e usa la siringa da cucina nel lavello per prendere l'acqua sporca. Torna in sala e osserva il tavolo dove c'è un gruppetto ad un tavolo con un libro rosso. Sono rivoluzionari comunisti. Osserva il loro libro e chiediglielo in prestito. Non te lo daranno perché non ti rispettano. Mostragli le lettere che hai di Limones. Ora puoi prendere il libro. Vai dalle api operaie e mostragli prima il biglietto dell'"Ancora Arrugginita" e poi dà loro il libro rosso per rivoluzionari. L'ape Terry fomenta i compagni tanto da far intervenire il poliziotto Bogen e arrestarlo. Dirigiti verso il carcere (ponte nord, poi ascensore e rampa di scale in basso). Parla con Terry, promettendogli di trovare un avvocato.

Ora torna al bivio dei ponti e vai verso sud dove trovi un piccolo sommergibile. Dentro c'è un Toto il tatuatore alle prese con Naranja. Spostati alle spalle di Toto e apri il suo frigo e poi il cassetto che c'è dentro. Prima che si chiuda torna sul davanti, prendi la "siringa" dall'inventario e versa l'acqua sporca nella bottiglia sul tavolo. Naranja appena ci ribeve, collassa. Esamina il corpo del marinaio mentre dorme e raccogli la sua targhetta. Mentre Toto è al telefono mostragli il biglietto di Lola "Ancora Arrugginita". Ti darà una foto di una corsa. La corsa è la 6, quelli che la guardano hanno un cappello da gatto (quindi è di martedì). La gara più importante, quella in cui morì "Puffettone" (ricordi la statua al gattodromo) è avvenuta durante la settimana 2. Usa la matrice selezionando "2 martedì 6" e stampa col tasto centrale. Ora vai al gattodromo e dai la matrice al bigliettaio simpatico.

Esci e vai da Nick al gattodromo. Lo ritroverai al solito tavolo. Mostragli la foto così ti aiuterà. Finita la scena vai indietro verso la porticina per l'obitorio e dopo aver parlato con Membrillo usa la targhetta di Naranja sui fiori. Per fargliela trovare e "aiutarlo" nel riconoscimento devi prendere il metal detector dalla poliziotta Carla. Torna all'imbarco dirigibile. Appena entrato nella stanza bevi il liquore (che contiene oro) e passa sotto il metal detector. Quando Carla ti farà l'ispezione corporale inizierà a chiacchierare. Tu interrompila dicendo che ti interessa solo il suo metal detector portatile. Così lei, infuriata, lo scaglierà dalla finestra. Salutala e scendi al gattodromo. Vai per la rampa in basso e poi a destra. Entra nella porta e, una volta sulla passerella metallica usa la falce sulla lettiera gigante. Hai il rilevatore! Torna da Membrillo e daglielo. Telefonerà a Velasco credendo che Naranja sia morto. Mancano solo gli attrezzi. Vai al Calavera Cafè e alla roulette trovi Bogen. Parla: lui vuole vincere... sempre... tu invece vai nella tua camera al piano superiore, apri lo scomparto della

scrivania e schiaccia la calamita per togliere il "2". Bogen perderà e ti costringerà a partire. Passa un anno: diventi comandante della nave.

PARTE III – Nel mare

Puerto Zapato

Dopo il filmato, entra nella nave. Troverai tutti i marinai "germogliati". Scendi le scale per far partire il filmato. Ti ritrovi imprigionato con Glottis nella stanza motori. Per liberarti dovrai armeggiare con le ancore. Per farlo PRIMA devi muovere le leve motori 1 volta a destra (con frecce tastiera). Noterai che l'ancora di sinistra si sposta sotto la nave. Poi vai a schiacciare 2 volte il tasto rosso sotto l'oblò di destra (così l'ancora destra prima risale e poi riscende agganciandosi all'ancora di sinistra). Schiaccia ora il bottone rosso dell'oblò di sinistra. Vedrai alzarsi le due ancore incastrate insieme. Affacciati all'oblò e usa la tua falce sulle ancore. Le agganci all'oblò. Ora pigia il pulsante rosso a destra. La nave si squarcia. Usa l'ultima volta le leve, spingendo tutto indietro. Sarete salvi e arriverete alla "Perla".

