

## THE ROAD TO EL DORADO



### A piactér

Első dolgunk legyen, hogy levesszük azt a kompromittáló körözési posztert a falról! Szerencsére senki nem figyel éppen erre, így gond nélkül eltüntethetjük, különben sem volt valami jó rajz.....

Most már nyugodtan szétnézhetünk a piacon, ahol nem túl nagy a választék, egy kukoricaárus, egy csirkeárus...nos, hát igen, ennyi. Rajtuk kívül még ott van az ör a kapuban, akihez jobb nem barátságos közelségbe menni, mert nem lenne jó vége. Ott van a pocakos kapuőr (úgy tűnik, itt mindenki szaftos húson él...rajtunk kívül), akitől megtudhatjuk, hogy 20 pezeta a kapupéNZ; nőknek viszont ingyenes (ugyebár az egyenjogúság). Ezt az információt jó észbe vésni, még jól jöhet. A csirkeárustól jobbra lévő ajtón menjünk be, itt egy szerencsejátékkal ismerkedhetünk meg. Ha esetleg most szeretnénk játszani, akkor kiderül, nincs elegendő pénzünk a játékhoz, hisz az összes vagyonunk egy pezeta. De honnan lehetne pénzt szerezni?

A kukoricaárusnál pont egy pezetába kerül egy zacskó kukorica. Fájó szívvel, de vegyünk egyet, és szórjuk a sarokban császkáló csirkének a köre, így most már könnyedén el tudjuk fogni, elvégre egy csirke sem tud egyszerre kétfelé figyelni. Gazdagabbak lettünk egy csirkével. Vigyük is oda a csirkeárushoz, hátha jó pénzért túladhathatunk rajta. Sajnos csak 5 pezetát ad érte, miközben ő 20-ért adja (jó kis gazdaságpolitika). Ez a pénz sem elég a kapuhoz, de ahhoz elegendő, hogy beszálljunk a kockajátékba.

Menjünk be a fickóhoz, mutassuk meg neki a pénzt és kezdjünk vele játszani. A szabály egyszerű, két kockával kell dobni, és mindkettőnknek dobnunk kell. Felváltva kezdünk s a másik mondja meg, hogy a dobónak kisebbet, vagy nagyobbat kell dobnia az előző értéknel, valamint a két dobás között kell meghatározni a tétet is. Ha nem vagyunk biztosak a dolgunkban, akkor inkább csak egy pezetát tegyünk meg tétnek. Akkor lehet biztosra menni, amikor előszörre két egyest vagy két hatost dobtunk (esetleg az egyes és kettes, illetve az ötös és hatos páros is belefér), ekkor felnyomhatjuk maximumra a tétet. Amikor elérnénk a



tíz pezetát a nyeresémmel, a fickó azt állítja, hogy neki nincs több pénze, de ha a következő dobást is megnyerjük, akkor ad egy térképet az El Dorado-ba vezető útról, viszont a pénzt megtartja. Ez neki mindenféleképpen megéri, de vajon nekünk is?

Amint megszereztük a térképet, menjünk ki, s ha még nem beszélünk a kapuőrrel, akkor tegyük meg, hisz utána láthatjuk, hogy az ör végre eltűnik a kapuból. Szabad az út a város felé.

## A város

A kaputól jobbra menjünk fel a lépcsőn, majd azután a második ajtón menjünk be. Egy kisebb udvarra jutva egy gyereket láthatunk, aki igencsak másnak képzelet magát, mint aki. Ha megpróbálunk a közelébe jutni, akkor jól fejbe kólint a csúzlíjával. Ám, mi mindenre lehet használni egy jó halszagú hordót! Például védelmül szolgálhat a csúzlival lövöldöző gyerek ellen (és kellemes illatunk lehet utána). Miguel, ha nem is önszántából, de vállalkozik e nemes feladatra, és magára ölti a halas hordót. Amint a



közelébe érünk és a kissrác észreveszi, hogy nem lehet esélye a hordó ellen, fejvesztve elmenekül. De legalábbis csúzlívesztve. Vegyük fel a csúzlít a földről, és menjünk vissza (ha követnének a gyereket, akkor a várfalra jutnánk, onnan pedig egy másik udvarra, de még ne menjünk arra, mert ott van az őr).

