



KONAMI'88™

© KONAMI 1988



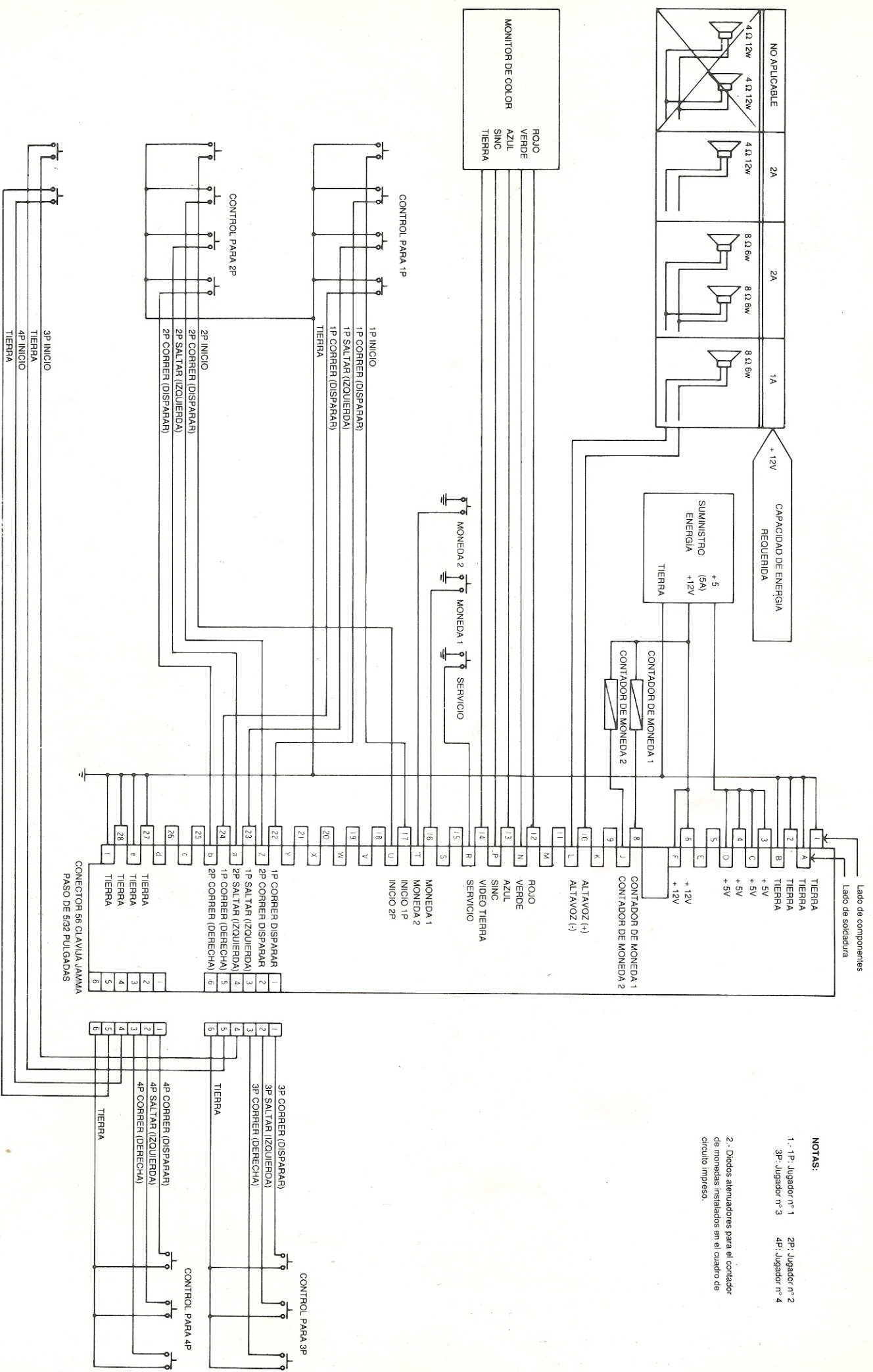
ハイバースポーツスペシャル
**HYPER SPORTS
SPECIAL**™

© KONAMI 1988

MANUAL DEL OPERADOR

AVISO: KONAMI'88 es un juego original desarrollado por Industrias KONAMI Co. Ltd.; Industrias KONAMI Co. Ltd. se reserva todos los derechos de autor, marcas comerciales y otros derechos de la propiedad industrial con respecto a este juego.

DIAGRAMA DE CABLES



NOTAS:
1.- 1P: Jugador n° 1 2P: Jugador n° 2
3P: Jugador n° 3 4P: Jugador n° 4
2.- Diodos atenuadores para el contador de monedas instalados en el cuadro de circuito impreso.

INFORMACIÓN TÉCNICA

- (1) Capacidad de energía necesaria:
GND (tierra) - Vcc 5V 5A o más.
GND - (+ 12).
* Ver el diagrama de cables.
- (2) Salida
R (rojo) análogo, positivo.
G (verde) análogo, positivo.
B (azul) análogo, positivo.
Sinc. H-V compuesto, negativo.
- (3) El monitor debe ser instalado horizontalmente.
- (4) Usar el botón de volumen en el cuadro de circuito impreso para ajustar el nivel de sonido. Girar el botón en el sentido de las agujas del reloj para obtener un volumen más alto.
- (5) Manejar con cuidado.
- (6) Existe una batería de litio (de tipo botón) en el cuadro de circuito impreso destinada a posibilitar la retención de los datos en los jugadores incluso en caso de interrupción en el suministro de electricidad. Tener cuidado del mantenimiento de su capacidad.

SOPORTE DE MEMORIA

La lista de datos deben ser inicializados de la manera siguiente:

- (1) Interruptor de corriente en posición Desconectado.
- (2) Encender el SW2 del DIP SWITCH N.º 3.
- (3) Interruptor de corriente en posición Conectado.
- (4) Comprobar que la lista de datos sea inicializada.
- (5) Apagar el SW2 del DIP SWITCH N.º 3.
- (6) Cuando el SW2 está encendido, la lista de datos es inicializada cada vez que es conectado el interruptor general de corriente.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

- 1.- 100 m. velocidad -**
Pulsar los pulsadores "CORRER" repetidamente para incrementar la velocidad. (Será descalificado todo jugador que realice 3 salidas falsas).
- 2.- Salto de longitud -**
Seguir pulsando los pulsadores "CORRER" y presionar el pulsador "SALTAR" en el momento justo. Su ángulo de salto dependerá del tiempo durante el cual mantenga usted presionado el pulsador. (Será descalificado todo jugador que realice tres errores).
- 3.- 400 m. relevos (con calificación de cada carrera) -**
Pulsar los pulsadores "CORRER" repetidamente. Utilizar el pulsador "SALTAR" para pasar el bastón.
- 4.- Tiro al plato -**
Utilizar los pulsadores "IZQUIERDA" ("SALTAR") y "DERECHA" ("CORRER" derecho) para apuntar al plato lanzado. Pulsar "DISPARAR" ("CORRER" izquierdo) para disparar. Si usted falla 2 disparos, no podrá disparar hasta al cabo de un par de segundos.
- 5.- 110 m. obstáculos -**
Seguir pulsando los pulsadores "CORRER" y presionar el pulsador "SALTAR" para saltar por encima de los obstáculos.
- 6.- Tiro con arco -**
Utilizar el pulsador "SALTAR" para decidir la dirección y la intensidad del viento. Presionar el pulsador

"SALTAR" para disparar una flecha. El ángulo viene determinado por el tiempo durante el cual mantenga usted presionado el pulsador.

7.- Lanzamiento de jabalina -

Pulsar los pulsadores "CORRER" y presionar el pulsador "SALTAR" para lanzar la jabalina. Cuanto más tiempo esté usted presionando el pulsador, más alto subirá la jabalina.

8.- Salto de altura -

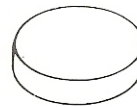
Pulsar los pulsadores "CORRER" para correr. Presionar el pulsador "SALTAR" para realizar un salto. Presionar de nuevo el pulsador "SALTAR" para controlar su ángulo por encima del listón.

9.- 400 m. relevos (La carrera final) -

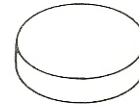
Seguir pulsando los pulsadores "CORRER" y presionar el pulsador "SALTAR" para obtener un buen paso del bastón testigo.

INFORMACIÓN DEL PANEL DE CONTROL

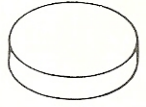
Cualquiera de los gráficos siguientes es aceptable. Ver el diagrama de cables y la tabla de DIP SWITCH.



