

Gold and Glory: The Road to El Dorado FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Gold and Glory: The Road to El Dorado on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
| THE ROAD TO EL DORADO
|
| FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
| Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
| patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Escape From The Town [Part I]
- 3A - Escape From The Town [Part II]
- 3A - Voyage To The New World
- 3A - The Search For El Dorado [Part I]
- 3A - The Search For El Dorado [Part II]
- 3A - Roar Of The Stone Jaguar [Part I]
- 3A - Roar Of The Stone Jaguar [Part II]
- 3A - El Dorado In Peril

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

—

/ 1 \
\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson@gmail.com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ 1 \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ 1 \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Deze game, die qua besturing veel weg heeft van Broken Sword, kent twee belangrijke handelingen. Ten eerste heb je de optie om iets te gebruiken, maar ten tweede kan je een voorwerp of iets anders ook onderzoeken. In de walkthrough zullen deze twee termen dus terugkomen en het is van belang de juiste handeling te verrichten. Soms wordt met een beschrijving van de gebeurtenis ook duidelijk gemaakt of je moet gebruiken of onderzoeken.

Er zijn dus twee speelfiguren in het spel. Om bepaalde puzzels op te lossen moet je vaak wisselen tussen deze figuren. In de walkthrough wordt aangegeven wanneer je van persoon moet wisselen. Als er snel achter elkaar gewisseld moet worden, dan zal het stuk waarin dat moet gebeuren in één alinea staan. Als het weer wat langer duurt voordat je moet wisselen, wordt het weer normaal

aangegeven. Heel soms kan je ook een andere speelfiguur, naast Tulio en Miguel, besturen.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/_2______
_ A / VERHAAL /

De game is gebaseerd op de gelijknamige animatiefilm. Hoewel de game alleen gebeurtenissen uit de film bevat, toch is alleen de game spelen niet genoeg om een indruk te krijgen van de film. Daarvoor is het spel niet compleet genoeg. Ik raad je na het spelen van de game dus aan alsnog de film te bekijken!

The Road To El Dorado draait is een komisch avonturenverhaal over de twee vrienden Tulio en Miguel. In de film wordt de stem van Tulio gedaan door Kevin Kline en die van Miguel door Kenneth Branagh. Aangezien ik de film dus zelf niet gezien heb kan ik niet zeggen of die personen ook de stemmen in de game gedaan hebben. De twee vrienden zijn voortvluchtig, maar rekenen zich toch rijk als ze de kaart naar El Dorado winnen, de stad van goud. Ze hebben alleen één probleem! Ze zitten opgesloten in het schip van Cortes, een Spaanse ontdekkingsreiziger. Door op een slimme manier, en met de hulp van het paard Altivo, te ontsnappen, vinden ze uiteindelijk El Dorado. Maar daar beginnen hun problemen pas echt goed!

De Hoge Priester genaamd Tzekel-Kan, in de film heeft hij de stem van Armand Assante, ziet de twee vrienden als goden. Hij behandelt ze echter niet zo, omdat hij denkt dat ze gekomen zijn om het opperhoofd van zijn macht te ontdoen. Daarom gebruikt hij zijn kwade krachten om van Tulio en Miguel af te komen. Ondertussen krijgen de vrienden hulp van de plaatselijke schone Chel, die hen helpt goud te krijgen. Als Tzekel-Kan verslagen is, en de rust weer terug is gekeerd, besluit Miguel in El Dorado te blijven, terwijl Tulio met Chel terugkeert naar Spanje. Dit gaat echter niet goed, en doordat Miguel Tulio redt kan hij niet in El Dorado blijven. De twee vrienden verliezen al hun goud en rijkdommen tijdens de reis uit El Dorado. De stad van goud is voorgoed afgesloten, en Chel is hun enige aandenken aan hun geweldige avontuur.

/_2______
_ B / PERSONAGES /

[TULIO]

Deze donkerharige Spanjaard is de slimmerik van het humoristische duo. Gedurende het spel vertrouwt het duo steeds op de plannen en ideeën van Tulio, ook al pakken deze niet altijd even goed uit. Tulio's humor is iets minder dan die van Miguel, omdat deze erg voor de hand liggend is.

[MIGUEL]

Deze blonde Spanjaard is de krachtpatser van het voortvluchtige duo. Gedurende het spel neemt Miguel de taak op zich om de zwaardere karwijtjes op te knappen, wat soms uitloopt op een grote chaos. Miguel's humor is helemaal top, soms om je kapot te lachen.

[ALTIVO]

Altivo is het oorlogspaard van Cortes, de kapitein van het schip waarmee Tulio en Miguel in de nieuwe wereld aankomen. Altivo is waarschijnlijk slimmer dan Tulio en Miguel samen en is dan ook een grote hulp voor het Spaanse duo. Zijn liefde voor appels brengt hem ernstig in problemen.

[BIBO]

Wat het precies voor een beest is, is me totaal onduidelijk. Nadat Miguel hem redt van een hongerige slang trekt het diertje met Tulio en Miguel mee. En net als Altivo komt het beestje aardig van pas bij het oplossen van problemen. Maar over het algemeen is Bibo gewoon een schattig ding.

[CHEL]

Chel is een bewoonster van het legendarische El Dorado, de stad van goud. Als Tulio en Miguel in El Dorado arriveren vaart zij met hen mee. Als aan het einde blijkt dat Miguel in het paradijselijke El Dorado wil blijven, gaat Chel met Tulio mee terug naar Spanje.

[TZEKEL-KAN]

Bijna ieder verhaal heeft een slechterik, en in dit verhaal is dat Tzekel-Kan. Hij is een soort tovenaars, maar regelt ook de watertoevoer van de stad El Dorado. Hij is echter zo jaloers op Tulio en Miguel, dat hij zijn toverkunsten gebruikt om chaos en paniek te scheppen in El Dorado.

/ 2 \
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg speelfiguur naar voren
Beneden	- Beweeg speelfiguur naar achteren
Links	- Draai speelfiguur naar links
Rechts	- Draai speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Inventaris
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- NIET IN GEBRUIK
Rondje	- NIET IN GEBRUIK

SCHOUDER:

L1	- Opzij stappen in combinatie met pijlen
L2	- Kruipen
R1	- NIET IN GEBRUIK
R2	- Rennen

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- Beweeg speelfiguur
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start	- Pauzeermenu oproepen
Select	- NIET IN GEBRUIK

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \
\ A / ESCAPE FROM THE TOWN [PART I] /

Als het spel begint kan je meteen een poster op de muur vinden, waar uit blijkt dat Tulio en Miguel gezocht worden. Neem de poster voor de zekerheid maar mee, minder risico om gepakt te worden. Helaas kan je niet meteen door de stad razen en uit de stad ontsnappen. Aan beide kanten van de plaats waar je nu staat zijn namelijk wachten die je zullen tegenhouden. Wat je nu dus moet doen is een manier vinden om die wachten te omzeilen of in de zeik te nemen. Ga naar links en praat met de verkoper van maïs. Koop van hem een zakje maïs van die éne peseta die je bij je hebt. In de hoek achter de verkoper loopt een kip rond. Gebruik je maïs om de kip te vangen. Naast de plaats waar je de kip hebt gevangen is één van de poorten met een wacht. Ga precies naar de tegenovergestelde richting van die poort om bij de wacht te komen die de poort naar de haven bewaakt. Praat met hem en je zult uitvinden dat mannen twintig peseta's tol moeten betalen en dat vrouwen gratis doormogen. Naast de poort staat een verkoper van kippen. Ook al belazert die gozer je waar je bij staat, je zult toch je kip moeten verkopen zodat je die vijf peseta's krijgt. Ga naar rechts en ga door de deur die je daar vindt. Daag de man uit voor een spelletje.

Je zult het spelletje moeten winnen om de map van El Dorado te winnen. De regels zullen je uitgelegd worden en zijn makkelijk te snappen. Het is gewoon een kwestie van hoger of lager. Als je absoluut zeker bent van de uitkomst, zet dan zoveel mogelijk geld in om het spel snel af te ronden. Als je het een leuk spel vindt, dan kan je natuurlijk helemaal op je eigen manier spelen. De man is gewoon achterlijk, dus dit spel kan je haast niet verliezen! Een drie gooien en dan zeggen 'Lager!' is nou eenmaal niet zo slim! Uiteindelijk, als je zelf zo'n tien peseta's hebt en verder speelt, zal de man de map van El Dorado inzetten. Als je de kaart hebt is de wacht bij de poort naast de kip en de poster ineens weg. Ga dus naar buiten en loop terug naar waar je begon. Je kan nu een ander deel van de stad in. Nadat je de poort door gegaan bent kom je op een binnenplaats waar je vier kanten op kan. Ten eerste kan je rechts gaan om terug te gaan naar de marktplaats. Er loopt ook een pad naar boven, met een trappetje. Tussen de twee genoemde paden zit nog een pad waar, een beetje verborgen in de schaduw, tussen twee huizen. De laatste uitgang is helemaal naar links. Neem de uitgang tussen de twee huizen in de schaduw en je komt bij een man en een soort hek. Achter dat hek zit de lokale stier, genaamd El Diablo A.K.A. De Duivel. Praat met de man die hier de poort staat te bewaken en ga dan terug naar de binnenplaats met de vier richtingen waar je net vandaan komt. Neem nu de uitgang helemaal links zodat je bij een fontein komt. Praat met de man die hier staat A.K.A. The Great Malezo.

Als je de eerste keer uitgepraat bent, praat dan nog een tweede keer met hem. Ga dan weer terug naar de man bij het hek met El Diablo er achter. Praat weer met de man die hier de boel staat te bewaken. Je zult ondertussen wel merken dat je de twee mannen een beetje tegen elkaar aan het uitspelen bent, dus ga je na het praten weer terug naar die Great Malezo. Praat weer met hem en hij zal naar El Diablo gaan. Loop maar met 'm mee voor een lachertje. Nadat de twee mannen klaar zijn met praten begin je weer een gesprek met Malezo. Nu komt het leuke gedeelte: Laat El Diablo uit z'n kooi! Nu Malezo en de stier er vandoor zijn gegaan, ga je terug naar de binnenplaats met de vier uitgangen. Neem nu de uitgang bovenaan en je komt bij twee deuren. De deur bovenin het scherm, waar je het dichtst bij staat, leidt weer naar het gebied waar El Diablo zat en de andere deur naar een ander gebied. Aangezien we net bij de stier vandaan komen, neem je nu de andere deur. In het nieuwe gebied zal je er al snel achter komen dat het irritante jochie je er niet zomaar langs zal laten. Om zijn katapultschoten te ontwijken heb je de ton onder de deur waar je vandaan kwam nodig. Loop in de ton in de richting van het jochie om hem af te schrikken. Van de schrik heeft hij z'n katapult laten vallen, dus neem deze maar mee. Ga door dezelfde deur als het jochie en ga dan via de muur naar de andere uitgang.

Hier vindt je weer een soort hek en ook een jurk. Weet je nog dat vrouwen gratis toegang hadden tot de haven? Mooi! Dan hebben we die jurk nodig. Onderzoek de jurk door het hek te onderzoeken. Je kan 'm nog niet meenemen, dus ga je rechts om bij de fontein uit te komen. Hier staat ook de stier. Probeer wat dichterbij de stier te komen en gebruik dan de katapult op dat beest. Ga via het bovenste pad en daar weer de deur onderaan het scherm weer terug naar het hek en de jurk. Hang de WANTED poster van Tulio en Miguel op het hek. Na alle gebeurtenissen neem je de jurk mee. Rond het gesprek met de boze vader af en ga via de binnenplaats weer terug naar de marktplaats en dan richting havenpoort. Tulio zal zelf de jurk aantrekken, waarna je naar de havenpoort loopt. De wacht zal een gesprekje beginnen met Tulio. Ondertussen kruip jij met Miguel de wacht voorbij om in het havengebied terecht te komen. Er zit een deur achter de wacht waar je in moet gaan met Miguel.

/ 3 \
 \ B / ESCAPE FROM THE TOWN [PART II] /

Rechts achter de ezel kan je een wortel vinden. Je moet echter wel ongezien de wachten voorbij zien te komen. Verder links staat een ton, en het is weer aan Miguel om er in te klimmen. Sluip richting wachten, maar ga er pas voorbij als ze niet jouw richting op kijken. Pak de wortel en doe hetzelfde als daarvoor om terug te komen bij Tulio. Praat met hem om uit de ton te komen. Voor de ezel hangt een touwtje. Veel mensen gebruiken de wortel op de ezel, maar het is de bedoeling dat je de wortel aan het touwtje hangt. Om de wortel aan het touwtje te hangen, moet je de wortel gebruiken op de houten stelling vóór de ezel. Als de ezel eenmaal bezig is, ga je naar rechts om een hendel over te halen. Nu zal de richting van de lopende band veranderen. Ga een stukje terug en beklim de ladder. Klim in de ton die bovenaan staat te wachten en je eerste speelfiguur zal richting boot verdwijnen. Herhaal dit met je tweede speelfiguur om hem ook richting boot te krijgen.

/ 3 \
 \ C / VOYAGE TO THE NEW WORLD /

Zorg dat je met Tulio speelt. Pak de appel en klim dan langs de lange balk omhoog naar het rooster helemaal bovenaan. Eenmaal boven gebruik je de appel. Pak de boothaak en gebruik deze op de touwladder. De touwladder ligt rechts boven op de richel, dus je hoeft 'm er alleen maar vanaf te trekken met je boothaak. Beklim de touwladder en kijk door de deur. Pak de biscuittjes en geef er dan één aan de aap. Als je de aap nu nog een biscuittje geeft zal de aap je een sleutel geven. Iedere keer dat je het spel speelt zullen de juiste sleutels anders zijn, dus je zult nu gewoon door moeten gaan totdat je de juiste sleutels hebt. Kies dus een sleutel uit en loop dan weg bij de deur. Ergens in het midden van de richel lopen stalen buizen langs het plafond. Gebruik deze om naar de overkant te komen en dus ook bij de ander deur. Probeer de sleutel die je van de aap hebt op de deur. Als hij niet past, dan zal je terug moeten gaan naar de aap, hem de sleutel terug moeten geven en een andere van hem krijgen. Herhaal dit tot je de juiste sleutels hebt. Open de deur en praat met de zeeman die je daarachter tegenkomt. Je zal teruggegooid worden bij Miguel. Wissel nu naar Miguel. Praat met Tulio. Bekijk dan de touwladder twee keer en praat weer met Tulio. Door het geweldige denkwerk van Tulio komt de touwladder weer beneden. Beklim de touwladder, onderzoek de deur boven en slinger dan naar de overkant om daar weer door de deur te gaan. Laat de zeeman je niet zien, maar wacht tot hij zijn kanon weer gaat poetsen. Kruip zo snel mogelijk naar de overkant. Als je nog genoeg tijd hebt kan je de hoofddoek pakken, anders moet je even wachten tot de zeeman weer zijn kanon gaat poetsen voor je opstaat om de hoofddoek op te pakken.

Doe de hoofddoek om en loop richting zeeman. Gebruik de sokken die je van hem

krijgt om één van de kanonnen te poetsen. Pak ondertussen de biscuittjes van de grond. Ga dan weer helemaal terug naar waar Tulio beneden zit. Links onderaan het scherm zit een soort klep. Gebruik de boothaak die je van Altivo krijgt daarop en gebruik daarna de biscuittjes. De rat zal in de val lopen, zodat jij de sokken kan gebruiken om de rat uit zijn val te halen. Met de rat op zak ga je weer terug naar de zeeman en zijn kanonnen. Laat hem de rat zien om hem weg te jagen van schrik. Als de zeeman weg is gebruik je de sokken op de lampolie, en daarna op de lamp zelf. Nu kan je het kanon ontsteken en een gat in de boot schieten. Loop na het schieten naar Tulio toe en dan naar buiten. Tulio zal naar boven klimmen. Wissel terug naar Tulio, ga naar rechts en pak een appel uit de ton. Praat met het paard Altivo om een touw te krijgen. Loop terug naar waar je boven kwam en gebruik het touw op de metalen ring, naast het touw dat vast zit aan de boot. Rechts van de ring zit een hendel, bij het touw dat vast zit aan de boot, die je moet overhalen. Dit laatste stukje speel je met Miguel. Neem nog een appel en gebruik deze op de bovenkant van de plank waar de boot op ligt. Bereid je voor op de reis naar El Dorado!

/_3______
\D / THE SEARCH FOR EL DORADO [PART I] /

Pak het zwaard en loop richting het beeld van een vogelhoofd. Hier hangt een liaan aan, maar die kan je pas afhakken als je op het beeld bent geklommen. Dat doe je dus en klim weer naar beneden als je de liaan hebt afgehakt met het zwaard. Links van het beeld zijn wat struiken en gewassen, die je makkelijk weg krijgt door ze met je zwaard stuk te hakken. In het nieuwe gebied loop je de slang voorbij door naar beneden te gaan. Hier ligt een soort houten fluit achter een klein boompje. Pak het op en loop terug naar de slang en gebruik je net gevonden voorwerp op dat beest. Je hebt net vrienden gemaakt met het grappige beestje Bibo. Loop weer terug naar de plek waar je het stuk hout vandaan haalde. Om Bibo omhoog te krijgen bekijk je de boom nog eens. Zorg ervoor dat de liaan vast zit aan Bibo. Wissel naar Miguel. Nadat de liaan vastzit aan Bibo gebruik je Bibo op de kleine boom. Wissel terug naar Tulio. Gebruik ook Bibo op de kleine boom en klim van via de liaan naar boven. De liaan hangt voor het plaatje van de raaf achter op de muur. Neem een stok mee van de boom hier boven en loop dan naar rechts het volgende scherm in. Steek de stok in de stapel stenen, en gebruik de stok dan. Schakel over naar Miguel, gebruik de stapel stenen, waarna je weer terugkomt in het vorige scherm. Hier wissel je weer naar Tulio. Ga weer naar rechts, terug naar de stenen. Spring de kant naar de steen en dan naar de overkant. Herhaal daarna hetzelfde steeds om aan de andere kant te komen. Pas op voor vissen en zakkende schildpadden! Wissel naar Miguel, spring ook van steen naar steen om uit te komen bij Tulio, en praat daar met Tulio. Je schakelt dan naar hem over en geef de rots een zetje om Miguel naar de overkant te helpen en wacht daarna op Bibo.

/_3______
\E / THE SEARCH FOR EL DORADO [PART II] /

Begin met Tulio. Loop de enge doodshoofd grot in, haal de hendel over en loop weer verder naar binnen. Haal de hendel over en ga door de linker deur. Haal de hendel over en ga door de middelste deur. Haal de hendel over en ga door de linker deur om terug te komen waar je begon. Haal de hendel weer over en ga weer door de linker deur. Een nieuwe deur is open gegaan, dus ga daar door en neem de lift in het doodshoofd. Nu wissel je naar Miguel. Haal de hendel over en ga door de rechter deur. Haal de hendel over en ga weer door de rechter deur. Haal de hendel over en ga weer door de rechter deur om terug te komen waar je begin. Haal de hendel weer over en terug door de linker deur. Een nieuwe deur is open gegaan, dus ga daar door en neem de lift. Hier komt even een kleine puzzel waar veel gewisseld moet worden tussen de personages. Loop met Miguel naar het rechter doodshoofd en ga er op staan. Wissel naar Tulio en

haal de hendel over. Loop dan naar het linker doodshoofd en ga er op staan. Wissel naar Miguel en haal de hendel over die je beneden kunt vinden. Ga daarna weer op het doodshoofd staan waar je vandaan kwam. Wissel naar Tulio en laat hem de hendel overhalen.

Wissel weer naar Miguel en zet hem op het linker doodshoofd. Wissel naar Tulio en laat hem weer de hendel overhalen. Nu je deze kleine puzzel hebt opgelost gaan we weer verder. Wissel naar Tulio en ga de trap af en haal daar de hendel over die rechts op de muur zit. Hier kom je Bibo weer tegen, waarna je de deur links in gaat, die onder de trap zit. Loop dan helemaal naar rechts. Uiteindelijk zul je bij een gat in de muur komen, waar je zo dicht mogelijk bij probeert te komen. Ga eerst van het paneel af, zodat de tralies weer omhoog komen. Praat daarna met Bibo om hem naar binnen te sturen. Je speelt nu even met Bibo. Haal het beeld van het paneel af en ga daarna achter de stenen staan. Gebruik de stenen om ze op het paneel te gooien en de tralies weer omhoog te krijgen. Duw daarna het beeld naar buiten. Nu schakel je terug naar Tulio. Neem het beeld mee en ga terug naar de plek waar je Bibo weer tegenkwam. Gebruik het standbeeld op de vorm tussen de twee openingen en ga dan terug naar de waterval, waar je de ladder beklimt.

/ 3 \
 \ F / ROAR OF THE STONE JAGUAR [PART I] /

Eerst speel je met Tulio. Loop een stukje naar voren tot de god rechts onder verlicht wordt. Nu wissel je naar Miguel. Loop richting de god die net verlicht werd tot de god links boven verlicht wordt. Onthoud de steen waar je nu op staat, want deze zorgde ervoor dat de god links boven verlicht werd. Loop verder richting de god rechts onder en gebruik het stuk hout dat je ook voor de slang gebruikte nu op de god. Ga dan terug naar de steen waarmee je god links boven verlicht werd. Wissel naar Tulio. Ga naar het stuk rots dat omhoog is gekomen en pak de glimmende plaat. Onderweg vind je de steen die de god links onder verlicht. Ga dan naar de god links boven en gebruik de glimmende plaat op hem. Ga dan naar de steen die de god links onder zal verlichten. Wissel terug naar Miguel. Loop naar de net verlichte god en gebruik de sokken op hem. Ga naar boven en naar rechts en zoek de steen om de god rechts boven te verlichten. Nu schakel je over naar Tulio. Je moet naar de overkant springen om bij de god rechts boven te komen. Als je daar bent geef je de god een biscuittje. Als alle stenen omhoog zijn gekomen kan je naar de uitgang. Terug naar Miguel. Volg Tulio over de brug naar de uitgang. Spring daar van eiland naar eiland, steeds meer naar rechts, om bij een deur te komen met een hendel. Haal de hendel over om de tempeldeur verderop te openen. Het laatste stukje speel je weer met Tulio. Neem nu een andere route via de eilandjes om bij de geopende tempeldeur te komen. Haal daar binnen de hendel over om de deur bij Miguel te openen en beklim dan de ladder.

/ 3 \
 \ G / ROAR OF THE STONE JAGUAR [PART II] /

Hier krijgen we weer hetzelfde gedoe met liftjes, hendels en veel gewissel tussen Tulio en Miguel. Hier duurt het echter wat langer voordat je klaar bent. Je begint met Tulio. Je moet eerst wachten tot de spin naar rechts gaat, in de buurt van het gat. Haal dan de hendel over en wacht tot de spin het gat in gaat. Wissel dan naar Miguel. Schakel naar Miguel. Zet Miguel op de lift. Laat Tulio dan even de hendel overhalen om Miguel omhoog te krijgen. Loop daarna met Miguel wat naar links en dan een trap af. Daar beneden staat een plant waar je iets van kunt plukken. Doe dat en wacht tot de spin links van de lift is. Haal dan de hendel over. Wissel even naar Tulio en plaats hem op de lift. Neem Miguel weer en haal de hendel weer over om Tulio naar boven te brengen. Wissel even naar Tulio, ga naar Miguel toe en pluk ook wat van de plant bij hem in de buurt. Daarna schakel je weer naar Miguel. Haal de hendel

over, wissel stiekem naar Tulio en plaats hem op het beweegbare stuk. Haal met Miguel de hendel weer over om Tulio omhoog te krijgen. Dan wissel je terug naar Tulio. Beklim de ladder en haal de hendel over om de lift omhoog te krijgen. Loop de trap op en wacht tot de spin zo ver mogelijk naar rechts is gegaan. Ren dan zo snel mogelijk naar het stuk vloer onder de lift. Gebruik daar het fruit wat je van de plant hebt geplukt en ren dan terug, de trap af, naar de hendel. Als de spin van het fruit gaat eten haal je de hendel over om de spin te doden. Loop dan weer naar boven om de hendel bovenaan de trap over te halen. Schakel naar Miguel.

Zet Miguel op de lift en laat Tulio de hendel overhalen om Miguel naar boven te krijgen. Beklim dan met Miguel de ladder en de trap om bij Tulio aan te komen. Ga naar rechts het volgende scherm in en dan de trap af. De bedoeling is ook hier weer om van de spin af te komen. Haal de hendel onderaan de trap over om een platform naar boven te krijgen. Zorg dat de spin niet bij je in de buurt komt en als de spin op het platform kruipt haal je snel de hendel weer over. Als de spin in het gat is gekropen, haal je de hendel weer over. Ga de trap rechts van je op, een volgende scherm in en naar de volgende verdieping. Zet Miguel op de lift, rechts bovenin de hoek. Nu wissel je naar Tulio. Volg Miguel naar de hendel onderaan de trap en bekijk de situatie. Het ligt er nu aan of de spin boven of beneden is. Als de spin boven is, haal je de hendel over, wacht je tot de spin op de linker lift is en dan haal je de hendel weer over. Wacht tot de spin van de lift af gaat om de hendel daarna weer over te halen en Miguel naar boven te krijgen. Als de spin al beneden is hoef je er alleen maar voor te zorgen dat die niet mee naar boven gaat als je de hendel over haalt om Miguel omhoog te krijgen. Als Miguel eenmaal boven is, zorg je dat hij bij de hendel naast hem gaat staan en dus van de lift af gaat. Haal dan de hendel weer over om alle liften naar beneden te krijgen, maar zorg wel dat de spin nog steeds helemaal links zit. Loop met Tulio naar de lift waarmee Miguel omhoog is gekomen en ga er ook op staan. Laat Miguel de hendel boven overhalen om Tulio naar boven te brengen, maar zorg dat de spin beneden blijft! Loop nu naar de uitgang om aan de stenen jaguar te ontsnappen.

/ 3 \
 \ H / EL DORADO IN PERIL /

Je begint met Tulio. Miguel zal er vandoor gaan, volg hem naar het volgende scherm. Oké, Miguel is definitief onvindbaar. Dan maar zelf de boel uitzoeken. Links onder de deur waar je door binnen kwam zie je wat potten en kruiken. Uit één van de kruiken komt een soort tapijt, waar een tandwiel tegenaan staat. Dat tandwiel heb je nodig dus neem het mee. Let goed op, want je moet twee keer het tandwiel gebruiken om het mee te nemen. Loop naar rechts de volgende kamer in. Het grote luik zal je ongetwijfeld opgevallen zijn. De hendel om het leuk te openen zit rechts onderin het scherm. Je hebt het luik echter niet nodig, maar houdt de locatie ervan en ook van de hendel in gedachten. In het midden van het scherm vindt je een deur naar boven. Langs de muur staat een soort cirkel met daarvoor weer een tandwiel, die je nu ook weer mee moet nemen. Neem de deur links en je komt in de volgende kamer. In de hoek tussen de twee deuren zie je nog zo'n cirkelvormig ding, met deze keer het tandwiel er in, in plaats van er voor. Neem ook dit tandwiel mee. Nu je de drie tandwielen hebt neem je drie keer de deur links om uit te komen bij de ingang van dit hele gebeuren. Neem de deur links boven en je komt bij nog zo'n luik. Neem ook deze situatie goed in je op, het kan van belang zijn! Loop verder de tempel in en je zult bij een soort sluis komen. Laat deze even met rust, maar ga naar links naar het volgende scherm. Links van de deur met de rare beschildering zit een soort machine. Zet de drie tandwielen in de machine en er zal iets op de grond vallen. Pak het gouden voorwerp, zodat je door de deur rechts van je kan gaan. Achterin de kamer zitten tralies voor wat een soort oven lijkt. Probeer het te openen.

