

## ping pong

Produced under licence from Silvertime by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

© 1986 Copyright subsists on this program. All rights of the producer reserved. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying and re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme is prohibited.

- To load DISK type: **LOAD \*\*\*8,1** and press **RETURN** CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder and the game will load automatically. For Commodore 128 ensure computer is in 64 mode.
- Plug **JOYSTICK** into **PORT 1** for a ONE PLAYER game. **PORT 2** for TWO.
- After **LOAD** is complete the Title/Credit Screens will appear. Shortly afterwards the first of the **THREE OPTION SCREENS** will appear.
- The selections within the **OPTION SCREENS** can be made with either joystick.
- Moving the joystick **UP** or **DOWN** to move the **HAND** pointer through the **CATEGORIES** available to the player for modifying.
- Once in a category the player wishes to modify, moving the joystick **LEFT** or **RIGHT** will likewise move the **INVERSE VIDEO**

indicators until the player's desired **OPTION** is in **INVERSE LETTERING**.

- Press **FIRE** button while the hand pointer is on the **NEXT MENU/LAST MENU/START GAME** categories to **CHANGE SCREENS**.
- While on the actual game screens (Ping-Pong Tables) you can reset the game back to the **OPTION BOARDS** for new selections by pressing keys **F1** and **F3** at the **SAME** time.
- Press **F3** alone to restart the same game with all previous **OPTIONS** intact.
- Press **F5** and **F7** at the **SAME** time will **PAUSE/RESUME** game play.
- When in the **PAUSE MODE**, the Paddles will disappear leaving only the **BALL + SHADOW**. Pressing **F1** at this time, will allow you to select a different ball **COLOUR**.

### SUMMARY of OPTION AVAILABLE

#### Option Board 1

Game can be set for -

**ONE PLAYER** against a computer opponent featuring a floating intelligence.

**TWO PLAYER** This **OPTION** is automatically selected when you play on the **SIDE VIEW** Table.

**TOO LAZY** Watch two computer opponents step through a complete match according to the way you set all the options.

Game can be played from one of two viewing angles -

**END VIEW**. Taps into the full range of **SUPERSTAR PING PONG's** options. Any combination of **OPTIONS** is available for this **TABLE**.

**SIDE VIEW**. Is for Two Players with Manual Joystick control **ONLY**. This Table is for the Advanced Players. Move on to this Table when you and your friends are ready for a New Challenge!

Joystick control can be changed -

- MANUAL MOVE** gives the player maximum control. All paddle movement as well as stroke and spin is under control of the player's joystick. This **OPTION** is automatically selected when playing on the **SIDE VIEW** Table.
- In **AUTO MOVE** the Paddle is automatically moved toward the ball. This **OPTION** allows the player to concentrate on his stroke, timing and spin. The exception is the **SERVE**, where both players temporarily regain full control of their paddles until the ball is hit.

Overall game speed can be adjusted to one of three levels -

- NORMAL** is the mid-speed, for average players.
- Use **BEGINNER** speed until you improve your strategy, timing and reflexes.
- HYPERDRIVE** is strictly for the advanced player.

Pressing **FIRE BUTTON** while on **NEXT MENU** advances screens.

### Option Board 2

This screen allows you to actually "design" your player, and your computer or human opponent.

Set **PLAYER 1** or **PLAYER 2** (**COMPUTER** in one player games) to Inverse Lettering depending on which you will be redesigning.

The **AVAILABLE POWER POINTS** sets the Total Strength of that player. The **POINTS** can be set as low as 12 or as high as 20 to allow for detailed handicapping and fair games under any situation. These **POINTS** are then sub-divided for use in six separate categories, thus involving the player at whatever strategy level he or she chooses.

All of the following categories can be set in any range from 1-4 providing there are enough **POWER POINTS** available. You must learn your game and how you play, taking into account your opponent and the length of the match. Strategy is important.

Think of assigning **POWERPOINTS** like setting your skill level for each of these categories (1 = lowest ability 4 = best):

**SMASHING** - the additional power your forehand or backhand smash has. If overused, you will accelerate your fatigue. This is a harder shot to get over the net.

**FOREHAND** - affects your overall ability for this stroke and the ball's resulting speed. Your player is always right-handed.

**BACKHAND** - same as above but is treated as a totally different stroke.

**REACTION TIME** - determines how quickly you can react to a change in paddle direction. Reflexes!

**SPEED** - overall pace of your game, how quickly you can get to the ball once you have **REACTED** to it.

**ENDURANCE** - most important in those long matches that can really wear you down. Fatigue will affect all aspects of your game! **YOU** fatigue with each **SMASH** and when you **CHASE** the ball.

