

Gezähmter Wilder Westen

# THE WESTERNER



Bei der Verteidigung braver Farmer gegen den fiesen Starek stolpert Held Fenimore Fillmore in *Crimson Cows Adventure* über jede Menge harter Rätselnüsse. Unsere Tipps helfen, sie zu knacken.

**O**bwohl Sie es im Wild-West-Szenario des dreidimensionalen Point-and-Click-Adventures nur selten mit abstrusen Gegenständen oder unlogischen Knobelaufgaben zu tun bekommen, ist *The Westerner* kein Spaziergang. Trinkduelle gewinnen, Eisenbahnbrücke sprengen und schließlich den Angriff von Stareks Männern abwehren – das stellt selbst fortgeschrittene Rätselfüchse vor Probleme. Aber keine Bange: Mit dieser Komplettlösung werden Sie ganz sicher zum Revolverhelden.

## ALLGEMEINE TIPPS

### 1. Sammelsucht

Genretypisch gilt die Devise: Alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Lassen Sie sich nicht von sperrigen Gegenständen abschrecken. Es ist erstaunlich, welche Brocken der schwächliche Held in seinem Taschen verstauen kann. Außerdem sollten Sie mit allen Charakteren reden, um Informationen, Tipps und Aufgaben zu erhalten.



### 2. Möhren für die Mähre

Fenimore reitet auf seinem Pferd Ray zwischen Schauplätzen hin und her.

Allerdings müssen Sie den störrischen Gaul regelmäßig mit Karotten füttern. In der Tabelle erfahren Sie, wie Fenimore an das Gemüse kommt.

### 3. Für eine Handvoll Dollar

Einige Gegenstände erhalten Sie nur gegen Bares beim städtischen Krämer. Dollars verstecken sich an fast allen Schauplätzen; durchsuchen Sie immer sämtliche Schränke und Schubladen. Vor allem auf Stareks Ranch lässt sich ein hübsches Sümmchen zusammentragen.

## PROLOG

### 4. Erste Schritte

In der Schublade des Nachttischs findet Fenimore zwei Spielzeugrevolver, seine echten Knarren sind weg. Vom Kleiderhaken neben dem Bett nimmt der Cowboy ein Seil und sein Holster. In der Küche erfahren Sie von Stella, dass ihr Mann Joe zu Alvin Jones' Farm gegangen ist.

### 5. Wie verlasse ich die Farm?

Um Fenimores Pferd reitfertig zu machen, benötigen Sie Karotten und den Sattel. Letzteren finden Sie beim Unterstand, wo außerdem ein Eimer herumsteht. Diesen



füllt Fenimore am Brunnen mit Wasser, gießt damit das Rübenfeld der Farm und erntet anschließend die Karotten. Wiederholen Sie das, bis Sie mindestens 25 Möhren haben. Ansonsten müssen Sie zwischendurch immer wieder Pferdefutter anbauen, was auf Dauer nervig wird. Danach reiten Sie zur Farm von Alvin Jones.

### 6. Der Plan

Betreten Sie das Farmhaus und reden Sie mit Joe und Alvin. In dem Gespräch erhält Fenimore drei Aufgaben und Lösungshinweise dafür. Der Held soll Verteidigungsmaterial beschaffen, zusätzliche Männer organisieren und Stareks Verstärkung aufzuhalten. Durchsuchen Sie nach der Unterhaltung das Haus nach Dollarnoten. Bevor sich der Cowboy an die Arbeit macht, benötigt er seine Schießeisen – die hat Joes Sohn Billy stibitzt.



## DIE REVOLVER

### 7. Wo ist Billy?

Billy befindet sich in der Schule nördlich der Banister-Farm. Nachdem Fenimore das Gebäude betritt, macht sein Kopf in einer Zwischensequenz schmerzhaft Bekanntschaft mit einem Stuhl. Wenn der Held wieder zu sich kommt, geht er zum Spielplatz neben der Schule. Hier treffen Sie das Mädchen Annie und fragen nach Billy. Annie bietet ihren Spürhund für die Suche nach dem Jungen an, möchte aber ein Bild ihres Helden Jesse James dafür haben.

