

OFFICIALLY ENDORSED BY  RILEY

VIRTUAL POOL 3



Janette Lee



Endorsed by
 RILEY



Interplay

INHALT

- 2. Virtual Pool 3 Erweiterungen:**
- 2. Systemanforderungen**
- 3. Installation und Start des Spiels**
- 4. Hauptmenü**
 - 4. Schnellspielmodus**
 - 8. Karriere-Spiel**
 - 9. Spiel laden**
 - 9. Internet-Play**
 - 9. Netzwerkspiel**
 - 12. Trick/Stoß-Vorbereitung**
 - 13. Turnier**
 - 14. Filme**
 - 15. Statistik**
 - 16. Einstellungen**
 - 20. Demo**
 - 20. Beenden**
- 20. Das Spiel:**
 - 20. Der Spiel-Bildschirm:**
 - 21. Die Steuerungen:**
 - 26. Spurberechnung und Kraft**
- 26. Karriere Modus**
- 30. Erweitertes Online-Spiel:**
 - 30. Basisbeschreibung über das Spiel mit VP3 im Internet**
 - 30. Wie angeschlossen wird**
 - 30. Die VP3-Website, ein Platz, um mehr über VP-Online und über Pool im Allgemeinen zu lernen:**
 - 30. Basisbeschreibung von GameSpy Arcade**
 - 31. Wie GameSpy Arcade dazu benutzt wird, in einen Pool-Raum zu gelangen und Ihre Freunde zu finden**
 - 33. Herausforderungszimmer**
 - 33. Teamspiel**
 - 33. Turniere**
 - 33. Ligen**
 - 33. Leitern**
- 33. Allgemeine Pool Regeln**
 - 36. Spezifische Spielregeln**
 - 36. 9-Ball-Regeln**
 - 37. 8-Ball-Regeln**
 - 42. Straight-Pool-Regeln**
 - 44. Rotations-Regeln**
 - 45. Sechser-Ball-Regeln**
 - 45. 10-Ball-Regeln**
 - 46. 3-Ball-Regeln**
 - 46. Bank-Pool-Regeln**
 - 47. 1-Tasche-Regeln**
 - 48. 15-Ball-Regel**
 - 49. Basis-Lochbillard-Regeln**
 - 50. Cowboy-Regeln**
 - 51. Cribbage-Regeln**
 - 52. Honolulu-Regeln**
 - 53. Bowliard-Regeln**
 - 54. Snooker-Regeln**
 - 55. Drei-Banden-Billard-Regeln**
 - 57. Ein-Banden-Billard-Regeln**
 - 57. Die Grundlagen**
 - 66. Fortgeschrittenen Techniken**
 - 70. "Tall Steve's" Tips**
- 71. Anerkennung**
- 74. Anhang A -Glossar**
- 76. PRODUKT-SERVICE**

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernseh Bildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

Virtual Pool 3 Erweiterungen:

Jeanette Lee - Sie erhalten eine Filmeinweisung von der sogenannten "Schwarzen Witwe" selbst. Jeanette ist eine Expertin im Überwinden von Lebenshindernissen und Gegnern. Sie erreichte schnell Starruhm und war 1996 die Nummer 1 in der Welt-Rangliste der weiblichen Spieler. Seitdem nimmt Sie immer einen Platz in den Top 10 der weltbesten Frauen ein, und gewinnt Turniere bis zum heutigen Tag.

Karrieremodus - Dies ist ein NEUER Spielmodus in Virtual Pool 3. Sie starten mit dem Spielen in einer Garage für etwas Kleingeld. Nachdem Sie genügend Geld und Fähigkeiten erworben haben, können Sie mit dem Boss einer jeden Lokalität spielen und ihr/sein Geld in Tasche stecken. Nachdem Sie den Boss besiegt haben, gehen Sie zur nächsten offenen Lokalität mit mehr Gegnern. Kaufen Sie sich das Queue Ihrer Wahl (zumindest das Queue, das Sie sich mit Ihrem Geldbeutel leisten können) bis Sie Ihre Traumausrüstung zusammenhaben. Wenn Sie dabeibleiben und lernen, wie ein Professioneller zu spielen, werden Sie mit der "Schwarzen Witwe" für das große Geld in ihrem Strandhaus spielen (natürlich mit der Jeanette Lee von Virtual Pool 3 ...nicht mit der lebendigen).

Grafik - Es gibt 8 neue Pool-Spielumgebungen zur Auswahl. Dabei sind eine Garage, ein Bikers-Treff, einige phantastische Pool-Spielhallen, ein Schloss, ein Privatraum im Casino in Monte Carlo und Jeanettes Strandhaus.

Spiel im Internet Play - Spielen Sie Multi-Player-Spiele mit Ihren Freunden oder anderen Fans von Virtual Pool 3 über das Internet. Es erlaubt auch Zuschauer, so dass Ihnen Ihre Freunde Ihre "Ich hab den Tisch abgeräumt"-Stories auch glauben. Nehmen Sie an Online-Turnieren, Liga- und Ranglistenspielen teil. Zudem ist Virtual Pool 3 kompatibel mit Gamespy Arcade™.

Ausbildung - Wenn Sie am Pool eingehen, ist dies Ihre Chance zu lernen, ohne dass Sie sich vor Publikum blamieren. Ihre Lektionen erhalten Sie von Jeanette Lee, eine der höchstrangigsten weiblichen Pool-Player.

Neue Echtzeit-Spiele-Features - Die Geisterball-Zielhilfe.

Die Tische sind entsprechend den Tischen von Imperial International™ modelliert.

Neues Aussehen, neues Feeling - Virtual Pool 3 ist mit einer brandneuen Benutzeroberfläche zusammen mit einer total renovierten Grafik-Engine ausgestattet. Diese Kombination macht es zum bisher am besten aussehenden Spiel.

Systemanforderungen:

IBM oder 100% kompatibel, Pentium™ 233 MHz oder besser, Windows® 95/98/2000 mit DirectX 7, 32 MB RAM, 200 MB freier Festplattenplatz, 4X CD-ROM Laufwerk oder besser, DirectX zertifizierte Video- und Soundkarte

Die empfohlenen System-Spezifikationen sind: P2 400 mit 16 MB Video-Hardware-Beschleuniger

Installation und Start des Spiels

Installation:

Zur Installation von Virtual Pool 3 legen Sie einfach die CD-ROM mit Virtual Pool 3 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Auto-Run-Feature bringt Sie zum Installationsmenü. Wählen Sie "Install", und das Programm leitet Sie durch die erforderlichen Schritte, um das Spiel auf Ihrem System zu installieren. Falls "AutoRun" gesperrt ist oder aus irgend einem anderen Grund nicht arbeitet, verwenden Sie die Funktion "Ausführen" im Start-Menü zur Lokalisierung und Ausführen von d:\Windows\Autorun.exe (worin d: der Laufwerkbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks sein soll). Dies bringt Sie zum Installationsmenü und Sie können den Anweisungen oben folgen.

Hinweis: Um Virtual Pool 3 spielen zu können, muss DirectX 7 auf Ihrem System installiert sein. Wenn DirectX 7 nicht auf Ihrem System installiert ist, fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie es installieren wollen. Wählen Sie "Yes".

Das Spiel starten:

Auch nachdem das Spiel installiert wurde, muss die CD von Virtual Pool 3 im CD-Laufwerk eingelegt sein. Wenn Virtual Pool 3 bereits auf Ihrem System installiert ist, startet das Spiel, ansonsten wird das Installationsprogramm von Virtual Pool 3 angezeigt.

Sie können das Spiel auch über das Menü Start | Programme starten. Hier finden Sie einen Schnellzugriff auf Virtual Pool 3. Wählen das VP3-Symbol vom Pull-Down-Menü und das Spiel zu starten.

Wenn Sie die Farbpalette der Anzeige auf High Color (16-Bit) gesetzt haben, können Sie entweder Vollbild oder in einem skalierbaren Fenster spielen. Wenn Ihre Anzeige auf True Color (24 oder 32 Bit) eingestellt ist, kann Virtual Pool 3 nur in Vollbild gespielt werden. (Dies trifft nur zu, wenn Sie in einem Softwaremodus ohne 3D-Beschleunigung spielen.)

Wie Sie schnell starten:

Nach einigen Einführungsbildschirmen erscheint das Hauptmenü von Virtual Pool 3. Wenn Sie schnell ins Spiel gelangen wollen, wählen Sie die "Quick Play"- Option und wenn Sie mit dem Menü Probleme haben, finden Sie Erklärungen zum Quick Play-Menü im "Quick Play Modus" auf Seite 4. Der Spiel-Bildschirm besteht aus dem Statusbereich, dem Spiele-Fenster (Pool) und der Aktionsleiste. (siehe "Spiel-Bildschirm", Seite 20). In diesen Bereichen werden Sie jederzeit über alles im Spiel informiert.

Zielen Sie, indem Sie die Maus nach links oder rechts bewegen. Durch Bewegen der Maus nach vorne oder hinten wird die Sicht auf den Tisch gekippt. Drücken der linken Maustaste beim Bewegen nach vorne oder hinten erhöht oder vermindert den Zoompegel.

Wenn Sie mit Ihrer Ausrichtung zufrieden sind, halten Sie die "S"-Taste gedrückt. Die Maus kontrolliert nun das Queue. So wie Sie die Maus vorwärts und rückwärts bewegen, bewegt sich auch das Queue. Mit der Geschwindigkeit, mit der Sie die Maus bewegen, bestimmen Sie die Kraft, mit welcher das Queue den Spielball trifft. Für einen leichten Anstoß bewegen Sie die Maus langsam nach vorne und schnell für einen starken Stoß.

Um den Mauszeiger und die Menü-Auswahlen (falls diese verborgen sind) wieder auf den Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie zu jedem Zeitpunkt die ESC-Taste. Sie finden eine komplette Beschreibung der Spielsteuerung in diesem Handbuch (siehe "Die Steuerungen", Seite 21 und die Beschreibung der Tastaturkontrollen, der Hot-Keys und des Spielmenüs auf Seite 4 für die Beschreibung der Menü-Auswahlen im Spiel.)

Hauptmenü:

Wenn das Spiel startet, erhalten Sie eine Liste von Optionen zur Auswahl. Dieser Abschnitt beschreibt die Menü-Auswahlen, was Sie tun und wie die Menüs verwendet werden.

Quick Play: Wenn Sie schnell in ein Spiel kommen wollen, wählen Sie diese Option. Wenn Sie alle Einstellungen Ihren Wünschen angepasst haben, klicken Sie den OK-Button in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Wenn Sie zurück zum Hauptmenü wollen, drücken Sie den Cancel-Button.



Game: Klicken Sie einfach auf den Typ des Spiels, das Sie spielen wollen und dann auf den OK-Button. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, klicken Sie auf die Cancel-Button. Wählen Sie zwischen den folgenden Spielen:



Im Abschnitt mit Regeln und Tipps ab Seite 33 finden Sie Details und speziellen Regeln zu einem jeden Spiel-Typ.

Match Length: Geben Sie hier die Anzahl der Spiele ein, indem Sie mit dem Cursor auf höher oder tiefer an den Tasten drücken. Die maximale Anzahl von Spielen beträgt 50, die minimale 1.

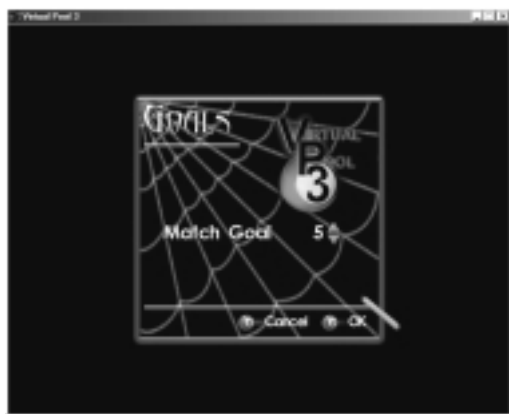


Table Setup: Die Tischeinstellungen erlauben Ihnen den Tisch auf Ihr Können und den gewünschten Schwierigkeitsgrad des Spiels maßzuschneidern. Alle Tische haben Einstellungen für die Tisch- und Bandengeschwindigkeit. Es gibt drei Voreinstellungen für den Tisch: Amateur, Professional und Championship.



Die Wahl einer Voreinstellung verändert die Werte der Tischparameter. Wählen Sie die spezielle Anpassung, um die Voreinstellungen weiter spezifisch anzupassen. Drücken des Pfeil-Buttons nach oben (höhere Zahlen) machen den Tisch schwieriger und Drücken des Pfeil-Buttons nach unten (niedrigere Zahlen) machen den Tisch einfacher. Die einzustellenden Parameter sind:

Tischgeschwindigkeit (Table Speed) - ändert den Wert, mit dem der Ball beim Rollen langsamer wird.

Bandengeschwindigkeit (Rail Speed) - ändert den Abprall von der Bande

Taschengröße (Pocket Size) - ändert die Größe der Taschen

Taschenanschnitt (Pocket Cut) - ändert den Anschnitt der Ecken an den Taschen

Versuchen Sie zum Start die Amateureinstellung und spielen Sie damit bis Sie genügend Fertigkeit für die Stöße erreicht und ein Gefühl für die Tischgeschwindigkeit entwickelt haben. Wenn Sie denken, dass Sie eine größere Herausforderung benötigen, steigen Sie zum Professional-Tisch auf und/oder zur Championship-Tischeinstellung. Die Championship-Tischeinstellung ist für die Virtual-Pool-3-Profies. Die meisten Pool-Spielhallen haben ihre Tische etwa zwischen der Amateur- und Pro-Einstellung eingestellt. Championshiptische findet man normalerweise bei Turnieren und öfters in den Finalen.

Location: Wählen Sie zwischen unterschiedlichen Lokalitäten, um Ihr Pool-Billard zu spielen. Es gibt 8 unterschiedliche Lokalitäten mit einem Umgebungshintergrund in 3D, vier davon müssen zunächst im Karrieremodus freigespielt werden, bevor Sie im Quick Play Modus ausgewählt werden können. Falls Sie nur einen Tisch und keine Umgebung im Hintergrund (während Sie sich im Spiel befinden) sehen wollen, betätigen Sie ESC, klicken Sie Sie "Settings", dann "Graphics" und deselektieren Sie Room Background.

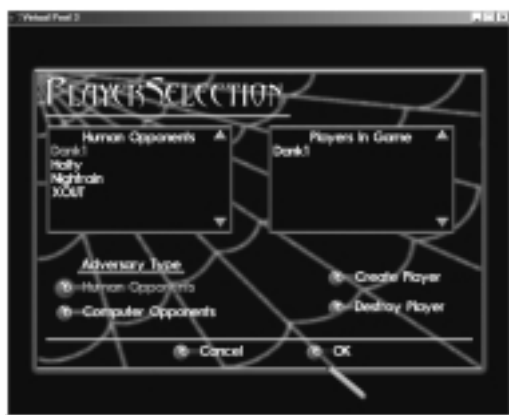


Shot Clock: Wenn Sie eine Shot Clock verwenden wollen (damit wird eine Zeitgrenze gesetzt, innerhalb der man einen Stoß ausführen muss) und die Einstellung ändern wollen, wählen Sie dieses Menü.



Um die Shot Clock zu aktivieren, klicken Sie auf das blaue Feld. Die Shot Clock kann zwischen 5 und 99 Sekunden eingestellt werden. Bei Extension Count wird eingestellt, wie oft gewarnt wird, bevor man seinen Stoß abgeben muss. Er ist zwischen 0 bis 9 einstellbar. Zudem kann auch die Zeitdauer jeder Verlängerung zwischen 0 bis 60 Sekunden eingestellt werden (Extension Length).

Players: Zuerst wollen Sie Ihre eigene Spielerpersönlichkeit kreieren. Klicken Sie auf "Players" zur Auswahl des Player-Auswahlmenüs. Auf diesem Bildschirm finden Sie hierfür die Option "Charakter kreieren(Create Player)". Geben Sie den Namen der Persönlichkeit ein und klicken Sie dann den die OK-Button.



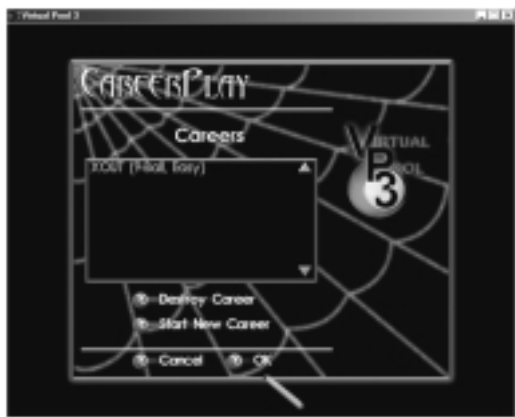
Um einen Spieler dem Spiel hinzuzufügen, klicken Sie auf dessen Namen im linken Fenster. Um einen Spieler aus dem Feld "Spieler im Spiel (Players in Game)" zu entfernen, klicken Sie auf dessen Namen im rechten Fenster.

Wenn Sie gegen einen speziellen Computer-Gegner spielen wollen, können Sie zwischen diesen wählen, indem Sie die Option "Computer Opponents" selektieren und sich mit den Pfeiltasten nach oben oder unten durch deren Namen in der oberen linken Ecke bewegen.

Wenn Sie gegen einen anderen menschlichen Spieler spielen wollen (denselben Computer teilend), wählen Sie dessen Namen aus der Liste menschlicher Gegner.

Wenn Sie nur gegen sich selbst stoßen wollen, tragen Sie nur Ihren Namen in das Feld "Spieler im Spiel (Players in Game)" auf der rechten Seite ein.

Career Play: Wenn Sie im Karrieremodus spielen wollen, wählen Sie Career Play im Hauptmenü. Damit erhalten Sie die Möglichkeit, sich durch alle Lokalitäten gegen eine Vielzahl von herausfordernden Computer-Gegner zu spielen. Drängen Sie sich Ihren Weg frei bis zur Spitze, bis Sie genügend Können und Geld haben, um eine Chance gegen Jeanette Lee, die "Schwarze Witwe", zu haben.



Wenn Sie bereits eine Karriere laufen haben, sollte dies im Karriere-Fenster erscheinen. Jede Karriere wird mit dem Spielernamen, dem Spiel, das sie oder er spielt und dem Schwierigkeitsgrad der Karriere gekennzeichnet.

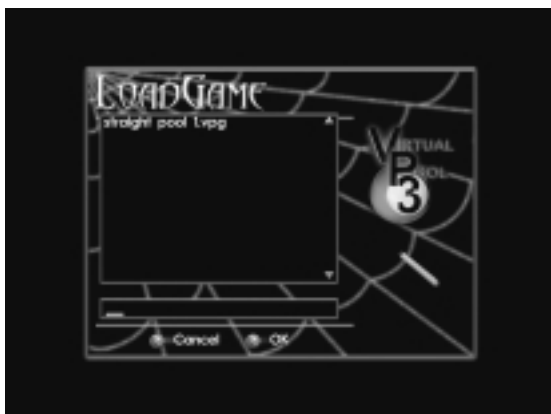
Wenn Sie eine neue Karriere starten wollen, klicken Sie auf den Button "Start New Career". Dies bringt Sie zu einem Menü, in dem Sie den Spieler (Player), das Spiel (Game) und den Schwierigkeitsgrad (Difficulty) auswählen können. Sie können einen neuen Spieler kreieren oder existierende löschen.



Wenn Sie damit zufrieden sind, wie Sie Ihre Karriere eingerichtet haben, klicken Sie den OK-Button und schalten Sie zurück zum Karriere-Spielmenü. Drücken Sie dort die den OK-Button, um Ihre Karriere zu starten.

Für weitere Instruktionen, wie der Karrieremodus gespielt wird, lesen Sie im Abschnitt Karrieremodus in diesem Handbuch auf Seite 26.

Load Game: Wenn Sie ein angefangenes Spiel laden wollen, dass Sie vorher abgespeichert haben, rufen Sie das Menü "Load Game" auf. Klicken Sie hier zweimal auf den Namen des Spiels oder einmal darauf und dann den OK-Button, um das Spiel zu laden..



Internet-Play: Damit dies funktioniert, müssen Sie Gamespy Arcade™ installiert haben. Wenn Sie auf die Auswahl "Internet Play" auf dem Hauptmenü wählen, wird Virtual Pool 3 minimiert und Gamespy Arcade™ startet. Für weitere Instruktionen darüber, wie an Gamespy Arcade angeschlossen wird, und wie Virtual Pool 3 online gespielt wird, lesen Sie den Abschnitt "Erweitertes Online-Spiel" auf Seite 30. Für Instruktionen darüber, wie in herausfordernden Spielräumen, Wettbewerben, Liga- und Ranglistenspielen gespielt wird, sehen Sie Seite 33 im Abschnitt "Erweitertes Online-Spiel" dieses Handbuches.

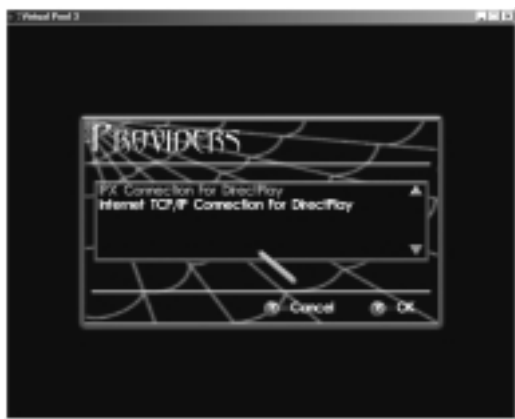
LAN Play: Wenn Sie "LAN Play" im Hauptmenü wählen, ist der erste Bildschirm der Spieler-Auswahlbildschirm..



Links befindet sich eine Liste von menschlichen Gegnern zur Auswahl. Klicken Sie den Spielernamen an, den Sie in das Spiel nehmen wollen. Wenn Sie einen neuen Spieler kreieren wollen, wählen Sie die Option "Create Player". Wenn Sie einen Spieler entfernen wollen, selektieren Sie den Namen des Spielers und dann die Option "Destroy Player". Drücken Sie OK, wenn Sie bereit sind oder Cancel um ins Hauptmenü zurückzukehren.



Im Session-Menü gibt es die Optionen Host-Session und Join-Session. Wenn Sie ein Netzwerkspiel von Ihrem Rechner aus starten wollen, wählen Sie die Option Host-Session. Wenn Sie an einem bereits laufendem Netzwerkspiel teilnehmen wollen, wählen Sie Join-Session. Bei der Option Host-Session können Sie in dem dafür vorgesehenen Feld den Namen Ihres Spiels angeben. Klicken Sie auf dieses Feld mit der Maus und geben den gewünschten Namen des Spiels ein. Nachdem Sie Ihre Auswahlen getroffen haben, klicken Sie OK.



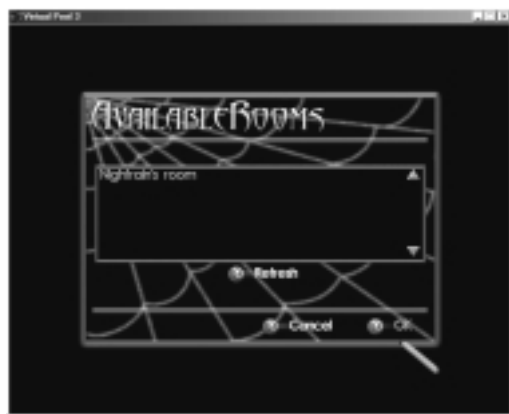
Unabhängig davon, ob Sie ein neues Spiel starten oder ob Sie an einem Spiel teilnehmen wollen, müssen Sie auf dem Provider Menü angeben, über welchen Verbindungstyp Sie spielen wollen.

Wählen Sie zwischen TCP/IP oder IPX. Für das Netzwerkspiel ist IPX das einfachste, weil Sie die IP-Adresse des Hosts nicht angeben müssen, um an einem Spiel teilnehmen zu können.

Wählen Sie das Protokoll durch Doppelklicken auf die Option in der Liste oder klicken Sie nur den OK-Button, wenn Sie bereit zum Weitermachen sind oder drücken Sie Cancel, um zum Session-Menü zurückzuschalten.



Wenn Sie die Teilnahme an einem Spiel gewählt haben, wird von Ihnen die IP-Adresse des Host's verlangt (nur bei TCP/IP). Wenn Sie im lokalen Netzwerk nach dem Spiel suchen wollen, geben Sie keine Adresse in dem dafür vorgesehenen Feld ein.



Sie erhalten eine Liste von Räumen, die zum Mitspielen zur Verfügung stehen. Doppelklicken Sie mit dem Cursor auf den Namen des Spiels, an dem Sie teilnehmen wollen. Wenn Sie sehen wollen, ob sich eines der Spiele verändert hat (mehr oder weniger Leute etc...) wählen Sie den Button Refresh unten im Menü. Damit werden alle gelisteten Spiele mit den gegenwärtig vorhandenen Informationen aktualisiert.



Wenn Sie die Option Host-Session selektiert haben, wird Ihnen das Netzwerkspiel-Menü angezeigt.

Wählen Sie zwischen den normalen Spiel-Optionen und zwischen den Spielen auf dem Spielmenü, genau so wie im Schnellspielmenü auf Seite 4. Sie wählen auch in welcher Lokalität Sie spielen, genauso wie im Schnellspielmenü auf Seite 6 beschrieben.

Der Host kann irgendjemand einem Match zuordnen, der sich an das Spiel angeschlossen hat. Spieler, die nicht ausgewählt wurden, sind Zuschauer. Es können auch Computer-Gegner den Netzwerkspielen zugeordnet werden.

Trick/Setup Shot: Wenn Sie einen speziellen Stoß oder Trickstöße praktizieren wollen, wählen Sie aus dem Hauptmenü das Menü " Trick/Setup Shot ".



Sie können den Typ des Spiels spezifizieren, das Sie spielen wollen, die Einrichtung des Tisches und die Lokalität des Spiels (siehe "Quick Play", "Table Setup" auf Seite 5 für mehr Informationen zu diesem Menü).

Sie können den Spielball wo immer Sie wollen platzieren, indem Sie die M-Taste gedrückt halten und die Maus auf die gewünschte Position bewegen. Während dem Verschiebmodus erscheint ein grüner 3D-Cursor über dem gewählten Ball. Um einen anderen Ball zum Verschieben zu wählen, halten Sie die H-Taste gedrückt und bewegen Sie den Cursor mit der Maus über den Ball, den Sie verschieben wollen und lassen Sie dann die H-Taste los.

Der Cursor rastet über dem am nächsten liegenden Ball ein, den Sie dann verschieben können, indem Sie die M-Taste gedrückt halten und die Maus bewegen. Sie können Bälle vom Tisch nehmen oder auflegen, indem Sie die Einfügetaste (Einfüg) zum Öffnen des Platzieren/Versenken-Fensters drücken und dann den betreffenden Ball anklicken, den Sie platzieren oder versenken wollen. Um die Bälle neu aufzulegen, wählen Sie "New Game".

Turnier (Tournament): Die Wahl der Tournament-Option vom Hauptmenü bringt Sie zum Turnier-Spiele Menü. Wenn Sie einen Satz Spiele in einem Turnier mit einer variablen Anzahl von Computer-Gegnern spielen wollen, können Sie diese Spiele hier aufsetzen.



Game: Wählen Sie zwischen den unterschiedlichen Pool-Spielen. Instruktionen finden Sie in Quick Play, Abschnitt "Game" auf Seite 4. Die Spiele: 1-Taschen-Pool, 3-Banden-Billard, 1-Banden-Billard und Cowboy stehen als Turnierspiele nicht zu Verfügung.

Location: Wählen Sie aus unterschiedlichen Lokalitäten, an welcher Sie Ihr Turnier spielen wollen. Instruktionen finden Sie in Schnellspielmodus, Abschnitt "Location" auf Seite 6.

Player: Wählen Sie einen Spieler gerade so wie Sie es im Abschnitt "Player" taten. Anweisungen für das Hinzufügen, das Entfernen, die Kreation und das Löschen von Spielern finden Sie auf Seite 7.

Match Length (Anzahl der Spiele): Sie können zwischen 1 bis 50 Spielen wählen, um gegen jeden Gegner in einem Turnier zu spielen. Ein Satz Spiele wird ein Match zwischen Spielern genannt.

Feldgröße (Field Size): Feldgröße ist die Anzahl der Spieler, die Sie im Turnier haben. Wählen Sie zwischen 4, 8, 16 oder 32 Spielern.



Table Setup: Ändern Sie die Parameter des Tisches. Weitere Instruktionen und warum und wie Sie Ihren Tisch einrichten finden Sie im Abschnitt "Table Setup" auf Seite 5.

Field Streng: Dies gibt an, wie gut die Spieler in einem Turnier sind. Wählen Sie zwischen schwachen, durchschnittlichen und starken Spielern.

Shot Clock: Die Shot Clock begrenzt die Zeit, die Sie haben, um einen Stoß auszuführen. Instruktionen finden Sie in Schnellspielmodus, Abschnitt "Shot Clock" auf Seite 6.

Handicapped: Die Wahl der Option Handicapped (Vorgabe) kreiert ein Turnier, das Spieler mit einem Handicap versieht, indem Spiele an schwächere Spieler vorgegeben werden. Wenn Sie ein schwächerer Spieler als Ihr Gegner sind, starten Sie das Match mit ein bis zwei gewonnenen Spielen. Wenn Sie ein stärkerer Spieler sind, erhält Ihr Gegner die Vorgabe. Wenn Sie und Ihr Gegner etwa gleich starke Spieler sind, starten Sie mit null Spielen. Diese Besonderheit ermöglicht Ihnen, mit Gegnern zu spielen, die höher oder tiefer eingestuft sind als Ihre Spielereinstufung ist.

Movie:

Hiermit haben Sie Zugriff auf die Lehrfilme und Filme über Trickstöße die Jeanette Lee, die "Schwarze Witwe" präsentiert. .

Video-Steuerpult

Das Video-Steuerpult ermöglicht Ihnen die Wiedergabe von Videos, das Ausprobieren von Tricks und das Üben von Stößen.

Try Shot: Spurverfolgung, Wiederholen, etc. den Stoß üben. Wenn Sie damit fertig sind, können Sie durch die Eingabe von Strg-V zum Video oder mit Strg-G zum Spiel zurückkehren.

Zurückkehren zum Video (Strg-V)

Keht von einem Trickstoß oder Übungseinstellung zurück zum Video. Diese Menüauswahl ist nur gültig, wenn Sie einen Trick- oder Übungsstoß über die Taste "Stoß prüfen" auf dem Video-Steuerpult ausführen.

Zurückkehren zum Spiel (Strg-G)

Keht von einem Trickstoß oder Praxiseinstellung zurück zum Spiel. Diese Menüauswahl ist nur gültig, wenn Sie einen Trick- oder Übungsstoß über die Taste "Stoß prüfen" auf der Videosteuerung ausführen.

Statistik: Wenn Sie alle Statistiken verfolgen wollen, die sich aus den von Ihnen gespielten Spielen ergeben, wählen Sie die Option Statistics auf dem Hauptmenü.

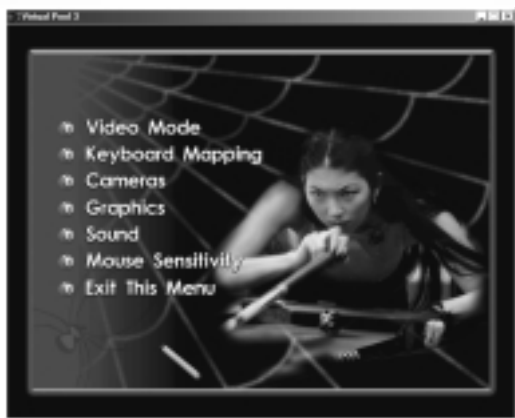


Wählen Sie zwischen menschlichen (Human Opponents) und Computer-Spielern (Computer Opponents) und klicken Sie dann auf den Namen des Spielers, dessen Aufzeichnungen Sie sehen wollen. Wenn Sie die Ergebnisse eines Spielers in einem anderen Spiel (Vorgabe ist 9-Ball) sehen wollen, dann klicken Sie auf "Game" (wenn es 9-Ball bleiben sein soll, klicken Sie auf die Worte "9-Ball"). Ihnen wird dann ein Menü angezeigt, das ähnlich dem Spielmenü im Schnellspielmodus ist.

Wenn Sie das Profil eines Computer-Spielers ansehen wollen, wählen Sie den Computer-Spieler und klicken Sie die Profil-Taste (Computer Opponent Profil) des Computergegners unten am Bildschirm. Die Beschreibung des Profils des Computerspielers, die Queues, die sie/er verwendet, der Leistungsstand und Vor-/Nachteile werden angezeigt.



Settings: Wählen Sie die Option Einstellungen, wenn Sie die Einstellungen eines Spiels ändern wollen.



