

Konami®

HOW TO PLAY .....	page	2
MODE D'EMPLOI .....	page	8
SPIELANLEITUNG .....	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO .....	página	20
COME SI GIOCA .....	pagina	26

HYPER SPORTS 2

# HYPER2 SPORTS™

©1984 Konami

Konami®

RC717-X04

Printed in Japan



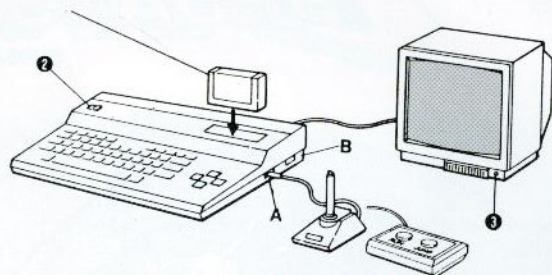
MSX



## Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- ① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



Joystick or Hyper Shot™

1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with an optional joystick or with Konami's Hyper Shot™. Connect the lead from the joystick—or from the Hyper Shot™—to terminal A before you begin to play.

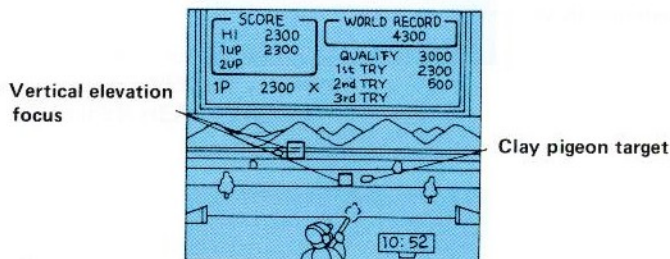
## How to play

1. This game is for a single player. Control the action with a joystick or with your computer keyboard; there is no need to make any preliminary selection for number of players or control method before you start. Just hook everything up and go. Start the game by pressing either the space bar on your keyboard or the shot button on your joystick (or the jump button of your Hyper Shot).

### 2. Skeetshooting (clay pigeons).....

The clay pigeons come flying out from the left and right sides of your screen. Shoot down as many as you can. The vertical elevation of your gunsight is automatically aimed for you by the computer (this shows up as small squares on your screen which move up and down); all you have to do is get the proper horizontal aim by matching the swing of your gun with the speed of the targets as they fly across the screen. Use the space bar, shot button, or jump button to shoot.

The qualifying score is shown on your screen; if you match or beat this score in a single try you can pass on to the next event. You get three tries to qualify.



## Archery.....

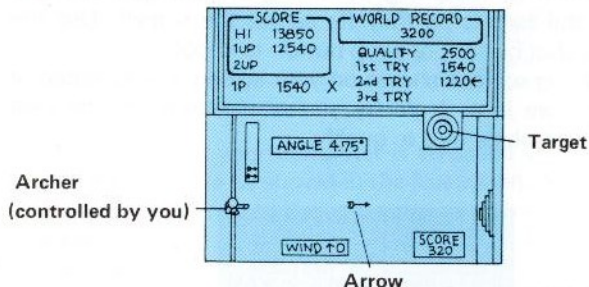
This is a game where you shoot arrows at a moving target. First, determine the wind speed and wind direction. A wind indicator showing changing values is on your screen. You can stop the indicator by pushing the space bar, shot button, jump button, or run button. It is best if you can select so it shows no wind speed.

Since the target is moving, you have to release the arrows with the proper timing. You get eight arrows.

The angle at which your arrows are released is determined by how long you keep holding down the space bar (or shot or jump buttons).

If you hit the center an indicator showing NICE! comes on.

If you qualify you can go on to the next game. You have three tries.



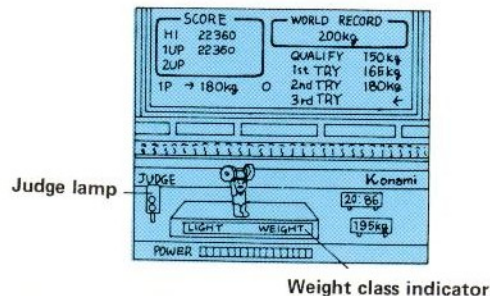
## Weightlifting.....

Decide the weight you want to try to lift from one of eight weight classes. You can run through the weight classes one at a time by pushing the cursor keys, by pushing the joystick lever in any direction, or by using the Run button on the Hyper Shot™. When you see the weight class you would like to try, press the same button once again to select that class, and the game will start.

