

Złoto i chwała: Droga do El Dorado

W Hiszpanii

No, to się źle zaczęło. Tulio i Miguel to para rozrabiaków, którzy jakimś trafem poszukiwani są przez hiszpańskie prawo. Należy więc wydostać się z niegościnniej krainy. Tylko jak to uczynić?

Zaraz po rozpoczęciu, nasi bohaterowie stoją przy koszu z owocami. Na tablicy ogłoszeniowej znajduje się list gończy, który ukradkiem muszą schować do kieszeni. Po lewej stoi handlarz ziarnem. Wydadź jedyną monetę, którą posiadasz, by zakupić jeden woreczek. W kącie (tuż za handlarzem) znajdziesz kurczaka, którego można zwabić, korzystając z ziarna. U kolejnego sprzedawcy możesz zostawić ptaszka i zainkasować pięć monet. Zrób „sejwa” i wejdź do karczmy. Spotkasz tam marynarza, który zaproponuje Ci partię gry w kości. Cóż innego Ci pozostało? Aby dostać się do portu potrzebujesz dwudziestu złotych monet (pamiętaj, że kobiety wchodzą za darmo). Siadaj więc i graj zgodnie z regułami, które przedstawi nam majtek.

Rozgrywka może się nieco przeciągnąć i być bardzo dramatyczna, ale koniec końców powinniśmy ogołocić biesiadnika z monet oraz wygrać mapę do El Dorado. Wyjdź z karczmy i porozmawiaj ze strażnikiem (po prawej od knajpy). W tym czasie strażnik, który tarasował nam drogę na początku gry gdzieś sobie pójdzie, a my bez przeszkód przejdziemy do drugiej części miasta.

Na swej drodze spotkasz małego łobuza z procą, który nie dość, że nie chce Cię przepuścić, to jeszcze co rusz strzela w Twoim kierunku kamiennymi pociskami. Rada jest jedna. Wejdź Miguelem do beczki i podejdź do urwisa. Przestraszy się i zgubi swą broń. Bezzwłocznie ją podnieś.

Następny krok to rozmowa z rzekomym pogromcą sławnego byka El Diabla. Po krótkiej pogawędce można naprawdę się do niego zniechęcić, ale ten „gwiazdor” jeszcze nam się przyda.

W pomieszczeniu z drewnianą bramą znajdziesz człowieka, który wyjawia Ci całą prawdę o „bohaterskim” Malezo. Teraz wróć do torreadora i namów go,

by po raz kolejny spotkał się z bykiem. Choć się boi, zgodzi się, by nie utracić wizerunku „macho”. Wróćcie wszyscy do bramy i... czas ją otworzyć. Byk (który pamięta swego „pogromcę” ruszy w pogoń za Malezo i zagoni go do fontanny. Teraz możemy wykorzystać procę, by postrzelić El Diablo w „siedzenie”.

Biegnij do lokacji, w której po lewej stronie znajduje się budynek ze schodami, zaś po środku drewniany płot, za którym wisi sukienka. Powieś list gończy na płocie i licz na to, że El Diablo się pomyli. No i się pomylił. Zbierz sukienkę i zmykaj do miejsca, w którym zaczynałeś grę.

Tulio przebierze się w sukienkę i pójdzie oczarować strażnika portowego. Tymczasem sprytny Miguel będzie się skradał za plecami przyjaciela, by precyzyjnie się do portu. Za którymś razem na pewno mu się uda.

Wejść do beczki i przemknij obok obracających się strażników. Tuż za nimi, na beczce leży marchewka, którą koniecznie musisz zdobyć. Przywiąż marchew do sznurka wiszącego przed osiołkiem, a ten puści w ruch taśmę. Nim wejdiesz na drabinę, przełącz dźwignię, którą znajdziesz kawałeczek dalej. A teraz na górę i do beczki. Najpierw Tulio, potem Miguel i już jesteś na statku... Corteza oczywiście! Tego słynnego łobuza, który wyrusza w podróż, by odnaleźć EL Dorado!

Na statku

Rozpoczynamy drugi etap naszej podróży, w którym głównym celem jest wydostanie się z okrętu Corteza. A zaczęło się dość nieszczęśliwie, bowiem szybko rozpoznano nas jako pasażerów „na gapę” i osadzono w niezbyt wygodnym pomieszczeniu.

Zbierz jabłko, które leży sobie bezpiecznie na ziemi i wdrap się na pal pod kratą. Rzuć owoc dzielnemu koniowi Altivo, który w zamian rzuci niezwykle przydatny boska. Niestety zrobi to na tyle niezdarnie, że ów przedmiot spadnie Miguelowi na głowę, a ten straci przytomność. Cała nadzieja w Tulio.

Za pomocą bosaka spuść drabinę sznurową i wejdź na górę. Podejdź do drzwi po prawej. W komnacie za kratą spoczywa sobie marynarz z niezwykle podstępna, ale łasa na ciasteczka małpą. By ją przekupić, musisz zdobyć smakołyki. Nie jest to trudne, bowiem znajdują się tuż za kratą, na wyciągnięcie ręki. Przywołaj małpkę i daj jej ciasteczka, w zamian dostaniesz klucze. Weź różowy i zielony. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia po prętach w suficie i otwórz drzwi.

Chwilę później zostaniesz dostrzeżony przez marynarza, który czyści armaty, a ten bez wahania cofnie Cię do komnaty. Twój powrót zbudzi Miguela. Teraz jego kolej. Spójrz na drabinę i porozmawiaj z przyjacielem. Tulio zacznie tak intensywnie myśleć, że trzepnie głową w ścianę. Efekt? Drabina się opuści, zaś Tulio straci przytomność.

Otwórz kratę znajdującą się w podłodze, a Altiv – nie wiedzieć czemu – po raz kolejny zrzuci bosak. Podnieś go i udaj się do pomieszczenia, w którym jest ten nieszczęsny marynarz. Zbierz z podłogi chustkę i załóż ją na głowę. To wystarczy, by zmylić majtka. Da Ci skarpetę, którą tak sumiennie czyścił armatę.

Wróć do przyjaciela, otwórz jeszcze raz kratkę i włóż do środka ciasteczka. Zwabiony zapachem pokarmu sznur wpadnie w naszą pułapkę. Schwytaj go w skarpetę, która dostałeś od majtka i udaj się z powrotem do armat. Pokaż szczura marynarzowi, a ten z wrażenia zemdleje.

Znajdź dzban i nasącz skarpetę oliwą, zapal ją od lampy i podpal armatę. BUMMMM!!!! I już jest wielka dziura w burcie. Wyjdź na zewnątrz, a Tulio pójdzie za Tobą.

Teraz jego kolej. Bez przeszkód wdrapie się na pokład. Weź linę i przywiąż ją do haka, który wystaje z burty. Dzięki temu przyjaciel bez trudu dostanie się na pokład.

Spróbuj Tuliem przekreślić dźwignię odpowiedzialną za opuszczanie szalupy. Nic z tego – jest zbyt słaby. Miguelowi z pewnością się uda. Weź z

beczki jabłko i połóż je na desce, która zatarasowała łódź. To wystarczy, by łakomczuch Altivo wszedł na nią i spowodował upadek szalupy do wody. Ha! Jesteśmy wolni!

W dżungli

Trzeba przyznać, że wyspa jest naprawdę piękna. Ale nie o widoki nam chodzi. Na początek zabierz miecz wbity tuż obok szkieletu. Wejdź na głowę orła i skorzystaj z miecza, by odciąć lianę. Tuż obok skalnego bloku znajduje się przejście zasłonięte liśćmi. Korzystając po raz kolejny z miecza, utoruj sobie drogę.

Po drodze zbierz fujarkę (nie sposób ją przeoczyć) i zahipnotyzuj węża. Dzięki temu będziesz mógł iść dalej oraz zyskasz nowego przyjaciela – małego włochatego stworka o tajemniczym imieniu Bibo.

Przy drzewie zastosuj następującą kombinację: przywiąż lianę do Bibo, zegnij konar i wystrzel Bibo do góry. Dzielny stworek zaczepi lianę, a my – dzięki temu – dostaniemy się na górę.

Oderwij z drzewa kawałek gałęzi i wetknij ją pomiędzy kamienie. Zmus Miguela, by wykazał się swoją siłą. Teraz czeka Cię przeprawa przez wodę. Przeskakuj z kamienia na kamień (czasem na żółwia), a za którymś razem z pewnością się uda. Teraz kolej na Miguela, który również musi przeprowić się przez rzekę. W międzyczasie zmieni się układ kamieni, zaś w pewnym momencie zdesperowany Miguel będzie musiał poprosić o pomoc Tulia. Ten zepchnie do wody kamień, po którym Miguel przejdzie na drugą stronę.

Kolejny krok będzie dość zaskakujący (przez moment wydawało mi się, że coś zrobiłem nie tak). Wejdź do wnętrza czaszki i uruchom dźwignię i... pozbyłeś się Miguela (nie przejmuj się, jeszcze go odnajdziesz).

Teraz czeka Cię przeprawa przez prawdziwy labirynt. W pomieszczeniu przesun dźwignię i przejdź do kolejnej lokacji. To samo uczyn w tym, jak i w następnym pomieszczeniu. Nagle stwierdzisz, że jesteś w miejscu, w którym zaczynałeś podróż po labiryncie, tyle tylko, że wyszedłeś innymi drzwiami niż

przyszedłeś. Po raz kolejny chwyć za dźwignię i poszukaj drzwi z symbolem ryby. Znajdziesz windę. Wejdź w nią. Kolejna dźwignia i kolejne otwarte drzwi. Jeszcze dwukrotnie otwieraj drzwi dźwignią i przez nie przechodź, a po raz drugi znajdziesz się w komnacie rozpoczynającej labirynt. Przesuń dźwignię i znajdź drzwi z symbolem ptaka. Jesteś w pomieszczeniu z czaszkami, a przy okazji odnajdziesz towarzysza.

Wejdź Miguelem na drugą czaszkę (tę po prawej), zaś Tuliem przełącz dźwignię (tę u góry po lewej). Gdy już to zrobisz, wejdź nim na pierwszą czaszkę. Miguel powinien teraz szarpnąć dźwignię (tę na dole po prawej) i powrócić na windę. Teraz Tulio przełącza dźwignię, a jego towarzysz jest już na górze. Przejdź Miguelem na pierwszą czaszkę, którą opuści Tulio za pomocą dźwigni (na dole po lewej).

Uff. Teraz bez przeszkód możesz zejść na dół po schodach. Aby otworzyć przejście, wystarczy, że pociągniesz za dźwignię na ścianie. W końcu na świeżym powietrzu. Za wodospadem znajdują się malutkie drzwi. Wejdź do nich (tylko Bibo może tam się dostać!) i strąć kupkę kamieni. Mały Bibo powinien też koniecznie wysunąć figurkę na zewnątrz. Weź ją i powróć do lokacji ze schodami (komnata poniżej sali z czaszkami). Włóż statuetkę w slot znajdujący się na przeciwległej ścianie, a przy wodospadzie pojawi się ukryte przejście. Wejdź po drabinie na górę i delektuj się animowaną sekwencją.

Z wizytą u Jaguara

No i mamy przed sobą kolejną zagadkę. Choć jaguar nieźle sapie i stęka, nie przejmuj się, nie musisz się spieszyć. Wykonuj po kolei kroki podane w rozwiązaniu, a bez problemów przedostaniesz się do kolejnej lokacji.

Idź Tuliem po kamiennej ścieżce aż do momentu, w którym zapali się lampa (u dołu po lewej). Podejdź do niej Miguelem i daj jej powąchać śmierdzącą skarpetę. To ją zachwyci. Teraz wróć kamienną ścieżką do miejsca, w którym Miguel stał na początku i zrób krok do przodu. Powinna się zapalić lampa po prawej o góry. Podejdź do niej Tuliem i poczęstuj ją ciastkami, to

także wystarczy, by ją zadowolić. Wróć Tuliem do miejsca, w którym stał na początku tej sceny.

To powinno wystarczyć, by zapaliła się kolejna lampa, tym razem po prawej u dołu. Kolej na Miguela, podejdź do lampy i zagraj na fujarce (ale mają wymagania te lampy!). Cofnij się od lampy i stań na trzeciej kamiennej płycie, licząc od statui (tuż obok kamiennego słupa), to wystarczy, by zapaliła się ostatnia lampa. Zabierz Tuliem złoty talerz i przekaż go ostatniej statui. To wystarczy, by uzyskać dostęp do kolejnej lokacji.

Miguel skacząc po wysepkach powinien skierować się do wejścia po prawej, zaś Tulio po lewej. Przełącz bohaterami obie dźwignie. Wejdź po drabinie na górę i w momencie, w którym paskud będzie blisko dziury, przełącz kolejną dźwignię. To wystarczy, by pajak odsłonił przejście.

Wejdź Tuliem na ruchoma płytę, zaś Miguelem przełącz dźwignię. Po drodze zerwij owoc, który znajdziesz na drzewku. Stosując identyczną metodę (tak jak przy poprzednim pajaku) pozbydź się i tego szkodnika. Wejdź Miguelem na windę, zaś Tuliem przełącz kolejną dźwignię.

Miguel jest już u góry i nie powinien zapomnieć zerwać kolejnego owocu! Przełącz dźwignię i wejdź na windę. Teraz Tulio powinien przełączyć wajchę i już dostaniesz się wyżej. Wejdź po drabinie na górę i przełącz dźwignię znajdującą się przy schodach. Podłóż owoc pod płytę, gdy pajak będzie po prawej stronie.

Przesuń dolną dźwignię, w momencie, w którym pajak odejdzie do owocu. To wystarczy, by pozbyć się kolejnego psotnika. Przełącz górną dźwignię, a Tuliem wejdź na ruchoma płytę. Gdy Miguel przełączy dźwignię, bez problemu dostaniesz się do kolejnej lokacji.

Tuż obok schodów (po lewej na dole) znajdziesz dźwignię. Uważając na pajaki, przełącz ją. Gdy pajak wejdzie na ruchoma płytę (pomiędzy schodami) znowu przełącz dźwignię. Pajak schowa się do dziury i już nie musisz się o niego martwić. Znowu przełącz tę samą płytę, a dzięki temu uzyskasz dostęp do

wyższych poziomów lokacji. Wejdź po schodach na górę, ale nie wchodź na ruchomą płytę! Gdy pająk wejdzie na płytę (znajduje się ona dokładnie nad tą, którą poruszaliśmy, by pozbyć się pierwszego pająka), ponownie przełącz dźwignię, a paskud znajdzie się na dole.

Teraz wejdź Tuliem na płytę, na która wcześniej nie radziliśmy wchodzić, a Miguelem po raz kolejny pociągnij za wajchę. Postaraj się wprowadzić Miguela na tą płytę, zaś Tulio powinien tak manipulować dźwignią (tą obok siebie, po lewej), by jego przyjaciel dostał się na górę, zaś pająk został na dole. No i znowu świetnie sobie poradziliście!

W świątyni

Czeka Cię mała misja! Poruszaj się po dostępnych lokacjach, by w efekcie znaleźć trzy koła zębate. W komnacie ze złotymi drzwiami (po prawej) wetknij koła zębate w pompę. Weź kamień, który spadł na ziemię i przejdź przez złote drzwi do kolejnych lokacji.

Gdy otworzysz kratę, nagle zbudzi się kamienny jaguar i wcale nie będzie tak zabawnie. Miguel powinien w tym czasie wejść do komnaty obok, by wydłubać za pomocą miecza kamień, który wisi sobie bezpiecznie na ścianie (dzięki temu kamieniowi otworzysz drzwi znajdujące się obok wejścia do świątyni słońca).

Wejdź w te drzwi i użyj miecza na tamie wodnej. Znowu obudziłeś jaguara! Czeka Cię mała wycieczka. Zwiewaj co sił do pomieszczenia z zapadnią, a gdy jaguar na nią wbiegnie, przełącz dźwignię. No i biedaczek pooooooooooleeeeciaaaał. To samo musisz zrobić Miguelem (musi się udać!).

Użyj miecza na wszystkich trzech tamach wodnych i przejdź do pomieszczenia ze złotymi drzwiami. Tam znowu spotkasz swego towarzysza. Przejdź przez złote drzwi i uruchom dźwignię. Teraz już na spokojnie możesz wyjść ze świątyni, dopić dawno ostygłą herbatkę i pogratulować sobie sukcesu. Bywaj zdrow, aż do momenty, w którym ukaże się Złoto i Chwała: Droga do El Dorado 2.

Grzegorz Szalbierz