

Hook™



INSTRUCTION MANUAL



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.



This game is licensed by Nintendo® for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Precautions

- 1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- 2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.
- 3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
- 4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Hook™

THE STORY

PETER PAN has now grown up, far away from Neverland, but his old enemy CAPTAIN HOOK has not forgotten and schemes his revenge.

Kidnapping Peter's children, he lures our hero back to the Island of PIRATES and "LOST BOYS" for a final confrontation.

With the help of TINKERBELL the faithful fairy, you take on the role of PETER in this magic adventure fraught with danger and excitement.

THE LOCATION - NEVERLAND

THE CAST

PETER PAN The loveable hero returns to Neverland to battle his archenemy, CAPTAIN HOOK. You play the role of Peter pitted against HOOK and his pirates in an attempt to rescue your kidnapped children.

TINKERBELL PETER PAN'S assistant, whose Pixie-Dust sprinkles fairy magic on the pirates and their henchmen.

CAPTAIN HOOK The evil HOOK, adversary of our hero, has waited a long time for his revenge and will not rest until he succeeds.

SMEE The first mate, HOOK'S faithful helper determined to clamp Peter in irons.

THE LOST BOYS Inhabitants of Neverland, in league with HOOK - their leaders Rufio and Thudbutt do all they can to impede Peter's progress.

THE PIRATES (and assorted ghosts) HOOK'S crew - a nastier assortment of brigands and bullies it would be hard to imagine.

GETTING STARTED

To start HOOK:

Insert HOOK Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System.
After a few seconds, press the START button to begin game.

HOW TO PLAY

To defeat Hook you must first find him somewhere in Neverland. Pirates and Lost Boys will hinder your progress but you can make them retreat by jabbing with your wooden sword.

First you will be presented with a map, choose your location and then complete the section to progress further. You must amass all the collectable objects on each level and reach the exit to complete the section ("EXIT" will now flash in the status panel).

Each object will appear in the panel together with the number remaining to collect - on some levels additional special items must be found, such as food for extra energy.



TINKERBELL

will appear and follow you when you collect a thimble and by pressing UP + BUTTON B she will sprinkle magic dust on the Pirates who will then float off screen.

PETER PAN

collects objects by pressing DUCK when he is over them and he can "fly" on Tinkerbell's magic dust as long as Peter has happy thoughts (Marbles).



UNDERWATER

collect the Pearls by touching Oysters only when they're open.

UNDERGROUND

collect the cakes and feed to Thudbutt for dramatic results!





IN THE AIR

to succeed Peter has to fly. To do so he needs happy thoughts (Marbles) collected from balloons, released by the Lost Boys. Touching the balloons provides the marbles but beware - Hook and the Pirates are sending up booby-trapped ones - armed with sticks of dynamite!

You can collect gold coins for extra points, but watch out for the dark thunder clouds which send out lightning.



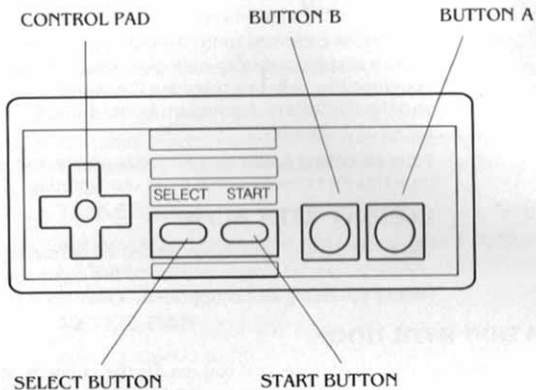
COMBAT WITH RUFIO

You must collect your magic sword by defeating Rufio in a fencing contest - each hit cuts a button off the combatants' shirts, the winner removing all his opponent's buttons first.

CONFRONTATION WITH HOOK

The final sequence - only by defeating Hook can you rescue the children. Watch out for "Smee" - he will appear from below deck and try to shackle you to the boat.

CONTROLS



MAIN GAME

PAUSE

PRESS START

EXTENDED VIEW

PRESS BUTTON A

(Press BUTTON A whilst in PAUSE mode for extended view)

There are two game speeds; Fast and Slow. For the slower speed, PAUSE the game (START), press SELECT, then UNPAUSE (START). Follow this procedure to revert back to the faster mode.

ON THE GROUND:

JAB	BUTTON B
JUMP	BUTTON A
RUN	Control Pad LEFT/RIGHT
USE TINKERBELL	Control Pad UP + BUTTON B
THROW BASKETBALL	BUTTON B
USE METAL DETECTOR	BUTTON B
DUCK	Control Pad DOWN (Pan can collect objects by ducking over them.)

Note: Pan can control his movement, speed and direction in the air by using Control Pad LEFT/RIGHT. Pan can jump onto ladders by pressing UP or DOWN while moving over them.

UNDERWATER:

CHANGE DIRECTION	Control Pad UP, DOWN, LEFT, RIGHT or combinations of the above.
MOVE IN CURRENT DIRECTION	BUTTON A will make Pan swim one stroke each press.

