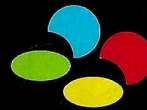


SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

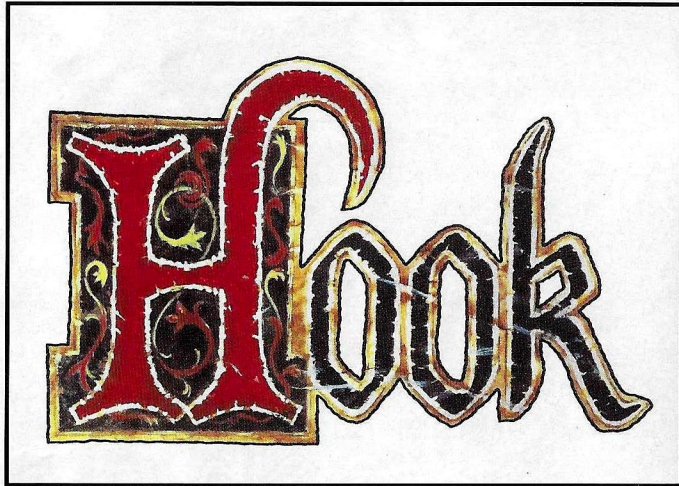


SONY MUSIC ENTERTAINMENT (GERMANY) GmbH
 STEPHANSTRASSE 15,
 6000 FRANKFURT AM MAIN 1, GERMANY.

PRINTED IN JAPAN



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



©1991 TriStar Pictures, Inc. All rights reserved.
Hook™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures, Inc.
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company.



LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

INHALTSVERZEICHNIS

- Die Geschichte von Hook • 4
- Das Abenteuer fängt an • 5
 - Peters Zustand • 5
- Steuerung von Pan • 6
 - Pan zu sein • 7
- Gegenstände • 9
 - Schätze • 10
- Pans Schwert • 11
- Der Nimmerbaum und Nimmerland • 12
 - Feinde • 19
- Nützliche Hinweise • 20
- Garantie • 22



DIE GESCHICHTE VON HOOK

Du, Peter Banning, bist erwachsen und führst dein Leben als Rechtsanwalt mit zwei Kindern. Du würdest noch nicht einmal im Traum daran denken, nach Nimmerland zurückzukehren. Tatsächlich kannst du dich noch nicht einmal daran erinnern, daß du jemals da warst! Aber als der böse Kapitän Hook zurückkehrt, um deine Kinder zu entführen, muß Oma Wendy dich doch an die sorglosen Zeiten erinnern, in denen du mit den verlorenen Jungen im wilden Nimmerland gespielt hast. Denn Peter Banning ist in Wirklichkeit Peter Pan! Zum Glück bist du für das Abenteuer, das dir bevorsteht, gut gerüstet: mit einem Schwert, dem Zspruch von Oma Wendy und den guten Ratschlägen deiner Freundin Tink.

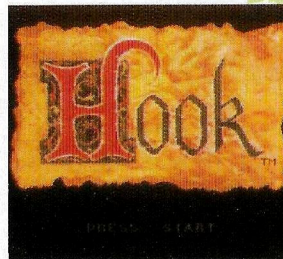


Als Pan wirst du auf der Suche nach den Kindern vielen Hindernissen begegnen und viele Feinde bekämpfen. Du mußt dich mit Piraten und Piratenskeletten herumschlagen. In den Wäldern von Nimmerland stellen sich dir pfeilschießende Piraten, Stachelschweine und hohe Bäume entgegen. Manchmal fliegst du von einem Ziel zum nächsten, aber dazu brauchst du Elfenstaub!

Im Lauf des Abenteuers wirst du als Peter Pan immer geschickter werden, damit du zuletzt den bösen Hook besiegen und die Kinder befreien kannst.

Aber Nimmerland ist eine große Insel, und Hook ist ein schlauer, schwer zu findender Gegner. Du wirst unterwegs vielen Gefahren begegnen, die du alle bestehen mußt, um Hook und die Kinder zu finden. Viel Glück, und beeil dich: die Kinder warten schon!

