

Komplettlösung – The Westerner

von Kerstin Häntsch

Fenimore gerät eher zufällig in ein Abenteuer. Er ist mit seinem Pferd unterwegs. Das Pferd muss immer wieder gefüttert werden und zwar mit Möhren. Dazu gibt es an verschiedenen Stellen Beete mit Möhren. Die müssen mit Wasser gegossen werden und dann kann man die Möhren ernten. Man sollte immer einen kleinen Vorrat an Möhren dabei haben. Außerdem findet man in Schränken, Truhen und Schubladen Geld (Dollarnoten), die man auch immer mitnehmen sollte. Ansonsten gilt natürlich wie immer das man mit allen Personen sprechen sollte und alle Gegenstände mitnehmen, die sich mitnehmen lassen. Sollte man mal Geld brauchen und nichts finden, dann kann man mit dem Bankier sprechen (wenn man schon ein Sparbuch hat) und nach einem Kredit fragen, und man bekommt 15 Dollar.

Farm von Joe:

- die Tafel ansehen und die Truhe
- die Schublade ansehen und öffnen
- **die Pistolen nehmen**
- es sind nur Spielzeugpistolen
- der Sohn Bill hat die echten Pistolen
- **das Seil nehmen und das Holster**
- das Zimmer verlassen und ins Wohnzimmer gehen
- mit Stella sprechen
- **den Apfel nehmen**
- zum Kamin gehen
- dort die Schublade vom Tisch öffnen
- **die Dollar nehmen**
- **den Blasebalg nehmen**
- **den Hut nehmen und das Haus verlassen**
- hinters Haus gehen
- **den Eimer nehmen**
- **den Baumstamm nehmen**
- vor dem Haus zur Wasserpumpe gehen
- **den Eimer mit der Wasserpumpe benutzen**
- **die Wasserpumpe benutzen**
- **den Eimer mit Wasser nehmen**
- **dann den Eimer mit Wasser mit dem Beet benutzen**
- das Ganze dann 2 bis 3x machen
- **dann kann man die Möhren ernten** (5 Stck.)
- zu der Überdachung gehen
- **dort das Seil, die Säge und den Sattel nehmen**
- neben dem Haus steht ein Waschzuber (in der Nähe vom Beet)
- **den Wäschekorb ansehen**
- **die Socke aus dem Wäschekorb nehmen**
- zum Pferd gehen
- die Tür öffnen und zum Pferd gehen

- **den Sattel mit dem Pferd benutzen**
- **den Apfel mit dem Pferd benutzen**
- das Pferd mag keine Äpfel
- Fenimore hat einen angebissenen Apfel im Inventar
- **die Möhren mit dem Pferd benutzen**
- es wird ein Balken angezeigt mit der Energie des Pferdes
- je nach Strecke werden 1 bis 3 Möhren gebraucht
- Fenimore sollte also immer genug Möhren dabei haben
- wenn Fenimore auf das Pferd steigt, dann wird eine Karte angezeigt und man kann sich aussuchen wohin Fenimore reiten soll

Farm von Jones:

- Zwischensequenz
- im Zimmer umsehen
- den Schrank ansehen und öffnen
- oben im Schrank liegt Geld
- **das Geld nehmen**
- zum Kamin gehen
- beim Kamin ist ein Brecheisen
- **das Brecheisen nehmen**
- **den Hut nehmen**
- **die Treppe nach oben gehen**
- überall umsehen
- **den Korb nehmen**
- **alle Schubladen öffnen und das Geld nehmen**
- **die Leiter ansehen und verschieben**
- **die Leiter benutzen**
- Fenimore steht auf dem Dach
- er sieht zum Schweinestall herunter
- **das Seil ansehen und das Rad**
- **das Schwein ansehen**
- wieder nach unten gehen
- **die Schubladen vom Tisch öffnen und das Geld nehmen**
- **mit Alvin sprechen**
- nach dem Rad fragen
- das gehört Alma
- das Haus verlassen
- **mit Alma sprechen** (auch nach dem Rad fragen und dem Schwein)
- das Schwein frisst nur frischen Fisch
- wieder ins Haus gehen
- mit Alvin sprechen (wegen Fische fangen)
- das Haus verlassen
- **den Eimer nehmen**
- zum Brunnen gehen
- **das Seil mit dem Brunnen benutzen**
- **den Eimer mit dem Brunnen benutzen**
- **den Brunnen benutzen und dann den Eimer mit Wasser nehmen und mit dem Beet benutzen und Möhren ernten**

