HYPERFORCE

LOADING INSTRUCTIONS

Insert disk and switch on computer. Game will then load automatically.

SCENARIO

Cazoomie the droid has been warped to the Hyperforce den and has to do battle with a variety of enemies across 30 chambers. In his bid to free the golden Pegasus and its baby from the clutches of the evil Hyperforce he will have to collect energy pods and solve fiendish puzzles to succeed, he needs YOUR help NOW...

HYPERFORCE – AIMS

Hyperforce is a very simple arcade game where you have to get through 30 chambers to face and destroy the evil Hyperforce. Along the way you will find cartoons, puzzle rounds and hidden bonuses to entertain you.

In every level you have to collect two types of pod. Scorers (rotating triangles) give you 500 points for each one touched by you with an extra life awarded at 20000 points (to a maximum of five lives in reserve).

Ordinary gold oblong shaped pods are the key to getting to the next stage of the game. You simply have to collect the number indicated on the status line on each stage (level 1 has 8 to collect with the counter going down to zero as you touch them).

Throughout all thirty levels you simply have to collect these two types of pod.

The only limit you have is the Energy Gauge, this slowly decreases as you play the wave and when it is empty you lose one of your three lives. You cannot be killed by anything on the screen, you simply have to collect the set number of pods before the energy gauge is empty.

Of course there are many play elements to hinder your progress...

HYPERFORCE – PLAYING THE GAME

On many levels you will find lines that move around the screen erasing Ordinary pods, you can prevent this by shooting the lines back or by dragging them with your character.

Lines HAVE NO EFFECT ON SCORERS, YOU CAN COLLECT THESE AT YOUR LEISURE.

You can shoot bullets by holding the **FIREBUTTON** and pressing the joystick in the direction desired. You cannot move and fire, in fact you will find that bullets are very limited in their usefulness and most waves can be easily completed without firing at all.

As you collect Ordinary pods you may find that some lines drop out and speed up making your job harder, the lines can also move you around the screen if you sit in one place. To avoid these lines moving you and to get around them simply touch any one of the four sides of the screen and the lines will pass through you. This is an important technique which you should learn early in the game.

As you progress through the levels the emphasis switches from pure arcade action to include a significant element of strategy. On many rounds you will have to hit the **PAUSE** key and review what is on the screen to decide the best tactic to get through.

There are many hidden touches and bonus rounds to be had along the way, but you do have to find them!

PUZZLE ROUNDS

There are five puzzle rounds in the game, the rules are simple, to collect diamonds and lives littered around the screen before the Energy Gauge is empty.

When the Energy Gauge is empty you go to the next level, YOU DO NOT LOSE A LIFE.

Each puzzle round has a number of problems to solve, simple but abstract. To help you the screen flashes green if you make a correct move, if it is wrong the screen can sometimes flash red.

For example, on entering puzzle round 1 if you touch the top of the screen continuously the screen flashes green and when it stops flashing you have to work out how to pass the second bar on the screen.

Puzzle rounds occur between levels 2, 5, 9, 12, 15, 18, 21, 24 and 27. As you go through the puzzle rounds you will find the problems a touch more fiendish and do not take the above pointers as gospel!!

PUZZLE ROUND 1: Get from the right side of the screen to the left collecting the diamonds and extra life.

PUZZLE ROUND 2: Get out of the box at the top of the screen and then a little memory test where you have to touch the diamonds in the sequence pulsed.

YOU CANNOT START UNTIL THE PULSING SEQUENCE HAS ENDED, IF YOU TOUCH THE WRONG DIAMOND THE SCREEN FLASHES RED AND YOU WILL BE PLACED IN THE CENTRE OF THE SCREEN AND THE SEQUENCE WILL REPEAT.

PUZZLE ROUND 3: You have to get down the screen collecting the diamonds as you go. To get from line to line you have to touch a side of the screen, if you touch the wrong side it flashes red and resets you to the top of the screen!

PUZZLE ROUND 4: Like puzzle round 3 you have to get down the screen collecting the diamonds, but you have to work out how to collect the diamonds and learn a little finesse with the joystick.

PUZZLE ROUND 5: YOU ARE ON YOUR OWN...

There are 4 cartoons in the game to keep you entertained and to give your hand a rest (you will need them).

GAME OVER

When you have lost all your lives you will be faced with an option menu and a gold chevron which you can move up and down to select with. This option will only come up when you are on level 2 and beyond.

