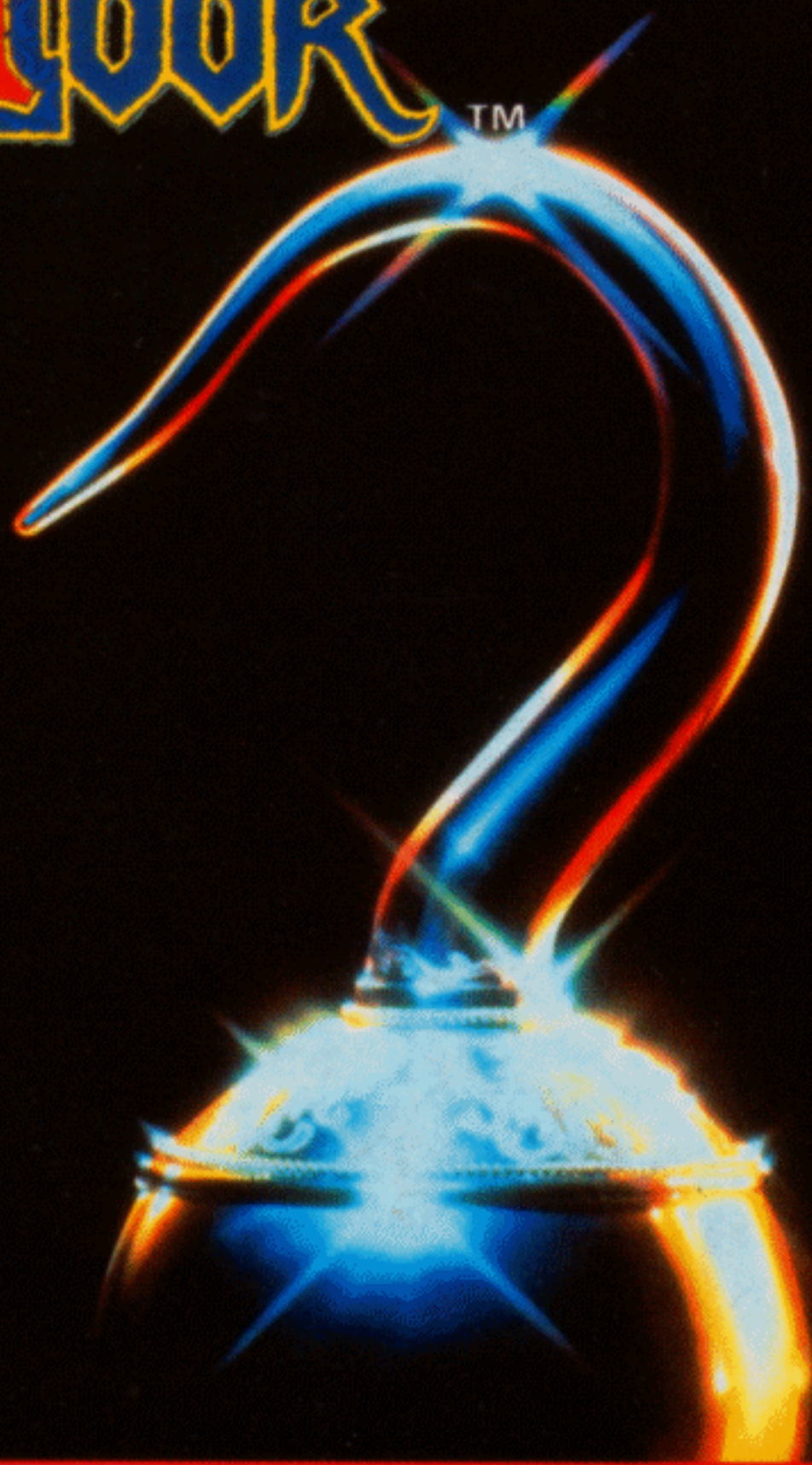


Hook™



INSTRUCTION MANUAL





L'HISTOIRE

Nous sommes loin du Pays Imaginaire, et Peter est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le CAPITAINE CROCHET, n'a pas oublié et s'apprête à se venger.

En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'Île des PIRATES et des ENFANTS PERDUS pour une confrontation finale.

Avec l'aide de la fidèle Fée Clochette, vous assumez le rôle de PETER dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.

LE LIEU – LE PAYS IMAGINAIRE

LES PERSONNAGES

PETER PAN Notre héros bien-aimé revient au Pays Imaginaire pour combattre son grand ennemi, le Capitaine Crochet.. Vous jouez le rôle de Peter luttant contre Crochet et ses pirates afin de secourir vos enfants kidnappés.

LA FEE CLOCHETTE Assistante de PETER PAN, sa Poudre Magique jette des charmes sur les pirates et leurs acolytes.

CAPITAINE CROCHET L'affreux CROCHET, ennemi de notre héros, a attendu longtemps pour prendre sa revanche, et ne s'arrêtera qu'après avoir réussi.

Mr MOUCHE Second à bord et assistant fidèle de CROCHET, il est décidé à mettre Peter aux fers.

LES ENFANTS PERDUS Habitants du Pays Imaginaire, de connivence avec CROCHET – leurs chefs, Rufio et Thudbutt, font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher Peter d'avancer.

LES PIRATES (et fantômes en tout genre) forment l'équipage de CROCHET – il serait difficile d'imaginer pire dans le genre brigands et brutes.

POUR COMMENCER

Pour démarrer HOOK :

Introduisez la Cartouche de Jeu HOOK et mettez votre Système NES sous tension. Au bout de quelques secondes, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

COMMENT JOUER - DIRECTIVES

Pour battre CROCHET, vous devez d'abord le trouver quelque part dans le Pays Imaginaire. Les Pirates et les Enfants Perdus vous empêcheront d'avancer, mais vous pouvez les obliger à battre en retraite en les pourfendant de votre épée en bois.

Pour commencer, vous allez examiner une carte, déterminer votre emplacement, puis terminer la section avant d'aller plus loin. Vous devez accumuler tous les articles qu'il vous est possible de recueillir dans chaque niveau et atteindre la sortie pour terminer la section ("EXIT" scintillera alors dans le panneau d'affichage de situation).

Dans le panneau apparaît chaque objet avec, simultanément, le nombre d'objets restant à recueillir – il y a également d'autres objets spéciaux à découvrir à différents niveaux, comme de la nourriture pour un surplus d'énergie.



LA FEE CLOCHETTE

apparaît et vous suit quand vous ramassez un dé à coudre. Appuyez sur "HAUT" et le Bouton B pour qu'elle répande de la poudre magique sur les Pirates, qui alors, s'évanouissent de l'écran.

PETER PAN

recueille des objets en appuyant sur DUCK (PLONGER) lorsqu'il est au-dessus d'eux et il peut "voler" sur la poudre magique de la Fée Clochette tant qu'il a des pensées heureuses (Billes).



SOUS L'EAU

collectionnez les Perles en touchant les Huitres, mais seulement quand elles sont ouvertes.

SOUS TERRE

collectionnez les gâteaux et gavez-en Thudbutt pour des résultats spectaculaires !





DANS LES AIRS

Peter doit voler pour gagner. Pour cela, il doit avoir des pensées heureuses (Billes) recueillies de ballons lâchés par les Enfants Perdus. Si vous touchez aux ballons vous obtiendrez des billes, mais attention, car Crochet et les Pirates envoient des ballons piégés à la dynamite !

Vous pouvez accumuler des pièces d'or qui vous vaudront des points supplémentaires. Cependant, attention aux sombres nuages d'orage qui crachent des éclairs.