- zur Stammklemmmaschine gehen
- **den Baumstamm mit der Maschine benutzen**
- **dann die Säge mit dem Baumstamm benutzen**
- jetzt sind es zwei Baumstämme
- beide Baumstämme nehmen (liegen neben der Maschine bzw. in der Maschine)
- zum Schwein gehen
- den Futternapf ansehen und die Klappe
- zum Pferd gehen

Schule:

- zur Tür der Schule gehen
- links um das Gebäude gehen
- **hinter der Schule steht eine Brechstange**
- **die Brechstange nehmen**
- dann wieder nach vorn gehen
- **die Tür der Schule öffnen**
- Zwischensequenz
- **Pistolen und Hut nehmen**
- **alle Schubladen öffnen (auch Lehrertisch)**
- **einen Zollstock, Geld und einen Füllhalter aus den Schubladen nehmen**
- die Schule verlassen
- zum Spielplatz gehen
- **mit dem Mädchen sprechen**
- zum Pferd gehen

Stadt:

Stadt /Saloon:

- in den Saloon gehen
- **mit dem Fremden sprechen**
- **dann mit dem Barkeeper über den Fremden sprechen**
- der Barkeeper sagt das die Trinkgeldkasse leer ist
- **einen Dollar mit dem Barkeeper benutzen**
- **das ist zu wenig und Fenimore fragt ob 5 Dollar reichen**
- die reichen und der Barkeeper sagt dem Fremden das er mit Fenimore reden kann
- **wieder mit dem Fremden sprechen**
- er hat Fälschungen und Roboteröl
- das Roboteröl ist teuer und Fenimore hat nicht genug Geld
- er verschiebt das Geschäft auf später
- **mit Shorty sprechen** (er verfolgt Fenimore)
- **mit Pistoleros sprechen**
- der will spielen
- dazu braucht Fenimore einiges an Geld, weil es etwas dauert bis er alle Antworten hat
- dann kann er das Spiel gewinnen
- die Antworten lauten:

**Ich glaube zum Trinken bist du nicht stark genug – Und dich trifft gleich ein Güterzug
Ich habe die Partie so gut wie gewonnen – Ich werde mich eher in deinem Elend sonnen
Ohnmächtig gefällst du mir am Besten – Bevor ich umfalle fliegst du aus dem Westen**

- **wenn Fenimore den Satz sagt: „ Dein Zittern entlarvt dich“ , dann hat er gewonnen**
- zur Treppe gehen und versuchen nach oben zu gehen
- der Barkeeper sagt das alle Zimmer belegt sind
- Fenimore kann aber für 3 Dollar das Bad benutzen
- **Fenimore zahlt die 3 Dollar und geht die Treppe nach oben**
- ins Bad gehen (Tür mit Badschlüssel öffnen)
- **dort die Seife von der Badewanne nehmen und die Streichhölzer vom Stuhl**
- das Bad verlassen
- in Zimmer Nr. 2 gehen
- **die Truhe öffnen und das Geld nehmen**
- **den Schrank öffnen und das Geld nehmen**
- **die Arzttasche nehmen**
- **den Zimmerschlüssel vom Tisch nehmen**
- durch die andere Tür im Zimmer gehen
- dahinter ist die Arztpraxis
- **mit dem Doktor sprechen**
- der will das Fenimore ihm einen Zahn zieht
- dazu braucht er Whisky und eine Zange
- auf dem Tisch steht ein Bild von Jesse James
- das bekommt Fenimore wenn er den Zahn gezogen hat
- im Zimmer umsehen
- das Zimmer verlassen
- zu Zimmer Nr. 4 gehen
- in das Zimmer gehen
- **alle Schubladen, Schränke und Truhen durchsuchen**
- **hier gibt es einige Dollar zum Mitnehmen**
- **das Kissen auf dem Stuhl nehmen**
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- Saloon verlassen
- zum Sheriff gehen

Stadt / Sheriff:

- **mit dem Sheriff sprechen**
- den Sheriff verlassen
- hinter das Gebäude gehen
- dort sind vergitterte Fenster
- dahinter ist das Gefängnis
- **mit Tom sprechen**
- dann wieder nach vorn gehen
- zum Laden gehen

Stadt / Laden:

- in Jacksons Store gehen
- **mit dem Verkäufer über alles sprechen**
- **Whisky kaufen für 7 Dollar**
- **die Zange für 2 Dollar kaufen** (liegt zwischen den beiden Türen)
- den Laden verlassen
- zur Bank gehen

Stadt / Bank:

