

Detonado / Debulhado / Walkthrough

KING'S QUEST 5

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

Versão: 1.0 / Por: Fabiano Juvencio

► **PRIMEIRA FASE**

Vá para baixo.
Vá para baixo a esquerda.
Fale com o príncipe.
Vá para a esquerda.
Fale com o gnomo.
Vá para a esquerda.
Aproxime-se das formigas.
Vá para baixo.
Vá para a direita.
Olhe para a placa.
Abra a porta do bar.
Vá para baixo.
Vá para a direita.
Olhe para a placa.
Abra a porta da loja.
Fale com o menino.
Fale com a mulher.
Fale com o homem.
Vá para baixo.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Fale com o homem.
Olhe para a placa da esquerda.
Entre na loja da esquerda.
Fale com o homem.
Pegue o casaco.
Vá para baixo.
Pegue a moeda.
Pegue o balde.
Pegue o peixe.
Olhe para a placa do meio.
Entre na loja do meio.
Fale com o velho.
Vá para baixo.
Olhe para a placa da direita.
Entre na loja da direita.
Fale com a velha.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Abra a porta da loja.
Entregue a moeda para o homem.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.

Vá para a esquerda.
Use o peixe no urso.
Pegue o galho.
Pegue o mel.
Vá para cima.
Use o galho no cachorro.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para cima.
Vá para a direita.
Abra a porta da casa.
Beba a água do rio.
Vá para baixo.
Vá para baixo a esquerda.
Vá para cima.
Vá para a esquerda.
Beba a água.
Fale com a árvore.
Esquerda - esquerda - esquerda - esquerda - esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Beba a água.
Vá para cima.
Vá para baixo.
Esconda-se atrás da pedra da esquerda e espere os caras chegarem.
Vá para cima.
Fale com a porta.
Bata na porta.
Baixo - baixo - direita - baixo - baixo.
Pegue o sapato.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para cima.
Beba a água.
Direita - baixo - baixo - baixo - baixo.
Use o balde com a corda para beber água.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para cima.
Beba a água.
Cima - cima - esquerda - esquerda - esquerda.
Beba a água.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Beba a água do pote.
Reviste o cara caído no chão.
Entre na barraca da direita.
Cuidado para não se aproximar demais do cara que está dormindo.
Pegue o cajado.
Saia da barraca.
Esquerda - cima - cima - cima - direita.

Vá para a direita.
Beba a água.
Cima - cima - cima - direita - direita.
Beba a água.
Vá para cima.
Use o cajado na porta.
Pegue a garrafa.
Pegue a moeda de ouro.
Saia da caverna.
Baixo - baixo - baixo - direita - direita.
Vá para a direita.
Beba a água.
Direita - direita - direita - direita - cima.
Vá para cima.
Vá para a direita.
Entregue a moeda de ouro para o homem.
Use o medalhão no Graham.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para cima.
Vá para a direita.
Quando você encontrar a bruxa fale com ela.
Entregue a garrafa para a bruxa.
Vá para cima.
Vá para a esquerda.
Abra a porta da casa da bruxa.
Abra o baú e pegue a máquina.
Abra a gaveta e pegue o saco.
Pegue a chave que está pendurada.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para a direita.
Vá para cima.
Use a chave na porta da árvore.
Pegue o coração dourado.
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Vá para cima a esquerda.
Use o mel no chão.
Abra o saco e use as esmeraldas nos olhos do duende da direita no escuro.
Use as esmeraldas nos olhos do duende da direita no escuro.
Use a esmeralda nos olhos do duende da direita no escuro.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Entregue o coração dourado para a árvore.
Pegue a arpa.
Vá para a esquerda.
Pegue o tamborim.
Vá para baixo.
Vá para a direita.
Entregue a máquina para o gnomo.
Vá para baixo.
Reviste o palheiro.
Vá para a direita.

Quando o gato estiver perseguindo o rato, use a bota no gato.

Vá para a direita.

Vá para a direita.

Entre na loja da esquerda.

Entregue a agulha dourada para o homem.

Vá para baixo.

