

WESTERNER - Komplettlösung - Version 1.4

Komplettlösung erarbeitet von Hartmut Kratz, exklusiv für den:

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Besuchen Sie uns doch mal im FORUM auf gamepad.de!

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text während des Spielens erarbeitet wurde.

Er darf nur private Zwecke verwendet werden.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten aus aktuellem Anlass um Verständnis und um dringende Beachtung!

Zunächst mal wachen wir auf der Farm in einem Nebenraum auf. Unser Held nimmt sich sein Holster und ein Seil und schaut in die Tischschublade, aber dort findet er nur Spielzeugrevolver, weil der Sohn des Hauses die echten geklaut/sich ausgeliehen hat.

Jetzt durch die Tür in den Wohnraum der Gastfamilie. Hier mit der Dame des Hauses reden, einen Apfel vom Schränkchen ergattern und (wie immer und überall, zwecks Geldmangels!) alle Schubladen und Schränke untersuchen. Das sollte in der Regel immer ein paar Dollar bringen. Sollten wir gar kein Geld mehr haben, dann kann man zu zurückkehren und findet u.U. dort weiteres Geld.

Nach dem Gespräch mit der Farmersfrau nach draußen gehen. Hier alles absuchen und den Sattel, eine Säge und ein Seil im Schuppen/Stall finden. Weiterhin einen Eimer (neben dem Klohäuschen) und mit diesem Eimer geht es zur Wasserpumpe. Ihn füllen und dann damit mehrmals das Beet (nicht die Möhre!) gießen, damit wir Futter/Energie für unser Pferd bekommen (5 Möhren sollte man bekommen!). Weiterhin kann unser Held links vom Beet einen Wäschekorb untersuchen und findet darin eine Socke.

Ist das erledigt, dann das Pferd satteln, ihm eine Möhre geben - auch mal den Apfel anbieten, so dass unser Held einen angebissenen Apfel im Inventar hat - und zur Nachbarsfarm reiten. Eine Karte wird nun sichtbar und darauf die Nachbarsfarm anklicken.

Mit der Farmmutter und dann mit den beiden Männern drinnen reden.

Unser Held will versuchen zu helfen. Er klappert dann das ganze Haus ab und nimmt aus allem Schränken und Schubladen das Geld mit.

Links am Kamin kann eine Brechstange ergattert werden.

Nun im Haus nach oben und dort einen Korb finden; das Bewegen der Leiter bringt momentan nichts. Man kann zwar raus auf das Dach, aber dort noch nichts tun. Wenn alles abgesucht ist, dann nach draußen und den Brunnen begutachten. Hier fehlt

ein Seil und wenn man dann den Eimer auf den Brunnen benutzt, kann man auch hier den Eimer mit Wasser füllen und das Wasser auf das Beet schütten, um so Möhren zu ernten (es ist ratsam, sich einen Vorrat im Inventar anzulegen).

Weiterhin begutachten wir den Stall mit dem Schwein, das Schweinegehege mit dem Rad und dem Brecheisen. Mit der Dame des Hauses reden und Interessantes erfahren.

Da hier nicht weiter zu tun ist, geht es zur

Schule:

Das Schulhaus zunächst mal umrunden und hinten an der Wand ein Brecheisen finden.

Danach dann ins das Schulhaus hinein und es gibt eine selbstablaufende Sequenz.

Das bekommt unserem Helden weniger gut, aber er rafft sich danach wieder auf.

Hier jetzt - wie immer - alles absuchen. Die Möhre aus dem Schülertisch kann man als Notreserve da lassen, der Zollstock sollte mitgenommen werden.

Vom Lehrertisch gibt es Dollars und einen Füllfederhalter.

Draußen auf dem Spielgelände nun die Farmerstochter finden und mit ihr reden.

Sie weiß, dass sich die beiden Jungen versteckt haben und ihr Hund könnte das Versteck finden. Doch wir bekommen ihn nur dann zur Spurensuche ausgeliehen, wenn wir der Kleinen ein Bild von Jesse James besorgt haben.

Also ist auch hier vorerst nicht zu erreichen und wir versuchen unser Glück in der Stadt.

