

The Road to El Dorado

Stručný průvodce na cestě za pokladem.

Španělsko

Vaše dobrodružství začíná chvíli po poledni na jednom malém tržišti. Miguel a Tulio, hlavní hrdinové této hry, právě zjistili, že na ně byl vydán zatykač. Jsou z toho celí pryč, a tak za ně přebíráte zodpovědnost.

Strhněte ze zdi plakát s vypsanou odměnou. Od trhovce si kupte za minci trochu kukuřice a přibližte se k volně pobíhající slepici. Tu můžete chytit tak, že ji nejprve nabídnete právě zakoupenou plodinu. Kura domácího pohotově vyměňte s dalším obchodníkem, který jinak slepice prodává. Utržené peníze je třeba dále rozmnožit. Jděte do přilehlých dveří, kde sedí hazardní hráč. Princip kostek je následující. Hráč hodí dvěma kostkami, druhý se rozhodne, zda bude jeho hod nižší nebo vyšší. Na svůj úsudek vsadí 1-4 mince, první pak musí dorovnat. Vítěz bere vše. Po aplikaci selského rozumu určitě záhy dostanete svého protihráče na mizinu, ten však vsadí ještě mapu El Dorada. Výzvu je třeba přijmout a vyhrát znovu. Nezískali jste sice žádné finance, ale někdy má kus papíru obrovskou cenu, i když vede kamsi do Ameriky. Vraťte se proto zpět na trh, kde hodíte řeč s hlídačem přístavu. Od mužů požaduje za vpuštění k lodím 20 peněz, dámám je svolení uděleno zdarma. Čeká vás pátrání po ženském převleku, a tak odejděte z tržiště na sever.

Na rozcestí běžte vlevo, dostanete se na dvůr s kašnou. Promluvte si toreadorem Malezem, který se začne vychloubat, že pokořil mocného býka El Diabla. Zkontrolujte situaci dále vlevo, kde hlídají stráže. Vraťte se na rozcestí, odkud pokračujte cestou vedle schodů do ulice Via Alfredo. Tady dvakrát začněte dialog s hlídačem býkova výběhu. Řekne vám, že El Diablo nebyl poražen nikdy a abyste za ním chvastouna Maleza přivedli. Otevřete nedaleké dveře, projděte skrz a vydejte se po schodech nahoru. Za dalšími dveřmi potkáte malého chlapce, tedy vlastně Dona Mocosa. Nikdo za něj neprojde, jelikož je ozbrojen, má nebezpečný prak. Přemluvte Miguela, aby vlezl do sudu a pod dubovou ochranou se pak vydejte blíže ke klukovi. Naštve ho vaše nepoctivost, upustí prak a vezme do zaječích. Seberte pohozenou zbraň, pak jděte velkou bránou dál. Když vylezete na cimbuří, strážci Pablo a Inigo budou odvolání zase jinam, tentokrát do přístavu. Opusťte hradby dveřmi na druhé straně, čímž se dostanete k plotu. Je za ním slušivá zelená dámská toaleta, proto si sbitá dřeva řádně prohlédněte.

Teď jděte doprava, promluvte si s Malezem na téma El Diablo a nakonec se společně vydejte k býkově výběhu. Po krátké ostřejší výměně názorů začněte chtít po Malezovi jeho historku. Až začne vyprávět, otevřete dřevěnou bránu. Vraťte se ke kašně, kde jste Maleza poprvé potkali. El Diabla, který ho tu ohrožuje, trefte do zadnice a dejte se na útěk. Vyběhněte nahoru po schodech, projděte dále za horní dveře, pokračujte skrze bránu na cimbuří a pak konečně k plotu. Na něj nalepte plakát, který černé zvíře donutí chatrnou dřevěnou konstrukci totálně rozrušit. Nyní se už můžete zmocnit cizí róby. Přijde vám vyčinit otec chlapce, jemuž jste sebrali hračku. Vraťte prak svému majiteli a všechno se rychle vyřeší. Běžte ke vstupu do přístavu. Tulio se úslužně převlékne za osobu něžného pohlaví a dá se do řeči s okouzleným hlídačem. Miguel může využít této chvílky nepozornosti. Stačí, aby bránou prošel v mírném podřepu.

