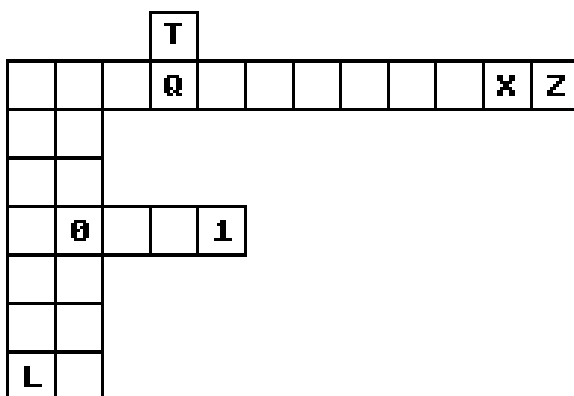


# Die Komplettlösung zu King`s Quest 5

## Der Beginn

Ihr beginnt vor einer Holzhütte, die Ihr erst einmal betreten solltet. Unterhaltet Euch mit dem alten Mann, verlasst die Hütte und lauft 2x nach unten. Ihr landet vor einer Stadt, die Ihr nach rechts unten betretet. In der Stadt seht Ihr gleich über Euch (in der linken oberen Ecke) ein Fass, das Ihr Euch näher anseht. Klickt das Fass dann an und nehmt Euch den Fisch heraus. Verlasst die Stadt nun nochmals nach links und geht gleich wieder in die Stadt hinein. Nun findet Ihr rechts neben dem Fass auf dem Boden liegend ein silbernes Geldstück - aufnehmen. Verlasst die Stadt nach links und geht weiter nach links.

Ihr landet vor einem Haus (Bäckerei), das Ihr gleich betretet. Wartet hier solange, bis ein neues Stück Kuchen auf dem Tresen steht und sprecht dann den Verkäufer an - gebt ihm die Münze und Ihr erhaltet einen Kuchen. Haus verlassen und 2x nach links gehen. Ihr kommt zu einem Bienenstock, wo Ihr den Fisch mit dem Bären benutzt. Dieser haut ab und Ihr könnt Euch aus dem Bienenstock eine Honigwabe und vom Boden den Zweig nehmen.



Weiter geht's nach links und 2x nach oben. Ihr landet am Rand der Wüste (x), wo Ihr 7x nach links müsst. Ihr landet vor dem Eingang zu einem alten Tempel, wo sich auch eine kleine Quelle (Q) befindet, woraus Ihr trinken könnt. Versteckt Euch danach hinter dem linken Felsen neben der Quelle. Es kommen Reiter, die das Tor des Tempels öffnen. Danach geht nach hinten zum Tempel (T) und

versucht diesen zu öffnen - leider klappt es nicht. Weiter geht es zum Lager

(L) der Banditen, auf dem Weg das Trinken bei den Oasen (O) nicht vergessen, wo Ihr das kleine Zelt rechts betretet und den blinkenden Stab holt. Verlasst das Zelt vorsichtig, an der rechten Wand entlang, und geht zurück zum Tempeleingang. Dieser lässt sich nun mit dem Stab öffnen - im Innern müsst Ihr Euch schnell die blinkende Münze und die goldene Flasche rechts vom Boden holen (vorher abspeichern). Raus aus dem Tempel und zu dem Zigeunerlager (Z), wo Ihr dem Mann die Goldmünze gebt - von der Wahrsagerin erhaltet Ihr daraufhin ein Amulett. Geht nun weiter nach unten zum Ameisenhügel, wo Ihr dem Hund den alten Schuh (von Punkt 1 in der Wüste) gebt.

## Das goldene Herz

Zurück nach oben und nach rechts. Ihr kommt zu einem kleinen See, in dem ein weinender Baum steht - ansprechen: Ihr erhaltet einen Auftrag. Weiter nach rechts, wo Ihr das Amulett mit Graham benutzt. Geht weiter nach oben und folgt dem linken Weg zum Hexenhaus. Den Zauber hält das Amulett ab und Ihr gebt der Hexe die goldene Flasche. Die Hexe verschwindet und Ihr könnt das Haus betreten (erst öffnen). Im Innern findet Ihr in einer Truhe rechts ein Spinnrad, in einer Schublade links ein Beutel, den Ihr im Inventar öffnet - 3 Edelsteine und in der Lampe, die von einem Ast herunterhängt einen kleinen Schlüssel. Verlasst nun das Haus und geht nach rechts - Ihr landet bei einem Baum mit einer Tür. Diese Tür lässt sich mit dem kleinen Schlüssel öffnen und Ihr findet darin das goldene Herz - mitnehmen. Zurück nach links oben (vor das Hexenhäuschen) und dort nach links.