La Perla

Purtroppo la nave (cioè, quel che rimane) affondata e rimani bloccato sul fondale marino con Glottis. Prova ad andare verso sud, ma il tuo amico ti fermerà. Dopo poco arriva uno strano personaggio con una lanterna. Parlateci e seguitelo nel suo giro. Alla fine del giro-tondo si fermerà alla destra di Glottis. Mentre è fermo prendigli la lampada e, mentre Manny la sta tirando, clicca su Glottis che la solleva da terra e la usa per farsi strada. Arrivati alla "Perla", assistiamo alla scena del polpo gigante. Dirigiti verso nord. C'è uno scoglio con dei molluschi prensili. Fai un giro intorno ad esso così da farti seguire da Chepito che ne rimarrà inevitabilmente invischiato. Parte la cut scene ed arrivate all'isola di "Confine". Vai di fronte a te verso l'ascensore. Poi prosegui a destra e nell'altra porta. Ritrovi Meche che ti spiega com'è la nuova situazione. Arriva anche Domino che ti stende e ti manda al lavoro. Sei in una stanzetta con dei bambini in una gabbia. Loro lavorano a delle lampade. Parlaci esaurendo tutti gli argomenti. Insistendo sul fatto che vuoi aiutarli ti lanceranno un piccolo martello. Raccoglilo. Esci e torna sulla passerella dirigendoti verso est dove ci sono Meche e Domino. Parla con entrambi esaurendo gli argomenti. Meche, in particolare, vuole che tu gli mostri la pistola (che non hai). Torna all'ascensore e scendi poi vai verso sinistra dove ci sono le miniere e anche Chepito si è unito agli scavi con uno strano trapano: lo "spacca-tutto". Parlaci e alla fine proponigli lo scambio col tuo martello. Torna all'ingresso principale e vai verso destra. C'è la passerella mobile e una leva che gli fa cambiare direzione. Risali la passerella. Vai sulla rampa in alto. Sposta la gru dall'altro lato dell'isola. Alla fine getta la benna. Scendi e vai sulla spiaggia. Usa lo "spacca-tutto" sulla benna (il gancio prensile). Ora risali sulla gru. Riportala sul lato iniziale dell'isola e cala la catena che finirà sulla passerella. Scendi e vai alla leva della passerella. Devi tirarla per 2 volte per far sì che rimanga incastrata ad un grande gancio. Ora risali sulla gru e schiaccia un tasto freccia per ritirare la catena. La nave viene ritirata su. Ora bisogna sfondare una barriera corallina (lol!) . Tornate sulla gru e calate la catena in corrispondenza delle presse a forma di bigodini e poi tiratela su. Si staccheranno e Glottis ci inizierà a lavorare. Ora torna nell'ufficio di Meche e sposta il posacenere di fianco a lei MENTRE sta facendo una boccata alla sigaretta (ci vorrà qualche tentativo). Si butterà la cenere addosso e si sfilerà le calze bucate. Recupera le calze di seta dal cestino. Portale a Chepito che ti darà la pistola. Ora torna da Meche per mostrargliela. Parte il filmato. Esci dall'ufficio di Domino, poi arriva nel corridoio dove c'è la cassaforte e senti le urla di Meche. Usa lo spacca-tutto sul cardine della cassaforte che scopre dei meccanismi. Girando la ruota centrale devi **mettere i tasselli come in foto** con la parte piatta che guarda a est. Anche se non sei preciso al millimetro, va bene lo stesso. Ora esci dal riquadro e usaci la falce. Apri la manopola sulla sinistra della cassaforte, che finalmente si aprirà.



Entra e chiuditi dentro. Riprendi la falce per usarla sui fili sopra la porta. Aperto il passaggio via da Meche e parlare. Poi osserva le valigie. Ora usa ancora la falce sul doccia anti incendio attaccata al soffitto. Ora gira la manopola per chiudere l'acqua alla tua destra: noti che l'acqua scola in un preciso punto. Ora vai nell'altra sala e in basso troverai un'ascia. Prendila e trascinala verso la mattonella di scolo. Lanciacela sopra così da creare un buco da cui potrete fuggire. Cut-scenes. Sei sul sommergibile ad affrontare Domino. Usa la falce sull'occhio della piovra.

PARTE IV – Ultimo atto

La stazione

Sei su un tempi Maya che fa da stazione di passaggio per il Nono Aldilà. Parla col guardiano e prendi il messaggio di Hector Lemans. Vai verso su e poi scendi la scalinata. Vedi una bara. Aprila, ne esce Bruno. Prendi la tazza con la schiuma. Ora risali e vai in quella porticina in alto a destra. C'è Glottis mezzo morto. Parlate a tutti per scoprire che serve del carburante per riavviare la macchina. Scendete al piano inferiore dove c'è la porta. Entri in una cucina. Prendi uno strofinaccio dal cassetto del tavolo. Esci e inzuppa il tovagliolo in quella tanica d'olio a fianco alla porta. Ora ritorna in cucina, appendi la tazza al porta bicchieri e poi inserisci lo strofinaccio nel tostapane. Dopo la cut-scene sei di nuovo a Rubacava.