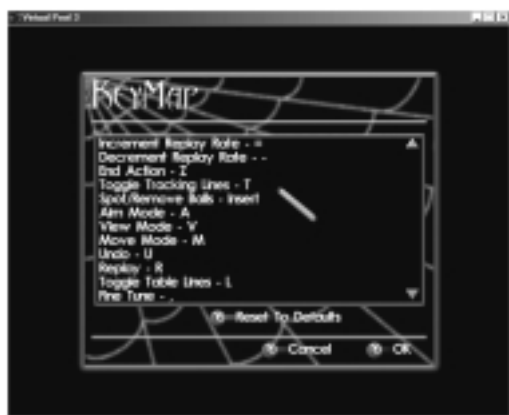
Video-Mode: Wählen Sie die Bildschirmgröße/-auflösung und die Farbtiefe, die Sie basierend auf der Darstellungsleistung und Ihrem persönlichen Stil bevorzugen.



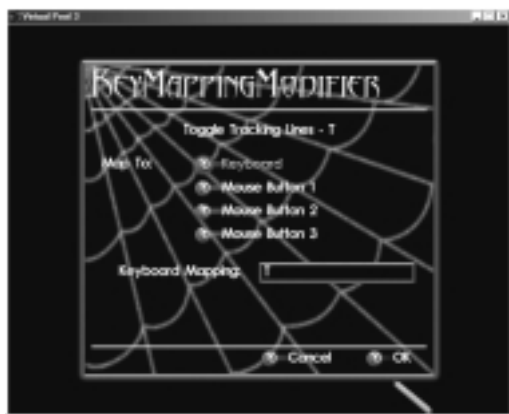
Die größte Auflösung und Farbtiefe ist 1600 x 1200 mit 32-Bit Color.



Keyboard Mapping: Die Auswahl dieser Option bringt den Tasten-Konvertierungsdialog, in dem Ihnen die Änderung ermöglicht wird, welche Taste welche Funktion von Virtual Pool 3 steuert.



Der Button "Reset To Defaults" stellt die Standard-Tastatureinstellungen von Virtual Pool 3 wieder her. Beim Klicken auf eine Funktion in der Liste, erscheint ein Dialogfeld zur Änderung der Tastenzuordnung und ermöglicht Ihnen die Eingabe einer Taste oder Maustaste. Wenn Sie die Tastenzuordnung verlassen, indem Sie OK wählen, werden Sie über irgendwelche Konflikte bei der Tastaturzuordnung unterrichtet. Beseitigen Sie zuerst diese Konflikte und beenden Sie erst dann. Mit dem Button Cancel verlassen Sie die Tastaturkonvertierung ohne die Übernahme irgendwelcher Änderungen.



Cameras. Hier können Sie die Optionen Ihrer Kamera einstellen.



Anzeigefeld: Sie können das Anzeigefeld von 10 bis 60 Grad einstellen.

Real Life - Klicken auf diese Taste setzt das Anzeigefeld auf 40 (die Vorgabeeinstellung).

VP2/Hall - Klicken auf diese Taste setzt das Anzeigefeld auf 24 (das Anzeigefeld von Virtual Pool 2 und Virtual Pool Hall).

Action Camera

Do Nothing - Wenn Sie den Spielball treffen, bewegt sich die Kamera überhaupt nicht und bleibt stehen, wo sie bei Ihrem Stoß war.

Follow Ball - Wenn Sie den Ball angestoßen haben, folgt die Kamera dem Objektball.

Auto-Zoom - Wenn Sie den Ball angestoßen haben, wird automatisch aus dem Stoß herausgezoomt, so dass Sie den gesamten Tisch und die Wirkung des Stoßes auf alle Bälle sehen können.

Aiming Options

Auto Line Up - Virtual Pool 3 richtet die Queue auf den nächsten zu stoßenden Ball aus. Ihr Stoß wird jedoch nicht perfekt ausgerichtet - das ist Ihre Aufgabe.

Same Aim Distance - Der Beginn eines jeden Stoßes ist aus der Distanz und dem Platz des letzten Stoßes. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird die Anzeigedistanz auf Standarddistanz und -platz gesetzt.

Adversary Camera (Kontrahenten-Kamera)

Do Nothing - Wenn das selektiert ist, ändert sich der Kamerawinkel nicht, um dessen Stoß zu zeigen.
Down Table - Wenn diese Option selektiert wurde, positioniert sich die Kamera selbst auf den Tisch beim Stoß Ihres Gegners.

User Defined - Wenn diese Option selektiert wurde, bestimmen Sie den Kamerawinkel während Ihr Gegner stößt. Zur Einstellung der Sicht: Drücken Sie V zur Änderung des Anzeigemodus und dann Strg-A.

Replay Camera (Wiederholung)

Do Nothing - Die Kamera bewegt sich während einer Wiederholung nicht.

Use Action Camera - Folgt entsprechend der Einstellung, die Sie für die Aktionskamera gewählt haben.

Graphics: Hier können Sie die Grafik-Optionen fein einstellen.



Hohes-Detail (Zeichnungsoption)

Schaltet die Details des Raumes ein oder aus. Wenn Sie Probleme bei der Ausführung haben, drehen Sie die Details niedriger.

Room Background

Schaltet den 3D-Raum von Virtual Pool 3 ein oder aus. Wenn Sie Ausführungsprobleme haben oder sich nur auf den Tisch konzentrieren wollen, versuchen Sie es mit dem Abschalten des Hintergrundes.

Show Aim Path (Erweiterte Spurverfolgungs-Option)

Wenn die Spurverfolgungs-Option eingeschaltet wurde, fügt diese Option die Ziellinie (rote Linie) ein. Ausgeschaltet zeigt die Funktion nur die Spur der Bälle.

Schaltet zwischen der Spurverfolgung des Spielballes und dem Objektball um (der weiße Ball und der Ball auf den Sie zu zielen versuchen).

Sound: Einstellung des Sounds und der Musikkautstärke für Virtual Pool 3.

Mouse Sensitivity (Maus-Empfindlichkeit): Es gibt zwei Empfindlichkeitseinstellungen. Eine Einstellung ist für den Queue-Stoß (Cue Stick Stroke) und die andere für Rotation und Zoom (Rotate/Zoom).

Niedrigere Queue-Empfindlichkeitseinstellungen sind besser für die Kontrolle der Geschwindigkeit des Spielballes. Setzen Sie diesen Schieber nur so hoch, dass Sie einen sehr kräftigen Stoß ausführen können. Für richtig harte Stöße oder Eröffnungsstöße auf das Balldreieck verwenden Sie die Verstärkung (>).

Stellen Sie die Rotations- und Zoom-Empfindlichkeit so ein, dass Sie mit Leichtigkeit rotieren und zoomen können. Wenn Sie mehr Feinheiten für einen wirklich schwierigen Stoß benötigen, verwenden Sie die Feinsteuerung (<).

Exit This Menu: Zum Beenden des Einstellungs-menüs und zurück zum Hauptmenü, wählen Sie die Option: "Exit This Menu".

Demo: Die Selektion dieser Menüauswahl lädt automatisch ein Demospiel zwischen zwei Computergegnern und spielt es vor Ihnen auf Ihrem Bildschirm ab.

Quit: Wenn Sie Virtual Pool 3 beenden wollen und zurück auf Ihren Desktop schalten wollen, wählen Sie Quit.

Das Spiel:

Der Spiel-Bildschirm:

Der Spiel-Bildschirm ist in 3 Grundbereiche aufgeteilt: Am oberen Rand des Bildschirms ist der Spiel-Status-Bereich, in der Mitte des Bildschirms das Spiel-Fenster und die Aktionsleiste ist entlang des unteren Randes des Bildschirms.



Der Spiel-Statusbereich zeigt die Namen der Spieler und den Status des momentanen Spiels an. Die Punkte-Anzeige wird je nach Art der Pool-Partie anders aussehen, aber generell wird eine Säule den Punktestand und eine weitere Säule die Anzahl der gewonnenen Spiele anzeigen. Während einiger Spiele wird ein Symbol des zu treffenden Balls neben dem Namen des Spielers am Stoß erscheinen. Zum Beispiel, wenn 9-Ball gespielt wird, erscheint das Symbol des niedrigsten Balls neben dem Namen des Spielers am Stoß. Spiel Meldungen erscheinen auf der rechten Seite des Spiel-Status-Bereiches. Diese informieren über wichtige Spielgeschehnisse wie zum Beispiel FOULS oder FALSCH ANGESAGTE Stöße.

Das Spiel-Fenster ist dem "virtuellen" Pool-Tisch gewidmet. Sie können das Spiel von jedem Blickwinkel aus spielen, indem Sie die einzigartige 3D-Welt von Virtual Pool 3 dazu benutzen ihre Stöße wie im richtigen Leben auszurichten. Schauen Sie sich die Tastatur- Kontrollen an, um Informationen darüber zu bekommen, wie Sie sich um den Tisch bewegen, Stöße ausführen usw..

Die Aktions-Leiste am unteren Rand des Bildschirms zeigt Informationen über den derzeitigen Stoß und den Stoß-Modus an. Die linke Seite der Leiste zeigt den derzeitigen Modus des Spielers an. Zum Beispiel, wenn Sie sich auf den Stoß des Balles vorbereiten und die S-Taste der Tastatur gedrückt halten, wird der Stoß-Modus angezeigt. Der Text rechts davon beschreibt die Wirkung der Maus. Wenn Sie sich im Stoß-Modus befinden, wird dieser "Queue Stoßen"

anzeigen, dies lässt Sie wissen, das zum jetzigen Zeitpunkt mit dem Bewegen der Maus das Queue gestoßen wird. Die Ausrichtung des Queues und die Wiederholungsrate werden auf der äußersten rechten Seite dieses Menüs angezeigt.

Die Steuerungen:

Die Tastatur-Steuerungen werden zusammen mit der Maus zur Interaktion mit der Virtual Pool 3 Umgebung genutzt. Die Steuerungstasten werden zusammen mit der Maus benutzt, oder wirken sich auf die Bedienung der Maus aus. Aktionstasten führen regelmäßig genutzte Spiel-Steuerungs-Funktionen aus. Options-Tasten aktivieren Spiele-Optionen (auch erreichbar über das Optionsmenü) und den Chat-Modus.

Hier ist eine Liste der Tasten in entsprechenden Kategorien:

Steuerungs-Tasten

Aktions-Tasten

Options-Tasten

Dies sind die vorgegebenen Tasteneinstellungen und können mit dem Tasten-Konfigurator geändert werden.

Steuerungs-Tasten

A: Zielen

Die A-Taste setzt Sie in den Zielmodus. Wenn Sie sich im Zielmodus vor dem Stoßen befinden, setzt Sie Virtual Pool 3 automatisch nach dem Stoßen zurück in den Ziel-Modus. Diese Taste erlaubt es Ihnen, von anderen Modi, wie zum Beispiel aus dem Sicht-Modus, zurück in den Zielmodus zu gelangen. Um mit dem Queue zu zielen bewegen Sie die Maus nach rechts oder nach links. Um den Winkel des Queues zum Tisch zu verändern bewegen Sie die Maus vor und zurück. Halten Sie den linken Mausknopf und bewegen Sie die Maus rückwärts um hinein zu zoomen. Halten Sie den linken Mausknopf und bewegen Sie die Maus vorwärts um heraus zu zoomen. Die Sicht bleibt zentral um den Ball. Der Statusbereich informiert Sie, ob Sie sich im Zielmodus befinden.

S: Stoßen

Halten Sie die S-Taste gedrückt und bewegen die Maus rückwärts zum Ausholen des Queue, und danach vorwärts um den Spielball (weißer Ball) zu spielen. Je schneller Sie die Maus vorwärtsbewegen, desto härter spielen Sie den Spielball. Genauso wie mit einem richtigen Pool-Queue, ist ein sanfter Stoß sehr wichtig. Der Statusbereich informiert Sie, ob Sie sich im Stoß-Modus befinden.

V: Sicht wechseln

Drücken Sie V um den Sicht-Modus zu wählen. Bewegen Sie die Maus links und rechts, um den Tisch zu drehen. Das vor- und zurückbewegen der Maus verändert den Blickwinkel zum Tisch. Halten Sie den linken Mausknopf gedrückt und bewegen Sie die Maus vor und zurück um die Sicht zu zoomen. Halten Sie die V-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus um das Zentrum der Sicht zu verändern. Das Zentrum der Sicht ist der Punkt um den die Sicht rotiert. Wenn Sie zum Ziel-Modus wechseln, wird die Sicht sich wieder auf die Ziel-Sicht des Spielballes einstellen.

M: Auswahl und Bewegung eines Balles

Halten Sie die M-Taste gedrückt, um den derzeit ausgewählten Ball zu bewegen. Die H-Taste halten Sie gedrückt, um die Wahl des Balles zu ändern. Das Bewegen des Spielballs während eines Spiels ist nur mit "Weißen in der Hand" möglich, oder wenn Sie im Modus "Trick-/Stoßvorbereitung" sind. Die H-Taste funktioniert nur im Modus "Trick-/Stoßvorbereitung". Sie können sich auch durch andere Objektbälle bewegen, wenn Sie die Verstärkung (>) aktivieren.

B: Heben des Queue Endes

Für einige fortgeschrittene Stöße, z.B. den "Masse"-Stoß, müssen Sie den Spielball von oben treffen. Halten Sie die B-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus vor oder zurück, um das Ende des Queue zu heben oder zu senken. Der Status-Bereich zeigt den Winkel des Queue an, welcher nach dem Stoß sich wieder normalisiert.

C: Bewegen des Zentrums der Sicht

Halten Sie die C-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um den Zentrumspunkt der Sicht zu einer anderen Position auf dem Bildschirm zu bewegen. Das Bewegen der Sicht auf diese Weise, wirkt sich nicht auf die Ausrichtung des Stoßes aus.

E: Effet: Bewegung der Queue-Spitze

Halten Sie die E-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um Effet zu verwenden (ändern Sie die Position der Queue-Spitze bezogen auf den Spielball). Der Blaue Punkt auf dem Spielball markiert die Stelle, an der die Queue-Spitze treffen wird. Effet wird dazu verwendet, den Spielball zum Drehen (Drall) zu bringen, und ist sehr hilfreich beim Ausführen von normalerweise unmöglichen Stößen. Das Treffen des Spielballs links oder rechts vom Zentrum des Balls, lässt diesen links oder rechts drehen. Das Treffen des Spielballs über oder unter dem Zentrum, lässt diesen vorwärts oder rückwärts drehen.

F: Ändern der Kraft eines Stoßes mit Spurberechnung.

Diese Option ist erst verfügbar, wenn die Spurberechnung aktiviert ist. Ist diese aktiviert, halten Sie die F-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus vor und zurück, um die Kraft des Stoßes zu ändern. Die vorausgerechneten Bahnen werden länger, wenn Sie die Maus nach vorne (mehr Kraft) bewegen, und kürzer, wenn Sie die Maus nach hinten bewegen (weniger Kraft). Benutzen Sie die Leertaste, um genau diese Menge an Kraft zu nutzen.

H: Auswahl des zu bewegendes Balles

Zuerst drücken Sie die M-Taste, um die Bewegung zu aktivieren; danach halten Sie die H-Taste gedrückt und bewegen mit der Maus den grünen Faden-Kreuz-Cursor über den auszuwählenden Ball. Wenn Sie die H-Taste loslassen, markiert der Cursor den nächsten Ball. Sobald der Ball ausgewählt wurde, halten Sie die M-Taste gedrückt und bewegen Sie diesen zur gewünschten Position. Diese Option ist nur im Modus "Trick-/Stoß-Vorbereitung" verfügbar.

Linke Maus-Taste: Zoom

Halten Sie die linke Maus-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus rückwärts (herunter), um hinein zu zoomen; bewegen Sie die Maus vorwärts (hoch), um heraus zu zoomen.

>: Umschalten auf Verstärkung

Drücken Sie die (>)-Taste (Sie müssen Sie nicht halten), um auf Verstärkung umzuschalten. "Amplify" wird daraufhin neben der Maus-Aktion auf der Aktions-Leiste erscheinen. Während die Verstärkung aktiviert ist, sind die Maus-Bewegungen übersteigert. Diese Option wird hauptsächlich in der Pause angewendet.

<: Umschalten auf Feinsteuerung

Drücken Sie die <-Taste (Sie müssen Sie nicht halten), um auf Feinsteuerung umzuschalten. "Fine Tune", wird daraufhin neben der Maus-Aktion auf der Aktions-Leiste erscheinen. Maus-Bewegung sind sehr viel feiner, wenn die Feinsteuerung aktiviert ist. Benutzen Sie diese Art der Kontrolle, wenn Sie Bälle für Trick-Stöße aufbauen wollen, und genaue Ausrichtung benötigt wird. Diese Funktion ist auch sehr nützlich, wenn für schwierige Stöße der Spielball nur sanft angestoßen werden darf.

