

Detonado / Debulhado / Walkthrough

RETURN TO ZORK

Versão: 1.0 / Por: Fabiano Juvencio

◇ GUIA VERSÃO CD ◇

Pegue a pedra e jogue-a no abutre.
Aproxime-se da placa.
Pegue a faca e use-a na planta.
Cave a planta com a faca.
Guarde a planta.
Leia a placa.
Afaste-se da placa.
Vá para frente.
Vá para frente.
Entre no farol.
Fale com o Keeper. - Fascinado.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a caixa de fósforos.
Pare de conversar.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Pegue a faca e use-a no cipó.
Corte o cipó.
Use o cipó nos pedaços de madeira.
Amarre o cipó nos pedaços de madeira.
Use a jangada.
Vá para o Hardware Store.
Vá para frente.
Guarde a manivela.
Guarde a caixa.
Pegue os camundongos.
Use os camundongos na caixa.
Coloque os camundongos dentro da caixa.
Pegue a caixa.
Olhe para a caixa.
Guarde a caixa.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.

Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e pergunte pelas chaves.
Guarde as chaves.
Pegue o copo.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Guarde o copo.
Guarde o frasco.
Vá para a esquerda.
Guarde a chave.
Retire o bloco de madeira que está na roda d'água.
Vá para frente.
Vá para a direita.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para o Gift Shop.
Pegue a chave.
Use a chave na porta.
Guarde a chave.
Guarde a bateria.
Aproxime-se da caixa registradora.
Guarde as moedas.
Guarde os tickets.
Vá para trás.
Vá para trás.
Pegue a bateria e use-a na bola de cristal.
Coloque a bateria na bola de cristal.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Pegue os tickets e entregue-os para o Waif.
Guarde a pedra do Waif.
Fale com o Waif. - Furioso.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para o Escritório do Prefeito.
Vá para frente.
Fale com o Prefeito. - Bobo.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Aproxime-se das gavetas.
Abra a gaveta 1.
Leia todos os arquivos.
Feche a gaveta.

Abra a gaveta 2.
Leia todos os arquivos.
Feche a gaveta.
Abra a gaveta 3.
Leia todos os arquivos.
Feche a gaveta.
Afaste-se da gavetas.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a escola.
Pegue a faca e use-a no sino.
Bata no sino com a faca.
Guarde a faca.
Use a máquina fotográfica.
Fale com a Senhora Peepers. - Bobo.

Senhas:

Sand Day

Mud Day

Grues Day

Wands Day

Birthday

Frob Day

Star Day

Pare de conversar.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Entre na passagem secreta.
Pegue as chaves.
Use as chaves na porta.
Destranque a porta com as chaves.
Guarde as chaves.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Aproxime-se do esqueleto.
Afaste-se do esqueleto.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para o General Store.
Aproxime-se da porta.
Afaste-se da porta.
Vá para a esquerda.
Vá para o Moodock's Armory.

Vá para frente.
Fale com o Moodock. - Fascinado.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o mapa.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Jogue Survivor com o Moodock.
Guarde a espada.
Pegue a moeda e guarde-a.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue a espada e entregue-a para o Ferreiro.
Trás - esquerda - frente - frente - esquerda.
Guarde o livro.
Vá para frente.
Vá para frente.
Entre no trailer.
Entre na porta da esquerda.
Toque no cachorro Alexis.
Vá para trás.
Entre na porta da direita.
Aproxime-se da mesa.
Guarde o espelho.
Afasto-se da mesa.
Vá para trás.
Vá para a cozinha.
Pegue o sabonete.
Coloque o sabonete dentro da pia.
Pegue a pedra do Waif e use-a na torneira.
Abra a torneira.
Use a pedra do Waif na torneira.
Lave a pedra do Waif.
Guarde o pedaço do disco.
Guarde a garrafa térmica.
Olhe para a caixa de cereal.
Aproxime-se do fogão.
Ligue o fogão.
Afasto-se do fogão.
Vá para trás.
Entre no banheiro.
Toque na Rebecca.
Utilize novamente as senhas e passe no teste.

Se você encontrar a Rebecca novamente faça o seguinte:

Pergunte a Rebecca.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a garrafa térmica.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o espelho.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.

Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a caixa de fósforos.
Pare de conversar.
Vá para frente.
Se você a encontrar mais uma vez siga adiante e ignore-a.

Entre no banheiro.
Pegue o frasco.
Use o frasco na torneira.
Abra a torneira.
Use o frasco na torneira.
Encha o frasco com água.
Guarde o frasco.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Pegue a manivela.
Use a manivela no silo.
Gire a manivela no sentido horário.
Guarde as cenouras.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Pegue a caixa de sutiã.
Largue a caixa de sutiã.
Vá para frente.
Fale com o Pugney. - Bobo.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pare de conversar.
Vá para trás.
Pegue a caixa de sutiã e guarde-a.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no celeiro.
Pegue o feno.
Largue o feno.
Pegue a caixa de fósforos.
Acenda um fósforo.
Use o fósforo no feno.
Queime o feno.
Aqueça as mãos na fogueira.
Pegue a garrafa térmica.
Use a garrafa térmica na vaca.
Retire o leite da vaca.
Guarde a garrafa térmica.
Trás - trás - trás - esquerda - frente.
Vá para frente.
Vá para o incinerador.
Levante a alavanca 1.
Pegue a caixa de sutiã.
Arremesse a caixa de sutiã dentro do incinerador.
Abaxe a alavanca 1.
Levante a alavanca 2.
Aproxime-se da gaveta.
Pegue o frasco.
Use o frasco no arame quente.

Derrame a água do frasco em cima do arame quente.
Guarde o frasco.
Guarde o arame.
Afastese da gaveta.
Abaixa a alavanca 2.
Vá para a esquerda.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para o Ferreiro.
Guarde a espada.
Pegue o livro e mostre-o para o Ferreiro.
Guarde o livro.
Pegue as moedas.
Entregue as moedas para o Ferreiro.
Guarde as moedas.
Pegue a moeda.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para o General Store.
Pegue o arame.
Use o arame na porta.
Destranque a porta com o arame.
Guarde o arame.
Guarde os ratos.
Pegue a caixa.
Retire os camundongos da caixa.
Largue os camundongos.
Pegue os ratos.
Use os ratos na caixa.
Coloque os ratos na caixa.
Olhe para a caixa de cereal.
Balance a caixa de cereal.
Balance a caixa de cereal.
Guarde o apito.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Guarde os azulejos.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Use a espada na árvore.
Bata na árvore com a espada.
Guarde a espada.
Guarde as moedas.
Guarde a moeda.
Trás - direita - frente - frente - esquerda.
Vá para frente.
Vá para frente.
Guarde a armação.
Pegue os azulejos e use-os na armação.
Coloque os azulejos na armação.
Examine o quebra-cabeça.
Forme a frase "Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for".

Guarde o quebra-cabeça.
Vá para a direita.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Mostre a espada para o Ferreiro. - Furioso.
Guarde a carta do Ferreiro.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Guarde as pedras de illumynite.
Guarde o pedaço do disco.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Guarde as moedas.
Vá para trás.
Entre no elevador.
Pegue as pedras de illumynite.
Use as pedras de illumynite na mesinha.
Coloque as pedras de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.
Olhe o monitor.
Ligue o rádio.
Apague a luz.
Aproxime-se do monitor.
Acenda a luz.
Afasto-se do monitor.
Guarde as pedras de illumynite.
Saia do quarto.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Bobo.
Pergunte sobre as fotos.
Pergunte sobre a foto da Senhora Peepers.
Guarde a carta do Ben.
Pare de conversar.
Toque na corda que está nas mãos do Ben.
Pegue a carta do Ferreiro e entregue-a para o Ben.
Guarde a espada.
Pegue as moedas.
Entregue as moedas para o Ben.
Guarde as moedas.
Pegue a caixa.
Retire os ratos da caixa.
Use os ratos no motor.
Coloque os ratos no motor.
Vá para frente.
Entre na Casa da Bruxa Itah.
Amigável.

Olhe para a gaiola com os morcegos.
Pergunte a Bruxa Itah.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre as pedras de illumynite.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a garrafa térmica.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Guarde a gaiola com os morcegos.
Pegue a carta do Ben e entregue-a para a Bruxa Itah.
Pegue o bastão.
Vá para frente.
Saia do labirinto. Use sempre o bastão no chão para saber se o local é seguro para seguir adiante.
Guarde o bastão.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para a direita.
Entre no Novo Moinho.
Esquerda - cima - direita - trás - frente.
Vá para o Escritório do Prefeito.
Vá para frente.
Pegue o livro e mostre-o para o Prefeito.
Guarde o livro.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Entre na passagem secreta.
Frente - direita - direita - esquerda - frente.
Vá para frente.
Entre no trailer.
Vá para a cozinha.
Aproxime-se da geladeira.
Guarde o pedaço de carne.
Afastese da geladeira.
Trás - trás - trás - direita - frente.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a espada e use-a na árvore.
Bata na árvore com a espada.
Guarde a espada.
Guarde as moedas.
Guarde a moeda.
Trás - direita - frente - frente - direita.
Frente - esquerda - frente - esquerda - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a garrafa térmica e entregue-a para o Arqueiro.

Pegue a garrafa térmica.
Beba o leite da garrafa térmica e depois guarde-a.
Pegue o arco e guarde-o.
Pegue as flechas e guarde-as.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Pegue a caixa de fósforos e acenda um fósforo.
Vá para frente.
Amigável.
Guarde a bolsa da fada.
Frente - direita - frente - frente - direita.
Frente - esquerda - frente - direita - frente.
Vá para frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá para frente.
Amigável.
Trás - trás - esquerda - frente - frente.
Frente - esquerda - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente.
Pegue a caixa.
Use a caixa nas folhas.
Arremesse a caixa nas folhas.
Pegue a espada e use-a na folhas.
Bata nas folhas com a espada.
Guarde a espada.
Pegue a caixa e guarde-a.
Frente - esquerda - frente - frente - frente.
Vá para frente.
Pegue a espada e use-a na estátua do javali.
Bata na estátua do javali com a espada.
Use a espada na estátua do javali.
Bata na estátua do javali com a espada.
Use a espada na estátua do javali.
Bata na estátua do javali com a espada.
Guarde a espada.
Pegue o pedaço do disco e depois guarde-o.
Trás - trás - frente - frente - frente.
Direita - frente - frente - direita - frente.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Direita - frente - direita - frente - direita.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Frente - frente - frente - frente - esquerda.
Frente - direita - frente - esquerda - frente.
Frente - esquerda - frente - frente - direita.
Frente - frente - esquerda - frente - esquerda.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Frente - frente - direita - frente - frente.
Vá para a esquerda.
Vá para a direita.
Vá para a esquerda.
Entre no celeiro.
Pegue o feno e largue-o.
Pegue a caixa de fósforos e acenda um fósforo.

Use o fósforo no feno.
Queime o feno.
Aqueça as mãos na fogueira.
Pegue a cenouras.
Alimente a vaca com as cenouras.
Pegue a garrafa térmica e use-a na vaca.
Retire o leite da vaca.
Guarde a garrafa térmica.
Vá para trás.
Pegue a bolsa da fada.
Use a bolsa da fada no pedaço de carne.
Jogue o pó de fada no pedaço de carne.
Guarde a bolsa da fada.
Vá para a esquerda.
Pegue o pedaço de carne e arremesse-o.
Entre na caverna.
Olhe para a garra.
Guarde a garra.
Trás - trás - trás - trás - esquerda.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Guarde as moedas.
Vá para trás.
Entre no elevador.
Pegue as pedras de illumynite.
Use as pedras de illumynite na mesinha.
Coloque as pedras de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.
Olhe o monitor.
Ligue o rádio.
Apague as luzes.
Aproxime-se do monitor.
Acenda as luzes.
Afasto-se do monitor.
Guarde as pedras de illumynite.
Saia do quarto.
Trás - direita - frente - direita - frente.
Pegue a gaiola com os morcegos.
Retire os morcegos da gaiola.
Guarde o guano de morcego.
Vá para frente.
Pegue a garrafa térmica.
Beba o leite.
Beba o leite.
Guarde a garrafa térmica.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Vá seguindo os morcegos até sair do labirinto.
Toque o sino três vezes.
Pegue a moeda.
Mostre a moeda para o Ferryman.
Guarde a moeda.

Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Use a espada no ímã.
Retire o ímã da porta com a espada.
Guarde o ímã.
Entre na casa do Canuk.
Olhe o pergaminho.
Olhe o papel azul.
Olhe a garrafa.
Olhe para o pato.
Pegue o pergaminho e leia-o para o pato.
Fascinado.
Guarde o pergaminho.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o ímã.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre as pedras de illumynite.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o apito.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre os pedaços do disco.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a planta.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Use a garrafa.
Pergunte sobre a garrafa.
Vá para a direita.
Quando o tubarão aparecer, vá para cima.
Vá para cima.
Vá para baixo.
Vá para frente.
Guarde o pano.
Aproxime-se do cofre.
Coloque a combinação 9427.
Abra o cofre.
Guarde o pedaço do disco.
Guarde o pedaço de metal.
Feche o cofre.
Afastese do cofre.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Vá para cima.
Pegue o espelho.
Vá para trás.
Vá para trás.
Quando o Canuk tentar lhe atingir com o feitiço use o espelho nele e reflita a magia.
Guarde o espelho.
Pegue a garrafa.
Arremesse a garrafa.

Pegue o pergaminho.
Use o pergaminho no pato.
Alimente o pato com o pergaminho.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Pegue o pano.
Use o pano no pedaço de metal.
Esfregue o pano no pedaço de metal.
Guarde o pedaço de metal.
Vá para frente.
Toque o sino duas vezes.
Pegue a moeda.
Use a moeda no Ferryman.
Mostre a moeda para o Ferryman.
Guarde a moeda.
Vá para trás.
Vá para frente.
Saia do labirinto seguindo a trilha de guano de morcego.
Frente - frente - frente - esquerda - frente.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Pegue a corda.
Use a corda na árvore.
Amarre a corda na árvore.
Vá para baixo.
Use o gravador.
Coloque na gravação do Canuk e aperte o botão >>I.
Coloque na gravação da Bruxa Itah e aperte o botão >>I.
Coloque na gravação do Prefeito e aperte o botão >>I cinco vezes.
Vá para frente.
Use o gravador e aperte o botão >.
Coloque na gravação do Canuk e aperte o botão >.
Coloque na gravação da Bruxa Itah e aperte o botão >.
Coloque na gravação do Ferreiro e aperte o botão >.
Guarde o pedaço do disco.
Vá para frente.
Vá para cima.
Guarde a corda.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Pegue o ímã e use-o no apito.
Apite o apito.
Quando o abutre aparecer voando use o ímã nele.
Vá para o farol.
Vá para frente.
Vire-se para a porta.
Pegue as pedras de illumynite.
Entregue as pedras de illumynite para o Keeper.
Guarde a pedra de illumynite.
Pegue os pedaços do disco e mostre-os para o Keeper.
Guarde o pedaço do disco.
Suba as escadas.
Pegue a corda e use-a no corrimão.
Amarre a corda no corrimão da maneira como o Ben lhe ensinou.

Pegue a garra e use-a na corda.
Amarre a garra na corda.
Use a corda e arremesse-a.
Vá para frente.
Vá para frente.
Guarde o escudo.
Entre no Templo Bel Naire.
Fascinado.
Pare de conversar.
Pegue a espada e mostre-a para a Mulher Sagrada.
Entregue a espada para a Mulher Sagrada.
Guarde a espada.
Toque no altar.
Toque na estátua.
Toque no pedestal.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Guarde o capacete.
Frente - frente - esquerda - direita - frente.
Direita - esquerda - direita - frente - direita.
Esquerda - esquerda - direita - frente - trás.
Trás - frente - frente - frente - frente.
Guarde a corda.
Use o mapa.
Vá para Ancient Ruins.
Pegue o bastão e coloque-o na primeira estátua. Contando da esquerda para a direita.
Pegue a garra e coloque-a na segunda estátua.
Pegue a garrafa térmica e coloque-a na terceira estátua.
Pegue o capacete e coloque-o na quinta estátua.
Pegue a caixa e coloque-a na quinta estátua.
Pegue o escudo e coloque-o na sexta estátua.
Pegue a bola de cristal e coloque-a na sétima estátua.
Pegue os pedaços do disco e coloque-os no trencher.
Aperte o botão vermelho.
Retire o disco do trencher e guarde-o.
Pegue a bola de cristal e guarde-a.
Pegue o bastão e guarde-o.
Pegue a garra e guarde-a.
Pegue a garrafa térmica e guarde-a.
Pegue o capacete e guarde-o.
Pegue o escudo e guarde-o.
Trás - trás - frente - frente - frente.
Use o mapa.
Vá para as Cavernas Troll.
Pegue o capacete e coloque-o.
Pegue a espada.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o na esquerda.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o em cima.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o em baixo.
Guarde a espada.
Vá para frente.

Fale com o Líder dos Trolls. - Furioso.
Guarde o colar.
Trás - frente - frente - trás - frente.
Vá para frente.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Vá para trás.
Entre no elevador.
Use a mesinha e retire o capacete.
Guarde o capacete.
Pegue a pedra de illumynite.
Coloque a pedra de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.
Olhe o monitor.
Ligue o rádio.
Apague a luz.
Aproxime-se do monitor e acenda a luz.
Ligue o rádio e afaste-se do monitor.
Guarde a pedra de illumynite que está em cima da mesinha.
Saia do quarto.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - direita - frente - direita.
Frente - frente - esquerda - frente - frente.
Direita - frente - frente - direita - frente.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Frente - frente - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - esquerda - frente - frente.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente
Frente - frente - esquerda - frente - direita
Frente - esquerda - frente - frente - frente.
Frente - esquerda - frente - direita - frente.
Frente - direita - frente - esquerda - frente.
Vá para frente.
Pegue o colar.
Use o colar na aranha.
Mostre o colar para a aranha.
Guarde o colar.
Pegue a espada.
Use a espada na teia da aranha.
Acerte a teia da aranha com a espada.
Guarde a espada.
Vá para frente.
Vá para frente.
Pegue o guano de morcego.
Use o guano de morcego no frasco.
Coloque o guano de morcego no frasco.
Use o frasco na cachoeira.
Encha o frasco com a água da cachoeira.
Guarde o frasco.
Vá para trás.

Vá para trás.
Vá para trás.
Use o mapa.
Vá para o local perto do Cliffs of Depression (Muro da Ilusão).
Pegue o disco.
Arremesse o disco.
Vá para frente.
Pegue o arco e use-o nas flechas.
Atire a flecha na mão.
Guarde o arco.
Vá para frente.
Pegue o frasco e beba a poção da invisibilidade.
Guarde o frasco.
Use o gravador.
Coloque na gravação do Alexis e aperte o botão >.
Vá para frente.
Pegue todos os objetos e arremesse-os na ponte.
Vá para frente.
Jogue Survivor com o Morphius e ganhe dele na partida fazendo os seguintes movimentos:

B3 - D2 - C4 - A3 - B1 - C3 - A4 - B2 - D3 - C1 - A2 - B4 - C2 - D4.

Acabou.

◇ GUIA VERSÃO DISQUETE ◇

Pegue a pedra e jogue-a no abutre.
Aproxime-se da placa.
Pegue a faca e use-a na planta.
Cave a planta com a faca.
Guarde a planta.
Leia a placa.
Afaste-se da placa.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Abra a janela da porta.
Fale com o Keeper. - Fascinado.
Pare de conversar.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para trás.
Vá para cima a esquerda.
Pegue a faca e use-a no cipó.
Corte o cipó.
Use o cipó nos pedaços de madeira.
Amarre o cipó nos pedaços de madeira.
Use a jangada.
Vá para frente.
Vá para cima a direita.
Vá para o Hardware Store.
Vá para frente.
Guarde a manivela.
Guarde a caixa.
Pegue os camundongos.
Use os camundongos na caixa.
Coloque os camundongos dentro da caixa.
Pegue a caixa.
Olhe para a caixa.
Guarde a caixa.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Use o copo com bebida na planta.
Derrame a bebida na planta.

Use o copo no Boos e pergunte pelas chaves.
Guarde as chaves.
Pegue o copo.
Use o copo no Boos e faça um brinde.
Use o copo no Boos e beba.
Guarde o copo.
Guarde o frasco.
Vá para a esquerda.
Guarde a chave.
Retire o bloco de madeira que está na roda d'água.
Vá para frente.
Vá para a direita.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para o Gift Shop.
Pegue a chave.
Use a chave na porta.
Guarde a chave.
Guarde a bateria.
Aproxime-se da caixa registradora.
Guarde as moedas.
Guarde os tickets.
Vá para trás.
Vá para trás.
Pegue a bateria e use-a na bola de cristal.
Coloque a bateria na bola de cristal.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Pegue os tickets e entregue-os para o Waif.
Guarde a pedra do Waif.
Fale com o Waif. - Furioso.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para o Escritório do Prefeito.
Vá para frente.
Bobo.
Pare de conversar.
Abra a gaveta 1.
Leia todos os arquivos.
Afaste-se da gaveta.
Abra a gaveta 2.
Leia todos os arquivos.
Afaste-se da gaveta.
Abra a gaveta 3.
Leia todos os arquivos.
Afaste-se da gaveta.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a escola.
Pegue a faca e use-a no sino.
Bata no sino com a faca.
Guarde a faca.
Use a máquina fotográfica.
Fale com a Senhora Peepers. - Bobo.

Senhas:

Which is the 1st month of the year?

ESTUARY

Which is the 2nd month of the year?

FROBUARY

Which is the 3rd month of the year?

ARCH

Which is the 4th month of the year?

ORACLE

Which is the 5th month of the year?

MAGE

Which is the 6th month of the year?

JAM

Which is the 7th month of the year?

JELLY

Which is the 8th month of the year?

AUGUR

Which is the 9th month of the year?

SUSPENDUR

Which is the 10th month of the year?

OTTOBUR

Which is the 11th month of the year?

MUMBERBUR

Which is the 12th month of the year?

DISMEMBUR

What is the 1st day of the week called?

SAND DAY

What is the 2nd day of the week called?

MUD DAY

What is the 3rd day of the week called?

GRUES DAY

What is the 4th day of the week called?

WANDS DAY

What is the 5th day of the week called?

BIRTHDAY

What is the 6th day of the week called?

FROB DAY

What is the 7th day of the week called?

STAR DAY

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for a Full Fozzle Progression?

4

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for the Zibble Ploy?

10

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for a Singleton in the 3rd Frame?

22

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for a Balsawood Convention?

17

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for the Golden Fromp Clause?

15

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for Shy Openers?

4

How many DOUBLE FANUCCI POINTS do you gain for the Porridge Variation?

20

In what year did LEONARDO FLATHEAD, while working on a large statue intended for the harbor of Antharia, took a fatal plunge into a vat of moltem Granola?

789

What little is known about UR-GRUES was gathered by a peasant in a first-hand encounter in what year?

966

In what year was the TREATY OF ZNURG signed?

474

What is the approximate time, in seconds, for a HELLHOUND to devour a human 12 times its own size?

3.5

The AMULET OF AGGTHORA played a role in the defeat of Jeearr in what year, GUE?

957

The GRANOLA RIOTS took place on the 16th of what month in the year 865 GUE?

ESTUARY

MYSTERION THE BRAVE, the second king of the Entharion Dynasty, took the throne in what year?

41

In what year did ELVIS FLATHEAD hold his first concert?

841

BARBEL OF GURTH, the tenth century arbiter and diplomat, had a Double Fanucci handicap of what?

42

BARBEL OF GURTH, the tenth century arbiter and diplomat, is famous for inventing what spell?

GOLMAC

THWACK OF MAREILON first classified the MOSS OF MAREILON in what year?

843

At what age did BELBOZ become Guildmaster of the Accardi Chapter of the Guild of Enchanters?

153

PEGGLEBOZ, a popular game of peg jumping, is played on a triangular board with how many holes?

21

True or False: The world rests on the head of a giant troll.

TRUE

The ZORBEL PASS, the wide pass at the southern end of the Flathead Mountains, was the site of the Diablo Massacre of what year?

666

The PHEE HOURGLASS, the priceless relic of the ancient city-state of Phee, was sold for how many zorkmids?

1000

The VERITASSI are quirky underground dwellers, who inhabit the region near which port?

FOOZLE

How many square bloits is the island province of ANTHARIA?

959

DUNCANTHRAX THE BELLICOSE, the first king of the Flathead Dynasty, died in what year?

688

In what year were the TWENTY TREASURES OF ZORK sought out and discovered by a brave young adventurer?

948

Who carried GRUESLAYER, the legendary blade used to eliminate countless grues, the sinister, evil, lurking presences found throughout the underground empire?

ENTHARION

POPULAR ENCHANTING, magazine of choice for enchanters, costs how many zorkmids when purchased outside of Frobozz?

5

FLOOD CONTROL DAM No.3, constructed in the year 783 to harness the mighty Frigid River, is how many feet tall at the center?

256

In the year 966, SNEFFLE, a member of the guild of bakers gave a speech to the Final Conclave of Enchanters detailing the failure of which spell?

GLOTH

JUDY GARLIC starred in a movie musical production based on L. Frank Fzort's tales of which legendary kingdom?

FROON

Pare de conversar.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Entre na passagem secreta.
Pegue as chaves.
Use as chaves na porta.
Destranque a porta com as chaves.
Guarde as chaves.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Aproxime-se do esqueleto.
Afastese do esqueleto.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para o General Store.
Aproxime-se da porta.
Afastese da porta.
Vá para a esquerda.
Vá para o Moodock's Armory.
Vá para frente.
Fale com o Moodock. - Fascinado.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o mapa.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Jogue Survivor com o Moodock.
Guarde a espada.
Pegue a moeda e guarde-a.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue a espada e entregue-a para o Ferreiro.
Trás - baixo - trás - frente - esquerda.
Guarde o livro.
Vá para frente.
Vá para frente.
Entre no trailer.
Entre na porta da esquerda.
Toque no cachorro Alexis.
Vá para trás.
Entre na porta da direita.
Aproxime-se da mesa.
Guarde o espelho.
Afastese da mesa.
Vá para trás.
Vá para a cozinha.
Pegue o sabonete.
Coloque o sabonete dentro da pia.
Pegue a pedra do Waif e use-a na torneira.

Abra a torneira.
Use a pedra do Waif na torneira.
Lave a pedra do Waif.
Guarde o pedaço do disco.
Guarde a garrafa térmica.
Olhe para a caixa de cereal.
Aproxime-se do fogão.
Ligue o fogão.
Afastese do fogão.
Vá para trás.
Entre no banheiro.
Toque na Rebecca.
Utilize novamente as senhas e passe no teste.