Nu speel je met Miguel. Je staat op de plaats waar Tulio het eerste tandwiel vond. Bekijk de sluis. Je komt er al snel achter dat je zonder hendel niets kan beginnen. Toevallig, want je kan de sluis wel openen met het zwaard dat je nog steeds bij je hebt. Doe dat dus en ga daarna naar het scherm rechts van je. Tussen de twee deuren bovenin het scherm zit een afbeelding van een gezicht. Één van de twee ogen van dat beeld is een blauwe edelsteen. Gebruik je zwaard om het er uit te peuteren. Ga nu dezelfde kant op als waar Tulio was, dus terug naar de ingang en daar voorbij, voorbij het luik en helemaal naar de deur die Tulio kon openen met zijn gouden voorwerp. Rechts van die deur zit nog een schuifdeur in de muur. Daar kan je nu doorheen komen. Aangezien je hier weer een sluis vindt, en jij de enige bent die hem kan openen, gebruik je het zwaard weer om de sluis open te krijgen. Ga dan door de deur achter je, waar je kwaadaardige ogen naar je ziet staren. Open ook hier de sluis met je zwaard. Je gaat nu weer over op Tulio. Oké, je hebt nu een kwaad monster achter je aan zitten. Hij is dan wel niet zo groot als die stenen jaguar van daarnet, maar toch zeker de moeite waard om er voor weg te rennen. Nu is het tijd om de luiken te gaan gebruiken. Als je goed hebt opgelet, weet je dat het luik dat nu het verst weg is een hendel rechts onderaan het scherm heeft zitten. Je moet aan de hendel trekken als het monster op het luik staat. Dit kan bij het eerste luik ook wel, maar daar is het iets moeilijker om het monster op het luik te krijgen en zelf bij de hendel te komen. Kies zelf welk luik je wilt gebruiken. Als het beest in de diepte is gestort zal het hek met de hendel er achter open gaan en het spel zal overgaan naar Miguel. Ook Miguel heeft een probleem. Je kan het echter op dezelfde manier oplossen als bij Tulio, dus dit moet niet zo moeilijk zijn. Als het monster weer weg is ga je terug naar waar je hem tegen kwam en open je de sluis alsnog. Loop terug door de schuifdeur in de muur. Op hetzelfde moment komt Tulio door de andere deur naar buiten. Ga naar binnen waar hij vandaan komt en haal de hendel over. Als je nu uit de tempel gaat, kan je het prachtige eindfilmpje van de game bekijken. En daarna nog even lachen om de typische humor van Tulio en Miguel!

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ A / SLOTWOORD /

Nou, dat was het. Als je het spel volgens deze walkthrough in een redelijk tempo uitspeelt, doe je er zo'n drie tot vier uur over. Ook al zorgt de game niet voor een lange tijd aan speelplezier, je hebt wel een hoop speelplezier. Typisch iets voor Revolution Software om er zo'n lollige, leuke en mooie game van te maken. En een zeer leuke wending aan het einde!

/ 4 \
\ B / CREDITS /

[REVOLUTION]

Voor het maken van een aantrekkelijke en humoristische game.

[JEFFREY VAN DER ZEIJDEN]

Voor de assistentie en een aantal briljante ingevingen tijdens het spelen van het spel.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.