

Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den



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!

Einstieg: Im Hauptmenü können unter der Rubrik „HELP“ Anweisungen zur Benutzung des Handys, des Journals, des Inventars usw. abgerufen werden. Zu Beginn des Spiels wird der Schwierigkeitsgrad „junior“ oder „senior“ Detektiv ausgewählt. Der „junior“ Level enthält ein Aufgabenverzeichnis im Handy und teilweise einfachere Puzzles.

In dieser Lösung werden beide Levels beschrieben. Das Spiel ist größtenteils nicht linear und kann auch in anderer Reihenfolge als hier dargestellt, gelöst werden.

Nancy Drew ist in diesem Abenteuer auf die Ranch der Rawleys, Verwandte ihrer Freunde Bess und George, eingeladen worden. Der Aufseher der Ranch, Dave Gregory, holt sie vom Flughafen ab und berichtet ihr, dass die Rawleys wegen eines Unfalls nicht auf der Ranch anwesend sind und gibt ihr deren Telefonnummer.

Auf der Ranch:

Klicke auf das Handy im Inventar, suche die Telefonnummer der **Rawleys** im Directory und rufe sie an, indem du auf das Hörer-Icon klickst. Tante Bet erzählt, dass Ed Rawley letzte Nacht im Schlafzimmer von einer Klapperschlange gebissen wurde. Nancy soll sich ein Pferd vom Cowboy Tex zum Reiten ausleihen. Der Koch Shorty wird das Abendessen vorbereiten und ist für Hilfe dankbar. Nancy wird gebeten, einen Brief aus dem Schreibsekretär zu Mary Yazzie zu bringen. Dave wird ihr den Schlüssel zum

Sekretär und weitere Anweisungen geben. Bevor Nancy etwas über ein „Phantompferd“ erfahren kann, wird die Unterhaltung beendet. Rufe Bess Marvin an und unterhalte dich mit deinen Freunden, die in Omaha festsitzen und nicht mehr rechtzeitig zur Ranch gelangen können.

Im Wohnzimmer: Schau dich um und untersuche den Bücherschrank in der rechten Ecke. Öffne das Buch „Like the Wind through my Heart“ von Charleena Purcell. Wende dich dem Kamin zu und bemerke die kaputte Uhr auf dem Kaminsims. Lies die Zeitung vor dem Kamin und schau auf den Tisch davor. In dem Buch lernst du etwas über die einzelnen Pferderassen.

Wende dich nach links und finde in dem Bücherschrank an der Wand ein weiteres Buch über Pferde. Betrachte den Schreibsekretär rechts daneben und die Truhe in der Ecke mit einem seltsamen Öffnungsmechanismus. Bemerke, dass die Vordertür verschlossen ist und wende dich dem Durchgang zur Küche zu. Untersuche das Portrait von „Frances Humber“ rechts vom Kamin und schalte das Radio an, um den Wetterbericht zu hören, der Gewitterstürme voraussagt.

Küche: Lies am Kühlschrank die Notizen über Maßeinheiten, die Telefonnummer der Sheriffs (sie wird automatisch ins Handy aufgenommen) und bemerke die schmucken Magnete. Öffne die Rezeptschachtel auf dem Küchentisch und lies die verschiedenen Rezepte. Untersuche die Arbeitsplatte und den Backofen und sprich anschließend mit **Shorty**, dem Koch, und du erfährst etwas über „Dirk Valentines Phantompferd“ und „Frances Humber“, der Dame aus dem Portrait. Verlasse die Küche durch die Hintertür.

Hinterhof: Schau dich um und bemerke den Hackklotz auf der rechten und den Feuerplatz auf der linken Seite. Direkt neben der Hintertür hängen ein Thermometer und ein Korb. Gehe in das rote Pumpenhaus und bemerke die Spüle. Gehe zum Hühnerstall und sprich mit **Dave** über alles. Er gibt dir den **Schlüssel** zum Sekretär. Gehe zurück in das Haus.

Wohnzimmer: Öffne den Schreibsekretär mit dem Schlüssel und lies den zornigen Brief von „Jane Nash“ und die Verkaufsquittung von „Mary Yazzie“. Nimm die **3 Hebel** aus dem oberen linken Fach und den **Brief an Mary**.

Bevor du zu Mary Yazzie reiten kannst, müssen noch einige Aufgaben erledigt werden:

Pferdestall: Gehe wieder in den Hinterhof und von dort nach rechts in den Pferdestall. Begrüße die drei Pferde in ihren **Boxen** und betrachte die Instruktionkarte über das „Fassrennen“. Gehe durch die Tür in den **Geräteschuppen** und sprich mit **Tex**. Du sollst ihm zuerst beweisen, dass du reiten kannst, bevor er dir ein Pferd gibt: Dazu brauchst du einen Hut, Handschuhe, eine Wasserflasche, einen Sattel und Zügel. Dann sollst du Tex einige Fragen über Pferde beantworten und anschließend zum Übungsreiten. Nach dem Übungsreiten sollst du das Pferd wieder in seine Box führen, absatteln und den Sattel zusammen mit den Handschuhen wieder an seinen Platz hängen. Tex weist dir das Pferd „Bob“ zu. Bevor du dann wirklich ausreiten darfst, musst du noch einige Aufgaben für den Koch Shorty erledigen!

Küche: Sprich mit **Shorty** und erhalte die Aufgaben:

- reifes Gemüse ernten, danach Eier holen
- die Feuerstelle vorbereiten
- einen Eimer Wasser neben die Feuerstelle platzieren.

Hinterhof: Nimm den **Korb** neben dem Thermometer an der Wand und gehe zum **Gemüsegarten**.

Um zu lernen, wie reife Früchte aussehen, klicke dein Handy an und danach den „web“ Knopf. Klicke anschließend auf den „search“ Pfeil und wähle die Rubrik „harvesting vegetables“ aus. Lies alles über das Aussehen der Gemüsesorten und verlasse zuletzt das Handy mit Klick auf das „X“ rechts oben.

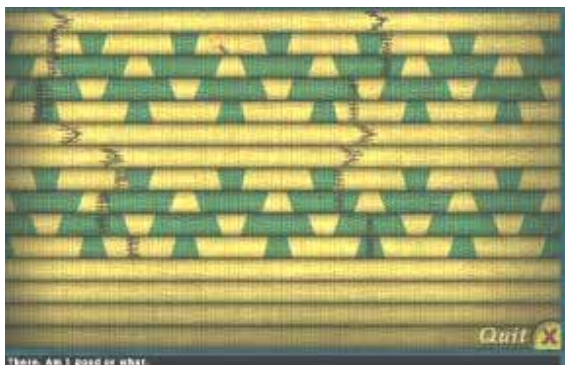
Rechtes Beet: nimm die **2 reifen Beefsteak Tomaten** und die **2 rötlichen Golden Queen Tomaten** (Sie werden automatisch in den Korb gelegt, wo du ihre Farbe im Inventar noch einmal ansehen kannst). Es gibt noch keine reifen Black Turtle Bohnen.

Linkes Beet: nimm die **4 roten Northern Lights Tomaten**. Es gibt noch keine reifen Romano Bohnen und Old Ivory Egg Tomaten.

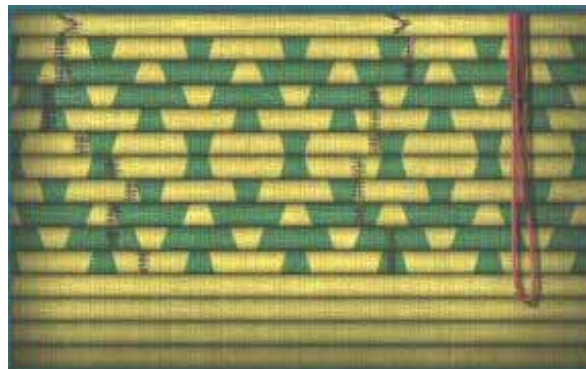
Küche: Bringe das Gemüse zu **Shorty**, der dir einen **Korb** zum Eierholen gibt, wenn du alles richtig gemacht hast.

Eierkorb-Puzzle: Klicke den Korb in deinem Inventar an und klicke die zerbrochene Stelle darin an. Setze die einzelnen Teile dem Muster entsprechend wieder ein (rechter Mausklick = Teil drehen). Ein korrekt eingesetztes Teil lässt sich nicht mehr entfernen und ein „klick“ Ton ist zu hören. Nach erfolgreichem Einsetzen aller Teile sagt Nancy „There, am I good or what“.

Klicke zum Schluss dreimal auf den roten Faden, um das Muster zusammen zu nähen. „Voila“ :



Junior Level



Senior Level

Hinterhof: Gehe zum **Hühnerstall** und sprich mit **Dave**. Gehe durch die Tür in den Hühnerstall hinein und lies das „danger“ Schild über der weißen Henne. Sie lässt dich nicht an ihr Nest! Sammle die **5 Eier** aus den anderen Nestern ein, gehe zur **Küche** und rede mit **Shorty**. Gehe anschließend wieder in den **Hühnerstall** und sammle das **6. Ei** aus dem nun verlassenen Nest der weißen Henne ein.

Küche: Gib **Shorty** die Eier und frage ihn nach einer **Wasserflasche**.

Hinterhof: Gehe zum Hackklotz rechts neben der Hintertür und klicke auf ein Holzstück, das automatisch auf den Hackklotz wandert. Klicke auf den Metallkeil und er wird auf das Holzstück gesetzt. Bemerke, dass er schief aufgesetzt ist!

Einstellungen:

1. Stelle den Winkel des Keils in der linken Auswahlleiste ein.
2. Stelle den Fußabdruck in der mittleren Auswahlleiste nach der Lage des Holzstücks ein (links - Mitte – rechts / oben – Mitte – unten).
3. Klicke die rechte Auswahlleiste an, um zu schlagen.

Nachdem du alle drei Holzstücke erfolgreich gespalten hast, sagt Nancy „There just call me Nancy Paul Bunyan Drew“ und du kannst die **Holzscheite** aufnehmen.

Nun musst du 5mal Anmachholz sammeln:

- drehe dich zur Hintertür und nimm die **Zweige** links neben der Veranda vom Boden auf.
- Gehe zwischen die Gemüsebeete und nimm dort die **Zweige** vom Boden auf.
- Gehe zur Hühnerstalltür und sammle rechts von ihr die **Zweige** vom Boden auf.
- Drehe dich um und sammle **Zweige** beim rostigen Karren ein.
- Weitere **Zweige** findest du auf dem Boden rechts vom roten Pumphaus.

Gehe ins **Wohnzimmer** zurück und nimm die Zeitung vor dem Kamin. Lies auch die zweite Zeitung über einen Banküberfall und nimm sie mit = **zerknüllte Zeitungen**.

Gehe zurück zur **Feuerstelle** und schaue sie dir genauer an. Du findest eine **kodierte Notiz**. Lege nun die zerknüllten Zeitungen in die Mitte, dann die Zweige und zuletzt die Holzscheite dazu (Nancy lobt sich, wenn es richtig war).

Nimm nun den **Eimer** links der Feuerstelle, gehe in das rote Pumpenhaus, stelle ihn in die Spüle und klicke auf den rechten Wasserhahn. Nimm den gefüllten **Eimer mit Wasser** und stelle ihn auf seinen alten Platz neben der Feuerstelle zurück.

Die Arbeiten für Shorty sind nun erledigt und du kannst dich den Reitübungen zuwenden:

Pferdestall: Gehe zum **Geräteschuppen** und schaue dir das Bild des American Quarter Pferdes, das Sattelgurt-Poster, das Poster über den Pferdehuf und die Tafel mit den Futteranweisungen an. Sprich mit **Tex** und nimm danach den **Hut** vom Fass und **Bobs Sattel / Handschuhe**. Gehe zu Bob in seine Box und saddle ihn:

- Lege den Sattel auf den Pferderücken
- Klicke auf den Steigbügel um den Gurt zu sehen
- Klicke dreimal auf den Gurt um ihn festzuziehen
- Klicke auf den Steigbügel um den Gurt wieder zu verdecken
- Klicke auf Bobs Hals und führe ihn in den **Korral**

Steige auf das Pferd und **Tex** kommt, um dir die Testfragen zu stellen. Die Antworten lassen sich in den beiden Pferdebüchern im Haus finden.

Test:

- Where's the horse's hocks? „back legs“
- frog? „bottom of hoof“
- How tall is 15 hands? „five feet“
- What is a Paso Fino? „gaited horse“
- How do you know if a horse is colicking? „keeps lying down and then standing up“
- What is the difference between a bay and a chestnut? „bay has black points“
- What tribe bred the first Appaloosas? „Nez Perce“
- What part of the horse is most likely to be hurt when it founders? „the feet“
- What part of the saddle should be checked before you go out on the trail? „cinch“

- What is a mule? „offspring of a female horse and male donkey“

War der Test erfolgreich, darfst du nun ausreiten.

Reite zum Gatter, öffne es und eine Landkarte erscheint. Wähle auf der Karte „Mary's Gifts“ aus.

Mary's Gifts:

Betrete den Laden und gehe vorwärts.

- Untersuche die Truhe an der rechten Wand: merke dir die Inschrift - EH AH in einem Herz
- Betrachte weiter hinten beim Fenster die Old West-Bilder und die Steinzeichen in der Mappe
- Betrachte die mit FH (Frances Humber?) beschrifteten Stimmgabeln auf dem nächsten Tisch näher
- Lies den Prospekt über Arizonas versteinerte Wälder auf dem linken Tisch
- Betrachte die Pfeilspitzen an der Wand näher
- Klicke auf den Spielautomaten

Run for Cover Game:

Ziel dieses Spiels ist es, den Roadrunner schrittweise in das Loch auf der gegenüberliegenden Seite zu führen, ohne von den beiden Coyoten gefangen zu werden. Finde einen sicheren Weg und blockiere möglichst die Coyoten. Am besten ist es, die beiden Coyoten dicht zusammen zu führen während sie den Roadrunner jagen. Benutze die Pfeile rechts um den Roadrunner zu steuern:

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!](#)



Level 1

Gehe 2x runter – 3x rechts – 1x links – 3x runter – 3x rechts – 2x runter – 2x rechts.



Level 2

Gehe 2x hoch – 7x rechts – 3x links – 4x runter – 3x rechts



Level 3

Gehe 3x hoch – 2x rechts – 5 x runter – 2x links – 2x hoch – 2x rechts – 3x hoch – 5x rechts – 1x hoch

Nach der erfolgreichen Durchführung der drei Level spuckt der Automat eine Münze vom „Dry Greek“ aus, die du mitnimmst.

Du kannst mehrmals spielen und weitere Münzen erhalten, sie werden später in einem anderen Spielautomaten gebraucht.

Lies die Anzeige des neuen Romans von Charleena Purcell mit ihrer Telefonnummer, die automatisch in dein Handy aufgenommen wird.

Betrachte das Pferdebild auf dem Tresen links von Mary.

Sprich mit **Mary** über ihr Pferd „Banner“, die Truhe, die Münze und gib ihr den Brief.

Schau dir erneut die Truhe an und Mary erlaubt dir sie zu öffnen und den Inhalt zu behalten. Setze die Hebel aus dem Inventar in die Truhe ein, klicke auf die Initialen und Nancy sagt „If I could find out who made this thing, it might help me get it open“. Erinnerere dich an Charleenas Anzeige!

Gehe vor den Laden, wo du dein Handy benutzen kannst, und rufe **Charleena** an. Frage sie nach der Truhe und sie erzählt dir von Humber's Hochzeitstag am 4.9.1811.

Gehe wieder in den Laden zur Truhe zurück, setze die 3 Hebel ein und stelle sie auf 4 – 9 – 11 (wie Uhrzeit). Die Truhe öffnet sich und du siehst eine Stielpfanne, einen Sheriffstern, eine Schere und eine Uhr. Da du nur eine Sache mitnehmen kannst, nimm die **Uhr** mit.

Ranch:

Pferdestall: Reite zur Ranch zurück und saddle dein Pferd ab. Lege den Sattel (mit den Handschuhen) auf seinen alten Platz im **Geräteschuppen** und lies den herausgefallenen **blauen Brief**. Es ist eine Geburtstagskarte von Jane Nash an ihren Bruder Tex. Trete zurück und der Brief wird automatisch wieder in die Satteltasche befördert. Sprich mit **Tex** über seine Schwester Jane, aber das Gespräch kommt nicht gut an.

Küche: Sprich mit **Shorty** über Mary.

Wohnzimmer: Gehe zur Truhe, klicke auf die hintere Ecke und setze die 3 Hebel aus dem Inventar in den Öffnungsmechanismus der 3 Vögel ein. Auch hier müssen die Hebel auf bestimmte Uhrzeiten eingestellt werden. Schau dir die kaputte Uhr auf dem Kaminsims noch einmal näher an: die 12 ist über einer roten, die 2 über einer blauen und die 7 über einer gelben Markierung. Drehe nun die Hebel an der Truhe in die entsprechenden Stellungen: am roten Vogel auf 12, am blauen Vogel auf 2 und am gelben Vogel auf 7.

Es öffnet sich ein **Geheimfach**, in dem sich ein Journal, ein Brief und eine Uhr befinden.

Lies das Journal von Sheriff Meryl Humber über seine Tochter Frances, Dirk Valentine und „Harrison's Yellow“ (Frances' bevorzugte Blume).

Lies den Brief von Dirk an Frances über einen versteckten Schatz. Er enthält auch die Hinweise: „Karte von Felsenzeichnungen“; „bevorzugte Blumen“; „Botschaft in Dirks Gefängniszelle“ und die Zahlenreihe „9 12 15 22 5 25 15 21“. Entsprechend der Zuordnung zum Alphabet ergibt sich der Satz „I LOVE YOU“. Nimm die **Felsenkarte** aus dem Briefumschlag mit.

Schau dir die Uhr näher an. Öffne sie, indem du auf den Stoßer klickst. Du liest die Initialen MH für Meryl Humber. Um das Ziffernblatt zu öffnen, musst du auf die „aktiven“ Zahlen: 2 4 6 8 10 und 12 in einer bestimmten Reihenfolge klicken. Da die Reihenfolge zufällig ist und sich nach dem Schließen der Uhr ändert, kann sie hier nicht angegeben werden. Probiere als erstes aus, welche Zahl gedrückt bleibt (z.B. 4). Finde danach heraus, welche 2. Zahl nach der ersten gedrückt bleibt (z.B. 4, 10). Wiederhole nun die beiden Zahlen und finde die dritte.....usw.

Das geöffnete Ziffernblatt enthält ein Foto von Meryl und Frances. Nimm den **Stoher** in dein Inventar auf.

Öffne nun dein Inventar und schaue dir die Taschenuhr aus Marys Truhe näher an. Öffne noch einmal dein Inventar, nimm den Stoher heraus und klicke mit ihm auf die Taschenuhr, um sie zu öffnen. Du liest die Initialen FH. Um das Ziffernblatt zu öffnen, musst du die gleiche Prozedur wie bei der Uhr aus dem Geheimfach durchführen und die richtige Zahlenreihe herausfinden. Es erscheint das gleiche Foto, wie in der anderen Uhr, nur mit dem Unterschied, dass Meryls Seite herausgerissen ist. Klicke auf die Fotohälfte von Frances und lies die Rückseite „Green Bottle under“.

Rufe mit deinem Handy **Charleena** an und du erfährst etwas über Frances, Dirk und den Schatz.

... Es wird Abend und du siehst in einer Videosequenz Shorty, Tex und Dave am Lagerfeuer... das Phantompferd vorbeigaloppieren... und das Pumpenhaus explodieren....

Am nächsten Morgen erhältst du einen Telefonanruf von **Bet** . Rufe nach dem Gespräch mit ihr den **Sheriff** an.

Küche: Gehe in die Küche, die nun verlassen ist, und schaue dir die Mineralienkarte der Region auf dem Tisch rechts vom Herd genauer an. Die Telefonnummer von „SW Geological Survey“ wird nun automatisch in dein Handy übertragen.

Du wirst von **Shorty** entdeckt, wie du in seinen Sachen herumschnüffelst. Sprich mit ihm und du erhältst von ihm wiederum die Aufträge, Eier und Gemüse einzusammeln. Gehe zur Hintertür hinaus.

Hinterhof: Rufe SW Geo Survey an und erfahre etwas über Shorty und die Mineralienkarte.

Nimm den **Korb** von der Hauswand und gehe wieder zum **Gemüsegarten**.

Rechtes Beet: nimm die **2 roten Beefsteak Tomaten** und die **3 vertrockneten Black Turtle Bohnen**.

Linkes Beet: nimm die **5 reifen Romano Bohnen** (nicht die vertrockneten) und die **2 reifen Ivory egg Tomaten** (Es gibt keine reifen Northern Lights Tomaten).

Bringe das Gemüse in die Küche zu **Shorty** und er gibt dir den **Eierkorb**.

Gehe in den **Hühnerstall** und sammle die **6 Eier** aus den Nestern ein (rühre die weiße Henne nicht an!).

Küche: Gib **Shorty** die Eier und er weist dich an, im Laufe des Tages einen Geburtstagskuchen für Tex zu backen. Erhalte von Shorty wieder eine **Wasserflasche**.

Kuchen backen:

Öffne die Rezeptschachtel auf dem Küchentisch und nimm das **Rezept für Shadow Ranch Cake** heraus. Lies darin, welche Zutaten du benötigst. Schau dir am Kühlschrank noch einmal die Maßeinheiten an.

Wende dich zur Arbeitsplatte links vom Backofen und alle Zutaten sind nun hier vorhanden:

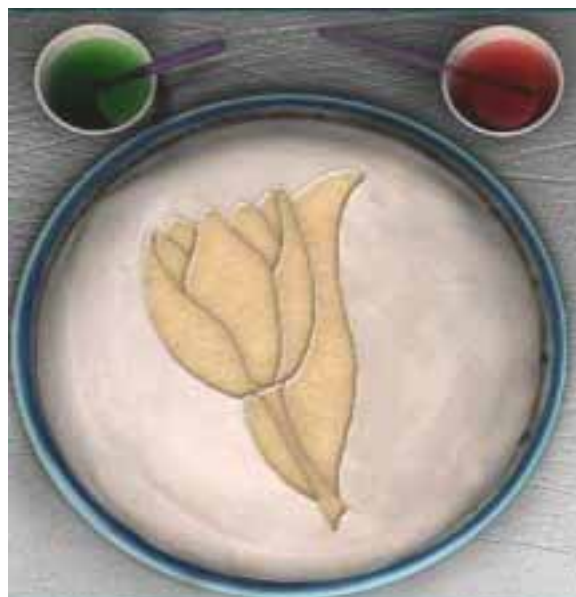
- lege 2 „sticks“ butter in die Rührschüssel (automatisches Rühren)
- füge 2 Eier hinzu
- füge 5 „1/3 cup“ milk hinzu
- füge 2 „pints“ flour hinzu
- füge 3 „teaspoon“ baking powder hinzu
- füge 7 „1/3 c“ sugar hinzu
- füge 3 „teaspoon“ vanilla hinzu

Trete zurück und wähle „BAKE“ aus. Gib den Teig in die große runde Backform. Stelle am Backofen „45“ Minuten und „Medium“ Temperatur ein. Drücke auf den roten Knopf ganz links.

Nimm den fertigen Kuchen aus dem Backofen und Nancy sagt „Perfect“, wenn alles richtig war.

Klicke den Kuchen an. Klicke den Zuckerguss an und platziere ihn links auf den Kuchen. Auf dem Zuckerguss siehst du einen schwachen Eindruck, auf den aus den Einzelteilen eine Marzipanblume gelegt werden muss:

Klicke ein Einzelteil an (rechter Mausklick = drehen) und platziere es entsprechend der Linien auf den Zuckerguss. Achte darauf, dass die Teile dicht beieinander liegen. Wurde alles richtig gemacht, sagt Nancy „it's a tulip“:



Färbe anschließend die Blüte rot und den Stängel mit dem Blatt grün ein.

Bevorzugte Blumen:

Hinterhof: Schau dir das zerstörte **Pumpenhaus** an. Rufe den **Sheriff** an und rede mit ihm über alles. Er gibt dir die Erlaubnis, das Pumpenhaus zu betreten.

Gehe hinein und betrachte das korrodierte Rohr links von der blauen Pumpe näher. Du findest eine blaue **Pfeilspitze**, die du mitnimmst.

Drehe dich nach links und bemerke eine Gittertür am Boden des Regals.

Gehe hinein und vorwärts durch den Tunnel zu einer zweiten Gittertür. Sprich mit **Dave**, der hier herumschnüffelt. Du erfährst etwas über Frances und den Schatz. Er ist mit Ellie, einer Cousine von Frances, verlobt. Er zeigt dir die andere Hälfte des Fotos, auf dessen Rückseite „stairs to cellar“ steht.

Dave ist aufgebracht und verlässt den Keller.

Drehe dich nach links und nimm die **Geldbörse** aus dem rechten Regal.

Bemerke, dass an der perlenbesetzten Geldbörse ein Stück Stickerei fehlt.

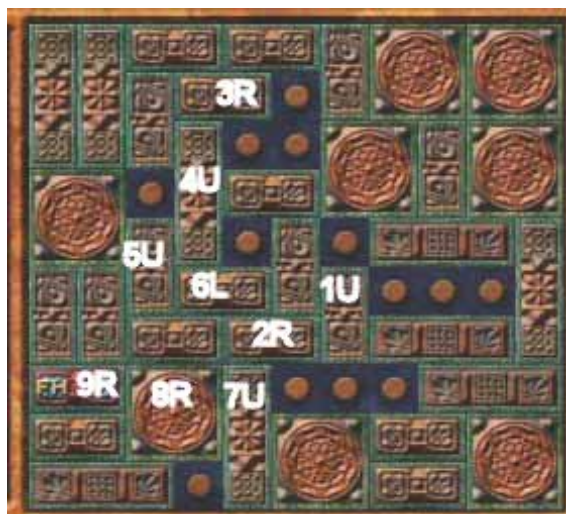
Gehe die Treppe hoch und bemerke die Geheimtür, die zum Wohnzimmer führt.

