

Soluce FR

Partie 1 : Le Village

L'aventure commence après la tempête. Observez un peu toute la maison et ramassez une planche dans les débris par terre. Parlez avec vos parents puis sortez. Allez vers la plage à gauche de l'échoppe de poisson. Constatez l'absence de la mer, et dirigez vous sur la droite. prenez le coquillage caché sous le tas de sable. Essayez de parler à Angus, mais il est occupé.

Retournez dans la maison. Le héros tente d'expliquer à ses parents qu'il doit partir, mais ils ne sont pas d'accord et pensent qu'il est trop jeune pour aller à l'aventure. Pour les convaincre, il va devoir demander l'appui du maire du village. Prenez le petit coffre en bois sous le lit.

En allant vers la place, il peut discuter avec plusieurs habitants. Une humaine avec son panier devant l'étalage de poissons lui dit qu'elle est inquiète, mais qu'elle vient quand même tous les jours au village de hommes-oiseaux car c'est là qu'on achète les meilleurs poissons. Malheureusement, elle a perdu une pièce en venant et il la lui faut pour faire son achat. Le héros lui dit qu'il trouvera la pièce.

Le garde devant la mairie a la pièce, il l'a ramassée par terre et joue à la lancer en l'air avec son pouce. Il refuse de la donner car il s'ennuie. Il faut accepter de jouer aux énigmes avec lui. Si le héros gagne, il récupère la pièce. Si vous n'avez pas juste du premier coup, recommencez. le garde lui dit que le maire n'est pas là, qu'il est allé sur la plage pour constater le retrait de la mer. Les réponses sont : le brouillard, le blé, le chemin, le bois. Oscar vous donne la pièce. Vous pouvez aussi lui demander où se trouve le maire. Il y a maintenant une petite fille assise sur la fontaine, elle attend son papa. Il y a un paquet de cookie à côté d'elle, mais elle ne veut pas partager.

Retournez voir la dame qui a perdu sa pièce, elle vous donnera du poisson en retour.

Retournez vers la place du village et prenez le petit chemin à droite qui mène vers la forêt. La végétation est trop épaisse pour aller bien loin, mais un buisson bouge. Le héros peut parler au buisson. Si vous avez la sardine avec vous, un chien en sortira.

Si vous retournez au village, le chien va vous suivre. Allez devant l'étalage de poissons et donnez lui les sardines. La marchande s'en va. prenez son hameçon et combinez le coquillage sur la pierre à aiguiser. Vous obtenez un coquillage tranchant.

Aller sur la plage et donnez le coquillage tranchant à Angus. Il peut retourner chercher sa fille sur la place. Retournez voir Seth et parlez avec lui. Il vous dit que la petite mouette est capricieuse. Il voudrait lui donner quelque chose à manger.

Retournez sur la place pour récupérer le paquet de cookies qu'Agathe a laissé derrière elle. Les cookies feront un goûter idéal pour la petite mouette. Quand vous donnez le paquet de cookies à Seth, celui-ci vous annonce que le maire est rentré chez lui.

Rendez-vous sur la place, la fenêtre de la maison du maire est maintenant ouverte. Utilisez le petit coffre en bois sur la fenêtre pour rentrer.

Une fois à l'intérieur, essayez d'interagir avec le rideau dans le fond, le maire en sort. Il dit qu'il est très occupé et ne peut rien faire sans sa montre. Mais qu'il vous aidera à convaincre vos parents si vous l'aidez à la retrouver.

Interagissez avec la statuette en bronze sur la commode, cela va distraire Archibaldus. Pendant qu'il répare les dégâts, ouvrez le rideau de cuisine. Il y a une perle sous l'évier, prenez-la. Ensuite, déplacez le tableau avec un paysage, la montre se trouve derrière. Rendez-la à Archibaldus.

Walkthrough EN

Part 1 : The Village

The adventure begins after the storm. Take a look around the house and pick up a wood plank in the debris on the floor. Talk with your parents then go out. Go to the beach on the left of the fish stall. Observe the absence of the sea. Go to the right side and take the shell hidden under the sand pile. Try to talk with Angus, he's busy. Try to talk with Seth on the other side of the beach, he's busy looking after a lil' seagull.

Return to the house. The hero tries to explain to his parents that he has to leave, but they do not agree and think he is too young to go on an adventure. To convince them, he will have to ask for the support of the mayor of the village. Take the little wooden chest under your bed.

While going towards the place, you can discuss with several inhabitants. A human with her basket, in front of the fish stall, told you that she is worried. She still comes every day to the village of birdmen because that's where we buy the best fish. Unfortunately, she lost a coin while coming and he needs it to make a purchase.

The guard in front of the town hall has the coin, he picked it up on the floor and plays it in the air with his thumb. He refuses to give it because he is bored. You have to play puzzles with him. If the hero wins, he recovers the coin. If you do not have it right the first time, start again. The answers are: mist, stamp, path, a wood. The guard will give you the coin. He can also tell you that the mayor is not there, that he went to the beach to see what happened to the sea. There's a little girl now, waiting for her papa. She also got cookies, but doesn't want to share.

Returning to the stall, the hero gives the coin to the woman. She will give him some sardines in exchange.

Return to the village square and take the small path on the right that leads to the forest. The vegetation is too thick to go well, but a bush moved. The hero can talk to the bush. If you have sardine with you, a dog will come out.

If you go back to the village, the dog will follow you. Go to the fish stand and give him the sardines. The merchant is leaving. take his hook and combine the shell on the whetstone. You get a sharp shell.

Go to the beach and give the sharp shell to Angus. He can now pick up his daughter in the square. Return to Seth and talk with him. he tells you that the little seagull is hungry. He would like to give him something to eat.

Return to the square and take the pack of cookies that Agatha left behind. The cookies will make an ideal snack for the little seagull. When you give Seth the cookie pack, this one tells you that the mayor has gone home.

Go to the square, the window of the mayor's house is now open. Use the small wooden chest on the window to enter.

Once inside, try to interact with the curtain in the background, the mayor comes out. He says he is very busy and can not do anything without his watch. But it will help you convince your parents if you help him find it.

Interact with the bronze statuette on the dresser, it will distract Archibaldus. While repairing the damage, open the kitchen curtain. There is a pearl under the sink, take it. Then move the painting with a landscape, the watch is behind. Return it to Archibaldus