DAS ABENTEUER FÄNGT AN



Um nach Nimmerland zu gelangen legt man die Spielkassette in das Super Nintendo Unterhaltungssystem ein. Wenn die Titelanzeige erscheint, auf Start drücken. Und so beginnt deine Reise ins Land der Piraten, der verlorenen Jungen, der Zauberei und der Abenteuer. Du wirst dich auf der ganzen Insel durch mindestens zwölf Stufen hindurchkämpfen müssen. Dann erst kannst du Kapitän Hook finden und herausfordern. Jede Stufe muß nacheinander gespielt werden. Du kannst nicht bestimmen, welche als nächstes drankommen soll. Die Piraten halten überall nach dir Ausschau — sie sind bereit, dich mit Pfeilen, Bomben und anderen Tricks anzugreifen. Wenn du soweit bist: zweiter Stern rechts und dann immer geradeaus bis zum Morgen...

PETERS ZUSTAND



PUNKTE: Zeigt die Anzahl der Punkte an, die du erworben hast.

STÄRKE: Peter beginnt seine Aufgabe, die Kinder zu retten, mit zwei Blättern Stärke. Wenn er Stärke verbraucht, werden die Blätter leer. Behalte sie im Auge, damit du siehst, wieviele Treffer du noch aushalten kannst.

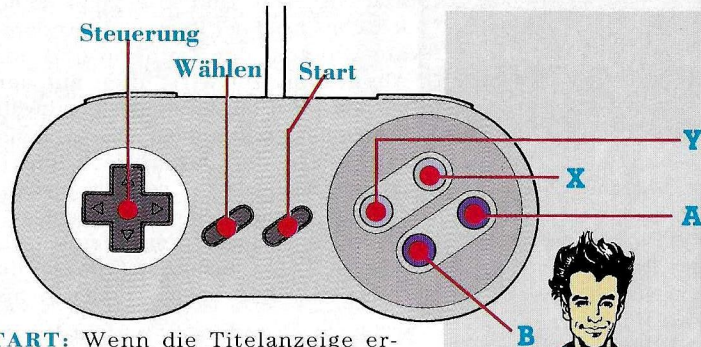
FLUG: Zeigt an, wieviel Flugzeit du noch übrig hast. Je höher der Balken des Flugmessers, desto mehr Flugzeit bleibt dir noch.

PAN: Als Peter Pan hast du natürlich mehr als ein Leben. Die Zahl zeigt an, wieviele Leben du noch übrig hast.

ZEIT: Du hast für jede Stufe fünf Minuten.

STEUERUNG VON PAN

Da es eine ganze Weile her ist, seit du hier in Nimmerland warst, brauchst du ein bißchen Zeit, um wieder Peter Pan zu werden. Du wirst das Fliegen, den Schwertkampf und das Anführen der verlorenen Jungen wieder neu erlernen müssen. Also: ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN!



START: Wenn die Titelanzeige erscheint, einfach das Spiel durch Drücken der Starttaste beginnen. Dieselbe Taste bewirkt auch eine Spielpause. Bei der Kartenanzeige bewirkt Start eine Spielfortsetzung.

WÄHLEN: Keine Funktion.

X: Keine Funktion.

A: Keine Funktion.

Y: Y-Taste drücken, um mit Schwert oder Dolch zu kämpfen. Y-Taste anhaltend drücken, um schnell zu fliegen oder zu rennen.

B: B-Taste einmal drücken, um zu springen. B-Taste zweimal drücken, um zu fliegen — aber nur, wenn du Elfenstaub hast.

STEUERUNG: Steuertasten drücken, um dich in acht verschiedene Richtungen zu bewegen.



PAN ZU SEIN

Bewegung



Du erinnerst dich allmählich wieder daran, wie es ist, Peter Pan zu sein und du merkst jetzt, wie schnell und geschickt du eigentlich sein kannst. Durch die Steuertasten bewegst du dich nach rechts und links. Wenn du fliegst oder schwimmst, kannst du dich mit den Steuertasten in acht Richtungen bewegen. Einmal auf Y drücken um anzugreifen. Y anhaltend drücken, um dich mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen. Y loslassen, um dich langsamer zu bewegen. Um schnell anzuhalten, drück die Steuertaste in der entgegengesetzten Richtung, in der du dich gerade bewegst.

