

ODYSEJA - W POSZUKIWANIU ULISSESA

Witaj w mitycznej krainie starożytnej Grecji. Wcielisz się w postać męznego Heyseusza, który na prośbę Penelopy prowadzi poszukiwania Odyseusza - legendarnego króla Itaki, bohatera wojny trojańskiej. Czekają Cię mnóstwo ciekawych przygód, więc nie zwlekaj, tylko odpal Ulisse!

ETAP 1

Grę rozpoczynasz na wybrzeżu, tuż pod Troją. Podejdź do bram miasta i porozmawiaj ze strażnikiem oraz z kupcem. Jeśli masz ochotę, możesz ukraść temu ostatniemu portfel. Teraz wróć do namiotu, przy którym krząta się niewolnik noszący beły materiał. Załóż jedną z nich na plecy i podążaj za tragarzem. W ten sposób bez przepustki dostaniesz się do miasta.

Wejź do namiotu Nathosa - to ten na środku wioski, po prawej - i spróbuj porozmawiać z wodzem. Nie przejmuj się tym, że Nathos kazał przyjść Ci za chwilkę. W tym czasie możesz spenetrować obóz. Tuż za namiotem spotkasz żołnierzy grających w grę losową. Jeśli zagrasz z nimi dwukrotni - wygrasz. Jeśli skusisz się na jeszcze jedną partię, zdesperowani gracze sprawią Ci lanie.

Teraz wróć do Nathosa. Dostaniesz od niego przepustkę oraz niezbędną informację. Teraz już wiesz, że musisz znaleźć niejakiego Mikisa. Udaj się na skraj obozu, a przy bramie wyjściowej pokaż strażnikowi przepustkę, którą dostałeś od wodza.

Tuż za bramą spotkasz kobietę. Zastosuj opcję „Odmów, ale...”. Dzięki temu nie stracisz posiadanych przedmiotów. Teraz poszukaj paleniska, przy którym siedzi kowal Plaseter. Zapytaj go o Mikisa, a dowiesz się, że ten właśnie nadchodzi. Czas na rozmowę z Mikisem. Skończyliście? Udaj się za Mikisem i... No właśnie, ktoś uderzył Cię w głowę, a Ty obudziłeś się przy zwłokach Mikisa.

Na dodatek, stałeś się posiadaczem dziwnego trójzęba.

Wróć do Plasetera i zapytaj o sztylet. Dowiesz się, że broń ta nie została stworzona przez człowieka! Cóż, czas wrócić do Nathosa, by pochwalić się znaleziskiem. W namiocie wodza czeka Cię jednak niespodzianka. Wraz z Nathosem stoi żołnierz, który twierdzi, że widział Cię, gdy zabijałeś Mikisa. Trafisz do więzienia.

W celi porozmawiaj z Kopeasem, a poznasz kilka tajemnic. Teraz podejź do wiadra i zdejmij je ze ściany. Stań tyłem do haka i jeszcze raz naciśnij klawisz akcji. To wystarczy, by pozbyć się więzów. Podejź do ściany, podstaw wiadro pod szczelinę w suficie i wydostań się na dach. Podnieś kamień i zrzuć go strażnikowi na głowę. Jesteś wolny! Otwórz drzwi swemu nowemu przyjacielowi. Po drodze wstąp do namiotu Nathosa, by zabrać złoty hełm. Teraz bez przeszkód możesz udać się do bram miasta, bowiem strażnicy wezmą Cię za żołnierza.

Kopeas da Ci radę, byś udał się do znanego maga - Hakeasa. Wstąp do jego domu, a poznasz kilka tajemnic. Razem wypijecie tajemną miksturę odurzającą, a następnie wypełni się przeznaczenie wizjonera - umrze. Zabierz diament, który wyłożył na stół i udaj się do pobliskiej świątyni Eola - boga wiatrów.