Vaším aktuálním úkolem je propašovat se na loď. U beden vzadu je nádoba s mrkví, ale naneštětí též Pablo s Inigem. Donuťte Miguela, aby znovu oblékl nepohodlný sud a vydal se na zeleninový lup. Natočte se správným směrem a běžte za svým cílem. Strážé bohužel nejsou úplně zaostalé, a tak je jim pohyblivý soudek podezřelý. Jejich výhled je však omezený, a tak musíte bystře využívat okamžiků, kdy se oba dívají jinam než na vás. Krádež mrkve si žádá vysokou koncentraci se špetkou cviku, ale určitě se vám brzy podaří. Chutnou zeleninu přivažte na dřevěnou konstrukci. Tupý osel dá pak do pohybu důmyslný nakládací mechanismus. Nyní prozkoumejte druhou část doků, kde najdete páku. Zatáhněte za ni, čímž obměníte nákladovou trasu. Vyšplhejte po žebříku na plošinu. Tady se schovejte do sudu a naskočte na dopravník. Nový svět vás volá.

Koráb

Miguel a Tulio upadli na Kortézově lodi v nemilost a byli vsazeni do vězení. Malou naději jim skýtá zařehťání Altiva, dobyvatelova válečního oře.

Vezměte si jablko a začněte šplhat po dřevěném sloupu k mříži na stropě. Nabídněte červené ovoce koni, jenž vám za odměnu skopne dolů lodní hák. Nabytým náčiním si přitáhněte provazový žebřík, po kterém vylezte vzhůru. Podívejte se skrze železné tyče ve dveřích. Uvnitř kajuty nahmatejte balíček sušenek, následně zkuste opici požádat o malou službu. Podavý hák však zvíře hloupě zahodí, a tak přichází na řadu obchodní spolupráce. Když dáte Josefíně sušenku, přinese vám jeden klíč. Těch je celkem pět a mají různé barvy. Nesmíte mít ale po kapsách víc jak dva z nich. Přeručujte s nimi na druhou stranu, kde je vyzkoušejte v zámčích jiné mříže. Správnou dvojici klíčů vám nenapíšu, protože se při každé hře generuje. Po té, co si odemknete mříž, můžete konečně vstoupit do nové místnosti. Je zde několik kanónů, ale také pirát, který vás bez milosti vyhostí. Hlavní role se ujímá Miguel.

Zaveďte hovor s Tuliem, který vytrvale buší hlavou do stěny. Podívejte se na provazový žebřík a opět promluvte na svého druha. Jeho vydařená hlavička schodí žebřík zpátky dolů, ale mimo to ho i omráčí. Vylezte nahoru a přeručujte k dělům. Nasadte si šátek, co se povaluje nalevo od krajního děla. Pirát vás do té chvíle nesmí zahlédnout, proto vyzkoušejte maskování podřepem. Teď se, už jako jeden z nich, pusťte do čištění jednotlivých děl. Nutnou výbavu samozřejmě obdržíte, účel hadru splní pirátovy ponožky. Po práci si vezměte sušenky a praťte se k Tuliovi. Koukněte se na mříž na podlaze, Altivo vám pak dolů shodí další hák. Nepoddajnou mříž jím zajistěte a do vzniklé pasti nachystejte lákavou sušenku. Chycenou krysou schovejte do darované ponožky, potom běžte zpátky ke kanónům. Pohled na hlodavce ve vlastní textilií jinak otrlého piráta bezpečně uzemní. Další ponožku namočte v koněvce s olejem. Nasáklá ponožka je ideálním zážehem, proto ji chvíli podržte nad lampou a následně ji dejte ke knotu děla. Silná rána udělá díru do boku lodi a probudí také vašeho přítele. Jděte na vzduch a nechejte Tulia vyšplhat na palubu.

Promluvte na Altiva, kterého vzápětí také odvažte. Získané lano protáhněte kruhem u borte lodi a hodte ho dolů Miguelovi. Pokuste se odvázat záchrannou loďku. Pro nadaného Miguela to bude celkem hračka. Seberte jablko, dejte ho na prkno se člunem a Altivo už zařídí zbytek. Konečně jste pryč z loďe dobyvatele.

Džungle

Vezměte si meč zabodnutý v kostře. Jděte ke skále za koňem a zeleným porostem si prosekejte cestu dále. Projděte kolem hada až na obrazovku se stromkem i orlím stínem.

Seberte ze země dřevo. Vraťte se k plazovi a zahrajte mu ušitrahající árii na svou novou flétnu. Našli jste nového kamaráda, jmenuje se Bibo a je to pásovec. Jděte zpět k Altivovi. Nechejte Miguela vylézt na skálu, kde s ním usekněte liánu. Tu si vezměte a znovu navštivte stromek se stínem orla. Ovažte Biba liánou a za pomoci Miguelovy síly natáhněte ohebný keř. Vystřelte důvěřivého pásovce nahoru, pak za ním po zeleném provaze vylezte také sami. Ze stromu, kolem kterého je liána uvázaná, si ulomte větev. Pokračujte vpravo k řece. Tady strčte vycházkovou hůl do hromady kamení. Opět přichází ke slovu Miguel, který se umí do páky pořádně opřít. Námaha vám vynesla most přes řeku. Přejděte na druhý břeh k rybníku se želvami a oblázky. Přeskákejte po nich na opačnou stranu. Dejte však pozor, ať se pod vámi nic nepotopí. Miguelovi budete muset pomoci trochu více a dovalit mu do vody ze vzdáleného břehu další kámen.

Další vaše dobrodružství se bude odehrávat uvnitř jeskyně ve tvaru lebky. Vstupte dovnitř. Miguel, jenž stojí na mostě, vás požádá o pomoc. Páka, za kterou musíte zatáhnout, ho ale odešle někam do hlubin. Projděte nově otevřeným průchodem dále do komplexu. Cesta bludištěm je snadná. Každá páka vždy otevírá jedny dveře a zavírá druhé. Abyste poznali, které to jsou, mají na sobě příslušný zvířecí motiv. Projděte tedy bludištěm kolem dokola a pak znovu zatlačte na páku se symbolem ryby a hada. V další místnosti už jen projděte „rybími“ dveřmi. Nastupte si do výtahu, který zároveň také hned použijte. Miguelovo bloudění je podobné, jenom ho čekají jinak rozestavěné místnosti i dveře. Jeho první a zároveň poslední páka má nad sebou rybu a slepici, východ pak nese obraz slepice. Také Miguel musí použít výtah.

Miguel a Tulio jsou konečně zase spolu. Teď přijde na řadu chvíle spolupráce. Jako Miguel se postavte na lebku vpravo, přepněte na Tulia a zatlačte na páku #1, pak se s ním postavte na lebku vlevo. Změňte se opět na Miguela, zatlačte na páku #2 a znovu si stoupněte na lebku vpravo. Přepněte zpátky na Tulia a zatáhněte za páku #3. V roli Miguela pak přelezte z pravé lebky na levou a jako Tulio opět stlačte páku #3. Výborně. Seběhněte po schodech dolů a zatáhněte za další páku. Navrátí se vám pásovec a otevře se také cesta dál. Zaregistrujte výklenek pro sošku, potom jděte vlevo. Pokračujte kolem vodopádu, „Plačící ženy“, až ke dveřím ve skále. Jakmile se přilížíte, spustí se mříž – to způsobila vaše velká hmotnost. Prodiskutujte to s Bibem, který se tam rád vypraví. V kůži pásovce rozbořte uvnitř jeskyňky hromádku kamení a celkem třikrát zatlačte zezadu do sošky. Nechejte Tulia, aby se zmocnil relikvie, kterou pak zasuňte do výklenku, na jehož existenci jsem vás dříve upozornil. Lebka zavře ústa. Na místě, kde byl dříve vodopád, je teď žebřík, po kterém vylezte nahoru. Hurá do El Dorada!

Kamenný netvor

Zlaté město bylo pro vaše svěřence skutečnou pohádkou, indiánský kmen je považoval za své bohy. Velekněz byl však jiného názoru, a tak vyvolal mocného jaguára, aby Miguela s Tuliem zneškodnil. Právě za útěku před netvorem začíná další část hry.

Aby se opět zvedl zasunutý kvádrový most, musíte obdarovat čtyři božské sloupy. Když se některý z hrdinů pohne na správné místo, rozsvítí se na určitém kameni žlutý drahokam. Jen tehdy je mu možné věnovat patřičný dar. Co si bohové žádají?

pravý dolní:	zahrajte mu na flétnu;
levá horní:	obdarujte ji zlatým talířem (seberete ho na prostředním ostrůvku);
levý dolní:	nechejte mu přivonět k pirátově ponožce;
pravý horní:	dejte mu ochutnat sušenku (musíte k němu nejprve doskočit);

Určitě jste poznali, jaké lidské smysly jednotliví bohové reprezentují. Cesta dál je nyní volná. Před vámi leží lávové pole s několika plošinami a občasnými výtrysky mezi nimi. Nejdříve jako Tulio přeskákejte po pravé straně k malým dveřím a páce. Za tu zatáhněte, abyste otevřeli hlavní vchod do chrámu. Tam doskákejte pro změnu s Miguelem, kterého nechejte stlačit jinou páku. Jakmile budou oba hrdinové znovu spolu, vyšplhejte po žebříku nahoru.

Konečně je zde ten pravý puzzle: mnoho pák, výtahů a nepříjemných zelených pavouků. Abych zachoval přehlednost, budu raději všechno podstatné jednotně číslovat, řešení vám pak nabídnu v bodech. Určitě si často ukládejte pozici, nyní je to zvlášť důležité.

1. Až bude pavouk napravo, sesuňte plošinu #1 pomocí páky #1 dolů. Zelenáč uteče do díry.
2. Jako Tulio se postavte na plošinu #1, Miguela pak nechejte zatlačit na páku #1.
3. V roli Tulia sejděte po schodech dolů a utrhněte si z keříku ovoce. Pokud bude pavouk vpravo, zatlačte na páku #2.
4. Jako Miguel se postavte na plošinu #1, Tuliem zatlačte za páku #2.
5. Nechejte Miguela vzít si také vlastní ovoce, následně sjednoťte skupinu. S Tuliem zatáhněte za páku #2, jako Miguel nastupte na plošinu #2 a požádejte Tulia, aby vás odeslal vzhůru.
6. Zaveďte Miguela po žebříku nahoru, kde stlačte páku #3, umístěte ovoce pod plošinu #3 a utečte. Až se k jablku dostane pavouk, zatlačte opět na páku #3. Pak zatáhněte také za páku #4, aby mohl Tulio dole nastoupit na plošinu #2. Znovu stlačte páku #4 a ujednoťte hrdiny.
7. Sejděte po dalších schodech dolů a zatlačte za páku #5, která je vedle nich. Počkejte si, až pavouk vlez na právě vysunutou plošinu #4, hned na to zatáhněte opět za páku #5. Počkejte, až zelené stvoření zaleze. Vysuňte plošinu #4 znovu nahoru.
8. Vyběhněte po nových schodech a postavte se na místo pod ohněm, vedle zvednuté podlahy.
9. Přimějte Tulia, aby zatáhl za páku #5 (každý už ji určitě zná :-). Dejte si pozor, ať se na nahoru kromě Miguela nedostane také pavouk.
10. Jděte s Miguelem k páce #6 a nechejte Tulia opět zatáhnout za páku #5. Pavouk musí zůstat vlevo.
11. Zaveďte Tulia na místo, kde se předtím nechal vyvézt Miguel. Právě on teď musí stlačit páku #6, aby se nahoru dostal i jeho přítel. Konečně jste je dostali zase dohromady. Nemusím doufat moc zdůrazňovat, že pavouk se k vám přidat neměl.

Opusťte chrám bránou na jeho vrcholu a vydejte se na čerstvý vzduch.

Vodní svatyně

Musíte znovu spustit čerpadla ve starobylé budově, která dávno ztratila svou funkci. Teď je však nutné uzavřít El Dorado před Kortézem, což bez velkého množství vody nepůjde.

Jakmile se s Miguelem rozdělíte, veďte Tulia chodbou doprava. Seberte ozubené kolečko, které leží na látce poblíž hliněných nádob. Pokračujte opět vpravo, dále střední cestou nahoru. Vezměte si další kolečko, které je tentokrát poblíž kruhu na podstavci. Jděte vlevo a pod mozaikou se obohatte třetím, posledním ozubeným kolečkem. Teď běžte nahoru k propadlu – zapamatujte si, kde se nachází. Vraťte se ke dveřím ze svatyně a pokračujte nahoru. Běžte dále přes jiné padací dveře, pak doleva skrze další místnost až do nové komnaty. Její levý horní roh obsahuje nápravy, na které nasadíte chybějící ozubená kola. Sotva tak učiníte,

vypadne vám zlatý předmět. Projděte dveřmi nahoře, které se nově otevřely. Zkuste zatáhnout za páku krytou mříží, když v tom ...

Nechejte Tulia jeho osudu a přeneste svou pozornost na Miguela. Použijte meč na stavidlo. Běžte vpravo a zbraní tady vydloubněte soše modrý drahokam z oka. Vraťte se k východu a pokračujte do místnosti, kde Tulio nasazoval zubatá kolečka. Tu opusťte dveřmi vpravo nahoře. Použijte meč na další stavidlo a pokračujte nahoru. Nyní se pokuste spustit třetí ze stavidel svatyně. Čeká vás podobný osud, jako Tulia ...

Oba hrdinové zlikvidují nebezpečné jaguáry, kterými se nechali překvapit, identickým způsobem. Musejí běžet a zavést svého zvířecího pronásledovatele až na výše zmíněné propadlo vpravo od vchodu. Tam už stačí pouze zatáhnout včas za páku, která zákeřnou past spouští. Spínač naleznete na vzdálenější zdi od cesty, kterou jste přiběhli.

Poslední, co zbývá udělat, je spustit třetí čerpadlo a zatáhnout za hlavní páku. Tyto činy jste nemohli dříve dokončit, neboť vás rozrušili jaguáři. Opusťte vodní svatyni a hra je za vámi! Máte se na co těšit, gratulace budou vskutku královské.

Jan Kálal