

Konami®

RC715-X04

Printed in Japan

Konami®

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

HYPER1 SPORTS1™

HYPER SPORTS 1
©1984 Konami

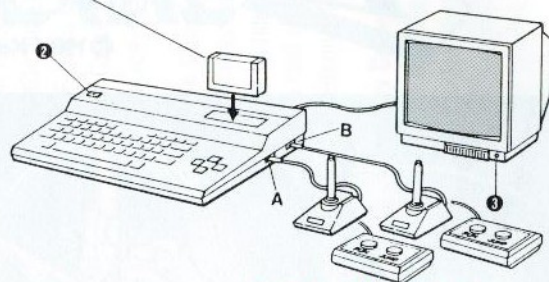


MSX

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 leads from the joystick—or from the Hyper Shot™—to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. There are four events in this game: Springboard Diving, Long Horse Vault, Trampoline, and High Bar.

2. First, select the number of players and the method of controlling the game.

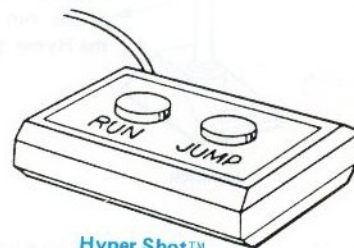
- ④ (a) 1 PLAYER WITH JOYSTICK
(b) 2 PLAYERS WITH JOYSTICK
(c) 1 PLAYER WITH KEYBOARD
(d) 2 PLAYERS WITH KEYBOARD

Move the hand indicator to your choice by using the Up and Down cursor keys on your computer keyboard (Δ and ∇). When the indicator points to your selection, start the game by pushing the space bar.

If you do not make a choice, a demonstration game will appear on the screen.

3. The action is controlled as follows:

Springboard Diving.....By getting the timing right when you push the Jump button, you can make use of the rebound of the board to get up high; then by tapping the Run button of your Hyper Shot™ as rapidly and forcefully as you can, make the diver spin. By pushing the Jump button again, he will come out of the spin and dive into the water.



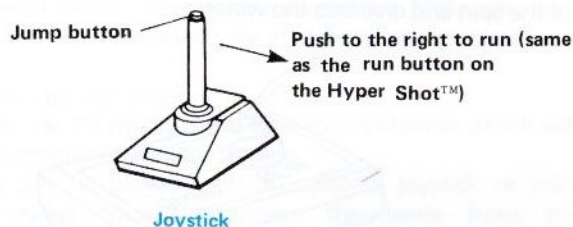
Hyper Shot™

Vaulting.....Push the Jump button to start the approach to the vault. When the athlete's feet hit the springboard, push the button once again; this will initiate the leap onto the horse. As soon as the athlete's hands touch the horse, push the Jump button a third time; this will cause him to begin his vault.

Then as he is going through the air, keep tapping the Run button (Hyper Shot™) as hard and fast as you can to keep him spinning in the air through the vault. Just before he is about to hit the ground, push the Jump button a final time to straighten out for a good landing.

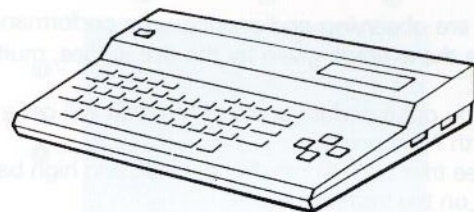
Trampoline.....Get the right timing on the Jump button to bounce up into the air. Keep tapping the Run button to spin while in the air.

High Bar.....Push the Jump button to start swinging around the bar. The speed of the swing will begin to increase; get your timing right and release the bar by pushing the Jump button again. As previously, keep tapping the Run button to spin in the air, and hit the Jump button once again just before hitting the ground to land in good form.



Activate the Run feature by pushing the joystick lever back and forth to the right.

All other controls are the same as when using the Hyper Shot™.



Keyboard

Use the right movement cursor key to activate the Run feature. Use the space bar to Jump.

All other controls are the same as when using the Hyper Shot™.

Rules

Five judges are observing and scoring your performance. Your score will be the average given by the five judges, multiplied by 1,000 points.

Each time you get a perfect score of ten, you will get a "perfect bonus" worth ????? points.

