

Hook

TM

COMMODORE

DISK/CASSETTE
& CARTRIDGE

ocean[®]

HOOK™ © & Tri-Star Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Hook

Peter Banning is a respectable, hard working married man with two children - but he is a man with a long forgotten past which has come back to haunt him.... he was Peter Pan!

Peter Banning's children have been kidnapped by his old adversary, Captain Hook and Peter must travel to Neverland to rescue them and recapture his lost youth along the way.

Loading

C64 GS CARTRIDGE

IMPORTANT: ENSURE THE MACHINE IS SWITCHED OFF. NEVER ATTEMPT TO INSERT OR REMOVE THE GAME CARTRIDGE WITH THE POWER ON.

Insert the cartridge with the label facing towards you, into the cartridge port. On the C64 and 64C the cartridge port is the furthest right socket at the back of the machine.

Switch the power on - the game will load automatically.

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load

automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn the disk drive on, insert the program into the drive with the labelled side facing upwards. Type LOAD"*",8,1(RETURN); the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

Gameplay

To defeat Hook you must first reach him by travelling around Neverland.

To progress around the map choose your destination, you must then overcome a challenge to get there.

To help you in your task there are scattered around Neverland:-

MARBLES These give you happy thoughts and if you jump into pixie dust with happy thoughts you can fly.

THIMBLES These are kisses and by giving Tink a thimble she will help you.

Option Page

To move the pointer and select options you must use the joystick as follows:-

Joystick up	Move pointer up
Joystick down	Move pointer down
Fire	Select an option

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.

HI SCORE: Displays the current Hi-scores. Press FIRE to exit.

MUSIC/SOUND FX: Select Music or SFX.

PLAYER 1/2: Selects either a 1 or 2 player game.

Tink Display Screen

Tink will give helpful hints and information to guide you on your way.
Press FIRE to exit.

Map Screen

This shows the Island of Neverland. Your current position is marked by a waving Pan. 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.

Push the joystick in the appropriate direction to move the compass.

To travel in the current direction press FIRE.

Flying Game

Pan has to fly. To keep in the air he needs happy thoughts (Marbles) and these are sent up to him by the Lost Boys on balloons which he has to collect.

Hook and his pirates also know you are in the air and are sending up balloons with sticks of dynamite on them. Collect the gold coins on balloons for extra points.

Watch out for the dark thunder clouds which send out lightning.

The game ends after you have reached your destination or you have been knocked out of the sky or you have run out of marbles.

CONTROLS

To move Pan in the sky push the joystick in the

appropriate direction.

To collect objects touch the object or balloon when it is close to you.

Press RUN/STOP to pause the game.

Fight Rufio Game

You must get your magic sword by defeating Rufio in a duel by sword.

The player controls Pan and tries to score hits on Rufio. Each time he does this Rufio's shirt loses a button. Rufio fights back and scores hits on Pan's shirt. The loser loses his shirt!

CONTROLS:

Stab	Press FIRE
Slash	Joystick UP and FIRE
Walk	Push joystick LEFT or RIGHT
Jump	Push joystick UP
Crouch	Push joystick DOWN
Crouch and Stab upwards	Push joystick DOWN and FIRE

To change the direction Pan is facing push

joystick LEFT or RIGHT

To jump out of the way push joystick UP and

LEFT/RIGHT

Press RUN/STOP to pause the game.

Fight Hook Game

This is the final confrontation. Only by defeating Hook can you rescue your children.

Watch out for Smee (Hook's first mate). He appears from below decks and if you touch him he puts a ball and chain on you which stops you jumping out of the way and also slows you down.

CONTROLS

Stab Press FIRE on joystick

Slash Joystick UP and FIRE

Walk Push joystick LEFT or RIGHT

Jump Push joystick UP

Crouch Push joystick DOWN

Crouch and Stab upwards Push joystick
DOWN and FIRE

To change the direction Pan is facing push

joystick LEFT or RIGHT

To remove the iron ball from Pan's foot jump up by pushing joystick UP.

