

Fenimore Fillmore´s Revenge

Komplettlösung zum Spiel von LiMoE – überarbeitet von Ludwig
exklusiv für
<http://www.gamepad.de>



Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt!

Anfang:

Wir schauen das Pferd an und nehmen Decke und Messer mit. Die Decke benutzen wir mit dem Verwundeten, der am Boden liegt. Beim Umdrehen verliert er seine Brille, die wir auch aufheben. Mit dem Messer schneiden wir von dem grünen und roten Strauch je 1 Blatt ab. Dann laufen wir zum Sumpf und verwenden die roten Blätter damit.

Beim Verwundeten wieder angekommen, geben wir ihm die grünen Blätter zu essen und packen ihm die roten Blätter mit Schlamm als Umschlag auf die Schulter. Danach geht es ihm sichtlich besser und er fragt nach seiner Brille. Diese setzen wir ihm auf und er fängt an mit uns zu reden.

Gefangene:

Wir stehen nun im Haus der Entführer und nehmen den Stiefel vom Bett und den faulen Apfel vom Tisch mit. Auf der anderen Seite des Hauses sehen wir ein kleines Mauselloch, wo beim Näherkommen eine Schlange kommt. Wir benutzen den Apfel mit der Schlange. Wenn die Schlange dann am Apfel knabbert, benutzen wir den Stiefel mit ihr. Nun laufen wir zu Lefty, der auf dem Bett liegt, und benutzen die Schlange mit dem Fenster. Rhiannon kann nun zum Tisch gehen und dort den Pfeffer mitnehmen. Wieder bei Lefty angekommen, benutzen wir den Pfeffer mit ihm. Nun kommen wir ungehindert an den Schlüssel, den wir auch gleich mit der Schublade rechts neben dem Stuhl verwenden und das Medallion herausnehmen.

Die Wiedergeburt:

Nun spielen wir mit Fenimore weiter. Wir nehmen den Hut von der Wand, das Lasso und den Flachmann mit Sarsaparilla rechts vom Tisch und den Schürhaken von dem Kamin und verlassen dann das Haus und sprechen nun mit Baker. Wir nehmen die Bürste neben ihm mit und sprechen dann mit ihm. Wir machen nun die erste Schießübung, welche aus dem einfachen Abschießen der Zielscheiben besteht. An der 2ten Übung scheitern wir aber, da der Whiskey zu stark und die Sonne zu hell ist. Also machst du dich auf, die anderen Aufgaben zu lösen. Wir laufen zu der Vogelscheuche und benutzen sie 2x bis sie über dem Pfosten liegt.

Nun verwenden wir das Messer mit der Vogelscheuche, das Pferd kommt zum Heu fressen und wir können in Ruhe den Sattel mitnehmen. Wir laufen nun in Richtung Fluss und nehmen uns den Eimer mit, füllen ihn mit Wasser und gehen danach einmal ums Haus,

nehmen die Schaufel, die hinter dem Haus steht mit, und gehen dann in Richtung Bill Carsons Grab. Dort angekommen benutzen wir den Sattel mit Bills Pferd, graben Bills Grab mit der Schaufel auf, benutzen das Lasso mit dem Ast und dann das hängende Ende 2 mal bis Bill auf seinem Pferd sitzt. Dann werfen wir noch ein Blick in den Sarg und nehmen Carsons Flachmann und die Brille mit, benutzen dann das Pferd und gehen dann wieder zurück zur Hütte. Dort angekommen laufen wir wieder in Richtung Fluss, benutzen die kaputte Brille mit dem Eimer voll Harz, der an dem Baum hinten hängt und laufen weiter zu der Schlinge. Wir verwenden Carlsons Flachmann mit der Schlinge (aus Metall am Boden) und lösen sie mit dem Schürhaken aus. Baker kommt nun schauen, was in seine Falle gegangen ist. Wir laufen schnell rechts um das Haus herum und benutzen den Flachmann aus dem Haus (mit dem Sarsaparilla) mit dem Whiskey. Solltet ihr nicht schnell genug sein könnt ihr mit dem Schürhaken die Schlinge immer wieder auslösen, bis der Whiskey verdünnt ist. Wir kehren dann nochmal zur Schlinge zurück und nehmen die Karte mit und geben sie Baker. Wir sind dann automatisch im Haus, löschen das Feuer mit dem Eimer voll Wasser, benutzen die Bürste und die Brille mit dem Ruß. Dann die Bürste mit Ruß mit der Karte. Danach unterhalten wir uns wieder mit Baker und wollen nun die Schießübung wiederholen. Nachdem wir sie bestanden haben, reiten wir zu der Mine, um den Hinterhalt vorzubereiten.