- in die Bank gehen
- die Sicherheitskamera ansehen
- **mit dem Bankier über alles sprechen**
- **ein Konto eröffnen und einen Dollar einzahlen** (als Adresse die Stadt angeben und den Zimmerschlüssel zeigen)
- die Bank verlassen
- zum Bahnhof gehen

Stadt / Bahnhof:

- **mit dem Telegrafist sprechen**
- Fenimore sagt das er ein Telegramm verschicken möchte
- **erst verschickt er für 2 Dollar ein Telegramm an seine Tante**
- **dann verschickt er für 2 Dollar ein Telegramm an seinen Freund Sam**
- **und zum Schluss verschickt er für 4 Dollar noch ein Telegramm an den Präsidenten**
- durch die Tür in den Bahnhof gehen
- auf dem Tisch neben dem Kamin liegt eine Brille auf einer Zeitung
- **die Brille nehmen**
- dann durch die andere Tür nach draußen in den Hinterhof gehen
- **die Schubkarre und den Holzstamm nehmen**
- wieder ins Gebäude gehen und den Bahnhof verlassen
- **mit dem Telegrafist sprechen und fragen ob etwas angekommen ist**
- **die Tante hat 10 Dollar geschickt**
- zum Laden gehen

Stadt / Laden:

- **im Laden die Laufkatze für 5 Dollar kaufen**
- dann die verschlossene Tür ansehen
- **der Eintritt kostet 5 Dollar und Fenimore bezahlt sie**
- in den Raum gehen
- an einem Haken hängt ein schwarzer Hut

- **den schwarzen Hut nehmen**
- dann die Leiter nach unten gehen
- hier gibt es nur einen Fotoentwickler
- die Leiter wieder nach oben gehen
- den Raum verlassen
- den Laden verlassen

Stadt / Saloon:

- nach oben gehen und zum Doktor
- **dem Doktor sagen die Operation kann beginnen** (Fenimore hat Whisky und die Zange)
- Fenimore zieht den Zahn
- **das Bild von Jesse James nehmen**
- den Saloon verlassen

Stadt / Sheriff:

- zum Sheriff gehen und wegen Genehmigung für Dynamit fragen
- dazu braucht man jede Menge Papiere
- Sheriff verlassen

Stadt / Bahnhof:

- mit dem Telegrafist sprechen
- **der Präsident hat 20 Dollar geschickt**
- zum Laden gehen

Stadt / Laden:

- **den Wagenheber kaufen (8 Dollar)**
- Laden verlassen

Stadt / Bahnhof:

- vom Bahnhof nach rechts gehen
- dort ist eine Draisine
- zum Schuppen gehen
- am Tor zum Schuppen ist ein Balken
- er ist zu schwer und Fenimore bekommt das Tor nicht auf
- **die Draisine benutzen**
- es erscheinen zwei Hebel
- an beiden steht unbekanntes Ziel

- den Hebel links benutzen
- Fenimore fährt zur Attraktion
- **das Roboteröl ansehen und den Roboter Arthurchen ansehen**
- **mit Einstein sprechen**
- die Draisine benutzen und Fenimore fährt zurück zur Stadt
- dann die Draisine benutzen und in die unbekannte Richtung fahren
- Fenimore kommt zur Brücke
- **den Weg nach unten gehen**
- **den Korb aus dem Inventar mit dem Ufer benutzen**
- **dann ins Wasser stellen (in Höhe des Korbes) und warten das der Fisch (Forelle) kommt**
- **ist der Fisch nah genug an Fenimore, dann kann er ihn fangen (er wirft ihn aus dem Wasser und in den Korb)**
- **den Korb mit dem Fisch nehmen**
- zur Draisine gehen
- die Draisine benutzen und das unbekannte Ziel nehmen
- Fenimore kommt am Ende der Brücke heraus
- dort steht ein kleines Häuschen und davor ein Mast
- **die Axt und das Seil nehmen**
- mit der Draisine zurück in die Stadt fahren
- zum Schuppen gehen
- **das Seil mit der Umlenkrolle benutzen**
- so kann Fenimore den Balken vom Tor entfernen
- das Tor öffnen und in den Schuppen gehen
- **das Seil und den Klettergurt nehmen**
- den Schuppen verlassen
- zum Pferd gehen
- das Pferd benutzen

Stadt / Schule:

- **das Bild von Jesse James dem Mädchen auf der Schaukel geben**
- jetzt darf sich Fenimore den Hund ausleihen
- **die Socke mit dem Hund benutzen und dann dem Hund zu einem Baum folgen**
- im Baum ist Billy mit seinem Freund
- **das Seil mit dem Eingang benutzen**
- **dann am Seil nach oben klettern**
- **mit Billy sprechen**
- nach den Revolvern fragen
- er muss sich mit seinem Freund beraten
- **dann wieder am Seil nach oben klettern und mit Billy sprechen**
- die Revolver sind in der Schultoilette
- **zur Schule gehen und hinter das Gebäude**
- **die Tür zur Toilette öffnen und hineingehen**
- Fenimore findet die Revolver
- die Tür öffnen und die Toilette verlassen
- zum Pferd gehen
- Zwischensequenz
- eine Kutsche kommt vorbei und verliert ein Rad

- mit Livy sprechen (alle Themen)
- den Wagenheber mit der Kutsche benutzen
- dann den Wagenheber benutzen
- dann fällt der Doktor von der Kutsche herunter
- zum Doktor gehen
- die Jacke vom Doktor nehmen
- Livy die Jacke, die Brille, die Arzttasche, das Kissen und den schwarzen Hut geben
- die Jacke ist schmutzig und Fenimore soll sie erst waschen
- die anderen Sachen bewacht Livy bis Fenimore alles zusammen hat
- das Pferd benutzen

Farm von Jones:

- zum Schweinestall gehen
- den Fisch mit dem Futternapf benutzen
- das Schwein kommt
- die Futterklappe benutzen
- den Fisch wieder nehmen
- zum Haus gehen
- ins Haus gehen und die Treppe nach oben
- die Leiter benutzen
- Fenimore steht auf dem Dach
- die Laufkatze mit dem Seil benutzen
- dann die Laufkatze benutzen
- Fenimore landet im Gehege vom Schwein
- versuchen das Rad zu nehmen
- die Brechstange mit dem Rad benutzen
- das Rad fliegt an einen Baum
- zum Rad gehen
- die Schubkarre mit dem Rad benutzen
- dann die Schubkarre benutzen
- Fenimore schiebt die Schubkarre zur Schule und das Pferd kommt mit

Stadt / Schule:

- die Schubkarre benutzen
- das Rad landet genau an der Kutsche
- die Kutsche ist nun einsatzbereit
- fehlt noch eine saubere Jacke
- das Pferd benutzen

Farm von Joe:

- zum Waschzuber am Haus gehen
- die Seife mit dem Waschzuber benutzen

- **die Jacke mit dem Wäschekorb benutzen**
- ins Haus gehen
- **mit Stelle sprechen**
- fragen ob sie seine Jacke wäscht
- sie sagt er soll die Jacke in den Wäschekorb legen und Seife an den Waschzuber legen
- Fenimore sagt das es schon erledigt ist
- Stella verlässt das Haus und geht die Jacke waschen
- Fenimore versucht ins Zimmer von Billy zu gehen, aber der will ihn nicht ins Zimmer lassen
- die andere Tür zum Schlafzimmer ist verschlossen
- **den Schlüssel vom Badezimmer vom Saloon mit der Tür zum Schlafzimmer probieren**
- **das klappt**
- ins Schlafzimmer gehen
- überall umsehen
- **den Nachttisch öffnen**
- **die Besitzurkunde nehmen**
- das Schlafzimmer verlassen
- das Haus verlassen
- **zum Baumstumpf gehen**
- **die beiden zersägten Baumstämme mit dem Baumstumpf benutzen und dann die Axt benutzen (2x Holz hacken)**
- **das ergibt dann 4 Kaminhölzer**
- **zu Stella am Waschzuber gehen**
- sie hängt gerade die Jacke auf die Leine
- **mit Stelle sprechen und fragen wie lange es dauert bis die Jacke trocken ist**
- sie sagt das es am Kamin schneller gehen wird
- **die nasse Jacke nehmen und ins Haus gehen**
- **die Kaminhölzer mit dem Kamin benutzen**
- **die Streichhölzer mit dem Kaminholz benutzen**
- **den Blasebalg mit dem Feuer benutzen**
- **dann die nasse Jacke mit dem Schürhaken benutzen**
- am blauen Balken der Jacke kann man sehen ob sie trocken ist
- **die trockene Jacke nehmen**
- das Haus verlassen
- zum Pferd gehen
- das Pferd benutzen

Stadt / Schule:

- **die saubere und trockene Jacke an Livy geben**
- Fenimore zieht sich um
- sie fahren mit der Kutsche zur Farm von Starek

Farm von Starek:

- Zwischensequenz
- Fenimore fällt aus dem Fenster
- zur Bank gehen

- da steht eine Laterne
- **die Laterne nehmen**
- rechts zum Haus gehen
- dort durch die Tür links in die Küche gehen
- sollte man den falschen Weg gegangen sein und der Wachposten kommen, dann einfach eine Katze nachmachen und die Wache geht wieder