Ihr bemerkt drei leuchtende Augenpaare, die aus dem Gebüsch schauen. Benutzt also erst die Bienenwabe, dann nacheinander die drei Edelsteine mit dem Boden. Ihr fangt einen kleinen Gnom. Ist er wieder frei, folgt ihm. Ihr kommt so aus dem Wald heraus und erhaltet ein Paar Stiefel. Zurück nach links und dem Baum das Herz geben, Ihr erhaltet eine Harfe (vom Boden aufnehmen). Weiter geht es nach unten, wo Ihr dem alten Zwerg rechts das Spinnrad gebt - als Dank erhaltet Ihr eine Marionette. Nun noch einen Abschnitt nach unten, wo Ihr den Strohhaufen links anklickt. Die Ameisen helfen Euch, diesen zu untersuchen und befördern so eine goldene Nadel zu Tage. Weiter geht es zweimal nach rechts, worauf plötzlich eine Katze erscheint und eine kleine Ratte jagt. Nun müsst Ihr schnell den Ast auf die Katze werfen, bevor diese die Ratte erreicht hat (vorher abspeichern).

Weiter geht es nun 2x nach rechts, in die Stadt hinein. Hier müsst Ihr gleich in das erste Haus auf der rechten Seite, wo Ihr auf einen Schneider trefft. Gebt Ihr diesem die goldene Nadel, erhaltet Ihr im Austausch einen Mantel. Verlasst das Haus und betretet das nächste. Dem Marionettenmacher gebt

die Marionette, worauf Ihr einen Schlitten erhaltet. Verlasst auch dies Gebäude und betretet das ganz Rechte. Dem Schuhmacher gebt die Schuhe und Ihr erhaltet dafür einen Hammer. Nachdem Ihr das Haus verlassen habt, geht es weiter zur Schenke (3x nach links). Betretet diese und geht näher an die Theke heran - Ihr werdet sofort im Keller eingesperrt. Zum Glück befreit Euch die Ratte und Ihr steckt Euch den Rest des Seiles ein, mit dem Ihr gefesselt wart. Um den Keller verlassen zu können benutzt einfach den Hammer mit der Tür, worauf sich diese öffnen lässt. In der Küche öffnet den rechten Schrank und nehmt ein Stück Fleisch heraus. Verlasst das Haus durch die linke Tür und geht 2x nach oben und nach links - Ihr findet auf der Wiese ein Tamburin - mitnehmen. Weiter geht es nach unten und 3x nach rechts. Auf der rechten Seite seht Ihr eine Schlange, die sich mit dem Tamburin vertreiben lässt.

## In der Eiswelt

Geht Ihr nun weiter nach rechts, landet Ihr auf der Bergspitze, wo Ihr gleich den Mantel mit Graham benutzt, da er sonst erfriert. Folgt nun den Weg und Ihr kommt an eine Felsspalte, die sich nicht so einfach überqueren lässt. Hier müsst Ihr das Seil mit dem oberen spitzen Felsen benutzen, der sich rechts neben dem Ast befindet. Hangelt Euch daran hoch und benutzt nun die kleinen Felsblöcke im Hintergrund (mit dem Handsymbol anklicken), um den Abgrund zu überqueren (vorher abspeichern). Überquert alsdann vorsichtig den Baumstamm und geht weiter nach rechts, wo die Eule von einem Wolf entführt wird. Esst nun ein Stück von dem Fleisch und benutzt dann den Schlitten mit Graham, worauf dieser sich an die Verfolgung macht. Nachdem der Schlitten kaputt ist, geht weiter nach rechts. Ihr bemerkt hier einen Adler, dem Ihr den Rest des Fleisches gebt. Geht nun in Richtung Schloss, wo Ihr von 2 Wölfen zu der Königin gebracht werdet. Sobald Euch die Wölfe wegbringen wollen, benutzt schnell die Harfe mit der Königin.

Ihr werdet vor eine Höhle geführt, wo Ihr hingehen müsst (hintere rechte Ecke). Vor der Höhle müsst Ihr schnell die Torte in die Hand nehmen und

dem Yeti ins Gesicht werfen (vorher abspeichern). Nach diesem Sieg geht es in die Höhle nach hinten, wo Ihr in der hinteren Nische ein Stück Kristall mit dem Hammer herauschlagen könnt. Nun geht`s zurück zum Wolf und die Eule wird wieder freigelassen. Es geht weiter nach rechts unten und zu dem grossen Schacht, im unteren Abschnitt des Bildes. Klettert Ihr hier hinauf, werdet Ihr von einem grossen Vogel entführt und landet in seinem Nest. Sobald Ihr hier aufwacht, müsst Ihr schnell die kleine goldene Kette nehmen, die links neben Euch liegt. Der Vogel bringt Euch schliesslich an einen Strand.

