

Look

TM

Player Guide

*Amiga - Atari St -
Ibm PC & Compatibles*

Français

ocean®



SCENARIO

Peter Banning est un homme marié respectable et travailleur qui a deux enfants - mais c'est un homme dont le passé depuis longtemps oublié a ressurgi pour le hanter... Peter Pan, c'était lui!

Les enfants de Peter Banning ont été kidnappés par son vieil adversaire, Capitaine Crochet, et Peter doit se rendre au Pays Imaginaire pour leur porter secours et récupérer sa jeunesse perdue en chemin.

CHARGEMENT: DIRECTIVES

ATARI ST

Mettez l'ordinateur et le lecteur de disquettes sous tension, puis insérez la disquette dans le lecteur. Si vous disposez de deux lecteurs de disquettes, insérez la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour changer de disquettes.

AMIGA 500

Insérez la disquette dans le lecteur A et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour charger les disquettes suivantes.

AMIGA 1500

Insérez la disquette Système; lorsque l'image de la disquette support apparaît insérez la disquette de jeu; le programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour charger les disquettes suivantes.

PC

Installation du jeu sur disque dur:

Introduisez la disquette 1 dans l'unité et tapez la lettre de cette unité suivie de : (par exemple, si vous introduisez la disquette Hook n°1 dans l'unité B, alors tapez B:, suivi de <RETOUR>). Tapez INSTALL X:, X étant la lettre de l'unité sur laquelle vous voulez installer le jeu. Vous devrez alors introduire les autres disquettes dans l'unité quand cela sera nécessaire.

Chargement du jeu à partir d'un disque dur:

Changez le répertoire actuel en votre répertoire HOOK (par exemple CD\HOOK). Tapez HOOK et appuyez sur <RETOUR>.

Chargement du jeu à partir d'une disquette:

Introduisez la disquette 1 dans votre unité, puis tapez la lettre de cette unité suivie de : (par exemple, si vous introduisez la disquette HOOK 1 dans l'unité B, tapez B: suivi de <RETOUR>). Tapez HOOK et appuyez sur <RETOUR>. Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

COMMENT JOUER & CONTRÔLES

ST/AMIGA

Vous prenez le contrôle de Peter Banning et devez vous aventurer dans le Pays Imaginaire et secourir vos enfants. Cela se fait en contrôlant Peter depuis le point de vue d'une troisième personne sur Peter et son entourage immédiat. Tout les contrôles principaux s'exécutent grâce à la souris branchée sur le point 0 de la ST/AMIGA. En faisant bouger la souris vous contrôlez un curseur Epée de Pan tout autour de l'écran. L'écran est partagé en deux sections.

PC

Le jeu peut se contrôler grâce à une souris et au touches curseurs.

touche HOME – bouton de gauche de la souris

touche PAGE UP – bouton de droite de la souris



La section principale est celle où toute l'action a lieu et où vous pouvez voir Peter dans le Pays Imaginaire. Pour exécuter une action, vous devez illuminer le symbole choisi en appuyant sur le bouton de gauche de la souris lorsque le curseur se trouve sur ce symbole. Puis placez-vous sur l'écran principal et appuyez pour exécuter cette action.

Si aucun symbole n'est illuminé, vous vous trouvez en mode de marche. Placez-vous sur l'écran principal pour vous rendre au point le plus proche possible du curseur.

Vous pouvez sélectionner les symboles suivants:



REGARDER: Peter se dirigera vers l'objet, la personne ou l'endroit que vous avez sélectionné et en fera la description. Il vous est aussi possible de sélectionner votre inventaire pour savoir ce que vous avez sur vous.



PARLER: Peter se dirigera vers la personne avec laquelle vous voulez avoir une conversation, pourvu que vous puissiez le faire librement, et se placera en mode de conversation. Le texte de conversation apparaîtra au-dessus de la tête de Peter; si c'est ce que vous voulez dire, appuyez sur le bouton de gauche, sinon, appuyez sur le bouton de droite pour sélectionner une

alternative. Choisissez vos mots avec soin pour obtenir les bons renseignements, et veillez à n'offenser personne!



PRENDRE: Peter se dirigera vers l'objet que vous voulez prendre et le saisira. Si vous ne pouvez pas le prendre il vous dira pourquoi; autrement le symbole représentant l'objet apparaîtra dans votre inventaire.



UTILISER: Il y a trois manières de se servir du symbole **utiliser**:

- 1) Utiliser un objet en un lieu - Vous pouvez sélectionner un objet en vous plaçant sur l'écran principal et tenter de l'utiliser.
- 2) Utiliser un objet - Sélectionnez le symbole **utiliser**, puis l'objet de votre inventaire que vous désirez utiliser.
- 3) Utiliser deux objets - Sélectionnez le symbole **utiliser**, puis les deux objets de votre inventaire que vous voulez utiliser en même temps. Si vous pouvez les utiliser simultanément, vous obtiendrez le résultat désiré.



DONNER: Sélectionnez le symbole **donner**, l'objet de votre inventaire, puis le personnage à qui vous voulez le donner. Si le personnage veut l'objet, il le prendra de vos mains, sinon il refusera et vous le rendra.

Appuyez sur le bouton de droite de la souris lorsqu'un symbole est illuminé pour sélectionner ou rejeter ce symbole.

Appuyez sur le bouton de gauche de la souris en vous plaçant sur les flèches du panneau pour déplacer la fenêtre inventaire vers la gauche ou vers la droite si vous possédez davantage d'objets que vous ne pouvez en voir.

CONTROLE DES TOUCHES

P – Pause/Fin Pause

PANNEAU DES PERSONNAGES

Le panneau des personnages montre des représentations des visages de Crochet et Peter. Si vous menez à bien une action qui accroît vos chances de secourir vos enfants, alors Crochet se mettra en colère et Peter sourira. Ceci est un bon signe du succès de votre progression!

CONSEILS ET ASTUCES

Le premier obstacle que vous devez surmonter est monter à bord du navire de Crochet afin de porter secours à vos enfants. MAIS vous vous rendrez compte qu'un certain pirate peu avenant vous barrera le passage parce que vous n'êtes pas un pirate. Vous devez donc vous aventurer dans la ville pirate et vous procurer un costume de pirate. Parlez aux aubergistes, aux marchands et à autant de personnes que possible pour obtenir des renseignements sur les endroits où vous pouvez vous procurer les différentes parties de votre costume.

HOOK™

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrites de Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE. VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus.

N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

CREDITS

HOOK © & TM 1991 Tri-Star Pictures, Inc. Tous droits réservés.

Programmateurs de Amiga & ST –	Bobby Earl
Dessinateurs	– Kevin Oxland Martin McDonald Jack Wikelely Dawn Drake Don McDermott
Programmateurs de PC	– John Wildsmith
Musicien	– Jonathan Dunn
Produit par Jon Woods	
©1992 Ocean Software Limited.	

