

# BONE



## INHALTSVERZEICHNIS

WAS BISHER GESCHAH	4
SYSTEMANFORDERUNGEN	6
START	6
HAUPTMENUE	8
EIN NEUES SPIEL STARTEN	
SPEICHERN UND LADEN	
OPTIONSMENUE	
BONE SPIELEN	14
DIE MAUSZEIGER	
BESONDERE MAUSZEIGER	
WEITERE MAUSZEIGER-OPTIONEN	
SYMBOLE AUF DEM BILDSCHIRM	
TIPPS UND TRICKS	26
TECHNISCHE HINWEISE ZUR PROBLEMBEHEBUNG	29
TECHNISCHER KUNDENDIENST	32
CREDITS	33

## WAS BISHER GESCHAH (UN)WILLKOMMEN IN BONEVILLE

BONEVILLE IST EINE STADT WIE JEDE ANDERE. ES GIBT JAHRESZEITEN, NACHBARN SIND, WIE NACHBARN EBEN SIND, UND DAS LEBEN GEHT RUHIG SEINEN GEWOHNTE GANG. ES PASSIERT NICHT VIEL AUFREGENDES, UND WENN DOCH ETWAS GESCHIEHT, DANN REAGIEREN DIE STADTBEWOHNER DARAUF. MANCHE, SO WIE PHONCIBLE P. BONE, WUERDEN AUCH SAGEN, DASS SIE UEBERREAGIEREN.

PHONCIBLE, AUCH BEKANNT ALS PHONEY BONE, WIRD WIEDER EINMAL AUS DER STADT GEJAGT, DIESES MAL WEGEN EINES UNGLUECKLICHEN VORFALLS, DER SICH ANLAESSLICH SEINER KANDIDATUR UM DAS BUERGERMEISTERAMT EREIGNETE. SEINE VETTERN, FONE BONE UND SMILEY BONE, HALFEN IHM BEI SEINER FLUCHT VOR DEN ZORNIGEN STADTBEWOHNERN.

NUN BEFINDEN SICH DIE DREI VERLOREN INMITTEN EINER RIESIGEN WUESTE UND IHRE VORRAETE GEHEN ZUR NEIGE. WAEREND PHONEY BONE DAMPF AB-LAESST UND SMILEY BONE AUF SEINEM BANJO HERUMZUPFT, UEBERLEGT SICH FONE BONE, WAS ALS NAECHSTES ZU TUN IST.

NICHT AHNEND, DASS DIE EINWOHNER VON BONEVILLE UND DIE SENGENDE SONNE GAR NICHTS SIND IM VERGLEICH ZU DEM ABENTEUER, DAS SIE NUN ERWARTET...

## SYSTEMANFORDERUNGEN

WINDOWS 2000/XP/VISTA

P III 1 GHZ

DIRECTX 9. ODER HOEHER

PROZESSOR 1,5 GHZ ODER BESSER

3D-GRAPHIKKARTE MIT MIND. 64 MB

140 MB FREIER FESTPLATTENSPEICHER

128 MB ARBEITSSPEICHER

## START

### INSTALLATION

ES WIRD AUSDRUECKLICH EMPFOHLEN, ALLE LAUFENDEN ANWENDUNGEN ZU SCHLIESSEN, BEVOR DU MIT DER INSTALLATION VON BONE GOLD BEGINNST. DAS GILT AUCH FUER BILDSCHIRMSCHONER UND ANTIVIREN-SOFTWARE.

1. LEGE DIE CD VON BONE GOLD IN DAS CD-ROM-LAUFWERK EIN.
2. WENN DIE AUTOSTART-FUNKTION AKTIV IST, STARTET DIE INSTALLATION JETZT AUTOMATISCH. FOLGE DANN DEN WEITEREN ANWEISUNGEN AUF DEM

BILDSCHIRM. SOLLTEST DU DIE AUTO-START-FUNKTION DEAKTIVIERT HABEN, GEHE FOLGENDERMASSEN VOR:

A) Klicke in der Microsoft Windows-Taskleiste auf Start.

B) Klicke dann auf Ausführen und gebe im folgenden Dialogfeld die Buchstabenbezeichnung deines CD-ROM-Laufwerks ein, gefolgt von setup.exe (z. B.: D:ISETUP.EXE).

## DEINSTALLATION

UM DAS SPIEL ZU DEINSTALLIEREN, GEHE FOLGENDERMASSEN VOR:

A) Klicke in der Microsoft Windows-Taskleiste auf Start.