Leertaste: Stoß eines vorausgerechneten Stoßes

Drücken Sie die Leertaste, um genau mit der von der Spurberechnung angezeigten Kraft zu

stoßen. Um diese Taste zu nutzen, muss die Spurberechnung aktiviert sein.

G: Geisterball-Zielhilfe

Dies schaltet einfach einen Geisterball ein und aus. Wenn die Zielhilfe eingeschaltet ist, erscheint ein Geisterball, der Ihnen zeigt wo Sie den Objektball (angesagter Ball) treffen müssen, um diesen zu versenken. Sie müssen den Geisterball anvisieren. Dies zeigt ihnen den Punkt, auf dem der Spielball den Objektball treffen muss, um diesen zu versenken. Diese Option ist innerhalb der Modi "Schnellspiel" und "Trick-/Stoß-Vorbereitung" zugänglich

Aktionstasten:

L: Umschalten der Tischlinien

Drücken Sie die L-Taste, um die Tischlinien ein- und auszuschalten.

O: Draufsicht

Die O-Taste ändert den Sicht-Modus und zeigt eine direkte Draufsicht.

R: Wiederholte Darstellung des letzten Stoßes

Drücken Sie die R-Taste, um den vorherigen Stoß noch einmal darzustellen. Sie können die Darstellungsrate (auch während der Darstellung) mit den Plus- und Minustasten verändern. Während eines Netzwerkspieles kann nur der aktive Spieler die Wiederholung auswählen. Wenn die Stoß-Uhr benutzt wird, ist die wiederholte Darstellung deaktiviert.

T: Umschalten der Spurberechnung

Die T-Taste schaltet die Spurberechnungslinien ein und aus. Die Spurberechnung zeigt Ihnen den Weg jedes Balles auf dem Tisch, der auf dem derzeitigen Ziel und der Krafteinstellung basiert. Die Wege der einzelnen Bälle erhalten die Farbe des jeweiligen Balles (z.B. werden die Wege der gestreiften Bälle, gestreift dargestellt usw.), die Spurberechnungslinien enden dort, wo der Ball seinen Weg beendet. Die genaue Bahn, die ein Ball laufen wird, basiert auf der Kraft des Stoßes. Wenn der Spielball mit genau der selben Kraft gestoßen werden soll, die von der Spurberechnung dargestellt wird, drücken Sie die Leertaste, anstelle den Stoß durch die Maus auszuführen.

Umschalten der Spurberechnung funktioniert nur während der Modi "Trick-/Stoß-Vorbereitung" und "Schnellspiel" mit nur einem menschlichen Spieler.

U: Rückgängig machen

Drücken Sie die U-Taste, um den letzten Stoß rückgängig zu machen. Die Ansicht wird auf die Ziel- und Tischposition des vorangegangenen Stoßes zurückgestellt. Dies ist sehr praktisch beim Üben von Stoßen. Rückgängig machen funktioniert nur während der Modi "Trick-/Stoß-Vorbereitung" und "Schnellspiel" mit nur einem menschlichen Spieler.

X: Schnellübersicht

Schaltet schnell auf eine Draufsicht des Tisches, während die X-Taste gedrückt wird.

Y: Deine Ansicht

Die Y-Taste schaltet auf die vorher durch die Benutzung der Strg-W-Taste eingerichtete Ansicht.

Z: Sprung zum Ergebnis

Drücken Sie Z nach dem Stoßen, um direkt ans Ende des Stoßes zu gelangen. Die Taste Z überspringt die direkten Auswirkungen des Stoßes, das heißt die Bälle werden direkt dahin platziert, wohin Sie mit natürlichem Lauf gerollt wären. Dieser Sprung zum Ergebnis steht bei Netzwerkspielen nicht zur Verfügung.

+/-: Vergrößerung der Wiederholungsrate

Die (+)-Taste (oder die (-)-Taste) lässt die Wiederholungsrate von 1/8 Geschwindigkeit, 1/4



Geschwindigkeit, 1/2 Geschwindigkeit, oder auf die volle Geschwindigkeit ansteigen. Die Wiederholungsrate wird am oberen rechten Rand des Spiel-Statusbereichs angezeigt, und kann jederzeit, auch während einer Wiederholung, eingestellt werden.

:- Verkleinerung der Wiederholungsrate

Die (-)-Taste lässt die Wiederholungsrate von voller Geschwindigkeit auf 1/2 Geschwindigkeit, 1/4 Geschwindigkeit bis 1/8 Geschwindigkeit absinken. Die Wiederholungsrate wird am oberen rechten Rand des Spiel-Statusbereichs angezeigt, und kann jederzeit, auch während einer Wiederholung, eingestellt werden.

ESC oder Alt: Öffnet das Hauptmenü

Drücken Sie die ESC- oder Alt-Taste, um in das Hauptmenü zu gelangen. Durch das erneute Drücken der ESC-Taste kann das Menü wieder verlassen werden

Options Tasten

/: Senden einer Nachricht zum Netzwerkspieler

Drücken Sie die /-Taste um eine Nachricht an den Netzwerkspieler zu schicken. Wenn Sie fertig sind, wird mit dem Drücken der Return-Taste die Nachricht zum Netzwerkspieler gesandt. Die ESC-Taste storniert die gegenwärtige Nachricht.

Strg-A: Einstellen der gegnerischen Stoß-Sicht

Stellt die Kameranacht ein, während der Computer oder der Netzwerkspieler am stoßen ist. Gehen Sie in den Sicht-Modus, wechseln Sie zur gewünschten Sicht, und drücken Sie Strg-A. Um diese Sicht zu aktivieren müssen Sie die "Anwender-definierte Sicht des Gegners aufrufen" auf der Gegner-Sicht-Seite im Spielvorlieben-Dialog selektieren.

Strg-B: Den niedrigsten Ball finden

"Den niedrigsten Ball finden" (niedrigster Ball muss zuerst angespielt werden) ist nur bei Rotation verfügbar und ist nur aktiviert, wenn alle Bälle hinter der Kopflinie liegen und Sie "Spielball in der Hand" (Weißer Ball im Kopffeld frei platzierbar) haben. Wenn Sie sich in dieser Situation befinden und Ihr Stoß Ihnen nicht gefällt, was normalerweise der Fall ist, findet das Drücken von Strg-A den niedrigsten Ball.

Strg-C: Stoß Ansagen

Strg-C öffnet den "Stoß-Ansagen"-Dialog, bei dem der Spieler den Ball und die Tasche auswählt. Den Stoß anzusagen, ist nur für Spiele von Achter Ball (mit Ausnahme der GB-Regeln) und Straight Pool gültig.

Strg-D: Spiel unentschieden

Strg-D beendet das Spiel unentschieden, das momentane Spiel wird wieder aufgebaut, und ein neues Spiel beginnt.

Strg-G: Rückkehr zum Spiel

Strg-G funktioniert nur während eines Trick-Stoßes der während eines Trick-Stoß-Video geladen wurde. Man kehrt zum momentanen Spiel zurück.

Strg-K: Kibitz-Stoß

Sie können den Computer fragen, Ihnen einen Stoß zu empfehlen, indem Sie Strg-K drücken. Der Computer schlägt Ihnen einen Stoß vor, indem er die Spurberechnung benutzt. Dies ist eine Funktion, die nur bei "Schnellspiel" mit nur einem menschlichen Spieler funktioniert.

Strg-L: Laden eines gespeicherten Spieles, Stoßes oder Turniers

Strg-L lädt ein Spiel, Stoß oder Turnier der/das vorher gespeichert wurde.



Strg-M: Falschansage des vorhergegangenen Stoßes zugeben

Virtual Pool 3 benutzt ein Ehrensysteem für das Ansagen der meisten Stöße. Wenn Sie den falschen Ball oder den Ball in die falsche Tasche versenken, können Sie durch das Drücken von Strg-M die Falschansagen zugeben. (siehe "Stoß ansagen").

Strg-P: Push-out

Strg-P ist nur bei 9- und 10-Ball verfügbar. Nach dem Anstoß hat der Spieler, der an der Aufnahme ist, die Möglichkeit einen "Push-out" anzusagen. Dies erlaubt den Spieler den Spielball an irgendeinen Punkt des Tisches zu spielen, und er muss dabei weder einen Ball noch eine Bande treffen. Der nächste Spieler hat danach die Option, den nächsten Stoß auszuführen oder den Stoß an den Spieler, der den "Push-out" angesagt hat, zurückzugeben. (indem er auch Strg-P drückt).

Strg-Q: Beendigung des momentanen Spiels

Strg-Q beendet das momentane Spiel - machen Sie sich keine Sorge, dass Sie dies aus Versehen zu drücken, Sie werden nach der Bestätigung dieser Option befragt. Spiel- und Foulergebnisse werden bei beiden Spielern auf Null zurückgesetzt.

Strg-R: Spiel aufgeben

Strg-R lässt einen das Spiel verlieren und der Gegner bekommt einen Sieg gutgeschrieben. Die Bälle werden für ein neues Spiel wieder aufgestellt.

Strg-S: Sichern eines Spiels, Stoßes oder Turniers

Strg-S speichert das momentane Spiel, den Stoß oder das Turnier ab. Sie können das Speichern dazu benutzen das Spiel später fortzusetzen, oder Sie speichern damit Trickstöße. Sie müssen der Speicherung des Spiels, Stoßes oder des Turniers einen Namen geben.

Strg-T: Veränderung des Spielers am Stoß

Wenn Sie den Spieler am Stoß ändern wollen, drücken Sie Strg-T und der Stoß wird an den anderen Spieler abgegeben, ohne die Bewegung eines Balles oder das Anrechnen eines Fouls.

Strg-V: Rückkehr zum Video

Strg-V kehrt zum Video zurück. Dies funktioniert nur während eines Trickstoßes, welcher während eines Trickstoß-Videos geladen wurde.

Strg-W: Einstellen der momentanen Benutzersicht

Stellt die Kamerasicht für die momentane Benutzersicht ein (Y-Taste). Gehen Sie in den Sicht-Modus, wechseln Sie zu der gewünschten Sicht und geben Sie Strg-W ein. Danach können Sie jederzeit zu dieser Sicht springen, indem Sie die Y-Taste drücken.

Strg-[: Sicherheit ansagen

Das Drücken von Strg-[bekundet "Sicherheit ansagen". Angesagte Sicherheiten kommen nur im Straight Pool vor und bedeuten, die Aufnahme wechselt zum Gegner, sogar wenn Sie einen Ball versenkt haben. Sie müssen keine "Sicherheit ansagen", es sei denn, Sie nehmen sich vor, einen Ball bei einem Sicherheits-Spiel einzulochen.

Eingf: Markierten Ball platzieren

Eingf öffnet das Menü "Ball Platzieren/Versenken". Die Funktion Platzieren/Versenken arbeitet nur im Modus Trick-/Stoß-Vorbereitung.

D: "Ball On" kennzeichnen

D öffnet einen Dialog um "Ball On" auszuwählen. Während man Snooker spielt, wird dies benutzt, um den Ball zu bestimmen (Ball-On), den man zu stoßen plant. Nachdem man einen roten Ball eingelocht hat, muss spezifiziert werden, welche Farbe (Ball-On), man danach stößt. "Ball On" kennzeichnen ist nur beim Spielen von Snooker zugänglich.

N: Freien Ball nominieren

N eröffnet den Dialog zu Auswahl des "Free-Ball" beim Snooker. Ein "Free-Ball" kann selektiert werden, wenn Ihr Gegner foul und Sie snookered zurücklässt. Free-Ball nominieren ist nur beim Spielen von Snooker zugänglich.

Strg-J: Aufstellung eines artistischen Billardstoßes

Strg-J (Die Jewett-Taste), öffnet einen Dialog für das Einleiten von artistischen Billardstoßen. Dies ist nur bei Billard und im Modus Trick-/Stoß-Vorbereitung verfügbar.

Spurberechnung und Kraft: Haben Sie sich nicht schon immer gewünscht, voraussagen zu können, welche Bahn die abprallenden Bälle nehmen werden, bevor Sie den Stoß ausführen und um Ihr Glück zu testen? Bei Virtual Pool 3 können Sie genau dies tun. Die Spurberechnung zeigt Ihnen Projektionen der Bahnen der Bälle, beruhend darauf wie Sie sie stoßen werden. Drücken Sie die T-Taste, um die Spurberechnung einzuschalten - farbige Linien erscheinen, die zeigen wohin die Bälle rollen werden. Die Farben der Linien beziehen sich auf die Farben der Bälle; logischerweise haben volle Bälle, volle Linien und halbe Bälle, unterbrochene Linien. Während Sie die Maus beim Anvisieren bewegen, bewegen sich die Verlaufslinien in Reaktion darauf. Genauso wie im richtigen Pool, ändert sich das Ende des Laufs der Bälle, je nachdem wie hart sie gestoßen werden. Sie können die Krafteinstellung verändern indem Sie die F-Taste gedrückt halten und die Maus vorwärts, um die Kraft zu vergrößern, oder rückwärts, um die Kraft zu verringern, bewegen. Während die Spurberechnung aktiviert ist, können Sie den Stoß genau mit der angezeigten Kraft durchführen, indem Sie die Leertaste drücken. Wenn Sie auf normale Weise stoßen, könnten die Bälle einen anderen Verlauf nehmen, weil die Kraft unterschiedlich sein könnte. Das Bewegen der Queuespitze auf den Spielball oder das Ändern des Queuewinkels, wirkt sich auch auf die Verlaufslinien aus. Spurberechnung ist bei einem Spiel mit einem menschlichen oder dem Computer als Gegner nicht verfügbar.

Karriere Modus:

Im Karriere Modus beginnen Sie in der Garage zu spielen. Sie sind ein bescheidener kleiner Fisch in einem Ozean von Poolhaien. Um zur nächsten Pool-Lokalität und zu den Spielern mit mehr Fähigkeiten und größeren Brieftaschen aufzusteigen, müssen Sie "Big T" den Boss der Garage besiegen. Jeder Standort wird einen Boss haben, zu dem Sie sich hocharbeiten und den Sie besiegen müssen. Er ist meistens der beste Spieler in der Halle, bewaffnet mit dem besten Queue und er hat die größte Menge Geld zum wetten. Ihr Ziel und letztendliche Belohnung ist es, gegen Jeanette Lee in ihrem Strandhaus zu spielen und sie zu besiegen.

Wenn Sie das erste Mal die Karriereoption (Career Play) im Hauptmenü wählen, wird Ihnen das Karrieremenü präsentiert. Wählen Sie eine der Karrieren auf der linken Seite aus, oder fangen Sie eine neue Karriere an, indem Sie den Button "Start New Career" drücken und zum Karriere-Einrichtungsmenü gelangen. Geben Sie den Namen des Spielers ein, den Sie gerne spielen würden, und gehen Sie sicher, dass Sie das Spiel und die Schwierigkeit ausgewählt haben. Danach klicken Sie auf OK, um die Karriere zu beginnen. Sie kehren damit zum Karrieremenü zurück, klicken dort auf die Karriere, die Sie gerne spielen würden, und schließlich OK.

Die Karriere Karte erscheint daraufhin. Sie sieht genauso aus wie das Lokalitäts-Menü vom Schnellspiel-Modus. Die einzigen Lokalitäten, die verfügbar sein werden, sind die, wo Sie sich das Recht zu spielen verdient haben. Doppelklick auf den Ort in dem Sie gerne spielen würden. Bei Beginn des Spieles stehen Ihnen nur die Garage und das "Hawg Pen" zur Verfügung. Die Spieler der Garage werden nicht soviel Geld oder Fähigkeiten wie die im "Hawg Pen" haben. Als Anfänger von Virtual Pool sollten Sie in der Garage beginnen. Wenn Sie Nightrain Lane besiegt haben, den Boss des Hawg Pen, verdienen Sie sich das Recht in einer anderen schöneren Halle zu spielen, "Deep Pockets". Auf diesem Bildschirm befindet sich auch die Option ein Billardgeschäft zu betreten, in dem Sie bis zu fünf Queues kaufen bzw. verbessern können, was vielleicht zu mehr Aktion in Ihrem Spiel führen wird. Aber geben Sie nicht gleich zu Beginn ihr ganzes Geld für Queues aus,

Sie brauchen immer noch Geld zum Wetten. Sie haben auch die Option, ihre Karriere anzuhalten.