Gehe wieder durch die Gittertür die Treppe hinunter in Richtung Pumpenhaus zurück. Nancy macht eine Bemerkung über die Treppe. Drehe dich am Fuße der Treppe um, klicke auf die obere Plattform und hebe sie an. Darunter siehst du ein Puzzle:

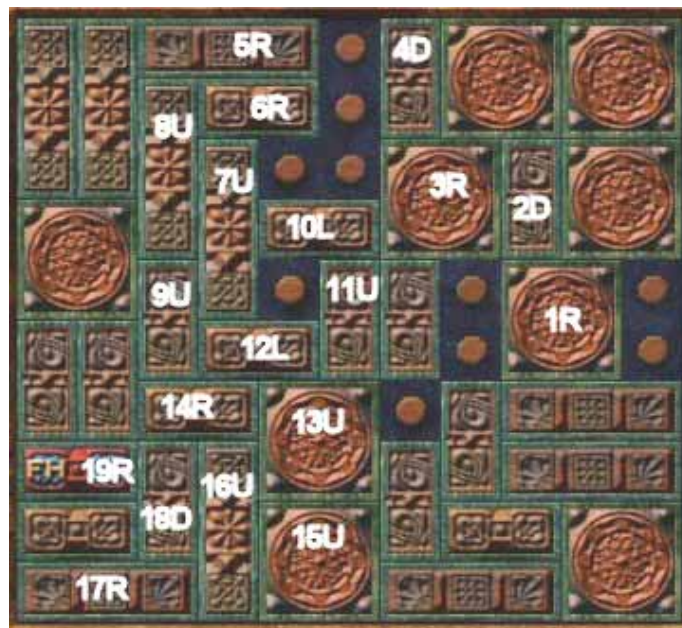
FH Puzzle: nach einigen Versuchen, das Puzzle zu lösen sagt Nancy, dass das Teil mit den Initialen von Frances bewegt werden muss. Die Aufgabe besteht also darin, die Puzzleteile so zu verschieben, dass eine Lücke rechts neben dem roten FH-Teil entsteht und es an diese Stelle verschoben werden kann:

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!



Junior Puzzle



Senior Puzzle

Nachdem zuletzt das rote FH-Teil verschoben wurde, erscheint eine grüne Flasche. Klicke sie an und lies die alten Briefe:

Im ersten Brief erwähnt Dirk einen bevorzugten „Schal“ (Muster) und eine bevorzugte „Geldbörse“ (Perlen).

Im zweiten Brief werden bevorzugte „Cracker“, Cracker-Dosen und ein „Achatfelsen“ als Treffpunkt erwähnt.

Im dritten Brief steht etwas über die „Blume auf einem Kuchen“, die „Blume auf dem bevorzugten Briefpapier“ und über „Charlie’s Grab“.

(Hinweis: nun kennen wir also die bevorzugten Blumen von Frances: auf dem Schal, der Geldbörse, den Crackern, dem Kuchen und dem Briefpapier)

Gehe durch das Pumpenhaus zurück in den **Hinterhof** und sprich mit **Dave**:

- Er möchte, dass du den Maschendrahtzaun am Hühnerstall reparierst, aber vorher Handschuhe anziehst.
- Er zeigt dir einen Brief von Frances, den du liest. Beachte die „Lilie“ in der rechten oberen Ecke des Briefpapiers.
- Er erzählt dir, dass sich das Gefängnis in einer Geisterstadt in „Dry Creek“ befindet.

Wohnzimmer: Gehe ins Haus zurück und betrachte das Portrait von Frances näher. Klicke noch näher auf den roten Schal, so dass du das Muster genau siehst. Klicke in dieser Position dein Handy an und suche im Web nach dem Bericht über „Common knitting stitches“. Hierin kannst du lesen, dass der Schal im „Daisy“ Muster gearbeitet wurde (Nancy sagt „- the daisy stitch“).

Suche im Web auch nach „Harrison Yellow“. Es ist eine gelbe Rose.

Rufe **Bess Marvin** an und berichte ihnen von der Geldbörse, von Dave und der Felsenkarte. George verspricht, etwas über die Perlenstickerei an der Geldbörse herauszufinden.

Pferdestall: Gehe zu **Tex** in den **Geräteschuppen** und sprich mit ihm. Er erzählt dir von seiner Schwester und bittet dich, die Hühner und die Pferde zu füttern.

Fütterung:

Schaue die Tafel mit den Futteranweisungen an: Die Hühner benötigen 2 Schaufeln vom Hühnerfutter.

Schaue nun in alle Behälter unter der Tafel (von links nach rechts = 1 – 5):

Hafer – gemischte Pillen – Mais – rosa Körner? – gemischte Körner

Das einzige, das nach Hühnerfutter aussieht, ist im 5. Behälter (ganz rechts).

Nimm 2 Schaufeln vom Hühnerfutter, trete zurück und „keep“ den **Eimer**.

Gehe vor den **Hühnerstall** und leere den Eimer in den „Easy feed hopper“ am Zaun.

Gehe wieder zurück in den **Geräteschuppen** und bereite das Futter für die Pferde Bob, Clyde und Ace gemäß der Anweisung auf der Tafel vor:

Ration A für Bob:

2 Becher Hafer aus Behälter 1 (ganz links), so dass die Waage „2“ anzeigt.

2 Schaufeln Mais aus Behälter 3, so dass die Waage „3“ anzeigt.

1 Tasse gemischte Pillen aus Behälter 2, so dass die Waage „4,5“ anzeigt.

Trete zurück und „keep“ den **Eimer**. Gehe zu Bobs **Box** und leere den Eimer in den Futtereimer vor ihm.

Gehe wieder in den **Geräteschuppen** und stelle den leeren Eimer auf die Waage.

Ration C für Clyde:

3 Becher Hafer, so dass die Waage „3“ anzeigt.

1 Tasse gemischte Pillen, so dass die Waage „4,5“ anzeigt.

Trete zurück und „keep“ den **Eimer**. Gehe zu Clydes **Box** und leere den Eimer in seinen Futtereimer.

Ration D für Ace:

1 Becher Hafer, so dass die Waage „1“ anzeigt.

1 Schaufel Mais, so dass die Waage „1,5“ anzeigt.

2 Tassen gemischte Pillen, so dass die Waage „4,5“ anzeigt.

Trete zurück und „keep“ den **Eimer**. Gehe zu Aces **Box** und leere den Eimer in seinen Futtereimer.

Bringe den leeren Eimer zur Waage zurück und sprich anschließend wieder mit **Tex**. Er möchte nun, dass du das „Fassrennen“ und das „Lassowerfen“ durchführst.

Sattle wieder ordnungsgemäß das Pferd Bob und führe es in den **Korral**, wo die 3 Fässer aufgebaut sind.

Fassrennen:

Steige auf das Pferd, klicke rechts neben das Fass 1 und umründe es im entgegengesetzten Uhrzeigersinn. Klicke dann links neben das Fass 2 und umründe es im Uhrzeigersinn. Klicke zum Schluss links neben das Fass 3 und umründe es ebenfalls im Uhrzeigersinn. Du landest schließlich bei **Tex**, der dir sagt, wie schnell du warst.

Du musst 9,5 Sekunden erreichen, um zu gewinnen!

Lassowerfen:

Nimm das Lasso vom Sägebock im Korral. Beobachte das Lasso, das über dir schwingt. Sobald es sich zu einem glatten Kreis geformt hat, klicke auf den Sägebock und das Lasso wird geworfen. Du musst 4 von 5 Würfeln perfekt durchführen, um zu gewinnen!

Trete zurück und Nancy sagt, dass sie nun ihr eigenes Lasso bekommen kann. Nimm das **Lasso**, das dir nun von **Tex** überreicht wird.

Rufe nun **Charleena** an und erfahre von ihr mehr über die Münze, die du am Spielautomaten gewonnen hast.

Sattle Bob erneut und reite durch das Korralgatter hinaus. Wähle in der Landkarte den „Dry Creek“ aus und bemerke während des Weges dorthin Mary Yazzie auf ihrem Pferd.