To jump out of the way push joystick UP and LEFT/RIGHT

Press RUN/STOP to pause the game.

Scrolling Arcade Game

You must collect all the collectable objects and reach the exit area.

The object to collect appears in the panel along with how many you have left to collect.

On some levels you must also collect a special item!!

Once you have collected everything the word EXIT flashes at the top right of the screen.

UNDERWATER

Collect the pearls in the oysters by touching them when they are open. If you touch them when they are closed they will not open until you

move away.

Use the anvil to reach the sea-bed.

Underwater air pockets will stop you drowning.

UNDERGROUND

Collect the cakes to feed Thudbutt for explosive results!!!

The Panel

The Status Panel displays:-

Score

Power Meter and Lives

Number of Thimbles Held

Number of Marbles Held

Number of objects still to be collected

PAN'S CONTROLS:

Press RUN/STOP to pause the game.

ON THE GROUND:

DUCK Push joystick DOWN

Pan can collect objects by ducking over them.

JUMP Push joystick UP

The longer joystick UP is held the higher the jump.

Pan can control his movement, speed and direction in the air by pushing the joystick LEFT/RIGHT.

Pan can jump onto ladders by holding the joystick UP or DOWN while moving over them.

STAB Press FIRE - used to fight pirates

RUN Push joystick LEFT or RIGHT

TINK If you have collected any thimbles and then found Tink she will follow you.

Joystick UP and FIRE will send TINK out in Pan's current direction and any pirates and some of the other baddies will float off the screen.

Each time you send Tink out you lose a thimble and when you run out she will not follow you.

FLYING To fly on the pixie dust Pan needs marbles (happy thoughts).

THROW BASKETBALL Press FIRE on joystick.

DROP OFF PULLEY Press FIRE on joystick.

UNDERWATER

To change Pan's direction in the water push the joystick in the appropriate direction.

Pressing FIRE will make Pan do one stroke in the current direction.

You can pick up objects by touching them. Press FIRE whilst pushing the joystick UP to release the anvil.

High Score Entry

If your score is greater than the ones in the hi-score table Tink will ask you to put in your name. Push LEFT or RIGHT to change a letter. Press FIRE to enter the current letter.

Once all 8 letters have been entered the screen will exit.

HOOK™

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

Credits

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

HOOK © & TM Tri-Star Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Conversion by Intellectual Software
Produced by Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited.



Peter Banning ist ein angesehener, fleißiger Mann mit zwei Kindern - aber er ist ein Mann mit einer längst vergessenen Vergangenheit, die ihn nun einholt und zum Fluch wird ... er war Peter Pan!

Peter Bannings Kinder wurden von seinem alten Gegner Kapitän Hook gekidnappt und Peter muß ins Neverland, um sie zu retten und nebenbei seine verlorene Jugend wiedergewinnen.

Laden

C64 GS

SCHALTEN SIE DEN COMPUTER AUS. SIE DÜRFEN NIEMALS EIN MODUL IN DEN SCHACHT EINSETZEN ODER HERAUSZIEHEN, WENN DER COMPUTER EINGESSCHALTET IST.

Stecken Sie das Modul mit dem Aufkleber nach oben in den Modulschacht. Beim C64 und beim 64C befindet sich der Modulschacht ganz rechts auf der Rückseite des Gerätes.

Schalten Sie den Computer ein. Das Spiel beginnt automatisch.

COMMODORE KASSETTE

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgespult und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Umschalt-) Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die

auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - **AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN**: Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 64 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen.

DISKETTE

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen. LOAD "*",8,1 (RETURN/ENTER) eingeben, dann erscheint der Eingangsbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

Spielregeln

Um Haken zu bekämpfen müssen Sie ihn zuerst finden, indem Sie im Neverland umherfahren. Um auf der Karte weiterzukommen, müssen Sie ein Ziel wählen und dann die Hürden dorthin bewältigen. Als Hilfe bei dieser Aufgabe befinden sich im Neverland:-

MARBLES/MURMELN Die geben Ihnen fröhliche Gedanken und wenn Sie mit fröhlichen Gedanken in Elfenstaub springst, können Sie fliegen.