Die Mine I

Wir gehen in das Häuschen und nehmen den Hammer und die Ölkanne mit. Wir verlassen es wieder und gehen nach rechts zu dem Stopper, nehmen das Kabel, laufen dann zu der Mine, nehmen die Axt und benutzen den Hammer mit den 2 Pfählen, die den Eingang der Mine links und rechts stützen mit. Wir verwenden die Ölkanne mit der Weiche, benutzen die Weiche und benutzen dann den Wagen. Fenimore schiebt ihn nun nach rechts und wir benutzen die Axt mit den 2 Telegrafmasten, zerkleinern sie danach nochmal mit der Axt und benutzen dann den gefällten Mast. Fenimore packt diese dann automatisch in den Wagen. Wir schieben dann den Wagen wieder zurück, benutzen dann die Weiche und schieben den Wagen diesmal in die andere Richtung. Dort angekommen benutzen wir die 2 Pfähle mit der Rampe. Sind diese angebracht, wirft uns Baker eine Kurbel zu, die Fenimore automatisch am Kran befestigt. Wir benutzen nun den Kran, um den Wagen mit den gefällten Masten zu entladen. Liegen diese auf der Rampe, wiederholen wir das Prozedere mit den anderen 2 Telegrafmasten, bis auch diese auf der Rampe liegen. Nun verwenden wir das Seil mit dem Pfahl und wir müssen nur noch den Wagen wieder zurück schieben und genießen dann die kleine Zwischensequenz.

Die Mine II

Wir laufen mit Rhiannon in den Minenschacht, nehmen die Spitzhacke links vom Wagen hinter einem Stein mit und öffnen damit den Schrank. Wir nehmen den Lappen und laufen weiter in die Mine rein, bis wir auf der rechten Seite einen Stock sehen, den wir auch gleich einstecken. Rhiannon bastelt aus dem Stock und dem Lappen automatisch eine Aderpresse, die wir dann auf Baker anwenden. Baker steigt dann in den Wagen und wir schieben ihn bis zur Steigung, laufen die Mine nach oben und benutzen die Spitzhacke mit dem Haken, nehmen diesen und Rhiannon verbindet ihn automatisch mit dem Wagen. Wieder oben benutzen wir die Kurbel und genießen die Fahrt durch die Mine.

Die Mine III

Unten angekommen stoßen wir das große und kleine Fass um, benutzen die Planken, nehmen sie mit. Wir laufen nach links, stoßen auch hier die 3 Fässer um, benutzen die Planken mit der Plattform, gehen wieder hoch in den Minengang und nehmen die Ölkanne mit. Nun müssen wir uns etwas beeilen. Wir laufen wieder nach unten, benutzen die Ölkanne mit der Maschine und benutzen die Maschine nun 2x bis das Laufband schnell läuft. Nun

benutzen wir die Fässer wie folgt : groß, klein, klein, klein und groß. Baker und Rhiannon krabbeln nun über die Fässer in den Lüftungsschacht. An der frischen Luft angekommen benutzt Rhiannon die Spitzhacke mit dem Anschlag, steckt die Masten automatisch ein und benutzt diese dann mit der Platte. Da diese nun abgestützt ist, kann sie den Ring losmachen, das so gewonnene Lasso mit dem Pferd benutzen und Baker aus dem Lüftungsschacht hochziehen.

Schießübung II

Nun heißt es: Schießen am sich bewegendem Objekt. Es gilt 4 Mann umzulegen. Die Gegner sind immer an derselben Stelle und bewegen sich nur auf und ab. Sollte man bei den Übungen sterben startet man immer bei der Übung und nicht beim letztem Savegame. Ist dies geschafft geht es mit Rhiannon weiter.

Die Operation

Rhiannon nimmt das Horn mit Schießpulver von der Wand, schaut sich am Kamin den Hocker an, nimmt das kleine Messer mit und öffnet die Kiste. Sie nimmt den Rostlöser mit und verlässt das Haus. Links neben dem Haus nimmt man die Ölkanne mit, rechts ein Rundholz, welches man mit der Axt (draußen im Holzklötz) zerkleinert. Man geht dann zu der Vogelscheuche Bill Carson, benutzt sie und erhält eine dreckige Weste. Auf dem Weg zum Fluss nimmt man den Eimer mit und füllt ihn wieder mit Wasser. Nun kippt man das Wasser, den Rostlöser und die Ölkanne in den Bottich und erhält 1a Seife, womit man dann die dreckige Weste waschen kann. Man macht noch einen kurzen Abstecher zum Baum und holt sich etwas Harz und geht danach wieder ins Haus zurück. Dort benutzt man die Rundhölzer mit dem Ruß, legt die nasse Weste auf den Hocker, benutzt das Messer mit dem Ruß und nimmst die saubere getrocknete Weste wieder vom Hocker. Dann kann die Operation beginnen.

Schießübung III

Nun steht Fenimore vor Bakers Haus und muss 7 Mann erschießen. Mit etwas Geduld klappt das auch.

Schießübung IV

Danach geht es zum Friedhof. Nochmals sind 7 Banditen zu erledigen und wenn man die richtige Deckung sucht, dann gelingt auch das und das Happy End folgt.

Wir danken LiMoE - bekannt aus dem Gamepad-Forum - dass er diese Lösung exklusiv Gamepad.de zur Verfügung gestellt hat.

Zu beziehen über den Shop oder auch per Mail (shop@gamepad.de) bei:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne unsere 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: Sollten Sie die Lösung aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,). Gerne können Sie uns etwas spenden. Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden wollen: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.

© Softwareservice Kratz / LiMoE

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de