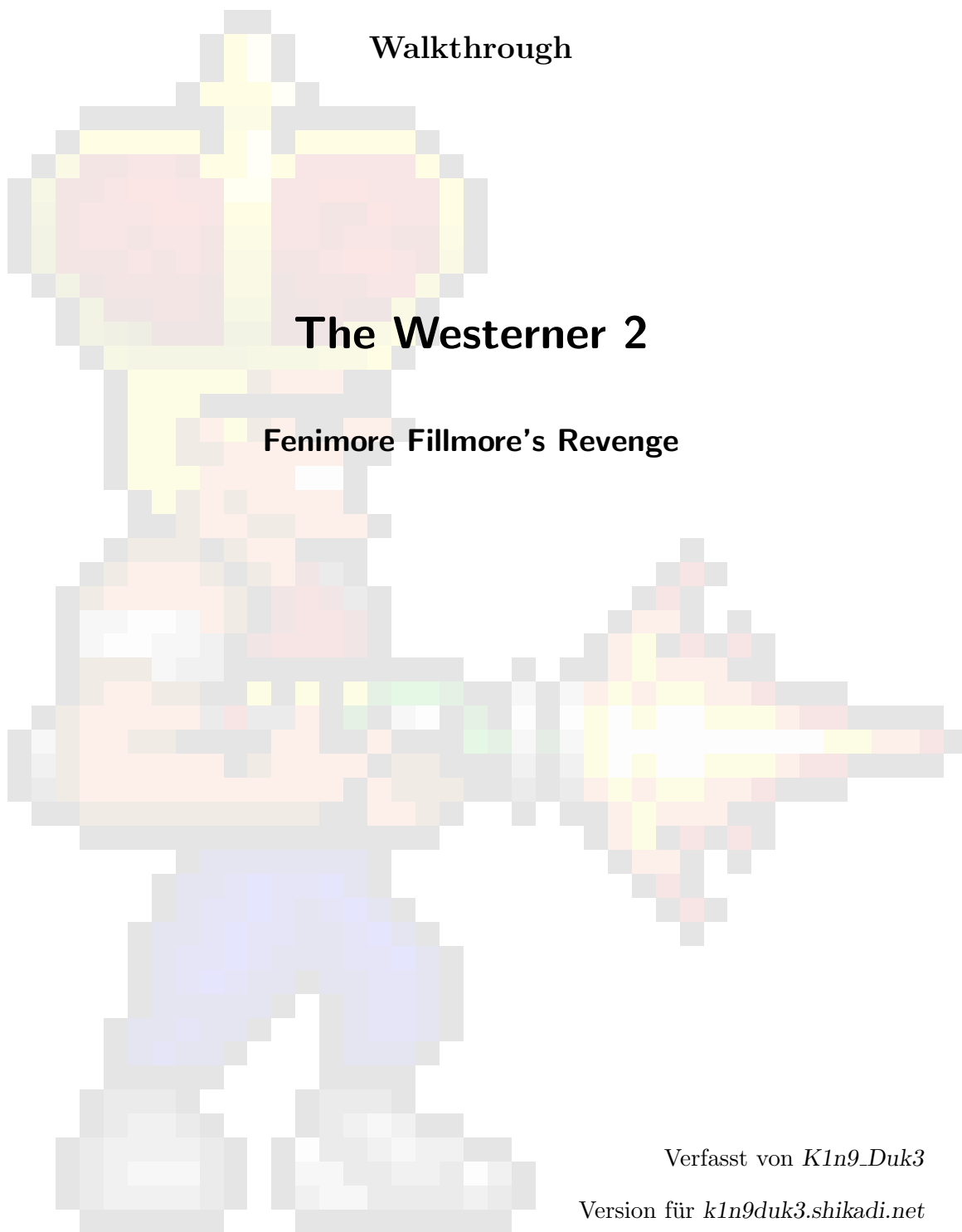


Walkthrough

The Westerner 2

Fenimore Fillmore's Revenge



Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
The Westerner 2 – Fenimore Fillmore’s Revenge	7
Intro	7
Gefangen	8
Drei Aufgaben	8
Hinterhalt	9
Mineneingang	10
Flucht aus der Mine	10
Schusswechsel	11
Nächtliche Operation	11
Rettung	11
Friedhof	14

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

The Westerner 2 – Fenimore Fillmore's Revenge

Anmerkungen zum Spiel

Ich spare es mir an dieser Stelle, mich groß über fehlendes Blut, die kurze Spielzeit von nur einer Stunde (*inklusive* Intro, Zwischensequenzen und Abspann!) und die quasi nicht vorhandene Verbindung zur Story der Vorgänger aufzuregen. Dafür hier ein paar Hinweise, die Ihnen im Spiel weiterhelfen.