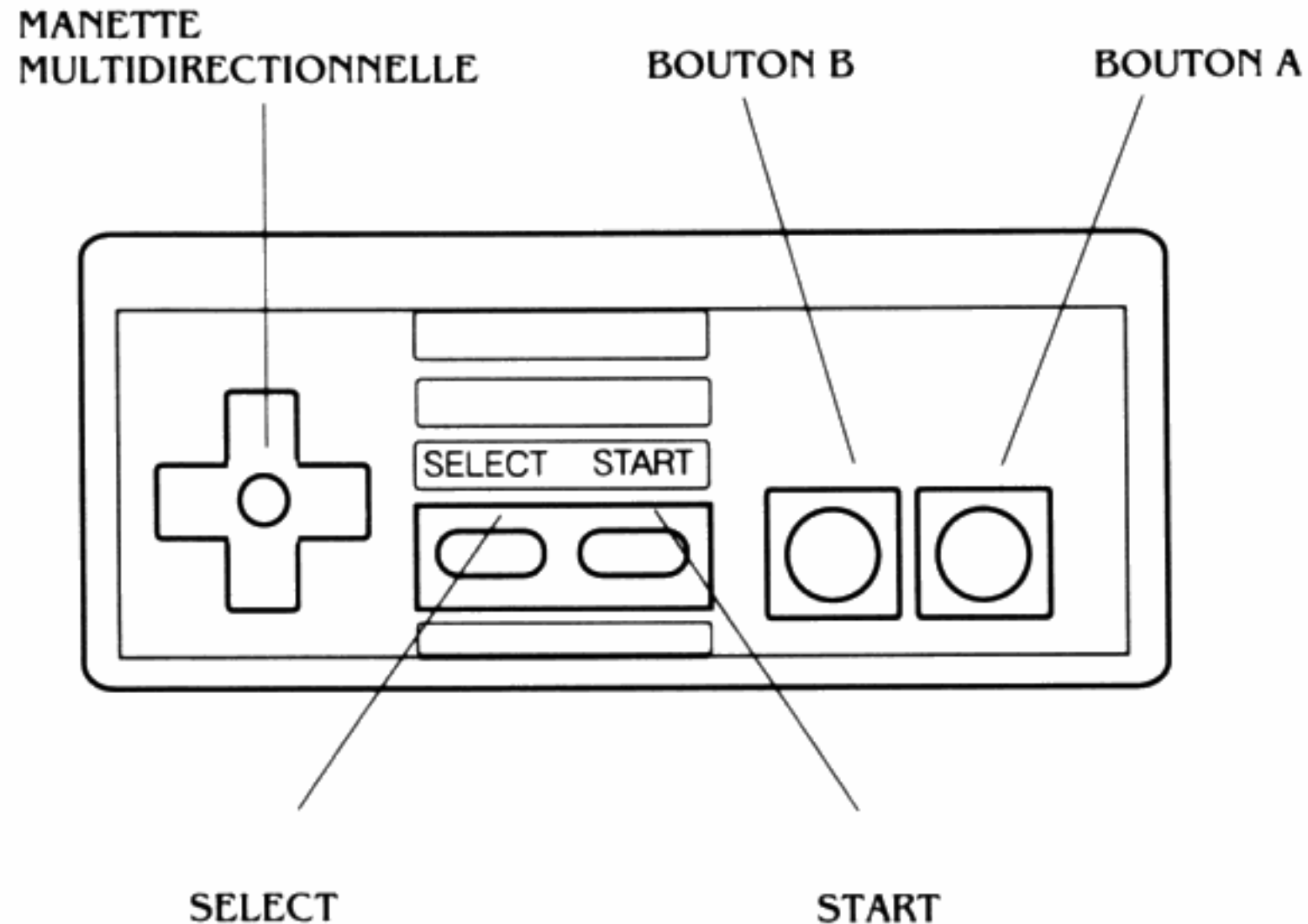
COMBAT AVEC RUFIO

Vous devez récupérer votre épée magique en battant Rufio dans un combat d'escrime – chaque coup porté fait sauter un bouton de la chemise du combattant ; le vainqueur est celui qui, le premier, a ôté tous les boutons de son adversaire.

CONFRONTATION AVEC CROCHET

La dernière séquence – vous ne pouvez secourir les enfants qu'en battant Hook. Attention à "Mr MOUCHE" qui sortira des ponts inférieurs pour essayer de vous enchaîner au navire.

LES COMMANDES



JEU PRINCIPAL

PAUSE

START

EXTENDED VIEW (VUE ETENDUE)

BOUTON A

(Appuyez sur le BOUTON A en mode PAUSE pour une vue étendue)

Il y a deux vitesses de jeu: Fast (Rapide) et Slow (Lent). Pour la vitesse lente, mettez le jeu en PAUSE (START), appuyez sur SELECT, puis annulez la PAUSE (START). Suivez cette procédure pour revenir à la vitesse rapide.

AU SOL :

JAB (POURFENDRE)

JUMP (SAUTER)

RUN (COURIR)

UTILISER LA FEE CLOCHETTE

LANCER LE BALLON DE BASKET

UTILISER LE DETECTEUR DE METAL

DUCK (PLONGER)

BOUTON B

BOUTON A

GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle

HAUT de la manette multidirectionnelle + BOUTON B

BOUTON B

BOUTON B

BAS de la manette multidirectionnelle (Peter peut ramasser des objets en plongeant dessus)

Note: Peter peut contrôler ses déplacements, sa vitesse et sa direction dans les airs en appuyant sur GAUCHE et DROITE de la manette multidirectionnelle.

Peter peut sauter sur des échelles en appuyant sur HAUT ou BAS quand il se trouve au-dessus d'elles.

SOUS L'EAU :

CHANGEMENT DE DIRECTION

DEPLACEMENT DANS LA
DIRECTION INITIALE

HAUT, BAS, GAUCHE, ou DROITE de la manette multidirectionnelle, ou un ensemble de ces directions

Peter exécutera une brassée à chaque pression sur le BOUTON A.

JEUX SECONDAIRES

Séquences de vol :

DEPLACER PETER DANS LE CIEL

FAIRE UNE PAUSE

HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle

START

Séquence de combat avec Rufio :

DUCK/PICK UP (PLONGER/ RAMASSER)	BAS
JAB (POURFENDRE)	BOUTON B
SLASH (TRANCHER)	BOUTON B + HAUT
WALK (MARCHER)	GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
CHANGER LA DIRECTION DE PETER	BOUTON A
S'ESQUIVER	BOUTON A + GAUCHE/DROITE
FAIRE UNE PAUSE	START

Séquence de combat avec Crochet :

DUCK/PICK UP (PLONGER/ RAMASSER)	BAS
JAB (POURFENDRE)	BOUTON B
SLASH (TRANCHER)	BOUTON B + HAUT
WALK (MARCHER)	GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
OTER LE BOULET DU PIED	BOUTON A
SAUTER	BOUTON A + GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
FAIRE UNE PAUSE	START

PAGE D'OPTIONS

Pour déplacer le curseur et choisir des options, vous devez utiliser la manette 1.

Déplacer le curseur vers le haut	HAUT
Déplacer le curseur vers le bas	BAS
Choisir une option	START

ECRAN CARTE

Bouger l'aiguille de la boussole

HAUT, BAS, GAUCHE, ou DROITE de la manette multidirectionnelle, ou un ensemble de ces directions

Pour se déplacer dans la direction initiale

BOUTON A

MEILLEUR SCORE

Pour changer une lettre

HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle

Entrer la lettre en cours

BOUTON A

Supprimer la lettre en cours

BOUTON B

Accepter le Nom

START

MENUS

PAGE D'OPTIONS

Les options sont les suivantes :

START

Début le jeu depuis le commencement.

CONTINUE

Poursuit le jeu à partir de la position du jeu précédent.
Il y a un maximum de trois "CONTINUE" par jeu – ensuite, vous devez passer par START.

MEILLEUR SCORE

Affiche les meilleurs scores en cours – Appuyez sur START pour sortir.

JOUEUR 1/2

Choisit un jeu en solitaire ou à deux.

ECRAN CARTE

Cet écran montre le Pays Imaginaire. Votre position actuelle est indiquée par une croix. La boussole en bas et à droite de l'écran indique la direction de votre déplacement – bougez l'aiguille de la boussole pour changer de direction.

Si le nom d'un lieu apparaît sous la boussole, vous pouvez aller dans cette direction.

ECRAN DE LA FEE CLOCHETTE

La Fée Clochette vous donnera des conseils et des renseignements qui vous guideront sur votre itinéraire. Appuyez sur START pour sortir.

ENREGISTREMENT DES MEILLEURS SCORES

Si votre score est supérieur à ceux qui sont inscrits dans le tableau des meilleurs scores, la Fée Clochette vous demandera d'y inscrire votre nom.

PANNEAU DE SITUATION (JEU EN COURS)

Ce panneau donne des renseignements sur les points suivants :

- 1) Score
- 2) Indicateur de Puissance et Vies
- 3) Nombre de Dés en votre possession
- 4) Nombre de Billes en votre possession
- 5) Nombre d'objets restant à recueillir

CONSEILS ET ASTUCES

1. Apprenez à maîtriser le saut de Peter.
2. Si vous découvrez une Sortie avant de pouvoir l'utiliser, souvenez-vous de son emplacement.
3. Explorez : des objets utiles peuvent être découverts dans les endroits les plus inhabituels.
4. Lisez attentivement les messages de la Fée Clochette ; ils en disent plus long qu'il ne paraît.
5. Les Billes sont plutôt rares ; aussi n'utilisez la Fée Clochette que si vous êtes vraiment coincé.

BONNE CHANCE !!

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de details.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16(1) 34, 48, 98, 18,

OCEAN EUROPE LTD.
6 Central Street, Manchester, M2 5NS England

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

© & TM 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.