Jetzt alles abklappern und sich zunächst mal nur orientieren - (Saloon, Sheriffbüro, Bank, Store, Bahnhof).

Ist man am Bahnhof, dann das Gebäude inspizieren - durch das Gebäude gehen

und durch eine Tür dann wieder nach draußen in ein Hof. Hier gleich den

Holzstamm und die Schubkarre mitnehmen. Wieder zurück, drinnen neben dem

Kamin noch eine Brille finden und dann außen mit dem Telegraphisten reden und

bemerken, dass man Telegramme versenden kann. Den Telegrafistenmenschen

ansprechen und 2 oder 3 Telegramme versenden (wenn man genug Geld hat;

ansonsten später oder nacheinander!) Oh Wunder; man hat telegrafisch Geld

bekommen (nach der Telegrammgrammaufgabe das Bild kurz verlassen und dann

zurück und fragen, ob was für uns angekommen ist!).

Zurück auf die andere Seite der Gleise und dann nach oben an den Gleisen entlang.

Wir kommen zu einer Draisine. Ruhig benutzen und sie anklicken und dann kann

man auswählen, ob man nach links oder rechts fahren will. Fährt man nach rechts, dann landen wir auf dem Jahrmarkt.

Alles genau ansehen, aber vorerst nichts erreichen. Zurückfahren und dann nach links zur Brücke. Aussteigen und unter die Brücke gehen, evtl. auch ins Wasser und dort einen Fisch schwimmen sehen. Zur Draisine zurück und dann zum anderen Ende der Brücke fahren. Hier kann ein Seil und ein Beil von einem Schuppen mitgenommen werden. - Zurück in die Stadt:

Hier mal mit dem Sheriff reden und danach in den

Saloon:

Hier jetzt mit dem Barkeeper reden und er bietet uns den Badschlüssel an, den wir ihm abkaufen/mieten.

So kann unser Held nach oben und aus dem Bad ein Stück Seife und ein paar Streichhölzer mitnehmen.

Die weiteren Räumlichkeiten werden abgeklappert.

Wir finden 2 Zimmer eines Arztes, der auch Zahnarzt ist und starke Zahnschmerzen hat, sich aber den Zahn nicht selbst ziehen kann.

Mit ihm über alles reden.

Unser Held kann den Deal aushandeln, dass er den Zahn zieht und dafür das Jesse-Bild bekommt, das auf dem Schreibtisch vom Doc steht.

Also zunächst mal hier oben alle Zimmer absuchen und somit auch wieder alle Schränke und Schubladen.

Im Schlafzimmer des Doc vor allem die Arzttasche und vom Tisch gegenüber dem Bett den Zimmerschlüssel mitnehmen.

Hat man hier etliche Dollars gesammelt im roten Schlafzimmer das Kissen vom Stuhl nehmen und auch hier Geld ergattern.

Nun in den

Store:

Hier nicht zuviel kaufen, denn man findet so Manches kostenlos zum Aufsammeln im Spiel. Wichtig ist hier der Alkohol - Whisky Triple-X - für den Doc, den man hier bekommt oder auch teurer im Saloon. Weiterhin gibt es hier die Zange zum Zahnziehen. Hat man genug Geld, jetzt auch die Laufkatze kaufen, Die man nicht einfach so auf der Farm findet. Man sollte wenigstens ca. 6 Dollar übrig behalten.

Jetzt in die

Bank:

Hier mit dem Bankier reden und im Tausch gegen den Zimmerschlüssel Nr. 4 das Sparbuch bekommen. Will man mehr Geld, dann kann man jetzt oder später beim Bankier 3 Kredite bekommen. Ist das erledigt, geht es in den zurück zum

Doc:

Ihm den Whisky Triple-X geben, damit er besoffen wird, ihm dann den Zahn ziehen und danach das Bild vom Schreibtisch nehmen (der Zahn wird noch benötigt und sollte im Inventar sein!). Jetzt zurück zur

Schule:

Hier wieder mit dem Mädchen auf der Schaukel reden und ihm das Bild geben. Jetzt dürfen wir den Hund "benutzen", wenden die Socke auf ihn an und er sollte uns zum Baumhaus führen.

Dort angelangt das Seil benutzen, um nach oben zu kommen und dann die beiden Jungen nett und überzeugend überreden, das Versteck der Revolver zu verraten, die dann auch dort geholt werden.

Beim Verlassen des Schulgeländes kommt es dann fast zu einem Unfall.

Wir erfahren etwas über die Tochter des Bösewichtes und es wird klar, dass wir uns als DOC verkleiden müssen, wenn wir unsere Angebetete sehen wollen; auch muss die Kutsche repariert werden.

Gehen wir es nacheinander an:

Dem DOC, der hinter/unter der Kutsche liegt, die Jacke ausziehen!

Das geht momentan nicht, da er eingeklemmt ist, also im STORE den Wagenheber beschaffen. Ist man schon mal da, dann sich auch gleich erinnern, dass man ja hier für \$ 5,-- links in eine Kleiderkammer kann. Also \$5,-- bezahlen, in die Kleiderkammer und sich umsehen. An einer Wand eine schwarze "Melone" finden und mitnehmen. Auch den Keller inspizieren und dann zurück zur Unfallstelle vor der Schule.

Den Wagenheber am Wagen anwenden und dann handeln.

Die Jacke ist aber so schmutzig ist, dass sie gewaschen werden muss.

Dies kann doch eine der Farmfrauen machen. Wir hatten doch auch die Socke bei einer Waschstelle/Waschzuber gefunden. Also zu

Banister's Farm:

Hier mit dem guten Geist des Hauses reden, die mit Seife das Teil waschen kann.

Also nach draußen und bei der Waschstelle Seife in den Waschzuber und Jacke in den Wäschekorb ablegen und ihr das dann sagen. Erinnern wir uns jetzt an das Rad, das wir zur Reparatur brauchen. Das wird ein größerer Akt. Also jetzt zu

AlvinJones' Farm:

Hier steht das Rad im Schweinegehege. Alma gibt es her, wenn man es bekommt, ohne über den Zaun zu klettern. Versuchen wir es zu bekommen, indem man mit der Laufkatze über das Dach hinunter in das Gehege fährt. Doch hier ist kein Weiterkommen, das Schwein muss abgelenkt werden.

Reden wir mal mit Alma und dann mit deren Mann im Haus. So wird klar, dass das Schwein gerne frischen Fisch frisst.

Möglicherweise war man ja schon mal beim Fluss unter der Brücke. Wieder mit der Draisine dorthin. Vorher jedoch noch: Gegenüber der Draisine ist ein durch einen riesigen Balken verschlossener Schuppen.

Wir entdecken oben am Gebäude eine Rolle, werfen unser Seil darüber, befestigen es am Balken und können den so wegziehen. Drinnen ergattern wir ein weiteres Seil und einen Klettergürtel.

Brücke/Fluss:

Mit der Draisine können wir zur Brücke fahren und dann runtergehen zum Fluss. Wir stellen den Korb an das Ufer und gehen in den Fluss, in dem wir den Fisch schwimmen sehen. Stellen wir uns an die richtige Position, dann können wir den Fisch mit der Hand aus dem Wasser in den Korb schlagen.

Dann auch noch in die ganz andere Richtung vom Bahnhof aus fahren zum Jahrmarkt und ruhig mal eine Runde schießen; so kann der Kontostand aufgebessert werden, aber die Winchester ist noch nicht zu gewinnen! Jetzt zurückfahren zur Stadt und von dort zur

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Für Spenden sind wir immer dankbar!

Farm/Schwein

Hier jetzt in den Stall gehen, (abspeichern!) den Fisch ablegen und dann schnellstmöglich die Klappe beim Schwein nach unten hauen. Das Schwein wird das nicht überleben, wir können den Fisch wieder mitnehmen und haben freie Bahn.

Unser Held kommt nun wieder mit der Laufkatze in das Gehege und kann das Rad mit Hilfe eines Brecheisens (im Gehege ist auch eines versteckt!) herausbefördern. Alma ist erstaunt, aber unser Held dürfte es mitnehmen. Es ist nur zu schwer. Jetzt ist guter Rat teuer und wir überlegen, was wir tun könnten. Hätten wir nicht aus dem Bahnhof eine Schubkarre???? Die sollte uns zum Erfolg führen und wir transportieren so mit dem Schubkarren das Rad zur Unfallstelle.

SCHULE:

Hier jetzt mit dem Hausmädchen reden.

Die besorgten Sachen: Arztkoffer, Brille und Melone auf das Hausmädchen anwenden, das auf die Sachen aufpasst. Wir brauchen noch die Jacke. Zurück zur anderen

Farm:

Hier sollte die Jacke auf der Leine hängen, aber noch nass. Mit der Dame des Hauses reden und erfahren, dass man sie vor dem Kamin trocknen kann. Das Gelände absuchen und evtl. einen 2. Baumstamm finden. Zur anderen

Farm:

Hier den Baumstamm in der Maschine rechts neben dem Haus zersägen und das auch noch mit dem 2. Baumstamm machen.

Zurück zur Farm, wo unsere Jacke gewaschen wurde:

Hier jetzt noch mit dem Beil die Holzstücke zerkleinern (auf einem Baumstumpf in der Farm!), sie danach in den Kamin legen und mit dem Streichhölzern anzünden. Dann mit dem Blasebalg das richtige Feuer entstehen lassen und die Jacke dann vor den Kamin hängen. Nach kurzer Zeit kann man sie als trockene Jacke ins Inventar packen. Zurück zur

Unfallstelle vor der Schule:

Die Jacke an Livy geben und unser Held sollte sich umziehen. Er erscheint ein wenig zu dünn und so muss das gefundene Kissen zum Dickerwerden benutzt werden. Wir landen dann im

Haus des Bösewichtes:

Schließlich bei unserer Angebeteten und bald darauf durch das Fenster wieder im Garten/Hof. Unser Held schaut sich um, findet eine Laterne auf einer Parkbank und

geht dann über eine Treppe zum Haus. Links geht es durch eine Tür in die Küche und wir treffen Livy wieder.

Mit ihr reden, von einem Geheimgang erfahren, Livy bitten, das Fenster der Schönen zu öffnen und auch das Buch ansehen. Fragen ob man es ausleihen darf und man bekommt es schließlich im Tausch gegen den Zahn. Auch eine Mohrrübe darf man noch mitnehmen. - Wie immer in allen Räumlichkeiten: Schubladen und Schränke inspizieren. Wieder nach draußen! - Im Garten nun an der Wand hochklettern in das

Zimmer der Angeboteten:

Alles absuchen, etliche Dollars und vor allem ein Buch finden.

Dann raus aus dem Zimmer und draußen im Gang auf einem Tischchen ein weiteres Buch finden. Alle Zimmer absuchen, weiteres Geld finden und in einem anderen Zimmer auf dem Bett noch ein Buch. Nun über die Treppe nach unten. Durch eine Tür auf der linken Seite dann unten ins Arbeitszimmer. Hier auf einem Stuhl Buch Nr. 5 und auf einem Sofa den Fotoapparat finden. Von hier aus durch eine andere Tür in die Bibliothek.

Die 5 gefundenen Bücher dort hineinstellen und dann das Bücherregal benutzen. Drückt man dann 7 Bücher in der richtigen Reihenfolge (1. Vorgeschichte - 2. Altes Ägypten - 3. Griechische Geschichte - 4. Römische Geschichte - 5. Mittelalter - 6. Renaissance - 7. Moderne), sollte sich der Ausgang/ Eingang in den Geheimgang öffnen.

Durch Anwendung der Laterne kann man aus dem Anwesen entkommen und später auch über den gleichen Weg zurückkehren. Jetzt zurückkehren in die

Stadt:

Wir haben jetzt genug Geld, um uns mal die Zeitungen zu kaufen. Wir kaufen alle 3 und erfahren etwas über die Sprengung der Brücke, einen Banküberfall und über die Befreiung eines Gefangenen (Zeitungen 3x zum Lesen anklicken. Weiterhin tauchen hier Namen auf und die bringen bares Geld. Wir gehen wieder zum Telegraf und versenden Telegramme.

Wie immer: kurze die Szene verlassen und es gibt Geld oderein Gedicht/einen Spruch.

Was wir jetzt tun können: den Gefangenen befreien.

Reden wir mit dem Gefangenen und wir erfahren einiges. Dann zum Sheriff hinein und mit ihm reden. Sich als Anwalt vorstellen. Leider fehlt das Diplom und man darf nicht mit dem Gefangenen reden, aber trotzdem alle Gesprächspunkte abarbeiten und so erfahren, dass der Marshall erwartet wird, der sich durch Telegramm ankündigen wird.

Hhhhhmmmmmmmm. Hatten wir da nicht was im Store entdeckt und könnten so den Sheriff aus seinem Büro locken??? - Also zurück in den

STORE:

Hier den mobilen Telegrafen kaufen.

Telegrammaufgabe:

Jetzt zu einem Telegrafenmasten fahren (in Richtung Brücke). Dort mit dem Klettergürtel hochklettern, den mobilen Telegrafen auf das Telefonkabel anwenden und ein Telegramm an den Sheriff senden.

Danach zurück in die Stadt und im Vorbeigehen am Bahnhof das Telegramm für den Sheriff mitnehmen:

Sheriffbüro:

Dem Sheriff das Telegramm geben, der darauf sein Büro verlässt, aber leider abschließt.

So mit dem Gefangenen reden, der mit Hilfe des Zollstocks einen Schlüssel angeln kann.

Das verschafft uns Zugang zum Sheriffbüro, wo wir etwas Geld ergattern, die Ernennungsurkunde mitgehen lassen und auch ein rotes Tuch finden. Wir haben doch auch etwas über eine Gefangenenbefreiung in der Zeitung gelesen, also: das rote Tuch auf den Stier anwenden und - Nun denn, das wäre erledigt. In der Zeitung steht auch was von der

Sprengung der Brücke:

Wir erfahren im STORE, dass wir das Dynamit gegen eine Sondergenehmigung vom Sheriff und einen gedeckten Scheck bekommen. Die Genehmigung könnte gefälscht werden, aber der Scheck??? Reden wir mit dem Bankier, der uns mitteilt, dass es den

Scheck gegen eine Bürgschaft gibt und man dafür eine Besitzurkunde braucht.

Bleibt das Problem: wo ist eine Besitzurkunde und wo gibt es die Genehmigung??? Gehen wir mal zurück in den

Saloon.

Kann uns der Barkeeper helfen. Wir sprechen ihn an. Reagiert er nicht, versuchen wir den Typen anzusprechen, der vor den Bühne an einem Tisch sitzt und danach nochmals den Barkeeper, so ergibt sich, dass der Typ am Tisch ein Schmuggler ist und der Barkeeper ihn uns vorstellen kann, wenn wir ihn bestechen. Also das Geld auf den Barkeeper anwenden und dann mit dem Schmuggler reden.

Dieser kann uns Roboteröl verkaufen und auch die nicht unterschriebene Genehmigung.

Das Roboteröl kaufen (wir erinnern uns an den Roboter auf dem Jahrmarkt) und auch die Genehmigung - beides runterhandeln.

Nun muss alles noch unterschrieben werden. Wir haben ja unseren Fälscher aus dem Gefängnis befreit und der hat sich auf der Farm versteckt.

Farm:

Zur Farm zurück, mit dem Farmer reden, erfahren, dass der Gesuchte sich oben im Schrank versteckt, nach oben gehen, den Schrank öffnen und dem Fälscher die Genehmigung, den Füller und die Urkunde geben. Wir erhalten die unterschriebene, gefälschte Genehmigung zurück.

Nun zur anderen Farm und mit dem Generalschlüssel /Goldschlüssel das Schlafzimmer unten rechts öffnen. Im Nachttisch die Besitzurkunde finden. Zurück in die

Stadt/Bank/Store:

Vom Bankier jetzt den Scheck bekommen und im Store gegen Scheck und Genehmigung das Dynamit bekommen. Nochmals alles ansehen, was es so gibt und evtl. auch mit dem Verkäufer darüber reden. Weiterhin sich erinnern, dass man mit einem Gewehr die Brücke/das Dynamit zur Explosion bringen kann.