CORRER
DISPARAR

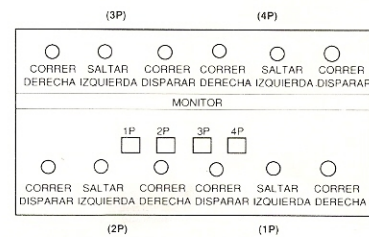


SALTAR
IZQUIERDA

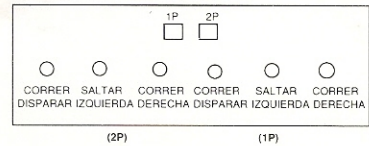


CORRER
DERECHA

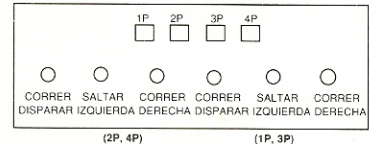
TIPO A (Tipo de tablero)



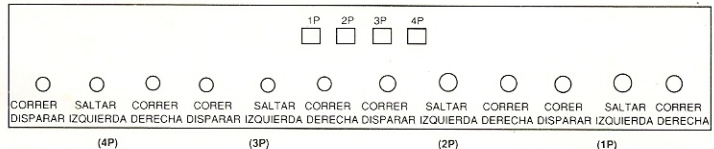
TIPO B (Control de tipo dual) - Sólo 2 jugadores



TIPO C (Control de tipo dual con 4 pulsadores de inicio)



TIPO D (Tablero Multicontrol)



AUTOVERIFICACIÓN

- Normal: Saldrá la palabra OK. A continuación comenzará el juego.
- Anormal: Saldrá la palabra BAD y la autoverificación se repetirá.

VERIFICACIÓN MANUAL

(1.) Cómo comenzar:

Conectar el interruptor general de corriente, estando encendido el SW3 del DIP SWITCH N.º 3. Pulsar el botón de inicio del jugador 1 para cambiar los elementos.

(2.) Elementos de verificación:

1. Comprobación de ROM.
2. Contorsión de imagen.
3. Comprobación de color.
4. Comprobación 1/0.
5. Comprobación del contador de monedas.
6. Comprobación de sonido.
7. Posiciones Dip Switch.

* Para cambiar el código de sonido, pulsar el botón de inicio del jugador 2.

POSICIONES DIP SWITCH N° 1

1. POSICIONES DEL INTERRUPTOR DE MONEDAS N° 1.

SW	1	2	3	4	MONEDA	JUEGO
0	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				GRATUITO	

GRATUITO: Puede usted jugar sin necesidad de monedas.

2. POSICIONES DEL INTERRUPTOR DE MONEDAS N° 2.

SW	5	6	7	8	MONEDA	JUEGO
0	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				NULO	

POSICIONES DIP SWITCH N° 2

1. CAMBIO DE TABLERO.

SW	2	3	TIPO
0	OFF	OFF	TABLERO (TIPO A)
	ON		TABLERO (TIPO B)
	OFF	ON	CONTROL DE TIPO DUAL (TIPO B Y C)
	ON		MULTICONTROL (TIPO D)

2. DIFICULTAD DEL JUEGO.

SW	6	7	DIFICULTAD
0	OFF	OFF	FÁCIL
	ON		NORMAL
	OFF	ON	DIFÍCIL
	ON		MUY DIFÍCIL

3. SONIDO ATRACTIVO.

SW	8	SONIDO
0	OFF	DESCONECTADO
	ON	CONECTADO

SW 1, SW 4 y SW 5 no son utilizados.

POSICIONES DIP SWITCH N° 3

1. POSICIÓN DE PANTALLA.

SW	1	
0	OFF	NORMAL
	ON	AL REVES

2. INICIALIZACIÓN DE LOS DATOS DE LOS JUGADORES.

SW	2	
0	OFF	LOS DATOS SON CONSERVADOS INCLUSO DURANTE INTERRUPCIONES EN EL SUMINISTRO DE ENERGÍA
	ON	LOS DATOS VUELVEN A INICIALIZARSE AL VOLVER EL SUMINISTRO DE ENERGÍA

3. CAMBIO DE JUEGO.

SW	3	MODO
0	OFF	JUEGO
	ON	COMPROBACIÓN

4. DETERMINACIÓN DEL FINAL DEL JUEGO.

SW	4	
0	OFF	LA RONDA (9 JUEGOS) SE REPITE 3 VECES DESPUÉS DE UNA RONDA (9 JUEGOS).
	ON	EL JUEGO SE TERMINA

* El signo "o" indica las posiciones recomendadas.