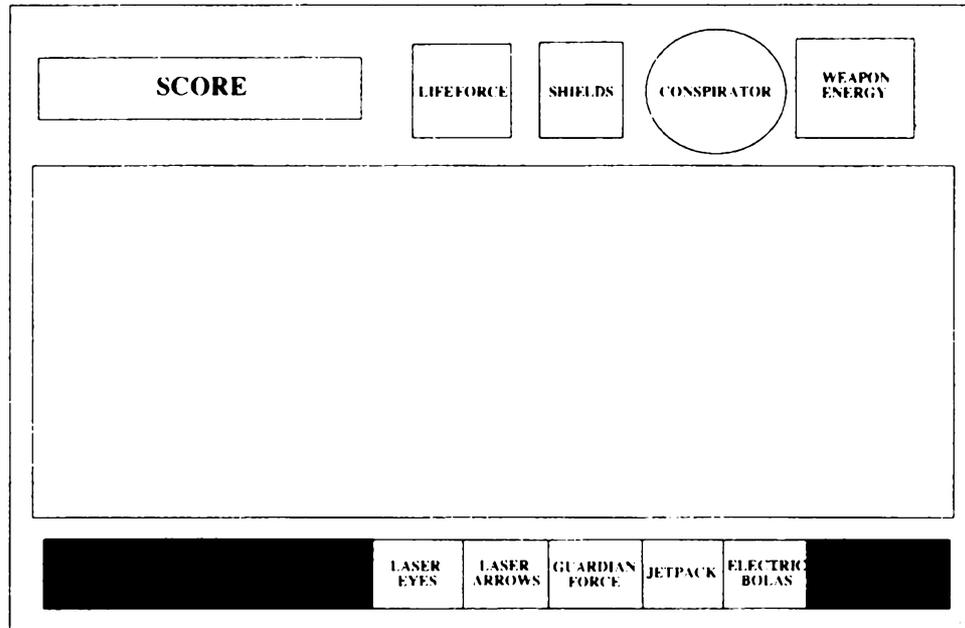


# HYSTERIA

## The Display Area.



You have a limited energy supply which is depleted each time you are hit, but is restored on each level. Use your shield with care.

Collect lemons or worms by walking or flying over them, this will enable you to select a different weapon if you so desire. To activate the current weapon type (indicated by an arrow above the icons) pull down and press fire. The icon will then flash, you may have a certain combination of different weapons (but some cancel each other out).

If 'fly' has been selected you may take-off by first pulling down and then pushing up.

When you have collected all the pieces and the face has been completed then the Primeval Entity will appear and you will have to destroy him by continually firing whatever weapons are at your command. Once destroyed you will be transported to the next time period.

## LOADING INSTRUCTIONS

The loading instructions for the version of the game you have purchased are printed on the cassette or disk label respectively.

## **SPECTRUM 48/128**

Compatible with most joystick interfaces and the keys are re-definable. You control the warrior using a combination of up, down, left, right and fire. The same joystick motion applies for both machines.

## **COMMODORE 64/128**

You control the warrior using Joystick only. A combination of up, down, left, right and fire.

### **DISK UPGRADE.**

For those people who have purchased the cassette version of this game and would like to have it on disk, please return the cassette and its packaging to us with a cheque, access card number or postal order for £4.00 and we will then send the disk version to you. (Sorry not available for Spectrum computers).

### **WARRANTY**

This software product has a 1 year guarantee. If the product will not load from at least one side of the cassette (or from the disk), return it to us with proof of purchase and we will replace it free of charge.

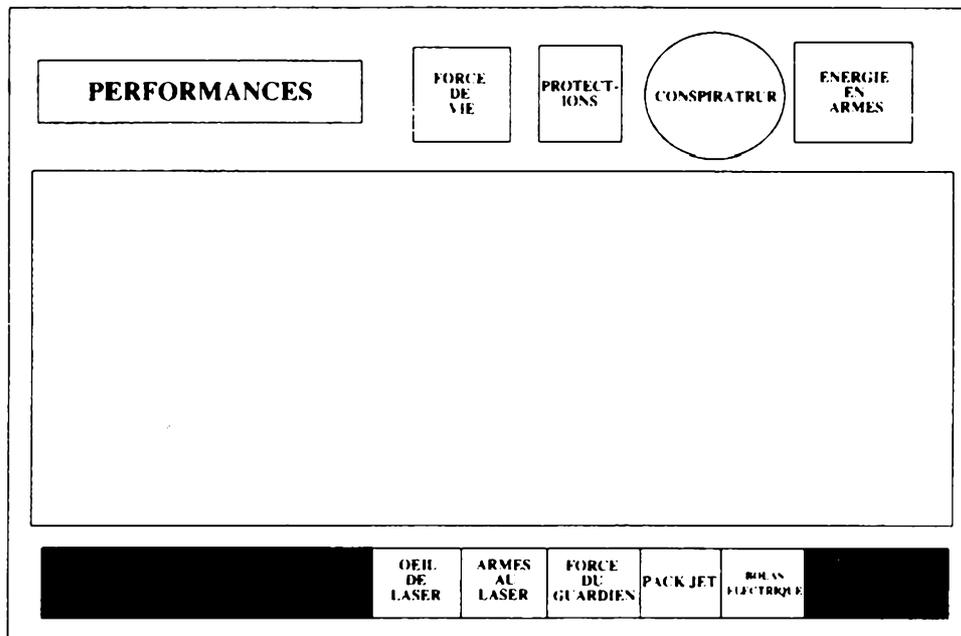
**PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE**  
This guarantee does not affect, and is addition to your statutory rights under the sale of goods act.

