



King Quest 4 The Perils of Rosella Parte 1

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO



Neste 4º jogo desta incrível série KING QUEST jogamos como ROSELLA, filha do Rei GRAHAM. Novamente temos que digitar a ação desejada e é fundamental que SALVE O JOGO constantemente.

Note as funções do teclado: ESC = ver os comandos, F7 = Restore, F9 = Restart, F5 = Save, Control Q = Sair, TAB = acessar o Inventário. A contagem de pontos existente está indicada entre parênteses.

REINO DE TAMIR



Após a sequência inicial, você, ROSELLA, está em TAMIR. Consulte o [MAPA DE TAMIR](#) para se localizar melhor.

A Fada GENESTA deixa você na praia, na posição **E1** do MAPA. Caminhe, conheça TAMIR e cuidado pois em alguns lugares será impossível passar agora.

Quando chegar na posição **D3**, onde tem um rio com uma ponte, entre na água, fique embaixo da ponte e digite: "look under bridge" [2-2], pegando uma pequena bola de ouro.



Vá até o lago na posição **C3**, fique na margem e digite "look", "look frog" e "give gold ball". Chegue perto do sapo e digite "get frog" e "kiss frog" [3-5].



O sapo se transforma em um Príncipe e fala com você [2-7]. Recebe do Príncipe uma pequena coroa. Repare que a bola de ouro está no chão. Chegue perto e digite "get ball", recuperando novamente a pequena bola de ouro.

Vá para a CASA DOS ANÕES na posição **D4** e digite "look". Fique perto da porta e digite "open door", entrando na casa.



Lá dentro digite "look" e "clean" [5-12] e seus dotes domésticos entram em ação.



Assista a sequência e os 7 anões entram na casa e sentam-se à mesa para jantar. Digite "talk" algumas vezes, até todos saírem.

Após a saída dos anões digite "clean", "look table", chegue perto da mesa e "get pouch" [2-14]. Digite "look pouch" e veja que o saco que pegou está cheio de diamantes. Saia da casa.

Vá até a MINA na posição **E4**.



Entre com cuidado na MINA, vá para a parte de baixo e ande até o final. Chegue perto do anão de chapéu verde e digite "look", "talk" e "give pouch" [3-17].



Após este lindo gesto, o anão deixara com você o saco de diamantes e ainda te dá de presente uma lanterna apagada. Saia da MINA. Vá apara a CASA ASSOMBRADA na posição **C5**.



Chegue perto da porta e digite **"open door"**. Você entra no HALL da casa. Digite **"look pictures"** e entre a direita. Veja a sala de jantar e em anexo a cozinha. Nada a fazer aqui. De volta ao HALL, entre a esquerda, na SALA DE VISITAS.



Digite **"look"** e se posicione na estante grande, bem à direita. Digite **"look book"** e **"get book"** [2-19]. Pegara um livro de SHAKESPEARE. Digite **"read book"** e dê uma olhada.