There are two choices, to restart the game from level one called RESTART, or Bonus Round.

The Bonus Round is an extension of the concept of coming back on the level you just died on. In the Bonus Round you have to collect as many special pods as possible before the Energy Gauge is empty, each pod is worth 2000 points (an extra life is awarded every 20000 points) to hinder you there is a bouncing spider.

If the spider touches you the screen flashes red and a little spider symbol appears in the top right hand corner showing you have been hit.

If you are hit 3 times the game will reset itself and you have to start from level one again. THIS WILL HAPPEN EVEN IF YOU HAVE LIVES IN RESERVE, you have the choice to either play safe and get one or two lives and risk taking more hits.

YOU DETERMINE HOW MANY LIVES YOU WISH TO RESTART WITH.

The option to play a Bonus Round will only come up three times, thereafter the game simply resets to level one.

PLAYING TIPS FOR LEVELS 1 – 5

LEVEL 1: Keep moving and touch the sides of the screen to let the lines pass through you.

LEVEL 2: Touch the sand timer to slow down the rate of decrease of the Energy Gauge and then touch ordinary pods as they appear.

LEVEL 3: This is a round where little finesse movements are needed, if you touch a trailer it will reset you to the centre of the screen and you lose Energy.

DO NOT FLY AROUND THE SCREEN, ZIP IN AND OUT OF THE LINES. PICKING UP PODS IS THE ORDER OF THE DAY.

LEVEL 4: Yuks are bad news, if they touch you they add one to the ordinary pod counter and the screen flashes red. To avoid them simply follow their movements closely and slip in behind them.

LEVEL 5: If you should have problems finding yourself try firing bullets.

PUZZLE ROUND 1: If you should have any problems getting past the middle bar try shooting whilst sitting in a corner!

The other 25 levels and 4 puzzle rounds are up to you to figure out. Good luck.

HYPERFORCE

LADEANWEISUNGEN

Die Diskette eingeben und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich automatisch.

SZENARIO

Cazoomie der Android wurde zur Hyperforce-Höhle geschickt und muß in 30 Kammern gegen eine Vielzahl von Feinden antreten. Bei seinem Versuch, den goldenen Pegasus und das Fohlen aus den Klauen der bösen Hyperforce zu befreien, muß er Energiekapseln einsammeln und teuflische Rätsel lösen. Für den Erfolg benötigt er IHRE Hilfe – und SOFORT!

HYPERFORCE – ZIELE

Hyperforce ist ein äußerst einfaches Arcade-Spiel, wo Sie 30 Kammern durchqueren und die böse Hyperforce zerstören müssen. Auf Ihrem Weg werden Sie zu Ihrer Unterhaltung Zeichentrickfilme, Rätselrunden und versteckte Bonusse vorfinden.

In jedem Level gilt es, zwei verschiedene Arten von Kapseln einzusammeln.

Sogenannte 'Schreiber' (rotierende Dreiecke) bringen Ihnen bei Berührung 500 Punkte ein. Alle 20000 Punkte erhalten Sie ein Extra-Leben (bis zu maximal 5 Leben in Reserve).

Die rechteckigen goldenen Kapseln werden als 'normale' Kapseln bezeichnet und sind der Schlüssel, mit dem Sie zur nächsten Spielstufe gelangen. Sammeln Sie einfach die in jeder Spielstufe auf der Statuslinie angegebene Zahl dieser Kapseln ein (in Level 1 müssen Sie 8 Kapseln einsammeln, wobei die Zahlanzeige mit jeder berührten Kapsel abnimmt, bis sie Null erreicht).

In allen 30 Levels gilt es, diese zwei verschiedenen Kapselformen einzusammeln.

Ihre einzige Beschränkung besteht in der Energieanzeige, die langsam abnimmt, während Sie gegen die Wellen antreten. Geht Ihnen die Energie aus, verlieren Sie eines Ihrer drei Leben. Nichts auf dem Bildschirm kann Sie töten. Sie brauchen einfach nur die Kapseln einzusammeln, bevor die Energieanzeige Null erreicht.

Natürlich werden Sie dabei von vielen Spielelementen behindert...

HYPERFORCE – DAS SPIEL

In vielen Levels werden Sie auf dem Bildschirm Linien vorfinden, die sich bewegen und die 'normalen' Kapseln ausradieren. Dies können Sie verhindern, indem Sie die Linien durch Ihren Beschuß zurückdrängen oder mit Ihrem Spielcharakter wegziehen.

Linien HABEN KEINERLEI EINFLUSS AUF 'SCHREIBER', DIE SIE IN ALLER RUHE EINSAMMELN KÖNNEN.

Die Kugeln werden von Ihnen abgefeuert, wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten und den Joystick in die gewünschte Schußrichtung bewegen. Gleichzeitiges Bewegen und Feuern ist nicht möglich. In der Tat werden Sie schnell selber herausfinden, daß die Kugeln äußerst unzweckmäßig und die Wellen einfacher zu beenden sind, wenn kein einziger Schuß abgefeuert wird!

Während Sie 'normale' Kapseln einsammeln, werden einige Linie herausspringen und sich beschleunigen, was Ihnen Ihre Aufgabe erschwert. Außerdem können Sie selber von den Linien über den Bildschirm bewegt werden, wenn Sie an einer Stelle sitzen bleiben.

Wenn Sie vermeiden wollen, daß die Linien Sie bewegen, oder wenn Sie die Linien umgehen wollen, brauchen Sie einfach nur eine der vier Bildschirmseiten zu berühren, worauf die Linien einfach durch Sie hindurchgehen. Dies ist eine wichtige Technik, die Sie so früh wie möglich lernen sollten.

Zu Anfang des Spiels besteht der Schwerpunkt in reiner Arcade-Action, doch mit fortschreitendem Level ändert er sich und beinhaltet ein bedeutendes Element an Spielstrategie. In vielen Runden werden Sie die **PAUSENTASTE** drücken müssen, um sich die Lage auf dem Bildschirm genauer anschauen und die beste Spieltaktik entwerfen zu können.

Es gibt viele versteckte Berührungspunkte und Bonusrunden, die Sie auf Ihrem Weg spielen können, doch diese müssen Sie selber finden!

RÄTSELRUNDEN

In dem Spiel gibt es fünf Rätselrunden. Die Regeln sind einfach. Sammeln Sie die Diamanten und Leben ein, die über den ganzen Bildschirm verstreut sind, bevor Ihnen die Energie ausgeht.

Wenn die Energieanzeige leer wird, gehen Sie zum nächsten Level weiter, UND SIE VERLIEREN KEIN LEBEN.

In jeder Rätselrunde gilt es, eine Anzahl von einfachen, aber auch abstrakten, Problemen zu lösen. Wenn Sie eine richtige Bewegung ausführen, leuchtet der Bildschirm grün auf. Bei einer falschen Bewegung kann der Bildschirm manchmal rot aufleuchten.

In der Rätselrunde 1 leuchtet der Bildschirm z.B. grün auf, wenn Sie bei Eintritt in die Runde ständig den oberen Bildschirmrand berühren. Wenn der Bildschirm aufhört grün aufzuleuchten, müssen Sie herausfinden, wie Sie den zweiten Balken auf dem Bildschirm passieren.

Rätselrunden gibt es zwischen den Levels 2, 5, 9, 12, 15, 18, 21, 24 und 27. In der nächsten Rätselrunde werden die Probleme etwas schwieriger sein, und Sie werden die weiter oben beschriebenen Punkte nicht mehr für bare Münze nehmen!!

RÄTSELRUNDE 1: Bewegen Sie sich auf dem Bildschirm von rechts nach links und sammeln Sie die Diamanten und Extra-Leben ein.

RÄTSELRUNDE 2: Verlassen Sie den Kasten am oberen Bildschirmrand. Dann folgt ein kleiner Erinnerungstest bezüglich der Reihenfolge, in der die Diamanten aufleuchten und berührt werden müssen.

SIE KÖNNEN ERST BEGINNEN, WENN DIE SEQUENZ MIT DEN AUFLEUCHTENDEN DIAMANTEN ZUENDE IST. WENN SIE EINEN FALSCHEN DIAMANTEN BERÜHREN, WERDEN SIE IN DER BILDSCHIRMMITTE PLAZIERT, UND DIE SEQUENZ WIRD WIEDERHOLT.

RÄTSELRUNDE 3: Sie müssen sich auf dem Bildschirm von oben nach unten bewegen und die Diamanten auf Ihrem Weg einsammeln. Um von einer Linie zur nächsten zu gelangen, müssen Sie eine der Bildschirmseiten berühren. Berühren Sie die falsche Seite, leuchtet der Bildschirm rot auf, und Sie kehren an den oberen Bildschirmrand zurück!