B) Klicke auf Einstellungen und dann Systemsteuerung

C) Doppelklicke auf Software

D) Suche das Spiel und wähle es aus, dann klicke auf Entfernen.

## HAUPTMENUE

BEIM ERSTEN LADEN DES SPIELS ERSCHEINT DAS HAUPTMENUE. HIER KANNST DU EIN NEUES SPIEL STARTEN, DEINEN GEGENWAERTIGEN SPIELSTAND ABSPEICHERN, EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN, DIE EINSTELLUNGEN AENDERN UND DAS SPIEL BEENDEN. DU KANNST WAEHREND DES SPIELS JEDERZEIT IN DIESES MENUE GELANGEN, INDEM DU DIE ESC-TASTE AUF DEINER TASTATUR DRUECKST.



## EIN NEUES SPIEL STARTEN

### SPIEL STARTEN



KLICKE AUF DIE SCHALTFLAECHE NEUES SPIEL IM HAUPTMENUE, UM EIN NEUES ABENTEUER ZU BEGINNEN.

## SPIEL SPEICHERN UND GESPEICHERTE SPIELE LADEN

### SPEICHERN UND LADEN

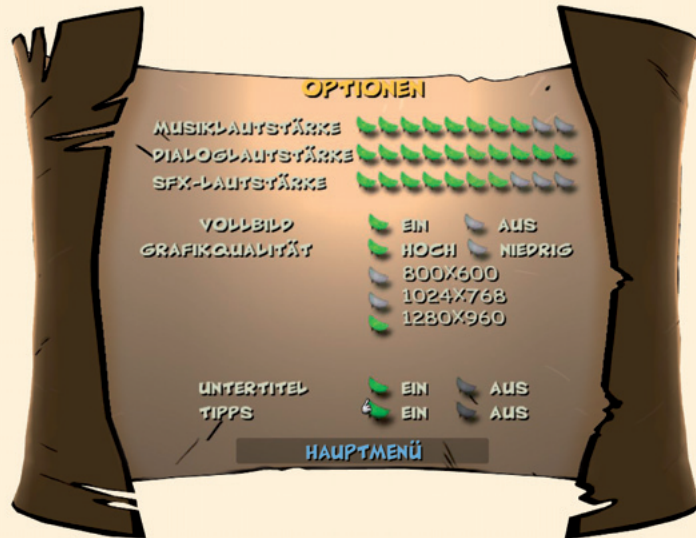


WAEHREND DES SPIELS WIRST DU DEINEN SPIELSTAND DES OEFTEREN ABSPEICHERN WOLLEN. KLICKE DAZU AUF DIE SCHALTFLAECHE 'SPEICHERN UND LADEN' IM HAUPTMENUE. WAEHLE DAS FELD AUS, WO DU DEIN SPIEL ABSPEICHERN MOECHTEST UND KLICKE AUF DIE SCHALTFLAECHE SPEICHERN. UM EIN GESPEICHERTES SPIEL ZU LADEN UND ES FORTZUSETZEN, KLICKE AUF DIE SCHALTFLAECHE SPIEL SPEICHERN UND LADEN IM HAUPTMENUE, WAEHLE DAS ZU LADENDE SPIEL AUS UND KLICKE DANN AUF LADEN.

## OPTIONSMENUE

### OPTIONEN

DU KANNST VERSCHIEDENE EINSTELLUNGEN ÄNDERN, DAMIT DAS SPIEL AUF DEINEM RECHNER FLUESSIGER LÄUFT, ODER UM BESTIMMTE ASPEKTE DES SPIELS ANZUPASSEN. GEHE IN DAS OPTIONSMENUE, INDEM DU AUF DIE SCHALTFLÄCHE SETUP IM HAUPTMENUE KLICKST.



## MUSIKLAUTSTÄRKE

STELLE HIER EIN, WIE LAUT DIE MUSIK SEIN SOLL, INDEM DU DIE GEWÜNSCHTE ANZAHL VON TEDS AUSWÄHLST.

## DIALOGLAUTSTÄRKE

STELLE HIER DIE LAUTSTÄRKE DER STIMMEN EIN, INDEM DU DIE GEWÜNSCHTE ANZAHL VON TEDS AUSWÄHLST.

## SFX-LAUTSTÄRKE

STELLE HIER DIE LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE EIN, INDEM DU DIE GEWÜNSCHTE ANZAHL VON TEDS AUSWÄHLST.

