

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

Komplettlösung des Spieles
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!

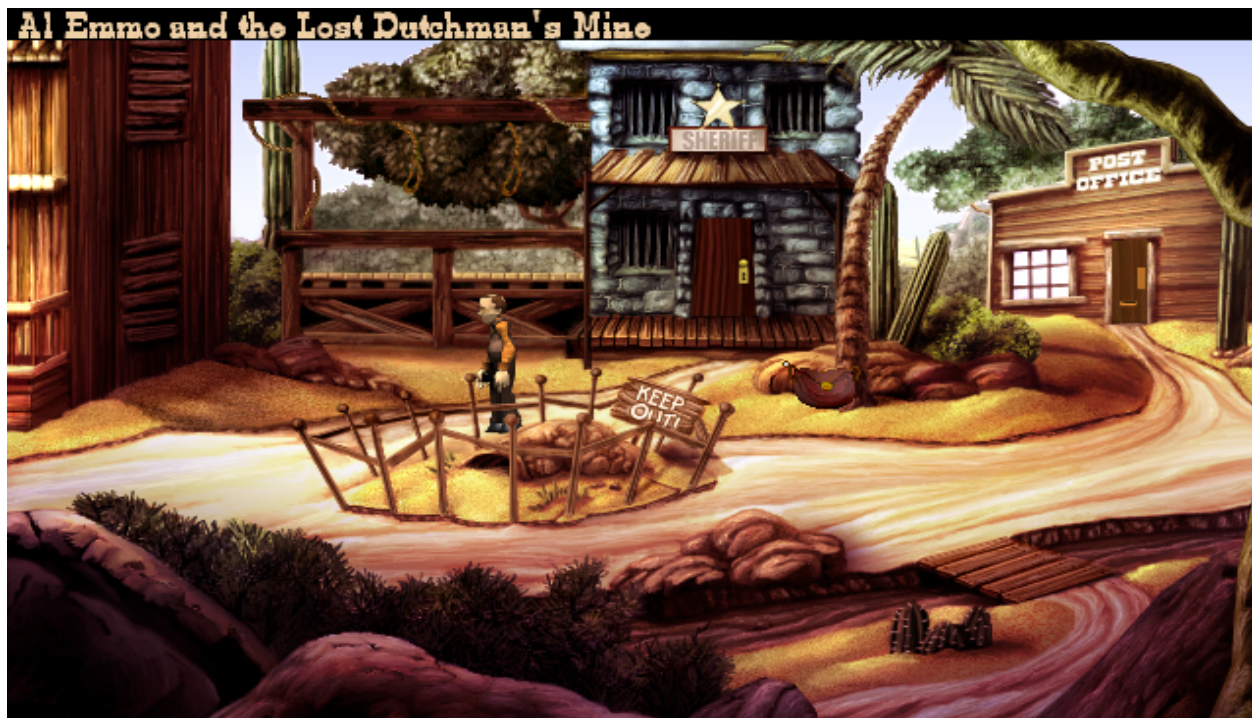
Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird,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

Einen Tequilla bestellen und letztendlich vom Boden einen Wurm ergattern. 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 Kevin

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.

Act 2: Enemy of the date

Nach der Abfuhr am letzten Abend beginnt der neue Tag mit einem langen Gespräch mit dem Barkeeper, auch über die Stadt selbst.

Hat unser Held noch Chancen bei Rita! Aufgeben sollte er jedenfalls nicht.

Unser Held besucht den Major und der erzählt, dass der Westernstadt wohl bald das Geld ausgeht und sie dringends eine Geldspritze brauchen. Mehr ist hier nicht heraus zu bekommen, also gehen wir mal in Richtung Bubbas Schuppen.

Hier trifft Al den Prinzen, der von Rita schwärmt und bekommt einiges über dessen Herkunft erzählt und dass er sich eigentlich erholen will.

Bei Bubba gibt es etwas über die spaßigen Ereignisse der Stadt zu erfahren, aber sonst nicht Wichtiges. Aber ein Hammer kann ins Inventar befördert werden.

Da unser Held nichts mit sich anzufangen weiß, geht er in den Saloon.

Hoherfreut trifft er dort Rita und redet mehrmals mit ihr, so dass es zu einer Verabredung am Abend kommt; aber es soll ausgeritten werden. Wo bekommt denn unser Held nun ein Reitpferd her? Na ja, bei Bubba steht doch eines; also nichts wie hin und mit ihm reden.

Verkaufen möchte er es nicht, aber unser Held kann es leihen, wenn er einen Test besteht. Es werden Fragen gestellt, aber es ist unerheblich, wie man antwortet. Schließlich bekommt unser Held das Pferd für 5 Dollar geliehen (glaubt er), aber Bubba verleiht sein Pferd an den Prinzen und unser Held muss mit einem Esel als Reittier vorlieb nehmen.

Als er den Esel besteigt, gelingt es unserem Helden aber nicht, sich vorwärts zu bewegen. Also müssen wir zu den Tricks aus alten Adventures greifen: Dem Tier was vor die Schnauze binden, auf das es Appetit hat, was es aber nicht erreichen kann. Aber wo finden wir da etwas. Machen wir uns auf die Suche. Wir können allerdings nur eine Kaktusfrucht entdecken, an die wir aber vorerst nicht herankommen.

Vielleicht muß man ja über die Schlucht oder sich eine Angel bauen????

Mal sehen, was es in der Gegend zu finden gibt (war man aufmerksam genug hat man Manches schon vorher gefunden!)

Für eine Angel würde man einen langen Stock, eine Schnur und einen Haken brauchen.

Nun denn: schau in Deinem Zimmer unter das Bett und es gibt den Stock/Stab. Streichelt man das Pferd, dann bekommt man ein langes Pferdehaar, was als Schnur benutzt werden kann. Beides im Inventar kombinieren.

Nun fehlt noch der Haken, den wir wieder über die Wüste finden. Zur Stelle, wo das Wagenrad liegt und dann den Weg nehmen, der zum unteren Bildschirmrand führt. Dort wieder ganz unten anklicken, um ins nächste Bild zu kommen imd dort von einem Kaktus mit dem Hammer einen Haken/Nadel ergattern und mit der Angel verbinden. Zurück und man kann jetzt versuchen, die Kaktusfrucht zu angeln, aber das geht nicht. Da wir aber die Angel herstellen konnten, muss sie ja wohl für was gut sein. Also suchen wir weiter. Angel = Fisch?

Haben wir noch nicht den See gefunden, in dem man angeln könnte???? Na, dann zum Rindergatter und an ihm rechts entlang zum See, die Angel noch mit dem Wurm ausstatten und den See um einen Fisch ärmer machen. Was aber jetzt? Erkunden wir die Gegend weiter!

Wo waren wir denn noch nicht? Gehen wir in Richtung des umgestürzten Kaktus und bei der ersten Gelegenheit dann nach rechts unten und bei der nächsten Gelegenheit wieder rechts.

Wir passieren das Tierskelett, halten uns noch 1x rechts, laufen an den Oleanderblüten vorbei, wo wir ja schon mal waren und laufen bis zu einer Kreuzung mit einem gelbblühenden Busch. Weiter nach rechts und schließlich zum unteren Bildschirmrand abbiegen.

Aha: hier waren wir noch nicht und finden einen hungrigen Bären, der versucht,

Erdhörnchen als Futter zu fangen. Geben wir ihm doch den Fisch, damit er sie in Ruhe lässt. Der Bär trollt sich. Darüber sind die Erdhörnchen nicht glücklich, denn eigentlich wollten sie selbst was vom Bären ergattern und hatten dafür sogar eine Kanone, mit der unser Held jetzt beschossen wird. Schließlich werfen sie die verschiedensten Gegenstände aus ihren Löchern und letztendlich wird Al aufgefordert, näher zu kommen. Rache ist süß: und so klauen die Biester ihm dabei jedoch seine Brille.

Al muß sie zurückerobern und benutzt so den Hammer auf eines der Löcher. Ein bekanntes Minispiel beginnt und man muß mit dem Hammer so lange die Erdhörnchen treffen, bis unser Held seine Brille wieder nehmen kann. Jetzt, mit Brille, findet er auch eine Bärenkrallen und benutzt die jetzt als Haken für die Angel. Nun kann Al versuchen, an die Kaktusfrucht zu gelangen. Es gelingt und mit etwas Glück bewegt sich damit dann auch der Maulesel.

Also zu ihm zurück, die Angel mit Kaktusfrucht auf ihn anwenden, in die Stadt und dort bei der Post nach Osten. Vor Ritas Haus steigt unser Held ab, ignoriert aber die Warnung vor dem Hund. Lässt der sich mit einem Knochen beruhigen? Das geht und so kommt unser Held zur Tür, klopft an und Rita erwartet ihn und will gleich kommen. Unser Held ist in freudiger Erwartung, wird aber durch die sich öffnende Tür an die Wand "geklebt" und Rita freut sich, dass dann Antonio auftaucht.

Act 3: Shallow Al

Wieder erfolgt die Unterhaltung mit dem Barkeeper (immer alle auch über Antonio befragen), der unserem Helden ein Bad vorschlägt. Aber wo, denn es gibt keine Badezimmer. Also bietet sich der See an. Zunächst mal geht unser Held in den Store und kauft, durch Anwendung der Geldbörse auf den Verkäufer, eine leere Wasserflasche. Sonst findet er nicht Nützliches.

Da er ja baden will, macht er sich auf den Weg zum See, in dem er den Fisch gefangen hat. Über die Karte kann er sich hinbeamen.

Wie erstaunt ist er, dass dieser nun von einer attraktiven Dame überwacht wird, damit dort ja niemand ertrinkt. (Wollte er nackt baden? Das ist natürlich jetzt nicht mehr möglich!). Er redet ausführlich mit der hübschen Dame und erfährt, dass sie unbedingt Sonnenmilch braucht und da sie wegen der Aufsicht nicht weg kann und er diese besorgen soll. Al ist ja so hilfsbereit und nimmt den Auftrag an (könnte sich da für ihn eine neue Liebschaft ergeben?).

Also zunächst mal zurück in den Store, wo unser Held erfährt, dass keine Sonnenmilch auf Lager ist, dass der Storebesitzer aber welche aus Aloe vera herstellen kann. Nur, wo wächst sie?