Keep hitting the cursor keys as hard and fast as you can (or alternatively, wiggle the joystick back and forth in any direction you want as fast and furiously as you can—or use the run button on the Hyper Shot™.) This will raise the barbell. If you get the barbell up to shoulder level it will start to flicker on your screen. When this happens, push the space bar (or shot button or jump button); this will raise the barbell overhead. Keep hitting the Run button all the while.

You have a successful lift if the three judges' lamps light up. The eight weight classes are as follows:

- i. FLY WEIGHT
- ii. BANTAM WEIGHT
- iii. FEATHER WEIGHT
- iv. LIGHT WEIGHT
- v. MIDDLE WEIGHT
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT
- vii. HEAVY WEIGHT
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT





## Rules

The qualifying score in skeetshooting and archery is preset. If you can tie or beat this you can pass on to the next game.

You get three tries at skeetshooting and archery.

You can start out with any weight class you like in weightlifting, but on your next try you have to select a heavier weight class.

You have only one try in weightlifting.

If you complete all three events, you will return to skeetshooting. This time the qualifying score will be higher.

## Hints for skillful play

### Skeetshooting

Do not fix your gaze on one spot of your screen. Get the right rhythm as you squeeze off your shots.

### Archery

Once you get the right timing down, do not take your eyes off the screen. Try to get the proper release timing of the space bar (or jump button) by feel only.

### Weightlifting

This depends only on how fast you can keep hitting the button, so choose a weight class appropriate to your real ability.



## Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

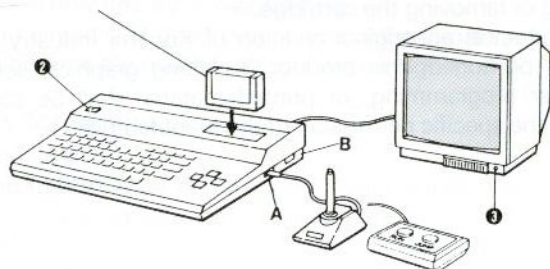
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

## Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande ou Hyper Shot™

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

3. Mettre sous tension l'écran de télévision et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option un autre levier de commande ou l'Hyper Shot™ de Konami. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande ou de l'Hyper Shot™ à la borne A, avant de commencer à jouer.

## Comment jouer

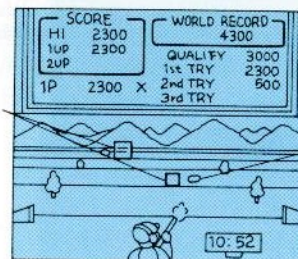
1. Ce jeu ne se joue qu'avec un seul joueur. Contrôler les mouvements avec le levier de commande ou bien avec les touches du clavier de l'ordinateur. Aucune sélection préliminaire de nombre de joueurs ou de méthode de contrôle n'est à faire avant de commencer à jouer. Il suffit de brancher les divers éléments qui composent le jeu. Pour faire démarrer le jeu, soit appuyer sur la barre d'espacement du clavier, soit sur le bouton de tir du levier de commande (ou le bouton de saut de l'Hyper Shot).

### 2. Tir aux pigeons (pigeons d'argile).....

Les pigeons d'argile apparaissent sur l'écran à partir de la gauche et à partir de la droite. Abattre le plus de pigeons possible. Le réglage vertical du fusil sur la cible est automatiquement réalisé par l'ordinateur (la direction de tir est indiquée par des petits carrés qui se déplacent verticalement sur l'écran); le joueur est responsable du réglage horizontal de son tir sur la cible, en synchronisant le mouvement de rotation du fusil avec la vitesse de vol des cibles. Pour tirer, utiliser la barre d'espacement, le bouton de tir ou le bouton de saut.

Le score de qualification est indiqué sur l'écran; si on obtient ce score ou si on le dépasse, avec un seul essai, on pourra passer à l'épreuve sportive suivante. On dispose de trois essais pour se qualifier.

Mise au point  
verticale



Cible de pigeon d'argile



### Tir à l'arc.....

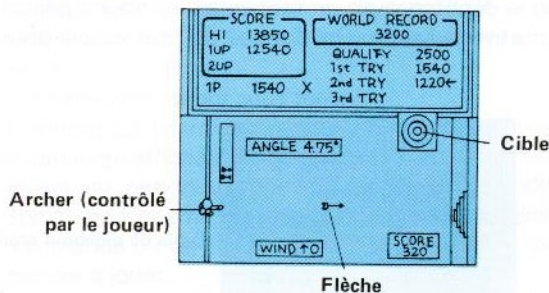
Dans ce jeu, on doit tirer des flèches sur une cible mobile. Il faudra d'abord déterminer la vitesse du vent et sa direction. Ces éléments seront affichés par l'indicateur de vent sur l'écran, qui lui-même modifie la valeur affichée au fur et à mesure que des variations de vitesse et de direction du vent se produisent. Pour arrêter l'indicateur sur une valeur, appuyer sur la barre d'espacement, sur le bouton de tir, sur le bouton de saut ou sur le bouton de course. Il est conseillé d'obtenir une indication "zéro" de vitesse de vent afin d'avoir un tir le plus juste possible.

