

# 5 DAYS A STRANGER

## DETONADO

Traduzido por: Caio Luís Alves Oliveira | Versão 1.0 (28/11/2013)

Obs.: está um pouquinho diferente da versão em inglês, pois teve que ser adaptado para o entendimento de todos!  
Disponível em inglês: <http://www.gamesover.com/walkthroughs/5days.htm>

## DIA UM

[001] O jogo começa com nosso “herói” (“Trilby”... o ladrão cavalheiro) invadindo a aparentemente deserta mansão dos DeFoe. Ele usou seu “grolly” para conseguir entrar. O “grolly” é um lança-gancho disfarçado de guarda-chuva e está no seu inventário. **Tem quatro itens na barra marrom, os sapatos são para andar (walk), o olho para ler ou observar alguma coisa (look), a mão para usar, abrir, pegar ou mexer em com alguma coisa (use), e o balão com um”!” para falar (talk).**

[002] Dê uma olhada na sala. Explore o que puder, usando os comandos. Porém não tem muita coisa pra fazer.

[003] Tente abrir a porta (comando “use”). Você não consegue!

[004] Tente abrir a janela por onde você entrou. Não dá, tá emperrada!

[005] Novamente, abra a porta. Agora, por alguma razão, ela abre.

[006] Você está no corredor. Observe o que acontece! (alguém corre de você!).

[007] Você pode explorar todas as salas que estão abertas e o jardim lá fora o quanto você quiser. Pegue qualquer item que dê pra pegar. Provavelmente não serão necessários “hoje”, mas vai economizar o tempo de pegá-los mais tarde.

[008] Tente abrir todas as portas no corredor. Estão todas trancadas, exceto o banheiro. Pode dar uma olhada se quiser... mas não vai servir pra nada agora.

[009] Desça as escadas.

[010] Pegue o jornal que está em baixo do telefone (não é necessário ainda!).

[011] Leia (no inventário, use o comando “look”), ele te dá algumas informações sobre a mansão.

[012] Do começo da escada, ande para a direita.

[013] Abra a porta e você entrará na sala de estar. Continue, abrindo a porta da direita e entrando na sala da TV.

[014] Ligue a TV e consiga mais algumas informações, pode fazer isso todos os dias, se quiser.

[015] Pegue o cabo de extensão do videocassete (não é necessário ainda!).

[016] Abra a porta a direita e entre na sala de troféus.

[017] Fale com Philip Harty (use o comando “talk” nele). Ele vai falar sobre alguns dos estranhos acontecimentos na mansão. Ele ainda vai falar sobre os outros que estão presos aí... Simone Taylor, Jim, o mais novo e o já visto anteriormente, “AJ”.

[018] Retorne e suba as escadas. Vá para a direita e você verá um dos prisioneiros, a repórter Simone.

[019] Ela está tentando abrir a penúltima porta a direita. Fale com ela.

[020] Desça as escadas. Vá para a esquerda. Abra a porta e vá para a sala de jantar. (Preste atenção no retrato). Continue abrindo a porta a esquerda até a cozinha. Dê uma olhada se quiser. Não tem nada pra fazer.

[021] Continue abrindo a porta da frente, você estará no jardim. Pegue o galho no chão. (não é necessário ainda!).

[022] Balance a árvore. Alguém fala alguma coisa em algum lugar!

[023] “Fale” com a árvore. Jim irá pular de um galho mais alto e falará com o Trilby.

[024] Retorne para a sala de estar. Se junte aos três prisioneiros ali (Phil, Simone e Jim... AJ não está) e discuta a situação.

[025] fale com os três até se esgotar as perguntas de cada um.

[026] Phil dará ao Trilby um pedaço de jornal que contém parte da história dos DeFoe.

[027] Leia esse artigo (importante).

[028] Todos vão dormir. Trilby tem um pesadelo, e acorda no...

## **DIA DOIS**

[029] Volte à sala de jantar. Repare que o retrato parece diferente... Mas é insignificante ainda!

[030] Fale e esgote todas as perguntas com o Jim.

[031] Continue indo até o jardim e vá para a direita.

[032] Olhe (look) para a piscina. Parece que tem algo lá embaixo... mas é preciso esvaziar para saber o que é!

[033] Continue para a direita e olhe (look) para o cano. Será um cano de drenagem?

[034] Para a direita novamente.

[035] Fale com Phil e esgote os diálogos com ele. Trilby vai pedir o detector de metais emprestado. Ele só vai emprestar se/quando você levar para ele um mapa da casa que mostre alguma tumba.