Gewehr????? - Das konnte man doch gewinnen! Also jetzt mit der Draisine zum

Jahrmarkt:

Hier hatte man eventuell schon etwas über den Roboter erfahren und füllt nun sofort das mitgebrachte Öl in den Kanister. Dann Ted ansprechen und spielen. Getroffen werden dürfen nur die roten Männchen, aber das sollte machbar sein und schließlich gewinnt man das Gewehr. (Wer es nicht schafft, der kann mir seinen Spielstand senden und ich spiele ihn über die Stelle weg. Vielleicht hilft es auch, wenn man die rechte Maustaste zum Schießen benutzt! - Weiter ein Tipp für Spieler, die evtl. mit der Maus an dieser Stelle Probleme haben - Dank an Uwe!:

In Optionen den Regler für Detail und V-sync nach unten schieben). - Mit dem

Gewehr/Winchester im Gepäck kann es nun gehen zur

Sprengung der Brücke:

Also zur Brücke fahren und eine Stelle suchen, wo wir das Dynamit anbringen können.

Man kommt nirgendwo dran und so erinnern wir uns an den automatischen Gürtel, den wir uns sofort aus dem STORE in der Stadt holen.

Unser Held stellt sich unter die Brücke und benutzt den Gürtel, Zieht sich hoch, platziert das Dynamit und geht auf ein Plateau unten rechts am Bildschirm. Von hier aus auf das Dynamit schießen und die Brücke sollte in die Luft fliegen. Jetzt ist

auch das erledigt und so bleibt noch der Banküberfall, damit mit der Kreditkarte das Farmverteidigungsmaterial gekauft werden kann.

Banküberfall:

Zunächst in den Saloon und dort mit unserem Verfolger Shorty reden. Dann am Tresen mit dem Typen das Wortgefecht beginnen und üben,

Es stehen immer nur neue Fragen und neue Antworten zur Verfügung, die man schon gehört hat. So bekommt man im Laufe des Duells Fragen, die man nicht kennt und muss verlieren. Durch Selbsterstellen dieser Frage bekommt man dann aber evtl. eine richtige Antwort, vor allem, wenn man ab und zu auch mit Shorty spielt, der in der Regel richtig antwortet. So erweitert man seinen Fragen-/Anwortschatz und kann dann am Schluss Shorty mit einer von ihm selbst gestellten Frage besiegen, weil er diese nicht beantworten kann. - Es gibt 3 verschiedene Gegner am Tresen.

Noch ein Tipp: Es ist am besten, wenn man zuerst mit den Typen am Tresen trainiert, bis man deren Fragen alle kennt (dabei verliert man auch des öfteren). Danach befragt man diese dann mit ihren eigenen Fragen, bis man alle Antworten von ihnen hat. Geht man dann aus dem Saloon raus und wieder rein, sollte jemand neues dastehen. Auch wenn man gewonnen hat und der Typ auf der Theke liegt, wieder kurz den Saloon verlassen. Kehrt man zurück ist der für ein neues Spielchen fit.

Erst wenn man Einstein geschlagen hast, wirst man auch gegen Shorty gewinnen können.

Nachfolgend alle möglichen Antworten zu den gestellten Fragen:

- Ich glaub zum Trinken bist du nicht stark genug - und dich trifft gleich ein Güterzug.
- Dein Zittern entlarvt dich - aber Mutti sagt ich darf nicht.
- Ohnmächtig gefällst du mir sicher am besten - im Gegensatz zu dir ernähre ich mich nicht von Resten / bevor ich umfall bin ich raus aus dem Westen.
- Ich habe die Partie so gut wie gewonnen - ich werde mich eher in deinem Elend sonnen.
- Ausschank verboten für kleine Kinder - und du küsst morgens sicherlich Rinder.
- Mach schon mal dein Testament - ich glaub, du hast deinen Tod verpennt.
- Du trinkst so zaghaft wie eine Frau - dafür bist du nach einem Glas schon blau.
- Du bist eine Memme, genau wie dein Vater - wenigstens kam meiner nicht vom Theater.

