

Hook

TM

Player Guide

*Amiga - Atari St -
IBM PC & Compatibles*

English Français Deutsch

ocean

Hook™

SCENARIO

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

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically. Follow on screen instructions for disk changes.

AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn on the computer. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions for loading subsequent disks.

AMIGA 1500

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then load automatically. Follow the on-screen instructions for loading subsequent disks.

PC

Installing the game on hard disk:

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by a : (eg, if you insert the Hook disk 1 into drive B, then type B: followed by <RETURN>). Type INSTALL X:, where X is the drive letter you want to install the game onto. You will then be prompted to insert the other disks into the drive when needed.

Running the game from hard disk:

Change the current directory to your Hook directory (eg. CD\HOOK). Type HOOK and press <RETURN>

Running the game from floppy:

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by a : (eg, if you insert the HOOK Disk 1 into drive B, then type B: followed by <RETURN>). Type HOOK and press <RETURN>. Follow on screen instructions.

HOW TO PLAY & CONTROLS

ST/AMIGA

You take control of Peter Banning and must venture through Neverland and rescue your kids. This is done by controlling Peter from a third person's view point of Peter and his immediate surroundings.

All main controls are performed via the mouse plugged into port 0 of the ST/Amiga. By moving the mouse around you control a Pan Sword 'cursor' around the screen. The screen is split up into two sections.

PC

The game may be controlled by mouse or Cursor keys.

HOME key - left mouse button

PAGE UP key - Right mouse button



The Main Area is where all the action takes place and where you can see Peter in Neverland. To perform an action you must highlight your chosen icon by clicking the left mouse button when the cursor is on that icon. Then click on the main screen to perform that action.

If no icons are highlighted you are in walk mode. Click on the main screen to walk to the nearest point possible to the cursor.

The following icons may be selected:-



LOOK – Peter will walk over to the object, person or location you have clicked on and describe it. You may also click on your inventory to find out what you are carrying.



TALK TO – Peter will walk over to the person with whom you want to have a conversation, providing you can walk to him freely, and go into conversation mode. Conversation text will appear above Peter's head and if you wish to say this then press the left button, if not then press the right button to select an alternative. Choose your words carefully to find out the right information, and try not to offend anyone!



PICK UP – Peter will walk to the item you wish to pick up and then proceed to pick it up. If you cannot pick it up he will tell you why, otherwise the icon representing the object will appear in your inventory.



USE – There are three ways you can execute the **use** icon.

- (i) Using an item at a location - You can click on an item on the main screen and attempt to use it.
- (ii) Using an Object - Click on the use icon then on the object in your inventory you wish to use.
- (iii) Using two objects - Click on the use icon then on the two objects in your inventory you wish to use together. If you can use them together you may get the result you want.



GIVE TO – Click on the give to icon, the object in your inventory and then on who you want to give it to. If the person wants the object he will take it from you otherwise he will refuse and give it back.

Click on the right mouse button while an icon is highlighted to toggle that icon on or off.

Click the left mouse button on the arrows on the panel to move the inventory window left or right if you have more objects than you can see.

KEY CONTROL

P- Pause/unpause

STATUS PANEL

The status panel displays facial representations of both Hook and Peter. If you perform an action that is beneficial to the plot of rescuing your kids then Hook will become angry and Peter will smile. This is a good indication of your successful progress!

HINTS AND TIPS

The first hurdle you must overcome is getting onto Hook's ship in order to rescue your kids. BUT, you will notice that a certain mean looking pirate will not let you aboard because you're not a pirate. So you must venture around pirate town and acquire a pirate's uniform. Talk to Innkeepers, shopkeepers and anyone you can to gain information about where you can obtain parts of your uniform.

HOOK™

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

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

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.

CREDITS

HOOK © & TM 1991 Tri-Star Pictures, Inc. All Rights Reserved.

Amiga & ST Programmer	- Bobby Earl
Artists	- Kevin Oxland
	Martin Macdonald
	Jack Wikely
	Dawn Drake
	Don McDermott
PC Programmer	- John Wildsmith
Musician	- Jonathan Dunn

Produced by Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited.

Hook™

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 & CONTROLES

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.