THIMBLES/FINGERHÜTE Das sind Küsse und wenn Sie Tink küssen, hilft sie Ihnen.

Optionen

Zum Bewegen des Zeigers und zur Wahl der Optionen den Joystick wie folgt bewegen:-

Joystick vor	Zeiger nach oben
Joystick zurück	Zeiger nach unten
Feuer	Eine Option wählen

Die Optionen umfassen:

START: Startet das Spiel vom Anfang an

CONTINUE/WEITER: Fährt von der vorhergehenden Spielposition fort.

Option WEITER kann nur 3 mal gewählt werden - dann müssen Sie START wählen.

PUNKTESTAND: Darstellung des gegenwärtigen Punktestandes. Zum Verlassen FEUER drücken.

MUSIK/SOUND FX: Wahlmöglichkeit Musik oder SFX.

PLAYER/SPIELER 1/2: Wählt Spiel für 1 oder 2 Spieler.

Tink Bildschirm

Tink gibt Ihnen nützliche Tips und Information, die Ihnen weiterhelfen.

Karte

Zeigt die Insel Neverland.

Ihre gegenwärtige Position ist mit einem winkenden Pan markiert.

Der Kompaß in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms zeigt die Reiserichtung - zur

Richtungsänderung die Kompaßnadel bewegen.

Wenn ein Ortsname unter dem Kompaß erscheint, können Sie in diese Richtung gehen. Zur Bewegung des Kompaß den Joystick in die entsprechende Richtung drücken.

Zur Reise in die gegenwärtige Richtung FEUER drücken.

Flug

Pan muß auch fliegen. Um in der Luft zu bleiben, braucht er fröhliche Gedanken (Marbles/Murmeln) und diese werden ihm von den verlorenen Jungen an Luftballons geschickt, die er sammeln muß.

Hook und seine Piraten wissen auch, daß Sie in der Luft sind und lassen Ballons mit Dynamit hochsteigen. Sammeln Sie die Goldstücke für zusätzliche Punkte.

Vorsicht vor den dunklen Gewitterwolken, aus denen Blitze schießen.

Das Spiel endet, wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, abgeschossen werden oder Ihnen die Murmeln ausgehen.

STEUERUNG

Um Pan hochsteigen zu lassen, den Joystick in die entsprechende Richtung bewegen.

Zum Sammeln der Objekte, das Objekt oder den Ballon angreifen, wenn er in der Nähe ist.

RUN/STOP unterbricht das Spiel.

Der Kampf Mit Rufio

RUFIO GAME/DER KAMPF MIT RUFIO

Sie müssen Ihr Zauberschwert erringen, indem Sie Rufio in einem Duell besiegen.

Der Spieler kontrolliert Pan und versucht Rufio zu treffen.

Bei jedem Treffer verliert Rufio einen Knopf an seinem Hemd.

Rufio schlägt zurück und sammelt Treffer an Pans Hemd. Der Verlierer muß das letzte Hemd hergeben!

STEUERUNG

Stechen FEUER betätigen

Schneiden Joystick VOR und FEUER
Gehen Joystick nach RECHTS oder LINKS

Springen Joystick VOR
Bücken Joystick ZURÜCK

Bücken und nach oben Stechen Joystick ZURÜCK und FEUER.

Zur Änderung der Richtung in die Pan blickt den Joystick nach LINKS oder RECHTS drücken.

Zum Ausweichen den Joystick VOR und LINKS/RECHTS bewegen.

RUN/STOP unterbricht das Spiel.

Der Kampf Mit Hook

Das ist die absolute Konfrontation. Nur wenn Sie Hook besiegen, könntest Sie die Kinder retten.