Wie schon der direkte Vorgänger **The Westerner** unterscheidet sich auch **Fenimore Fillmore's Revenge** von den meisten anderen Adventures dadurch, dass Sie die Gegenstände im Spiel nicht untersuchen können, um nähere Informationen zu erhalten. Wenn Sie im Spiel einen Gegenstand „ansehen“, wird lediglich die Kamera so umgeschaltet, dass Sie die Szene aus der Sicht der gesteuerten Person sehen. Dies ist hilfreich, wenn Sie sehr kleine Objekte benutzen müssen und ist teilweise nötig, um die Objekte überhaupt sehen und anklicken zu können.

Falls Sie das Handbuch nicht gelesen haben: Sie können die Gegenstände im Inventar nicht miteinander kombinieren. Dieser Design-Schnitzer kann an einer Stelle im Spiel zu Problemen und sogar zu Abstürzen führen.

An einigen Stellen im Spiel stehen Sie unter Zeitdruck. Das Problem dabei ist nur, dass das Spiel es Ihnen erst dann mitteilt, wenn die Zeit abgelaufen ist. Dann dürfen Sie den Abschnitt von vorn beginnen.

Intro

Nehmen Sie die Decke und das Messer vom Pferd und schneiden Sie mit dem Messer sowohl von der grünen als auch von der roten Pflanze Blätter ab. Kombinieren Sie die Blätter der roten Pflanze mit dem Schlamm und wenden Sie sich dann dem Verwundeten zu. Geben Sie ihm die Decke und heben Sie die Brille auf. Danach geben Sie ihm den heilenden Umschlag und die Blätter der grünen Pflanze und setzen ihm dann die Brille auf.

Gefangen

Nehmen Sie den faulen Apfel vom Tisch und stecken Sie auch den Stiefel ein, der vor dem Bett mit dem schlafenden Lefty steht. Gehen Sie nun zur Tür an der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Hier warten Sie, bis die Schlange auftaucht und geben ihr den verfaulten Apfel. Fangen Sie die Schlange dann mit dem Stiefel ein. Falls die Schlange zwischenzeitlich verschwindet, warten Sie einfach, bis sie wieder erscheint.

Werfen Sie den Stiefel mit der Schlange durch das kaputte Fenster neben dem schlafenden Lefty. Jetzt können Sie den Pfeffer vom Tisch beim anderen Fenster nehmen. Streuen Sie Lefty den Pfeffer in die Nase und nehmen Sie den Schlüssel vom Kopfkissen. Wenn Sie das Kopfkissen ansehen, können Sie den Schlüssel leichter finden. Mit dem Schlüssel öffnen Sie nun die Schublade und nehmen das Medaillon heraus.

Drei Aufgaben

In der Hütte nehmen Sie den Hut von der Wand und erhalten gleich ein Messer dazu. Auf dem Tisch neben dem Kamin finden Sie noch ein Lasso und einen Flachmann mit Sarsaparilla, die Sie beide einstecken. Nehmen Sie nun noch den Schürhaken vom Kamin und verlassen Sie die Hütte.

Stecken Sie die Bürste ein, die neben Bakers Schaukelstuhl liegt, und reden Sie mit Baker. Sagen Sie ihm, dass Sie die Schießübung machen wollen. In der folgenden Sequenz dürfen Sie die Steuerung für die Action-Sequenzen ausprobieren. Begeben Sie sich zwischen die sich gegenüberstehenden Zielscheiben und schießen Sie in schneller Folge auf alle vier Scheiben. Die Sequenz gilt nur dann als gemeistert, wenn alle vier Scheiben auf dem Boden liegen.

Sammeln Sie nun den leeren Eimer ein und füllen Sie den Eimer am Fluss. Hinter der Hütte befindet sich eine Schaufel, die Sie ebenfalls mitnehmen. Gehen Sie dann zur Vogelscheuche. Nehmen Sie die Vogelscheuche vom Pfahl und tragen Sie sie zum Pferd. Hier zerschneiden Sie die Vogelscheuche mit dem Messer und können dem Pferd dann den Sattel abnehmen.

Jetzt gehen Sie zu Bill Carsons Grab, wo Sie das Pferd gleich satteln. Stochern Sie mit der Schaufel in dem Grab herum und werfen Sie dann das Lasso hinauf zum Ast über dem Grab. Benutzen Sie das hängende Ende zweimal, um Carson auf das Pferd zu heben. Jetzt müssen Sie sich nur noch den Sarg ansehen und die Brille und Carsons Flachmann aus dem Sarg holen. Benutzen Sie anschließend das Pferd.

Bei der Hütte tauchen Sie die kaputte Brille und den Eimer mit Harz und legen Carsons Flachmann in die Schlinge hinter der Hütte. Lösen Sie die Falle mit dem Schürhaken aus und gehen Sie schnell an den Pferden vorbei zur Vorderseite der Hütte. Hier müssen Sie den Inhalt des glänzenden Flachmanns in den Whiskey gießen, bevor Baker zurückkehrt. Begeben Sie sich anschließend zurück zur Falle hinter der Hütte und stecken Sie dort die Karte ein.

Betreten Sie nun die Hütte und löschen Sie das Feuer (im Spiel als „Ruß“ bezeichnet) mit dem Eimer. Schmieren Sie nun noch die Bürste und die Brille mit dem Ruß ein und verlassen Sie die Hütte wieder. draußen reden Sie mit Baker und führen erneut die Schießübung durch. Dann zeigen Sie ihm die Karte und bearbeiten diese anschließend mit der rußigen Bürste.

Hinterhalt

Hinweis: Baker dient Ihnen ab diesem Abschnitt als Rätselhilfe und verrät Ihnen mehr oder weniger direkt die Lösung der „Rätsel“.

Betreten Sie zunächst die Telegraphenhütte und stecken Sie sich die Ölkanne und den Hammer ein. Verlassen Sie die Hütte dann wieder und begeben Sie sich zum Eingang der Mine. Hier lösen Sie mit dem Hammer die beiden Querstreben (im Spiel als „Pfahl“ bezeichnet) am Eingang. Stecken Sie dann die Axt ein und schieben Sie den Wagen weg.

Nehmen Sie sich das Kabel vom Rammbock am Ende der Schienen und machen Sie sich dann über die beiden Telegrafmasten neben den Schienen her. Füllen Sie die Masten mit der Axt, zerhacken Sie die gefällten Masten in zwei Teile und laden Sie die Masten dann in den Wagen. Schieben Sie den Wagen dann zurück zur Mine, schmieren Sie die Weiche mit der Ölkanne, stellen Sie die Weiche um und schieben Sie den Wagen dann zum Kran.

Befestigen Sie nun die beiden Pfähle an der Rampe neben dem Kran und wickeln Sie das Kabel um den Pfahl. Benutzen Sie nun den Kran, um die Masten vom Wagen auf die Rampe zu heben. Achten Sie dabei genau auf die Pfeile zur Steuerung des Krans. Vielleicht fällt Ihnen ja etwas auf... Klicken Sie schließlich auf den Hintergrund, um vom Kran zu steigen.

Jetzt müssen Sie noch die beiden anderen Masten fällen und in den Wagen laden. Benutzen Sie wieder den Kran, um das Holz auf die Rampe zu heben und schieben Sie dann noch den Wagen zur Mine zurück.

Mineneingang

ZEITLIMIT: 4 MINUTEN



Da das Spiel in dieser Szene abstürzen kann, sollten Sie sicherheitshalber den Spielstand speichern.

Anmerkung: Die Eingabe wird in dieser Szene nicht blockiert, wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen. Warten Sie also ab, bis sich der Gegenstand im Inventar befindet und führen Sie erst dann die nächste Aktion durch.

Im Eingangsbereich der Mine befindet sich eine Spitzhacke, die Sie einstecken müssen. Weiter im Inneren der Mine finden Sie unterhalb eines kleinen Schachtes in der Wand einen Stock, den Sie ebenfalls mitnehmen. Öffnen Sie nun den Schrank beim Eingang mit der Spitzhacke und stecken Sie den alten Lappen ein.

Achtung: Wenn Sie versuchen, den Stock oder das Hosenbein mit Baker zu benutzen, wenn Sie bereits beide Gegenstände im Inventar haben, wird das Spiel abstürzen. Da Sie die Gegenstände im Inventar nicht selbst kombinieren können, übernimmt das Spiel diesen Schritt nach kurzer Zeit automatisch und macht aus Hosenbein und Stock eine Aderpresse. Dabei werden die beiden Gegenstände aus dem Inventar entfernt. Das Spiel versucht dann, die nicht mehr vorhandenen Gegenstände zu verwenden und stürzt ab.

Warten Sie nun kurz ab, bis das Spiel Ihnen eine Aderpresse bastelt. Sobald Sie Baker die Aderpresse angelegt haben, wird das Zeitlimit aufgehoben.

Schieben Sie nun den Wagen in die Mine hinein. Danach gehen Sie die Anhöhe hinauf und lösen den Haken mit der Spitzhacke. Nehmen Sie den Haken, um ihn an den Wagen zu hängen. Gehen Sie nun wieder hinauf und benutzen Sie die Kurbel.

Flucht aus der Mine

Lösen Sie die Planken und stecken Sie sie ein. Versuchen Sie nun, die Ölkanne einzustecken. Nach der Zwischensequenz beginnt der nächste Countdown.

ZEITLIMIT: 5 MINUTEN

Rollen Sie nun die fünf Fässer (drei kleine und zwei große) zur Maschine mit dem Laufband. Befestigen Sie die Planken an der hellen Plattform und füllen Sie das Öl in die Maschine. Schalten Sie die Maschine ein und stellen Sie an der Maschine die höhere Geschwindigkeit ein. Jetzt laden Sie zuerst ein großes Fass auf das Laufband. Dann folgen

die drei kleinen Fässer und zum Schluss das zweite große Fass. Sobald alle fünf Fässer richtig gestapelt sind, wird der Countdown abgebrochen.

Lösen Sie mit der Spitzhacke den Anschlag, an dem das Schild befestigt ist. Mit den Masten stützen Sie nun die Platte ab. Lösen Sie dann das Seil von dem Ring im Boden. Wenn Sie das Seil vorher losmachen, wird die Szene neu gestartet.

Da Sie während des folgenden Schusswechsels nicht speichern können, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Werfen Sie schließlich das Lasso zum Pferd, um den Abschnitt zu beenden.



Schusswechsel

In Abbildung 1.1 auf Seite 12 finden Sie eine Übersicht über die Szene. Erschießen Sie die vier Gegner und lassen Sie sich dabei nicht selbst abknallen.

Nächtliche Operation

Nehmen Sie das Horn mit Schießpulver von der Wand beim Bett und gehen Sie zum Kamin. Hier benutzen Sie die Kiste zweimal, um sie zu öffnen und den Inhalt zu entnehmen. In dem Hocker vor dem Kamin steckt ein kleines Messer, das Sie ebenfalls mitnehmen müssen. Verlassen Sie dann die Hütte.

Draußen stecken Sie die Ölkanne und die Rundhölzer ein. Ziehen Sie Bill Carson das Hemd aus und benutzen Sie das Holz mit der Axt. Stecken Sie nun den leeren Eimer ein und füllen Sie ihn am Fluss. Das Wasser füllen Sie in den Bottich, neben dem der Eimer stand. Füllen Sie nun noch den Rostlöser und das Öl in den Bottich und wachen Sie das dreckige Hemd im Bottich.

Betreten Sie nun wieder die Hütte und legen Sie das Holz auf den Ruß im Kamin, um Feuer zu machen. Legen Sie nun das nasse Hemd auf den Hocker und erhitzen Sie das Messer im Ruß. Speichern Sie den Spielstand, wenn Sie wollen und nehmen Sie dann das saubere, trockene Hemd vom Hocker.



Rettung

Erschießen Sie alle 7 Gegner. Beachten Sie dabei, dass Sie nach 6 Schuss Deckung suchen und nachladen müssen. Eine schematische Darstellung der Szene finden Sie in Abbildung 1.2 auf Seite 13.

Abbildung 1.1: Kampf vor der Banditenhütte

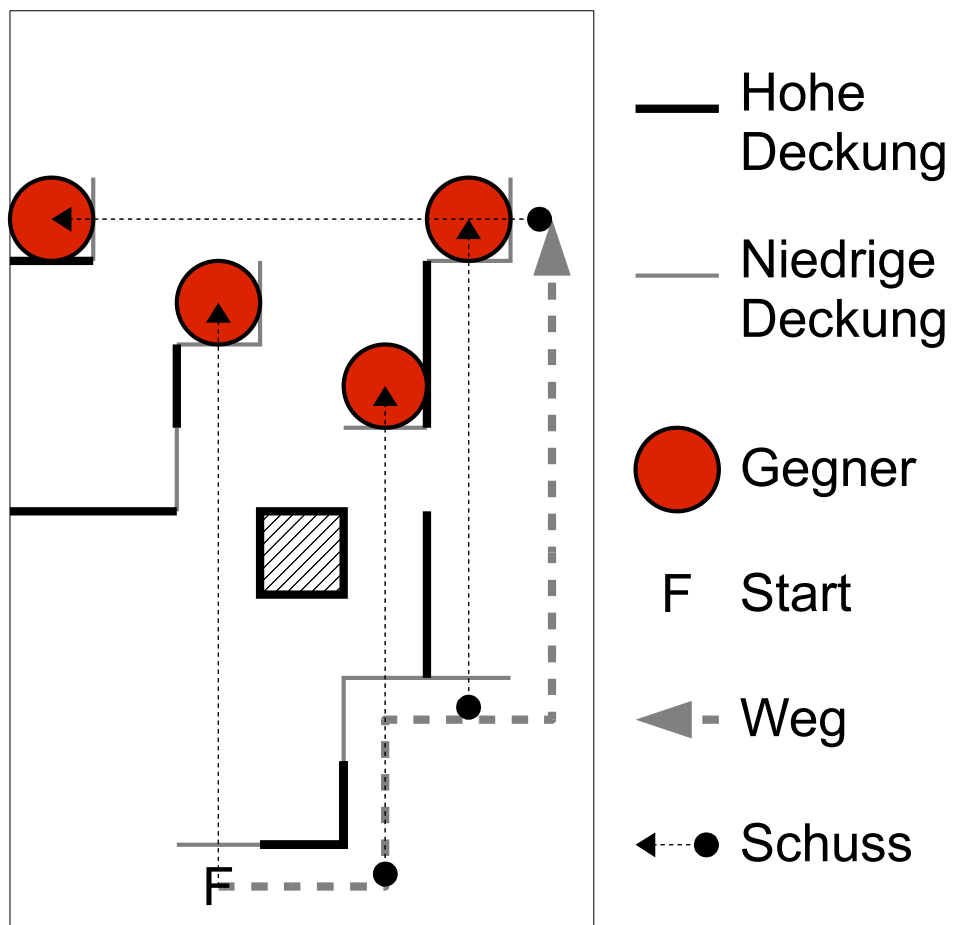
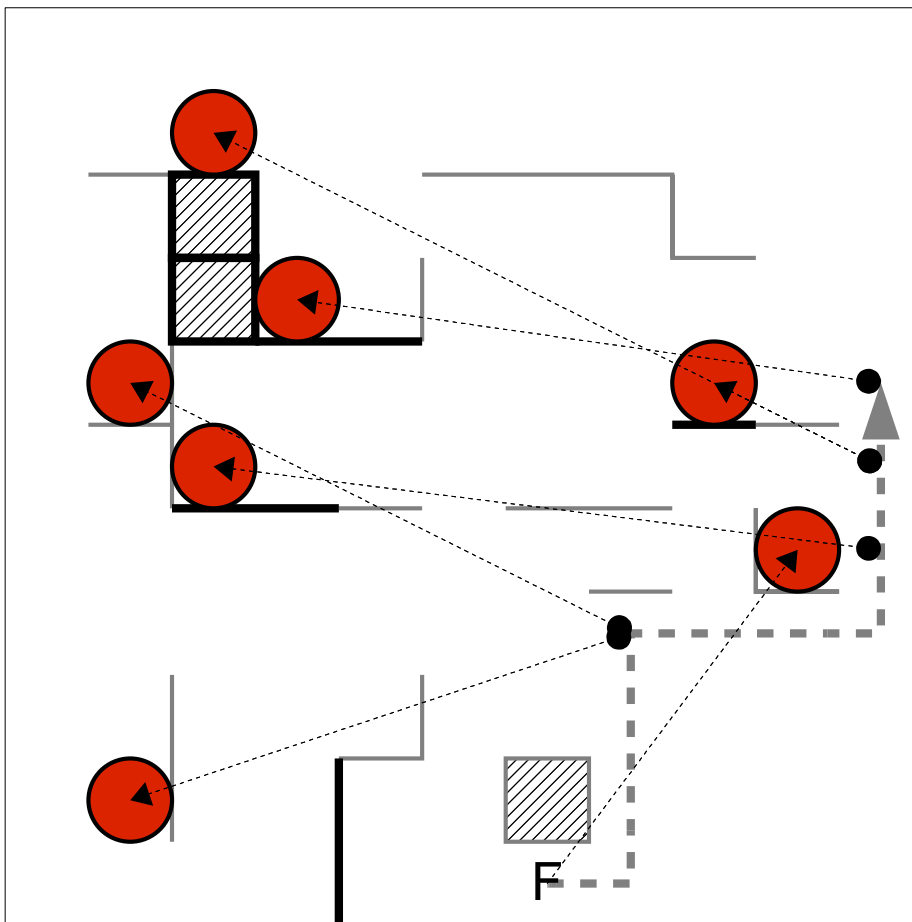


Abbildung 1.2: Kampf vor Bakers Hütte



Friedhof

Betreten Sie den Friedhof und erschießen Sie dort alle 10 Gegner. In Abbildung 1.3 finden Sie Hilfe dazu.

Abbildung 1.3: Kampf auf dem Friedhof