### 8. Wie bekomme ich das Bild?

Fenimore reitet in die Stadt und spricht im Saloon mit dem Barkeeper. Wenn der

SCHAUPLATZ	MÖHREN-FUNDORT	VORAUSSETZUNG
Banisters Farm	Feld bewässern, Möhren ernten	Eimer
Alvin Jones' Farm	Brunnen reparieren, Feld bewässern, Möhren ernten	Seil, Eimer
Schule	in einem Schülerpult	erscheint nur, wenn Fenimore keine Möhren mehr hat.
Stadt	im Laden	Drei Dollar für zwei Möhren
Stareks Ranch	Küche im Erdgeschoss, nur eine Möhre pro Besuch	-

Held behauptet, ein Bad nehmen zu wollen (kostet drei Dollar), darf er nach oben. In einem der Zimmer finden Sie den betrunkenen Doktor. Der überlässt Ihnen sein Bild von Jesse James, wenn Sie ihm einen Zahn ziehen. Dazu muss Fenimore Whiskey und eine Zange auftreiben.



**9. Geld besorgen**

Eröffnen Sie ein Konto in der städtischen Bank und nehmen Sie mehrere Kredite auf. Dafür müssen Sie dem Bankier als Sicherheit den Schlüssel aus dem Schlafzimmer des Doktors aushändigen. Fenimore kann beim Bahnhof Telegramme verschicken und damit seine Mutter, den Präsidenten und einen Freund um Geld bitten. Kehren Sie regelmäßig zum Telegrafen zurück, um die Dollars abzuholen. Mit der Draisine neben dem Bahnhof gelangen Sie zum Jahrmarkt, wo Fenimore an der Schießbude einige Dollars zu gewinnen kann.

**10. Zahnarzt Fenimore**

Sobald Sie genug Geld haben, können Sie den Whiskey im Laden kaufen (im Saloon ist das Geschöf teurer). Auch die Zange gibt's beim Krämer gegen Bares, allerdings finden auf Alvins Farm kostenlos ein Ziehinstrument. Mit den Utensilien kehren Sie zum Doktor zurück und befreien ihn von seinem schmerzenden Zahn. Jetzt darf Fenimore das Bild von Jesse James vom Tisch mitnehmen und er kehrt zu Annie zurück.



**11. Billy im Baumhaus**

Wenn Sie Annie das Porträt geben, leiht das Mädchen Ihnen den Hund. Um Billy aufzuspüren, braucht der Köter eine Geruchsprobe. Die finden Sie auf der Banister-Farm im Wäschekorb neben dem Haus in Form einer Socke. Damit macht der Hund Billy im versteckten Baumhaus bei der Schule ausfindig. Um in den Wipfel zu klettern, brauchen Sie

ein Seil. Zusätzlich zu dem Strick aus Billys Zimmer hängt ein weiterer beim Unterstand der Banister-Farm. Billys Freund gibt nach hartnäckigem Verhör zu, die Revolver auf dem Plumpsklo neben der Schule versteckt zu haben. Schicken Sie Fenimore in das Stille Örtchen, wo er seine Schießseisen findet.



**DER ARZTBESUCH**

**12. Reparieren und Verkleiden**

Beim Verlassen der Schule wird Fenimore Zeuge eines Kutschenunfalls. Wenn er das Fahrzeug repariert und sich als Arzt verkleidet, kann er sich auf Stareks Ranch einschleichen. Zur Instandsetzung benötigt er einen Wagenheber und ein Ersatzrad. Die Arztverkleidung besteht aus Jacke, Koffer, Brille, Hut und Kissen.

**13. Achtung, Schwein!**

Den Wagenheber kaufen Sie beim städtischen Krämer. Das Rad steht im Schweinestall von Alvins Farm und wird von einem wilden Eber bewacht. Alvins Frau erlaubt auf Nachfrage, dass Wagenrad zu borgen. Um das Schwein abzulenken, benötigen Sie dessen Leibspeise: frischen Fisch.

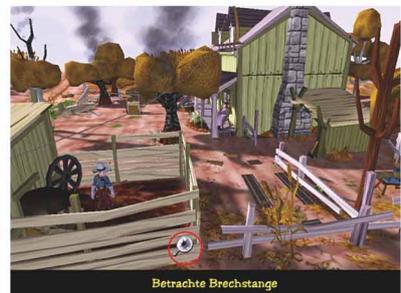
**14. Woher bekomme ich den Fisch?**

Mit dem Korb aus dem zweiten Stock von Alvins Haus begibt sich Fenimore per Draisine zur Brücke. Das Schienen-Gefährt steht in der Nähe des Bahnhofs. Laufen Sie an den Fluss, platzieren Sie den Korb am Ufer und waten Sie ins Wasser. Mit einem Schlag im richtigen Moment befördert der Cowboy den vorbeischwimmenden Fisch in den Korb. Zurück auf Alvins Farm legt der Held den Fisch auf den Teller im Hühnerstall und klemmt das Borstenvieh mit der Klappe ein, sobald es den Kopf durch die Öffnung steckt. .



**15. Im Schweinestall**

Sobald der wilde Eber feststeckt, geht's an die Bergung des Wagenrads. Sie benötigen die Laufkatze, die Fenimore im Laden kaufen kann. Gehen Sie zurück zu Alvins Haus und schieben Sie die Leiter im zweiten Stock von der Wand unter das Fenster. Jetzt kann Fenimore aufs Dach klettern und sich von dort ins Schweinestall abseilen. In der rechten unteren Ecke des Geheges liegt ein Brecheisen, mit dem Sie das eingeklemmte Rad lösen. Für den Transport zur Kutsche packen Sie das Rad auf die Schubkarre, die Sie im Hinterhof des Bahnhofs finden. Mit Wagenheber und Rad macht Fenimore die kaputte Kutsche schließlich wieder fahrtüchtig.



**16. Dr. Fenimore**

Die Arzttasche liegt auf dem Bett des Doktors im Saloon. Im gegenüberliegenden Zimmer schnappt sich Fenimore das Kissen. Auf dem Tisch in der Ecke des Bahnhofsgebäudes wartet die Brille auf einen neuen Besitzer. Den Hut findet Fenimore im Klamottenlager des Ladens. Sie müssen sich aber zuerst den Zugang beim Händler erkaufen – ansonsten bleibt die Türe verschlossen.



**17. Wie komme ich an die Jacke?**

Bei der unsanften Kutschenreparatur fällt der besoffene Doktor vom Bock. Nehmen Sie dem Trunkenbold seine verschmutzte Jacke ab. Bringen Sie das gute Stück und die Seife aus dem Waschraum des Saloons zu Stella Banister. Die gutmütige Farmerin wäscht die Jacke auf Fenimores Bitte und hängt sie an der Leine auf. Um das Kleidungsstück schnell zu trocknen, müssen Sie jedoch erst den Kamin im Haus anschüren und die Jacke davor aufhängen.

**18. Feuerholz hacken**

Schnappen Sie sich den Baumstamm von der Banister-Farm und die Säge vom Unterstand. Klemmen Sie den Stamm in den Sägebock auf Alvins Hof und teilen Sie das Rohholz in zwei Teile. Diese Stücke verarbeiten Sie auf dem Baumstumpf vor dem Haus der Banisters mit dem Beil zu Kleinholz. Die Axt kauft Fenimore im Laden oder findet Sie bei einem Gebäude nahe der Brücke.



**19. Wie entfache ich das Feuer?**

Um die Holzscheite anzuzünden, benötigen Sie die Streichhölzer aus dem Waschraum des Saloons. Mit dem Blasebalg neben dem Kamin der Banisters beschleunigen Sie den Brennprozess. Hängen Sie die Jacke an den Schürhakenständer, wo sie schnell trocknet. Mit der reparierten Kutsche und der jetzt vollständigen Arztverkleidung begibt sich Fenimore zur Starek-Ranch.

**20. Stareks Ranch**

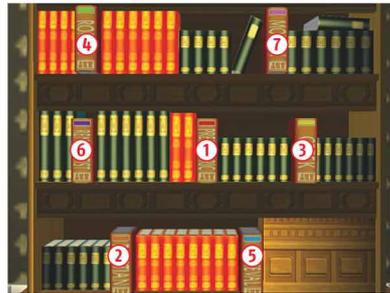
Nach einer Zwischensequenz steht der Cowboy im Garten der Ranch. Durch die einzige nicht abgeriegelte Tür betritt Fenimore die Küche, wo er die Köchin Livy bittet, Rhiannons Fenster zu öffnen. Das Buch auf dem Tisch lässt sich gegen den Backenzahn des Doktors tauschen. Zurück auf dem Hof klettern Sie an den Ranken hoch und gelangen durch das Fenster ins Haus.



**21. Flucht von der Farm**

Neben dem Buch aus der Küche finden Sie auf Stareks Anwesen fünf weitere Wälzer. Diese gehören ins Regal der Bücherei. Um den Geheimgang zu öffnen, müssen die Bücher in folgender Reihenfolge gedrückt werden: rot, orange, gelb, grün, hellblau, dunkelblau, lila. Die Lam-

pe auf der Bank vor Stareks Hof bringt Licht ins Dunkel des Fluchttunnels.



**DIE BEFREIUNG VON TOM POSTUM**

**22. Wie rette ich Tom?**

Tom Postum, ein Freund von Joe Banister, ist im Gefängnis der Stadt eingesperrt. Vom Sheriff erfahren Sie, dass ein Marschall unterwegs ist, der Tom den Prozess machen will. Um den Gesetzeshüter aus seinem Büro zu locken, müssen Sie ihn mit einem gefälschten Telegramm ablenken.

**23. Telegramm fälschen**

Kaufen Sie im Laden den tragbaren Telegrafentastatur und einen Kletter-Gürtel. Fenimore kann den Gürtel auch kostenlos in der Scheune neben dem Bahnhof bekommen. Das Scheunentor entriegeln Sie mithilfe eines Seils. Fahren Sie mit der Draisine zum Fluß. Dort erklimmt der Revolverheld per Gürtel einen Telegrafentastaturmast und gibt die gefälschte Nachricht durch. Zurück in der Stadt holen Sie das Telegramm am Bahnhof ab und bringen es dem Sheriff.



**24. Toms Befreiung**

Mit dem Zollstock aus der Schule kann Tom für unseren Helden einen Schlüssel angeln. Damit öffnet Fenimore die Vordertür des Sheriff-Büros. In einer Schublade liegt ein rotes Tuch, mit dem Fenimore den Stier reizt. Das wütende Tier rennt mit voller Wucht gegen die Gefängnismauer – Tom ist frei.

**SPRENGT DIE BRÜCKE!**

**25. Wie stoppe ich den Zug?**

Um den Zug aus Abilene mit Stareks Verstärkung aufzuhalten, muss Feni-

more die Brücke sprengen. Wie es sich für einen Western gehört, brauchen Sie dazu Dynamit. Der Krämer verrät, dass man für den Kauf den Sprengstoff eine hochoffizielle Genehmigung des Sheriffs sowie einen Barscheck über 100 Dollar braucht. Eine gefälschte Genehmigung kann Willy im Saloon besorgen. Der eingebildete Schnösel redet aber erst mit Ihnen, wenn Sie der Barmann vorher als vertrauenswürdige Person vorgestellt hat. Das kostet fünf Dollar.

**26. Genehmigung fälschen**

Willy drückt den Preis für die Genehmigung auf 25 Dollar, wenn Sie ihm sagen, dass Sie nur zehn Dollar dabei haben. Allerdings fehlt die Unterschrift des Sheriffs. Daher besuchen Sie Tom, der sich im Schrank in Alvins Schlafzimmer versteckt. Mit der Ernennungsurkunde aus dem Büro des Sheriffs und dem Füller aus der Schule malt Ihnen Tom ein hübsches »X« auf den Zettel.

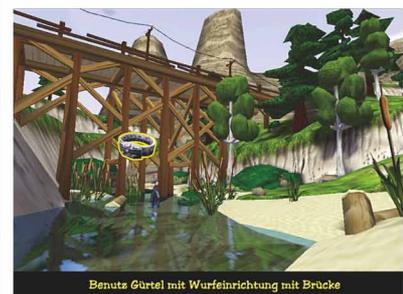


**27. Wo gibt's den Barscheck?**

Um den Barscheck zu bekommen, müssen Sie in der Bank eine Farm-Besitzurkunde vorzeigen. In Banisters Farmhaus öffnet Fenimore mit dem Schlüssel aus dem Saloon die verschlossene Tür, sobald Stella sich draußen um die Wäsche kümmert. Die Urkunde liegt im Nachttischschrank. Mit Scheck und Genehmigung kaufen Sie im Laden das Dynamit.

**28. Brücke sprengen**

Auf das Brückengerüst gelangt man vom Fluss aus mit dem Spezial-Gürtel aus dem Laden. Das Dynamit zünden Sie aus sicherer Entfernung mit einem genauen Schuss. Da Fenimores Pistolen aus der Distanz zu sehr streuen, benötigen Sie ein treffsicheres Gewehr.



**29. Gewehr gewinnen**

Als Hauptpreis für den besten Schützen gibt's auf dem Jahrmarkt eine Winchester. Allerdings müssen Sie schummeln, um zu gewinnen: Kaufen Sie bei Willy im Saloon Roboter-Öl. Das bekommen Sie für 20 Dollar, wenn Sie behaupten, dass Sie nur zehn dabei haben. Auf dem Jahrmarkt tauschen Sie den richtigen Ölkanister gegen den von Willy. Wenn Sie alle vier Runden der Schießbude bestehen, bekommen Sie die Winchester.

**30. Ideale Schussposition**

Der Schuss auf das Dynamit muss von einer besonderen Stelle erfolgen. Am Pfad, der runter zum Fluss führt, gelangen Sie rechts in einen neuen Bereich. Von hier schießt der Held mit seinem Gewehr auf das Dynamit und sprengt so die Eisenbahnbrücke.