Menjünk most be az első ajtón (ide juthatunk akkor is, ha a kapu és a lépcső között eljövünk), és beszéljünk el a hatalmas kapu előtt ácsorgó fickóval. Megtudhatjuk tőle, hogy a szörnyűséges El Diablo, a világ (legalábbis e város, mivel ez az egyetlen bika) legveszélyesebb bikája van a nagy kapu mögött bezárva. El Diablo, ha valakire egyszer ránézett, akkor annak az arcát soha el nem felejtí, és eddig még senki sem győzte le a bikaviadalon.

## El Diablo

Menjünk vissza a piacra vezető kapuhoz, és azután tovább, át a vele szemközti kapun. A szökőkutas udvaron egy torreádorba botlunk, bizonyos Óriási Malezo-ba, aki éppen dicsőséges beszédet tart saját maga felbecsülhetetlen értékéről, vagyis, hogy ő volt az, aki legyőzte a félelmetes El Diablo-t. Beszéljünk el vele erről, majd menjünk vissza El Diablo karámjához. Kérdezzük meg a fickót, hogy neki mi a véleménye erről a Malezo-ról. #%&! ...hát, semmi jó, az biztos. Most pedig menjünk vissza ehhez a nagyszerű hős... szájhőshöz és kérjük meg, hogy mondja el nekünk, miként is győzte le El Diablo-t, de igazán akkor lenne hatásos, ha ott, El Diablo karámja előtt tenné ezt meg. Erre már elbizonytalanodik egy kicsit, de miután meggyőztük, hogy kellően be van zárva, hajlandó elmesélni nekünk a történetet. Kövessük hát.

Amikor Malezo és a fickó találkoznak, heves szöcsatába kezdenek, végül a fickó elhúzza a csíkot. Jól alakulnak a dolgok. Most már csak kérjük meg Malezo-t, hogy kezdjen bele a történetbe. Mialatt ő nem néz oda, nyissuk ki El Diablo kapuját.

Ezután lesz ám csak nagy kavarodás! Kövessük őket vissza a szökőkúthoz, ahol Malezo megbújt El Diablo haragja elől. A csúzlival terejük magunkra a dühös bika figyelmét s utána FUTÁS! Azaz most már mehetünk a várfalhoz, onnan pedig a kerítéshez. Tulio-nak egy fantasztikus ötlet jut az eszébe. Ugyebár a kapuőr azt mondta, hogy nőknek ingyenes az átjárás, a szárítókötélen pedig ott lóg egy zöld női ruházat, már csak meg kéne szerezni....

Mivel El Diablo a mi arcunkat is megjegyezte, egy egyszerű csellel rá lehet venni, hogy törje ki a kerítést, mire az öltözék leesik. Ragasszuk hát ki a kerítésre a körözési posztert, majd nézzük végig, ahogy El Diablo betörve a kerítést - eszméletét veszítve elterül! Ezután lesz egy kis bonyodalmunk a csúzis kisgyerek apjával, de szerencsére számunkra kedvezően végződik a történet.

Menjünk vissza a piactérre, és induljunk el a kapu felé, mire Tulio magára ölti a ruházatot, majd beszélgetésbe elegyedik a kapuőrrel, aki mellesleg igen vonzónak találja. Eközben Miguel-lel lopódzunk (X) el az őr háta mögött.



## A kikötő

Végre a kikötőben vagyunk, már csak egy lépés választ el minket Cortes hajójától, illetve néhány számlépés....

Egy igen egyszerű számármeghajtású rakodószerkezet található itt, de jelenleg üzemen kívül van. Valahogy rá kéne venni szegény párát, hogy meghajtsa ezt a szerkezetet. Ha odamegyünk a szemben lévő hordókhöz, láthatjuk, hogy a sarokban egy hordónyi sárgarépa van, azzal munkára lehetne fogni a szamarat. Csak éppen van két akadályozó tényező is.

A két őr. Miguel-nek ismét magára kell húznia a közeli hordót, hogy feltűnés nélkül szerezhessünk egy répát. De az őrk sem teljesen hülyék, így feltűnik nekik a mászkáló hordó, ezért csak akkor menjünk, ha mind a ketten a másik irányba (a szerkezet felé) néznek. Amint valamelyik visszafordul, álljunk meg a hordóval. Miután megszereztük a répát, ugyanezzel a módszerrel menjünk vissza, majd kössük a sárgarépát a szamar előtti

kötélre. Mivel szegény megpróbálja elérni az inycsiklandozó falatot, beindítja a rakodómechanizmust. Most már csak át kell váltani a falon lévő kapcsolóval az utolsó platform irányát. Másszunk fel a létrán, majd be a hordóba és már fel is jutottunk a hajóra.