Po drodze, w miejscu, w którym spadają z drzew płatki kwiatów, wciśnij klawisz spacji, a staniesz się posiadaczem jednego z nich. Wejź do wnętrza świątyni i ze ścian zabierz wszystkie elementy. Podejź do portalu i umieszczaj w nim po kolei wszystkie płytki, które mają w swej nazwie wiatr. Na koniec umieść w centrum portalu magiczny diament, a otworzą się drzwi. Nie wchodź jeszcze do środka. Wróć do głównej komnaty świątyni, do miejsca centralnego (przy powiewających wstęgach). Umieść tam płatek kwiatka, a przy drzwiach pojawi się przedziwna machina. Podejź do niej i zabierz wszystkie posążki. Teraz możesz już przekroczyć bramę portalu. Na małym podejściu postaw najpierw posąg wiatru północnego - dzięki temu otworzysz drzwi. Nim jednak pójdziesz dalej, zamień

statuetkę na posązek wznoszącego się wiatru. To wystarczy, by zakończyć etap.

ETAP 2

Znalazłeś się w dziwnym mieście. Najpierw - tuż przy schodach - spotkasz zwariowanego filozofa, a chwilę później, przy sadzawce, szaloną kobietę. Nie ma co. Świetne towarzystwo, ale do rzeczy.

Musisz zrobić eliksir z owocu lotosu. Aby tego dokonać, najpierw powinieneś odnaleźć następujące przedmioty: dzbanek, wodę, owoc lotosu oraz magiczny filtr.

Większość przedmiotów znajdziesz przy sadzawce. Teraz udaj się do świątyni Ozyrysa i zabierz stamtąd magiczny filtr.

Idź do paleniska (na lewo od sadzawki) i umieść nad nim dzbanek wypełniony wodą. Skorzystaj z wajchy, by opuścić naczynie jak najbliżej ognia. Po prawej stronie paleniska znajduje się misa, w której powinieneś umieścić filtr i owoce.

Gdy wywar będzie się gotował, skorzystaj z chwili, by znaleźć jeszcze jedno naczynie. Wlejesz do niego gotowy napój. Najpierw jednak wlej wywar do filtra. Przelej napój do dzbanka i skosztuj go.

Teraz wróć do świątyni i odszukaj człowieka o imieniu Kiris. Udaj się (biegiem) za nim. Zatrzyma się dopiero na skraju lasu i tam też będziesz mógł z nim zamienić kilka słów.

Teraz spotkasz sowę. Podążaj za nią. Po drodze napotkasz Atenę, która podaruje Ci magiczną tarczę - wykorzystasz ją już niebawem, podczas walki z bestią.

Podążaj cały czas za sową, aż dotrzesz do kamiennego wzgórza -do świątyni Gorgony. Teraz czeka Cię wspomniana walka z potworem. Koniecznie skorzystaj ze świętej tarczy!

Po zwycięskiej walce zabierz głowę potwora i umieść ją na ołtarzu. Aby

przejsć do kolejnego etapu, musisz wskoczyć do studni!

ETAP 3

No, to zaczynamy! Na początek porozmawiaj z Koppeasem. Zaproponuje Ci on wycieczkę na drugą stronę wyspy. Zgódź się. Po drodze jednak koniecznie zabierz sznur! Po przybyciu do chaty swego rozmówcy, wdaj się z nim w kolejną dyskusję i uwaga! Nie możesz wypić wina, którym Cię poczęstuje, bo inaczej skończysz swoją misję!

Gdy pojawi się Cyklop, włóż do torby owoc lotosu i zawieś ją na posądku. To wystarczy, by uszczęśliwić pierwszego potwora. Po jego odejściu wyjdź przed dom i znajdź zaostrzony kłoc drewna. Poszukaj kuszę i korzystając z dostępnych Ci przedmiotów (sznur - cięciwa, drewno - strzała), zastrzel Cyklopa. Dzięki temu odblokujesz sobie drogę na plażę, na której czeka na Ciebie łódź.

Teraz czeka Cię spotkanie z bogiem morza - Posejdonem. Migiem znajdziesz się w Pałacu Prób. Będziesz zmuszony rozwiązać trzy zagadki logiczne, (rozwiązanie: Minotaur - Tezeusz, Herkules - Hera i Prometeusz - człowiek). Teraz wejdź na górę i za pomocą głowy Gorgony, zamień sobowtóra w kamień. I już jesteś w czwartej misji.

ETAP 4

Poszukaj handlarza o imieniu Boros. Porozmawiaj z nim, a dzięki temu znajdziesz się w Obozie Lajstrygonów. Gdy już tam będziesz, unikając strażników, znajdź jaskinię. Po cichutku skradaj się obok śpiących żołnierzy i podnieś deskę.

Wejdź po pochylni i postaw nad nią znaną deskę. Gdy zobaczysz strażnika, schowaj się na chwilę. Gdy sobie pójdzie, przejdź po desce na drugą stronę i skręć w lewo. Podejdź do celi i uwolnij więźnia. Porozmawiaj z nim, a potem udaj się do kuchni. Przesuń kamień w suficie i wraz ze strażnikiem udaj się do spiżarni. Dostani w głowę obluzowanym kamieniem.

Weź koszyk i poszukaj korytarza wykutego w skale. Wykorzystaj ów koszyk

jako windę i już jesteś na dole!

Idź do Borosa i odzyskaj swe ubranie. Następnie przeszukaj wieżę. Wejdź na samą górę. Tam czeka Cię spotkanie ze strażnikiem. Zniszcz jego atrybut, a bez przeszkód dostaniesz się do wody.

Przepełnij na pobliską wyspę i odszukaj Kirike. Dzięki jej magicznym zdolnościom zamienisz się w świnkę. Już odmieniony udaj się na najwyższe piętro - do gabinetu Kirike. Zabierz zieloną poduszkę i połóż ją pod drewnianą półką.

Teraz obejrzyj scenkę, w której ginie Kirike. Podejdź do niej i spełnij jej ostatnie życzenie. Wróć do pomieszczenia, z którego zabrałeś zieloną poduszkę i podejdź do półki. Skorzystaj ze swych zębów, by przepiłować sznury. Dzięki temu butelka spadnie na poduszkę, a Ty będziesz mógł zanieść ją konającej. Ta zamieni Cię z powrotem w człowieka. Czas rozpocząć ostatni etap.

ETAP 5

Wejdź do jaskini i porozmawiaj z Koppeasem. Teraz porozmawiaj ze znanym Ci - chociażby z mitologii - Charonem. Zgódź się na wymianę. Dzięki temu dostaniesz magiczny instrument. Przepełnij Styks i znajdź trzech sędziów. Wybierz postać neutralną, bowiem tylko dzięki temu dostaniesz się do Pól Asfodelu.

W pobliżu białych skał wejdź do wody i użyj instrumentu. Zjawi się Charon. Poproś go, by zabrał Cię do Tartaru. Tam porozmawiaj z Tantalem. Pozbieraj wszystkie możliwe przedmioty, które znajdują się w jego pobliżu. Teraz odszukaj Prometeusza. Musisz jednak pozbyć się sępa, wyjadającego mu wątrobę (cóż, kara boska). Rzuć w jego kierunku kamieniem, a pozbędziesz się natręta.

Pobierz krew Prometeusza do butelki, a następnie odszukaj Danaidę. Porozmawiaj z nią, a następnie nalej wody do szklanki i za pomocą instrumentu wezwij Charona. Poproś go, by zabrał Cię na Pola Elizejskie. Na miejscu poproś piekarza, by upiekł dla Ciebie chleb.

Zanieś chleb głodującym duchom i wróć do piekarza. Wyproś miarkę mąki. Swe następne kroki skieruj do pobliskiej winnicy, by napełnić swe naczynie winem.

Wróć na Pola Asdofelu i umieść zebrane przedmioty na ołtarzu. Ułóż je w następującej kolejności: miód, wino, woda, mąka oraz krew. Za pomocą trójzębu odpędzaj duchy, żądne Twych skarbów. Po chwili ukaze się Terezjasz, który zechce spróbować Twych przedmiotów. Pozwól na to. Dzięki temu staniesz się posiadaczem kryształów. Umieść je w otworach w skale, a otworzą się kolejne wrota.

Teraz czeka Cię rozmowa z Posejdonem i walka. Jeśli załatwisz każdego napastnika, odbędziesz rozmowę z wszechmocnym Zeusem i ukończysz grę!
Gratuluję!