



Walkthrough

Bone Gold

Flucht aus Boneville
Das große Kuhrennen

Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2007-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Bone Episode 1: Flucht aus Boneville	7
In der Wüste	7
Das große Tal	7
Die Farm	9
Bone Episode 2: Das große Kuhrennen	11
Zechpreller	11
Auf zum Fest!	12
Ihre Einsätze, bitte!	13
Gesprengte Ketten	15

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Diskettensymbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Bone Episode 1: Flucht aus Boneville

In der Wüste

Schieben Sie den kleinen Stein vor dem Felsen, auf dem Smiley Bone sitzt, zur Seite und Sie entdecken ein Stück Papier. Reden Sie mit Smiley, bis dieser vom Felsen springt. Danach müssen Sie den Streit zwischen Phoney und Smiley schlichten. Oder ihn zumindest zu einem Ende führen.

Reden Sie so lange mit Phoney über Smiley, bis Phoney etwas über das Lied „The Old Grey Mare“ sagt. Fordern Sie jetzt Smiley dazu auf, eben dieses Lied zu spielen. Sie erhalten einen Dollar, den Sie an Smiley weitergeben. In der folgenden Actionsequenz müssen Sie den Hindernissen ausweichen oder über sie hinweg springen, bis Sie schließlich Ihren Verfolgern entkommen. Oder Sie vermasseln es beim ersten Mal und überspringen danach die Verfolgungsjagd.

Danach gilt es, einen Weg durch die Dunkelheit zu finden. Hier liegen einige Zigarrenkippen herum, die den richtigen Weg markieren. Gehen Sie vom Startpunkt aus nach rechts und springen Sie über den Abgrund. Auf der anderen Seite gehen Sie nach hinten und klettern die Stufen hinauf. Hier geht es wieder nach hinten, wo Sie auf die Rampe an der Wand springen und darauf hinunterrutschen. Am unteren Ende der Rampe gehen Sie nach hinten und sobald sich die Kamera dreht nach links hinten. Von der nächsten Kippe aus geht's dann nach rechts, an der Schlucht entlang nach hinten und von dort aus weiter nach rechts die Rampe hinauf. Springen Sie oben über die Steinsäulen auf die andere Seite der Schlucht und betreten Sie...

Das große Tal

Gehen Sie nach rechts zum Fluss und reden Sie mit der Wanze Ted. Letztendlich lassen Sie die Wanze über den Fluss springen, um Ihnen zu helfen. In Abbildung 1.1 sehen Sie einen möglichen Weg über den Fluss.

Auf der anderen Seite des Flusses geht's weiter nach rechts am Apfelbaum vorbei zur letzten Zigarrenkippe. Reden Sie mit dem purpurfarbenen Rattenmonster und stacheln

donnern. Jetzt können Sie den Fluss überqueren, einen Apfel einsacken und dem Weg weiter zur Lichtung der Opossums folgen.

Reden Sie mit den Tieren und fragen Sie sie nach Fone Bone. An einer weiteren Runde „Verstecken“ führt kein Weg vorbei. Lotsen Sie die Opossums nacheinander mit Hilfe der Kommandos „warm“ (vorwärts gehen), „kalt“ (rückwärts gehen) und „heiß“ (Richtung ändern) zu Ihrem Versteck. Danach können Sie merkwürdigerweise die Lichtung nach links verlassen, ohne dass Ihnen jemand den Weg erklärt hat. Aber egal, gehen Sie zur Quelle und reden Sie mit Ted über Fone, bis dieser Sie schließlich zu Grandma Ben bringt.

Die Farm

Beenden Sie das Gespräch zwischen Fone und Phoney und bieten Sie der Grandma Ihre Hilfe an. Beginnen Sie mit dem Holzhacken. Hängen Sie sich an die Axt und bitten Sie Ted um Hilfe. Stecken Sie den Axtkopf ein und setzen Sie ihn auf das Holzsplit. Weiter links, am Zaun neben dem Haus, liegt ein Stein, den Sie einsammeln. Werfen Sie den Stein auf den Axtkopf und sammeln Sie das Holz ein.

Nehmen Sie sich dann einen Maiskolben aus dem Fass und gehen Sie zum Brunnen. Klicken Sie den Brunnen an und Thorn erscheint zu einem weiteren Gespräch über den Drachen. Nach dem Gespräch versuchen Sie, das Loch im Eimer mit dem Maiskolben zu stopfen und reden dann noch mal mit dem Drachen im Brunnen. Lassen Sie ihn Feuer auf den Maiskolben speien. Stopfen Sie das Loch mit dem Rest des Maiskolbens und holen Sie Wasser aus dem Brunnen. Jetzt müssen Sie nur noch das Wasser und das Holz bei der Grandma abgeben.

Phoney geht am Rübenfeld und am Haus der Opossums vorbei zum Apfelbaum am Fluss. Dort reden Sie mit der Riesenwanze und bringen diese dazu, Sie erneut anzugreifen. Stellen Sie sich dann neben den Baum, direkt unter die Äpfel. Das sollte Ihnen helfen, die Äpfel zu pflücken.

Gehen Sie danach zu den Opossums. Sprechen Sie die Kinder auf die Schaufel an und überreden Sie sie dazu, eine Geschichte von Ihnen anzuhören. Am Ende der Geschichte stecken die Schaufel ein. Jetzt gehen Sie zur Quelle und graben dort die Rüben aus. Es folgt ein Dialog beim Abendessen und nach einigen Zwischensequenzen eine weitere Verfolgungsjagd, die für Sie aber kein Problem darstellen sollte.

Bone Episode 2: Das große Kuhrennen

Zechpreller

Sie betreten Sie Kneipe als Phoney Bone und reden zunächst einmal mit den Gästen am Tisch. Sprechen Sie mit dem kleinen blonden Jungen über seinen Kumpel mit dem Knochen und führen Sie das Gespräch fort, bis dem großen Kerl der Appetit vergeht. Schnappen Sie sich dann den Knochen und läuten Sie mit dessen Hilfe die Glocke an der Bar.

Am Ende des Gesprächs mit Smiley Bone müssen Sie das getrunkene Bier abarbeiten. Sie können dreimal wischen, bis Sie den Schrubber wieder anfeuchten müssen. Jedes Mal, wenn Sie den Schrubber anfeuchten, kommen neue Fußspuren hinzu.

Abbildung 2.1: Dreck und Wischmob



Wischen Sie zuerst die in Abbildung 2.1 blau markierten Fußspuren weg. Ignorieren Sie die dabei neu hinzukommenden Fußspuren erst einmal. Wischen Sie so lange herum, bis der blonde Junge wieder zu seinem Platz zurückkehrt. Wischen Sie dann alle im Bild gelb markierten Fußspuren bis auf die oberste weg. Nachdem sich auch der rothaarige Kerl wieder verzogen hat, wischen Sie noch die restlichen Spuren weg.

Auf zum Fest!

Nach einer kurzen Unterhaltung mit Grandma Ben wenden Sie sich dem Wagen zu. Die kleine Tetris-Übung sollte Sie zwar nicht überfordern, aber zur Sicherheit finden Sie in Abbildung 2.2 eine mögliche Lösung für das Problem.

Abbildung 2.2: Optimale Raumnutzung



Gehen Sie dann nach rechts und reden Sie mit Thorn. Nach diesem Gespräch Reisen Sie gemeinsam mit Thorn und der Großmutter in die Stadt und treffen dort Ihre Vettern. Es folgt noch eine Traumsequenz, in der Sie mit dem Mauszeiger einige Symbole beziehungsweise den Himmel erhellen müssen, um die Sequenz voranzutreiben. Am nächsten Morgen fangen Sie einen Streit mit dem schleimigen Honigverkäufer an und sind danach erstmal wieder allein unterwegs.

Gehen Sie nach rechts zu den Spielbuden. Hier reden Sie mit Alvie, dem Typ mit der Eutermütze, über dessen Herkunft. Erzählen Sie ihm schließlich, dass Sie aus Boneville stammen und Sie dürfen kostenlos das Kuhrennspiel spielen. Schießen Sie dabei immer auf die Zielscheibe an der grünen Kuh.

Nach Ihrem ersten Sieg erhalten Sie ein abgenutztes Plüschhuhn und der Standbetreiber wird abgelöst. Spielen und gewinnen Sie noch einmal und Sie erhalten eine Plüschkuh. Sie können zwar weiterspielen und 20 kleine gegen einen großen Preis eintauschen, müssen dies aber nicht tun.

Versuchen Sie noch einmal Ihr Glück am „Hau den Lukas“ (a.k.a. Burly Barbarian) und schnappen Sie sich eine Hand voll Heu vom Wagen hinten rechts. Gehen Sie jetzt zum Suppenverkäufer und geben Sie ihm das Plüschhuhn. Zünden Sie das Heu am Feuer unter dem großen Kessel an und gehen Sie zurück zum Heuwagen. Nehmen Sie sich noch etwas Heu vom Wagen und füttern Sie damit die Kuh. Folgen Sie dem Wagen und zünden Sie das Heu mit dem brennenden Heu aus Ihrem Inventar an. Klettern Sie dann den Baum hinauf und schnappen Sie sich den Honig.

Ihre Einsätze, bitte!

Wechseln Sie jetzt zu Phoney und reden Sie mit dem blonden Jungen. Fragen Sie ihn nach seinen Träumen und Sie können ihn somit überzeugen, auf die Wunderkuh zu setzen. Stecken Sie dann den Pfefferstreuer ein und reden Sie mit dem Wendell, dem rothaarigen Kerl. Nach einigen Beschimpfungen zwischen Wendell und Euclid lassen Sie sich das Kuheisen geben und verlassen die Kneipe. Legen Sie das Hufeisen in das Fass mit den Eisenstangen und Lucius biegt es zurecht. Gehen Sie nach rechts zur Kuh und reden Sie mit ihr. Fordern Sie ihr alle möglichen Kunststückchen ab, bis Sie das Bein anhebt. Verpassen Sie ihr jetzt das Hufeisen und betreten Sie die Bar wieder. Gehen Sie nach rechts zum offenen Fenster und schütten Sie etwas Pfeffer auf den Boxball. Wechseln Sie jetzt wieder zu Fone Bone und gehen Sie zum „Hau den Lukas“. Der Betreiber sollte jetzt für kurze Zeit verschwinden, also stellen Sie das Gerät auf die leichteste Stufe und greifen Sie zum Hammer.

Jetzt sollten Sie mindestens ein Plüschtier, etwas Honig und die Mitgliedskarte für die Gilde der starken Männer besitzen. Gehen Sie jetzt zum Rennen, wo Sie nun Ted, die Wanze, antreffen sollten. Zusammen mit ihm basteln Sie ein Liebesgedicht. Für ein gutes Gedicht fehlen Ihnen aber noch einige Metaphern.

Gehen Sie zu Dirk und fragen Sie ihn nach einer Metapher für etwas Glattes. Vom Betreiber des Kuhrennspiels erhalten Sie eine gute Metapher für etwas Weißes und vom Suppenkoch holen Sie sich neben einigem Blödsinn noch den Tautropfen ab. Gehen

Sie wieder zu Ted und basteln Sie das Gedicht zusammen. Weiß wie Milch, glatt wie Seide, und blau wie Tau sollte funktionieren. Reden Sie mit Wendell über Grandma Ben und die Wunderkuh und Sie haben einen weiteren Kunden. Zwischenzeitlich taucht Fone zu einem kleinen Gespräch auf. Nachdem das beendet ist, wechseln Sie zu Smiley Bone.

Stecken Sie den Lappen links neben der Hintertür ein und gehen Sie nach rechts zum Suppentopf. Schütten Sie das rote Gewürz in den Topf und tauchen Sie das Tuch hinein. Werfen Sie noch die Kaffeekanne um und Lucius drückt Ihnen einen Wischmob in die Hand. Diesen bringen Sie gleich als Schwanz am Kuhkostüm an. Stecken Sie noch den Holzlöffel und eine Kartoffel ein. Die Kartoffel legen Sie auf den Teller in der Durchreiche und betätigen die Glocke. Sobald Phoney sich umdreht, heben Sie seinen Hut an und schnappen sich den Schlüssel von seinem Kopf. Verlassen Sie jetzt die Küche durch den Hinterausgang.

Gehen Sie nach rechts zum Hühnerstall und schließen Sie die Tür mit dem Schlüssel auf. Mit den Eiern gehen Sie weiter nach rechts zur Scheune. Geben Sie dem Typ mit der Eutermütze die Eier im Tausch gegen die Mütze. Gehen Sie wieder nach links zum Hühnerstall und hängen Sie das rote Tuch an den Ast am Baum. Nach dem Spiel stecken Sie den Helm ein und reden mit Grandma Ben, sobald sie vorbeikommt. Schicken Sie Grandma zum Trinken in die Kneipe und wechseln Sie wieder zu Phoney. Reden Sie mit der Grandma über den Angriff auf die Farm, über die Konkurrenz beim Rennen und die „Dabei sein ist alles“-Mentalität und über ihr Alter. Sprechen Sie danach mit Euclid und Sie haben einen weiteren Kunden gewonnen.

Jetzt ist Smiley am Drücker. Schnappen Sie sich eine Eisenstange aus dem Fass hinter der Kneipe und gehen Sie in die Scheune. Schlagen Sie mit der Eisenstange schnell nacheinander auf die Metallgegenstände in der Scheune, bis die Mistforke gegen die Glocke schlägt. Jetzt muss Smiley nur noch das Kuhkostüm mit dem Euter und den Hörnern komplettieren und das Rennen kann beginnen.

Nun folgt eine Actionsequenz, in der Sie sich durch schmutzige Tricks nach Vorne kämpfen müssen. Ziehen Sie am Schwanz der linken Kuh, sobald Sie einen Baum mit einem niedrigen Ast kommen sehen. Danach reden Sie mit der rotbraunen Kuh, die sich als Maude entpuppt. Mit dem Kommando „Schütteln“ setzen Sie das Tier außer Gefecht. Das nächste Trio überwinden Sie, indem Sie am Schwanz der mittleren Kuh ziehen und gleich danach am Schwanz einer der anderen Kühe. Sobald eine der nächsten Kühe bockt und aus der Formation ausbrechen will, springen Sie ihr auf den Rücken.

An Grandma Ben vorbei zu kommen, wird schon etwas schwieriger. Nachdem Sie festgestellt haben, dass sie Ihre Kommandos hören kann, spielen Sie mit Smiley „Gegenteil-Tag“. Jetzt können Sie durch ein Richtungskommando überholen.

Das mittlere Rattenmonster legen Sie mit dem Knochen flach. Das rechte füttern Sie mit einem Ei, sobald es das Maul aufreißt. Dem linken Monster streuen Sie Pfeffer in die Augen und bringen sich somit in Sicherheit.

Gesprengte Ketten

Fone Bone kümmert sich um das Fluchtfahrzeug. Gehen Sie also in den Wald zum Honigbaum und geben Sie der verärgerten Biene den Honig zurück. Schnappen Sie sich etwas Heu und füttern Sie die Kuh damit.

Smiley geht nach rechts und schnappt sich den Holzhammer. Damit wird das Schloss am Suppenstand geknackt und das Fleischerbeil eingesteckt. Zerhacken Sie damit den Galgen und schauen Sie sich den Abspann an.

Jetzt können Sie entweder darauf warten, dass neue Bone-Episoden veröffentlicht werden – was nicht gerade sehr wahrscheinlich ist – oder aber die Comics lesen, um den Rest der Geschichte zu erfahren. Sofern Sie die Bücher irgendwo finden.