**HINT:** Wear your opponent down by working him all over the table and use your **SMASH** only at key moments.

You can move on to the **NEXT MENU** or repeat the **LAST MENU** if you wish to change an option.

### Option Board 3

Choose the players' **PADDLE COLOURS**. Players are not allowed to use the same colour.

Say **YES** to **ALTERNATE SIDES** of the table if you wish to play Regulation Rules by changing the side you play on after each game. **NO** if you have a favourite side and want to stay there for the length of the match.

Choose the **LENGTH OF THE MATCH** from one of four durations.

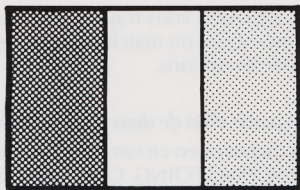
**START GAME** if you are happy with all your selections or go to the **LAST MENU** (s) to review or change some options.

### Scoring

On the **TABLE SCREENS**, in the Score Boxes - "00" holds the points for the game currently being played. "0" holds the total number of games won in that match by that player.

### Regulation Rules:

- Players switch service every 5 points.
- First player to reach 21 points wins that game.
- A player must, however, win by at least 2 points.
- If the scores should reach 20 points each, then Service shall change players after **EACH** point till the game is won by those 2 points.



Prodotto su licenza da Silvertime da U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX

© 1986 Questo programma è soggetto a Copyright. Tutti i diritti del produttore riservati.

Sono vietati la trasmissione, diffusione, rappresentazione pubblica, riproduzione e reregistrazione, il prendere e dare in affitto, il leasing, la vendita in un qualsiasi sistema di scambio o riacquisto, non autorizzati.

- Per caricare il **DISCO** batti: **LOAD\*\*\*8,1** e premi **RETURN** Per caricare la **CASSETTA** premi **SHIFT** e **RUNSTOP** contemporaneamente. Premi **PLAY** sul tuo registratore ed il caricamento sarà automatico. Con il Commodore 128 assicurati che il computer sia in mode 64.
- Joystick** in **PORT 1** per un giocatore, in **PORT 2** per due giocatori.
- Dopo il caricamento sullo schermo apparirà il primo dei tre schermi per impostare il tuo gioco.
- Usa il joystick per selezionare le tue scelte.
- Muovi il joystick su e giù per spostare l'indicatore sulle **CATEGORIE** a disposizione del giocatore che puoi modificare.
- Quando il giocatore si trova sulla categoria che vuole modificare, muovendo il joystick a **destra** e a **sinistra** sposterà anche gli indicatori **INVERSE VIDEO** fino a che la sua opzione desiderata sarà in **INVERSE LETTERING**.

Assegna il punteggio considerando il tuo grado di abilità in ciascuna delle seguenti categorie (1=poco abile 4= molto abile)

- SMASHING** il potere **ADDITIONALE** del tuo smash di dritto o di rovescio.
- FOREHAND** (dritto) Influisce sulla tua abilità generale in questo tiro e di conseguenza sulla velocità della pallina. Il tuo non è mai mancino.
- BACKHAND** (rovescio) come sopra ma viene trattato come un tiro completamente differente...
- REACTION TIME** (tempo di reazione) Determina la tua rapidità di reazione ad un cambio di direzione della racchetta. Riflessi!
- SPEED** (velocità) Velocità generale, la rapidità con la quale tu sei sulla pallina una volta che hai reagito al tiro.
- ENDURANCE** (durata) molto importante in quelle partite che ti possono realmente sfinire. La fatica deteriora tutti gli aspetti del tuo gioco!

Ti affatichi con ogni tiro di **SMASH** ed ogni volta rincorri la pallina.

**SUGGERIMENTI:** Affatica il tuo avversario facendolo correre da una parte all'altra del tavolo ed usa il tuo smash solo nei momenti chiave.

Puoi spostarti sul **NEXT MENU** o ripetere il **LAST MENU** se desideri cambiare una opzione.

### Opzione Schermo 3:

Scegli il colore delle racchette. I giocatori non possono usare lo stesso colore di racchette.

Rispondi **YES** se desideri giocare ai lati alternati del tavolo secondo le regole, cambiando così lato del tavolo dopo ogni partita. Rispondi **NO** se hai un lato del tavolo che preferisci di più sul quale **DESIDERI** giocare per tutta la partita.

Scegli la lunghezza (**LENGTH**) della partita da una delle quattro opzioni.

