

Solution King's Quest V

[Imprimer la solution](#)

Easter Eggs

Le Désert

En premier lieu, rendez-vous à la ville de Serenia, deux fois au Sud. Entrez dans une boutique et ressortez. Vous trouverez une pièce d'argent et un poisson dans un tonneau à l'entrée d'une ruelle devant la boutique du tailleur. Regardez dans le tonneau pour pouvoir prendre le poisson. Ramassez le bâton près de l'arbre aux abeilles. Détournez l'attention de l'ours avec le poisson. Vous pourrez alors prendre du miel. Ensuite allez dans le désert, à l'Ouest. Pour ne pas mourir de soif, buvez et sauvegardez votre jeu à chaque fois que vous rencontrez des oasis. Allez de cinq écrans sur la gauche, allez à gauche encore deux fois puis en bas une fois, prenez la vieille chaussure et revenez à l'oasis, allez en haut de deux écrans (jusqu'à la falaise), longez-la de trois écrans vers la gauche. Quand vous entendez du bruit, cachez-vous derrière le gros rocher à gauche de l'oasis et observez les bandits. Revenez à l'oasis, allez à gauche encore deux fois puis en bas trois fois. Allez une fois en bas puis à gauche jusqu'au repère des bandits (quatre écrans). Buvez à la jarre qui se trouve au milieu du camp. Entrez dans la première tente. En contournant l'homme qui dort, allez prendre le bâton qui se trouve au fond de la tente et ressortez. Retournez au temple. Utilisez le bâton sur la porte du temple. À l'intérieur, prenez la bouteille et la pièce d'or et ressortez tout de suite pour ne pas vous faire enfermer à tout jamais. Revenez à l'arbre aux abeilles.

La Forêt

Au Nord, vous verrez un chien s'en prendre aux fourmis, utilisez le bâton pour détourner son attention. Les fourmis vous aideront alors à trouver une aiguille en or dans une botte de foin au Sud-Est. Devant la Pâtisserie à l'Est deux fois, vous verrez un rat se faire courser par un chat, utilisez la chaussure pour le faire fuir. Le rat pourra vous aider ensuite. Achetez une tarte chez le pâtissier avec la pièce d'argent. Aller voir la voyante, deux fois à l'Ouest, deux fois au Nord et payez votre séance avec la pièce d'or. Pour pénétrer sans risque dans la forêt avec le panneau, deux fois à l'Est, vous devez mettre l'amulette. Donnez le flacon à la sorcière. Entrez dans la maison de la sorcière et trouvez les trois objets suivants : une bourse (dans sa table de nuit), une roue (dans son coffre) et une clé (dans sa lanterne). Utilisez cette clé sur la porte dans l'arbre et prenez le cœur. Ensuite pour sortir de la forêt, depuis la maison de la sorcière, allez à gauche puis ouvrez la bourse et lancez deux émeraudes sur les yeux. Utilisez le miel sur vous-même et la dernière émeraude sur le miel et vous voilà dehors. Donnez le cœur au saule pleureur et ramassez la harpe. Retourner au campement des gitans et prenez le tambourin. Allez voir le gnome et donnez-lui la roue en échange de la marionnette.

La Montagne

Allez chez le tailleur et donnez-lui l'aiguille en or en échange du manteau bleu. Allez au magasin de jouets et échangez la marionnette contre une luge. Allez chez le cordonnier et donnez-lui les chaussures en échange d'un marteau. Allez ensuite dans l'auberge et parlez aux hommes. Pour sortir du cellier, ramassez la corde et utilisez le marteau du cordonnier sur la porte. Avant de sortir, prenez le gigot d'agneau dans l'armoire de droite, dans la cuisine. Au Nord Est, utilisez le tambourin sur le serpent. Mettez votre manteau une fois arrivé en climat hostile. Arrivé en haut, utilisez la corde sur le rocher en pointe et grimpez. Pour rejoindre Cédric de l'autre côté, sautez de bloc en bloc puis marchez sur le tronc d'arbre. (Certains blocs sont à éviter). Utilisez la luge pour descendre la montagne. Si un message vous indiquant que vous avez faim apparaît, mangez un bout du gigot. (Ne le mangez pas totalement). Donnez le reste à l'aigle. Jouez de la harpe à la reine Icebella. Lancez la tarte sur le Yeti. Allez dans sa grotte et prenez un cristal en utilisant le marteau. Retourner sauver Cédric. Sur le chemin vu du dessus, allez vers l'ouverture et grimpez. Vous vous faites capturer. Dans le nid d'oiseaux, ramassez le pendentif. L'aigle devrait venir vous aider.

La Plage

Ramassez la barre rouillée. Réparez le bateau avec la cire d'abeille. Poussez-le en mer. Rendez-vous sur l'île des Harpies trois écrans à droite puis un écran en bas. Jouez de la harpe. Ramassez l'hameçon et Cédric blessé puis le coquillage sur la plage avant de repartir d'où vous venez, en bas et quatre écrans à gauche en bateau. Allez utiliser la cloche pour voir l'ermite et utilisez le coquillage avec lui. Après la conversation, suivez la sirène jusqu'à l'île de Mordack.

Chateau de Mordack

Prendre le poisson. Nord. Utiliser le cristal sur Graham. Nord. Nord. Utiliser la barre de fer sur la plaque. Descendre. Trouver la bête. Lui donner le tambourin. Prendre l'épingle. Trouver la porte. Utiliser l'épingle sur la porte. Ouvrir la porte. Ouvrir le placard à gauche. Prendre le paquet de petits pois. Nord. Donner le médaillon à la princesse. Est, attendez qu'on vienne vous chercher. Se laisser prendre puis mettre en prison. Utiliser l'hameçon dans le trou du mur pour récupérer le morceau de fromage. Attendre que la princesse vienne vous délivrer et la suivre jusqu'à la cuisine. Est. Attendre que le monstre bleu apparaisse. Lui jeter les petits pois. Ouest et Sud. Donner le poisson au chat. Le mettre dans un sac. Aller dans la bibliothèque de Mordack, Ouest, Nord, Ouest et Sud. Regarder le livre. Attendre que Mordack apparaisse à l'arrière-plan, puis se couche sur son lit. Nord. Prendre la baguette magique. Est. Est. Monter les escaliers. Aller près de la machine. Poser la baguette de Mordack sur le plateau de gauche. Poser l'autre baguette sur

celui de droite. Mettre le morceau de fromage dans la machine. Prendre la baguette magique. Lancer dans l'ordre les sorts suivants (en utilisant la baguette sur Graham) : tigre, lapin, mangouste puis pluie.

Vous avez mérité de revoir les votre.

modifié par Blood le 15 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.



Easter Eggs King's Quest V

[Imprimer la soluce](#)

Très peu d'easter eggs ici finalement, si vous en trouvez d'autres, merci de me prévenir :)

Après la chute en luge, mettez votre cape sur la luge cassée pour apercevoir une petite séquence de Graham en bateau avec la bestiole de la mer à ses trousses ainsi qu'une dédicace.

Marchez près de la fourmillière pour voir Graham danser.

Blood le 15 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

