Konami®

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

VIDEO GAMES

TRACK & FIELD 1™

TRACK & FIELD 1

©1984 Konami

(HYPER OLYMPIC 1)



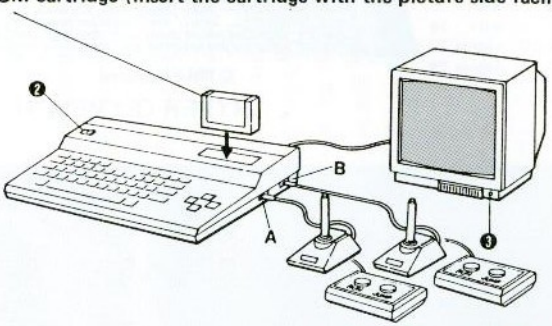
MSX

English

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.

❶ 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.

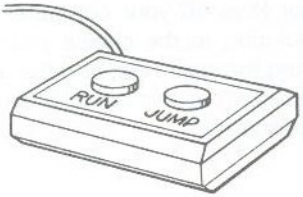
How to play

1. This game may be played by a single player or by two players simultaneously.
When you play alone you will compete against the computer in the 100 meter dash and the 400 meter race. Two players will compete against each other in these competitions.
2. First, determine the number of players and the control method.

☞ 1 PLAYER WITH JOYSTICK
2 PLAYERS WITH JOYSTICK
1 PLAYER WITH KEYBOARD
2 PLAYERS WITH KEYBOARD

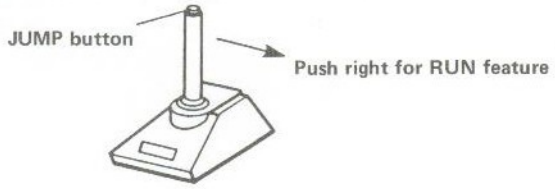
Set the hand indicator to make your selection by using the UP and DOWN cursor keys on your computer keyboard. When the indicator is pointing to the choice you want, make your selection by pressing the space bar, and the game will begin.
If you make no selection at this point, a demonstration game will appear on your screen.

3. Control the action as follows:
In the 100-Meter Dash and the 400-Meter Dash competition, keep tapping the RUN button as hard and fast as you can.
In the Long Jump, build up speed on your approach with the RUN button in the same manner, then push JUMP to take off. The length of time you keep the JUMP button held down will determine the angle of your take-off jump in this event.
In the Hammer Throw, push the RUN button to start spinning. Then figure out the right timing and push JUMP to throw the hammer. In this event also, the angle of your throw is determined by how long you hold down the JUMP button as you release the hammer. You will foul if you do not get the timing right.



Hyper Shot™

In the 100 Meters and 400 Meters, push the joystick lever back and forth to the right just as fast as you can.
In the Long Jump, push the lever back and forth to the right rapidly to make your approach run, then push JUMP to take off.
In the Hammer Throw, push the lever once to the right to start spinning, then push JUMP to throw the hammer.



Joystick

Single player.....

RIGHT cursor key..... RUN feature

Space bar ..... JUMP feature

Second player when two people are playing.....

"Z" Key ..... RUN feature

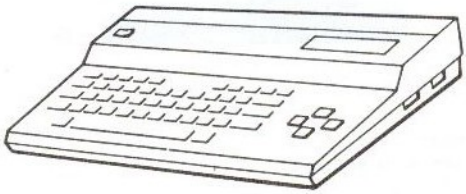
"S" key..... JUMP feature

Note: Depending on the make of your computer, the key functions may differ. On some computers the "5" key has the same function as the "Z" key and the " . " key has the same function as the "S" key.

4. In the 100-Meter Dash and 400-Meter Dash, keep hitting the RUN button as fast as you can. The player on your screen will keep running accordingly.

In the Long Jump, build up speed on your approach with the RUN button. Then push JUMP to take off. Your take-off angle and the distance you jump is determined by how fast you make your approach run and by the length of time you hold down the JUMP button to make your take off jump.

In the Hammer Throw, start spinning with the RUN button, then when you have got the timing right, push the JUMP button. The angle of release and how far you throw the hammer depend on the length of time you hold down the JUMP button as you let go of the hammer.



