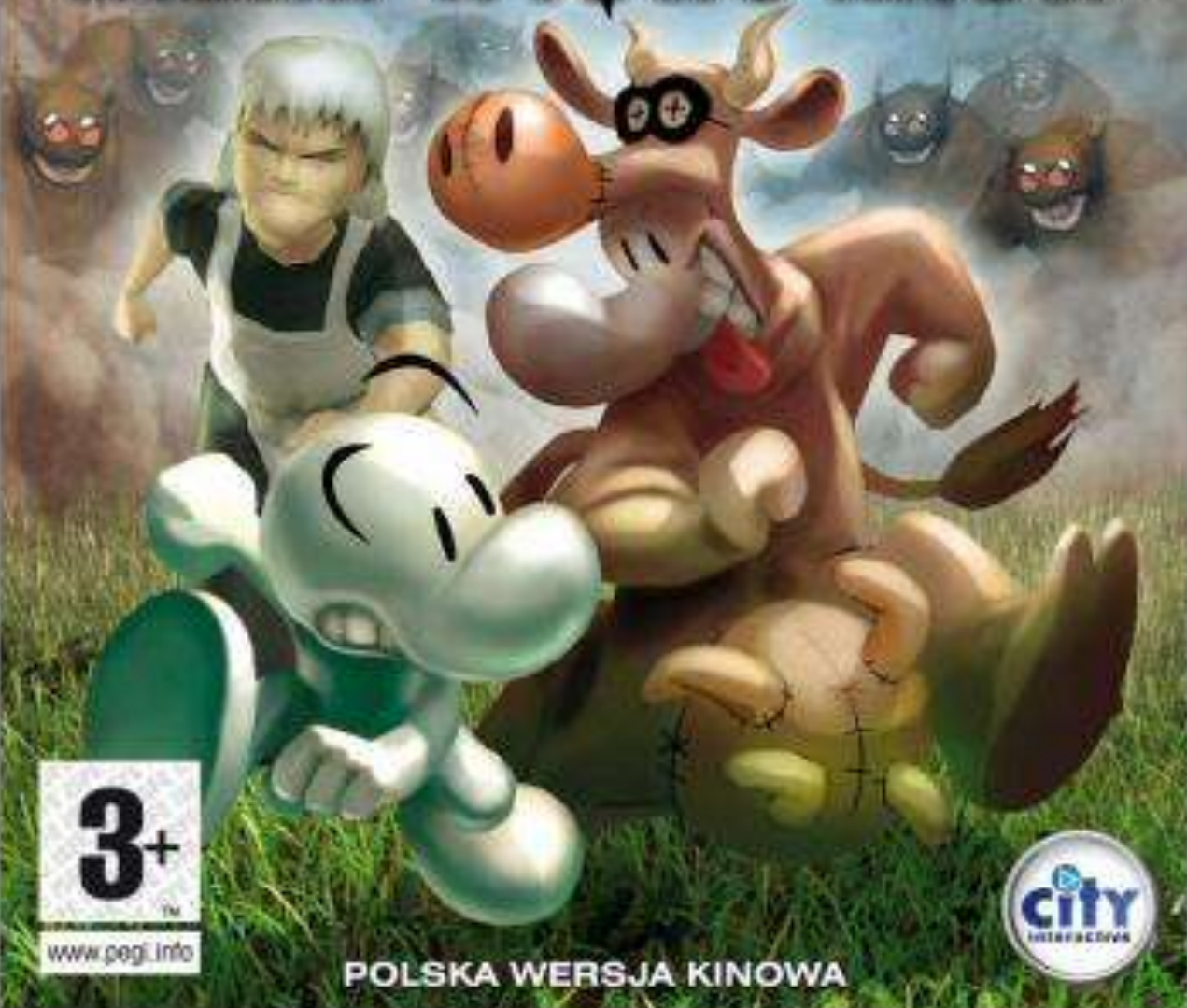


PC CD-ROM

19,99 zł

BOWLE

WIELKI WYŚCIG KRÓW



3+
TM
www.pegi.info



POLSKA WERSJA KINOWA

Poradnik do gry.

Bone: wielki wyścig krów

Autor

Antenka18

Data publikacji

Lipiec 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Phoney Bone:

- Po krótkiej animacji musimy wezwać kelnera przy użyciu dzwonka. Niestety wisi za wysoko.
- Rozglądamy się po tawernie i podchodzimy do panów siedzących po prawej stronie przy stoliku. Na stole leży ogromna kość próbujemy ją zabrać. Niestety jej właściciel się nie zgadza.
- Przy stole siedzi 3 panów. Rozmawiamy z pierwszym z prawej stronie na temat okropnej zupy tak długo aż osiłek straci apetyt i wtedy zabieramy kość.
- Podchodzimy do dzwonka i używamy na niej kości. W ten sposób przywołaliśmy kelnera, który okazał się naszym kuzynem.



- Rozmawiamy z nim na wszystkie możliwe tematy. Niestety w pewnej chwili rozmowę przerwie właściciel knajpy, który będzie się domagał zapłaty za wypite trunki. Walutą są jajka, których nie posiadamy, więc będziemy to musieli odpracować.
- Naszym pierwszym zadaniem jest wyszorowanie podłogi. Za jednym razem możemy wytrzeć 3 ślady po butach potem musimy iść zamoczyć mopa. Żeby ukończyć zadanie musimy wycierać ślady w odpowiedniej kolejności.

PRZ

NIA



- Krótka animacja i lądujemy na farmie babci Ben.

Fone Bone:

- Musimy załadować wóz. W tym celu klikamy na niego i mamy takie jakby przestrzenne puzzle. Na początku umieszczamy dużą skrzynię w lewym górnym rogu wozu. Następnie długi pakunek w prawym dolnym rogu. Mały biały koszyczek umieszczamy w lewym dolnym rogu. A ostatni pakunek w prawym górnym rogu i wóz zapakowany.



- Kierujemy się w prawo gdzie za budynkiem stoi Thorn. Rozmawiamy z nią i sugerujemy jej, że pora ruszać do miasta.

Jarmark:

- Spotykamy ponownie swoich kuzynów. Przed jarmarkiem musimy się dobrze wyspać. (Animacja).
- Animacja przenosi nas w przeszłość, widzimy tu małą dziewczynkę stojącą pośrodku różnych głazów z rysunkami. Najeżdżamy na te rysunki i patrzymy, co się będzie działo dalej. Znowu zmiana scenerii tym razem dziewczynka stoi obok zakapturzonej postaci. Umieszczamy kursor nad ciemną przestrzenią obok postaci a następnie nad nią samą i oglądamy dalszą

część aż do nastania poranka i rozpoczęcia jarmarku.

Fone Bone:

- Idziemy z Thorn do sprzedawcy miodu, prowokujemy kłótnie. Niestety powoduje to, że dziewczyna się na nas obraża i zostaliśmy sami. Musimy ją jakoś przeprosić. Może by tak zdobyć dla niej miód?
- Idziemy w prawo do stoisk z jedzeniem, z grami a następnie koło wozu aż dojdziemy do leśnej polany. Idziemy dalej w prawo aż dochodzimy do drzewa, pod którym znajduje się plama miodu. Wdrapujemy się na drzewo. Mamy miód, ale pilnuje go ogromna pszczoła.



- Próbujemy zabrać miód i zostajemy zrzućeni na dół, ale przypominamy sobie, że trzeba pszczołę uśpić dymem.
- Wracamy do wozu z sianem bierzemy trochę i idziemy do stoisk z jedzeniem aż dojdziemy do wielkiego kotła. Podpalamy siano od ognia i wracamy do wozu. Kawałek podpalonej słomy nie da rady uśpić takiej wielkiej pszczoły, ale jeśli nakarmimy sianem krowę podprowadzimy pod drzewo i podpalimy siano to będziemy mieli na tyle dużo dymu, że uda nam się uśpić pszczołę.
- Wdrapujemy się na górę i zabieramy sobie plaster miodu.
- Idziemy do Thorn, znajdziemy ją, jeśli udamy się ścieżką z napisem „ wyścigi”.

- Próbujemy dać dziewczynie miód Niestety nie jest nim zainteresowana.



- Może, jeśli wygramy dla niej jakiegoś misia to nam wybaczy. W tym celu kierujemy się do stoisk z grami. Podchodzimy do tego straganu, nad którym wisi wielka krowa. Rozmawiamy z panem, który stoi obok. Oczywiście właściciel chce zapłaty za grę w postaci jajek nie mamy ich, więc kierujemy rozmowę na temat pochodzenia a ten pozwoli nam zagrać za darmo.



- Naszym zadaniem jest doprowadzenie zielonej krowy do linii mety przed innymi krowami i przed babcią Ben. Krową poruszamy ustawiając na niej celownik i trafiając kamieniem wystrzeliwanym z katapulty. Każde uderzenie skutkuje przesunięciem krowy o kawałek. Im bliżej środka trafimy tym krowa dalej się przesunie. Celujemy przy użyciu myszki a strzelamy LPM (lewy przycisk myszy).
- Za pierwszą wygraną dostaniemy kurczaka, jeśli zagramy ponownie dostaniemy maskotkę krowy, ale dużo mniejszą niż byśmy chcieli jednak to będzie musiało Thorn wystarczyć. Jeśli chcemy się pobawić to musimy zagrać jeszcze 19 razy żeby mieć tą dużą maskotkę, ale nie musimy tego robić.
- Żeby bardziej zaimponować Thorn może musimy jeszcze wykazać się siłą. Podchodzimy do drugiej gry. Rozmawiamy z mężczyzną z czapką wikinga. Pytamy go czy możemy wziąć udział w grze. Próbuje uderzyć młotem niestety jesteśmy zbyt słabi. Patrzymy na dźwignię sterującą maszyną, jest ustawiona na najtrudniejszy poziom próbujemy ją przestawić, lecz właściciel nie wyrazi nam na to zgody. Na razie nic tu nie poradzimy, więc przełączamy się na Phoney Bone.

Phoney Bone:

- Okazuje się, że kuzyn nie marnuje czasu i namówił już kogoś na zakłady. Teraz musimy do zakładu namówić Jona, stoi przy barze. Rozmawiamy z nim i kierujemy rozmowę na jego marzenia i plany życiowe i rozmawiamy tak długo aż Jon zapyta czy warto stawiać na babcię Ben. Tłumaczymy mu, że babcia jest już stara i w nie najlepszej kondycji a my mamy przeciek o tajemniczej krowie, która na pewno wygra. No i załatwione.
- Teraz pozostaje przekonać dwóch następnych panów z tawerny. Idziemy do Wendella i Euclida rozmawiamy z nimi i dowiadujemy się, że nie będą chcieli stawiać zakładów dopóki ich spór nie zostanie rozstrzygnięty. Rozmawiamy z Wendellem tak długo aż nie powie nam, co to są te podkowy. Dostajemy jedną taką od niego. Niestety jest ona za mała dla jego krowy, więc musimy ją powiększyć.
- Wychodzimy z tawerny a przed jej drzwiami znajdujemy Luciusa, który prostuje jakieś druty. Podrzucamy mu do beczki podkową, którą on nam ładnie powiększa.



- Idziemy w prawo do krowy Maude i rozmawiamy z nią. Pytamy czy umie robić coś interesującego. Wydajemy jej polecenie podniesienia nogi a następnie nie ruszania się. Nakładamy jej podkowę. To kończy spór między panami.
- Wracamy do tawerny i w pierwszej kolejności rozmawiamy z Wendellem. Musimy mu dostarczyć dowodów na to, że babcia Ben jest w słabej kondycji.
- Zabieramy ze stołu pieprzniczkę i używamy go na worku treningowym znajdującym się za oknem. Dostarczyliśmy mu dowodów.



- Rozmawiamy z nim ponownie i tym razem nie ma on już żadnych wątpliwości, na kogo powinien postawić.
- Jeśli grasz według tej solucji w tym momencie do tawerny powinien wejść Fone Bone. Jeśli nie to omiń ten fragment. Zakładając, że wszedł porozmawiaj z kuzynem na wszystkie tematy i zakończ rozmowę mówiąc, że musisz wracać do pracy.
- Po rozmowie z Euclidem nie będziemy mieli nic do roboty, więc przełączamy się na Smiley Bone. Jego zadaniem jest skompletowanie stroju krowy brakuje nam: ogona, rogów, wymion.

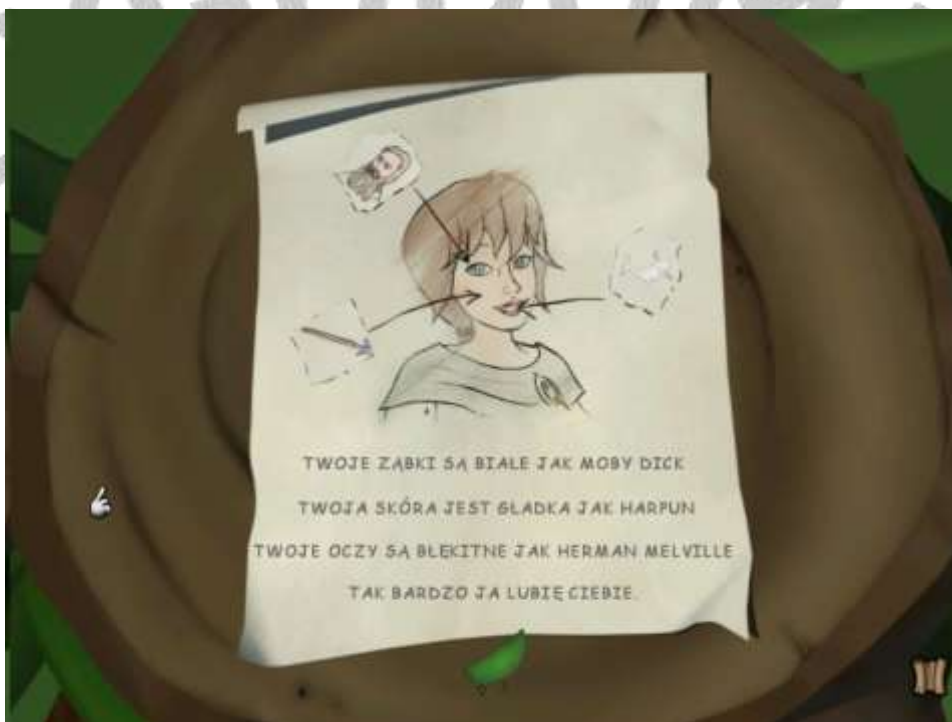
Smiley Bone:

- Zaczynamy od ogona. Zrzucajemy dzbanek z wodą stojący na beczce, pojawi się Lucius z mopem i każe nam sprzątać. Przytakujemy a kiedy on sobie pójdzie używamy mopa na przebraniu krowy. I mamy już ogon.
- Czas na wymiona. Opuszczamy kuchnię tylnymi drzwiami, idziemy w prawo. Mijamy kury, kurnik aż dochodzimy do stodoły. Stoi tu Alvi właściciel mini wyścigów krów ze swoją oryginalną czapką. Rozmawiamy z nim i dowiadujemy się, że sprzeda nam czapkę za parę jajek.
- Wracamy do kurnika, niestety jest zamknięty. Idziemy do kuchni, bierzemy jednego ziemniaka kładziemy go na talerzu stojącym obok dzwonka a następnie używamy dzwona żeby przywołać kuzyna. Podnosimy czapkę zabieramy klucz i kładziemy mu czapkę z powrotem na głowie.
- Wracamy do kurnika otwieramy go i zabieramy jajka. Idziemy do Alwiego wręczamy mu jajka, a w zamian dostajemy jego czapkę. Idziemy i montujemy ją do kostiumu.
- Pozostały jeszcze rogi. Widzieliśmy takie na hełmie Dircka. Wcielamy się w Fone Bone.

Fone Bone:

- Jesteśmy świadkiem rozmowy Jona z siłaczem, po czym oboje sobie idą. Ustawiamy dźwignię gry na 1 a następnie bierzemy młotek i uderzamy w krążek, z góry spada hełm. Niestety zabierają go opsy. Pojawia się z powrotem właściciel gry i wręcza nam certyfikat, o który nam chodziło.
- Po animacji kierujemy się do Thorn, niestety ta rozmawia z koleśkiem od miodu. Spotykamy jednak Teda, który mówi nam, że pomoże nam napisać list miłosny dla Thorn. Dostaniemy

zbliżenie na kartkę papieru na pniu z naszym wierszem oraz małe rysunki.



- Niestety nasze porównania na razie są mało romantyczne, dlatego w tym celu idziemy na jarmark. W pierwszej kolejności rozmawiamy z Dirkiem na temat poezji i pytamy go czy zna coś naprawdę delikatnego.
- Następnie rozmawiamy z Benedictem (stoi przy mini wyścigu krów).
- Na sam koniec idziemy do stoiska z zupą i rozmawiamy ze sprzedawcą. Na razie nie będzie chciał gadać o niczym poza tym, co gnębi. Dowiadujemy się w ten sposób, że utracił swoją ulubioną maskotkę, którą zabrali mu jego bracia. Tak się dobrze składa, że chodzi o kurczaka, którego wygraliśmy w wyścigu krów.



- Wręczamy mu go i rozmawiamy ponownie tym razem o poezji. Pierwsze odpowiedzi mogą nas nie zadowolić, ale za 3 podejściami dowiemy się tego, co nam przypadnie do gustu.
- Wracamy na polankę do naszego wiersza. Przyglądamy się bliżej i mamy teraz dużo więcej porównań. Aby ukończyć wiersz, wybieramy wiaderko z mlekiem i umieszczamy przy strzałce odnośnie zębów, dalej wybieramy jedwab (różowa wstążka) i umieszczamy przy strzałce odnośnie skóry. A na samym końcu kroplę wody umieszczamy przy strzałce odnośnie oczu i nasz wiersz ukończony. Czytamy go Tedowi, który mówi, że wiersz jest teraz taki jak powinien być. Obserwujemy animację.
- Gra automatycznie przełącza się na Phoney Bone, ale my powinniśmy się wcielić w Smiley Bone, więc to robimy.

Smiley Bone:

- Idziemy do miejsca gdzie stoją kury i rozmawiamy z oposami ukrytymi pod chełmem. Chcą z nami grać i z reguły wynika, że musimy mieć czerwoną płachtę.
- Wracamy do kuchni. Z wieszaka przy drzwiach zabieramy szmatkę.



- Podchodzimy do garnka, w którym gotuje się woda. Obok stoją przyprawy. Bierzymy czerwoną i wsypujemy do wody a następnie maczamy w niej szmatkę.
- Wracamy do oposów i zaczynamy zabawę. Po pewnym czasie zaczną nas boleć ręce a oposy dalej będą się chciały bawić. Powieś szmatkę na gałęzi drzewa i czekaj aż oposy zaproponują zamianę ról.



- Zabieramy rogi i wracamy do kuchni. Wcześniej jednak rozmawiamy z babcią Ben i pytamy jej czy nie jest spragniona, co spowoduje, że uda się do tawerny.
- Wchodzimy do kuchni i montujemy ostatnią część naszego stroju. Przelączamy się na Phoney Bone.

Phoney Bone:

- Rozmawiamy z babcią Ben, stojącą przy barze. Pytamy ją o jej udziały w wyścigach, kierujemy rozmowę tak, aby wkurzyć babcię, że jej wiek to nie nasza sprawa.
- Teraz pytamy o tegoroczny wyścig i oto, która krowa jest faworytem, kontynuujemy rozmowę aż babcia powie, że nie zamierza wygrać wyścigu. Teraz pytamy o ten napad na farmę i o samopoczucie babci.
- Za każdym razem, kiedy Euclid zareaguje to znaczy, że prowadzimy rozmowę w dobrym kierunku. Kiedy powie, że jest to bardzo, bardzo interesujące to znaczy, że go mamy. Kończymy rozmowę z babcią i idziemy z nim porozmawiać. Mówimy mu jeszcze raz, kto naszym zdaniem wygra i już mamy kolejnego przekonanego.
- Lucius pokrzyżował nam plany. Musimy udowodnić, że tajemnicza krowa jest dzika i niebezpieczna. Wcielamy się w Smiley Bone.

Smiley Bone:

- Idziemy do tylnych schodów prowadzących do kuchni i bierzemy z beczki jeden z prętów Luciusa.
- Następnie kierujemy się do stodoły. Znajdujemy tu dość nietypową perkusję, na którą się składa kowadło garnki i inne metalowe przedmioty. Przy każdym uderzeniu prętem wprowadzamy w drgania widły wbite obok dzwonu. Musimy tak uderzać, aby widły obity się o dzwon. Nie wolno nam uderzyć dwa razy pod rząd w jeden przedmiot. Kolejność nie ma znaczenia, ale musimy to robić jak najszybciej tylko umiemy.
- Jeśli uda nam się to zrobić to widły uderzą w dzwon a ludzie na zewnątrz uwierzą, że w środku jest naprawdę dzika bestia, która wygra wyścig.

Wyścig:

- Patrzymy, że po lewej stronie gałęzie, co jakiś czas zwisają niżej. Kiedy krowa biegnąca najbliżej lewej strony zbliży się do takiej gałęzi ciągniemy ją za ogon, co spowoduje, że się potknie a my ją wyminimy i przesuniemy trochę do przodu.
- Biegniemy teraz w szeregu krów gdzie znajduje się Maude. Zwierzę reaguje na komendę podniesienia kopyta. Zaczniemy z nią rozmowę i zapytaj „ Maude czy to ty”, a następnie wydaj polecenie „podnieś łapę”. W ten sposób znowu przesunęliśmy się do przodu.
- Teraz biegniemy za czarną krową. Ciągniemy ją za ogon a ona pokazuje swoje rogi. Teraz ciągniemy krowę po jej lewej stronie za ogon, co powoduje wypadek i znowu przesuwamy się do przodu tym razem lądując na plecach jednej z krów.
- Teraz patrz na krowę, która co jakiś czas potrząsa głową skacz po grzbiecie tak żeby na nią wskoczyć ona pobiegnie do przodu i wylądujemy tuż za plecami babci Ben.
- Komunikujemy się ze Smileyem i mówimy mu, w którym kierunku ma biec. Jednak babcia Ben skutecznie nas blokuje. Mówimy, więc że taka taktyka nie działa i pytamy czy pamięta grę w dzień przeciwieństw. Powiemy mu żeby biegł w prawo, ale zgodnie z zasadami gry Smiley pobiegnie w lewo i w ten sposób wyprzedzimy babcię Ben.
- Teraz goni nas banda szczuroludów. Musimy im jakoś uciec. Wyciągamy kość i rzucajemy w jednego. Teraz sięgamy po pierz i celujemy w oko szczuroluda, kiedy jedno zamknie celujemy w drugie i tak mamy kolejnego z głowy. Został ostatni. Wyciągamy jajka i celujemy nimi w otwartą buzię szczuroluda, (kiedy jego głowa jest podniesiona do góry). Udało się jednak teraz za oszustwa Phoneya wszyscy jesteśmy w tarapatkach.

Fone Bone:

- Udajemy się na polanę po wóz gdzie jest drzewo z dziuplą pszczoły. Niestety dym się rozwiął, co oznacza, że pszczoła się obudziła. Oddajemy plaster miodu pszczole. Zabieramy z wozu trochę siana i karmimy nim krowę.

Smiley Bone:

- Idziemy w stronę stoiska z chlebem i zabieramy stamtąd młotek.



- Następnie podchodzimy do stoiska z zupą i odcinamy przypiętą do stoiska siekiere. Używamy jej na wielkim palu, do którego przywiązany jest Phoney.
- Oglądamy animację końcową. Warto poczekać i oglądać napisy, bo jest tam mały bonus, z którego można się pośmiać.



PRZYGODOMANIA