Farm von Starek / Küche:

- **den Schrank öffnen und das Geld nehmen**
- **die Schublade öffnen und das Geld nehmen**
- **das Buch für römische Geschichte ansehen**
- **eine Möhre nehmen**
- **mit Livy sprechen**
- fragen ob sie das Fenster im Zimmer von Rhiannon öffnen kann
- das wird sie tun
- **nach dem Buch fragen**
- sie will es nicht hergeben außer im Tausch einer Reliquie
- **Fenimore gibt Livy den Backenzahn vom Doktor**
- **das Buch nehmen**
- die Küche verlassen
- wieder nach vorn am Haus gehen
- zu dem Fenster sehen, wo Fenimore herunter gefallen ist
- das Fenster ist offen
- durch das Fenster einsteigen

Farm von Starek / Zimmer von Rhiannon:

- **alle Schränke und Schubladen durchsuchen und das Geld nehmen**
- **das Buch über die Renaissance nehmen**
- das Zimmer durch die Tür verlassen
- den Gang nach vorn gehen und nach rechts zum Eingang gehen
- dort ist ein Buch auf einem Tisch
- **das Buch über das Mittelalter nehmen**
- wieder auf den Gang gehen und weiter nach vorn
- links in der Ecke ist ein Zimmer
- in das Zimmer gehen

Farm von Starek / Zimmer von Livy:

- **auch hier alle Schränke und Schubladen öffnen und das Geld nehmen**
- **das Buch Vorgeschichte nehmen**
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- den ganzen Flur entlang gehen

- am Ende steht eine Kommode
- **die Schublade öffnen und das Geld nehmen**
- dann die Tür rechts neben der Kommode öffnen

Farm von Starek / Büro von Starek:

- **das Buch griechische Geschichte nehmen**
- **den Fotoapparat nehmen (liegt auf dem Sofa)**
- **alle Schränke und Schubladen öffnen und das Geld nehmen**
- durch die andere Tür im Raum gehen

Farm von Starek / Bibliothek:

- das Bücherregal ansehen
- **alle 5 Bücher aus dem Inventar mit dem Bücherregal benutzen**
- **dann das Bücherregal benutzen**
- nun müssen die Bücher in der richtigen Reihenfolge benutzt werden
- die Reihenfolge ist:

Vorgeschichte

Ägypten

griechische Geschichte

römische Geschichte

Mittelalter

Renaissance

Moderne

- das Bücherregal gibt einen Geheimgang frei
- **zum Eingang gehen**
- **die Laterne benutzen und dann die Treppe nach unten gehen**
- Fenimore kommt vor dem Anwesen von Starek wieder an
- das Pferd benutzen und in die Stadt reiten

Stadt / Bahnhof:

- **mit dem Telegrafist sprechen**
- fragen ob etwas angekommen ist
- ein Telegramm von Sam ist gekommen, aber das bringt nichts
- zur Bank gehen

Stadt / Bank:

- **die Besitzurkunde mit dem Bankier benutzen**

- dafür bekommt Fenimore einen Scheck über 100 Dollar zum Kauf von Dynamit

Stadt / Saloon:

- **mit dem Fremden sprechen**
- **nach der Genehmigung für Dynamit fragen**
- kostet 40 Dollar
- **nach Rabatt fragen**
- dann kostet es noch 30 Dollar
- **damit ist Fenimore einverstanden und er bezahlt die 30 Dollar**
- **dann nach dem Roboteröl fragen**
- das kostet 30 Dollar
- **nach Rabatt fragen**
- dann kostet es 25 Dollar
- **Fenimore zahlt die 25 Dollar**
- zum Gefängnis gehen

Stadt / Gefängnis:

- **mit Tom sprechen**
- fragen ob er die Unterschrift des Sheriff fälschen kann
- zum Laden gehen

Stadt / Sheriff:

- **zum Sheriff sagen er ist der Anwalt von Tom**
- alle Themen besprechen (muss erfahren das Marschall aus anderem Ort kommt)

Stadt / Laden:

- in den Laden gehen
- **die drei Zeitungen ansehen**
- in jeder Zeitung steht ein bestimmter Bericht drin
- in der Morning Sun steht etwas über eine gesprengte Brücke (kostet 5 Dollar)
- in der Evening Star steht etwas über einen Raub (kostet 6 Dollar)
- in der Nightly Moon steht etwas zu einer Flucht aus dem Gefängnis (kostet 7 Dollar)
- im Moment hat Fenimore nicht so viel Geld dabei
- erst einmal keine Zeitung kaufen
- **dafür aber den mobilen Telegrafen für 8 Dollar kaufen**
- den Laden verlassen