Programmeur de Amiga & ST	- Bobby Earl
Dessinateurs	- Kevin Oxland Martin McDonald Jack Wikelely Dawn Drake Don McDermott
Programmeur de PC	- John Wildsmith
Musicien	- Jonathan Dunn

Produit par Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited.



SZENARIO

Peter Banning ist ein respektabler, schwer arbeitender Mann, verheiratet mit zwei Kindern - aber er ist auch ein Mann mit einer lang vergessenen Vergangenheit, die ihm nun zum Verhängnis wird ... er war Peter Pan!

Peter Bannings Kinder wurden von seinem alten Gegner, Captain Hook, entführt und Peter muß nun ins Neverland reisen um sie zu retten und dabei seine verlorene Jugend noch einmal durchleben.

LADIANWEISUNGEN

AMIGA ST

Computer und Laufwerk einschalten, dann die Diskette ins Laufwerk einlegen. Wenn du zwei Diskettenlaufwerke hast, Diskette 1 ins Laufwerk A und Diskette 2 ins Laufwerk B einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen für den Diskettenwechsel befolgen.

AMIGA 500

Diskette ins Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen für das Einlegen der weiteren Disketten befolgen.

AMIGA 1500

Systemdiskette einlegen, wenn das Workbench-Diskettensymbol erscheint; die Spieldiskette einlegen, dann wird das Programm automatisch geladen. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen für das Einlegen der weiteren Disketten befolgen.

PC

Installieren des Spiels auf Festplatte:

Lege Diskette 1 in dein Diskettenlaufwerk ein und gib den Buchstaben dieses Laufwerks gefolgt von einem : ein (wenn du z.B. die Hook Diskette 1 in das Laufwerk B einlegst, dann gib B: ein und drücke die Return-Taste). Gib "INSTALL X:" ein; X steht für den Buchstaben des Festplattenlaufwerks, auf das du das Spiel installieren willst. Danach wirst du jeweils aufgefordert, die weiteren Disketten in das Laufwerk einzulegen.

Starten des Spiels von der Festplatte:

Du mußt aus deinem aktuellen Verzeichnis in dein HOOK-Verzeichnis wechseln (z.B. CD\HOOK). Gib das Wort HOOK ein und drücke <RETURN>.

Starten des Spiels über Diskettenlaufwerk:

Lege Diskette 1 in dein Diskettenlaufwerk ein und gib den Buchstaben dieses Laufwerks gefolgt von einem : ein (z.B. wenn du die Hook Diskette 1 in das Laufwerk B einlegst, dann gib B: ein und drücke <RETURN>). Gib das Wort HOOK ein und drücke <RETURN>. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPIELREGELN & STEUERUNG

ST/AMIGA

Du steuerst Peter Banning und mußt dich durch Neverland kämpfen, um deine Kinder zu retten. Dazu steuerst du Peter von der Sicht eines Dritten aus, der Peter und seine unmittelbare Umgebung sehen kann.

Die gesamte Hauptsteuerung erfolgt über die Maus, die an Schnittstelle 0 des ST/Amiga angeschlossen ist. Durch Bewegen der Maus steuerst du einen Pan-Schwert-"Cursor" auf dem Schirm. Der Bildschirm besteht aus zwei Teilen.

PC

Das Spiel kann über Maus oder Cursor gesteuert werden.

POS 1-Taste – Linke Maustaste

BILD HOCH-Taste – Rechte Maustaste



Die Handlung findet im Hauptbereich statt und dort kannst du Peter in Neverland sehen. Zum Durchführen einer Handlung mußt du das gewählte Symbol durch Anklicken mit der linken Maustaste hervorheben, wenn der Cursor auf diesem Symbol steht. Dann den Hauptschirm anklicken und die Handlung wird durchgeführt.

Sind keine Symbole hervorgehoben, so bist du im Geh-Modus. Hauptschirm anklicken, um zu dem Punkt zu gehen, der dem Cursor am nächsten liegt.

Man kann die folgenden Symbole wählen:



BLICK: Peter geht auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort zu, den du angeklickt hast und beschreibt ihn. Du kannst auch dein Inventar anklicken, um herauszufinden, was du mit dir herumträgst.