RÄTSELRUNDE 4: Wie in der Rätselrunde 3 bewegen Sie sich auf Bildschirm von oben nach unten und sammeln dabei Diamanten ein, doch Sie müssen selber herausfinden, wie Sie die Diamanten einsammeln und mit welchen feinen Bewegungen Sie den Joystick bewegen müssen!

RÄTSELRUNDE 5: HIER SIND SIE GANZ AUF SICH ALLEINE GESTELLT...

Zu Ihrer Unterhaltung gibt es in dem Spiel vier Zeichentrickfilme, welche Ihnen eine kurze Pause verschaffen (die Sie auch benötigen werden).

SPIELENDE

Wenn Sie alle Leben verloren haben, erscheint ein Optionenmenü mit einer goldenen Zickzackleiste, die Sie hoch- oder runterbewegen und zum Wählen benutzen können. Diese Option erscheint nur, wenn Sie sich bereits in Level 2 oder höher befunden haben.

Sie erhalten zwei Möglichkeiten: Sie können das Spiel neu starten (RESTART) oder eine Bonusrunde wählen.

Die Bonusrunde ist eine Erweiterung des Konzepts, zum Level zurückzukehren, in dem Sie gerade gestorben sind. In der Bonusrunde müssen Sie soviele besondere Kapseln wie möglich einsammeln, bevor Ihnen die Energie ausgeht. Jede Kapsel ist 2000 Punkte wert (alle 20000 Punkte erhalten Sie ein Extra-Leben). Eine springende Spinne wird Sie dabei behindern.

Wenn Sie von der Spinne berührt werden, leuchtet der Bildschirm rot auf, und ein kleines Spinnensymbol erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke, um anzuzeigen, daß Sie getroffen wurden.

Bei 3 Treffern beginnt das Spiel automatisch von vorne, und Sie müssen von Level 1 aus starten. DIES PASSIERT, SELBST WENN SIE NOCH LEBEN IN RESERVE HABEN. Sie erhalten die Chance, sicher zu spielen und ein oder zwei Leben zu erhalten, oder Sie können versuchen, vier Leben zu erhalten, wobei Sie mehr Treffer riskieren.

SIE BESTIMMEN SELBER, MIT WIEVIEL LEBEN SIE NEU STARTEN.

Die Option für eine Bonusrunde erscheint nur dreimal. Danach beginnt das Spiel wieder in Level 1.

SPIELTIPS FÜR DIE LEVELS 1 – 5

LEVEL 1: Bleiben Sie ständig in Bewegung und berühren Sie den Bildschirmrand, damit die Linien durch Sie hindurchgehen können.

LEVEL 2: Berühren Sie die Sanduhr und verringern Sie die Geschwindigkeit, mit der Ihre Energieanzeige abnimmt. Berühren Sie dann die 'normalen' Kapseln, wenn diese erscheinen.

LEVEL 3: In dieser Runde werden Bewegungen mit etwas Finesse benötigt. Wenn Sie einen Ausläufer berühren, werden Sie in der Bildschirmmitte plaziert, und Sie verlieren Energie.

RENNEN SIE NICHT WIE WILD ÜBER DEN BILDSCHIRM. BEGEBEN SIE SICH ZWISCHEN DIE LINIEN UND WIEDER AN DEN RAND, UM DIE KAPSELN EINZUSAMMELN, WAS NACH WIE VOR IHRE HAUPTAUFGABE IST.

LEVEL 4: Yuccas sind nicht gut für Sie. Wenn Sie von Ihnen berührt werden, wird der Anzeige für 'normale' Kapseln um eins erhöht, und der Bildschirm leuchtet rot auf. Verfolgen Sie deren Bewegungen genau und begeben Sie sich hinter diese, wenn Sie sie vermeiden wollen.

LEVEL 5: Wenn Sie Probleme haben, sich selber auf dem Bildschirm wiederzufinden, sollten Sie einige Schüsse abfeuern.

RÄTSELRUNDE 1: Wenn Sie Probleme damit haben, am Mittelbalken vorbeizukommen, sollten Sie sich in eine Ecke setzen und auf ihn feuern!

Die anderen 25 Level und 4 Rätselrunden bleiben Ihnen überlassen. Viel Glück!

HYPERFORCE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

SCENARIO

Cazcomie le droid a été entrainé dans le repaire d'Hyperforce et doit livrer bataille avec une variété d'ennemis dans les 30 salles de ce repaire. En essayant de libérer le Pégasus doré et son bébé des griffes du méchant Hyperforce il devra collectionner des capsules d'énergieet déjouer des ruses diaboliques et pour y parvenir il a besoin de VOTRE AIDE MAINTENANT ....

HYPERFORCE – BUTS

Hyperforce est un simple jeu d'arcade qui vous emmenera dans 30 salles pour battre le méchant Hyperforce et le détruire. En chemin vous trouverez des dessins animés, des énigmes et des primes cachées pour vous amuser.

A chaque niveau vous devez collectionner deux types de capsules: Marqueurs (des triangles rotatifs): ils vous donneront 500 points pour chacun que vous toucherez et une vie supplémentaire quand vous aurez obtenu 20000 points (vous pouvez avoir jusqu'à cinq vies maximum en réserve).

Les capsules ordinaires rectangulaires et dorées sont les clés pour accéder à la prochaine étape du jeu. Il vous suffit de collectionner le nombre indiqué sur la ligne d'état de chaque étape (le niveau 1 en a 8 à collectionner et le compteur descend jusqu'à zéro quand vous les touchez).

Au cours des 30 niveaux vous n'aurez à collectionner que ces deux types de capsules.

La seule limite que vous ayez c'est la réserve d'énergie. La réserve diminue lentement quand vous jouez avec la vague et quand elle est vide vous perdez une de vos trois vies. Vous ne pouvez pas être tué par quoique ce soit sur l'écran mais vous devez simplement rassembler le nombre de capsules nécessaire avant que la réserve ne soit vide.

Bien entendu il y a de nombreuses embûches qui vous empêchent de progresser ...

HYPERFORCE: COMMENT JOUER

A de nombreux niveaux vous trouverez des lignes qui se déplacent sur l'écran obliterant les capsules ordinaires vous pouvez empêcher cela en repoussant les lignes ou en les tirant avec votre personnage. Ces lignes N'ONT AUCUN EFFET SUR LES MARQUEURS VOUS POUVEZ COLLECTIONNER CEUX-CI QUAND VOUS VOULEZ.

Vous pouvez tirer des balles en appuyant sur la touche de **TIR** et en appuyant sur le manche à balai dans la direction désirée. Vous ne pouvez pas bouger et tirer en même temps et vous vous rendrez compte qu'en fait les balles ne sont pas d'une grande utilité et que la plupart des vagues peuvent facilement être terminées sans tirer du tout!

Quand vous collectionnez des capsules ordinaires vous pouvez trouver que certaines lignes tombent et bougent très vite ce qui rend votre tâche plus difficile; les lignes peuvent aussi bouger un peu partout sur l'écran si vous êtes assis à un endroit.

Pour empêcher les lignes de bouger et vous déplacer il vous suffit de toucher un des quatre côtés de l'écran et les lignes passeront par vous. Ceci est une technique importante que vous devez maîtriser dès le début du jeu.

A mesure que vous progressez dans les niveaux ce n'est plus seulement une simple action d'arcade il y a alors un important élément de stratégie. Dans de nombreuses parties vous devez frapper la touche de **PAUSE** et regarder ce qu'il y a sur l'écran pour décider quelle est la meilleure technique à utiliser pour réussir.

Vous rencontrerez beaucoup de tours cachés et de partie de bonifications tout au long du chemin mais c'est à vous de les trouver!

ENIGMES

Il y a cinq énigmes dans le jeu et les règles du jeu sont simples; il s'agit de rassembler les diamants et les vies dispersés sur l'écran avant que la réserve d'énergie ne soit vide.

Quand la réserve d'énergie est vide vous passez au niveau suivant VOUS NE PERDEZ PAS DE VIE.

Pour chaque énigme vous devez résoudre un certain nombre de problèmes simples mais abstraits. Pour vous aider l'écran devient vert quand vous faites un mouvement correct, dans le cas contraire l'écran peut quelquefois clignoter rouge.

Par exemple quand vous commencez un jeu énigme si vous touchez le haut de l'écran continuellement l'écran clignote vert mais quand il s'arrête de clignoter vous devez trouver comment passer la seconde barre sur l'écran.

Les jeux énigmes sont situés entre les niveaux 2, 5, 9, 12, 15, 18, 21, 24 et 27. Plus vous avancez plus vous trouverez les problèmes un peu plus diaboliques donc ne considérez pas les indices ci-dessus comme l'évangile!!!

ENIGME 1: Allez du côté droit de l'écran vers le côté gauche pour obtenir les diamants et une vie supplémentaire.

ENGIME 2: Sortez de la boite en haut de l'écran et il y a un petit test de mémoire où vous devez toucher les diamants dans l'ordre où ils ont été pulsés.

VOUS NE POUVEZ PAS COMMENCER AVANT QUE LA SEQUENCE DE PULSATIONS NE SOIT TERMINEE ET SI VOUS TOUCHEZ LE MAUVAIS DIAMANT L'ECRAN CLIGNOTE ROUGE ET VOUS SEREZ PLACE AU CENTRE DE L'ECRAN ET LA SEQUENCE SERA REPETEE.

ENIGME 3: En descendent de l'écran vous rassemblerez les diamants au fur et à mesure. Pour aller de ligne à ligne vous devez toucher un côté de l'écran et si vous touchez le mauvais côté de l'écran clignotera rouge et vous vous retrouverez en haut de l'écran.

ENIGME 4: Comme dans l'énigme 3 vous devrez descendre le long de l'écran pour rassembler les diamants mais c'est à vous de trouver comment il faut s'y prendre pour rassembler les diamants et apprendre à utiliser le manche à balai judicieusement.

ENIGME 5: VOUS DEVREZ VOUS DEBROUILLER TOUT SEUL ....

Il y a 4 dessins animés dans le jeu pour vous amuser et vous permettre de reposer votre main (vous en aurez besoin!)

GAME OVER (FIN DE PARTIE)

Quand vous aurez perdu toutes vos vies vous trouverez un menu de différentes options et une chevron doré que vous pourrez actionner vers le haut et vers le bas pour faire votre choix. Ce choix ne vous est offert qu'à partir du niveau 2 et après.

Deux choix vous sont offerts; ou vous recommencer le jeu au numéro un appuyez sur **RESTART** (RECOMMENCER) ou vous faites une partie de bonification.

Pour la PARTIE DE BONIFICATION vous revenez en quelque sorte au niveau où vous venez juste de mourir.

Dans cette partie de bonification vous devez rassembler autant de capsules spéciales que possible avant que la réserve d'énergie ne soit vide; chaque capsule vaut 2000 points (vous obtenez une vie supplémentaire avec 20000 points) et pour vous gêner une araignée apparaîtra ici et là.

Si l'araignée vous touche l'écran clignotera rouge et le symbole d'une petite araignée apparaîtra dans le coin supérieur droit pour vous indiquer que vous avez été touché.

Si vous êtes touchés 3 fois le jeu se remettra à zéro automatiquement et vous devrez de nouveau recommencer au niveau 1. CECI ARRIVERA MEME SI VOUS AVEZ DES VIES EN RESERVE et vous avez le choix; ou vous vous contentez d'une ou deux vies ou vous cherchez à obtenir 4 vies et vous prenez les risque d'être touché à plusieurs reprises.

C'EST A VOUS DE DECIDER AVEC COMBIEN DE VIES VOUS VOULEZ RECOMMENCER.

Vous n'aurez la possibilité de jouer la partie de bonification que 3 fois et après cela le jeu se remettra automatiquement au niveau 1.

CONSEILS POUR JOUER LES NIVEAU 1 à 5

NIVEAU 1: Continuez à bouger et touchez les bords de l'écran pour que les lignes passent par vous.

NIVEAU 2: Touchez le sablier pour réduire la vitesse avec laquelle la réserve d'énergie se vide et puis touchez les capsules ordinaires quand elles se présentent.

NIVEAU 3: Dans cette partie vous devez faire preuve d'habileté dans vos mouvements et si vous touchez une remorque cela vous remettre au centre de l'écran et vous perdrez de l'énergie.

NE VOLEZ PAS PARTOUT SUR L'ECRAN, ENTREZ ET SORTEZ DES LIGNES RAPIDEMENT LE BUT C'EST DE RASSEMBLER LE PLUS DE CAPULES POSSIBLE.

NIVEAU 4: Les Yuks on a toujours des ennuis avec eux, s'ils vous touchent ils ajouteront un point au compteur des capsules ordinaires et l'écran clignotera rouge. Pour les éviter suivez tout simplement leur mouvements de près et glissez vous derrière eux.

NIVEAU 5: Si vous avez des problèmes à vous retrouver essayer de tirer des balles.

ENIGME 1: Si vous avez des problèmes à dépasser la barre du milieu essayer de tirer en étant assis dans un coin!

Pour ce qui est des 25 autres niveaux et des 4 autres énigmes c'est à vous de trouver ce qu'il faut faire. Bonne chance.

HYPERFORCE

ISTRUZIONII DI CARICAMENTO

Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il programma si carica e gira automaticamente.

SCENARIO

Cazoomie, il droide, è finito nella tana dell'Hyperforce e deve vedersela con una serie di nemici lungo 30 stanze. Nel suo tentativo di liberare il Pegaso d'oro e il suo piccolo dalle grinfie della malvagia Hyperforce, egli deve raccogliere le capsule di energia e risolvere rebus diabolici. Per farcela, ha bisogno del tuo aiuto, ADESSO...

OBIETTIVI

Hyperforce è un gioco arcade molto semplice, in cui tu devi attraversare 30 stanze per affrontare e distruggere la malvagia Hyperforce. Lungo la strada troverai dei divertenti fumetti, sequenze rebus e premi nascosti.

In ogni livello, devi raccogliere due tipi di capsule. I segnapunti (triangoli rotanti) ti danno 500 punti per ognuna che tocchi, con un vita supplementare assegnata quando arrivi ai 20.000 punti (per un massimo di cinque vite in riserva).

Le capsule ordinarie dorate di forma oblunga, sono la chiave per procedere alla prossima fase del gioco. Tu devi solo raccoglierne il numero indicato sulla riga di situazione in ogni stadio (il livello 1 ne ha 8 raccogliere, e il contatore si azzera quando le tocchi).

Per tutti e trenta i livelli, devi semplicemente raccogliere questi due tipi di capsule.

L'unico limite è imposto dal Misuratore di Energia. Questo decresce gradualmente mano a mano che esegui l'ondata, e quando si esaurisce, perdi una delle tue tre vite. Niente sullo schermo può ucciderti, ma devi raccogliere il numero stabilito di capsule prima che l'energia si esaurisca.

Ovviamente, ci sono diversi elementi di gioco che ti ostacolano...

IL GIOCO

Su molti livelli, troverai delle righe che si spostano per lo schermo cancellando capsule Ordinarie. Per impedire questo, puoi respingerle sparando o facendole trascinare via dal tuo personaggio.

Le righe NON HANNO ALCUN EFFETTO SUI SEGNAPUNTI, CHE PUOI RACCOGLIERE A PIACIMENTO.

Per sparare, tieni schiacciato il bottone di **FUOCO** e spingi il joystick nella direzione di tiro. Non puoi sparare e muoverti allo stesso tempo. In realtà, ti accorgerai che le pallottole hanno una scarsa utilità e molte ondate possono essere facilmente completate senza sparare affatto!

Quando raccogli le capsule Ordinarie, alcune delle righe si staccano e partono veloci, rendendoti più duro il lavoro. Le righe possono anche farti spostare per lo schermo, se rimani fermo in un posto.

Per evitare che le righe ti facciano spostare e per poterle aggirare, basta toccare uno dei quattro lati dello schermo e le righe ti passeranno attraverso. Questa è una tecnica importante, da imparare subito.

Nel procedere tra i vari livelli, l'enfasi cambia da pura azione arcade per includere un significativo elemento di strategia. In diversi turni, dovrai premere il tasto di **PAUSA** e passare in rassegna quello che c'è sullo schermo, in modo da decidere sulla tattica migliore per andare avanti.

Lungo la strada ci sono diversi tocchi nascosti e turni premio, ma per ottenerli li devi prima trovare!

TURNI REBUS

Nel gioco ci sono cinque turni rebus. La regola è semplice: raccogli i diamanti e le vite sparsi sullo schermo, prima che si esaurisca l'Energia.

Quando l'Energia è esaurita, passi al prossimo livello, MA NON PERDI UNA VITA.

Ogni turno di rebus consiste in un certo numero di problemi da risolvere, semplici ma astratti. Per aiutarti, lo schermo lampeggia in verde quando fai una mossa giusta, altrimenti (alle volte!) lampeggia in rosso.

Per esempio: se tocchi continuamente lo schermo in alto, questo lampeggia in verde e quando smette di lampeggiare, devi riuscire a capire come superare la seconda barra sullo schermo.

I turni rebus appaiono tra i livelli 2, 5, 9, 12, 15, 18, 21, 24 e 27. Mano a mano che li passi, ti accorgerai che i problemi diventano un tantino più diabolici, per cui non prendere le indicazioni suddette come il vangelo!!

TURNO REBUS 1: Vai dalla destra dello schermo verso sinistra, raccogliendo diamanti e una vita supplementare.

TURNO REBUS 2: Esci dalla casella in alto sullo schermo e affronti una piccola prova di memoria dove devi toccare i diamanti secondo la sequenza di pulsazioni.

NON PUOI INIZIARE FINO A CHE LA SEQUENZA DI PULSAZIONI NON È FINITA. QUANDO TOCCHI IL DIAMANTE SBAGLIATO, LO SCHERMO LAMPEGGIA IN ROSSO E TU TORNI AL CENTRO DELLO SCHERMO MENTRE LA SEQUENZA VIENE RIPETUTA.

TURNO REBUS 3: Devi scendere per lo schermo raccogliendo diamanti. Per passare da una riga all'altra, devi toccare un lato dello schermo. Se tocchi il lato sbagliato, lo schermo lampeggia in rosso e ti riporta in alto!

TURNO REBUS 4: Come nel turno 3, devi scendere per lo schermo raccogliendo i diamanti, ma qui devi cercare di sapere come raccoglierli e imparare qualche finezza con il joystick!

TURNO REBUS 5: QUI TE LA SPICCI DA SOLO...

Nel gioco ci sono 4 divertenti fumetti che servono a farti riposare la mano (ne avrai bisogno).

FINE GIOCO

Quando hai perso tutte le tue vite, ti troverai davanti un menu opzioni e un grado d'oro, che puoi usare per selezionare muovendolo in su e in giù. Questa opzione appare solo dal livello 2 in poi.

Le scelte disponibili sono due: ricominciare il gioco dal livello 1, chiamata RESTART, oppure un Turno Premio.

Il Turno Premio è una estensione del concetto di tornare al livello in cui sei appena morto. Nel Turno Premio, devi raccogliere tutte le capsule speciali che puoi prima che si esaurisca l'Energia. Ogni capsula vale 2000 punti (ogni 20000 punti, ottieni una vita). Per darti un pò di fastidio, troverai un ragno che rimbalza.

Se il ragno ti tocca, lo schermo lampeggia in rosso e sull'angolo alto a destra appare un ragnetto, ad indicare che sei stato colpito.

Se vieni colpito 3 volte, il gioco si resetta da solo e devi ricominciare dal livello 1. QUESTO ACCADE ANCHE SE HAI DELLE VITE IN RISERVA. La scelta è di giocare sul sicuro e ottenere una o due vite, oppure giocare per quattro vite e rischiare di essere colpito ancora.

LA DECISIONE CON QUANTE VITE VUOI RICOMINCIARE, È TUTTA TUA.

L'opzione di Turno Premio appare solo tre volte, dopodiché il gioco si resetta semplicemente al livello 1.

SUGGERIMENTI PER I LIVELLI 1 – 5

LIVELLO 1: Muoviti continuamente e tocca i lati dello schermo per farti attraversare dalle righe.

LIVELLO 2: Tocca la clessidra per rallentare l'esaurimento di Energia, e poi tocca le capsule ordinarie quando appaiono.

LIVELLO 3: Questo è un turno in cui occorre un pò di finezza nei movimenti. Se tocchi un rimorchio, vieni rimesso al centro dello schermo e perdi Energia.

NON SVOLAZZARE PER LO SCHERMO. L'ORDINE DEL GIORNO È DI ENTRARE E USCIRE DALLE RIGHE RACCOGLIENDO LE CAPSULE.

LIVELLO 4: Gli Yuks portano male. Se ti toccano, fanno scattare il conta capsule ordinarie e lo schermo lampeggia in rosso. Per evitarli, basta seguire da vicino i loro movimenti e poi aggirarli.

LIVELLO 5: Se hai dei problemi a ritrovarti, prova a sparare.

TURNO REBUS 1: Se hai dei problemi a superare la barra di mezzo, prova a sparare mentre stai seduto in un angolo!

Gli altri 25 livelli e i 4 turni rebus, tocca a te risolverli.

Buona fortuna!