Vorsicht vor Smee (Hooks erstem Maat). Er taucht von unter Deck auf und wenn Sie ihn

berühren, legt er Ihnen eine Kette mit Eisenkugel an und Sie können nicht mehr ausweichen und sind langsamer.

STEUERUNG

Stechen	FEUER betätigen
Schneiden	Joystick VOR und FEUER
Gehen	Joystick nach RECHTS oder LINKS
Springen	Joystick VOR
Bücken	Joystick ZURÜCK
Bücken und nach oben Stechen	Joystick ZURÜCK und FEUER

Zur Änderung der Richtung in die Pan blickt den Joystick nach LINKS oder RECHTS drücken.

Joystick VOR zum Abnehmen der Eisenkugel von Pans Fuß.

Zum Ausweichen den Joystick VOR und LINKS/RECHTS bewegen.

RUN/STOP unterbricht das Spiel.

Abrollendes Arcade-Spiel

Sie müssen alle Sammelobjekte einsammeln und dann den Ausgang erreichen.

Die zu sammelnden Objekte erscheinen im Fenster gemeinsam mit der Anzahl, der noch zu sammelnden.

Auf einigen Ebenen müssen Sie auch etwas Besonderes sammeln!!

Wenn Sie alles gesammelt haben, erscheint das Wort EXIT/AUSGANG in der rechten oberen Bildschirmcke.

UNTER WASSER

Sammeln Sie die Perlen in den Austern, indem Sie sie berühren, wenn sie offen sind. Wenn Sie sie in geschlossenem Zustand berühren, öffnen sie sich erst, wenn Sie von ihnen weggehen.

Verwenden Sie den Amboß, um auf den Meeresgrund zu kommen.

Luftblasen unter Wasser retten Sie vor dem Ertrinken.

UNTER DER ERDE

Sammeln Sie die Kuchen als Futter für Thudbutt mit einem Knalleffekt!!!

Fenster

Das Statusfenster zeigt:-

Punktstand

Kraftmesser und Leben

Anzahl der Thimbles/Fingerhüte in Ihrem Besitz

Anzahl der Marbles/Murmeln in Ihrem Besitz

Anzahl der noch zu sammelnden Objekte

STEUERUNG

RUN/STOP unterbricht das Spiel

AUF DEM BODEN

BÜCKEN Joystick ZURÜCK

Pan kann Objekte sammeln, indem er sich über sie bückt.

SPRINGEN Joystick VOR

Je länger Joystickposition VOR gehalten wird, desto höher der Sprung.

Pan kann seine Bewegung, Geschwindigkeit und Richtung in der Luft durch Drücken des Joystick nach RECHTS/LINKS steuern.

Pan kann auf Leitern springen, indem der Joystick VOR oder ZURÜCK gehalten wird, während er sich darüber wegbewegt.

STECHEN FEUER betätigen - damit die Piraten bekämpfen.

LAUFEN Joystick nach RECHTS oder LINKS bewegen.

TINK Wenn Sie Fingerhüte/Thimbles gesammelt haben und dann Tink gefunden, folgt sie Ihnen.

Joystick VOR und FEUER schickt TINK in Pans gegenwärtige Richtung und alle Piraten und andere Bösewichte verschwinden vom

Bildschirm.

Jedesmal, wenn Sie Tink losschicken, verlieren Sie eine Thimble (einen Fingerhut) und wenn Sie keine mehr haben, folgt sie Ihnen nicht mehr.

FLIEGEN Um mit Elfenstaub fliegen zu können, braucht Pan Murmeln (fröhliche Gedanken).

BASKETBALL FEUER auf dem Joystick drücken.

WERFEN SCHEIBE FEUER auf dem Joystick drücken.

FALLEN LASSEN FEUER auf dem Joystick drücken.

UNTER WASSER

Zur Änderung von Pans Richtung unter Wasser den Joystick in die entsprechende Richtung bewegen.