La cible étant mobile, il faudra relâcher ses flèches au bon moment. On dispose de huit flèches.

L'angle de tir des flèches est fonction de la durée de maintien en position enfoncée de la barre d'espacement (ou du bouton de tir ou de saut).

Si la flèche heurte le centre de la cible, un indicateur affiche NICE (bien joué).

Pour pouvoir passer à l'épreuve suivante, il faudra se qualifier, c'est-à-dire obtenir un certain nombre de points. On dispose de trois essais.

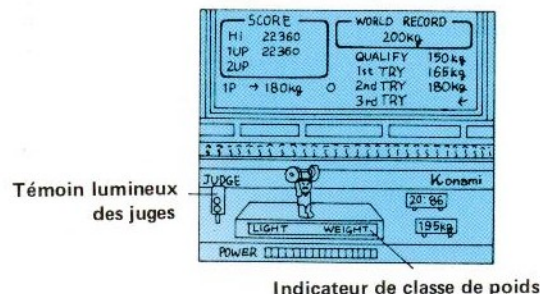


### Haltérophilie.....

Choisir le poids qu'on veut soulever parmi une des huit classes de poids disponibles. Pour passer d'une classe de poids à l'autre, appuyer sur les touches curseurs, sur le levier de commande (le déplacer dans n'importe quelle direction) ou bien utiliser le bouton de course sur l'Hyper Shot™. Lorsque la classe de poids que l'on veut essayer apparaît, appuyer à nouveau sur le même bouton pour sélectionner cette classe. Le jeu commence à ce moment là.

Appuyer aussi rapidement et avec autant de force que possible sur les touches curseurs (ou déplacer très rapidement, d'avant en arrière, dans n'importe quelle direction, le levier de commande, ou encore utiliser le bouton de course sur l'Hyper Shot™). Ceci permettra d'élever la barre des poids. Une fois que cette dernière parvient au niveau des épaules, elle commence à trembler sur l'écran. Dès cet instant, appuyer sur la barre d'espacement (ou le bouton de tir ou de saut); la barre sera alors soulevée au-dessus de la tête. Pendant tout ce temps, continuer à frapper le bouton de course. La levée du poids est bonne si les témoins lumineux des trois juges s'allument. Les huit classes de poids sont les suivantes:

- i. FLY WEIGHT (POIDS VOLANT)
- ii. BANTAM WEIGHT (POID BANTAM)
- iii. FEATHER WEIGHT (POID PLUME)
- iv. LIGHT WEIGHT (POID LEGER)
- v. MIDDLE WEIGHT (POID MOYEN)
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT (POID MOYEN LOURD)
- vii. HEAVY WEIGHT (POID LOURD)
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT (POID ULTRA LOURD)



## Règles du jeu

Le score de qualification pour les épreuves de tir au pigeon d'argile et de tir à l'arc est pré-réglé. Si on obtient ou dépasse ce score, on pourra passer à l'épreuve suivante.

On dispose de trois essais pour le tir au pigeon d'argile et pour le tir à l'arc.

Pour l'épreuve d'haltérophilie, on pourra commencer par n'importe quelle classe de poids. A chaque essai, cependant, il faudra passer à une classe supérieure.

On ne dispose que d'un essai par classe dans l'épreuve d'haltérophilie.

Une fois les trois épreuves passées avec succès, on retourne à l'épreuve de tir au pigeon d'argile, cette fois-ci avec un score de qualification plus élevé.

## Conseils pour bien jouer

Tir au pigeon d'argile

Ne pas fixer le regard sur un seul point de l'écran. Essayer de trouver le bon rythme lorsqu'on tire ses balles de fusil.

Tir à l'arc

Lorsqu'on a bien saisi le rythme du mouvement des cibles mobiles, ne plus quitter l'écran des yeux. Essayer de sentir intuitivement le moment de poussée sur la barre d'espacement (ou sur le bouton de saut).

Haltérophilie

Cette épreuve est basée sur la rapidité avec laquelle on peut appuyer sur le bouton de commande. Commencer donc par choisir une classe de poids qui correspond à sa capacité réelle.

## Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami