

Fenimore Fillmore: Zemsta

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fenimore Fillmore's Revenge

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Revistronic, Wydawca Nobilis Group, Wydawca PL IQ Publishing.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4

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



Wstęp

Witaj w poradniku do gry *Fenimore Fillmore's Revenge* – trzeciej części gry przygodowej zapoczątkowanej w 1996 roku. Tym razem mamy do czynienia z nieco poważniejszą historią, w której przyjdzie nam kierować dorosłymi już bohaterami. Autorzy odbiegli nieznacznie od podstawowego schematu gier z tego gatunku, przez co mamy mniej gadania, a więcej główkowania – chociaż i do zagadek, a raczej ich poziomu trudności, można się przyczepić. Gra rozpoczyna się dokładnie w miejscu, gdzie poprzednia część miała swój finał, a naszym celem jest odnalezienie ukrytego skarbu oraz tytułowej zemsty, którą wywołało porwanie dziewczyny głównego bohatera.

W poradniku kolorem **zielonym** zostały oznaczone przedmioty, które będziesz musiał podnieść i wrzucić do inwentarza, natomiast kolorem **niebieski** moment ich użycia.

Artur „Arxel” Justyński

Opis przejścia



Grę rozpoczyna wstawka filmowa, w której bohaterowie przemierzając prerię napotykają rannego mężczyznę – **Carsona**. Kiedy **Fenimore** zajmie się uzupełnianiem zapasu wody, Ty przejmiesz kontrolę nad **Rhiannon**, która wspomni o medycznych ziołach znajdujących się w pobliżu. Dzięki nim będziesz w stanie załagodzić ból mężczyzny. Podejdź do konia i zabierz nóż (**Knife**) oraz koc (**Blanket**) #1. Podłóż koc (**Blanket**) pod głowę **Carsona**, a następnie podnieś i okulary (**Specs**), które zsuną mu się z nosa podczas przenoszenia go na koc #2.



Podejdź teraz do czerwonych krzaków po lewej #1 i użyj na nich noża (**Knife**). Zerwij liście czerwonej rośliny (**Red Plant**). Następnie udaj się nieco bliżej mułu, po prawej znajdziesz zielony krzak – przy pomocy noża zerwij liście zielonej rośliny (**Green Plant**). Kolejnym krokiem jest użycie czerwonych liści (**Red Plant**) na błocie (Mud), dzięki czemu otrzymasz okład (**Red Poultice**). Podejdź teraz do rannego mężczyzny i użyj na nim kolejno: liści zielonej rośliny (**Red Plant**), okładu (**Red Poultice**) #2. Na koniec Jackson zapyta o swoje okulary (**Specs**) – podaj mu je.



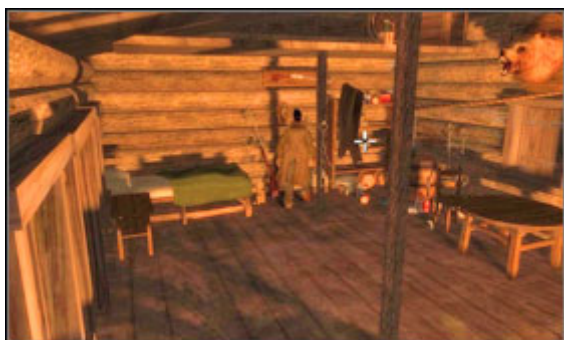
Fenimore zostaje postrzelony, a **Rhiannon** uprowadzona, uprzednio próbując pokonać bandytów w walce wręcz. Zauważysz, jak jeden z bandytów chowa medalik bohaterki do szuflady i zamyka go na klucz. Po przebudzeniu odzyskujesz kontrolę nad postacią. Wpierw podnieś zgniłe jabłko (**Rotten Apple**) ze stołu po prawej oraz leżącego po lewej, przy łóżku, buta (**Boot**) #1. Podejdź teraz na drugą stronę pokoju – musisz ustawić kursor maksymalnie jak najniżej. Z dziury obok drzwi pojawi się wąż (Snake) #2. Powinien się po chwili schować. Nie martw się – pojawi się ponownie. Użyj na nim jabłka (**Rotten Apple**), a następnie buta (**Boot**) by schwytać gada.



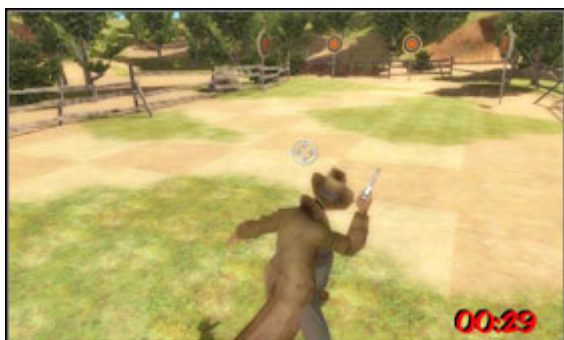
Kiedy będziesz miał buta z wężem (**Boot with Snake**) podejdź do okna pod którym śpi bandzior **Lefty** #1. Wyrzucić but (**Boot with Snake**) przez dziurawe okno – wąż wypełźnie i sprawi, iż strażnik przy drugim oknie ucieknie #2.



Możesz teraz bezproblemowo podejść do stołu i zabrać z niego pieprzniczkę (**Pepperpot**) #1. Ponownie podejdź do śpiącego bandziora i użyj na nim pieprzu (**Pepperpot**), w efekcie ten przewróci się na bok i odstani klucz (**Key**) do szafki #2. Zabierz go i otwórz nim szafkę w komodzie po prawej. Ze środka zabierz medalik (**Medallion**).



Przeniesiesz się do chaty **Bakera**, gdzie dowiesz się więcej o ukrytym w grobie skarbie, a także o tym jak **Carson** wykiwał **Bakera** i **Stevensa** (który to porwał **Rhiannon**). Po chwili przejmiesz kontrolę nad bohaterem, tym razem będzie to **Fenimore**. **Baker** będzie na Ciebie czekał na zewnątrz. Ty w tym czasie pozbieraj przydatne rzeczy z pomieszczenia. Zabierz kapelusz (**Hat**) oraz nóż (**Knife**) ze ściany **#1**, lasso (**Lasso**) oraz piersiówkę z lekiem (**Hip Flask with Sarsaparilla**) ze stołu i na koniec pogrzebacz (**Poker**) – znajdziesz go przy kominku **#2**. Wyjdź na zewnątrz.



Nim wyruszysz z pomocą **Rhiannon**, musisz ukończyć kilka zadań dla **Bakera**. Pierwszym zadaniem jest przyprowadzenie konia, który uciekł. Jest to koń martwego **Carsona** i cały czas przebywa przy jego grobie. Drugim zadaniem jest pokazanie swojej sprawności w strzelaniu. Na koniec będziesz musiał – w zamian za pomoc w uwolnieniu **Rhiannon** – pomóc znaleźć zakopany skarb.

Test strzelania składa się z dwóch etapów. Pierwszy możesz wykonać teraz – porozmawiaj z mężczyzną i wybierając odpowiednią kwestię przystąp do testu. Twoim zadaniem jest zestrzelenie wszystkich czterech tarcz **#1**. Musisz wykonać to bez ponownego przeładowania broni oraz jak najszybciej – po pewnym czasie tarcze się podnoszą, aby przejść test, wszystkie muszą być zestrzelone. Dodatkowo na wykonanie zadania masz 30 sekund. Sterowanie jest proste – chodzisz klikając lewym przyciskiem myszy na prostokątne pola na ziemi, strzelasz natomiast prawym przyciskiem myszy. Po zakończeniu zadania przystąpisz do drugiego etapu. Tym razem nic nie będziesz musiał robić. **Fenimore** zostanie poczęstowany Whisky, po czym **Baker** wyrzuci w powietrze kieliszek. Naturalnie pod wpływem alkoholu i rażącego słońca nasz bohater nie będzie w stanie trafić **#2**.



Czas zająć się koniem. Wpierw musisz pozyskać siodło z konia, który stoi nieopodal. Podejdź do stracha na wróble **#1** i użyj go dwukrotnie. Następnie użyj na nim noża (**Knife**), by rozszarpać stracha i umożliwić koniowi pożywienie się słomą **#2**. Możesz teraz bezproblemowo zabrać siodło (**Saddle**).



Nim udasz się na wyprawę do grobu, musisz zdobyć jeszcze kilka rzeczy. Obejdź chatę dookoła i podnieś leżącą przy pniu łopatę (**Shovel**) **#1**. Obierz kierunek na grób **Billa Carsona #2**. Grób znajdziesz przy drzewie, koń stoi obok.



Osiodłaj konia (**Saddle**), a następnie przy pomocy łopaty (**Shovel**) wykop biedaka z grobu. Zawieś lasso (**Lasso**) na gałęzi nad grobem, po czym jeden z końców przywiąż do Carsona, a następnie pociągnij za drugi, by wyciągnąć chłopca ku górze dzięki czemu koń podejdzie pod swojego właściciela **#1** – pozwoli Ci to zabrać konia z powrotem. Nim udasz się w drogę powrotną zerknij do trumny. Znajdziesz w niej piersiówkę Carsona (**Carson's Hip Flask**) oraz uszkodzone okulary (**Broken Specs**) **#2**. Powróć do **Bakera** w tym celu kliknij na konia.