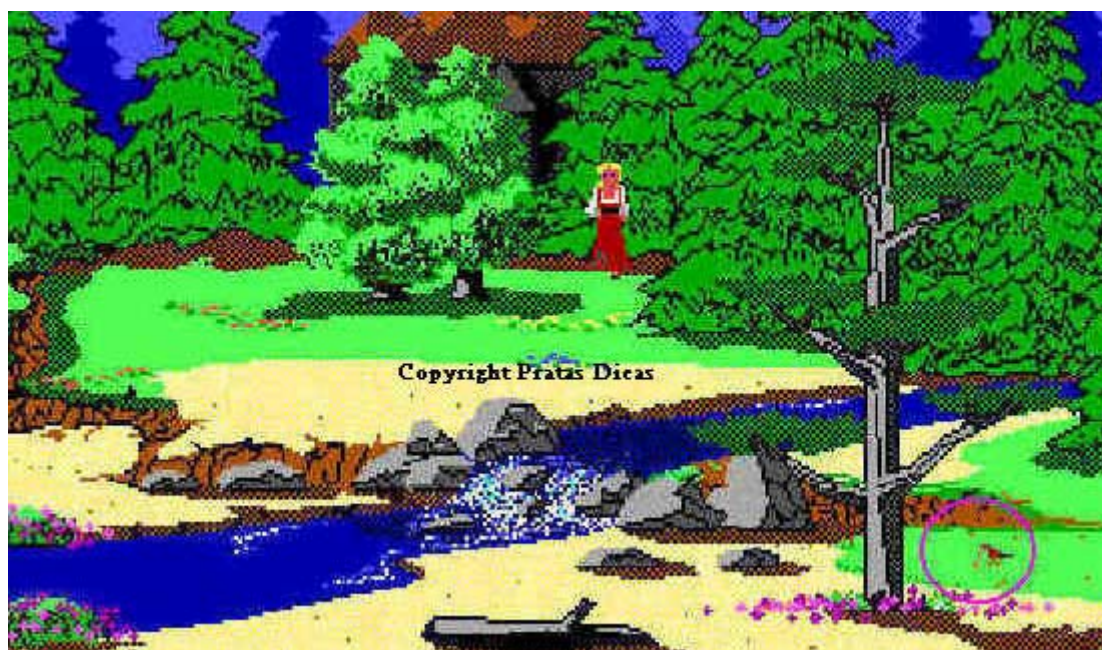
Digite **"look picture"** e **"look wall"**, tendo notícia de um trinco na parede. Se posicione na parede azul à esquerda e digite **"pull latch"** [4-23], abrindo uma passagem secreta.



Entre na passagem secreta e digite **"look"**, vendo uma escada em espiral e uma pá. Chegue perto da pá e digite **"get shovel"** [2-25], pegando a pá.

Esta escada é muito chata para subir e provavelmente vai morrer algumas vezes. Agora não tem a menor necessidade de subir por ela. Não pode fazer nada lá em cima, só mais tarde. Conheça o resto da casa, suba a escada do HALL e verifique os três quartos. Retorne e saia da casa.

Ande por TAMIR e entre as posições **D5** ou **E5** verá um passarinho tentando pegar uma minhoca do chão.



Deve ser rápida e cuidadosa para conseguir pegar esta minhoca. Chegue perto da minhoca e digite "get worm" [2-27], guardando a minhoca em seu Inventário.

Vá para a CATARATA na posição **D6** e digite "look".



Tente passar pela catarata nadando e não consegue. Saia da água e digite "wear crown" [5-32], e se transforma em um sapo. Assista a sequência e conseguira ir para o outro lado, ficando bem em frente a uma caverna.



Digite **"look"** e verá uma tábua. Chegue perto dela e digite **"get board"** [2-34]. **SALVE O JOGO** e entre na caverna com cuidado.



Dentro da caverna tem um TROLL que te mata. Deve ser rápida e da porta digite **"look floor"** e veja um osso. Digite **"get bone"** [2-36], pegue o osso e saia rápido. Vamos entrar aqui mais tarde. Retorne e passe pela catarata nadando.

Vá para a praia e na posição **D1** verá um artista tocando um violão.



Digite **"talk"** e **"give book"** [3-39]. O músico adora o livro e te dá de presente o violão.

Ande até a **CASA DO PESCADOR** na posição **B1** e vá até o final do cais. Tente falar com o pescador **"talk"**, mas nada consegue. Ele levanta e entra na casa.

Vá até a porta da casa e digite **"open door"**, entrando na casa do pescador.



Dentro da casa digite **"look"** e chegue perto do pescador. Digite **"give pouch"** [3-42] e dará a ele os diamantes. Em agradecimento ele te dá a vara de pescar.

Digite **"put worm on hook"** [1-43] e colocara a minhoca na vara de pescar. Pode falar **"talk"** com o casal mais um pouco e saia, indo novamente até o cais.

Ande com cuidado e pare na beirada do cais. Digite **"catch fish"** [3-46] e pescara um peixe.



Sua pescaria pode demorar um pouco. Se não estiver conseguindo pescar o peixe, saia desta cena e entre novamente, tentando de novo.

Vá andando por TAMIR até encontrar com um tocador de flauta, provavelmente na posição **B1**. Digite "play lute" e tocara para ele. Se aproxime e digite "give lute" [3-49], dando para ele o violão. Recebera em troca a flauta.

Vá até a PISCINA na posição **A3**.



Entre na água e deverá ver um Cupido. Se ele não aparecer, saia da cena e torne a voltar. Quando ele estiver nadando se aproxime. Ele se assusta e vai embora, deixando algo no chão. Digite "look floor", se aproxime e digite "get bow" [2-51], pegando um arco e duas flechas.

Vamos agora no CASTELO DE LOLOTTE na posição **E6**. SALVE O JOGO e vá subindo o rochedo com cuidado.



Não se assuste, será presa e levada na presença de LOLOTTE. Assista a sequência e vai parar em uma cela de prisão.



Aguarde um pouco e assista nova sequência. Recebe de LOLOTTE uma primeira missão, recuperar o Unicórnio. De volta à floresta, onde até encontrar com o Unicórnio, provavelmente na posição **E3**.



Assim que localizar o Unicórnio, fique longe e digite "shoot arrow" [4-55] e ele ficara seu amigo. Necessita de algo para montar nele.

Vá novamente para a CASA DO PESCADOR na posição **B1** e ande até o CAIS. SALVE O JOGO e pule na água. Vai nadar pelo mar sempre para a esquerda. Poderá encontrar vários perigos. Caso morra ou se for pego pela baleia, restaure o jogo.

Vá nadando até chegar na ILHA DE GENESTA.

ILHA DE GENESTA



Ande por este lindo jardim até ver algo no chão da praia. Digite "look floor", chegue perto da pena de pavão e digite "get father" [2-57].

O que tinha que fazer aqui é só isto. Mas, vale a pena entrar no Castelo. Digite "open door", olhe tudo, guarde direitinho o caminho até o quarto de GENESTA (vai necessitar disto mais tarde) e retorne para aquela praia que chegou.

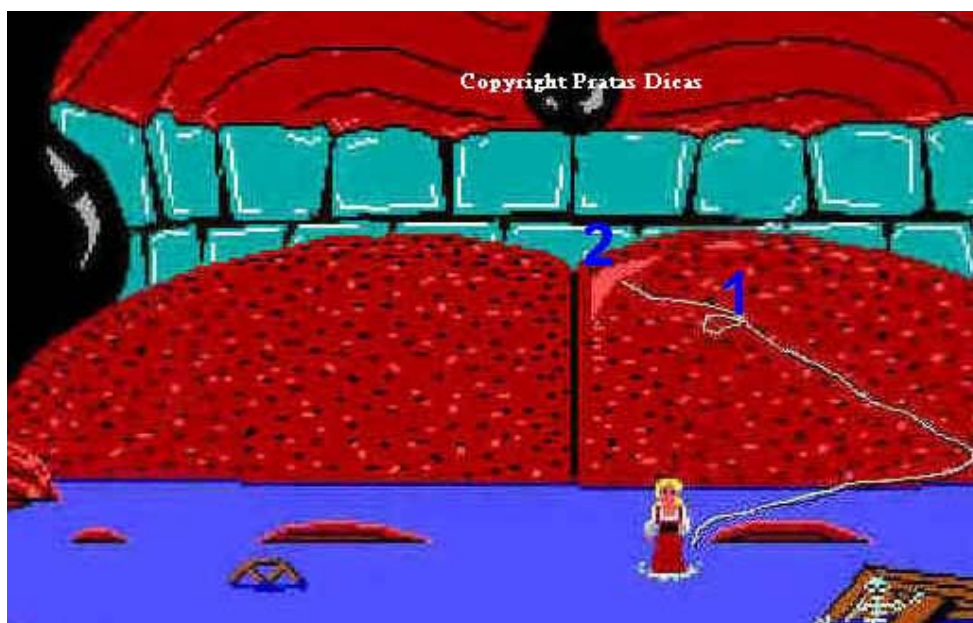


SALVE O JOGO e entre novamente no mar. Agora deve ser literalmente engolida por uma baleia. Se não conseguir, restaure o jogo até ser engolida pela baleia.