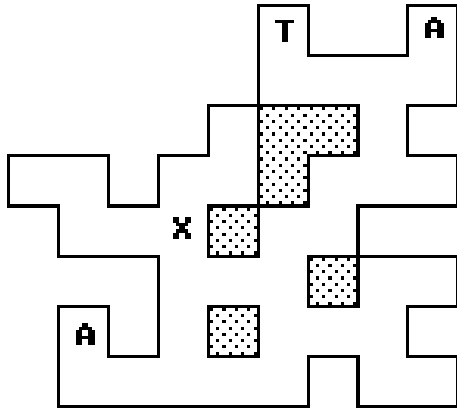
Hier findet Ihr eine Eisenstange, die Ihr natürlich mitnehmt. Geht dann einen Abschnitt nach unten und Ihr kommt an ein Schiffshaus, wo Ihr die Klingel rechts benutzt. Es kommt ein Eremit heraus, der jedoch nichts hört. Also zurück, 2x nach oben. Ihr kommt zu einem Boot, das sich mit dem Bienenwachs reparieren lässt. Benutzt nun das Boot und fahrt einmal nach unten und solange nach rechts, bis Ihr auf einer Insel landet. Ihr kommt zu ein paar geflügelten Wesen, bei denen Ihr schnell die Harfe benutzen solltet. Sind die Geschöpfe weg, nehmt Euch den blinkenden Angelhaken vom Boden mit und geht nach links. Hier liegt die verwundete Eule, die Ihr aufnehmt. Weiter nach links und vom Strand die Muschel aufgenommen (links, blinkt).

Benutzt nun wieder das Boot und fahrt dreimal nach links, einmal nach oben und einmal nach links. Ihr landet wieder am Strand, wo Ihr nach unten geht und am Haus klingelt. Gebt Ihr dem Eremiten nun die Muschel, versteht er Euch und möchte die Eule heilen. Geht also zurück zum Boot, benutzt dieses, fahrt einmal nach unten und nach links - die Heilung erfolgt. Danach werdet Ihr automatisch zu Modack`s Insel gebracht.

## Mordack`s Insel

Nachdem Ihr dort gestrandet seit, nehmt Euch den toten blauen Fisch links mit und geht die Treppen nach oben. Ihr landet vor zwei Steindrachen, bei denen Ihr den Kristall mit einer der Statuen benutzen müsst. Weiter geht`s zum Schloss, wo die Zugbrücke hochgezogen ist. Geht also links um das Schloss herum und öffnet das Gitter am Ende des Weges mit der Eisenstange - geht herunter. Anhand der Karte (Ihr beginnt bei X) lauft zuerst zu dem komischen Wesen (A), mit dem Ihr das Tamburin benutzt. Eine Haarnadel fällt rechts herunter, die Ihr aufheben solltet. Weiter zu der verschlossenen Türe (T), die Ihr mit der Haarnadel öffnet. In der Vorratskammer des Schlosses öffnet den

linken Schrank und nehmt den Beutel mit Erbsen heraus. Weiter geht es nach oben in die Küche, wo Ihr dem Mädchen das kleine Medaillon gebt - Ihr erhaltet wichtige Informationen.



Geht nun 2x nach rechts und wartet hier solange, bis Euch ein Monster schnappt und ins Gefängnis wirft. In der hinteren Wand (unten) bemerkt Ihr ein Mauseloch, das Ihr Euch näher ansehen müsst. Ihr findet ein Stück Käse darin, das Ihr Euch mit dem Angelhaken holen könnt. Wartet nun, bis die Frau Euch einen Fluchtweg verschafft hat und kriecht durch das linke Loch in der Wand. Im Labyrinth müsst Ihr nun immer der Frau folgen, worauf Ihr wieder vor der Tür landet - öffnet diese und geht hinein.

Geht wiederum in die Küche und 2x rechts. Wartet hier nun wiederum auf das Monster, dem Ihr aber diesmal die Tüte mit den Erbsen vor die Füße werft - Ihr erhaltet so eine leere Tüte. Weiter nach unten, wo Ihr eine schwarze Katze seht, der Ihr den Fisch zuwerft. Packt sie nun in den leeren Erbsensack ein, geht weiter nach links und die Treppen nach oben, links und runter. Ihr landet in einer Bibliothek, wo Ihr das aufgeschlagene Buch links unten auf dem Tisch anklicken müsst (Zauberbuch). Stellt Euch nun in die rechte obere Ecke und wartet solange, bis sich Mordack ins Bett legt (kann unter Umständen sehr lang dauern). Schleicht Euch dann von links an den Nachttisch ran und schnappt Euch Mordacks Zauberstab. Mit diesem schleicht Euch aus dem Schlafzimmer (links runter und an der Wand entlang) und geht weiter in den rechten Raum (Labor). Hier geht es die Treppe links in der Ecke nach oben und auf der Balustrade ganz nach rechts. Ihr landet vor einer komischen Maschine, mit zwei Waagschalen links und rechts. In diese beiden Waagschalen packt nun die beiden Zauberstäbe und in den Glaskolben das Stück Käse. Sobald Ihr wieder handeln könnt nehmt Euch schnell den blitzenden Zauberstab, worauf auch schon Mordack erscheint. Nach kurzer Zeit geht die Zaubervorstellung los - benutzt den Zauberstab mit Graham und wählt als erstes den Tigerspruch an. Als nächstes müsst Ihr einen Hasenspruch (rechts oben) anwenden. Als nächstes müsst Ihr Euch in ein Mungo verwandeln (links oben) und zu guter letzt in eine Regenwolke (links unten) - das Abenteuer wäre überstanden.