Dry Creek:

Gehe vorwärts die Straße entlang und bemerke einen Stein vom **General Store** fallen. Drehe dich nach links zum „General Store“ und gehe dann zu seiner rechten Seite. Bemerke auf dem Bretterboden ein Brandzeichen und nimm die rote **Kurbel** rechts davon aus der seltsamen Maschine. Drehe dich dann nach rechts zum **WC-Schuppen** hin. Nimm eine **Pfeilspitze** vom Boden auf. (Sei vorsichtig, falls Klapperschlangen oder Skorpione unter den Pfeilspitzen sind! Komme dann später wieder, wenn sie weg sind)

Sheriff's office: Gehe zum Gefängnisgebäude gegenüber und betrachte das Brandzeichen, das in den Bretterboden vor der Tür eingekerbt ist. Es sieht

aus, wie „BD“. Betrete das Gefängnis und stelle fest, dass die Zellentüren alle verschlossen sind.

Verlasse das Gefängnis wieder und untersuche die anderen Gebäude entlang der Straße. Neben dem Sheriffgebäude steht ein Galgengerüst und links daneben ein **Fass** an der Hauswand. Auf dem Fass findest du ein weiteres Brandzeichen in Herzform und davor eine zweite **Pfeilspitze**.

Auf der gegenüberliegenden Straßenseite steht ein **hohes Gebäude**, an dessen rechter Mauerseite (neben dem verbarrikadierten Fenster) sich ein Stein lösen lässt. Dahinter ist eine Notiz versteckt, die auf einen „Ring“ von Ellie hinweist, der in „Cappys Spielautomat“ benutzt werden kann.

Auf dem Querbalken zum Anbinden der Pferde ist ebenfalls ein Brandzeichen zu finden.

Am Ende der Straße steht ein weiterer Querbalken mit einem Brandzeichen.

Wende dich hier nach links und gehe zum Gebäude mit dem Namen

Cappy's: An der Tür hängt ein Verbotsschild vom Sheriff und sie ist mit einem Zahlenschloss gesichert.

Versuche dein Handy zu benutzen und du merkst, dass es hier nicht funktioniert. Reite zurück zu

Mary's Gifts:

Benutze dein Handy vor dem Laden und rufe den **Sheriff** an. Er gibt dir die Kombination „9 – 2 – 7 – 4“ für das Zahlenschloss an Cappys Tür.

Betrete den Laden und schaue dir ein neues versteinertes Stück auf dem Tisch beim Fenster an. Sprich mit **Mary** über die Steinzeichen von „Cougar Bend“, über den Schatz und dass du sie auf Rawleys Land gesehen hast. Sie wirkt daraufhin etwas verärgert!

Reite nun zum

Trail Stop:

Nimm eine **Pfeilspitze** von der rechten Seite des Weges, direkt vor Bob auf. Gehe vorwärts und nimm eine zweite **Pfeilspitze** links auf dem Weg mit. Gehe weiter zu Charlie's Grab rechts des Weges; es wurde als ein Treffpunkt der Liebenden erwähnt. Drehe dich um und gehe zum gestreiften Felsblock links des Weges. Du hörst das Geräusch einer Klapperschlange und stirbst, wenn du den Felsblock berührst! Gehe wieder auf den Weg zurück und weiter vorwärts. Links des Weges findest du eine dritte **Pfeilspitze** und weiter geradeaus eine vierte **Pfeilspitze**, die mitgenommen werden.

Reite nun weiter zum

Cougar Bend:

Die Felsenformation vor dir kommt dir bekannt vor. Schau dir die Felsenkarte in deinem Inventar an!

Gehe geradeaus und nimm eine **Pfeilspitze** in der Nähe der flachen Felsen mit. Eine weitere **Pfeilspitze** findest du auf dem Boden (linke Seite der Felsenformation) vor einem besteigbaren Riesenfelsen.

Steinzeichen Puzzle:

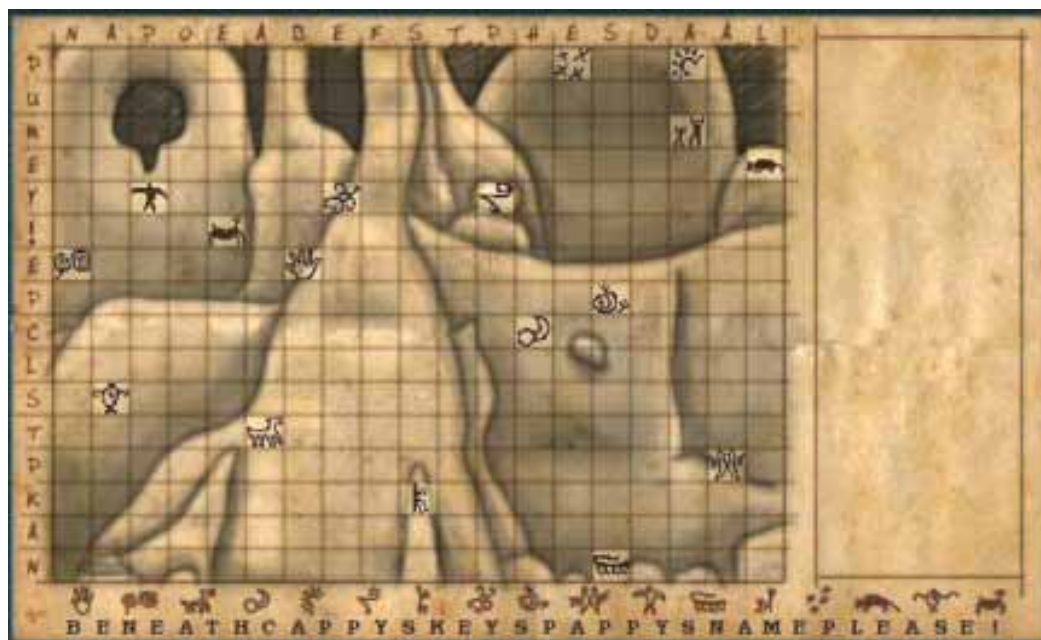
Deine Aufgabe ist es, in der Felsenformation Steinzeichen zu finden und sie in die Felsenkarte in deinem Inventar einzutragen.

Wenn du ein Steinzeichen aus der Nähe siehst, klicke es an und die Felsenkarte im Inventar öffnet sich automatisch und enthält nun das Zeichen in seiner rechten Hälfte. Klicke es an und übertrage es in das hell gefärbte Quadrat auf der Karte, das der Fundstelle am nächsten ist. Diese hellen Quadrate zeigen dir umgekehrt auch, an welcher Stelle der Felsenformation die Steinzeichen zu finden sind.

Schau im mittleren Bereich der Felsenformation nach oben und du siehst ein herausragendes Holzstück. Benutze an ihm dein Lasso in der gelernten Weise und klettere danach am Seil hoch auf einen Felsvorsprung. Neben Steinzeichen findest du eine weitere **Pfeilspitze** auf dem Boden.

Sind alle Steinzeichen gefunden und in die Felsenkarte korrekt eingetragen worden, so bilden die entschlüsselten Zeichen den Satz:

„Beneath Cappy's keys pappy's name please!“



Mary's Gifts:

Rufe **Charleena** auf deinem Handy an und frage sie nach „Dry Creek“. Du erfährst von ihr, dass der Vater von Dirk Valentine „Cashmeer“ heißt.

Dry Creek:

Gehe zu **Cappy's** und gib in das Zahlenschloss an der Tür die Kombination 9-2-7-4 ein. Betrete die Taverne und sieh dich um. Auf einem Tischchen liegt ein Buch über Elektrik, links davon steht eine Dose Cracker auf dem Tisch, leider unlesbar. Rechts neben der Dose findest du einen interessanten Abdruck auf der Tischplatte. Rechts vom Klavier siehst du dir ein Bild an und weiter rechts in der Ecke bemerkst du eine benutzte Schlafstatt.

Piano Puzzle:

Schaue den unteren Teil des Klaviers näher an und öffne das bemalte obere Paneel. Deine Aufgabe ist es, den Namen von Dirks Vater „Cashmeer“ einzugeben.

Merke dir, welche Buchstaben wie beeinflusst werden, wenn du einen bestimmten drückst.

Wenn du zurücktrittst, wird der Grundzustand wieder hergestellt.

Lösung: (von links nach rechts = 1 – 8)

Stelle 7 auf E, 6 auf E, 8 auf R, 3 auf S, 2 auf A (bereits da),
5 auf M, 1 auf C und 4 auf H.

Es öffnet sich ein Geheimfach, in dem du einen Brief findest, den du liest.

Schaue dir neben dem Ausgang noch den alten Spielautomaten an und reite anschließend wieder zu

Mary's Gifts:

Rufe **Charleena** an und frage sie nach dem Namen der Cracker. Sie will ihn dir senden.