Se você encontrar a Rebecca novamente faça o seguinte:
Pergunte a Rebecca.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o espelho.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Vá para frente.
Se você a encontrar mais uma vez siga adiante e ignore-a.

Entre no banheiro.
Pegue o frasco.
Use o frasco na torneira.
Abra a torneira.
Use o frasco na torneira.
Encha o frasco com água.
Guarde o frasco.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Pegue a manivela.
Use a manivela no silo.
Gire a manivela no sentido horário.
Guarde as cenouras.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Pegue a caixa de sutiã.
Largue a caixa de sutiã.
Vá para frente.
Fale com o Pugney. - Bobo.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pare de conversar.
Vá para trás.
Pegue a caixa de sutiã e guarde-a.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no celeiro.
Pegue o feno.
Largue o feno.

Pegue a caixa de fósforos.
Acenda um fósforo.
Use o fósforo no feno.
Queime o feno.
Aqueça as mãos na fogueira.
Pegue a garrafa térmica.
Use a garrafa térmica na vaca.
Retire o leite da vaca.
Guarde a garrafa térmica.
Trás - trás - trás - esquerda - frente.
Vá para frente.
Vá para o incinerador.
Levante a alavanca 1.
Pegue a caixa de sutiã.
Arremesse a caixa de sutiã dentro do incinerador.
Abaxe a alavanca 1.
Levante a alavanca 2.
Aproxime-se da gaveta.
Pegue o frasco.
Use o frasco no arame quente.
Derrame a água do frasco em cima do arame quente.
Guarde o frasco.
Guarde o arame.
Afastese da gaveta.
Abaxe a alavanca 2.
Vá para a esquerda.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para o Ferreiro.
Guarde a espada.
Pegue o livro e mostre-o para o Ferreiro.
Guarde o livro.
Pegue as moedas.
Entregue as moedas para o Ferreiro.
Guarde as moedas.
Pegue a moeda.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para o General Store.
Pegue o arame.
Use o arame na porta.
Destranque a porta com o arame.
Guarde o arame.
Guarde os ratos.
Pegue a caixa.
Retire os camundongos da caixa.
Largue os camundongos.
Pegue os ratos.
Use os ratos na caixa.
Coloque os ratos na caixa.
Olhe para a caixa de cereal.
Balance a caixa de cereal.
Balance a caixa de cereal.
Guarde o apito.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.

Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Guarde os azulejos.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Use a espada na árvore.
Bata na árvore com a espada.
Guarde a espada.
Guarde as moedas.
Guarde a moeda.
Trás - direita - frente - frente - esquerda.
Vá para frente.
Vá para frente.
Guarde a armação.
Pegue os azulejos e use-os na armação.
Coloque os azulejos na armação.
Examine o quebra-cabeça.
Forme a frase "Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for".
Guarde o quebra-cabeça.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Vá para a Loja do Ferreiro.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Mostre a espada para o Ferreiro. - Furioso.
Guarde a carta do Ferreiro.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Guarde as pedras de illumynite.
Guarde o pedaço do disco.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Guarde as moedas.
Vá para trás.
Entre no elevador.
Vá para a direita.
Pegue as pedras de illumynite.
Use as pedras de illumynite na mesinha.
Coloque as pedras de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.
Ligue o rádio.
Apague a luz.
Aproxime-se do monitor.
Acenda a luz.
Afastese do monitor.
Guarde as pedras de illumynite.
Saia do quarto.

Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Bobo.
Pergunte sobre as fotos.
Pergunte sobre a foto da Senhora Peepers.
Guarde a carta do Ben.
Pare de conversar.
Toque na corda que está nas mãos do Ben.
Pegue a carta do Ferreiro e entregue-a para o Ben.
Guarde a espada.
Pegue as moedas.
Entregue as moedas para o Ben.
Guarde as moedas.
Pegue a caixa.
Retire os ratos da caixa.
Use os ratos no motor.
Coloque os ratos no motor.
Vá para frente.
Entre na Casa da Bruxa Itah.
Amigável.
Olhe para a gaiola com os morcegos.
Pergunte a Bruxa Itah.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a garrafa térmica.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Guarde a gaiola com os morcegos.
Pegue a carta do Ben e entregue-a para a Bruxa Itah.
Pegue o bastão.
Vá para frente.
Saia do labirinto. Use sempre o bastão no chão para saber se o local é seguro para seguir adiante.
Guarde o bastão.
Vá para frente.
Vá para baixo.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Entre no Novo Moinho.
Esquerda - cima - direita - trás - frente.
Vá para o Escritório do Prefeito.
Vá para frente.
Pegue o livro e mostre-o para o Prefeito.
Guarde o livro.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para a esquerda.
Entre no Velho Moinho.
Entre na passagem secreta.
Frente - direita - direita - esquerda - frente.
Vá para frente.

Entre no trailer.
Vá para a cozinha.
Aproxime-se da geladeira.
Guarde o pedaço de carne.
Afaste-se da geladeira.
Trás - trás - trás - direita - frente.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a espada e use-a na árvore.
Bata na árvore com a espada.
Guarde a espada.
Guarde as moedas.
Guarde a moeda.
Trás - direita - frente - frente - direita.
Frente - esquerda - frente - esquerda - frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Pegue a garrafa térmica e entregue-a para o Arqueiro.
Pegue a garrafa térmica.
Beba o leite da garrafa térmica e depois guarde-a.
Pegue o arco e guarde-o.
Pegue as flechas e guarde-as.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Pegue a caixa de fósforos e acenda um fósforo.
Vá para frente.
Amigável.
Guarde a bolsa da fada.
Frente - direita - frente - frente - direita.
Frente - esquerda - frente - direita - frente.
Vá para frente.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá para frente.
Amigável.
Trás - trás - esquerda - frente - frente.
Frente - esquerda - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente.
Pegue a caixa.
Use a caixa nas folhas.
Arremesse a caixa nas folhas.
Pegue a espada e use-a na folhas.
Bata nas folhas com a espada.
Guarde a espada.
Pegue a caixa e guarde-a.
Frente - esquerda - frente - frente - frente.
Vá para frente.
Pegue a espada e use-a na estátua do javali.
Bata na estátua do javali com a espada.
Use a espada na estátua do javali.

Bata na estátua do javali com a espada.
Use a espada na estátua do javali.
Bata na estátua do javali com a espada.
Guarde a espada.
Pegue o pedaço do disco e depois guarde-o.
Trás - trás - frente - frente - frente.
Direita - frente - frente - direita - frente.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Direita - frente - direita - frente - direita.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Frente - frente - frente - frente - esquerda.
Frente - direita - frente - esquerda - frente.
Frente - esquerda - frente - frente - direita.
Frente - frente - esquerda - frente - esquerda.
Frente - direita - frente - direita - frente.
Frente - frente - direita - baixo - trás.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Vá para a direita.
Vá para a esquerda.
Entre no celeiro.
Pegue o feno e largue-o.
Pegue a caixa de fósforos e acenda um fósforo.
Use o fósforo no feno.
Queime o feno.
Aqueça as mãos na fogueira.
Pegue a cenouras.
Alimente a vaca com as cenouras.
Pegue a garrafa térmica e use-a na vaca.
Retire o leite da vaca.
Guarde a garrafa térmica.
Vá para trás.
Pegue a bolsa da fada.
Use a bolsa da fada no pedaço de carne.
Jogue o pó de fada no pedaço de carne.
Guarde a bolsa da fada.
Vá para a esquerda.
Pegue o pedaço de carne e arremesse-o.
Entre na caverna.
Olhe para a garra.
Guarde a garra.
Trás - trás - trás - trás - esquerda.
Vá para frente.
Vá para frente.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Guarde as moedas.
Vá para trás.
Entre no elevador.
Vá para a direita.
Pegue as pedras de illumynite.
Use as pedras de illumynite na mesinha.
Coloque as pedras de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.

Ligue o rádio.
Apague as luzes.
Aproxime-se do monitor.
Acenda as luzes.
Afastese do monitor.
Guarde as pedras de illumynite.
Saia do quarto.
Esquerda - trás - direita - frente - direita.
Vá para frente.
Pegue a gaiola com os morcegos.
Retire os morcegos da gaiola.
Guarde o guano de morcego.
Vá para frente.
Pegue a garrafa térmica.
Beba o leite.
Beba o leite.
Guarde a garrafa térmica.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Vá seguindo os morcegos até sair do labirinto.
Toque o sino três vezes.
Pegue a moeda.
Mostre a moeda para o Ferryman.
Guarde a moeda.
Vá para trás.
Vá para frente.
Vá para frente.
Pegue a espada.
Use a espada no ímã.
Retire o ímã da porta com a espada.
Guarde o ímã.
Entre na casa do Canuk.
Olhe o pergaminho.
Olhe o papel azul.
Olhe a garrafa.
Pegue o pergaminho e leia-o para o pato.
Fascinado.
Guarde o pergaminho.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o livro.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o ímã.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre as pedras de illumynite.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre o apito.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre os pedaços do disco.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a planta.
Pergunte sobre os objetos.
Pergunte sobre a bola de cristal.
Pare de conversar.
Use a garrafa.
Pergunte sobre a garrafa.
Vá para frente.

Vá para frente.
Vá para a direita.
Quando o tubarão aparecer, vá para cima.
Vá para cima.
Vá para baixo.
Vá para frente.
Guarde o pano.
Aproxime-se do cofre.
Coloque a combinação 9427.
Abra o cofre.
Guarde o pedaço do disco.
Guarde o pedaço de metal.
Feche o cofre.
Afastese do cofre.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para baixo.
Vá para cima.
Pegue o espelho.
Vá para trás.
Vá para trás.
Quando o Canuk tentar lhe atingir com o feitiço use o espelho nele e reflita a magia.
Guarde o espelho.
Pegue a garrafa.
Arremesse a garrafa.
Pegue o pergaminho.
Use o pergaminho no pato.
Alimente o pato com o pergaminho.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Pegue o pano.
Use o pano no pedaço de metal.
Esfregue o pano no pedaço de metal.
Guarde o pedaço de metal.
Vá para frente.
Toque o sino duas vezes.
Pegue a moeda.
Use a moeda no Ferryman.
Mostre a moeda para o Ferryman.
Guarde a moeda.
Vá para trás.
Vá para frente.
Saia do labirinto seguindo a trilha de guano de morcego.
Frente - baixo - trás - frente - esquerda.
Vá para frente.
Vá para a esquerda.
Vá para frente.
Pegue a corda.
Use a corda na árvore.
Amarre a corda na árvore.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Use o gravador.
Coloque na gravação do Canuk e aperte o botão >>I.
Coloque na gravação da Bruxa Itah e aperte o botão >>I duas vezes.

Coloque na gravação do Prefeito e aperte o botão >>I três vezes.

Vá para frente.

Use o gravador e aperte o botão >.

Coloque na gravação do Canuk e aperte o botão >.

Coloque na gravação da Bruxa Itah e aperte o botão >.

Coloque na gravação do Ferreiro e aperte o botão >.

Guarde o pedaço do disco.

Vá para frente.

Vá para cima.

Guarde a corda.

Vá para trás.

Vá para a esquerda.

Vá para trás.

Pegue o ímã e use-o no apito.

Apite o apito.

Quando o abutre aparecer voando use o ímã nele.

Vá para o farol.

Vá para frente.

Vá para a esquerda.

Abra a janela da porta.

Entregue as pedras de illumynite para o Keeper.

Guarde a pedra de illumynite.

Pegue os pedaços do disco e mostre-os para o Keeper.

Guarde o pedaço do disco.

Suba as escadas.

Pegue a corda e use-a no corrimão.

Amarre a corda no corrimão da maneira como o Ben lhe ensinou.

Pegue a garra e use-a na corda.

Amarre a garra na corda.

Use a corda e arremesse-a.

Vá para frente.

Vá para frente.

Guarde o escudo.

Entre no Templo Bel Naire.

Fascinado.

Pare de conversar.

Pegue a espada e mostre-a para a Mulher Sagrada.

Entregue a espada para a Mulher Sagrada.

Guarde a espada.

Toque no altar.

Toque no pedestal.

Vá para trás.

Vá para trás.

Vá para a direita.

Vá para frente.

Guarde o capacete.

Frente - frente - esquerda - direita - frente.
Direita - esquerda - direita - frente - direita.
Esquerda - esquerda - direita - frente - trás.
Trás - frente - frente - frente - frente.
Guarde a corda.
Use o mapa.
Vá para Ancient Ruins.
Pegue o bastão e coloque-o na primeira estátua. Contando da esquerda para a direita.
Pegue a garra e coloque-a na segunda estátua.
Pegue a garrafa térmica e coloque-a na terceira estátua.
Pegue o capacete e coloque-o na quinta estátua.
Pegue a caixa e coloque-a na quinta estátua.
Pegue o escudo e coloque-o na sexta estátua.
Pegue a bola de cristal e coloque-a na sétima estátua.
Pegue os pedaços do disco e coloque-os no trencher.
Aperte o botão vermelho.
Retire o disco do trencher e guarde-o.
Pegue a bola de cristal e guarde-a.
Pegue o bastão e guarde-o.
Pegue a garra e guarde-a.
Pegue a garrafa térmica e guarde-a.
Pegue o capacete e guarde-o.
Pegue o escudo e guarde-o.
Trás - trás - frente - frente - frente.
Use o mapa.
Vá para as Cavernas Troll.
Pegue o capacete e coloque-o.
Pegue a espada.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o na esquerda.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o em cima.
Vá para frente.
Use a espada no Guarda Troll e acerte-o em baixo.
Guarde a espada.
Vá para frente.
Furioso.
Guarde o colar.
Trás - frente - frente - trás - frente.
Vá para frente.
Vá para o hotel.
Entre no hotel.
Vá para frente.
Pegue as moedas e entregue-as para a Molly.
Vá para trás.

Entre no elevador.
Vá para a direita.
Use a mesinha e retire o capacete.
Guarde o capacete.
Pegue a pedra de illumynite.
Coloque a pedra de illumynite na mesinha.
Aproxime-se do monitor.
Ligue o rádio.
Apague a luz.
Aproxime-se do monitor e acenda a luz.
Ligue o rádio e afaste-se do monitor.
Guarde a pedra de illumynite que está em cima da mesinha.
Saia do quarto.
Vá para a esquerda.
Vá para trás.
Vá para a direita.
Vá para frente.
Vá pelo caminho da esquerda.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - direita - frente - direita.
Frente - frente - esquerda - frente - frente.
Direita - frente - frente - direita - frente.
Esquerda - frente - direita - frente - frente.
Frente - frente - frente - esquerda - frente.
Esquerda - frente - esquerda - frente - frente.
Esquerda - frente - frente - esquerda - frente
Frente - frente - esquerda - frente - direita
Frente - esquerda - frente - frente - frente.
Frente - esquerda - frente - direita - frente.
Frente - direita - frente - esquerda - frente.
Vá para frente.
Pegue o colar.
Use o colar na aranha.
Mostre o colar para a aranha.
Guarde o colar.
Pegue a espada.
Use a espada na teia da aranha.
Acerte a teia da aranha com a espada.
Guarde a espada.
Vá para frente.
Vá para frente.
Pegue o guano de morcego.
Use o guano de morcego no frasco.
Coloque o guano de morcego no frasco.
Use o frasco na cachoeira.
Encha o frasco com a água da cachoeira.

Guarde o frasco.
Vá para trás.
Vá para trás.
Vá para trás.
Use o mapa.
Vá para o local perto do Cliffs of Depression (Muro da Ilusão).
Pegue o disco.
Arremesse o disco.
Vá para frente.
Pegue o arco e use-o nas flechas.
Atire a flecha na mão.
Guarde o arco.
Vá para frente.
Pegue o frasco e beba a poção da invisibilidade.
Guarde o frasco.
Use o gravador.
Coloque na gravação do Alexis e aperte o botão >.
Vá para frente.
Pegue todos os objetos e arremesse-os na ponte.
Vá para frente.
Jogue Survivor com o Morphius e ganhe dele na partida fazendo os seguintes movimentos:

B3 - D2 - C4 - A3 - B1 - C3 - A4 - B2 - D3 - C1 - A2 - B4 - C2 - D4.

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/