

Komplettlösung zu Odyssee

Kapitel 1: Ruinen von Troja

Euer Abenteuer beginnt an einem Steg. Folgt diesem ans Land (ihr könnt rennen, indem ihr die Shift-Taste gedrückt haltet) und haltet euch am Strand nach rechts (von eurem Spieler aus gesehen). Das Bild schaltet um und ihr seht vor euch einen Kistenberg. Vor diesen Kisten (links) liegt ein kleiner ausgebreiteter **Teppich** auf dem Boden, den ihr aufnehmen könnt (nähert euch dazu dem Teppich und betätigt die Leertaste).

Habt ihr euch den Teppich so auf die Schulter gepackt, steigt über die Holztreppe (direkt hinter dem Kistenstapel) nach oben (mit dem Teppich über der Schulter hält euch keiner auf) und betretet so das Innere der Stadt. Um von der Wache wirklich nicht aufgehalten zu werden, müßt ihr warten, bis der andere Sklave, ebenfalls mit einem Teppich beladen, die Stadt betreten hat und diesem dann folgen.

In der Stadt angelangt, lauft ein Stück nach vorne und euer Spieler legt automatisch den Teppich ab. Folgt nun dem Weg weiter nach links und gelangt schließlich vor ein größeres Gebäude (rechts neben euch), das von einem großen Spitzdach umgeben ist. Nähert euch dem Haus und öffnet die Tür - betretet dieses dann.

Im Innern werdet ihr von einem Mann angesprochen, der euch in den hinteren Bereich führt. Dort unterhaltet ihr euch zunächst mit dem Mann im blauen Gewand. Fragt diesen über die folgenden beiden Punkte aus (dazu sich dem Mann nähern und die Leertaste betätigen):

- Merops
- Odysseus.

Habt ihr alles erfahren, geht es zu dem anderen Kerl, mit dem ihr ebenfalls reden solltet:

- Treffen.

Nachdem ihr einiges erfahren habt, solltet ihr den selben Mann ein weiteres Mal ansprechen:

- Penelope
- Passierschein.

Ihr habt vorerst alles erfahren und verlaßt das Haus wieder (Vorraum aufsuchen, dort die Tür öffnen und ins Freie treten).

Geht nun einmal um dieses Gebäude (nach rechts) und bemerkt, sobald ihr euch wieder der Tür nähert, daß ein Mann das Haus verlassen hat. Ihr geht also wieder ins Innere und sucht dort den hinteren Raum auf. Sprecht dort nochmals mit dem Herrn des Hauses (der hier nun alleine stehen müßte) und fragt ihn aus:

- Penelope
- Odysseus
- Passierschein
- Ort.

Sobald ihr den Kerl auf den Passierschein ansprecht, überreicht euch dieser ein Stück Lehm, welches sich bei näherer Betrachtung als **Passierschein** entpuppt. Habt ihr nun alles erfahren und den Passierschein erhalten, könnt ihr das Haus wieder verlassen (ihr erhaltet dann noch den Auftrag, Mikis zu finden).

Im Freien angelangt bemerkt ihr, daß es inzwischen Nacht geworden ist. Wendet euch vor dem Haus stehend nach rechts (vom Charakter aus gesehen) und folgt dem Weg nach vorne. Ihr gelangt schließlich vor ein Holztor, das von einem Soldaten bewacht wird. Nähert euch diesem Mann und erfahrt, daß ihr einen Passierschein benötigt. Bevor ihr nun irgend etwas unüberlegtes tut, öffnet das Inventar (F1-Taste) und hebt den Schein hervor. Sprecht dann den Soldaten an und erzählt ihm von dem Passierschein. Dieser wird gezeigt und das Holztor öffnet sich - durchquert dieses und landet vor den Mauern der Stadt (gleich im unteren Bereich steht eine Dame, die ihr ansprechen könnt - gebt ihr ein wenig Geld).

Haltet euch dort rechts (von der Spielfigur aus gesehen) und folgt dem Zaun nach rechts. Ihr findet etwas weiter eine kleine Hütte mit einem Lagerfeuer. An eben diesem Feuer sitzt ein Mann, den ihr ansprechen solltet (nähert euch diesem und das Gespräch beginnt). Hierbei handelt es sich um den Schmied, mit dem ihr über folgende Dinge reden könnt:

- Odysseus
- Ort
- Mikis.

Sobald ihr den Schmied auf Mikis angesprochen habt, erscheint dieser Mann auch sogleich. Natürlich sprecht ihr auch diesen gleich an und geht alle Punkte durch (unter Umständen nochmals ansprechen):

- Odysseus.

Nach dem Gespräch verläßt Mikis die Bildfläche und ihr folgt ihm, sobald es möglich ist. Nachdem ihr ein paar Meter gelaufen seid, werdet ihr bewußtlos geschlagen und erwacht an einem anderen Ort. Verlaßt diesen nach unten und entdeckt Mikis Leiche, der ihr euch nähert. Ihr erhaltet daraufhin eine kurze Meldung und steigt dann die Steintreppe nach unten. Folgt auf dem Sand dem Weg nach rechts und haltet euch immer an der Steinmauer, bis ihr wieder vor der Stadtmauer gelangt. Geht dann weiter nach rechts und betretet die Stadt wiederum durch das kleine Holztor, das ihr anklicken müßt (direkt unter der Laterne). Das Tor wird geöffnet und ihr könnt es durchqueren.

Sucht in der Stadt nochmals das große Gebäude in der Mitte auf und betretet dieses. Trefft im hinteren Bereich auf Nathos und eine Wache. Ihr werdet des Mordes beschuldigt und sagt dann die Wahrheit. Natürlich werdet ihr nun eingesperrt und erwacht kurz darauf in einer Zelle wieder.

Steht dort auf, geht ein Stück vor und unterhaltet euch mit eurem Mitgefangeinen (Koppeas). Sprecht diesen so lange an, bis er nichts neues mehr zu berichten weiß und erfahrt, wie ihr das Gefängnis verlassen könnt. Nachdem ihr alles erfahren habt, sucht die Stelle auf, an der ein kleiner hölzerner Eimer an der Wand hängt. Stellt euch mit dem Rücken zu diesem Eimer und betätigt die Leertaste, woraufhin der Eimer von einem Haken genommen wird. Nachdem der Haken also freiliegt, betätigt ein weiteres Mal die Leertaste, um so das Seil an euren Handgelenken zu durchtrennen.

Ist euch dies geglückt, erscheint Koppeas und es geht los. Stellt euch genau unter das Loch in der Decke (rechts neben der Steintreppe) und betätigt die Leertaste. Mit Koppeas Hilfe (dieser macht eine Räuberleiter), gelangt ihr auf das Dach.

Nähert euch dort dem Rand und greift euch den kleineren helleren **Stein** in der Mitte. Stellt euch damit genau über die Wache auf dem Boden und werft den Stein auf eben diesen Kerl (Entertaste) - dies funktioniert nur an der richtigen Stelle. Somit wird die Wache außer Gefecht gesetzt und ihr landet automatisch auf dem Boden.

Öffnet nun die Tür des Gefängnisses, um Koppeas zu befreien und kehrt dann zurück in Nathos Haus (rechts entlang). Geht im Innern weiter in den hinteren Bereich und entdeckt dort, auf der linken Seite, eine

Soldatenrüstung (mit dem goldenen Helm). Nehmt diese auf und ihr verwandelt euch automatisch in einen Soldaten.

Kehrt nun zurück ins Freie und nähert euch dort dem bewachten Holztor auf der linken Seite (durch das ihr schon öfters die Stadt verlassen und wieder betreten habt). Redet hier mit der Wache:

- Nathos
- Koppeas

und es folgt eine Sequenz. Das erste Kapitel wäre somit überstanden.

Kapitel 2: Der Tempel von Aeolus

Nachdem ihr wieder handeln könnt und Koppeas verschwunden ist, folgt dem Pfad nach unten und nähert euch so einem Haus. Betretet dieses (vorher die Tür öffnen) und nähert euch im Innern dem Mann hinter dem Tisch. Redet mit diesem (Hakeus) und erfahrt verschiedene Dinge. Wartet danach so lange, bis der Alte einen Trank zu sich nimmt und trinkt dann ebenfalls einen Schluck davon (Becher benutzen).

Nach einer kurzen Sequenz stirbt Hakeus und ihr nehmt euch dann den hellblauen **Diamanten** vom Tisch.

Ihr könnt nun das Haus mit dem Diamanten in der Hand wieder verlassen und dem Pfad nach links folgen. Geht bis ganz zum Ende durch (in Richtung Bergpfad) und die Ansicht ändert sich. Folgt auch diesem Pfad, bis sich die Ansicht erneut ändert. Ihr findet euch nun unter einem Blütenbaum wieder. Nehmt eines dieser lila farbenen **Blütenblätter** vom Boden auf und steigt schließlich die Treppe nach oben, die zum Tempel führt.

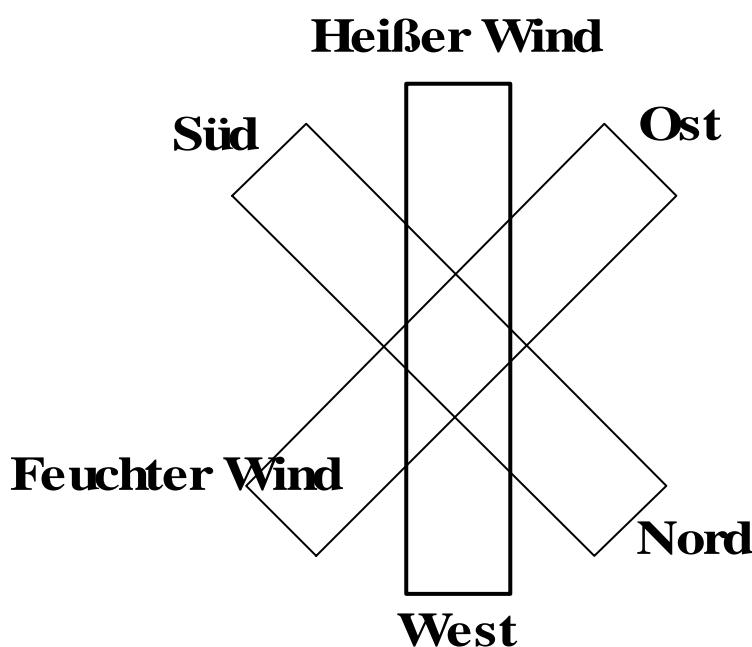
Betretet den Tempel, indem ihr euch in Richtung grauer Fläche zwischen den beiden Säulen bewegt. Im Innern bewegt ihr euch weiter nach rechts und geht zwischen den nächsten Säulen ebenfalls hindurch, um im nächsten Abschnitt zu landen. Landet so vor ein paar Fähnchen, die aus dem Boden ragen und im Wind flattern. Nähert euch diesen Fähnchen, nehmt das Blütenblatt zur Hand und benutzt dieses nun mit eben diesen Fähnchen (Entertaste) - es folgt eine kurze Sequenz und ihr hört ein Geräusch. Im Nebenraum ist ein seltsames Mobile erschienen.

Verlaßt diesen Bereich also wieder nach links (durch die Säulen hindurch) und findet euch im Vorraum wieder. Hier schwebt jetzt das Mobile, an dem sich sechs verschiedene Statuen befinden. Als da wären: Statue des Südwindes

Statue des Nordwindes
Statue des Westwindes
Statue des Ostwindes
Statue des Aufwindes
Statue des Abwindes.

Habt ihr euch alle **sechs Statuen** eingesteckt, kehrt zurück in den Raum mit den Fähnchen. Nähert euch dort links und rechts den Wänden und findet dort jeweils sechs Abbildungen vor. Klickt jede Abbildung an und entnehmt dieser je ein Mosaik. Ihr müßtet euch also am Ende im Besitz von insgesamt **12 Mosaiken** befinden.

Steigt dann in diesem Bereich die Stufen nach oben und landet so vor einer Art Tor, in dessen Mitte sich ein helles Kreuz befindet, das euch am Durchgehen hindert. Eure Aufgabe wird es nun sein, 6 der 12 Mosaike in dieses Kreuz einzusetzen. Jedes Mosaik paßt nur an eine Stelle. Wählt dazu also eines der Mosaike im Inventar aus (dies unterscheidet sich von Spiel zu Spiel - aussuchen und Leertaste drücken), stellt euch dann an eine beliebige Stelle des Kreuzes und betätigt die Entertaste, um das Mosaik einzusetzen. Klappt dies nicht, geht einfach an eine andere Stelle des Kreuzes und wiederholt den Vorgang. Die folgenden 6 Mosaike müssen in das Kreuz eingesetzt werden (die nachfolgende Zeichnung soll nur als Beispiel dienen und weicht von eurem Spiel ab!):



Notos: Südwind
Euros: Ostwind
Boreas: Nordwind
Zephir: Westwind
Kalais: Feuchter Wind.
Zetes: Feuchter Wind.
Ist dies passiert (die restlichen Mosaike verschwinden aus eurem Inventar), nähert euch dem mittleren Bereich des Kreuzes und euer Held bläst automatisch in den Diamanten. Das

Kreuz wird so durchlässig und ihr könnt durch das Kreuz hindurch schreiten und den dahinter liegenden Gang betreten.

Folgt diesem, bis ihr auf ein kleines Podest stoßt, auf das ihr die Statue des Nordwindes (führt ins Unbekannte) stellt. Daraufhin öffnet sich eine Tür hinter euch. Bevor ihr diese Tür jedoch durchquert, nehmt die eben abgestellte Statue wieder an euch und plaziert nun die Statue des Aufwindes (führt zu den Göttern) auf demselben Podest. Laßt diese Statue dort stehen und durchquert nun die vorher geöffnete Tür, die hinaus ins Freie führt. Ihr verfolgt nun eine weitere Sequenz, in der ihr auf einem Flugschiff in den nächsten Bereich fliegt.

Kapitel 3: Das Land und der Lotus-Esser

Nachdem ihr wieder handeln könnt, steigt zunächst die Treppe nach oben. Findet dort einen Kerl vor, den ihr ansprecht:

- Fragen
- Ort
- Odysseus.

Habt ihr alles erfahren, lauft weiter nach oben und findet euch schließlich auf einem großen Platz wieder. Gleich rechts auf dem Boden liegt eine Art **Lappen**, den ihr aufnehmen müßt (reinigendes Tuch).

Geht dann weiter nach links und nähert euch einem kleinen Teich mit grünem Wasser. Steigt dort über die Steintreppe hinunter zum Wasser und holt euch aus dem Wasser einen **Lotossamen** - redet dann mit der Frau am Teich:

- Fragen
- Ort
- Odysseus
- Brunnen
- Lied.

Da sie euch nicht allzuviel berichten kann, steigt über die Treppe wieder nach oben. Geht auf dem Platz stehend nun wieder ein Stück vor, bis die Ansicht sich ändert, und haltet euch dann links. Geht nun immer weiter vor, bis die Ansicht sich erneut ändert und haltet euch dann wieder links. Steigt die zweite Rampe nach oben (unterer Bereich) und findet dort einen **Krug**, den ihr aufnehmt.

Mit dem Krug in der Hand verlaßt ihr den Platz wieder und steigt über die Steintreppe hinunter zum Meer. Stellt euch dort ans Wasser und füllt mit Hilfe der Entertaste ein wenig **Wasser** in den Krug. Kehrt nun über die Treppe zurück auf den Platz und sucht die Rampe, auf der ihr eben

den Krug gefunden habt. Links daneben befindet sich eine andere Rampe, die ihr nun nach oben steigen solltet. Ihr betretet so eine Gasse, der ihr bis zum Ende hin folgt. Wendet euch dort nach links und tretet unter das Holzdach (dort, wo das Feuer lodert).

Ihr gelangt so vor eine Art Maschine. Geht hier folgendermaßen vor:

1. Setzt den mit Wasser gefüllten Krug auf der Feuerstelle ab (Entertaste betätigen, dann abstellen).
2. Packt das reinigende Tuch in die Waagschale auf der rechten Seite (Entertaste).
3. Die Lotossamen verfrachtet ihr ebenfalls in die Waagschale (Entertaste betätigen, dann abstellen).
4. Nähert euch dann von hinten dem Steinblock, links neben der Feuerstelle. Auf diesem Steinblock muß sich ein Hebel befinden, den ihr mit Hilfe der Leertaste aktivieren könnt (dieser Knopf ist ein wenig schwer zu finden - probiert deshalb ein wenig herum). Habt ihr den Knopf gefunden und betätigt, senkt sich der Topf direkt über das Feuer.
5. Betätigt den Knopf ein zweites Mal, um den Topf wieder anzuheben.
6. Nähert euch dem hochgezogenen Topf und kippt diesen um (Leertaste).
7. Nehmt den **leeren Topf** an euch (im Tuch müßte sich nun eine lilafarbene Flüssigkeit befinden).
8. Mit dem leeren Topf könnt ihr nun die **lila Flüssigkeit** abfüllen (mit dem Topf vor die Flüssigkeit treten und die Entertaste betätigen).

Nachdem sich also nun der fertige Trank im Topf befindet, solltet ihr gleich einen Schluck zu euch nehmen (Eingabetaste). Alles wird hell und von Zeit zu Zeit blitzt der Bildschirm auf und ihr könnt für kurze Zeit überhaupt nichts mehr erkennen. Ihr müßt nun über den Pfad und die Rampe zurück auf den Platz (achtet darauf, daß ihr nicht von der Rampe fällt, da ihr sonst sterben würdet). Überquert nun den Platz und geht bis auf die andere Seite durch (bemerkt, daß alles heller und grüner ist als vorher). Folgt dann dem Weg um das Gebäude und geht auch um das nächste Haus (auf dessen Hinterseite) mit den blauen Stufen. Sobald ihr euch auf der Rückseite eben dieses Hauses befindet, folgt eine kurze Sequenz, während der ihr den Krug absetzt und eine Person verschwinden seht (speichert nun ab!). Eure Aufgabe ist es nun, diesem Mann so schnell wie möglich zu folgen.

Rennt vor, um die Ecke (nach links) und rechts um ein Haus herum. Folgt dann dem Weg geradeaus und überquert dann links eine Brücke

(ihr müßtet auf der anderen Seite den davon eilenden Mann sehen können). Nähert euch dem Mann und es folgt eine weitere Sequenz (solltet ihr den Mann nicht mehr sehen können, müßt ihr nochmals laden und das Ganze wiederholen). Habt ihr den Kerl schließlich erreicht, nähert euch ihm und sprecht Krisis an:

- Fragen
- Ort
- Lotos
- Heritias
- Odysseus
- Krisis (erscheint erst später).

Nachdem ihr Krisis ein *zweites Mal* auf 'Lotos' angesprochen habt, erfahrt ihr näheres über die Droge und werdet an einen anderen Ort geführt.

In einem Wald stehend geht es nach rechts. Folgt dort dem Pfad so lange geradeaus (zwei oder drei Abschnitte), bis ihr eine Eule aufschreckt und diese davonfliegt. Folgt dieser nun in den nächsten Bereich undachtet dort darauf, welchen weiteren Weg der Vogel nimmt. Folgt der Eule auch dorthin und es erscheint im nächsten Bereich ein seltsames Wesen. Nähert euch diesem Wesen, woraufhin ihr ein **grünes Schild** überreicht bekommt. Kehrt nun nach links zurück in den vorigen Abschnitt, wo ihr wiederum die Eule wegfliegen seht. Folgt dieser nochmals in den nächsten Bereich und bemerkt das Federvieh ein zweites Mal. Nehmt ein letztes Mal den Weg, den die Eule genommen hat und findet euch so in einem kargen Gebiet wieder. Haltet euch dort rechts und nehmt den Pfad, der an einem dornigen Baum vorbei führt. Habt ihr alles richtig gemacht, müßtet ihr nun vor einem Berghang stehen.

Steigt diesen Hang und die nachfolgende Steintreppe nach oben und betretet die Höhle am oberen Ende (speichert hier ab!). Im Innern erwartet euch der Kampf gegen eine Gorgone. Um hier siegreich hervorzugehen, haltet euch an folgende Taktik (beachtet dabei, daß euch die Gorgone nicht treffen darf, da ihr sonst versteinert werdet und das Spiel aus ist):

Nähert euch zunächst einer Säule und stellt dort das grüne Schild ab (Entertaste). Versucht dann, die Gorgone dorthin zu locken, auf daß diese sich selbst über das Schild trifft und für kurze Zeit bewegungsunfähig ist. Diesen Zeitpunkt müßt ihr nutzen, um mit Hilfe eures Schwertes den Kopf der Gegnerin abzuschlagen. Sollte euch dies

alles nicht gelingen, könnt ihr euch auch einfach von hinten an die Gegnerin heranschleichen (sie darf euch nicht sehen) und ihr von hinten den Kopf abschlagen.

Ob ihr es nun so oder so bewerkstelligt habt, auf jeden Fall benötigt ihr danach den **Kopf**. Nehmt diesen vom Boden auf und steigt über die hier befindliche Steintreppe nach oben auf eine höher gelegene Ebene. Dort seht ihr eine grüne Wippe. Packt auf die rechte Seite dieser Wippe (die Seite, die höher steht) den Gorgonenkopf, woraufhin sich hinter euch eine Öffnung auftut. Ist dies passiert, springt dort hinein, um dieses Kapitel zu beenden.

Kapitel 4: Die Rückkehr von Koppeas

Ihr findet euch am Strand stehend wieder, wo ihr euch sogleich mit Koppeas unterhalten solltet (nähert euch diesem einfach):

- Koppeas
- Ort
- Odysseus.

Nach dem Gespräch macht sich der Kerl auf und davon und ihr müßt ihm folgen. Lauft dazu über den Pfad hinein in einen Wald und sucht diesen ab. An einer Stelle führt er hinaus auf eine größere Lichtung (sucht ein wenig), auf der sich eine Holzhütte befindet. Betretet diese (den Eingang findet ihr unterhalb des Strohvordaches - linke Seite) und redet im Innern mit Koppeas:

Koppeas (dieser Name muß angeklickt werden, da ihr sonst sterbt!).

Danach nimmt Koppeas ein paar Schlucke aus einem Weinbeutel und erzählt euch etwas über Zyklopen, die vernichtet werden müssen. Kümmert euch vorerst um den ersten Riesen und denkt dabei an das Gorgonenhaupt, welches sich immer noch in eurem Besitz befindet. Verlaßt also die Hütte und umgeht diese nach rechts. Hinter der Hütte führt ein kleiner Bergpfad auf einen Hügel. Dort solltet ihr raufgehen und ganz bis zur Spitze weiterlaufen. Am Ende angekommen, nehmt das Gorgonenhaupt in die Hand (Leertaste) und wartet, bis der Zyklop euch gegenübersteht und euch anschaut. Genau in diesem Augenblick müßt ihr das Gorgonenhaupt auf den Zyklopen ausrichten (Entertaste), um den Riesen zu versteinern. Ist euch dies gelungen, kehrt zurück zur Hütte, wo ihr bereits von Koppeas erwartet werdet. Dieser drängt euch, auch den zweiten Zyklopen zu töten.

Folgt diesem nicht, da er so oder so von dem anderen Zyklopen verspeist wird. Greift euch statt dessen den **Holzbalken**, der links neben der Hütte aus einem Totenschädel herausragt. Befindet sich dieser Balken also auf euren Schultern, kehrt zurück in den Wald und versucht dabei, den Pranken des Zyklopen auszuweichen. Haltet euch im Wald möglichst links (in der Nähe des Berges) und sucht eine weitere Lichtung auf, auf der eine große Holzarmbrust steht - an dieser Stelle seid ihr vor dem Riesen sicher und könnt euch Zeit lassen.

Nähert euch der Armbrust zunächst von vorne und legt den Balken auf dem Schaft ab. Geht dann hinter die Armbrust und seht dort, auf dem Boden liegend, ein **Seil**, das ihr euch natürlich nicht entgehen läßt. Dieses Seil wird in den hinteren Bereich der Armbrust eingesetzt. Nachdem es also befestigt wurde, klickt das Seil ein weiteres Mal an, um es zu spannen. Wartet nun, bis der Zyklop vor euch auftaucht und feuert im richtigen Moment (wenn der Riese groß vor euch steht) mit Hilfe der Leertaste den Pfeil ab, um den zweiten Zyklopen zu töten.

Ist auch dieses Hindernis aus der Welt geschafft, kehrt ihr durch den Wald zurück zum Strand, an dem ihr dieses Kapitel begonnen habt (folgt dazu dem Weg direkt vor der Armbrust und biegt dann in den Sandpfad nach rechts ein). Am Strand angelangt, betretet ihr das Luftschiff und fliegt auf die nächste Insel.

Kapitel 5: Der Palast des Testes

Betretet den ersten Raum und bleibt gleich stehen (speichert hier ab!). Ihr bemerkt hier, wie verschiedene Speere aus der Wand gefahren kommen. Treffen euch diese, sterbt ihr. Schaut euch nun die Sequenzen an und bemerkt, daß sich diese ändern. Im Wechsel bleiben verschiedene Stellen frei. Ihr solltet nun schauen, wann die Stelle auf der linken Seite frei wird. Wartet eine Sequenz davor ab und rennt dann an die Stelle, an der die Speere nicht auftreffen. Ist euch dies gelungen, rennt von dort aus schnell weiter auf die andere Seite und öffnet die Holztür, indem ihr die Leertaste betätigkt. Habt ihr dies getan, halten die Speere inne und ihr habt diesen Raum überwunden. Bestimmt wird euch dies aber einige Anläufe abverlangen.

Habt ihr es geschafft und den nächsten Raum erreicht, erwartet euch bereits das nächste Rätsel. Bemerkt die vielen Platten auf dem Boden. Betretet ihr eine dieser Platten, erhaltet ihr ein Wort. Geht also zunächst

in Richtung Steintreppe am anderen Ende und steigt diese nach oben bis vor die erste Statue. Klickt diese an (Leertaste) und erhaltet eine Art Rätsel. Die Antwort auf diese Frage müßt ihr nun durch die passende Bodenplatte beantworten. Sucht also die Platte, auf er ihr das Wort 'Theseus` hört. Stellt euch auf eben diese Bodenplatte und betätigt die Leertaste, woraufhin die erste Statue verschwindet.

Ihr steigt dann über die freigelegte Steintreppe hinauf vor die nächste Statue, die ihr wiederum befragt. Es gilt nun, die Antwort auf die zweite Frage zu finden. Sucht dazu die Bodenplatte 'Hera`, stellt euch darauf und betätigt die Leertaste, um die zweite Statue verschwinden zu lassen. Über die Steintreppe geht es nun weiter vor die dritte Statue, deren Frage ihr euch wiederum anhören müßt. Die Antwort auf diese Frage lautet: `Mensch`. Sucht also die passende Bodenplatte, tretet auf diese und betätigt die Leertaste, um auch die letzte Statue verschwinden zu lassen. Ihr könnt nun über die gänzlich freigelegte Treppe den nächsten Raum erreichen.

Geht dort vor und landet in einem Zelt, wo ihr sogleich von einem Mann angesprochen werdet. Antwortet diesem mit: `Odysseus` und folgt dem Dialog. Der Kerl verzaubert euch und ihr müßt, sobald ihr wieder handeln könnt, den Gorgonenkopf ziehen und diesen auf euer Gegenüber anwenden (Entertaste). Ist dies passiert, wird der Kerl versteinert und es folgt eine längere Sequenz.

Kapitel 6: Die Lästrygonen

Auf einem Steg stehend geht ihr zunächst vor, bis ihr von vier Kaufleuten angesprochen werdet. Hört euch an, was sie zu sagen haben - sie verlassen euch danach wieder. Lauft nun weiter nach links in Richtung Stadt, wo ihr drei der vier Kaufleute vor ihren Häusern stehen seht. Sprecht keinen dieser Männer an, da ihr sonst sterbt. Haltet euch statt dessen links und findet am Ende ein kleines dunkles Zelt vor, dem ihr euch nähert (davor liegt ein wenig Obst auf einem Tuch). Geht nun möglichst nah an dieses Zelt heran (links neben den Obstschalen) und betätigt die Leertaste, um den Kaufmann mit der weißen Bekleidung ins Freie zu rufen. Befragt diesen dann:

- Lästrygonen
- Durchfahrt
- Waren

- Odysseus.

Nehmt danach sein Angebot an und werdet an einen anderen Ort gebracht. Hier solltet ihr erst einmal abspeichern, denn ihr dürft nicht von den Lästrygonen entdeckt werden!

Eure Aufgabe hier wird es sein, unbemerkt über eine Brücke und ins Innere des Palastes zu gelangen. Geht dazu wie folgt vor:

Folgt zunächst dem Pfad nach links unten und steigt dann den Hügel nach oben (es geht nur in eine Richtung). Geht dann weiter am Abgrund entlang (nach links), bis ihr einen kleinen Holzzaun vor euch seht. Nähert euch diesem, woraufhin sich euer Held automatisch dahinter versteckt und wartet, bis zwei Lästrygonen vorbeigezogen sind. Ist die Luft rein und haben euch die beiden Kerle passiert, wartet so lange, bis die zwei wieder zurück über die Brücke und auf die andere Seite gehen (so haben wir es geschafft). Wartet nun noch ein paar Sekunden (in der die Lästrygonen vom Bildschirm verschwunden sind) und rennt dann am Zaun vorbei (unterer Bereich) nach links und über die Steinbrücke. Die Wachen dürften euch nun nicht sehen.

Auf der anderen Seite angekommen (dürfte einige Anläufe erfordern), haltet euch gleich rechts (nähert euch nicht dem Lästrygonen vor dem Höhleneingang) und tretet auf eine zweite, hölzerne Brücke. Sobald ihr dies tut, müßte die Wache vor dem Höhleneingang verschwinden und ihr könnt diesen endlich durchqueren.

Im Innern des Berges angelangt, haltet ihr euch links. Folgt dem Gang und steigt eine Steintreppe hinauf. Ihr gelangt kurz darauf vor einen schlafenden Lästrygonen. Diesen dürft ihr auf keinen Fall berühren, da das Spiel sonst beendet wird. Versucht also langsam und vorsichtig den Kerl zu umgehen (zwischen den Vasen am Boden hindurch), um den Gang direkt hinter ihm betreten zu können. Geht dabei wirklich sehr behutsam vor und achtet darauf, auch nicht den kleinen Zeh der schlafenden Wache zu berühren.

Ist euch diese Glanzleistung gelungen, folgt dem Gang und seht schließlich einen an die Wand geketteten Sklaven. Nähert euch diesem, um ein paar Worte mit dem Mann zu wechseln. Er bittet euch dann, ihn zu befreien, was ihr auch tut. Der Sklave verschwindet daraufhin und ihr werdet gefangengenommen. Unterhaltet euch in der Zelle zunächst mit eurem Mitgefangeinen:

- Fragen

- Ort

- Heritias,

bevor ihr das Angebot des Mitgefangenen ablehnt (also nicht auf das Wort `Ausruhen` klicken), euch auszuruhen (so bleibt ihr in der Zelle). Lauft in der Zelle ganz nach oben und verlaßt diesen Bereich durch die Öffnung auf der linken Seite (ganz oben). Ihr landet so im nächsten Raum, den ihr nach links durchquert. Dort hängt ein heller Schinken an der Decke, den ihr mit Hilfe der Leertaste verschiebt (direkt vor den Durchgang in den nächsten Raum). Wurde dies erfolgreich erledigt und hängt besagter Schinken vor dem Durchgang in den nächsten Raum, betretet ihr diesen (weiter nach links an dem Schinken vorbeigehen). Ihr landet so in einem Raum, wo euch ein Lästrygon erwartet. Sobald ihr wieder handeln könnt und euch der Kerl entdeckt hat, rennt ihr zurück in den vorigen Raum mit dem verschobenen Schinken. Der euch verfolgende Wächter rennt genau gegen den Schinken und wäre somit außer Gefecht gesetzt.

Sucht in diesem Raum (mit dem Schinken) nun den unteren Bereich auf und findet dort an der oberen Wand (neben einer Vase) eine Art **grauen Schlitten**, der sich aufnehmen läßt. Mit eben diesem Schlitten über der Schulter kehrt ihr zurück in den Raum, aus dem ihr gerade eben den Lästrygonen gelockt habt. Sucht dort den vorderen Bereich auf (mit der Feuerstelle) und findet dort einen kleinen Durchgang in der Wand. Tretet in diesen Durchgang und wartet, bis sich die Ansicht ändert - bleibt dann sofort stehen! Benutzt hier nun den mitgeführten Schlitten (Entertaste), um damit in die Freiheit zu rutschen.

Ihr findet euch auf einem Steg wieder. Folgt diesem nach links und betretet erneut die Stadt, wo ihr sogleich von Boros (Händler mit weißem Gewand vor dem schwarzen Zelt) angesprochen werdet. Fragt diesen über `Heritias` aus und sucht dann die rechte Seite der Stadt auf. Geht rechts an dem großen Gebäude vorbei (gleich neben der Klippe - vor diesem Gebäude steht ein Mann in grünem Hemd) und findet an der Seite eine Leiter, die aufs Dach dieses Hauses führt. Steigt über diese Leiter nach oben (Leertaste) auf das Dach und redet zunächst mit dem Kerl im grünen Umhang:

- Kaufleute
- Gehen.

Findet dann auf dem Boden ein großes Horn, das ihr zertretet (Leertaste). Steigt dann über die Leiter wieder zurück nach unten (Leertaste) und nähert euch nochmals Boros, dem Händler mit dem

weißen Gewand (vor dem dunklen Zelt). Klickt diesen an, um eure Klamotten zurück zu bekommen und befragt ihn dann nochmals. Gebt ihm als Antwort `Leben`. Nachdem Boros nun verschwunden ist, nähert ihr euch dem roten Flugschiff auf dem Wasser, um dieses Kapitel zu beenden.

Kapitel 7: Das Treffen mit Circe

Auf einer Insel gelandet, folgt dem Weg nach rechts, bis ihr ein großes Gebäude entdeckt. Ihr müßt nun den hinteren, kleineren Teil dieses Hauses betreten, um in einer Art Stall zu landen. In diesem Stall befindet sich eine Rampe, die nach oben führt. Sucht diese Rampe und steigt über diese nach oben. Ihr stoßt so auf eine große Dame, bei der es sich um Circe handelt - redet mit dieser:

- Fragen
- Ort
- Heritias` Frau.

Während des Gespräches bietet sie euch einen **Trank** an, den ihr annehmt. Kurz darauf werdet ihr in ein Schwein verwandelt und kehrt über die Rampe zurück nach unten in den Stall. Vom Stall aus geht es gleich wieder über die Rampe nach oben, wo ihr nun ein Gespräch zwischen Circe und Merope verfolgen könnt. Ihr seht, wie Merope Circe umhaut.

Nachdem der Kerl gegangen ist, steigt ihr über die Rampe wieder ganz nach oben und nähert euch der auf dem Boden liegenden Circe, mit der ihr ein paar weitere Worte wechselt. Ihr sollt der Dame eine Art Gegengift aus ihrem Haus besorgen. Achtet darauf, daß euch Merope nicht erwischt, denn dieser sticht für sein Leben gern Schweine ab!

Steigt also die Rampe wieder nach unten und verlaßt den Stall durch das offenstehende Tor. Sucht nun den vorderen Teil dieses Gebäudes auf und betretet das Innere. Ihr findet dort eine Treppe, über die ihr nach oben aufs Dach steigt. Wendet euch dort dem Turm hinter euch zu und steigt hier wiederum aufs Dach - und zwar ganz auf der linken Seite. Umgeht den Turm also auf der linken Seite und über das hier befindliche Vordach, bis sich die Ansicht ändert. Geht vom nächsten Bereich weiter vor, bis ihr ein zweites und offenes Fenster seht (es leuchtet ein wenig), durch das ihr zurück ins Innere und auf den Speicher kehren könnt.

Springt dort runter und folgt der linken Seite. Ihr findet hier am Geländer befestigt vier Seile und auf dem Boden liegend ein grünes Kissen. Knabbert zunächst mit Hilfe der Leertaste das ganz rechte Seil durch (das erste), woraufhin eine Decke nach unten fällt. Nehmt dann das **grüne Kissen** auf und umrundet damit einmal das Geländer. Ganz auf der anderen Seite findet ihr eine Rampe, die zurück in das Obergeschoß und somit zu Circe führt. Achtet darauf, an welcher Stelle hier die losgeknabberte Decke gelandet ist und legt links daneben das mitgeführte grüne Kissen (unterhalb des zweiten Seiles).

Nachdem dies erledigt wurde, steigt die Rampe wieder ganz nach unten und verläßt den Stall hinaus ins Freie. Sucht nochmals den vorderen Teil des Gebäudes auf und betretet diesen. Steigt dort die Treppe nach oben und steigt wiederum links aufs Dach. Über das zweite offene Fenster geht es ein letztes Mal in den Speicher. Nähert euch dort den Seilen und beißt diesmal das zweite durch (es fällt so eine braune Flasche nach unten und müßte genau auf dem unten abgelegten grünen Kissen landen). Die anderen (hinteren) beiden Seile könnt ihr außer acht lassen. Nachdem dies erledigt wurde, steigt ihr wieder über die hier befindliche Rampe nach unten und greift euch dort die **braune Flasche**, die auf dem grünen Kissen liegt. Übergebt ihr diese Flasche nun Circe (Entertaste), verwandelt diese euch zurück und übergibt euch außerdem zwei Gegenstände: einen **Dreizack** und ein **Rezept**.

Ihr könnt nun das Gebäude verlassen und zurück zu eurem Flugschiff kehren (nähert euch dazu dem mittleren Teil des Gefährtes).

Kapitel 8: Die Hölle

Durchquert hier angekommen sogleich den großen Höhleneingang direkt hinter euch. Ihr landet vor einer grauen Treppe, die ihr so weit hinunter steigt, bis es nicht mehr weiter geht (die Seelen halten euch auf). Ihr werdet schließlich von einem alten Freund angesprochen. `Befragt` diesen und erfahrt, daß es sich bei diesem Geschöpf um Koppeas handelt. Ihr könnt danach weiter mit eurem alten Kumpanen reden:

- Ort
- Opfertrank
- Tiresias.

Es taucht dann ein neues Wort auf. `Gebt` Koppeas euren Diamanten, um ihm die Überfahrt über den Fluß Styx zu ermöglichen. Folgt Koppeas schließlich die Treppe hinunter und vor das Boot. Nähert euch diesem Gefährt und bemerkt, wie der Bootsmann seine Hand ausstreckt. Übergebt diesem nun also euer Schwert mit Hilfe der Entertaste und erhaltet als Gegenleistung ein anderes Objekt (**Charons Flöte**), das ihr dem Bootsmann aus der Hand nehmen müßt. Ist dies passiert, werdet ihr auf eine Insel gebracht.

Wieder an Land, dürft ihr euch auf keinen Fall von dem Höllen Hund erwischen lassen - dieser tötet euch nämlich bei Berührung. Rennt also gleich ein Stück nach links und hoch in Richtung großer Tempel. Nähert euch diesem und betretet das Innere über die Schräge. Lauft im Tempel weiter nach vorne und werdet von drei Richtern angesprochen, die eine Antwort von euch haben möchten. Diese lautet wie folgt:

- Uneigennützig.

Je nachdem, was ihr im Laufe des Spieles alles getan habt, werdet ihr nun gerichtet. Habt ihr alles so getan, wie in unserer Lösung beschrieben, werdet ihr zum Tartaros verurteilt. Eine der drei Treppen (linke Seite) hat sich ein wenig gesenkt und kann nun betreten werden (hinter einem der Richter). Folgt dieser Schräge also nach oben und findet euch danach an einem altbekannten Ort wieder.

Beeilt euch hier ein wenig, da sich sonst immer dieselbe Sequenz wiederholt. Ihr befindet euch nun also in der Rolle von Mikis. Rennt mit diesem schnell zu der Statue hinter euch und springt dort rechts von der Mauer runter in Richtung Treppe. Kurz darauf wartet Heritias vor diesem Bereich und schaut für kurze Zeit nach unten. Nähert euch diesem schnell und versetzt ihm einen Stoß (Leertaste), um ihn ebenfalls hinunter zu schubsen. Somit wäre diese Aufgabe gelöst und ihr findet euch vor dem Hölleeingang wieder.

Kapitel 9: Tartaros

Lauft hier nach unten und weiter nach links. Ihr findet ein paar Meter entfernt einen Mann, der auf dem Boden liegt (Tantalos) und redet mit diesem:

- Fragen
- Strafe
- Tiresias.

Nachdem ihr alles erfahren habt, erscheint ein weiterer Punkt, der da lautet: `die Opfergaben sammeln`. Tut dies sogleich und erfahrt, daß euch der Mann helfen kann. Er möchte lediglich ein wenig Wasser haben. Für den weiteren Weg benötigt ihr die folgenden Dinge: Blut, Wasser, Gerstenmehl, Wein, Honig. Gleich links neben Tantalos greift ihr euch folgende Objekte vom Boden: den **Honigtopf**, ein **leeres Glas** und den **leeren Schlauch**.

Mit diesen Sachen im Gepäck geht es nun weiter. Sucht nun den Mann auf (noch weiter links), der an der Wand hängt und an dem ein Adler knabbert (es gibt nur ein Weg, der nach links führt). Vor diesem Mann befindet sich auf dem Boden ein Steinhaufen. Nehmt einen dieser **Steine** auf und nähert euch dem an der Wand hängenden Mann. Werft nun mit eurem Stein auf den Vogel (Entertaste), um diesen zu vertreiben. Zum Dank redet der Mann (Prometheus) nun mit euch:

- Fragen
- Ort
- Tiresias
- die Opfergaben sammeln.

Ihr erfahrt von dem **Blut** des Mannes, das ihr euch nehmen könnt. Benutzt dazu den leeren Schlauch mit dem Mann (Entertaste), um so den Schlauch mit Blut zu füllen.

Mit dieser ersten Zutat im Gepäck geht es nun weiter auf die andere Seite des Lavasees. Folgt dazu dem Pfad, bis ihr ganz auf der anderen Seite angekommen seid. Ihr findet dort nämlich eine Frau, die Wasser aus einem Krug in ein großes Becken schüttet. Nehmt das leere Glas aus dem Inventar zur Hand und wartet, bis die Dame euch den Rücken zukehrt, also wieder nach hinten läuft. Benutzt dann schnell das Glas, um dieses mit ein wenig **Wasser** zu füllen. Die Frau meckert zwar, aber das Wasser befindet sich dennoch im Glas (vorausgesetzt, sie hat euch nicht beim Abfüllen beobachtet).

So, hier wäre alles erledigt und ihr geht runter zum roten Lavafluß. Und zwar an die Stelle, an der ihr den Fluß ganz nah und in Großaufnahme vor euch seht. Benutzt dort Charons Flöte, um den Bootsmann zu rufen. Laßt euch von diesem zum nächsten Anlegeplatz bringen.

Kapitel 10: Die elysischen Gefilde

Dieser neue Ort entpuppt sich als kleines Gartenlabyrinth. Um nun den ersten wichtigen Punkt zu finden, haltet euch einfach an unsere Angaben:

Geht vor bis zum Abzweig, rechts, runter, links, bis zum Ende durch, runter und ihr landet bei einem Brotbäcker.

Mit dem Mädchen vor dem Ofen solltet ihr nun sprechen:

- Fragen
- Ort
- Tiresias
- Opfergaben.

Ihr erfahrt, daß das Mädchen etwas Mehl für euch hat. Bevor ihr dieses aber bekommt, sollt ihr einen kleinen Auftrag für sie übernehmen. Nehmt diesen natürlich an (ihr sollt eine kleine Lieferung übernehmen) und greift euch daraufhin von der rechten Seite einen **Laib Brot**.

Nehmt nun den folgenden Weg (und beeilt euch ein bißchen dabei, da die Seelen am Teich kein kaltes Brot möchten):

zurück (links), runter bis zum Ende, nach oben bis zum Ende, runter und immer geradeaus (auch an der Kreuzung geradeaus weiter - schmaler Weg).

Ihr landet so vor den drei Seelen am Teich, denen ihr ein hoffentlich noch warmes Brot überreicht. So bekommt ihr Gelegenheit, diese Kerle auszufragen:

- Treffen
- Ort
- Tiresias
- die Opfergaben sammeln.

Nachdem ihr alles erfahren habt, kehrt ihr zurück zu der Brotbäckerin, von der ihr zum Dank für euren Job das Gerstenmehl erhaltet. Nehmt den **Sack Mehl** von der linken Seite auf (links des Ofens). Macht euch nun auf die Suche nach der nächsten Zutat:

zurück (links), runter bis zum Ende, nach oben bis zum Ende, runter, Kreuzung, links (um die Ecke), runter (die Ansicht ändert sich). Nun geht nach links um den Busch herum, wieder nach oben und ihr findet euch im Weingarten wieder. Geht dort ganz nach links, am Ende runter und ihr findet euch vor den Weinfässern und einem Brunnen mit Wein wieder. Vor diesem Brunnen befindet sich auf dem Boden ein **Weinschlauch**, den ihr aufnehmen solltet. Achtet aber darauf, daß euch

dabei keiner der herumlaufenden Diener sieht. Befindet sich der Weinschlauch schließlich in eurem Besitz, wäre auch hier alles erledigt und es geht zurück zum Fluß:

aus dem Weingarten raus, rechts um den Busch herum, hoch bis zum Ende, nach links, runter, nächste Möglichkeit wieder links, dann gleich nochmals links, rechts und hoch in Richtung Fluß.

Benutzt dort angekommen Charons Flöte und laßt euch von dem Fährmann in den nächsten Bereich fahren.

Kapitel 11: Die Gefilde des Asphodeles

Ihr müßtet euch nun im Besitz der folgenden Zutaten befinden: Honigtopf, Glas Wasser, Blutschlauch, Sack Mehl und Weinschlauch.

Habt ihr alle Zutaten gesammelt, wendet euch gleich links dem flachen Felsen zu und stellt euch vor diesen. Packt nun folgende Zutaten auf diesen Felsen:

Honigtopf, Weinschlauch, Wasserglas und Mehlsack.

Ist dies passiert, spricht euer Held einen Gebetsspruch. Nachdem ihr wieder handeln könnt, muß noch der Blutschlauch auf dem Felsen plaziert werden. Nun kommen ein paar Seelen und wollen die Zutaten stehlen. Euer Held nimmt automatisch den Dreizack zur Hand und verjagt eine der Seelen. Da aber nun noch weitere Seelen kommen und euch bedrängen, müßt ihr jedesmal, wenn sich diese Kerle euch nähern, den Dreizack benutzen (Entertaste). Tut dies so lange, bis eine fünfte Seele erscheint und die anderen vertreibt. Bei dieser Seele handelt es sich um den lang gesuchten Tiresias. Wartet, bis euch dieser erreicht hat und redet dann mit ihm (tretet dazu ein wenig näher an Tiresias heran):

- Fragen.

Tiresias kümmert sich anschließend um eure Opfergaben. Ihr nähert euch nochmals dieser Seele und redet ein weiteres Mal mit ihm (Tiresias). Nun müßt ihr den Mann ein drittes und letztes Mal ansprechen (Odysseus), woraufhin er eure Opfergaben in **drei Kristalle** verzaubert, die ihr euch natürlich einsteckt.

Ist dies passiert und befinden sich alle drei Kristalle in eurem Besitz, nähert euch dem großen Felsen auf der gegenüberliegenden Seite, in dessen unterem Bereich sich sieben Öffnungen befinden (eine vorne, drei links und drei rechts). Eure Aufgabe ist es nun, die drei Kristalle in drei dieser Öffnungen zu packen. Es gehört ein Kristall in die mittlere

Öffnung, einer in die mittlere Öffnung auf der linken und einer in die mittlere Öffnung auf der rechten Seite. Nehmt also einen Kristall zur Hand und probiert aus, in welche der Öffnungen dieser paßt. Habt ihr schließlich alle drei Kristalle in den Öffnungen versenkt, folgt eine kurze Sequenz und ein neuer Kristall erscheint.

Dieser befindet sich auf dem großen Felsen, in den ihr eben die drei Kristalle gepackt habt. Umgeht den großen Felsen nach links und findet dort eine Rampe, die auf die Oberseite des Felsens führt. Steigt also hinauf und entdeckt dort eine Art Statue, die den neuen Kristall beinhaltet. Nehmt diesen **Kristall** nun an euch und landet so im letzten Kapitel.

Kapitel 12: das letzte Gefecht

Vor dem Hölleneingang stehend lauft ihr nun nach unten in Richtung Meer. Es taucht nun Zeus auf, den ihr im Kampf besiegen müßt. Geht dazu wie folgt vor:

Zu Beginn werdet ihr von Zeus beschossen. Danach müßt ihr drei Angriffsarten auswählen und ein Auswahlbildschirm erscheint. Auf diesem findet ihr die folgenden Waffen aufgelistet:

1. Bogen des Apollo
2. Schild
3. Schwert
4. Gorgonenkopf
5. Dreizack.

Eure Aufgabe wird es nun sein, die richtigen drei Waffen und auch deren Reihenfolge herauszufinden. Da sich diese von Spiel zu Spiel unterscheiden, müßt ihr diese Reihenfolge selbst herausfinden (bei uns war es übrigens: Bogen, Schild, Schwert).

Gebt also zu Beginn drei Waffen an und wartet dann die Reaktion von Zeus ab, an der ihr erkennen könnt, wie ihr liegt:

- Fällt Poseidon getroffen auf die Knie, ist die Waffe am richtigen Platz.
- Schlägt Poseidon mit dem Dreizack auf den Boden, bedeutet dies, daß die Waffe zwar richtig gewählt wurde, sich aber nicht an der richtigen Stelle befindet.
- Beschießt euch Poseidon bedeutet dies, daß die Waffe falsch ist.

Anhand dieser Reaktionen solltet ihr zunächst einmal die drei richtigen Waffen herausfinden und diese dann in die korrekte Reihenfolge bringen - viel Spaß.

Habt ihr es nämlich geschafft, ist Zeus besiegt und ihr habt das Spiel erfolgreich bewältigt.