- Per cambiare schermo premere **FIRE** l'indicatore si trova su **NEXT MENU/LAST MENU/START GAME**.
- Quando sei sullo schermo di gioco (ai tavoli di ping pong) e vuoi tornare sul menu principale, premi contemporaneamente **F1** e **F3**.
- Premi **F3** se vuoi ricominciare lo stesso gioco con le medesime opzioni.
- Premi **F5** e **F7** contemporaneamente per fermare/ricominciare la partita.
- Quando fermi il gioco le racchette spariscono lasciando solo la pallina e la sua ombra. A questo punto, premendo **F1** puoi selezionare un diverso colore per la pallina.

### SOMMARIO DELLE OPZIONI DISPONIBILI

#### Opzioni Schermo 1:

La partita può essere giocata tra -

**UN GIOCATORE** contro un avversario del computer.

**DUO GIOCATORI** Questa opzione viene selezionata automaticamente quando giochi con il tavolo **SIDE VIEW**.

**TROPPO PIGRO** Puoi guardare giocare due avversari del computer nel modo da te programmato.

La partita può essere giocata da due diversi angoli.

**END VIEW** (di fronte). Da questo angolo sono disponibili tutte le opzioni del computer.

**SIDE VIEW** (di lato). Solo per due giocatori con controlli joystick manuali. Questo tavolo è per giocatori molto bravi. Passa a questo tavolo quando tu e i tuoi vi sentirete abbastanza in gamba!

Il controllo del joystick può essere cambiato -

- CONTROLLO MANUALE** che al giocatore il massimo del controllo. Tutti i movimenti della racchetta sono sotto controllo del joystick. Questo opzione viene automaticamente selezionata sul tavolo **SIDE VIEW**.
- Con il **CONTROLLO AUTOMATICO** la racchetta si muove automaticamente verso la pallina. Questa opzione permette al giocatore di concentrarsi sul colpo. Fa eccezione il **SERVIZIO** dove i giocatori hanno il pieno controllo della racchetta finì a che la pallina non tocca l'altra sponda del tavolo.

puoi scegliere tra tre diverse velocità di gioco -

- NORMAL** (normale). Velocità media.
- BEGINNER** (principiante), per migliorare la tua strategia, abilità e riflessi.
- HYPERDRIVE** (superveloce) e solamente per giocatori molto bravi.

#### Opzione Schermo 2:

Questo schermo ti permette di "disegnare" a tuo piacimento il tuo giocatore ed il tuo avversario sia umano che il computer.

Predisponi il giocatore che vuoi programmare (**GIOCATORE 1** o **2** o **COMPUTER**) in **INVERSE LETTERING**.

Il **PUNTEGGIO FORZA** disponibile corrisponde alla forza totale di quel giocatore. Il punteggio che può essere programmato va da minimo di 12 punti ad un massimo di 20, per avere così un handicap molto dettagliato per ogni situazione. Questi punti vengono suddivisi fra sei diverse categorie.

Tutte le seguenti categorie possono essere predisposte da 1-4 dipendentemente dal punteggio globale disponibile. Devi imparare il tuo gioco ed il tuo grado di abilità, tenendo in considerazione il tuo avversario e la lunghezza della partita. La strategia è molto importante.

### CONTROLLO JOYSTICK - AMBEDUE I TAVOLI

\* I giocatori controllano la **direzione** della pallina cronometrando il tiro. In questo modo la pallina può essere tirata in 15 diverse direzioni. Il tiro viene effettuato premendo **FIRE**.

### CONTROLLI TASTIERA

**F1+F3** Riportare il gioco al menu principale per apportare modifiche alle opzioni;

**F3** Ricominciare lo stesso gioco le medesime opzioni.

**F5+F7** **PAULSA** oppure per far ripartire il gioco dopo una pausa.

**F1** Per cambiare il colore della pallina mentre si è in modo **PAUSE**.

Se sei contento delle tue scelte puoi cominciare il gioco, altrimenti torna sul **LAST MENU** per rivedere o cambiare qualche opzione.

### PUNTEGGIO

Sullo schermo di **GIOCO**, nel riquadro del punteggio, "00" ti mostrerà il punteggio della partita che stai giocando, mentre "0" ti mostrerà il numero delle partite vinte da quel giocatore.

### Regole del gioco:

- I giocatori cambiano servizio ogni 5 punti.
- Il primo giocatore che raggiunge 21 punti vince la partita.
- Per vincere un giocatore deve comunque due punti di vantaggio.
- Se si raggiunge un punteggio pari di 20 punti, si cambia servizio dopo ogni punto effettuato fino a che la partita è vinta da uno dei due giocatori con due punti di vantaggio.

### CONTROLLO JOYSTICK - TAVOLO END VIEW

Con il **CONTROLLO MANUALE** muovendo il joystick a destra e a sinistra, la racchetta si sposterà a destra e a sinistra. Con il **CONTROLLO AUTOMATICO** il joystick controlla questi movimenti solamente durante il servizio.

### SMASH e SPIN

\* **SMASH:** mentre premi il bottone **FIRE** spingi la leva del joystick in avanti.

\* **BACKSPIN:** premi **FIRE** mentre spingi il joystick indietro.

\* **TOPSPIN:** premi **FIRE**.

### CONTROLLO JOYSTICK - TAVOLO SIDE VIEW

Il giocatore ha sempre il pieno controllo della racchetta. Spingendo il joystick in su o in giù si muoverà la racchetta rispettivamente in su e in giù.

### SMASH e SPIN

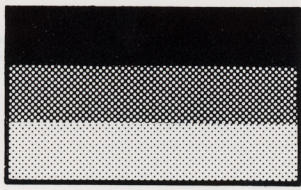
\* **SMASH:** mentre premi **FIRE** spingi il joystick a sinistra.

\* **BACKSPIN:** mentre premi **FIRE** spingi il joystick a destra.

\* **TOPSPIN:** premi **FIRE**.







In Großbritannien unter Lizenz der Firma Silvertime hergestellt von: U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

© 1986 Dieses Programm steht unter Urheberrecht. Alle Urheberrechte sind vorbehalten. Jedes unerlaubte Übertragen, Vortragen, Kopieren, Vervielfältigen, Ausleihen, Mieten und Vermieten oder Verkaufen als Bestandteil von Gegenkauf- oder Rückkaufgeschäften ist untersagt.

- Laden der Diskette: **LOAD "\*/", 8, 1** tippen und die **RETURN**-Taste drücken.  
Laden der Kassette: Die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten zusammen niederdrücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettengerät betätigen. Das Spiel wird dann automatisch geladen.  
Beim Commodore 128 ist sicherzustellen, daß sich der Computer in Betriebsart 64 befindet.
- Bei **EINEM** Spieler den **STEUERKNÜPPEL** in **STECKPLATZ** anschließen. Bei **ZWEI** Spielern **STECKPLATZ 2** verwenden.
- Nach erfolgtem **LADEN** erscheint das Titel- und Anerkennungs bild. Kurz danach wird das erste der **DREI WAHLBILDER** gezeigt.
- Die Wahl innerhalb der **WAHLBILDER** kann mit einem beliebigen Steuerknüppel getroffen werden.

Die **VERFÜGBAREN STÄRKEPUNKTE** bestimmen die Gesamtstärke des Spielers. Diese **PUNKTZAH**L kann von 12 bis auf 20 eingestellt werden, um das Handikap zu berücksichtigen und jederzeit ein faires Spiel zu erhalten. Diese **PUNKTE** werden dann auf sechs verschiedene Kategorien aufgeteilt, so daß der Spieler auf der erwünschten Strategiestufe teilnimmt.

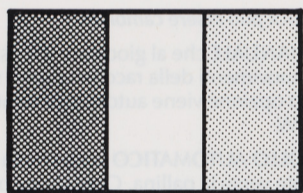
Alle nachstehenden Kategorien können auf 1 - 4 eingestellt werden, vorausgesetzt, daß genügend **STÄRKEPUNKTE** vorhanden sind. Sie müssen Ihr Spiel und Ihre Spielmethode kennenlernen und dabei das gegnerische Können und die Spieldauer in Betracht ziehen. Die Strategie ist hier wichtig.

Beim Aufteilen der **STÄRKEPUNKTE** schätzt man das eigene Können in den einzelnen, unten aufgeführten Kategorien ein (1 = nicht so gut; 4 = sehr gut):

