

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.

Nintendo

GAME BOY™

Hook™

DMG - HS - FAH

INSTRUCTION
BOOKLET
MODE D'EMPLOI



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et, surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système GAME BOY.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen, te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is, omdat dit een compleet en passend GAME BOY Systeem waarborgt.



LICENSED BY

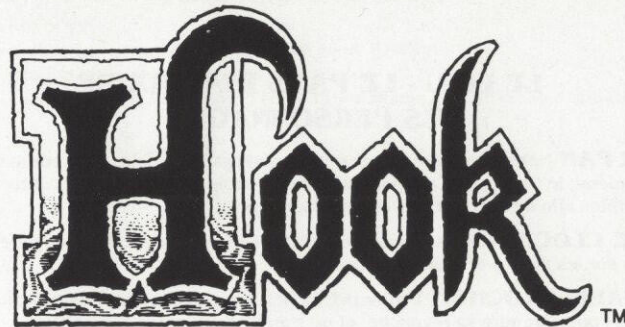


Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

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

Précautions

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes, toutes les heures environ.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela peut endommager le jeu.
- 4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 5) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.



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 :

- 1) Assurez-vous que votre Game Boy est bien éteint (OFF).
- 2) Introduisez la cartouche HOOK dans le Game Boy.
- 3) Mettez sous tension le Game Boy : l'écran Titre s'affiche avec un menu d'options de jeu.

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 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 Huîtres, 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. Mais attention aux sombres nuages d'orage qui crachent des éclairs.

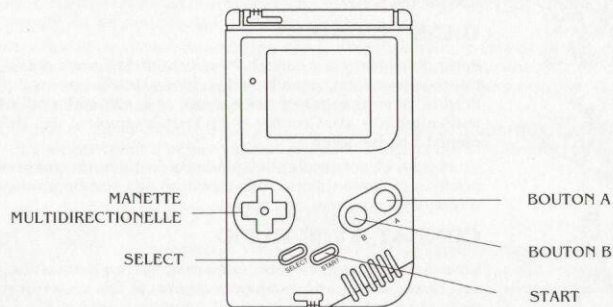
COMBAT AVEC RUFIO

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 CAPITAINE CROCHET

La dernière séquence – vous ne pouvez secourir les enfants qu'en battant Crochet. 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)

SELECT

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

AU SOL :

JAB (POURFENDRE)

BOUTON B

JUMP (SAUTER)

BOUTON A

RUN (COURIR)

GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle

UTILISER LA FEE

HAUT de la manette multidirectionnelle

CLOCHETTE

+ BOUTON B

LANCER LE BALLON DE BASKET

BOUTON B

UTILISER LE DETECTEUR DE METAL

BOUTON B

DUCK (PLONGER)

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

JUMP (SAUTER)

BOUTON A

Note : Peter peut contrôler ses déplacements, sa vitesse et sa direction dans les airs en appuyant sur GAUCHE et sur 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

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

DEPLACEMENT DANS LA DIRECTION INITIALE

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

JEUX SECONDAIRES

Séquences de vol :

DEPLACER PETER DANS LE CIEL HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle

FAIRE UNE PAUSE 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 sur 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

JUMP (SAUTER)

FAIRE UNE PAUSE :

PAGE D'OPTIONS

Déplacer le curseur vers le haut

Déplacer le curseur vers le bas

Choisir une option

ECRAN CARTE

Bouger l'aiguille de la boussole

Pour se déplacer dans la direction initiale

MEILLEUR SCORE

Pour changer une lettre

Entrer la lettre en cours

Supprimer la lettre en cours

Accepter le Nom

BOUTON A + GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle

START

HAUT

BAS

START

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

BOUTON A

HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle

BOUTON A

BOUTON B

START

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 !!

1291b

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI S.A. garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à :

BANDAI S.A.
Attention: Nintendo S.A.V.
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

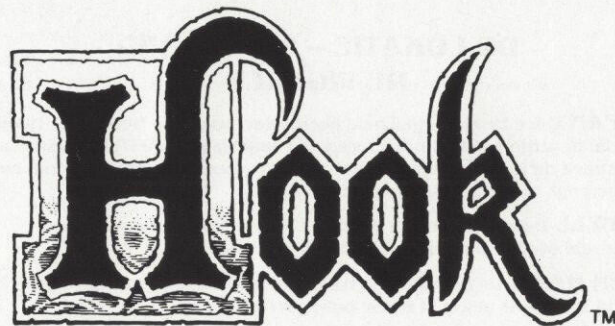
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy 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 autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34.30.30.30.

Waarschuwing

- 1) Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.
- 2) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
- 3) Kom niet aan de elektrische contacten. Houd hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
- 4) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
- 5) Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.



