HYPER SPORTS

COMMENT JOUER

Fort de vos talents et de votre agilété, mesurez-vous à l'ordinateur et battez-vous contre la montre. Pour progresser à l'épreuve suivante vous devez vous qualifier, c'est à dire terminer un jeu. Vous troverez ici quelques conseils .

NATATION

Votre vitesse est determinée par les commandes gauche/droite continues, mais attention rappelez-vous que quand vous nagez vous avez besoin de respirer. Attendez donc le signal et appuyez ensuite sur le bouton feu. Si vous respirez au mauvais moment, vous avalerez de l'eau et si vous oubliez de respirer vous ralentirez petit à petit et vous vous arrêterez. Vos adversaires nagent tous de façon différente et ils sont contrôlés par l'ordinateur. Si vous réussissez à tous les battre, vous êtes bien parti pour devenir un vrai champion.

TIR AU PIGEON

Les cibles "commandées par ordinateur" se centrent sur les pigeons et votre habileté au tir depend de réactions rapides en maniant les commandes gauche/droite. Si vous tirez bien, vous obtenez des pigeons de bonus avec des points supplementaires mais à mesure que vous vous améliorez, la cadence s'accélère! Bon tir.

CHEVAL D'ARÇONS

Testez maintenant vos dons de gymnaste. Vous prenez automatiquement votre élan jusqu'au tremplin tout en accélérant à mesure que vous vous en approchez. Une fois sur le tremplin, appuyez sur la touche feu pour sauter sur le cheval et appuyez de nouveau pour commencer vos démonstrations. Le score sera déterminé par la distance et le nombre de sauts périlleux exécutés. Les touches gauche et droite vous contrôlent durant cet exercise.

TIR A L'ARC

La cible se déplace dans votre champ et vous devez tenir compte de la vitesse du vent de l'angle de votre tir pour tirer dans le mille. Appuyez d'abord sur le bouton feu pour la vitesse/direction du vent, puis appuyez de nouveau sur le bouton feu pour tirer une des huit flèches sur la cible mobile. (Si vous maintenenz le bouton feu appuye, vous augmentez la hauteur de la flèche).

TRIPLE SAUT

Vous contrôlez votre vitesse d'approche en appuyant sur les touches gauche et droite rapidement à tour de rôle. Appuyez sur le bouton feu le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque partie du saut, continuez à appuyer sur le bouton feu pour augmenter l'angle de la trajectoire et relachez aussi près que possible de 45 degrés. Votre score se calcule sur une combinaison de vitesse correcte/angle et distance.

HALTEROPHILE

Vous voilà maintenant arrivé à la dernière épreuve - un test de force et d'énergie. Pour sélectionner le poids, appuyez sur le bouton feu. Après avoir décidé du poids, appuyez sur la touche return pour commencer le jeu. Utilisez ensuite les commandes gauche/droite pour augmenter la force de l'haltérophile. Pour procéder à l'élévation, appuyez sur le bouton feu quand le poids clignote. Continuez avec la force jusqu'à ce que les trois juges reconnaissent votre performance. L'attribution de points est basée sur le poids.

TABLEAU DE SCORE ELEVE

- Après avoir inscrit votre nom, utilisez la touche e pour recommencer. Utilisez la touche r pour effacer.

© **Konami**
© **1985 Imagine Software**

TRACK & FIELD

Six épreuves épuisantes vous attendent: 100 mètres, saut en longueur, javelot, 110 mètres haies, lancer du marteau et saut en hauteur. Pour continuer la série, vous devez vous qualifier dans chaque épreuve, sinon c'est l'élimination. Vous pouvez jouer seul contre ordinateur ou contre un deuxième joueur.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, utilisez les touches 1, 2, 3 et 4 pour sélectionner:

Contrôle joueur 1: Clavier ou Joystick 1
Contrôle joueur 2: Clavier, Joystick 1, Joystick 2 ou Computer si l'on joue contre l'ordinateur.
Niveau de difficulté: Facile, normal, difficile et très difficile.
Epreuve unique ou jeu entier: Si vous sélectionnez "Jeu", vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve avant de continuer. Si vous sélectionnez une épreuve unique. vous continuerez à la jouer répétitivement, comme un athlète qui s'entraine.
Au clavier les touches sont ←, → et **RETURN.**

LES EPREUVES

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, mais ce n'est pas aussi facile qu'il paraît. Votre vitesse de course dépend de la vitesse à laquelle vous déplacez le levier de gauche à droite et d'avant en arrière aussi vite que possible.

SAUT EN LONGUEUR

Prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière aussi vite que possible puis appuyez sur le bouton FEU, et en avant! La distance est déterminée par votre point de départ et l'angle de votre saut — plus vous appuyez sur le bouton, plus votre angle sera ouvert. (Un angle de 40 à 45 degrés est idéal).

JAVELOT

Une fois de plus, prenez de la vitesse en deplaçant le levier d'avant en arrière puis déclenchez le lancement avec le bouton FEU. Faites attention à l'angle de lancer— gardez le bouton FEU en position appuyée assez longtemps pour atteindre 40 degrés.

110 METRES-HAIES

Un classique de la piste, l'ultime combinaison de vitesse (mouvement du levier—voir ci dessus), et de synchronisation de vos sauts (bouton FEU). Donc, soyez rapide, mais faites attention— à chaque haie manquée vous perdez de la vitesse!

LANCER DU MARTEAU

Une épreuve à vous faire tourner la tête! Vous commencez à tournoyer en déplaçant le levier d'avant en arrière — plus vous tournez vite, le plus de puissance vous obtiendrez. Mais n'effectuez pas trop de tours ou vous échouerez — donc synchronisez votre point de lancement et faites-le en utilisant le bouton FEU. Une fois de plus, l'angle est primordial — 40 à 45 degrés est idéal.

SAUT EN HAUTEUR

L'épreuve la plus dure de toutes — celle qui fait la différence entre les vrais hommes et les autres. Appuyez sur une touche et l'ordinateur contrôle votre vitesse d'approche. Cela vous permet de vous concentrer sur la synchronisation et l'angle de votre saut — qui est contrôlé en appuyant répétitivement sur le bouton FEU.

© **1987 Konami**

Ocean Software Ltd., 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non-authoriseé, toute représentation publique, toute copie ou ré-enregistrement, location et vente sous toutes formes qu'elles solent (par exemple par échange ou par re-vente) sont strictement interdits.

Point CLUB

Avec ce point Micro Club, vous avez la possibilité de bénéficier des bonne avantages de Club: en collectionnant un certain nombre de "Points Club", vous pourrez obtenir gratuitement des T-Shirts, des Sac-à-Dos, des titres Micro Club etc. . Pour plus de détails, reportez-vous au catalogue Micro Club ci-joint.
MICRO CLUB SFMI - BP114 06561 VALBONNE
OU COMPOSEZ 3615 MICRO CLUB