Ein Gespräch mit dem Major könnte Klarheit bringen, doch der weiß nur, dass sie irgendwo in der Wüste wächst und man eine finden sollte ohne Dornen, damit man sich nicht verletzt. Nur wo? Er weiß nur, dass sie auf einem Plateau wächst. Dort waren wir noch nicht. Also gehen wir auf die Suche.

Das Plateau sollten wir finden, wenn wir in der Wüste an der Höhle vorbeigehen

und dann immer geradeaus (man sieht dann schon, dass der Weg aufwärts führt) und so kann Al hier die stachellose AloeVera ernten.

Schnell zurück zum Store (über den Plan) und unser Held ist entsetzt, dass er die Sonnenmilch auch noch bezahlen muss, obwohl er die benötigte Zutat besorgt hat. Aber sei ´s drum: es bleibt ihm nichts Anderes übrig und er macht sich auf den Weg zur Oase über den Plan.

Unsere Bademeisterin Pammy ist jedoch nicht glücklich damit. Die Sonnenmilch riecht ihr nicht gut genug. Ein Parfüm darf es auch nicht sein, es sollte was Natürliches sein.

Oh je - Frauen; wann kann man sie zufrieden stellen?????

Weiß da evtl. der Major was? Zurück über die Karte zum Major, der uns den Tipp gibt, gelbe Blüten zu besorgen, die bei Regen/Feuchtigkeit noch stärker duften. Wir kamen doch schon mal an einem Busch mit gelben Blüten vorbei (Wegbeschreibung siehe oben).

Wir wissen ja, dass Wasser den Duft noch intensiver macht, also hoffen wir mal, dass die Wasserflasche im Inventar gefüllt ist, gießen es über den Busch und wenden dann die Sonnenmilchflasche darauf an. Jetzt aber

Zurück zur Oase, aber jetzt stimmt zwar der Duft, aber die Sonnenmilch ist nicht cremig genug. - Frauen! - Was nun?

Erinnern wir uns an das Haus (Bordell?) hinter dem Saloon beim Brunnen???? Dort gibt es doch ein Maschinchen. Wenn wir diese mit 1 Doller bestücken und die Sonnenmilch darauf anwenden, dann bekommen wir eine "smooth suncream".

Wieder zu unserer Schönheit am See, aber jetzt ist ihr die Sonnenmilch zu dünn. Grrrrrrr..... , was jetzt???

Na ja, klappern wir nochmals die Stadt ab und finden beim Schmied Bubba ein Fass mit Molasse, auf das wir die Sonnenmilchflasche anwenden.

Jetzt stimmt alles und es gibt auch eine Unterhaltung, dass unsere Schönheit im Bordell gearbeitet hat und es verlassen hat, weil vor 2 Tagen dort jemand angekommen ist, den sie nicht mehr ertragen kann. Könnte das der Prinz sein?

Aber auch bei dieser Schönen hat Al kein Glück. Er massiert sie so gut, dass sie schließlich schlafen will - natürlich ohne ihn.

Act 4: The torn identity

Wir finden uns vor dem Bordell wieder und betreten es.

Ins Zimmer mit dem Büffelkopf an der Tür gelangen wir mit dem Passwort:

PAMMY SEND ME.

Das Gespräch mit dem Manager ergibt schließlich, dass Al einen Job bekommen kann, wenn er sich als Frau verkleidet, weil in einem solchen Etablissement Männer nicht gerne gesehen werden. Voraussetzung ist also, dass sich AL ein Kleid, Make-up, 2 Brüste und eine Perücke besorgt und dann kann er heute noch anfangen.

Also: alles muss besorgt werden.

Wo gibt es das Kleid her? Na ja, man hat ja schon welche draußen auf der Leine entdeckt, aber alle Versuche, an eines dran zu kommen, scheitern, so dass sich unser Held wohl etwas besorgen muss, womit er wieder angeln kann. Gehen wir auf die Suche und diesmal verlassen wir die Stadt in Richtung Westen.

Unter einem Baum an einem Abhang ergattern wir einen Ast, doch auch damit gelingt es uns nicht, vom Boden aus, ein Kleid von der Wäscheleine herabzuholen. Al geht ins Haus und durch die Tür ganz hinten links und kann so aus dem Fenster im 1. Stock sehen. Nun kann er das blaue Kleid mit dem Stock angeln.

Nun zur Perücke: Am Bahnhof finden wir jemanden (wir kennen den Herrn schon!), mit dem wir ein längeres Gespräch führen. Der Gute möchte in seinen ursprünglichen Beruf zurück und benötigt dafür Werkzeug. Al meint, dass er den Hammer nicht mehr braucht und so findet der Tausch statt.

Wenden wir uns nun dem zu, was wir als Brustersatz brauchen könnten. Gehen wir doch mal in die Oase zu Pammy. Vielleicht kann sie uns helfen, denn eigentlich schuldet sie uns ja noch was. Tatsächlich: hinter Pammy liegen Melonen und Al darf sich als Dank für die Sonnenmilch 2 davon nehmen.

Es fehlt also nur noch das Make-up! Wie war das? Man hatte sich doch auch eine Zeitschrift im Store gekauft (wenn nicht, dann nachholen!) und durfte sie dort aber nicht lesen. Das tut jetzt Al und findet eine schon frankierte Anforderung eines Kosmetik-SETS. Also: so klein der Ort ist, eine Poststation gibt es. Nichts wie hin!

Wieder ein längeres Gespräch führen (einiges Wichtiges erfahren) und dem Postmenschen dann den Brief geben und nachdem Al ihn zurückerhält, auch in den Briefkasten für ausgehende Post stecken.

Al geht zum Bahnhof, da dort sein Paket ja ankommen könnte und wow, damit hätte er nicht gerechnet: ein berittener Kurier erwartet ihn dort schon schon, wirft ihm das Paket vor die Füße und so sollte Al letztendlich alles beisammen haben.

Nun ins Bordell und sich unten links im Zimmer umziehen und Miss Al geht dann zum Manager. Der hat auch gleich im Zimmer 3 den ersten Auftrag.

Dort liegt Antonio. Wir reden mit ihm und wenn wir ihm all seine Wünsche erfüllt haben (Massage von Füße, Haare, Nacken, Schultern und Brust) schläft er ein und wir können seine Kleidung durchsuchen. So erfahren wir, dass er eigentlich der Landschaftsgärtner Andretto Bonabun ist. Wir nehmen die Visitenkarte mit, verlassen das Zimmer, gehen zum Manager und bekommen als Bezahlung nur eine Gummipuppe.

In Gedanken ist Al immer noch bei Rita und will ihr erzählen, was er entdeckt hat. Arbeitet sie vielleicht im Saloon? Sehen wir mal nach, führen ein ausführliches Gespräch mit ihr und der Sheriff hört mit. Als Al dann in den Saloon kommt, wird er von Sheriff verhaftet und abgeführt. Nun möchte Al seine Angebetete um ein Date bitten, doch da kommt der Sheriff zurück, berichtet, dass es einen Indianerüberfall gibt, Antonio verschwunden ist und niemand den Saloon verlassen soll. Rita geht dennoch, denn sie fürchtet um ihren Besitz und Al bleibt wieder sitzen!

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

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

Act 5: Free Billy

Am nächsten Morgen erfolgt die übliche Unterhaltung mit dem Barkeeper. Dann sorgt sich Al um Rita und geht zu deren Haus. Äußerlich sieht es unversehrt aus, aber auf sein Klopfen hin macht niemand auf.

Also geht er zum Sheriffbüro. Ein Indianer ist gefangen. Al redet solange mit dem Sheriff, bis es nichts Neues mehr gibt. Er erfährt, dass Ritas Vater wohl tot ist, etwas aus dem Haud gestohlen wurde, aber er nicht weiß was und dass der Indianer eigentlich gehängt werden müsste, aber dass der Galgen dafür nicht mehr taugt.

Den Indianer kann man ansprechen, aber er antwortet nicht; Kann das daran liegen, dass der Sheriff im Raum ist? Weiter mit dem Sheriff reden. Ein Versuch wäre es wert, ihn dazu zu bringen, sein Büro zu verlassen! Aber wie?????????

Im Hinausgehen denkt Al darüber nach und kommt zum Schluß, dass es einen riesigen Krach geben muss, um den Sheriff zu bewegen, seinen Platz zu verlassen. Der Galgen taugt doch nicht mehr zum Erhängen eines erwachsenen

Menschen, sagte der Sheriff. Wer würde für eine Probe in Frage kommen?

Al marschiert in den Saloon, redet mit dem Barkeeper und erfährt vom Pianisten, dass ihn seine Frau verlassen hat. Er ist ein gewichtiger Kerl und könnte doch die Galgenmaschinerie zum Zusammenbruch bringen.

Also reden wir mit ihm und das so lange, bis wir ihm direkt sagen, dass, wenn er doch so depressiv ist, sich doch gleich aufhängen kann. Der Pianist ist dankbar für den Tipp und macht sich sofort am Galgen zu schaffen. Als Al das sieht, bekommt er es doch mit der Angst zu tun. Er geht schnell zum Sheriff, aber der nimmt ihn nicht ernst. So muß Al wieder selbst Hand anlegen. Links am Galgengerüst ist das Seil um den Pfosten gewickelt, das unser Held nun mit den Streichhölzern anzündet. Nun dürfte das Seil das Gewicht des Pianisten nicht mehr aushalten und Al geht erneut zum Sheriff, der ihm aber wiederum nicht glaubt. Erst als das ganze Gebäude bebt, geht er nach draußen und sieht nach. Nun ist auch der Indianer bereit, zu reden und bittet um seine Freilassung.

Al ist misstrauisch und öffnet erst mit dem Schlüssel die Zellentür nachdem er vom Indianer dessen Messer bekommt. Die Zellentür ist offen, aber wie kann der Indianer nun entkommen? Al gibt ihm die Frauenkleider aus dem Inventar, der Indianer schnappt sich noch die Waffe vom Schreibtisch und Al bekommt vom Indianer ein Passwort und somit auch eine Einladung ins Indianerdorf.

Dennoch hat Al sein Ziel nicht erreicht, denn er wollte ja wissen, wo Rita ist und was aus dem Haus gestohlen wurde.

Da hier nichts mehr zu tun ist, verlässt auch unser Held das Büro und nimmt noch ein Seil vor der zusammengebrochenen Galgenvorrichtung mit. Dann macht er sich auf zu den Indianern.

Act 6: Indian, a stone and the last town raid

Al geht seinen Weg (wir kennen ihn) bis zu den markierten Steinen und geht dann an der Kreuzung nach rechts/Osten weiter. Er kommt zu einem Plateau, auf dem 2 Indianer stehen und ihn beschießen. Nach dem ersten Schuß sagt er das Passwort, geht vor bis etwa zu der Stelle, wo der Pfeil liegt und kann dann das Seil oben über einen Felsblock werfen und hochklettern.

Als er dann richtig mit den beiden Indianern redet, wird er zu deren Häuptling gelassen.

Hier erfährt er im Gespräch, dass Ritas Vater nicht durch Indianer getötet worden ist. Der Überfall galt nur dem Haus ihres Vaters und die Indianer holten sich heilige Steine zurück, die Ritas Vater illegal besaß. Dennoch haben die Indianer nicht alle gefunden.

Unser Held soll dem Häuptling ein Cocoa acid Water beschaffen und dann könnte ein Deal zustande kommen, so dass er den ergatterten Stein zurück erhält.

Mal sehen, was aus dem Deal wird; unser Held stimmt jedenfalls zu, obwohl er garnicht weiß, was er da besorgen soll.

Vielleicht kann ihm ja jemand in der Stadt helfen. (Spaßig wird es, wenn man ins erste Zelt rechts geht und

In jedem Fall landen wir unterhalb der Plateaus und nehmen unser Seil wieder mit.

Zurück in den Store der Stadt. Tatsächlich kennt der Besitzer Cocoa acid Water und kann es herstellen, wenn unser Held ihm ein Ei, prickly pear fruit, tabacco ash und gunpowder liefert.

Das Schießpulver ist einfach, denn wir hatten ja schon eine Gewehrpatrone beim Major mitgenommen und können die öffnen und so an das Schießpulver kommen. Tabak-Asche sollte auch einfach sein, denn im Saloon sollte sich soetwas in Aschenbeschern finden lassen.

Die Frucht könnte die stachelige Kaktusfrucht sein, die wir auch schon haben, bleibt also nur noch das Ei und dafür müssen wir auf die Suche gehen.

Wir gehen zu der Stelle mit dem gelbblühenden Busch und hier den Weg zum oberen Bildschirmrand. Am Ende erwartet uns eine Höhle mit stacheligen Büschen und einem Nest mit einem Ei. Aber wie kann da Al nun dran kommen? Greifen kann er es nicht, also muss er es aus dem Nest befördern, ohne dass es zerbricht. Da war unsere Arbeit im Bordell doch zu was nutze. Al legt die Gummipuppe unter das Nest und geht dann rechts den Weg hoch auf das kleine Plateau. Von hier aus kann er das Nest mit Steinen bewerfen und hoffen, dass das Ei auf die Plastikpuppe fällt und nicht zerbricht und es gelingt. Nun müßte unser Held alle Zutaten haben und so geht er zurück in die Westernstadt.

Dem Storebesitzer gibt er jetzt das Ei, das Schießpulver, die Frucht und die Zigarettenkippen und erhält das wertvolle Getränk, das er sofort zum Häuptling bringt.

Er wird daraufhin zum Fest eingeladen, bekommt eine Steinhälfte, die ihn zu einem Schatz führen kann und verbringt auch die Nacht im Indianerlager.

Act 7: The exterminator

Am nächsten Morgen unterhält sich Al noch mit dem Indianer, den er befreit hat. So erfährt er auch, dass man ihn im Schlaf ausgezogen hat und in seiner Kleidung mit dem Storebesitzer über weiteres Cola verhandelt hat. Schließlich verläßt er das Lager und geht zurück in die Stadt.

Als er dort ankommt, sieht er, wie das Hasu des Majors komplett von Dynamit umgeben ist. Ein Termitenjägerr sieht nur so die Chance, sie zu beseitigen. Gott sei Dank funktioniert die Sprengung nicht.

Al geht ins Haus. Er findet den Major nicht und entdeckt rechts neben der Treppe Termiten, so dass er auch nicht die Treppe hoch kann, weil er befürchtet einzubrechen. Wie kann er hier helfen?

Unser Held weiß bzw. konnte herausfinden (Kammerjäger oder Indianer), dass Termiten ganz besonders Holz mögen und das findet er, wenn er bei der

Wagenradkreuzung nach links geht und sich immer weiter links hält. Dann kommt er zu einer Schlucht auf deren anderer Seite er Stufen sieht. Hier steht rechts ein Baum, von dem unser Held mit dem Messer etwas Rinde abmacht und in einem Glas verstaut. Sollte das tatsächlich das richtige Holz sein, dann kann man das Haus der Majors evtl. auch so termitenfrei bekommen.

