FINIMORE FILLMORE'S REVENGE

Deserto (Rhiannon)
Sei rimasta sola col ferito, osserva il cavallo e prendi il coltello e la coperta, vai a dx e taglia una pianta rossa. Usa la coperta con il ferito e poi fagli mangiare la pianta rossa che lo farà svenire: quindi la pianta rossa è troppo forte: tagliane ancora un'altra di rossa. Vai a sx dove c'è una pozzanghera di fango e sulla sua dx c'è una pianta verde, usa il coltello per tagliarla. Vai alla pozzanghera di fango a sx e usaci al foglia rossa per avere una poltiglia, usala sul ferito per farlo riprendere e poi fagli mangiare la pianta verde per farlo star bene. Da terra raccogli gli occhiali e dalli al ferito che ti parlerà di un tesoro nascosto in una bara. Arrivano i cattivi che ti rapiscono e ti ritrovi prigioniero. Guarda il corpo di Lefty a sx e la finestra rotta, ai piedi del letto prendi lo stivale, sulla dx c'è un cassetto del mobile ma non hai la chiave e sul tavolo prendi la mela marcia. Ora posizionati davanti alla finestra e da quella posizione osserva il cuscino dove vedi una chiave che non puoi ancora prendere. Prova a prendere il porta-pepe sul tavolo a sx ma c'è una guardia che devi distrarre, clicca sul porta-pepe e osservalo così ti posizioni davanti, ruota tutto a sx e osserva lo spigolo in basso del camino dove vedi un serpente, clicca e ti apparirà, usaci la mela e catturalo con lo stivale. Usa lo stivale nella finestra rotta vicino a Lefty in modo da far scappare la guardia, prendi il porta-pepe e usalo su Lefty che si sposterà facendoti prendere la chiave. Usala per aprire il cassetto e prendere il medaglione. Osserva il filmato.

Baracca di Baker (Finimore)
Prendi il cappello appeso alla parete e avrai anche il coltello, esci dalla porta e prima di andare a salvare Rhiannon bisogna risolvere 3 problemi. Vai dove c'è Baker e da terra raccogli la spazzola, vai verso lo spaventapasseri e usalo per lanciarlo in terra, usalo di nuovo per metterlo sulla staccionata. Avvicinati al cavallo e prova a prendere la sella: il cavallo si imbizzarrisce. Fai il giro della casa e prendi la pala, continua a girare e raccogli il secchio che vedi in fondo, vai verso il fiume a dx e riempi il secchio d'acqua. Vai alla dx dell'orticello dove c'è la tomba di Bill Carson, guarda il cavallo che non ne vuole sapere di muoversi, usa la pala sulla tomba per scoprire la bara. Ritorna alla baracca, entra e sul tavolo prendi il lazo, vicino al camino prendi l'attizzatoio, esci e ritorna alla tomba. Usa il lazo sul ramo dell'albero e poi il capo penzolante per legare i cadavere, usa di nuovo il capo penzolante per tirarlo su e il cavallo si posizionerà sotto ma il cadavere cadrà. Ritorna alla baracca e usa il coltello con lo spaventapasseri, il cavallo mangerà il contenuto e puoi sfilargli la sella. Ritorna alla tomba e usa la sella sul cavallo e tira di nuovo il capo penzolante: stavolta Carson rimarrà in sella. Guarda la bara e prendi una fiaschetta, guardala di nuovo e prendi gli occhiali. Prendi il cavallo e ti ritrovi alla baracca, dopo il dialogo entra nella baracca e versa l'acqua nel camino, usa la spazzola sulla fuliggine ed esci. Fai il giro della casa e dietro la baracca vicino al fiume c'è una trappola, metti la fiaschetta e poi usaci l'attizzatoio per romperla. Arriverà Baker e ti ritrovi dall'altro lato, vai nei due lati ma non potrai muoverti, quindi aspetta che Baker si risieda e poi ritorna alla trappola raccogliendo la mappa in terra. Vai da Baker e dagli la mappa che è illeggibile, usaci la spazzola con fuliggine e sarà leggibile. Guarda sul tavolino alla sx del camino la fiaschetta di salsapariglia e prendila. Esci a vai alla sx della baracca, sull'angolo a dx ci sono due tronchi di albero tagliati, sul secondo c'è un secchio con della resina, usaci gli occhiali per ripararli. E' il momento di affrontare la prova di tiro, parla con Baker e ti ritrovi davanti a 4 bersagli: non c'è un modo particolare ma io ho notato che conviene sparare ai primi due in fondo, spostarsi al centro-sx e iniziare ad abbatterli da sx nel tempo limite di 30 secondi. Se ce la farai dovrai affrontare la prova di tiro al bicchiere di Whisky, sarà in automatico ma il sole ti acceca, il whisky è troppo forte e sbagli. Devi rendere il whisky più leggero quindi bisogna distrarre Baker, vai dietro alla casa e fai scattare la trappola con l'attizzatoio, vai alla fiasca di liquore sulla veranda e mettici la salsapariglia, parla con Baker per affrontare di nuovo la prova di tiro ma il sole ti acceca. Entra nella baracca e usa gli occhiali sulla fuliggine nel camino, esci e parla con Baker per affrontare di nuovo la prova di tiro: stavolta ce la farai.

Miniera
Vai in fondo dietro la baracca ed entra dalla porta, sul tavolo prendi il martello e sulla mensola la tanica di olio. Esci e vai a dx dove finiscono i binari, prendi il cavo sulla barriera in legno per fermare i vagoni, vai allo scambio e usaci l'olio, spingi il vagone per farlo andare a dx, abbatti i due pali del telegrafo e carica i pali tagliati. Spingi il vagone al cambio, sposta la leva del cambio e spingi il vagone per portarlo davanti alla gru, ritorna alla miniera e guarda i due pali indicati nel disegno sotto.



Usaci il martello su entrambi per prenderli, usali sulla rampa e Baker ti darà la manovella, usa la gru e carica i pali che hai nel vagone. Abbatti i rimanenti pali del telegrafo e caricali sul vagone spostandolo in corrispondenza dei pali, ritorna sulla gru e mettili sulla rampa. Solo quando hai caricato i pali necessari Baker ti dirà di tirare una corda. Usa la corda sui pali sulla rampa (quelli in verticali) e poi porta il vagone allo scambio.

Dentro la miniera (Rhiannon)
Guarda l'armadio a dx ma è chiuso,osserva a sx dell'entrata, dalla parte opposta dell'armadio e prendi il piccone, avanza nella miniera e sulla sx prendi il bastoncino, torna indietro e usa il piccone sull'armadio, strappa un pezzo di salopette e uniscilo con il bastoncino: usalo su Baker. Spingi il vagone e poi avanza a piedi fino in fondo, osserva l'uncino a dx nel muro e la manovella sulla trave a sx, usa il piccone per liberare l'uncino che devi agganciare al vagone, per ultimo gira la manovella per trascinare il vagone. Dopo il filmato rompi le assi davanti e prendi il barattolo d'olio in fondo dopo il crollo della galleria. Prendi le assi che hai sfasciato prima e sulla sx osserva i due barili che devi far rotolare, vai dalla parte opposta dove ci sono altri 3 barili da far rotolare, scendi e osserva la piattaforma e la macchina. Metti le assi sulla piattaforma e poi l'olio nella macchina: accendila, poi agisci ancora sulla macchina per aumentare la velocità e poi metti i barili secondo l'ordine: grande – piccolo – piccolo – piccolo – grande. Appena sei fuori usa il piccone sul cartello a sx e usa i pali sulla lastra, slega la corda dall'anello e usala sul cavallo per far uscire Baker.

Sparatoria (Finimore)
(Minigame) Sei nel covo dei banditi e devi sparare uccidendoli. Devi spostarti e localizzarli per colpirli: non è molto difficile.

Baracca di Baker (Rhiannon)
Devi curare Baker.
Apri il forziere e prendi il barattolo di antiruggine, vai alla dx del letto e sulla parete prendi il corno di polvere da sparo. Esci dalla baracca e guarda i tronchi tagliati in terra a dx vicino all'albero: prendine uno. Vai a dx dove c'è l'ascia piantata e usaci il tronco che hai nell'inventario per avere due pezzi di legno, sulla dx dove c'è la pelle appesa osserva il secchio e la vasca. Riempi il secchio nel fiume e

versalo nella vasca, versaci anche l'antiruggine, vai sulla veranda e prendi la bottiglia di whisky. Da questa visuale osserva il primo albero a sx e prendi il barattolo d'olio, vai verso il cadavere di Carson e prendi la sua maglia sporca, ritorna alla vasca e usaci l'olio, usaci la maglia sporca per lavarla. Entra nella baracca e metti la legna nel camino, metti la maglia bagnata sullo sgabello per farla asciugare, attendi qualche istante e appena la visualizza asciutta prendila. Consegnala a Baker, parlaci fino a quando non nominerà il coltello e poi osserva lo sgabello vicino al fuoco: prendi il coltellino conficcato e usalo sul fuoco: in automatico estrai il proiettile da Baker. Dopo il filmato devi affrontare un minigame dove devi uccidere dei fuorilegge; non è difficile e come indicazione posso dirti di uccidere il primo a dx, andare in quella posizione e uccidere i due in fondo, poi uccidi quello a sx e poi tornando indietro posizionati davanti a dove hai ucciso i due in fondo in modo da uccidere quello a dx. Per ultima cosa ritorna completamente dalla parte dx e avanza pian piano fino a vedere l'ultimo in fondo a sx. Segue il filmato.

Cimitero (Finimore)
Entra nel cimitero e anche qui un minigame abbastanza facile dove uccidere i fuorilegge: sono tutti a dx, sx e davanti, per uccidere l'ultimo devi spostarti tutto sulla dx e avanzare in fondo, poi te lo trovi a sx.

Una volta uccisi i fuorilegge osserva il filmato finale.

Soluzione di Giuseppe