

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 2
TRACK & FIELD 2™

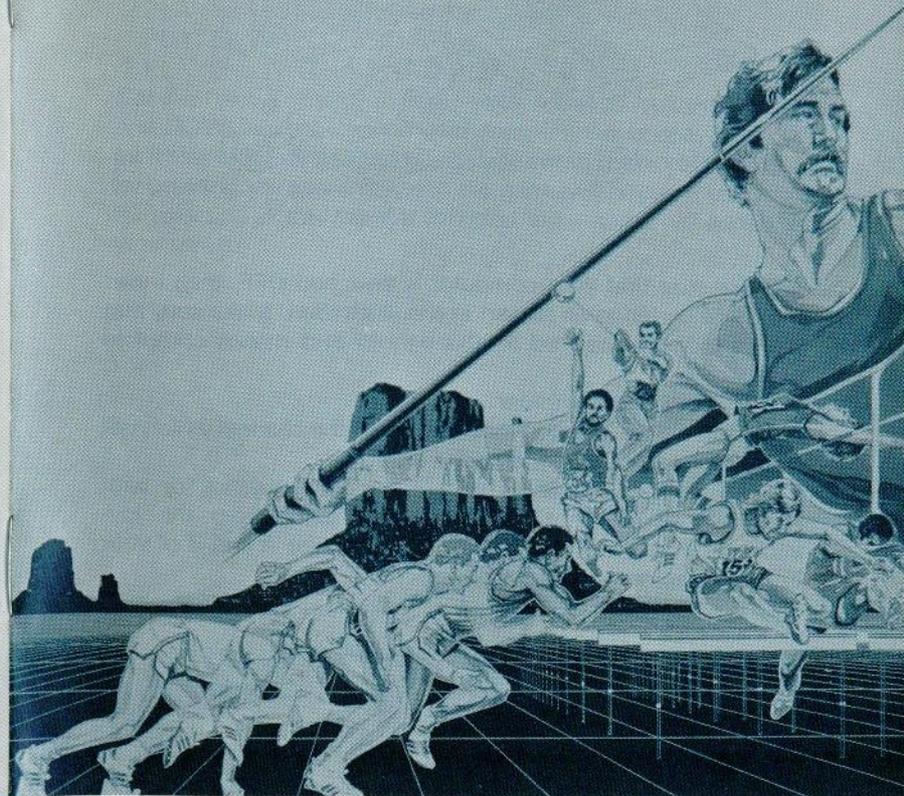
© 1984 Konami

(HYPER OLYMPIC 2)

Konami®

RC711-X04

Printed in Japan

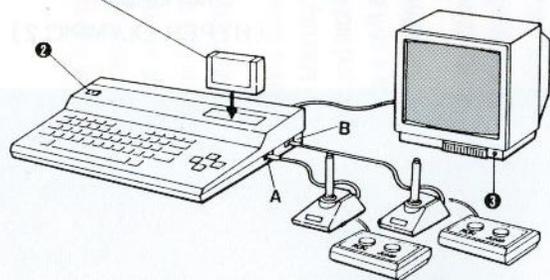


MSX

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.

- ① 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. There are four events in this game: 110-Meter Hurdles, Javelin Throw, High Jump, and a 1500-Meter Run.

The game may be played by a single player or by two players simultaneously.

In the 110-Meter Hurdles and the 1500-Meter run, a single player will compete against the computer. 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.

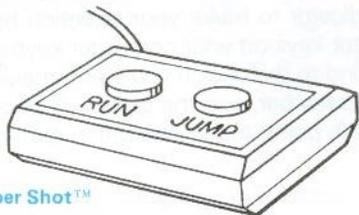
3. Control the action as follows:

110-Meter Hurdles.....Keep tapping the RUN button as fast as you can to run; then, with the proper timing, press the JUMP button to clear the hurdle.

Javelin Throw... Make your approach run with the RUN button. Take your final step and throw the javelin with the JUMP button. The angle at which you throw the javelin depends on how long you hold the JUMP button down as you throw.

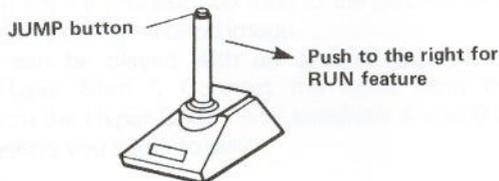
High Jump.....Make your approach run with the RUN button. Take your final step with the JUMP button.

1500-Meter Run.....Keep tapping the RUN button. By wiggling the joystick lever back and forth to the right you will activate the RUN feature.



Hyper Shot™

Use the joystick in the same way as the Hyper Shot™ for all other aspects of this game.



Joystick

For a single player:

RIGHT cursor key.....RUN feature

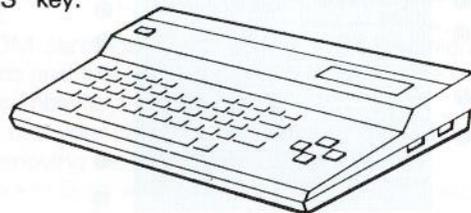
Space bar.....JUMP feature

For the 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.



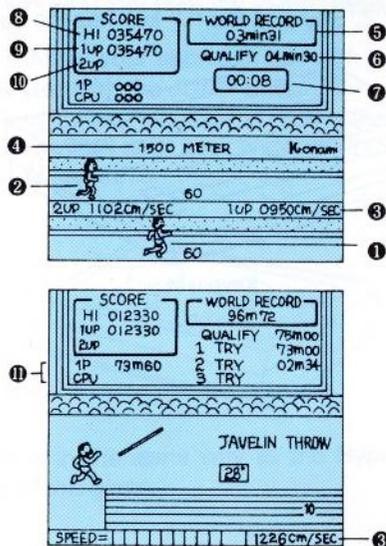
Keyboard

Rules

A qualifying time or distance is set for each event. You can proceed to the next game by reaching the qualifying time or distance. If you do not qualify, the game is over.