### **COPYRIGHT NOTICE**

HYSTERIA copyright 1987. All rights reserved. Character designs copyright 1987 SPECIAL FX. This program and its documentation may not be copied, transmitted, transferred, reproduced, hired, lent, modified in any way in part or in full, without express written permission from Software Projects Ltd.

**Software Projects Ltd.,  
Bearbrand Complex, Allerton Road,  
Woolton, Liverpool, Merseyside, L25 7SF**

# HYSTERIA



Quelques fois quelque part quelqu'un transforme l'avenir en modifiant le cours de notre histoire. Une secte fanatique a donné pour mission à une entité primitive disparue de traverser les barrières des siècles. Le but de cette secte est de bouleverser le futur équilibre des forces.

En tant qu'unique survivant de l'ancienne élite "corps temporel" vous avez été élu par la fédération de la Loi et de l'Ordre pour vaincre la conspiration du Mal.

Vous êtes propulsé par l'explosion moléculaire pour combattre l'entité qui menace de façon imminente notre destinée.

Mais les gens du pays ne sont pas des fanatiques des guerriers du temps ou des monstres repoussants qui surgissent de nulle part et cela les consterne la plupart du temps.

Heureusement vous véhiculez tout un convertisseur d'énergie qui utilisé correctement vous permet de transformer des objets ordinaires en une puissante et stupéfiante série de machines mégawatt. Méfiez-vous.....certains ne fonctionnent pas longtemps.

Détruire certains personnages et objets hostiles vous permettra d'obtenir un indice sur l'identité de l'un de vos conspirateurs.

Ceux-ci sont représentés par une pièce de puzzle que vous devez retrouver, lorsque celle-ci sera affichée l'entité sera forcée d'apparaître dans la zone temporelle. Son but: vous détruire vous et le témoignage. Vous devez réveiller le monstre et le forcer à retourner d'où il vient puis poursuivre votre mission.

Vous ne disposez que d'une réserve d'énergie limitée qui diminue à chaque fois que vous êtes attaqué mais qui est reconstituée à tous les niveaux. Gérez bien votre énergie.

Collectionnez les citrons ou les verres de terre lorsque vous marchez ou volez à leur proximité. Ils vous permettront de sélectionner une arme différente quand vous le désirerez. Pour tirez avec le type d'arme que vous aurez sélectionné (indiqué par une flèche au-dessus des icônes) faites défiler la page-écran et appuyez sur Fire. L'icône clignotera à ce moment là et vous pourrez obtenir une combinaison de différents types d'armes (mais certaines s'éliminent les unes les autres).

Si vous avez sélectionné "FLY" à l'écran vous pourrez décoller. Pour cela il vous faudra d'abord faire défiler l'écran et pousser le joystick vers l'avant.

Lorsque vous aurez rassemblé toutes les pièces de ce puzzle et que le visage aura été constitué alors l'Entité Ancestrale apparaîtra. Vous devrez vous efforcez de le détruire en tirant continuellement avec tous les armes à votre disposition. Une fois anéantie vous vous trouverez transporté dans une autre époque

## **INSTRUCTIONS DE JEU**

### **La partie visuel**

Le haut de visuel indique votre score actuel votre capital d'énergie vos protections les conspirateurs dissimulés et les munitions (quand elles sont utilisées). En bas du visuel sont affichées les moyens disponibles (les armes en cours d'utilisation clignoteront).

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

Les instructions de chargement pour la version de jeu que vous avez acheté sont respectivement imprimées sur la jaquette de la disquette ou de la cassette.

### **SPECTRUM 48/128**

Cette version est compatible avec la plupart des joysticks interfaces et dispose de touches redéfinissables. Vous pouvez contrôler le guerrier en utilisant une combinaison des flèches ou du joystick vers le haut vers le bas à gauche à droite et fire - tirer.

### **COMMODORE 64/128**

Vous contrôler le guerrier uniquement avec le joystick. Une combinaison de vers le haut vers le bas à gauche à droite et fire - tirer.

## **AVIS DE COPYRIGHT**

HYSTERIA Copyright 1987. Tous droits réservés. Conception des personnages copyright 1987 SPECIAL FX. Ce programme et sa documentation ne doivent être ni copiés ni transmis ni transférés ni reproduits ni loués ni prêtés ni modifiés de quelque façon que ce soit en partie ou en totalité sans l'autorisation expresse écrite de Software Projects Ltd.