

The Westerner

Mitspielende Personen

- Alma Jones, auf der Jones-Farm
- Alvin Jones, auf der Jones-Farm
- Annie Jones, Tochter der Jones, in der Schule
- Bankier, in der Bank in der Stadt
- Barkeeper, im Saloon in der Stadt
- Billy Barnister, der Sohn der Barnisters, in der Schule und in seinem Versteck
- Doc, im Saloon in der Stadt
- Einstein, beim Vergnügungspark außerhalb der Stadt und im Saloon in der Stadt
- Fenimore Fillmore, der Held des Abenteuers
- Floyd Random, auf der Starek-Ranch
- Gorky, im Saloon in der Stadt
- Joe Barnister, auf der Barnister Farm und der Jones-Farm
- John Starek, der Bösewicht des Spiels
- Livy, das Hausmädchen von Rhiannon, vor der Schule und auf der Starek Ranch
- Pistolero, im Saloon in der Stadt
- Ray, Fenimores Pferd
- Rhiannon Starek, Nichte vom alten Starek, in der Schule und auf Stareks Ranch und der Jones-Farm
- Shorty, im Saloon in der Stadt
- Slocum, Sheriff der Stadt
- Stella Barnister, auf der Barnister Farm
- Telegrafist, am Bahnhof in der Stadt
- Tom Postom, im Gefängnis und auf der Jones-Farm
- Tommy Postom, der Sohn von Tom Postom, in der Schule und in seinem Versteck
- Verkäufer, in Jackson's Store in der Stadt
- Willy, Schmuggler im Saloon in der Stadt

Lösung

Banisters Farm: Nach dem Vorspann nimmt man sich im Zimmer das Seil, das Holster und öffnet die Schublade im Tisch. Darin findet man 2 Spielzeugrevolver, die man einsteckt. Dabei erfährt man dann auch, daß der Sohnemann des Hauses die richtigen Schießseisen stibitzt hat. Man wird ihn also demnächst aufsuchen müssen. Erst aber verläßt man das Zimmer.

In der Wohnstube spricht man zuerst mit Stella und erfährt, wo ihr Mann Joe ist. Man sollte ein wenig mit ihr plaudern. Dann nimmt man sich den Apfel vom Schrank und den Blasebalg zwischen dem Kamin und dem Fenster. In der Schublade in dem Tisch, auf dem das Faß steht, findet man zudem noch 5 Dollar, die man sich nicht ganz rechtmäßig einsteckt. Schließlich nimmt man sich seinen Hut neben der Türe und geht nach draußen.

Links um das Haus herum kommt man zu einem Toilettenhäuschen, vor dem man einen Eimer findet. Den steckt man ein und geht dann zu dem Baumstumpf. Ganz in der Nähe findet man einen Stamm, den man ebenfalls einsackt. Im Stall findet man einen Sattel und ein weiteres Seil. Hier findet man auch eine Säge. Danach geht man zu der Wasserpumpe und benutzt den Eimer mit dieser. Anschließend benutzt man die Wasserpumpe und füllt so den Eimer. Mit diesem geht man zum trockenen Beet und wässert es. Auf diese Weise beginnen Mohrrüben zu wachsen. Sie müssen insgesamt dreimal gegossen werden. Dann kann man sie ernten. Man braucht im Moment nur die fünf Mohrrüben, kann sich aber schon einmal für später einen Vorrat anlegen, denn man wird sie immer wieder brauchen. Ohne kann man nämlich nicht auf Ray reiten. Anschließend geht man noch zum Wäschekorb und nimmt sich die Socke daraus, die Barnisters Sohn Billy gehört. Schließlich geht man zur Koppel, öffnet den Zaun und geht zu Ray, dem man den Sattel aufsetzt und dem man 5 Mohrrüben zum Naschen gibt. Nun kann man mit ihm die Farm verlassen.

Die Jones-Farm: Jetzt reitet man zur Farm der Jones. Dort geht man nach drinnen und redet erst einmal ausführlich mit Joe und Alvin. Danach gibt es eine Menge neuer Aufgaben zu erledigen. Aber eins nach dem anderen. Erst einmal untersucht man Alvins Haus. In den beiden Schubladen des Tisches, an dem die beiden sitzen, findet man je einen Dollar, die Alvin einem auch überläßt. Auch in dem Schrank findet man insgesamt 3 Dollar. Dann geht man nach oben und nimmt sich den Korb neben der Leiter. Die Leiter kann man schon einmal benutzen, dabei schiebt man sie zum Fenster. Rausklettern braucht man aber noch nicht. Stattdessen geht man ins Nebenzimmer und nimmt sich aus der Komode einen weiteren Dollar.

Danach geht man nach draußen und nimmt sich auf der Veranda den Eimer. Falls nötig kann man sich in Jones' ebenfalls recht trockenen Beet auf die bekannte Art und Weise neue Mohrrüben beschaffen. Allerdings muß man dazu erst an deren Brunnen das Seil befestigen, dann einen der Eimer damit benutzen und schließlich den Brunnen benutzen. Rechts vom Haus findet man ein Gehege mit einem Schwein. Darin befindet sich auch ein Rad, aber an dieses kommt man nicht heran, solange das Schwein frei herumläuft. Im Stall kann man momentan noch nichts machen, aber man kann schon einmal den Stamm von Barnisters Farm in die ACME Stammeinklemmmaschine stecken. So kann man ihn in zwei handlichere, zersägte Stämme zerkleinern, die man wieder einsteckt. Dann geht man zu Alma auf die Veranda und unterhält sich ausgiebig mit ihr. So erfährt man, daß das Schwein nur frischen Fisch isst, daß den ihr Mann Alvin fängt, und daß sie das Rad nicht hergeben will.

Im Haus kann man nun noch von Alvin Tips für den Fischfang bekommen, bevor man die Farm verläßt.

Die Schule: Nun wird es Zeit, Billy Barnister zu suchen, um an die eigenen Revolver zu kommen. Dazu reitet man zur Schule. Dort verknallt man sich direkt ein wenig in Stareks Nichte, die dort als Lehrerin arbeitet. Leider ist das Vergnügen nur sehr kurz, denn Starek und seine Schläger kommen herein, nehmen sie mit und schlagen einen nieder. Nachdem man wieder zu sich gekommen ist, nimmt man sich wieder die Spielzeugrevolver und seinen Hut und geht zum Pult der Lehrerin. In der Schublade rechts oben findet man einen Füller und in der Schublade links daneben 5 Dollar. Danach öffnet man die Pulte der Schüler. Hinten links findet man einen Zollstock.

Wieder draußen geht man zu der Schaukel und redet mit dem Mädchen. Sie heißt Annie und ist die Tochter der Jones. Man redet mit ihr über alles und erfährt so den Namen der Lehrerin und wo Billy steckt: in seinem Geheimversteck, zu dem einen Annies Hund Toby führen könnte, wenn er eine

Geruchsprobe von Billy und Annie ein Bild von Jesse James bekommt. Auch verrät sie einem, wie man in den Schweinstall auf der Farm der Jones kommen kann.

Die Stadt: Weiter geht es in die Stadt. Falls Ray unterwegs anhält und keine Lust mehr hat weiterzulaufen, braucht er wieder ein paar Mohrrüben. Dann kann es weitergehen. In der Stadt geht man zuerst in den Saloon. Dort redet man mit dem Barkeeper, die anderen zu bequatschen bringt noch nichts. Mit dem Barkeeper sollte man nun über alles Mögliche reden, dann versucht man über die Treppe nach oben zu kommen. Der Barkeeper hält einen aber auf, erst nach Abgabe von 3 Dollar rückt er den Schlüssel zum Badezimmer heraus. Also geht man nach oben und untersucht alle Räume. Eine der Türen ist verschlossen, man kann sie aber mit dem Schlüssel vom Barkeeper öffnen. Im Bad dahinter findet man Seife und eine Packung Steichhölzer auf einem Stuhl. Gegenüber kommt man zu einem Arzt, mit dem man über alles reden sollte. Das Bild auf seinem Schreibtisch zeigt Jesse James, also genau das, was man für Annie braucht. Er will es aber erst hergeben, wenn man ihm einen Zahn zieht. Das geht aber nicht ohne Zange und Whisky. Also verläßt man den Doktor erst einmal durch die andere Türe und kommt in seine Privaträume. Vom Bett nimmt man die Arzttasche. Im Unterschrank neben dem Bett findet man 1 Dollar, und auch in der Truhe liegt 1 Dollar. Schließlich holt man sich noch den Schlüssel vom runden Tisch und verläßt auch diesen Raum Richtung Flur. Gegenüber ist ein letzter Raum, in dem man sich das Kissen vom Stuhl neben dem Bett holt. In der Schublade des Nachttischs rechts neben dem Bett findet man noch einen Dollar. Auch in der Truhe auf der anderen Seite des Betts gibt es einen Dollar, und in dem Schrank findet man sogar 2 Dollar. Mehr gibt es im Moment im Saloon nicht zu tun.

Wieder draußen geht man auf der anderen Straßenseite zum Sheriff und redet mit ihm über alle Themen. So erfährt man, daß er einen Gefangenen hat, der ein Gegner von Starek ist; und damit ein idealer Mitstreiter zum Verteidigen der Farmen. Da es hier sonst im Moment nichts zu tun gibt, geht man auf die Rückseite des Hauses.

Am rechten Fenster kann man mit Tom sprechen. Von ihm erfährt man, daß er Unterschriften fälschen kann, eine Fähigkeit, die man noch gut brauchen kann. Im Moment kann man aber nichts für ihn tun.

Deshalb geht man zur Bank der Stadt und spricht mit dem Bankier, um ein Konto zu eröffnen. Dazu muß man Geld einzahlen, ein Dollar ist aber satt und genug. Nach der Adresse gefragt gibt man an, in der Stadt zu wohnen, sonst bekommt man kein Konto. Der Bankier will dann eine Zimmerbestätigung sehen, die man nicht hat. Er gibt sich aber auch mit dem geklauten Zimmerschlüssel zufrieden. Daraufhin bekommt man ein Sparbuch. Anschließend fragt man ihn nach einem Kredit und wieviel man bekommen kann. So gibt es weitere 15 Dollar.

Nun geht man zu Jackson's Store und spricht den Verkäufer an. Man kann sich hier schon einmal einige Informationen zu Farmverteidigungsmaterial und Dynamit holen. Für letzteres braucht man eine Genehmigung und einen gedeckten Check. Weiter erfährt man die Summe, die der Check abdecken muß, und wo man die Genehmigung bekommen kann. Außerdem kann man ihn auf Whisky ansprechen, den man dann auch direkt kauft. Schließlich findet man in dem Raum eine Zange und eine Laufkatze, die man jeweils kauft.

Anschließend geht man auf die Rückseite des Hauses zu dem großen Tor. Dieses ist durch einen Balken versperrt, den Fenimore einfach nicht anheben kann, so sehr er sich auch anstrengt. Wenn man aber das Seil über die Umlenkrolle wirft, das Seil am Balken befestigt und dann kräftig daran zieht, kann man das Tor öffnen. Drinnen findet man ein weiteres Seil und einen Klettergürtel.

Nach dem Einkauf in Store ist man dafür gewappnet, dem Arzt den Zahn zu ziehen. Also geht es wieder in den Saloon. Der Doc sitzt schon auf dem Behandlungsstuhl, also sagt man ihm, daß man mit der Operation beginnen kann. Nach gelungener Behandlung nimmt man sich das Bild von Jesse James.

Die Schule: Damit geht es zurück zur Schule, wo man Annie das Bild übergibt. Zum Dank bekommt man ihren Hund und läßt den an Billys Socke schnüffeln. Dann klickt man immer wieder auf ihn, um ihm zu folgen. Er führt einem zu einem Bauhaus, dessen Eingang man jedoch nicht so ohne weiteres erreichen kann. Also wirft man das Seil als Lasso nach oben und kann dann nach oben klettern. Oben verlangt man von Billy seine Waffen zurück, aber leider hat Tommy sie ihm abgeluchst und versteckt. Wenn man lange mit ihm redet, sagt Tommy, daß er die Waffen in der Toilette versteckt hat, also geht es zurück zur Schule. Hinter dem Gebäude gibt es eine Brechstange (schwer zu finden), die gegen die Wand gelehnt ist. Diese nimmt man mit auf die Toilette. So kommt man endlich an seine richtigen Revolver. Danach geht es zurück zu Ray. Auf dem Weg dorthin kommt einem eine Kutsche entgegen, die vom Weg

abkommt, wobei ein Rad kaputt geht. Kutscher war der immer noch besoffene Doc, und ihn begleitet Livy, das Hausmädchen von Rhiannon, das von ihr geschickt wurde, um nach einem zu sehen. Da sie nun ohne fahrbaren Untersatz ist, muß man erst recht das Rad aus dem Schweinstall der Jones besorgen.

Die Stadt: Zuerst geht es aber wieder in die Stadt. In der Bank kann man sich noch zwei weitere Kredite besorgen, insgesamt bekommt man so weitere 15 Dollar. Dann gibt es aber nichts mehr.

Da die Kutsche des Doktors kaputt ist, sollte man sich in Jackson's Store noch den Wagenheber leisten. Außerdem sollte man vorne an der Theke alle drei Zeitungen kaufen. Wenn man sie dann im Inventar anklickt, liest Fenimore sie vor und man erfährt eine Menge Tips zur Lösung des eigenen Spiels. Im Laden gibt es noch eine Türe zu einer Kleiderkammer, deren Eintritt 5 Dollar kostet. Diese sollte man sich aber leisten. Drinnen nimmt man sich den schwarzen Hut vom Haken, nach unten muß man aber noch nicht.

Anschließend geht man zum Bahnhof und geht durch die Tür. Drinnen nimmt man die Brille vom Tisch und verläßt den Raum durch die Tür auf der gleichen Seite wie der Tisch. Draußen im Hof nimmt man sich den Baumstamm und die Schubkarre. Wieder draußen auf dem Bahnhof spricht man mit dem Telegrafisten und fragt ihn nach Telegrammen. Nacheinander gibt man alle drei Telegramme auf. Falls man hier knapp bei Kasse sein sollte, kann man sich vorher (wie auch jederzeit wieder im Spiel) Geld auf einer Art Jahrmarkt kaufen.

Der Jahrmarkt: Dazu geht man auf die Rückseite von Jackson's Store und klettert auf die Draisine. Mit den dann erscheinenden Hebeln gibt man die Fahrtrichtung vor. Man fährt hier nach links und kommt so zum Jahrmarkt. Dort redet man mit Einstein und läßt sich auf das Schießduell mit seinem Roboter Arthur ein. Als Preis gibt es sogar eine Winchester 73, die man nach der Lektüre der Zeitungen natürlich haben möchte. Im Moment ist aber das wichtigste, daß man hier Geld gewinnen kann. In der ersten Runde muß man 15, in der zweiten Runde 20, in der dritten Runde 25 und in der vierten Runde 30 Treffer landen, wobei man nur die roten Kerle treffen darf. Trifft man eine der blau-grauen Figuren, ist das Spiel sofort vorbei und der eingesetzte Dollar ist verloren. Hier kann man sich also immer wieder Geld holen und schon einmal für später üben, denn im Moment kann man nicht gegen Arthurchen gewinnen und die Winchester 73 bekommen. Wenn man wieder genug Geld hat, fährt man wieder zurück. (Eventuell muß man hier üben, bevor man auch Runde 4 sicher absolvieren kann, aber nirgendwo sonst kann man so schnell zu Geld kommen wie hier.)

Die Stadt: Man fährt nun zur Stadt zurück und erledigt noch gegebenenfalls die Reste, für die man bisher zu wenig Geld hatte. Auch sollte man immer wieder einmal beim Telegrafisten nachsehen, ob etwas für einen angekommen ist. So kommt man im Laufe der Zeit zu weiteren 30 Dollar vom Präsidenten und der Tante.

Die andere Seite der Brücke: Dann fährt man mit der Draisine in die andere Richtung, betätigt also den rechten Hebel. So kommt man zu einer Brücke. Hier steigt man aber noch nicht ab, sondern fährt weiter in die noch unbekannte Richtung. Dort angekommen nimmt man sich das Seil und die Axt vor dem blauen Schuppen. Sonst kann man hier nichts machen, also fährt man wieder auf die andere Seite der Brücke.

Die Brücke: Dort geht man den Hang herunter zu dem Fluß, in dem Fische schwimmen. Die zu fangen ist aber gar nicht so einfach. Unten stellt man den Korb ans Ufer und geht dann ins Wasser auf Fischfang. Von Alvin weiß man ja, daß man die Fische nur aus dem Wasser schlagen muß. Dazu stellt man sich in etwas in die Mitte des Gewässers. Im Hintergrund sieht man die Brücke und deren Pfeiler. Man sollte Fenimore etwa in der Mitte zwischen dem zweiten und dem dritten Pfeiler von links positionieren, und zwar mit Blick zum Ufer. Dann wartet man darauf, daß die Forelle direkt vor einem schwimmt und klickt auf sie, um sie aus dem Wasser in den Korb zu kicken. Am besten wartet man mit dem Handsymbol direkt vor Fenimore, bis die Forelle darunter schwimmt, und hat sie dann heraus. Hat man sie, nimmt man den Korb wieder und geht zurück zur Draisine, um damit in die Stadt zu fahren.

Die Stadt: Dort geht man noch einmal in die Bank und läßt sich erklären, was man alles für einen gedeckten Check braucht. Da man die Bürgschaft über einen Besitz aber noch nicht hat, wird das noch nichts. Auch bei der SISA-Karte kommt man mit den eigenen finanziellen Möglichkeiten nicht weiter. Nun geht es wieder zurück zur Farm der Jones.

Die Jones-Farm: Hier geht man in den Stall und legt die Forelle auf den Edel-Freßnapf. So-

fort erscheint das Schwein und fängt zu fressen an. Indem man die Klappe über ihm benutzt, keilt man es ein und fängt es so. Man nimmt sich wieder die Forelle. Man geht nach hinten zur ACME-Stammeinklemmmaschine, klemmt den zweiten Baumstein ein, zersägt auch ihn und steckt die beiden Teilstücke wieder ein. Danach geht man ins Haus, die Treppe nach oben und zum Fenster, an das man ja schon die Leiter geschoben hat (sonst muß man dies nun nachholen). Auf dem Dach geht man nach rechts zum Seil und befestigt die Laufkatze (gab es im Store) daran. Mit Schwung hängt man sich daran und landet auf diese Weise zirkusreif im Schweinegehege. Leider kann man sich aber trotz kampfunfähigem Schwein das Rad nicht ohne weiteres nehmen, denn es ist festgeklemmt. Mit der Brechstange aber kann man es lösen. Dabei zertrümmert es den Zaun. Bevor man das Gehege verläßt, sollte man aber erst noch die Brechstange wieder einsammeln, sie befindet sich fast unsichtbar in der rechten, unteren Ecke des Geheges (schräg gegenüber dem ehemaligen Platz des Rads). Das Rad lehnt nun gegen einen Baum, also geht man dorthin. Bewegen kann man es aber immer noch nicht, es ist einfach zu schwer. Also holt man sich die Schubkarre heraus, benutzt sie mit dem Rad und schleppt bzw. fährt es so zur Schule.

Die Schule: Ray folgt einem automatisch hierhin. An der Schule angekommen benutzt man den Wagenheber mit der Kutsche (falls man ihn noch nicht hat, es gibt ihn in Jackson's Store) und benutzt ihn dann erneut, um die Kutsche nach oben zu bewegen. Anschließend benutzt man die Schubkarre mit der Kutsche, um sie wieder zu reparieren. Da der Doc aber immer noch bewußtlos ist (und da man sicherlich die attraktive Rhiannon selber sehen möchte), muß man sich nun selbst als Doktor verkleiden. Erst aber sollte man ausgiebig mit Livy sprechen, so erfährt man, was man alles braucht: Eine Melone, eine Jacke, eine Brille, eine Arzttasche, und außerdem muß man noch ein wenig rundlicher werden. Die meisten Sachen hat man schon, eigentlich fehlt nur noch die Jacke. Die holt man sich einfach vom Doc. Wenn man sie dann Livy gibt, moniert sie aber deren Sauberkeit: man muß das gute Stück erst waschen.