Bei Betätigung des FEUER Knopfes bewegt sich Pan einen Schwimmstoß weiter in der

gegenwärtigen Richtung.

Sie können Objekte aufheben, indem Sie sie berühren.

Zum Loslösen des Amboß FEUER drücken und den Joystick VOR bewegen.

Punkteingabe

Falls Ihre Punktezahl über denen in der Punktetabelle liegt, ersucht Sie Tink, Ihren Namen einzutragen.

Zum Ändern eines Buchstaben LINKS oder RECHTS drücken.

FEUER zur Eingabe des gegenwärtigen Buchstabens.

Wenn alle 8 Buchstaben eingegeben wurden, verschwindet die Seite.

HOOK™

DIESES SOFTWAREPRODUKT WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH DEN HÖCHSTEN QUALITÄTSNORMEN ERZEUGT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANLEITUNGEN GENAU DURCHLESEN.

Dieses Spiel wurde getestet auf Viren untersucht.
Bitte mit Ocean Produkten keine Art von
Serviceprogrammen verwenden, da dies die
Daten verstümmeln und die Diskette
unbrauchbar machen kann.

Danksagungen

HOOK © & TM Tri-Star Pictures Inc. Alle
Rechte vorbehalten.

Umwandlung von Intellectual Software

Hergestellt von Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited.



**Peter Banning è un uomo sposato con
due bambini, rispettato da tutti e gran
lavoratore; il suo passato, dimenticato
da tempo, è però tornato per
perseguitarlo..... era Peter Pan!**

**I bambini di Peter Banning sono stati
sequestrati dal suo vecchio nemico,
Capitano Hook, e Peter deve recarsi a
Neverland (l'isola che non c'è) per
salvarli e ricattare nel frattempo la
sua giovinezza perduta.**

Caricamento

CARTUCCIA C64 GS

IMPORTANTE: CONTROLLA CHE LA MACCHINA SIA SPENTA. NON CERCARE MAI DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA DI UN GIOCO A MACCHINA ACCESA.

Inserisci la cartuccia con l'etichetta rivolta verso di te nella porta per la cartuccia. Sul C64 e 64C la porta per la cartuccia è la presa più a destra sul retro della macchina. Accendi il computer; il gioco si carica automaticamente.

CASSETTA

Inserisci la cassetta nel tuo Commodore con il lato scritto rivolto verso l'alto e controlla che sia riavvolta fino all'inizio. Controlla che tutti i cavi siano collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Segui le istruzioni a schermo: PREMI PLAY SUL MANGIACASSETTE. Il programma si carica

automaticamente. Per il caricamento del C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

DISCO

Scegli la modalità 64. Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con il lato con l'etichetta rivolto verso l'alto. Digita LOAD"*",8,1 (INVIO); appare la schermata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

Esecuzione Del Gioco

Per sconfiggere Hook dovrai prima trovarlo girando intorno a Neverland.

Per avanzare lungo la cartina dovrai scegliere la destinazione, che potrai però raggiungere soltanto dopo avere vinto una sfida.

Per agevolare la tua missione, troverai i seguenti oggetti sparsi su Neverland:

BIGLIE Ti regalano buoni pensieri e, saltando con i buoni pensieri, potrai volare.

DITALI Sono baci; quando Tink riceve un ditale da te, ti potrà aiutare.

Schermata Opzioni

Per spostare la freccetta e scegliere le opzioni, usa il joystick nel modo seguente:

Joystick verso l'alto	Sposta la freccetta verso l'alto
Joystick verso il basso	Sposta la freccetta verso il basso
Pulsante di tiro	Seleziona un'opzione

Le opzioni sono le seguenti:

START: Inizia il gioco dall'inizio.

CONTINUE: Continua dalla precedente

posizione del gioco.

Sono consentiti soltanto 3 "continue", poi dovrai scegliere START.

HI SCORE: Indica i punteggi più alti realizzati finora. Premi il pulsante di TIRO per uscire.

