

# Hook

## [Imprimer la soluce](#)

J'ai passé un certain temps à taper et vérifier cette soluce et à proposer des captures d'écran. Si vous voulez la proposer sur votre site, faites un lien vers la page principal du miens, vos visiteurs iront la lire ici. Merci

### Le village des pirates



Dirigez vous derrière la place des pirates en premier lieu pour ramasser la perche contre le mur et l'ancre accroché au dernier poteau à gauche. Ensuite faites un tour à la digue shopping où se trouve un pêcheur et une corde pres de lui sur un ponton que vous prendrez. Combinez alors le crochet avec la corde pour faire un grappin ce qui n'est pas du gout de tout le monde. Entrez dans la maison de gauche qui porte l'étiquette appat et équipement de pêche (je précise parceque ca n'est qu'un comptoire à beuverie de plus a premiere vu ^^). Prenez la choppe sur une table et montez à l'étage au balcon qui donne sur la place pirate. Ici vous verrez le décors de la place mais surtout un chapeau qui déambule de droite à gauche. Il s'agit d'un pirate qui tourne en rond. Il va falloir lui voler son chapeau et faire preuve d'un timing à toutes épreuves.

utilisez votre crochet sur le sommet de l'abris qui retiens le crocodile. Peter refusera d'abord mais en lui demandant 3 fois vous passerez de l'autre coté de la place. Il vous faudra vous élancer dans les airs de sorte que le pirate et vous, vous rencontriez au centre sous le crocodile. Vous serez alors en mesure de le découvrir.

Frappez maintenant à la porte de ce nouveau balcon et lorsqu'on vous aura répondu, n'attendez pas qu'on ouvre, élansez vous sur l'autre balcon et retournez derrière la place pirate rapidement pour pouvoir voler la veste pirate qui pend au centre sur la corde à linge avec la perche qui se trouvait non loin. Prenez ensuite la porte des épées croisées et ramassez les 2 chopes qui traînent (sur amiga, si vous n'en voyez qu'une c'est que votre version est mal cracké et vous ne pourrez continuer l'aventure). Faites un tour chez Dr Shop, un dentiste plutôt douteux qui vous proposera de gagner une pièce d'or pour chacune de vos dents en or. Demandez lui 2 fois pour gagner ... 2pièces d'or bravo ! Profitez en aussi pour prendre le store de la fenêtre. Après quoi, Rendez une pitite visite à Roger le Jovial dans sa taverne et donnez lui les 3 choppes que vous avez trouvé. Examinez la chemise que vous avez prise pour récupérer encore une pièce d'or. Donnez les 3 pièces d'or au tavernier qui vous rendra 3 pintes. Avec tout ça, vous pourrez allongé le pirate assis à la table à coté qui les videras devant vous et s'endormira. Fauchez lui son pantalon et retournez derrière la place des pirates pour être un peu tranquille.



### Le bateau pirate



Utilisez le store pour vous cacher et vous changer ni vu ni connu. Vous remarquerez qu'il adopte une nouvelle démarche également. Direction la digue de la pleine lune. Le molosse qui vous barrait le passage n'est plus là, vous pouvez accéder au bateau par le ponton. Une fois à bord, allez tout à droite et fouillez dans un bocal pour y trouver une somme d'or conséquente. Descendez du bateau et allez voir le tailleur. Entamez la discussion avec lui et lorsque ce sera possible, demandez lui s'il vend des détecteurs de métaux. Vous aurez alors un aimant en échange d'une poignée d'or. De retour sur la plage de la pleine lune mais cette fois ci, utilisez l'aimant sur la croix, vous ne trouverez pas de trésor, seulement un réveil mais c'est déjà bien pour une première journée de pirate. Remontez ensuite sur le bateau et allez voir à gauche se qui se passe.

## Les enfants perdus

Vous vous retrouvez à la mer avec de belles sirènes qui vous montrent par où remonter. Il y a un système de poulie mais il est coincé, utilisez votre crochet pour le libérer et regardez le gros coquillage pour trouver un objet important. Utilisez ensuite le coquillage. Vous traversez l'écran avec le pays imaginaire en fond puis arrivez dans la forêt imaginaire. Ici soyez attentif, vous devrez d'abord aller tout à droite puis pénétrer dans la forêt. Devant l'arbre au visage, prenez à droite et enfoncez vous encore. Prenez alors à gauche et au fond tout de suite après. Pouruivez à gauche jusqu'au gros arbre, à peine arrivé vous serez attrapé par un piège. Clochette vous aide et vous montre la voie à suivre. Rentrez sous l'arbre. Empruntez l'escalier qui mène à l'atelier des garçons (celui de gauche en arrivant) et progressez jusqu'à la salle de sport pour essayer le vélo et les altères. Toujours à gauche vous traverserez les 4 saisons. Ramassez la branche par terre et un peu plus loin la grosse fleur. Pres de la poule, utilisez le petit coquillage et emparez vous immédiatement des oeufs de la poule. Apportez les au garçon de l'atelier qui vous donnera un élément pour réparer le lance pierre.



En vous rendant au vengeur, vous pourrez prendre le filet sur les tonneaux qui sera utile par la suite (cliquer sur le tonneau pour prendre le filet). Examinez le filet pour en tirer une ficelle. Pour l'instant vous devez aller au lance pierre pour apprendre à voler. Réparez l'élastique grâce à l'élément de l'atelier que le garçon vous a donné et marchez sur le flanc de la falaise. De là, sauter en utilisant Peter à l'extrême droite pour atterrir dans la boue. Demandez au garçon en bas ce qu'il en pense et refaites une tentative. Parlez lui encore et essayez une dernière fois de sauter. Il vous dira que vous êtes prêt à utiliser le lance pierre, alors faites le. Retournez le voir et demandez lui quelles sont ses pensées heureuses pour qu'il vous legue ses billes. Allez à la marre voir clochette et donnez lui la fleur en échange d'un dé à coudre. A droite, une branche dépasse, prenez la et utilisez la

avec votre ficelle pour faire un arc. Retournez à l'atelier pour prendre la fleche sur la table et utilisez votre arc sur la flute de pan en haut à droite. Ramassez la et allez au coin repas discuter avec Rufio, balancez lui quelques insultes avant de lui dire "Oh Rufio", la vous verrez les assiettes se remplir et Rufio capituler. Allez à la mare, une balle vous tombera sur la tête et vous vous retrouverez sur l'île d'en face où vous attend clochette. Regarde le lit, la chaise et la cheminée puis parlez à clochette. Après la petite scène vous identité sera dévoilé et vous pourrez affronter le Capitaine Crochet.

## La bataille finale !

Sur le bateau vous aurez droit à une bataille d'insulte façon Monkey Island. Lancez les insultes au hasard, lorsque le capitaine Crochet recule, vous avez trouvé une bonne insulte, souvenez vous en pour le cas où vous seriez contraint de revenir sur vos pas. Pas d'inquiétude, on ne peut pas perdre et en plus votre adversaire est très facile à battre. Continuez ainsi jusqu'à la victoire totale.



Largo