

PORADNIK

Fenimore Fillmore

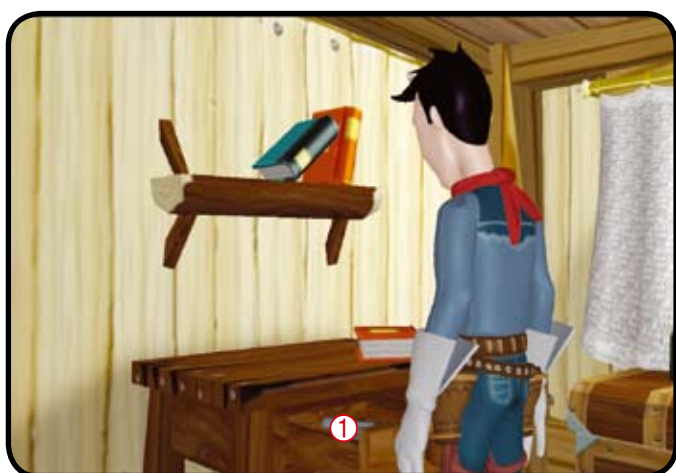
WESTERNER

CYBERGRA

Marchewkowe pole



Gdy już Fennimore dojdzie do siebie, weź olstra ① i linę ②. Podejdź do biurka ③



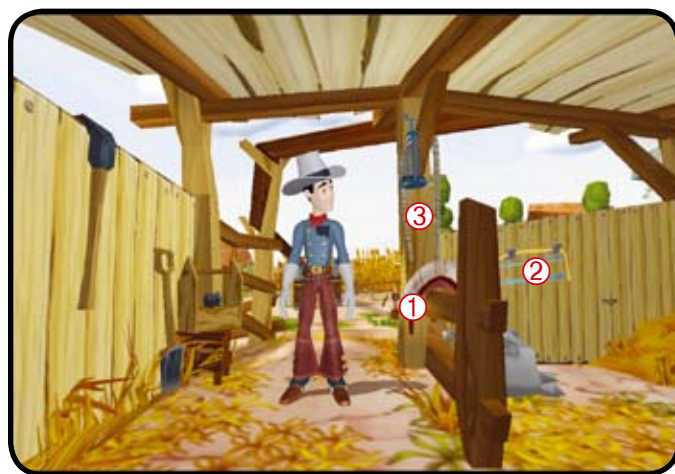
Otwórz szufladę i wyjmij zabawkowe pistolety ①. Pamiętaj, by w każdym nowo odwiedzanym pomieszczeniu obejrzeć wszystkie szafy i szuflady w poszukiwaniu pieniędzy.



Wyjdź do kuchni. Porozmawiaj ze Stellą Bannister na wszystkie tematy i weź z szafki jabłko ①.



Podejdź do pieca i weź miech ①.



Wyjdź z domu i idź do składziku. Weź z niego siodło ①, piłę ② i linę ③.



Udaj się w okolice wychodka po prawej stronie od domu. Weź stamtąd ceber ① i kloc drewna ②.



Przystaw ceber pod pompę i użyj jej.



Weź skarpetkę. Przyda się do poszukiwania Billy'ego.



Z wiadrzem udaj się na pole marchewek i podlej je. Powtarzaj to kilka razy aż urosną. Wtedy je zerwij. Co prawda podlewanie jest nudne, ale potarżaj je, by zebrać co najmniej 10 marchewek.



Daj koniowi jabłko, marchewkę, załóż siodło. Wsiadaj na konia i ruszaj na farmę Alvina Jonesa.

Porządki u Alvina



Podejdź do kosza.



Po wskoczeniu na konia pokazuje się mapa drogi. Przesuwasz ją, dojeżdżając do krawędzi ekranu. Farma Alvina znajduje się po lewej stronie ①. Na górze szkoła ②, a jeszcze nad nią, za rzeką miasto.



Z salonu weź pogrzebacz ① stojący obok kominka. Wejdź po schodach ② na górę.



Na górze też znajdziesz trochę banknotów.



Na strychu przesun drabinę ① pod okno ② i zabierz koszyk ③.



Na podwórzu wkładamy kłoc drewna w imadło ① i używamy piły. Zbieramy ucięte dwa kawałki drewna. Wsiądź na konia i jedź do szkoły. Wejdź do budynku.



W szufladach na dole znajdziesz sporo dolarów. Nie przejmuj się gładzeniem Alvina.

Starek daje szkołę



Po przerywniku filmowym podnieś kapelusz ① i pistolety ②. Przeszukaj ławki w poszukiwaniu linijki.



Linijka powinna być w ostatniej ławce ①.



Z boku szkoły dziewczynka siedzi na huśtawce. Porozmawiaj z nią i zapytaj o psa. Wsiądź na konia i jedź do miasta.



W szufladzie biurka Riannon znajdziesz pióro ①. Zabierz je.

Lekarz z zębem



Miasto jest nieduże. Jedynymi budynkami są saloon ①, bank ②, biuro szeryfa z aresztem ③, sklep ④ i stacja kolejowa ⑤. Wejść do salonu.



Pójdź za szkołę i zabierz łom ① stojący pod ścianą.



Idź na górę. Gdy barman Cię nie puści, zapłać mu i zabierz klucz.

PORADNIK



Wejź do pokoju lekarza. Obiecaj, że wyrwiesz mu ząb, jeśli podaruje Ci zdjęcie Jesse'ego Jamesa ①. Zapytaj jakie narzędzia będą potrzebne. Przejdź do pokoju obok ②.



Wejź do kolejnego pokoju. Weź poduszkę z krzesła ①. W szufladzie ② znajdziesz dolary, choć dobrze przeszukać i inne zakątki.



Weź walizkę ① i klucz ②.



Wejź do łazienki, używając klucza, który dał barman. Weź zapałki ①.



Poszukaj w szafkach dolarów.



Z wanny weź mydło ①. Wyjdź z saloonu i udaj się do banku.



Założ konto. Jako dowód zameldowania pokaż klucz wzięty z pokoju hotelowego. Weź wszystkie dostępne pożyczki. Udaj się na stację.



Wejź do poczekalni i weź okulary ① leżące na gazecie. Przejdź drzwiami ② na podwórkę.



Przy okienku nadaj telegramy do cioci i prezydenta. Za każdym razem, gdy chcesz odebrać odpowiedź, wejź do poczekalni ① i wróć do okienka.



Weź składaną taczkę ① i kloc drewna ②. Idź do sklepu.

Jesse zgarnięty z biurka



Odpowiedzi znikają zaraz po przeczytaniu.



W sklepie kup obcęgi ①, możliwość przejścia przez drzwi ②, gazety ③ Poranne słońce i Wieczorna gwiazda. Obie gazety przeczytaj dwa razy. Na stacji wyślij do nich wiadomości i dobiez pieniądze. Kup za nie jeszcze topór ④, przenośny telegraf ⑤, oba pasy ⑥ i podnośnik ⑦. Wejź do pomieszczenia, gdzie wstęp był płatny.

Przestępstwa przeciw przestępcom



Weź czarny melonik ① z wieszaka. Rozejrzyj się i zauważ zejście do piwnicy.



Udaj się za biuro szeryfa i przez okno ① porozmawiaj z aresztowanym farmerem.



Przed wyjściem kup jeszcze uprząż tyrolską ①. Ze sprzedawcą porozmawiaj także o whisky XXX i kup jedną butelkę tego trunku.



Wejź do biura szeryfa i porozmawiaj z nim jako prawnik aresztowanego. Gdy wyczerpiesz tematy, wyjdź na zewnątrz.



Pójdź do doktora w saloonie i wyrwij mu ząb obcęgami. Po operacji zabierz zdjęcie ze stołu.



Pójdź za budynek biura szeryfa, miń byka i skręć w lewo. Zarzuć linę na kołowrotek ①. Fennimore odrzuci belkę zamykającą drzwi.



Ze środka weź linię ① i pas do wspinaczki ②. Wyjdź na zewnątrz.



Ustaw kosz na brzegu ① i zacznij łowić ryby. Staraj się klepnąć ręką w rybę, gdy przepływa koło Ciebie. Po niedługim czasie powinno się udać. Wsiądź na dreźnę i wróć do miasta.



Wskocz na dreźnę i wybierz kierunek ①.



Na stacji odbierz telegram w sprawie przyjazdu sędziego.



Wejdź na słup ① za pomocą pasa do wspinaczki. Na górze użyj przenośnego telegrafu. Nadaj wszystkie dostępne depesze. Zejdź na dół i pójdz na plażę ②.

Głową muru nie przebijesz?



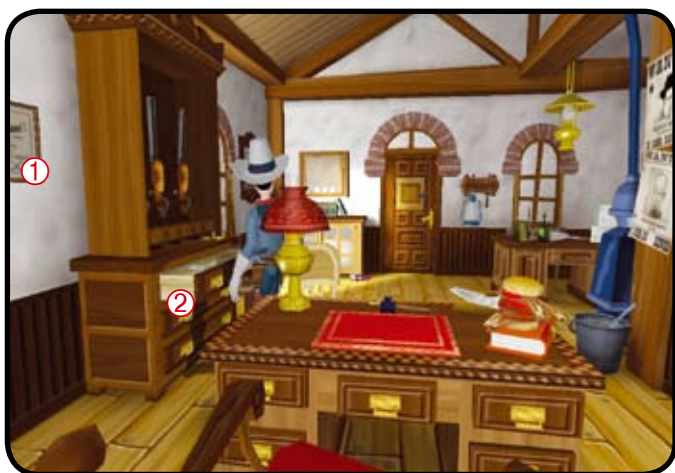
Pójdz do biura szeryfa i przekaz mu telegram.



Podejdz do okna aresztu i daj więźniowi linijkę. Tom zdej-
mie nią klucz, którym otworzysz drzwi do biura szeryfa.



Idz do salonu i porozmawiaj z przemytnikiem. Nie będzie
chciał z Tobą gadać, ale poprosz o wstawiennictwo
barmana i zapłać mu za przedstawienie Willy'emu. Od
przemytnika kup pozwolenie na dynamit i przepalony olej.
Nim zapłacisz, potarguj się. Pojedz do szkoły.



W środku wez dyplom ① i czerwone sukno ②. Roze-
jrzyj się dobrze po szufladach, bo niemal każda kryje
pieniądze.

Broń w wychodku



Daj dziewczynce zdjęcie i użyj skarpetki na psie.
Zaprowadzi Cię pod drzewo, gdzie ma kryjówkę Billy.



Pójdz za areszt, wyjmij czerwoną płachtę i podrażnij nią
byka.



Użyj liny, by dostać się na górę.



Porozmawiaj z chłopcami, aż wskażą miejsce ukrycia rewolwerów.



Doktora przenieś i oprzyj o kamień. Zabierz mu kurtkę. Jedź na farmę Bannisterów.



Idź do wychodka. Wejdź do środka. Gdy wyjdiesz, będziesz już miał pistolety.



Poproś Stellę, by uprała kurtkę. Wyjdź na zewnątrz.

Lekarz z wozu, koniom lżej



Po wypadku porozmawiaj z Livi ① na każdy temat i użyj podnośnika ② na powozie.



Kurtkę włóż do kosza ①, a mydło do zlewu ②. Pójdź do Stelli i powiedz, że wszystko gotowe. Gdy upierze, porozmawiaj o szybszym suszeniu. Zabierz mokrą kurtkę ze sznura.

PORADNIK



Weź dwa kawałki drewna, które przepiłowałeś, i porąb je na szczapy.



Powieś kurtkę na stojaku i poczekaj aż zniknie niebieski pasek wilgotności ①. Zabierz kurtkę.



Szczapy włóż do kominka i podpal zapalką.



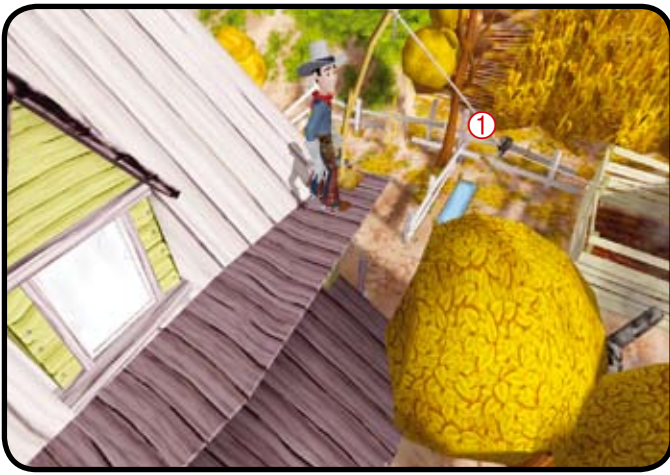
Wejź do sypialni Bannisterów, używając klucza łazienkowego. Z szafki nocnej ① zabierz akt własności. Pojedź na farmę Alvina.



Powiększ ogień, używając miecha.



Wejź do klatki po prawej stronie od wejścia na farmę. Połóż rybę na tacy ①, a gdy świnia wychyli ryj, opuść na nią klapę. Wejź na strych domu Alvina.



Po drabinie wyjdź przez okno na dach. Użyj uprzęży ①, by zjechać do zagrody świni.



Pójdź na strych i znajdź Toma w szafie. Daj mu blanket pozwolenia na dynamit, dyplom szeryfa i pióro.



Używając łożu, wytocz koło z zagrody.



Po chwili dostaniesz pozwolenie na dynamit. Wróć do szkoły.



Wyjmij składaną taczkę i użyj jej na kole.



Użyj taczki na powozie. Daj Livi kurtkę, poduszkę, okulary, melonik i walizkę. To wszystko, czego trzeba, by zostać się lekarzem. Ruszaj do domu Stareka.

Odkrycie tajnego przejścia



Na miejscu po obejrzeniu przerywnika idź w prawo i wejdź w pierwsze drzwi w lewo. W kuchni poproś Livy, by otworzyła okno w pokoju Riannon i postaraj się ją namówić, by dała książkę ①. W końcu wymień za nią ząb. Weź też marchewkę ②.



Po wyjściu z kuchni weź lampę ① i wejdź po pnączach ② do pokoju Riannon ③.



Wewnątrz zabierz książkę o renesansie ①.



Nie zapominaj o przeszukaniu szaf.



Z holu weź kolejną książkę ①.



Znajdź obraz przedstawiający Pizarra. Wejdź w drzwi obok niego ①.



Z łóżka zabierz kolejną książkę ①. Zejdź na dół i przetrząśnij szuflady mebli stojących na holu.



Użyj lampy i wejdź do podziemia.

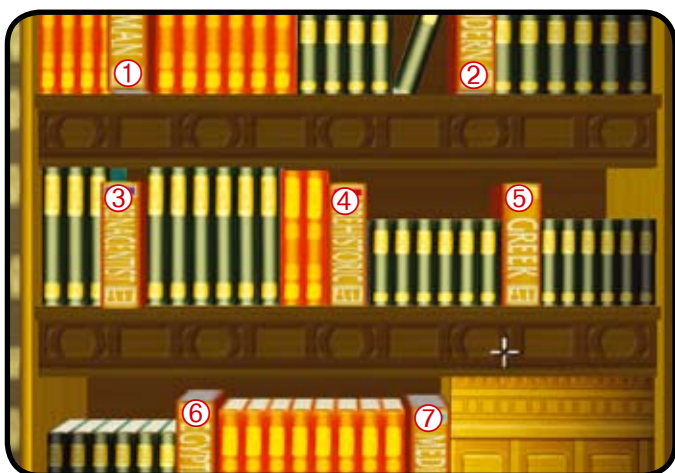


Z gabinetu zabierz książkę ① z biurka i aparat fotograficzny z fotela ②. Przejrzyj szuflady – tu też niemal każda kryje pieniądze.



Wyjdiesz w ogrodzie. Wróć do miasta.

Most do nieba



W bibliotece jest jedna półka, na której możesz postawić znalezione książki. Ułóż je jak na rysunku. Gdy je dociśniesz w kolejności ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, otworzy się tajne przejście.



Pójdź do banku i zażądaj czeku na 100 dolarów. Jako zastaw daj akt własności Bannisterów.



Z czekiem pójdź do sklepu i kup dynamit, pokazując sprzedawcy pozwolenie. Pojedź drezyną do mostu. Zejdź na plażę.



Strzelaj do kowbojów, oszczędzaj cywilów. Zadanie nie jest trudne, więc powinno Ci się udać. Gdy przejdiesz cztery rundy, okazuje się, że robot zaniemógł. Wygrasz piątą rundę walkowerem i dostaniesz winchestera.



Stań pod mostem i użyj pasa z liną. Gdy Cię wciągnie, przejdź na belkowanie mostu i podłóż dynamit.



Wróć pod most, wejdź za kamień po prawej stronie plaży strzel z karabinu w dynamit. Po wszystkim, wróć do miasta.



Dreżyną pojeźdź na strzelnicę – to drugi możliwy kierunek z miasta. Tam nalej do kanistra ① przepalony olej kupiony od przemytnika. Porozmawiaj z właścicielem strzelnicy ② i przyjmij wyzwanie.

Napad na bank



Wejść do salonu. Stojący przy barze będą Ci proponować pojedynek na ostrą sarsaparillę. Zapamiętaj rymy i poznawaj nowe. Po pokonaniu przeciwnika wychodź z salonu i wchodź z powrotem. Zastaniesz gotowego przeciwnika. Chodzi o to, by

poznać odpowiedzi wszystkich trzech, którzy są gotowi się pojedynkować.



Jako ostatni potykać się będzie z Tobą Shorty – podobno mistrz w tej konkurencji. Ma jedno powiedzenie, na które sam nie zna odpowiedzi. Gdy go pokonasz, załamię się i przestanie za Tobą chodzić.



Idź do banku i zrób kasjerowi zdjęcie, podając się za dziennikarza gazety bankowej.



Pójdź do sklepu, wejdź do piwnicy i wywołaj zdjęcie w maszynie do wywoływania. Zabierz odbitkę.



Wróć do banku. Poproś, by kasjer włączył lub wyłączył wiatraki. Gdy odejdziesz, podłóż zdjęcie na kamerę.



Kiedy wróci do okienka, daj mu obejrzeć z bliska pistolety i zażądaj pieniędzy. Nie dostaniesz ich, ale wejdiesz na zaplecze, używając tomu.



Na zapleczu wyciągnij z szuflady złotą kartę ①. Zabierz też dolary, których kasjer nie zdążył schować w sejfie. Idź do sklepu.



W sklepie kup sprzęt do obrony farmy i nieco marchewek dla konia.



Trafisz pod most. Porozmawiaj z szeryfem i połóż jabłko na plaży.

Farmerska samoobrona



W drodze z bronią wpadasz wraz z kompanami w zasadzkę. Masz ograniczoną ilość czasu, co wskazuje znacznik. Pierwszy przeciwnik jest za beczkami. Po jego pokonaniu idź w prawo.



Udaj się do Alvina. W jednym z okopów znajdziesz nogę Tolteka ①. Weź ją i pojedź do miasta.



W mieście za biurkiem szeryfa odcisnij ślad stopy Tolteka. Porozmawiaj z szeryfem. Pojedź do domu Stareka.



Drugi kryje się za filarem. Strzel, gdy się wychyli. Gdy go zlikwidujesz, pójdz ścieżką w lewo. Potem czeka Cię jeszcze przeciwnik na skarpie za beczkami i bandyci naśłani przez Stareka zostaną rozgromieni.



Wejść przez tajne przejście i przez dom dostań się do pokoju Riannon. Wyjdź z niego przez okno. Na zewnątrz za każdym razem skręcaj w prawo.



Teraz kolej na Almę, która powinna rozwalić wieżę do końca.



Zaczniesz jako Fennimore. Strzel w rękę Stareka ① i nogę Floyda ② pojawiającą się z za pnia.



Przełącz się na Toma. Strzelaj do skrzyń i beczek tak długo, aż uciekną kryjący się za nimi bandyta.



Potem przełącz się na Riannon. Za pomocą wyrzutni musi ona porządnie uszkodzić wieżę.



Przenosisz się do Alvina i masz rozwalić pniak. Joem strzelasz do mężczyzny z za pniakiem i to już jest zwycięstwo.