

Konami®

RC 731

PRINTED IN JAPAN

Konami®

HOW TO PLAY .....page 2  
MODE D'EMPLOI .....page 8  
SPIELANLEITUNG .....seite 14  
RESUMEN DEL JUEGO ...página 20  
COME SI GIOCA .....pagina 26

Konami's  
**PING PONG™**  
KONAMI'S PING-PONG

© Konami 1985



MSX

# KONAMI'S PING-PONG

## 1. HOW TO PLAY

- ① This game may be played by EITHER ONE OR TWO PLAYERS.
- ② You can control the action using either your COMPUTER KEYBOARD or a JOYSTICK.
- ③ Once you have the game up on your video screen, the first thing to do is to SELECT THE NUMBER OF PLAYERS. Move the HAND INDICATOR with the UP ↑ and DOWN ↓ CURSOR KEYS on your keyboard (or with the PLAYER NO. 1 JOYSTICK HANDLE) so that it points at the appropriate selection. Make your selection and start the game by pushing the SPACE BAR (or the SHOT BUTTON on the joystick).
- ④ Next, select the LEVEL OF DIFFICULTY. Position the ARROW INDICATOR to the level you want with the LEFT ← and RIGHT → cursor keys (or with the PLAYER NO. 1 joystick handle). Hit the SPACE BAR (or the SHOT BUTTON) to make your selection.

1 PLAYER (you play against the computer)  
 2 PLAYERS (two humans compete against each other).

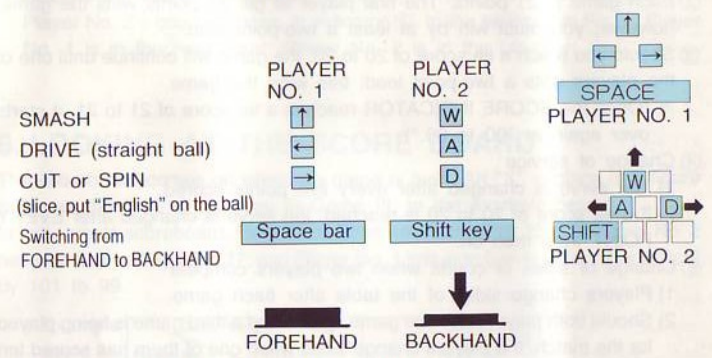


## 2. LEVEL OF DIFFICULTY

- There are FIVE different levels of difficulty. When a single player is competing against the computer, the game gets tougher in the following three ways as the difficulty goes up:
  - 1) SPEED OF THE BALL: the higher the level, the faster the ball
  - 2) AMOUNT OF SIDE-TO-SIDE ACTION: the higher the difficulty level, the more attacks will be made to your undefended side of the table or toward the edge of the table. Be careful not to get flustered or trapped going back and forth from left to right.
  - 3) RATE OF SMASH RETURNS: the higher the level of difficulty you choose, the more often easy balls or "floaters" that you hit will be smashed right back at you. When you hear the distinctive snapping sound of a smashing ball coming at you, keep your reflexes sharp.
- ※ (When two people play against each other, the difficulty level affects only the speed of the ball.)

## 3. CONTROLLING THE ACTION

① Use your keyboard as shown below.



Release for FOREHAND, push for BACKHAND  
 ※ (When selecting forehand and backhand shots, the racquet will reposition automatically from right to left or vice versa.)