Suche im Web nach „Cattle Ranch“. Du erfährst hier, dass einige Brandzeichen den Namen der Ranch, andere die Initialen eines Ranchers repräsentieren. „Beady Eyes“ könnte also B und E sein, wie es im Dry Creek gefunden wurde.

Gehe in den Laden und betrachte die Stimmgabeln noch einmal. Frage **Mary**, ob sie dir die Stimmgabeln leiht. Sie möchte 10 Pfeilspitzen dafür haben und gibt dir eine **Schachtel** zum Einsammeln. Gib ihr die Schachtel mit den Pfeilspitzen und sie gibt dir eine **Pfeilspitze** zurück, da sie jetzt nur 9 benötigt. (Zur Erinnerung, falls noch Pfeilspitzen fehlen: 2 Spitzen vom Dry Creek, 4 Spitzen vom Trail Stop, 3 Spitzen vom Cougar Bend und 1 Spitze aus dem Pumpenhaus)

Nimm die **Stimmgabeln** vom Tisch mit und reite zum

Dry Creek:

Gehe vor das **Sheriff's office** und klicke das Brandzeichen „BD“ auf dem Bretterboden an. Nimm den **Kasten** aus der Öffnung und schließe seinen Deckel. Der Umriss sollte dir bekannt vorkommen.

Gehe ins **Cappy's** und wende dich nach links zum Tisch mit der Crackerdose und dem Abdruck:

Stimmgabel Puzzle:

- Lege den gefundenen Kasten auf den Abdruck.
- Stecke die Kurbel vom General Store in die Seite des Kastens.
- Nimm die Stimmgabeln aus dem Inventar und klicke auf die Löcher im Kastendeckel (sie sind nun am unteren Bildrand zu sehen).

Die Aufgabe besteht nun darin, die Stimmgabeln mit den richtigen Buchstaben auf ihrem Griff in die 4 Löcher zu stecken, so dass der Name FRANCES gebildet wird. Die korrekten Stimmgabeln lassen sich nicht mehr aus den Löchern entfernen.

Drehe zum Schluss an der Kurbel und du hörst die Lampe an der Wand rechts zerspringen. Lies die Notiz, die in der Lampe nun sichtbar ist. Sie enthält den Hinweis, zum gestreiften Felsblock zu gehen und einen Magneten mitzubringen.

Shadow Ranch:

...auf dem Weg zurück zur Ranch siehst du Mary und Tex zusammen stehen.

Pferdestall: saddle Bob ab und hänge den Sattel mit den Handschuhen wieder an seinen gewohnten Platz.

Es ist nun später Abend und wir müssen noch den Zaun des Hühnerstalls reparieren! Nimm die **Handschuhe** von Bobs Sattel (sie lassen sich nun getrennt vom Sattel nehmen) und gehe zum

Hühnerstall:

- Klicke die Handschuhe auf die Zange und den Maschendraht.
- Füge die einzelnen Drahtteile passend in das Loch ein.
- Ein passendes Teil kann nicht mehr entfernt werden.
- Nancy hilft dir, indem sie „it looks right“ sagt.

(Im Junior Level sind weniger und größere Teile einzufügen)

Nachdem der Zaun korrekt repariert wurde, siehst du deine Handschuhe im Dunkeln leuchten (sie haben ein Pulver berührt, das sich auf dem Buch über Elektrik im Cappy's befand). Danach galoppiert das Phantom Pferd vorbei und der Drahtzaun sprüht Funken!

... Am nächsten Morgen wirst du wieder von **Bess** und **George** angerufen und erzählst ihnen alles, was passiert ist.

Küche: Nimm den **Apfelmagnet** vom Kühlschrank und rede mit **Shorty**. Du sollst ihm erneut Gemüse und Eier bringen.

Hinterhof: Als du zur Hintertür hinaustrittst, bemerkst du ein **Hufeisen** auf der Erde, das du mitnimmst. Nimm auch den **Korb** für das Gemüse von der Wand und gehe zum **Gemüsegarten:**

Linkes Beet: nimm die **4 zweifarbigen Northern Lights Tomaten**.

Rechtes Beet: nimm die **2 roten Beefsteak Tomaten**, die **2 orangegelben Golden Queen Tomaten** und die **2 vertrockneten Black Turtle Bohnen**.

Zeige **Shorty** in der Küche das Gemüse und lasse dir den **Eierkorb** geben.

Hühnerstall: Nimm **5 Eier** aus den Nestern, außer bei der weißen Henne. Gehe wieder in die Küche zu **Shorty** und anschließend in den **Hühnerstall** zurück, wo du aus dem nun leeren Nest der weißen Henne das **6. Ei** einsammeln kannst.

Gib **Shorty** in der **Küche** die Eier und lasse dir wieder eine **Wasserflasche** von ihm geben.

Hinterhof: Sprich mit **Dave** beim **Hühnerstall** und anschließend mit **Tex** im **Geräteschuppen**. Nancy zeigt ihm das Hufeisen, in das ein Stein eingeklemmt ist. Frage ihn auch nach Mary und ob du jetzt ausreiten darfst. Er möchte zuerst das Zaumzeug zusammengesetzt haben.

Zaumzeug Puzzle:

- Betrachte das Zaumzeug an der Wand links von der Tür als Beispiel.
- Nimm die Zaumzeugteile aus der Dose, die auf dem Regal über dem Werk Tisch steht.
- Klicke ein Teil mit der rechten Maustaste um es zu drehen.
- Nancy kommentiert die jeweilige Anordnung.

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!



Nach korrekter Zusammensetzung sagt Nancy „perfect“ und du kannst das **Zaumzeug** mitnehmen.

Sprich wieder mit **Tex** und er erlaubt dir nun auszureiten.
Sattle Bob und reite durch den **Korral** hinaus.

Mary's Gifts:

Rede mit **Mary** und trickse sie aus. Du erfährst, dass sie und Tex sich lieben und warum sie von den Rawleys das Grundstück möchte.

Dry Creek:

Gehe in **Cappy's** Taverne und bemerke, dass die Bücher vom Tischchen nicht mehr da sind. Auch die Bettstatt ist verschwunden, aber auf einem Karton in der Ecke liegt ein **Schlüssel**, den du nimmst.....

....und du erwachst in einer **Gefängniszelle:**

Dirks Puzzle:

Betrachte die Strichliste an der Wand rechts vom Waschbecken und zähle die Striche jedes Päckchens zusammen. Die Gesamtzahl jedes Päckchens korrespondiert mit dem Buchstaben aus dem Alphabet (also 1 = A, 12 = L ...).

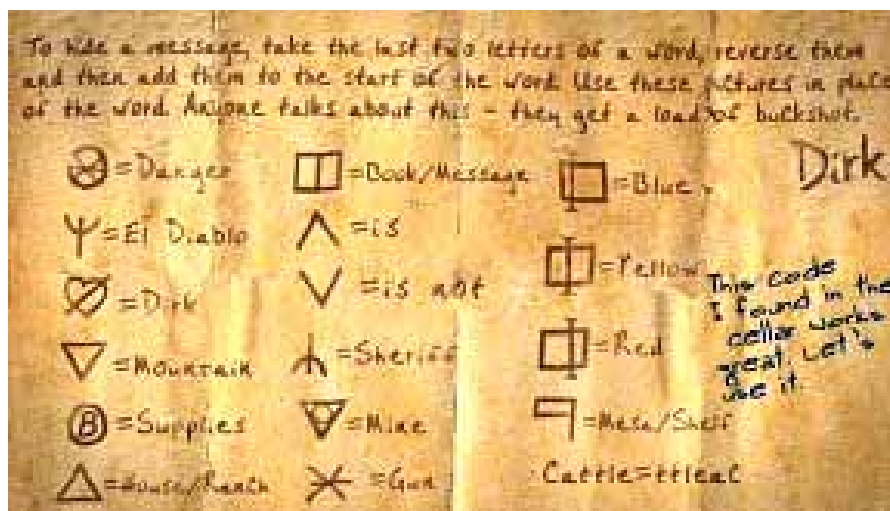
Klicke das erste Päckchen an und gib auf der Tastatur den Buchstaben **U** ein, bestätige ihn mit der **enter** – Taste. Dann unter dem zweiten Päckchen **N** ... bis der Satz „under bank lamp“ zu lesen ist.
Drehe dich nach links und bemerke einen Schlüssel außerhalb der Zelle an der Wand hängen.

Ausbruch:

Betrachte den Schlüssel näher und bemerke den umgefallenen Stuhl.

