Konami

RC706

Printed in Japan

Konami

Konami's BILLIARDS

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 BILLIARDS ©1984 Konami TM

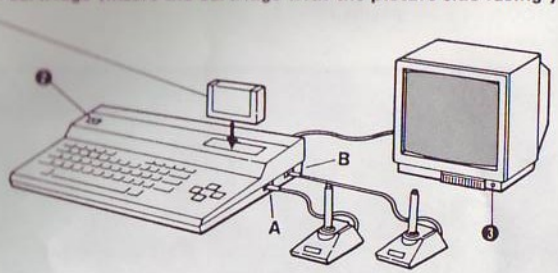
MSX

English

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

❶ ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



Joystick

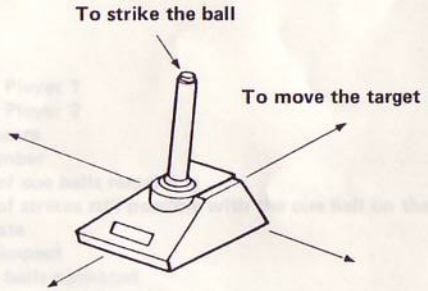
1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
2. Switch on your computer
3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

HOW TO PLAY

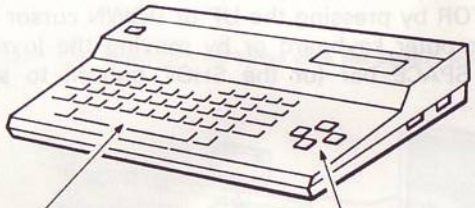
1. This game may be played by either ONE or TWO PLAYERS.
2. You can control the action using either your COMPUTER KEYBOARD or a JOYSTICK.
3. To select the number of players, move the HAND INDICATOR by pressing the UP or DOWN cursor keys on your computer keyboard or by moving the joystick.
4. Hit the SPACE bar (or the SHOT button) to start the game.

Use your keyboard or joystick as follows:-



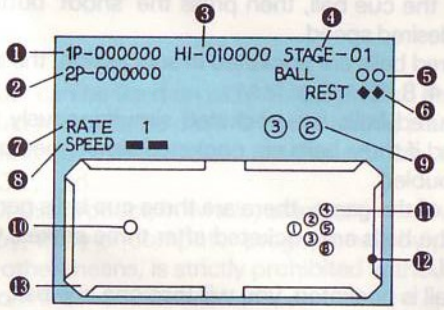
Joystick

SPEED: - Slow
- - Medium
- - - Fast.



Space bar
(to strike the ball)

Cursor keys
(to move the target).



1. Score for Player 1
2. Score for Player 2
3. Highest Score
4. Stage Number
5. Number of cue balls remaining
6. Number of strikes still possible with the cue ball on the table.
7. Scoring rate
8. Force of impact
9. Coloured balls pocketed
10. Cue ball (to strike the coloured balls)
11. Coloured balls (to be pocketed)
12. Target (the direction of the cue ball)
13. Pockets (6 places).

Rules

The white ball is the cue ball used to hit the coloured balls into one of the 6 pockets.
Move the target using the joystick or keyboard to decide the direction of the cue ball, then press the 'shoot' button or space bar, at the desired speed.
If the coloured balls are pocketed in succession, the score is multiplied by 2, 4, 8, 16.
It two coloured balls are pocketed simultaneously the score is doubled, and if three balls are pocketed simultaneously the score is further doubled.
At the start of the game, there are three cue balls per player.
If none of the balls are pocketed after three strikes, you will lose one cue ball.
If the cue ball is pocketed, you will lose one cue ball.
When you reach a score of 20,000 points, you receive one cue ball; and one cue ball for every 50,000 points, after that.

Score

The score for pocketing a coloured ball is :-
(ball number x 100 x scoring rate).

Caution

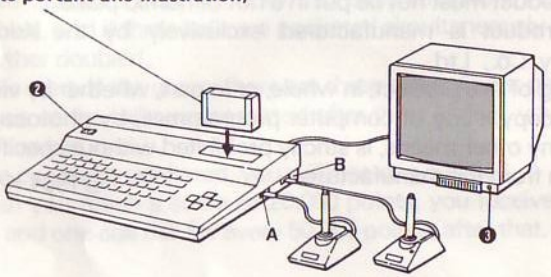
This product can be used on all M.S.X. standard computers.
This product must not be put in a hot or humid place.
This product is manufactured exclusively by the Konami Industry Co., Ltd.
Copying of this product, in whole, or in part, whether by video or sound copy, copy of computer programmes, by photocopying, or by any other means, is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.
©1984 Konami

Français

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Manette

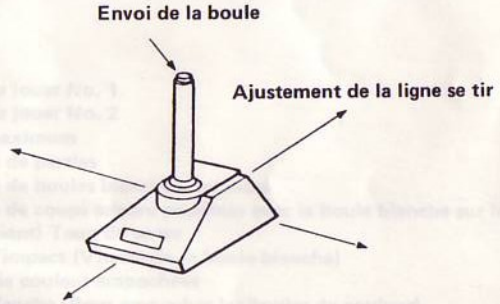
1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur.