Entre na loja do meio.

Entregue o fantoche para o velho.

Vá para baixo.

Entre na loja da direita.

Entregue as botas do duende para o velho.

Vá para baixo.

Vá para a esquerda.

Vá para a esquerda.

Vá para a esquerda.

Abra a porta do bar.

Fale com os bandidos.

Pegue a corda.

Use o martelo na porta.

Abra a porta.

Abra o armário.

Pegue o pedaço de carne.

Vá para a esquerda.

Vá para cima.

Vá para a direita.

Vá para a direita.

Use o tamborim na cobra.

Vá para a direita.

► **SEGUNDA FASE**

Ande um pouco para a direita e use o casaco no Graham.

Vá para cima.

Use a corda na rocha de cima.

Suba pela corda.

Use o pedaço de carne no Graham.

Pise na primeira pedra. Contando da esquerda para a direita.

Pise na terceira pedra.

Pise na quinta pedra.

Pise na sexta pedra.

Pise no outro lado.

Aproxime-se do tronco e vá para baixo.

Vá para a direita.

Use o ski na neve.

Vá para a direita.

Fale com a águia.

Entregue o pedaço de carne para a águia.

Vá para cima.

Quando os lobos estiverem indo em sua direção use a arpa no Graham.

Fale com o lobo.

Vá para cima.
Use a torta no monstro.
Vá para cima.
Tente pegar o cristal.
Use o martelo no cristal.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para baixo a direita.
Pegue o colar no ninho.

► **TERCEIRA FASE**

Pegue a barra de ferro.
Vá para baixo.
Toque o sino.
Bata na porta.
Vá para cima.
Vá para cima.
Use o mel no barco.
Empurre o barco.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Use a arpa no Graham.
Pegue o gancho.
Vá para a esquerda.
Pegue o Cedric.
Vá para a esquerda.
Pegue a concha.
Use o barco.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Toque o sino.
Entregue a concha para o velho.

► ÚLTIMA FASE

Pegue o peixe.
Vá para cima.
Use o cristal no Graham.
Vá para cima.
Vá para a esquerda.
Tente abrir a grade.
Use a barra de ferro na grade.
Use a grade.
Baixo - cima - cima - direita - cima.
Vá para a direita.
Entregue o tamborim para o monstro.
Pegue o alfinete.
Baixo - esquerda - cima - cima - cima.
Esquerda - cima - cima - direita - esquerda.
Direita - esquerda - cima - esquerda - cima.
Vá para a direita.
Tente abrir a porta.
Use o alfinete na porta.
Abra a porta.
Abra o armário da esquerda.
Pegue o saco de ervilhas.
Vá para cima.
Fale com a mulher.
Entregue o colar para a mulher.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Espere o monstro azul pegar o Graham.
Olhe para o buraco de rato.
Use o gancho no queijo.
Espere a mulher aparecer.
Use o buraco na parede.
Siga a mulher até a porta.
Abra a porta.
Vá para cima.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Quando o monstro azul aparecer use o saco de ervilhas nele.
Vá para cima.
Vá para baixo.
Entregue o peixe para o gato.
Use o saco de ervilhas vazio no gato.
Vá para a esquerda.
Vá para cima.

Vá para a direita.
Use o pote de vidro.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Use o livro.
Espere o Mordack chegar e dormir na cama do quarto.
Vá para cima.
Pegue a varinha do Mordack.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Suba as escadas.
Vá para a direita.
Coloque a varinha do Mordack no lado esquerdo da máquina.
Coloque a outra varinha no lado direito da máquina.
Coloque o queijo na máquina.
Pegue a varinha da direita.
Use a varinha.
Use a quarta magia. Contando da esquerda para a direita.
Use a varinha.
Use a segunda magia.
Use a varinha.
Use a primeira magia.
Use a varinha.
Use a terceira magia.

Acabou.

Roteiro escrito por Fabiano Juvencio
e-mail para contato: gangstertown@hotmail.com

Acesse o site ScummBR para mais informações sobre tradução de Adventures
<http://www.scummbr.kit.net> | http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum/