

TOURNAMENT SNOOKER

Snooker ist ein Tisch-Spiel für zwei Spieler. Der Zweck des Spiels ist, dass jeder Spieler der Reihe nach. Die Queuekugel (weisse Kugel) mit der Spitze eines Queues stösst, und dabei die verschiedenen Kugeln in das Loch zu spielen versucht.

Am Anfang eines neuen Spiels werden, die Kugeln automatisch in ihre individuellen positionen auf dem Tisch versetzt. Der Anfänger versucht eine rote Kugel mit der Queuekugel zu treffen. Eine rote Kugel muss die erste Zielkugel sein. Wenn ein Spieler die rote Kugel verfehlt, oder die weisse Kugel in das Loch spielt, oder irgendeine andere farbige Kugel zuerst trifft, oder überhaupt keine Kugel trifft, hat er einen Foul-Schuss begangen, und der Wert, der mit der Kugel verbunden ist, wird dem anderen Spieler gegeben (von einem Minimum von 4). Wenn der Spieler keinen Foul-Schuss begeht oder keine rote Kugel in das Loch spielt, ist der Gegenspieler an der Reihe. Wenn ein Spieler jedock eine 'Rote' in das Loch spielt, ohne einen Foul-Schuss zu begehen, darf er eine andere farbige Kugel für eine höhere Punktzahl wahlen.

FARBE IN DAS LOCH GESPIELT

SPIELSTAND

WEISS

FOULSCHUSS: 4 ZUM
GEGENSPIELER

ROT

GELB

GRÜN

BRAUN

BLAU

ROSA

SCHWARZ

1
2
3
4
5
6
7

Die eingesetzte Farbe ist jetzt die Zielkugel, und die selben Regeln gelten für einen Foul-Schuss, wie schon oben erwähnt. Wenn die eingesetzte Farbe in das Loch gespielt wird, wird eine rote Kugel wieder die Zielkugel, und der erfolgreiche Spieler macht weiter bis keine roten Kugeln übrig bleiben. Alle farbigen Kugeln (ausser die roten Kugeln), die nicht in das Loch gespielt sind, sind automatisch wieder auf dem Tisch in ihren individuellen Positionen angeordnet, angenommen, dass zumindestens noch eine rote Kugel auf dem Tisch ist.

Wenn alle roten Kugeln in das Loch gespielt worden sind, müssen alle farbigen Kugeln in einer besonderen Reihenfolge in das Loch gespielt werden. Diese Reihenfolge ist eine von vermehrendem Wert, D.h.-zuerst die gelbe Kugel und am schluss die schwarze. Nachdem alle Kugeln in das Loch gespielt worden sind, ist der Spieler mit dem höchsten Punktstand der Sieger.

Der Punktstand, der unter 'Serie Break' gezeigt wird, ist der Punktstand des Spielers, der an der Reihe ist.

Demo-modus. (Übungs-modus)

Das Programm geht nach dem Vorwort auf den Demo Modus ein, ausser wenn Sie eine Taste drücken. Die Übungsspielart ist ein sehr interessanter Wettkampf zwischen zwei erstklassigen Spielern, und zur gleichen Zeit dient es auch dazu, die guten Eigenschaften des Programms zu zeigen.

Um das Demo Spiel zu jeder zeit zu beenden, (ausser wenn

die Kugeln in Bewegung sind) drücken sie einfach eine Taste. Sie sind dann im Spiel modus

Wenn man im Spiel modus ist, und keine Taste innerhalb von zwei Minuten gedrückt wird, erinnert sich das Programm an die jetzige Spiellage und gibt auf den Demo modus wieder ein. Die Spiellage wird wiedergebracht, wenn eine Taste gedrückt wird.

Kontrolle des Queues.

Es gibt 3 Tasten, die das Queue steuern. Man kann irgendeine von diesen 3 Tasten drücken, um das Queue auf den Tisch zu bringen, wenn es noch nicht da ist.

Das Queue deutet immer auf die Mitte der Queuekugel und kann um die Kugel herum bewegt werden. Man kann deshalb in jede Richtung zielen.

Die feine Regelung ist sehr, sehr fein - ungefähr 0.17 Grad pro Schritt. Der Bildschirm mechanismus kann nicht immer auf einen solchen Grad von Genauigkeit reagieren, und es wird deshalb einige Gelegenheiten geben, wenn Sie die Bewegung des Queues nicht feststellen können. Das Programm wird jedoch diese kleine Regelung vermerkt haben.

Kontrolle der Drehung

Die grosse weisse Kugel oben auf der linken Seite des Displays Bild stellt die Ansicht der Queuekugel für den Spieler dar. Der Punkt in der Mitte ist der Punkt auf den die Kugel von dem Queue geschlagen wird.

Wenn dieser Punkt hinunter bewegt wird, schlägt das Queue die Queuekugel unter der Mitte und verursacht dadurch eine Rückdrehung. Je weiter nach unten, desto stärker die Drehung gleichermassen, wenn man den Punkt aufwärts bewegt, wird Oberdrehung erzeugt, während Bewegung nach links oder nach rechts Seiten drehung verursacht.

Schiessen

Die Spieler Benützen verschiedene Tasten, um zu schiessen, und deshalb weiss das Programm welcher Spieler jetzt daran ist. Spielen ausser der Reihe wird nicht gestattet.

Um zu schießen, drückt ein Spieler seine eigene Taste zweimal. Die Kraft des Schusses hängt von der Zeit zwischen jeder auf ein andernfolgendes Drücken der Taste ab ... je schneller die zweite der ersten folgt, desto stärker der Schuss.

Nachdem ein Spieler einen Foul-schuss begangen hat, mag sein Gegenspieler sagen, dass er wieder spielen darf. Das Programm muss darüber gewahr gemacht werden (Shift Drücken), sonst sieht es aus, als ob der Spieler aus der Reihe gespielt hat.

Einsetzung einer Kugel

Nachdem er eine rote Kugel regelgerecht in das Loch gespielt hat, muss der Spieler eine farbige Kugel wählen (es gibt auch noch andere Situationen, in denen Sie eventuell eine Kugel wählen möchten) um eine Kugel zu wählen, drücken Sie den Wert der Kugel. D.h. 7 für schwarz, 6 für rosa u.s.w. 0 drücken für die weiße Kugel.

Nachdem die Taste gedrückt wird, beginnt die geeignete Kugel auf zu leuchten wenn man eine andere Taste drückt (während die Kugel noch auf leuchtet), wird 'N' die Einsetzung fertigstellen.

wenn sie eine rote Kugel wählen (1 drücken), wird eine 'Rote' auf leuchten. 'N' drücken, um auf die nächste 'Rote' zu bewegen, bis sie die gewünschte 'Rote' erreichen.

Speicher - und Programmieranweisungen

Um ein Spiel zu speichern, drücken sie 'Shift S'. Geben sie dann einen Namen ein, der nur aus alphabetischen Schriftzeichen zusammengesetzt wird, und der von 'Enter' gefolgt wird. Wenn sie 'Enter' drücken, ohne einen Namen (speichern) ein zu geben, dann wird der Name 'Savegame' benutzt.

'Shift L' drücken, um ein Spiel zu programmieren. Geben sie einen Namen wie beim 'Save' Befehl ein. Wenn kein Name eingegeben wird, wird 'Savegame' (Speichern) wieder benutzt.

Übungs-modus

Im Übungs-modus dürfen Sie Dinge tun, die sonst nicht gestattet sind z.b. sie dürfen jede Kugel bewegen oder

entfernen. (vermerke, dass sie im Game-modus (Wettkampf) die Queuekugel bewegen dürfen, wenn es 'in Angriff' ist). Sie können auch einen Schuss wiederholen, wenn sie die Kugeln wieder auf die Stelle bringen, die sie vor dem letzten Schuss besass.

Zur Einschaltung des Übungsmodus 'Shift P' drücken, und um wieder in den game (Wettkampf) - Modus zu gehen, 'C' drücken. Bemerken sie, dass Sie im Übungs - Modus den Tisch wie sie wollen andordnen dürfen, und dann können Sie von der Stelle aus ein Spiel anfangen, wenn sie in den Game - (Wettkampf) Modus eingehen. Die Queuekugel muss jedoch vom Halbkreis gespielt werden.

Um eine Kugel zu bewegen oder zu entfernen, muss sie zuerst eingesetzt sein.

UBERSICHT DER BEFEHLE.

Q	Queue grob regeln
CTRL Q	Queue fein regeln (Rechtsdrehung)
SHIFT Q	Queue Fein Regeln (Links drehung)
*CURSORS (SCHIEBER)	Drehung - position bewegen
SPACE bar	Spieler 1 schießt
ENTER	Spieler 2 schießt
SHIFT A	Gegenspieler zum Wiederspiel einladen
SHIFT C	zugeben
SHIFT N	neues Spiel
SHIFT S	Spiel auf Cassette speichern
SHIFT L	Spiel auf Cassette programmieren
R	Sofortiges Wiederholungsspiel des letzten Schusses
SHIFT C/SORS	eingesetzte Kugel bewegen
SHIFT P	Übungs - Modus eingehen
G	zum Game - (Wettkampf) Modus zurück kommen
SHIFT R	Kugeln zurück bringen
CTRL R	eingestezte Kugel entfernen

Spectrum 48K - Da es keine CTRL Taste Gibt, bitte benutzen sie Symbol Shift.

* 48K Spectrum - Bitte benutzen sie symbol shift and cursors.

Verschiedenartige Notizen

Man kann ein 'sofortiges Wiederholungsspiel' des letzten Schusses sehen, wenn 'R' gedrückt wird. Das gilt für den

game - Modus (Wettkampf) und für den Übungs - Modus auch.

Im Übungs - modus darf ein Spieler entweder die eine oder die andere Schuss - Taste benutzen.

Wenn man das Queue auf eine Kugel zielt, wird eine vergrösserte Form dieser Zielkugel irgend wo hinter der grossen weissen Queuekugel oben auf dem Bildschirm erscheinen.

Diese Zielkugel ist teilweise oder völlig von der Queuekugel in der Weise verdeckt, dass Sie eine direkte Frontalansicht des Schusses haben, den sie gerade spielen wollen. Wenn man das Queue bewegt, bewegt sich demgemäss die Zielkugel aus der 'Feuerlinie', oder bis ihr Ziel eine andere Kugel in Sicht bringt.

Das Ende