

HYPER SPORTS

Its program code, graphic representation and artwork – are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of O.S.L. All rights reserved worldwide. The program runs on the ZX Spectrum and ZX Spectrum +. Hyper Sports simulates six hyper-sporting events.

LOADING

Position the cassette in your tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that the connection lead goes from the EAR socket on the recorder to the EAR socket on the Spectrum and that the MIC socket is disconnected. Type LOAD "" <ENTER> [Note there is no space between the two quotes]. The " is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and the P key simultaneously. For further instructions consult

chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone control up until loading takes place.

CONTROLS

Keyboard – Redefinable
Joystick – most types of interface
Note: In the case of any difficulty experienced in joystick control the last defined keyboard controls may be used at any time during play, even if joystick has been selected.

PLAYING

Pit your skills and agility against the computer and the clock – in order to progress to the next event you must qualify (ie achieve game – scoring hints are as follows and we would be interested to hear from any player with high marks. (100,000 and up is good).

SWIMMING

Wait for the starting gun – racing dive into the pool (by pressing fire button). Your swimming speed is determined by continuous left/right controls, but remember in order to swim you must breathe so wait for the button. If you breathe at the wrong time you'll swallow water and if you forget to breathe you'll gradually slow and stop. Your opponents have differing swimming skills and are controlled by the computer if you can beat them all you're on the way to becoming a true champion.

SKEET SHOOTING

Computer controlled sights home in on the skeet and marksmanship depends on fast reaction on the left/right controls. Good shooting gives bonus skeets with higher points but as your shooting improves the rate hots up! Good shooting.

LONG HORSE

Now test your ability as a gymnast – press the fire button to run the springboard, then again when you're on it – Now when you reach the hand stand position press it again to launch into the Somersaults (these are controlled by the left/right movement). The total score is made up of the distance you get up the springboard, the length of time on the horse, the number of Spins you can achieve and the perfection of your landing. Like the real event you must perform well right through for maximum marks!

ARCHERY

The target moves across your field of vision and you must judge wind speed and the angle of your shot to hit bullseye. First press the fire button to wind speed/direction, then press fire again to shoot one of your eight arrows at the passing target. (Keeping the fire button pressed increases the height of the arrow. Hint:- try to get as close to a 5° angle as possible.

TRIPLE JUMP

Co-ordination is the key to success in this event, use left/right controls to gain the maximum approach speed:- and press the fire button as close to the take off line as possible. For each part of the jump keep the fire button pressed to increase the angle of the trajectory and release as close to 45° as possible. Your score is a combination of the correct speed, angle and distance.

WEIGHT LIFTING

Now for the final test – a test of strength and stamina. Select the weight, type and then use the LEFT/RIGHT controls to increase the weight lifter's power. Press the fire button when STRONGMAN flashes to give the "Powerlift". Continue with power until all three judges acknowledge the feat. Your points score is based on weight.

Congratulations you've completed all the events now check your score and see if you can do better next time – Good luck.
©Imagine Software (1984) Limited

Sein Programmcode, graphische Darstellung und Druckvorlage sind Copyright der Imagine Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Das Programm läuft auf ZX Spectrum und ZX Spectrum +. Hyper Sport simuliert sechs großartige Sportveranstaltungen.

Laden

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Kassettenspieler ein und überzeugen Sie sich, ob das Band ganz zurückgespielt ist. Stellen Sie fest, ob die Verbindungsleitung vom EAR-Stecker am Rekorder zum EAR-Stecker am Spectrum führt und der MIC-Stecker ist. Tippen Sie LOAD "" <ENTER> (Bitte beachten zwischen den beiden Anführungszeichen ist kein Leerzeichen). Das " wird durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT und der P Taste erzielt. Für weitere Anweisungen siehe Kapitel 6 Ihres Handbuches. Drücken Sie jetzt die Spieltaste Ihres Rekorders. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, und das Spiel automatisch laden. Sollte dies nicht erfolgen, dann regulieren Sie die Lautstärke- und Tonsteuerung so lange, bis das Laden stattfindet.

Schwimmen

Warten Sie bis der Startschuss erklingt. Lassen Sie den Mann in das Wasser, indem Sie den Schußknopf drücken. Erhöhen Sie die Geschwindigkeit durch kontinuierliche Links-/Rechts-Steuerung. "Atemholen" mittels Schußknopf. (Punktezahl beruht auf Zeit).

Taubenschossen

Benutze LINKS/RECHTS-Steuerungen, um auf die "computergelenkten" Ziele zu schießen und die vorbeifliegenden Tauben zu zerstören. (Punktezahl beruht auf abgeschossene Tauben).

Pferdsprung

Drücken Sie den SCHUSSKNOPF, um zum Sprungbrett zu kommen. Drücken Sie nach Erreichen des Sprungbrettes den Schußknopf ein zweites Mal. Drücken Sie den Schußknopf noch einmal, wenn der Turner auf dem Pferd "handsteht". Benutze

kontinuierliche LINKS/RECHTS-Steuerung, um den Turner zu drehen. (PUNKTEZÄHLUNG – Höhe über Sprungbrett/Zeit auf dem Pferd/Anzahl der Umdrehungen/Landung).

Bogenschiessen
Drücke SCHUSSKNOPF, um Windgeschwindigkeit/-richtung zu wählen. Drücke SCHUSSKNOPF, um acht Pfeile auf vorbeifliegende Zielscheibe zu schießen – den SCHUSSKNOPF gedrückt halten, um die Steigungshöhe des Pfeiles zu erhöhen. Versuche einen Schußwinkel so nah wie möglich an 5,0° zu erreichen.

Dreisprung
Benutze kontinuierliche LINKS/RECHTS-Steuerung um maximale Anlaufgeschwindigkeit zu erreichen. Drücke den SCHUSSKNOPF so nah wie möglich an der Ansprunglinie. Halte bei jedem Sprung den SCHUSSKNOPF gedrückt, um den Winkel zu erhöhen und lasse ihn so nah wie möglich bei 45° los. (PUNKTEZÄHLUNG – Geschwindigkeit/Winkel/Weite).

Gewichtheben
Wähle Gewichtstyp. Benutze LINKS/RECHTS-Steuerung um die Kraft des Gewichthebers zu erhöhen. Drücke SCHUSSKNOPF, wenn der Gewichtheber aufleuchtet, um zusätzlichen Hub aufzubringen. Die Hebekraft so lange aufbringen, bis die drei Pinktérichter die Leistung bestätigen (Punktezahlung,beruht auf Gewicht). Qualifizierung ist in allen Disziplinen erforderlich, um ans Ziel zu kommen.

Steuerung
Tastatur – neu definierbar.
Joystick – meisten interfacetypen.
Anm.: Die letzten definierten Tastatursteuerungen können jederzeit während des Spielens verwendet werden, auch wenn ein Joystick gewählt wurde. Dies beruht auf der "Schwierigkeit", "TAUBENSCHIESSEN" mit einer Joystick-Steuerung zu spielen. Hyper-Sport ist nur eines der vielen vortrefflichen Spiele von Imagine Software. Fragen Sie Ihren Händler nach anderen Titeln aus unserem vielseitigen und spannenden Angebot. Falls Sie ein gutes Programm erarbeitet haben, sind wir gerne bereit mit Ihnen dessen Verkauf zu besprechen.

Le code programme, la représentation graphique et le dessin modèle sont la propriété intellectuelle de la société Imagine Software Limited et ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous aucune forme sans l'autorisation écrite d'O.S.L. Tous droits réservés dans le monde entier. Le programme peut passer sur le Spectrum ZX ou sur le Spectrum ZX +. Hyper Sports simule six grandes compétitions sportives.

Chargement
Placer la cassette dans le lecteur de cassette, le côté imprimé vers le haut et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que le fil de connexion va de la prise EAR du lecteur à prise EAR du Spectrum et que la prise MIC est déconnectée. Taper LOAD "" <ENTER>. Noter qu'il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets. Le guillemet s'obtient en appuyant simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche P. Pour les autres instructions, consulter le chapitre 6 de votre manuel. Appuyer sur la touche PLAY du lecteur. Le message écran doit apparaître et le jeu se charge automatiquement. Sinon, essayer d'ajuster les commandes de volume et de ton jusqu'à ce que le chargement se fasse.

La Natation
Attendre que le coup de pistolet du départ retentisse. Lancer le nageur dans l'eau en appuyant sur "fire" (feu). Accélérer avec les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues, "respirer" en appuyant sur le bouton "fire" (feu). (Le résultat est basé sur le temps).

Le Tir au Pigeon
Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droit) pour tirer la carabine sur les cibles "commandées par ordinateur" respectives, pour détruire les pigeons qui passent (résultat selon les cibles touchées).

Le Cheval d'Arçons
Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour approcher le tremplin. Appuyer à nouveau sur le bouton FIRE (feu) une fois sur le tremplin. Appuyer encore une fois sur le bouton FIRE (feu) quand l'athlète est debout sur les mains sur le cheval. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour faire

tourner l'athlète. (POINTS: distance sur le tremplin/durée sur le cheval/nombre de tours/atterrissage).

Tir a l'Arc
Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour sélectionner la vitesse du vent/direction. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour tirer une des huit flèches sur la cible qui passe – en maintenant le doigt appuyé sur le bouton FIRE (feu) pour hausser la flèche. Essayer d'arriver à un angle aussi proche de 5,0° que possible.

Triple Saut
Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour obtenir une vitesse d'approche maximum. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque saut, continuer à appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour augmenter l'angle et le libérer aussi près de 45° que possible. (Résultat – vitesse/angles/distance).

Haltérophile
Sélectionner le type de poids. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour augmenter la force de l'haltérophile. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) quand l'haltérophile clignote pour donner une élévation supplémentaire. Continuer avec la force jusqu'à ce que les trois juges admettent la pousse (points basés sur le poids). Tout joueur non classé est disqualifié.

Commandes
Clavier – Redéfinissable.
Manche à balai – la plupart des interfaces.

NOTA: Les dernières commandes de clavier définies peuvent être utilisées à n'importe quel moment du jeu, même si un manche à balai a été sélectionné. Ceci est dû à la difficulté de jouer au tir aux pigeons avec une commande par manche à balai. L'"Hyper Sports" n'est que l'un des nombreux jeux fantastiques de la société Imagine Software. Renseignez-vous auprès de votre concessionnaire sur les autres titres de notre gamme passionnante et vaste.

Si vous avez écrit un bon programme, pourquoi ne pas nous contacter, sans aucune obligation, pour que nous nous occupions en votre nom de sa commercialisation.

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e l'artwork sono proprietà della Imagine Software Limited e ne sono pertanto vietati la riproduzione, la memorizzazione, il noleggio o la trasmissione in qualsiasi forma senza l'autorizzazione scritta della O.S.L. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

Il programma può essere eseguito su Spectrum ZX e su Spectrum ZX +. Hyper Sports – un gioco che simula sei gare sportive molto impegnative.

Caricamento
Mettete la cassetta nel vostro registratore, con il lato stampato in su ed assicurandovi che sia completamente all'inizio. Accertatevi che sia attaccato il cavo di collegamento tra la presa EAR del registratore e la presa EAR dello Spectrum e che la presa MIC non sia attaccata.

Battete alla tastiera LOAD "" <ENTER> (notare che tra le virgolette non viene lasciato uno spazio). Per ottenere "premete contemporaneamente il tasto SYMBOL SHIFT e P. Per ulteriori istruzioni consultate il capitolo 6 del manuale. Ora schiacciate il tasto PLAY del registratore. Sullo schermo dovrebbe apparire il messaggio ed il gioco verrà caricato automaticamente. In caso contrario, cercate di regolare il volume e la tonalità finché non sia stato caricato.

Nuoto
Aspettate che venga dato il segnale di partenza, con la pistola. Fate partire il nuotatore premendo il pulsante FIRE. Aumentate la velocità usando in continuazione i comandi LEFT/RIGHT, schiacciando il pulsante FIRE per "respirare" (Punteggio basato sul tempo).

Tiro al Piattello
Usate i comandi LEFT/RIGHT per sparare ai rispettivi mirini controllati dal computer e distruggere i piattelli di passaggio (punteggio per piattelli abbattuti).

Cavallo
Premete il pulsante FIRE per prendere la rincorsa fino alla pedana. Premete di nuovo FIRE quando vi trovate sulla pedana. Premete ancora una volta il pulsante FIRE quando l'atleta si trova in appoggio sulle mani sul cavallo. Usate in continuazione i comandi

LEFT/RIGHT per far fare una piroetta all'atleta. (Punteggio – distanza alla pedana/durata di tempo sul cavallo/numero di piroette/atterraggio).

Tiro all'Arco
Premete il pulsante FIRE per selezionare la velocità/direzione del vento. Premete il pulsante FIRE per tirare una delle otto frecce al bersaglio che passa – tenendolo abbassato per aumentare l'altezza della freccia. Cercate di ottenere un angolo il più vicino possibile a 5°.

Salto Triplo
Usate continuamente i comandi LEFT/RIGHT per ottenere la massima velocità di rincorsa. Premete il pulsante FIRE il più vicino possibile alla linea di battuta. Ad ogni salto tenete il pulsante FIRE abbassato per aumentare l'angolazione e lasciatelo andare il più vicino possibile ai 45°. (Punteggio – velocità/angoli/distanza).

Scegliamento Pesì
Scegliete il tipo di peso, usate i comandi LEFT/RIGHT per aumentare la potenza dell'uomo forzuto. Premete il pulsante FIRE quando l'uomo forzuto lampeggia per dare una maggior alzata. Continuate ad aumentare la potenza finché tutti e tre i giudici non riconoscono la riuscita dell'azione (punteggio basato sul peso). La mancata qualificazione in una gara porterà alla squalifica.

Comandi
Tastiera – Ridefinibile.
Joystick – quasi tutti i tipi di interfaccia.
NOTA: Gli ultimi comandi definiti della tastiera possono essere usati in qualsiasi momento durante il gioco, anche, se è stato scelto uno joystick. Questo è dovuto alla "difficoltà", nel giocare a "TIRO AL PIATTELLO" con un comando a joystick.

Hyper Sports è soltanto uno dei bellissimi giochi della imagine Software. Chiedete al vostro negoziante gli altri giochi della nostra appassionante serie. Se avete scritto un buon programma, perché non vi mettete in contatto con noi, senza impegno, per discuterne la possibile distribuzione sul mercato?

©Imagine Software (1984) Limited.
Imagine Software (1984) Limited, 6 Central Street, Manchester.
Produced by D.C. Ward.