SUB GAMES

Flying Sequence:

MOVE PAN IN THE SKY	Control Pad UP, DOWN, LEFT or RIGHT
PAUSE THE GAME	START

Rufio Fight Sequence:

DUCK/PICK UP

Control Pad DOWN

JAB

BUTTON B

SLASH

BUTTON B + Control Pad UP

WALK

Control Pad LEFT/RIGHT

CHANGE DIRECTION

BUTTON A

PAN IS FACING

BUTTON A + Control Pad LEFT/RIGHT

JUMP OUT OF WAY

PAUSE THE GAME

START

Hook Fight Sequence:

DUCK/PICKUP

Control Pad DOWN

JAB

BUTTON B

SLASH

BUTTON B + Control Pad UP

WALK

Control Pad LEFT/RIGHT

REMOVE IRON BALL FROM FOOT

BUTTON A

JUMP

BUTTON A + Control Pad LEFT/RIGHT

PAUSE THE GAME

START

OPTION PAGE

To move the pointer and select options you must use Pad 1.

Move pointer up

Control Pad UP

Move pointer down

Control Pad DOWN

Select an option

START

MAP SCREEN

Move the compass needle

Control Pad LEFT, RIGHT, UP or DOWN or combinations of the above.

To travel in the current direction

BUTTON A

HIGH SCORE

To change letter

Control Pad UP or DOWN

Enter the current letter

BUTTON A

Delete current letter

BUTTON B

Accept Name

START

MENUS

OPTION PAGE

The options are:-

START

Starts the game from the beginning.

CONTINUE

Continues from the previous game position. There are only 3 continues allowed - you then have to select START.

HIGH SCORE

Displays the current Hi-scores - Press START to Exit.

PLAYER 1/2

Selects either a 1 or 2 player game.

MAP SCREEN

This shows the Island of Neverland. Your current position is marked by a cross. The compass at the bottom right of the screen shows your direction of travel - move the compass needle to change direction. If a place name appears under the compass you may travel in that direction.

TINKERBELL DISPLAY SCREEN

Tinkerbell will give you hints and information to guide you on your way. Press START to Exit.

HI-SCORE ENTRY

If your score is greater than the ones in the hi-score table Tinkerbell will ask you to put in your name.

THE STATUS PANEL (IN-GAME)

The Status Panel displays:-

- 1) Score
- 2) Power Meter and Lives
- 3) Number of Thimbles Held
- 4) Number of Marbles held
- 5) Number of objects still to be collected

HINTS AND TIPS

1. Learn to accurately control Peter's jumping abilities.
2. You may discover an Exit before you are able to use it, make a mental note of the location.
3. Explore - useful objects can be found in the most unusual places.
4. Read Tinkerbell's messages carefully, they may contain more than meets the eye.
5. Marbles are rather scarce, so use Tinkerbell only if you're really trapped.

GOOD LUCK !!

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

1992-1993

1993-1994

1994-1995

1995-1996

1996-1997

1997-1998

1998-1999

1999-2000

2000-2001

2001-2002

2002-2003

2003-2004

2004-2005

2005-2006

2006-2007

2007-2008

2008-2009

2009-2010

2010-2011

2011-2012

2012-2013

2013-2014

2014-2015

2015-2016

2016-2017

2017-2018

2018-2019

2019-2020

1992-1993 1993-1994 1994-1995 1995-1996 1996-1997 1997-1998 1998-1999 1999-2000 2000-2001 2001-2002 2002-2003 2003-2004 2004-2005 2005-2006 2006-2007 2007-2008 2008-2009 2009-2010 2010-2011 2011-2012 2012-2013 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2016-2017 2017-2018 2018-2019 2019-2020

1

PRECAUTIONS

- 1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
- 4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.



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'afreux 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.



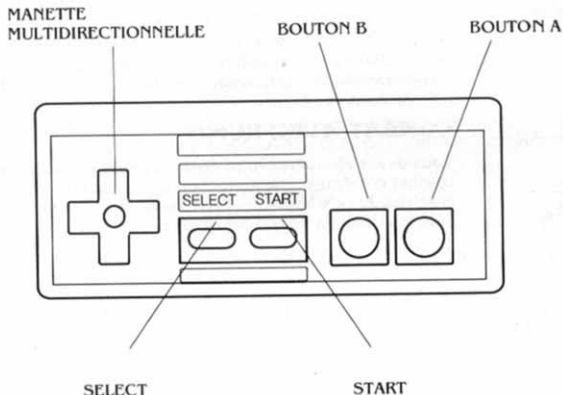
COMBAT AVEC RUFIO

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

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

MENUS

PAGE D'OPTIONS

Les options sont les suivantes :

START

CONTINUE

MEILLEUR SCORE

JOUEUR 1/2

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

Début le jeu depuis le commencement.

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.

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

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 détails.

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.

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la 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 durant 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

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 ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

www.bandai.com

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

Distributed by BANDAI
Distribu  par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

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