## DER BANKÜBERFALL

**31. Verteidigung finanzieren**

Das Material kostet jede Menge Geld, was liegt also näher als ein Banküberfall? Dafür müssen Sie zuerst die Überwachungskamera in der Bank deaktivieren, die Räubern keine Chance lässt. Solange Ihnen Stareks Scherge Shorty an den Fersen klebt, kann Fenimore die Kamera nicht ausschalten. Also müssen Sie den lästigen Burschen loswerden.

**32. Trinkduell gewinnen**

Im Saloon fordert Fenimore Shorty zum Trinkduell. Zuvor sollte unser Held allerdings trainieren und dabei alle Beleidigungen und die passenden Antworten lernen. Wenn Sie den Gaucho im Saloon sowie Gordo und Einstein vom Jahrmarkt besiegt haben, schaffen Sie



Und dich trifft gleich ein Güterzug.

auch Shorty. Einstein erscheint übrigens erst, nachdem Sie seinen Roboter erledigt haben. Eine Bonus-Beleidigung erhalten Sie wie folgt: Kaufen Sie alle Zeitungen im Laden und lesen Sie diese mehrmals durch. Dabei stoßen Sie auf einen Bericht über den Erfinder des Trinkduells. Dem können Sie am Bahnhof ein Telegramm schicken, worauf er mit einem neuen Spruch antwortet.

**33. Kamera ausschalten**

Mit dem Fotoapparat aus dem Arbeitszimmer von Stareks Ranch knipsen Sie den Bankier. Entwickeln Sie das Foto im Keller des Ladens. Nachdem Fenimore den Bankier zum Ausschalten der Ventilatoren geschickt hat, kann er das Foto ungestört vor die Kamera heften.



Ich bräuchte für unsere nächste Ausgabe ein Foto.

**34. Wie komme ich an das Geld?**

Mit gezückten Knarren fordern Sie jetzt das Geld. Da sich der bedrohte Finanzdienstleister feige im Tresor einschließt, hilft nur rohe Gewalt: Auf der Rückseite der Schule liegt eine Brechstange. Knacken Sie damit die Tür zum Kassenraum und klauen Sie die ISA-Kreditkarte aus der Schublade.

**35. Der Hinterhalt**

Mit der Kreditkarte kaufen Fenimore, und Co. das Verteidigungsmaterial. Auf dem Weg zur Ranch geraten Sie in einen Hinterhalt. Sie haben eine Minute Zeit, um alle vier Gegner abzuschießen. Feuern Sie mit der rechten Maustaste, damit Fenimore beim Schießen stehen bleibt.



## DAS FINALE

**36. Hilfe vom Sheriff**

Starek sitzt auf seiner Ranch und denkt gar nicht ans Angreifen. Sie müssen Sheriff Slocum deshalb dazu bringen, ihn

davon zu überzeugen. Der Gesetzeshüter sucht bei der gesprengten Brücke nach Beweisen, sprechen Sie dort mit ihm.

**37. Beweise finden**

Beweisstück A ist ein angeknabbertes Nahrungsmittel. Lassen Sie Ihr Pferd in den Apfel beißen, den Sie auf der Farm der Banisters finden. Alternativ können Sie dem Gaul auch eine Möhre geben. Platzieren Sie das Gemüse am Ufer, und der Sheriff kehrt zur Stadt zurück. Dort bemerkt er Toms Gefängnisausbruch und sucht nach Beweisstück B. Mit dem Toltekenfuß von Alvins umgebauter Farm setzen Sie einen Fußabdruck hinter das demolierte Gefängnis.



**38. Farm verteidigen**

Begeben Sie sich zum Hof von Stareks Ranch, um Rhiannon abzuholen. Nun beginnt die letzte Schlacht. Jeder Ihrer Leute kann einen Angreifer ausschalten. Fenimore hat zwei Gegner, die nach einer Weile verschwinden, aber wieder zurückkehren. Da die anderen Helden nur kämpfen können, wenn der Revolverheld seine Feinde unschädlich gemacht hat, sollten Sie sich beeilen.

**39. Taktik siegt**

Fenimore muss Floyd und Starek erledigen. Floyd erwischen Sie am Bauch, sobald er seine Deckung verlässt. Bei Starek kann Fenimore nur auf die Hand schießen, der Rest ist nicht sichtbar. Rhiannon sprengt das Gerüst, indem sie auf das Fass anlegt. Tom zerballert die Kisten, um den Pistolero zu plätten, während Alma das Gerüst endgültig zum Einsturz bringt. Alvin sprengt einen Baum aus dem Weg, damit Joe die Gegner hinter den Kisten ausschalten kann. Damit ist Starek besiegt und die Farm gerettet. Herzlichen Glückwunsch! **GV**