- Benutze dein Lasso, um den Stuhl näher heranzuziehen (denke daran, erst auf den Stuhl zu klicken, wenn die Lassoschlinge einen glatten Kreis bildet).
- Nimm die **Ziegelsteine** vom Boden der anliegenden Zelle.
- Schau wieder nahe auf den Schlüssel an der Wand und klicke mit dem Ziegelstein auf ihn.
- Stelle in dem sich öffnenden Kasten den Pfeil für den Wurfwinkel auf die zweite Position von links, den Balken für die Wurfstärke auf die mittlere Position und klicke dann auf „throw“.
- Der Schlüssel liegt nun auf dem Stuhl.
- Benutze noch einmal das Lasso, um den Stuhl zu deiner Zelle heranzuziehen und nimm den **Zellenschlüssel**.
- Klicke mit dem Zellenschlüssel auf den Rahmen der Zellentür in der Mitte und du bist frei.

Nimm den **Zettel** vom Fußboden des Büros auf und lies ihn. Er enthält Dirks Code für seine Geheimbotschaften:



Entschlüssele damit die kodierte Notiz aus der Feuerstelle und du erhältst den Satz:

„WILL NEED MORE SUPPLIES. IF RANCH IS NOT SOON CHECK MESSAGE MESA AGAIN. DIRK MIGHT HAVE HIDDEN IT RIGHT UNDER SHERIFF NOSE.“

Der Saboteur ist demnach von der Ranch.

Shadow Ranch:

Sattle Bob ab und hänge den Sattel wieder an seinen gewohnten Ort im **Geräteschuppen**.

Sprich mit **Dave** vor dem **Hühnerstall** über Mary und leihe dir den **Ring** seiner Tante Ellie.

Trete einen Schritt zurück von Dave und rufe den **Sheriff** an.

Sattle Bob erneut und reite zum

Dry Creek:

Gehe in **Cappy's** Taverne und beschäftige dich mit dem alten Spielautomaten näher. Er enthält einen Einwurfschlitz für Münzen, einen Hebel und einen Ausgabeschlitz. Verwende die Münzen, die du aus dem Spielautomaten in Marys Laden gewonnen hast. Wenn dir die Münzen ausgehen, kannst du entweder dorthin zurück und weitere erspielen oder du speicherst nach dem ersten Einwurf hier ab!

Puzzle: „Böse Gaunerbande“ zusammenstellen:

- Wirf eine Münze in den Schlitz. (**abspeichern!**)
- Ziehe am Hebel.
- Klicke auf die roten Knöpfe unter den Gestalten, die du behalten möchtest (also die böse aussehenden).
- Ziehe erneut am Hebel.

Hast du nun 4 böse Gestalten, so erhältst du dafür **2 Münzen**. Ansonsten musst du mit einer neuen Münze dein Glück noch einmal versuchen, oder den zu Beginn gespeicherten Spielstand laden.

„Gute Gaunerbande“ zusammenstellen:

- Benutze den Ring aus deinem Inventar mit dem roten Knopf über dem Einwurfschlitz. Das Schild am Automaten wechselt zu den Guten.
- Wirf eine Münze in den Schlitz. (**abspeichern!**)
- Ziehe am Hebel.
- Klicke auf die roten Knöpfe unter den „nett“ aussehenden Gestalten, die du behalten möchtest.
- Ziehe erneut am Hebel.

Hast du nun 4 gute Gestalten in der Reihe, so erscheint im Ausgabeschacht ein **Schlüssel**, den du nimmst.

Reite nun zum

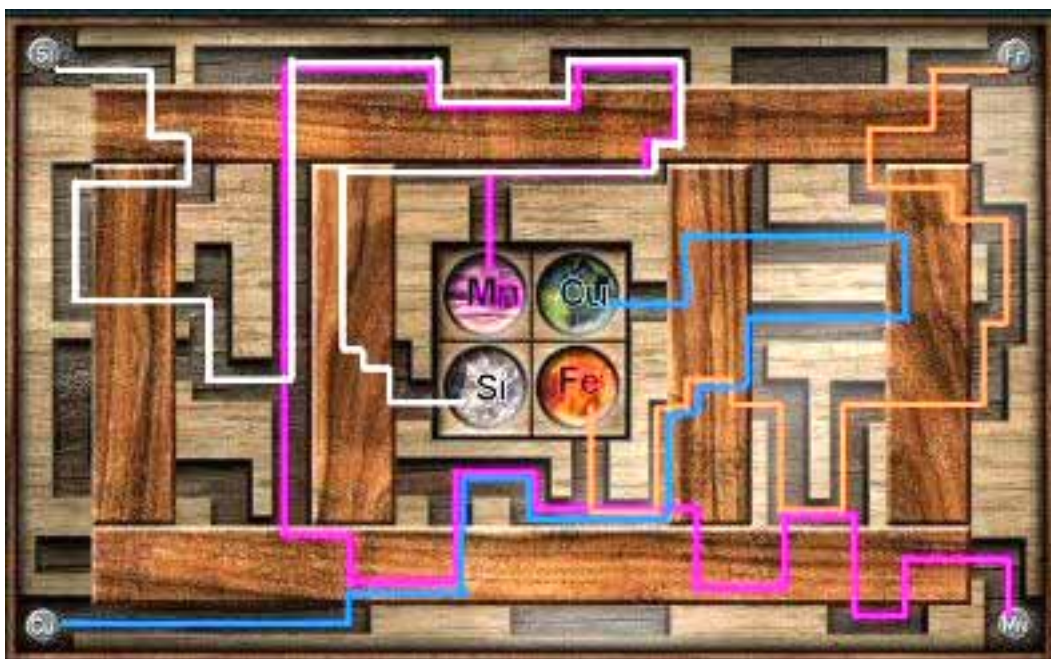
Trail Stop:

Gehe zum gestreiften Felsblock gegenüber von Charlies Grab. Die Klapperschlange ist nicht mehr da und du kannst den Block verschieben. Eine Falltür wird sichtbar und darunter verbirgt sich eine weitere Aufgabe.

Puzzle:

Die Aufgabe besteht darin, die 4 runden Elementsymbole aus Metall in den Ecken des Kastens jeweils in die Mitte zu ihren entsprechenden großen Symbolen zu schieben. Benutze dazu den Apfelmagneten aus deinem Inventar. Die Wege sind teilweise durch Holzleisten verdeckt, so dass du genau auf die Geräusche und die Kommentare während des Schiebens achten musst.

Der pinkfarbene Kreis bedeutet Mn (Mangan), der blaue Kreis Cu (Kupfer), der silberne Kreis Si (Silizium) und der orangerote Kreis Fe (Eisen):



Nach erfolgreicher Lösung wird eine **Musikbox** mit einem neuen Rätsel darauf sichtbar, die du mitnimmst.

Mary's Gifts:

Lies die e-mails, die inzwischen auf deinem Handy eingegangen sein dürften:

- Die E-Mail von Charleena enthält den Hinweis, im Web nach „Kelleher“ zu suchen. Schau im Web nach und du findest den Namen für die Cracker = „Sunflower“!
- Die E-Mail von Bess enthält den Hinweis, dass die Perlenstickerei „Spiralflower“ heißt. Notiere dir die Abfolge.

Betrete den Laden und frage **Mary** nach den Perlen. Sie will dir welche geben, sobald du ihre Schmuckauslage geordnet hast.

Puzzle:

Von links nach rechts:

- sortiere die Ringe nach Farbe und Struktur, wie es die weiße rechte Spalte zeigt.
- Sortiere die jeweils 3 Ringe einer Farbreihe nach ihrer Größe (von klein nach groß). Klickst du einen Ring an, so erscheint darauf ein Symbol, dessen Bedeutung du am unteren Rand des Kastens ermitteln kannst (z.B. der Halbmond bedeutet XS und ist die kleinste Größe, XXL ist die größte)
- Nancy kommentiert es, wenn es richtig ist.



Sprich anschließend wieder mit **Mary** und sie gibt dir die **Perlen**.

Perlen Puzzle:

- Klicke auf die Geldbörse in deinem Inventar und anschließend auf das Quadrat, das bestickt werden soll.
- Die Abfolge der Perlen, die Bess dir in der E-Mail übermittelt hat ist:
1 mal Gelb ; 4 mal je 1 Schwarz und 1 Schwarz mit roten Ecken im Wechsel ; 4 mal je 1 Rot, 1 Weiß, 1 Rot, 1 Rot mit pinkfarbenen Ecken.
- Wähle die einzelnen Perlen in der angegebenen Reihenfolge jeweils an und setze sie auf die Nadel.

Nach korrekter Durchführung sagt Nancy „perfect“ und die Perlenstickerei lässt eine „Mohnblume“ erkennen.



Musikbox Puzzle:

Wir kennen jetzt alle von Frances geliebten Blumen:

- Harrison yellow Rose (aus dem Brief ihres Vaters)
- Lilie (aus dem Briefpapier an ihren Cousin)
- Sonnenblume (von der Crackerdose)
- Tulpe (vom Geburtstagskuchen)
- Gänseblümchen (vom Schal)
- Mohnblume (von der Geldbörse)

Klicke im Inventar die Musikbox an und wähle die entsprechenden Blüten aus. Setze die von Frances selbst bevorzugte gelbe Rose in die Mitte und ordne die Blüten der von ihr bevorzugten Dinge, wie unten dargestellt, drum herum an:



Die Musikbox öffnet sich und ein Zettel und ein Schlitz werden sichtbar. Lies den Zettel und stecke dann den Schlüssel aus Cappys Spielautomat in den Schlitz. Ein weiteres kodiertes Puzzle muss gelöst werden!

Kartenpuzzle:

Verbinde die Symbole, die auf Dirks Zettel dargestellt sind, auf deiner Felsenkarte zu einer Linie, indem du sie nacheinander anklickst. Sie bilden ein „V“.



Cougar Bend:

Schaue dir die Felsenkarte noch einmal genau an. Du bemerkst, dass das Symbol in der Mitte der oberen Hälfte nicht verbunden ist und ein „V“ darstellt. Gehe geradeaus zur Felsenwand, schaue nach oben, wirf wieder dein Lasso auf das herausragende Holzstück und klettere am Seil entlang auf den Vorsprung. Drehe dich nach links und du findest das „V“ Steinzeichen. Klicke den flachen Felsen an und ein Geheimfach wird sichtbar. Lies die Notiz. Sie besagt, dass du den Stein bei Charlies Grab anwenden sollst und er dir von dort aus einen neuen Weg zeigt. Nimm den **Stein** mit. Leider ist der Stein sehr stumpf und bewirkt noch nichts.

Mary's Gifts:

Rede mit **Mary** über den stumpfen Stein. Nachdem sie ihn poliert hat, wird ein Achatbild auf ihm sichtbar.

Als du den Laden wieder verlässt, erhältst du einen Anruf von **Bess** und **George**, die immer noch festsitzen.

Trail Stop:

Gehe zu Charlies Grab und klicke es an. Das Achatbild aus dem Inventar erscheint auf dem Bildschirm. Bewege den Cursor, um die dargestellte

Baumgruppe in deiner Umgebung zu finden. Sie liegt hinter dem gestreiften Felsblock. Klicke um dorthin zu gelangen.

? Area:

Nancy ritt auf Bob in diese Region. Drehe dich nach rechts und weiter geradeaus und nach rechts zum Kliff hoch. Wirf dein Lasso auf das hervorstehende Holzstück und klettere am Seil nach oben.

Alte Kliffwohnung: Betrete das Gebäude und du kommst zu einer verschlüsselten Botschaft, die in die Wand eingeritzt ist. Entschlüssele sie mit Hilfe des Zettels vom Gefängnisboden.

Der Text lautet:

brown . lime . yellow . red . blue . orange . lime . yellow . brown . blue . lime .
orange . blue . brown . lime . orange . red . blue . yellow . lime . blue . lime .
brown . yellow -V

Gehe nach rechts weiter in das

Labyrinth: Hier ist der Eingang zum Labyrinth.

Speichere ab! Oder wähle eine „second chance“ in den Optionen, falls du neu anfangen musst.

Folge den Farben, die als Steine über den Türöffnungen zu sehen sind, entsprechend des entschlüsselten Textes.

Suche in den Räumen in jedem Topf nach Schlüsseln.

(eventuell liegen die Schlüssel in anderen Töpfen als hier im folgenden Lösungsweg beschrieben):

- Untersuche den Topf rechts neben rot.
- Drehe dich nach rechts und betritt braun.
- Drehe dich um und untersuche die Schale bei braun.
- Drehe dich nach rechts, untersuche den Topf bei der grünen Tür und betritt grün.
- Gehe nach rechts, geradeaus und untersuche den Topf. Nimm den **L-förmigen Schlüssel**.



- Drehe dich nach links, gehe geradeaus und gehe, bevor du gelb rechts betrittst, geradeaus durch die orangefarbene Tür und untersuche den Topf dort. Nimm den = **förmigen Schlüssel**:



- Drehe dich um, gehe aus orange wieder hinaus und nach links in gelb.
- Drehe dich nach rechts gehe geradeaus und klettere die Leiter bei rot hoch.
- Gehe nach rechts, rechts, geradeaus und untersuche den Topf. Nimm den **keilförmigen Schlüssel**:



- Gehe nach rechts in blau. Steige bei blau die Leiter hinunter und gehe geradeaus in orange.
- Gehe nach rechts und geradeaus in grün.
- Gehe nach rechts und klettere die Leiter bei gelb hoch.
- Gehe nach links und betritt braun zur Rechten.
- Gehe nach rechts in blau.
- Gehe nach rechts, dann nach links in grün.
- Gehe nach links in orange.
- Gehe nach rechts in blau.

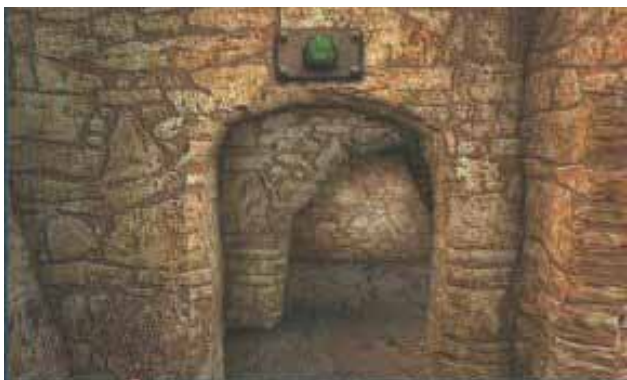
- Gehe nach links in braun. Betritt braun, drehe dich nach rechts, so dass du grün ansiehst, drehe dich um und untersuche den Topf. Nimm den **I förmigen Schlüssel**:



Betritt braun



Siehe grün



Siehe grün nach Rechtsdrehung

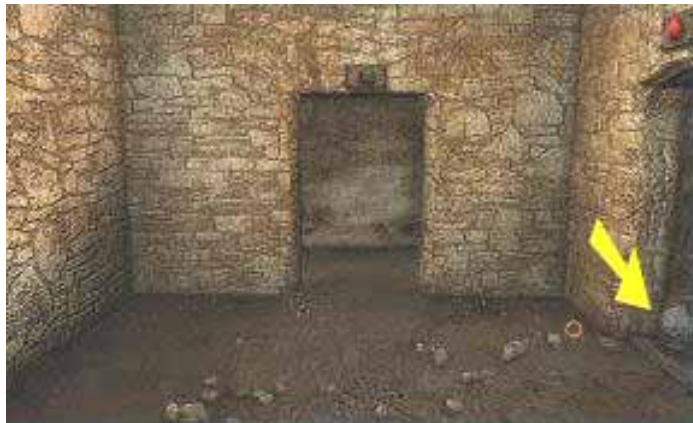


Drehe dich um zum Topf



- Drehe dich wieder um und betritt grün.
- Gehe geradeaus in orange. Untersuche den Topf.
- Gehe nach rechts, geradeaus und wieder rechts in rot.
- Gehe nach links, geradeaus und links in blau.
- Gehe geradeaus in gelb.
- Gehe nach links in grün.

- Gehe geradeaus in blau. Untersuche den Topf unter rot und nimm den **U förmigen Schlüssel**. Klicke auf die Bodenmatte und bemerke ein Loch im Boden darunter.



- Drehe dich nach links und betritt grün.
- Gehe nach links und geradeaus und klettere die Leiter von braun hoch.
- Gehe geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus und rechts zu gelb. Du stehst vor einer verschlossenen Tür.

Labyrinthschloss: Klicke auf die Metallplatte und setze die 4 Schlüssel ihrer Form entsprechend in die richtigen Schlüssellocher ein. Klicke auf den Bolzen zur Rechten und du gelangst zu

Dirks Beuteraum: Du siehst ein großes Herz an der Wand. Drehe dich nach rechts und öffne die Schatztruhe und sieh die goldenen Herzen. Verlasse den Raum wieder (vorher **abspeichern!** oder „second chance“).

Du triffst auf den **Saboteur!** Nachdem er aufgehört hat zu reden, drehe dich nach links, renne die Leiter hinunter, drehe dich um und wende dich dann nach rechts zu grün.

Nimm den **roten Stein** von der linken oberen Türöffnung und den **grünen Stein** von der rechten oberen Türöffnung und tausche sie aus, um den Saboteur zu verwirren („second chance“ eventuell).

Warte und lausche und sieh, wie der Saboteur die falsche Tür nimmt und in das Loch im Boden unter der Matte fällt!

ENDE

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!

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! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!

