

Komplettlösung – Willy Morgan and the Curse of Bone Town

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es wie fast immer auch Errungenschaften. Vor 10 Jahren ist der Vater von Willy verschwunden. Nun erhält Willy einen Brief und er macht sich auf die Suche. Dafür braucht er erst etwas Geld und ein Fahrrad. Das Spiel beginnt im Haus, in dem Willy wohnt. Man kann am Anfang auswählen, ob man eine Erklärung möchte, wie man spielt. Bevor man das Spiel startet, sollte man unten rechts auf VLG drücken. Dann erhält man die **Errungenschaft: Weitere Abenteuer**. Nun kann es losgehen.

Im Haus

Willys Zimmer:

- **den Notizzettel am Schrank ansehen und nehmen**
- auf dem Notizzettel stehen alle Teile drauf die Willy für das Fahrrad benötigt
- **die Schranktür öffnen und den Gürtel nehmen**
- dann die Schranktür wieder schließen
- **die untere Schublade öffnen und die Pedale nehmen**
- dann die beiden anderen Schubladen noch öffnen
- das ergibt eine Leiter
- **so kann Willy das Rad vom Schrank holen**
- den Traumfänger und das Sparschwein ansehen
- **den Zirkel nehmen**
- das Gemälde ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Familienerinnerungen**
- das Buch ansehen (Linksklick), damit Willy etwas sagt = **Errungenschaft: Der verlorene Affe**
- das Poster am Schrank ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Das Trio**
- die Tür öffnen und das Zimmer verlassen
- im Flur nach oben gehen zu einer Ecke

Flur:

- die Kisten ansehen
- **die Werkzeugkiste ansehen und das Werkzeug nehmen**
- **die Saugglocke und den Fahrradsattel nehmen**
- zum Badezimmer gehen (Tür rechte Seite)

Badezimmer:

- die rechte Schranktür am Spiegelschrank öffnen und das Sonnenöl nehmen
- das Wasser in der Badewanne ansehen
- die Saugglocke mit der Wanne benutzen
- wenn das Wasser weg ist, kann Willy den Filter nehmen (Zahnrad)
- das Bad verlassen und ins Schlafzimmer gehen

Schlafzimmer:

- in den Spiegel sehen = **Errungenschaft: Illusionen**
- die Bücher und den Wecker ansehen
- den Kaktus ansehen
- der lässt sich öffnen
- im Kaktus ist ein Ring
- den Ring nehmen
- im Inventar den Ring mit dem Zirkel kombinieren = **Errungenschaft: Erfahrener Tresorknacker**
- den Schraubenzieher mit dem Wecker benutzen
- dann die Fahrradklingel nehmen
- das Schlafzimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen

Erdgeschoss:

- die Post its nehmen und im Inventar ansehen (9x) = **Errungenschaft: Bücherwurm**
- die Standuhr ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Alte Geheimgänge**
- der Fahrradrahmen hängt im Kaktus (er lässt sich nicht nehmen, dort werden dann alle Teile angebaut)
- die kleine Eule im Bücherregal ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Feuer, geh mit mir**
- durch die Tür bei der Treppe in die Küche gehen

Küche:

- die Uhr ansehen = **Errungenschaft: Lieber alter Zak**
- die Mikrowelle ansehen = **Errungenschaft: Besser heute ein Hamster als ...**
- den Kühlschrank öffnen
- da ist der Lenker drin
- mit dem Schraubenzieher die Schraube am Gitter entfernen
- dann den Lenker nehmen
- den Kühlschrank schließen

- die Konserven ansehen
- Willy findet etwas Geld und steckt es ein
- die Küche verlassen und nach oben gehen

Willys Zimmer:

- zuerst den Gummihammer mit dem Sparschwein benutzen = **Errungenschaft: Es ist einen Versuch wert .. vielleicht**
- dann den Dietrich (Zirkel mit Ring) mit dem Sparschwein benutzen
- die Zahnräder nehmen
- die Lampe auf dem Schreibtisch einschalten
- dann das Sonnenöl mit der Lampe benutzen
- das Sonnenöl ist wieder flüssig
- das Sonnenöl mit dem Traumfänger benutzen
- dann den Schraubenschlüssel mit dem Traumfänger benutzen
- den Traumfänger (Rad) nehmen
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen

Erdgeschoss:

- zum Fahrradrahmen gehen und nun die Teile wie folgt anbauen:
- den Lenker, beide Räder, Sattel, Klingel, Zahnräder, Gürtel und Pedale
- das Fahrrad ist fertig = **Vertrauenswürdiger Mechaniker**
- Willy nimmt das Fahrrad
- dann die Haustür öffnen und Willy fährt nach Bone Town

Bone Town

- Willy kommt in Bone Town an = **Errungenschaft: Piratenstadt**
- durch das Tor gehen
- den Brunnen und das Schild ansehen
- ins Gasthaus gehen

Gasthaus:

- hinter der Theke im Regal kann man ein Farberge Ei finden (rote Ei anklicken) = **Errungenschaft: versteckter Schatz 1**
- das Gästebuch ansehen
- mit dem Gastwirt sprechen
- Willy möchte gern Zimmer 9, aber das will der Wirt nicht
- also nimmt Willy das Zimmer Nummer 10

- **den Schlüssel Nummer 10 nehmen und nach oben gehen**
- auf dem Weg zum Zimmer 10 alle Bilder und Statuen ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Loyalere Kunde**
- **den Schlüssel mit der Tür Nummer 10 benutzen**
- ins Zimmer gehen
- das Muster auf dem Boden bemerken (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Die schwarze Hütte**
- **das Aftershave nehmen**
- das Seil ansehen
- den Kamin ansehen
- **das Formular an der Wand nehmen**
- dann das Formular ansehen
- Willy muss es ausfüllen, aber er hat keinen Stift dabei
- nach unten zum Wirt gehen
- **das Formular mit dem Wirt benutzen**
- er sagt das er es ausfüllt
- nach oben gehen
- **den Fleck auf dem Boden ansehen**
- ins Zimmer gehen
- es ist verwüstet
- der Wirt kommt
- Willy sagt es waren Räuber im Zimmer, aber er hat zum Glück alles bei sich
- der Wirt sagt das er das Zimmer aufräumen wird
- nach unten gehen
- der Wirt ist schon da
- **mit dem Wirt sprechen** (fragen ob er aufräumt hat, nach dem Fleck fragen, nach dem Zimmerservice fragen und nach dem Nicht Stören)
- **Willy bekommt seinen Schlüssel zurück und ein Schild Bitte Nicht Stören**
- nach oben gehen
- **bei der ersten Tür das Bitte Nicht Stören Schild benutzen**
- in den Raum gehen
- es ist die Abstellkammer
- **das Warnschild und den Eimer nehmen**
- den Raum verlassen
- **den Eimer mit dem Fleck benutzen**
- Willy stellt den Eimer ab
- **das Aftershave mit dem Eimer benutzen**
- **das Warnschild mit dem Fleck benutzen**
- dann zum Zimmer 10 gehen
- **die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- das Zimmer ist wieder in Ordnung
- **das Seil benutzen**
- der Wirt kommt nach oben, aber dann sieht er das Warnschild und geht wieder
- er meint er nimmt den Hintereingang
- **Willy geht nach unten und nimmt sich den Schlüssel Nummer 9**
- dann wieder nach oben gehen
- **die Tür Nummer 9 mit dem Schlüssel 9 öffnen**

- das Willkommensgeschenk (Apfel) versuchen zu nehmen (Linksklick) = **Errungenschaft: Dein Augapfel**
- **den Kamin ansehen**
- das ist ein Ziegel der anders aussieht
- **durch die Tür neben dem Kamin gehen**
- dahinter ist das Badezimmer
- die Dusche ansehen (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Psycho**
- **die Schublade öffnen und die Nagelfeile nehmen**
- zurück zum Kamin gehen
- **die Nagelfeile mit dem Ziegelstein benutzen**
- **Willy findet einen Bibliotheksausweis von seinem Vater**
- das Zimmer verlassen
- Willy bringt automatisch den Schlüssel zurück
- es geht mit dem nächsten Morgen weiter

Der nächste Morgen in Bone Town

Gasthaus:

- **den Bibliotheksausweis ansehen**
- **dann den Wirt nach der Bibliothek fragen**
- Willy bekommt eine Karte vom Ort
- auf der Karte werden alle Orte markiert die man einmal besucht hat
- das Gasthaus verlassen
- Willy lässt noch seinen Schlüssel da
- nach links gehen

Bibliothek:

- in die Bibliothek gehen
- **mit der Bibliothekarin sprechen und nach dem Buch „Eigenschaften von Beton“ fragen**
- **die Treppe nach oben gehen**
- **die Kiste ansehen**
- dafür braucht man einen Schlüssel
- den Schreibtisch ansehen und das dicke Buch unter dem Schreibtisch
- nach unten gehen und die Bibliothek verlassen
- die Poster ansehen = **Errungenschaft: Das ist eine andere Geschichte**
- nach rechts gehen und dann den Weg zum Museum
- da steht ein Wagenheber
- **den Wagenheber nehmen und zurück zur Bibliothek gehen**

- die Treppe nach oben gehen
- **den Wagenheber mit dem Schreibtisch benutzen**
- **dann das Buch ansehen**
- Willy findet einen Brief
- **den Brief lesen**
- bei dem Brief ist auch noch ein Teil einer Schatzkarte dabei
- Willy muss noch 8 Teile der Karte finden
- nach unten gehen
- **mit der Bibliothekarin sprechen** (Kiste, Teach)
- die Bibliothek verlassen
- wieder in Richtung Museum gehen

Gasthaus One Eyed Jack:

- die Fässer ansehen und das Menü
- **ins Gasthaus gehen und mit dem Wirt sprechen**
- den Glasbehälter mit den Keks und das Schloss daran ansehen
- das Muster der Tischdecke ansehen (Linksklick und Willy muss dazu etwas sagen) = **Errungenschaft: Spuren von Pollo Diablo**
- das Gasthaus verlassen
- die Regenrinne ansehen
- den Weg zum Museum gehen

Museum:

- hinter den Brettern auf der rechten Seite beim Museum den goldenen Drachen finden und anklicken (Linksklick) = **Errungenschaft: Versteckter Schatz 2**
- ins Museum gehen
- **die Tafel ansehen**
- **die Bücherpyramide ansehen**
- **das Buch nehmen**
- **Willy behält nur die Aufkleber**
- **die Statue und das Gemälde ansehen**
- **den Umschlag ansehen und versuchen zu nehmen**
- **mit dem Mann sprechen**
- dann das Museum verlassen
- den Weg zurück gehen bis zum Gasthaus und dann auf die rechts Seite der Stadt
- da ist das Rathaus

Rathaus:

- ins Rathaus gehen
- **die Stempel ansehen und versuchen zu nehmen**

- mit Steve sprechen und nach den Stempeln fragen
- einen Stempel nehmen
- das Rathaus verlassen
- weitergehen zur Apotheke

Apotheke:

- das Ladenschild ansehen = **Errungenschaft: Du schon wieder Dr. Fred**
- in die Apotheke gehen
- das Werkzeug ansehen
- die Süßigkeiten ansehen
- mit dem Apotheker sprechen
- fragen an was er forscht und ob er helfen kann
- der Apotheker braucht eine bestimmte Pflanze und er hat ein Stück Papier auf dem ein Rezept steht
- Willy sagt er hilft dem Apotheker
- das Werkzeug nehmen
- dann die Apotheke verlassen
- weiter gehen zur nächsten Tür

Pub:

- den 3-D Drucker ansehen und die Automaten
- mit dem Nerd sprechen
- den Pub verlassen
- weiter gehen zur Schmiede

Schmiede:

- den Wagen ansehen und das Triebwerk
- in die Schmiede gehen
- die Streichholzschachtel nehmen, die auf dem Boden liegt
- die Zange und den Hammer nehmen
- das Pferd, den Amboss und die Zisterne ansehen
- das Papier an der Wand ansehen und die Werkbank
- die Schmiede verlassen
- zum Waffenladen gehen

Waffenladen:

- das Schild ansehen und die Rüstungen

- in den Laden gehen
- die Waffen ansehen
- im Regal das Schild mit dem Stern ansehen = **Errungenschaft: Legende** (Finde das Schild von Captain America)
- **die Pistole ansehen**
- **mit dem Waffenmeister sprechen**
- nach der Pistole fragen
- **die Schere nehmen**
- den Laden verlassen
- weiter gehen bis zum Musikladen

Musikladen:

- das Schild ansehen und in den Laden gehen
- mit dem Hippie sprechen
- **die Stimmgabel nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- **das Klavier ansehen**
- da fehlt eine Walze
- das Cello ansehen
- **den Bogen neben dem Cello nehmen**
- da fehlen die Saiten
- die Triangel ansehen
- **die Stimmgabel mit der Triangel benutzen und es öffnet sich ein Versteck**
- leider kommt Willy noch nicht ran
- den Laden verlassen
- ein Stück zurück gehen und durch den Torbogen

Vergnügungspark:

- **die Fotokabine ansehen und benutzen**
- **dann die Poster aus dem Fach nehmen**
- der Weg nach oben führt zum Leuchtturm
- der andere Weg zum Vergnügungspark
- in den Vergnügungspark gehen
- den Zug ansehen
- auf dem Dach liegt ein glänzender Gegenstand
- **die Zange mit dem Gegenstand benutzen**
- **Willy erhält eine Walze**
- Hau den Lukas ansehen
- **den Hammer mit Hau den Lukas benutzen = Errungenschaft: Die Herausforderung**
- **die Stimmgabel mit Hau den Lukas (abgenutzte Attraktion) benutzen** und die Glocke läutet
- Willy hat einen Teddy gewonnen
- **im Teddy findet er ein Kartenteil**

- den Vergnügungspark verlassen
- zum Leuchtturm gehen

Leuchtturm:

- eine Seemöwe sitzt auf einem Nest
- das Nest ansehen
- da liegt eine Münze drin
- Willy kann die Münze aber nicht nehmen, solange die Möwe im Nest sitzt
- **in den Leuchtturm gehen**
- den Leuchtturm ansehen
- **die Öffnung benutzen**
- **die Streichholzsachtel mit der Öffnung benutzen**
- das Leuchtfeuer ist an
- das Schalterpult benutzen
- hier kann man 2 Räder drehen und so das Licht positionieren
- da fehlen aber noch die genauen Angaben
- den Leuchtturm verlassen
- wieder in den Musikladen gehen

Musikladen:

- die Treppe nach oben gehen
- **die Walze mit dem Klavier benutzen**
- das Versteck öffnet sich noch ein Stück weiter
- den Laden verlassen und nach oben gehen
- zur Kirche gehen

Kirche:

- die Wurfmaschine ansehen
- den Motor ansehen
- die Fenster der Kirche ansehen
- das Auto ansehen und den Schmied
- mit dem Schmied sprechen
- in die Kirche gehen
- **alle Buntglasfenster ansehen** (Rechtsklick) = **Errungenschaft: Historiker von Bone Town**
- **die Polaroidkamera nehmen**
- **mit dem Pfarrer sprechen**
- die Kirche verlassen und zum Friedhof gehen

Friedhof:

- auf dem Weg liegen Kieselsteine
- **die Kieselsteine nehmen**
- die Gruft ansehen
- die weißen Blumen ansehen
- **die Schaufel mit den weißen Blumen benutzen**
- den Friedhof verlassen
- auf der Karte sind jetzt alle Orte markiert und man kann sie auf der Karte anwählen und kommt so schneller zu den Orten

Museum:

- **im Inventar den Stempel und die Aufkleber mit dem Poster benutzen**
- **das Poster dem Kurator geben**
- Willy bekommt den Umschlag
- **im Umschlag findet er ein Kartenteil und eine kleine Flasche mit Alkohol**
- **im Inventar die Schere mit dem Poster von Willy benutzen**
- so erhält er falsche Augen
- zum One Eyed Jack gehen

Gasthaus One Eyed Jack:

- **an den Tisch setzen**
- **die falschen Augen mit Willy benutzen**
- **dann mit dem Wirt sprechen**
- der Test beginnt und Willy besteht ihn
- er bekommt den Schlüssel
- **den Schlüssel mit dem Schloss am Glas benutzen**
- **den Glückskeks nehmen**
- das Gasthaus verlassen

Schmiede:

- **den Glückskeks mit dem Amboss benutzen**
- **den Hammer mit dem Keks benutzen = Errungenschaft: Traum oder Wirklichkeit**
- **das gibt ein weiteres Kartenteil**
- die Schmiede verlassen

Leuchtturm:

- den Kekes mit der Möwe benutzen und dann die Münze aus dem Nest nehmen

Apotheke:

- die Münze mit dem Gummibärenautomat benutzen
- Willy bekommt ein Bonbon

Schmiede:

- das Bonbon mit dem Pferd benutzen
- dann die Schere mit dem Pferdeschwanz benutzen
- Willy hat jetzt Pferdehaare
- die Pferdehaare mit dem Bogen benutzen

Musikladen:

- die Treppe nach oben gehen
- den Bogen mit dem Cello benutzen
- das Versteck öffnet sich weiter
- Willy kann aus dem Versteck einen weiteren Kartenteil holen
- den Laden verlassen

Waffenladen:

- die Polaroidkamera mit der Pistole benutzen

Pub:

- Foto von Pistole mit dem 3-D Drucker benutzen
- die gedruckte Pistole nehmen

Waffenladen:

- die Kieselsteine mit dem Katapult benutzen
- der Ladenbesitzer geht weg
- die gedruckte Pistole mit der Pistole benutzen = Errungenschaft: **Wenn das Spiel schwer wird**
- Willy findet ein Kartenteil in der Pistole

Kirche:

- **den Alkohol mit dem Motor der Wurfmaschine benutzen**
- **dann die Wurfmaschine benutzen**
- **in die Kirche gehen und mit dem Pfarrer sprechen**
- frage ob er geschrien hat
- er gibt Willy ein Schild das er reparieren und aufstellen soll
- die Kirche verlassen
- **mit dem Schmied sprechen und sagen das er einen Auftrag vom Pfarrer hat**
- Willy darf sich ein Werkzeug nehmen
- **aus der Werkzeugkiste das Multifunktionswerkzeug nehmen**
- **im Inventar das Multifunktionswerkzeug mit dem Schild benutzen**
- vor den Fenstern der Kirche ist ein Loch
- **das Schild mit dem Loch benutzen**
- **dann die Wurfmaschine benutzen**
- das linke Fenster geht kaputt
- **in die Kirche gehen und mit dem Pfarrer sprechen**
- **ihm eine Person beschreiben** (blond, schlank,Sommersprossen), damit der Pfarrer die Kirche verlässt
- **dann das Glas nehmen**
- Willy findet ein weiteres Kartenteil

Bibliothek:

- nach oben gehen
- **das Multifunktionswerkzeug mit der Kiste benutzen**
- die Kiste ansehen
- sie ist leer, hat aber ein Geheimfach
- **die Nagelfeile mit der Kiste benutzen**
- Willy hat ein weiteres Kartenteil
- nun fehlt nur noch ein Kartenteil
- der Apotheker ist wieder da

Apotheke:

- **in die Apotheke gehen und dem Apotheker das Glas mit den Blumen geben**
- **Willy bekommt dafür das Rezept**
- Willy liest was auf dem Zettel steht

Rathaus:

- Steve ist nicht im Rathaus
- **den Globus ansehen und benutzen**
- es klappt eine Leiter auf
- **die Leiter nach oben gehen**
- in dem Raum umsehen
- beide Pinnwände ansehen
- **das Seil nehmen**
- **das Tagebuch ansehen und lesen**
- **Willy findet das letzte Kartenteil, eine Münze und die Koordinaten für den Leuchtturm = Errungenschaft: Kartograph**
- **das Fenster ansehen und öffnen**
- **das Seil mit dem Fenster benutzen**
- dann aus dem Fenster klettern

Leuchtturm:

- den Schaltkasten benutzen
- **mit den beiden Rädern das Licht auf 47 Grad Nord und 78 Grad Ost stellen = Errungenschaft: Koordinaten Zauberer**
- das Licht ist in der Gruft auf dem Friedhof zu sehen

Friedhof:

- in die Gruft gehen
- **das X an der Wand ansehen und die Bretter entfernen**
- dahinter ist ein Schädel (Skulptur)
- **die Münze mit dem Schädel benutzen**
- Willy landet in einer Höhle
- **Errungenschaft: Geheimnis im Geheimnis**

Höhle und Schiff

Höhle:

- die leuchtenden Pilze ansehen
- über die Brücke gehen
- dann kommt ein Schiff
- **die Trittleiter benutzen**

- da erscheint der Kapitän (der Papa von Willy)
- **Willy sagt er ist der Schiffsjunge**
- dann darf er an Bord
- jetzt auf das Schiff gehen

Schiff:

- die Kanonen ansehen
- nach unten gehen
- **die Kleiderpuppe nehmen**
- weiter nach unten gehen
- **das Schwert nehmen**
- **die Kanone ansehen**
- **die Tür ansehen**
- sie ist verschlossen
- wieder nach oben gehen zum Deck
- die Tür ansehen
- es ist die Tür zur Kajüte des Kapitäns
- **erst mal in den Raum oben gehen**
- **den Hut und die Kleider nehmen**
- die Bücher ansehen
- **die Voodoo-Puppe ansehen = Errungenschaft: Nachtschicht**
- **den Riss im Boden ansehen**
- **durch den Riss sehen**
- darunter ist der Kapitän
- die Karten und die Bücher ansehen
- dann den Raum verlassen
- **an die Tür zur Kajüte des Kapitäns klopfen**
- **nach dem Schlüssel für den Laderaum fragen**
- dafür muss Willy 3 Fragen beantworten
- **die Antworten lauten: Jimbo, Leben auf See und 8**
- Willy bekommt den Schlüssel
- jetzt nach ganz unten im Schiff gehen
- **mit dem Schlüssel die Tür zum Laderaum öffnen**
- in den Laderaum gehen
- die Kisten, Säcke und den Schatz ansehen
- **die goldene Maske nehmen**
- **dann an Deck gehen**
- **die Kleiderpuppe mit der Kanone rechts benutzen**
- **dann den Hut, die Kleider, das Schwert und die Maske mit der Kleiderpuppe benutzen**
- **Errungenschaft: Alter Bekannter**
- **an die Tür vom Kapitän klopfen**
- **ihm sagen das Morgan an Deck ist**
- Willy kann in die Kajüte gehen
- **den Kelch und das Logbuch nehmen**

- beim Verlassen des Raumes taucht Steve auf
- behaupten es ist Blackbeard
- es gibt einen Kampf
- im Schiff ganz nach unten gehen
- **den Kelch mit der Kanone benutzen und abfeuern = Errungenschaft: Zerstörer der Welten**
- an Deck gehen
- Willy und sein Vater verschwinden
- Abspann
- **Errungenschaft: Ende der Spiele**
- **Errungenschaft: Der Sammler** (wenn man alle vorherigen Errungenschaften hat)

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 18.10.2023

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>