- SMASHING (SCHMETTERN)** - die Kraft Ihres Rückhand- oder Vorhandschlages. Bei übermäßigem Einsatz erhöht sich Ihre Ermüdung. Dieser Schlag ist schwieriger über das Netz zu bringen.
- FOREHAND (VORHAND)** - beeinflusst Ihre Spielkunst beim Ausführen dieses Schlages und die Ballgeschwindigkeit beim Rückflug. Ihr Spieler ist immer Rechtshänder.
- BACKHAND (RÜCKHAND)** - wie beim Vorhandschlag; diese Schlagart wird jedoch als separater Schlag behandelt.
- REACTION TIME (REAKTIONSVERMÖGEN)** - bestimmt, wie schnell Sie auf eine Aenderung in der Schlägerichtung reagieren können. Reflexe!
- SPEED (GESCHWINDIGKEIT)** - die allgemeine Geschwindigkeitsstufe Ihres Spiels; die Laufgeschwindigkeit Ihrer Beine, nachdem Sie auf den Ball REAGIERT haben.
- ENDURANCE (AUSDAUER)** - der wichtigste Faktor bei langen Spielen, die einen sonst zermürben. Die Ermüdung wird alle Einzelheiten Ihres Spiels beeinflussen! SEI ermüden bei jedem SCHMETTERBALL und bei jedem ZURENNEN auf den Ball.

*TIP: Machen Sie Ihren Gegner schlapp - lassen Sie ihn um den Tisch herumlaufen und setzen Sie Ihren Schmetterball nur sparsam ein.*

Sie können auf das **NÄCHSTE MENÜ** übergehen oder das **LETZTE MENÜ** wiederholen, wenn Sie eine Wahl ändern möchten.



Produit au Royaume Uni sous licence de Silvertime par U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

© 1986 Ce programme demeure protégé par Copyright. Tous droits du producteur réservés. Toute diffusion, représentation publique, copie et réenregistrement, location, leasing, et vente dans le cadre d'un programme d'échange ou de rachat quelconque sont strictement interdits sauf sur autorisation préalable.

- Pour charger le **DISQUE**, tapez: **LOAD "\*/",8,1** et appuyez sur **RETURN**.  
**CASSETTE**: appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassette: le jeu se charge automatiquement.  
Si vous avez un Commodore 128, n'oubliez pas de le mettre en mode 64.
- Enfichez le **joystick** dans le **PORT 1** pour un **SEUL JOUEUR** et dans le **PORT 2** pour **DEUX JOUEURS**.
- A la fin du **CHARGEMENT**, les écrans des titres/générique vont apparaître puis, peu après, le premier des **TROIS ECRANS DES OPTIONS**.
- Pour sélectionner une option dans les **ECRANS DES OPTIONS**, utilisez n'importe lequel des joysticks.

## TABLEAU DES OPTIONS 2:

Cet écran vous permet de "créer" votre joueur et votre adversaire, qu'il soit humain ou machine.

Réglez **JOUEUR 1** ou **JOUEUR 2** (**COMPUTER DANS LES JEUX À UN SEUL JOUEUR**) en mode Lettres Inversées, selon celui que vous voulez modifier.

Les **POINTS "AVAILABLE POWER"** (puissance disponible) définissent la force maximum de ce joueur. Vous pouvez régler les **POINTS de 12 à 20** pour garantir un handicap détaillé et un jeu équilibré, quelles que soient les circonstances. Ces **POINTS** sont ensuite subdivisés pour emploi dans six catégories distinctes, ce qui garantit que le joueur (ou la joueuse) prend part au jeu, quelle que soit le niveau de stratégie retenu.

Vous pouvez sélectionner toutes les catégories suivantes dans la gamme de 1 à 4, pourvu que vous disposiez d'un nombre de **POWER POINTS** (points de force) suffisant. Il vous faut apprendre votre jeu et votre manière de la jouer, en tenant compte de votre adversaire et de la longueur du match. La stratégie est extrêmement importante.

Quand vous affectez vos **POWER POINTS**, agissez comme si vous définissiez votre niveau d'adresse pour chacune de ces catégories (1 = le plus faible 4 = le meilleur):

- SMASHING** (le smash): la force additionnelle dont dispose votre smash, en coup droit ou en revers. Si vous l'employez trop, vous vous fatiguerez plus vite. Et les coups sont plus difficiles à faire passer au-dessus du filet.
- FOREHAND** (coup droit): se répercute sur votre aptitude globale au coup droit et sur la vitesse résultante de la balle. Votre joueur est toujours droitier.
- BACKHAND** (revers): comme avant, mais est traité comme un coup totalement différent.
- REACTION TIME** (temps de réaction): détermine la rapidité avec laquelle vous pouvez réagir à un changement de direction de la raquette. Réflexes!!
- SPEED** (vitesse): l'allure d'ensemble de votre jeu, la rapidité avec laquelle vous pouvez atteindre la balle une fois que vous avez réagi.

