

SNSP-HZ-NOE

# HYPERZONE



## HyperZone

Copyright and TM 1991  
HAL laboratory, inc.  
All Rights Reserved

Alleinvertrieb Deutschland

**LAGUNA**

VIDEO - SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach  
Fax. 06107 / 760680

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

PRINTED IN JAPAN

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

# HYPERZONE™

## Die Geschichte der **HYPERZONE**

Die menschliche Rasse hat es offensichtlich nie begriffen. Trotz der frühzeitigen Warnungen vor der Bevölkerungsexplosion und den Gefahren der chemischen und nuklearen Abfälle ist die Erde an einen Punkt gekommen, an dem weder Menschen noch Tiere auf der Planetenoberfläche überleben können. Schlachten über das unbewohnbare Land und Kämpfe um die Kontrolle der lebenswichtigen nahrungsmittelreichen Regionen haben fast auf der gesamten Erdoberfläche begonnen. Das Chaos ist ausgebrochen.

Die Regierung hat beschlossen, daß es nur eine Lösung gibt: die Kolonisation der bisher unberührten Regionen des Weltalls. Die Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter, eigentlich menschenfeindliche Gebiete, werden genau geprüft. Von der Strahlung früherer Kriege beschädigt und von den meisten Bewohnern des Sonnensystems als Müllkippe mißbraucht, ist hier aus den chemischen, biologischen und radioaktiven Abfällen eine Zivilisation von halborganischen und halbmechanischen Wesen entstanden, die von der Menschheit besiegt werden müssen, wenn sie sich selbst retten will. Es ist die letzte Hoffnung...

### Inhaltsverzeichnis:

Bildschirmaufbau.....	4
Kontrollerfunktionen .....	5
Der Anfang .....	6
Spielgebiete.....	8
Fahrzeugarten .....	10
Zusätzliche Tips.....	12
Warnungen.....	13



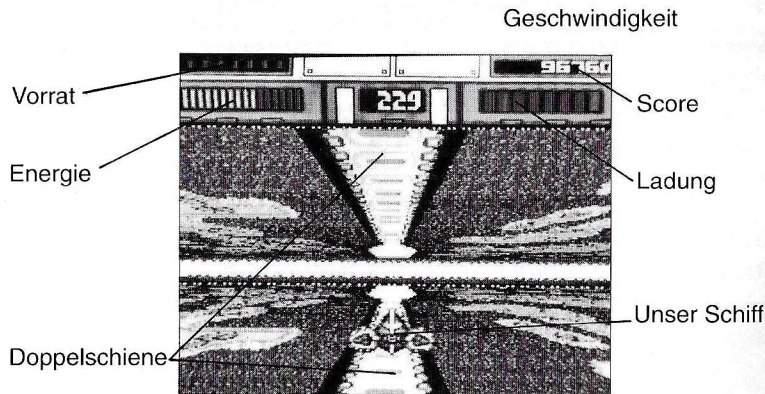
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAART.

LICENSED BY



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

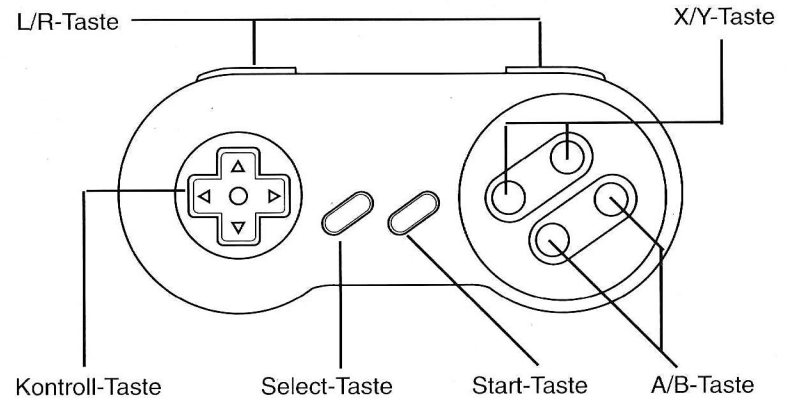
## BILDSCHIRMAUFBAU



## Explicación de la pantalla

- ❑ **Die Anzahl der Schiffe**, die noch zur Verfügung stehen (außer dem jetzigen). Man beginnt mit drei Schiffen, aber ab bestimmten Punkteständen kann man sich Zusatzschiffe verdienen.
- ❑ **Der aktuelle Punktestand**. Beobachte Deinen Punktestand aufmerksam, denn man kann sich Extrawaffen verdienen (siehe Seite 10).
- ❑ **Zeigt die noch verfügbare Energie an**. Wenn sie zu gering wird, suche am besten eine Powerzone.
- ❑ **Zeigt Deine momentane Geschwindigkeit an**. Man kann zwar bremsen, aber das Bremsen verbraucht Energie.
- ❑ **Zeigt das Energieniveau Deiner Waffe an**. Die Ladezeit der Waffe ist von Schiff zu Schiff verschieden.

