

## **AL Emmo and the Lost Dutchman's Mine v2.0**

Demolösung geschrieben von Hartmut Kratz exklusiv für



Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im  
SHOP!

Die Vollversion kann auch in Deutschland bezogen werden über den Shop auf  
<http://www.gamepad.de> oder aber durch eine Mail an uns!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

### **Act 1: Dude, where's your car?**

Al Emmo kommt mit dem Zug in Anozira an, sieht sich im Saloon dort um und hat gleich Ärger. Schließlich wird er hinausgeworfen und muß mit ansehen, wie sein Zug abfährt. Geld hat er keines, aber man könnte sich ja mal mit den Stationsvorsteher unterhalten und siehe da: unser Held kann seine Fahrkarten zurückgeben, bekommt aber nur weniger dafür, als er bezahlt hat. Na ja, das muss er akzeptieren, aber nun ist er wenigstens ein bißchen flüssig.

Es bleibt unserem Helden nicht Anderes übrig, als sich jetzt ein wenig umzusehen. Ganz links vom Bahnhof ist der Friedhof, wo Al allerdings vorerst nichts erreichen kann.

Also geht es links an der Bahnstation vorbei nach hinten ins Westerndorf. Hier können wir weder in das Post- noch in das Sheriffgebäude, finden aber auf der Mitte der Straße einen Hügel. Unsere helfende Stimme sagt uns, dass hier ein Wombat lebt, aber erreichen können wir auch hier nichts.



Also geht es weiter nach links in den Saloon.

Da Al ja noch 1 Dollar schuldig ist, bezahlt er erst einmal und unterhält sich dann mit Kevin.

Er erfährt, dass er nur hier ein Zimmer mieten kann und schließlich einigt man sich auf 5 Dollar für die Nacht.

Bald darauf ist Al entzückt von der Sängerin (wird es am Ende mit ihr ein Happy-End geben?), die im Saloon auftritt und möchte ihre Aufmerksamkeit. Also singt er mit seinem eigenen Text ihr Lied weiter, bekommt aber dennoch eine Abfuhr.

Nach dieser Darbietung bekommt Al den Schlüssel für sein Zimmer, geht durch die Tür links von der Theke (auch oben die Türöffnung anklicken) und benutzt dann den erhaltenen Schlüssel auf die Tür rechts. Leider erreicht er nur, dass er letztendlich 2 Schlüsselteile hat und nicht in sein Zimmer kommt. Guter Rat ist teuer, denn der Barkeeper hat keinen weiteren Schlüssel; unser Held hat schon den Zweitschlüssel, weil der erste verloren gegangen ist.

Ein weiteres Gespräch gibt es über die Sängerin Rita. Der Barkeeper ist ihr Manager und gibt unserem Helden ein Flugblatt über Rita mit interessanten Infos unter anderem auch, dass sie einheimische Wüstenblumen liebt. Nun denn, vielleicht hilft uns das ja mal weiter, aber schließlich wollen wir ja auch in unser Zimmer. Was tun?

Unterhalten wir uns mal mit dem Pianisten, stellen gleich fest, dass ein Ton am Piano wohl nicht stimmt, schauen uns auch das Piano genau an und bemerken, dass der Pianist anstatt des Pianoschlüssels wohl einen Zimmerschlüssel benutzt.

Könnte das vielleicht unser Erstschlüssel sein? Na ja, dann müssen wir mal überlegen, wie wir an ihn rankommen, denn unser Pianist macht keine Pause und

essen will er auch nicht. Er möchte flüssige Nahrung haben, einen Blazin Kev on the rocks, den aber nur der Barkeeper herstellen kann. Der möchte das aber nicht (es könnte ihm zu explosiv werden) und so bekommt unser Held den Tipp, dass er den Namen ausbuchstabieren soll und so die richtige Mixture findet, um den Drink selbst herzustellen.

B = Bourbon,  
 L = Lemon Juice,  
 A = Absinthe,  
 Z = Zedoary,  
 I = Irish Cream,  
 N = Nutmeg,  
 K = Kirsch,  
 E = Eggnog,  
 V = Vodka.

Merkwürdigerweise kann unser Held den Drink nicht nehmen. Er verflüchtigt sich zu schnell.

Aber der Pianospieleer sagte doch was, dass er ihn "on the rocks" wollte. Mit Eis geht es aber auch nicht. Soll man das etwa wörtlich nehmen? Gehen wir also mal nach draußen und nach links und schauen wir mal, ob wir dort Steinchen finden. Tatsächlich: mitten auf dem Weg gibt es welche.

Für das Nachfolgende habe ich lange gebraucht: Der gemixte Drink muß angezündet werden und dann müssen noch die Steinchen hinein. So präpariert bringt man dem Pianisten den Drink und kann ihm (nur während des Trinkens) so den Schlüssel klauen und erfährt dann auch noch, wie er in dessen Besitz gekommen ist.

Jetzt kann unser Held endlich in sein Zimmer, was aber vorerst nichts bringt (es sei denn, man untersucht alles genauestens!)

Also verlässt Al das Zimmer.

Er geht mal in den Store zum Einkaufen, findet aber momentan nur eine Blatt Papier (Geldbörse auf den Verkäufer anwenden), das eine Landkarte der Stadt und Umgebung werden könnte und mit der uns ein wenig Laufarbeit erspart wird, weil man sich dann an bestimmte Stellen hinbeamen lassen kann. Die Karte kann man links unten in der Bildschirmecke aufrufen.

Links vor dem grünen Haus sitzt ein Junge, mit dem Al redet, aber er wird nur als dummer Fremder bezeichnet. Das will er nicht auf sich sitzen lassen und muss nun überlegen, wie er beweisen kann, dass er eben doch nicht dumm ist.

Zunächst mal geht unser Held in das grüne Haus und redet dort mit dem Major. So erfährt er auch, dass dieser der Ersatzvater von Rita war/ist.

Er erfährt auch, dass der 5jährige Junge vor dem Haus Bubbas Sohn ist.

Nun sieht unser Held sich noch etwas um und nimmt eine Gewehrpatrone vom Kaminsims mit.

Auch das Geburts-/Todes-/Heiratsregister kann angeschaut werden, aber bei den Sterbefällen steht schon lange kein Eintrag mehr.

Wieder draußen redet er nochmals mit dem Jungen und - um nicht als dumm zu gelten - soll er Bubbas Fahne besorgen, aber wo und wie?

Sieht man sich weiter um, dann kann man ein Haus hinter dem Saloon entdecken. Hat man es angeklickt, dann kann man rechts vom grünen Haus nach hinten gehen zu eben diesem Haus. Das Haus sollten wir kurz inspizieren und gehen dann außerhalb des Hauses hinten links weiter.

Wir erreichen hier Bubbas Scheune und hier am Fahnenmast hängt ja auch wohl die Fahne, die wir ergattern sollen.

Im nachfolgenden Gespräch erfährt Al, wenn er Bubba auf die Fahne anspricht, dass sie in einem Todesfall auf Halbmast gesetzt wird und nur wenn sie schmutzig ist, ganz eingeholt und gewaschen wird.

Also erfindet unser Held einen Todesfall, aber das reicht Bubba nicht aus. Er möchte ein Dokument über den Tod und etwas Handfestes als Beweis. Guter Rat ist wieder mal wieder teuer, aber das Dokument müsste doch zu beschaffen sein und vielleicht aus dem Saloon etwas, um die Fahne zu beschmutzen. Weiterhin gab es doch auch den Friedhof. Na dann mal sehen, was sich organisieren lässt.

Also zurück in das Haus des Majors: Wenn unser Held hier das Buch unter den Trophäen benutzt hat er praktisch die Todesurkunde.

Schauen wir beim Saloon vorbei: Dort können wir eine Senfflasche von einem Tisch ergattern und schließlich beim

Friedhof: ganz links oben aus einem Loch einen menschlichen Knochen.

Haben wir jetzt alles für die Fahne?????

Zurück zu Bubba, nicht vergessen, vorher den Knochen am Brunnen zu reinigen, ihm die Todesurkunde geben, den Knochen zeigen und ihn letztendlich noch bezahlen und die Fahne wird auf Halbmast gesetzt.

Jetzt stehen wir vor dem Problem, sie mit dem Senf zu beschmutzen und das scheint nur zu funktionieren, wenn der gute Bubba nicht da ist.

Wir müssen ihn also weglocken und das können wir nur, indem wir ihm etwas

Sinnvolles zu tun geben; z.B. eine Reparatur.

Suchen wir also außerhalb der Stadt in der Wüste nach etwas Derartigem.

Unser Held verlässt die Stadt nach links und geht dann in nördlicher Richtung zu den Feldern mit den Rindern. An der Weggabelung nach links (wir bemerken den Bullen und den Riesenkaktus mit der Blüte, was für später noch wichtig ist!) und finden dann an einem Wagenrad ein Hufeisen.

Das nehmen wir mit und bringen es Bubba zur Reparatur.

Er weigert sich zwar, will aber ein neues Hufeisen suchen und in dieser Zeit kann unser Held den Senf auf die Fahne anwenden.

Er bringt Bubba bei, dass sein Sohn die Fahne beschmutzt haben muss. So holt er sie ein, da sie ja gewaschen werden muß.

Auf dem Rückweg kann Al die Fahne dann ergattern.

Wir wollten aber doch Rita imponieren und Ihre Aufmerksamkeit erregen und haben doch erfahren, dass sie einheimische Wüstenblumen mag.

Wie war das? - Wir hatten eine unerreichbare Kaktusblüte gesehen, einen vor Kraft strotzenden Stier und haben doch jetzt die Fahne als rotes Tuch!!!!!!

Also zum Kaktus, die rote Fahne angeheftet, das Gatter der Rinderumzäunung geöffnet und der Stier wird für uns etwas Arbeit erledigen. Wir können die Kaktusblüte ergattern; aber reicht das, um Rita zu beeindrucken?????

Fragen wir mal den Major und der stimmt zu, dass es Ritas Lieblingsblume ist.

Also in den Saloon und Rita die Blüte überreichen.

Sie ist hoch erfreut und bietet uns Gesangsunterricht an, doch letztendlich macht uns ein spanischer Prinz mit einem Strauß roter Rosen einen dicken Strich durch die Rechnung.

Hier endet die Demo und zugleich das doch recht lange 1. Kapitel.

Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf  
<http://www.gamepad.de>