

Tarzan

Witajcie w dżungli, w świecie Tarzana! W odpowiedzi na Wasze prośby publikujemy szczegółowy opis gry, pomocny wszystkim tym, którzy gdzieś „utknęli”, bądź chcą grać efektywniej. Zatem ruszajmy w niezwykle kolorowy świat tej wspaniałej gry platformowej.

Pamiętacie jeszcze historię Tarzana? Ten chłopiec, jako niemowlę, zagubił się w afrykańskiej dżungli. Przygarnęła go gorylica Kala. Tym pomysłem nie był zachwycony przywódca stada - Kerczok. Dziś Tarzan pragnie udowodnić Kerczokowi, że zasługuje na pełnoprawne członkostwo w małpiej wspólnocie.

ETAP 1: WELCOME TO THE JUNGLE

Na pierwszym etapie naszej przygody Tarzan zapozna się z warunkami panującymi w dżungli. Dowie się, jakie przedmioty warto zbierać, z jakimi zwierzętami się przyjaźnić, a których unikać. Pomoże mu w tym niezastąpiona mała gorylica, o imieniu Terk.

Tarzan ruszył w prawo. Bądź co bądź, była to jedyna droga. Przeskoczył przez kłodę, wprawiając tym samym w zdumienie dzikiego kota. Szedł dalej i zbierał wszystkie żetony (za pewną ich ilość dostanie bonus).

Wśród podobnie wyglądających żetonów, nasz bohater zobaczył nagle nieco inny. Na jego powierzchni widniała podobizna Terk. Nie wahał się, by zabrać ów żeton. Terk domyśliła się, że musi teraz zdradzić swemu przyjacielowi jedną z tajemnic dżungli. Podeszła do niego i powiedziała, że warto jeść owoce, ponieważ dodają życiodajnej energii.

Wkrótce Tarzan dotarł do przepaści. Choć serce waliło mu okrutnie, przeskoczył ją jednym susem. To samo uczynił, napotkawszy chwilę później dwa wystające pale. W locie zebrał swój pierwszy owoc, którego nie omieszkał spróbować. Smakowało mu, więc ruszył w dalszą drogę.

Nagle zauważył skarpę. Wysiłił wszystkie mięśnie, by się na nią dostać. Nie było łatwo, ale się udało. Na górze czekała na niego złowroga małpka. Tarzan, przełamawszy strach, cisnął w zwierzaka owocami. Już po drugim ciosie małpka zamieniła się w motylki, a droga znowu stanęła otworem.

Dość długo szedł przed siebie, zbierając kolejne żetony. Nagle na jego drodze pojawił się tygrys. Nie namyślając się długo, Tarzan powtórzył manewr z owocami. Znowu poskutkowało. Od tej pory już wiedział, jak radzić sobie z nieprzyjaźnie nastawionymi zwierzakami.

Kiedy na drodze napotkał drugi żeton z symbolem Terk, nie wahał się go zabrać. Terk wyjawiała mu drugą tajemnicę dżungli. Każdy duży motyl działa jak „auto-save”, jeśli Tarzan straci swe życie, nie będzie musiał zaczynać poziomu od początku, lecz od miejsca, w którym spotkał motyla.

Podczas dalszej wędrówki, znanym Ci już sposobem, Tarzan załatwił pancernika. Uff... Ile niebezpiecznych zwierząt czai się w tej dżungli. Chwilę później Terk nauczyła Tarzana, jak wspinać się po drzewach. Z nauki tej chłopiec czym prędzej skorzystał, co pozwoliło mu na zebranie owoców i żetonów. Wrócił na początek kłody i bezpiecznie opuścił się na ziemię. Ruszył dalej i opuścił się po skarpie na dół. Tam napotkał kolejnego groźnego zwierza, którego jak zwykle potraktował owocami (nauczył się przy okazji, że owocami można rzucać na dwa sposoby: od góry i od dołu).

Idąc dalej, cały czas pamiętał, by zbierać żeton. Przeskoczył kłodę i wylądował na konarze. Tam stanął „oko w oko” z dziką małpą, którą poczęstował bananem. Tuż za tym miejscem przeszedł pod wielkim motylem. Wiedział, że jeśli straci życie, to zacznie grę właśnie od tego miejsca.

Na końcu drzewa znalazł lianę. Wspiął się po niej, by zebrać kilka żetonów, po czym wrócił do miejsca, w którym spotkał się z małpą.

Zauważył, że w środku konaru, po którym właśnie buszował, jest tunel.

Cofnął się do wejścia i ruszył przez kłodę. Ile tam było owoców... Tylko skąd się tam wzięły?

Kawałek dalej napotkał kolejny symbol Terk. Przyjacielska gorylica wyjawiała mu kolejną tajemnicę. Tarzan dowiedział się, że musi zebrać symbole z literami T,A,R,Z,A,N. Tylko to pozwoli mu po zakończeniu etapu obejrzeć filmik.

Po zakończeniu rozmowy zobaczył symbol „T”. Bez wahania wsunął go za pazuchę i ruszył w dalszą drogę. Po chwili napotkał szalonego szympansa, którego zepchnął w przepaść jednym celnym strzałem. Z drżącym sercem przeskoczył czeluść, w której przed chwilą wylądował zwierz i ruszył w dalszą drogą.