You get three tries each in the diving, vault, and high bar events; only one try on the trampoline.

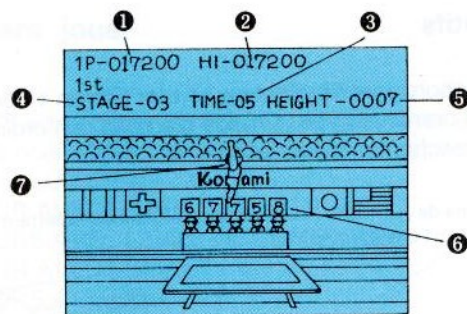
To pass from one event to the other and continue playing, you have to get a score good enough to qualify in that event; otherwise the game is over.

Hints for skillful play

Try to spin as many times while in the air: this will increase your score dramatically.

Make sure you hit the water or come to earth in good form—that is be sure to hit the Jump button the last time with the right timing.

Also, when jumping up, you have to hit the Jump button with the right timing or you will have a poor jump.



- ① Your score
- ② World record score
- ③ Remaining time
- ④ Event number
- ⑤ Height of your Jump
- ⑥ Judges' scores
- ⑦ The athlete you control in this game

Note: If the average score given by the judges is over a predetermined level, you can pass on to the next event.

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.

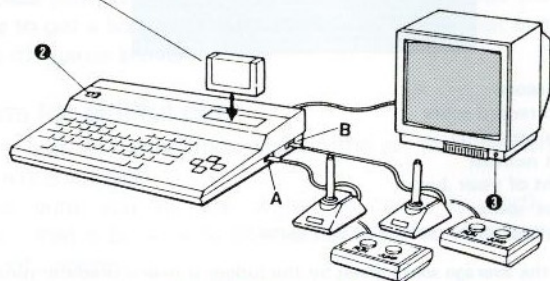
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©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 l'écran de télévision sous tension 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™ aux bornes A et B de l'ordinateur, avant de commencer à jouer.

Comment jouer

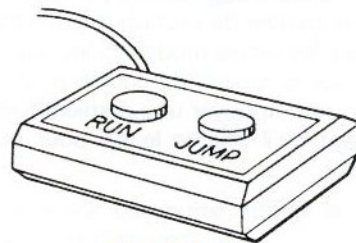
1. Ce jeu se compose de quatre éléments: Plongeon sur tremplin, Saut au cheval de bois, Grand tremplin et Barre élevée.
2. Sélectionner d'abord le nombre de joueurs et la méthode de contrôle du jeu.

- ☞ 1. JOUEUR AVEC LEVIER DE CONTROLE
2. JOUEURS AVEC LEVIER DE CONTROLE
1. JOUEUR AVEC CLAVIER
2. JOUEURS AVEC CLAVIER

Déplacer l'indicateur sur l'élément de son choix au moyen des touches curseurs ascendante et descendante sur le clavier de l'ordinateur (Δ et ∇). Lorsque l'indicateur est en face de l'élément choisi, appuyer sur la barre d'espacement pour pouvoir commencer à jouer.

Si aucun mode de jeu n'a été sélectionné, une image de démonstration apparaîtra sur l'écran.

3. Le contrôle des mouvements de l'athlète est le suivant:



Hyper Shot™

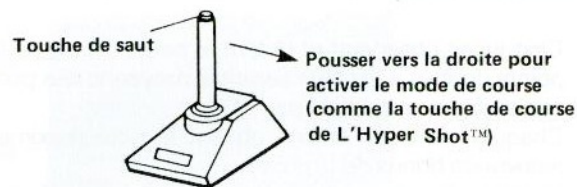
Plongeon sur tremplin.....En appuyant au bon moment sur la touche de saut, on pourra tirer profit du rebondissement du tremplin pour sauter plus haut. Ensuite, en appuyant aussi rapidement et avec autant de force que possible sur la touche de course de l'Hyper Shot™, le plongeur réalisera des sauts périlleux. En appuyant à nouveau sur la touche de saut, le plongeur arrêtera les sauts périlleux pour plonger dans l'eau.