Stadt / Bahnhof:

- mit der Draisine zur Brücke fahren
- dann zum Ende der Brücke fahren
- **den Klettergürtel mit dem Mast benutzen**
- Fenimore sitzt nun auf dem Mast
- **den mobilen Telegrafen mit dem Kabel benutzen und Telegramme verschicken an:**

Miss Rhiannon
den Sheriff
Mister Starek
den Telegrafist

- **vom Mast klettern und den Klettergurt wieder mitnehmen**
- mit der Draisine zurück in die Stadt
- **mit dem Telegrafist sprechen**
- der sagt das ein Telegramm für den Sheriff gekommen ist und Fenimore soll es ihm bringen
- zum Sheriff gehen

Stadt / Sheriff:

- **Fenimore gibt dem Sheriff das Telegramm und geht wieder**
- zum Gefängnis gehen
- der Sheriff geht zum Bahnhof
- **mit Tom sprechen**
- **Tom den Zollstock geben**
- **der angelt damit einen Schlüssel und gibt ihn Fenimore**
- zur Tür vom Sheriff gehen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Fenimore ist nun im Büro vom Sheriff
- **alle Schubladen und Schränke öffnen und das Geld nehmen**
- in einer Schublade ist ein rotes Tuch
- **das rote Tuch nehmen**
- **die Ernennungsurkunde vom Sheriff nehmen** (hängt an der Wand)
- das Büro verlassen
- zum Gefängnis gehen
- **das rote Tuch mit dem Stier benutzen**
- der rennt gegen die Gefängniswand und Tom ist frei
- Tom verschwindet auf die Farm von Jones
- zur Bank gehen

Stadt / Bank:

- **den Fotoapparat mit dem Bankier benutzen**
- dann die Bank wieder verlassen
- in den Laden gehen

Stadt / Laden:

- in den Raum mit dem Fotoentwickler gehen
- **die Bildplatte mit dem Fotoentwickler benutzen**
- **dann den Fotoentwickler benutzen**
- Fenimore hat nun ein Bild vom Bankier
- **im Laden die Zeitung Evening Star kaufen (6 Dollar)**
- **die Zeitung 3x lesen**
- den Laden verlassen

Stadt / Bahnhof:

- **zum Telegrafist gehen und mit ihm sprechen**
- **ein Telegramm an Dr. Hengelhoffer schicken** (kostet 3 Dollar)
- auf der Bank vom Bahnhof sitzt der Sheriff
- **mit dem Sheriff sprechen** (alle Themen)
- dann mit dem Pferd zur Farm von Jones reiten

Farm von Jones:

- zur Stammklemmmaschine gehen
- **den Baumstamm mit der Stammklemmmaschine benutzen**
- **dann die Säge mit dem Baumstamm benutzen**
- **die beiden zersägten Baumstämme nehmen**
- ins Haus gehen
- **mit Alvin sprechen und nach Tom fragen**
- der ist oben im Schrank
- **nach oben gehen**
- **den Schrank öffnen**
- **mit Tom sprechen** (wegen gefälschter Unterschrift)
- **er braucht einen Füllhalter, die TNT Erlaubnis und die Ernennungsurkunde**
- **Fenimore gibt ihm die Dinge**
- Tom schließt den Schrank
- **den Schrank öffnen und Fenimore bekommt die TNT Erlaubnis mit der Unterschrift vom Sheriff**
- das Haus verlassen
- in die Stadt reiten

Stadt / Bahnhof:

- mit Telegrafist sprechen und fragen ob etwas angekommen ist
- **es gibt ein Telegramm mit 30 Dollar**
- in den Laden gehen

Stadt / Laden:

- **im Laden auch noch beiden anderen Zeitungen kaufen** (kostet zusammen 12 Dollar)
- **beide Zeitungen jeweils 3x lesen**
- **die TNT Erlaubnis und den gedeckten Scheck mit dem Verkäufer benutzen**
- **Fenimore bekommt Dynamit**
- **dann noch den automatischen Klettergürtel mit Wurfeinrichtung für 12 Dollar kaufen**
- den Laden verlassen

Stadt / Bahnhof:

- **mit dem Telegrafist sprechen**
- **Telegramme an Büffel und Edgar schicken** (kostet 3 Dollar)
- mit der Draisine zum Jahrmarkt fahren
- **dort das Spezialroboteröl mit dem Roboteröl benutzen, das unter dem Wagen steht**
- **dann mit Einstein sprechen und sagen „ich will spielen“**
- jetzt muss Fenimore 4 Runden spielen und die fünfte Runde gegen den Roboter spielen
- wenn man das Roboteröl tauscht, dann fällt die fünfte Runde aus und tauscht man das Öl nicht, dann muss man 50 Abschüsse schaffen)
- das kostet einen Dollar
- wenn er gewinnt, dann bekommt er die Winchester
- Fenimore darf nur auf die Typen in rot schießen und nicht auf die Damen oder die Männer mit erhobenen Händen
- in jeder Runde muss er eine bestimmte Anzahl an Abschüssen schaffen
- **hat alles geklappt, dann hat Fenimore die Winchester und fährt zurück in die Stadt**
- mit dem Telegrafist sprechen und fragen ob etwas angekommen ist
- **Büffel hat 40 Dollar geschickt und Edgar einen Reim**
- mit der Draisine zur Brücke fahren
- den Weg nach unten gehen zur Brücke
- **den Klettergürtel mit Wurfeinrichtung mit der Brücke benutzen**
- **das Dynamit mit der Brücke benutzen**
- Fenimore platziert das Dynamit und klettert oder besser gesagt fällt nach unten ins Wasser
- **dann den Weg ein Stück nach oben gehen und nach rechts zu einer kleinen Plattform**
- **dort zu dem größeren Stein gehen und die Winchester benutzen**
- Fenimore sagt das es die richtige Stelle ist
- **dann muss man genau auf das Dynamit zielen und die Brücke fliegt in die Luft**
- mit der Draisine geht es zurück in die Stadt
- nun muss Fenimore noch Shorty loswerden, weil er ständig beobachtet was er macht
- in den Saloon gehen

Stadt / Saloon:

- **Fenimore muss mehrmals mit Pistolero sprechen und mit ihm spielen** bis er alle Sätze und Gegensätze von ihm kennt

- wenn Fenimore gegen Pistolero gewinnt muss er erst mal kurz den Saloon verlassen um dann wieder mit ihm sprechen zu können
- **später steht dann Gordo an der Bar**
- mit Gordo spielen bis Fenimore von ihm alles weiß
- **dann steht noch Einstein an der Bar**
- auch mit ihm spielen
- **zum Schluss spielt Fenimore mit Shorty** (wenn er alle Antworten hat)
- Shorty bringt dann einen unbekanntem Spruch „Du wirst nie erfahren was gewinnen bedeutet“ (darauf weiß er auch keine Antwort)
- manchmal kommen auch andere unbekannte Sprüche von ihm wie z.B. „Bevor du stirbst sagst du mir wie es sich anfühlt“ oder „ Du bist nichts Manns genug um das Glas zu leeren“, aber darauf gibt Shorty immer eine Antwort (auch wenn es sich nicht reimt)
- erst wenn man den Satz „Du wirst nie erfahren was gewinnen bedeutet“ von ihm gehört hat, dann kann man ihn das nächste Mal mit diesem Spruch besiegen
- hier noch alle Sprüche (Sprüche 1 bis 3 von Pistolero; Sprüche Sprüche 4 bis 7 von Gordo; Sprüche 8 bis 11 von Einstein, Spruch 12 vom Poet und Spruch 13 von Shorty)

1. **Ich glaube zum Trinken bist du nicht stark genug – Und dich trifft gleich ein Güterzug**
2. **Ich habe die Partie so gut wie gewonnen – Ich werde mich eher in deinem Elend sonnen**
3. **Ohnmächtig gefällst du mir sicher am Besten – Bevor ich umfall fliegst du aus dem Westen**
4. **Dein Zittern entlarvt dich – Mutti sagt ich darf nicht**
5. **Mach schon mal dein Testament – Und ich glaub du hast deinen Tod verpennt**
6. **Ausschank verboten für kleine Kinder – Und du küsst morgens sicherlich Rinder**
7. **Du trinkst so zaghaft wie eine Frau – Und du bist nach einem Glas schon blau**
8. **Du bist eine Memme genau wie dein Vater – Wenigstens kam meiner nicht vom Theater**
9. **Ich bin dabei meinen Rekord zu knacken – Und ich verkaufe diese feinen Lederjacken**
10. **Diesen Reim hier schaffst du nicht – Mit deinem Können sicher nicht**
11. **Soll ich den Barmann nach einem Lätzchen fragen – Wenn dann für dich würde ich sagen**
12. **Wie sind deine Maße ? Die Kiste soll passen – Und ich werde dich entmündigen lassen**
13. **Du wirst nie erfahren was gewinnen bedeutet**

- hat Fenimore Shorty besiegt, dann wird er nicht mehr verfolgt
- zur Bank gehen

Stadt / Bank:

- in die Bank gehen
- **mit dem Bankier sprechen**
- **fragen ob er den Ventilator an- oder ausschalten kann**
- **in der Zeit das Bild vom Bankier mit der Sicherheitskamera benutzen**
- **dann den Revolver mit dem Bankier benutzen**

- der Bankier schließt sich im Tresor ein
- **das Brecheisen mit der Tür benutzen**
- **dann die Schublade beim Tisch vorn öffnen**
- **die SISA Card nehmen**
- ansonsten noch den Schrank öffnen und das Geld nehmen
- die Bank verlassen
- in den Laden gehen

Stadt / Laden:

- hier sollte man speichern
- **dann die SISA Card dem Verkäufer zeigen**
- jetzt gibt es einen Großeinkauf (Zwischensequenz)
- auf der Rückfahrt mit der Kutsche werfen die Gegner einen Felsen auf die Straße
- Fenimore muss den Felsen sprengen
- dafür hat er nur eine Minute Zeit
- vorher muss er noch 4 Typen erledigen
- **in diesem Fall wird mit der rechten Maustaste geschossen**
- **erst den Typ links bei dem Balken erledigen**
- **dann den Typ der sich rechts immer hinter einem Fass bückt**
- **den Weg weiter gehen**
- **dann steht einer in einem Schacht bei den Gleisen**
- **ist der erledigt geht es den Weg weiter nach oben**
- **oben im Bild hinter einem Fels hockt der vierte Typ**
- **ist der erledigt, dann sprengt Fenimore automatisch den Felsen**
- Alvin und Joe fahren zur Farm
- Fenimore reitet wieder in die Stadt

Stadt / Bahnhof:

- **mit der Draisine zur Brücke fahren**
- hier ist der Sheriff
- **mit dem Sheriff sprechen**
- der sucht nach Spuren
- **den angebissenen Apfel mit dem Ufer benutzen**
- der Sheriff hat einen Beweis
- mit der Draisine zurück zur Stadt
- **zum Gefängnis gehen**
- der Sheriff ist hier
- mit ihm sprechen
- zur Farm von Jones reiten

Farm von Jones:

- hier läuft die Kriegsvorbereitung

- die Gräben ansehen
- in dem vorderen Graben liegt etwas
- **den toltekischen Fuß nehmen**
- zurück in die Stadt

Stadt / Gefängnis:

- **den toltekischen Fuß mit dem Trümmergebiet benutzen**
- der Sheriff will Starek Bescheid sagen
- zur Farm von Starek reiten

Farm von Starek:

- **durch den Geheimgang ins Haus**
- **zum Zimmer von Rhiannon gehen und dann durch das Fenster klettern**
- hier speichern
- in Richtung Küche gehen
- Zwischensequenz
- jetzt kommt es zum Kampf
- unten am Bildschirmrand sind Fenimore, Tom, Alvin, Joe, Rhiannon und Alma zu sehen
- oben am Bildschirmrand sind Starek, Floyd und vier weitere Männer zu sehen
- Starek und Floyd lassen sich nur kurzfristig in Schach halten und die anderen können sterben
- **zuerst muss Fenimore auf Starek und Floyd schießen** (diesmal wieder linke Maustaste zum Schießen nehmen)
- sind die beiden getroffen, dann leuchten sie für eine kurze Zeit rot auf
- **dann kann man unten am Bildschirmrand auf Tom klicken**
- **mit ihm schießt man auf die Fässer bis derjenige der sich dort versteckt hat zu sehen ist und schießt dann auf den Typ**
- da sich Starek und Floyd immer wieder regenerieren, muss sie Fenimore öfter beschießen bis sie wieder rot leuchten
- in der Zeit wo die beiden rot leuchten können dann andere Personen reagieren
- **es geht weiter mit Alvin**
- **das Dynamit auf den Baumstumpf genau vor ihm zielen**
- dann ist wieder einer weg
- Fenimore muss wieder auf Starek und Floyd schießen
- **dann kann Joe mit der Kanone auf den Baumstumpf in der Mitte schießen**
- weiter geht es mit Fenimore und wenn er wieder Ruhe hat mit Starek und Floyd,
- **dann kann man Rhiannon anwählen und mit ihr den Turm kappen** (dazu auf die linke Ecke der mittleren Plattform zielen)
- **zum Schluss kann Alma dann auf den unteren Teil des Turmes schießen** (die Leiter ins Ziel nehmen)
- damit ist die Schlacht gewonnen

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 06.01.2016

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>