

# Perfect Pool



# Anleitung für Perfect Pool

© 2001 Megaware Multimedia B.V.

1. Wie das Spiel gestartet wird
2. Spielregeln
3. Wie ein neues Spiel gestartet wird
4. Wie ein Spiel für mehrere Mitspieler gestartet wird
5. Demo-Modus
6. Beschreibung der Hauptmenüs und des Untermenüs
7. Steuerungen
8. Wie man die eigenen MP3-Dateien abspielt

## Wie das Spiel gestartet wird

Das Spiel wird gestartet, indem man auf Start → Programme

→ **Perfect Pool** → **Perfect Pool** klickt. Wenn das Spiel läuft, gelangt man sofort zum Hauptmenü.

## Spielregeln

Das Spiel wird bei der ersten Partie mit einem vollen Dreieck aus fünfzehn Bällen gespielt. Wenn nur noch ein Ball übrig ist, werden die übrigen vierzehn Bälle für das nächste Spiel wieder im Dreieck angeordnet. Wenn der fünfzehnte Ball mit dem Dreieck in Berührung kommt, wird er auf den "Break End" des Tisches platziert. Wenn der Stoßball mit dem Dreieck in Berührung kommt, dann hat der "Break"-Spieler "Ball-in-Hand" hinter der "Kitchen-Line".

## Ziel

Das Ziel des Spiels besteht darin, einen Punktestand wie 25, 50, 100 zu erreichen, der vorab festgelegt wird. Alle legal versenkten Bälle werden mit einem Punkt bewertet. Eine Runde dauert solange, bis der Spieler ein "Miss" oder ein Foul begeht oder das Spiel gewonnen hat.

## Wie man das Spiel gewinnt

Derjenige Spieler, der die vereinbarte Punktezahl als erster erreicht, hat die Partie gewonnen.

## Kombinationen

Der Ball darf in jeder Kombination getroffen und versenkt werden.

## Fouls

Fouls werden mit einem Strafpunkt bestraft. Für drei Fouls hintereinander gibt es 15 Strafpunkte. Ein Foul führt dazu, dass der nachfolgende Spieler von der aktuellen Position aus spielt. Besteht das Foul in einem Fehlstoß oder darin, dass der Ball vom Tisch gesprungen ist, so hat der nachfolgende Spieler "Ball-in-Hand" und setzt bei der "Kitchen-Line" an. Bei dem "Break" müssen der Stoßball und zwei weitere Bälle gegen die Bande stoßen.

## Penalty für Fehlstöße

Dein Gegner erhält "Ball-in-Hand" hinter der "Kitchen-Line". In diesem Fall muss der Stoßball die "Kitchen-Line" überqueren, bevor er einen anderen Ball anstößt, oder die Runde ist verloren.

## Vom Tisch gesprungene Bälle

Vom Tisch gesprungene Bälle gelten als Fehlstoß und werden wieder platziert.

Wie ein neues Spiel gestartet wird

Ein neues Spiel startet man, indem man in dem Hauptmenü auf **Spiel (Game)** klickt. In dem nächsten Menü kannst du dir dann aussuchen, ob du gegen einen **Mitspieler (human player)** oder gegen den **Computer (computer player)** antrittst oder ob du für dich **allein trainieren (train alone)** möchtest.

Entscheidet man sich für einen **Mitspieler (human player)** (zum Beispiel gegen einen Freund), so können zwei Namen eingegeben werden.

Ihr könnt auch gegeneinander spielen.

Entscheidet man sich für den **Computer (computer player)**, so hat man die Wahl zwischen drei Computer-IQ-Stufen (**Dumb, Gambler** oder **Sniper**).

Wenn man gegen den Computer spielt, kann man auch den **Competition-Modus** auswählen.

Das Spiel wird gestartet, indem man auf OK klickt.

Sobald man sich in dem Spiel befindet, kann der Ball mit der linken Maustaste platziert werden. Das Queue kann durch Rechts- und Linksbewegungen mit der Maus in Position gebracht werden. Mit Vorwärts- oder Rückwärtsbewegungen der Maus lässt sich die Perspektive nach oben oder nach unten verschieben. Die Naheinstellung kann ein- und ausgeschaltet werden, indem die rechte Maustaste gedrückt gehalten und die Maus vorwärts und rückwärts bewegt wird.

Um den Ball anzustoßen, drückt man auf die linke Maustaste und bewegt die Maus rückwärts und dann vorwärts. Je schneller die Maus vorwärts bewegt wird, desto kräftiger ist der Stoß.

Wie ein Spiel für mehrere Mitspieler gestartet wird

Wenn du über ein Netzwerk oder über das Internet gegen einen Freund spielen möchtest, wählst du Netzwerkspiel (**Network Game**) in dem Hauptmenü aus.

In dem Netzwerkmenü kannst du deinen Namen angeben, die Art des Netzwerks auswählen (**LAN/WAN**), festlegen, ob du Server oder Client bist und ob du Competition spielen möchtest.

Demo-Modus

Nach einer Wartezeit von ungefähr 5 Minuten zeigt das Spiel eine Demo mit zwei Computer-Spielern im **Sniper**-Modus.

Beschreibung des Hauptmenüs/Untermenüs

### **Spiel**

#### **Name**

- Hier wird der Name eingegeben

#### **Mitspieler**

- Hier kannst du festlegen, dass du gegen einen Freund spielen möchtest.

#### **Name des Gegners**

- Hier gibst du den Namen des Freundes ein.

#### **Computerspiel**

- Hier wird das Computerspiel ausgewählt.

#### **Wahl des Computer-IQ**

- Hier kannst du entscheiden, wie gut der Computer sein soll.

#### **Allein trainieren**

- Hier kannst du festlegen, dass du allein trainieren möchtest.

#### **Competition**

- Hier kannst du festlegen, dass du im Competition-Modus spielen willst.

### **Zahl der Bälle**

- Hier gibst du eine Zahl für die Bälle/Punkte im Competition-Modus ein.

### **OK**

- Das Spiel kann beginnen.

### **Zurück**

- Zurück zu dem Hauptmenü

## **Netzwerkspiel**

### **dein Name**

- Hier wird der Name eingegeben.

### **Wahl des Modus**

- Hier wird die Art des Netzwerks festgelegt.
- **LAN** = Local Area Network
- **WAN** = Wide Area Network
- **Host address** = Wählst du **WAN** und **Client** aus, dann kannst du die IP-Adresse des Servers hier eingeben, damit die Verbindung hergestellt wird. Wird **LAN** ausgewählt, dann wird dies deaktiviert, da ein **LAN** seinen **Server** automatisch findet.

### **Typ auswählen**

- Hier kannst du auswählen, ob du der Host eines Spiels sein möchtest (**Server**) oder ob du dich in ein Spiel einklinken möchtest, das irgendwo auf einem Server läuft (**Client**).

### **Competition**

- Hier kann der Competition-Modus festgelegt werden.

### **Zahl der Bälle**

- Hier wird die Zahl der Bälle/Punkte für den Competition-Modus eingegeben.

### **OK**

- Das Spiel kann beginnen.

### **Zurück**

- Zurück zu dem Hauptmenü

## **Einstellungen**

### **Raum darstellen**

- Wenn dieser Menüpunkt gewählt wird, wird der Raum während des Spiels gezeigt. Bei langsameren Rechnern empfiehlt es sich, diesen Menüpunkt nicht zu wählen.

### **Auflösung**

- Hier wird die Auflösung festgelegt, mit der das Spiel gespielt wird.

### **Lautstärke der Musik**

- Hier wird die Lautstärke der Musik eingestellt.

### **Musik aus**

- Wenn dieser Menüpunkt gewählt wird, wird die Musik abgestellt.

### **Lautstärke des Sounds**

- Hier kann man die Lautstärke der Umgebungsgeräusche festlegen.

### **Ballspur**

- Hier wird gezeigt, wie sich der Ball bewegen wird (nur im Trainingsmodus).

### **Bester Stoß**

- Hier wird automatisch gezeigt, welcher Stoß am besten war (Nur Trainingsmodus).

### **OK**

- Hier kann man die Spieloptionen festlegen.

## **Punkte**

### **Exit**

- Scoreboard verlassen

## **Exit**

- Spiel verlassen

## Steuerungen

Die Ansicht der Steuerungen ist während des Spiels möglich, wenn man die F1-Taste drückt.

Ball platzieren	linke Maustaste einmal drücken
den Ball anvisieren	die Maus nach links oder nach rechts bewegen
die Ansicht ändern	die Maus nach oben oder unten bewegen
Nahansicht des Balles ein/aus	die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus vorwärts oder rückwärts bewegen
Stoß	mit der Maus klicken und die Maus rückwärts und vorwärts bewegen
harter Stoß	wie bei einem normalen Stoß, aber die <b>Ctrl</b> -Taste gedrückt halten
weicher Stoß	wie bei einem normalen Stoß, aber die <b>Shift</b> -Taste gedrückt halten
aktuelles Spiel verlassen	Escape-Taste drücken
Einrichten/Zielen-Modus einstellen	<b>A</b> -Taste
Queue anheben oder senken	<b>C</b> -Taste
Raum ein/aus	<b>Q</b> -Taste
Ansicht von oben	<b>Z</b> -Taste
Menü für die Einstellungen zeigen	<b>Ctrl</b> - + <b>S</b> -Taste

## Wie man die eigenen MP3-Dateien abspielt

Zu dem Spiel gehören keine MP3-Musikdateien; es können aber eigene bei diesem Spiel abgespielt werden.

Wenn du in dem Verzeichnis, in welchem du dieses Spiel abgelegt hast (normalerweise **C:\ProgramFiles\Perfect Pool**), ein Verzeichnis mit der Bezeichnung Musik einrichtest und in dieses Verzeichnis deine MP3-Dateien kopierst, dann wird das Spiel diese Dateien in willkürlicher Auswahl abspielen.

# Perfect Pool Manual

© 2001 Megaware Multimedia B.V.

1. Running the game
2. Rules of the game
3. How to start a new game
4. How to start a Multiplayer game
5. Demo mode
6. Main/sub Menu description
7. Controls
8. Playing your own MP3 files

## Running the game.

You can start the game by clicking Start → Programs → Perfect Pool → Perfect Pool. When the game is running you will immediately enter the Main Menu.

## Rules of the Game.

This game is played with a full rack of fifteen balls for the first game when only one ball is left the next game is racked with the remaining fourteen balls. If the fifteenth ball interferes with the rack it is spotted on the break end of the table. If the cue ball interferes with the rack, then the breaker has ball -in-hand behind the kitchen line.

### Object.

To reach a point score agreed to at the start of the match, such as 25, 50, 100. All legally pocketed balls are worth 1 point. A turn continues until the player misses, commits a foul, or wins the game.

### Winning the Game.

The player that reaches the agreed point score first wins the match.

### Combinations.

You can hit and pocket any ball in any combination.

### Fouls.

Any foul receives -1 point. Three consecutive fouls receives -15 points. A foul results in the incoming player shooting from the current position, unless the foul was a scratch or jumped off table, which gives ball-in-hand behind the kitchen line to the incoming player. On the break the cue ball and two balls must hit a cushion.

### Penalty for Scratching

Ball-in-hand behind the kitchen line is given to your opponent. In this case the cue ball must cross the kitchen line before striking another ball or lose a turn.

### Balls Jumped off the Table

Balls jumped off the table are considered scratched and are spotted.

## How to start a new game

You can start a new game by clicking on Game in the Main menu, in the next menu you will have the choice to play against a human player or against a computer player or train alone.

When selecting a game against a human player (for example against a friend), 2 names can be filled out.

You can also play a competition against each other.

When selecting a computer player, you have the choice of selecting the computer IQ in 3 steps. (Dumb, Gambler or Sniper).

When playing against the computer you can also select the competition mode.

By clicking OK the game will start.

Once in the game the ball can be placed with the left mouse button, when the ball is placed you can aim the cue-stick by moving left/right with the mouse, the view can be raised/lowered by moving the mouse

forward/backward the view can be zoomed in/out by pressing and holding the right mouse button and moving the mouse forward/backward.

To shoot a ball click the left mouse button and move the mouse backward and then forward, the power you will shoot with is determined by the forward speed of the mouse.

### **How to start a Multiplayer game**

If you want to play a game against a friend over a network or Internet you can select Network Game in the Main menu.

In the Network Game menu you can set your name, select what kind of network you want to use (LAN/Wan), select if you are the server or the client and select if you want to play a competition.

### **Demo Mode**

If you wait for about 5 minutes the game will run a demo with 2 computer players in sniper mode.

### **Main/Sub Menu description**

- Game
  - o Your Name
    - Enter Your name here
  - o Human Player
    - Select to play against a friend
  - o Opponent's Name
    - Enter the name of your friend
  - o Computer Player
    - Select to play against the computer
  - o Choose computer IQ
    - Select how good the computer must be.
  - o Train Alone
    - Select this to train alone
  - o Competition
    - Select to play in competition mode
  - o Number of Balls
    - Enter a number of balls/points for the competition mode
  - o OK
    - Play the game
  - o Back
    - Back to the Main menu
- Network Game
  - o Your Name
    - Enter your name here
  - o Select Mode
    - Select what type of network will be used to play a game
    - LAN = Local Area Network
    - WAN = Wide Area Network or also known as the Internet
    - Host Address = if WAN and Client is selected than you can put the IP address of the server here to connect to it. If LAN is selected than this will be greyed out, a LAN will find its server automatically.
  - o Select type
    - Select here is you want to host a game (Server) or want to connect to a game that is being served elsewhere (Client)
  - o Competition
    - Select to play in competition mode
  - o Number of Balls
    - Enter a number of balls/points for the competition mode
  - o OK
    - Play the game
  - o Back
    - Back to the Main menu

- Settings
  - o Show Room
    - When selected the room will be shown during gameplay, for slower machine it's suggested to deselect this.
  - o Resolution
    - Sets the resolution the game is played in.
  - o Music Volume
    - Sets the Volume of the music
  - o Music Off
    - When selected the music is off.
  - o Sound Volume
    - Sets the volume of the environment sounds.
  - o Ball Path
    - Shows the path that the balls will go (Training Mode only)
  - o Best Shot
    - Automatically shows which shot is best (Training Mode only)
  - o OK
    - Sets the selected game options
- Scores
  - o Exit
    - Exits the scoreboard
- Exit
  - Exit the game.

## Controls

The controls can also be viewed while in the game by pressing the F1 Key.

Place the Ball	- Click left Mouse button once
Aim the Ball	- Move your mouse left or right
Change the view	- Move your mouse up or down
Zoom in/out on the ball	- Press and hold the right mouse button and move your mouse forward or backward
Make a shot	- Click the mouse button and move the mouse back and forward
Make a Hard shot	- same as make a shot but now with the Ctrl key pressed
Make a Soft shot	- same as make a shot but now with the Shift Key pressed
Exit the current game	- Esc Key
Set Adjust/Aim mode	- A Key
Raise/lower the cue stick	- C Key
Toggle the room on/off	- Q Key
Overhead view	- Z Key
Show the settings menu	- Ctrl + S Keys

## Playing your own MP3 files

There are no MP3 files included with this game, but this game has the ability to play your own.

If you create a directory called music in the directory where you installed this game (Usually C:\Program Files\Perfect Pool), and copy your MP3 files to that directory, then the game will automatically play these in random order.



**Instrucciones de Perfect Pool**  
**© 2001 Megaware Multimedia B.V.**

1. Cómo poner en marcha el juego
2. Reglas del juego
3. Cómo empezar a jugar
4. Cómo jugar con múltiples jugadores
5. Modo demo
6. Descripción del menú principal y secundario
7. Comandos
8. Jugar con archivos MP3 propios

### **Cómo poner en marcha el juego**

Inicie el juego haciendo clic en Inicio → Programas → **Perfect Pool** → **Perfect Pool**. Cuando ya esté en marcha aparecerá en pantalla el Menú principal.

### **Reglas del juego**

La partida se juega con un triángulo completo de quince bolas al empezar el juego. Cuando sólo queda una bola sobre la mesa, la siguiente partida se reponen las catorce bolas restantes. Si la bola número quince interfiere con el triángulo, se coloca al final de la mesa. Si, en cambio, es la bola blanca la que interfiere, el jugador obtiene bola en mano y la sitúa detrás de la línea de cabeza.

### **Objetivo**

Alcanzar la puntuación acordada al principio de la partida (20, 50 ó 100). Las bolas que se entroneren valen 1 punto. Cada participante sigue jugando hasta que comete una falta, pierde su turno, o gana la partida.

### **Ganar**

Gana el primer jugador que consiga la puntuación acordada.

### **Combinaciones**

Puede golpear y entronerar las bolas mediante cualquier combinación.

### **Faltas**

Las faltas se penalizan con -1 punto. Tres faltas consecutivas suman -15 puntos. Tras una falta el siguiente jugador retomará el juego desde la posición en la que se encuentre en esos momentos la bola, excepto si se produce un golpe nulo o si la bola salta fuera de la mesa, en cuyo caso el siguiente jugador tomará la bola en mano detrás de la línea de la cabeza. Al tirar, la bola de saque y otras dos bolas deben tocar una banda.

### **Penalización por golpe nulo**

El siguiente jugador obtiene bola en mano y coloca la bola blanca detrás de la línea de cabeza. En este caso la bola blanca debe cruzar la línea de cabeza antes de golpear a otra bola, o el jugador pierde su juego.

### **Bolas fuera de la mesa**

Las bolas que se salten fuera de la mesa se considerarán nulas y se marcarán

### **Cómo empezar una nueva partida**

Para volver a jugar, haga clic en la opción **Game** del Menú Principal. Aparecerá otro menú en el que podrá elegir entre jugar contra otra persona, contra el ordenador o entrenando usted solo.

Si selecciona jugar **human player** (jugar con un amigo, por ejemplo), puede introducir 2 nombres.

Si selecciona **computer player**, jugará contra el ordenador y puede escoger entre tres niveles de dificultad (**Dumb**,

**Gambler o Sniper**). Además puede elegir **competition mode** (o modo competición).

La partida empieza al hacer clic en OK.

Cuando esté jugando puede colocar la bola pulsando el botón izquierdo del ratón. Una vez en su sitio, puede apuntar con el taco moviendo el ratón hacia la derecha o hacia la izquierda; también puede cambiar el plano de picado hacia abajo/arriba moviendo el ratón hacia delante o hacia atrás o acercarse y alejarse con el zoom pulsando el botón derecho del ratón, a la vez que lo desplaza hacia delante y hacia atrás.

Para golpear una bola con el taco haga clic en el botón izquierdo del ratón y arrástrelo hacia atrás y luego hacia delante; la potencia del golpe depende de la velocidad de avance del ratón.

### **Cómo empezar una partida con varios jugadores**

Si quiere jugar una partida con un amigo conectado en red o a través de Internet, seleccione **Network Game** en el Menú Principal.

En **Network Game** puede escribir su nombre, elegir el tipo de red que utilizará (**LAN/Wan**), indicar si es usted el **Server** (servidor) o **Client** (cliente) y seleccionar si quiere jugar una competición.

### **Modo demo**

Si espera unos cinco minutos, el juego le presentará una demostración con dos jugadores en el modo **sniper** (profesional).

Descripción del menú principal y secundario

### **Game**

#### **Your name**

Escriba su nombre

#### **Human Player**

Elija jugar contra otra persona.

#### **Opponent's Name**

Escriba el nombre de su contrincante

#### **Computer Player**

Elija jugar contra el ordenador

#### **Choose computer IQ**

Seleccione el grado de dificultad del ordenador

#### **Train alone**

Seleccione esta opción para jugar solo

#### **Competition**

Seleccione el modo competición

#### **Number of balls**

Introduzca el número de bolas/puntos para el modo competición

#### **OK**

Para jugar

#### **Back**

Para volver al Menú principal

### **Network Game**

#### **Your Name**

Escriba su nombre

#### **Select Mode**

Escoja el tipo de red que utilizará durante la partida

#### **LAN=Local Area Network**

**WAN= Wide Area Network** (conocida también como Internet)

**Host Address** = si **WAN** y **Client** están seleccionados, introduzca su dirección **IP** del servidor para conectarse. En cambio, si es **LAN** el objeto seleccionado en gris, un **LAN** buscará automáticamente un **servidor**.

#### **Select Type**

Elija ahora si quiere ser el centro coordinador (**Server**) de la partida o si prefiere conectarse a otros servidores (**Client**)

#### **Competition**

Seleccione el modo competición

#### **Number of Balls**

Introduzca el número de bolas/puntos para el modo competición

**OK**

Para jugar

**Back**

Para volver al Menú principal

**Settings**

**Showroom**

Al seleccionar este parámetro se muestra el espacio en el que se jugará la partida. Para máquinas de menor capacidad se recomienda desactivar esta opción.

**Resolution**

Gradúa la resolución del juego

**Music Volume**

Gradúa el volumen de la música

**Music off**

Al seleccionarlo, se suprime la música

**Sound Volume**

Gradúa el volumen de los efectos de sonido

**Ball path**

Muestra la trayectoria que seguirán las bolas (sólo en el modo de entrenamiento)

**Best shot**

Muestra automáticamente cuál ha sido el mejor golpe (sólo en el modo de entrenamiento)

**Scores**

Muestra la puntuación de la competición con el ranking de los mejores jugadores

**Exit**

Para salir de la pantalla que muestra la puntuación

**Exit**

Para terminar la partida

**Comandos**

Puede visualizar los comandos durante la partida pulsando la tecla F1

Colocar la bola	Un clic en el botón izquierdo del ratón
Apuntar la bola	Mueva el ratón hacia la derecha o la izquierda
Cambiar el punto de mira	Mueva el ratón hacia arriba o hacia abajo
Acercar/alejar zoom sobre la bola	Pulse el botón derecho del ratón y mueva el ratón hacia delante o hacia atrás
Golpear	Haga clic en el botón del ratón y mueva el ratón hacia delante o hacia atrás
Golpear con fuerza	Igual que al golpear pero pulsando la tecla <b>Ctrl</b>
Golpear con suavidad	Igual que al golpear pero pulsando la tecla <b>Shift</b>
Terminar la partida	Tecla <b>Esc</b>
Escoger modo Ajustar/Apuntar	Tecla <b>A</b>
Levantar o bajar el taco	Tecla <b>C</b>
Ver salón / no ver salón	Tecla <b>Q</b>
Vista panorámica	Tecla <b>Z</b>
Mostrar el menú de parámetros	Teclas <b>Ctrl + S</b>

**Jugar con archivos MP3 propios**

Este juego no incluye archivos MP3 de música, pero sí que es adaptable a sus propios archivos. Si crea un directorio llamado **music** en el mismo directorio donde haya instalado este juego (Normalmente

**C:\Programas\Archivos\Perfect Pool**) y copia sus archivos MP3 en este directorio, automáticamente el juego los ejecutará en orden aleatorio.

# Perfect Pool Manual

© 2001 Megaware Multimedia B.V.

1. Comment cela fonctionne ?
2. Les règles du jeu
3. Comment démarrer une nouvelle partie ?
4. Comment jouer à plusieurs joueurs
5. Le mode Démo
6. La description des menus : menu principal et sous-menus
7. Touches de contrôle
8. Lire vos propres fichiers MP3

Comment cela fonctionne ?

Pour commencer une partie, appuyez sur Démarrer → Programmes → **Perfect Pool** → **Perfect Pool**. A l'ouverture du programme, vous vous trouvez immédiatement dans le Menu principal.

Les règles du jeu

Dans le premier jeu, vous disposez d'un plein panier de quinze balles. Lorsqu'il ne reste plus qu'une balle, vous passez au second mode de jeu, qui se joue avec les quatorze balles restantes. Si la quinzième balle échoue sur le panier, elle passe du côté de la table où se jouent les acquits. Le joueur aux acquits prend la main derrière la touche.

Le but du jeu

Atteindre un score en points fixé en début de partie : 25, 50 ou 100. Toutes les balles blousées correctement valent 1 point. Le tour est au joueur jusqu'à ce qu'il rate son coup, commette une faute ou gagne la partie.

Comment gagner la partie

Le joueur qui atteint le score fixé en début de jeu a gagnée la partie.

Combinaisons

Vous pouvez frapper et blouser toutes les balles, dans toutes les combinaisons.

Triche

Tous les mauvais coups sont pénalisés de 1 point. Trois mauvais coups consécutifs sont pénalisés de - 15 points. Par mauvais coup on entend un coup joué par le joueur entrant à partir de la position courante, un coup pour rien (balle ou tapis rasé) ou une sortie de table, auquel cas la balle passe derrière la touche au joueur entrant. Au break, la balle de queue ainsi que deux autres balles doivent toucher une bande.

Pénalité en cas de coup pour rien

La balle de touche passe à l'adversaire. Dans ce cas, la balle de queue doit passer la touche avant de frapper une autre balle. Sinon le tour est manqué.

Sorties de table

Les balles sorties de la table sont considérées comme des coups pour rien et sont comptabilisées.

Comment démarrer une nouvelle partie

Vous pouvez démarrer une nouvelle partie en cliquant sur **Game** dans le Menu principal. Dans le menu suivant, vous pouvez choisir de jouer contre un **human player** ou contre un **computer player** ou encore en mode **train alone**.

Lorsque vous sélectionnez le mode **human player**(contre un ami, par exemple), vous pouvez introduire deux noms.

Vous pouvez également jouer en compétition l'un contre l'autre.

Lorsque vous sélectionnez un **computer player**, vous pouvez choisir le mode de jeu de l'ordinateur (trois modes vous sont présentés : **Dumb**, **Gambler** ou **Sniper**).

Vous pouvez également déterminer le niveau de difficulté dans le **competition mode**.

Cliquez sur OK pour démarrer la partie.

Au début de la partie, vous pouvez placer la balle en vous aidant du bouton gauche de la souris. Quand la balle est en place, vous pouvez manier la queue en déplaçant la souris vers la gauche et vers la droite. Vous pouvez avancer et reculer en déplaçant la souris d'avant en arrière et, pour augmenter et diminuer le zoom, avancer et reculer la souris en maintenant le bouton droit enfoncé.

Pour frapper la balle, appuyez sur le bouton gauche de la souris et déplacez celle-ci en arrière puis en avant. La force avec laquelle vous frappez est déterminée par la vitesse à laquelle vous déplacez la souris.

Comment jouer à plusieurs joueurs ?

Si vous souhaitez jouer une partie avec un ami, en réseau ou via Internet, sélectionnez **Network Game** dans le Menu principal.

Dans le menu **Network Game**, vous pouvez sélectionner le type de réseau que vous souhaitez utiliser (**LAN/Wan**), préciser si vous êtes le **server** ou le **client** et déterminer si vous souhaitez jouer en compétition.

Mode Démo

Si vous attendez environ 5 minutes, le programme lance une démo où se confrontent deux ordinateurs en mode **sniper**.

Description des menus : Menu principal et sous-menus.

- **Game**
  - o **Your Name**
    - Introduisez votre nom.
  - o **Human Player**
    - Sélectionnez la case si vous souhaitez jouer avec un ami.
  - o **Opponent's Name**
    - Introduisez le nom de votre ami.
  - o **Computer Player**
    - Sélectionnez la case si vous voulez vous mesurer à l'ordinateur
  - o **Choose computer IQ**
    - Sélectionnez le niveau de l'ordinateur.
  - o **Train Alone**
    - Sélectionnez cette option pour vous entraîner seul.
  - o **Competition**
    - Sélectionnez cette option pour jouer en compétition.
  - o **Number of Balls**
    - Introduisez un nombre de balles/points dans le mode de compétition.
  - o **OK**
    - Pour démarrer la partie
  - o **Back**
    - Retour au menu principal
- **Network Game**
  - o **Your Name**
    - Introduisez votre nom.
  - o **Select Mode**
    - Sélectionnez le type de réseau qui sera utilisé pour jouer la partie
    - **LAN = Local Area Network**
    - **WAN = Wide Area Network** également connu sous le nom d'Internet
    - **Host Address** = lorsque **WAN** et **Client** sont sélectionnés, vous pouvez introduire l'adresse **IP** du serveur pour établir la connexion. Si **LAN** est sélectionné, cette case est grisée. En **LAN** le **server** est sélectionné automatiquement.

- **Select type**
  - Choisissez si vous souhaitez démarrer une partie en host (**Server**) ou si vous voulez vous relier à une partie lancée ailleurs (**Client**)
- **Competition**
  - Choisissez cette option si vous voulez jouer en compétition.
- **Number of Balls**
  - Introduisez un nombre de balles/points pour le mode compétition.
- **OK**
  - Jouez le jeu
- **Back**
  - Retour au Menu principal
- **Settings**
  - **Show Room**
    - Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez visualiser la salle pendant la partie. Il est recommandé de ne pas sélectionner cette option sur les machines moins puissantes.
  - **Resolution**
    - Définit la résolution pour la partie en cours.
  - **Music Volume**
    - Fixe le volume sonore du fonds musical.
  - **Music Off**
    - Pour arrêter le fonds musical.
  - **Sound Volume**
    - Définit le volume des bruits d'ambiance.
  - **Ball Path**
    - Montre le tracé que va suivre la balle (en mode Entraînement uniquement)
  - **Best Shot**
    - Montre automatiquement le meilleur coup (en mode Entraînement uniquement)
  - **OK**
    - Confirme les options de jeu sélectionnée
- **Scores**
  - Affiche le tableau des scores des meilleurs joueurs.
- **Exit**
  - Pour quitter le tableau des scores.
- **Exit**
  - Pour quitter le jeu.

Touches de contrôle

Les touches de contrôle peuvent également être visualisées en cours de partie en appuyant sur la touche F1.

Pour placer la balle	- Cliquez une fois sur le bouton gauche de la souris
Aligner la balle	- Déplacez votre souris à gauche ou à droite
Changer d'angle de vue	- Déplacez votre souris vers l'avant ou vers l'arrière
Agrandir/réduire le zoom	- Appuyez sur le bouton droit de la souris tout en déplaçant la souris en avant ou en arrière.
Frappe	- Cliquez sur le bouton gauche de la souris en déplaçant la souris en arrière puis en avant
Frapper dure	- mêmes commandes que pour la frappe avec la touche <b>Ctrl</b> enfoncée
Frappe douce	- mêmes commandes que pour la frappe avec la touche <b>Shift</b> enfoncée
Quitter la partie courante	- touche <b>Esc</b>
Définir le mode Ajuster/Cibler	- touche <b>A</b>
Agrandir/réduire la queue	- touche <b>C</b>
Afficher/masquer la salle	- touche <b>Q</b>
Overhead view	- touche <b>Z</b>
Show the settings menu	- touche <b>Ctrl + S</b>

Jouer vos propres fichiers MP3

Aucun fichier musical MP3 n'est fourni avec le programme. Cependant, vous pouvez introduire vos propres fichiers musicaux dans ce format.

Si vous créez un répertoire appelé **music** dans le répertoire où vous avez installé ce jeu (en général, **C:\Program Files\Perfect Pool**), il vous suffit de copier vos fichiers MP3 vers ce répertoire pour que le programme les joue automatiquement dans un ordre aléatoire.

# Manuale **Perfect Pool**

©2001 Megaware Multimedia B.V.

1. Funzionamento del gioco
2. Regole del gioco
3. Come iniziare una nuova partita
4. Come iniziare una partita Multiplayer
5. Modo Demo
6. Descrizione del menu principale/sotto menu
7. Comandi
8. Riproduzione dei file MP3

Funzionamento del gioco.

Puoi cominciare a giocare cliccando Start→Programmi→**Perfect Pool**→**Perfect Pool**. Quando il gioco sta funzionando entrerai immediatamente nel menu principale.

Regole del gioco.

Questo gioco si gioca con un triangolo di quindici biglie per la prima partita. Quando rimane una sola biglia, la partita successiva presenta un triangolo di quattordici biglie a cui viene aggiunta quella rimasta. Se la quindicesima biglia interferisce con il triangolo, viene riportata sul bordo dei punti del tavolo verde. Se la biglia battente interferisce con il triangolo, il giocatore che conduce ha la biglia in mano dietro la kitchen line.

Obiettivo.

Per raggiungere il punteggio concordato all'inizio della partita, come 25, 50, 100: tutte le biglie mandate in buca correttamente valgono 1 punto. Il turno continua finché il giocatore perde, commette un fallo o vince la partita.

Per vincere il gioco.

Il giocatore che per primo raggiunge il punteggio stabilito vince la partita.

Combinazioni.

Puoi colpire e mettere in buca qualsiasi biglia con qualsiasi combinazione.

Falli.

Ogni fallo vale -1 punto. Tre falli consecutivi valgono -15 punti. Si ha un fallo se il giocatore subentrante colpisce dalla posizione corrente, a meno che il fallo sia una grattata o un salto dal tavolo, che passa la biglia al giocatore successivo dietro la kitchen line. Su una serie di tiri utili la biglia battente e due biglie devono colpire una sponda.

Penalizzazione per una grattata.

All'avversario viene passata la biglia dietro la kitchen line. In questo caso la biglia battente deve attraversare la kitchen line prima di colpire un'altra biglia o perderà il turno.

Biglie che saltano dal tavolo.



Le biglie che saltano dal tavolo sono considerate come delle grattate e vengono riportate alla sponda

Per iniziare una nuova partita.

Puoi cominciare una nuova partita cliccando **Game** nel menu principale; nel menu successivo potrai scegliere di giocare contro uno **human player** o contro un **computer player** o **train alone**.

Quando selezioni una partita contro uno **human player** (per esempio contro un amico), possono essere inseriti due nomi.

Puoi anche fare una gara l'uno contro l'altro.

Quando selezioni un **computer player**, hai la possibilità di selezionare il computer IQ in tre fasi (**Dumb, Gambler** o **Sniper**).

Quando giochi contro il computer puoi anche selezionare il **competition mode**.

La partita comincia quando clicchi OK.

Una volta nel gioco, la biglia può essere posizionata con il tasto sinistro del mouse; quando la biglia è posizionata, puoi puntare la stecca muovendoti a destra o a sinistra con il mouse; la vista può essere alzata o abbassata muovendo il mouse indietro o avanti; la vista può essere zoomata vicino o lontano tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendo il mouse avanti o indietro.

Per colpire una biglia clicca il tasto sinistro del mouse e muovi il mouse prima avanti e poi indietro; la potenza con cui colpirai è determinata dalla spinta in avanti del mouse.

Come iniziare una partita Multiplayer.

Se vuoi cominciare una partita contro un amico attraverso una rete locale o Internet puoi selezionare **Network Game** nel menu principale.

Nel menu **Network Game** puoi inserire il tuo nome, selezionare il tipo di rete che vuoi usare (**LAN/Wan**), stabilire se sei il **server** o il **client** e se vuoi cominciare una gara.

Modo Demo.

Se attendi per cinque minuti il gioco presenterà un demo con due **computer players** nel modo **sniper**.

Descrizione del menu principale/sotto menu.

- **Game**

. **Your Name**

Inserisci qui il tuo nome

. **Human Player**

Scegli di giocare contro un amico

. **Opponent's Name**

Inserisci il nome del tuo amico

. **Computer Player**

Scegli di giocare contro il computer

. **Choose computer IQ**

Scegli la bravura del computer

. **Train alone**

Scegli questo modo per allenarti da solo

. **Competition**

Scegli di giocare nel modo competition

. **Number of balls**

Inserisci il numero delle biglie/punti per il modo competition

- . **OK**  
Inizia la partita
- . **Back**  
Torna al menu principale
- **Network Game**
  - . **Your Name**  
Inserisci qui il tuo nome
  - . **Select Mode**  
Seleziona il tipo di network che userai per giocare  
**LAN = Local Area Network**  
**WAN = Wide Area Network**, conosciuto anche come Internet  
**Host Address** = se **WAN** e **Client** sono selezionati puoi mettere l'indirizzo **IP** del server per connetterti con esso. Se **LAN** è selezionato, questo comando appare grigio, poiché il **LAN** trova il suo server automaticamente.
  - . **Select Type**  
Seleziona qui se vuoi ospitare un gioco (**Server**) o se vuoi collegarti ad un gioco che viene servito altrove (**Client**).
  - . **Competition**  
Scegli di giocare nel modo competition
  - . **Number of balls**  
Inserisci il numero delle biglie/punti per il modo competition
  - . **OK**  
Inizia il gioco
  - . **Back**  
Ritorna al menu principale
- **Settings**
  - . **Show Room**  
Una volta scelta, la stanza verrà visualizzata durante il gioco, ma per le macchine più lente si consiglia di non selezionare questa funzione
  - . **Resolution**  
Stabilisce la risoluzione in cui viene giocata la partita
  - . **Music Volume**  
Stabilisce il volume della musica
  - . **Music Off**  
Toglie la musica
  - . **Sound Volume**  
Stabilisce il volume dei suoni di sottofondo
  - . **Ball Path**  
Mostra il percorso che verrà fatto dalla biglia (solo modo Training)
  - . **Best Shot**  
Mostra automaticamente il tiro migliore (solo modo Training)
  - . **OK**  
Stabilisce le opzioni di gioco scelte
- **Scores**  
Mostra la tabella dei punteggi con i nomi dei migliori giocatori
- . **Exit**  
Esce dalla tabella dei punteggi
- **Exit**  
Esce dal gioco

## Comandi

I comandi possono essere visualizzati mentre stai giocando premendo il tasto **F1**.

Posiziona la biglia	- Clicca il tasto sinistro del mouse una volta
Punta la biglia	- Muovi il mouse a sinistra o a destra
Cambia la vista	- Muovi il mouse su o giù
Zoom in/out sulla biglia	- Schiaccia e tieni premuto il tasto destro del mouse e muovi il mouse avanti o indietro
Fai un tiro	- Clicca il tasto del mouse e muovi il mouse avanti o indietro
Fai un tiro forte	- Come per fare un tiro ma schiacciando il tasto <b>Ctrl</b>
Fai un tiro lento	- Come per fare un tiro ma schiacciando il tasto <b>Shift</b>
Esci dalla partita corrente	- Tasto <b>Esc</b>
Stabilisci il modo Adjust/Aim	- Tasto <b>A</b>
Alza/abbassa la stecca	- Tasto <b>C</b>
Attiva/disattiva la stanza	- Tasto <b>Q</b>
Vista sopraelevata	- Tasto <b>Z</b>
Mostra il menu settings	- Tasti <b>Ctrl + S</b>

## Riproduzione del file MP3

Non ci sono file musicali MP3 in questo gioco, ma questo gioco ha la possibilità di riprodurre i suoi file. Se crei una directory chiamata **music** quando installi il gioco (solitamente **C:\Program Files\Perfect Pool**) e copi i tuoi file MP3 in quella directory, il gioco le suonerà automaticamente in ordine sparso.

# Perfect Pool handleiding

(c) 2001 Megaware Multimedia BV

1. Het spel spelen
2. De spelregels
3. Een nieuw spel starten
4. Een spel met meerdere spelers starten
5. Demo modus
6. Beschrijving van Hoofdmenu/Submenu
7. Besturing
8. Je eigen MP3 bestanden afspelen

## Het spel spelen

Je kunt het spel starten door achter elkaar te klikken op Start → Programma's → Perfect Pool → Perfect Pool. Wanneer het programma draait, ben je direct in het Hoofdmenu.

## De spelregels

Dit spel wordt gespeeld met een volledige driehoek van 15 ballen voor het eerste spel. Wanneer slechts een bal is achtergebleven, dan wordt het volgende spel met 14 ballen gespeeld. Als de vijftiende bal onder de driehoek ligt, dan gaat deze naar het 'break end' aan het andere einde van de tafel. Als de stootbal onder de driehoek ligt, dan gaat heeft de 'break'-speler een 'ball-in-hand' achter de 'kitchen'-lijn.

### Doel

Een score bereiken die aan het begin is afgesproken, zoals 25, 50, 100. Alle ballen in de zakken zijn 1 punt waard. Een beurt gaat door tot de speler mist, een fout begaat of het spel wint.

### Het spel winnen

De speler die het eerst de afgesproken stand bereikt, heeft gewonnen.

### Combinaties

Je kunt elke bal in elke combinatie spelen.

### Overtredingen

Per overtreding geldt -1 punt. Drie achtereenvolgende overtredingen levert -15 punten op. Een overtreding resulteert in een stoot door de nieuwe speler vanaf de huidige positie, tenzij bij de overtreding de bal van de tafel werd gestoten. In zo'n situatie mag de nieuwe speler de bal vanaf de kitchen lijn spelen. Bij de 'break' moeten de stootbal en twee ballen een rand raken.

### Boete voor verkeerd stoten

De 'ball-in-hand' achter de 'kitchen'-lijn is voor je tegenstander. In deze situatie moet de stootbal de 'kitchen'-lijn kruisen voordat een andere bal wordt geraakt of de beurt gaat voorbij.

### Van tafel gestoten bal

Ballen die van de tafel worden gestoten, worden beschouwd als een foutbal en worden weer geplaatst.

## Een nieuw spel starten

Je kunt een nieuw spel starten door in het Hoofdmenu op Game te klikken. In het volgende menu heb je de keuze om tegen een menselijke tegenstander (human player) te spelen, tegen de computer (computer player) of om zelf te oefenen (train alone).

Wanneer je een spel tegen een human player kiest (bijvoorbeeld een vriend) kiest, kun je twee namen invullen. Je kunt ook in competitie tegen elkaar spelen. Selecteer je computer player, dan kun je het IQ van de computer in 3 stappen instellen (Dumb, Gambler of Sniper).

Wanneer je tegen de computer speelt, kun je ook de competition mode selecteren. Door op OK te klikken zal het spel starten.

In het spel kun je de bal met de linker muisknop plaatsen. Wanneer de bal is geplaatst, kunt je de keu richten door met de muis naar links/rechts te gaan. Het beeld kan omhoog/omlaag gaan door de muis naar voren of naar achteren te bewegen. Door de rechter muisknop ingedrukt te houden en de muis naar voren/achteren te bewegen, kun je in- en uitzoomen.

Om een bal te stoten klik je met de linker muisknop en beweeg je de muis naar achteren en naar voren. De kracht waarmee je stoot, wordt bepaald door de voorwaartse snelheid van de muis.

## Een spel met meerdere spelers starten

Als je via een netwerk of Internet tegen een vriend wilt spelen, selecteer dan in het hoofdmenu de optie Network Game. In het menu Network Game kun je je naam instellen, aangeven welk netwerk je gebruikt (LAN/Wan), selecteren of je de server of client bent en aangeven of je een competitie wilt spelen.

## Demo modus

Als je 5 minuten wacht, zal het spel in de Sniper modus een demo draaien met 2 computerspelers.

## Beschrijving van Hoofdmenu/Submenu

- Game
  - Your name
    - Voer hier je naam in
  - Human Player
    - Selecteer deze optie om tegen een vriend te spelen
  - Opponent's Name
    - Voer de naam van je vriend in
  - Computer Player
    - Selecteer deze optie om tegen de computer te spelen
  - Choose computer IQ
    - Selecteer hoe goed de computer moet zijn
  - Train alone
    - Selecteer deze optie om alleen te trainen
  - Competition
    - Selecteer deze optie om in de competitie modus te spelen
  - Number of balls
    - Voer het aantal ballen/punten voor de competitie modus in
  - OK
    - Speel het spel
  - Back
    - Terug naar het Hoofdmenu

- Network Game
  - Your Name
    - Voer hier je naam in
  - Select Mode
    - Selecteer welk type netwerk je voor het spel gebruikt
    - LAN = Local Area Network
    - WAN = Wide Area Network
    - Host Address = als WAN en Client zijn geselecteerd, kun je het IP adres van de server hier invullen. Als LAN is geselecteerd, dan kun je hier niets invullen en bij LAN zal het programma de server automatisch vinden.
  - Select type
    - Geef hier aan of je het spel op de server (Server) of dat het spel ergens anders draait (Client)
  - Competition
    - Selecteer deze optie om in de competitie modus te spelen
  - Number of balls
    - Voer het aantal ballen/punten voor de competitie modus in
  - OK
    - Speel het spel
  - Back
    - Terug naar het Hoofdmenu
  
- Settings
  - Show Room
  - Kies je deze optie, dan zal tijdens het spel de ruimte worden weergegeven. Schakel deze optie uit wanneer je een langzame PC hebt.
  - Resolution
    - Stelt de resolutie in waarmee wordt gespeeld.
  - Music Volume
    - Voor het volume van de muziek
  - Music Off
    - Schakelt de muziek uit
  - Sound Volume
    - Stelt het volume van de omgevingsgeluiden in.
  - Ball Path
    - Toont de baan die de ballen zullen volgen (alleen in Training modus)
  - Best Shot
    - Toont automatisch welke stoot het beste is (alleen in Trainig modus)
  - OK
    - Stelt de geselecteerde spelopties in
  
- Scores
  - Toont het scorebord met de beste spelers.
  - Exit
    - Het scorebord afsluiten
  
- Exit
  - Het spel afsluiten

## **Spelbesturing**

Door op de toets F1 te drukken kun je tijdens het spel kijken welke toetsen je moet gebruiken.

De bal plaatsen – Klik eenmaal met de linker muisknop

De bal richten – Beweeg de muis naar links of naar rechts

Het beeld wijzigen – Beweeg de muis omhoog of omlaag

De bal in/uitzoomen – Houd de rechter muisknop ingedrukt en beweeg de muis naar voren of naar achteren

De bal stoten – Klik op de muisknop en beweeg de muis naar achteren en naar voren

Een harde stoot – Zelfde als bij een gewone stoot, maar nu met de Ctrl toets ingedrukt

Een zachte stoot – Zelfde als bij een gewone stoot, maar nu met de Shift toets ingedrukt

Het huidige spel afsluiten – Esc toets

Instellen van aanpassen/richten mode – A toets

Keu hoger/lager – C toets

Kamerweergave aan/uit – Q toets

Bovenaanzicht – Z toets

Menu Instellingen weergeven – Ctrl + S toetsen

## **Je eigen MP3 bestanden afspelen**

Bij dit spel tref je geen MP3 bestanden aan, maar het spel biedt de mogelijkheid je eigen MP3 bestanden af te spelen. Als je in de map waar het programma is geïnstalleerd (meestal C:\Program Files\Perfect Pool) een map aanmaakt met de naam music en je MP3 bestanden naar die map kopieert, dan zal het programma deze in willekeurige volgorde afspelen.

## Perfect Pool - Manual de Instruções

© 2001 Megaware Multimédia B.V.

1. Como começar a jogar
2. Regras do jogo
3. Como iniciar um novo jogo
4. Como iniciar um jogo com mais do que um jogador
5. Modo demonstração
6. Descrição do Menu Principal / Menu Secundário
7. Comandos
8. Ouvir os seus próprios ficheiros MP3

### Como começar a jogar

Para começar a jogar, basta clicar em Iniciar → Programas → **Perfect Pool** © **Perfect Pool**. Assim que o jogo tiver iniciado irá aceder imediatamente ao Menu Principal.

### Regras do jogo

Este jogo é jogado com um conjunto completo de quinze bolas para o primeiro jogo, e quando apenas faltar uma bola, o jogo seguinte prossegue com as restantes catorze bolas. Se a décima quinta bola interferir com o “rack”, então a mesma será posicionada junto à tabela na ext remidade da mesa. Se a bola de jogo interferir com o “rack”, então o jogador que está a jogar deverá colocar a bola à mão em qualquer posição atrás da linha de referência.

### Finalidade

Alcançar uma pontuação acordada no início da partida, como por exemplo 25, 50, 100. Todas as bolas que são correctamente metidas nos buracos valem 1 ponto. Cada jogada continua até que o jogador falhe, cometa uma falta ou então ganhe o jogo.

### Ganhar o jogo

O jogador que alcançar primeiro a pontuação acordada ganha o jogo.

### Combinações

Poderá dar uma tacada em qualquer bola e metê-la no buraco com qualquer combinação.

### Faltas

Por quaisquer faltas cometidas recebe-se - 1 ponto. No caso de 3 faltas consecutivas recebe-se - 15 pontos. Ao cometer-se falta, isso leva a que o jogador seguinte jogue a partir da posição actual, a não ser que a falta tenha resultado de uma falha na tacada ou de a bola ter saltado da mesa, situação que



possibilita que o jogador seguinte coloque a bola à mão em qualquer posição atrás da linha de referência. No recomeço da partida, a bola de jogo e outras duas bolas devem bater numa das tabelas.

#### Penalização por falha na tacada

O seu adversário terá a possibilidade de colocar a bola à mão, em qualquer posição atrás da linha de referência. Neste caso, a bola de jogo deverá cruzar a linha de referência antes de bater noutra bola ou o jogador perde a vez de jogar.

#### Bolas Atiradas para Fora da Mesa

No caso de saltarem bolas para fora da mesa, esta situação é considerada como se de uma falha na tacada se tratasse, pelo que a bola é posicionada à mão.

#### Como iniciar um novo jogo

Para iniciar um novo jogo, basta clicar na opção **Game** no Menu Principal, e no menu seguinte terá a possibilidade de optar entre jogar contra um **human player** (indivíduo), contra o **computer player** (jogador do computador), ou então simplesmente **train alone** (sozinho).

Quando optar por jogar contra um **human player** (um amigo por exemplo), existe a possibilidade de se introduzirem 2 nomes. Poderão igualmente jogar uma partida um contra o outro.

Quando optar por um **computer player**, terá a possibilidade de seleccionar o QI do computador de entre 3 opções disponíveis. (**Dumb, Gambler** ou **Sniper**).

Quando jogar contra o computador terá também a possibilidade de seleccionar o **competition mode** (modo de competição).

Ao clicar em OK, o jogo inicia-se.

Uma vez entrado no jogo, a bola poderá ser posicionada com a ajuda do botão esquerdo do rato, e assim que a bola estiver colocada na posição desejada, poderá apontar o taco deslocando-o para a direita/esquerda com a ajuda do rato, em que o ângulo de visão poderá ser subido/descido bastando para isso deslocar o rato para a frente/para trás. Tem ainda a possibilidade de aumentar/reduzir a ampliação (zoom) do campo de visão bastando para isso premir o botão direito do rato e mantê-lo premido, enquanto desloca o rato para a frente/para trás.

Para dar a tacada numa bola, clique no botão esquerdo do rato e desloque o rato para trás e de seguida para a frente, sendo que a potência com que irá dar a tacada é determinada pela velocidade com que desloca o rato para a frente.

#### Como iniciar um jogo com mais do que um jogador

No caso de pretender jogar uma partida contra um amigo através de uma rede ou via Internet, poderá seleccionar a opção **Network Game** (Jogo em Rede) no menu Principal.

No menu **Network Game** poderá introduzir o seu nome, seleccionar o tipo de rede que pretende utilizar (LAN/Wan), seleccionar se é o **server** (servidor) ou pelo contrário o **client** (cliente), bem como seleccionar se pretende jogar em modo competição.

## Modo Demonstração

Se aguardar durante cerca de 5 minutos o jogo irá correr uma versão demo com 2 jogadores computadores em modo **sniper**.

## Descrição do Menu Principal / Menu Secundário

- **Game**
  - o **Your Name (O seu Nome)**
    - Introduza o Seu Nome
  - o **Human Player**
    - Optar por jogar contra um amigo
  - o **Opponent's Name (Nome do Adversário)**
    - Introduza o Nome do Seu Amigo
  - o **Computer Player**
    - Optar por jogar contra o computador
  - o **Choose Computer IQ (Selecione o QI do Computador)**
    - Selecione quão bom é que o computador deverá ser
  - o **Train Alone**
    - Selecione esta opção para treinar sozinho
  - o **Competition**
    - Selecione para jogar em modo competição
  - o **Number of Balls (Número de Bolas)**
    - Introduza um número de bolas/pontos para o modo competição
  - o **OK**
    - Jogar o jogo
  - o **Voltar**
    - Regressar ao Menu Principal
  
- **Network Game**
  - o **Your Name**
    - Introduza o Seu Nome
  - o **Select Mode**
    - Selecione o tipo de rede que será utilizada para jogar o jogo
    - **LAN = Local Area Network**
    - **WAN = Wide Área Network** ou também conhecida como a Internet
    - **Host Address** = caso se selecione WAN e Client, então poderá introduzir o endereço IP do servidor ao qual irá efectuar a ligação. No caso de se seleccionar LAN, esta opção ficará acinzentada, e a LAN irá pesquisar o seu servidor automaticamente.
  - o **Select type**
    - Selecione aqui se pretende correr o jogo a partir desta localização (Server), ou se pretende ligar-se a um jogo que está a ser gerido a partir de outra localização (Client).
  - o **Competition**
    - Selecione para jogar em modo competição
  - o **Number of balls**
    - Introduza um número de bolas/pontos para o modo competição
  - o **OK**
    - Jogar o jogo
  - o **Return**
    - Regressar ao Menu Principal
  
- **Settings (Regulações)**
  - o **Show Room**

- Quando esta opção é seleccionada, a sala é exibida no decorrer do jogo. No caso de computadores mais lentos, sugere-se que esta opção não seja seleccionada.
  - **Resolution** (Resolução)
    - Permite configurar a resolução em que o jogo é jogado
  - **Music Volume** (Volume da Música)
    - Permite ajustar o Volume da música
  - **Music Off** (Música desligada)
    - Quando seleccionada, desliga a música
  - **Sound Volume** (Volume do som)
    - Permite ajustar o volume dos sons ambientes
  - **Ball Path** (Percurso Bolas)
    - Exibe o percurso que as bolas irão fazer (apenas em Modo Treino)
  - **Best Shot** (Melhor tacada)
    - Exibe automaticamente qual das tacadas possíveis é a melhor (apenas em Modo Treino)
  - **OK**
    - Validar as opções do jogo seleccionadas
- **Scores (Pontuações)**
  - Exibe o quadro de pontuações da competição com os melhores jogadores
- **Exit**
  - Sair do quadro de pontuações
- **Exit**
  - Sair do jogo

#### Comandos

Os comandos também poderão ser visualizados enquanto se joga, bastando para isso premir a tecla F1.

Posicionar a bola:	- Clique no botão esquerdo do rato uma vez
Apontar a bola:	- Desloque o seu rato para a esquerda ou para a direita
Alterar o plano de exibição:	- Desloque o seu rato para cima ou para baixo
Aproximar/afastar o plano da bola: enquanto desloca o seu rato para a frente ou para trás	- Prima o botão direito do rato e mantenha-o premido
Dar uma tacada: e para trás	- Clique no botão do rato e desloque o rato para a frente
Dar uma tacada com mais força: tecla Ctrl premida	- o mesmo que para dar uma tacada, mas agora com a
Dar uma tacada mais suave: tecla Shift premida	- o mesmo que para dar uma tacada, mas agora com a
Sair do jogo em curso:	- Tecla Esc
Configurar o modo Apontar/Ajustar:	- Tecla A
Elevar/baixar o taco:	- Tecla C
Alternar entre Exibir/não Exibir a Sala:	- Tecla Q
Perspectiva de cima:	- Tecla Z
Exibir o menu das configurações:	- Teclas Ctrl + S

Ouvir os seus próprios ficheiros MP3

Este jogo não inclui quaisquer ficheiros de música em formato MP3, mas permitir-lhe-á ouvir os seus próprios ficheiros. Se criar uma directoria com o nome **music** na directoria onde instalou este jogo (Normalmente em C:\Program Files\PerfectPool) e copiar os seus ficheiros MP3 para essa directoria, então o jogo irá tocar automaticamente essas músicas por ordem aleatória.