

Fenimore Fillmore: The Westerner

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Fenimore Fillmore The Westerner

autor: Bartek „Bartolomeo” Czajkowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Jak zdobyć marchewki?	4
Skąd wziąć pieniądze?	5
Jak odzyskać rewolwery?	6
Jak naprawić powóz i przebrać się za doktora?	13
Jak wyciągnąć z więzienia Toma?	21
Jak zdobyć dynamit?	24
Jak zdobyć materiały do obrony farm?	27
Jak wysadzić most?	31
Super Farmer	32
Ostatnie starcie!	33

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

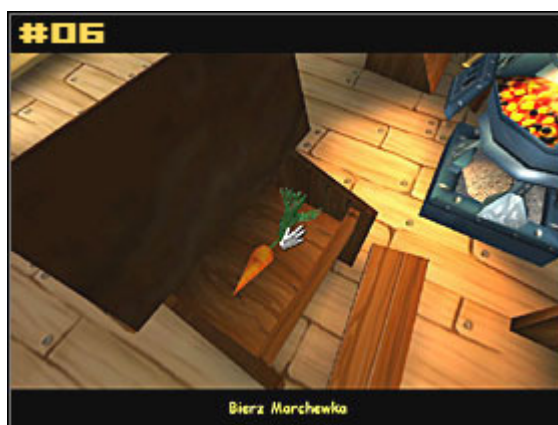
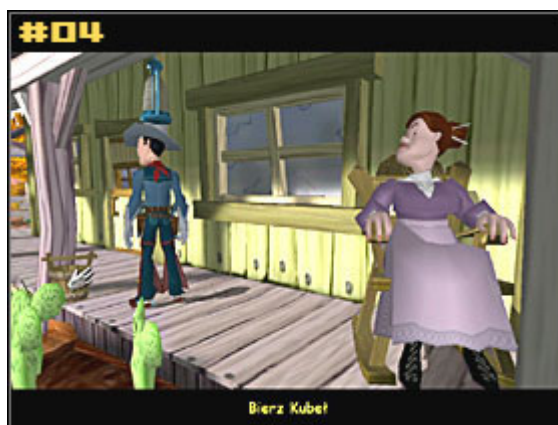
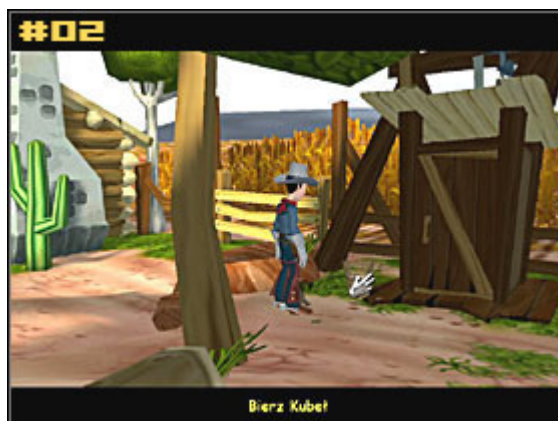
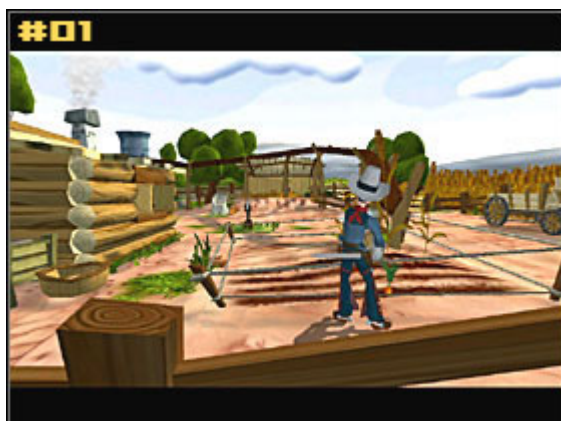


Wprowadzenie

Fenimore Fillmore jest fajtłapowatym kowbojem, który przypadkiem wpada w sam środek pewnego lokalnego konfliktu. Sprawa kręci się wokół dwóch farm, które John Starek – właściciel okazałej rezydencji oraz niemal wszystkich ziem w promieniu kilku mil od Starek City – chce wykupić, a przez to podporządkować sobie całe miasto. Fenimore bez chwili namysłu opowiada się po stronie słabszych farmerów. Wspólnie z Joe Bannisterem i Alvinem Jonesem szykują plan, który ma pomóc w pokonaniu złego Stareka. Na ich drodze stoją jednak podporządkowani mu miejscowi rewolwerowcy oraz reszta społeczności miasta...

Aby ułatwić odnalezienie rozwiązania konkretnego problemu, poradnik został podzielony na 8 rozdziałów i opatrzone zdjęciami, niemal każdej wykonywanej czynności.

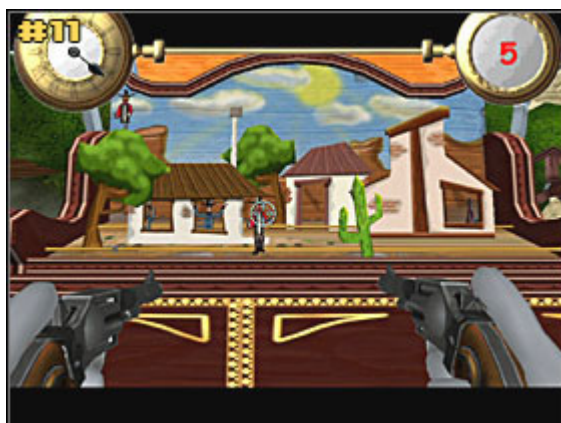
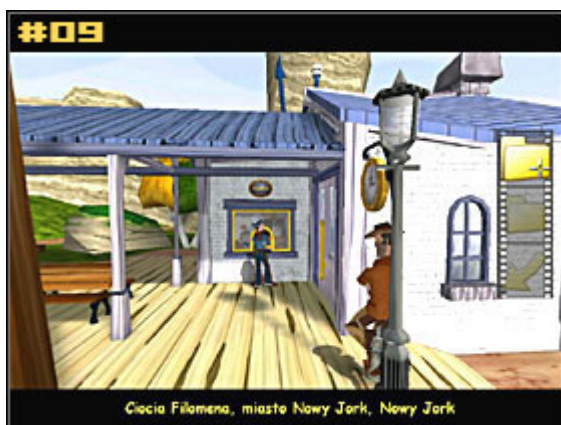
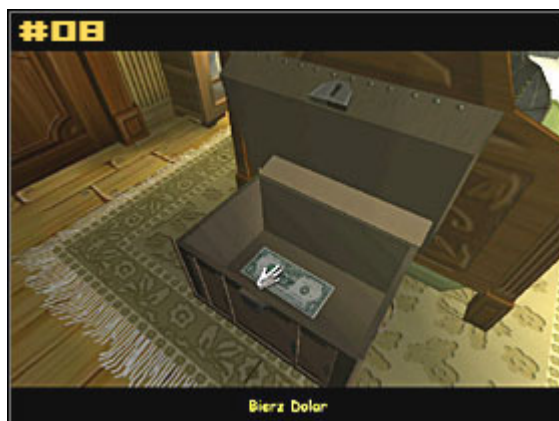
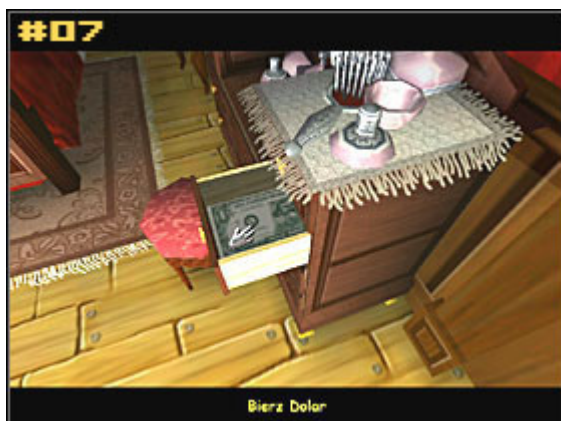
Jak zdobyć marchewki?



Rayo, Twój rumak, żywi się marchewkami. Sposobów na ich zdobycie jest kilka, można:

- uprawiać je na farmie Bannisterów, polewając grządki wodą z pompy (**#01**) (wiadro znajduje się przy wychodku (**#02**));
- uprawiać na farmie Alvina Jonesa (**#03**) (wiadro stoi na werandzie (**#04**), a do korzystania ze studni potrzebna jest jeszcze lina);
- kupić w sklepie Jacksona (**#05**). W promocji możesz dostać 3 sztuki za 2\$; :-)
- lub znaleźć, np. schowane w szufladzie ławki (**#06**).

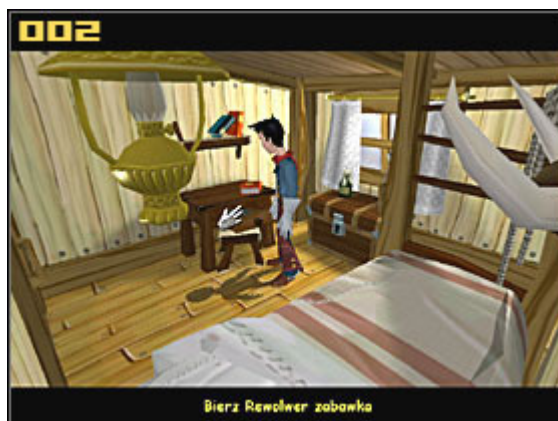
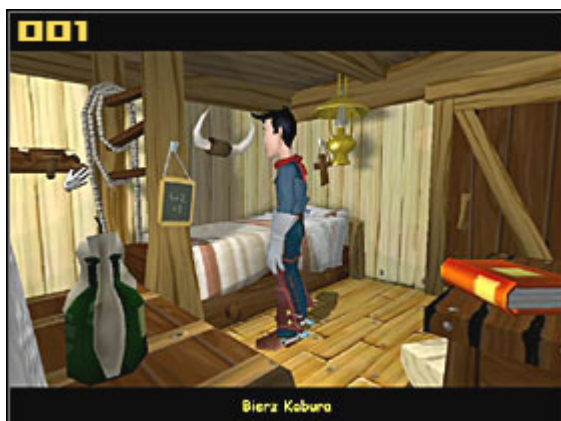
Skąd wziąć pieniądze?



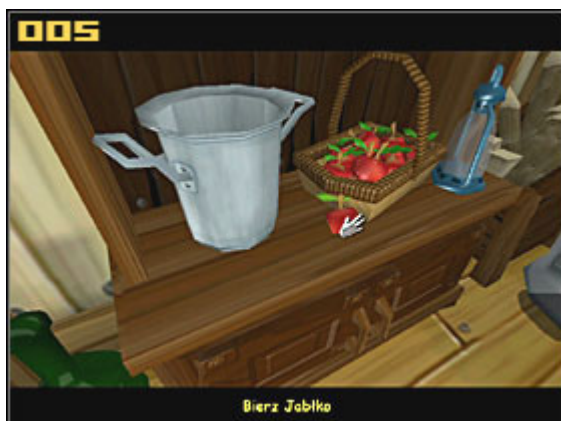
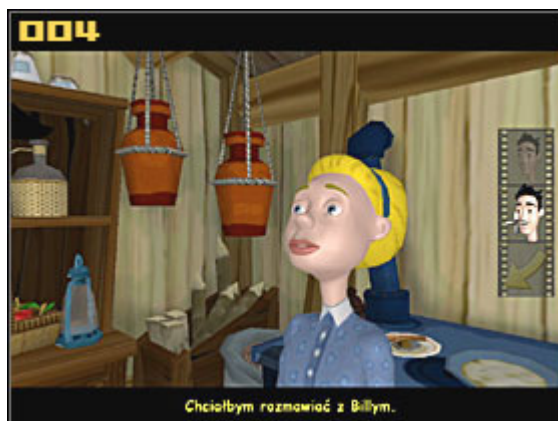
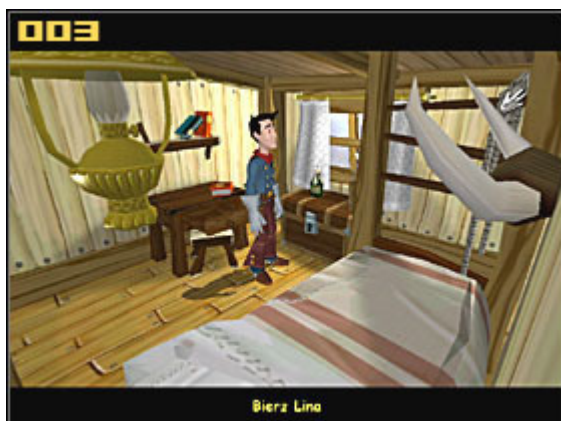
Pieniądze potrzebne są do robienia zakupów w sklepie Jacksona, można wydać je również w barze. Zdobędziesz je:

- znajdując i „pożyczając” pochowane w szufladach, szafkach, skrzyniach itp. **(#07), (#08)**;
- wysyłając telegramy do rodziny, przyjaciół czy nawet prezydenta z prośbą o małe dofinansowanie (aby uzyskać więcej możliwości można zaopatrzyć się w gazetę) **(#09)**;
- biorąc pożyczkę z banku (o tym jak ją zdobyć w dalszej części poradnika) **(#10)**;
- lub wygrywając na strzelnicy **(#11)**.

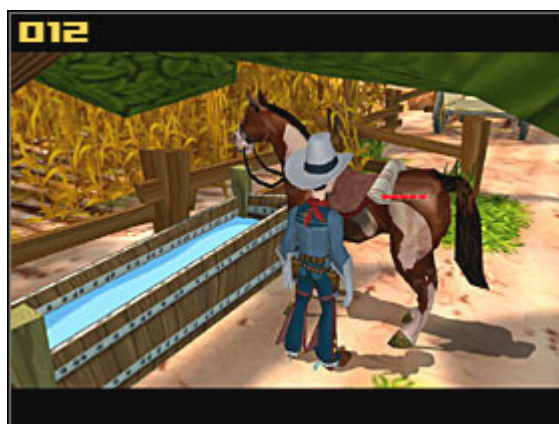
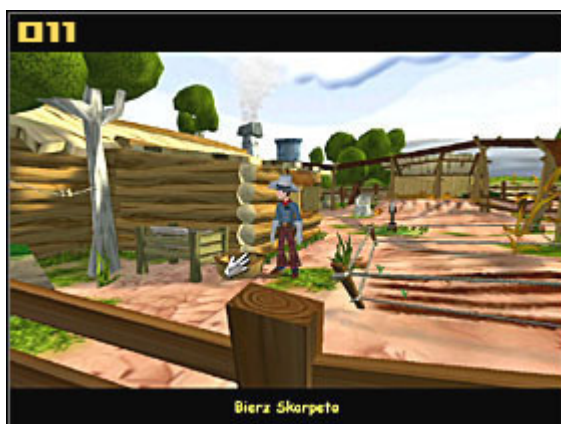
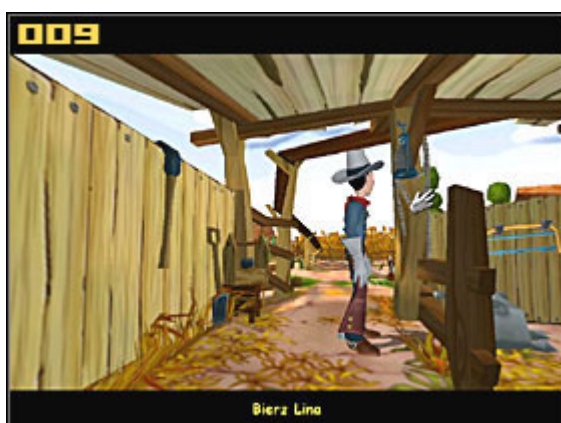
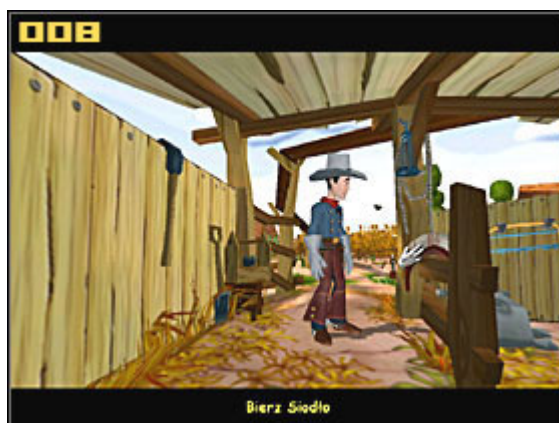
Jak odzyskać rewolwery?



Karczochy potrafią zwalić z nóg nawet najtwardszego zawodnika. Gdy Fenimore zwlecze się już z łóżka, rozejrzyj się po pokoju. Zdejmij z wieszaka kaburę **(1)**, z szuflady biurka wyjmij rewolwery-zabawki **(2)** i zabierz linę **(3)**. Wyjdź z pokoju.



Zagadnij Stellę o małego Billy'ego **(4)** – trzeba odnaleźć złodziejaskę. Przed wyjściem zabierz jabłko **(5)**. Fenimore nie rusza się nigdzie bez swojego kapelusza **(6)**, więc zdejmij go z wieszaka i wyjdź na zewnątrz.



Zajrzyj do szopy **(7)**. Znajdziesz w niej siodło **(8)**, kolejną linę **(9)** i piłę **(10)**. Przejdź teraz na przeciwną stronę domu. Ze stojącego przy zlewie kosza na ubrania wyjmij skarpetę **(11)**. W zagrodzie obok szopy czeka już Twój rumak – osiodłaj go **(12)**, nakarm marchewkami i w drogę!