Kauern

Eine von Peters besten Fähigkeiten ist das Schleichen. Das kann ihm bei einer Begegnung mit Piraten und um Verletzungen zu vermeiden sehr nützlich werden. Drück auf die Steuerung, um zu kauern. Um in kauender Stellung zu bleiben, drück die Steuerung anhaltend. Wenn du aus dem Kauern angreifen willst, drück die Y-Taste. Du greifst dann in derselben Richtung an. Kauern ist besonders vorteilhaft, wenn du in einen Regen von Pfeilen gerätst.

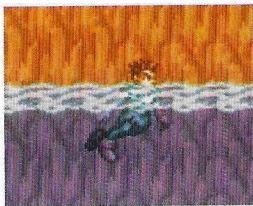


Springen



Da Peter Banning (der du früher warst) Höhenangst hatte, kann es etwas dauern, bis du wieder lernst, hoch zu springen. Aber auf Nimmerland ändern sich die Menschen schnell. B-Taste drücken, um zu springen. Du kannst die Richtung, in die du springst, ändern, indem du die rechte oder linke Steuertaste drückst. Um einen Sprung zu unterbrechen oder um schnell zu landen, B-Taste loslassen.

Um die erstaunlichsten Sprünge auszuführen, leg durch anhaltendes Drücken der Y-Taste eine hohe Geschwindigkeit vor und drück dann auf die B-Taste.



Schwimmen

Als Peter Pan hast du dich im Wasser an den

Schwänzen der Nixen festgehalten und wurdest so durchs Wasser gezogen — deshalb hast du nie gut Schwimmen gelernt. Wenn du unter Wasser bist, immer wieder die B-Taste drücken, um weiterzuschwimmen. Mit den

Steuertasten kannst du dich in acht Richtungen bewegen. Wenn du angreifen mußt, Y-Taste drücken. Aber vergiß nicht, daß du dich im Wasser nicht schnell bewegen kannst.

Fliegen

Fliegen war früher Peters größtes Talent. Leider ging

mit der Zeit viel von dieser Fertigkeit verloren. Um jetzt zu fliegen brauchst du die Mithilfe deiner alten Freundin Tinkerbelle mit dem Elfenstaub. Wenn du Elfenstaub hast, zweimal auf die B-Taste drücken. Zur Beendigung des Flugs, wieder die B-Taste drücken. Genau wie unter Wasser kann man mit den

Steuertasten in acht Richtungen fliegen. Um aus der Luft anzugreifen, Y drücken. Y anhaltend drücken, und du fliegst sehr schnell. Denke daran,

deinen Flugmesser im Auge zu behalten. Wenn er auf Null absinkt, stürzt du ohne Fallschirm ab. Fliegen ist das, wofür Peter Pan berühmt ist — dadurch wird es ihm möglich sein, die Piraten zu schlagen und Kapitän Hook auszuschalten.



GEGENSTÄNDE

Kirschen

Du wirst bei jedem Kampf Energie verbrauchen. Also iß Kirschen, wo immer du welche findest. Sie werden eines deiner Stärkeblätter wieder auffüllen.

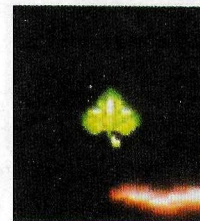


Ein Apfel füllt alle deine Stärkeblätter auf. Du kannst dann die Piraten mit voller Kraft angreifen.

Äpfel

Blätter

Wenn du ein Blatt findest, kommt es zu deinen anderen Stärkeblättern hinzu. Dies erhöht deine Fähigkeit, Treffern standzuhalten, denn jetzt kannst du Stärke in mehr als zwei Blättern ansammeln. Blätter sind an den ungewöhnlichsten Stellen versteckt, also suche alles sorgfältig ab.