Barnisters Farm: Das kann man am besten auf der Farm der Barnisters erledigen. Man geht einfach ins Haus und fragt Stella direkt. Die sagt einem prompt, was zu tun ist, also legt man die Jacke in den Wäschekorb und die Seife auf den Wäschezuber. Dann sagt man Stella, daß man alles besorgt hat, und sie macht sich direkt an die Arbeit. Zuerst sieht man sich nun im leeren Haus um. Die Türe links neben dem Schrank ist zwar verschlossen, aber mit dem Generalschlüssel aus dem Hotel kann man sie öffnen. Im Zimmer dahinter geht man zu dem Nachttisch links vom Bett, öffnet den Schrank und entnimmt ihm die Besitzurkunde der Farm und steckt sie ein.

Dann geht man nach draußen und spricht Stella an. Die ist gerade fertig geworden mit der Wäsche, ärgerlicherweise muß die Jacke nun aber noch Stunden trocknen. Soviel Zeit hat man nicht, also muß man sie am Kamin trocknen. Sobald Stella die Jacke zum Trocknen an die Leine gehängt hat, nimmt man sie ab und geht zu dem Baumstrumpf zwischen dem Beet und dem Stall und legt dort einen der zersägten Baumstämme drauf. Mit der Axt (die gab's beim blauen Häuschen oder im Store) verwandelt man ihn anschließend in handliche Scheite, die im Programm *Feuer* heißen. Man braucht insgesamt vier Holzscheite, dafür muß man zwei zersägte Baumstämme kleinhacken.

Wieder im Haus legt man die vier Holzscheite in den Kamin und zündet sie mit den Streichhölzern an. Mit dem Blasebalg kann man das Feuer nun richtig entfachen. Dann kann man die Jacke auf den Schürhaken hängen und ihr beim Trocknen zusehen. Ist sie trocken, nimmt man sie sich und reitet zurück zur Schule.

Die Schule: Dort gibt man Livy die Brille, die Arzttasche, die Jacke, die Melone und das Kissen. Dann kann man sich züchtig umziehen und ist (so gut wie) nicht mehr vom Doc zu unterscheiden. Also macht man sich auf den Weg zur Starek Ranch, bekommt von dem Alten noch 20 Dollar in die Hand gedrückt und darf Rhiannon in verführerischen Klamotten betrachten, bevor man versehentlich aus dem Fenster fällt und sich im Garten wiederfindet.

Die Starek Ranch: Dort nimmt man sich erst einmal die Laterne von der Bank und geht dann rechts um das Haus herum. Am Eingang nimmt man die linke Türe und gelangt so in die Küche.

Dort spricht man mit Livy über alle Themen. So erfährt man vom Geheimgang und sie will auch Rhiannons Zimmerfenster wieder öffnen. Bevor man die Küche verläßt, nimmt man sich noch 2 Dollar aus der Schublade im Ofen, 2 Dollar aus der Schublade des Schrank rechts vom Eingang und 3 Dollar aus dem Schrank selbst. Vom Tisch nimmt man sich eine Mohrrübe und versucht, sich das Buch zu nehmen. Das will Livy aber erst hergeben, wenn man ihr dafür eine Reliquie gibt. Also drückt man ihr den Backenzahn des Docs in die Hand. Dann kann man sich das Buch über römische Geschichte nehmen. Nun geht man wieder nach draußen in den Garten und unter Rhiannons Fenster.

In dieses klettert man hoch und steht endlich wieder in Rhiannons Zimmer. Leider ist sie schon weg. In der Kommode findet man insgesamt 16 Dollar, außerdem gibt es hier ein Buch über Renaissance im Regal. Danach verläßt man das Zimmer durch die Tür. Dem Läufer folgend kommt man in einen Flur, in dem man rechts abbiegt. Auf dem Holztisch liegt ein Buch über das Mittelalter, das man einsteckt. Dann geht es in den Flur mit dem Läufer zurück und nach rechts. Geradeaus weiter kommt man zu einer Tür, durch die man in ein einfach eingerichtetes Zimmer kommt. Vom Bett nimmt man sich das Buch über Vorgeschichte. Im Schrank findet man 1 Dollar und in der Kommode insgesamt 2 Dollar. Dann verläßt man auch diesen Raum und geht die Treppe nach unten. Unten im großen Flur findet man in einer der Schubladen der Kommode 2 Dollar. Dann geht man in Stareks Arbeitszimmer (die Tür links von der Eingangstür). Im Schrank neben der Tür holt man sich insgesamt 4 Dollar, aus den Schubladen seines Schreibtischs insgesamt 11 Dollar, das Buch über griechische Geschichte vom Stuhl und den Photoapparat vom Sofa. Weitere 2 Dollar findet man im Waffenschrank neben dem Sofa (schwer zu finden). Nun verläßt man Stareks Arbeitszimmer durch die andere Tür und kommt so in die Hausbibliothek. Dort findet man neben einer weiteren Tür ein Regal, das man ansehen kann. In dieses steckt man die fünf gefundenen Bücher. Danach benutzt man dieses Regal und muß nun die beschrifteten Bücher in der chronologischen Reihenfolge ihrer Themen drücken, also: Vorgeschichte, ägyptische Geschichte, griechische Geschichte, römische Geschichte, Mittelalter, Renaissance und Moderne. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür und man kann in den Keller gehen. Weil es dort aber sehr dunkel ist, muß man schon nach wenigen Schritten die Laterne benutzen, damit es weitergeht. So kommt man vor Stareks Ranch und in die Freiheit.