- Indem man den Steuerknüppel nach **OBE**N oder **UNTE**N bewegt, versetzt man das **HANDZEICHEN** auf die entsprechenden **KATEGORIEN**, die vom Spieler einstellbar sind.
- Bei der erwünschten Kategorie angelangt, bewegt man den Steuerknüppel nach **LINKS** oder **RECHTS**, um die **VIDEO-ANZEIGEN** zu versetzen, bis die vom Spieler erwünschte **WAHL** in **GEGENSCHRIFT** erscheint.
- Zum **WECHSELN** der **BILDANZEIGE** versetzt man das Handzeichen auf die Kategorien **NÄCHSTES MENÜ/LETZTES MENÜ/SPIELANFANG** und drückt den **FEUERKNOPF**.
- Im Laufe des Spiels (Anzeige der Tischtennische) kann das Programm zur Aenderung der Wahlstellungen jederzeit auf die **WAHLBILDER** rückgestellt werden, indem man Tasten **F1** und **F3 GLEICHZEITIG** niederdrückt.
- Um ein neues Spiel mit den vorher gewählten **WAHLSTELLUNGEN** einzuleiten, drückt man Taste **F3**.
- Nach **GLEICHZEITIGEM** Drücken der Tasten **F5** und **F7** wird das Spiel **UNTERBROCHEN/WIEDERAUFGENOMMEN**.
- Nach Spielunterbruch (**PAUSE**MODUS) verschwinden die Schläger, so daß nur noch der **BALL** und sein **SCHATTEN** verbleibt. Wenn man in dieser Betriebsart **F1** drückt, kann man eine andere **BALLENFARBE** wählen.

## ZUSAMMENFASSUNG DER WAHLMÖGLICHKEITEN

### Wahlbild 1

#### Spielpersonen:

**EIN SPIELER** - spielt gegen einen Computergegner von wechselnder Intelligenzstufe.

**ZWEI SPIELER** - diese **WAHL** wird automatisch getroffen, wenn man die **SEITENANSICHT** wählt.

**ZU FAUL** - in dieser Betriebsart schauen Sie dem Spiel zwischen zwei Computergegnern zu; der Spielverlauf hängt von den Ihnen eingestellten Wahlmöglichkeiten ab.

### Wahlbild 3

Hier wählen Sie die **SCHLÄGERFARBEN** der Spieler. Die beiden Spieler dürfen nicht gleichfarbige Schläger benutzen.

Auf die Aufforderung **ALTERNATE SIDES (SEITENWECHSEL)** antworten Sie hier mit **YES (JA)**, wenn Sie den internationalen Spielregeln entsprechend nach jedem Spiel die Seite wechseln möchten. Mit **NO (NEIN)** antworten Sie, wenn Sie eine Lieblingsseite haben und während des ganzen Wettspiels dort bleiben möchten.

Hier wird die **WETTSPIELDAUER** aus vier Wahlmöglichkeiten gewählt.

**START GAME (SPIELANFANG)**, wenn Sie mit Ihren Wahlstellungen zufrieden sind, oder **LAST MENU (LETZTES MENÜ)**, um die getroffene Wahl einzusehen oder zu ändern.

#### Punkterteilung

**TABLE SCREENS (SPIELBILDER)**, Anzeigetafeln - "00" zeigt die Punktzahl des momentan gespielten Satzes an. "0" zeigt den Gesamtspielstand, d.h. die vom entsprechenden Spieler in diesem Spiel gewonnenen Sätze.

#### Internationale Spielregeln:

- Aufschlagwechsel nach je 5 Punkten.
- Der erste **SPIELER** mit 21 Punkten gewinnt den Satz.
- Ein Spieler muß mit 2 Punkten Vorsprung gewinnen.
- Bei einem Spielstand von je 20 Punkten wechselt der Aufschlag nach **JEDEM** Punkt, bis ein Spieler mit 2 Punkten Vorsprung gewinnt.

## STEUERKNÜPPELBETÄTIGUNG - ENDANSICHTSTISCH

In **MANUAL MOVE (HANDSTEUERUNG)** bewegt man den Steuerknüppel nach **LINKS**, um den Schläger nach **LINKS** zu versetzen. Eine Steuerknüppelbewegung nach **RECHTS** versetzt den Schläger nach **RECHTS**. In **AUTO MOVE (AUTOMATIKSTEUERUNG)** wirkt sich die Steuerknüppelbewegung nur während des Aufschlages aus.

### SCHMETTER- UND DREHBÄLLE

\* Einen **SCHMETTERBALL** spielt man, indem man den Steuerknüppel nach **OBE**N **DRÜCKT** (weg vom Körper) und gleichzeitig den **FEUERKNOPF** betätigt.

### Spielsicht:

**ENDANSICHT** - damit erhalten Sie Zugang zur kompletten Auswahl von Spielmöglichkeiten beim **SUPERSTAR PING PONG**. Eine beliebige Kombination von **WAHLSTELLUNGEN** ist auf diesem **TISCH** verfügbar.

**SEITENANSICHT** - nur für **ZWEI** Spieler mit handgesteuertem Steuerknüppelbetrieb. Dieser Tisch ist für fortgeschrittene Spieler gedacht. Wägen Sie es erst, wenn Sie und Ihre Freunde ausreichend Mut und Können besitzen!

### Steuerknüppelbetrieb:

- HANDSTEUERUNG** - gibt dem Spieler die gesamte Steuerung in die Hand. Alle Schlägerbewegungen sowie die Schlagart und die Drehrichtung des Balls werden vom Steuerknüppel aus bestimmt. Diese **WAHL** wird automatisch getroffen, wenn man auf dem **SEITENANSICHTSTISCH** spielt.
- AUTOMATIKSTEUERUNG** - hier wird der Schläger automatisch auf den Ball ausgerichtet. Bei dieser **WAHL** kann sich der Spieler auf seine Schlagart, die zeitliche Uebereinstimmung und die Drehrichtung des Balls konzentrieren. Eine Ausnahme besteht beim **AUFSCHLAGEN**, wo beide Spieler ihre Schläger vorübergehend selbst steuern, bis der Ball getroffen ist.

### Spielgeschwindigkeit:

- NORMAL** - die mittlere Geschwindigkeitsstufe für mittelgute Spieler.
- BEGINNER (ANFÄNGER)** - diese Stufe ist zu wählen, bis Sie Ihre Strategie, Reaktion und Ihr Können etwas verbessert haben.
- HYPERDRIVE (SUPERSCHNELL)** - nur für fortgeschrittene Spieler geeignet.

*Wenn man in der Kategorie NÄCHSTES MENÜ auf den FEUERKNOPF drückt, erscheint das nächste Bild.*

### Wahlbild 2

In diesen Bild können Sie das Können und Verhalten Ihres Spielers sowie Ihres Computer- oder Menschengegners bestimmen.

**SPIELER 1** oder **SPIELER 2** (der **COMPUTER** bei einem Solospiel) auf **Gegenschritt** stellen, je nachdem, welcher Spieler neu zu bestimmen ist.

\* Wenn man den **FEUERKNOPF** betätigt und den Knüppel gleichzeitig nach **UNTE**N **ZIEHT** (zum Körper hin), erhält man einen Ball mit **RÜCKWÄRTSDREHUNG**.  
\* Das Betätigen des **FEUERKNOPFES** verleiht dem Ball eine **VORWÄRTSDREHUNG**.

## STEUERKNÜPPELBETÄTIGUNG - SEITENANSICHTSTISCH

Der Spieler ist jederzeit für alle Steuerfunktionen verantwortlich. Eine Steuerknüppelbewegung nach **OBE**N versetzt den Schläger nach **OBE**N. Eine Steuerknüppelbewegung nach **UNTE**N versetzt den Schläger nach **UNTE**N.

### SCHMETTER- UND DREHBÄLLE

\* Einen **SCHMETTERBALL** spielt man, indem man den Steuerknüppel nach **LINKS** **DRÜCKT** und gleichzeitig den **FEUERKNOPF** betätigt.

\* Wenn man den **FEUERKNOPF** betätigt und den Knüppel gleichzeitig nach **RECHTS** **DRÜCKT**, erhält man einen Ball mit **RÜCKWÄRTSDREHUNG**.

\* Das Betätigen des **FEUERKNOPFES** verleiht dem Ball eine **VORWÄRTSDREHUNG**.

## STEUERKNÜPPELBETÄTIGUNG - BEIDE TISCHE

\* Die Spieler steuern die **FLUGRICHTUNG** des Balles, indem, Sie ihre Schwünge zeitlich abstimmen. 15 **VERSCHIEDENE** Richtungen sind hiermit möglich. Einen Schwung macht man, indem man den **FEUERKNOPF** betätigt.

