



© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD. All rights reserved.
Licensed to KIXX. Screen shots are from various formats
and may vary from the version you have purchased.



SUPERSPORTS™
Have you got a good enough eye to be a 'CRACK SHOT'; the nerve to attempt the 'devil dive'; the strength to 'SMASH SLATES'; the accuracy to shoot the 'CROSSBOW'; and finally, triumph over an 'UNDERWATER ASSAULT COURSE'? Up to four players can compete in this outrageous challenge!



CBM 64/128 SUPERSPORTS™



CBM 64/128

SUPERSPORTS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SCENARIO

As varied and as bizarre a collection of unique sporting events as you are ever likely to find. Have you got a good enough eye to be a 'crack shot'; the nerve to attempt the 'devil dive'; the strength to 'smash slates'; the accuracy to shoot the 'cross bow'; and finally (and unbelievably) triumph over an 'underwater assault course'?

GAME PLAY INSTRUCTIONS

After loading the commentator will introduce the game and you will be asked how many players to participate. Up to four players can play against each other. You will then each be allotted a face and you can type in your names.

You will then be asked if you want to play all the events (y/n). If you press **Y** you will go through all the events in turn, in proper tournament fashion. If you press **N** then you can pick any of the five events to practice.

EVENT INSTRUCTIONS

CRACK SHOT

You have one and a half minutes to shoot as many targets that appear in the alley, as you can. Move the sight around the screen using **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** and **FIRE** when over a target. Keep an eye on your bullets because after every salvo of six shots, you will have to reload your gun. Don't shoot the alley cats or you will lose points!

SCORING

- Static board - 1 point each hit + 2 if blown to bits.
- Moving target - 2 points each hit.
- Thrown objects - 5 points.
- Alley cat - Lose 5 points.

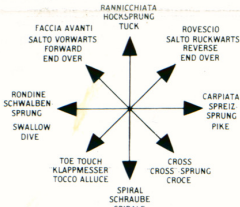
DARE DEVIL DIVE

Each player has three attempts at this event. You decide how high you want to jump from (40ft. - 400ft.), by pressing **UP** to go onto the next higher level. At the chosen height **FIRE** will start the dive. On the way down you must display as many positions or spins etc. to gain style points.

At the same time you must keep your shadow over the water to gain accuracy points. Also wind can blow you off target! You control your position over the water by moving left/right/up/down, display positions etc. are achieved by pressing the **FIRE** button and moving the joystick in any direction.

DISPLAY MOVES

FIRE button pressed



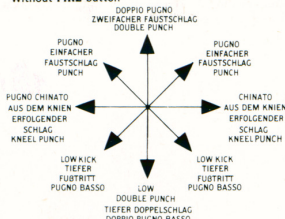
SCORING

- Tuck - 5
- Reverse end over - 10
- Pike - 5
- Cross - 8
- Spiral - 10
- Toe touch - 5
- Swallow - 5
- Forward end over - 10

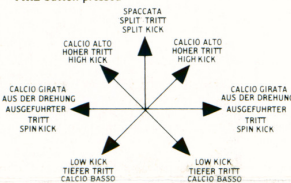
SLATE SMASH

You only have one minute for this all-action speed event. A sumo wrestler on each side of you will hold up slates at various heights, it is your task to pick the best move to smash them. You will gain extra points for harder moves, e.g. HIGH KICK and bonus points if you smash two slates in one move!

Without FIRE button



FIRE button pressed



SCORING

MOVE

	POINTS (1 Smashed)	POINTS (2 Smashed)
Low Kick	1	-
Kneel Punch	1	-
Punch	1	-
Double Punch	2	4
Low Double Punch	2	4
High Kick	2	-
Spin Kick	2	-
Split Kick	3	6

CROSS BOW

There are 3 distances to shoot: 150ft, 200ft, 250ft. You are allowed 2 bolts at each distance and all should be fired in 1 1/2 minutes.

Firstly you have to load the bow, do this by waggling the joystick **LEFT** and **RIGHT** to increase the string tension. At the right tension, press **FIRE**.

You now control the sight over the enlarged target. When aiming, take into account the effect of the gravity and current wind direction which is displayed to the right of the target. The minus sign indicates the wind blowing from right to left.

Press **FIRE** and watch the bolt in flight.

SCORING

- Bullseye - 40 points
- 1st Band - 20 points
- 2nd Band - 10 points
- 3rd Band - 5 points

UNDER WATER ASSAULT COURSE

Swim the length of the course as fast as you can, collect the gold coins and swim through the tyres to gain points. Keep a sharp eye on your air and dodge the stinging jelly fish.

Avoid the varied underwater obstructions and watch out for mines.

Giant clams, octopus and thick seaweed will hold you up.

SCORING

You will score a time bonus and point for each coin collected and each tyre swum through.

Press **FIRE** to pick up coins and move up to the surface to breathe that good sea air.

KEYBOARD CONTROLS

- Q** - Left
- W** - Right
- P** - Up
- L** - Down
- O/SPACE** - Fire
- H** - Pause

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.
All rights reserved. Licensed to Kixx.

COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM.
UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, HIRING, RENTING AND SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR RE-PURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

SCENARIO

Una serie varia e bizzarra di gare sportive uniche del genere, come mai le hai trovate. Pensi di avere l'occhio per essere un "tiratore scelto", i nervi d'acciaio per tentare il "tuffo temerario"; la forza per "spaccare i mattoni"; l'accuratezza per tirare con la "balestra"; e infine, (incredibile) emergere vittorioso da un "percorso di guerra sottomarino"?

ISTRUZIONI

Dopo aver effettuato il caricamento, il commentatore introduce il gioco e ti viene chiesto quanti giocatori vogliono partecipare. Tieni presente che possono esserci fino a quattro giocatori che competono tra di loro. Ad ognuno viene, quindi, assegnata una faccia e puoi scrivere i nomi.

Ti viene, poi, chiesto se vuoi partecipare a tutte le gare (y/n) (sì/no). Se premi Y, esegui tutte le gare a turno, come nelle vere manifestazioni. Se premi N, puoi scegliere, allora, una gara qualsiasi per fare pratica.

ISTRUZIONI PER LE GARE

TIRATORE SCELTO

Disponi di un minuto e mezzo per colpire il maggior numero di bersagli che appaiono nel vicolo. Muovi il mirino sullo schermo usando **SU/GIU/ SINISTRA/ DESTRA** e **FUOCO** quando sei sul bersaglio. Stai attento ai proiettili perché dopo ogni turno di sei colpi devi ricaricare. Non sparare ai gatti o perdi punti!

PUNTEGGIO

Tavola ferma	- 1 punto per centro + 2 se la fai esplodere.
Bersaglio mobile	- 2 punti per ogni centro.
Oggetti al volo	- 5 punti
Gatto	- Perdi 5 punti.

TUFFO TEMERARIO

Ogni giocatore dispone di tre tentativi. Sta a te decidere l'altezza del salto (40 piedi - 400 piedi) premendo **UP(SU)** per salire al livello più alto. Quando sei all'altezza scelta, premendo **FUOCO** dai inizio al tuffo. Nel volo verso il basso, dovrai esibirti in diverse posizioni o giravolte, ecc. per ottenere punti per lo stile.

Allo stesso tempo, dovrai mantenere la tua ombra sull'acqua per ottenere punti per l'accuratezza. Per di più, il vento può spostarti fuori bersaglio! Il controllo della posizione sull'acqua si effettua muovendo sinistra/destra/su/giu, mentre le posizioni, ecc. si eseguono premendo **FUOCO** e qualsiasi direzione.

Bottone di **FUOCO** Premuto

(Per i diagrammi, fare riferimento alla versione inglese.)

PUNTEGGIO

Rannicchiata	- 5	Spirale	- 10
Rovescio	- 10	Tocco alluce	- 5
Carpiata	- 5	Rondine	- 5

Croce

- 8

Faccia avanti - 10

SPACCA MATTONI

Per questa gara ad azione rapida, disponi solo di un minuto. Due lottatori sumo, ai tuoi lati, reggono i mattoni a varie altezze. Il tuo compito è di scegliere il miglior movimento per spaccarli. Per mosse difficili guadagni punti extra, per esempio **CALCIO ALTO** e punti premio se rompi due mattoni in una sola mossa! Senza Bottone di **FUOCO**

(Per i diagrammi, fare riferimento alla versione inglese.)

PUNTEGGIO

MOSSA	PUNTI (1 ROTTO)	PUNTI (2 ROTTI)
Calcio Basso	1	
Pugno Chinato	1	
Pugno	1	
Doppio Pugno	2	4
Doppio Pugno Basso	2	4
Calcio Alto	2	
Calcio Girata	2	
Spaccata	3	6

BALESTRA

Il tiro avviene su tre distanze: 150 piedi, 200 piedi e 250 piedi. Su ogni distanza disponi di 2 colpi che devono essere tirati in un minuto e mezzo.

Per prima cosa, devi caricare la balestra agitando il joystick a **SINISTRA** e a **DESTRA** per aumentare la tensione della corda. Quando la tensione arriva al punto giusto, premi **FUOCO**.

Adesso, controlla il mirino sul bersaglio ingrandito. Quando miri, tieni conto dell'effetto della gravità e del vento, che puoi osservare sulla destra del bersaglio. Il segno meno indica il vento che soffia da destra a sinistra. Premi **FUOCO** e osserva la traiettoria.

PUNTEGGIO

Centro	- 40 Punti	2 Cerchio	- 10 Punti
1 Cerchio	- 20 Punti	3 Cerchio	- 5 Punti

PERCORSO DI GUERRA SOTTOMARINO

Nuota tutto il percorso più veloce che puoi, raccogli le monete d'oro e passa tra i copertoni per guadagnare punti. Tieni d'occhio la tua riserva d'aria ed evita le meduse.

Stai attento ai vari ostacoli e alle mine.

Conchiglie giganti, polipi e alghe fittissime ti fanno rallentare.

PUNTEGGIO

Per ogni moneta raccolta e per ogni copertone passato, guadagni un punto ed un abbuono di tempo.

Per raccogliere monete e riemergere per respirare aria buona, premi **FUOCO**.

TASTI

Q	- Sinistra	L	- Giu
W	- Destra	O/BARRA	- Fuoco
P	- Su	H	- Pausa

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Tutti i diritti riservati.

Licenziataria Kixx®.

IL PROGRAMMA E COPERTO DA COPYRIGHT.
COPIATURE, AFFITTO O RIVENDITA IN QUALUNQUE
MODO EFFETTUATI, SONO STRETTAMENTE VIETATI SE
PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.

SUPERSPORTS™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 CASSETTE

Die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem kassetten recorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SZENARIO

Eine Sammlung von bizarren und abwechslungsreichen Wettkampf-Sportarten, die auf diesem Gebiet ihresgleichen sucht. Sie brauchen Adlertaugen, um zu den Meisterschützen zu gehören, reißfeste Nerven beim Todessprung, gezielten Krafteinsatz beim Zerschlagen der Ziegel, Präzision beim Anlegen der Armbrust und als Höhepunkt zum Abschluß langen Atem beim unvorstellbarsten aller Wettkämpfe: dem gefährlichen Unterwasser-Hindernis-Schwimmen.

ANLEITUNG

Anschließend an das Laden stellt der Kommentator das Spiel vor und erfragt die Anzahl der Spieler. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Daraufhin erhält jeder Spieler ein Gesicht und kann seinen Namen eintippen.

Im Anschluß daran werden Sie gefragt, ob Sie in allen Disziplinen starten wollen (Y - Ja; N - Nein). Wenn Sie Y drücken, werden alle Disziplinen der Reihenfolge nach in echter Mehrkampf-Manier durchgespielt; drücken Sie N, kann jede der fünf Disziplinen zum Trainieren gewählt werden.

ANLEITUNG ZU DEN EINZELNEN DISZIPLINEN

CRACK SHOT - MEISTERSCHIEßEN

Einminuten haben Sie Zeit, um eine möglichst hohe Trefferquote beim Abschießen aller Zielobjekte zu erzielen, die in Ihrer Schußbahn auftauchen. Unter Verwendung von **LINKS-/RECHTS-/OBEN-/UNTEN**-Steuerung können Kimm und Korn auf dem Bildschirm hin- und her bewegt werden. Nach dem Anlegen auf das Ziel **FIRE** drücken. Behalten Sie Ihren Munitionsstand im Auge, denn nach jeder Salve von 6 Schuß muß nachgeladen werden. Ballern Sie nicht auf die schnurrnden Schußbahn-Streuner, die Alley Cats, denn dafür gibt's Punktabzug!

PUNKTE

Static Board	- 1 Punkt pro Treffer 2 Punkte für Zerschießen. (unbewegliche Zielscheibe)
Moving Target	- 2 Punkte pro Treffer (bewegtes Ziel)
Thrown Objects	- 5 Punkte (geworfenes Objekt)
Alley Cat	- 5 Minuspunkte (schnurrnder Schußbahn-Streuner)

DAVE DEVIL DIVE - TODESSPRINGEN

Bei diesem Wettkampf hat jeder Spieler drei Versuche. Ihre Sprunghöhe (40ft. - 400ft: ft. + Fuß) bestimmen Sie, indem Sie mit der **UP**-Taste bei jedem Mal Drücken eine Stufe höher stellen. Haben Sie die gewünschte Höhe erreicht, wird durch Drücken der **FIRE**-Taste der Sprung ausgelöst. Der Sprungstil wird bewertet; also beim Springen möglichst viele verschiedene Figuren, z.B. Drehungen ausführen, um Punkte zu sammeln.

Gleichzeitig muß sich der Schatten des Springers ständig über dem Wasser befinden, wobei die Sprunggenauigkeit bewertet wird. Vorsicht, denn der Seitenwind kann Ihnen dabei sehr zu schaffen machen! Der Springer kann durch Rechts/Links/Oben/Unten steuern über dem Wasser in Position gehalten werden. Kunstfiguren können mithilfe derselben Steuerungen plus Drücken der **FEUER**-Taste ausgeführt werden.

KUNTSPRUNG FIGUREN

(mit gedruckter **FEUER**-Taste)

(Die Abbildungen befinden sich in der englischen Version.)

PUNKTE

Hocksprung	- 5	Schraube	- 10
Salto Rückwärts	- 10	Klappmesser	- 5
Spreiz-sprung	- 5	Schwalben-sprung	- 5
"Cross"-sprung	- 8	Salto Vorwärts	- 10

SLATE SMASH - ZIEGEL ZERSCHLAGEN

Dieser Wettbewerb bedeutet Action und Reaktion total - insgesamt haben Sie nur eine Minute Zeit. Von zwei Sumo-Ringern eingerahmt, die Ihnen auf den unterschiedlichsten Höhen Ziegel hinhalten, müssen Sie sich für den jeweiligen Schlag entscheiden, mit dem Sie den Ziegel am besten zertrümmern können. Für einen technisch schwierigeren Schlag gibt es Zusatzpunkte, z.B. HIGH KICK; aber auch wenn zwei Ziegel mit einem Schlag zerschlagen werden, gibt es welche.

FEUER-Taste nicht gedrückt

(Die Abbildungen befinden sich in der englischen Version.)

Bei gedrückter **FEUER**-Taste

(Die Abbildungen befinden sich in der englischen Version.)

PUNKTE

SCHLAG/TRITT	PUNKTE/1 ZIEGEL	PUNKTE/2 ZIEGEL
Tiefer Tritt	1	-
Aus dem Knieen erfolgender Schlag	1	-
Einfacher Faustschlag	1	-
Zweifacher Faustschlag	2	4
Tiefer Doppelschlag	2	4
Hoher Tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	3	6

CROSS BOW - ARMBRUSTSCHIEßEN

Geschossen wird auf drei Entfernungen - 150ft, 200ft, 250ft. Es stehen zwei Pfeile pro Entfernung zur Verfügung und das Schießen sollte innerhalb von eineinhalb Minuten abgeschlossen sein.

Zuerst muß der Bogen geladen werden. Dazu 'ruckeln' Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um die Bogenspannung zu vergrößern. Wenn die richtige Spannung erreicht ist, **FIRE** drücken.

Danach stellen Sie Kimm und Korn auf das vergrößert abgebildete Ziel ein. Beim Peilen müssen Schwerkraft und Wind mit einberechnet werden. Die Windanzeige befindet sich rechts von der Zielscheibe. Ein Minuszeichen bedeutet, daß der Wind von rechts nach links weht.

Drücken Sie **FIRE** und verfolgen Sie das Flugverhalten des Pfeils.

PUNKTE

Bullseye (Zentrum)	- 40 Punkte
1st Band (innerer Ring)	- 20 Punkte
2nd Band (zweitinnerster Ring)	- 10 Punkte
3rd Band (drittinnerster Ring)	- 5 Punkte

UNDER WATER ASSAULT COURSE -
UNTERWASSER-HINDERNIS-SCHWIMMEN

Um Punkte zu sammeln, müssen Sie die Strecke so schnell wie möglich zurücklegen, unterwegs die Goldmünzen aufsammeln und durch die Reifen schwimmen. Passen Sie auf, daß Ihnen nicht der Sauerstoff ausgeht und lassen Sie sich nicht von den schmerzhaften Quallen erwischen.

Sie treffen auf die unterschiedlichsten Unterwasser-Hindernisse, denen Sie ausweichen müssen; seien Sie besonders vor Minen auf der Hut!

Riesen-Venusmuscheln, Kraken und dichter Tang versperren Ihnen den Weg.

PUNKTE

Es gibt einen Bonus für die Zeit und pro aufgesammlter Münze und durchschwommenem Reifen je einen Punkt.

Münzen können durch Drücken der **FEUER**-Taste aufgehoben werden. Tauchen Sie von Zeit zu Zeit auf, um Ihre Lungen mit frischer Seeluft aufzutanken.

TASTEN

Q	- Links	L	- Unten
W	- Rechts	O/LEERTASTE	- Feuer
P	- Oben	H	- Pausa

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alle Rechte vorbehalten.

Lizenz von Kixx®.

DAS PROGRAMM IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
UNBEFUGTES SENDEN, VERTREIBEN, OFFENTLICHE
AUFFÜHRUNGEN, KOPIEREN UND NEUAUFNAHMEN,
AUS-UND VERLEIH UND VERKAUF UNTER
IRGENDINEM AUSTAUSCH-ODER
RUCKKAUFGESCHAFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.