

Salammmo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Salamambo

autor: Andrzej „Anaaer” Fediuk

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Solucja	4

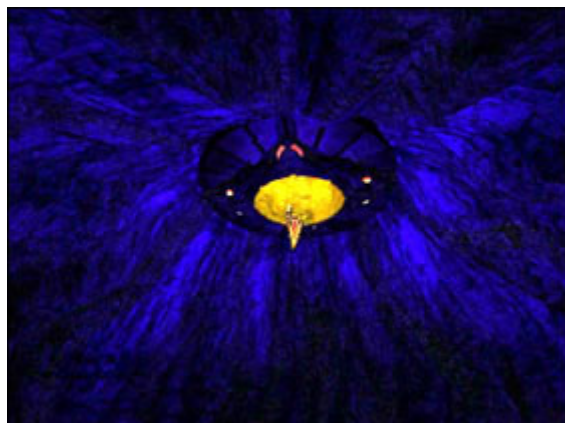
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Salammbô jest klasyczna grą przygodową, której fabuła bazuje na powieści Gustave'a Flauberta. Akcja dzieje się w czasach starożytnych, podczas Pierwszej Wojny Punickiej (264-241 p.n.e.). Bohaterem jest Spendiusz, podróżnik, który trafia w ręce Kartagińczyków i jako niewolnik zostaje zmuszony do pracy. Priorytetem staje się więc ucieczka, ale i na zemstę na Kartagińczykach trzeba zostawić trochę energii.

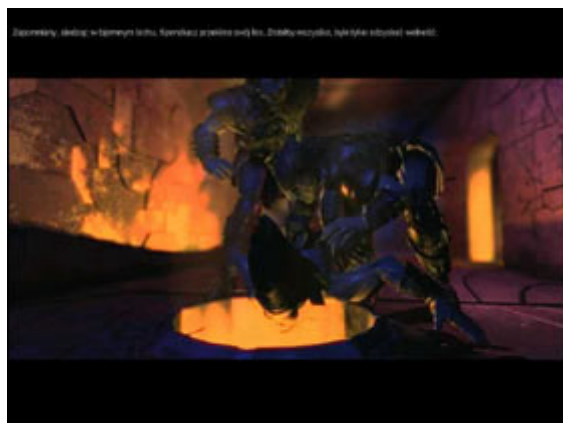
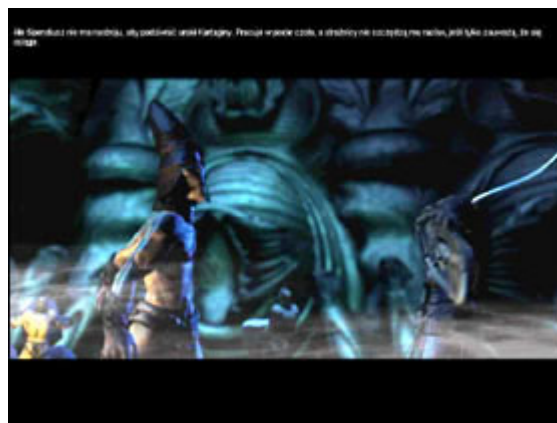
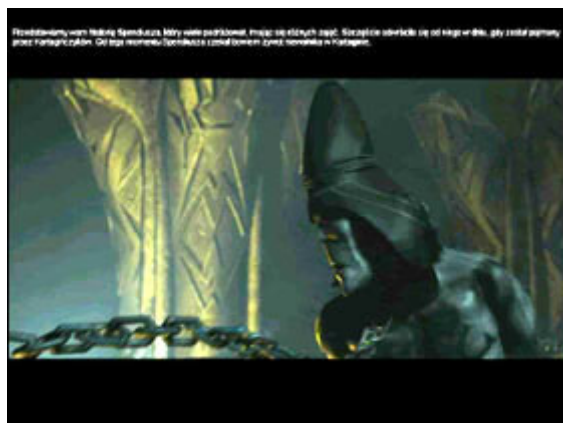


Sterowanie zrobione jest bardzo intuicyjnie. Mamy trzy możliwe akcje: idź (paluch wskazujący drogę), weź (łapa) oraz użyj (kręcące się zębaki). Potwierdzamy lewym przyciskiem myszy, a inwentarz wywołujemy prawym. W menu pod prawym przyciskiem mamy również dziennik przygody (czasami warto tu zajrzeć), naszą postać (do ubierania się, jedzenia itp.) oraz mapę.

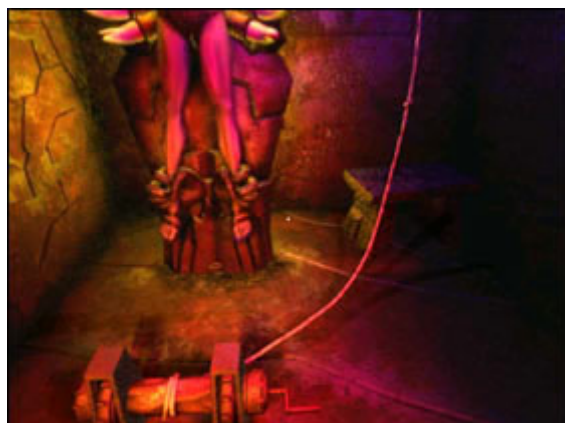
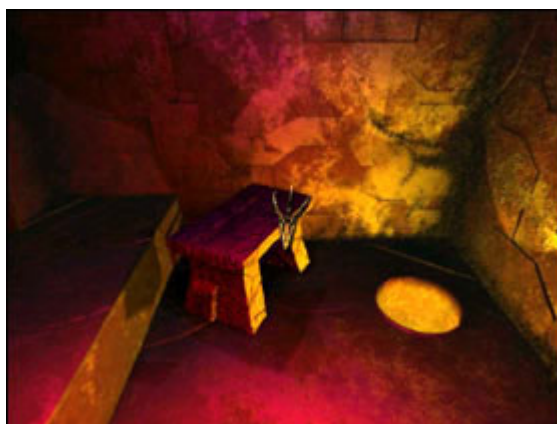
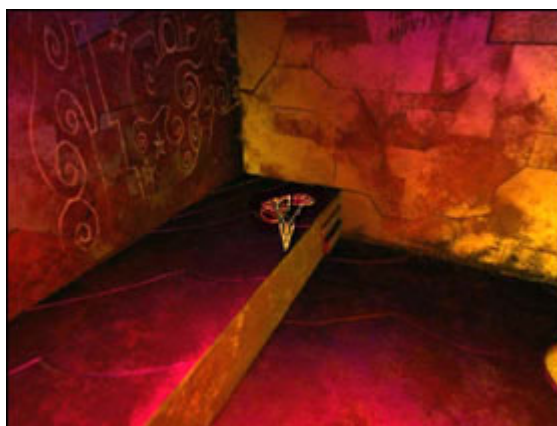
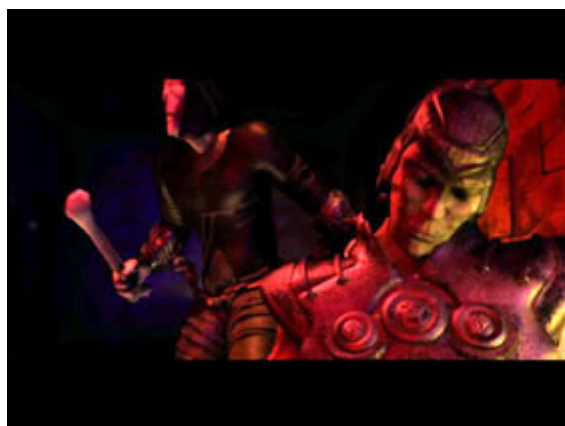
To tyle tytułem wstępu – czas na przygodę.

Solucja

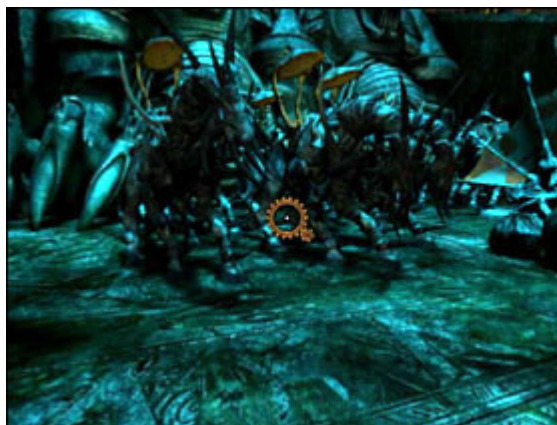
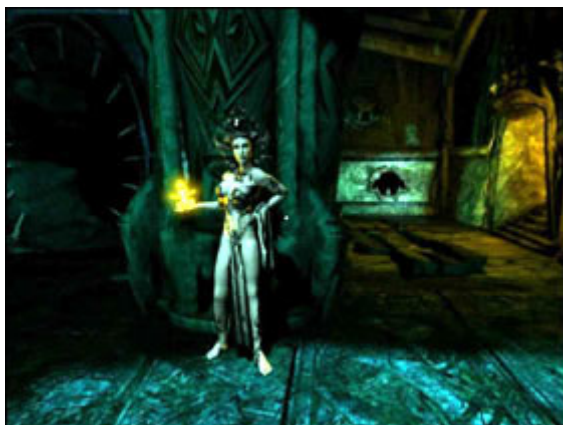
Zostałem pojmany przez Kartagińczyków, skuty w łańcuchy i zapędzony do ciężkich robót w podziemiach Kartaginy. W nocy przetrzymują mnie w tajemnych lochach. Po pracy zostałem wrzucony do jednego z dołów – sądząc po kościach nie jestem tu pierwszym ani ostatnim... Przyjrzałem się bliżej owym pozostałościom po moich poprzednikach i spostrzegłem, że gdyby tak pozbierać ich szczątki to można by...



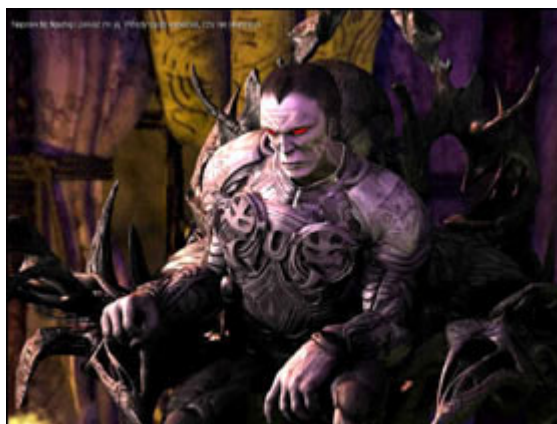
wdrapać się na górę i zorientować, jakie są szanse na odzyskanie upragnionej wolności. Zebrałem zatem wszystko, co się dało; ułożyłem kości od najtwardszych do najlżejszych i w ten oto sposób zdołałem wydostać się z dołu. Mocną kością piszczelową rozprawiłem się ze śpiącym strażnikiem i zabrałem mu klucze. Wykorzystując obecny stan strażnika z pierwszej celi wziąłem sznurek. Drugą celę otworzyłem za pomocą kluczy pożyczonych od strażnika. Rozejrzałem się uważnie, tak, jak i w pierwszej, ale niczego szczególnego oprócz taboretu nie zauważyłem, więc dołączyłem go do ekwipunku i poszedłem obejrzyć ostatnią celę. Nooo, tu już jest znacznie ciekawiej, pomijając trupa, zauważam wyciągarkę z korbką, która aż się prosi, żeby jej użyć. Przywiązałem, zatem sznurek i podstawiłem sobie taboret, żeby dosięgnąć krat, następnie za pomocą korbki wyrwałem kraty z okna.



Wydostałem się z lochu na dziedziniec, ale obecność strażników nie wróżyła niczego dobrego. Ruszyłem więc na wprost, tam, gdzie nie było straży, nagle rozległ się kobiecy głos, jak się okazało chwilę później, należący do Salamambo, która złożyła mi propozycję... nie do odrzucenia. Córka Bogini Tanit zakochana w najemniku imieniem Matho obozującym pod murami Kartaginy chce, bym przekazał jej wybrankowi posążek z jej podobizną na znak jej miłości. W zamian za ową przysługę Salamambo pomaga mi wydostać się z tego przeklętego miasta. Idąc za jej radą ukrywam się w ładunku karety, która zmierza poza mury Kartaginy, do samego obozu najemników.



Wychodząc z kryjówki jestem skrepowany przez kajdany i, niestety, upuszczam figurkę, która jest moją kartą przetargową. Odszukuję namiot Matho i przekazuję mu wiadomość, której jedynym potwierdzeniem jest... rozbity podarek. Nie muszę chyba mówić, że przywódca mi nie wierzy. Sytuacja nie jest dobra zważywszy na to, iż potrzebuję ochrony Matho, jeśli chcę uciec szukającym mnie strażnikom Kartaginy. Wódz każe mi naprawić rozbity posążek i radzi, bym odszukał Autharyta posiadającego narzędzia kowalskie za pomocą których będę mógł uwolnić się z kajdan. Na stole leży mapa, na której sprawdzam, gdzie mogę znaleźć namiot Autharyta.



Idę więc do niego, a że w namiocie nie zastaję nikogo, pomyślałem, że sam się obsłużę. A niech to! No i teraz, żeby ratować skórę muszę brać udział w nierównej grze. Prawie udało mi się wygrać, więc Autharyt docenił moje starania i przeciął łańcuch łączący kajdany. Może i dobrze, że nie wygrałem – pewnie by się zdenerwował. Nie zgodził się mnie chronić, ale powiedział jedną ciekawą rzecz – można obalić Kartaginę! Problem jednak w tym, że pozostali wodzowie są temu przeciwni. Trzeba coś z tym zrobić.