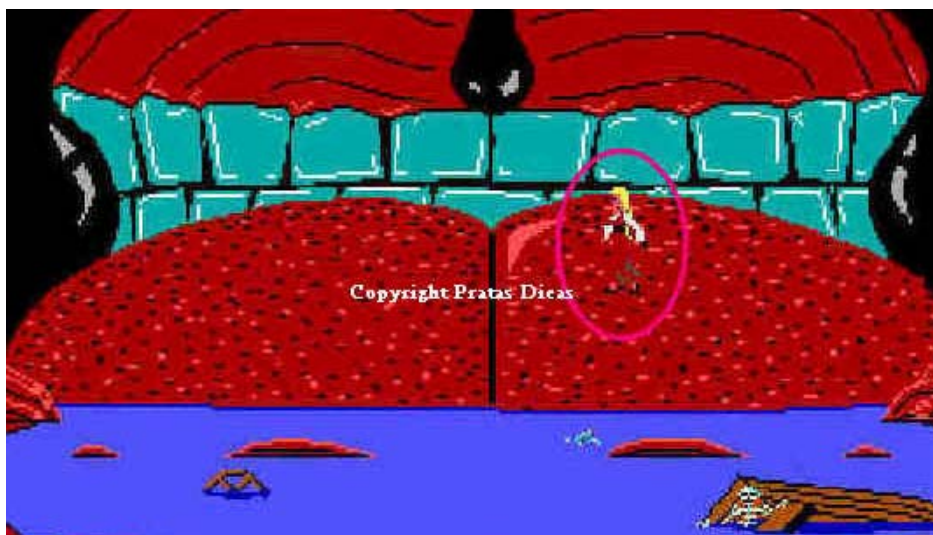
DENTRO DA BALEIA

Assim que entrar, **SALVE O JOGO**. Este pedaço do jogo é difícil e muito chato. Tem um tempo para fazer suas atividades e se não conseguir, morrerá. Veja uma garrafa boiando. Chegue perto e digite "get bottle", "open bottle" e "read note" algumas vezes.

Agora, digite "look mouth" e saberá da existência da úvula da baleia. Deve escalar a língua da baleia em uma determinada posição, chegando perto da bendita úvula. Deve fazer cócegas na úvula usando a pena do pavão. É difícil. Observe as figuras abaixo e repare o caminho que deve ser feito:



Deve fazer este caminho indicado na figura acima. Sem a ajuda de Daniel (de Salvador) não teria conseguido descobrir este trajeto. No ponto **1** ROSELLA ficará de pé e no ponto **2** deve usar a pena.



A figura acima mostra o exato momento que ROSELLA fica em pé. Ande para a esquerda e para cima um pouquinho.



Deve chegar na posição indicada na figura acima. Digite "tickle".



Conseguira finalmente fazer cócegas na úvula da baleia [5-62]. Será expelida novamente para o mar.

ILHA



Uma vez no mar, nade em direção á ilha. Digite "look", "look bird" e "give fish" [4-66]. O pelicano pega o peixe e deixa cair no chão um apito. Chegue perto e digite "look floor" e "get whistle" [2-68], pegando o apito. Se o pelicano voar, aguarde um pouco que ele retorna. Veja a direita um navio quebrado. Entre até o fundo dele (veja indicação na figura acima) e digite "look ground" e pegara um arreio dourado [3-71].

Digite "blow whistle" [2-73] e um golfinho aparece no mar. Vá até perto dele e digite: "ride dolphin" [2-75] e assista a sequência. Chegara novamente em TAMIR, na posição **A1** do MAPA.

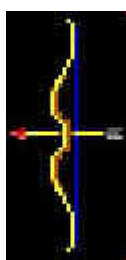
Pegue a continuação deste WALKTHROUGH na

PARTE 2



MAPA DE TAMIR

	1	2	3	4	5	6
A	PRAIA	PRADO	PISCINA	CASA OGRE	ÁRVORES MORTAIS	CAVERNA BRUXA
B	CASA PESCADOR	Atrás da CASA	ÁRVORES com rocha	PINHEIROS	ÁRVORES MORTAIS	ÁRVORES MORTAIS
C	PRAIA com árvore	PRADO com toco	LAGO com rã	ÁRVORES com Túmulos	CASA ASSOMBRADA	CEMITÉRIO
D	PRAIA	PRADO	RIO com ponte	CASA ANÕES	RIO	CATARATA
E	PRAIA INÍCIO	RIO com árvores	ÁRVORES	MINA DINAMITE	PINHEIROS	SUBIDA CASTELO



VOLTAR