Przeszedł przez tunel w drzewie, zbierając z jego szczelin owocowe skarby. Wyszedł z tunelu, bezpiecznie wylądował na ziemi i wspinał się na skarpe. Z niej przeskoczył na górną część kłody, wewnątrz której jeszcze przed chwilą wędrował i znalazł symbol „A”. Teraz skoczył na dół, by podjąć owoców. Przepaść ominął pnąc się po gałęziach. Wszedł na skarpe i przestraszył się. Nad nim latały całe chmary ptaków, które ostrzeliwały go ciężkimi owocami.

Szybko ruszył przed siebie, by zminimalizować ryzyko obrażeń. Gdy zobaczył kolejny symbol Terk, przez chwilę poczuł się bezpieczny. Od przyjaciółki dowiedział się, że na niektóre drzewa można się wspinać.

Wypróbował tej sztuczki na najbliższym drzewie i ze zdumieniem stwierdził, że wcale nie jest to takie trudne. Na szczycie drzewa znalazł nóż. „Z pewnością się przyda” - pomyślał. Zeskoczył na dół (w ten sposób, by zagarnąć ścieżkę żetonów) i powędrował w kierunku drzewka, na które przed chwilą się wspinał. Uciszył się na widok symbolu „R” - miał już połowę zagadki.

Idąc dalej, napotkał kolejny symbol Terk. Okazało się, że są jeszcze inne przedmioty, które warto zbierać. Choćby taka mapa. Jeśli zbierze jej cztery części, nasz bohater z pewnością odwiedzi tajemnicze miejsca.

Ruszył przed siebie. Zauważył tunel w kłodzie, więc czym prędzej przez

niego przeszedł. Spotkał małpkę i... zmienił ją w motylki. Odwrócił się i wskoczył na górę tunelu. Znalazł tam pierwszą część mapy i kolejnego motylka.

Ruszył w prawo. Przebiegł kolejny tunel, u wylotu którego ostrzelał małpkę. Zerwał purpurowy owoc i wrócił do wylotu pierwszego z tuneli. Wspiął się na górę i spotkał kolejne niezbyt przyjaźnie nastawione zwierzę.

Zebrał owoce i wskoczył na wiszący nieopodal konar. Obrzucił owocami kolejną małpkę i ruszył przed siebie. Przeszedł przez tunel i zeskoczył na dół. Po krótkiej walce pozbył się przeciwników i zebrał upragnioną literkę „Z”. Gdy wspiął się na drzewo zauważył drugi kawałek szkicu. Szybko wsunął go za pasek od skórzanych majtek.

Po chwili nasz bohater spotkał antylopę. Wykorzystał jej grzbiet, by zebrać kilka owoców i literkę „A”. Chwilę później z pochyłego drzewa toczyła się ogromna małpa. Przeskoczył ją i zebrał żetony. Opuścił się na dół i przegonił kolejną małpkę. Tuż za nią znalazł kolejną część mapy. W środku konara, po którym właśnie wędrował, znalazł ostatnią literkę: „N”. Ucieszył się, że koniec poziomu musi być naprawdę blisko.

Ruszył dalej, przeskakując szarżujące zwierzaki i biegł aż do miejsca, w którym spotkał wiszącą na ogonie małpkę. Zamienił ją w motyle i zebrał ostatnią część mapy. Kawałek dalej znalazł parasol. Dotarł do niego i krzyknął z radości. Właśnie ukończył pierwszy level.

ETAP 2: GOING APE

Tarzan ruszył przed siebie i przeskoczył nad żabą. W locie pochwycił nóż i pozbył się płaza. Odwrócił się w lewo i z rozpędu wskoczył na konar wiszący nad ścieżką, którą spacerował dzik. Przegonił małpkę i zabrał żetony oraz literkę "T".

Następnie chłopiec zeskoczył z konaru i stoczył walkę z dzikiem, po czym

poszedł w prawo. Cały czas musiał mieć się na baczności, gdyż zagrażał mu latający nad nim ptak. Tarzan zeskoczył i ponownie powalił groźne zwierzę. Po chwili dotarł do żetonu Terk. Gorylica dała mu dobrą radę. Zgodnie z jej wskazówkami, chłopiec wskoczył na lianę, mocno ją uchwycił, wspiął się po niej i zaczął huścić. Dzięki temu, zebrał żetony i smaczne owoce. Zebrawszy wszystkie skarby, zszedł na dół i chwycił kilka żetonów. Następnie ruszył na prawo, wszedł na skarpe i poszedł prosto przed siebie.

Wkrótce chłopiec znalazł się przy zboczu opanowanym przez wielkodziobe tukany, ciskające orzechami. By uniknąć orzechowego pocisku, Tarzan poczekał na małpkę, która stoczyła się z góry, obrzucił ją owocami i pognał na wprost. Minał motyla, zeskoczył na dół i stoczył walkę z czyhającym tam zwierzęciem. Pobiegnął w lewo, zebrał żetony. Nie zapomniał też pochwycić fragment papirusu z wizerunkiem pawianiątka. Pobiegnął na wprost. Nagle zauważył, że nad ziemią krąży tukany. To był pewny znak, iż w tym miejscu kryje się skarb. Z całych sił uderzył w ziemię, która po chwili się zapadła, ukazując głęboką jamę. Tarzan dostrzegł w niej skarby, łącznie z literką „A”. Oczywiście, zebrał wszystko, po czym wspiął się na skarpe. Nagle stanął oko w oko z wielką małpą. Obrzucił ją kamieniami. Następnie, wziął rozbieg i przeskoczył nad przepaścią.

Po drugiej stronie natknął się na dwa oposy. Tarzan umiejętnie obrzucił je owocami i ...droga wolna! Chłopiec wskoczył na lianę i przefrunął na drugą stronę przepaści. Tam już czekały na niego dwie żaby. Na szczęście, Tarzan miał nóż i szybko poradził sobie z tym kłopotem. Później, korzystając z następnej liany, zeskoczył na ziemię, tuż przy motylku. Stąd pobiegł w prawo. Zeskoczył ze skarpy, szybko zwyciężył małpkę, a pod krążącymi tukanami znowu zabębnił w ziemię. W ten sposób znalazł kolejną jamę ze skarbami. Zebrał wszystkie, wspiął się na skarpe po prawej stronie i dotarł do kolejnego kawałka pergaminu. Skoczył na kwiatek, odbił się z niego i wskoczył na najbliższą gałąź. Przegonił lemura, po

czym zebrał żetony. W pewnym momencie odbił się od gałęzi i wskoczył na wyższy poziom. Skierował się w lewo, uważając na groźne ptaki. Po drodze rozbił konar, w którym krył się owoc. Następnie zszedł nieco niżej, zebrał żetony i wrócił do miejsca, gdzie skakał na lewo.

Pobiegł w prawo. Zebrał ukryte w gałęzi banany, po czym odbił się od gniazda i pofrunął w lewo. Z następnego gniazda odbił się w prawo, tam walczył z małpką i zdobył literkę "R". Następnie Tarzan zszedł i skierował się na prawo. W drzewie znalazł banana. Idąc prosto, dotarł do kolejnej liany. Wskoczył na nią z długiego rozbiegu, rozhuśtał się i skoczył na lewo. W miejscu lądowania pokonał małpkę oraz zdobył kolejny fragment szkicu.

Tarzan wskoczył na lianę, przeskoczył na kolejną i kolejną... W końcu dotarł na najwyższą gałąź, rosnącą po prawej stronie. Znalazł tam żetony, małpkę oraz ukryte w głębi gałęzi owoce. Nad gałęzią, na której wylądował skacząc z liany, rósł drugi konar. Odbijając się z niego, Tarzan wskoczył na lianę, rozhuśtał się i chwycił następną. Po chwili był już na gałęzi z literką "Z".

Zeskoczył z konaru. Pobiegł do miejsca, w którym mógł zejść niżej. Zszedł i pognął w prawo. Zebrał banany. Rozprawił się z zwierzaczkami. Po chwili dotarł do starego drzewa, które widział wcześniej. Wskoczył na nie i wspiał się prawie na szczyt, gdzie znalazł ostatni kawałek szkicu pawianiątka. Chłopiec zeskoczył z drzewa i pobiegł w lewo. Wpadł do jamy, gdzie niedawno znalazł banana i dotarł do zejścia. Zeskoczył. Wokół jego głowy zaczęły latać twarde orzechy, ciskane przez tukana. Zrobił unik w lewo, zjadł banana, po czym spróbował „wybębnić” owoc spod wielkodziobego ptaka. Wcześniej jednak zebrał żetony z prawej strony gałęzi. Gdy Tarzan rozbębnił już gałąź z tukanem, spadł na ziemię, chwycił literkę "A" i pognął w prawo. Stoczył walkę z małym futrzakiem. Po zwycięstwie chłopiec wspiał się na gałąź i zeskoczył z niej. Ruszył na prawo. Gdy dotarł do wielkich, piaskowych termitier, zaczął walić w ziemię, dzięki czemu zdobył

kolejną, ostatnią już literkę swego imienia - "N". Następnie cofnął się i wskoczył na pochyłą gałąź. Pobiegł po niej. Zebrał wszystkie żetony i owoce, a po chwili dotarł do motylka.

Teraz czekało go wielkie wyzwanie - ślizg po konarach. Skoczył, wylądował na pochyłej gałęzi, po której zaczął sunąć niczym po nartostradzie. Niskie gałęzie przeskakiwał, a wysokie wymijał, prześlizgując się pod nimi. Sprytnymi unikami wymijał też mały i wystające gałęzie. A przy okazji, zebrał żetony.

Gdy wylądował na ziemi, ruszył w lewo. Powalił dzika i zebrał wszystkie żetony, po czym skierował się w przeciwną stronę. Po chwili stał już pod parasolem.

ETAP 3: THE ELEPHANT HAIR DARE

A teraz mała wyprawa po włos słońca! Tarzan, przeskakując nad pniem drzewa, pochwycił nóż i potraktował nim dzikiego kota, który akurat spacerował po drzewie. Z drzewa wskoczył na linę, rozhuśtał się i przeskoczył na następną. Nagle znalazł się na gałęzi oko w oko z rozbawioną małpą. Wziął żetony literkę „T” i zszedł na dół.

Poszedł w prawo i obrzucił owocami dwie małpy. Po chwili był już nad wodospadem. Zszedł na dół po kamiennych blokach. Unikał przy tym wstrętnych ptaków. Na drugim bloku wziął kawałek szkicu pawianiątka, a na ziemi po lewej odnalazł literkę „A”.

Potem szedł w prawo i przeszedł drewnianym mostkiem na drugą stronę przepaści. Chwycił banana i szedł przed siebie. Gdy drogę zagroziła mu przepaść, bez wahania ją przeskoczył, lądując tuż przy motylku.

Skoczył na kolejną skalną półkę i zamiast przeskoczyć dalej w prawo, spadł na dół. Tam odszukał literkę „R” i wrócił na wspomnianą półkę.

Skakał dalej w prawo, aż doszedł do cieniutkiej kładki. Tu zmierzył się z małpką i omijając biegnące ścieżką zwierzaki doszedł do słonika. Odbijając się z jego grzbietu, wybierał mnóstwo skarbów. Kilka kroków dalej przystanął i począł bębnić w grunt. Opłaciło się! Otworzył się tunel.

Idąc dalej natrafił na kłodę zawieszoną nad przepaścią. Zamienił małpkę w motylki i zebrał kawałek mapy. Wybierał też całą masę żetonów, choć przez chwilę próbowały mu przeszkodzić dwie małpki.

Po prawej stronie odnalazł małpią ścieżkę. Minał ją i przeskoczył nad przepaścią, z zadowoleniem uśmiechając się do motylka. Szedł dalej, minął mostek opanowany przez bandę wstrętnych ptaków i zwyciężył małpkę, która ciskała weń orzechy. Wspiął się na gałąź, a z niej przeskoczył na powalone drzewo. Potem przeskoczył na lianę, a z niej siup, nad przepaścią, zbierając przy tym literkę „Z”.

Po drodze rozprawił się z żabą i dotarł do wąskiej kładki. Przebiegając po niej rozprawił się z kociakiem, nie zapominając o wyzbieraniu wszystkich żetonów.

Wrócił, by dalszą drogą odbyć górą. Po krótkiej wycieczce po lianach znalazł się na gałęzi, na której spotkał małpkę. Tam też znalazł trzecią część szkicu. Zadowolony ze znaleziska wrócił do kładki.

Poszedł w prawo i przeskoczył po lianie nad przepaścią i przeskakując nad stadem rozpędzonych kapucynek, dotarł do skały. Wspiął się na nią, rozprawił z małpą i wybębnił dziurę w ziemi. W dziurze znalazł żetony i owoce. Poszedł dalej w prawo, wspiął się na kolejną skałę i uważając na szarżującego orła, pognął przed siebie. Dotarł do kłody, w której wnętrzu znalazł kolejną literkę „A” i wrócił do miejsca, w którym atakował go orzeł. Zauważył lianę i wspiął się na nią. Przeskoczył na kolejną i kolejną (i jeszcze kilka), aż wylądował na kłodzie (w której wnętrzu znalazł wcześniej literkę „A”). Wziął kawałek szkicu i zeskoczył na dół. Tu zmierzył się z kolejnym przeciwnikiem. Poszedł dalej i minawszy kładkę z

żabami, dotarł do brązowego słonika. Wykorzystał jego elastyczny grzbiet, by zebrać kilka żetonów.

Zamiast przeskoczyć nad przepaścią, zszedł na jej dno. Znalazł tam ostatnią literkę. Po skalnej półce dostał się na górę i pognął przed siebie.

Po chwili napotkał nosorożca. Wykorzystał jego sprężystość, by wybierać wszystkie żetony (a było ich tam dużo). Potem wziął rozbieg i wskoczył do rzeki. Tam, omijając paszcze krokodyli, dotarł wreszcie do słoni. Udało się!

ETAP 4: STAMPEDE

Tu nie pomoże żadna solucja. W tym etapie liczy się tylko Twoja zwinność! W końcu, ucieczka przed szalonym stadem słoni to nie pestka! W drodze, omijając latające kłody, postaraj się zebrać jak najwięcej żetonów, wszystkie literki i fragmenty mapy. Nie przystawaj ani na chwilę, by nie nadzieć się na rozpędzony tłumek. Szalonej podróży!

ETAP 5: COMING OF AGE

Troszkę starszy Tarzan obrócił się w lewo i zabrał nóż. Potem, jak zwykle, poszedł w prawo. Przeszedł przez kładkę, zbierając przy tym owoce i żetony. Rozprawił się też z atakującą go małpką, zrzucając ją ze skały. Przeskoczył nad przepaścią, zebrał wszystko, co się dało i przeleciał jeszcze jedną rozpadlinę.

Przemienił atakujące go małpki w motylki i pognął dalej. Nagle zauważył kołek. Chwył go i wspiąwszy się, maszerował dalej, aż spotkał żabę.

Zebrał literkę „T”, wrócił na szlak i powędrował dalej. Skacząc po kwiatkach, wybierał żetony. Szedł dalej, aż napotkał nosorożca. Odbijając się od jego grzbietu, dzielny Tarzan schwycił banany. Sprowokował nosorożca tak, by ten rozbił się o skarpe po prawej stronie (uuuuu....). Kawałek dalej wybębnił dziurę w podłożu, w której znalazł owoce i literkę „A”. Pomachał też ręką motylkowi.

Znalazł lianę i podciągnął się do góry. Rozhuśtał się i skoczył na lewo, by wylądować na gałęzi. Poszedł na jej koniec i podskoczył. Za pomocą megaskoku zebrał wszystkie żetony i kawałek mapy. Potem zszedł na dół i pognął w prawo. Po lianach przeskoczył do literki „R” i zsunął się na ziemię. Wziął wszystkie żetony i poszedł dalej. Wspiął się na skarpę i załatwił szarżującą małpkę. Poszedł w lewo i pod bananowcem zabębnił w ziemię. Znalazł tam całą masę żetonów i owoców. Wspiął się po pochyłym drzewie i pognął dalej. Po chwili napotkał dwa kociaki, które „poczęstował” owocami.

Zsuwał się po spiralnym pnączu, przeskakując atakujące go małpki. Dotarł do liany, a po niej, aż do kolejnej części szkicu. Odbił się z następnej liany i znalazł literkę „Z”. Wrócił na pnącze i przeskakując z jednej gałęzi na drugą, dotarł do najwyższej, po prawej stronie. Tam rozprawił się z małpkami i po gałęziach wdrapał się na ostatnią, najbardziej elastyczną gałąź. Skacząc z niej (baaaardzo wysoko) znalazł po lewej fragment szkicu, zaś po prawej troszkę bananów. Zszedł niżej i przeskoczył na gałąź po prawej. Tam też stoczył kolejny pojedynek z małpami i na końcu drewnianego pomostu zsunął się na dół.

Wrócił się w lewo, zebrał owoce i monety, po czym popędził przed siebie. Gdy doszedł do motyla, rozpędził się i skoczył. Teraz czekał go nadrzewny surfing.

U końca zjazdu zebrał żetony i ruszył w dalszą drogę. Załatwił dwie małpki i zeskoczył na brązową ziemię. Poszedł w lewo, rozprawił się z żabą i przeskoczył po lianie na drugą stronę przepaści. Tam znalazł przedostatnią literkę.

Na prawo od motylka (przy brązowej ziemi) Tarzan spotkał nosorożca. Sprowokował go do przebicia korytarza pod gałęzią, znajdującą się na końcu wąwozu. Tam zdobył ostatnią część szkicu. Z pleców nosorożca dostał się na gałąź, na której ostrzelał małpki. Chwilę później spotkał czarną małpę. Dał jej

nauczkę i zeskoczył na ziemię. W wąwozie po lewej znalazł literkę "N". Dalej poszedł w prawo, minął dwie żaby i zaczął się wspinać. Podczas wspinaczki omijał orły, aż dotarł do... parasola!

ETAP 6: SABOR ATTACK

Sambor - potężny lampart, zaatakował Tarzana. Ten unikał ciosów zwierza podskakując, a gdy spadał na ziemię, dźgał zwierza dzidą. Kilka takich sztuczek wystarczyło, by przegnać kota.

Po zakończonej walce nasz bohater ruszył przed siebie. Przeskoczył krzak i odbił się od słonecznika. Minął żaby i dotarł do powalonego drzewa. Przeszedł przez nie, unikając ciosów ptaków. Zszedł na dół i poszedł w lewo. Znalazł tam kilka żetonów i literkę „T”. Po chwili wrócił na szlak i rozprawił się z pancernikiem. Przeskoczył przepaść i kolczatkę, by w końcu spotkać nosorożca. Poskakał po nim chwilę, by zebrać wszystkie owoce i żetony, a następnie (troszeczkę po prawej) zabrał fragment mapy.

Wszedł na skarpę i obrzucił małpkę owocami. Odbił się od elastycznego kwiatka i doleciał do gałęzi, z której bez trudu przeskoczył na lianę. Z niej na kolejną gałąź, a tam czaiły się już na niego dwie małpy. Tuż za nimi Tarzan znalazł literkę „A” i nóż. Wrócił troszkę, do znajomej gałęzi, i wybębnił sobie przejście. Zszedł na dół i wziął literkę „R”. Po chwili na swej drodze napotkał dwie liany, po których przeskoczył na bardziej pewny grunt.

Tego dnia Tarzan nie mógł jednak odetchnąć ni chwili. Spotkał dzika, którego trzeba było przegonić. Udało się... Tylko na chwilę, bo drogę zagroziła małpa. Dwa strzały i już jej nie ma. Przeskoczył nad dwoma krzakami i wylądował w małym wąwozie. Przeskoczył na lianę i uważając na ataki orłów przeskoczył na drugą stronę. Tam czekał już na niego niezły duet. Szybko rozprawił się z małpami i zebrał kawałek mapy. Zaskoczył go kolejny dzik, ale chłopak szybko odparł

atak.

Wspiął się po skarpie na sam jej szczyt i wybębnił dziurę w podłożu. Wziął literkę „Z” i powrócił na górę. Kawalątek dalej spotkał motylka i... Sambora. Stosując znaną już taktykę szybko go przepędził i pognał przed siebie. Chwilę później spotkał dzika, którego poczęstował kilkoma owocami (ile w tym lesie jest dzikich zwierząt!). Tam też znalazł kolejny fragment szkicu. Wspiął się na konar i popędził przed siebie. Biegł i biegł (częstując przy tym owocami kilka napotkanych zwierzątek), aż dotarł do przepaści. Wskoczył na lianę i wspiął się po niej. Zabrał kolejny kawałek szkicu i skoczył w lewo (tam znalazł mnóstwo żetonów). Parę kroków dalej znalazł kolejną literkę. Wrócił w prawo i wspiął się na skarpę. Poskakał troszkę po kolejnym nosorożcu, zbierając wszystkie napotkane skarby. Na koniec skoczył w dół i rozprawił się z Samborem.

ETAP 7: THE BABOON CHASE

Jane ma kłopoty. Zabrała pawianiątku fragment papirusu, co doprowadziło zwierzątko do łez. Oczywiście, rodzina pawianów postanowiła wziąć odwet na dziewczynie i zaczęła gonić Jane. Uciekając, dziewczyna przeskoczyła dolinę, przebiegła drewniany mostek i ...wpadła wprost w objęcia Tarzana. Ten zarzucił Jane na barki i co sił w nogach zaczął uciekać po pochyłej gałęzi. Całe szczęście, że dziewczyna miała parasol, którym mogła odstraszyć groźne pawiany. W trakcie ucieczki, Tarzan zbierał żetony, literki i części papirusu.

ETAP 8: TRASHING THE CAMP

Władzę nad ludzkim obozem przejęły małpy. Świetnie się zresztą w nim bawiły. Terk odeszła jednak od stada i poszła na zwiady po okolicy. Najpierw

zebrała żetony leżące po lewej stronie obozowiska. W trakcie dalszej wędrówki dostrzegła wysoko wiszący owoc. Wdrapała się więc na stojącą obok skrzynię i z tego podwyższenia dosięgnęła smakołyk. Rozbębniła też skrzynię i znalazła literkę "T", po czym ruszyła przed siebie. Zabrała banana ze skrzyni i wybierała żetony z okolic stołu. Na huśtawce usiadła na lewym jej końcu i poczekała, aż na prawą krawędź zeskoczy małpka. Gdy tak się stało, Terk pofrunęła w lewo i zebrała mnóstwo żetonów i literkę "A". Później małpka skierowała się w prawo i dotarła do skrzyń. Nie mogła jednak przejść dalej, więc wróciła do huśtawki i pofrunęła w prawo, aż wylądowała na namiocie. Przeskoczyła na sąsiedni i zebrała literkę "R". Zeskoczyła na ziemię i zebrała żetony oraz owoce. Weszła na skrzynię, dzięki czemu mogła doskoczyć do kawałka rysunku. Zeszła ze skrzyni i pobiegła w lewo. Po chwili Terk dotarła do następnej skrzyni - zabrała z niej literkę "Z". Małpka skierowała się w prawo, weszła na namiot, przeskoczyła na altankę po drugiej stronie i zabrała stamtąd kolejny fragment szkicu. Po krótkim czasie zebrała też literkę "A". W okolicy, gdzie panowała groźna małpa, Terk zauważyła słonia. Wskoczyła na jego grzbiet i odbijając się od niego, chwyciła żetony. Kawalek dalej, wskoczyła na skrzynię i znowu zebrała żetony (musiała mieć się na baczności przed gorylem). Zrobiła kilka kroków w tył i pobiegła pod skrzynią, aż dotarła do motylka. Przeszła pod skrzyniami i znalazła się przy huśtawce. Skoczyła w lewo, na szczyt stosu pakunków, gdzie zebrała kolejny kawałek szkicu. Następnie skoczyła w prawo, dzięki czemu znalazła żetony, banany i literkę "N". Nie zapomniała też o wyzbieraniu żetonów z okolic stołu, znajdującego się nieco dalej. Tam też natknęła się na maszt z flagą brytyjską, gdzie znalazła parasol.

ETAP 9: TRAMPSITE COMMOTION

Tarzan zapłakał na wieść o tym, że Jane chce wrócić do swej ojczyzny. Postanowił odwieść ją od tej decyzji i ruszył do obozu. Skierował się w lewo, a

korzystając ze słonecznikowej wyrzutni znalazł się na skapie. Ominął małpę i skacząc z liany na lianę, ruszył na wprost. W końcu zeskoczył na konar i poszedł w prawo. Znalazł literkę "T". Po chwili przeskoczył na sąsiednie drzewo i zebrał fragment papirusu. Zeskoczył, na lianie przefrunął w lewą stronę i zebrał żetony. Dopiero teraz mógł pójść do obozowiska.

Odbijając się od słonecznika, wybierał monety zawieszony w powietrzu. Minał ścieżkę dla dzików i wskoczył na skrzynię. Rozbębnił ją, po czym pobiegł przed siebie. Przeskoczył nad marynarzami i wdrapał się na wieżę ze skrzyń, zeskoczył, minął dwóch tragarzy, dotarł do huśtawki. Wszedł na nią i podskoczył, podzucając w ten sposób worek na przeciwległym końcu huśtawki. Tarzan pofrunął w lewo, ku literce "A". Wrócił na huśtawkę skoczył w prawo. Spadł na namiot. Chwycił szkic, zeskoczył i pobiegł w lewo. Wziął literkę "R" i skierował się w prawo. Przeszedł przez skrzynkę i znalazł kolejną skrzynię - z literką "Z". Wrócił w okolice namiotu i wszedł na skrzynię. Chwycił żetony i zeskoczył, po czym - cofnąwszy się - złapał banana. Minał motyla i zatrzymał się przy paczkach, zawieszonych na sznurach. Skoczył, gdy się rozsunęły. Wylądował na skrzyni, wskoczył na następną, a później na lianę po prawej. Zszedł na ziemię i zabrał żetony z namiotu. Później znowu wspiał się na lianę, rozbijał ją i wskoczył na dach. Wybierał żetony i skoczył na prawo. Ominął spadające skrzynki. Po chwili wrócił, by przejeść przez skrzynkę do miejsca, gdzie wisiał szkic. Tarzan znalazł tam literkę "A".

Po prawej stronie Tarzana widać było kilka kołyszących się skrzynek. Chłopak przebiegł pod nimi w momencie, gdy się odchyliły. Pokonał tę przeszkodę, ale już zauważył następną. Była to tocząca się w jego kierunku beczka. Tarzan przeskoczył ją i pobiegł w prawo. Przeskakiwał wszystkie beczki, aż dotarł do miejsca, w którym mógł pobiec w lewo. Przebiegł pod skrzynką i już bez trudu dotarł do ostatniej części szkicu.

Ruszył w prawo. Minął motylka i rozwalił skrzynki. W okolicach namiotu Jane, zebrał wszystkie żetony oraz literkę "N" (znalazł ją na dachu domu Jane).

ETAP 10: JOURNEY TO THE TREEHOUSE

Przybrana matka opowiedziała Tarzanowi historię jego życia. Wspomniała też o nadrzewnym domku, w którym spędził wiele dni swego dzieciństwa. Tarzan postanowił odnaleźć to miejsce i wyruszył w podróż. Zeskoczył ze skarpy i przegonił małpę blokującą mu drogę. Omijając pociski rzucone przez złośliwego pawiana, popędził przed siebie. Odbił się z krawędzi drewnianej kładki, wskoczył na gałąź. Zebrał żetony. Skoczył na lewo i pochwycił literkę "T". Cofnął się, przefrunął na prawo i pobiegł na wprost. W pewnej chwili złamał się konar, po którym biegł chłopak. Tarzan spadł na ziemię. Podniósł się i biegł dalej. Wdrapał się na kładkę i przeskoczył nad jej ostatnim fragmentem (był zmurszały i groził zawaleniem kładki). Przegonił pawiana i przeleciał nad kolczastym krzakiem. Zeskoczył ze skarpy i zebrał owoce znajdujące się po lewej stronie. Następnie pobiegł w prawo. Z krokodylem poradził sobie bez trudu - przeskoczył go, po czym wdrapał się na wysepkę i pobiegł ku kolejnemu gadowi i znowu go przeskoczył. Biegł na wprost (czasem korzystał z lian), zbierając żetony. Następnie Tarzan cofnął się do zielonego zwierzaka i wspinał na lianę. Skoczył na kolejną. Po chwili siedział już przy motylku.

W pewnej chwili poczuł uderzenie twardym orzechem. To orły przypuściły atak! Tarzan ruszył przed siebie, przeskoczył nad kolczastymi krzakami i wpadł do przepaści. Z lewej strony znalazł fragment papiirusu i owoce. Wdrapał się na skarpe, przeskoczył krzak i minął motyla. Korzystając z lian, przefrunął nad przepaścią, a potem nad drugą - chwytając w locie literkę "A". Kolejny skok i kolejna przepaść - tym razem chłopak szybko przedostaje się za kolczatkę. Zauważa nosorożca i rzuca weń owocem. Rozwścieczony nosorożec ściga

chłopaka, ale ten sprytnie wskakuje na jego grzbiet i dosięga gałęzi, na której tkwiły skarby. Chwilę później zrobił to samo po drugiej stronie drzewa. Gdy minął drewnianą kładkę oraz unoszącego się tuż przy niej motylka, mógł iść w dwóch kierunkach. Trasa po ziemi prowadziła do żetonów i szkicu, ale skarbów pilnowały małpki i krokodyl. Trasa po drzewie powiodła Tarzana na gałąź, na której bawiła się małpka. Stąd, chłopak przeskoczył dzięki lianie, na sąsiednie drzewko.

Przegonił małpkę i minął motyla. Z drugiego sęka na konarze wskoczył nieco wyżej i chwycił literkę "Z". Po zejściu w dół zebrał wszystkie skarby. Obrzucił owocami dwie małpki. Na sąsiedniej gałęzi znalazł gniazdo, dzięki któremu zebrał dwa owoce. Potem pobiegł w prawo. Korzystając z dwóch lian przeskoczył na pobliskie drzewko, gdzie zetknął się z dwoma małpkami. Wszedł na najwyższą gałąź i z niej skoczył na kolejną lianę. Cztery skoki dalej rosło drzewo z wieloma gniazdami. Dzięki nim Tarzan zebrał wiele żetonów, po czym doskoczył do odległej liany. Wylądował na rozłożystym drzewie. Na niższym poziomie zebrał następne żetony, wybił się z gniazda i dzięki lianie dotarł do kolejnego drzewa. Po kilku krokach wskoczył nieco wyżej. Znowu pohuśtał się na lianach i wylądował na drewnianej kładce, a stamtąd, na ziemi. Tam rozprawił się z żabami. Pobiegł nad rzekę, w której pływały hipopotamy. Tarzan odbił się od grzbietu jednego z hipciów i przedostał się na drugą stronę. Przeskoczył rozpadlisko i błyskawicznie wspiął się na szczyt skały. Z jej szczytu wykonał ryzykowny skok i zebrała wiszącą w powietrzu literkę "A".

Po lądowaniu chłopak znowu wspiął się na górę. Tam zaatakowały go pancerniki. Przegonił je, przeskoczył krzak i wskoczył na wiszącą nad drogą gałąź. W ten sposób dotarł do ostatniego fragmentu rysunku. Z rosnących na ziemi kwiatków zebrał owoce. Minął motyla i wbiegł na most. Odwrócił się i wskoczył na maszt, gdzie znalazł literkę "N". Skoczył na środek mostu, choć groziło to zawaleniem przejścia. Tarzan miał jednak szczęście - kładka załamała się tuż za

nim. Wykonał piękny skok i dotarł do altanki. Przegnał stamtąd kota. Wbiegł po schodach na górę, gdzie czekała na niego gorylica.

ETAP 11: ROCKIN' THE BOAT

Tarzan nie wyobrażał sobie życia bez ukochanej Jane. Zaciągnął się więc na statek na płynący ku cywilizacji. Bez trudu przyzwyczał się do warunków panujących na okręcie. Wyzbierał żetony z obu stron rufy i wspinał się na nadbudówkę na dziobie. Dzięki znalezionej tam linie wspinał się na bocianie gniazdo, a później na dach części głównej statku. Na jednym z kominów znalazł parasol Jane.

ETAP 12: TARZAN TO THE RESCUE

Biedne małpy! Zły Clayton uwięził je w swoim obozowisku, w ciasnych klatkach. Tarzan ruszył im na pomoc. Miał wściekłego nosorożca, zebrał literkę "T" oraz owoce i żetony. Dotarł do swojego noża. Pochwycił go i ruszył przez siebie. Przeskoczył dwie rozpadliny i dotarł nad brzeg rzeki. Przeskakiwał ze skrzyni na skrzynię i dotarł na drugi brzeg. Chwycił rysunek i ruszył przed siebie. Omijając ostre zęby krokodyla, zebrał literkę "A". Za kolejną rzeką, szkicem i za głębokim dołem czekał bowiem na Tarzana Tantora, czyli przyjacielski słoń.

Chłopak wskoczył na jego grzbiet. Słoń ruszył przed siebie. W drodze Tarzan chwycił kolejne literki. Musiał uważać, by nie zaczepić głową o nisko rosnące konary. Po krótkiej podróży znalazł się po drugiej stronie dołu, tuż obok szkicu i wejścia do obozu. Tam czyhało na niego dwóch ludzi. Wystarczyło jednak kilka owoców, by pozbyć się natrętów. Pokonany uwolnił przy okazji małpkę z klatki.

Tarzan szedł dalej. Znalazł literkę "A" i pokonał dwóch osiłków ciskających beczkami, a następnie uciekł spod zrzuconej mu na głowę olbrzymiej skrzyni.

Chwilę później obrzucił jeszcze owocami następnego wroga i znalazł ostatnią literkę „N”. Na koniec mała rozróżba z pupilkami Claytona i obóz jest wolny! Przed Tobą ostatni etap.

ETAP 13: CONFLICT WITH CLAYTON

No tak... Clayton postanowił nie odpuścić. Chwycił za strzelbę i zaatakował naszego bohatera. Ten ruszył pędem ścieżką. W drodze przeskakiwał zwierzęta i zbierał owoce. Ucieczka była coraz bardziej szalona, ale Tarzan nie poddawał się. Tuż za motylkiem była pułapka - zapadnie, ale Tarzan ją przeskoczył. Nie minęła nawet chwilka, gdy Tarzan znalazł się na samym szczycie skały. Tam już nie było dokąd uciekać. Czekala go konfrontacja z Claytonem... Czy sobie poradzi? To tylko zależy od Ciebie.