MUSIC/SOUND FX: Seleziona la musica o gli effetti sonori.

PLAYER 1/2: Seleziona il gioco a 1 o 2 giocatori.

Schermata Di Tink

Tink ti darà buoni consigli ed informazioni utili. Premi il pulsante di TIRO per uscire dalla schermata.

Schermata Della Cartina

Descrive Neverland.

La tua posizione attuale è contrassegnata da Pan che saluta.

La bussola e la parte inferiore destra dello schermo indicano la direzione in cui procedi: sposta l'ago della bussola per cambiare direzione.

Quando appare il nome di una località sotto la bussola, potrai procedere in quella direzione. Spingi il joystick nella direzione prescelta per muovere la bussola.

Per procedere nella direzione attuale, premi il pulsante di TIRO.

In Volo

Pan deve volare. Per mantenere Pan in volo

dovrai avere buoni pensieri (le biglie); queste gli vengono inviate dai Ragazzi Perduti su palloni che dovrà raccogliere.

Hook ed i suoi pirati sanno che tu stai volando e ti mandano palloni con candelotti di dinamite. Raccogli le monete d'oro sui palloni per ottenere punti supplementari.

Stai attento alle nuvole scure temporalalesche che scagliano lampi.

Il gioco termina quando avrai raggiunto la tua destinazione o sarai stati cacciato fuori dal cielo o avrai terminato tutte le biglie.

COMANDI

Per spostare Pan nel cielo, spingi il joystick nella direzione prescelta.

Per raccogliere gli oggetti, tocca l'oggetto o il pallone quando ti è vicino.

Premi RUN/STOP per fermare il gioco.

Sfida Contro Rufio

Devi prendere la spada magica per sconfiggere Rufio in un duello con la spada.

Il giocatore controlla Pan e cerca di colpire Rufio.

Ogni volta che ci riesce, la camicia di Rufio perde un bottone.

Rufio risponde all'attacco e colpisce la camicia di Pan. Il perdente perde la camicia!

COMANDI:

Pugnalare Premi il pulsante di TIRO

Colpire con la spada Joystick verso l'ALTO e pulsante di TIRO

Camminare Joystick a SINISTRA o a DESTRA

Saltare Joystick verso l'ALTO

Accovacciarsi

Joystick verso il BASSO

Accovacciarsi e pugnalare verso l'alto
Joystick VERSO IL BASSO e premi il pulsante di TIRO.

Per cambiare la direzione verso la quale è rivolto Pan, spingi il joystick a SINISTRA o a DESTRA
Per scansarti, spingi il joystick verso l'ALTO e a SINISTRA/DESTRA.

Premi RUN/STOP per fermare il gioco.

Sfida Contro Hook

E' la sfida finale. Soltanto sconfiggendo Hook (capitan Uncino) potrai trarre in salvo i tuoi bambini. Stai attento a Smea (il primo ufficiale di Hook). Compare da sotto i ponti del veliero e, quando lo tocchi, ti mette al piede una palla da forzato, che ti impedisce di scansarti e rallenta i tuoi movimenti.

COMANDI

- Pugnalare Premi il pulsante di TIRO
Colpire con la spada Joystick verso l'ALTO e
pulsante di TIRO
Camminare Joystick a SINISTRA o a
DESTRA
Saltare Joystick verso l'ALTO
Accovacciarsi Joystick verso il BASSO
Accovacciarsi e pugnalare verso l'alto
Joystick VERSO IL BASSO e pulsante di TIRO

Per cambiare la direzione verso la quale è rivolto Pan, spingi il joystick verso SINISTRA o DESTRA.

Per togliere la palla da forzato dal piede di Pan, salta verso l'alto spingendo il joystick verso l'ALTO.

Per scansarti, premi il joystick VERSO L'ALTO e A SINISTRA/DESTRA.

Premi RUN/STOP per fermare il gioco.