HET VERHAAL

PETER PAN is inmiddels ver weg van Neverland opgegroeid, maar KAPITEIN HAAK, zijn oude vijand, is hem nog niet vergeten en zint op wraak.

Door Peter's kinderen te ontvoeren lokt hij onze held terug naar het PIRATENEILAND en naar de VERLOREN JONGENS voor de beslissende strijd.

Geholpen door je trouwe fee TINKERBELL speel jij de rol van PETER in dit magische avontuur vol gevaren en opwindende situaties.

DE LOKATIE – NEVERLAND

DE FIGUREN

PETER PAN Onze beminnelijke held keert weer terug naar Neverland (Nooitland) om wederom de strijd aan te binden tegen zijn aartsvijand, KAPITEIN HAAK (Captain Hook). Jij speelt de rol van Peter die het moet opnemen tegen HAAK en zijn piraten om te proberen je ontvoerde kinderen te bevrijden.

TINKERBELL De assistente van PETER PAN die met haar toverpoeder sprookjesmagie over de piraten en hun handlangers strooit.

KAPITEIN HAAK De boosaardige HAAK, de tegenstander van onze held, heeft lange tijd op zijn wraak gewacht en zal ook niet rusten voor hij die krijgt.

SMEE HAAK's eerste stuurman en trouwe helper die vastbesloten is Peter in de ijzers te slaan.

DE VERLOREN JONGENS Bewoners van Neverland die met HAAK samenspannen - hun aanvoerders, Rufio en Thudbutt, doen alles wat in hun vermogen ligt om Peter tegen te houden.

DE PIRATEN (en bijpassende spoken) HAAK's bemanning - een gemener stel bandieten en kwelgeesten kun je je nauwelijks voorstellen.

HOE JE BEGINT

Om HOOK op te starten:

- 1) Let erop dat je Game Boy uit staat.
- 2) Doe de cassette met Hook in je Game Boy.
- 3) Zet je Game Boy aan. Daarna verschijnt het titelscherm met een aantal spelkeuze-mogelijkheden.

HOE JE HET SPEELT - SPELHANDLEIDING

Om Haak te kunnen verslaan moet je hem eerst ergens in Neverland zien te vinden. Piraten en Verloren Jongens zullen trachten dit te verhinderen, maar die trekken zich terug als je met je houten zwaard naar ze uithaalt.

Eerst krijg je een kaart te zien. Kies je gebied en maak dat af om verder te kunnen gaan. In elk level moet je alle voorwerpen die je te pakken kunt krijgen verzamelen en vervolgens de uitgang bereiken om dat gedeelte af te maken (op het statuspaneel zie je dan de letter "E" knipperen).

Elk voorwerp verschijnt op het paneel, tezamen met het aantal dat je nog moet verzamelen. Op sommige levels moeten er nog meer bijzondere voorwerpen worden gevonden, zoals voedsel voor extra energie.



TINKERBELL

Als je een fingerhoed vindt, verschijnt TINKERBELL die je achterna gaat. Als je dan tegelijkertijd op de BOVENKANT van de Vierpuntsdruktoets en op de B KNOP drukt, strooit zij magisch poeder over de piraten, waarna die van het scherm af zweven.

PETER PAN

verzamelt voorwerpen door te bukken als hij erboven staat en hij kan op Tinkerbells magische poeder "vliegen" zolang hij maar blijde gedachten (knikkers) heeft.



ONDER WATER

Verzamel de parels door de oesters alleen aan te raken als die open staan.



ONDER DE GROND

Verzamel de taartjes om die aan Thudbutt te voeren voor dramatische resultaten!

IN DE LUCHT

Om te slagen moet Peter vliegen. Daarvoor heeft hij blijde gedachten (knikkers) nodig, welke uit de ballonnen, die door de Verloren Jongens worden opgelaten, moeten worden gehaald. De knikkers krijgt hij te pakken door die ballonnen aan te raken. Maar pas op! Soms sturen Haak en zijn piraten ook ballonnen met staven dynamiet omhoog!

Om extra punten te vergaren kun je gouden munten verzamelen. Maar kijk daarbij wel uit voor de donkere donderwolken waar bliksem uitkomt.

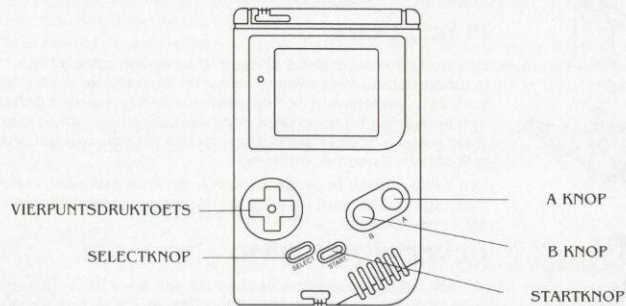
GEVECHT MET RUFIO

Je moet aan je magische zwaard komen door Rufio in een schermduel te verslaan. Bij elke treffer wordt er een knoop van het hemd van één van beiden afgesneden. Degene die als eerste alle knopen van zijn tegenstander weet af te snijden wint.