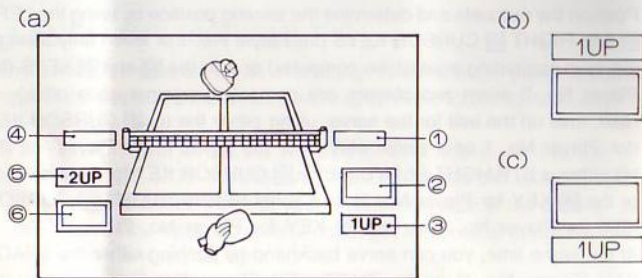
② Order of SERVICE

- 1) Position the racquets and determine the serving position by using the LEFT ← and RIGHT → CURSOR KEYS (for Player No. 1 or when only a single player is competing against the computer) or with the [A] and [D] KEYS (for Player No. 2 when two players are competing against each other).
- 2) Next, toss up the ball for the serve, using either the up ↑ CURSOR KEY (for Player No. 1 or a single player) or the [W] KEY (for Player No. 2).
- 3) Hit either a STRAIGHT SERVE (LEFT ← CURSOR KEY for Player No. 1, or the [A] KEY for Player No. 2) or a SPIN SERVE (RIGHT → CURSOR KEY for Player No. 1, or the [D] KEY for Player No. 2).
- 4) At the same time, you can serve backhand by pushing either the SPACE BAR (Player No. 1) or the SHIFT KEY (Player No. 2).
- 5) When your opponent has the serve, your position will change automatically in response to your opponent's serving position.

## 4. RULES OF PLAY

- ① A match is three games; the first player to win two games wins the match.
- ② Each game is 21 points. The first player to get 21 points wins the game; however, you must win by at least a two-point lead.
- ③ Should you reach a tie score of 20 to 20, the game will continue until one of the players gets a two-point lead; this wins the game.
  - ※ (Once the SCORE INDICATOR reaches a tie score of 21 to 21, it starts over again at "00 to 00.")
- ④ Change of service
  - 1) The serve is changed after every five points scored.
  - 2) If a tie score of 20 to 20 is reached, the serve is changed after EVERY POINT from then on.
- ⑤ Change of sides or courts when two players compete
  - 1) Players change sides of the table after each game.
  - 2) Should both players win one game apiece and a third game is being played for the match, the players change sides when one of them has scored ten points in the third game.
    - ※ (There is no change of sides when only a single player is competing against the computer.)

## 5. DETERMINING THE SCORE



- ① Indicator ① shows the JUDGES' CALLS on Player No. 1's shots. Shots will be called as "IN," "OUT," "NET," or "LET." Calls on Player No. 2 are shown in Indicator ④.
- ② Indicator ② shows the NUMBER OF GAMES WON by Player No. 1 (at the top of the indicator) and his PRESENT SCORE (at the bottom of the indicator). Indicator ⑥ shows these figures for Player No. 2.

- ③ Indicator ③ shows which court Player No. 1 is on. If this indicator is positioned ABOVE the score indicator, it refers to the FAR COURT (See Fig. b). If it is BELOW the score indicator (as in Fig. c), it refers to the NEAR COURT. Player No. 2's court is shown in indicator ⑤. In the example in Fig. a, Player No. 1 is in the near court; Player No. 2 is in the far court.

## 6. LOOKING AT THE SCORE BOARD

The scoreboard comes on when the game is over. An "X" in place of a figure indicates the "100's" digit (as in Game III, in the example below). In this sample scoreboard, Player No. 1 has won Game I by 21 to 8; Player No. 2 has won Game II by 25 to 27; and Player No. 1 has won Game III (and the match) by 101 to 99.

Example score	Game No.	I	II	III
	Player No.			
1UP		21	25	×01
2UP		08	27	99

## 7. OUTLINE OF RACQUET TECHNIQUES

	Ball Speed	Direction of Spin	When To Use This Technique
Smash	Superfast	Forward	When your opponent hits an easy "floater" back to you, get your timing down and smash it back before it hits your side of the table. (You can hear the "floating" sound of these as they pop up high back to your side.)
Drive (straight return)	Fast	Forward	Use these to attack after your opponent's ball has bounced of your side of the table.
Cut (Spin)	Slow	Reverse	Since these go back slowly, use them effectively to interfere with your opponent's timing. Also, these spin shots are a good way to return a difficult shot of your opponent's.
Forehand or Backhand			Switching back and forth from backhand to forehand is effective when your opponent tries to catch you on your undefended side or when you want to force your opponent to move right or left.