Die Stadt: Mit Ray reitet man dann wieder in die Stadt. Dort geht es in die Bank. Dem Bankier übergibt man die Besitzurkunde der Barinster-Farm und bekommt so endlich einen Scheck über 100 Dollar. Außerdem kann man schon einmal ein Photo von dem Bankangestellten machen, dazu benutzt man einfach den Photoapparat mit dem Bankier. Auf diese Weise bekommt man eine Photoplatte.

Anschließend geht es gegenüber in Jackson's Store. Dort kauft man den automatischen Klettergürtel und den Mobiltelegrafen. Außerdem kann man dem Verkäufer schon einmal den Scheck über die 100 Dollar für das Dynamit geben, dann braucht man nur noch die vom Sheriff unterschriebene Genehmigung. Danach geht man durch die Türe in den Keller des Ladens und benutzt dort die Photoplatte mit dem Photoentwickler. So bekommt man ein schönes Photo des Bankiers.

Anschließend geht es zum Saloon. Dort spricht man mit dem Fremden am Tisch. Der läßt aber nicht mit sich reden, also spricht man den Barkeeper darauf an. Nachdem man mit ihm über alles geredet hat, will er sogar vermitteln, dafür gibt man ihm 5 Dollar. Dann darf man mit dem Fremden (Willy) reden und holt sich bei ihm Spezialroboteröl. Willy will 30 Dollar, aber man sollte ihm nur 10 bieten, dann bekommt man es für 20 Dollar. Auch die Genehmigung für das Dynamit bekommt man von ihm. Die 40 Dollar kann man aber wieder drücken, indem man ihm erneut nur 10 Dollar bietet, so kostet das Papier nur 25 Dollar.

Danach geht man zum Sheriff und redet mit ihm über alles. So erfährt man, daß er auf den Marshall wartet, damit Tom abgeurteilt werden kann.

Die andere Seite der Brücke: Mit dieser Information geht es zur Draisine, mit dieser zur Brücke und weiter zur anderen Seite der Brücke. Dort benutzt man den Klettergürtel mit dem Telegrafenmast (hat man noch keinen Klettergürtel, muß man ihn sich wie oben beschrieben beschaffen oder aber in Jackson's Store kaufen). Oben befestigt man den Mobiltelegrafen am Kabel. Dann schickt man ein Telegramm an Sheriff Slocum ab. Anschließend fährt man zurück in die Stadt.

Die Stadt: Beim Telegrafisten am Bahnhof holt man sich die Nachricht für den Sheriff ab und bringt sie ihm.

Dann geht der Sheriff zum Bahnhof, schließt aber leider sein Büro ab. Also geht man nach hinten zu Tom und redet mit ihm. Er kann an einen Schlüssel herankommen, wenn er etwas Langes bekommt. Deshalb gibt man ihm den Zollstock. Mit dem Schlüssel kann man nun die Bürotür aufschließen. Drinnen nimmt man sich aus dem Schrank links neben der Tür 1 Dollar, aus der Schublade des Waffenschanks 2 Dollar und 1 rotes Tuch, die Ernennungsurkunde von der Wand, 1 Dollar aus seinem Schreibtisch und 2 Dollar aus den Schubladen des anderen Schreibtischs rechts vom Eingang. Wieder draußen geht man auf die Rückseite des Gefängnisses, wo man das rote Tuch mit dem Wahnsinnsstier benutzt, um Tom zu befreien. Der verdrückt sich auch direkt auf Alvin's Farm.

Die Jones-Farm: Nun geht es mit Ray (der Gaul steht am Bahnhof) zur Jones-Farm. Von den beiden

Jungs am Tisch erfährt man, wo Tom sich versteckt hat. Also geht man hoch, öffnet den Schrank und gibt im die TNT-Erlaubnis, aber er braucht noch etwas zum Schreiben und eine Unterschrift des Sheriffs zum Kopieren. Man gibt ihm daher den Füller (den aus der Schule oder den aus Jackson's Store, den man stattdessen kaufen kann) sowie die Ernennungsurkunde des Sheriffs. Nachdem Tom alles hat, muß man die Tür zumachen. Wenn man sie anschließend wieder öffnet, bekommt man von Tom die unterschriebene TNT-Erlaubnis und reitet mit der in die Stadt.

Die Stadt: In Jackson's Store gibt man dem Verkäufer die TNT-Erlaubnis. Nachdem man das Dynamit eingesteckt hat, fährt man mit der Draisine zum Jahrmarkt.

