

POOLSTER

Instructions :

Tous les contrôles du jeu se font à la souris, à l'exception des options menu et des caractéristiques du boss, qui sont également compatibles avec le clavier.

Pour lancer votre première boule, dirigez le curseur sur la table, là où vous voulez placer la boule de jeu (blanche). Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour lancer le premier coup. La boule de jeu se dirige vers le point que vous visiez, entrant en collision avec les autres boules et les bordures.

Pour changer l'intensité avec laquelle vous heurtez la boule, cliquez sur la queue (au milieu en bas de la fenêtre de jeu) et faites-la glisser. Plus vous tirez sur la queue vers la gauche (en l'éloignant de la boule de jeu), plus le coup sera fort. Inversement, déplacer la queue vers la droite réduit la puissance du coup.

Jouer :

- Re Rack : Si une partie est déjà en cours, on vous demandera si vous voulez l'abandonner. Si vous sélectionnez 'Yes', la partie en cours s'achève.
- Open Game : Charger une partie préalablement enregistrée.
- Save Game : Enregistrer les positions actuelles des boules.
- "Boss" Esc : Active le "boss" spécial. Utilisez la touche Echap pour activer plus rapidement cette option.
- Exit : Cette fonction met fin à la partie.

Coups :

- Undo : Permet de revenir à l'état du jeu préalablement au dernier coup joué.
- Re-Simulate : Se remémore les paramètres de votre dernier coup : puissance, rotation, direction de la boule de jeu.
- Replay : Vous montre ce qu'il s'est exactement passé durant la simulation.
- Open Shot : Charge un coup gardé en mémoire et le rejoue.
- Save Shot : Enregistre un coup.
- Halt Balls : Pendant la simulation, cette commande est le seul moyen de stopper le mouvement des boules.

Options :

- Auto Spin Reset : Une fois un coup effectué, la rotation revient automatiquement à zéro.
- Auto Power Reset : Renvoie la puissance à la valeur par défaut après chaque coup.
- Computer Player 1 : L'ordinateur dirige le joueur 1.
- Computer Player 2 : L'ordinateur dirige le joueur 2.
- Set Computer Level : Permet de définir la force du concurrent dirigé par l'IA.
- Configure Sounds : Les routines sonores permettent de mixer des sons en temps réel avec une latence très réduite.