

POOLSTER

Speel Instructies:

Met de muis kan je alles besturen, met de uitzondering van de ‘menu options’ en de ‘boss feature’ welke ook met het toetsenbord kunnen bestuurd.

Voor je eerste stoot, richt je de cursor op de tafel waar je de (witte) bal naar toe wilt laten gaan. Ja kan de bal stoten door op de linker muis knop te drukken. De bal gaat naar het punt waar je op gemikt hebt, botsend tegen andere ballen en zijkanten.

Om de kracht van de stoot aan te passen, klik je met de linker muis knop op de keu (midden onder in het scherm) en sleep je deze. Hoe verder de keu naar links is des te harder zal je stoten. Omgekeerd, verplaats je de bal naar rechts, dan zal de kracht afnemen.

Spel:

- Re Rack: Indien een spel bezig is, zal je gevraagd worden of je het spel wilt eindigen, als je ‘Yes’ kiest zal het huidige spel stoppen.
- Open Game: Opent een eerder opgeslagen bestand.
- Save Game: Opslaan van de huidige positie van de ballen.
- “Boss” Esc: Activeert de speciale “boss” optie. Gebruik de ‘escape’ toets voor de snelste activering van deze optie.
- Exit: Deze functie stopt het spel.

Stoten:

- Undo: Brengt het spel terug naar de staat voordat de laatste stoot was gedaan.
- Re-Simulate: Deze commando onthoudt de parameters van je laatste stoot: power (kracht), spin (effect) en richting van de bal.
- Replay: Precieze weergave van wat zich afgespeeld heeft.
- Open Shot: Laden en weergave van een eerder opgeslagen stoot.
- Save Shot: Opslaan van een stoot.
- Halt Balls: Tijdens de simulatie is de enige mogelijkheid om de ballen te stoppen dit commando.

Opties:

- Auto Spin Reset: Wanneer je hebt gestoten zal de ‘spin’ automatisch terug op geen spin gezet worden.
- Auto Power Reset: Deze optie zet de kracht na elke stoot terug op de standaard waarde.
- Computer Player 1: Wanneer je dit selecteert zal de computer als Speler 1 spelen.
- Computer Player 2: Wanneer je dit selecteert zal de computer als Speler 2 spelen.
- Set Computer Level: Instellen van de vaardigheid van de computer tegenstander.
- Configure Sounds: Het gebruikte geluid geeft de mogelijkheid om low-latency real-time mixing van geluiden te gebruiken.