CONFRONTATIE MET HAAK

Het slot van het verhaal. Je kunt de kinderen alleen maar redden als je Haak verslaat. Kijk uit voor Smee. Die verschijnt soms van onder het dek en probeert je dan aan het schip te ketenen.

HOE JE PAN BESTUURT



HOOFDSPEL

UITGEBREID OVERZICHT

PAUZE

SELECTKNOP

STARTKNOP

Er zijn twee speelsnelheden: "Fast" (snel) en "Slow" (langzaam). Wil je langzaam spelen, PAUZEER dan (STARTKNOP), druk op de SELECTKNOP en daarna weer op de STARTKNOP om verder te gaan. Andersom geldt dezelfde procedure.

OP HET LAND:

STEKEN

SPRINGEN

RENNEN

GEBRUIK TINKERBELL

BASKETBAL GOOIEN

METAALDETECTOR GEBRUIKEN

BUKKEN

B KNOP

A KNOP

Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS

Vierpuntsdruktoets OMHOOG + B KNOP

B KNOP

B KNOP

Vierpuntsdruktoets OMLAAG (Pan kan voorwerpen oprapen door zich daar overheen te bukken).

N.B: Je kunt Pans bewegingen, snelheid en richting in de lucht regelen door LINKS of RECHTS op de Vierpuntsdruktoets te drukken. Je kunt Pan ladders op en af laten gaan door op de BOVEN- of ONDERKANT van deze knop te drukken als je erop bent.

ONDER WATER:

VAN RICHTING VERANDEREN

Vierpuntsdruktoets OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS of combinaties daarvan.

IN DE HUIDIGE RICHTING

ZWEMMEN:

Elke keer als je de A KNOP indrukt, zwemt Pan een slag.

SUB-SPELLEN

Vliegfase:

LAAT PAN VLIEGEN DOOR DE LUCHT: Vierpuntsdruktoets OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS

HET SPEL PAUZEREN: STARTKNOP

Gevechtsfase met Rufio:

BUKKEN/IETS OPRAPEN Vierpuntsdruktoets OMLAAG

STEKEN B KNOP

SLAAN B KNOP + Vierpuntsdruktoets OMHOOG

LOPEN Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS

DE RICHTING VERANDEREN WAARIN PAN STAAT A KNOP

OPZIJ SPRINGEN A KNOP + Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS

HET SPEL PAUZEREN STARTKNOP

Gevechtsfase met Kapitein Haak:

BUKKEN/IETS OPRAPEN Vierpuntsdruktoets OMLAAG

STEKEN B KNOP

SLAAN B KNOP + Vierpuntsdruktoets OMHOOG

LOPEN Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS

IJZEREN BAL VAN VOET VERWIJDEREN A KNOP

SPRINGEN A KNOP + Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS

HET SPEL PAUZEREN STARTKNOP

KEUZEPAGINA

Wijzer omhoog verplaatsen Vierpuntsdruktoets OMHOOG

Wijzer omlaag verplaatsen Vierpuntsdruktoets OMLAAG

Een keuze maken STARTKNOP

KAARTSCHERM

De kompasnaald laten draaien Vierpuntsdruktoets LINKS, RECHTS, OMHOOG of OMLAAG of combinaties hiervan + A KNOP.

Je in de huidige richting verplaatsen A KNOP

HIGH SCORE (HOOGSTE SCORE)

Om een andere letter te kiezen Vierpuntsdruktoets OMHOOG of OMLAAG

De huidige letter invoeren A KNOP

De huidige letter wissen B KNOP

Naam accepteren STARTKNOP

AANWIJZINGEN EN TIPS

1. Probeer Pan's springvaardigheid goed onder de knie te krijgen.
2. Het is mogelijk dat je een Uitgang ontdekt voor je die kunt gebruiken. Onhoud die plek.
3. Doorzoek alles, want op de meest onwaarschijnlijke plaatsen vind je allerlei nuttige voorwerpen!
4. Lees Tinkerbells boodschappen zorgvuldig, want die kunnen meer informatie bevatten dan op het eerste gezicht lijkt.
5. Knikkers zijn nogal zeldzaam. Gebruik Tinkerbells daarom alleen als je haar zeer dringend nodig hebt.

VEEL SUCCES!!

1291b

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Boy Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de ondemavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P 271
1020 Bruxelles
Belgique
TEL: 02-478.90.48, ext. 60/61

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

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