Ti trovi davanti alla rimessa dove c'è il Vagone d'ossa collegato ad un congegno esplosivo. Vai dal tatuatore Toto (nel sommergibile verso sud). Mentre lui dorme apri lo sportellino sul tavolo e raccogli della nitroglicerina. Ora torna al molo da Velasco (incrocio dei ponti, ponte est) rubagli la bottiglia con la nave in miniatura. Ora torna al "Basket Blu" ed entra in cucina. Trovi una grande botte su cui devi usare la bottiglia così da riempirla. Torna da Glottis e dagli l'intruglio. Correrà a prenderne dell'altro. Appena torna, parlagli e fallo disgustare per indurlo al vomitato. Poi butta la nitro sul suo vomito.

El Midollo

Sei ad El Midollo con quelli della AAP raccogli dallo scheletro a terra una foto. Nell'immondizia c'è anche un suo braccio. Parla con Meche che va via. Saprai che ti serve un travestimento per uscire. C'è un piccione viaggiatore alla finestra. Dagli il messaggio di Hector che hai in tasca e poi anche la foto dell'agente morto. Esci per trovare Glottis. Ti darà un telecomando che serve a far alzare e abbassare il Vagone d'Ossa. Sali sulle scale e anche sulle altre per arrivare al camerino degli artisti. Parla con loro. Dopo prendi il bollitore dal tavolo e dirigiti sulla piccola scala dietro agli attori. Dall'alto gli puoi versare il caffè addosso. Ora scendi e posa il bollitore. Poi entra nel camerino per farti truccare e diventare irriconoscibile. Risali ora sull'impalcatura e metti l'osso del braccio nel macinino di fronte a te. Dopo raccoglilo e vai da Glottis. Sotto la macchina c'è una chiazza verde. Esaminala e buttaci usaci sopra il macinino. Ora vai nella caverna dove è scappato il giardiniere (sulla destra). Usa il macina-neve a terra vicino alla grotta a nord per ritrovare le tracce del giardiniere. Devi spargerla in diversi punti sia nel tragitto all'ingresso della caverna. Trovata la strada, Glottis vi porterà verso la bottega, ma ci sarà un lucertolone che bloccherà il passaggio. Usa il telecomando per alzare la macchina. Sposta la macchina più avanti che puoi e poi scendi sulla passerella raggiungendo le scale. Scendi un poco e appena il lucertolone si gira verso di te risali e usa il telecomando per abbassare il Vagone così da fargli schiacciare la coda. Ora hai la strada libera. Scendi dalla scala e vai verso est fino alla bottega, entra e usa la falce sul campanello della porta. Poi esci e rientra come fossi un cliente. Il giardiniere ti darà la sua pistola. Ora torni con Glottis alle caverne. Risali le scale ed entra nella porta casinò. All'ascensore sulla sinistra c'è lo scagnozzo di Hector che non ti farà passare fin quando non avrai abiti adatti.

Scendi le scalette e parla con l'agente sotto copertura e poi con Meche. Quando avrai il lenzuolo in mano, usalo su Charlie alla slot. Poi parla all'agente e chiedigli di manomettere la slot. Dopo la scena entra nel bagno così da indossare gli abiti adatti. Torna all'ascensore e la guardia vi farà un quesito. Provate più volte fin quando non riuscite a dare la risposta corretta. Quando siete su parlate con la coppia Flores. Convinceteli a fare l'acquisto con un qualsiasi argomento e dopo parlando dei vostri problemi usando l'argomento "sono appena tornato dalla vacanza peggiore della mia vita". Entrate nella porta da Hector. Parte il filmato. Dovete rincorrere LeMans.

Trova e uccidi Hector Lemans

Vai vicino all'insegna e usa il macinino sulla crepa alla base dell'insegna poi mettici dentro la germogliana. Sali sulle scale. Parte un atro filmato. La tua vecchia "amica" si rivela una doppio-giochista e ti costringe ad andare verso la serra dove c'è Hector. Lui vi sparerà. Usa la nitro-glicerina sul proiettile. Ora torna da Olivia e entra nella macchina per parlare con la testa di Salvador. Olivia muore. Apri la valigia a terra e prendi la falce. Poi dai

germogli di Olivia raccogli il biglietto di Salvador. Mentre lo tieni in mano dirigiti verso la serra (serve da ossa-detector). Vai **sul retro e posizionali in questo punto** per trovare i resti del compagno ucciso. Fatto questo Usa il corpo di Salvador per trovare la chiave del baule della macchina. Vai ad aprirlo. Prendi le munizioni. Dirigiti verso il serbatoio sulla destra e spara. Torna alla serra e finale. Gioco completato!



Soluzione di Raindog