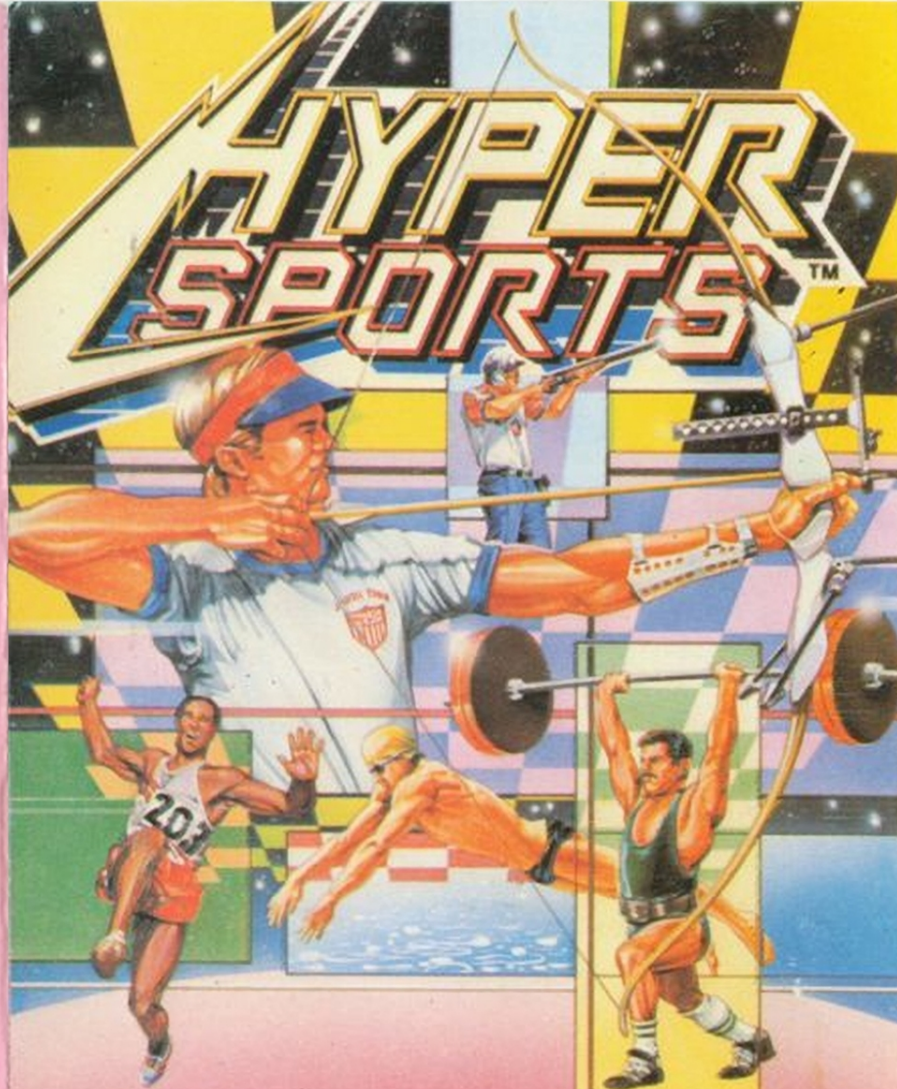


COMMODORE
HYPERSPORTS

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid



Imagine
the name
of the game

COMMODORE

ERBE Software

HYPERSPORTS COMMODORE

CARGA

Pon la cinta en tu cassette con la parte impresa hacia arriba, y asegúrate de que esté rebobinada hasta el principio. Aprieta las teclas de SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa el PLAY en el cassette. El mensaje de pantalla debe aparecer, y el programa se cargará automáticamente.

COMO JUGAR

NATACION.— Espera que suene el pistoletazo de salida. Entra en el agua pulsando el botón de disparo. Incrementa la velocidad con continuas pulsaciones derecha/izquierda. Cuando aparece la palabra "Breath" (Respiración), pulsa el botón de disparo. La puntuación se basa en el tiempo que tardes en llegar a la meta.

TIRO AL PLATO.— Utiliza los controles derecha/izquierda para disparar a los platos que van saliendo. La puntuación depende del número de platos que rompas.

POTRO.— Pulsa el botón de disparo para arrancar la carrera hacia el trampolín. Pulsa el botón de disparo de nuevo cuando estés en el trampolín, y una vez más cuando el atleta esté haciendo "el pino" sobre el potro. Usa los controles derecha/izquierda para hacer que gire en el aire después del despegue del potro. La puntuación depende de la distancia recorrida sobre el trampolín, el tiempo que se haya estado encima del potro, el número de giros, y del aterrizaje.

TIRO AL ARCO.— Pulsa el botón de disparo para seleccionar la velocidad y dirección del aire. Púlsalo de nuevo para soltar una de las ocho flechas hacia el blanco. Si mantienes el botón pulsado, irá subiendo la altura de la flecha. Intenta conseguir un ángulo lo más cerca posible de 5 grados.

TRIPLE SALTO.— Usa continuamente los controles derecha/izquierda para llegar a una máxima velocidad en tu carrera. Pulsa el botón de disparo lo más cerca posible de la raya de comienzo. Para cada salto, mantén el botón de disparo pulsa-

do para incrementar el ángulo, y suéltalo lo más cerca posible de 45 grados. La puntuación dependerá de la velocidad, de los ángulos, y de la distancia.

LEVANTAMIENTO DE PESO.— Selecciona el tipo de peso. Usa los controles derecha/izquierda para obtener más potencia. Pulsa el botón de disparo cuando el atleta parpadea para obtener ese margen extra de levantamiento. Sigue levantando hasta que los tres jueces den su aprobación al levantamiento. La puntuación depende del peso.

Si no te calificas para alguna de las pruebas, el juego terminará en esa prueba, y no podrás pasar a la siguiente prueba.

CONTROLES

TECLADO.—

Shift izquierdo o ?	— Izquierda
Shift derecho o Z	— Derecha
Space	— Fuego
Joystick	— Puertas 1 ó 2

NOTA: Se puede usar el teclado en cualquier momento, con las teclas según se hayan seleccionado la última vez, incluso habiendo seleccionado un joystick. Esto es debido a la "dificultad" de jugar al tiro al plato con el joystick.

El código del programa, su representación gráfica y diseño artístico son copyright de Ocean Software Limited, y no puede ser reproducido, archivado, alquilado o retransmitido de forma alguna sin el permiso por escrito de O.S.L. Reservados todos los derechos. Fabricado y distribuido en España por **ERBE Software**.— Santa Engracia, 17 / Teléfono (91) 447 34 10 / 28010 - Madrid

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos. Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a **ERBE SOFTWARE**, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.

