

# **HYPER SPORTS**

## **COMMENT JOUER**

---

Fort de vos talents et de votre agilité, 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 trouverez ici quelques conseils .

### **NATATION**

Votre vitesse est déterminée 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 dépend de réactions rapides en maniant les commandes gauche/droite. Si vous tirez bien, vous obtenez des pigeons de bonus avec des points supplémentaires

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 exercice.

## **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 maintenez le bouton feu appuyé, 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 relâchez 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**