

Thorgal Klątwa Odyna

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Thorgal

Klątwa Odyna

autor: Janusz „Solnica” Burda

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
Wioska Wikingów	3
Las rabusiów	6
Fort	10
Pogranicze Światów I	13
Gwiazdny statek	13
Pogranicze Światów II	17
Kraina Cieni	17
Pogranicze Światów III	21
Brzeg	22
Wyspa Thorgala	23

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek 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

THORGAL: KLĄTWA ODYNA nie jest grą bardzo trudną i większość z was nie powinna mieć najmniejszych problemów z jej przejściem. Jeżeli jednak zdarzy się wam gdzieś utknąć albo nie macie akurat ochoty zastanawiać się nad rozwiązaniem tej czy owej zagadki, to zapraszam do lektury niniejszej solucji, w której starałem się punkt po punkcie, krok po kroku przedstawić najkrótszą, mam nadzieję, drogę dobrnięcia na sam koniec gry.

Wioska Wikingów

1. Przygodę rozpoczynasz na przystani [001]. Wejdź do położonej najbliższej chaty [002].



001



002

2. Porozmawiaj z siedzącym na tronie szefem wioski - **Oldreifem** [003]. Rozmawiaj tak długo aż do chaty nie wejdzie **Noral** [004]. Porozmawiaj z nim a następnie podejdź i użyj lustra leżącego na szafce obok [004] (gdy Noral wspomni o nim w rozmowie).



003



004

3. Po zakończeniu animacji ponownie porozmawiaj z Noralem, do momentu, aż wyjdziecie razem przed chatę a Noral zamieni się w ptaka i odleci.

4. Przejdź jeden ekran w prawo i stań w miejscu **[005]** naprzeciw obracającej się tarczy (podświetli się, gdy najedziesz na nie kursorem). Thorgal automatycznie wyciągnie łuk i będziesz mógł wypróbować swoje umiejętności strzeleckie. Wyceluj w tarczę i strzelaj w momencie, gdy jest ona odwrócona do ciebie tyłem, wtedy strzała trafi w cel. Gdy ta sztuka uda ci się trzy razy usłyszysz charakterystyczny sygnał dźwiękowy i nie będziesz mógł już więcej strzelać.



005

5. Porozmawiaj z pracującą obok **kobietą [005]**. Gdy udało ci się trafić trzykrotnie w tarczę (**punkt 4**), obdaruje cię ona **nożem** swego zmarłego syna.

6. Wróć na przystań i przy pomocy otrzymanego noża przetnij linę przytrzymującą serce dzwonu **[006]**.



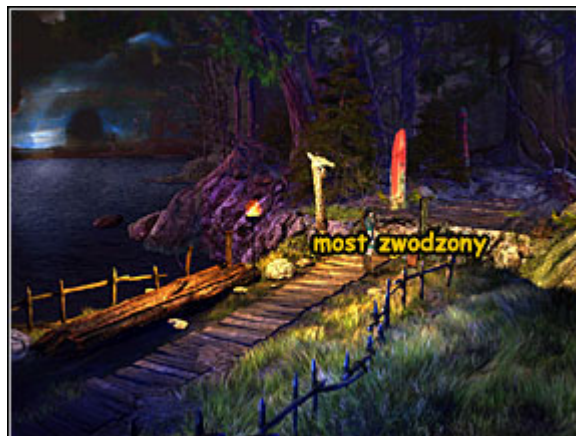
006



007

7. Wróć do chaty Oldreifa. Gdy wyjdzie on, aby ponownie przywiązać dzwon, szybko (czas, jaki ci na to pozostał, odmierza umieszczona w lewym górnym rogu klepsydra) przyjrzyj się tarczy wiszącej na ścianie obok wejścia **[007]** i wyjmij schowaną za nią **dźwignię**. Jeżeli nie uda ci się wykonać tej czynności, zanim Oldreif wróci do komnaty, powtórz punkty **(6)** i **(7)**

8. Wyjdź na zewnątrz i udaj się dwie lokacje w prawo a znajdziesz most zwodzony **[008]**, w którym brakuje jednego z elementów. Użyj na nim dźwigni, którą znalazłeś w komnacie Oldreifa (**punkt 7**), a będziesz mógł opuścić kładkę i przejść po niej na drugą stronę.



008

Las rabusiów

9. Z miejsca, w którym pojawiłeś się po wyjściu z wioski Wikingów [009] przejdź jeden ekran w prawo. Znajdziesz się na rozdrożu [010]. Wybierz drogę w prawo (w prawy, dolny róg ekranu).



009



010

10. Podnieś leżący na ziemi **żelazny łuk** [011] i kontynuuj dalej w prawo do kolejnej lokacji.



011



012

11. Porozmawiaj dwukrotnie (za drugim razem zaatakuje cię) z pilnującym kamiennego mostu **Biarnem** [012]. Gdy rozpocznie się walka, cofnij się nieco i strzel do trzech lin (**I, II, III**) przytrzymujących belkę ponad nim. Spadnie ona w dół i ogłuszy Biarna. Przeszukaj jego kieszenie a znajdziesz **posążek**. Przejdź przez mostek do kolejnej lokacji.

12. Zabierz **linę** leżącą nieopodal zwalonego pnia [013] i idź dalej drogą w prawo (w prawy, dolny róg ekranu). W kolejnej lokacji [014] nie znajdziesz nic ciekawego, kontynuuj więc dalej.

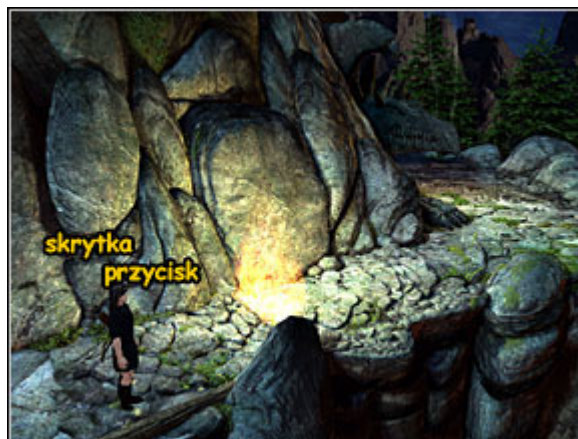


013



014

13. Dalszą drogę blokuje ściana ognia. Naciśnij widoczny na skalnej ścianie przycisk w kształcie trójkąta [015] a otworzy się znajdująca się obok kamienna skrytka [015]. Włóż do środka posążek znaleziony przy Biarnie (**punkt 11**).



015

14. Trójwymiarowa łamigłówka. Obróć figurkę tak, aby wyglądała jak na rysunku [016]. Wciśnij kolejno elementy (1), (2) i (3). Ponownie obróć figurkę, tym razem tak, aby wyglądała jak na rysunku [017]. Wciśnij element numer (4) i dwukrotnie element numer (5).



016



017