SPRECHEN: Peter geht auf die Person zu, mit der du dich unterhalten möchtest, vorausgesetzt, du kannst ihn frei bewegen, und geht dann in Sprech-Modus. Der

Gesprächstext erscheint über Peters Kopf, und wenn du das sagen möchtest, drückst du die linke Taste. Wenn es nicht das Richtige ist, drückst du die rechte Taste und wählst eine Alternative. Überlege dir gut, was du sagst, um die richtige Information zu erhalten und versuche, keinem auf die Zehen zu treten!



AUFNEHMEN: Peter geht auf den Gegenstand zu, den du aufnehmen möchtest und versucht ihn dann aufzuheben. Wenn du diesen Gegenstand nicht aufnehmen kannst, so sagt er dir warum, andernfalls erscheint dann das Symbol, das diesen Gegenstand darstellt, in deinem Inventar.



GEBRAUCHEN: Das **Gebrauch**-Symbol kannst du auf drei Arten einsetzen:

- (i) Einen Gegenstand am Standort gebrauchen - Du kannst auf dem Hauptschirm einen Gegenstand anklicken und versuchen, ihn zu gebrauchen.
- (ii) Einen Gegenstand gebrauchen - Zuerst das **Gebrauch**-Symbol und dann den Gegenstand in deinem Inventar anklicken, den du gebrauchen möchtest.
- (iii) Zwei Gegenstände gebrauchen - Zuerst das **Gebrauch**-Symbol und dann den Gegenstand in deinem Inventar und den Gegenstand anklicken, den du mit ihm zusammen einsetzen

möchtest. Wenn du sie zusammen einsetzen kannst, erhältst du vielleicht das gewünschte Resultat.



Das GEBEN-Symbol anklicken, dann den Gegenstand in deinem Inventar und dann die Person, der du ihn geben willst. Will der andere den Gegenstand nicht, so nimmt er ihn von dir, andernfalls weigert er sich und gibt ihn zurück.

Durch Anklicken eines hervorgehobenen Symbols mit der rechten Maustaste wird es an- und abgeschaltet.

Wenn du mehr Gegenstände hast, als du im Inventarfenster sehen kannst, kannst du es durch Anklicken der Pfeiltasten auf dem Feld mit der linken Maustaste nach links oder rechts verschieben.

TASTATURSTEUERUNG

P – Pause/Pause beenden

STATUSFELD

Auf dem Statusfeld sind die Gesichter von Hook und Peter dargestellt. Wenn du etwas tust, das dir dabei hilft, deine Kinder zu retten, dann ärgert sich Hook und Peter lächelt. So kannst du gut sehen, welche Fortschritte du machst!

TIPS UND TRICKS

Die erste Hürde, die du überwinden mußt, ist, auf Hooks Schiff zu gelangen, um deine Kinder zu retten. Du wirst jedoch leider feststellen müssen, daß dich ein bestimmter, gemein aussehender Pirat nicht an Bord lassen will, weil du kein Pirat bist. Also mußt du dich in die Piratenstadt wagen und versuchen, eine Piratenuniform zu bekommen. Sprich mit den Schankwirten, Ladenbesitzern und allen, von denen du etwas darüber erfahren kannst, wo du Teile deiner Uniform bekommen kannst.

HOOK™

Dieses Programm ist urheberrechtliches Eigentum von Ocean Software Limited und darf, in welcher Form auch immer, nicht ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited reproduziert, gespeichert, vermietet oder gesendet werden. Sämtliche Rechte weltweit vorbehalten.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE SORGFÄLTIG DIE LADEANWEISUNGEN LESEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren untersucht und geprüft.

Bitte keine Disketten-Dienstprogramme für Ocean Produkte verwenden, da dies die Daten verstümmeln und die Diskette unbrauchbar machen könnte.

DANKSAGUNGEN

HOOK © & TM 1991 Tri-Star Pictures, Inc. Sämtliche Rechte vorbehalten.

Amiga- & ST-Programmierer
Künstlerische Gestaltung

- Bobby Earl
- Kevin Oxland
- Martin Macdonald
- Jack Wikeley
- Dawn Drake
- Don McDermott

PC-Programmierer
Musik

- John Wildsmith
- Jonathan Dunn

Produziert von Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited.



Notes

