

Konami®

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

© Konami 1985

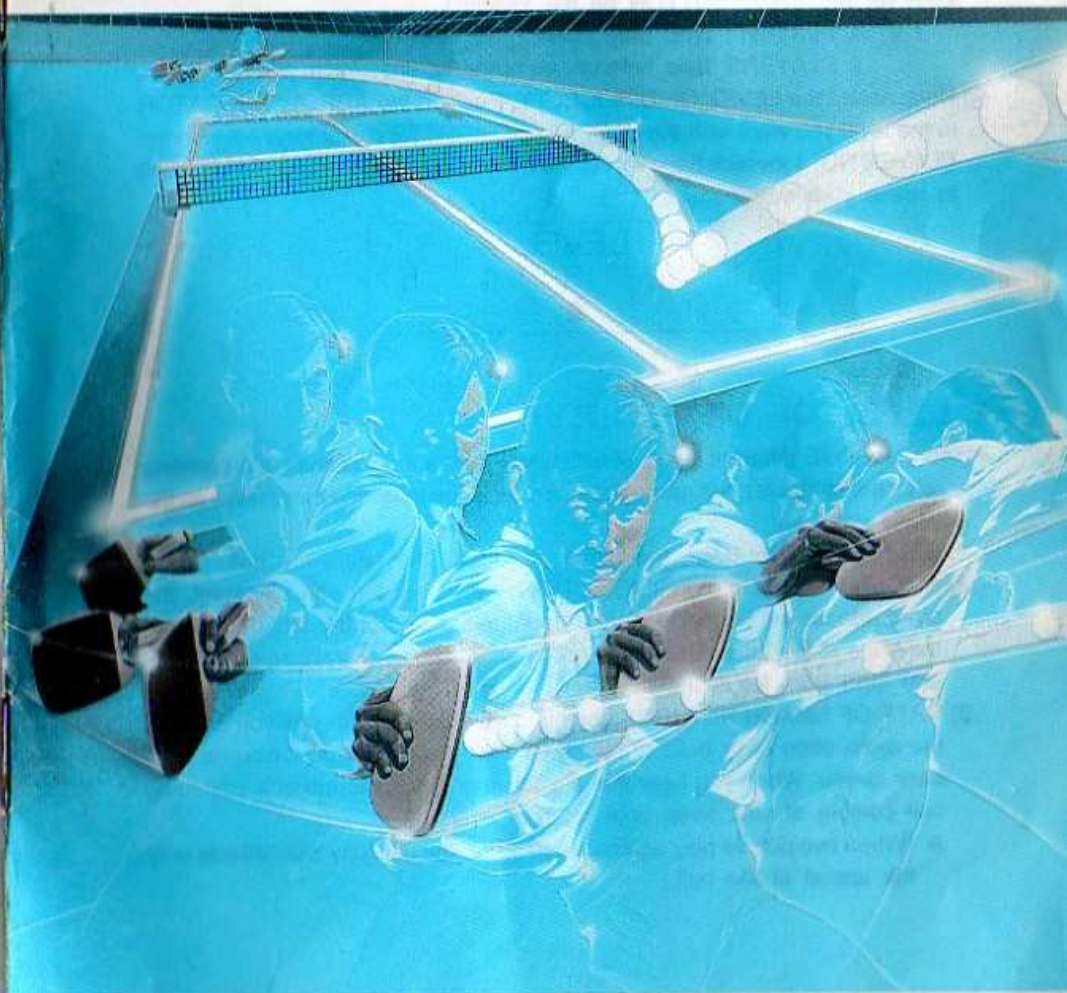
HOW TO PLAY .....page 2  
MODE D'EMPLOI .....page 8  
SPIELANLEITUNG .....seite 14  
RESUMEN DEL JUEGO ...página 20  
COME SI GIOCA .....pagina 26