## A hajó

Nem várt gondok adódtak a hajón. Ugyanis felfedeztek minket és bezártak.

Vegyük fel – Miguel heves ellenkezése



ellenére is – az almát a földről, majd másszunk fel a fenti rácsnál lévő gerendán. Dobjuk ki a rácson Altivo-nak, a lónak az almát, mire ő ledobja a kulcsot. Vagy legalábbis majdnem. A leérkező hajókampó úgy fejbevágja szerencsétlen Miguel-t, hogy egy időre el is ájul tőle. Addig Tulio-val tevékenykedünk egy kicsit. A kampó segítségével húzzuk le a jobbra lévő kötéllelérát, és másszunk fel rajta. Menjünk oda az ajtóhoz, ahol a fedélzetmester és egy majom alszik. A rácson keresztül vegyük el a kekszet a hordóról. A zajra férlámban megdorgálja a fedélzetmester a majmot, hogy ne nyúljon a kekszhez. Így legalább megtudtuk a majom nevét! A keksszel vegyük rá, hogy adja ide nekünk a kulcsot. Ám a szerencsétlen majom elhajtja a kampónkat. Még egyszer kínáljuk meg keksszel, mire kiválaszthatjuk, hogy melyik kulcsot adja ide. A szemben lévő ajtót két kulcs nyitja, s mivel a majom megjegyezte, hogy általában csak két kulcs hiányzik a szögekről, ezért ha megpróbálunk egyszerre hármat kérni tőle, felébreszti a gazdáját. Tehát csak két kulcsot válasszunk ki elsőre, majd a plafonon lévő létrán másszunk át a másik ajtóhoz. Ha egyik kulcs sem jó, akkor menjünk vissza, és cseréltsük ki másikkra a majommal. Ha az egyik kulcs jó a zárba, akkor csak a másikat cseréljük ki (de akkor már csak egyet vihetünk magunkkal, mert ugye csak kettő hiányozhat a falról). Minden játékkalkalom során más-más kulcs jó a zárba, úgyhogy jó próbálkozzát! Miután sikerült kinyitnunk az ajtót, egy ágyús terembe jutottunk, ahol az egyik matróz éppen fényesre sikálja az ágyúkat. Mindenféleképpen észre fog venni, és visszatuszkol – igencsak meggyőző érvekkel – a „cellánkba”, úgyhogy menjünk is oda hozzá.

Végre Miguel is magához tért, és most ő az ügyeletes ötletgyártó, habár Tulio is elég erősen „töri a fejét”. Nézzünk fel a kötéllelérára, amit közben ismét felhúztak, majd bíztassuk Tulio-t, hogy még erősebben törje a fejét. Szegény végül tényleg annyira erősen odaveri a fejét az oszlophoz, hogy a kötéllelérára is leesik.

Másszunk fel rajta és menjünk át az ágyús terembe. Lopakodjunk oda a legszélső ágyúhoz, és vegyük fel a földről a piros kendőt (ezt már csak felállva lehet, gyorsnak kell lenni, különben a matróz észrevesz). Miután Miguel felkötötte a kendőt, a matróz minket is a társának hisz, és beállít ágyút tisztogatni. Na jó, de mivel? Menjünk oda hozzá és mondjuk meg neki, hogy nem találunk semmilyen tisztításra alkalmas rongyot. Mire a matróz ideadja nekünk a többhetes, bűdös zokniját (amolyan bedobjuk a sarokba és megáll típusút). Kezdjük el tisztogatni az egyik ágyút (azért ne vigyük túlzásba), mire a matróz azt mondja, hogy ha jól dolgozunk, akkor ehetünk a kekszéből. Rendben, vegyük el az egész csomaggal, és menjünk vissza a „cellánkba”. Ott emeljük fel a rácsot, de az sajnos mindig visszaesik, mire Miguel hangos gondolkodására válaszként Altivo ismét lejuttatja nekünk a kampót. Támasszuk ki vele a rácsot, majd a lyukba szórjuk bele a kekszet. Erre már a szemfüles patkány is beindul, és egyből rástartol a kekszre.

Ám eközben beleesik a lyukba s nem is tud kijönni onnan, mert Miguel rácsukja a rácsot. Ezután a zokni segítségével fogjuk meg a patkányt, majd mutassuk meg állatbarát matrózunknak ezt a kellemes kis csomagot. Úgy tűnik nagyon



meg lehetett hatódva, mert rögtön el is ájul. A zoknit mártsuk bele a ládán lévő lámpaaljba, majd az olajos zoknit vigyük oda a lámpához.

A nagy zajra már Tulio is magához tér és kérdőre vonja Miguel-t, aki persze semmiről sem tud. Menjünk ki a lyukon, és Tulio-val másszunk fel a hajó falán a fedélzetre. Ott akár adhatunk egy almát Altivo-nak, de legalábbis mindenféleképpen menjünk oda hozzá, majd megszerezve a kötelet, kössük oda a fémkarikához, ahol felmáshztunk a fedélzetre. Így már Miguel is fel tud jutni.

Kérjük meg rá, hogy intézkedjen a mentőcsónak ügyében (a megjelenő tárgylistánál a hajót válasszuk), mire ő elég sikertelenül le is ereszti. Ezután vegyünk el egy almát, és helyezzük a csónak alatti pallóra.

### A part

Sikeresen partot értünk egy ismeretlen szigeten. Vegyük el a kardot a csontváz mellől, majd menjünk oda a papagájfejre hasonlító sziklához. De hisz ez ismerős! Ez van az El Dorado-ba vezető térképen is! Máshztunk fel a papagájfejre (a sziklafal felől), és vágjuk le az indát a karddal. Ezután vágjuk le az itteni sziklafalnál a növényzetet, ismételten a karddal. Sajnos Altivo-t viszont itt kell hagynunk. De végre bejutottunk a dzsungelbe.

Egy szegény tattoo-t sarokba szorított egy kígyó, valahogy el kéne zavarni. Menjünk tovább (a képernyő felé), és vegyük fel a fa melletti fadarabot a földről. Itt van a térképen jelzett második jel, a holló! Menjünk vissza a kígyóhoz és próbáljuk meg a fadarabbal – ami olyan, mint egy furulya – elbűvölni a kígyót. Hát ha ezzel nem is sikerült elűzni, mindenesetre azenebonával, amit Miguel művel.... Ezután a Bibo-nak elkeresztelt állatka hozzánk szegődik. Menjünk vissza az előző helyre a hollóhoz, és kérjük meg Miguel-t, hogy tartsa meg a fát, eközben Tulio-val adjuk oda Bibo-nak a levágott indát, majd kérjük meg rá, hogy máshszon fel a fára, és odafönt kösse oda az indát valamihez (a tárgylistánál Bibo-t válasszuk az indával).

Miután felmáshztunk, törjük le annak a fának az ágát, amelyikre az inda lett kötve. Továbbmenve ennek a segítségével próbáljuk meg a nagy kőhalmot beleborítani a vízbe. Az első próbálkozás után még egyszer tegyük meg, mire Tulio megkéri Miguel-t, hogy inkább ő próbálja meg. Végül sikerül a köveket a megfelelő helyre juttatni.

Átugrálva (a „haszná!” gombbal, alapesetben a Ctrl) egy mocsárhoz jutunk, ahol ismét át kell ugrálnunk a köveken és a teknősökön. Csak óvatosan, mert zavaró tényezők lehetnek a halak, valamint, hogy a teknősök néha lebuknak a víz alá. Miután Tulio-val átjutottunk, tegyük meg ugyanezt



Miguel-lel is, csak amikor már majdnem átérnénk, az egyik (balra) teknős végleg lebukik, ezért jobbra folytassuk tovább utunkat. De így is, az utolsó ugráshoz hiányzik még valami. Tulio-val lökjük a vízbe azt a közeli „meghatározhatatlan dolgot”, így már át tud jutni Miguel is. Bibo-t is megvárva, nemsokára eljutunk a következő jelhez, a koponyasziklához.

### A koponyaszikla

Menjünk be Miguel után s húzzuk meg a kapcsolót, mire az ajtó kinyílik, valamint Miguel és Bibo alatt szétnyílik a padló.