- Diesen Reim hier schaffst du nicht - mit deinem Können sicher nicht
- Soll ich den Barmann nach einem Lätzchen fragen - wenn, dann für dich würde ich mal sagen.
- Wie sind deine Maße, die Kiste soll passen - und ich werde dich entmündigen lassen.
- Ich bin dabei, meinen Rekord zu knacken - und ich verkaufe diese feinen Lederjacken.
- Du bist nicht Manns genug, das Glas zu leeren - im Gegensatz zu dir ernähre ich mich nicht von Resten.
- Du wirst nie erfahren, was gewinnen bedeutet / vor Typen wie dir habe ich keine Angst.

Ist dann Shorty besiegt, verfolgt er uns nicht mehr.

Jetzt in die Bank und dort das Foto machen. Danach dann die Bildplatte im Keller des Stores entwickeln. Dann zurück in die Bank, den Bankier bitten den Ventilator aus- oder anzustellen und währenddessen das Foto vor der Kamera platzieren. Ist der Bankier zurück, dann die Revolver auf ihn anwenden. Er wird uns überlisten und im Tresor verschwinden, aber der Weg nach hinten ist frei bzw. wird mit Hilfe der Anwendung des Brecheisens an der Tür rechts frei gemacht. So kommt man nach hinten an den Schreibtisch und ergattert so die heißbegehrte SISA-Card.

Hier jetzt speichern!

Zurück im STORE. Die SISA-Card auf den Verkäufer anwenden und alle sind glücklich.

Voll beladen geht es in Richtung Farm, aber man überfällt unsere Gruppe und versperrt uns den Weg.

Nun müssen 4 Banditen beseitigt werden und das in kurzer Zeit, sonst fliegen wir mit der brennenden Dynamitstange in die Luft.

Mit der linken Maustaste läuft man nach vorne und mit der rechten Maustaste können wir schießen, arbeiten uns schnell bis zum 4. Banditen durch, der von einem Felsplateau von oben auf uns schießt (mit der linken Maustaste laufen und mit der rechten schießen!)

Ist auch der erledigt, dann wirft unser Held das Dynamit automatisch und der Weg ist frei. Danach sind wir automatisch in der Stadt.

Was aber jetzt? Klappern wir mal alles ab. Der Sheriff ist nicht zu finden. Suchen wir ihn und wir finden ihn bei der gesprengten Brücke.

Dort macht er seine Untersuchungen, kommt aber zu dem Ergebnis, dass er was Essbares finden müsste. Das können wir ihm liefern. Legen wir ihm doch

unbemerkt den angebissenen Apfel an das Ufer. Der Sheriff freut sich und geht zurück in die Stadt, um nun den Gefangenenausbruch zu untersuchen. Hinter dem Gefängnis treffen wir ihn erneut. Er sucht einen Fußabdruck - ohne Erfolg.

Schauen wir mal nach, wie es auf den Farmen vorangeht. Eine wird in eine Festung verwandelt und dort findet unser Held im Schützengraben einen riesigen Steinfuß. Der würde doch einen guten Fußabdruck ergeben.

Also zurück damit zum Gefängnis und im hinteren Bereich eine Stelle finden, wo man den Steinfuß anwenden kann und so der Sheriff auch hier befriedigt wird. Der Sheriff verschwindet zum Rapport bei

Starek:

Auch unser Held begibt sich zu Stareks Wohnhaus. Er kann durch den Geheimgang ins Haus, geht dann in das Zimmer den Angebeteten und klettert von dort runter in den Garten.

Hier jetzt in Richtung Stufen gehen und es sollte eine selbstablaufende Sequenz starten.

Jetzt kommt es zum Endkampf.

Unser Held muss die beiden Bösewichter erledigen, sie sich rechts unten verstecken.

Sind sie erledigt, dann kann man die Person wechseln, aber Vorsicht, die ersten beiden stehen vom Tod wieder auf???? Wenn ja, sie erneut erledigen.

Kann man die Charaktere wechseln, dann muss Tom mit dem Maschinengewehr, die Männer hinter den Fässern erledigen; Alvin muss mit dem Dynamitwerfer einen Baum zerstören; Bill einen Typen hinter einem Baum mit der Kanone erledigen, Rhiannon das Obere des Holzturms treffen und Alma dann schließlich noch die Leiter.

Danach erwartet uns der Abspann.

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Für Spenden sind wir immer dankbar: H.L. Kratz Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach