

# PING PONG

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Ping Pong se passe sur le Commodore 64.

## LE JEU

Le Ping Pong est une simulation, pleine de réalisme, du jeu de ping pong.

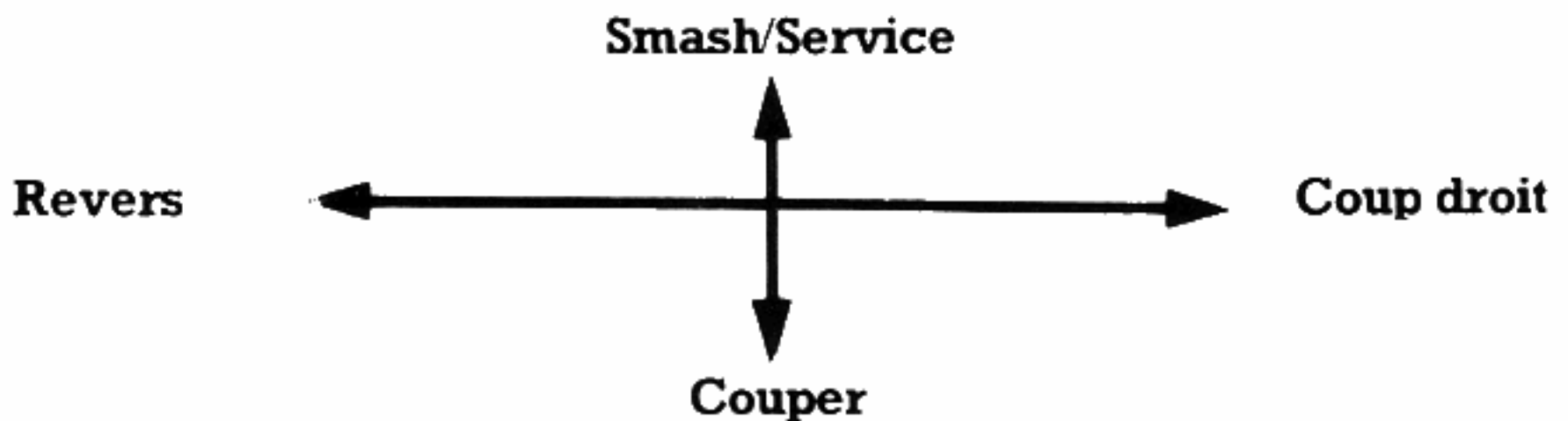
L'écran affiche une vue plongeante tridimensionnelle d'une table de ping pong, les joueurs étant représentés par des raquettes.

Le jeu peut se jouer à cinq niveaux différents d'adresse, contre l'ordinateur.

## COMMANDES

Le jeu est commandé par manche à balai dans le port 1 ou dans le port 2.

### MANCHE A BALAI



Drive – appuyer sur le bouton Feu.

## SERVICE

Lancer la balle en l'air pour le service en utilisant la commande de service.

Bouger le manche à balai à gauche ou à droite pour sélectionner soit coup droit soit revers respectivement.

Utiliser soit couper soit drive pour frapper la balle.

## SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Entrée de votre nom dans le tableau de score élevé.

Sélectionner la lettre désirée en bougeant à gauche ou à droite, et

appuyer sur feu pour effectuer votre sélection. Un score de dix points est accordé chaque fois qu'un joueur parvient à frapper la balle. 500 points sont accordés pour un smash réussi, récolteur de points. A la fin de chaque niveau, 1000 points sont accordés pour chaque point de la marge gagnante, en prime. Si le score d'un joueur est assez élevé, il aura la possibilité d'entrer son nom dans le tableau de score élevé à la fin de son jeu.

## **JEU**

Chaque jeu se joue jusqu'à 11 points. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 11 points. Il doit, toutefois, gagner par deux points de plus au moins, à moins que le score atteigne 15, dans quel cas le jeu se termine.

Le service change tous les cinq points. Toutefois, si on obtient un score à égalité de 10-10, le service change dès lors après chaque point.

Dans un jeu, si le joueur gagne, un nouveau jeu commence alors au niveau de difficulté suivant.

## **CONSEILS ET TUYAUX**

Quand utiliser chaque type de coup

**Smash (Smash)** – Il s'agit d'un coup extra-rapide utilisé pour renvoyer les "balles flottantes". Les balles flottantes auront un bruit très distinctif.

**Drive (Drive)** – Il s'agit d'un coup rapide, utilisé normalement pour relancer la balle.

**Cut (Couper)** – Il s'agit d'un coup lent qui peut être utilisé pour gêner le rythme de votre adversaire.

**Forehand or Backhand (Coup droit ou Revers)** – Changer du revers au coup droit et vice versa est efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper du côté non défendu ou quand vous voulez forcer votre adversaire à aller à droite ou à gauche.

La direction du retour de la balle dépend du rythme auquel vous rendez le coup.

### **Terminologie du ping pong**

**In (bon)** – Le service ou la balle relancée est bon.

**Out (nul)** – Le service ou la balle relancée n'est pas bon.

**Net (filet)** – Une balle servie frappe le filet et est nulle.

**Duce (égalité)** – Un score à points égaux de 10 et plus.

**Love All (zéro partout)** – Le score est de 0-0 au début de la partie.

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited. Produit par D. C. Ward