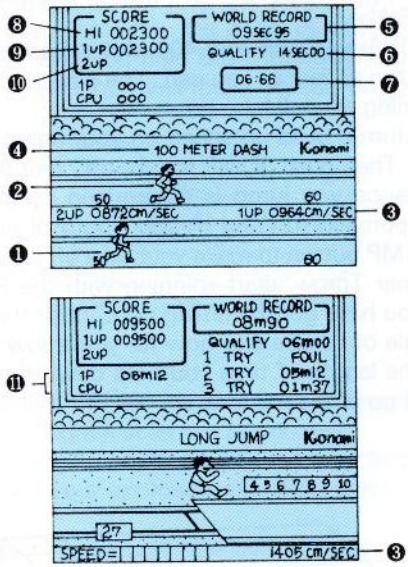
Keyboard

Rules

You must meet the qualifying times or distances for each event. Should you fail to do this, the game is over.

You have only one chance in the 100-Meter Dash and 400-Meter Dash; the game is over if you make three false starts.

You have three tries in the Long Jump and the Hammer Throw.



1. Player No. 1
2. Player No. 2
3. Speed indicator
4. Event you are participating in
5. World record
6. Time limit
7. Time indicator
8. High score
9. Score: Player No. 1
10. Score: Player No. 2
11. Number of tries remaining

Hints for skillful play

The speed at which you run a race depends on how fast you can keep tapping the RUN button, that is, how many times you can tap it within a specified time limit.

Be sure to get the timing right when you push the JUMP button, and be careful about controlling the length of time you hold it down when pushing it. Practice so you can consistently get a take-off angle of 45°.

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.

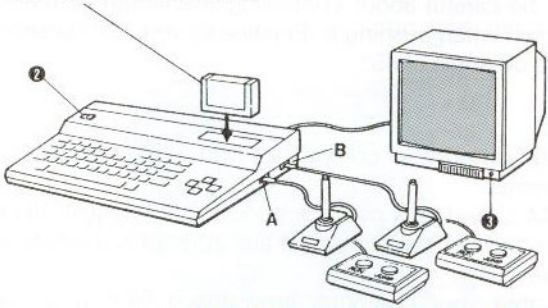
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©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 peut se jouer avec un seul joueur ou simultanément avec deux joueurs.

Lorsqu'on joue seul, on aura pour adversaire l'ordinateur pour les courses de vitesse sur 100 mètres et sur 400 mètres. Lorsque le jeu se joue avec deux joueurs, ils sont adversaires l'un de l'autre.

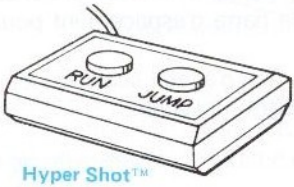
2. Déterminer d'abord le nombre de joueurs et la méthode de contrôle.

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

Déplacer l'indicateur sur les modes de son choix au moyen des touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN sur le clavier de l'ordinateur. Lorsque l'indicateur est en face du mode 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 apparaitra sur l'écran.

3. Le contrôle des mouvements de l'athlète est le suivant: Pour les courses de vitesse sur 100 mètres et sur 400 mètres, frapper le bouton de course avec autant de force et aussi rapidement que possible.
Pour le saut en longueur, actionner le bouton de course de la même manière que ci-dessus pour prendre de la vitesse avant le saut proprement dit, puis appuyer sur le bouton de saut pour sauter. La durée de pression sur le bouton de saut déterminera l'angle d'envol du saut.
Pour l'épreuve de lancer du marteau, appuyer sur le bouton de course pour faire tourner l'athlète sur lui-même. Appuyer sur le bouton de saut au bon moment pour faire lâcher le marteau. Dans cette épreuve, l'angle du lâcher du marteau est aussi fonction de la durée de pression sur le bouton de saut. Le lancer sera manqué si on n'appuie pas sur le bouton de saut au bon moment.