Elfenstaub



Tink, deine beste Helferin in Nimmerland, bleibt während des ganzen Abenteuers in deiner Nähe. Meistens kann man sie irgendwo im Hintergrund herumfliegen sehen. Wenn du deinen Flugmesser wieder auffüllen mußt, suche Tinkerbelle und stelle dich unter sie. Sie wird dann Elfenstaub auf dich streuen.

Pankraft

Auf ganz Nimmerland sind bis zu drei Pankräfte versteckt. Immer da, wo man sie am wenigsten erwartet.



SCHÄTZE

Ganz klar, wo es Piraten gibt, da gibt's auch Schätze! Die Seeräuber tragen auch meistens einen Teil der Beute mit sich.

Sabas Diadem

Vor langer Zeit raubten die Piraten ein Schiff aus, das der Königin von Saba gehörte. Sie nahmen viele kostbare Diademe aus Saphiren und Gold. Wenn du eines aufhebst, bekommst du 100 Punkte.



Ehrenring

Als Zeichen besonderer Gunst verehrt Kapitän Hook einem seiner Piraten manchmal einen Goldring mit einem einzelnen großen Rubin. Wenn es dir gelingt, einen solchen Ring einem Piraten abzunehmen, erhältst du 500 Punkte.



Königskette

Ursprünglich für den Hals einer königlichen Person bestimmt, fielen diese Halsketten kürzlich den Piraten in ihre raffgierigen Hände. Um 1000 Punkte zu verdienen, mußt du dir eine dieser Amethyst-Ketten verschaffen.



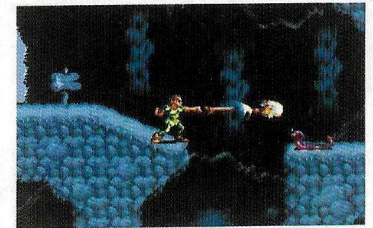
Königskrone

Alexander der Große machte den Fehler, Hook über den Weg zu laufen, und alle Kronen, die er bei seinem Siegeszug um die Welt errungen hatte, wurden gestohlen. Sie sind 10.000 Punkte wert.