[036] Volte para a casa, suba as escadas.

[037] Olhe para a porta mais próxima da escada. A fechadura foi quebrada.

[038] Entre... É uma biblioteca, e Simone está lá.

[039] Fale com ela até acabar com os diálogos.

[040] Observe os livros da primeira estante, na segunda fileira de cima para baixo, da esquerda para a direita, o sexto e o sétimo da esquerda são amarelos. Pegue um.

[041] Olhe (look). É um mapa do terreno e da mansão.

[042] Abaixo destes, na primeira prateleira de baixo para cima, tem vários livros azuis. Pegue um (não é necessário ainda!).

[043] Leia a trágica história original dos DeFoe.

[044] Volte ao Phil... no mesmo lugar no jardim.

[045] Dê a ele o mapa, e ele te dará o detector de metais.

[046] Vá à esquerda, na direção da piscina.

[047] Use o detector no cano. Ele vai te levar a uma pilha específica de sujeira perto da parede lá atrás.

[048] Mexa nessa pilha de sujeira, que ela vai te revelar um painel com um único botão vermelho, sem marcação nenhuma.

[049] Aperte o botão uma vez. Parece que nada aconteceu... Mas...

[050] Vá até a piscina, ela foi esvaziada.

[051] E você consegue ver a escada que leva ao fundo. Desça... Mas só se você tiver nervos e não for tão sensível! Você verá uma cena bem gore, que te levará ao...

## DIA TRÊS

[052] Volte à sala de jantar. Parece que o retrato está diferente de novo... porém ainda é insignificante!

[053] Fale com Phil, que está sentado.

[054] Continue a esquerda até o jardim. Jim está olhando para algo estranho. Um carro vermelho apareceu bem ali... E adivinha? É o carro do Trilby, que estava na frente da mansão! (da abertura do jogo, lembra?)

[055] Abra o carro, ele vai pegar as suas lockpicks (chave mixa), e guardar uma de emergência na gravata, como sempre faz.

[056] Use as lockpicks no quarto de ferramenta logo à frente, e entre.

[057] Pegue a picareta.

[058] E também a serra para dois.

[059] Pode tentar usar a serra na árvore... Mas não é um trabalho para uma pessoa só. (Não é necessário ainda!).

[060] Volte para a casa e suba as escadas.

[061] Use a lockpick na porta a direita da biblioteca. Ainda não vai abrir. “Provavelmente há uma outra tranca por dentro”.

[062] Use a lockpick na próxima porta a direita.

[063] A porta abriu... então entre!

[064] Abra o guarda roupa.

[065] Pegue o livro verde que está dentro.

[066] Leia-o. é o infeliz diário do Sir Roderick DeFoe, com entradas datadas do século 19.

[067] Parece ser o quarto do Sir Roderick. Note que tem marcas de arranhão embaixo da janela (não é essencial!).

[068] Abra a janela (pelo menos essa abre!).

[069] Passe pela janela (comando “use”).

[070] Será que você pode alcançar a próxima janela?

[071] Ah não, os galhos da árvore estão te atrapalhando... Mas você tem uma serra, certo?

[072] Vá até a biblioteca. Jim está lá.

[073] Fale com ele. Ele vai oferecer ajuda, e Trilby aceitará.

[074] Agora, para onde o Trilby for, Jim vai segui-lo.

[075] Saia da biblioteca e desça as escadas, e vá até a árvore... Jim te seguirá o tempo todo.

[076] Use a serra (veja [058] e [059]) na árvore. Você conseguirá cortar com a ajuda do Jim.

[077] Volte para a casa, suba as escadas e volte ao quarto de Sir Roderick.

[078] Suba na janela, Trilby vai falar para o Jim esperar na biblioteca.

[079] Agora não tem mais árvore para atrapalhar, mas como você vai passar para lá?

[080] Observe o telhado. Nada te ajudará ali...

[081] Exceto aquela telha solta!