Hyper Shot™

Pour les épreuves de course sur 100 mètres et sur 400 mètres, actionner le levier de commande d'avant en arrière vers la droite aussi rapidement que possible.
Pour l'épreuve de saut en longueur, actionner le levier de commande comme ci-dessus pour prendre de la vitesse avant le saut, puis appuyer sur le bouton de saut pour faire le saut prorement dit.
Pour l'épreuve de lancer de poids, appuyer une fois sur le levier vers la droite pour que l'athlète commence à tourner, puis appuyer sur le bouton de saut pour lâcher le marteau.



Levier de commande

Un seul joueur

Touche curseur droite ..... fonction de course

Barre d'espacement ..... fonction de saut

Second joueur lorsque le jeu est joué avec deux joueurs

Touche "Z" ..... fonction de course

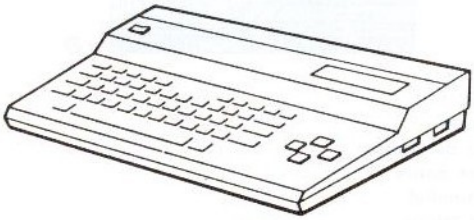
Touche "S" ..... fonction de saut

Remarque : Selon la fabrication de l'ordinateur, les fonctions des touches peuvent différer. Ainsi, sur certains ordinateurs, la touche "5" a la même fonction que la touche "Z" et la touche " . " la même fonction que la touche "S".

4. Pour les courses de vitesse sur 100 mètres et sur 400 mètres, frapper le bouton de course aussi rapidement que possible. L'athlète sur l'écran courra aussi rapidement qu'on appuiera sur ce bouton.

Pour l'épreuve de saut en longueur, gangner de la vitesse avant le saut proprement dit au moyen du bouton de course. Ensuite appuyer sur le bouton de saut pour sauter. L'angle du saut et la distance sautée dépendront d'une part de la vitesse acquise avant le saut, d'autre part de la durée de pression sur le bouton de saut.

Pour l'épreuve de lancer de marteau, faire tourner l'athlète au moyen du bouton de course, puis appuyer au bon moment sur le bouton de saut. L'angle de relâchement du marteau et sa distance de projection dépendront de la durée de pression sur le bouton de saut.



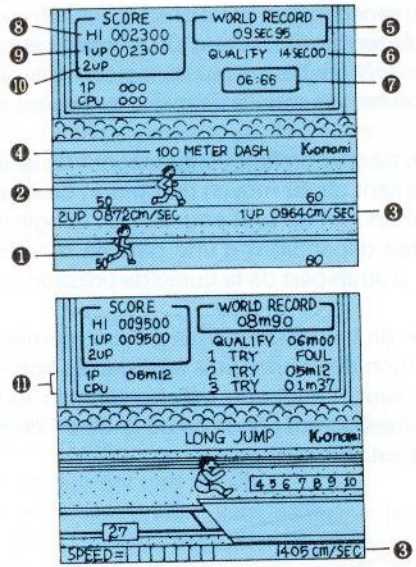
Clavier

Règles du jeu

Pour chaque épreuve, on doit réaliser un temps minimum ou une distance minimale pour se qualifier pour l'épreuve suivante, sinon le jeu est terminé.

On ne pourra courir qu'une seule fois les épreuves de course de vitesse sur 100 mètres et sur 400 mètres. Attention, l'athlète est éliminé à son troisième faux départ.

On dispose de trois essais pour les épreuves de saut en longueur et de lancer de marteau.



❶ Joueur no. 1
❷ Joueur no. 2
❸ Indicateur de vitesse
❹ Epreuve en cours
❺ Record mondial
❻ Limite de temps
❼ Indicateur de temps
❽ Score élevé
❾ Points marqués par le joueur no. 1
❿ Points marqués par le joueur no. 2
⓫ Nombre d'essais restants

Conseils pour bien jouer

La vitesse à laquelle l'athlète peut courir dépend de la rapidité du joueur à presser le bouton de course, c'est-à-dire combien de fois il pourra appuyer sur ce bouton dans une limite de temps spécifiée.
Attention à appuyer au bon moment sur le bouton de saut. Attention aussi à la durée de pression qu'on excerce sur ce bouton. S'entraîner de manière que l'angle de saut au départ soit de 45 degrés.

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

Konami®

RC710–XO4

Printed in Japan