## VOLLBILD

HIER SCHALTEST DU DEN VOLLBILDMODUS EIN ODER AUS. IST DER VOLLBILDMODUS AUSGESCHALTET, LÄUFT DAS SPIEL IN EINEM FENSTER. IN DER STANDARDEINSTELLUNG IST DER VOLLBILDMODUS EINGESCHALTET.

## ANTI-ALIASING

ANTI-ALIASING GLAETTET DIE KANTEN UND SORGT SO FUER EINE SCHOENERE SPIELRAFIK. BEI PERFORMANCE-PROBLEMEN KANNST DU VERSUCHEN, DAS ANTI-ALIASING AUSZUSCHALTEN. IN DER STANDARDEINSTELLUNG IST DAS ANTI-ALIASING EINGESCHALTET.

## GRAFIK-QUALITAET

WENN DU DIE GRAFIKQUALITAET AUF 'HOCH' STELLST, IST DER SPIELSPASS AM GROESSTEN. SOLLTE DEIN RECHNER PERFORMANCE-PROBLEME HABEN (Z. B. RUCKELN), STELLE DIE GRAFIKQUALITAET AUF 'NIEDRIG', UM PROBLEMLOS SPIELEN ZU KOENNEN. DIE STANDARD-EINSTELLUNG DER GRAFIKQUALITAET IST 'HOCH'.

## TUTORIAL

DAS TUTORIAL VERSORGT DICH WAEHREND DES SPIELS MIT HILFREICHEN INFORMATIONEN ZUM SPIELVERLAUF.

IN DER STANDARDEINSTELLUNG IST DAS TUTORIAL EINGESCHALTET.

## UNTERTITEL

WENN DU MOECHTEST, KANNST DU DIE UNTERTITEL EINSCHALTEN. SO KANNST DU WAEHREND DER DIALOGE GLEICHZEITIG DIE TEXTAUSGABE DER GESPROCHENEN SAETZE SEHEN. IN DER STANDARDEINSTELLUNG SIND DIE UNTERTITEL AUSGESCHALTET.

## DAS SPIEL BEENDEN



WENN DU DAS SPIEL BEENDEN WILLST, Klicke auf die schaltflaeche 'BEENDEN' im hauptmenue.

## BONE SPIELEN

BONE IST EIN INTERAKTIVES GRAFIKADVENTURE UND DU STEUERST ES, INDEM DU DIE MAUS UEBER DEN BILDSCHIRM BEWEGST UND KLICKST. KLICKS AUF VERSCHIEDENE CHARAKTERE UND OBJEKTE ERLAUBEN ES DIR, MIT IHNEN AUF UNTERSCHIEDLICHE ART UND WEISE ZU INTERAGIEREN. DIE VERSCHIEDENEN ARTEN DER INTERAKTION WERDEN DURCH VERSCHIEDENE MAUSZEIGER DARGESTELLT. DIE FOLGENDEN SYMBOLE WIRST DU IM SPIEL SEHEN:



### FORTBEWEGEN

KLICKST DU AUF EINE STELLE, WENN DER FORTBEWEGUNGSMOUSZEIGER AKTIV IST, GEHEN FONE ODER PHONEY ZU DIESER STELLE.

VERSUCHE ES MAL: KLICKE AUF DEN WUESTENBODEN UND LASSE FONE SO HERUMLAUFEN.



## SPRECHEN

WANN IMMER DER SPRECHBLASENFOERMIGE MAUSZEIGER AKTIV IST, KANNST DU AUF EINEN CHARAKTER KLICKEN UND DICH SO MIT IHM UNTERHALTEN. DABEI WIRD ES DES OEFFTEREN PASSIEREN, DASS DER CHARAKTER DIR ETWAS ERZAEHLT UND DU ANSCHLIESSEND EINE AUSWAHL MOEGLICHER ANTWORTEN SIEHST, DIE FONE GEBEN KANN. KLICKE AUF EINE DER ANTWORTEN, DAMIT FONE GENAU DAS SAGT.



WENN DU EIN GESPRAECH BEGINNST UND MEHR ALS EINEN KOPF EINES CHARAKTERS UEBER DER SPRECHBLASE SIEHST, KANNST DU DICH MIT JEDEM DIESER CHARAKTERE UNTERHALTEN. UM DEINEN GESPRAECHSPARTNER AUSZUWAEHLLEN, KLICKE AUF DAS CHARAKTERS YMBOL DES ENTSPRECHENDEN CHARAKTERS. NEUE GE-

SPRAECHSTHEMEN ERSCHEINEN, ABHAENGIG VOM GESPRAECHSPARTNER.