Es funktioniert tatsächlich, wenn unser Held das Glas auf die Termiten benutzt. Er spricht den Kammerjäger an, durch den Krach wird der Major geweckt und letztendlich werden die Termiten übergeben. Der Kammerjäger zieht ab und unser Held nimmt noch etwas Dynamit und den Zünder mit (beides ist wichtig!).

Nun muss er endlich die Zeit finden, zu Rita zu gehen und ihr den Stein zu geben.

Sie ist zuhause und er redet ausführlich mit ihr. AI erfährt dann, dass er wohl noch Partner hatte und schließlich lässt Rita unseren Helden in das Zimmer ihres Vaters. Dort nimmt er eine leere Glasflasche, unter dem Kopfkissen das Tagebuch, das er liest, mit und erfährt, dass Eduardo den letzten Schlüssel zu ihren Wertsachen hat. Außerdem fällt ein Zettel mit einem Buchstabencode aus dem Tagebuch heraus.

Zurück zu Rita und mit ihr über alles reden, wobei auch ein Haus in den Bergen erwähnt wird. Wenigstens eine Freundschaft wurde geknüpft.

Act 8: Bridges, stones, dairies

Nun wird unser Held ja das Haus in den Bergen finden müssen. Er erinnert sich an mehreres. Zum einen, dass der Postmensch Codes entschlüsseln kann und zum anderen, dass von einer Brücke im Tagebuch die Rede war.

Es geht also zuerst zur Post und unser Held bekommt den Tipp, dass man die Buchstabenfolge **S T I R W I W E Q I** so entschlüsseln kann, dass man vom jeweiligen Buchstaben im Alphabet jeweils 4 Buchstaben zurück geht, so ergibt sich als Passwort **OPENSESAME**.

Nun geht es zu der Stelle, wo wir das Holz für die Termiten fanden und wo man die zerstörte Hängebrücke sah (das geht über die Kartel!).

Über den Abgrund kommt unser Held nicht so ohne Weiteres drüber, aber der lange, dünne Baum scheint tot zu sein. Sprengen wir ihn doch einfach und hoffen, dass eine Brücke entsteht. Also setzen wir das Dynamit an, doch ein Vogel macht uns ein Strich durch die Rechnung. Letztendlich geht AI zum Dynamit und der Vogel löst die Sprengung aus. Der Baum ist gefallen, unser Held ein bißchen schwarz, die Brücke ist entstanden und AI scheint unverletzt zu sein.

Na dann kann es weiter gehen: über den Stamm und dann die Stufen hinauf zum Häuschen in den Bergen. Der auf der Post entschlüsselte Code öffnet uns dann

die Eingangstür. - Unser Held schaut sich genau um, steckt die Schaufel ein und entdeckt im Boden ein loses Brett unter dem sich eine verschlossene Kasette befindet. Was stand im Tagebuch? Es gibt nur noch einen Schlüssel, weil den anderen das Maultier gefressen hat? Sollte unser Held Glück haben und der Schlüssel ist noch im Magen des Maultiers? Au, backe - jetzt ist schnelles Handeln angesagt, sonst ist alles im wahrsten Sinne des Wortes verschissen.

Also schnell zurück und dem Maultier die Oleanderblüte geben, in der Hoffnung, dass der Schlüssel noch in ihm steckt und das Tier Durchfall bekommt. Genau so läuft es und unser Held muß buchstäblich in die Sch..... greifen und ergattert den Schlüssel.

Nix wie zurück in die Berghütte und sehen, ob der Schlüssel für die verschlossene Kasette passt.

Tatsächlich gelingt es nun, das Tagebuch von Eduardo, den Teil einer Karte und ein salted licorice zutage zu fördern. Al benutzt nun noch den Stein mit dem Kartenteil, um sie zu vervollständigen und bemerkt, dass damit auf der Karte ein X dargestellt wird. Hier in der Hütte ist wohl nun alles erledigt, also sollte unser Held mal versuchen, die durch das X gekennzeichnete Stelle zu finden.

Es ist inzwischen spät geworden, doch auch nachts läuft Al automatisch zur markierten Stelle. Hier kann er aber nichts erreichen. Der Mineneingang muß tiefer liegen, so daß unser Held eine Idee braucht, wie er dorthin kommt. Die Schaufel erfüllt nicht ihren Zweck, aber das gibt es doch ein niedliches, lochgrabendes Nachttier in der Stadt, den Wombat. Ob man das Tierchen als Hilfsmittel benutzen kann? Dazu muß er erst mal gefangen werden. Ein Versuch ist es wert. Also zurück in die Westernstadt.

Beim Wombathügel angelangt, sieht man auch schon das Tierchen, kann es aber nicht so einfach greifen. Aber wir hatten uns doch schon Futter besorgt aus dem Automaten vor dem Store und während der Wombat es frißt, kann er ins Inventar befördert werden (was so alles in eine Männerhose passt! - Männer!).

Also jetzt zurück zu der mit dem X markierten Stelle (man braucht Al nur bis zum Stadtrand zu führen).

Der Wombat erfüllt hier auf dem Plateau seinen Zweck und gräbt sich nach unten durch. Unser Held folgt ihn und landet schließlich vor dem Eingang der Mine.

Act 9: The Peraltos

Endlich drinnen, findet er auf dem Boden eine Laterne, zündet sie an und kann sich dann mit dem Aufzug nach unten befördern. Hier wird erst einmal alles erkundet, aber jeder Weg führt zu einem Ende, bei dem es kein Weiterkommen

gibt. Links in einem Stollen kann eine Pickax (Spitzhacke) ergattert werden und rechts steht auf Schienen eine Lore. Geht man noch ein Stückchen weiter den Schienen nach Osten entlang, kommt man zu einem See mit Teer(?) drin und füllt etwas davon in eine Flasche ab, denn wer weiß, wofür es noch nützlich sein kann. Die Schienen für die Lore haben eine Verzweigung. Folgt man dieser zum unteren Bildschirmrand kommt man zu einem Abgrund, kann das Seil befestigen an den Schienen darüber befestigen und hinunter klettern, was aber auch nichts bringt. Also zurück.

Beim Aufzug ist die "Unterwelt" mit Brettern vernagelt. Was ist zu tun?

Nun denn versuchen wir mal was mit der Lore. Wir verschieben sie mal. Es nützt aber nichts, wenn wir sie von rechts nach links verschieben, weil die Gleise ja mit Felsen blockiert sind. Bringt es was, wenn wir sie zum Abhang schieben? Dafür muss aber dann zuerst mal die Weiche umgestellt werden. Der Umstellmechanismus befindet sich dort, wo die Lore stand, kann aber so nicht benutzt werden. Unser Held versucht es mit der Spitzhacke, aber das geht (noch) nicht. Hilft der Teer? Wir wenden ihn auf den Mechanismus an, benutzen dann darauf die Spitzhacke und diese bricht ab (das Metallteil wandert ins Inventar und ist für später noch nützlich!), aber dennoch könnten wir die Weiche umgestellt haben. Verschieben wir wieder die Lore und wir werden es sehen.

Es funktioniert. AI rutscht aber aus, die Lore fällt den Abhang hinunter, aber das ist ja vielleicht gar nicht nicht schlecht. AI klettert nach unten und kann über die Lore rechts auf einen Felsvorsprung, wo es weiter geht.

Als kommt in einen Teil der Mine, durch die ein Fluß fließt, aber hier ist kein Weiterkommen und schwimmen ist auch nicht so sein Ding. So erinnert sich unser Held an seine Gummipuppe, bläst sie auf (auf AI anwenden!) und surft damit ein Stück. Aber - ein Wasserfall könnte das Ende für uns bedeuten. Nicht doch. Wir wechseln schnell das Cursorsymbol auf die Hand und klicken vor dem Wasserfall schnell die Stufen an. Unsere Puppe ist verloren, aber AI gerettet.

Geht AI jetzt nach hinten durch, endet der Weg vor einer Statue und auf dem Boden liegt ein Mosaikstück. Heben wir es auf, eröffnet sich uns ein Schiebepuzzle, das wir ordnen und dann das letzte Teil einsetzen müssen. Dadurch öffnet sich ein Fach in der Statue und gibt einen Schalter frei. Aber was hat die Betätigung des Schalters nun bewirkt? Schauen wir uns um und stellen schließlich fest, dass das Wasser im Flußbett verschwunden ist. AI steigt hinein, dann die Leiter hinunter und geht unten nach links. Vor einer großen Maske stellt er fest, dass beide Steinhälften benötigt werden. AI hat aber nur eine und da taucht dann unser falscher Prinz wieder auf.

Er hat offensichtlich das fehlende Stück. AI redet ausführlich mit ihm und erfährt so, dass unser Landschaftsgärtner der Mörder von Jacob und Eduardo ist. Er ergatterte die eine Steinhälfte und fand heraus, dass die 2. sich in Ritas Besitz befand, so dass er letztendlich versuchen mußte, sie von ihr zu

bekommen. Das Lakritzstück, das AI im Kästchen in den Bergen fand, war mit einem Sender präpariert und so konnte unser Bösewicht AI immer folgen. Unter Waffengewalt setzt AI nun sein Teil ein und links öffnet sich ein Durchgang. Auch hier wird AI gezwungen hindurch zu gehen und er steht schließlich vor einer Tür. Der Schatz ist durch 5 Türen geschützt und jede Tür stellt eine Frage, die richtig beantwortet werden muss. Ein Zufallsgenerator wählt aus 16 Fragen die 5 aus. Nachstehend sind sie sinngemäß gelistet mit den korrekten Antworten:

Is AI still a virgin? - **yes**
 Does AI still live with his parents? - **yes**
 Truth, like beauty, is in the eye of the... - **beholder**
 Is to tell the truth to state the facts? - **no**
 Who brought the sacred gold here? - **Aztecs**
 She sells seashells by the... - **seashore**
 One potato, two potato, three potato... - **four potato**
 Anozira is an anagram of... - **Arizona**
 AI's name is a derivation of... - **Alamo (or El Alamo)**
 Without glasses, you're as blind as a... - **bat**
 A wise man knows that he knows... - **nothing**
 Misery loves... - **company**
 What was killed by curiosity? - **cat**
 The greatest genre of interactive entertainment... - **adventure**
 To take from this chamber what is not yours, you must seek... - **selfless wealth**
 How old is AI? - **42**

Ist das geschafft ergattert AI die Schatzkiste, muss sie aber an den Bösewicht abgeben und nun erwacht ein Skelett zum Leben. Unser Bösewicht will fliehen, aber da dir Tür verschlossen ist, muss AI helfen. Mit bloßen Händen geht es nicht, aber Antonio hat einen Hebel entdeckt und wieder muß unser Held die Arbeit tun.