Der Jahrmarkt: Dort tauscht man das Spezialroboteröl gegen das Roboteröl vor dem Schießstand aus. Dann bittet man Einstein um ein Schießen, gibt ihm dem Dollar und muß nun vier Runden gewinnen. Hat man dies geschafft, tritt man gegen der Roboter an. Wegen des Spezialroboteröls spielt der aber verrückt und man kann sich die Winchester nehmen. (*Man muß sicherlich etwas üben, bevor man Runde 4 mit 30 Treffern schafft, aber da hilft nur üben. Eventuell sollte man die Bildschirmauflösung heruntersetzen, das hilft manchmal. Zudem hatte ich das Problem, daß nach gewonnener Partie das Spiel abgestürzt ist (auf verschiedenen Rechnern), so daß man leider noch einmal ran mußte.*)

Die Brücke: Wieder in der Stadt fährt man weiter zur Brücke und benutzt den Gürtel mit Wurfeinrichtung mit derselben. Im Gebälk benutzt man dann das Dynamit mit der Brücke, geht wieder zum Ufer und nach oben zur Draisine, aber auf halbem Weg nach rechts auf einen Vorsprung. Dort benutzt man die Winchester und muß jetzt nur noch die Dynamitladung treffen. Dann explodiert die Brücke und man fährt zurück in die Stadt.

Die Stadt: Man muß nun noch den Banküberfall hinter sich bringen. Dazu muß man aber erst einmal seinen Bewacher Shorty loswerden. Dazu geht man in den Saloon und redet mit dem Pistolero. Mit ihm muß man sich in Beleidigungsduellen messen. Nach einem vom Pistolero verlorenen Duell muß man erst einmal an die frische Luft, erst dann ist er wieder bereit zum Duell, wenn man den Saloon erneut betritt. Ziel ist es, in Duellen, die man zuerst nur verlieren kann, immer mehr Entgegnungen auf Beleidigungen aufzuschnappen (erst dann kennt Fenimore sie), um dem Endgegner Shorty die Stirn bieten zu können. Jede Beleidigung, die Fenimore hört, merkt er sich auch, so daß man diese selbst zum Besten geben kann, wenn man mal eine Beleidigung parieren konnte. So erfährt man dann die Entgegnungen auf die entsprechende Beleidigung, wobei nicht alle Gegner alle Antworten auf alle Fragen kennen. Die einzelnen Beleidigungen und Entgegnungen, die der Pistolero kennt, sind:

Beleidigung: Ich glaube, zum Trinken bist Du nicht stark genug.

Entgegnung: Und Dich trifft gleich ein Güterzug.

Beleidigung: Ich habe die Partie so gut wie gewonnen.

Entgegnung: Ich werde mich eher in Deinem Elend sonnen.

Beleidigung: Ohnmächtig gefällst Du mir sicher am besten.

Entgegnung: Bevor ich umfall, fliegst Du raus aus dem Westen.

Kennt man diese drei Beleidigungen (und sicherlich noch eine) sowie die zugehörigen Entgegnungen, so bekommt man einen neuen Gegner: Gordo. Der kennt neue Beleidigungen und Antworten:

Beleidigung: Dein Zittern entlarvt Dich.

Entgegnung: Aber Mutti sagte, ich darf nicht.

Beleidigung: Mach schon mal Dein Testament.

Entgegnung: Und ich glaube, Du hast Deinen Tod verpennt.

Beleidigung: Ausschank verboten für kleine Kinder.

Entgegnung: Und Du küsst morgens sicherlich Rinder.

Beleidigung: Du trinkst so zaghaft wie eine Frau.

Entgegnung: Und Du bist nach einem Glas schon blau.

Ab hier übernimmt dann Einstein die Rolle des Lehrmeisters und es geht weiter wie gehabt. Allerdings kann man auch hin und wieder zu Shorty gehen und in auffordern, so bekommt man neue Beleidigungen, von denen Einstein ein paar parieren kann.

Beleidigung: Du bist eine Memme, genau wie Dein Vater.
Entgegnung: Wenigstens kam meiner nicht vom Theater.

Beleidigung: Ich bin dabei meinen Rekord zu knacken.
Entgegnung: Und ich verkaufe diese feinen Lederjacken.

Beleidigung: Soll ich den Barmann nach einem Lätzchen fragen?
Entgegnung: Wenn, dann für Dich, würde ich mal sagen.

Beleidigung: Diesen Reim hier schaffst Du nicht.
Entgegnung: Mit Deinem Können sicher nicht.

Beleidigung: Wie sind Deine Maße? Die Kiste soll passen!
Entgegnung: Und ich werde Dich entmündigen lassen.

Schließlich kennt auch Einstein keine neuen Sprüche mehr. Dann kann man Shorty ansprechen und ihn herausfordern. Man lernt dann neue Beleidigungen, und zwei der Beleidigungen kann er nicht parieren. Wenn man diese von sich gibt, hat man gewonnen. Die neuen Beleidigungen und Entgegnungen sind:

Beleidigung: Du bist nicht Manns genug, um das Glas zu leeren.
Entgegnung: Bevor ich umfall, fliegst Du raus aus dem Westen.

Beleidigung: Bevor Du stirbst, sagst Du mir, wie es sich anfühlt?
Entgegnung: Mit Deinem Können sicher nicht.

Beleidigung: Vor Typen wie Dir habe ich keine Angst.
Hierauf gibt es keine Entgegnung; man hat das Duell gewonnen, wenn man diese Beleidigung benutzt.

Beleidigung: Du wirst nie erfahren, was Gewinnen bedeutet.
Hierauf gibt es keine Entgegnung; man hat das Duell gewonnen, wenn man diese Beleidigung benutzt.