PROBIER ES AUS: Klicke auf Smiley in der Wueste, um herauszufinden, was er zu erzahlen hat.



### HANDELN

SOBALD DER OBJEKTMAUSZEIGER AUF EINEM OBJEKT AKTIV IST, KANN FONE MIT DIESEM OBJEKT ETWAS MACHEN. WENN DU AUF DAS OBJEKT KICKST, HEBT ER ES VIELLEICHT AUF, BEWEGT ES ODER TUT IRGEND ETWAS ANDERES DAMIT. OBJEKTE, DIE FONE AUFHEBT, VERSTAUT ER IN SEINEM RUCKSACK (SIEHE UNTEN).

VERSUCHE ES MAL: Klicke auf ein paar Steine in der Wueste, damit Fone sie hochhebt.



### BETRACHTEN

IST DER BETRACHTENMAUSZEIGER AUF EINEM OBJEKT AKTIV, BEKOMMST DU NAEHERE INFORMATIONEN UEBER DIESES OBJEKT, SOBALD DU ES ANKlickST. FONE WIRD SICH DAS OBJEKT ANSEHEN UND SEINE MEINUNG DAZU AEUSSERN.

PROBIER'S MAL: WENN DU IN DER WUESTE BIST, Klicke auf die Berge am Horizont, um herauszufinden, was Fone darueber denkt.

## BESONDERE MAUSZEIGER

EINIGE MAUSZEIGER ERSCHEINEN NUR IN BESONDEREN SITUATIONEN, DAMIT DU HANDLUNGEN AUSFUEHREN KANNST, DIE NICHT IM GANZEN SPIEL VERFUEGBAR SIND.



### SPRINGEN

WENN DIESER MAUSZEIGER AKTIV IST, KANN FONE SPRINGEN. DAS SPRINGEN WIRD BEIM DURCHQUEREN BESTIMMTER GEGENDEN VON NUTZEN SEIN.



### REISEN

WENN DIESER MAUSZEIGER AM BILDSCHIRM RAND AUFTAUCHT, KANN FONE IN EINE ANDERE GEGEND GEHEN, DIE NICHT AUF DEM BILDSCHIRM SICHTBAR IST.



### TEDS KURZER SPRUNG

WENN DU TED UEBER DEN FLUSS STEUERST, ERSCHEINT DIESER MAUSZEIGER UEBER DEN STEINEN, DIE TED MIT EINEM KURZEN SPRUNG ERREICHEN KANN.



### TEDS LANGER SPRUNG

WENN DU TED UEBER DEN FLUSS STEUERST, ERSCHEINT DIESER MAUSZEIGER UEBER DEN STEINEN, DIE TED MIT EINEM LANGEN SPRUNG ERREICHEN KANN.



## WEITERE MAUSZEIGER-OPTIONEN

DIE MEISTEN CHARAKTERE ODER OBJEKTE, MIT DENEN DU IN INTERAKTION TRETEN KANNST, KANNST DU AUCH BETRACHTEN. DURCH EINEN RECHTSKLIK WIRD DER DIALOG- BZW. DER OBJEKT-MAUSZEIGER ZUM BETRACHTEN-MAUSZEIGER. Klicke dann mit der linken Maustaste, damit Fone das Objekt betrachtet und seine Meinung darüber kundtut. So erhältst du hin und wieder tiefere Einblicke in die Geschichte oder Tipps, was du als nächstes tun kannst.



## RUCKSACK

IN DER UNTEREN LINKEN BILDSCHIRMECKE FINDEST DU FONES RUCKSACK. UM ZU SEHEN, WELCHE GEGENSTAENDE FONE MIT SICH HERUMTRAEGT, Klicke mit der linken Maustaste auf das Rucksacksymbol. Klicke mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um diesen zu benut-

zen. Der Mauszeiger nimmt dann die Gestalt dieses Gegenstands an. Du kannst den Gegenstand ueberall dort benutzen, wo die Umrisse des Gegenstandfoermigen Mauszeigers gruen aufleuchten. Um den Gegenstand wieder in den Rucksack zu packen, klicke noch einmal mit der linken Maustaste auf den Rucksack.

UM DIE GEGENSTAENDE IM RUCKSACK ZU BETRACHTEN, Klicke mit der rechten Maustaste auf diesen Gegenstand, um zum Betrachten-Mauszeiger umzuschalten, und klicke dann mit der linken Maustaste, damit Fone dir mehr Informationen ueber ihn gibt.



## HINWEISFUNKTION

SOLLTEST DU EINMAL NICHT MEHR WEITER WISSEN, KANN DIR VIELLEICHT DIE HINWEISFUNKTION HELFEN. KLICKE AUF DAS FRAGEZEICHEN IN DER UNTEREN RECHTEN BILDSCHIRMECKE, UM EINEN HINWEIS ZU BEKOMMEN. ZU JEDER AKTION, DIE IM SPIEL AUSZUFUEHREN IST, GIBT ES FUENF HINWEISE. ZUNAECHST BEKOMMST DU NUR EINEN VAGEN HINWEIS, DER DICH AUF DEN RICHTIGEN WEG FUEHREN SOLL. DOCH NACH UND NACH WERDEN DIE HINWEISE GENAUER.

DER LETZTE HINWEIS BESCHREIBT DIR EINFACH GANZ GENAU, WAS ZU TUN IST. VON IHM SOLLTEST DU ABER NUR GEBRAUCH MACHEN, WENN DU WIRKLICH GAR NICHT MEHR SELBST WEITERKOMMST!

## TIPPS UND TRICKS

**F:** ICH HABE NOCH NIE EIN ADVENTURE GESPIELT. WAS MUSS ICH TUN?

**A:** BEI EINEM ADVENTURE GEHT ES DARUM HERAUSZUFINDEN, WELCHE AUFGABEN ZU ERFUELLEN SIND UND DIESE ANSCHLIESSEND ZU ERFUELLEN, UM BESTIMMTE ZIELE ZU ERREICHEN. WICHTIG IST DAS HERAUSFINDEN: SPRICH MIT ALLEN CHARAKTEREN, DIE DU TRIFFST, UND BETRACHTE ALLE OBJEKTE, DIE DU UNTERWEGS ENTDECKST. SO WIRST DU SCHNELL WEITERKOMMEN.

**F:** WARUM MACHE ICH BEIM SPIELEN NICHT EINFACH GEBRAUCH VON ALLEN HINWEISEN?

**A:** DIE HINWEISE SIND DAZU DA, DIR WEITERZUHELFE, WENN DIR EINMAL WIRKLICH NICHTS MEHR EINGEFALLT UND DU NICHT WEISST, WAS DU ALS NAECHSTES TUN SOLLST. DU KANNST DIR SO VIELE HINWEISE GEBEN LASSEN,

WIE DU MOECHTEST, ABER DU WIRST HERAUSFINDEN, DASS ES DIR WEIT MEHR SPASS MACHT, DIE GESTELLTEN AUFGABEN SELBST ZU LOESEN. SEHE ES SO, DASS DIE HINWEISE DAFUER GEDACHT SIND, DIR HINDERNISSE AUS DEM WEG ZU RAEUMEN, UND NICHT ALS 'WEGBESCHREIBUNG' FUER DAS GANZE SPIEL. DIR WERDEN VIELE NETTE DETAILS DES SPIELS ENTGEHEN, WENN DU AUSSCHLIESSLICH MIT DEN HINWEISEN ARBEITEST!

**F:** WENN ICH NICHT ANDAUERND ABSPEICHERE, WIRD SICH DAS DANN RAECHEN?

**A:** NEIN. ES WIRD NIE PASSIEREN, DASS DU GAR NICHT MEHR WEITERKOMMST ODER ERHEBLICHE TEILE DES SPIELS NOCH EINMAL SPIELEN MUSST, WENN DU DAS SPIEL NICHT ALLE FUENF SEKUNDEN SPEICHERST. DIE SPEICHERFUNKTION SOLL DIR DANN VON NUTZEN SEIN, WENN DU MAL EINE SPIELPAUSE EINLEGEN MOECHTEST, ODER WENN DU NOCH EINMAL ZURUECKGEHEN UND

EINEN TEIL DES SPIELES WIEDERHOLEN MOECHTEST, DER DIR BESONDERS GUT GEFALLEN HAT.

**F:** DIESE HEUSCHRECKEN HOLEN MICH DAUERND EIN. WAS KANN ICH TUN?

**A:** FONE BONE LAEUFT VON SELBST, UM DEN HEUSCHRECKEN ZU ENTKOMMEN. DEINE AUFGABE IST ES, IHN UM HINDERNISSE HERUMZULENKEN. BEWEGE DIE MAUS, UM IHN UM FELSEN HERUMZUMANOEUVRIEREN, UND KlicKE MIT DER LINKEN MAUSTASTE, DAMIT ER UEBER KLEINERE FELSEN SPRINGT. ER WIRD SICH WAEHREND DER FLUCHT LANGSAM DEM OBEREN BILDSCHIRM RAND NAEHERN. SOBALD ER DORT ANGEKOMMEN IST, HALTE DURCH! DU HAST ES FAST GESCHAFFT!

**F:** WIE STEUERE ICH TED UEBER DEN FLUSS?

**A:** TED HAT EIN BESTIMMTES SPRUNG-  
MUSTER. ER MACHT EINEN KURZEN  
SPRUNG, DANN NOCH EINEN KURZEN  
SPRUNG UND DANN EINEN LANGEN  
SPRUNG. DANN FAENGT ER WIEDER VON  
VORNE AN. VERSUCHE, EIN PAAR SPRU-  
ENGE IM VORAUS ZU PLANEN, STATT  
NUR AUF DEN NAECHSTEN ERREICHBAREN  
STEIN ZU SPRINGEN. VIELLEICHT  
MUSST DU AUCH EINMAL ZURUECK-



SPRINGEN, UM UEBER DEN FLUSS ZU  
GELANGEN, SCHEUE DICH ALSO NICHT  
DAVOR, IHN AUCH EINMAL ZURUECK-  
SPRINGEN ZU LASSEN, WENN ES SEIN  
MUSS.

### **TECHNISCHE HINWEISE ZUR PROBLEM- BEHEBUNG**

SOLLTEST DU PROBLEME MIT DEM  
SPIEL HABEN, SIEH BITTE ERST HIER  
NACH, BEVOR DU DICH AN DEN TECHNI-  
SCHEN KUNDENDIENST WENDEST.

**DAS SPIEL LAEUFT AUF MEINEM RECH-  
NER SEHR LANGSAM.**

VERSUCHE EINMAL, DAS ANTI-ALIASING  
AUSZUSCHALTEN. WENN DU PERFOR-  
MANCE-PROBLEME HAST UND DAS SPIEL  
BEISPIELSWEISE RUCKELT, SCHALTE  
DIE GRAFIKQUALITAET AUF 'NIEDRIG'.  
VIELLEICHT HILFT ES AUCH, WENN DU  
ALLE ANDEREN LAUFENDEN ANWENDUN-  
GEN AUF DEINEM RECHNER SCHLIESST.  
VERGEWISSERE DICH AUCH, DASS DU  
DIE AKTUELLSTEN SOUND- UND GRAFIK-

**KARTENTREIBER AUF DEINEM RECHNER  
INSTALLIERT HAST.**

**ICH HABE WAEHREND DES SPIELS DAS  
TUTORIAL EINGESCHALTET, ABER ES  
LAEUFT NICHT.**

**SOBALD DU DAS TUTORIAL EINGESCHAL-  
TET HAST, MUSST DU DAS SPIEL ER-  
NEUT STARTEN, UM DAS TUTORIAL ZU  
VERWENDEN.**

**ICH KANN DAS SPIEL NICHT IMMER  
ABSPEICHERN.**

**DAS IST RICHTIG! DU KANNST DAS  
SPIEL NUR DANN SPEICHERN, WAEHREND  
DU DEINEN CHARAKTER DURCH DIE SPIEL-  
WELT STEuern KANNST. WAEHREND  
DER DIALOGe, FILMSEQUENZEN ODER  
WAEHREND EINIGER AKTIVITAETEN  
KANNST DU ES NICHT ABSPEICHERN.**

**DAS FENSTER MIT DEM SPIEL IST VER-  
SCHWUNDEN.**

**VIELLEICHT HAST DU ES VERSEHENT-  
LICH MINIMIERT. SUCHE IN DER TAS-  
KLEISTE DANACH UND KlicKE DANN  
DARAUF, DAMIT ES WIEDER MAXIMIERT  
WIRD, UND SETZE DANN DEIN SPIEL  
FORT. SOLLTE DAS PROBLEM DES  
OEFTEREN AUFTAUCHEN, KANNST DU  
VERSUCHEN, DEN VOLLBILDMODUS ZU  
DEAKTIVIEREN.**

**MEIN BILDSCHIRM WIRD SCHWARZ UND  
ICH SEHE NUR NOCH DEN RUCKSACK  
UND DIE HILFESYMBOLe.**

**DIESES PROBLEM TRITT BEI EINIGEN  
GRAFIKKARTEN AUF. STELLE DAS ANTI-  
ALIASING AB ODER SPIELE DAS SPIEL  
IN EINEM EIGENEN FENSTER.**

## TECHNISCHER KUNDENDIENST

HILFE BEI TECHNISCHEN PROBLEMEN  
KANNST DU BEI UNSERER GEBUEHREN-  
FREIEN HOTLINE ERHALTEN:

0800/2 48 46 85 (MO-FR, 16-19 UHR).

ALTERNATIV KANNST DU EINE E-MAIL  
AN [SUPPORT@BHV.NET](mailto:support@bhv.net) SCHREIBEN.

HAEUFIG GESTELLTE FRAGEN, PATCHES,  
LOESUNGSHILFEN USW. FINDEST DU  
UNTER:

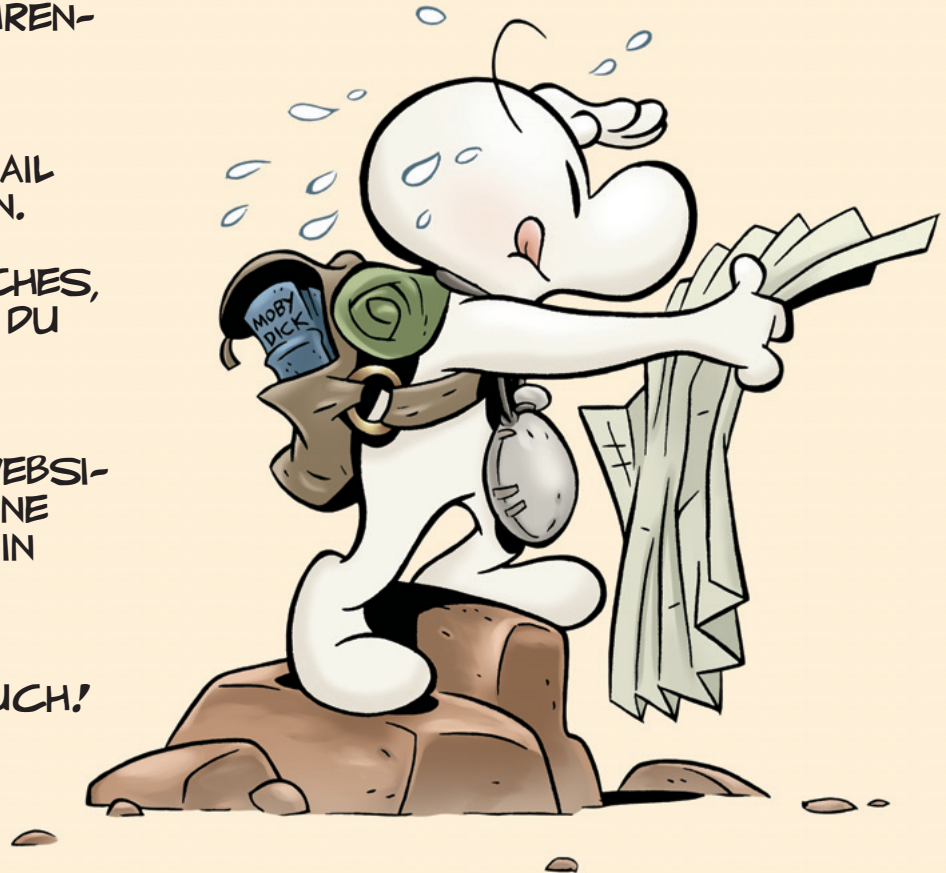
[WWW.BHV.DE/BONEGOLD](http://WWW.BHV.DE/BONEGOLD)

BESUCHE AUCH DIE OFFIZIELLE WEBSI-  
TE ZUM SPIEL UND TAUSCHE DEINE  
MEINUNG MIT ANDEREN SPIELERN IN  
UNSEREM FORUM AUS UNTER:

[WWW.BONE-VILLE.COM](http://WWW.BONE-VILLE.COM)

WIR FREUEN UNS AUF DEINEN BESUCH!

DEIN BHV TEAM



**CREDITS  
BONE GOLD**

**TELLTALE GAMES**

**PRODUKTIONSLEITUNG**

DAN CONNORS  
KEVIN BRUNER

**KUENSTLERISCHE LEITUNG**

GRAHAM ANNABLE

**PRODUKTIONSASSISTENZ**

GREG LAND  
DAVID FELTON

**MODELLIERUNG**

KIM LYONS  
PETER STAROSTIN  
JONATHAN SGRO  
JOEY SPIOTTO  
KAREN PURDY

**PROGRAMMIERUNG**

GRAHAM MCDERMOTT  
MIKE MALAKHOV

RANDY TUDOR  
KEVIN BRUNER

**ANIMATIONEN**

GRAHAM ANNABLE  
LOREN COX  
SANDY CHRISTENSEN  
PATRICK PRZYBYLA  
STEVE HUNTER  
MIKE DACKO  
SIMON ALLEN  
MARC OVERNEY  
TURTLENECK

**MULTIMEDIA-AUTOREN**

DAVE GROSSMAN  
DANIEL HERRERA  
GRAHAM ANNABLE  
RANDY TUDOR  
GRAHAM MCDERMOTT

**TECHNISCHES DESIGN**

DANIEL HERRERA  
JONATHAN SGRO

## **AUTOREN**

JEFF SMITH  
HEATHER LOGAS  
DAVE GROSSMAN

## **DESIGN**

HEATHER LOGAS  
DAVE GROSSMAN  
RANDY TUDOR  
JONATHAN SGRO  
KEVIN BRUNER  
GRAHAM ANNABLE  
DAN CONNORS

## **PRODUKTION**

DAVE FELTON  
GREG LAND  
HEATHER LOGAS

## **TELLTALE ENGINE UND SOFTWARE**

KEVIN BRUNER  
JONATHAN SGRO  
MIKE MALAKHOV  
GRAHAM MCDERMOTT

## **HERAUSGEBER**

TROY MOLANDER

## **MARKETING**

JOEL DRESKIN

## **WEBDESIGN**

MARK LION  
THOMAS WIHLBILLER

## **RECHNUNGSWESEN**

AARON FOLTZ

## **RECHTSBERATUNG**

IRA P ROTHKEN  
IAN ROSE  
JARED SMITH

## **SPIELETESTER**

TERRY HALTER  
MICHAEL COHEN

## **COMICS**

VIJAYA IYER  
STEVE HAMAKER  
KATHLEEN GLOSSAN  
JEFF SMITH

## **MUSIK**

JARED JOHNSON

## **SOUNDEFFEKTE**

BASOUND

## **ZUSÄTZLICHES DESIGN UND PROGRAMMIERUNG**

MAI NGUYEN

BRIAN GILLIES

KAREN PETERSEN

GREG FRANK

DOUG MODIE

JEFFREY CROUSE

JUDY SIEGEL

## **BESONDERER DANK AN:**

MATTHEW LE MERLE

ALISON DAVIS

JOHN CIACCHHELLA

ANDRE BLANADET

COLIN WEIL

HANK FELTON

JOSH KLOEPPING

SKIP LAPHAM

CHARLIE KEISER

JAMES PAYNE

BARBARA FOSTER

BRAD OBERWAGER

ANDREW OBERWAGER

LAUREN AMBROSE

FRANCESCO SEDITA

DAVID SAYLOR

JEAN FEIWEL

GINA KANG

BRUCE, LYNN AND ANDREA MCDERMOTT

ALISHA PICCIRILLO

MALENA ANNABLE

JENNIFER KLOEPPING

LIZ FELTON

ELISA, NICK, JUSTICE AND LIBERTY

TUDOR

GWEN

TYLER PAVEY

JOHN LYONS

JIM AND ED VOYLES

ALL THE LOGAS'S

MEGHAN FOLTZ

OWEN MACPHERSON FOLTZ

FARANAK FARJAMRAD

HERRERA FAMILY

FARJAMRAD FAMILY

TALLULAH LE MERLE

MAXIMILLIAN LE MERLE  
LOUIS LE MERLE  
FELIX LE MERLE  
LEONARDO LE MERLE  
ANJA BLANADET  
NIKLAS BLANADET  
ADRIEN BLANADET  
AURELIE BLANADET  
RACHEL MARIE ROTHKEN  
BEN FERRY  
SYDNEY FERRY  
THE MOO  
BEAU  
BELLA  
SCURVY, SCUTTLE, RED AND CHOPS

'PRODUCTION BABIES'  
OWEN BENTLEY SGRO  
ELLIOTT PAUL LOCKER

IN GEDENKEN AN  
SIR AND LADY RAT

**LOKALISIERUNG UND VERTRIEB DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN VERSION**  
BHV SOFTWARE GMBH & CO KG  
WWW.BHV.DE

**UEBERSETZUNG:**  
CLAUDIA WENING