Odabent húzzuk meg a kart, mire kinyílik a bal oldali ajtó, menjünk be és ott is húzzuk meg a kart, majd a kinyílt ajtón átmenve a következőben is, végül visszajutva a kiindulási pontra húzzuk meg újra a legelső kart. Ezután ha bemegyünk nyitva lesz az az ajtó is, ami eddig zárva volt, ott bemenne használjuk a koponyában lévő lifet. Ezután Miguel magához tér, és vele is játsszuk el ugyanezt, mint az előbb, csak éppen fordított irányban, mert nála a jobb oldali ajtó fog kinyílni. Végre ismét együtt. Miguel-lel (vagy akár Tulio-val) álljunk a jobb oldali koponyára, és szóljunk Tulio-nak (vagy fordítva), hogy húzza meg a kart (azaz a tárgylistánál válasszuk Tulio-t). Ezután Tulio-val álljunk rá a bal oldali koponyára, és Miguel-lel húzzuk meg a lenti kart (jobb oldali). Végül álljunk Miguel-lel vissza a koponyára, és Tulio-val húzzuk meg a bal oldali kart. Most már csak át kell menni Miguel-lel a másik koponyára, és újra meghúzni a kart. Menjünk le a lépcsőn, húzzuk meg a kart és ismét találkozhatunk Bibo-val. De abból a napszerű sziklából mintha hiányozna valami.....

### A síró kőfej



A következő jelhez érkeztünk. A szobor szeméből egy kis vízesés csörgedezik, olyan mintha sírna. Menjünk el a szobor bal oldalán, és ha megpróbálunk odamenni a falban lévő lyukhoz, egy rács ereszkedik le. Ezért kérjük meg Bibo-t, hogy menjen be ő (amikor Bibo „villog”, nyomjuk meg a használ gombot). Menjünk be Bibo-val a nyíláson, borítsuk rá a köveket a kőlapra, majd toljuk ki vele a szobrot. Ezután a szobrot vigyük vissza az előző napot mintázó kőhöz, és helyezük el benne a szobrot. Menjünk vissza a kőfejhez, ahol most



már nem folyik a víz, így láthatóvá válik az alatta megbújó létra. Másszunk fel rajta. Rövidesen eljutunk az ötödik jelhez, a sárkányfejhez, ahol Altivo-ba botlunk.

## A barlangban

Amint megpróbálunk átkelni a hídon, az leszakad, és a négy kőfej elkezd beszélni, hogy csak akkor engednek át minket, ha olyat mutatunk nekik, amelyet eddig még nem tapasztaltak. Ám legyen. Tulio-val menjünk át a következő sziklára, mire a jobb alsó kőfej füle elkezd világítani. Miguel-lel

menjünk oda hozzá, és kezdjük el a „furulyán” játszani neki. Erre ez a szobor továbbenged minket, csak többet ne hallja ezt a ricsajt, és az egyik híddarab újra a helyére kerül. Menjünk vissza Miguel-lel ahhoz a sziklához, amelynél a bal felső szobor szeme kezdett el világítani, és váltsunk át Tulio-ra. Vele menjünk oda a csontvázhhoz, és vegyük fel az aranytányért a földről, amit vigyünk oda a „szemnek”. Ezután keressük meg Tulio-val azt a sziklát, amire ráállva a bal alsó szobor orra világít, majd Miguel-lel szagoltassuk meg vele a zoknit. Már csak azt a követ kell megkeresni, ami után a jobb felső szobor szája világít, és ennek Tulio-val adjuk oda a megmaradt kekszet. Végre mehetünk tovább! Egy hatalmas látatóhoz érkezve ugyanazt kell tennünk, mint a mocsárnál. Itt is vigyázni kell a lemerülő sziklákra, valamint a fel-felcsapó lávára. Először a jobb oldali ajtóhoz ugráljunk el, és az ottani kapcsolóval nyissuk ki a bal oldali ajtót. Ezután már csak át kell ugrálni a bal oldali ajtóhoz a másik szereplővel, és az ottani kart meghúzva átengedni a másikat. Másszunk fel a kőtélletrán és kijutottunk a szabadba!