Sobald man eine der Beleidigungen von sich gegeben hat, die Shorty nicht parieren kann, bleibt Shorty frustriert am Tisch zurück und man hat endlich seine Ruhe.

Also geht man in die Bank und bittet den Bankier, den Ventilator abzustellen (hat man das früher schon gemacht, bittet man ihn, ihn wieder anzustellen). In der Zwischenzeit befestigt man das Bild an der Sicherheitskamera und benutzt die Pistolen, sobald der Bankier zurück ist. Der trickst einen aber aus und sperrt sich im Safe ein. Da die Bank nun aber ungewacht ist, kann man mit der Brechstange die Tür zum hinteren Bereich aufbrechen. Im Raum dahinter findet man im Schrank 1 Dollar und in einer der Schubladen des Schreibtischs eine SISA-Card.

Mit der geht man in Jackson's Store und gibt dem Verkäufer die SISA-Card. So darf man sich im Keller alles aussuchen, was man zur Verteidigung der Farmen braucht.

Der Canyon: Mit Joe und Alvin fährt man dann in die Stadt und holt alles ab. Auf dem Rückweg sprengen vier Gangster Felsen in einem Canyon, so daß man nicht weiter kann. Man muß nun innerhalb von einer Minute alle vier Gangster erledigen und die Felsen wegsprengen. Letzteres ist nicht das Problem, das geht automatisch. Schlimmer ist das Erledigen der vier Gegner. Mit der rechten Maustaste schießt man, mit der linken geht man. Man muß sich einen nach dem anderen vornehmen, um am Ende die Zeit einzuhalten und den Weg freizusprenge. Das muß man mehrfach üben, denn wenn Fenimore getroffen wird, hopst er in der Gegend herum und man kann nicht schießen, verliert also viel Zeit. Wenn man aber fleissig übt, klappt es dann auch.

Die Brücke: Anschließend ist man wieder in der Stadt und läßt Ray in den Apfel beißen (warum wird später klar). Dann fährt man mit der Draisine zur Brücke und geht nach unten. Hier redet man mit dem Sheriff, der nach Spuren sucht. Hat man alle Gesprächsthemen durch, weiß man, daß man ein Nahrungsmittel mit großen Bißspuren braucht, also legt man den Apfel ans Ufer und spricht den Sheriff darauf an. Der dackelt dann mit seinem Beweisstück ab.

Die Stadt: Man folgt ihm in die Stadt und kann ihn hinter dem Gefängnis wieder finden. Dort untersucht er den Ausbruch von Tom. Diesmal sucht er einen riesigen Fußabdruck, um seine Theorie vom riesigen Farmer zu untermauern. Den kann man im Moment aber nicht bieten, also geht es erst einmal zur Jones-Farm.

Die Jones-Farm: Diese hat sich inzwischen zur Festung gewandelt. Im linken Schützengraben findet man einen Statuenfuß. Mit dem reitet man zurück in die Stadt.

Die Stadt: Dort benutzt man den neu gefundenen Fuß mit dem Trümmergebiet, damit der Sheriff seinen riesigen Fußabdruck bekommt. Der reitet unter der erdrückenden Last der Beweise auch direkt zu Starek, um ihn zu informieren und zu warnen.

Das Finale: Die Starek Ranch: Man folgt ihm dorthin und begibt sich durch die Kanalisation wieder in die Bibliothek. Drinnen geht man die Treppe hoch in Rhiannons Zimmer und verläßt dieses wieder durch das Fenster. Im Garten geht man nach rechts bis zur Treppe und wird dann in einer Zwischensequenz Zeuge eines Gesprächs zwischen Sheriff Slocum and Starek. Zudem erfährt man, daß Rhiannon sich weigert, ihren Verlobten zu heiraten. Sie läßt sich sogar überzeugen, auf die Seite der Guten zu wechseln. Mit ihr geht es dann auf die Jones-Farm.

Die Jones-Farm: Starek will natürlich seine Nichte befreien, also kommt es zum finalen Schußwechsel. Zuerst muß man als Fenimore Starek und Floyd beschießen, bis sie in Deckung gehen. Daß dem so ist, kann man daran erkennen, daß die beiden oben rot eingefärbt werden. Sie bleiben aber nur eine bestimmte Zeit in Deckung, dann tauchen sie wieder auf. Sind beide ruhig gestellt, klickt man unten auf Tom (der jetzt hell dargestellt ist) und darf dann für ihn mit einem Maschinengewehr den Gangster hinter den Kisten und Fässern erledigen. Hat man auch das geschafft, kann man unten in der Leiste den Nächsten anklicken, Alvin. Der verschießt ein paar Sprengladungen, anschließend darf man als Rhiannon mit einer Bazooka den Turm beschießen und zum Einsturz bringen (auf das Faß auf halber Höhe schießen). Sind Starek und Floyd inzwischen wieder munter, kommt man automatisch zurück zu Fenimore und muß die beiden wieder beharken. Schließlich kann man noch Alma aktivieren und ein paar mal ballern, bis die Gegner aufgeben, der Sheriff Starek festnimmt und man sich den wohlverdienten Abspann ansehen kann.