

PRO SNOOKER SIMULATOR

CONSEILS DE JEU

Le Mode Demo

La rencontre DEMO est une rencontre fascinante entre deux joueurs du plus haut niveau, et sert, au même temps, pour démontrer les qualités supérieures du jeu. Vous pouvez terminer la rencontre DEMO à n'importe quel moment (sauf quand les balles sont en mouvement) en appuyant sur n'importe quelle touche. Vous serez alors en mode PLAY.

Contrôle de Tournoiement

La grande balle blanche en haut à gauche de l'affichage représente la vue de la balle de queue du joueur, le point au centre marquant le lieu où la queue va frapper la balle. Vous pouvez déplacer ce point et ainsi donner du tournoiement à la balle quand vous la frappez.

Comment Frapper

Le programme sait qui va frapper, car chaque joueur utilise une touche différente pour le faire. On ne peut pas frapper hors de tour.

Pour frapper un joueur appuie deux fois sur sa propre touche. La puissance de la frappe est réglée par l'intervalle qui sépare les dépressions de la touche...le plus court l'intervalle la plus puissante la frappe.

Si un joueur a frappé illégitimement, l'autre joueur peut lui demander de frapper encore en appuyant sur MAJUSCULES A.

Si vous visez une balle, en positionnant votre queue, une représentation élargie de cette balle visée sera affichée derrière la grande balle de queue blanche en haut de l'écran.

La balle visée sera masquée en partie ou en entier par la balle de queue de telle façon que vous aurez une vue de front de la frappe que vous allez faire. Si vous déplacez la queue, la balle visée se déplacera relativement aussi jusqu'à ce qu'elle n'est plus visée ou jusqu'à ce que vous visiez une autre balle.

Comment désigner une balle

Quand un joueur a mis une balle rouge dans une poche légitimement, il doit désigner une balle de couleur.

Pour désigner une balle vous appuyez sur la touche coresspondante à la valeur de cette balle. 7 pour la noire, 6 pour la rose etc. Appuyez sur 0 pour la balle blanche.

Quand vous avez appuyé sur la touche, la balle appropriée commencera à clignoter. Quand la balle est en train de clignoter, vous pouvez terminer la désignation en appuyant sur toute autre touche que N.

Si vous désignez une balle rouge (en appuyant sur 1) une des balles rouges clignotera. Appuyez sur N pour changer de balle rouge jusqu'à ce que celle que vous voulez commence à clignoter.

Le Mode Practice (Entraînement)

Quand vous utilisez le mode PRACTICE (entraînement) vous pouvez faire des choses qui ne sont pas permises lors d'une partie, par exemple vous pouvez déplacer ou enlever n'importe quelle balle. Vous pouvez frapper de nouveau de la même position en utilisant RESTORING pour remettre les balles dans leurs emplacements d'avant la dernière frappe.

Pour accéder au mode PRACTICE (entraînement) appuyez sur MAJUSCULES P et pour retourner au mode GAME (jeu) appuyez sur G. Notez qu'il vous est permis de disposer les balles sur la table comme vous voulez en mode PRACTICE et puis de commencer à jouer en mode GAME avec les balles ainsi disposées. Cependant la balle de queue doit être jouée de la demi-lune.

Avant de déplacer ou d'enlever une balle vous devez d'abord la désigner.

LES LOIS DU SNOOKER

Le snooker est un jeu sur table entre deux joueurs. Le principe du jeu est que chaque joueur essaie par tour de mettre certaines balles dans les poches de la table en les frappant avec la balle de queue (la balle blanche) qui est propulsée par le bout de la queue tenue par le joueur.

Le joueur qui commence, ou fait partir la série, doit essayer de frapper une balle rouge avec la balle de queue. Si un joueur rate la balle rouge, ou met la balle blanche dans une poche, ou frappe une balle d'une autre couleur d'abord, ou rate toutes les balles, il a frappé illégitimement et la valeur de cette balle, un minimum de 4 points, est donnée à son opposant. Si un joueur ne frappe pas illégitimement ou ne met pas une balle rouge dans une poche, son opposant doit jouer à son tour. Cependant si un joueur met une balle rouge dans une poche, sans avoir frappé illégitimement il peut désigner une balle d'une autre couleur et essayer de la mettre dans une poche pour marquer encore plus de points. S'il réussit à mettre la balle de couleur en poche, la prochaine balle visée doit être une balle rouge et le joueur peut continuer avec sa série jusqu'à ce qu'il n'y a plus de balles rouges sur la table. S'il y a au moins une balle rouge sur la table, toute balle de couleur (hors les balles rouges) qui a été mise en poche est remise automatiquement sur la table à son emplacement spécial.

Quand toutes les balles rouges ont été mises dans les poches les balles de couleur doivent être mises dans les poches en ordre de valeur ascendant. Les points indiqués sous BREAK (série) appartiennent au joueur en train de jouer.

VALEURS DES BALLES: ROUGE 1, JAUNE 2, VERTE 3, BRUNE 4, BLEUE 5, ROSE 6, NOIRE 7.