Saut au cheval de bois.....Appuyer sur la touche de saut pour commencer l'approche au cheval de bois. Lorsque les pieds de l'athlète touchent le tremplin, appuyer à nouveau sur la touche de saut. L'athlète commencera alors sa montée sur le cheval de bois. Dès que les mains de l'athlète touchent le bois, appuyer une troisième fois sur la touche de saut pour qu'il réalise son saut.

Appuyer aussi rapidement et avec autant de force que possible sur la touche de course (Hyper Shot™) tant que l'athlète est en l'air afin de lui faire réaliser le plus de sauts périlleux et pirouettes possible. Enfin, juste avant qu'il touche le sol, appuyer une dernière fois sur la touche de saut de manière qu'il fasse une bonne arrivée au sol.

Grand tremplin.....Appuyer au bon moment sur la touche de saut pour faire rebondir l'athlète dans l'air. Appuyer autant de fois que possible sur la touche de course pour lui faire faire des pirouettes en l'air.

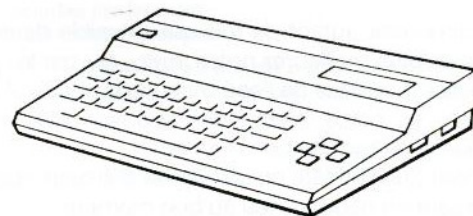
Barre élevée.....Appuyer sur la touche de saut pour que l'athlète commence à tourner autour de la barre. La vitesse de rotation autour de la barre augmentera petit à petit. Appuyer au bon moment sur la touche de saut pour que l'athlète relâche la barre. Comme pour les autres modes de jeu, appuyer autant de fois que possible sur la touche de course pour faire pirouetter l'athlète dans l'air, puis appuyer une dernière fois sur la touche de saut juste avant qu'il touche le sol pour qu'il réalise une bonne arrivée au sol.



Levier de commande

Activer le mode de course en poussant le levier de commande en avant et en arrière vers la droite.

Toutes les autres commandes ont la même fonction que lorsque l'hyper Shot™ est utilisé.



Clavier

Pour activer le mode de course, utiliser la touche curseur de mouvement à droite.

Pour activer le mode de saut, utiliser la barre d'espacement.

Toutes les autres commandes ont la même fonction que lorsque l'hyper Shot™ est utilisé.

Règles du jeu

Cinq juges observent et notent la performance de l'athlète. Les points donnés à l'athlète seront la moyenne des points attribués par les juges, multipliée par 1000.

Chaque fois que l'athlète obtient la note maximale de dix, il recevra un bonus de.....points.

L'athlète dispose de trois essais pour chaque élément de sa performance: plongeon, saut au cheval de bois et barre élevée. Il ne dispose que d'un essai pour le grand tremplin.

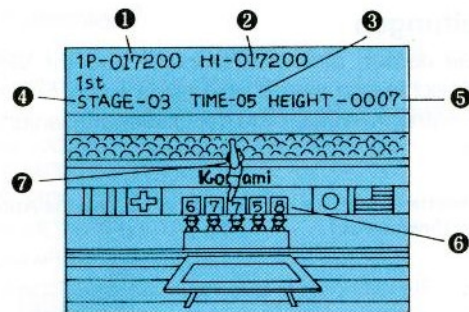
Pour passer d'un élément au suivant et continuer à jouer, l'athlète doit avoir obtenu suffisamment de points, sinon le jeu est terminé.

Conseils pour bien jouer

Essayer de pirouetter autant de fois que possible dans l'air, car cela donnera de bien meilleures notes attribuées par les juges.

Veiller à toucher la surface de l'eau ou la surface du sol avec une bonne position du corps, c'est-à-dire appuyer pour la dernière fois sur la touche de saut au bon moment.

De même, pour que l'athlète puisse sauter très haut, appuyer sur la touche de saut en début de jeu au bon moment.



- ① Les points marqués par le joueur
- ② Record mondial
- ③ Temps restant
- ④ Numéro de l'évènement sportif
- ⑤ Hauteur du saut fait par l'athlète
- ⑥ Notes données par les juges
- ⑦ Athlète contrôlé par le joueur

Remarque: Si la note moyenne donnée par les juges est au-dessus d'une valeur spécifiée, le joueur pourra passer à l'évènement sportif suivant.

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