



## King Quest 4 The Perils of Rosella Parte 2

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

**Pratas Dicas / Walkthrough**

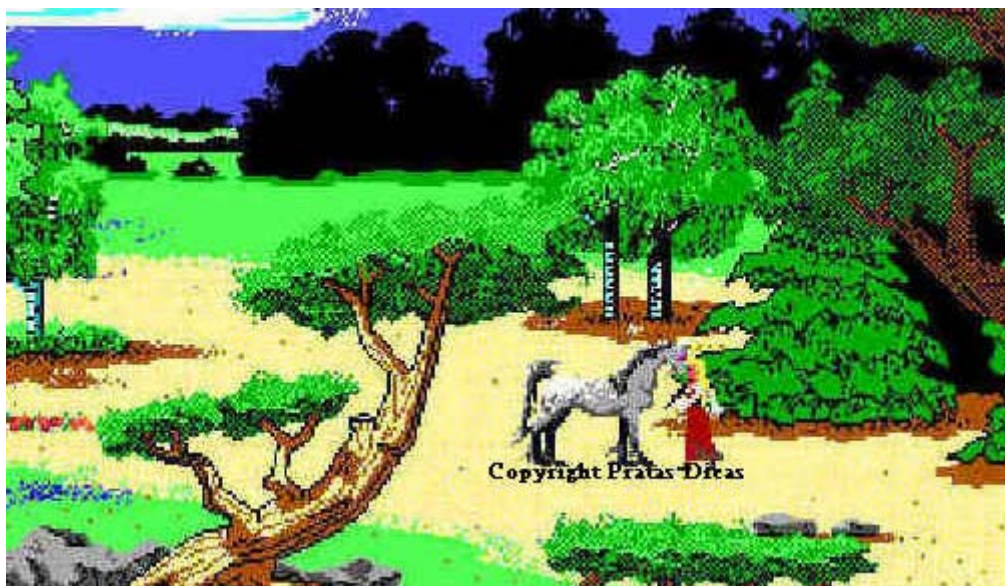
A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.





## REINO DE TAMIR

Procure pelo Unicórnio e provavelmente vai achá-lo na posição **E3**. Se posicione perto de sua cabeça e digite "put bridle on unicorn" [3-78], colocando nele o arreio.



Vá para a lateral do unicórnio e digite "ride unicorn" [7-85]. Assista a sequência e estará novamente com LOLOTTE.



Ela recebe o Unicórnio e te dá outra tarefa. Deve pegar a galinha que está na casa do OGRE.

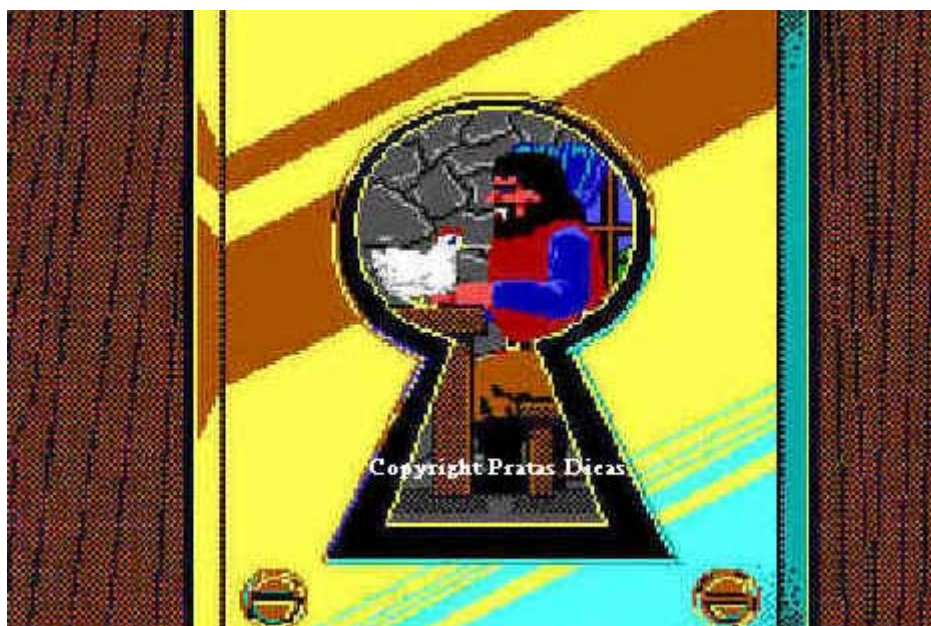
De volta na floresta, vá para a CASA DO OGRE na posição **A4**. SALVE O JOGO e chegue perto da casa. Digite "open door" e entre.



Se o OGRE aparecer antes de entrar na casa, restaure o jogo e tente até conseguir. Dentro da casa um cão feroz te ataca. Assim que entrar, digite "give bone" [4-89] bem rápido e o cão te deixa em paz.

Não vá para a cozinha, suba a escada e estará no quarto do casal. Digite "look" e veja um machado. Chegue perto e digite "get axe" [2-91] e retorne, descendo a escada.

Repare na porta do armário que está fechada. Fique perto dela e digite "open door", entrando nele. Dentro do armário digite "look" e "look keyhole", olhando pela fechadura.



Fique digitando "look keyhole" até o OGRE chegar em casa, jantar, pegar a galinha e dormir.



**SALVE O JOGO**, digite "open door" e chegue perto da mesa onde está a galinha. Digite "get hen" [4-95] e colocara a galinha em seu Inventário.

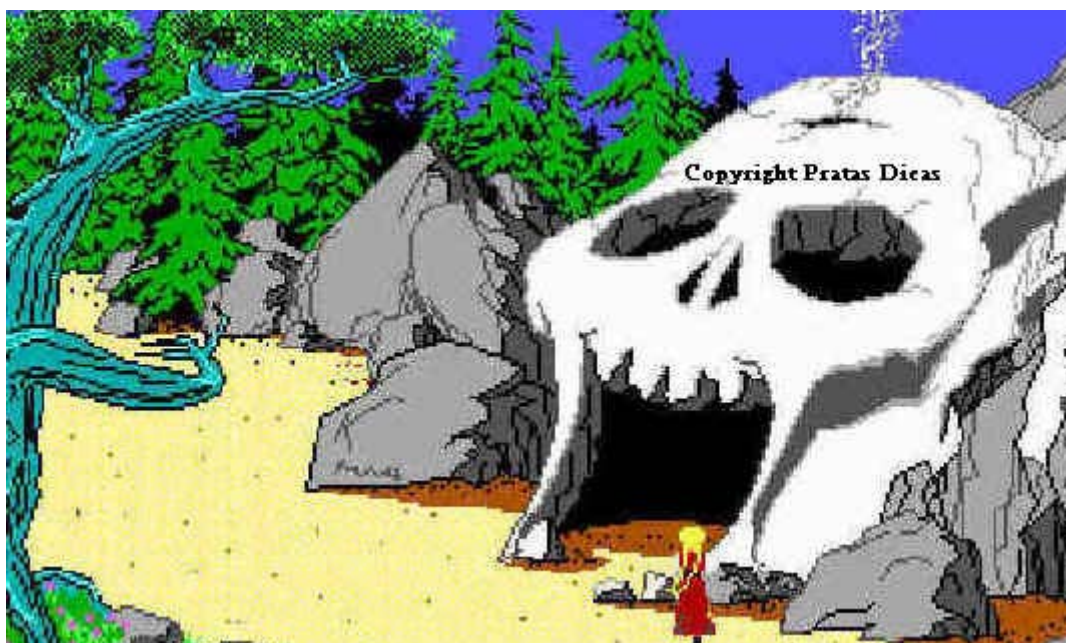
Agora deve ser bem rápida. Acelere ROSELLA teclando o "+" e vá até a porta. Digite "open door" (a galinha cacareja) e saia o mais correndo que pode.

Deve pegar a direção da direita, para as árvores mortais na posição **A5**. Assim que conseguir entrar nesta área, digite "swing axe" [4-99] e conseguira anular o ataque das árvores.



Vá até o CASTELO DE LOLOTTE na posição **E6** e suba a rocha com cuidado. Assista a sequência e dará a galinha para ela. Recebe outra missão, de pegar a caixa de Pandora e LOLOTTE não te dá mais nenhuma pista [7-106].

De volta na floresta, vamos até a CAVERNA DA BRUXA, na posição **A6**. **SALVE O JOGO** e entre na caverna.



Veja três bruxas e a da esquerda vai atrás de você. Fuja dela, rodando pela fogueira e repare nas outras duas. Elas passam, uma para a outra, um olho. Se posicione na frente delas (no meio), não muito perto e quando uma passar o olho para a outra, digite "get eye". Conseguindo obter o olho.



Saia rápido da caverna e SALVE O JOGO. Torne a entrar e as bruxas pedem o olho de volta, atirando no chão um escaravelho preto.

Digite "look ground", chegue perto e "get scarab", pegando o escaravelho. Não se aproxime das bruxas e digite "throw eye" [8-114], jogando o olho para elas. Saia da caverna.

Retorne até a CATARATA na posição **D6**, digite "wear crown" e passe para o outro lado. Na porta da caverna, digite "light lantern" e SALVE O JOGO.

## CAVERNA DO TROLL

Entre na caverna e está tudo escuro, só tem a iluminação de sua lanterna. Se o TROLL aparecer, saia e volte, até conseguir. Neste escuro, deve fazer o seguinte caminho:

- Siga reto para a direita até o final (salve)
- Desça a tela até o final (salve)
- Vire à direita e siga até o final.
- Desça a tela até o final.
- Vá para a direita.

Verá ao longe uma luz azul. Está no ABISMO.



## ABISMO



Assim que entrar neste abismo, **SALVE O JOGO**. Ande um pouco em direção à luz e vá digitando "put board across chasm" [2-116] até achar a posição correta.

Colocara a tábua no chão. Caminhe reto, passe e pegara a tábua de volta. Vá em direção à luz e saia do abismo.

## PÂNTANO



**SALVE O JOGO** e se posicione perto do caminho verde que tem na água. Vá digitando "jump" e conseguira caminhar até o último pedaço.

Chegando neste último pedaço **SALVE O JOGO** e digite "look". Vera a ilha e uma cobra vigiando a fruta que deseja.

Digite "put board" [2-118], passe pela tábua com cuidado para não cair e pise na ilha. Se posicione um pouco perto da árvore (cuidado com a cobra) e digite "play flute" [4-122] e hipnotizará a cobra. Deve ser super rápida. Se aproxime da árvore, digite "get fruit" [10-132], voltando bem rápido e atravessando a tábua.

Uma vez do outro lado digite "get board" e pegue a tábua de volta. Vá digitando "jump" até a entrada da caverna. Repare que escurece.

## ABISMO

De volta ao abismo, desça a tela até a luz ficar no fundo da tela. Digite "put board" [2-134], vá para a esquerda passando pela tábua e pegando ela de novo. SALVE O JOGO.

## CAVERNA DO TROLL

Novamente nesta caverna, refaça seu caminho até sair. Se o TROLL aparecer fuja ou restaure o jogo, até conseguir. Vamos voltar novamente ao REINO DE TAMIR.

## REINO DE TAMIR

Chegando novamente na CATARATA, na posição **D6**, direcione-se para a CASA ASSOMBRADA na posição **C5**. Chegue perto da porta e digite "open door", entrando no HALL.

Escutará o choro de uma criança. Suba a escada, entre no quarto da esquerda e vá até o quarto da criança. Vá até o berço, digite "look" e agora deve achar algo para fazer a criança parar de chorar. Vá para a ÁRVORE COM TÚMULOS na posição **C4** e SALVE O JOGO. Não se preocupe com os fantasmas que aparecem. Eles não fazem nada. Deve ler "read tombstone" todos os túmulos até localizar o túmulo de uma criança.





Ao localizar este túmulo deve cavar perto dele. Não pode errar o local pois vai cavar bastante e se usar a pá indevidamente ela quebra.

Depois de localizar o túmulo da criança, digite "dig" e cavará um buraco perto do túmulo. Acha no buraco e paga um chocalho [3-137]. Retorne até a CASA ASSOMBRADA (C5), digite "open door" e suba até o quarto da criança. Chegue perto do berço e digite "give rattle" [2-139].



