



BILLARD AMÉRICAIN

Virgin Games présente

ARCHER MACLEAN'S

Billard Américain

ARCHER MACLEAN'S BILLARD AMÉRICAIN

Conception, Codage, Visuels et Effets Sonores: Archer Maclean

IBM PC: Tim Watson

Musique du générique: Michael Powell

Producteur exécutif: Andrew Wright

Producteur GB: Mike Meringue

Producteur USA: Neil Young

Directeur de logiciel GB: Ian Mathias

Dessin et présentation du packaging: Martin Root Associates

Coordination artistique et du design: Matt Walker & Andrew Wright

Coordination de la fabrication: Rose Dalton

Texte du manuel: Gary Penn

Design, présentation et production du manuel: Definition

Le programme informatique, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sont protégés par les Lois Nationales et Internationales des Droits d'Auteur. Il est interdit d'emmagasiner dans un système de récupération, de reproduire, traduire, copier, louer, prêter, diffuser ou représenter en public, le programme informatique, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sans la permission écrite expresse de Virgin Games Ltd. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sont vendus selon les modalités et conditions de vente établies par Virgin Games Ltd. Une copie de ces conditions sera obtenue sur demande.

© Archer Maclean 1992

© Virgin Games Ltd 1992

VIRGIN GAMES FRANCE, 223 RUE DE LA CROIX,

NIVERT 75015, PARIS, FRANCE. Tel. 484 21919

ATTENTION!

Les disquettes sont magnétiques, exactement comme des cassettes du type "The Archies Collection". Ne placez pas les disquettes à proximité de rayons X ou de champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de faire de copies de "sauvegarde" de ces données, car cela pourrait les détruire. De plus,

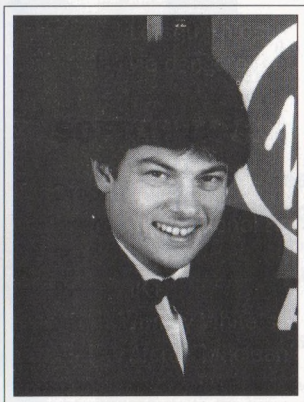
c'est une violation des droits d'auteur, et Virgin Games Software Ltd n'est pas tenu responsable lorsque

l'endommagement de disquettes est une conséquence directe de la violation des droits d'auteur.

Billard Américain

BIENVENUE!

Bienvenue à Archer Maclean's Billard Américain: la Réalité Virtuelle de la salle de Billard Américain à domicile. Ce manuel a été conçu pour que vous tiriez le meilleur de ce produit de qualité. Si, pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou de la documentation, n'hésitez pas à nous écrire pour nous expliquer les raisons de votre insatisfaction. Cela nous aidera à éviter de refaire les mêmes erreurs à l'avenir. Envoyez vos avis et remarques à l'adresse suivante: The Project Manager, Archer Maclean's Billard Américain, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.



"Ce programme est pour tous les joueurs du monde qui ont trouvé Jimmy White's Whirlwind Snooker génial mais ont regretté que ce n'était pas du Billard Américain. Mon plus grand souhait est qu'ils aiment Billard Américain autant que les joueurs de snooker ont aimé Jimmy White's Whirlwind Snooker."

TABLE DES MATIERES

CONTENU DU PACKAGING	3
EQUIPEMENT REQUIS	3
CHARGEMENT D'ARCHER MACLEAN'S B.AMÉRICAIN	3
DIFFICULTES DE CHARGEMENT	4
LA SEQUENCE TITRE	4
PROTECTION CONTRE LA COPIE	5
POUR CEUX QUI ONT JOUE A JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	5
LES OPTIONS	6
JOUER A ARCHER MACLEAN'S BILLARD AMÉRICAIN	7
CONTROLE SOURIS: COMMANDES PAR ICONES	16
CONTROLE SOURIS: SUR LA TABLE	29
CONTROLE CLAVIER	31
APPENDICE UN: LES REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN	35
APPENDICE DEUX: COMPRENDRE L'EFFET ET LA DEVIATION	43
APPENDICE TROIS: PREPARATION D'UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE	45
APPENDICE QUATRE: CONSEILS	45
APPENDICE CINQ: ARCHER MACLEAN - UNE VIE	47

CONTENU DU PACKAGING

En plus de ce manuel, vous devriez trouver une disquette de programme. Si vous ne souhaitez pas utiliser la disquette de programme pour la sauvegarde des scores et des parties, vous pouvez la "protéger contre l'écriture" en faisant glisser vers le haut la languette de plastique noir au coin de la disquette afin de créer un "trou".

EQUIPEMENT REQUIS

AMIGA

Nécessite 512 Ko de RAM

Compatible avec: A500, A500+, A600, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000

ATARI ST

Nécessite 512Ko de RAM

Compatible avec: 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe, Mega ST

REMARQUE

Si vous utilisez une souris pour jouer à Billard Américain, branchez-la sur le port habituel, c'est à dire "1 JOYSTICK" (Amiga) ou "0" (Atari ST).

CHARGEMENT D'ARCHER MACLEAN'S BILLARD AMÉRICAIN

AMIGA & ATARI ST

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Ceci supprimera tout virus potentiel et diminuera donc le risque d'infecter et peut-être de détruire votre disquette Billard Américain.

Introduisez la disquette Billard Américain dans le lecteur de disquettes interne. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

Remarque: Billard Américain ne peut pas être installé sur un disque dur compatible.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Si vous n'arrivez pas à charger Billard Américain, éteignez votre ordinateur et enlevez tous les périphériques externes comme les imprimantes (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision) avant de recommencer la procédure de chargement. Si les problèmes de chargement persistent, mettez la disquette défectueuse (sans l'emballage) dans une enveloppe capitonnée de taille adéquate, en joignant votre nom et votre adresse. Pour faciliter le travail du service de réparation, veuillez expliquer de façon aussi détaillée que possible la configuration de votre équipement (sans oublier les dispositifs d'expansion de RAM). Envoyez l'enveloppe à: ARCHER MACLEAN'S BILLARD AMÉRICAIN REPLACEMENTS, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Virgin Games Ltd fera tout son possible pour remplacer la disquette défectueuse sous 28 jours après réception.

LA SEQUENCE TITRE

Lorsque la séquence titre animée apparaîtra à l'écran (Fig 1), vous saurez que le chargement de Billard Américain s'est bien effectué. La disquette de programme n'est plus nécessaire et vous pouvez la retirer du lecteur interne. Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer la disquette de programme par une disquette formatée pour la sauvegarde et le chargement de parties et de scores (cf APPENDICE TROIS: PREPARATION D'UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE).



Fig 1: la séquence titre animée de Billard Américain

Pour passer la séquence titre, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons de la souris ou sur une touche quelconque du clavier, à l'exception de 'Ctrl', 'Caps Lock', 'SHIFT', 'Alt' ou 'A'.

Si au bout d'environ deux minutes, vous n'avez toujours pas passé la séquence titre, elle s'arrêtera automatiquement. Le programme entrera alors en mode démonstration, et vous verrez une partie complète de Billard Américain, utilisant une série de règles choisie au hasard parmi les trois disponibles. Il suffit d'appuyer sur la touche 'Esc' ou sur un bouton de la souris pour quitter cette démonstration et retourner à la séquence titre.



PROTECTION CONTRE LA COPIE

Lorsque vous arrêtez la séquence titre, on vous demandera d'entrer un nombre de quatre chiffres que vous trouverez sur la Table de Protection ci-jointe. Utilisez le clavier pour taper le nombre. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche «BACKSPACE» (retour arrière) pour effacer le chiffre le plus à droite. Appuyez sur la touche «ENTREE» pour enregistrer le nombre.

Si le nombre est incorrect, on vous donnera deux chances supplémentaires. Si vous entrez trois nombres incorrects, le jeu ne pourra pas fonctionner. Dans ce cas, vous devrez recommencer la procédure de chargement depuis le début.

Si le nombre est correct, le menu GAME CONTROL (CONTRÔLE DU JEU) s'affichera. Vous pourrez alors choisir vos Options et commencer à jouer.

POUR CEUX QUI ONT JOUE A JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Vous vous sentirez tout de suite à l'aise avec Billard Américain et n'aurez pas besoin de beaucoup d'explications. Nous vous conseillons cependant de lire la partie MENU GAME CONTROL (Contrôle du Jeu), ainsi que l'APPENDICE UN: LES REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN.

LES OPTIONS

Les nombreuses options de Billard Américain sont affichées dans des tableaux ou "fenêtres" (Fig 2). Lorsque une option est sélectionnée, une nouvelle fenêtre est "ouverte" par dessus la précédente.



Fig 2: le menu GAME CONTROL à partir duquel les options sont sélectionnées



Fig 3: une option est affichée en surbrillance, prête à être sélectionnée



Fig 4: le pointeur contrôlé par la souris.

CHOIX D'UNE OPTION

Les options sont sélectionnées avec la souris ou le clavier. L'option prête à être sélectionnée est affichée en surbrillance (Fig 3).

AVEC LA SOURIS

La souris sert à déplacer le pointeur de la souris (Fig 4) et à sélectionner les options. Déplacez le pointeur de la souris de manière à ce qu'il pointe sur l'option voulue.

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour mettre en surbrillance l'option voulue.

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour sélectionner l'option en surbrillance.

AVEC LE CLAVIER

Utilisez les touches flèches HAUT et BAS pour déplacer la barre de surbrillance.

Appuyez sur la touche RETURN pour sélectionner l'option en surbrillance.

CANCEL (ANNULER)

Il se peut que vous ayez choisi la mauvaise option, ou que vous changiez d'avis. Il suffit alors de sélectionner l'option CANCEL, si elle est disponible, pour "fermer" la fenêtre et retourner à l'écran précédent.

Pour simplifier, vous pouvez appuyer sur la touche 'Esc' pour retourner au menu GAME CONTROL à partir de toutes les fenêtres d'options qui lui sont associées.

REMARQUE

Si vous n'appuyez sur aucune touche et ne déplacez la souris dans aucune direction pendant environ une minute, la séquence titre réapparaîtra. Les billes reprendront leurs positions initiales, et cela apparaîtra sur la table affichée au-dessous du menu GAME CONTROL, qui montre la situation du jeu.



LE MENU GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU)

SELECTIONNER LE TYPE DE BILLARD AMÉRICAIN

Trois séries de règles différentes vous sont proposées: 8 BALL USA BAR TABLE (BILLARD AMÉRICAIN A 8 BILLES), BILLARD "8 BALL" (UK COIN-OP), et 9 BALL USA TOURNAMENT (BILLARD AMÉRICAIN A 9 BILLES). Reportez-vous à l'APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN pour table affichée sous la fenêtre GAME CONTROL.

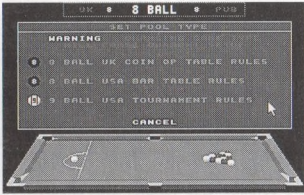


Fig 5: trois séries de règles vous sont proposées

CHOISIR LE MODE DE JEU

Vous avez le choix entre six modes différents (Fig 6).

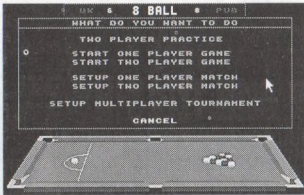


Fig 6: six modes de jeu sont à votre disposition

ENTRAINEMENT - DEUX JOUEURS

Faites une partie pour vous entraîner contre un ami.

Vous pouvez annuler (UNDO) le dernier coup (cf UNDO). Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour déterminer quel est le meilleur coup possible (cf INFORMATIONS et LIGNE DE VUE). Vous ne pouvez pas sauvegarder la partie sur disquette pour usage ultérieur (cf CARACTERISTIQUES DE DISQUETTE).

COMMENCER LA PARTIE - UN JOUEUR

Faites une partie en situation réelle contre l'un des 20 adversaires électroniques.

Vous ne pouvez pas annuler (UNDO) le dernier coup. Vous ne pouvez pas utiliser l'ordinateur pour déterminer le meilleur coup possible. Vous pouvez sauvegarder la partie sur disquette pour usage ultérieur.

ENTRER NOM 1

Avant de pouvoir faire quoi que ce soit, vous devez entrer votre nom, ou le nom de qui vous voulez (Fig 7). Vous pouvez utiliser 8 lettres maximum parmi les 26 lettres de l'alphabet. Utilisez la touche BACKSPACE (retour arrière) pour effacer la lettre la plus à droite. Si vous essayez de commencer à jouer sans entrer votre nom, ENTER NAME 1 apparaîtra à nouveau en surbrillance et vous devrez entrer quelque chose. L'ordinateur considère que le nom est entré lorsque vous appuyez sur la touche ENTREE.

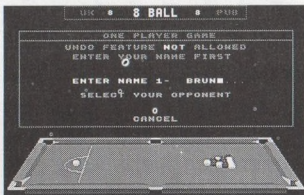


Fig 7: entrer un nom

Remarque: Lorsqu'un nom déjà entré est en surbrillance, vous pouvez l'effacer en appuyant sur le bouton droit de la souris ou sur la touche ENTREE pour pouvoir en entrer un autre.

SELECTIONNER VOTRE ADVERSAIRE

Lorsque vous sélectionnez cette option, les noms des 20 adversaires électroniques apparaissent (Fig 8). Tous ont des capacités différentes. Certains sont gros, moches, sales et ont besoin de lunettes, tandis que d'autres ressemblent à Mel Gibson et mangent leurs carottes. A vous de choisir.

COMMENCER A JOUER

Une fois l'adversaire choisi, une "pièce" est "lancée en l'air" pour déterminer le joueur qui commence (Fig 9). Si le résultat vous convient, sélectionnez l'option OK - START PLAYING pour commencer à jouer. Sinon, sélectionnez l'option CANCEL (Annuler) et recommencez la sélection depuis le début. Avec un peu de chance, vous finirez bien par avoir le résultat voulu au "pile ou face".

COMMENCER LA PARTIE - DEUX JOUEURS

Faites une partie en situation réelle contre un ami. Cette option est presque identique à START ONE PLAYER GAME (Commencer la Partie - Un Joueur); la seule différence est que le nom de l'adversaire doit être entré (il peut être similaire au nom du JOUEUR 1). Si le JOUEUR 1 a entré un nom précédemment, celui-ci est conservé. La procédure permettant d'entrer un nouveau nom est identique à celle décrite dans START ONE PLAYER GAME. Une fois les deux noms entrés, ils seront conservés et utilisés pour les autres options, jusqu'à ce que vous en changiez.

COMMENCER LE MATCH - UN JOUEUR

Faites plusieurs parties en situation réelle contre l'un des 20 adversaires électroniques. Cette option est presque identique à START ONE PLAYER GAME (Commencer la Partie - Un Joueur), mais vous permet de choisir le nombre de parties qui seront jouées avant de sélectionner l'adversaire électronique.

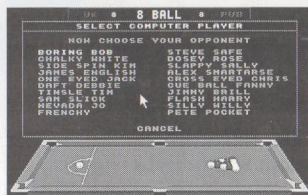


Fig 8: les 20 adversaires électroniques

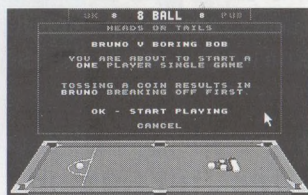


Fig 9: une "pièce" est "lancée en l'air"

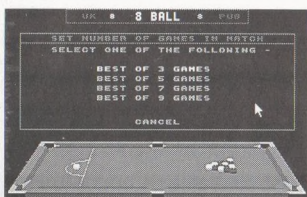


Fig 10: choix du nombre de parties dans un match



Fig 11: combien de joueurs "humains" participent à ce tournoi?



Fig 12: les noms des joueurs "humains" participant au tournoi sont entrés.



Fig 13: les quatre joueurs "humains" et les quatre joueurs électroniques vont s'opposer

CHOISIR LE NOMBRE DE PARTIES

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez choisir de jouer un maximum de 3, 5, 7 ou 9 parties, autrement dit le premier joueur à gagner 2, 3, 4 ou 5 parties gagne le match (Fig 10).

COMMENCER LE MATCH - DEUX JOUEURS

Faites plusieurs parties en situation réelle contre un ami. Cette option est presque identique à SETUP ONE PLAYER MATCH (Commencer Match - Un Joueur), mais le nom de l'adversaire doit être entré comme dans START TWO PLAYER GAME (Commencer Partie - Deux Joueurs).

COMMENCER LE TOURNOI MULTI-JOUEURS

Huit joueurs ("humains" ou électroniques) participent à un tournoi éliminatoire.

Vous devez d'abord choisir combien de joueurs "humains" et d'adversaires électroniques participeront au tournoi (Fig 11). L'ordinateur choisira ses propres adversaires (parmi les 20 disponibles) si nécessaire. En général, des joueurs de niveau moyen seront choisis pour éviter des sélections injustes.

Une fois le nombre de joueurs "humains" et d'adversaires électroniques choisi, les noms des joueurs "humains" participant au tournoi doivent être entrés (Fig 12) comme dans START ONE PLAYER GAME (Commencer Partie - Un Joueur).

VOIR DIAGRAMME DU TOURNOI

Cette option fait apparaître les noms de tous les joueurs participant au tournoi (Fig 13). La répartition sera faite au hasard pour les quatre premières parties. Le gagnant de chaque partie va en demi-finale.

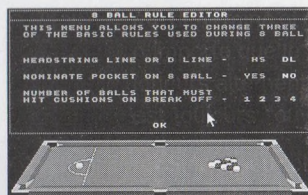


Fig 14: Les trois options permettant de modifier les règles du Billard Américain à 8 billes

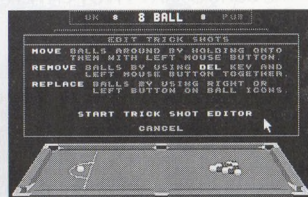


Fig 15: préparez-vous à entrer dans l'Editeur Trick Shot (Coups Spéciaux).

MODIFIER LES REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN A 8 BILLES

Un simple éditeur vous permet de changer trois aspects mineurs des règles du Billard anglais et américain à 8 billes. Avant d'utiliser cette option, il est conseillé de connaître les règles du Billard anglais et américain à 8 billes. Reportez-vous à l'APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN.

PREPARER LES COUPS SPECIAUX

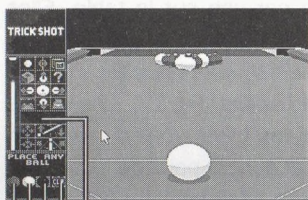
Placez les billes de façon à créer des situations spécifiques permettant de s'entraîner à réaliser des coups spéciaux ou à résoudre certains problèmes (Fig 15). Cette option a également l'avantage de permettre de s'entraîner en mode un joueur. Vous pouvez annuler (UNDO) le dernier coup. Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour déterminer le meilleur coup possible. Vous pouvez sauvegarder le coup spécial sur disquette pour usage ultérieur.

EDITEUR DE COUPS SPECIAUX

Toutes les fonctions disponibles dans les parties en situation réelle et dans l'option TWO PLAYER PRACTICE (Entraînement - Deux Joueurs) sont disponibles ici. Il est préférable de connaître les règles d'Archer Maclean's Billard Américain avant de lire cette partie.

Vous remarquerez que le TABLEAU DE CONTROLE est un peu différent et offre quelques nouvelles fonctions. La plus grande différence entre l'éditeur Trick Shot et les autres options, est que les billes peuvent être placées comme vous le souhaitez. Bien entendu, vous ne pouvez pas placer une bille sur une autre bille. Les billes ne peuvent pas non plus être placées en dehors de la table, sur les coussins ou dans les poches.

8 BILLES



ANNULRR

TABLE VIDE

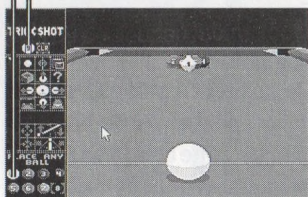
PLACER BILLES 8 (NOIR)

PLACER BILLE JAUNE

PLACER BILLE ROUGE

PLACER BILLES DE 1-8

PLACER BILLE 9



9 BILLES

LE TABLEAU DE CONTROLE DE L'EDITEUR TRICK SHOT

Il y a deux versions différentes: une pour les règles à 8 billes, une pour les règles à 9 billes (cf APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN). Les fonctions sont les mêmes. La différence vient du nombre de billes pouvant être placées sur la table.

TABLE VIDE

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour vider la table de toutes les billes, à l'exception de la bille de choc.

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour replacer les billes en position initiale.

ANNULER

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour replacer les billes comme elles étaient avant le dernier coup ou avant d'avoir utilisé la fonction CLR (Table Vide). Remarque: Si vous sortez de l'Editeur Trick Shot pour retourner au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu), l'ordinateur ANNULERA le coup précédent ou l'ordre TABLE VIDE.



Fig 16: les billes sont placées sur une ligne circulaire autour du point de focus de la caméra principale

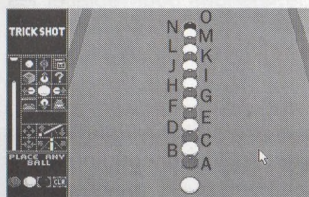


Fig 17: les billes sont placées en ligne droite devant le point de focus de la caméra principale.



Fig 18: le pointeur de la souris change de forme pour indiquer qu'une bille a été "saisie".

PLACER LES BILLES SUR LA TABLE

Les billes sont placées une par une sur la table. Elles peuvent être placées de deux façons: soit en ligne circulaire autour du point de focus de la caméra principale (Fig 16), soit en ligne droite devant la caméra (Fig 17). Les lettres indiquent l'ordre dans lequel les billes sont placées. On revient à la lettre A si la table et donc le point de focus sont déplacés. Utilisez le pointeur de la souris pour pointer sur la bille voulue dans le Tableau de Contrôle.

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour placer la bille sur une ligne circulaire autour du point de focus de la caméra principale. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour placer la bille en ligne droite devant le point de focus de la caméra principale.

Remarque: Vous ne pouvez placer que les billes disponibles. Il ne peut jamais y avoir plus de billes sur la table que les règles ne le permettent (cf APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN).

DEPLACER LES BILLES

Utilisez la souris pour placer le pointeur sur la bille devant être déplacée. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour centrer la caméra principale sur cette bille (appuyer sur le bouton droit a le même effet, mais en plus, cela aligne le centre de la bille avec le centre de la bille de choc). Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Le pointeur de la souris changera de forme (Fig 18) pour indiquer que la bille a été "saisie". Maintenant, déplacez la souris pour déplacer la bille.

RETIRER LES BILLES

"Saisissez" une bille, puis, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, appuyez sur la touche DEL pour retirer la bille de la table.

REMARQUE

Si vous n'appuyez sur aucune touche et ne déplacez la souris dans aucune direction pendant environ quatre minutes en Mode Trick Shot, le programme retournera au menu GAME CONTROL. Ceci n'est valable que pour le mode Trick Shot.

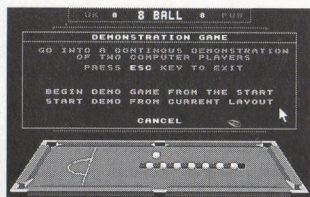


Fig 19: préparez-vous à commencer une partie démo à partir d'ici

ENTRER EN MODE DEMO

Observez deux joueurs électroniques pour voir comment ils font (Fig 19). Appuyez sur la touche 'Esc' pendant la démonstration pour retourner au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu). Remarque: Si la queue de billard est en mouvement, la touche 'Esc' n'aura pas d'effet immédiat. Vous ne pouvez pas sauvegarder une partie démo sur disquette.

COMMENCER LA PARTIE DEMO DEPUIS LE DEBUT

Une partie entière se déroule sous vos yeux.

COMMENCER LA PARTIE DEMO A PARTIR DE LA POSITION ACTUELLE

Le jeu commence à partir de la position des billes sur la table affichée sous le menu GAME CONTROL. Vous pouvez alors observer comment les professionnels électroniques prennent en main la partie en cours. Vous pouvez utiliser cette option conjointement avec des parties précédemment sauvegardées pour voir comment l'ordinateur les jouerait (certains coups peuvent également être résolus). Chargez la partie sauvegardée, puis allez au menu GAME CONTROL. Sélectionnez alors l'option ENTER DEMO MODE et choisissez de commencer à jouer à partir de la position actuelle.

CARACTERISTIQUES DE DISQUETTE

Vous pouvez sauvegarder et charger des coups spéciaux (trick shots) et des parties (Fig 20).

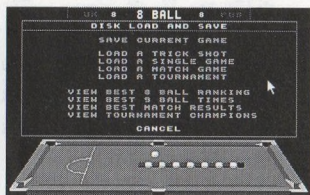


Fig 20: des parties peuvent être sauvegardées sur disquette puis chargées

SAUEGARDER LA PARTIE ACTUELLE

A partir de là, vous pouvez sauvegarder la position des billes sur la table affichée sous le menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu). La sélection de cette option fait apparaître un choix de 15 "emplacements", permettant de sauvegarder les parties sur la disquette se trouvant dans le lecteur interne de l'ordinateur. Si vous sélectionnez CANCEL (annuler), vous retournerez au menu GAME CONTROL. Vous pouvez sélectionner un emplacement vide (une ligne de 27 points) ou un emplacement déjà occupé par une partie sauvegardée que vous ne voulez pas conserver. L'emplacement apparaîtra en surbrillance. Utilisez le clavier pour entrer le nom de la partie sauvegardée, d'une longueur maximum de 27 caractères. Contrairement aux noms des

joueurs, les noms des parties sauvegardés peuvent inclure espaces, nombres, points et tirets. Appuyez sur la touche BACKSPACE (retour arrière) pour effacer le caractère le plus à droite. Appuyez sur ENTREE pour enregistrer le nom et sauvegarder la partie sur la disquette se trouvant dans le lecteur interne. Une fois la partie sauvegardée, le menu GAME CONTROL apparaît.

Remarque: Appuyez sur la touche 'Esc' ou sélectionnez l'icône GAME CONTROL pendant le jeu pour retourner au menu GAME CONTROL à partir duquel la procédure de sauvegarde peut commencer.

CHARGER UN COUP SPECIAL

La sélection de cette option fait apparaître 15 emplacements contenant des coups spéciaux sauvegardés sur disquette. (Remarque: les emplacements sans titre sont vides.) Pour charger le coup spécial de votre choix, il suffit de le sélectionner. Une fois que le coup spécial que vous aviez sauvegardé est chargé, le menu GAME CONTROL apparaît, avec la position des billes sur la table affichée au-dessous. Vous pouvez alors retourner à la table. Si vous n'arrivez pas à vous rappeler du contenu d'un coup spécial sauvegardé, il suffit de mettre en évidence le titre du coup sauvegardé pour voir, au bas de l'écran, la position des billes sur la table. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour déplacer la barre de surbrillance et passer en revue tous les coups sauvegardés disponibles.

CHARGER UNE PARTIE SIMPLE

Presque identique à LOAD TRICK SHOT (Charger Coup Spécial), mis à part que des parties simples à un ou deux joueurs sont chargées. Les parties à un ou deux joueurs sont désignées respectivement par 1PG et 2PG.

CHARGER UN MATCH

Presque identique à LOAD TRICK SHOT (Charger Coup Spécial), mis à part que des matches à un ou deux joueurs sont chargés. Les matches à un ou deux joueurs sont désignés respectivement par 1PM et 2PM.

CHARGER UN TOURNOI

Presque identique à LOAD TRICK SHOT (Charger Coup Spécial), mis à part que des situations de tournoi sont



Fig 21: regardez les meilleurs scores au Billard Américain à 8 billes

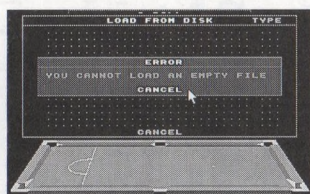


Fig 22: n'essayez pas de charger des fichiers vides

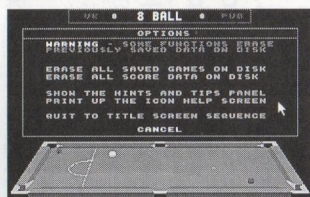


Fig 23: la fenêtre OPTIONS

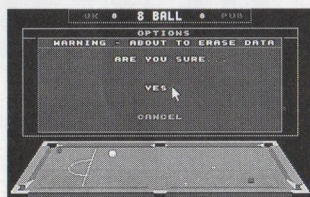


Fig 24: effacement des données

chargées. Sélectionnez un emplacement en appuyant sur le bouton gauche de la souris pour voir la position des billes sur la table. Maintenez le bouton gauche enfoncé pendant un peu plus d'une seconde pour faire apparaître le diagramme de tournoi au-dessus de la table.

VOIR MEILLEURS SCORES - BILLARD AMÉRICAIN 8 BILLES

Vous voyez les 15 meilleurs scores du Rankometer (classomètre) pour les parties à un ou deux joueurs (Fig 21).

VOIR MEILLEURS TEMPS - BILLARD AMÉRICAIN 9 BILLES

Vous voyez les 15 meilleurs temps réalisés pour gagner une partie à un ou deux joueurs.

VOIR LES MEILLEURS RESULTATS DE MATCH

Vous voyez les 15 meilleures performances en situation de match, de 5-0 à 2-1.

VOIR LES CHAMPIONS DE TOURNOI

Vous voyez le nombre de tournois gagnés par les 15 meilleurs joueurs. Chaque victoire d'un joueur est ajoutée à son total. Lorsqu'un joueur gagne un tournoi pour la première fois, son nom sera ajouté à la liste, au-dessus des noms de gagnants d'un seul tournoi, et la 15ème entrée sera perdue. Remarque: S'il n'y a pas d'emplacements vides ou de noms de gagnants d'un seul tournoi, la victoire du nouveau joueur n'apparaîtra pas.

FICHIERS VIDES

Vous ne pouvez pas les charger, et voilà ce qui arrivera (Fig 22), avec un CLANG! en plus, si vous essayez.

OPTIONS

Vous pouvez effacer toutes les parties sauvegardées sur la disquette de sauvegarde. Vous pouvez également retourner à la séquence titre à partir de là (Fig 23).

EFFACER TOUTES LES PARTIES SAUVEGARDEES SUR DISQUETTE

Sélectionnez cette option pour faire apparaître une nouvelle fenêtre (Fig 24). Sélectionnez YES (oui) pour effacer toutes

les parties sauvegardées sur la disquette se trouvant dans le lecteur interne de l'ordinateur. Vous retournerez alors au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu). Remarque: Le fait d'effacer toutes les parties sauvegardées n'a pas d'effet sur le reste de la disquette.

EFFACER TOUS LES SCORES SUR DISQUETTE

Cette option fonctionne comme la précédente, mais elle efface tous les scores au lieu des parties.

AFFICHER LE TABLEAU TRUCS ET ASTUCES

Jetez un coup d'œil au Tableau Trucs et Astuces avant de commencer à jouer. Sélectionnez la case OK pour retourner au menu Game Control (Contrôle du Jeu).

IMPRIMER L'ECRAN AIDE

Le résumé des commandes et des fonctions disponibles est accessible pendant le jeu, mais il est possible que vous souhaitiez le voir au préalable. Sélectionnez la case OK pour retourner au menu Game Control.

ALLER A LA SEQUENCE TITRE

Si vous ne pouvez résister à l'envie de revoir cette géniale introduction, sélectionnez cette option.

RETOURNER A LA TABLE

Si vous avez laissé une partie en cours pour aller au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu), vous pouvez sélectionner cette option pour reprendre la partie là où vous l'aviez abandonnée, même si c'était au tour de l'ordinateur de réfléchir. Dans les autres cas, si vous sélectionnez cette option, vous passerez en mode TRICK SHOT, la position des billes sur la table étant indiquée sous le menu GAME CONTROL.

JOUER A BILLARD AMÉRICAIN

Il y a trois méthodes pour contrôler le jeu dans Billard Américain. Deux d'entre elles utilisent la souris, la troisième le clavier. Toutes sont accessibles en même temps, vous pouvez donc utiliser n'importe quelle combinaison.

VOULEZ-VOUS VOIR LE TABLEAU TRUCS ET ASTUCES?

Cette question vous sera posée la première fois que vous vous approcherez de la table. Le Tableau Trucs et Astuces (Fig 25) vous donne des conseils pour le jeu. Sélectionnez la case OK pour faire disparaître ce tableau et commencer à jouer. Ce Tableau ne sera pas affiché à nouveau à moins que vous ne le demandiez par l'intermédiaire de l'option OPTIONS du menu Game Control (cf OPTIONS).

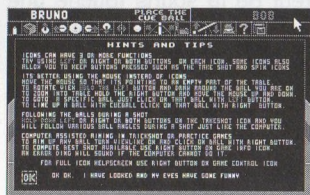


Fig 25: le Tableau Trucs et Astuces

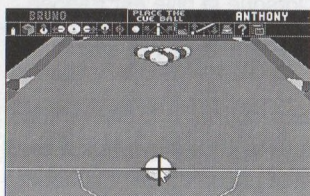


Fig 26: position approximative du point de focus de la caméra principale

CE QUE VOUS ALLEZ VOIR

La table de Billard Américain est vue de presque tous les angles possibles au-dessus du tapis, grâce à la Caméra Principale (qui est généralement fixée à l'extrémité de la queue de billard). Cette caméra possède même la fonction zoom. Le déplacement de la table est déterminé par la position du point de focus de la caméra principale sur l'écran (Fig 26).

Huit autres caméra sont placées au-dessus de la table pour offrir des vue planes. Ces caméras ne peuvent pas être déplacées, bien que vous puissiez faire un zoom sur la table ou sélectionner une bille à partir de ces positions.

CENTRER LA CAMERA PRINCIPALE SUR LA BILLE DE CHOC

Il existe deux façons de centrer la caméra principale sur la bille de choc (et vous devrez utiliser l'une d'entre elles pour jouer un coup - cf POINT D'IMPACT DE LA BILLE DE CHOC). Utilisez le pointeur de la souris pour toucher la bille de choc sur la table et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également sélectionner l'une des icônes suivantes (ou appuyer sur la touche correspondante): VOIR BILLE DE CHOC, LIGNE DE VUE, EFFET COULE, EFFET LATERAL (GAUCHE), EFFET LATERAL (DROIT), EFFET RETRO et FRAPPER.

CENTRER LA CAMERA PRINCIPALE SUR UNE AUTRE BILLE

Il se peut que vous souhaitiez voir la table d'une position relative à une autre bille que la bille de choc. La seule façon de centrer la caméra principale sur une autre bille que la bille

de choc est la suivante: pointez sur la bille voulue et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si vous appuyez une seconde fois sur le bouton gauche tout en pointant sur la bille en question, la vue pivotera de 180 degrés. Remarque: En mode Trick Shot (Coups Spéciaux), le résultat est différent lorsqu'on appuie deux fois sur le bouton gauche (cf SETUP TRICK SHOT).

Lorsque l'extrémité du pointeur de la souris touche une autre bille que la bille de choc, appuyez sur le bouton droit de la souris pour aligner le centre de la bille avec le centre de la bille de choc. La caméra principale se placera derrière la bille concernée. Par contre, si l'extrémité du pointeur de la souris touche la bille de choc, la caméra principale se placera derrière la bille de choc et le centre de la bille de choc sera aligné avec l'autre bille.

LA QUEUE DE BILLARD

Elle n'apparaît à l'écran que lorsque la bille est frappée.

POINT D'IMPACT SUR LA BILLE DE CHOC

Lorsque la caméra principale est centrée sur la bille de choc, une croix apparaît sur l'icône FRAPPER (Fig 27). La croix indique l'endroit où le bout de la queue de billard frappera la bille de choc. La position du point d'impact a une influence sur le mouvement de la bille de choc (cf APPENDICE DEUX: COMPRENDRE L'EFFET ET LA DEVIATION). Remarque: Un coup ne peut être joué que lorsque la caméra principale est centrée sur la bille de choc.



Fig 27: la croix apparaissant sur l'icône FRAPPER indique l'endroit où la bille de choc sera frappée

LES BILLES SONT EN MOUVEMENT

Le pointeur de la souris change de forme lorsqu'un coup est joué (Fig 28) et que les billes sont en mouvement. Certaines fonctions ne sont pas disponibles pendant que le coup est en cours.



Fig 28: le pointeur de la souris change de forme pour indiquer que les billes sont en mouvement.

L'ORDINATEUR REFLECHIT

Cela a lieu lorsque l'adversaire électronique prépare son prochain coup, ou lorsque vous avez demandé de l'aide pour savoir quel est le meilleur coup possible. Quelle que soit la raison, le pointeur de la souris se transforme en icône

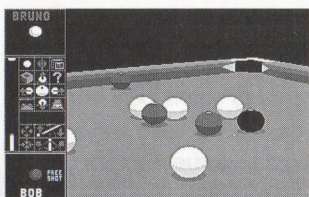


Fig 29: le pointeur de la souris change de forme pour indiquer que l'ordinateur réfléchit

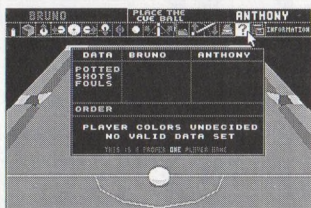
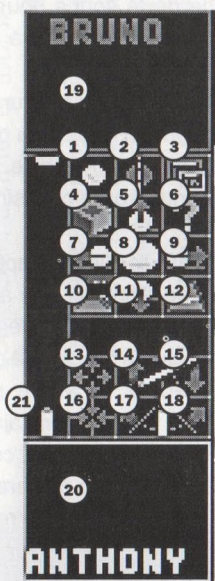


Fig 30: l'extrémité du pointeur de la souris touche une icône et sa fonction est indiquée dans la fenêtre UNDO.



horloge (Fig 29) lorsque l'ordinateur réfléchit. Vous ne pouvez sélectionner aucune fonction à l'exception de GAME CONTROL (Contrôle du Jeu).

LE TABLEAU DE CONTROLE

Il affiche des petites images, ou icônes, représentant les fonctions disponibles. Pour sélectionner une icône, vous devez pointer dessus en utilisant la souris (Fig 30). La fonction de l'icône est affichée dans la fenêtre UNDO. En appuyant ou en maintenant enfoncé le bouton gauche ou droit de la souris (ou les deux), vous commanderez une fonction. L'icône est alors affichée en surbrillance pour indiquer qu'elle est utilisée.

1. VOIR BILLE DE CHOC [VIEW Q BALL]
2. LIGNE DE VUE [VIEW LINE]
3. CONTROLE DU JEU [GAME CONTROL]
4. APPLIQUER CRAIE [CHALK CUE]
5. EFFET COULE [TOP SPIN]
6. INFORMATIONS [INFORMATION]
7. EFFET LATERAL (GAUCHE) [SIDE SPIN (LEFT)]
8. FRAPPER [TAKE SHOT]
9. EFFET LATERAL (DROITE) [SIDE SPIN (RIGHT)]
10. TYPE D'ECRAN [SCREEN TYPE]
11. EFFET RETRO [BACK SPIN]
12. VUE PLANE [PLAN VIEW]
13. ZOOM ARRIERE [ZOOM OUT]
14. ANGLE DE VUE (AUGMENTER) [VIEW ANGLE (INCREASE)]
15. ANGLE DE VUE (DIMINUER) [VIEW ANGLE (DECREASE)]
16. ZOOM AVANT [ZOOM IN]
17. QUEUE A GAUCHE [CUE LEFT]
18. QUEUE A DROITE [CUE RIGHT]
19. FENETRE STATUT DU JOUEUR 1
20. FENETRE STATUT DU JOUEUR 2
21. ETABLIR PUISSANCE [SET POWER]

Fonctions Des Caméras

Voir Bille De Choc

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour centrer la caméra principale sur la bille de choc. Si vous appuyez une seconde fois sur le bouton gauche, la vue pivotera de 180 degrés.

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour centrer la caméra principale sur la bille de choc à partir d'une position un peu plus haute. Si vous appuyez une seconde fois sur le bouton droit de la souris en pointant sur l'icône ou la bille, la vue pivotera de 180 degrés.

Remarque: Si la caméra principale est déjà centrée sur la bille de choc, la vue pivote de 180 degrés lorsqu'on appuie sur un bouton de la souris.

Ligne De Vue

Regardez à l'avance la direction dans laquelle la bille de choc ira si elle n'est pas interrompue et qu'aucun effet n'est donné. Remarque: La caméra principale est automatiquement centrée sur la bille de choc lorsque cette fonction est sélectionnée.

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour activer/désactiver une ligne de vue simple, projetée à partir du centre de la bille de choc (Fig 31).

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour activer/désactiver une ligne de vue double (Fig 32). La deuxième ligne de vue montre l'angle auquel une bille de choc ininterrompue, sans effet, rebondit sur le coussin.

Si l'une des lignes de vue est active et que vous appuyez sur le bouton droit de la souris en pointant sur une autre bille que la bille de choc, vous obtiendrez un effet légèrement différent. Dans une partie en situation réelle, c.-à-d. ni TWO PLAYER PRACTICE (Entraînement 2 Joueurs), ni TRICK SHOT (Coups Spéciaux), la ligne de vue sera ajustée de façon à traverser le centre de la bille de choc et celui de la bille en question. La caméra principale se placera derrière la bille de choc. (Cela ne prépare pas nécessairement un coup parfait.)

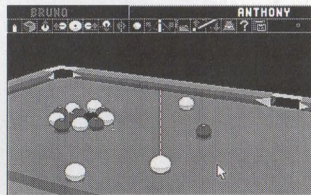


Fig 31: ligne de vue simple

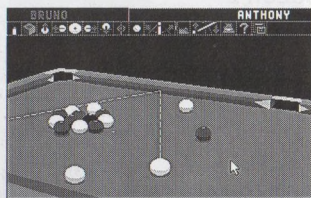


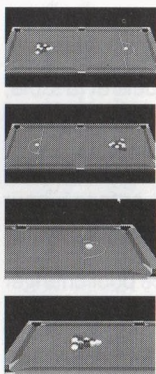
Fig 32: deuxième ligne de vue

En mode Entraînement 2 Joueurs et Editeur Trick Shot, l'ordinateur détermine les paramètres nécessaires pour blouser la bille visée. Vous n'avez qu'à frapper. Utilisez cela conjointement avec la fonction UNDO (Annuler) pour vous aider à améliorer votre jeu.



VUE PLANE

Visionnez la table à partir des caméras situées au-dessus. Huit vues différentes sont à votre disposition: quatre de la largeur de la table, lorsque le Tableau de Contrôle est placé en haut de l'écran, et quatre de la longueur de la table, lorsque le Tableau de Contrôle est placé sur le côté gauche de l'écran.



Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour afficher la première vue plane.

Une seconde pression du bouton gauche de la souris affiche une vue plane de la table avec rotation de 180 degrés.

Une troisième pression du bouton gauche de la souris affiche une vue plane rapprochée d'un bout de la table.

Une quatrième pression du bouton gauche de la souris affiche une vue plane rapprochée de l'autre bout de la table.

Une cinquième pression du bouton gauche de la souris affiche de nouveau la première vue plane, et ainsi de suite.

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour enregistrer la vue plane affichée et retourner à la vue initiale de la caméra principale, avant la sélection de l'icône VUE PLANE. A présent, quand vous appuierez sur le bouton droit de la souris, la vue plane mémorisée sera affichée.

Remarque: Si une vue plane mémorisée est affichée et que vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, la vue plane suivante apparaît. Si vous appuyez sur le bouton droit de la souris lorsqu'une nouvelle vue plane est affichée, elle sera mémorisée. Si deux vues planes sont mémorisées, vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur le bouton droit de la souris. Sélectionnez l'icône FRAPPER pour retourner à la vue de la table de la caméra principale.



ANGLE DE VUE (AUGMENTER)

Vous augmentez l'angle entre la caméra principale et la table, autrement dit, vous regardez la table du dessus. Ceci est particulièrement utile pour remonter la vue et former un "pont" au-dessus des billes lorsque le coup est bloqué. La vue est ajustée à l'une des trois vitesses.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour changer lentement l'angle de vue.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour changer l'angle de vue à une vitesse moyenne.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour changer rapidement l'angle de vue.



ANGLE DE VUE (DIMINUER)

Vous diminuez l'angle entre la caméra principale et la table, autrement dit, vous regardez les billes à partir du bord de la table. La vue est ajustée à l'une des trois vitesses.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour changer lentement l'angle de vue.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour changer l'angle de vue à une vitesse moyenne.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour changer rapidement l'angle de vue.



QUEUE À GAUCHE

Déplacez la caméra principale autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre à l'une des trois vitesses.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire pivoter la table lentement.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour faire pivoter la table à une vitesse moyenne.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour faire pivoter la table rapidement.



QUEUE A DROITE

Déplacez la caméra principale autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à l'une des trois vitesses.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire pivoter la table lentement.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour faire pivoter la table à une vitesse moyenne.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour faire pivoter la table rapidement.

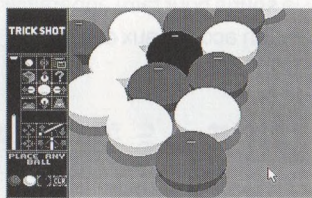


Fig 33: zoom avant maximum



ZOOM AVANT

Maintenez le bouton gauche ou droit de la souris enfoncé pour regarder l'action de plus près (Fig 33).



ZOOM ARRIERE

Maintenez le bouton gauche ou droit de la souris enfoncé pour prendre du recul par rapport à l'action (Fig 34).

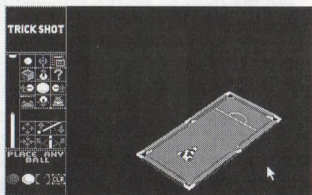


Fig 34: zoom arrière maximum



FONCTIONS GENERALES CONTROLE

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu).

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître une fenêtre expliquant comment on accède aux différentes commandes disponibles (Fig 35).

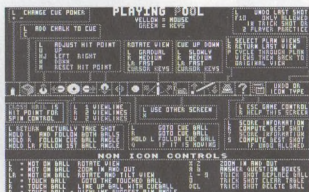


Fig 35: fenêtre résumé des commandes par icônes



TYPE D'ECRAN

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour changer la position du tableau de contrôle: soit en haut de l'écran (Fig 36), soit sur le côté gauche (Fig 37).

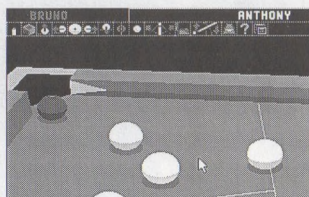


Fig 36: tableau de contrôle en haut de l'écran

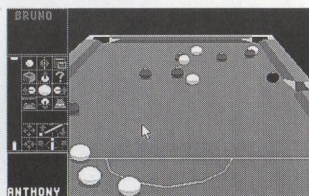


Fig 37: tableau de contrôle sur le côté gauche de l'écran

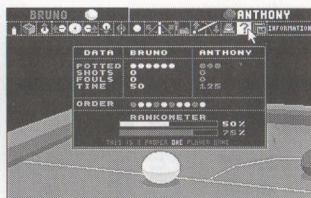


Fig 38: regardez les statistiques des joueurs au pool à 8 billes et à 9 billes

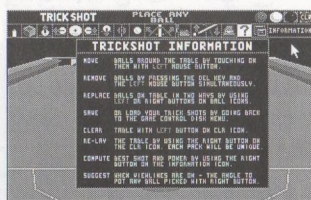


Fig 39: En mode Trick Shot (Coups Spéciaux)

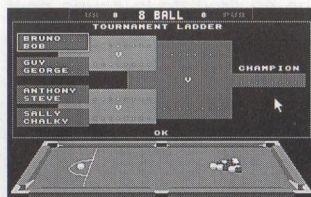


Fig 40: le diagramme du tournoi

INFORMATIONS

Vous pouvez regarder les performances des joueurs ou demander à l'ordinateur de calculer et de préparer le meilleur coup possible.

Si vous êtes en mode partie, match ou tournoi, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour faire apparaître la fenêtre d'Informations (Fig 38). Cette fenêtre affiche les statistiques de performance de chaque joueur: le nombre de billes blousées légalement, le nombre total de coups joués et les fautes. L'ordre dans lequel les 16 dernières billes ont été blousées est également donné. Au Billard Américain à 8 billes, le RANKOMETER (classomètre) donne un pourcentage à chaque joueur, basé sur ses statistiques. Mieux vous jouez et mieux vous serez classé. Au Billard Américain à 9 billes, le temps total écoulé depuis le début du jeu pour chaque joueur apparaît à la place du Rankometer. Le type de partie en cours est également affiché au bas de la fenêtre, au cas où vous auriez oublié, les résultats de match sont indiqués si approprié.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire apparaître la fenêtre résumé des commandes du mode Trick Shot. (Fig 39)

Dans un tournoi, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour faire apparaître le diagramme du tournoi (Fig 40).

COUPS AIDES PAR L'ORDINATEUR

Appuyez sur le bouton droit pour demander à l'ordinateur de calculer et préparer le meilleur coup possible. Remarque: Cette fonction n'est disponible qu'en mode Two Player Practice (Entraînement Deux Joueurs) et Trick Shot (Coups Spéciaux).

FONCTIONS DE LA QUEUE DE BILLARD



APPLIQUER CRAIE

La craie améliore "l'adhérence" de l'embout de la queue sur la bille de choc, ce qui minimise le risque de rater une frappe. Vous pouvez appliquer de la craie avant ou après un coup lorsque vous donnez un effet spécial, mais vous n'avez pas besoin de craie lorsque vous jouez un coup droit, c.-à-d. sans donner d'effet. Plus vous donnez d'effet et plus vous avez besoin de craie. (Il reste quand même un risque de rater la frappe.)

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour appliquer de la craie sur l'embout de la queue de billard. Un son approprié accompagnera ce processus.



EFFET COULE

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour déplacer le point d'impact sur la bille de choc, du centre vers le haut. Plus le point d'impact sera en haut de la bille de choc, plus l'effet coulé sera important. Remarque: La caméra principale est automatiquement centrée sur la bille de choc lorsque cette fonction est sélectionnée.



EFFET LATERAL (GAUCHE)

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour déplacer le point d'impact sur la bille de choc, du centre vers la gauche. Plus le point d'impact sera à gauche de la bille de choc, et plus l'effet latéral gauche sera important. Remarque: La caméra principale est automatiquement centrée sur la bille de choc lorsque cette fonction est sélectionnée.



EFFET LATERAL (DROIT)

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour

déplacer le point d'impact sur la bille de choc, du centre vers la droite. Plus le point d'impact sera à droite de la bille de choc, et plus l'effet latéral droit sera important. Remarque: La caméra principale est automatiquement centrée sur la bille de choc lorsque cette fonction est sélectionnée.



EFFET RETRO

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour déplacer le point d'impact sur la bille de choc, du centre vers le bas. Plus le point d'impact sera en bas de la bille de choc, et plus l'effet rétro sera important. Remarque: La caméra principale est automatiquement centrée sur la bille de choc lorsque cette fonction est sélectionnée.



FRAPPER

Appuyez sur le bouton gauche ou droit de la souris pour faire apparaître la queue de billard et frapper la bille de choc vers le haut de l'écran. N'oubliez pas que la caméra principale doit être centrée sur la bille de choc pour que vous puissiez frapper.



NO

Lorsque "NO" est affiché sur l'icône FRAPPER, vous ne pouvez pas jouer même si la caméra principale est centrée sur la bille de choc (Fig 41). Cela signifie que la bille de choc ne peut pas être frappée sous l'angle sélectionné car elle est bloquée par une autre bille ou un coussin.

**Fig 41: le NO indique que la
bille de choc ne peut pas être
frappée**

SUIVEZ CETTE BILLE!

La caméra principale peut suivre l'action à partir de pratiquement toutes les positions une fois que la bille de choc a été frappée. Les points de vue les plus impressionnants sont peut-être ceux qui suivent la bille de choc ou la première bille touchée.

Dès que la bille de choc a été frappée, pointez sur l'icône **FRAPPER**.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour attacher la caméra principale à la bille de choc et suivre la trajectoire de la première bille touchée par la bille de choc, d'un point de vue situé directement derrière la bille de choc.

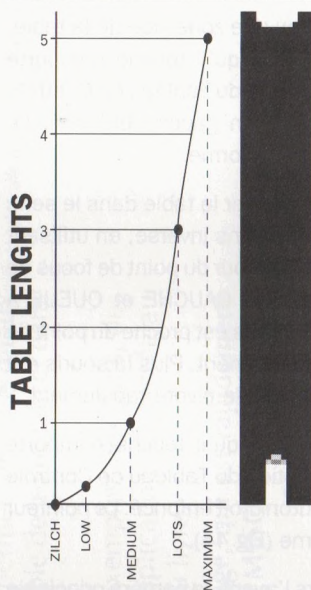
Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour suivre la trajectoire de la bille de choc à partir du point où elle a été frappée.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour suivre la première bille touchée par la bille de choc à partir du point où la bille de choc a été frappée.

Dès que la bille de choc a été frappée, pointez sur l'icône **VOIR BILLE DE CHOC**.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour attacher la caméra principale à la bille de choc et suivre sa trajectoire directement de derrière.

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour augmenter l'angle entre la caméra principale et la table. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour attacher la caméra principale à la bille de choc et suivre sa trajectoire directement de derrière.



SHOT POWER

Fig 42: le graphique indique la distance approximative que franchirait la bille de choc si elle n'était pas interrompue, après avoir été frappée

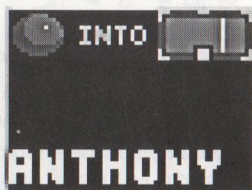


Fig 43: une bille est blousée

ETABLIR LA PUISSANCE

Choisissez la puissance de la frappe. Elle s'étend de ZILCH POWER (puissance zéro) à LOTS OF POWER (grande puissance). Sélectionnez la queue de billard et maintenez le bouton droit ou gauche enfoncé. Déplacez la souris vers le haut ou le bas pour diminuer ou augmenter la puissance. La longueur de la queue dans la case indique approximativement la force du coup. Plus la queue est courte, c.-à-d. plus elle est éloignée de la bille de choc, et plus le coup est puissant. Il y a 88 forces différentes au total (et avec 23 040 angles et 81 points d'effet différents, le nombre de coups possibles s'élève à un chiffre stupéfiant de 164 millions). Les forces relatives des graduations de la puissance de frappe sont données ci-dessous. Remarque: Les distances données sont approximatives et supposent que la bille de choc ne rencontre aucune autre bille pendant son trajet, et qu'aucun effet ne soit donné à la bille de choc.

FORCES RELATIVES DES COUPS

Le graphique fourni (Fig 42) devrait vous donner une idée des forces relatives des 88 réglages de puissance différents.

FENETRES DE STATUT DES JOUEURS

Le nom du joueur dont c'est le tour est en surbrillance. Cette fenêtre sert également à afficher certains messages et à indiquer quelle bille a été blousée par le joueur.

Dans le vrai jeu de Billard Américain, lorsque les billes sont blousées, on n'entend pratiquement rien. Dans Billard Américain, on entend POP!, juste pour que vous sachiez que la bille est "dans la poche". La bille blousée sera affichée à côté d'une petite carte de la table, avec la poche correspondante en surbrillance (Fig 43).

UTILISER LA SOURIS SUR LA TABLE

Le pointeur de la souris peut être utilisé directement sur la table et les billes. C'est probablement la méthode la plus naturelle de jouer à Billard Américain. Comme c'est le cas avec les commandes par icônes, les différentes combinaisons des boutons de la souris, sur lesquels on appuie ou que l'on maintient enfoncés, ont des fonctions différentes. Ici, cependant, les fonctions changent si le pointeur de la

souris est placé sur une bille ou une zone vide de la table. Placez le pointeur de façon à ce qu'il touche n'importe quelle zone de l'écran à l'exception du Tableau de Contrôle et des billes. Maintenez le bouton gauche enfoncé. Le pointeur de la souris changera de forme.

Vous pouvez maintenant faire pivoter la table dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse, en utilisant la souris pour "tracer" un cercle autour du point de focus de la caméra principale (cf QUEUE A GAUCHE et QUEUE A DROITE). Plus le pointeur de la souris est proche du point de focus et plus la table pivote rapidement. Plus la souris est déplacée rapidement et plus la table pivote rapidement.

Placez le pointeur de façon à ce qu'il touche n'importe quelle zone de l'écran à l'exception du Tableau de Contrôle et des billes. Maintenez le bouton droit enfoncé. Le pointeur de la souris changera de forme (Fig 44).



Fig 44: le pointeur de la souris change de forme pour indiquer que le zoom de la caméra principale est actif

Si vous déplacez la souris vers l'avant, la caméra principale fera un zoom avant sur la table. Si vous déplacez la souris vers l'arrière, la caméra fera un zoom arrière à partir de la table (cf ZOOM AVANT et ZOOM ARRIERE).

Placez le pointeur de façon à ce qu'il touche n'importe quelle zone de l'écran à l'exception du Tableau de Contrôle et des billes. Maintenez les deux boutons enfoncés. Le pointeur de la souris changera de forme (Fig 45).



Fig 45: Le pointeur de la souris change de forme pour indiquer que la table peut pivoter et peut être inclinée

Vous pouvez maintenant faire pivoter la table et l'incliner dans n'importe quelle direction en utilisant la souris pour "tracer" un cercle autour du point de focus de la caméra principale (c'est en fait une combinaison des fonctions QUEUE A GAUCHE, QUEUE A DROITE et ANGLE DE VUE). Plus le pointeur est proche du point de focus et plus la table pivote rapidement. Plus la souris est déplacée rapidement et plus la table pivote rapidement.

UTILISER LE CLAVIER

Les fonctions décrites dans la partie TABLEAU DE CONTROLE peuvent également être sélectionnées en appuyant sur leurs touches respectives, comme résumé ici.

GUIDE CLAVIER

V	Ligne de vue
H	Effet latéral (gauche)
J	Effet latéral (droit)
N	Effet rétro
U	Effet coulé
M	Centrer point de frappe
Z	Zoom avant
X	Zoom arrière
Q	Voir bille de choc
P	Vue plane
C	Appliquer craie
W	Type d'écran
?	(MAJUSCULE + /) Informations
S	Calculer meilleur coup (si disponible)
A	Répondre à question
B	Répondre à question
FLECHE HAUT	Angle de vue (diminuer)
FLECHE BAS	Angle de vue (augmenter)
FLECHE GAUCHE	Queue à gauche
FLECHE DROITE	Queue à droite
<	Queue à gauche (contrôle précis)
>	Queue à droite (contrôle précis)
1	Placer bille rouge (Trick Shot, 8 billes uniquement)
2	Placer bille jaune (Trick Shot, 8 billes uniquement)
1-9	Placer bille numérotée (Trick Shot, 9 billes uniquement)
0	Vider table (Trick Shot uniquement)
BACKSPACE (RETOUR ARRIERE)	Replacer billes (Trick Shot uniquement)
Esc*	Menu Contrôle du Jeu
+	Régler puissance de frappe (augmenter)
-	Régler puissance de frappe (diminuer)
RETURN	Frapper et suivre coup
F10	Annuler (si disponible)
Ctrl	Répéter commande touche précédente
MAJUSCULE	Répéter commande touche précédente
Alt	Répéter commande touche précédente
A	Répéter commande touche précédente

* Si vous appuyez sur la touche “Esc” en mode TWO PLAYER PRACTICE (Entraînement Deux Joueurs) ou TRICK SHOT (Coups Spéciaux), le dernier coup joué (ou en cours) est annulé et les billes sont replacées comme elles étaient avant le coup. Dans tous les autres modes de jeu, il faudra attendre que le coup en cours soit terminé pour que la touche “Esc” ait un effet.

EN GENERAL

FAUTE

Tout joueur qui fait infraction aux règles du Billard Américain est pénalisé en conséquence (cf APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN). L'une des deux fenêtres FOUL (faute) apparaîtra (Fig 46).

La première fenêtre FOUL indique le joueur qui a commis la faute, la pénalité pour la faute et la faute elle-même. Sélectionnez la case OK pour continuer à jouer.

La deuxième fenêtre FOUL donne les mêmes renseignements que la première, mais en plus, l'adversaire de celui qui a fait la faute a un choix quant à la pénalité. Sélectionnez la case A ou B.

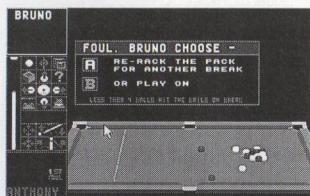
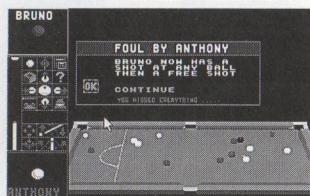


Fig 46: es deux fenêtres FOUL

1ère FAUTE, 2ème FAUTE, 3ème FAUTE, IMPASSE

1ST FOUL, 2ND FOUL ou 3RD FOUL apparaissent dans la fenêtre de Statut du Joueur, faisant référence à la règle de l'Impasse (Stalemate) du Billard Américain à 8 billes. Pour plus de détails, reportez-vous à l'APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN.

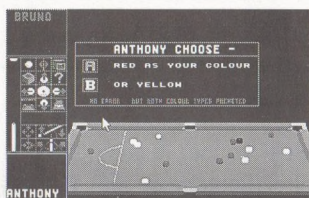


Fig 47: choisissez votre couleur

CHOIX DE LA COULEUR

Dans le jeu de Billard Américain à 8 billes, quand aucun joueur n'a encore blousé de bille, et qu'un joueur blouse une bille de chaque couleur, c.-à-d. une rouge et une jaune, il peut choisir sa couleur pour le reste de la partie (Fig 47).

BILLE DE CHOC "EN MAIN"

Conformément aux règles du Billard Américain à 8 billes, la bille de choc peut être placée n'importe où à l'intérieur du D. Conformément aux règles du Billard Américain à 8 et 9 billes, la bille de choc peut être placée n'importe où sur la table (cf APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN pour plus de détails). La façon de prendre et de placer la bille de choc est décrite dans la partie TRICK SHOT.

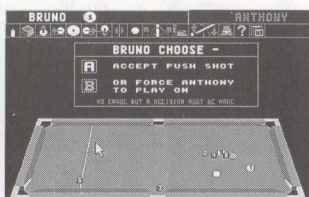


Fig 48: acceptez-vous le coup poussé?

PUSH NORM (POUSSE/NORMAL)

Cela n'apparaît que dans la fenêtre de Statut de Joueur au Billard Américain à 9 billes. Lorsque ces deux options sont affichées, cela signifie que le joueur peut choisir de jouer un coup "poussé" (PUSH) ou un coup normal (NORM), conformément aux règles du Billard Américain à 9 billes. L'adversaire peut ensuite accepter le coup poussé ou demander à ce que l'autre joueur continue à jouer (Fig 48).

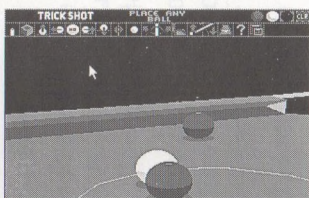


Fig 49: désigner une poche

DESIGNER UNE POCHE

Si vous jouez au Billard Américain in à 8 billes, un joueur ayant blousé toutes les billes de sa couleur et étant sur le point de blouser la noire, doit désigner la poche visée avant de jouer. Il suffit de sélectionner la poche voulue comme vous sélectionnez n'importe quelle fonction (Fig 49). La poche choisie sera mise en évidence sur la table et sur la petite carte dans la fenêtre de Statut du Joueur (Fig 50). Remarque: Vous pouvez changer de poche aussi souvent que vous le voulez avant de jouer un coup.

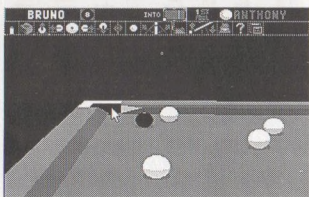


Fig 50: la poche est désignée

TINK!

Si une fonction est sélectionnée mais ne peut pas être activée, vous entendrez un "TINK!".

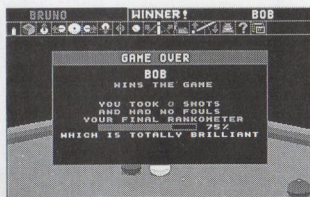


Fig 51: le jeu est terminé

FIN DU JEU

Lorsqu'une partie est gagnée ou qu'il y a impasse conformément aux règles du Billard Américain à 8 et 9 billes, un panneau apparaît (Fig 51), détaillant tout ce que vous avez besoin de savoir. Sélectionnez la case OK pour retourner au menu Game Control (Contrôle du Jeu). Remarque: Si une partie se termine par une faute, elle ne pourra pas être sauvegardée sur disquette.

APPENDICE UN: REGLES DU BILLARD ANGLAIS

BILLARD "8 BALL"

1. EQUIPEMENT REQUIS

Le jeu se joue sur une table rectangulaire à 6 poches, avec 15 billes plus une bille de choc. Il y a 7 billes rouges et 7 billes jaunes, plus la bille numéro 8, qui est noire.

2. BUT DU JEU

Le joueur qui blouse toutes les billes de sa couleur puis la bille noire, gagne le jeu.

3. DEBUT DE LA PARTIE

(a) Les billes sont placées en triangle avec la bille 8 (noire) à sa place, à l'intersection des poches du centre et des coins supérieurs.

(b) L'ordre de jeu est déterminé par un pile ou face et le gagnant décide qui commence.

(c) Le joueur qui commence vise le triangle en frappant la bille de choc. Celle-ci peut être placée n'importe où sur ou à l'intérieur du "D". Le joueur doit blouser une bille ou faire en sorte que deux billes de couleur au moins touchent un coussin. Sinon, il y aura faute, les billes seront replacées en triangle et le joueur adverse recommencera le jeu et aura droit à deux tours, chaque tour comprenant un coup ou une série de coups.

(d) La première fois qu'un joueur blouse légalement une bille de couleur (y compris après une faute), cette bille détermine sa couleur. Cependant, s'il blouse dans le même coup une bille rouge et une bille jaune, il devra désigner la couleur qu'il choisit avant que le jeu puisse continuer.

(e) Si aucune bille n'est blousée lors d'un premier coup légal, les joueurs alternent jusqu'à ce qu'une ou plusieurs billes soient blousées.

(f) Si une faute autre que 3 (g) est commise au premier coup et qu'une ou plusieurs billes sont blousées, il ne sera pas tenu compte de ces billes pour déterminer les couleurs et le joueur suivant pourra viser n'importe quelle bille sur la table.

(g) Si le joueur blouse la bille 8 (noire) au premier coup, la partie devra être recommencée par le même joueur, sans pénalité. Les billes seront remises en triangle même si d'autres billes (y compris la bille de choc) avaient également été blousées.

(h) Si une ou plusieurs billes sont blousées légalement, cela donne droit à un coup

supplémentaire au joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur...

(i) ...ne réussisse pas à blouser une des billes de sa couleur.

(ii) ...fasse une faute.

(i) Les coups combinés sont permis, à condition que le joueur touche d'abord une bille de sa couleur, à moins que la règle 5 (b) ne s'applique.

4. FAUTES

Le joueur fait une faute si...

(a) ...il blouse la bille de choc.

(b) ...il touche une bille de l'adversaire avant de toucher une des siennes, à moins que la règle 5 (b) ne s'applique.

(c) ...il ne réussit pas à toucher de bille avec la bille de choc.

(d) ...il touche en premier la bille 8 (noire) avec la bille de choc, avant d'avoir blousé toutes les billes de sa couleur, à moins que la règle 5 (b) ne s'applique.

(e) ...il blouse une bille de l'adversaire, à moins que la règle 5 (b) ne s'applique.

5. PENALITES APRES UNE FAUTE

(a) Après une faute, le joueur perd son tour et son adversaire a droit à deux tours consécutifs.

(b) (i) Au premier coup de son premier tour seulement, le joueur peut frapper n'importe quelle bille avec la bille de choc, y compris les billes de l'adversaire et la bille 8 (noire), sans être pénalisé.

(ii) Si le joueur blouse une ou plusieurs billes directement ou par combinaison, on considère qu'il a blousé une ou plusieurs billes légales et il continue son premier tour. Cependant, il ne peut pas blouser la bille 8 (noire), à moins qu'il n'ait déjà blousé toutes les billes de sa couleur, sinon il perdra la partie.

(iii) Lorsque le joueur ne réussit pas à blouser de bille au premier ou deuxième coup de son premier tour, il commencera son second tour selon la règle 3 (d).

(c) Si, après une faute, un joueur est bloqué, autrement dit ne peut pas toucher une des billes de sa couleur avec un tir direct légal, la bille de choc peut être frappée à partir du "D" et les règles 5 (a) et (b) s'appliquent. Le fait de déplacer la bille de choc de cette manière ne compte pas comme coup ou comme tour.

(d) On dit qu'il y a "tir direct" si l'on frappe le centre de la bille visée directement avec le centre de la bille de choc.

6. PERDRE LE JEU

Un joueur perd le jeu s'il...

- (a) ...blouse la bille 8 (noire) avant de blouser toutes les billes de sa couleur, à moins que la règle 3 (g) ne s'applique.
- (b) ...blouse la bille de choc après avoir blousé la bille 8 (noire).
- (c) ...blouse la bille 8 (noire) et n'importe quelle autre bille dans le même coup, à moins qu'il ne joue après une faute lorsque seulement la bille noire et une ou plusieurs billes de l'adversaire sont sur la table; dans ce cas, il peut blouser légalement la bille noire ainsi que des billes de la couleur adverse, et ce, dans n'importe quel ordre.

7. GENERALITES

- (a) Lorsqu'un joueur a la bille de choc "en main", il peut la frapper de n'importe quelle position sur ou à l'intérieur du "D" et dans n'importe quelle direction.
- (b) Le jeu est terminé lorsque la bille 8 (noire) est blousée dans n'importe quelle poche et que toutes les autres billes, y compris la bille de choc, sont immobilisées, sauf lorsque la règle 3 (g) s'applique.

8. IMPASSE (STALEMATE)

Si, par accident ou par intention, la situation est telle qu'un coup légal ne peut pas être joué, le jeu sera recommencé par le même joueur.

9. CONDUITE DELOYALE

Aucun joueur ne doit déranger l'adversaire ou toucher à l'ordinateur sur lequel Billard Américain est installé et aux périphériques associés.

REGLES DU BILLARD AMÉRICAIN AMERICAIN A 8 BILLES

1. EQUIPEMENT REQUIS

Le jeu se joue sur une table rectangulaire à 6 poches, avec 15 billes plus une bille de choc. Il y a 7 billes rouges et 7 bille jaunes, plus la bille numéro 8, qui est noire.

2. BUT DU JEU

Le joueur qui blouse toutes les billes de sa couleur, puis blouse légalement la bille noire dans la poche qu'il a désignée, gagne le jeu.

3. COMMENCEMENT DE LA PARTIE

(a) Les billes sont placées en triangle. La bille située à la pointe du triangle se trouve à l'intersection des poches du centre et des coins supérieurs.

(b) L'ordre de jeu est déterminé par un pile ou face et le gagnant décide qui commence.

(c) Le joueur qui commence vise le triangle en frappant la bille de choc. Celle-ci peut être placée n'importe où sur ou derrière la ligne de cadre. Le joueur doit blouser une bille ou faire en sorte que quatre billes de couleur au moins touchent un coussin. Il n'est pas nécessaire de toucher la bille située à la pointe du triangle pour que le premier coup soit légal. Si le joueur ne réussit pas un premier coup légal, il n'y a pas faute. Le joueur suivant peut...

(i) ...accepter la position des billes sur la table et jouer, ou...

(ii) ... il peut demander à ce que les billes soient remises en triangle et recommencer la partie.

(d) Pour faire un coup légal (en dehors du premier coup de la partie ou d'un coup en situation de "table ouverte" comme défini dans la règle 3 (f)), le joueur doit toucher en premier une bille de sa couleur, et blouser une bille de sa couleur ou faire en sorte que la bille de choc ou une bille de couleur entre en contact avec un coussin. Un joueur peut faire rebondir la bille de choc sur un coussin avant de toucher une bille de sa couleur; dans ce cas cependant, après contact avec une bille de sa couleur, une bille de sa couleur doit être blousée, ou la bille de choc ou n'importe quelle bille de couleur doit entrer en contact avec un coussin. On considère qu'une bille est illégalement blousée si elle est blousée lors d'un coup où une faute est commise. Une bille illégalement blousée ne sera pas replacée sur la table.

(e) La première fois qu'un joueur blouse légalement une bille de couleur (y compris après une faute), cette bille détermine sa couleur. Cependant, s'il blouse dans le même coup une bille rouge et une bille jaune, il devra désigner la couleur qu'il choisit avant que le jeu puisse continuer.

(f) Si aucune bille n'est blousée lors d'un premier coup légal, le choix des couleurs n'a pas

été déterminé et on dit que la table est "ouverte" (open). Cela signifie qu'il est légal de toucher n'importe quelle bille, même la noire, et de blouser n'importe quelle bille, sauf la noire. Les joueurs alternent jusqu'à ce qu'une ou plusieurs billes soient blousées. Remarque: La table est toujours "ouverte" juste après le premier coup si aucune bille n'est blousée.

(g) Si le joueur blouse la bille 8 (noire) au premier coup, il n'y aura pas de pénalité, mais le joueur aura le choix entre remettre les billes en triangle ou replacer la bille noire avant de rejouer.

(h) Si une ou plusieurs billes sont blousées légalement, cela donne droit à un coup supplémentaire au joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur...

(i) ...ne réussisse pas à blouser une des billes de sa couleur.

(ii) ...fasse une faute.

(i) Les coups combinés sont permis, à condition que le joueur touche d'abord une bille de sa couleur, à moins que la règle 5 (b) ne s'applique. Il ne peut toucher la bille 8 (noire) en premier que si la table est "ouverte" et il ne peut pas blouser la bille noire, qui signifierait la perte du jeu, à moins qu'il n'ait déjà blousé toutes les billes de sa couleur.

j) Si le joueur blouse la bille de choc dans un premier coup de partie légal...

(i) ...toutes les billes restent blousées, sauf la noire, qui est remplacée.

(ii) ...il y a faute.

(iii) ...la table est "ouverte" (open).

k) Lorsque le joueur a blousé toutes les billes de sa couleur et est sur le point de blouser la noire, il doit d'abord désigner une poche.

4. FAUTE

Le joueur fait une faute si...

(a) ...il blouse la bille de choc.

(b) ...il touche une bille de l'adversaire avant de toucher une des siennes, à moins que la règle 3 (f) ne s'applique.

(c) ...il ne réussit pas à toucher de bille avec la bille de choc.

(d) ...il touche en premier la bille 8 (noire) avec la bille de choc, avant d'avoir blousé toutes les billes de sa couleur, à moins que la règle 3 (f) ne s'applique.

(e) ...il blouse une bille de l'adversaire, à moins que la règle 3 (f) ne s'applique.

5. PENALITES APRES UNE FAUTE

(a) Après une faute, le joueur perd son tour et son adversaire a la bille de choc "en main" (voir

règle 7 (a)).

(b) Si, après une faute, un joueur est bloqué, autrement dit ne peut pas toucher une des billes de sa couleur avec un tir direct légal, le joueur a la bille de choc "en main".

6. PERDRE LE JEU

Un joueur perd le jeu s'il...

(a) ...blouse la bille 8 (noire) avant de blouser toutes les billes de sa couleur, à moins que la règle 3 (g) ne s'applique.

(b) ...blouse la bille 8 (noire) et toute autre bille dans le même coup.

(c) ...blouse la bille 8 (noire) dans une poche non désignée.

(d) ...fait une faute en blousant la bille 8 (noire).

(e) ...blouse la bille de choc après avoir blousé la bille 8 (noire). Remarque: Le jeu n'est pas perdu si la bille noire n'est pas blousée lorsqu'une faute est commise ou que la bille de choc est blousée.

7. GENERALITES

(a) Lorsqu'un joueur a la bille de choc "en main", il peut la placer n'importe où sur la table avant de jouer. Cependant, la table n'est pas ouverte.

(b) Le jeu est terminé lorsque la bille 8 (noire) est blousée dans la poche désignée par le joueur et que toutes les autres billes, y compris la bille de choc, sont immobilisées, sauf lorsque la règle 3 (g) s'applique.

8. IMPASSE (STALEMATE)

Si les joueurs, durant trois tours consécutifs chacun (6 tours au total), font des fautes ou blousent la bille de choc, on considérera qu'il y a impasse.

9. CONDUITE DELOYALE

Aucun joueur ne doit déranger l'adversaire ou toucher à l'ordinateur sur lequel Billard Américain est installé et aux périphériques associés.

BILLARD AMÉRICAIN A 9 BILLES

1. EQUIPEMENT REQUIS

Le jeu se joue sur une table rectangulaire de 6 poches, avec 9 billes numérotées de 1 à 9 et une bille de choc.

2. BUT DU JEU

Le joueur qui blouse légalement la bille 9 gagne le jeu.

3. COMMENCEMENT DE LA PARTIE

(a) Les billes sont placées en losange. La bille 1 est à la pointe, à l'intersection des poches du centre et des coins supérieurs, et la bille 9 est au centre du losange.

(b) L'ordre de jeu est déterminé par un pile ou face et le gagnant décide qui commence.

(c) (i) Le joueur qui commence vise le losange en frappant la bille de choc à partir de n'importe quelle position sur ou derrière la ligne de cadre.

(ii) Le joueur qui commence doit toucher la bille 1 en premier. S'il ne le fait pas, il n'y a pas faute. Les billes sont remises en position initiale si nécessaire et le joueur qui commence rejoue de derrière la ligne de cadre.

(iii) Le joueur qui commence doit essayer de blouser une bille. S'il échoue, il y a faute.

(iv) Si la bille de choc est blousée au premier coup et qu'aucune autre faute n'est commise, le joueur suivant a la bille de choc en main et doit jouer de devant la ligne de cadre. La bille 1 sera replacée sur la table si elle n'est pas derrière la ligne de cadre. Le joueur peut décider de jouer ou de passer. S'il passe, le joueur qui avait commencé doit rejouer en plaçant la bille de choc devant la ligne de cadre.

(v) Au coup suivant, immédiatement après un premier coup légal, le joueur peut faire un coup "poussé" comme défini par la règle 6 (a).

(d) Pour faire un coup légal (en dehors du premier coup de la partie), la première bille touchée par la bille de choc doit être la bille dont le numéro est le plus bas sur la table. Cependant, les billes ne doivent pas nécessairement être blousées dans l'ordre.

(e) Si le joueur qui commence blouse une ou plusieurs billes dans un premier coup légal, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas à blouser une bille, fasse une faute, ou gagne le jeu. S'il ne réussit pas à blouser une bille, le joueur suivant doit jouer à partir de la position laissée par son adversaire. Par contre, en cas de faute, le joueur suivant a la bille "en main" et peut jouer à partir de n'importe quel point de la table.

- (f) Si le joueur blouse la bille 9 après un premier coup légal, il gagne le jeu.
- (g) Les coups combinés sont permis à condition que la bille de choc touche en premier la bille au numéro le plus bas.

4. FAUTES

Le joueur commet une faute si...

- (a) ...la bille de choc ne touche pas en premier la bille dont le numéro est le plus bas sur la table.
- (b) ...il ne touche aucune bille avec la bille de choc.
- (c) ...aucune bille numérotée n'est blousée et ni la bille de choc ni une bille numérotée ne touche un coussin après le contact entre bille de choc et bille numérotée.
- (d) ...il blouse la bille de choc.

5. PENALITE SUIVANT UNE FAUTE

- (a) Sauf immédiatement après un premier coup illégal, le tour du joueur ayant commis une faute est terminé et toute bille blousée est remise sur la table. Le joueur suivant a la bille de choc "en main" et peut la placer n'importe où sur la table. Si un joueur commet plus d'une faute en un seul coup, cela n'est considéré que comme une seule faute.
- (b) Si, après une faute, un joueur est bloqué, autrement dit, ne peut pas toucher légalement la bille dont le numéro est le plus bas, il a la bille de choc "en main".

6. GENERALITES

- (a) Dans un coup "poussé", aucune bille n'est obligée de toucher une bille numérotée ou un coussin; les règles 4 (a), (b) et (c) sont donc suspendues. Toutes les autres règles concernant les fautes s'appliquent. Toute bille blousée suite à un coup poussé légal ne compte pas et est remise sur la table. Suite à un coup poussé légal, le joueur suivant peut décider de jouer ou passer son tour et demander à l'autre joueur de rejouer.

7. CONDUITE DELOYALE

Aucun joueur ne doit déranger l'adversaire ou toucher à l'ordinateur sur lequel Billard Américain est installé et aux périphériques associés.

APPENDICE DEUX:

COMPRENDRE L'EFFET ET LA DEVIATION

Il est important de prévoir à l'avance au Billard Américain. Ne jouez pas chaque coup comme si c'était le dernier. Essayez de penser à l'endroit où la bille de choc s'immobilisera sur la table après votre coup. C'est là qu'intervient la technique de l'effet.

Allez dans l'éditeur Trick Shot si vous n'êtes pas déjà en train de l'utiliser. Videz la table. Placez une bille au centre de la table. Alignez le centre de la bille de choc avec le centre de la bille visée (cf CENTRER LA CAMERA PRINCIPALE SUR UNE AUTRE BILLE). Vous êtes maintenant prêt pour un coup droit parfait, et pour apprendre à faire entrer en jeu l'effet et la déviation.

Frappez la bille de choc, avec, disons, une puissance moyenne (MEDIUM POWER). Remarquez comment la bille de choc s'immobilise pratiquement sur place après avoir touché la bille visée. Sélectionnez UNDO (annuler) pour que les billes soient replacées comme elles étaient avant le coup.

EFFET COULE (TOP SPIN)

Réglez l'effet coulé au maximum (cf EFFET COULE). Appliquez trois fois de la craie. Frappez. Comme vous pouvez le voir, la bille de choc ne s'arrête pas après avoir touché la bille visée. Au contraire, elle suit la bille qu'elle frappe: c'est ce qu'on appelle un coup coulé.

C'est parfait pour les coups droits. Mais que se passe-t-il quand la bille de choc doit frapper une bille sous un certain angle.

Sélectionnez UNDO (annuler) pour recommencer le coup. Déplacez la bille de choc vers la droite. Utilisez la ligne de vue pour vous assurer que la bille de choc touchera la bille visée, mais sous un certain angle. Maintenant, frappez.

Regardez l'angle sous lequel la bille de choc quitte la bille touchée. Sélectionnez UNDO et cette fois, réglez l'effet coulé au maximum. Appliquez trois fois de la craie et frappez.

Grâce à l'effet coulé, la bille de choc peut suivre la bille touchée, bien qu'un peu moins nettement que dans un coup droit. Remarque: L'effet coulé n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc et il disparaît lorsque la bille de choc entre en contact avec un coussin.

EFFET RETRO (BACK SPIN)

Réglez l'effet rétro au maximum (cf EFFET RETRO). Appliquez trois fois de la craie. Frappez. Comme vous pouvez le constater, la bille de choc ne s'arrête pas lorsqu'elle entre en contact avec la bille visée. Vous avez ici un coup rétro: la bille semble rebondir sur la bille qu'elle frappe et part dans la direction opposée.

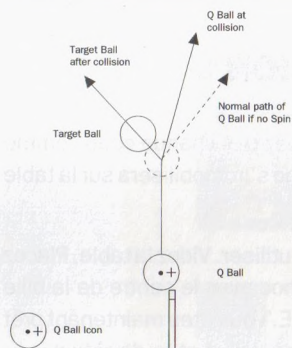


Fig 52: effet latéral lorsque la bille de choc frappe la bille visée sous un certain angle

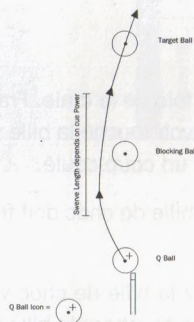


Fig 53: déviation à gauche

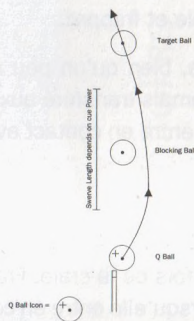


Fig 54: déviation à droite

Et que se passe-t-il quand la bille de choc frappe la bille visée sous un certain angle? Si l'on donne un effet rétro, la bille de choc reculera également à partir de la bille touchée, bien qu'un peu moins nettement que dans un coup droit. Remarque: L'effet rétro n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc et il disparaît lorsque la bille de choc entre en contact avec un coussin.

EFFET LATÉRAL (SIDE SPIN)

Une bille de choc à laquelle vous avez donné de l'effet latéral réagit différemment par rapport à une bille de choc sous l'influence d'un effet coulé ou rétro. L'importance de l'effet latéral dépend de la puissance du tir et du temps pendant lequel la bille de choc a été en mouvement. Remarque: L'effet latéral n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc.

L'effet latéral agit lorsque la bille de choc touche un coussin. Videz la table et activez la ligne de vue double. Ajustez la vue de façon à ce que les deux lignes de vue se chevauchent. Si vous frappez maintenant, la bille de choc rebondira directement dans la direction d'où elle vient. Réglez l'effet latéral droit ou gauche au maximum. Appliquez de la craie et frappez.

La bille de choc rebondit sur le coussin dans la direction de l'effet latéral. Comme vous pouvez le voir, l'effet latéral est légèrement différent lorsque la bille visée est frappée sous un certain angle (Fig 52).

COUPS DÉVIÉS

Les coups déviés sont étonnamment faciles à réaliser, et souvent très utiles. Il suffit de combiner un effet coulé ou rétro avec un effet latéral. L'importance de la déviation dépend du degré des effets donnés et de la force du coup. Il est également préférable qu'il n'y ait aucune autre bille sur le trajet de la bille de choc.

Videz la table comme précédemment. Réglez l'effet coulé et l'effet latéral droit au maximum. Appliquez la craie et frappez. La déviation à gauche devrait être évidente (Fig 53). Une déviation équivalente à droite serait réalisée avec un effet coulé et un effet gauche réglés au maximum (Fig 54).

APPENDICE TROIS:

PREPARATION D'UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE

N'importe quelle disquette peut être utilisée pour sauvegarder et charger des parties et des scores, à condition qu'elle soit formatée. Si vous ne savez pas comment formater une disquette, consultez le manuel fourni avec votre ordinateur.

Vérifiez que la disquette formatée n'est pas protégée contre l'écriture (le trou au coin de la disquette devrait être fermé) avant de l'insérer dans le lecteur interne de l'ordinateur. Sélectionnez l'option ERASE ALL SAVED GAMES ON DISK (effacer toutes les parties sauvegardées sur disquette) sur la fenêtre OPTIONS. Lorsque YES est sélectionné pour effacer toutes les parties sauvegardées, des emplacements vides destinés à la sauvegarde de parties sont créés sur une section de la disquette.

COPIE DE PARTIES SAUVEGARDEES

Voici un moyen bien utile pour copier des parties sauvegardées d'une disquette à une autre. Insérez votre disquette de sauvegarde dans le lecteur interne de l'ordinateur. Sélectionnez l'option SAVE CURRENT GAME (sauvegarder partie en cours) pour faire apparaître l'écran affichant les emplacements contenant des parties sauvegardées. Cela permet de charger toutes les parties sauvegardées existantes à partir de votre disquette de sauvegarde. Enlevez alors la disquette de sauvegarde et insérez une nouvelle disquette (formatez-la d'abord). Sauvegardez la partie normalement. La partie en cours, ainsi que toutes les autres parties sauvegardées, seront alors sauvegardées sur la nouvelle disquette.

APPENDICE QUATRE: CONSEILS

Il est conseillé d'utiliser à la fois la souris et le clavier. Cela vous intéressera peut-être de savoir que l'auteur de Billard Américain, Archer Maclean préfère utiliser les icônes pour appliquer la craie, viser avec précision, et frapper la bille. Pour tout le reste, il utilise le pointeur de la souris directement sur la table et les billes.

Placez le tableau de contrôle en haut de l'écran lorsque vous jouez dans le sens de la largeur, et sur le côté lorsque vous jouez dans le sens de la longueur.

Les deux joueurs utilisent la même queue de billard, donc pensez à vérifier le réglage de la puissance avant de jouer un coup.

Vous n'aurez jamais besoin d'appliquer de la craie plus de trois fois.

Si vous ne savez pas comment jouer un coup pendant une partie, vous pouvez essayer cela... Appuyez sur la touche "Esc" pour retourner au menu GAME CONTROL (Contrôle du Jeu). Sélectionnez l'option SETUP TRICK SHOT (Préparer Coups Spéciaux) pour entrer dans l'éditeur Trick Shot. Vous avez abandonné votre partie (vous auriez peut-être dû la sauvegarder) mais maintenant, vous allez pouvoir apprendre à jouer ce coup dans un environnement plus flexible. Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour voir ce qu'il faut faire (cf INFORMATIONS). L'option Trick Shot peut aussi être utilisée pour "résoudre" des problèmes dans des parties déjà sauvegardées.

Dans le vrai jeu de Billard Américain, il y a une très légère marge d'erreur lorsque les billes sont placées en position initiale. Cela est respecté dans Archer Maclean's Billard Américain. La position de départ est légèrement différente à chaque nouvelle partie. Pour vous en rendre compte, suivez les étapes suivantes en mode Trick Shot.

(a) Faites un zoom avant sur une des billes du groupe et ajustez la vue de façon à pouvoir voir les billes du dessus.

(b) Remplacez à nouveau les billes en position initiale. Vous verrez les billes bouger légèrement tandis qu'elles sont replacées. Archer Maclean's Billard Américain ne produit jamais exactement la même position de départ.

APPENDICE CINQ:

ARCHER MACLEAN - UNE VIE

Depuis huit ans qu'il travaille dans l'industrie du ludiciel, Archer Maclean n'a réalisé que quatre titres, mais chacun d'eux s'est révélé un succès. C'est l'un des rares professionnels à fournir ses propres graphismes et effets sonores pour toutes ses créations.

Le prochain projet d'Archer sera une conversion de Jimmy White's Whirlwind Snooker sur la Sega MegaDrive. Ensuite... "J'ai quelques idées, mais rien dont je puisse parler maintenant," dit-il. "Je peux seulement vous assurer qu'il ne sera pas question de billes; après 3 ans, j'en ai assez."

Lorsqu'il n'est pas en train d'inventer des jeux d'ordinateur géniaux, Archer Maclean mène une vie dangereuse: ski alpin, ski nautique, et deltaplane.

SOFTOGRAPHIE

Dropzone	(1985)	Commodore 64, Atari 800
International Karate	(1986)	Commodore 64, Atari 800
IK+	(1987)	Commodore 64
IK+	(1988)	Amiga, Atari ST
Jimmy White's Whirlwind Snooker	(1991)	Amiga, Atari ST
Archer Maclean's Billard Américain	(1992)	Amiga, Atari ST



© 1992 Archer Maclean • © 1992 Virgin Games Ltd • All Rights Reserved.
Virgin Games Ltd • 338a Ladbroke Grove • London W10 5AH

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	4752	0458	9215	0278	4866	3260	2422	0427	2225	8507	1636	9415	5732	4539	5843	0917
2	8898	7146	1216	2319	0656	8367	6815	8450	9697	5618	6436	1753	9110	1888	9631	9576
3	6800	2479	7192	4112	5724	3198	3986	0810	4255	0715	5890	0303	2053	2622	4943	5193
4	8051	0889	6085	9194	7071	1857	9098	4232	2304	1517	1903	2715	4167	4518	2631	9324
5	4404	2968	5802	9657	7723	2229	5909	5078	2334	3490	5159	6702	0329	7908	9480	2208
6	1714	1792	1339	3937	6277	1121	9074	8394	5139	2258	6050	0273	0122	5618	6466	3567
7	5161	1975	8191	2898	8481	7876	0297	3021	3525	5749	1660	9463	6082	0122	2292	9941
8	4146	2318	8702	2653	5307	3927	8418	8850	6704	1991	3701	4212	5096	8605	5274	2418
9	5491	8444	4826	1047	5131	0871	9617	0181	8291	5610	7175	4878	5708	7921	7506	3584
10	9841	1321	5195	8590	8035	7456	2081	6984	8941	9155	4291	0331	4061	9807	4128	1829
11	5567	1942	3654	3547	3829	1147	5318	0611	0610	6043	7992	8383	3165	4465	9336	1573
12	0904	2952	9008	2558	8692	7459	0079	4894	5045	6414	4963	3187	3460	0697	4636	3085
13	3145	2197	9509	1713	6956	9026	1315	0873	7068	9080	5715	3701	0571	2636	4481	7198
14	5588	7024	5171	9292	2231	9321	3937	6134	1417	0178	1281	8526	3446	1997	6092	5563
15	2842	5260	7735	4554	5942	8025	5606	4390	6584	8259	5924	6834	7079	7634	9717	6998
16	4620	5858	9926	2888	3174	3040	3380	9057	6550	6826	7293	7475	8378	3254	0726	9211
17	7727	2994	2741	6914	8796	8013	0126	2761	5360	8590	4418	4300	5443	3267	9002	3300
18	4243	2365	6512	7830	3066	2041	4613	5682	3485	3000	0166	2486	8609	2679	7654	4086
19	2301	2399	1399	1948	4585	2532	6079	7771	5400	6619	6714	7508	6060	9187	2025	6676
20	0919	4494	2188	1899	3229	2715	6880	5836	9640	3693	5146	5628	4163	9720	8343	1683
21	6753	6805	0422	8636	1445	1625	8145	3729	8322	8982	1197	8038	9868	1182	2637	7941
22	7671	1643	8779	3133	6976	7409	1291	4635	9477	4524	8336	6190	3140	1148	5580	4656
23	2410	0643	4077	3514	7705	3988	8070	8490	8192	4940	9645	2129	5593	2135	4801	2711
24	4224	4153	1375	1148	4585	7372	2000	9999	0702	9286	9327	4785	2470	9958	6881	9873
25	5103	3413	1731	1728	6731	2843	7387	9320	7670	0190	5694	7055	0025	5482	9725	3967
26	0883	8321	7250	0660	0717	3970	4398	1028	5323	8847	2461	9818	2475	8361	0722	4153
27	2721	1919	3282	9245	4353	8608	3651	3784	5621	5045	7312	6796	3681	9082	9532	4861
28	3002	2319	7572	7494	4743	7873	9903	3933	7909	1023	3633	7683	2298	6781	7359	5366
29	1735	0071	2534	1040	3991	6194	2337	9929	3953	3910	0132	7682	2346	1211	5949	4845
30	2724	9778	0091	1212	9588	3017	2876	3473	5844	8136	1125	7930	5314	8621	6361	7827
31	3023	9556	9991	0912	4278	3427	3534	8031	1287	9863	1457	4871	7958	1184	5180	0669
32	3903	1191	9549	7069	2368	5130	9969	8647	0700	1875	7413	7407	3546	8257	7386	3455