

The background features a dark blue gradient with a starry sky effect. Overlaid on this are several circular patterns, including concentric circles, dashed lines, and solid lines with arrows, suggesting a complex, maze-like structure. A large circular scale with numerical markings (140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260) is visible on the left side.

DAS ABENTEUER ODYSSEE

EIN EINZIGARTIGES ODYSSEUS WIMMELBILD-ADVENTURE GAME

von Linus B.

INHALT:

- **Das Trojanische Pferd**
- **Der Zyklop Polyphem**
- **Die Zauberin Kirke**
- **Die Sirenen**

Level 1

Level 2

Level 3

Level 4

SPIELPRINZIP:

Bei jedem Level muss Odysseus (der Spieler) Gegenstände finden, welche in den Szenen des einzelnen Levels und dessen unterschiedlichen Orten verborgen sind. Manchmal muss man, um an die Gegenstände zu gelangen, Minispiele spielen. Die gesammelten Gegenstände helfen dann, das aktuelle Problem zu lösen und das Level zu bestehen.

Hat man alle Level bestanden ist das Spiel durchgespielt.

LEVEL 1: DAS TROJANISCHE PFERD

Aufgaben :

- Heer außer Sichtweite bringen
- Alle Utensilien sammeln
- Baumaterial suchen und das Pferd bauen
- Das Pferd vor das Stadttor befördern
- Nach dem Sieg den Weg zum Heer finden

Materialien:

50 Holzplanken

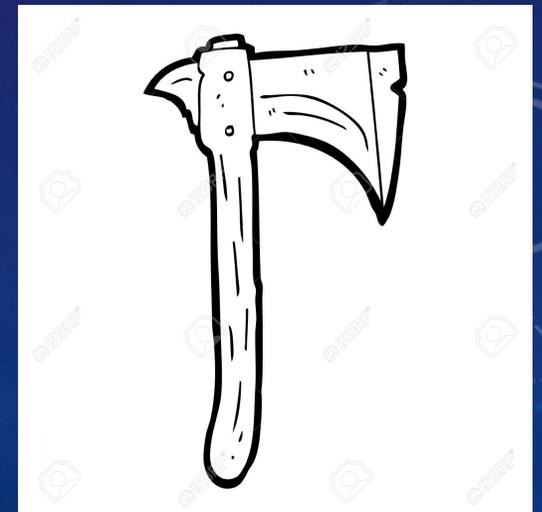
20 Nägel

Hammer

Axt

-> Um das Pferd
zu bauen

Materialien:



LEVEL 1: DAS TROJANISCHE PFERD ERKLÄRUNG

Das Level spielt sich an drei verschiedenen Orten ab: das Heer, das Lager, der Bauplatz. An diesen Orten muss der Spieler die vorgegebenen Gegenstände finden. Sind alle gefunden, dann startet der Bau, welcher sich so abspielt: Ein Kästchen bewegt sich auf dem ganzen Bildschirm hin und her. Durch einen Klick kann der Spieler ein Brett im Kästchen absetzen. Dabei muss er versuchen das auf dem Bildschirm vorgegebene Feld zu treffen, welches mit jedem abgesetzten Brett die Position ändert. So geht es immer weiter. Die gesetzten Bretter bauen aufeinander auf und bilden später dann das Pferd. Danach muss der Spieler das Pferd vor das Stadttor steuern. Der Weg dorthin ist vorgegeben. Nach einem kurzen Video, welches den Sieg von Odysseus zeigt, steuert der Spieler das Pferd wieder zurück zum Lager.

LEVEL 2: DER ZYKLOP POLYPHEM

Materialien:

Aufgaben:

- Alle Utensilien sammeln
- Holzpfahl finden, mit einem Messer anspitzen und über dem Feuer härten
- Sich als „Niemand“ ausgeben
- Polyphem betrunken machen
- Polyphem das Augenlicht nehmen

Materialien:

Holzpfahl -> Zum Ausstechen des Auges

Messer -> Zum Anspitzen des Pfahls

Alkohol -> Um Polyphem betrunken zu machen

Feuersteine -> Zum Anzünden des Feuers



LEVEL 2: DER ZYKLOP POLYPHEM ERKLÄRUNG

Dieses Level ist auch in drei Orte unterteilt: die linke Seite der Höhle, die Mitte der Höhle und die rechte Seite der Höhle. In diesen Szenen muss der Spieler die vorgegebenen Materialien suchen. Wenn er all diese gefunden hat, dann soll der Spieler ein Feuer entzünden. Dies tut er mit den Feuersteinen, indem er sie über einem in der Höhle liegendem Holzstapel gegeneinander schlägt. Vorher aber reicht der Spieler Polyphem den Wein, indem er ihn aus seinem Inventar auf den Zyklopen zieht. Nachdem der Spieler das Feuer entzündet hat, geht er mit dem Holzpfahl in der Hand ans Feuer, damit dieser gehärtet wird. Das Härten passiert automatisch, dauert aber ein paar Sekunden. Anschließend geht der Spieler zu Polyphem, um mit einem Zielfeld auf dessen Auge zielen zu können und ihm dieses mit einem Klick auszustechen. Polyphem rennt anschließend aus der Höhle und der Spieler kann fliehen.

(MINISPIEL)

DER ZORN DES POSEIDON AUF HOHER SEE

Nachdem Odysseus (der Spieler) die Zyklopen besiegt hat, ist der Vater der Zyklopen, Poseidon, zornig auf Odysseus und seine Gefährten. Daher toben die Meere. Nun ist der Spieler an der Reihe und muss das Schiff sicher durch die Hindernisse auf seiner Strecke steuern.

LEVEL 3: DIE ZAUBERIN KIRKE

Aufgaben:

- Alle Utensilien sammeln
- Auslösen wer zuerst loszieht
- Den Weg durch den Wald finden
- Das Kraut Moly entgegennehmen

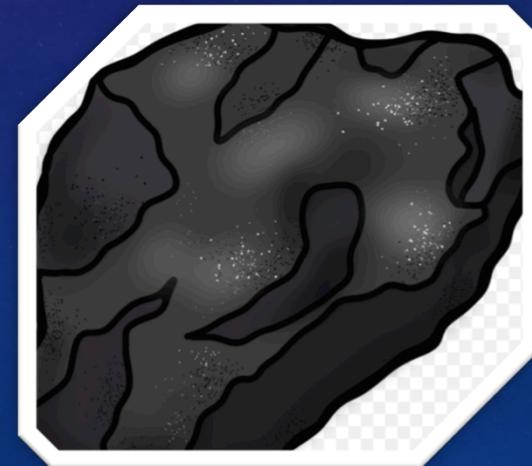
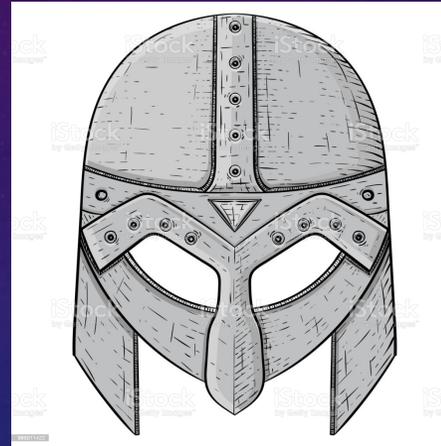
Materialien:

Helm -> Zum Einwerfen der Lose

2 Stück Papyrus -> Zum Lösen

Kohlestück -> Zum Beschriften der Lose

Materialien:



LEVEL 3: DIE ZAUBERIN KIRKE ERKLÄRUNG

Anders als die anderen Level, hat dieses Level zum Suchen der Materialien nur einen Ort: den Lagerplatz. Dort muss der Spieler nach den Gegenständen suchen. Wenn die vier Gegenstände gefunden wurden, beginnt das Level richtig. Der Spieler kann auf den Papyrusblättern mit dem Kohlestück frei mit seiner Maus die Namen „Odysseus“ und „Eurylochos“ schreiben. Anschließend wird gelost (aufgrund der Geschichte immer Eurylochos). Danach kommt ein Schriftzug : 1h später. Nun muss sich Odysseus auf den Weg machen, um seine Freunde zu retten. Den richtigen Weg findet der Spieler, indem er ein Quiz spielt. Es gibt immer zwei mögliche Wege. Weg A und Weg B. Genauso gibt es auf jede Frage zwei Antwortmöglichkeiten. Die Antwortmöglichkeit die der Spieler wählt, ist der Weg, den er geht. Wenn eine Frage falsch beantwortet wurde, startet das Quiz von vorne. Hat man alle Fragen richtig beantwortet kommt man zum Götterboten Hermes, dem man eine letzte Frage beantworten muss um das Kraut Moly zu erhalten.

LEVEL 4: DIE SIRENEN

• Aufgaben:

- Alle Utensilien sammeln
- Alle Vorbereitungen für die Sirenen treffen
- Sicher an den Sirenen vorbeifahren

Materialien:

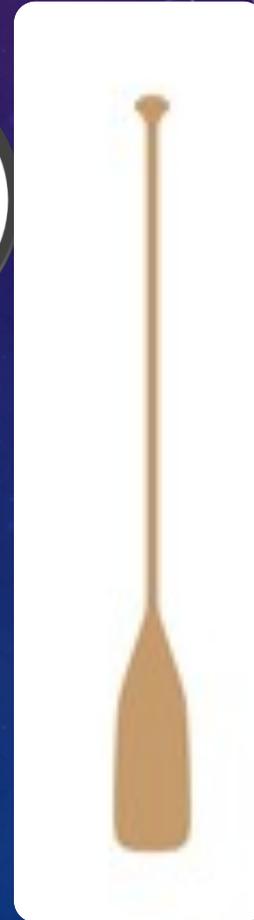
Wachs -> Als Ohrstöpsel

Seil -> Zum Festbinden von Odysseus

Mast -> Zum Aufstellen und Festbinden

Ruder -> Um sicher an den Sirenen vorbei zu steuern

Materialien:



LEVEL 4: DIE SIRENEN ERKLÄRUNG

In diesem Level gibt es wieder drei Szenen zum sammeln der geforderten Materialien: das Deck, das Unterdeck 1 und das Unterdeck 2. In diesem Level hat der Spieler 1 min. Zeit um die Gegenstände zu finden. Diese sind extra gut versteckt, sodass dieses Level schwieriger wird. Nachdem Odysseus (der Spieler) alle Dinge gefunden hat, muss er so schnell wie möglich aufs Deck gelangen. Dort werden die Sachen automatisch aufgestellt und benutzt. Eine kleine Animation zeigt diesen Vorgang. Jetzt ist der Spieler wieder auf sich gestellt und muss das Schiff durch Felsen und Wracks steuern. Dieses mal kommen diese dem Schiff allerdings schneller entgegen als vorher. Dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad des Levels erneut. Wenn man die Gegenstände nicht in der vorgegebenen Zeit findet oder das Schiff gegen ein Hindernis steuert, muss man das gesamte Level neu starten.

DAS ENDE