A criança para de chorar e você escuta um barulho de correntes na parte de baixo da casa. Retorne, desça a escada e veja um fantasma no HALL. Digite "look ghost" e veja um fantasma com trajes miseráveis procurando algo. Saia da casa.

Vá para a ÁRVORE COM TÚMULOS na posição C4 e procure "read tombstone" pelo túmulo que menciona um miserável. SALVE O JOGO (no caso de errar) e digite "dig", cavando um buraco e achando nele um saco de moedas de ouro [3-142].





Retorne até a CASA ASSOMBRADA, "open door" e procure pelo fantasma. Fique perto dele e digite "give coins" [2-144] e o fantasma vai embora.

Escuta outro barulho no andar de cima. Suba novamente a escada e entre no quarto da direita. Veja uma mulher sentada em uma cadeira.



Digite "look ghost" e repare que a mulher está com o coração partido. Saia da casa.

Vá para o CEMITÉRIO na posição C6, leia os túmulos "read tombstone" e ache o túmulo de uma mulher que perdeu seu amor no mar. SALVE O JOGO e digite "dig", achando um medalhão [3-147].



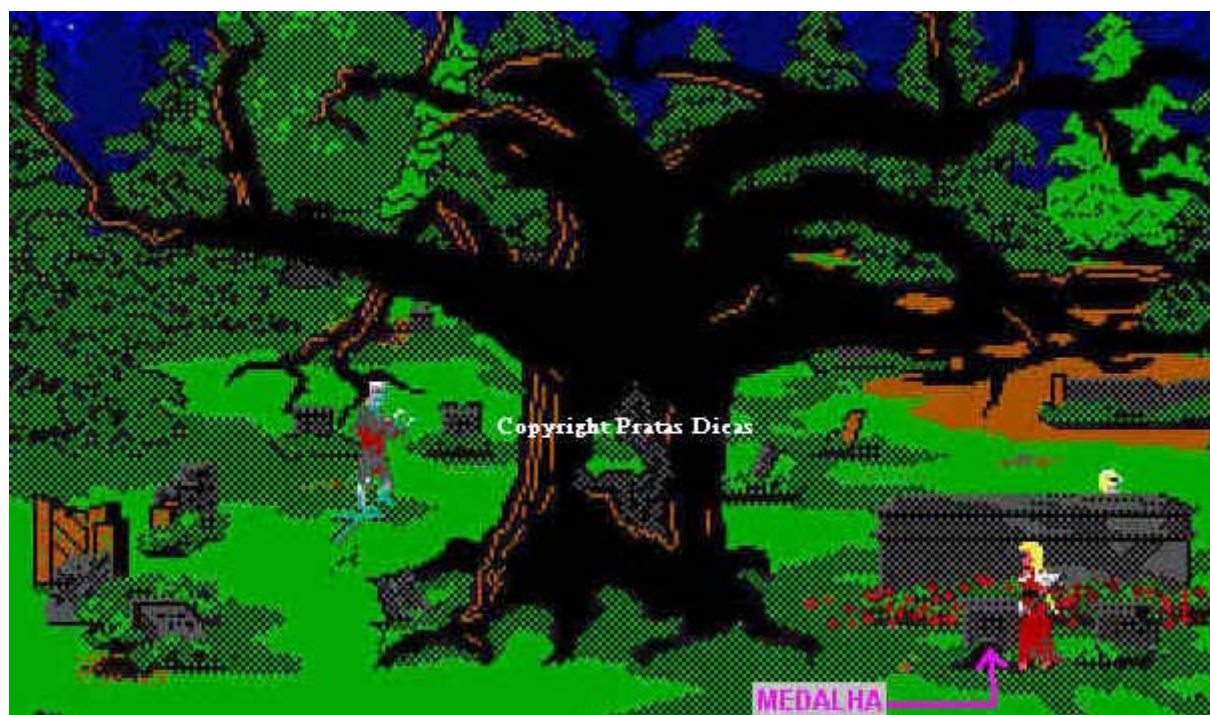
Retorne até a CASA ASSOMBRADA, vá até o quarto da direita e fique perto da mulher na cadeira. Digite "give locket" [2-149] e ela vai embora. Escuta outro barulho lá embaixo.





Desça a escada e entre na sala de visita. Veja o fantasma e digite "look ghost", vendo um distinto Lord que procura algo. Saia da casa.

Vá até a **ÁRVORE COM TÚMULOS (C4)** e leia os túmulos "read tombstone", achando o túmulo de um Lorde, um valente soldado. SALVE O JOGO e digite "dig", achando uma medalha de honra [3-152].



Retorne até a **CASA ASSOMBRADA** e procure pelo fantasma do Lord. Chegue perto dele e digite "give medal" [2-154] e o fantasma vai embora.

Veja que aparece no **HALL** um fantasma garoto. Siga ele, subindo a escada e entrando no quarto da direita. Ele sobe uma escada, indo para o **SOTÃO**. Chegue perto da escada e digite "climb".

O fantasma do garoto está sentado em cima de um baú.





Digite "look ghost" e veja que ele te ajudará se der a ele um brinquedo. Saia da casa.

Vá até o CEMITÉRIO (C6) e leia os túmulos "read tombstone", procurando o túmulo do garoto WILLY. SALVE O JOGO e digite "dig", pegando um brinquedo [3-157].



Retorne até a CASA ASSOMBRADA e vá até o SOTÃO. Chegue perto do garoto e digite "give toy" [2-159] e o garoto vai embora.

Chegue perto do baú e digite "look", "open chest" e "look in chest", pegando uma folha com uma música [2-161].

Retorne até a escada, digite "climb" e vá para a sala de visita, entrando na passagem secreta. Deve agora subir a escadaria. SALVE O JOGO.

Vá subindo esta escadaria com cuidado e salvando, até chegar no SALÃO DO ÓRGÃO.



Digite "look" e chegue bem perto do órgão e digite "sit" e "play sheet music" [4-165]. Assista a sequência e uma pequena gaveta abre no órgão.

Digite "look drawer" e "get key" [2-167], pegando uma chave de caveira. Digite "get up" e SALVE O JOGO. Desça a escadaria com cuidado e saia da casa.

Vá para o CEMITÉRIO na posição **C6** e chegue perto da enorme cripta. Digite "unlock dor" [3-170] e "open door", entrando dentro da CRIPTA.



Dentro da cripta digite "look", chegue perto da corda que está no chão e digite "get rope" [2-172]. Esta corda é uma escada, digite "climb" e desça.



Não se preocupe com a múmia que aparece. Digite "look floor", chegue perto da caixa que está no chão e digite "get box" [4-176]. Atenção, não abra a caixa pois morrerá. Chegue perto da escada, digite "climb" e saia da cripta.

Vá para o CASTELO DE LOLOTTE na posição **E6**, SALVE O JOGO e suba o rochedo com cuidado. Ira novamente para a presença de LOLOTTE. Assista a sequência em que dá a ela a caixa de Pandora [7-183].

## CASTELO DE LOLOTTE

Está em uma fria. Presa no quarto de EDGAR, aguardando o amanhecer para se casar com ele.



Aguarde um pouco e repare que EDGAR coloca uma rosa na porta. Chegue perto da porta e pegará a rosa. Digite "look rose" e "get key" [2-185], pegando uma chave dourada.

Digite "unlock door" [2-187] e "open door". SALVE O JOGO e desça a escada com cuidado. Não se preocupe com os GOONS que encontrar, só não pode chegar perto deles.

Chegando na SALA DE JANTAR, repare que ela tem duas portas.



Uma porta dá para a COZINHA e a outra para a SALA DO TRONO. Vá para a COZINHA, digite "look" e "look cabinets".



Se posicione no armário da direita e digite "open cabinet" e "get all" [4-191], pegando todos os seus pertences. SALVE O JOGO e saia.

Passe pela SALA DO TRONO, siga reto e dará em outra escadaria. Cuidado, pois se for apanhada terminará seus dias casada com EDGAR.





Deve subir a escadaria até o final. No meio dela tem uma saída. Não entre, continue subindo até chegar na porta do QUARTO DE LOLOTTE.



Digite "unlock door with gold key" [2-193], "open door" e entre. Digite "look" e "look lolotte" e veja que ela está usando o talismã de GENESTA. Digite "shoot arrow" [8-201] e assista a sequência. Consegue matar LOLOTTE.

Após a saída de EDGAR, chegue perto do corpo de LOLOTTE e digite "get talisman" [5-206]. SALVE O JOGO e saia do quarto.

Desça um lance da escadaria e agora entre pela porta. Não se preocupe com os GOONS e chegue perto da porta e digite "open door" e entre, dando na DESPENSA.



Digite "look" e veja a galinha e a caixa de Pandora. Chegue perto da galinha e digite "get hen" [2-208]. Chegue perto da caixa e digite "get pandora box" [2-210]. SALVE O JOGO, saia e desça a escadaria até o final. Saia do Castelo pela sala do Trono.

Do lado de fora veja um ESTÁBULO. Entre nele.



O Unicórnio está preso. Se posicione perto do portão e digite "open gate" [4-214] e o Unicórnio vai embora. Saia do Estábulo, SALVE O JOGO e desça o rochedo com cuidado.

## REINO DE TAMIR

Vá até o CEMITÉRIO na posição C6, entre na cripta e chegue perto da escada. Digite "climb" e vá ao mesmo canto onde pegou a caixa. Digite "put box" [2-216], deixando a caixa no mesmo lugar.

Suba a corda "climb" e saia. Do lado de fora digite "close door" e "lock door" [2-218], trancando para sempre a cripta.



Vá para a CASA DO PESCADOR na posição **B1** e vá até o PIER. SALVE O JOGO, acelere ao máximo ROSELLA, teclando o "+". Deve fazer este final bem rápido, senão seu tempo acaba. Caia no mar e nade para a esquerda.

## ILHA DE GENESTA

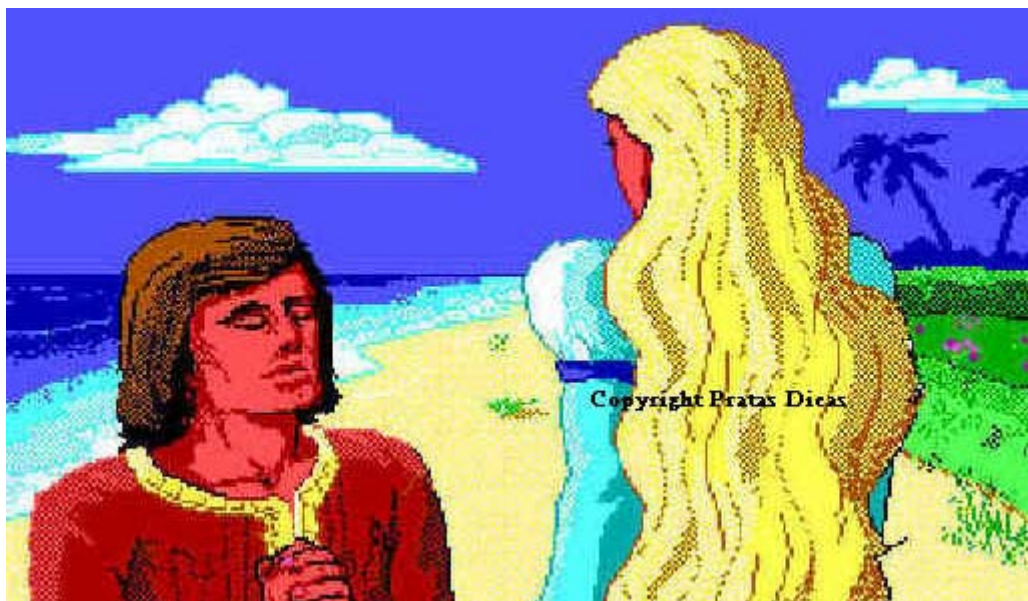
Caminhe até o CASTELO, chegue perto da porta e digite "open door". Entre, vá para a esquerda e suba a escada até o final. Vá rápido e chegue no QUARTO DE GENESTA.



Dentro do quarto digite "give talisman" [10-228]. Assista a sequência e do lado de fora do Castelo dará para GENESTA a galinha [2-230].



EDGAR aparece e se transforma em um lindo Príncipe. Vocês têm uma longa conversa.



Finalmente retorna até seu pai e entrega a ele a fruta mágica.



Assista a **SEQUÊNCIA FINAL !!!!!!!**