## TASTATURSTEUERUNG

**F1 + F3** Stellt das Spiel auf die **WAHLBILDER** und Standardwerte zurück.

**F3** Neubeginn des **GLEICHEN** Spiels mit den vorher bestimmten Wahlstellungen.

**F5 + F7** **UNTERBRECHUNG** oder **WIEDERAUFNAHME** eines unterbrochenen Spiels.

**F1** Aenderung der **BALLENFARBE** im **PAUSE**MODUS (**SPIELUNTERBRUCH**).

**TROP PARESSEUX (TOO LAZY)** Vous n'avez qu'à regarder deux adversaires informatisés jouer un match complet selon la manière dont avez défini toutes les options.

## Le jeu peut se jouer à partir d'un de deux angles de visualisation -

**VUE EN BOUT** Vous disposez en ce cas de la gamme complète des options de **SUPERSTAR PING POING**. Cette **TABLE** vous permet de choisir n'importe quelle combinaison d'**OPTIONS**.

**VUE LATERALE** Pour deux joueurs, avec commande manuelle au joystick **UNIQUEMENT**. Cette table est réservée aux joueurs vraiment forts. Passez-y quand vous et vos amis êtes prêts à relever un nouveau défi!

### Vous pouvez modifier la commande au joystick:

1. **MANUAL MOVE** (commande manuelle) offre au joueur le meilleur contrôle. Tous les mouvements de la raquette, ainsi que le coup et l'effet de balle, sont régis par le joystick du joueur. Cette **OPTION** est automatiquement sélectionnée quand on joue sur la table à **VUE LATERALE**.

2. En **AUTO MOVE** (commande automatique), la raquette se déplace automatiquement vers la balle. Cette **OPTION** permet donc au joueur de se concentrer sur ses coups, sa cadence et ses effets de balle. Seule exception: le **SERVICE**, durant lequel les deux joueurs reprennent automatiquement le contrôle de leurs raquettes jusqu'à ce qu'ils aient frappé la balle.

## La vitesse d'ensemble du jeu peut être réglée sur un de trois niveaux -

- NORMAL** est la vitesse moyenne, pour des joueurs également moyens.
- Utilisez la vitesse **BEGINNER** (débutant) jusqu'à ce que vous ayez amélioré votre stratégie, votre cadence et vos réflexes.
- HYPERDRIVE** est strictement réservé aux champions!

*En appuyant sur le bouton de TIR pendant NEXT MENU (menu suivant) fait avancer les écrans.*

## COMMANDE AU JOYSTICK - TABLE VUE EN BOUT

En **MANUAL MOVE** (mode manuel), vous faites déplacer la raquette vers la **GAUCHE** en poussant le joystick vers la **GAUCHE**, et vers la **DROITE** en le poussant vers la **DROITE**. En **AUTO MOVE** (mode automatique), le joystick ne contrôle les mouvements de cette manière que durant un service.

**SMASH** et **SPINS** (effets de balle)

\* Si vous poussez le joystick **VERS LE HAUT** (en l'écartant de vous) tout en appuyant sur **TIR**, vous faites un **SMASH**.

\* Si vous le **TIREZ VERS LE BAS** (et donc vers vous) tout en appuyant sur **TIR**, vous **COUPEZ LA BALLE**.

\* Autrement, un appui sur **TIR** produit un **TOPSPIN**.

## COMMANDE AU JOYSTICK - TABLE VUE DE COTE

Le joueur demeure toujours maître de sa raquette. Joystick vers le **HAUT** = raquette vers le **HAUT**. Joystick vers le **BAS** = raquette vers le **BAS**.

**SMASH** et **SPINS** (effets de balle)

\* Si vous poussez le joystick **VERS LA GAUCHE** en appuyant sur **TIR**, vous produisez un **SMASH**.

\* Si vous le **POUSSEZ** vers la **DROITE** en appuyant sur **TIR** - vous **COUPEZ LA BALLE**.

\* Autrement, un appui sur **TIR** produit un **TOPSPIN**.

## COMMANDE AU JOYSTICK - POUR LES DEUX TABLES

\* C'est le **MOMENT** du coup qui détermine la **DIRECTION** de la balle. Vous pouvez, de cette manière, diriger la balle dans 15 directions **DIFFERENTES**. Pour faire un retour de raquette en arrière (**SWING**), **APPUYEZ** sur le **BOUTON DE TIR**.

## COMMANDES AU CLAVIER

**F1 + F3** Ramène le jeu aux **TABLEAUX DES OPTIONS** et aux réglages implicites.

**F3** Relance le **MÊME** jeu - tous les réglages restent **INTACTS**

**F5 + F7** Fait **PAUSER** le jeu ou **REPRENDRE** un jeu suspendu.

**F1** Fait changer la **COULEUR** de la balle en **MODE PAUSE**.