You have only one chance in the 110-Meter Hurdles and the 1500-Meter Run; three false starts and the game is over.

You have three chances in the Javelin Throw and High Jump.



- 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 many times you can tap the RUN button 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.

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.

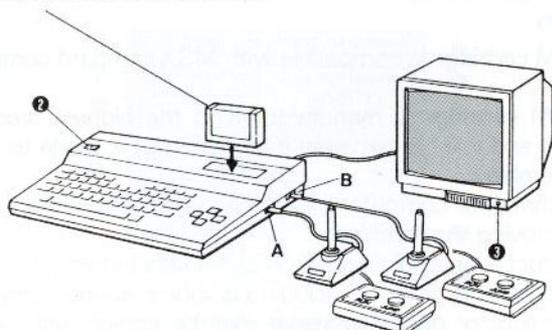
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©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 se compose de quatre épreuves sportives: 110 mètres haies, lancer du javelot, saut en longueur et course de 1500 mètres.

Le jeu peut être joué avec un seul joueur ou simultanément avec deux joueurs.

Pour les épreuves de 110 mètres haies et de course de 1500 mètres, le joueur, s'il est seul, aura pour adversaire l'ordinateur. Si les joueurs sont deux, ils seront adversaires l'un de l'autre pour ces épreuves.

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. On pourra alors commencer à jouer. Si aucun mode de jeu n'a été sélectionné, une image de démonstration apparaîtra sur l'écran.

3. Le contrôle des mouvements de l'athlète est le suivant:

110 mètres haies..... Pour faire courir l'athlète, appuyer aussi rapidement que possible sur le bouton de course. Au bon moment (lorsque l'athlète approche la haie), appuyer sur le bouton de saut pour que l'athlète franchisse la haie.

Lancer du javelot..... Prendre de la vitesse avant le lancer proprement dit au moyen du bouton de course. Lorsque l'athlète arrive au point de lancement du javelot, appuyer sur le bouton de saut pour qu'il projette le javelot. L'angle de la trajectoire du javelot au départ dépendra de la durée de pression sur le bouton de saut.

Saut en hauteur..... Prendre de la vitesse avec le bouton de course. Au dernier pas, appuyer sur le bouton de saut.

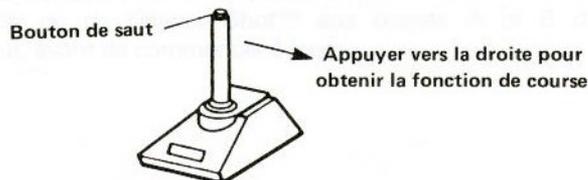
Course de 1500 mètres..... Appuyer aussi rapidement que possible sur le bouton de course pendant toute la durée de la course.



Hyper Shot™

En déplaçant le levier de commande d'avant en arrière vers la droite, on obtient la fonction de course.

Manoeuvrer le levier de commande de la même manière que l'Hyper Shot™ pour tous les autres aspects des épreuves sportives de ce jeu.



Levier de commande

Pour un seul joueur:

Touche curseur droite.....fonction de course

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

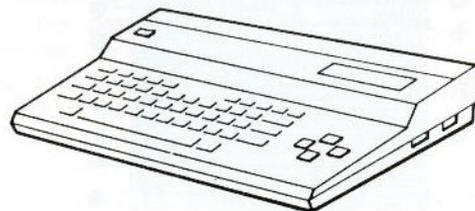
Pour le second joueur lorsque le jeu se joue à deux

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

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

Remarque

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



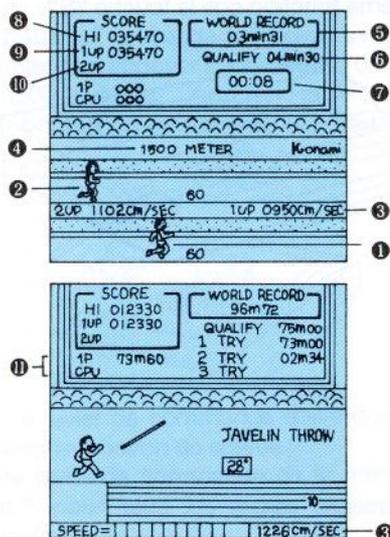
Clavier

Règles du jeu

L'athlète doit réaliser un temps minimum ou une distance minimale dans chaque épreuve pour pouvoir se qualifier pour l'épreuve suivante. Si le temps ou la distance spécifié n'est pas atteint, le joueur est disqualifié et le jeu terminé.

L'athlète ne pourra courir qu'une seule fois les épreuves de 110 mètres haies et de 1500 mètres. Attention, à son troisième faux départ, il sera éliminé.

L'athlète dispose de trois essais pour les épreuves de lancer de javelot et de saut en hauteur.



- ① Joueur no. 1
- ② Joueur no. 2
- ③ Indicateur de vitesse
- ④ Epreuve sportive en cours
- ⑤ Record mondial
- ⑥ Limite de temps
- ⑦ Indicateur de temps
- ⑧ Score élevé
- ⑨ Points marqués par le joueur no. 1
- ⑩ Points marqués par le joueur no. 2
- ⑪ Nombre d'essais restants

Conseils pour bien jouer

La vitesse de l'athlète pendant la course dépendra du nombre de fois que le joueur pourra frapper le bouton de course dans une limite de temps spécifiée.

Attention d'appuyer sur le bouton de saut au bon moment. Attention aussi à la durée de pression que l'on exercera sur ce bouton.

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