## 8. PING-PONG TERMINOLOGY

- "IN" : The serve or return is good. (The official term is "SAFE.")
  - "OUT" : The serve or return is bad.
  - "NET" : A served ball hits the net and is OUT.
  - "LET" : Not counted; play the shot over.
  - "DEUCE" : A tie score at 20 or at any score after that.
  - "LOVE ALL" : Score is zero to zero; the start of the match.
  - "CHANGE COURTS" : Players change sides. (The official term is "CHANGE ENDS.")
  - "GAME SET" : Match is over.
- (Note) "NET" and "DEUCE" are not actually used in official play.

## 9. HINTS FOR SKILLFUL PLAY

- ① The direction in which your ball is returned depends on the timing with which you hit it back.
- ② If you are quick in switching back and forth from backhand to forehand, you can easily catch shots aimed at your undefended side (see Fig. 1). You can also use this technique effectively to catch your opponent off guard and force him to move from right to left (see Fig. 2).

Fig. 1

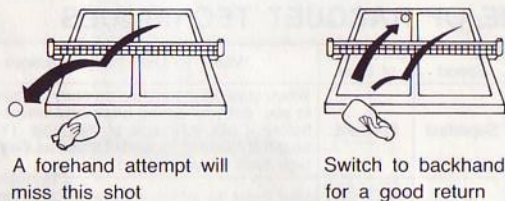
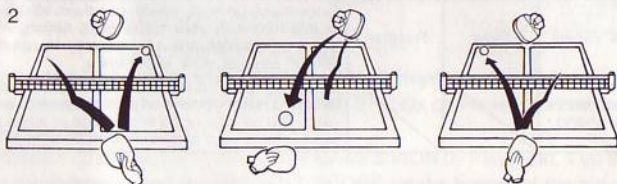
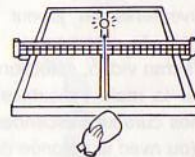


Fig. 2

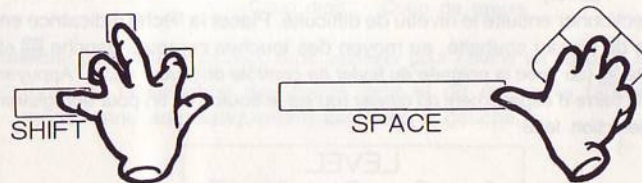


Put the ball in your opponent's corner with a backhand shot, quickly switch to forehand...and dump it right in the opposite corner!

- ③ Sudden death with the magic DISAPPEARING BALL! Hit the ball so that it lines up exactly with the white center line, and your opponent will be unable to see it and miss the return.



- ④ COUNTER ATTACK for the disappearing ball!! The trick is to hit at the SHADOW! Don't fall for the old disappearing ball trick!
- ⑤ You can play against yourself instead of the computer: select the "2 PLAYERS" mode and use your left hand to control Player No. 2 and your right hand to control Player No. 1.



Left Hand controlling Player No. 2



Right Hand controlling Player No. 1


## Cautions



- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

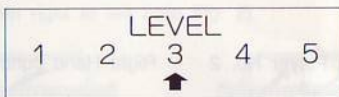
## KONAMI'S PING-PONG

## 1. COMMENT JOUER

- ① Ce jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs.
- ② On peut contrôler les mouvements du joueur soit avec le clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.
- ③ Dès que le jeu apparaît sur l'écran vidéo, sélectionner le nombre de joueurs souhaité. Pour cela, déplacer la main indicatrice en face de la sélection choisie, au moyen des touches curseurs ascendante  et descendante  sur le clavier de l'ordinateur (ou avec la poignée du levier de commande du joueur no. 1). Pour enregistrer la sélection dans l'appareil, appuyer sur la barre d'espacement du clavier (ou sur le bouton de tir du levier de commande).

 1 PLAYER (1 joueur) (Le joueur a pour adversaire l'ordinateur.)  
2 PLAYERS (2 joueurs) (Les deux joueurs jouent l'un contre l'autre.)

- ④ Sélectionner ensuite le niveau de difficulté. Placer la flèche indicatrice en face du niveau souhaité, au moyen des touches curseurs gauche  et droite  (ou avec la poignée du levier de contrôle du joueur no. 1). Appuyer sur la barre d'espacement du clavier (ou sur le bouton de tir) pour enregistrer la sélection faite.



## 2. NIVEAU DE DIFFICULTE

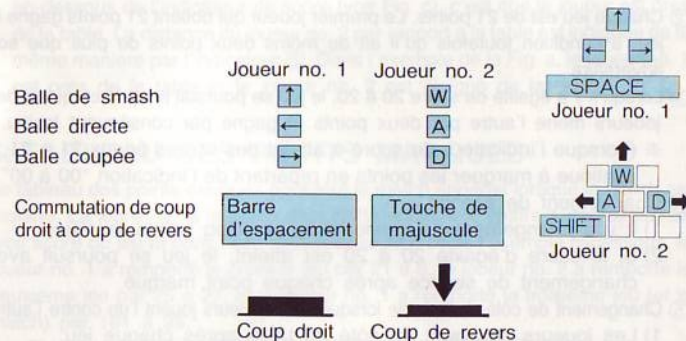
• Il y a cinq niveaux de difficulté. Lorsqu'un seul joueur joue contre l'ordinateur, la difficulté du jeu augmente dans les trois domaines suivants.

- 1) VITESSE DE LA BALLE : Plus élevé est le niveau, plus rapide est la balle.
- 2) QUANTITE D'ACTION SUR LES COTES : Plus élevé est le niveau, plus nombreuses sont les attaques de balle faites sur le côté non défendu de la table ou en bord de table. Attention de ne pas trop se troubler et perdre son sang froid en allant de droite à gauche pour renvoyer ces balles pernicieuses.
- 3) CADENCE DES RETOURS EN SMASH : Plus élevé est le niveau, plus nombreuses sont les balles faciles ou "flottantes" que l'on a frappées renvoyées par l'adversaire sous forme de smash percutant. Bien garder ses réflexes en alerte lorsqu'on entendra la sonorité caractéristique d'une balle de smash.

※ (Lorsque deux joueurs jouent l'un contre l'autre, seule la vitesse de la balle augmente au fur et à mesure du niveau de difficulté du jeu.)

## 3. CONTROLE DES MOUVEMENTS DES JOUEURS











- ① Employer le clavier de l'ordinateur comme indiqué ci-dessous.



Relâcher pour obtenir un coup droit, appuyer pour obtenir un coup de revers.

※ (Lors de la sélection des coups droit et de revers, la raquette se repositionne automatiquement de droite à gauche.)

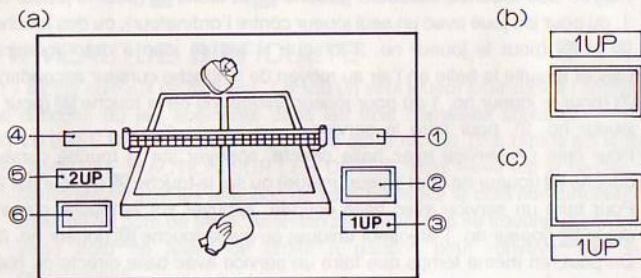
- ② Ordre des services

- 1) Positionner les raquettes et déterminer la position de service au moyen des touches curseurs gauche  et droite  (pour le joueur no. 1, ou pour jeu joué avec un seul joueur contre l'ordinateur), ou des touches  et  (pour le joueur no. 2 lorsque le jeu se joue à deux joueurs).
- 2) Lancer ensuite la balle en l'air au moyen de la touche curseur ascendante  (pour le joueur no. 1 ou pour joueur unique) ou de la touche  (pour le joueur no. 2), pour faire le service.
- 3) Pour faire un service avec balle directe, appuyer sur la touche curseur gauche  (joueur no. 1 et joueur unique) ou sur la touche  (joueur no. 2). Pour faire un service avec balle coupée, appuyer sur la touche curseur droite  (joueur no. 1 et joueur unique) ou sur la touche  (joueur no. 2).
- 4) On peut, en même temps que faire un service avec balle directe ou balle coupée, servir un coup de revers en appuyant sur la barre d'espacement (joueur no. 1 ou joueur unique) ou sur la touche de majuscule (joueur no. 2). Le service avec coup droit se fait avec la barre d'espacement et la touche de majuscule en position relâchée.
- 5) Lorsque c'est l'adversaire qui sert la balle, la position du joueur que l'on représente change automatiquement en fonction de la position de service de l'adversaire.

## 4. REGLES DU JEU

- ① Un match comporte trois jeux. Le premier joueur qui gagne deux jeux a aussi gagné le match.
- ② Chaque jeu est de 21 points. Le premier joueur qui obtient 21 points gagne le jeu, à condition toutefois qu'il ait au moins deux points de plus que son adversaire.
- ③ Lorsqu'il y a égalité de score 20 à 20, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs mène l'autre par deux points et gagne par conséquent le jeu.  
※ (Lorsque l'indicateur de score a atteint des scores égaux 21 à 21, il continue à marquer les points en repartant de l'indication "00 à 00".)
- ④ Changement de service
  - 1) Il y a changement de service tous les cinq points marqués.
  - 2) Si le score d'égalité 20 à 20 est atteint, le jeu se poursuit avec changement de service après chaque point marqué.
- ⑤ Changement de côté de la table lorsque deux joueurs jouent l'un contre l'autre
  - 1) Les joueurs changent de côté de table après chaque jeu.
  - 2) Lorsque chacun des joueurs a gagné un jeu, pour le troisième et dernier jeu du match, les joueurs changent de côté de table dès que l'un d'eux a marqué 10 points (pour le troisième jeu).  
※ Il n'y a pas de changement de côté de table lorsqu'un seul joueur joue contre l'ordinateur.

## 5. ATTRIBUTION DES POINTS



- ① L'indicateur ① affiche les appels des juges pour les balles du joueur no. 1. Les balles sont "IN", "OUT", "NET" ou "LET". Les appels des juges concernant les balles du joueur no. 2 sont affichés à l'indicateur ④.
- ② L'indicateur ② affiche le nombre de jeux remportés par le joueur no. 1 (chiffre situé en haut de l'indicateur) et son score pour le jeu en cours (chiffre situé en bas de l'indicateur). L'indicateur ⑥ affiche les mêmes données pour le joueur no. 2.

- ③ L'indicateur ③ affiche le côté de la table sur lequel le joueur no. 1 est en train de jouer. Si l'indicateur se trouve au-dessus de l'indicateur de score, c'est que le joueur est éloigné de la table (voir Fig. b). Si l'indicateur se trouve en-dessous de l'indicateur de score (voir Fig. c), c'est que le joueur est près de la table. La distance du joueur no. 2 par rapport à la table est indiquée de la même manière par l'indicateur ⑤. Dans l'exemple de la Fig. a, le joueur no. 1 est près de la table et le joueur no. 2 est éloigné de la table.

## 6. TABLEAU DES POINTS MARQUES

Le tableau des points marqués pour tout le match apparaît lorsque le match est terminé. La lettre "X" à la place d'un chiffre indique le chiffre 1 des centaines (voir score du jeu III dans l'exemple ci-dessous). Dans l'exemple ci-dessous, le joueur no. 1 a remporté le premier jeu par 21 à 8, le joueur no. 2 a remporté le deuxième jeu par 25 à 27, et le joueur no. 1 a remporté le troisième jeu (et le match) par 101 à 99.

Exemple de score	No. de jeu		
	I	II	III
1UP	21	25	×01
2UP	08	27	99

## 7. DESCRIPTION DES DIVERSES TECHNIQUES DE RAQUETTE

	Vitesse de la balle	Direction de la rotation de la balle	Quand utiliser cette technique
Smash	Balle à grande vitesse	Avant	Lorsque l'adversaire renvoie une balle "flottante" facile, bien synchroniser ses mouvements et faire un smash sur cette balle avant qu'elle ne touche son côté de la table. (On peut entendre le son caractéristique de flottement de la balle lorsqu'elle rebondit très haut.)
Retour en coup direct	Rapide	Avant	Utiliser ces techniques lorsque la balle lancée par l'adversaire a rebondi sur son côté de la table.
Balle coupée	Lente	Coup de revers	Comme ces balles arrivent à vitesse lente, en profiter pour les renvoyer en balle coupée. La technique de balle coupée est aussi un bon moyen de répondre à un coup difficile de l'adversaire.
Coup droit et coup de revers			Lorsque l'adversaire essaie d'attaquer sur le côté non défendu de la table, alterner les coups droit et de revers. Utiliser aussi cette technique lorsqu'on veut forcer l'adversaire à se déplacer de droite à gauche et vice-versa.

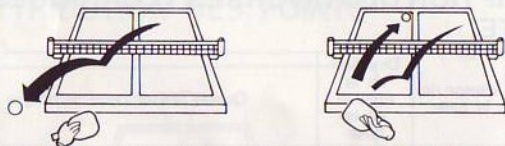
## 8. TERMINOLOGIE DU PING-PONG

- "IN" : Le service ou la balle est bon. (Le terme officiel employé est "SAFE".)
  - "OUT" : Le service ou la balle est mauvais.
  - "NET" : La balle de service a touché le filet et est "OUT".
  - "LET" : Coup annulé; recommencer à frapper la balle.
  - "DEUCE" : Un score d'égalité 20 à 20, ou tout score d'égalité après ce nombre.
  - "LOVE ALL" : Le score est de zéro à zéro; c'est le début du match.
  - "CHANGE COURTS" : Les joueurs doivent changer de côté de table. (Le terme officiel est "CHANGE ENDS".)
  - "GAME SET" : Le match est terminé.
- (Remarque) Les termes "NET" et "DEUCE" ne sont pas utilisés en terminologie de jeu officielle.

## 9. CONSEILS POUR BIEN JOUER

- ① La direction dans laquelle on envoie la balle dépend de la rapidité ou de la lenteur avec laquelle on la frappe.
- ② Si l'on peut alterner rapidement les coups droit et de revers, on peut facilement rattraper les balles envoyées sur son côté non défendu (voir Fig. 1). On peut aussi, grâce à cette technique d'alternance, forcer son adversaire à se déplacer de droite à gauche et lui faire manquer des balles (voir Fig. 2).

Fig. 1



On ne pourra pas rattraper cette balle avec un coup droit.

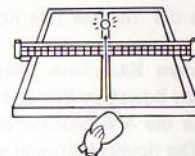
Pour bien rattraper la balle, faire un coup de revers.

Fig. 2

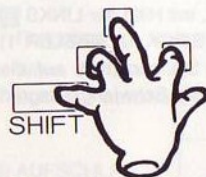


Envoyer la balle dans le coin de l'adversaire avec un coup de revers, passer rapidement sur la position de coup droit et envoyer aussitôt la balle dans le coin opposé!

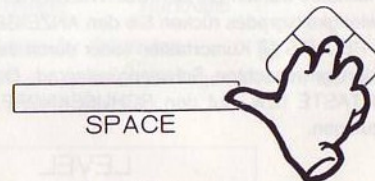
- ③ Mort soudaine avec la balle fantôme magique! Frapper la balle de sorte qu'elle s'aligne parfaitement avec la ligne centrale blanche. L'adversaire ne pourra plus voir la balle et manquera son coup.



- ④ Contre-attaque d'une balle fantôme! L'astuce, pour ne pas tomber dans le piège de la balle fantôme, est de frapper sur l'ombre de la balle.
- ⑤ On pourra jouer contre soi-même au lieu d'avoir pour adversaire l'ordinateur. Sélectionner le mode de jeu pour 2 joueurs et utiliser la main gauche pour contrôler les mouvements du joueur no. 2 et la main droite pour contrôler les mouvements du joueur no. 1.



Main gauche contrôlant les mouvements du joueur no. 2



Main droite contrôlant les mouvements du joueur no. 1

## Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- 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.

©Konami 1985