Wie aber kann unser Held den Hebel erreichen, denn merkwürdigerweise ist das Skelett bewaffnet und schießt auch.

Ab hier kommen nun mehr oder weniger - zeitbegrenzte - Actionelemente ins Spiel!

- 1. Zunächst mal läuft unser Held mit einem Doppelklick schneller, also nutze dies und er ist nicht so leicht zu treffen.**
- 2. AI kann nicht zum Hebel, während das Skelett ihn beobachtet, so dass er erreichen muss, dass das Skelett Antonio ins Visier nimmt.**
- 3. Da Antonio sich dem Skelett nicht nähern will, können wir vielleicht das Skelett veranlassen, sich Antonio zu nähern?????**
- 4. Wenn sich unser Held um den Altar herum bewegt, dann folgt ihm das Skelett, um ihn besser treffen zu können. Hält AI den richtigen Abstand, aber folgt ihm das Skelett, dann kann AI erreichen, dass er Antonio ins Visier nimmt.**

- 5. Steht das Skelett am richtigen Platz und Al hat mehr Deckung als Antonio, dann werden sich beide eine Schußgefecht liefern und Al hat die Chance, den Hebel zu bedienen.**
- 6. Von der Startposition aus bewegt sich Al in Richtung Hebel, bis das Skelett sich zu bewegen beginnt. Al tritt vorsichtig den Rückzug an und läuft vor dem Altar vorbei, während sich das Skelett zu dem Platz bewegt, wo Al stand, als es "zum Leben erwachte". Al versteckt sich dann hinter einer Säule mit einem Schädel darauf und so sollte es den Kampf zwischen Skelett und Antonio geben.**
- 7. Während des Duells kann Al dann den Hebel betätigen.**

Antonio kann so verschwinden, aber Al bleibt gefangen, denn die Tür bleibt nur so lange offen, wie der Hebel gezogen wird. Zudem steht jetzt das Skelett direkt vor Al. Was tun?

Al denkt schwer nach. Das Skelett hat Pistolen und die gab es ganz früher nicht und außerdem stand im Tagebuch, dass Peralto ja den Schatz gefunden hat. Könnte das Skelett Peralto, Ritas Vater, sein? Al zeigt ihm das Flugblatt von Rita und: Volltreffer!!!! Das Skelett erinnert sich (womit?) und fordert unseren Helden auf, seinen Mörder dingfest zu machen. Das Skelett lässt Al gehen. Es betätigt den Hebel und Al kann die Schatzkammer verlassen.

Von jetzt an hat man für die entsprechende Aufgabe immer ein Zeitlimit, um vom einen Raum in den nächsten zu kommen, aber es ist zu schaffen und wenn man mal zu langsam ist, dann geht es immer dort weiter, wo man zuletzt stand.

Den Rückweg antreten; nach vorne aus dem Bild und dann im nächsten Raum das Bild rechts unten verlassen.

Dann die Leiter hoch und danach die Stufen schnell hoch, damit wir vom Wasser nicht erwischt werden.

Hinten durchgehen und das zerbrochene Mosaikteil mit Teer kleben und wieder einsetzen. So kann der Knopf in der Statue erneut betätigt werden und das Flußbett ist wieder frei.

Im Flußbett nach links laufen, im nächsten Bild die Stufen hoch und dieses Bild dann unten links verlassen.

Unser Feind hat das Seil losgebunden, aber Gott sei Dank liegt es auf dem Boden. Unser gar nicht dummer Al verbindet das Seil mit dem Metallteil der ehemaligen Spitzhacke und benutzt das als Wurfanker. So kann er hochklettern.

Oben den Gleisen entlang und im nächsten Bild den Weg ohne Gleise benutzen. Ein Bild weiter vorne links zum Stollen mit dem Aufzug, mit dem Antonio entkommen will, doch Al benutzt schnell die Konstruktion, die er sich als Angel gebaut hat (fishing rod) auf das Rad hinten. So wird der Aufzug blockiert und

unser Bösewicht ist gefangen. AI kommt aber auch nicht an den Schatz, bemerkt aber, dass immer wieder links oder rechts Felsen herunterfallen. Wenn nun einer der Felsen den Aufzug treffen würde???????

Also "tanzt" AI von links nach rechts unter dem Aufzug (nicht zu weit vorwagen) und da Antonio seinen Verfolger ja mit der Waffe erledigen will, fängt er an, mit der Aufzugsplattform zu schwingen. Schließlich werden Plattform und Antonio von Felsen getroffen. Antonio ist erledigt, aber die Schatzkiste ist unversehrt. AI nimmt sie an sich und wir können das Ende genießen.

Das Spiel ist auf dem Weg nach Deutschland und kann bald bezogen werden über:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**