## KONTROLLERFUNKTIONEN



- ❑ **Steuerung:** Mit dem Joypad kann man das Schiff lenken. Man kann im Titelbild einstellen, ob die Steuerung normal oder spiegelverkehrt funktioniert.
- ❑ Mit der '**Select**'-Taste kann man im Titelbild die Spieleinstellungen ändern.
- ❑ Mit der '**Start**'-Taste kann man das Spiel beginnen. Während des Spiels kann man mit dieser Taste das Spiel anhalten.
- ❑ **B-, X- oder L-Taste:** mit dieser Taste kann man das Schiff abbremesen (wenn man zuviel bremst, geht das Schiff schneller kaputt). Mit der A-Taste zusammen kann man gleichzeitig bremsen und feuern.
- ❑ **A-, Y- der R-Taste:** Mit dieser Taste kann man normal feuern und, in den späteren Levels, auch die Hyperblasts abschießen.

## DER ANFANG

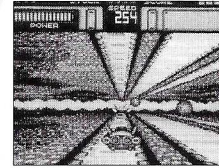
### Normal und Spiegelverkehrte Steuerung

#### Normal

Wenn man auf dem Joypad die obere Taste drückt, steigt das Schiff, mit der unteren Taste sinkt das Schiff.

#### Reverse

In diesem Modus funktioniert die Steuerung wie in einem Flugzeug - wenn man die untere Taste drückt, steigt das Schiff, dementsprechend sinkt das Schiff, wenn man die obere Taste drückt.

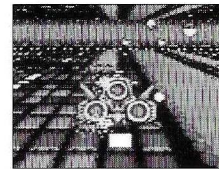
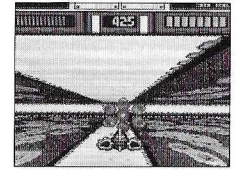


## POWERZONE

Auf der Strecke verteilt findet man blau-grüne Flächen, auf denen man seine Energie aufladen und das Schiff reparieren kann. Behalte das Energieniveau im Auge, denn manchmal kann man Energie opfern, indem man mit einem Gegner zusammenstößt, wenn man weiß, daß eine Powerzone in der Nähe ist.

## ENDGEGNER

Jede Zone wird von einem Endgegner bewacht, der das Gebiet kontrolliert. Wenn man einen Endgegner besiegt, hat man die Zone erobert, man kommt in das nächste Level. Jeder Endgegner hat Eigenarten, typische Bewegungsmuster und Verteidigungsanlagen, die seiner Zone entsprechen. Behalte deine Energie im Auge, lade deine Waffen auf, und sei auf der Hut!



## OFF TRACK

Dein Schiff ist nicht geländetauglich. Wenn man die Spur verläßt, glüht das Schiff und sprüht Funken. Man verliert viel Energie, das Schiff wird schnell unbrauchbar. Manchmal muß man zwar einem starken Gegner ausweichen, aber dann so schnell wie möglich zurück. Behalte den Horizont im Auge, und achte auf Sackgassen.

## DIE ANORDNUNG DER KONTROLLANZEIGEN

Jedes neue Schiff besitzt eine andere Anordnung der Kontrollanzeigen, die Funktion ist jedoch bei jedem gleich. Es gibt folgende Anzeigen:

**Power:** Diese Anzeige zeigt das Energieniveau des Schiffes an. Wenn die Anzeige unter vier Energieeinheiten fällt, ertönt eine Warnung. Wenn das Niveau weiter fällt, erscheinen zusätzliche Warnungen.

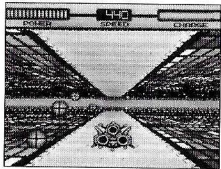
**Stock:** zeigt die Anzahl der noch verfügbaren Schiffe. Wenn man bestimmte Punktestände erreicht, bekommt man zusätzliche Schiffe.

**Speed:** Geschwindigkeiten bis zu 448 Parsecs sind in der Hyperzone möglich. Hohe Geschwindigkeiten erhöhen zwar den Punktestand nicht, aber wenn man zu langsam fliegt, verliert man Energie.

**Score:** Zeigt den aktuellen Punktestand an. Der Punktestand hängt vom Energieniveau ab - behalte ihn also im Auge.

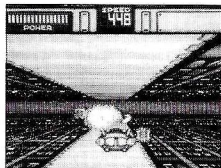
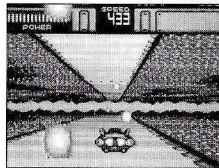
# DIE AREALE DER HYPERZONE

Beim Auftrag, den Asteroidengürtel für menschliche Bewohnungen zu sichern, reist Du durch einige unwirkliche Zonen. Jeder Asteroid der Hyperzone verbirgt eigene Gefahren und Charaktere, wie sie nirgendwo sonst in der Galaxis zu finden sind. Nun erhältst Du eine Übersicht über die Zonen, ihre Geschichte und Funktion im Asteroidengürtel...

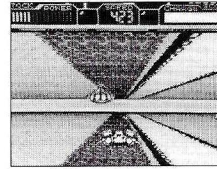


Die Material-Fabrik ist die gegenwärtige Hauptstadt. Wiederverwertbare Materialien werden hierher gebracht, in kubische Container gepackt und für die Recycling-Anlagen vorbereitet.

Der Schmelzofen - eine von Menschen geschaffene Sonne, um Materialien vom Müll zu trennen. Eine gehärtete Oberfläche auf Deinem Schiff könnte helfen, dieses zu überleben.

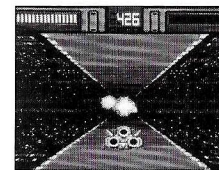
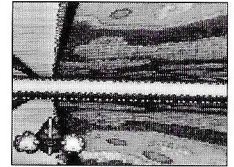


Die alte Hauptstadt war früher das Zentrum des Planeten, aber Verschmutzung und Gifte zerstörten die bewohnten Gebiete, und der Massenaufbruch zur Material-Fabrik begann.



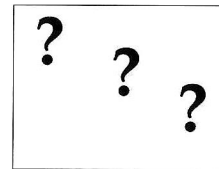
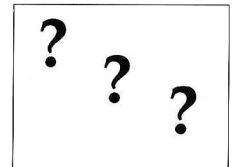
Das Wasserfeld war früher mit klarem, blau-grünem Wasser und sandigen Buchten übersät. Nun, nachdem die Strände durch toxische Chemikalien vernichtet wurden, ist hier nur noch unbewohntes Land.

Das Grasland war ein Gebiet unbeschreiblicher Schönheit, doch Chemikalien und Radioaktivität haben die Landschaft in eine Gegend der biologischen Alpträume verwandelt, die alle Schiffe zerstört - auch Deines!



Die Neo-Mega-Metropole wird von Neon erhellt und ist durchzogen von Tunnels. Aus diesem Grund kommen Touristen von den anderen Asteroiden hierher, um die Schlachten, die in der Galaxis stattfinden, zu betrachten.

Die Bio-Anlage, wo geheime mikrobiologische und genetische Technologien entwickelt werden. Hier sind unberechenbare Energiefelder zu finden.



Die Hyperzone - letzte Herausforderung. Wenn Du alle anderen Areale überlebt hast, wirst Du ins Zentrum der Hyperzone gebracht. Jetzt braucht es alle Deine Fähigkeiten. Viel Glück...

# SCHIFFAUSRÜSTUNGEN

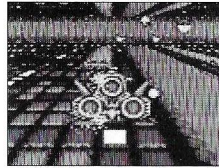
Wenn Du genügend Punkte gesammelt hast, kannst Du ein besser ausgestattetes Schiff am Beginn der nächsten Runde erhalten. Dein altes Schiff landet dann und Du wirst in ein neues transportiert.

## BM 4

Du startest das Spiel mit diesem Schiff. Es hat nur die normale Waffe, keine Extrawaffen - hier ist Geschwindigkeit die eigentliche Waffe.

## H-Wing

Ein kleines Schiff, aber besser ausgestattet, mit mehr Power. Mit diesem Schiff bekommst Du die Hyper-Blast-Waffe. 30.000 Punkte braucht es dafür.

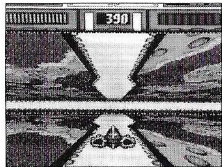


## P-7

Ein besseres Schiff. Damit bekommst Du - bei 60.000 Punkten - eine bessere Hyper-Blast.

## RW 91

Schlanker und flinker als die P-7, mit einem Korkenzieher-Schatten. 80.000 Punkte braucht's dafür.

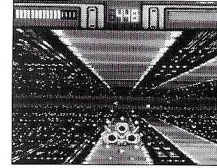


## X003

Mit diesem Schiff kannst Du die Straße ohne Geschwindigkeitsverlust - aber mit Energieverlust - fliegen. 140.000 Punkte.

## BM 4 Reform

Gestalt der MB 4 und X003-Eigenschaften - die BM 4 Reform lädt die Hyper-Blast schneller auf.



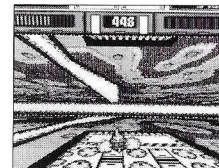
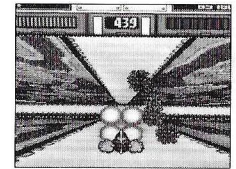
# BLAST-WAFFE

Wenn Du Dein zweites Schiff ausgetauscht hast, kannst Du die Hyper-Blast-Waffe benutzen. Drücke die A-Taste zum Aufladen, warte bis das

Energie-Display ganz aufleuchtet und lass die Taste dann los. Mit den stärkeren Schiffen kommen dann stärkere Waffen und Strahlen.

# DIE SPUR

Der Hyperzone-Parcours ist mit zwei gespiegelten Spuren gemacht. Du mußt Dein Schiff dazwischen halten, um keine Energie zu verlieren. Halte die Augen immer offen - manchmal verschwindet die Spur, teilt sich in zwei oder drei Teile oder endet ohne Warnung als Sackgasse.



# SACKGASSEN

An der Strecke verstreut sind blau-grüne Zonen, in denen die Möglichkeit zum Auftanken von Energie und zum Reparieren des Schiffes gegeben ist.

Achte immer auf Deinen Energiepegel - manchmal kannst Du einen Feind niederrennen, wenn Du weißt, daß eine Powerzone in der Nähe ist.

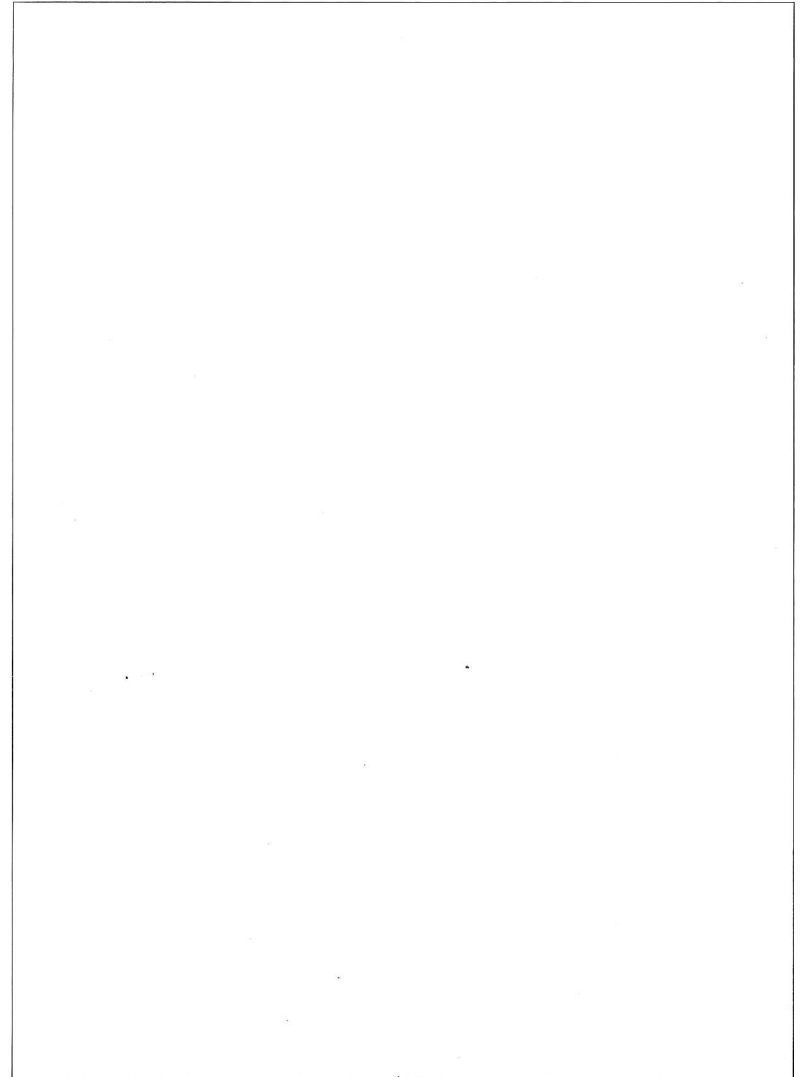
## ZUSÄTZLICHE TIPS

---

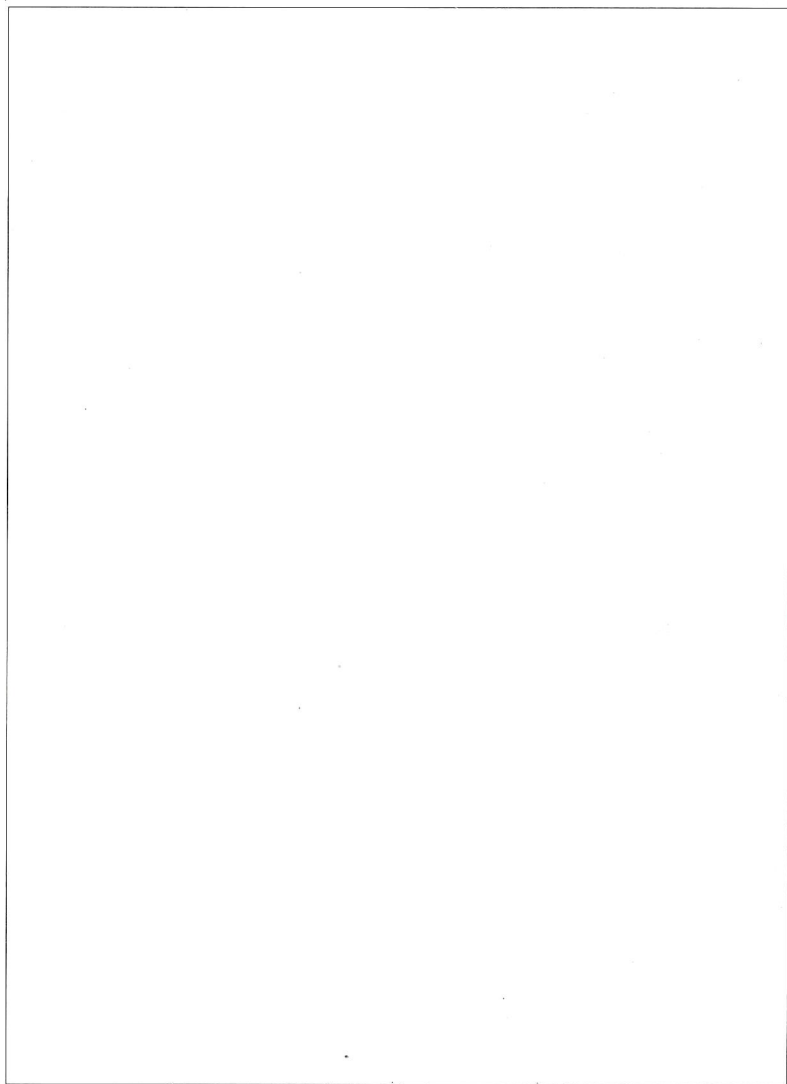
Hier sind ein paar Tips, die Dir helfen, durch die Hyperzone zu kommen.

- Wenn Dein Energiepegel niedrig ist und Du Dich an einer Powerzone befindest, fliege nicht mit Höchstgeschwindigkeit durch. Je länger Du in einer Powerzone bist, desto mehr Energie kannst Du tanken.
- Es gibt Momente, da ist es ratsamer, von der Straße zu fliegen und ein wenig Energie zu verlieren, als darauf zu bleiben und zu sterben...

## MEMO



**MEMO**



**MEMO**

