

## TOURNOI DE BILLARD

Le Billard se joue à deux, sur un dessus de table. Pour chaque joueur, à tour de rôle, le but du jeu est d'essayer 'd'empocher' plusieurs baules en les passant avec la boule de queue (boule blanche), qui à son tour est passée par le bout de la queue de Billard, tenue par le joueur.

Au début de chaque nouvelle partie, les baules sont automatiquement placées sur la table, dans leur position respective. Le joueur qui commence, ou 'frappe', doit essayer de passer une boule ROUGE avec la boule de queue. Une boule rouge doit représenter la première cible. Si un joueur manque la boule rouge, empoche la boule blanche, passe une boule de n'importe quelle autre couleur à la place, ou ne passe aucune boule, il a fait un 'essai perdu' et la valeur en points associée à cette boule, est attribuée à l'autre joueur (le nombre de points minimum est 4). Si le joueur ne fait pas d'essai perdu, mais si la

boule rouge n'est quand-meme pas empochee, c'est au tour de l'adversaire. Cependant si un joueur empoche une boule rouge sans faire d'essai perdu, il peut choisie une boule d'une autre couleur ä empocher, afin d'obtenir un score plus eleve.

COULEUR EMPOCHEE	SCORE
BLANCHE	ESSAI PERDU: 4 POINTS A L'ADVERSAIRE
ROUGE	1
JAUNE	2
VERTE	3
MANON	4
BLEUE	5
ROSE	6
NOIRE	7

La couleur choisie est maintenant la boule cible, et la meme regle de l'essai perdu s'applique, comme explique ci-dessus. Si la couleur choisie est empochee, la boule cible redevient alors une boule cible, et le joueur gagnant continue jusqu'a ce qu'il ne reste plus de boules. Une boule de n'importe quelle couleur (sauf rouge) qui a ete empochee, est automatiquement remplacee sur la table, dans sa position propre, ä condition qu'il reste au moins une boule rouge sur la table.

Lasque tantes les boules rouges ont ete empochees, les boules de couleurs differentes doivent alors etre aussi empochees, suivant un ordre specifique. Cet ordre est celui des nombres croissants, i.e. JAUNE en premier, jusqu'a NOIRE, en dernier. Une fois que toutes les baules ont ete empochees, le joueur qui a obtenu le score le plus eleve gagne la partie.

Le score indique par le terme BREAK est le score accumule par le joueur auquel il revient alors de joueur.

### Mode de Demonstration

Apres le message d'introduction, le programme entre dans le mode de DEMONSTRATION, ä moins qu'une tauche soit pousse. La partie de DEMONSTRATION est un concours

très intrigant, entre deux joueurs de première classe, et en même temps, elle sert à exposer les qualités fines du programme.

Il est possible de terminer la partie de DEMONSTRATION à n'importe quel moment (sauf quand les boules sont en train de se déplacer), en poussant une touche. Vous entrez alors dans le mode de JEU.

Une fois dans le mode de JEU, si aucune touche n'est poussée pendant deux minutes, le programme, tout en se sauvant de la situation de la partie, entre à nouveau dans le mode de DEMONSTRATION. La partie réapparaîtra à l'étape où elle a été abandonnée, lorsqu'une touche sera poussée.

### Contrôle de la Queue

Trois touches contrôlent la queue, et en appuyant sur une de ces touches, la queue de Billard réapparaîtra sur la table, à moins qu'elle n'y soit déjà.

La queue est toujours dirigée vers la centre de la boule de queue; elle peut être baugée autour de la boule, vous aidant alors à viser dans quelque direction que ce soit.

Un ajustement fin est très, très fin - environ de 0.17 degré à chaque mouvement. La netteté de l'écran ne montre pas toujours ce degré de précision; il y aura donc des cas où vous ne serez pas en mesure de détecter le mouvement de la queue. Pourtant, un léger ajustement aura été noté par le programme.

### Contrôle du Mouvement

La grosse boule blanche située en haut à gauche de l'image représente la vision que le joueur a de la boule de queue; le point du centre représente l'endroit où la boule entrera en contact avec la queue.

Si le point est descendu, la queue touchera la boule de queue en-dessous du centre néant un mouvement de rotation arrière; plus le point de contact est bas, et plus le mouvement est accentué. De même, si le point est baugé vers le haut, un mouvement de rotation du haut sera néé; s'il est baugé vers l'un des côtés, ceci néera un mouvement de rotation oblique.

## Comment Tirer

Les joueurs utilisent des touches différentes pour tirer, et le programme sait donc quel joueur va tirer. Il n'est pas admis de sauter son tour.

Pour tirer, un joueur pousse sa touche respective DEUX FOIS. La force du tir sera déterminée par l'espace de temps accorde entre les deux poussées de la touche ... plus la deuxième poussée est rapprochée de la première, et plus le tir est puissant.

Lorsqu'un joueur a fait un essai perdu, son adversaire peut lui demander de rejouer. Il faut en instruire le programme, en appuyant sur SHIFT A, sinon il apparaîtrait que le joueur a passé son tour.

## Choisir une Boule

Après avoir légalement empoché une boule rouge, le joueur doit choisir une boule de couleur différente (il existe d'autres cas où il est possible de choisir une boule).

Pour choisir une boule, vous appuyez sur le chiffre représentant la valeur en points de la boule choisie. Par exemple 7 pour noire, 6 pour rose, etc., Poussez 0 pour indiquer la boule blanche.

Après avoir appuyé sur la touche, la boule correspondante commencera à clignoter. Vous devez alors pousser n'importe quelle touche (sauf N) pour confirmer le choix.

Si vous avez choisi une boule rouge (en pressant 1), une des boules rouges clignotera. Poussez N afin d'aller à la SUIVANTE des rouges, jusqu'à ce que vous arriviez à la boule désirée.

## Espargner et Charger le Jeu

Vous pouvez éspargner la partie et la faire réapparaître plus tard. A cet effet, pousser la touche SHIFT S.

Ensuite, il faudra que vous tapiez un nom de votre choix, constitué uniquement de lettres de l'alphabet, et que vous le confirmiez, en poussant la touche ENTER. Si vous appuyez sur ENTER sans avoir tapé un nom de votre choix, le nom SAVEGAME sera utilisé.

Afin de refaire apparaître une partie, poussez SHIFT L. Il faudra que tapiez le nom que vous aviez choisi et, comme

pour épargner la partie, si vous ne tapez pas de nom, alors SAVEGAME sera utilisé.

### Mode D'Exercise

Le mode d'EXERCISE vous permet de faire des choses qui ne sont pas d'habitude autorisées. Par exemple, vous pouvez bouger ou enlever n'importe quelle boule. (\*notez que dans le mode de JEU, vous POUVEZ bouger la boule de queue, si elle est 'ramassée'). Vous pouvez également reprendre un tir, en REPLAÇANT les boules à l'endroit où elles étaient avant le tir précédent.

Pour entrer dans le mode d'EXERCISE, pousser SHIFT P et pour repasser dans le mode de JEU pousser G. Notez que vous avez la possibilité de positionner les boules comme vous le désirez en mode d'EXERCISE, et ensuite commencer une partie à partir de cette position des boules, en entrant dans le mode de JEU. Cependant, la boule de queue doit être jouée à partir du demi-cercle. Afin de déplacer ou retirer une boule de la table, il faut tout d'abord choisir et confirmer la boule.

### RESUME DES COMMANDES

Q.....	Ajustement général de la queue
CTRL Q .....	Ajustement fin de la queue, dans le seus des aiguilles d'une montre
SHIFT Q .....	Ajustement fin de la queue, dans le seus inverse des aiguilles d'une montre
*CURSORS .....	Change la position de la rotation
BARRE D'ESPACEMENT .....	Joueur No.1 tire
ENTER.....	Joueur No.2 tire
SHIFT A .....	Demander à l'adversaire de RE-jouer
SHIFT C .....	Conceder
SHIFT N .....	Nouveau jeu
SHIFT S .....	Epargner la partie sur cassette
SHIFT L.....	Charger le partie à partir de la cassette
R .....	REVUE instantanée du dernier tir
SHIFT C/SORS.....	Bouger une boule choisie
SHIFT P.....	Entrer dans le mode d'EXERCISE
G .....	Retourner au mode de JEU
SHIFT R .....	Remettre les boules à leur place

CTRL R ..... Enlever la boule choisie  
\*SPECTRUM 48K ..... utilisé CURSORS &  
SYMBOL SHIFT  
SPECTRUM 48K ..... Pour CTRL utilisé SYMBOL  
SHIFT

### Notes Générales

Vous pouvez 'revoir instantanément le dernier tir' en appuyant sur R, dans le mode de JEU comme dans le mode d'EXERCISE.

Dans le mode d'EXERCISE, un joueur peut utiliser une des deux touches de tir, au choix.

Si vous positionnez la queue de façon à viser une boule, une image agrandie de cette boule apparaîtra quelquepart derrière la grosse boule blanche de queue, en haut de l'écran.

Cette boule de visée sera en partie, ou totalement cachée par la boule de queue, de façon à ce que vous ayez une vue de front du tir que vous allez faire.

Si vous bougez la queue, cette boule de visée se déplacera en conséquence, jusqu'à sortir de la ligne de tir, ou jusqu'à ce que votre tir remette une autre boule en vue.