

SEGA®

コナミの ハイパースポーツ™

© 1984 Konami®

HYPER SPORTS™

ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、コナミより許諾を得て製造したものです。

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

1. このゲームカートリッジは、SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ、またはSG-1000シリーズのカートリッジ挿入孔にゲームカートリッジを差し込んだ後、電源を“ON”にしてください。電源を“ON”にしたままカートリッジを差し込むと、本体およびカートリッジの故障原因となりますのでご注意ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズではジョイスティックで、SC-3000シリーズではキーボード、またはジョイスティック（別売）で操作できます。また、SG-1000シリーズで別売のセガ・キーボード（SK-1100）をつないで、SC-3000シリーズと同じようにキーボード操作ができます。
4. SC-3000シリーズやSG-1000Ⅱでは、ジョイスティックでプレイする場合。
 - 1人でプレイするときは“JOY1”の端子ヘジョイスティックを差し込み、スタート・ボタンを押します。
 - 2人でプレイするときは“JOY1”“JOY2”の端子ヘジョイスティックを差し込み、“JOY2”の方のスタート・ボタンを押します。
5. SG-1000では、2人でプレイする場合、あいている端子ヘジョイスティックを差し込んで、そのジョイスティックのスタート・ボタンを押します。
6. カートリッジのご使用後は、本体の電源を“OFF”にし、カートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管してください。

ゆうりょくせんしゅ しょうかい
 ☆有力選手の紹介☆



たなかせんしゅ
 田中選手

ひとりようぷれいヤー
 (1人用プレイヤー
 またはプレイヤー1)



せんしゅ
 スミス選手

(プレイヤー2)

ついに、日本代表だ。世界の壁は厚
 いけど、今は挑戦あるのみ。目標は、
 完璧の10点満点だ!!

この4つの競技は私が最も得意とす
 るところ。しかし、日本の若者の記
 録への執念には恐るべきものがある。



つめ しんぱんいん
 冷たい審判員



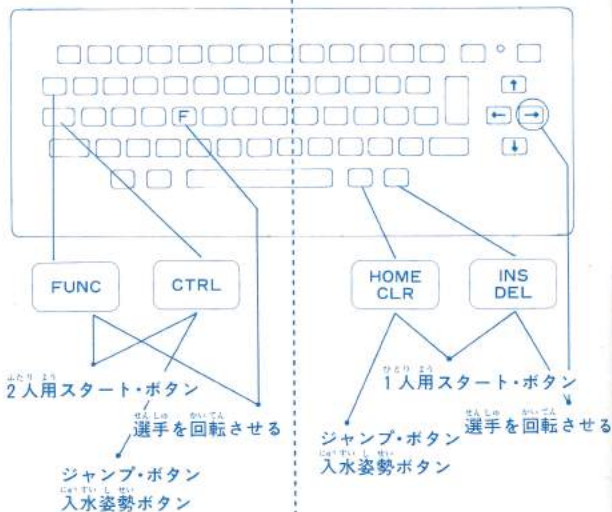
ぐる かんきゃく
 スポーツ狂いの観客

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ+SK-1100) で遊ぶ場合 ☆

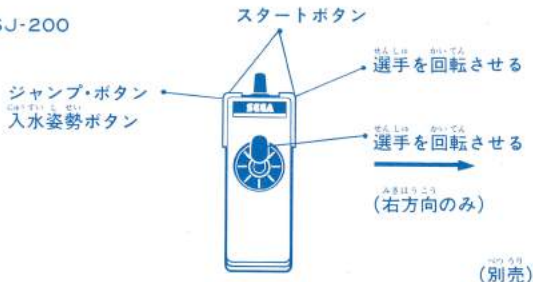
スミス選手を動かす
(プレイヤー 2)

田中選手を動かす
(1人用プレイヤー
プレイヤー 1)

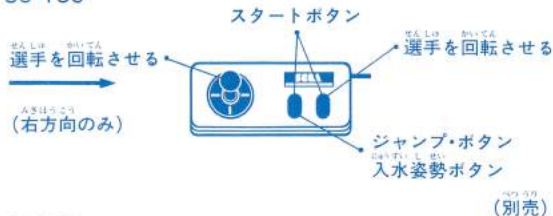


☆ジョイスティック(SJ-200、SJ-150、SJ-300)で遊ぶ場合☆

SJ-200



SJ-150



SJ-300



☆遊 び 方☆

●スタートのしかた●

1人用で遊ぶか、2人用で遊ぶかを選ぶ。



1人で遊ぶときは1人用スタート・ボタンを押す。
2人で遊ぶときは2人用スタート・ボタンを押す。

(くわしくはP.1、P.3～4をみる)

＜1人用＞

君1人で記録に挑戦していこう。

＜2人用＞

友達と2人で記録に挑戦していける。

●ゲームの目的●

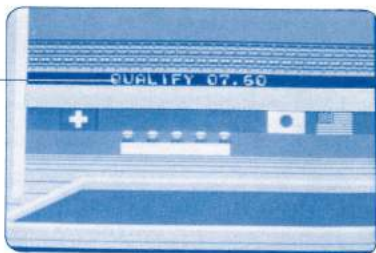
高飛び込み(DIVING)、跳馬(LONG HORSE)、トランポリン(TRAMPOLINE)、鉄棒(HORIZONTAL BAR)の4種目に挑戦していく。規定点(QUALIFY)以上の得点を出すと、次のステージにトライできる。

●GAME OVER●

1つの競技で、3回(トランポリンは1回)挑戦して、規定点に達しないとGAME OVER。

● 規定点 (QUALIFY) ●

規定点



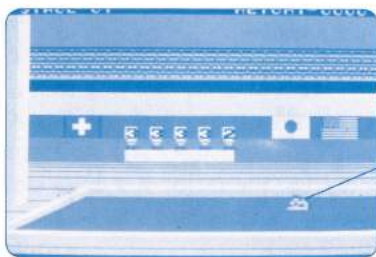
下の点数以上の得点を出すと、次のステージにトライできる。

ステージ STAGE	規定点 き 定 点
1 ~ 4	7.60
5 ~ 8	8.00
9 ~ 12	8.40
13 ~ 16	8.80
17 ~ 20	9.20
21 ~ 24	9.20
§ 以後	9.20

● 審判 ●

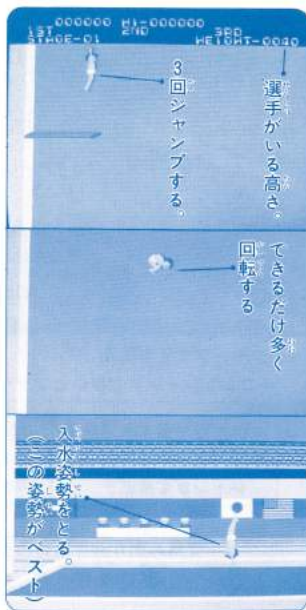


- 1回挑戦し終わると、5人の審判員が採点する。5人の採点の平均がその技の得点になる。採点は10点満点。
- 規定点以上の得点を出すと、プレイヤーは手をあげて喜び、観客が拍手する。そして、次のステージへトライできる。



- 規定点未満の得点だと、選手は頭をかく。

★高飛び込み (DIVING) ★



- 3回挑戦できる。
- ジャンプ・ボタンを押して、飛び板で3回ジャンプする。
- ジャンプ・ボタンをタイミングよく押すと、高くジャンプできる。

- 飛び板から飛び出したら、“選手を回転させる”ボタンで空中回転する。
- できるだけ多く回転すると得点が高い。

- ジャンプ・ボタンで入水姿勢をとる。
- 入水姿勢がよいと得点が高い。

採点の基準

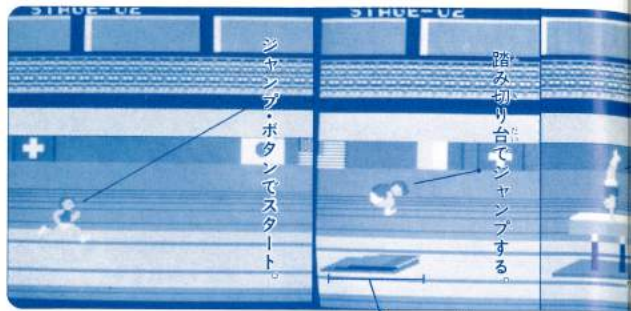
採点比率

- ① 空中での回転数
- ② 入水姿勢

7

3

★ ちょう ば ロング ホース (LONG HORSE) ★



ジャンプできる範囲
(ここでジャンプしないとファウル)

- 3回挑戦できる。
- ジャンプ・ボタンでスタートする。

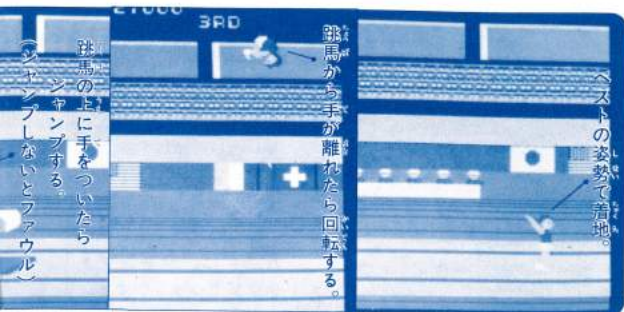
- 踏み切り台で、ジャンプ・ボタンを押してジャンプする。

- 跳馬の上
たら、ジ
ボタンで

③ 踏み切り台や跳馬の上で
3回FOULすると、失格

採点の

- ① 空中での回転数
- ② 着地姿勢
- ③ 跳躍距離



に手をつい
ジャンプ・
ジャンプする。

○ 跳馬から手が離れたら、
“選手が回転する”ボタン
で回転する。

○ 空中での姿勢に気をつけて、
着地する。

ジャンプしないとFOUL。
GAME OVER。

基準

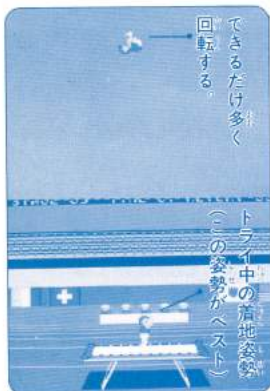
採点比率

3

3

4

★トランポリン (TRAMPOLINE) ★



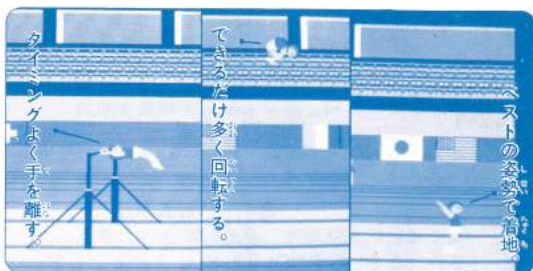
- 30秒間、1回挑戦できる。
- ジャンプ・ボタンでジャンプして、スタートする。
- 30秒間、次の動作をくり返す。

- ①空中にいる間は、“選手が回転する”ボタンで、できるだけ多く回転する。
- ②トランポリンに体が触れたときに、ジャンプ・ボタンでジャンプする。タイミングがよければ高くジャンプできる。

採点の基準

- ①空中での回転数
- ②トライ中の着地姿勢
(このときの姿勢が悪いと減点となる)

★鉄棒 (HORIZONTAL BAR)



- ジャンプ・ボタンでスタートする。
- 自動的に鉄棒で回転する。
- ジャンプ・ボタンで、タイミングよく手を離す。

空中では、“選手が回転する”ボタンで、できるだけ多く回転する。

- 空中での姿勢に気をつけて、着地する。

② 後ろに飛ぶと FOUL。3 回 FOUL すると、失格で GAME OVER。

採点の基準

- ① 空中での回転数
- ② 着地姿勢
- ③ 跳躍距離

採点比率

- 3
3
4

●スコア●

各ステージの^{さいこうとくでん}最高得点^{てん}×1,000点

例

ステージ

STAGE-1

1ST	6.00	2ND	7.00	3RD	7.60
-----	------	-----	------	-----	------

ステージ

STAGE-2

1ST	3.20	2ND	5.40	3RD	1.00
-----	------	-----	------	-----	------

さいこうとくでん
最高得点

ゲームオーバー
GAME OVER

$$(7.60 \times 1,000 \text{ 点}) + (5.40 \times 1,000 \text{ 点}) = 13,000 \text{ 点}$$

パーフェクト ボーナス

●PERFECT BONUS

10点満点^{てんまんてん}が出ると、パーフェクト・ボーナスとして2,000点^{てん}が加算^{かさん}される。

☆ゲームズ博士からのアドバイス☆

- 高得点を出すには、空中での回転数と着地（入水）姿勢に気をつけよう！！
- 跳馬と鉄棒では跳躍距離も採点の基準になる。
 跳馬で遠くに跳ぶには
- ① 踏み切りでは、FOUL（失格）ぎりぎりでジャンプ。
- ② 馬に手をついたら、すばやくジャンプ。
 鉄棒で遠くへ跳ぶには
- ① 鉄棒につかまっの回転が最高速になったら、手を離す。
- ② 選手は、円周の接線（←の方向）に跳べる。手を離す角度に注意しよう。



☆ゲームカートリッジからのお願い☆

1. 高温、多湿、直射日光はさけてください。
2. 強いショックを与えないでください。
3. 絶対に分解しないでください。
4. 端子の部分に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどでふかないでください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業本部まで