Konami®

RC 731

PRINTED IN JAPAN

MSX



3150



## 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

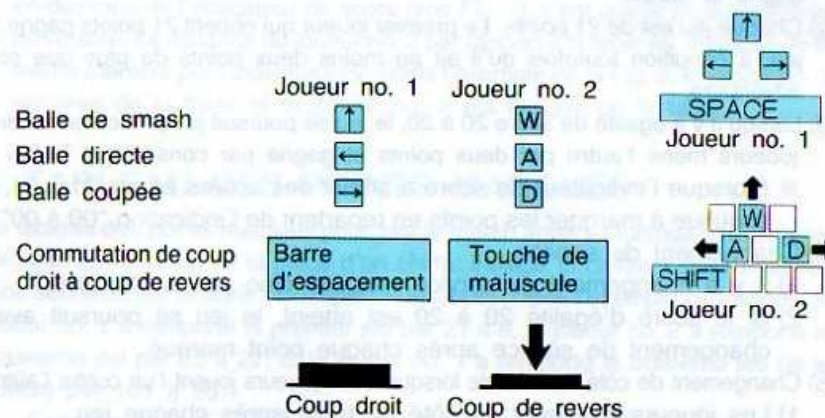
• Il y a cinq niveaux de difficulté. Lorsqu'un seul joueur joue contre l'ordinateur, la difficulté du jeu augmente dans les trois domaines suivants.

- 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

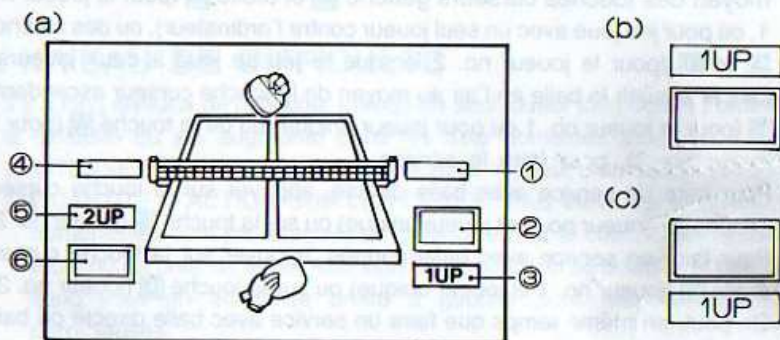
- 1) Positionner les raquettes et déterminer la position de service au moyen des touches curseurs gauche ← et droite → (pour le joueur no. 1, ou pour jeu joué avec un seul joueur contre l'ordinateur), ou des touches A et D (pour le joueur no. 2 lorsque le jeu se joue à deux joueurs).
- 2) Lancer ensuite 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 W (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 A (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 D (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
	No. de joueur			
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 essaye 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.



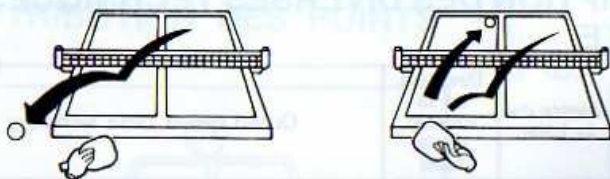
## 8. TERMINOLOGIE DU PING-PONG

- "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).

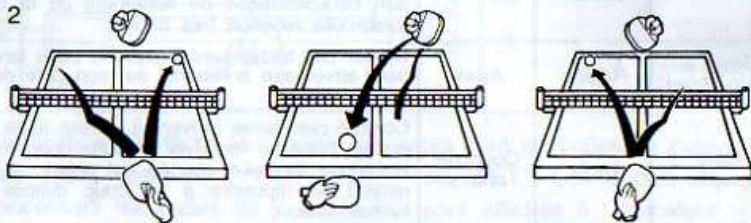
Fig. 1



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

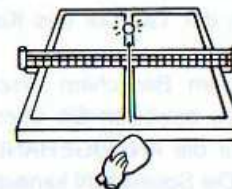
Pour bien rattraper la balle, faire un coup de revers.

Fig. 2

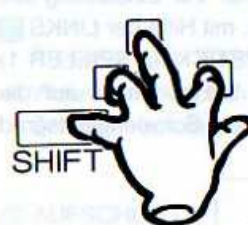


Envoyer la balle dans le coin de l'adversaire avec un coup de revers, passer rapidement sur la position de coup droit et envoyer aussitôt la balle dans le coin opposé!

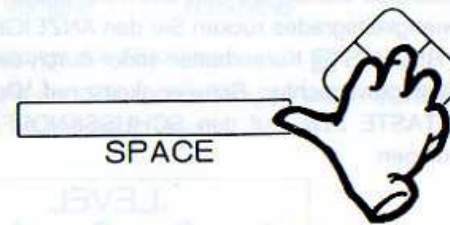
- ③ Mort soudaine avec la balle fantôme magique! Frapper la balle de sorte qu'elle s'aligne parfaitement avec la ligne centrale blanche. L'adversaire ne pourra plus voir la balle et manquera son coup.



- 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.