## A templomnál



Miután megcsodáltuk a fantasztikus épületet, a kart akkor húzzuk meg, amikor a fenti pók vagy bement a lyukba, vagy legalábbis elég közel ment hozzá.

Álljunk rá a liftre, és a másik karakterrel húzzuk meg a kart. Gyorsan fussunk el balra és le a lépcsőn, odalent szedjük abból a gyümölcsből, majd húzzuk meg az itteni kart (figyeljünk a pókra), és a másik karakterrel menjünk rá a liftre. Végül szóljunk a másíknak, hogy húzza meg a kart, és most is gyorsan fussunk le a lépcsőn (szedjük gyümölcsöt). Álljunk rá erre a liftre, a másikkal húzzuk meg a kart, majd másszunk fel a létrán. Húzzuk meg a kart, mire fent a kőlap felemelkedik. Fussunk be alá – amikor a pók elmegy jobbra – és tegyük le a gyümölcsöt a padlóra. Ezután fussunk vissza a lenti kapcsolóhoz, és amikor a



pók bemegy a gyümölcsöző, húzzuk meg.

Menjünk oda a fenti kapcsolóhoz, a másik karakterrel álljunk rá a liftre, majd szóljunk, hogy húzza meg a kart. Továbbmenve jobbra és le a lépcsőn, ismét (a változatosság kedvéért) húzzuk meg a kart, majd várjuk meg, amíg a pók rámegy a „liftre”, és húzzuk meg újra, mire az bemegy a lenti lyukba. Közben, ha sikerült a fenti pókot is lehozni a lifttel, akkor jó, ha nem, akkor addig próbálkozzunk, amíg nem sikerül (oda, ahol csak egy lift van). Ezután menjünk fel a jobbra lévő lépcsőn, és álljunk a jobb oldali liftre,

miközben a másik karakterrel húzzuk meg a lépcső melletti kart. Fent is húzzuk meg a kart, és menjünk fel a másikkal is (közben ügyeljünk rá, hogy a pók mindig a lenti lifttől balra mászkáljon).

### A víz templomában

Miután újra egyedül maradtunk, induljunk el balra, amíg el nem érjük a vízpumpát (a kapcsoló a falon a padlón lévő csapóajtót nyitja). Közben az egyik teremben találunk egy zsilipet, amit mi nem tudunk elindítani, valamint a vízpumpánál az ajtó csak akkor enged be, ha adunk neki egy drágakövet. Láthatjuk, hogy a gépből hiányzik három fogaskerék, keressük meg őket. Menjünk vissza, és most induljunk el jobbra. Ebben a teremben a színes szőnyegnél van az első fogaskerék (valamint egy újabb zsilip is). Menjünk tovább (második csapóajtó), majd menjünk a jobb oldali kapun át, és a sarokban, a mozaikfestmény alól vegyük ki a második fogaskereket. Jobbra tovább, és itt is vegyük fel a fogaskereket. Menjünk vissza a pumpához, és tegyük a helyükre a fogaskerekeket, mire kiesik egy drágakő, aminek a segítségével most már bemehetünk a kör rajzolatú ajtón. Menjünk oda a rácshoz, és a kőjaguár életre kel.

Miguel a kardja segítségével lenyithatja a zsilipet, valamint ha jobbra továbbmegyünk, akkor a szoborfejből is ki tudja szedni a karddal a drágakövet. Menjünk vissza Miguel-lel is a vízpumpához, és menjünk be a fej rajzolatú ajtón. Nyissuk le a másik zsilipet is, majd menjünk tovább felfelé. Amikor az itt lévő harmadik zsilipet is megpróbáljuk lenyitni, akkor ez a kőjaguár is életre kel.

Fussunk Tulio-val egészen a második csapóajtóig, és amikor a jaguár az ajtó felé ér, húzzuk meg a kart, mire a jaguár leesik. Ha esetleg itt nem sikerülne, akkor fussunk tovább, majd vissza az első csapóajtóhoz és próbáljuk meg itt.

Ezután Miguel-lel tegyük ugyanezt, és ha vele is sikerült csapdába csalni a másik jaguárt, akkor menjünk vissza és nyissuk ki a harmadik zsilipet is. Visszafelé végre találkozunk Tulio-val. Most már nincs más dolgunk, csak menjünk vissza a kinyílt rácshoz, és húzzuk meg a kart. Láss csodát! A víz újra elindult.