- [082] Use o “grolly” nessa telha solta para se pendurar até a outra janela.
- [083] Entre no quarto e de uma olhada.
- [084] Pegue o ursinho de pelúcia na cama.
- [085] Abra o criado-mudo.
- [086] Pegue o livro vermelho... O diário secreto do jovem Matthew DeFoe.
- [087] Leia o triste diário.
- [088] Agora você pode sair do quarto de Matthew pela porta. Você não pode (e nem precisa →) mais sair pela janela.
- [089] Vá até a biblioteca.
- [090] Veja [042]. Se você ainda não fez isso, faça! É o livro “History of the DeFoe Family”.
- [091] Tenha certeza de que você já leu os livros azul, verde e vermelho, o pedaço de jornal que o Phil te deu, e o jornal que pegou embaixo do telefone.
- [092] Se ainda não pegou ou não leu tudo isso, faça isso agora.
- [093] Trilby vai dizer “Maybe if I could find Matthew’s body” (Talvez se eu pudesse achar o corpo do Matthew). “Maybe there’s a book in the library that could help” (Talvez tenha um livro na biblioteca que possa ajudar).
- [094] Entre na biblioteca. Olhe os livros pretos na segunda prateleira da estante da direita. “Books on the occult” (Magia Branca).
- [095] Pegue um desses livros pretos (no inventário é branco!).
- [096] Leia. São instruções de como achar o uma pessoa. Você precisa amarrar algum objeto que pertence a ela em alguma coisa e depois colocar sal. E olha só, você tem tudo que precisa para fazer um detector e achar o corpo do Matthew!
- [097] Você precisa do ursinho de pelúcia (veja [084]), do galho de árvore (veja [021]), e da extensão (veja [015]). Se estiver faltando algum, vai pegar!
- [098] No inventário, use a extensão no ursinho.
- [099] No inventário, use essa combinação no galho.
- [100] Agora vá até a cozinha.
- [101] No armário embaixo da pia, tem um grande saco de sal.
- [102] Use a combinação ursinho+corda+galho no saco de sal.
- [103] No inventário, olhe (look) o detector... Parece que não está funcionando direito!
- [104] Vá até o quarto do Matthew DeFoe.
- [105] Use o seu “ursinho salgado” na cama dele. Agora você completou seu detector!
- [106] Olhe (look) seu detector. Ele está indicando para ir para baixo.
- [107] Repita [106] até ele te levar até o seu destino. Quando descer as escadas, ele apontará para a esquerda, e assim vai continuar.
- [108] É, ele te levou até a cozinha.
- [109] Hum, parece estar atrás da parede... Mas você não pode quebra-la com as mãos!
- [110] Use a picareta (veja [057]) na parede.
- [111] Vai abrir um grande buraco!
- [112] Parece que tem uma escada de concreto dentro. Entre no buraco e, ao mesmo tempo, numa espécie de porão.

[113] Olhe as correntes. (não é essencial!).

[114] Parece que o corpo está em algum lugar nessa prisão. Use novamente o detector.

[115] Vá até este ponto, ou um pouco mais abaixo, e use novamente o detector. O corpo esta exatamente onde tem essa terceira linha no lado direito:



[116] Se deu certo, quando você olhar novamente esse ponto, vai ter um nome “area” aparecendo na tela, é onde está o corpo do Matthew.

[117] Use a “mão” nessa área.

[118] Ele descobre não só o corpo do Matthew, Mas também o corpo de alguém mais velho; provavelmente, Sir Roderick.

[119] Trilby vai ouvir um “Crash” bem alto vindo do outro lado da casa.

[120] Volte à cozinha e vá até a sala de troféus.

[121] Observe a jarra quebrada e o totem no chão.

[122] Toque no totem. Você verá mais uma cena dramática, que vai te levar ao...

## DIA QUATRO

- [123] Trilby foi golpeado. Ele acorda na sala de ferramentas, e quase todo seu inventário sumiu.
- [124] Tente sair. Não dá!
- [125] Fale com a Simone, que está montando guarda do lado de fora. Dá pra falar pela janela.
- [126] Continue falando com ela, até que ela estará aberta a questões.
- [127] As frases principais são:
- (a) “What makes you think I killed Philip, anyway?”
  - (b) “I was possessed by the ghost!”
  - (c) “It possessed me just like it did when I killed AJ.”
  - (d) “I’m delirious with guilt most of the time.”
- [128] “Simone ... let me have my tie back.” Ela vai devolver a gravata.
- [129] Pegue a gravata, nela, está a lockpick de segurança dele!
- [130] Use a lockpick na porta.
- [131] Abra a porta.
- [132] A Simone foi embora.
- [133] Procure por Simone e Jim. (O retrato da sala de jantar está completamente alterado agora!).
- [134] Se não conseguir achá-los, **espere do lado de fora do banheiro e SALVE O JOGO!**
- [135] Entre no banheiro. Simone falará com Trilby e concordará que ele não é o assassino. Eles conversam... e então...
- [136] Entra alguém... Alguém vestido com uma máscara de solda e avental, e com um facão bem grande nas mãos! Você vai precisar fazer alguma coisa **bem rápido, se não vai morrer e terá que restaurar no ultimo save!**
- [137] Espere alguns segundos até que o soldador (aparentemente Jim) esteja em cima do tapete vermelho, e puxe o tapete (usando o comando “use”) ... e você estará no...

## DIA CINCO

[138] Trilby vai ter uma conversa com Simone. O diálogo é sobre o espírito que existe na casa, que eles devem achar seu corpo para poder fazer certo ritual em que o espírito ficará num estado de morto-vivo e que pode ser facilmente destruído, sobre o segundo filho de Sir Roderick que foi mantido preso na casa e que o pai dele (Sir Roderick) o culpava pela morte de sua mulher, logo tentou mata-lo e acabar com tudo. Então Matthew tentou salvá-lo e conseguiu mantê-lo vivo por um tempo, tempo suficiente para matar Matthew e Roderick, pois por ter crescido em cativeiro talvez não soubesse diferenciar as pessoas e achava que todo mundo era Sir Roderick o atormentando e que por isso matou seu pai e seu irmão. Morreu logo depois, pelos seus ferimentos. (Não importa qual diálogo você escolher, a mesma narrativa vai aparecer!).

[139] Simone vai sair. Parece que o Trilby terá que achar o corpo e então fazer o ritual!

[140] Entre no quarto do Matthew, Jim estará sentado na cama.

[141] Converse todos os diálogos com Jim. Você vai pegar dele o avental de couro, o facão, e a antiga mascara de solda suja de sangue.

[142] Entre na biblioteca. Observe a mesma prateleira onde tem livros pretos, na segunda estante. “Books on the occult (Arts of Black Magic and Necromancy)”.

[143] Pegue um.

[144] Leia o livro, são as instruções de como invocar espíritos perturbados de volta aos seus corpos (Summoning angry spirits to their bodies) etc.

[145] Vá até a sala de estar. Simone está sentada lá.

[146] Observe que apareceu uma tesoura na estante.

[147] Pegue a tesoura.

[148] Fale com a Simone todas as perguntas.

[149] No inventário, use a tesoura no avental para conseguir um tira de couro.

[150] Trilby precisa achar o espírito fazendo um detector!

[151] No inventário, Use a tira de couro na mascara de solda.

[152] No inventário ainda, use a combinação acima no facão.

[153] Vá até a cozinha.

[154] Use a mascara+tira de couro+facão no sal.

[155] No inventário, use o comando “look” no seu detector... Parece que não tá funcionando bem!

[156] Vá até o porão.

[157] Use o detector nas correntes. Agora ele está completo e funcionando.

[158] Use o comando “look” no detector, no inventário. Vai apontar lá para cima.

[159] Repita [158] até que vai te levar lá para cima e apontar para a direita.

[160] Ele parece te levar para o banheiro.

[161] Use o detector nesse ponto:



- [162] Se fez certo, agora nessa área no chão, vai aparecer a palavra ‘tiles’.
- [163] Só que você não conseguirá fazer nada com as mãos vazias!
- [164] No inventário, use a tesoura na tira de couro que está prendendo o facão na máscara.
- [165] Use o facão para naquela área.
- [166] Pegue os restos mortais do segundo filho gêmeo e indesejado do Sir Roderick.
- [167] Você deve ter reparado que o retrato na sala de jantar está totalmente branco! (não é essencial!)
- [168] Vá à sala de troféus.
- [169] Coloque os restos mortais no chão na frente da lareira.
- [170] Do inventário, coloque o avental nos restos mortais. Os três itens, avental, máscara e facão vão “vestir” o espírito!
- [171] Vá à sala de estar.
- [172] Fale com Simone para ela vai te encontrar na sala de troféus, é a sexta pergunta. Ela vai para lá.
- [173] Suba as escadas e vá até o quarto de Matthew.
- [174] Fale com o Jim para ele também te encontrar na sala de troféus, é a terceira pergunta. Ele vai para lá.
- [175] Volte à sala de troféus. Todos os três estão aí.
- [176] Dê o ursinho para o Jim.
- [177] Pegue o rifle da lareira.
- [178] Dê o rifle para a Simone.
- [179] Use o livro de magia negra no Trilby.
- [180] Trilby vai ler o feitiço.
- [181] Um final longo e tocante começa a rolar. FIM!

**Para mais informações sobre o universo pont-and-click, acesse:**

[www.scumbr.com](http://www.scumbr.com) | [facebook.com/advgamesbrasil](https://facebook.com/advgamesbrasil)