

Resurrection

Lösungsheft

Kommst Du etwa beim Spielen nicht weiter? Keine Sorge! Im Folgenden wird dir genau erklärt, was du wann machen musst, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Aber Obacht, nutze dieses Lösungsheft weise, denn wenn du zu viel nachschlägst, machst du dir selber den Spielspaß kaputt.

Das Ziel des Spiels ist es die Stadt zu verlassen in der die Hauptperson erwacht ist. Um diese Stadt verlassen zu können musst du erst mal den Zugführer finden. Danach benötigst du drei Items, um den Zug wieder zum Laufen zu bringen.

Der Zugführer:

1. Sheriff im Gefängnis finden und ansprechen → Du erhältst den **Sheriffstern**
2. Den **Sheriffstern** der Tänzerin zeigen und dann gemeinsam mit ihr auf ihr Zimmer gehen
3. Banditen im Schrank finden → Du erhältst den **Zellenschlüssel** und die **Rohrzange**
4. Mit **Zellenschlüssel** den Sherriff aus dem Gefängnis befreien. Dieser schmeißt daraufhin seinen Job als Sherriff und wird der Zugführer

Die Kohle:

1. Den Goldgräber im Saloon ansprechen und sagen, dass du Mittags nichts trinkst
2. Dieser lädt dich zu sich nach Hause ein, du kannst nun sein Haus (Tür vorne rechts in der Hauptstraße) betreten
3. In dem Haus des Goldgräbers klickst du auf den Schrank rechts in die Mitte → Du erhältst einen **Schlüssel**
4. Mit dem **Schlüssel** schließt du die Tür zum Nachbarhaus in der Hauptstraße auf
5. In diesem Haus kannst du rechts ein Bild anklicken
6. Auf dem nun im Vollbild angezeigten Bild kannst du unten rechts Koordinaten anklicken
7. Nun kannst du zur Karte am Stadtanfang gehen und darauf findest du nun ein rotes Ausrufezeichen. Das Ausrufezeichen musst du anklicken, um die Mine, dessen Zugang sich nun beim Indianer befindet, betreten zu können
8. Gehe in die Mine und du findest die Kohle auf dem Boden liegen und kannst sie anklicken → Du erhältst die **Kohle**
9. Diese setzt du nun in der Lok in den Ofen

Das Wasser:

1. Wenn du mit dem Barmann im Saloon sprichst erfährst du etwas über die Legende des Indianers, der durch seinen Tanz Regen erzeugen konnte.
2. Dann kannst du mit dem Indianer in der Wüste reden und der wird dir sagen, dass er seine Friedenspfeife benötigt.
3. Die Friedenspfeife kannst du dem Quacksalber auf dem Markt erhalten. Sprich ihn auf die Friedenspfeife an, danach tauschst du deinen **Sheriffstern** gegen die Pfeife ein → Du erhältst die **Friedenspfeife**
4. Nun gibst du dem Indianer die **Friedenspfeife** und er lässt es regnen.
5. Jetzt ist genug Wasser vorhanden, sodass du mit dem Tank am Bahnhof die Lok mit Wasser befüllen kannst.

Das Rohr:

1. Klicke beim Marktplatz auf das alte, kaputten Pferdewagen auf der rechten Seite → Du erhältst das **Rohr**
2. Das **Rohr** setzt du in der Lok dort ein wo es fehlt und fixierst es mit der **Rohrzange**

Wenn du alle Schritte befolgt hast, läuft der Zug wieder, und du kannst den Zugführer ansprechen. Dieser fährt dich dann aus der Stadt und das Spiel ist beendet.