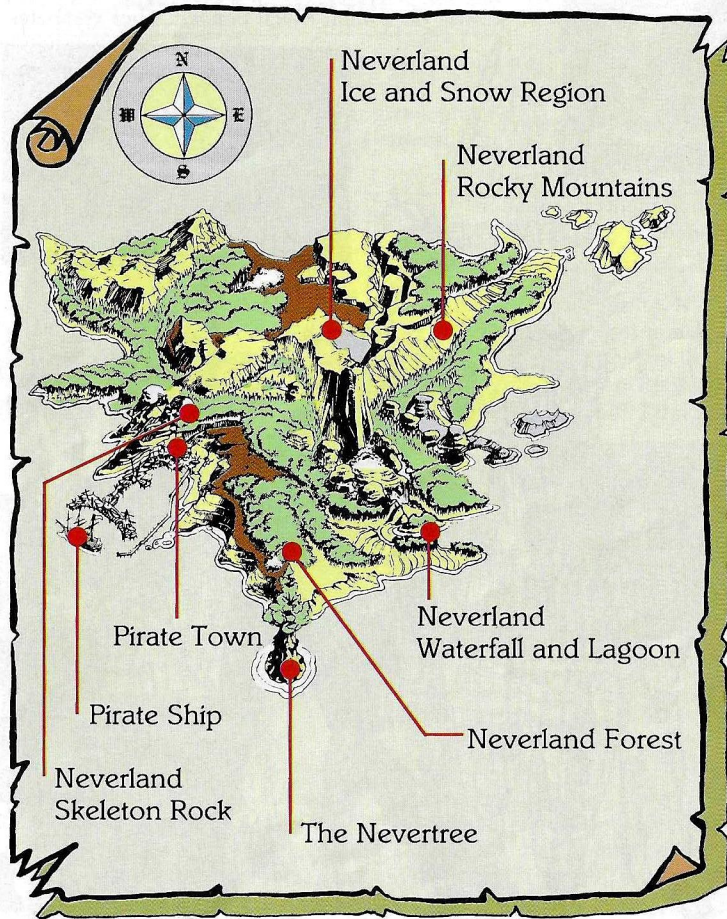
PANS SCHWERT

Die erste Aufgabe, die dir bevorsteht, um wieder Peter Pan zu werden, ist, dir dein goldenes Schwert von Rufio zurückzuholen. Aber auch wenn du es hast, ist es schwer, das Schwert festzuhalten. Wenn du einmal getroffen wirst, verlierst du das Schwert. Es wird an verschiedenen Stellen auf Nimmerland wieder auftauchen, also halte danach Ausschau. Benutze das Schwert so, wie du deinen Dolch benutzt, aber versuche, weiter von dem Feind entfernt zu bleiben. Aus Pans goldenem Schwert schießt ein Sternenball heraus, dem deine Feinde nicht standhalten können.



DER NIMMERBAUM UND NIMMERLAND

Die Insel Nimmerland ist sehr groß und beherbergt tausend Gefahren. Studiere diese Karte gut, um dir die Orte einzuprägen, durch die du reisen mußt, um die Kinder zu retten.



NIMMERLAND KARTENANZEIGE

Die Kartenanzeige erscheint nach jeder Stufe außer der ersten, um dir zu zeigen, wo du dich befindest. Die Kartenanzeige kann auf dem Bildschirm verschoben werden. Um die Kartenanzeige zu beenden und mit der nächsten Stufe zu beginnen, auf Start drücken. Du gelangst automatisch in eine noch unerforschte Region von Nimmerland.



Der Nimmerbaum



Als Erwachsener mußt du den verlorenen Jungs und dir selber erst noch beweisen, daß du Peter Pan bist. Der erste Schritt ist, den Weg durch den Nimmerbaum zu finden und Rufio in einem Duell zu stellen. Wenn du überlebst, gewinnst du dein Schwert und deine Ehre.



Wald von Nimmerland



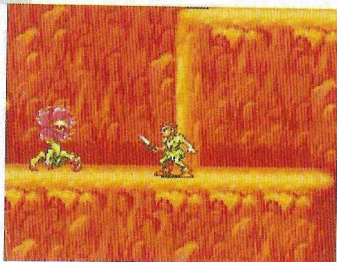
Der Wald wird von den Piraten streng kontrolliert. Sie haben Befehl, an ihrem Posten zu bleiben, aber jeder von ihnen würde Peter Pan liebend gern besiegen. Also nimm dich vor ihnen in acht, sie werden hinter dir her sein. Halte auch nach Kirschen Ausschau und nach zusätzlichen Blättern: du wirst jedes Stück extra Energie brauchen können. Dies ist deine

erste Chance, den Piraten—und dir selbst—zu beweisen, daß du, Peter Pan, wirklich zurückgekehrt bist. Bewege dich vorsichtig.

Felsengebirge von Nimmerland



Piraten sind nicht gerade als gastfreundlich bekannt. Wenn du siehst, wie sie ein Fäßchen hervorrollen, mach dich davon! Es ist nicht zum Feiern drin. Wenn du dein goldenes Schwert verloren hast, suche es hier in dem Labyrinth dieser alten Berge.



Wasserfall und Lagune von Nimmerland



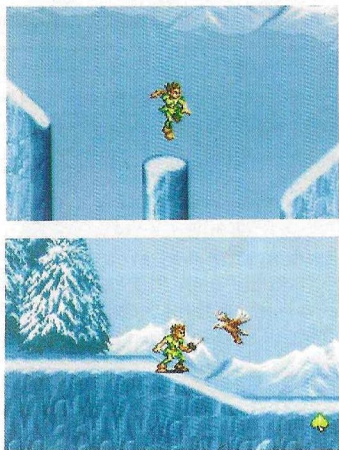
In der Nähe dieser Lagune befindet sich in einer Höhle ein ganzes Rudel von Zaubertigern. Ihr Atem verwandelt dich zu Stein, aber zum Glück hält es nicht lange an. Diese schwierige Region birgt noch weitere Zauberdinge, zum Beispiel zusätzliche Blätter und Pankraft. Du mußt aber sehr genau danach suchen. Nicht den Mut verlieren. Konzentriere dich auf dein Glück und vergiß nicht, was du gelernt hast.

Unterirdisches Nimmerland

Wenn du in die feuchten, dunklen unterirdischen Höhlen geraten bist, mußt du den Weg zurück zur Sonne und zur frischen Luft finden. Guck dich nach allen Seiten um: man weiß nie, was sich in diesen schwarzen Tiefen hinter einem anschleicht. In diesen Höhlen wohnen viele gefährliche Geschöpfe, zum Beispiel der Riesenwurm, die Nachtschlange und andere, die noch gar keinen Namen haben.



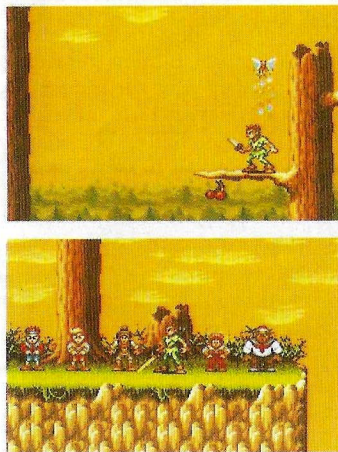
Eis- und Schneeregion von Nimmerland



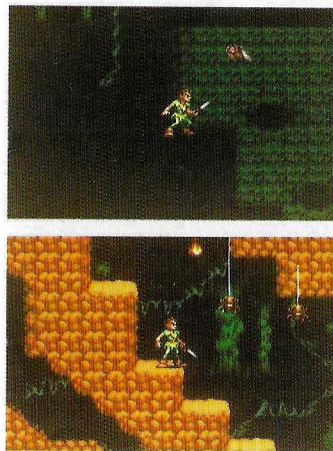
Nimm dich vor den Tigern der Schnee-felder in acht. Wie ihre Verwandten bei der Lagune läßt dich ihr Atem festfrieren. Auch das geht hier blitzschnell. Paß auf Piraten auf, die deinen Spuren folgen könnten. Ein paar von ihnen sind mit Schneebällen bewaffnet und sie sind sehr bössartig. Auch der mächtige Winterfalte lebt in dieser Gegend. Beobachte den Himmel, von dem er wie der Blitz herabstürzt. Sei vorsichtig, wenn du über Hindernisse springst oder wenn du rennst. Die Gletscher sind sehr glatt.

Über dem Wald von Nimmerland

Über den Wald zu fliegen, wird eine wahre Probe für dich sein: hast du die Höhenangst wirklich überwunden? Die Bildabfolge verschiebt sich mit gleichmäßiger Geschwindigkeit, und du mußt mithalten. Vergiß nicht, deinen Flugmesser bei jeder Gelegenheit mit Elfenstaub zu füllen. Nimm dich vor Piraten in acht, die dich in ihren Heißluftballons jagen. Weiche ihnen geschickt aus.



Skelettfelsen von Nimmerland



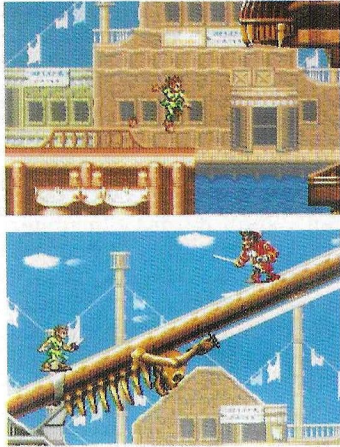
Soweit sich auch nur irgendeiner der verlorenen Jungs zurückerinnern kann, hat es auf dem Skelettfelsen gespukt. In den Höhlen wird dir ein Elmsfeuer folgen, eines der Feuergeister. Sie sind harmlos, außer wenn du sie berührst: dann verlierst du ein Leben. Wenn du das Elmsfeuer zurückläßt, wirst du nichts mehr sehen. Nimm dich vor den Knochen lange verstorbener Piraten in acht. Sie können die Naturgesetze auf den Kopf stellen, nur um den großen Peter Pan zu verfolgen und zu besiegen.

Piratenstadt

Peter Pan muß sich seinen Fähigkeiten vollkommen sicher sein, wenn er in diese Stadt geht. Diese Piratenstadt ist die Jauche, in der sich der Piratenabschaum aller sieben Meere angesammelt hat.



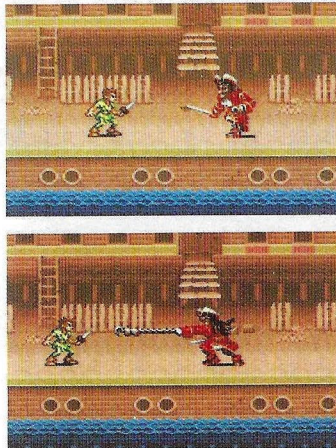
Piratenschiff



Auf dem Piratenschiff herrscht der reine Wahnsinn. Du wirst einer Horde wütender, häßlicher Seeräuber gegenüberstehen. Jeder von ihnen will dich schlagen, um vor seinen Kameraden Ehre einzulegen. Die Piraten sind mit Langschwertern, Dolchen, Bomben und Dutzenden anderen Waffen ausgestattet. Du wirst ständig in Bewegung bleiben müssen: kauern, springen, fliegen und kämpfen! Aber du bist jetzt näher bei deinen Kindern, Jack und Maggie. Laß dich so kurz vor dem Sieg nicht aufhalten.

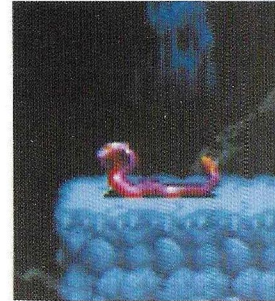
Hook

Endlich hast du den alten Kabeljau, Kapitän James Hook eingeholt und auf dem Marktplatz in die Enge getrieben. Er weiß, daß es für ihn keinen Ausweg mehr gibt, und er scheut sich nicht, unfaire Mittel einzusetzen. Sei auf ein paar Tricks gefaßt und auf viele schnelle, fantasievolle Gefechte. Die beste Strategie ist, seinen direkten Angriffen auszuweichen. Versuche, dich ihm taktisch zu entziehen. Nicht nachlassen: dies ist das letzte Hindernis!



FEINDE

Die Piraten werden versuchen, dich mit verschiedenen Tricks zu schlagen. Außerdem schleichen auch mehrere üble Ungeheuer umher.



Schlangen

Laß dich von diesen Giftschlangen nicht täuschen. Wenn sie zurückweichen, bereiten sie sich in Wirklichkeit auf einen Angriff vor, nicht auf die Flucht. Weil du dir als Junge in Nimmerland einen Spaß daraus gemacht hast, ihre Schwänze zu verknoten, sind alle Schlangen in Nimmerland hinter dir her.

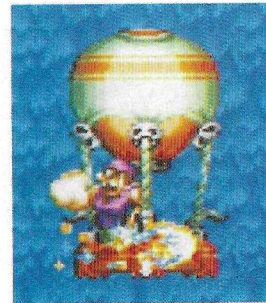
Piraten mit Pfeilen

Pfeil und Bogen sind normalerweise nicht die Waffen eines Piraten. Aber sie fühlen sich in die Enge getrieben. Sie probieren alles, wodurch sie hoffen können, dich zu besiegen. Die Piraten schießen drei Pfeile auf einmal ab. Du mußt ihnen ausweichen oder die Pfeile mit deinem Schwert treffen, bevor du selbst getroffen wirst.



Piraten in Ballons

Hook hat seine schlausten Piraten in diese Heißluftballons gesteckt. Sie werden dich mit vielen ausgeklügelten Waffen angreifen. Sie werden angezündete Pulverfässer nach dir werfen und auf dich schießen. Es ist am besten, ihnen wenn möglich aus dem Weg zu gehen.



NÜTZLICHE HINWEISE

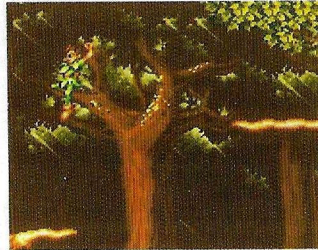


Pan-Überraschungen

Es kann sein, daß du ein paar Dinge damals als Peter Pan vergessen hast, als du erwachsen wurdest. Suche in den Spalten und an anderen Stellen nach Geheimgängen. Sie können zu einem Extraleben führen.

Wenn's gefährlich wird

Um deinen Elfenstaub für die Gelegenheiten aufzusparen, in denen du ihn wirklich brauchst, machst du große Sprünge. Nimm Anlauf (mit der Y-Taste). Dann spring durch Drücken der B-Taste. Durch Niederhalten der B-Taste kannst du weiter springen.



Abwarten

Bleib im Hinterhalt, wenn du auf dem Waldboden umherrobbst. Warte geduldig auf die Piraten. Versteck dich hinter einem Baum, bis der Pirat, auf den du es abgesehen hast, dir den Rücken zugekehrt hat. Dann greife ihn an.

Pankraft

Du bist zwar der einzige wahre Peter Pan, aber leider bist du ein älterer Peter Pan, der nicht mehr in Form ist. Heb deshalb alle Gegenstände auf, die du findest, und suche nach versteckten Gegenständen. Du mußt gefüllte Blätter und Stärke besitzen, um Hook besiegen zu können.



SONY IMAGESOFT GARANTIE

Sony Imagesoft gewährt dem Erstverbraucher dieses Produktes eine neunzig (90) Tage vom Einkaufsdatum an dauernde Garantie, daß die Kassette frei von Fertigungs- und Materialfehlern ist. Weitergehende oder unbegriffene Ansprüche sind ausgeschlossen, und Sony Imagesoft ist für Verluste oder Schäden, die durch die Verwendung dieses Produktes entstehen, nicht verantwortlich. Sony Imagesoft wird für eine Dauer von neunzig (90) Tagen dieses Produkt kostenlos nach unserer Wahl entweder reparieren oder ersetzen. Senden Sie dieses Produkt mit einem datierten Kaufbeleg an die unten angegebene Adresse.

Die Garantie betrifft nicht und wird ungültig, wenn der Schaden an diesem Sony Imagesoft Produkt durch falsche oder unsachgemäße Bedienung, Mißhandlung oder Nachlässigkeit verursacht wurde. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINE ANDEREN ABSPRACHEN ODER ANSPRÜCHE SIND FÜR SONY IMAGESOFT VERBINDLICH. SÄMTLICHE INBEGRIFFENEN GARANTIEEN, DIE DIESES SOFTWAREPRODUKT BETREFFEN, EINSCHLIEßLICH MARKTFÄHIGKEIT UND ZWECKMÄßIGKEIT, SIND AUF DIE OBEN BESCHRIEBENE ZEITSPANNE VON NEUNZIG (90) TAGEN BESCHRÄNKT. SONY IMAGESOFT IST UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER NICHT URSÄCHLICHE SCHÄDEN VERANTWORTLICH, DIE DURCH BESITZ, VERWENDUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES VERURSACHT WERDEN.

Bestimmte Länder untersagen eine zeitliche Begrenzung von unbegriffenen Garantien bzw. Ausschluß oder Begrenzung von zufälligen oder nicht ursächlichen Schäden. Die oben genannten Begrenzungen bzw. Ausschlüsse von der Haftpflicht treffen daher nicht unbedingt auf Sie zu. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und möglicherweise haben Sie weitergehende Rechte, die von Land zu Land unterschiedlich sind.

SONY



IMAGESOFT

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (GERMANY) GmbH
STEPHANSTRASSE 15,
6000 FRANKFURT AM MAIN 1, GERMANY.