Gioco A Scenario Continuo

Dovrai raccogliere tutti gli oggetti possibili e raggiungere l'area di uscita.

L'oggetto da raccogliere appare nel pannello, unitamente a quelli che rimangono da raccogliere.

Su alcuni livelli dovrai anche raccogliere un oggetto speciale!

Una volta raccolti tutti gli oggetti previsti, lampeggia sull'angolo superiore destro dello schermo la parola EXIT.

SOTT'ACQUA

Raccogli le perle nelle ostriche toccandole non appena si aprono. Se le tocchi quando sono chiuse, non si apriranno fino a quando non te ne andrai.

Usa l'incudine per raggiungere il fondale marino.

Le sacche d'aria sott'acqua ti eviteranno di affogare.

SOTTO TERRA

Raccogli i dolci per darli a Thudbutt; vedrai che risultati esplosivi!!

Il Pannello

Il pannello presenta:

Il punteggio

Il segnalatore della potenza e il numero di vite

Il numero delle biglie in mano

Il numero degli oggetti da raccogliere

COMANDI DI PAN:

Premi RUN/STOP per fermare il gioco.

A TERRA:

ACCOVACCIARSI Spingi il joystick verso il
BASSO

Pan può raccogliere gli oggetti accovacciandosi sopra di essi.

SALTARE Spingi il joystick VERSO

L'ALTO

Più a lungo tieni premuto il joystick VERSO
L'ALTO, più salterai in alto.

Pan può controllare il suo movimento, velocità e direzione nell'aria spingendo il joystick VERSO SINISTRA/DESTRA.

Pan può saltare sulle scale tenendo il joystick VERSO L'ALTO o BASSO mentre le sorvola.

PUGNALARE Premi il pulsante di TIRO; si usa per sfidare i pirati.

CORRERE Spingi il joystick VERSO SINISTRA o DESTRA.

TINK Una volta raccolti dei ditali, se trovi Tink, lei ti seguirà.

Premendo il joystick verso l'ALTO e premendo il pulsante di TIRO si manda TINK verso l'attuale direzione di Pan; i pirati ed alcuni cattivoni eventualmente presenti spariranno

dallo schermo.

Ogni volta che fai uscire Tink, perderai un ditale e, quando non ne avrai più, lei non ti seguirà.

VOLARE Per volare sulla polvere magica Pan ha bisogno di biglie (buoni pensieri).

LANCIARE LA PALLA DA PALLACANESTRO Premi il pulsante di TIRO sul joystick.

SALTARE GIU' DALLA PULEGGIA Premi il pulsante di TIRO sul joystick.

SOTT'ACQUA
Per cambiare direzione di Pan nell'acqua, spingi il joystick nella direzione prescelta.
Premendo il pulsante di TIRO Pan farà una bracciata nella direzione prescelta.
Si possono raccogliere oggetti toccandoli. Premi il pulsante di TIRO spingendo nel contempo il joystick **VERSO L'ALTO** per rilasciare l'incudine.

Aggiunta Del Tuo Punteggio

Qualora il tuo punteggio superi quelli che appaiono nella tavola dei punteggi più alti: Tink ti chiederà di digitare il tuo nome. Spingi il joystick a SINISTRA o a DESTRA per cambiare una lettera. Premi il pulsante di TIRO per inserire la lettera prescelta. Una volta digitate tutte le 8 lettere, la schermata scompare.

HOOK™

IL PRESENTE SOFTWARE E' STATO PROGETTATO E REALIZZATO SECONDO I PIU' ELEVATI STANDARD DI QUALITA'. LEGGI ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.

Il gioco è stato provato ed è stata controllata l'eventuale presenza di virus.

Non usare nessun'altra forma di utility per il disco con i prodotti Ocean; potrebbe rovinare i

dati e rendere inutilizzabile il disco.

Collaboratori

HOOK © & TM Tri-Star Pictures, Inc. Tutti i
diritti riservati.

Conversione di Intellectual Software

Prodotto da Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.