On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

COMMENT JOUER

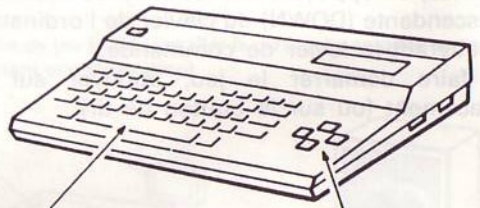
1. Ce jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs.
2. On peut contrôler l'action soit avec le clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.
3. Pour sélectionner le nombre de joueurs, déplacer la main indicatrice, en appuyant sur les touches ascendante (UP) ou descendante (DOWN) du clavier de l'ordinateur, ou en manoeuvrant le levier de commande.
4. Pour faire démarrer le jeu, appuyer sur la barre d'espacement (ou sur le bouton de tir).

La methode d'emploie du clavier ou de la manette s'effectue de la façon suivante.



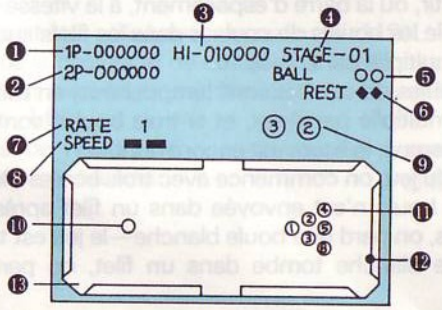
Manette

VITESSE - Lente
- - Moyenne
- - - Rapide



Barre déspacement
(Envoi d'une boule)

Touches curseur
(Ajustement de la ligne de tir).



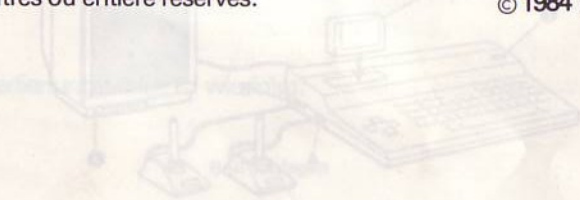
❶ Score du jouer No. 1
❷ Score du jouer No. 2
❸ Score maximum
❹ Nombre de parties
❺ Nombre de boules blanches restantes
❻ Nombre de coups encore possibles avec la boule blanche sur la table
❼ (Coefficient) Taux du score
❽ Force d'impact (Vitesse de la boule blanche)
❾ Boules de couleur empochées
❿ Boule blanche (Pour empocher les boules de couleur)
⓫ Boules de couleur (à empocher)
⓬ Ligne de Tir (Pour décider la direction de la boule blanche)
⓭ Filets (6 endroits).

Regles du jeu

La boule blanche est la boule avec laquelle on met les boules de couleur dans un des 6 filets.
Ajouster la ligne de tir, en employant la manette ou le clavier pour décider la direction de la balle blanche; puis appuyer sur le bouton de tir, ou la barre d'espacement, á la vitesse desirée.
Si on envoie les boules de couleur dans les filets successivement score est multiplié par 2, 4, 8, 16.
Si deux boules de coulers sont (empochées) en même temps le score est multiplié par deux, et si trois boules sont empochées en même temps, le score est encore double.
An début du jeu, on commence avec trois boules blanches.
Si aucune boule n'est envoyée dans un filet après trois coups consécutifs, on perd une boule blanche—le jeu est terminé.
Si la boule blanche tombe dans un filet, on perd une boule blanche.
Quand le score atteint 20,000 points on en reçoit encore une boule blanche, puis une autre tous les 50,000 points suivants.

Score

Le score pour une boule de couleur empochée est (le numéro de la boule x 100 x le taux de score).

Précautions d'utilisation

Ce produit doit être utilisé avec un ordinateir MSX.
A protezer de la chaleur et de L'humidité.
Ce produit est exclusivement fabriqué par la société Konami Industry Co., Ltd.
Tous droits de reproduction sont visuelle, sonore, écrite ou autres ou entière réservés. © 1984 Konami