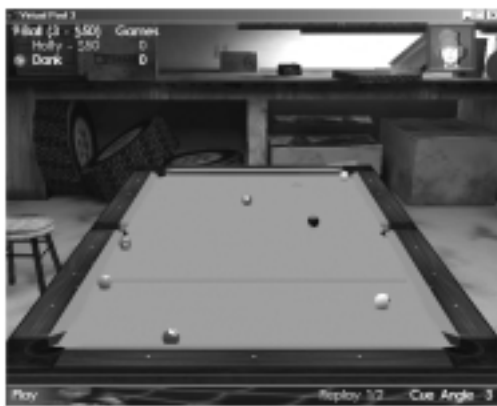
Nachdem Sie den Ort ausgewählt haben, bekommen Sie die Option, mit wem Sie spielen wollen.

Jetzt wo Sie in der Lokalität sind, können Sie auf dem Geld basierend, das Sie bisher gesammelt haben, einen Gegner von der Liste zu wählen. Sie beginnen mit 50\$, also haben ihre Gegner nur die Möglichkeit kleine Beträge zu wetten. Sobald Sie genug Geld haben, wählen Sie den Chef der Lokalität aus, und falls Sie ihn besiegen, ist es ihnen möglich die nächste Lokalität zu wählen.



Die Computer-Spieler haben Photos, die zeigen, wie Sie aussehen, Ihren Rang (wie gut Sie sind) ihre möglichen Wetten und die Vorgabe, wie viel Spiele Sie vorgeben oder vorgegeben haben wollen, wenn sie gegen Sie spielen würden. Get 1 bedeutet, dass Sie 1 Spiel Vorgabe von Ihrem Gegner erhalten. Get 0 bedeutet, dass Sie keine Vorgabe erhalten. Wenn die Zeile des Gegners grau markiert ist und "Spiel abgelehnt" angezeigt wird, bedeutet dies entweder, dass Sie zu gut oder nicht gut genug sind, um gegen sie oder ihn zu spielen.

Wenn Sie das Profil eines Gegners ansehen wollen, bevor Sie mit ihm oder ihr spielen, dann klicken Sie zunächst zu Markierung auf den Namen des Spielers und dann oben am Bildschirm auf die Option Spielerstatistik. Auf Spielerstatistik-Bildschirm wählen Sie das Spiel aus, für das Sie dem Spieler seine Statistik ansehen wollen. Diese wird in der oberen rechten Ecke angezeigt. Sehen Sie sich das Profil des Spielers an, indem Sie die Computer-Spielerprofil-Taste auf dem Bildschirm klicken.



Während des Spiels ist der Bildschirm für Karrierespiele ein wenig anders aufgebaut als für andere Spieletypen. In der oberen linken Ecke steht der Spieletyp, der gespielt wird, wie viele Spiele das Match hat und wie viel das Match wert ist. Darunter sind die Namen der Spieler. Wenn Sie der Spieler am Stoß sind, leuchtet ihr Name auf. Wenn Ihr Gegner an der Reihe ist, leuchtet sein Name auf und sein Bild erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Neben Ihrem Namen wird der gesamte Geldbetrag, der Ihnen zur Verfügung steht angezeigt.

Drücken von Esc während des Spiels, bringt Sie zum Spiel-Menü des Karrieremodus.



Spiel-Optionen - In diesem kleinen Menü können Sie das gegenwärtige Match quittieren, Spieler am Stoß ändern, ein Unentschieden erklären, das gesamte Spiel aufgeben und damit Ihren Wetteinsatz verlieren und die momentane Sicht des Spielers einstellen. Um das Menü zu beenden, wählen Sie "Exit This Menu".



Put Career on Hold - Die Wahl dieser Option unterbricht Ihre gegenwärtige Karriere. Sie können darauf zurückkommen und die Karriere fortsetzen, indem Sie die Option Karrieremodus im Hauptmenü wählen und Ihren Karrierenamen aus dem Menü selektieren.

Billard-Shop - Hier können Sie Queues Ihrer Wahl von Viking™, Schon™, Creative Inventions™ und Joss™ kaufen.



Cue Case - In diesem Menü können Sie auswählen, welches Queue Sie benutzen wollen. Sie können ein Queue als Ihr Break-Queue bezeichnen (das Queue mit dem Sie den Eröffnungsstoß ausführen) oder Sie können ein Queue nehmen, mit dem Sie spielen. (Nachdem Sie diese Zuordnungen einmal eingerichtet haben, erinnert sich das Spiel automatisch, welches Queue Sie im Einzelnen verwenden, so dass Sie bei einem Anstoß nicht jedes Mal dieses Menü aufrufen müssen.)



Statistics - Weitere Informationen, wie Sie das Statistikmenü benutzen, finden Sie auf Seite 15 in diesem Handbuch.

Settings - Sehen Sie die Beschreibung des Einstellungsmenüs im Abschnitt "Hauptmenü" auf Seite 16 dieses Handbuchs.

Continue Game - Wählen Sie diese Option zur Fortsetzung des gegenwärtigen Spiels/Karriere.

Quit - Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihre Karriere beenden wollen.

Erweitertes Online-Spiel:

Basisbeschreibung über das Spiel mit VP3 im Internet:

Um Virtual Pool 3 im Internet zu spielen, klicken Sie einfach auf die Internet-Spielauswahl im Hauptmenü. Gamespy Arcade™ startet, wenn Sie es bereits installiert haben.

Während der Installation von Virtual Pool 3 haben Sie die Option, Gamespy Arcade und alle kürzlich freigegebenen Updates des Programms zu installieren. Wenn Sie die Installation versäumten oder während der Installation der Meinung waren, dass Sie es nicht benötigen, sehen Sie im Verzeichnis Gamespy Arcade auf der CD nach.

Probleme mit Firewalls und mit Internet-Anschluss-Sharing.

Wenn Sie damit Probleme haben (wie Proxy-Server, Gateway, Router, etc.) könnten auch beim Online-Spielen mit Virtual Pool 3 Probleme auftreten. Wenn Sie eine Firewall benutzen, müssen Sie diese während des Spiels abschalten oder so konfigurieren, dass Online-Spiele zugelassen sind. Wenn Sie eine Form von Internet-Anschluss-Sharing nutzen, müssen Sie VP3 online an einem System spielen, das direkten Zugang zum Internet hat oder Ihre Internet-Sharing-Software so konfigurieren, dass Online-Spiele zugelassen sind. In der Datei Readme.txt und in der Website www.interplay.com/VP3 finden Sie Informationen über die Konfiguration von Software/Hardware von Firewalls und Internet-Anschluss-Sharing.

Wie angeschlossen wird:

Wenn Gamespy Arcade™ startet, erhalten Sie das Connection-Menü.



Wenn Sie bereits ein Profil haben, drücken Sie den Button Connect. Wenn Sie kein Profil haben, drücken Sie die Login-Wizard-Taste, um ein neues Profil zu erstellen.

Die VP3-Website, ein Platz, um mehr über VP-Online und über Pool im Allgemeinen zu lernen:

Um zur VP3-Website zu gelangen, sehen Sie im Netzwerkbereich Ihres Gamespy Arcade™ Bildschirms nach. Wählen Sie das VP3-Symbol und doppelklicken Sie es, um zur Website zu gelangen.

Basisbeschreibung von GameSpy Arcade:

GameSpy Arcade ist eine Online-Multiplayer-Einrichtung, die Ihnen dabei hilft, Spiele mit Leuten auf der ganzen Welt einzurichten. Sie können damit Spiele mit Virtual Pool 3 einrichten, mit anderen Spielern chatten und neue treffen.

Wie GameSpy Arcade dazu benutzt wird, in einen Pool-Raum zu gelangen und Ihre Freunde zu finden:



Beteiligung an einem Spiel:

Wenn Sie so wie wir sind, hassen Sie das Lesen von Hilfedateien - Sie wollen nur spielen! Keine Angst. Beteiligung an einem Spiel ist einfach.

1. Ihr Spiel auswählen.

Klicken Sie auf der linken Seite des Programms das Spiel-Symbol des Spiels, das Sie spielen wollen. Sie werden in den Chat-Raum für dieses Spiel übernommen, der in der linken Hälfte des zentralen Fensters der Anwendung erscheint. Sie können in diesem Chat-Raum "herumhängen" und sich mit den Leuten unterhalten oder gleich zum Thema kommen. Die obere Hälfte des Fensters ist eine Liste aller bereitstehenden Räume für das Spiel, das Sie spielen wollen. Wiederum ist die untere Hälfte des Fensters der Chat-Bereich -- um zu chatten, geben Sie 'to start talking ein'.

2. An einem Spielbereich anschließen.

Um sich an einem Spielbereich anzuschließen doppelklicken Sie in das obere Fenster. Die Spaltenspalte zeigt Ihnen, wie viele Spieler darin sind und die "Ping"-Spalte zeigt Ihnen an, wie gut Ihr Anschluss zu diesem Server ist - je kleiner das Ping ist, desto besser!

Nachdem Sie auf ein Spielbereich, an das Sie sich anschließen wollen, doppelt geklickt haben, kommen Sie in den Raum zur Einrichtung des Spieles. Anstelle des Geschehens im eigentlichen Spielbereich, werden Sie hier nur mit den Leuten chatten, mit denen Sie ein Spiel spielen, werden über Regeln und über Teams diskutieren oder darüber, wer den coolsten Spitznamen hat.

Einen Raum kreieren:

Nachdem Sie wissen, wie man sich an ein Spiel anschließt (siehe "An einem Spielbereich anschließen"), ist die Einrichtung eines eigenen Raumes sehr einfach. Sie können einen normalen Raum kreieren, in dem alle Parameter eingestellt werden können und die Spieler von dem, der im Raum ist, ausgewählt werden. Sie können auch einen Herausforderungsraum erstellen, in dem nur Sie das Spiel, die Parameter des Tisches und die Lokalität bestimmen. Herausforderungsräume sind 1-Spiel-Matches zwischen zwei Spielern, wobei nur der Gewinner dabei bleibt. Die anderen Spieler im Raum stehen auf der Warteliste, um mit dem Gewinner zu spielen.



1. Wählen Sie Ihr Spiel.

Klicken Sie auf das Symbol des gewünschten Spiels auf der linken Seite des Programms, Sie gehen nun in den Chat-Raum für dieses Spiel

2. Klicken Sie auf den die Taste "Spiel kreieren"

Damit erstellen Sie Ihren eigenen Raum, an den sich andere Leute anschließen können. Um ihn einzurichten, geben Sie den Namen Ihres Raumes ein, setzen Sie die maximale Anzahl von Spielern und wählen Sie den Spieltyp.

Tipp: Geben Sie Ihrem Raum einen etwas hilfreichen Namen. An irgendetwas wie "Hamburg Altona Pool-Team" erkennen Leute wo die Lokalität ist, was angenehm ist. "Lolli-Lutscher!!" ist sicher reizvoll - aber nicht so hilfreich. Aber bitte, es ist Ihre Sache.

3. Warten auf Leute, die sich anschließen.

Es dauert nicht lange bis Leute in Ihren Spielbereich kommen. Sie haben die Möglichkeit mit den Spielern zu chatten, während sich der Raum füllt.

Versuchen Sie sicherzustellen, dass jeder eine gute Verbindung zu Ihrem Spiel hat, indem Sie auf die kleinen Statusleisten bei deren Namen achten. Wenn irgendein Spieler einen wirklich schlechten Anschluss hat, bedeutet das für ihn ein schlechtes Spiel oder als schlimmstes Szenario verdirbt er das Spiel für jeden der Spieler.

4. Bereit machen und das Spiel starten!

Nachdem jeder die Bereit-Taste angeklickt hat (das Licht neben deren Name wird grün), Drücken Sie "Spiel einleiten", um Ihr Spiel zu starten.

Ihre Freunde finden

GameSpy Arcade hat eine neue Funktion "PlayerSpy". Damit können Sie feststellen, ob alle Ihre Freunde online sind. Sie können Meldungen versenden und sie für die Teilnahme an Spielen einladen, unabhängig davon, in welchem Raum Sie gerade sind. Dies ist eine gute Sache, die man beachten sollte.

1. Ansicht Ihrer PlayerSpy-Liste

Klicken Sie auf das Stern-Symbol um Ihre PlayerSpy-Liste der Freunde anzuzeigen oder zu verbergen. Ihre Freunde erscheinen mit kleinen glücklichen Gesichtern, wenn sie online mit Arcade sind (weil jeder glücklich ist, wenn er GameSpy Arcade benutzt).

Wenn Sie mit diesem Programm gerade erst begonnen haben, ist Ihre Liste wahrscheinlich leer - hoffentlich nicht wegen Mangel an Freunden. Lass uns einige Leute hinzufügen.

2. Hinzufügen neuer Freunde

Es gibt zwei Wege, Ihre Freunde zu Ihrem PlayerSpy-Menü hinzuzufügen. Klicken Sie zuerst auf das PlayerSpy-Menü oben auf der Anwendung und selektieren Sie dann "Spieler finden" in der Liste, die erscheint. Sie erhalten dann ein Dialogfeld, worin Sie für Leute nach deren Spitznamen, richtigem Namen, E-Mail-Adresse und weiterem suchen können. Sie können dieses Suchfenster auch durch Doppelklicken auf das PlayerSpy-Symbol erhalten, das oben auf Ihrer Kontakte-Liste steht, nachdem Sie das Sternsymbol angeklickt hatten.

Behalten Sie sich in Erinnerung, falls Ihre Freunde, als sie sich durch den Arcade-Einrichtungsbildschirm bewegten, keine speziellen Informationen eingegeben haben, werden Sie diese mit dieser Information auch nicht finden können.

Ein anderer Weg ist, Freunde direkt aus dem Chat-Fenster hinzuzufügen. Während Sie sich mit jemand unterhalten, klicken Sie rechts auf seinen oder ihren Namen und selektieren Sie dann "Zur Spielerliste hinzufügen". Dies ist ein hervorragender Weg, neue Leute zu treffen und mit denen in Verbindung zu bleiben.

3. Meldungen an Freunde schicken

Damit Sie jemanden eine Textnachricht schicken können, klicken Sie in ihrer PlayerSpy-Liste mit dem rechten Mausknopf auf den entsprechenden Namen. Ein schönes Beispiel wie Sie Playerspy benutzen können, um die Freundschaft mit Ihrer oder Ihrem Bekannten pflegen zu können, haben Sie hier:

Sollte einer Ihrer Bekannten online sein, wird deren Lokalität unter deren Namen in ihrer PlayerSpy liste aufgeführt, so dass Sie ihn suchen und löschen können. Mit einem Rechtsklick auf irgendeinen Namen in der PlayerSpy-Liste werden Ihnen weitere Optionen eröffnet, zum Beispiel ob deren Lokalitäten gezeit werden oder nicht und wie die Liste sortiert werden soll.

Herausforderungszimmer: Um mehr Informationen über das Onlinespielen in den Herausforderungszimmern zu erhalten, schauen Sie die Hilfe-Datei, das Readme auf der VP3 CD oder www.interplay.com/VP3 an.

Teamspiel: Um mehr Informationen über das Spielen innerhalb eines Teams zu erhalten, schauen Sie sich die Hilfe-Datei, das Readme auf der VP3 CD oder www.interplay.com/VP3 an.

Turniere: Um mehr Informationen über das Spielen von Online-Turnieren zu erhalten, schauen Sie sich die Hilfe-Datei, das Readme auf der VP3 CD oder www.interplay.com/VP3 an.

Ligen: Um mehr Informationen über das Spielen innerhalb einer Online-Liga zu erhalten, schauen Sie sich das Hilfe-File, das Readme auf der VP3 CD oder www.interplay.com/VP3 an.

Leitern: Um mehr Informationen über das Spielen von Online-Ranglisten zu erhalten schauen Sie sich die Hilfe-Datei, das Readme auf der VP3 CD oder www.interplay.com/VP3 an.

Allgemeine Pool Regeln:

Die Hauptregeln betreffen alle Pool-Spiele und Snooker. Unterschiede zu den Hauptregeln werden in den Regeln zu den einzelnen Spielarten erwähnt

Das Spielen von Innings:

Die einzelnen Züge, die ein Spieler am Tisch vornimmt werden Innings genannt. Ein Inning läuft solange, bis es dem Spieler misslingt, durch einen gültigen Stoß einen Ball in einer Tasche zu versenken, bezogen auf die Regeln des einzelnen Spiels. Der Spieler am Tisch wird "Spieler am Stoß" genannt.

Die Aufstellung:

Die Anzahl und der Aufbau der Bälle zu Beginn des Spiels, wird als Aufstellung bezeichnet. Die Aufstellungen unterscheiden sich durch die Art der Spiele, generell wird eine Dreiecks- oder Diamantenform, bei der der vorderste Ball auf dem Fußpunkt liegt verwendet.

Der Eröffnungsstoß:

Der Eröffnungsstoß ist der Stoß zu Beginn des Spiels. Bei einigen Spielen ist es notwendig, dass der Eröffnungsstoß auf die Aufstellung ein sogenannter "Offener Eröffnungsstoß" ist, das heißt mindestens vier Bälle müssen die Bande berührt haben. Bei Spielen, die aus mehreren Aufstellungen bestehen, beginnt der Gewinner, der die letzte Aufstellungen gewonnen hat, es sei denn, die Regeln sagen etwas anderes aus.

Stoß ansagen:

Ein angesagter Stoß bezieht sich auf den zu versenkenden Ball und die Tasche, die für den Stoß gewählt wurde. Bei den meisten Spielen ist es notwendig, dass der "Spieler am Stoß" für jeden nicht klaren Stoß, den zu versenkenden Ball und die Tasche ansagt. Die übliche Konvention ist es, das direkte Stöße nicht ausdrücklich angesagt werden. Ein angesagter Stoß erfordert keine Ansage von Details, wie Kuss-Stöße oder Kombinationen, nur den Ball und die Tasche.

Extra eingelochte Bälle:

Für die meisten Spiele gilt, wenn extra Bälle bei einem Stoß eingelocht werden, zählen diese normalerweise für den Spieler am Stoß.

Zuerst den niedrigsten Ball:

Bei einem Spiel (9-Ball, Rotation, 10-Ball, usw.) bei dem der niedrigste Ball zuerst gespielt wird, muss der erste Ball den der Spielball berührt, der niedrigste auf dem Tisch noch liegende Ball sein.

Spielball in der Hand:

"Spielball in der Hand" bedeutet der Spieler hat die Möglichkeit, den weißen Ball aufzuheben und diesen irgendwo auf dem Tisch zu platzieren. Der Eröffnungsstoß beginnt mit "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Dies bedeutet der Spieler am Stoß darf die Weiße irgendwo im oberen Viertel des Tisches platzieren. Auch wenn der Spielball versenkt, vom Tisch gespielt wird oder nach anderen Fouls in manchen Spielen, tritt "Spielball in der Hand" auf. In diesen Fällen kann der Spielball, je nach Art des Spiels, entweder hinter der Kopflinie oder irgendwo auf dem Tisch platziert werden. Der Bereich hinter der Kopflinie wird auch als "Kitchen" bezeichnet.

Wenn von hinter der Kopflinie ausgehend gespielt wird, muss der erste Ball, der getroffen wird, auf der anderen Seite der Kopflinie liegen. Jedoch kann auch ein Ball, der hinter der Kopflinie liegt, zuerst gespielt werden, solange der Spielball vor dem Kontakt die Kopflinie überquert, z.B. indem der Spielball über die Fußbande gespielt wird. Wenn es der Fall sein sollte, das alle legalen Zielbälle hinter der Kopflinie liegen, wird die der Kopflinie am nächsten liegende gewählt, damit der "Spieler am Stoß" nicht gezwungen ist, einen Heraus- und Zurückstoß zu spielen.

Platzieren der Bälle:

Die meisten Pool-Spielarten platzieren Bälle in Situationen, bei denen es Regelverletzungen und illegal versenkte Bälle notwendig machen, die Bälle auf den Tisch zurückzuholen.

Normalerweise werden diese auf dem Fußpunkt oder so nah wie möglich zum Fußpunkt



auf einer Linie zwischen dem Punkt und der Mitte der Fußbande platziert. Wenn mehrere Bälle platziert werden müssen, werden sie in numerischer Reihenfolge platziert.

Geschuldete Bälle:

In manchen Spielen werden Fouls damit bestraft, dass vorher versenkte Bälle auf den Tisch zurückgelegt werden. Falls ein Spieler foul't und noch keinen Ball versenkt hat, "schuldet" er dem Tisch einen Ball, dieser wird am Ende des nächsten Innings, in dem er punktet, platziert. Mehrere Bälle können geschuldet werden.

Beiseite gelegte Bälle:

In manchen Spielen werden die zusammen mit legal punktenden Bällen versenkte Bälle nach Ende des Zuges des Spielers platziert. Wenn der Spieler alle Bälle versenkt hat, die auf dem Tisch lagen, werden die beiseite gelegten Bälle platziert, damit der Spieler fortfahren kann.

Fouls:

Fouls beenden das Inning des Spielers und werden nach den Regeln des jeweiligen Spiels bestraft. Folgendes sind Fouls::

Versenken des Spielballs (Weißer Ball).

Ball vom Tisch - Das Stoßen eines Balls vom Tisch. Falls ein Ball auf die Bande springen sollte und wieder zum Tisch zurückkehrt, ist dies kein Faul.

Schlechter Treffer - Wenn beim Achter-Ball oder in der Familie von Spielen, bei denen der niedrigste Ball zuerst gespielt wird, der weiße Ball einen nicht-anvisierten Ball vor dem legalen Zielball berührt. Bei allen Spielen, wenn der Spielball keinen Ball berührt.

Keine Bande Falls kein Ball versenkt wird und mindestens ein Ball keine Bande berührt, nachdem der Spielball einen Objektball berührt hat. Dies tritt meistens dann auf, wenn auf Sicherheit (defensiv) gespielt wird oder ein Stoß zu sanft gespielt wird.

Drei Fouls:

In manchen Spielen, wenn ein Spieler bei drei aufeinanderfolgenden Stößen foul't, bekommt dieser eine zusätzliche Strafe, meistens verliert dieser dann das Spiel. Spiele mit keiner Drei-Foul-Regel sollten eine spezielle Regel haben, um Patt-Situationen vorzubeugen.

Physikalischer Pool im Gegensatz zu Virtual Pool:

Auf dem physikalischen Tisch gibt es Regeln, die es bei VP3 nicht gibt. Zum Beispiel, gibt VP3 Ihnen nicht die Möglichkeit, den Spielball zweimal bei einem Stoß zu berühren oder die Objektbälle mit ihrem Ärmel zu bewegen. Doch ist es OK, wenn Sie beim VP3 beim Stoßen beide Füße oben haben, doch sollten Sie dies in einer echten Billard-Halle unterlassen.

Außer bei Honolulu- oder Bank-Pool, ist es bei Virtual Pool 3 nicht notwendig, alle Stöße durch den Stoß-Ansagedialog anzusagen. Als allgemeine Regel gilt, die Spieler sollten alle nicht-direkten Stöße (Kombinationen, Banden, Karambolage, Billards usw.) und jeden nicht eindeutigen Stoß ansagen. Beim Spielen auf einem realen Tisch, ist dies auch eine akzeptierte Methode für die meisten Situationen. Falls der Stoß in eine nicht beabsichtigte Tasche ging und der Stoß-Ansagedialog nicht benutzt wurde, sollte der Spieler die Falschansageselektion im Optionsmenü oder Strg-M benutzen.



Für offizielle Regelbücher:

APA:

American PoolPlayers Association, Inc.
1000 Lake Saint Louis Blvd., Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
(314)625-8611
www.poolplayers.com

BAPTO:

The British Association of Pool Table Operators
c/o Moy House
176 High Street
London Colney, Hertfordshire AL2 1JY
www.bapto.org.uk

Spezifische Spielregeln

9-Ball-Regeln:

9-Ball ist ein Spiel, bei dem der niedrigste Ball zuerst gespielt wird, das heißt die Bälle werden in numerischer Reihenfolge gespielt. Ziel des Spiels ist es, den neunten Ball zu versenken, womit das Spiel beendet ist - die anderen Bälle haben keinen punktuellen Wert. Heutzutage ist dies das populärste Spiel bei Pool-Spielern.

Aufstellung

Neun Bälle werden in der Form eines Diamanten angeordnet, den Einer-Ball an der Vorderseite und den Neuner-Ball in der Mitte.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß ist notwendig. Misslingt dies, so ist dies ein Foul.

Gewerteter Stoß

Versenken Sie irgendeinen Ball in irgendeine Tasche ohne ein darauffolgendes Foul, um am Tisch fortzusetzen.

Platzieren von Bällen

Nur der Neuner Ball wird platziert. Alle anderen bei einem Foul versenkten oder vom Tisch gespielte Bälle bleiben vom Tisch.

Bestrafung eines Fouls

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch.

Bestrafung von drei Fouls:

Drei hintereinander gespielte Fouls bedeuten das Verlieren des Spiels.

Push-Out-Regel:

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoß den ersten Stoß hat, kann sich dafür entscheiden, einen "Push Out" zu spielen, die Regeln "Keine Bande" und "Schlechter Stoß" werden für diesen einen Stoß ausgesetzt und kein versenkter Ball zählt. Der Gegner entscheidet sich dann für einen Stoß oder gibt den Stoß zurück an den Spieler, der den "Push Out" gestoßen hat.

Strategie

Wenn es möglich ist, spielen Sie nach dem Eröffnungsstoß alle Bälle in einem Lauf vom



Tisch. Wenn dies unmöglich erscheint, schauen Sie nach guten Sicherheits-Möglichkeiten. Verfehlen Sie und lassen Sie den Spielball dort zurück, wo es unmöglich oder sehr schwer ist den Objektball zu treffen. Falls es Ihrem Gegner misslingt, den niedrigsten Objektball zu treffen, bekommen Sie "Spielball in der Hand". Orientieren Sie sich nach Stößen, welche den Neuner-Ball früh versenken, aber falls Sie einen Kombinationsstoß auf die Neunte spielen sollten, gehen Sie sicher, dass Sie diese energisch genug treffen, damit diese, sollten Sie sie verfehlen, nicht als Ente in den Fängen einer Tasche liegen bleibt. Falls Sie einen "Push Out" nach dem Eröffnungsstoß spielen sollten, versuchen Sie einen schweren Stoß, aber keinen unmöglichen zu hinterlassen - machen Sie Ihrem Gegner die Entscheidung schwer, ob er Ihnen den Stoß zurückgibt.

8-Ball-Regeln

Abhängig von der Variante unterscheiden sich die 8-Ball-Regeln. Es gibt vier Varianten von 8-Ball innerhalb Virtual Pool 3: APA Regeln (American PoolPlayers Association), Midwest-Regeln, UK Regeln und Amerikanische Bar Regeln. Die Regeln der APA werden in den von APA gesponserten Pool-Ligen und Turnieren verwendet. Die UK Regeln werden von der British Association of Pool Table Operators (BAPTO), für Ligen und das Spielen in den Pubs in UK benutzt. Die Amerikanischen Bar Regeln dienen dazu, die Leute zu befriedigen, welche die richtigen Regeln (APA) nicht gelernt haben und das selbe Spiel spielen wollen, welches Sie in ihrer lokalen Bar spielen.

Das Ziel von 8-Ball ist es, alle sieben halbe oder volle Bälle (gelbe oder rote in der UK) und danach den Achter-Ball zu versenken. Zu Beginn des Spiels wird der Tisch als offen bezeichnet, und die Bälle gehören niemand. Demjenigen, der zuerst einen vollen oder einen halben Ball versenkt, gehören die jeweiligen Bälle. Nachdem der Besitz festgelegt ist, müssen Sie alle ihre Bälle versenken, bevor Sie den Achter-Ball versenken dürfen.

APA Regeln

Aufstellung:

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck mit dem Achter-Ball in der Mitte.

Eröffnungsstoß:

Ein offener Eröffnungsstoß ist notwendig. Falls dieser misslingt, ist der Spieler am Stoß gezwungen, erneut zu stoßen. Das Versenken des Achter-Balls beim Eröffnungsstoß führt zum Sieg. Das Versenken des Spielballs (weißer Ball) und des Achter-Ball beim Eröffnungsstoß führt zum Spielverlust.

Besitz:

Falls der Spieler beim Eröffnungsstoß nur eine Art der Bälle (halbe oder volle) versenkt, gehören diese ihm. Andernfalls gilt der Tisch als "offen" und der Spieler kann jede Art der Bälle stoßen. Beim Versenken nur einer Art der Bälle, wird der Besitz zugeordnet.

Zulässiger Stoß:

Wenn der Tisch "offen" ist, darf der Spieler jeden Ball außer der Acht versenken. Wenn der Besitz festgelegt wurde, muss der Spieler zuerst einen seiner eigenen Bälle treffen und muss einen seiner Bälle versenken, um den Tisch fortzusetzen. Kombinationen mit jedem Ball sind berechtigt, wenn der Tisch "offen" ist. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss ein eigener Ball zuerst getroffen werden. Es gilt als Foul, einen Ball des Gegners zuerst zu stoßen. Dies schließt den Achter-Ball mit ein, es sei denn, alle eigenen Bälle wurden versenkt. Der Stoß des Achter-Balls muss ein angesagter Stoß sein.

Bälle vom Tisch:

Das Stoßen der Objektbälle vom Tisch ist nach dem APA 8-Ball kein Foul. Das Stoßen der Acht vom Tisch, gilt als Verlust des Spiels

Platzieren von Bällen:

Alle vom Tisch gestoßene Bälle werden beiseite gelegt und am Ende des Spieler-Innings platziert, es sei denn, alle Bälle des Spielers sind versenkt und er hat beiseite gelegte Bälle, die nun zu dieser Zeit platziert werden.

Bestrafung von Fouls:

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch, außer nach dem Eröffnungsstoß, dann gilt "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Bestrafung von drei Fouls:

Keine.

Verlust des Spiels:

Das Spiel gilt als verloren, wenn folgendes passiert:

- Der Achter-Ball wird versenkt, bevor man alle eigenen Bälle versenkt hat.
- Der Achter-Ball wird vom Tisch gestoßen
- Der Achter-Ball wird in die falsche Tasche gespielt
- Der Achter-Ball wird beim Eröffnungsstoß zusammen mit dem Spielball versenkt
- Der Spielball wird beim Spielen des Achter-Balls versenkt

Gewinn des Spiels:

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn folgendes passiert:

- Der Achter-Ball wird beim Eröffnungsstoß ohne den Spielball versenkt
- Der Achter-Ball wird in die angesagte Tasche versenkt, nachdem man alle eigenen Bälle versenkt hat.

Strategie:

Gehe sicher, dass ein fortlaufendes Spiel (Lauf) möglich ist. Wenn dies nicht gewährleistet ist, dann plane an einem bestimmten Punkt, auf Sicherheit zu spielen. Sie sollten niemals einen Stoß ausführen, ohne den nächsten Stoß, oder auf Sicherheit zu spielen, im Kopf zu haben. Wenn Sie die meisten ihrer Bälle versenkt haben und Sie ihrem Gegner eine Chance geben, könnte es sein, dass er das Spiel beendet. Versenken Sie solange Bälle, bis Sie zu ihrem Sicherheitsstoß kommen und versuchen Sie ihren Gegner an den Haken zu nehmen, so dass dieser Kick-Stöße oder ein Foul spielen muss und das Ihnen die Möglichkeit des Sieges gibt. Die beste Art, auf Sicherheit zu spielen ist, ihren Gegner damit festzunageln, irgendwelche Bälle zu befreien, die Sie vorher zusammengedrängt haben. Dies erhöht ihre Chance beim nächsten Zug zu gewinnen und setzt ihren Gegner in eine schlechte Position.

Wenn Sie anstoßen, können Sie durch das Versenken des Achter-Balls bei diesem Eröffnungsstoß gewinnen. Versuchen Sie von der Nähe der Seitenbande aus anzustoßen und den zweiten Ball mit voller Kraft zu treffen. Der Achter-Ball wird dazu tendieren, in Richtung der gegenüberliegenden Seite zu laufen.

Midwest-Regeln

Aufstellung

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck mit dem Achter-Ball in der Mitte, einen gestreiften Ball in einer Ecke und einen vollen Ball in der anderen.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß wird benötigt. Misslingt dies, hat der Gegner die Wahl, den Tisch mit der Position zu akzeptieren, die Bälle neu aufzubauen und selber anzustoßen oder den Spieler am Stoß noch mal anstoßen zu lassen. Wird der Achter-Ball beim Eröffnungsstoß versenkt, hat der Spieler am Stoß die Wahl, ob die Acht platziert oder ob die Bälle wieder aufgebaut



und erneut angestoßen werden. Falls auch der Weiße versenkt wurde, hat der Gegner die selbe Option.

Besitz

Der Tisch gilt immer als "offen" (jeder Ball kann eingelocht werden außer der Acht) nach dem Eröffnungsstoß. Der Besitz ist nicht festgelegt bis ein angesagter Stoß ohne ein Faul ausgeführt wurde.

Zulässiger Stoß

Wenn der Tisch "Offen" ist, darf der Spieler jeden Ball außer der Acht versenken. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss der Spieler einen Ball in seinem Besitz zuerst treffen und einen seiner eigenen versenken, um am Tisch fortzufahren. Kombinationen mit irgendeinem Ball sind zulässig, solange der Tisch "Offen" ist. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss ein eigener Ball zuerst getroffen werden. Es gilt als Foul, falls ein Ball des Gegners zuerst getroffen wird. Dies schließt den Achter-Ball mit ein, es sei denn, alle eigenen Bälle wurden versenkt. Der Stoß des Achter-Balls muss ein angesagter Stoß sein.

Platzieren von Bällen

Alle Bälle, die vom Tisch gestoßen werden, werden platziert.

Bestrafung von Fouls

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch, außer nach dem Eröffnungsstoß, dann gilt "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Bestrafung von drei Fouls

Keine

Angesagte Sicherheit

Spieler können ausdrücklich Sicherheit ansagen. Bei einer angesagten Sicherheit werden alle versenkten Bälle platziert und das Spiel wird abgegeben.

Verlust des Spiels

Das Spiel gilt als verloren, wenn eines von folgendem passiert:

- Der Achter-Ball wird versenkt, bevor man alle eigenen Bälle versenkt hat.
- Der Achter-Ball wird vom Tisch gestoßen
- Der Achter-Ball wird in die falsche Tasche gespielt
- Der Spielball wird beim Spielen des Achter-Balls versenkt.

Gewinn des Spiels

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn eines von folgendem passiert:

- Der Achter-Ball wird in die angesagte Tasche versenkt, nachdem man alle eigenen Bälle versenkt hat.

Strategie

Gehe sicher, dass ein fortlaufendes Spiel möglich ist. Wenn dies nicht gewährleistet ist, dann plane an einem bestimmten Punkt, auf Sicherheit zu spielen. Sie sollten niemals einen Stoß ausführen, ohne den nächsten Stoß oder auf Sicherheit zu spielen, im Kopf zu haben. Wenn Sie die meisten ihrer Bälle versenkt haben und Sie ihrem Gegner eine Chance geben, könnte es sein, dass er das Spiel beendet. Versenken Sie solange Bälle, bis Sie zu ihrem Sicherheitsstoß kommen und versuchen Sie ihren Gegner an den Haken zu bringen, so dass dieser bestimmte Bälle stoßen oder ein Foul spielen muss und ihnen die Möglichkeit des Sieges gibt. Die beste Art, auf Sicherheit zu spielen, ist es, ihren Gegner darauf festzunageln, irgendwelche Bälle zu befreien, die Sie vorher zusammengedrängt haben. Dies erhöht ihre Chance beim nächsten Zug zu gewinnen und setzt ihren Gegner in eine schlechte Position.



UK-Regeln:

Aufstellung:

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck mit dem Achter-Ball in der Mitte und die gelben und roten Bälle abwechselnd in Reihen innerhalb der Aufstellung.

Das D

Genau wie beim Snooker gibt es einen Halbkreis, der das D genannt wird. Dieser befindet sich am Ende des Tisches und die flache Seite des D's läuft entlang der Kopflinie. Wenn der Spieler "Spielball in der Hand" hat, ist das D der Bereich, in den der Spielball platziert wird. Es gibt keine Beschränkungen für das Überqueren des D oder der Kopflinie beim Stoßen mit der "Spielball in der Hand".

Freier Stoß

Ein freier Stoß wird nach einem Foul verliehen, und der Spieler kann legal jeden Ball treffen. Versenkte Bälle werden gezählt, außer dem Achter-Ball, der zum Verlust des Spiels führt. Der Spieler fährt fort, auch wenn kein Ball versenkt wurde. Der "Freie Stoß" muss einen Ball berühren, wenn er keinen berührt, ist dies ein Foul. Das Versenken des weißen Balls bei einem "Freien Stoß" gilt als Foul.

Eröffnungsstoß

Mindestens zwei Bälle müssen eine Bande berühren oder ein Ball muss versenkt werden. Misslingt dies, so werden die Bälle für den Gegner wieder aufgebaut und sein Eröffnungsstoß gilt als Freier Stoß, das heißt nach dem Eröffnungsstoß darf er am Tisch fortfahren. Wenn der Achter-Ball versenkt wird, stößt der Spieler erneut an.

Besitz

Falls der Spieler beim Eröffnungsstoß nur eine Art der Bälle (gelb oder rot) versenkt, gehören diese ihm. Andernfalls gilt der Tisch als "offen" und der Spieler kann jede Art der Bälle stoßen. Beim Versenken nur einer Art der Bälle, wird der Besitz zugeordnet.

Zulässiger Stoß

Wenn der Tisch "offen" ist, darf der Spieler jeden Ball außer der Acht versenken. Wenn der Besitz festgelegt wurde, muss der Spieler zuerst einen seiner eigenen Bälle treffen und versenken, um am Tisch fortzufahren. Kombinationen mit jedem Ball sind berechtigt, wenn der Tisch "offen" ist. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss ein eigener Ball zuerst getroffen werden. Es gilt als Foul, einen Ball des Gegners zuerst zu stoßen. Dies schließt den Achter-Ball mit ein, es sei denn, alle eigenen Bälle wurden versenkt. Das Versenken eines gegnerischen Balls gilt als Foul

Platzieren von Bällen

Alle Bälle, die vom Tisch gestoßen werden, werden platziert.

Ball zur Bandeil

Es besteht keine Notwendigkeit die Bande zu treffen, nachdem man mit dem Spielball den Objektball getroffen hat.

Bestrafung von Fouls

Das Versenken oder das Stoßen des Weißen Balls vom Tisch bedeutet "Spielball in der Hand" bezogen auf das D. Bei allen anderen Fouls, hat der Gegner die Wahl zwischen dem "Tisch in Position" oder "Spielball in der Hand" bezogen auf das D. Bei allen Fouls gilt der nächste Stoß als "Freier Stoß".

Bestrafung von drei Fouls

Keine

Versenken des Achter-Balls

Im Gegensatz zu anderen 8-Ball-Varianten, muss innerhalb der UK-Regeln von 8-Ball die Acht nicht angesagt werden.

Verlust des Spiels

Das Spiel gilt als verloren, wenn folgendes passiert:

- Der Achter-Ball wird versenkt, bevor man alle eigenen Bälle versenkt hat.
- Der Spielball wird zusammen mit dem Achter-Ball versenkt
- Ein gegnerischer Ball wird beim Spielen des Achter-Balls versenkt, es sei denn, es ist ein "Freier Stoß".

Gewinn des Spiels

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn:

- Der Achter-Ball versenkt wird, nachdem man alle eigenen Bälle versenkt hat.

Strategie

Gehe sicher, dass ein fortlaufendes Spiel (Lauf) möglich ist. Wenn dies nicht gewährleistet ist, dann plane an einem bestimmten Punkt auf Sicherheit zu spielen. Sie sollten niemals einen Stoß ausführen, ohne den nächsten Stoß oder auf Sicherheit zu spielen im Kopf zu haben. Wenn Sie die meisten ihrer Bälle versenkt haben und Sie ihrem Gegner eine Chance geben, könnte es sein, dass er das Spiel beendet. Versenken Sie solange Bälle, bis Sie zu ihrem Sicherheitsstoß kommen und versuchen Sie ihren Gegner in Snooker zu setzen, so dass dieser bestimmte Bälle stoßen oder ein Foul spielen muss und ihnen dadurch die Möglichkeit des Sieges gibt. Die beste Art, auf Sicherheit zu spielen ist, ihren Gegner ins Snooker zu setzen und dass er irgendwelche Bälle befreien muss, die Sie vorher zusammengedrängt haben. Dies erhöht ihre Chance, beim nächsten Zug zu gewinnen und setzt ihren Gegner in eine schlechte Position. Wenn Sie einen "Freien Stoß" haben sollten, schauen Sie ob Sie diesen dazu benutzen können, einen Haufen von Bällen zu räumen oder Bälle, die ihre blockieren, aus dem Weg zu räumen. Das Versenken eines Balles ist nicht immer der beste Weg, einen "Freien Stoß" zu spielen.

Amerikanische Bar-Regeln

Die amerikanischen Bar Regeln sind die am meisten, von einer nicht zu nennenden Person bei Celeris Inc. (die Entwickler von Virtual Pool) beobachteten Regeln. Vielleicht spielen Sie in ihrer Bar nicht genau nach diesen Regeln, aber dies war das Beste, was wir tun konnten. Diese Regeln sind nur deshalb entstanden, weil viele Leute die richtigen Regeln nicht kennen. Wenn Sie auf die richtige Weise spielen wollen, benutzen Sie die APA-Regeln.

Aufstellung

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck, mit dem Achter-Ball in der Mitte.

Eröffnungsstoß

Keine Anforderung. Das Versenken des Achter-Ball führt zum Gewinn des Spiels, es sei denn, der Spielball wird mitversenkt, was zum Verlust des Spiels führt.

Besitz:

Falls der Spieler beim Eröffnungsstoß nur eine Art der Bälle (halbe oder volle) versenkt, gehören diese ihm. Andernfalls gilt der Tisch als "offen" und der Spieler kann jede Art der Bälle stoßen. Beim Versenken nur einer Art der Bälle, wird der Besitz zugeordnet

Zulässiger Stoß

Wenn der Tisch als "Offen" gilt, darf der Spieler jeden Ball außer der Acht versenken. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss der Spieler seinen eigenen Ball zuerst treffen und einen seiner eigenen versenken, um am Tisch fortzufahren. Kombinationen mit irgendwelchen Bällen sind zulässig, solange der Tisch als "offen" gilt. Wenn der Besitz festgelegt ist, muss ein eigener Ball zuerst getroffen werden. Es gilt als Foul, einen Ball des Gegners zuerst zu stoßen. Dies schließt den Achter-Ball mit ein, es sei denn, alle eigenen Bälle wurden versenkt. Der Stoß des Achter-Balls muss ein angesagter Stoß sein. Die Stoß-Ansage-Regel könnte je nach lokaler Bar-Regel variieren. Bei Virtuell

Pool 3 ist für Sie nur notwendig, den Achter-Ball anzusagen. Aber Sie können auch jeden anderen Stoß ansagen, indem Sie den Stoß-Ansage-Dialog benutzen (er ist bei diesem Spiel aktiviert), oder Sie benutzen die Falschansage-Taste (Strg-M). In manchen Bars müssen Sie jeden Kuss-Stoß, jede Karambolage, usw. ansagen. Wir finden, dies ist eine unmögliche Regel und weil Sie auch unmöglich zu implementieren ist, haben wir es gelassen. Beim Amerikanischen Bar-Achter-Ball sagt der Computer keine Stöße an.

Bälle vom Tisch

Es gilt nicht als Foul, einen Objektball vom Tisch zu stoßen. Beim Spielball (Weißer Ball), bedeutet dies jedoch "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Platzieren von Bällen

Jeder vom Tisch gestoßener Ball wird platziert.

Ball an die Bande

Es besteht keine Notwendigkeit, die Bande zu treffen, nachdem man mit dem Spielball den Objektball getroffen hat

Bestrafung von Fouls

"Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Bestrafung von drei Fouls

Keine.

Verlust des Spiels

- Der Achter-Ball wird versenkt, bevor man alle eigenen Bälle versenkt hat.
- Der Achter-Ball wird vom Tisch gestoßen
- Der Achter-Ball wird in die falsche Tasche gespielt
- Der Achter-Ball wird beim Eröffnungsstoß zusammen mit dem Spielball versenkt
- Der Spielball wird beim Spielen des Achter-Balls versenkt

Gewinn des Spiels

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn folgendes passiert:

- Der Achter-Ball wird ohne den Spielball versenkt
- Der Achter-Ball wird in die angesagte Tasche versenkt, nachdem man alle eigenen Bälle versenkt hat.

Strategie

Gehen Sie sicher, dass ein fortlaufendes Spiel auf dem Tisch möglich ist. Wenn dies nicht möglich ist, planen Sie die Bewegung der Bälle so, dass sich deren Stellung auf dem Tisch verbessert. Auf Sicherheit zu spielen ist OK, aber dies ist nicht so wichtig, da man wie bei anderen 8-Ball-Spielen keinen "Spielball in der Hand" beim Foul des Gegners erhält. Der Hauptgrund auf Sicherheit zu spielen ist ein fortlaufendes Spiel des Gegners auf dem Tisch zu verhindern. Natürlich wird es in amerikanischen Bars als schlechtes Benehmen angesehen, auf Sicherheit zu spielen, deshalb sollten Sie dies vielleicht als einen Stoß tarnen. Wenn Sie anstoßen, können Sie durch das Versenken des Achter-Balls beim Eröffnungsstoß, gewinnen. Versuchen Sie aus der Nähe der Bande anzustoßen und den zweiten Ball mit voller Kraft zu treffen. Der Achter-Ball wird dann dazu tendieren, in Richtung der gegenüberliegenden Seite zu laufen.

Straight-Pool-Regeln

Die Spieler erzielen für jeden versenkten Ball einen Punkt. Der Spieler gewinnt, der das Punkteziel zuerst erreicht. Sobald der vierzehnte Ball der Aufstellung versenkt wurde, werden die vierzehn Bälle wieder aufgestellt, wobei der Fünfzehner Ball auf seiner Position



auf dem Tisch bleibt.

Aufstellung

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck ohne eine bestimmte Ordnung. Vierzehn Bälle bei erneuter Aufstellung, wobei der Fußpunkt leer bleibt.

Eröffnungsstoß

Mindestens zwei Objektbälle und der Spielball müssen die Bande berühren oder ein angesagter Stoß muss durchgeführt werden. Misslingt dies, ist dies eine Verletzung der Eröffnungsstoßregeln und ein 2-Punkte-Abzug erfolgt. Bei einer Verletzung der Eröffnungsstoßregeln, kann der Gegner den Tisch in dieser Position übernehmen oder er lässt den Spieler erneut anstoßen.

Zulässiger Stoß

Sie müssen einen angesagten Stoß versenken, um am Tisch fortzufahren.

Punkten

Einen Punkt für jeden legal versenkten Ball

Extra Bälle

Bälle die zusammen mit dem angesagten Stoß versenkt werden, zählen für den Spieler am Stoß.

Platzieren von Bällen

Alle Bälle, die bei einem Foul versenkt und vom Tisch gestoßen wurden, werden platziert

Bestrafung von Fouls

Alle Bälle die bei einem Foul versenkt wurden, werden platziert. Zusätzlich verliert derjenige, der gefoult hat, einen Punkt. Wenn der Spielball versenkt oder vom Tisch gespielt wird, bedeutet dies "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Bestrafung von drei Fouls

Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten fünfzehn Punkte Abzug. Die Bälle werden erneut aufgestellt und der Spieler, der gefoult hat, muss mit den gleichen Erfordernissen, wie zu Beginn des Spiels anstoßen.

Angesagte Sicherheit

Spiele können ausdrücklich Sicherheit ansagen. Bei angesagter Sicherheit werden alle dabei versenkten Bälle platziert und das Spiel wird abgegeben.

Position des 15. Balls

Der 15. Ball und der Spielball (Weißer Ball) werden normalerweise bei erneuter Aufstellung dort gelassen, wo Sie sind, es sei denn, es kommt zu Situationen, bei denen bei der Aufstellung ein Konflikt entsteht. Die folgende Tabelle beschreibt diese Situationen:

	Weißer im Dreieck	Weißer auf Kopfpunkt	Andere Position des Weißen
15. Ball im Dreieck	15-ter: Fußpunkt Weißer: hinter Kopflinie	15-ter: Mittelpunkt Weißer: in Position	15-ter: Kopfpunkt Weißer: in Position
15. Ball versenkt	15-ter: Fußpunkt Weißer: hinter Kopflinie	15-ter: Fußpunkt Weißer: in Position	15-ter: Fußpunkt Weißer: in Position
15. Ball dahinter Kopflinie	15-ter: in Position Weißer: Kopfpunkt	15-ter: in Position Weißer: in Position	15-ter: in Position Weißer: in Position
15. Ball-On Kopflinie	15-ter: in Position Weißer: Mittelpunkt	Nicht möglich	15-ter: in Position Weißer: in Position

Anderer 15. Ball
Positionen

15-ter: in Position
Weißer: Mittelpunkt

15-ter: in Position
Weiße: in Position

15-ter: in Position
Weißer: in Position

Strategie

Die Idee ist es, Aufstellungen miteinander zu verknüpfen. Hinterlassen Sie den letzten Ball beim Stoß so, dass es für Sie möglich ist, den letzten Ball einzulochen und mit dem Spielball die Aufstellung anstoßen zu können. Der beste Platz, den letzten Ball zu hinterlassen, liegt neben oder unterhalb der Aufstellung.

Versuchen Sie zuerst die Bälle vor den Taschen zu versenken. Suchen Sie nach Möglichkeiten, Ansammlungen auseinander zu brechen. Einen alternativen Stoß zum Stoßen in petto zu haben, falls Sie aus einer Linie geraten, lässt Sie Ihren Lauf fortsetzen.

Wenn Ihnen kein guter Stoß möglich ist, spielen Sie auf Sicherheit und hinterlassen Sie ihrem Gegner einen schwierigen Stoß. Einen einfachen Stoß sollten Sie niemals ihrem Gegner hinterlassen, denn dies könnte sich in einen großen Lauf verwandeln.

Untersuchen Sie die Aufstellung nach Möglichkeiten für einen Stoß. Viele Kombinationen, Karambolagen und Billards können mit Hilfe von Bällen, die in einer teilweise aufgebrochenen Aufstellung zusammengedrängt sind, gespielt werden.

Rotations-Regeln

Rotation ist ein Spiel, bei dem der niedrigste Ball zuerst gespielt wird, das heißt, die Bälle müssen in numerischer Reihenfolge gespielt werden. Das Ziel ist 61 Punkte zu erreichen (was den Gegner numerisch eliminiert). Rotation ist ein Spiel für Fortgeschrittene und fortgeschrittene Anfänger. Anfänger sollten 15-Ball probieren.

Aufstellung

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck mit dem Einer-Ball vorne, den Zweier- und Dreier-Ball in den Ecken und den Fünfzehner-Ball in der Mitte.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß wird benötigt. Misslingt dies, hat der Gegner die Wahl den Tisch in dieser Position zu akzeptieren oder neu aufzubauen und anzustoßen.

Zulässiger Stoß

Versenken Sie ohne ein Foul irgendeinen Ball in irgendeine Tasche, um am Tisch fortzufahren.

Punkten

Der Wert eines Balls (Zahl auf dem Ball) wird gepunktet. Alle Bälle werden gezählt, die ohne ein Foul versenkt werden. Wenn es beim Versenken des letzten Balls zu einem Gleichstand der Punktezahl kommt, wird dem derzeitigen Spieler am Stoß ein Tie-Break-Punkt verliehen.

Platzieren von Bällen

Alle Bälle werden platziert, die bei einem Foul versenkt und vom Tisch gestoßen wurden

Bestrafung von Fouls

Der Gegner hat die Wahl zwischen dem Tisch in dieser Position oder er kann vom Spieler am Stoß verlangen, in dieser Position des Tisches erneut zu stoßen

Bestrafung von drei Fouls

Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten den Verlust des Spiels.



Strategie

Lenken Sie ihr Spiel auf die hohen Punkte. Schon früh im Spiel nach Kombinationen oder Billards achten, die sich auf hoch nummerierte Bälle beziehen. Es ist viel einfacher Rotation mit Hilfe der "Drei Foul"-Regel zu gewinnen, als dies in den meisten anderen Spielen ist. Schauen Sie nach Möglichkeiten, Ihren Gegner früh in die erneute Aufstellung der Bälle zu zwingen

Sechser-Ball-Regeln

Grundlegend entspricht 6-Ball dem 9-Ball - es wird jedoch nur mit sechs Bällen gespielt. Das Ziel ist es, den sechsten Ball zu versenken, was zum Ende des Spiels führt. 6-Ball-Aufstellungen werden von besseren Spielern einfacher miteinander verknüpft. Spieler, deren Fähigkeiten für 9-Ball nicht ausreichen, werden mehr Spaß mit 6-Ball haben

Aufstellung

Sechs Bälle in einem Dreieck, mit einem Ball vorne und dem Sechser-Ball in der Mitte der letzten Reihe.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß wird benötigt. Misslingt dies, gilt es als Foul.

Zulässiger Stoß

Versenken Sie ohne Foul irgendeinen Ball in irgendeine Tasche, um am Tisch fortzufahren.

Platzieren von Bällen

Nur der Sechser-Ball wird platziert. Jeder andere Ball der versenkt oder vom Tisch gespielt wird, bleibt vom Tisch.

Bestrafung eines Fouls

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch.

Bestrafung von drei Fouls

Drei aufeinander folgende Fouls führen zum Verlust des Spiels.

Strategie

Ideal ist es, nach dem Eröffnungsstoß alle Bälle zu versenken. Wenn dies unmöglich erscheint, sollten Sie nach Möglichkeit auf Sicherheit spielen. Spielen Sie den Spielball so, dass dieser verfehlt und dort liegen bleibt, wo es unmöglich oder sehr schwierig ist, den Objektball zu treffen. Wenn es ihrem Gegner misslingt, den niedrigsten Objektball zu treffen, bekommen Sie "Spielball in der Hand" überall, und dies kann oft zum Gewinn des Spiels führen. Orientieren Sie sich nach Stößen, die den Sechser -Ball früh versenken, aber falls Sie einen Kombinationsstoß auf den Sechser spielen sollten, gehen Sie sicher, dass Sie diesen energisch genug treffen, damit dieser, sollten Sie ihn verfehlen, nicht als Ente in den Fängen der Tasche liegen bleibt.

10-Ball-Regeln

10-Ball entspricht grundlegend dem 9-Ball mit einem weiteren Ball. Das Ziel ist den Zehner-Ball zu versenken, was das Spiel beendet - die anderen Bälle haben keinen punktuellen Wert. Obwohl nur ein zusätzlicher Ball auf dem Tisch vorhanden ist, gilt es als wesentlich schwerer, 10-Ball zu spielen. Der zehnte Ball vergrößert die Zahl der Ansammlungen und andere Problemsituationen.

Aufstellung

Zehn Bälle in einem Dreieck, mit dem Einer-Ball vorne und dem Zehner-Ball in der Mitte.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß wird benötigt. Misslingt dies, gilt es als Foul.

Zulässiger Stoß

Versenken Sie irgendeinen Ball in irgendeine Tasche um am Tisch fortzufahren.

Platzieren von Bällen

Nur der Zehner-Ball wird platziert. Jeder andere Ball der versenkt oder vom Tisch gespielt wird, bleibt vom Tisch.

Push-Out-Regel

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoß an der Aufnahme ist, kann sich entscheiden, ein "Push Out" zu spielen. Die Regeln "Keine Bande" und "Schlechter Stoß" werden für diesen einen Stoß ausgesetzt, und kein versenkter Ball zählt. Der Gegner entscheidet sich entweder für einen Stoß oder gibt den Stoß zurück an den Spieler, der geschoben hat.

Bestrafung eines Fouls

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch.

Bestrafung von drei Fouls

Drei aufeinander folgende Fouls führen zum Verlust des Spiels.

Strategie

Ideal ist nach dem Eröffnungsstoß alle Bälle zu versenken. Wenn dies unmöglich erscheint, sollten Sie nach Möglichkeit auf Sicherheit spielen. Spielen Sie den Spielball so, dass dieser verfehlt und dort liegen bleibt, wo es unmöglich oder sehr schwierig ist, den Objektball zu treffen. Wenn es ihrem Gegner misslingt, den niedrigsten Objektball zu treffen, bekommen Sie "Spielball in der Hand" überall, und dies kann für Sie zum Gewinn des Spiels führen. Orientieren Sie sich nach Stößen, die den Zehner-Ball früh versenken, aber falls Sie einen Kombinationsstoß auf den Zehner spielen sollten, gehen Sie sicher, dass Sie diesen energisch genug treffen, damit dieser, sollten Sie ihn verfehlen, nicht als Ente in den Fängen der Tasche liegen bleibt. Wenn Sie nach dem Eröffnungsstoß ein "Push Out" spielen, hinterlassen Sie einen schweren aber nicht unmöglichen Stoß --- machen Sie es ihrem Gegner schwer, sich zu entscheiden, ob er Ihnen den Stoß zurückgibt

3-Ball-Regeln

3-Ball ist ein rotierendes Spiel, bei dem Sie alle Bälle versenken müssen, um das Spiel zu gewinnen. Es gibt keinen Gewinner-Ball wie bei 9-Ball. Dies ist ein schnell fortschreitendes und aggressives Spiel.

Aufstellung

Drei Bälle in einem Dreieck mit dem einen Ball vorne

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß wird benötigt. Misslingt dies, gilt es als Foul.

Zulässiger Stoß

Der niedrigste Ball muss zuerst gespielt werden. Versenken Sie ohne Foul irgendeinen Ball in irgendeine Tasche, um am Tisch fortzufahren.

Platzieren von Bällen

Keine Bälle werden platziert, es sei denn, beim gewinnenden Stoß wird ein Foul begangen. Dann werden alle versenkten oder vom Tisch gestoßenen Bälle platziert.

Bestrafung eines Fouls

"Spielball in der Hand" irgendwo auf dem Tisch.

Bestrafung von drei Fouls

Drei aufeinander folgende Fouls führen zum Verlust des Spiels.

Strategie

Ideal ist nach dem Eröffnungsstoß alle Bälle zu versenken. Spielen Sie nicht auf Sicherheit, es sei denn Sie sind in einer sehr schlechten Position.

Bank-Pool-Regeln

Bei allen Stößen muss der Objektball eine Bande berühren, bevor er versenkt wird, ein "Bank-Stoß". Das Ziel ist es acht Bälle zu versenken. Dies ist ein Spiel für Spieler aller Fähigkeitsgrade. Anfänger sollten es zuerst auf der Theke probieren.

Aufstellung

15 Bälle im Dreieck ohne bestimmte Reihenfolge

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß ist erforderlich. Misslingt dieser, hat der Gegner die Wahl den Tisch in dieser Position zu akzeptieren oder neu aufzubauen und anzustoßen.

Gültiger Stoß

Um am Tisch fortzusetzen zu können, muss ein angesagter reiner Bank-Stoß ausgeführt werden. Bei einem reinen Bank-Stoß darf mit keinem Kuss-Stoß und keiner Karambolage ein anderer Balls gestoßen werden und der Objektball muss zum Versenken eine nicht angrenzende Bande berühren

Extra Ball

Zusätzlich versenkte Bälle werden beiseitegelegt und nach dem Ende des Innings platziert.

Platzieren von Bällen

Alle bei einem Foul-Stoß versenkte und vom Tisch gestoßene Bälle werden wieder platziert.

Strafe für Fouls

Alle bei einem Foul versenkte Bälle werden platziert. Zusätzlich platziert der Foul-Spieler einen seiner früher versenkten Bälle oder schuldet dem Tisch einen Ball. Für alle anderen Fouls übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Drei Fouls hintereinander führen zum Spielverlust.

Leerer Tisch

Wenn der Tisch leer ist, ohne dass der Spieler am Stoß gewonnen hat, weil noch geschuldete Bälle von früheren Strafen oder zurückgelegte Bälle versenkt sind, werden alle geschuldeten und versenkten Bälle platziert, und der Spieler am Stoß setzt am Tisch fort.

Strategie

Gehe Sie vorwärts, stoßen Sie schwierige Bank-Stöße und versuchen Sie dem Gegner keine einfachen Bank-Stöße zu überlassen. Stoßen Sie auf Sicherheit, bevor Sie einfache Bank-Stöße abgeben. Bei Bank-Stößen, bei denen Sie zuversichtlich sind, stoßen Sie mit Voraussicht, so dass der nächste Bank-Stoß einfach ist. Wenn der Bank-Stoß erfolgt ist, können Sie einen anderen schwierigen Stoß ausführen oder auf Sicherheit spielen und wenn die Bank verfehlt wurde, lassen Sie dem Gegner keine einfache Bank zurück. Diese Strategie funktioniert sehr gut bei Mehrfachbanden-Banken. Fürchten Sie sich nicht vor Bank-Stößen über zwei oder mehr Banden.

1-Tasche-Regeln

Jedem Spieler ist eine Tasche am Fußende des Tisches zugeordnet. Das Ziel ist es, zuerst irgendwelche acht Bälle in Ihrer Tasche zuerst zu versenken. Dies ist das "Schachspiel" der

Pool-Spiele. Stoßtechnik kommt nach den Kenntnissen.

Aufstellung

15 Bälle im Dreieck ohne bestimmte Reihenfolge.

Eröffnungsstoß

Einen Objektball oder der Spielball muss eine Bande berühren, nachdem der Spielball die Aufstellung trifft oder es ist ein Foul.

Gültiger Stoß

Versenken Sie irgendeinen Ball in Ihrer Tasche, um am Tisch fortzufahren.

Extra Bälle

Bälle, die in der Tasche des Gegners versenkt werden, zählen für ihn, außer der Spielball wird versenkt oder springt vom Tisch. In den Seitentaschen oder Kopftaschen versenkte Bälle werden beiseitegelegt und nach dem Ende des Innings platziert.

Platzieren von Bällen

Alle bei einem Foul-Stoß versenkte und vom Tisch gestoßene Bälle werden wieder platziert.

Strafe für Fouls

Alle bei einem Foul versenkte Bälle werden platziert. Zusätzlich platziert der Foul-Spieler einen seiner früher versenkten Bälle oder schuldet dem Tisch einen Ball. Versenken oder vom Tisch stoßen des Spielballes ist "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Für alle anderen Fouls übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Drei Fouls hintereinander führen zum Spielverlust.

Leerer Tisch

Wenn der Tisch leer ist, ohne dass der Spieler gewonnen hat, weil noch geschuldete Bälle von früheren Strafen oder zurückgelegte Bälle versenkt sind, werden alle geschuldeten und versenkten Bälle platziert und der Spieler am Stoß setzt am Tisch fort.

Strategie

Überlassen Sie Ihrem Gegner nie einen direkten Stoß auf seine Tasche, ausgenommen es ist sehr schwierig und ein Fehlstoß würde zum Spielverlust führen. Ein guter Platz ist den Spielball in die Fänge der Tasche Ihres Gegner zu spielen. Seien Sie vorsichtig, keinen einfachen Bank-Stoß zurückzulassen, denn diese sind oft der Start zu einem Lauf zum Spielgewinn. Am Eröffnungsstoß stoßen Sie von der Seite des Gegners, um ein wenig den Kopfball und dann den zweiten Ball zu treffen, um von der End-Bande wegzukommen und den Spielball auf den zweiten Diamanten zu setzen. Dies belässt nahezu einen gesamten Aufbau zwischen dem Spielball und irgendeinem anderen Ball. Die besten Stöße sind beides, offensiv und defensiv

15-Ball-Regel

15-Ball ist ähnlich der Rotation, ausgenommen jeder Ball kann gestoßen werden. Das Ziel ist, Ihren Gegner numerisch zu besiegen (61 Punkte minus Strafpunkte). 15-Ball ist ein hervorragendes Spiel für Anfänger. Mittelmäßige und fortgeschrittene Spieler finden ihren Spaß am 15-Ball an einem Snooker-Tisch.

Aufstellung

15 Bälle im Dreieck mit dem 15er-Ball vorne und höhere Bälle mehr nahe der Front des Dreiecks.



Eröffnungsstoß

Mindestens zwei Objektbälle und der Spielball muss eine Bande berühren. Misslingt dies, hat der Gegner die Wahl, den Tisch in dieser Position zu akzeptieren, neu aufzubauen und neu anzustoßen oder den Spieler am Stoß nochmals neu anstoßen zu lassen.

Gültiger Stoß

Um am Tisch fortfahren zu können, muss irgendein Ball ohne Foul in irgendeine Tasche versenkt werden.

Punkten

Der Punktwert des Balls wird gezählt. Alle ohne Foul versenkte Bälle zählen. Wenn es beim Versenken des letzten Balls zu einem Gleichstand der Punktezahl kommt, wird dem derzeitigen Spieler ein Tie-Break-Punkt verliehen.

Platzieren von Bällen

Alle bei einem Foul-Stoß versenkte und vom Tisch gestoßene Bälle werden wieder platziert.

Strafe für Fouls

Dem Spieler am Stoß werden 3 Punkte von seinem Punktstand abgezogen. Beim Versenken des Spielballes oder ihn vom Tisch zu stoßen gibt es "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Für alle anderen Fouls übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Keine.

Strategie

Versuchen Sie den Tisch abzuräumen. Machen Sie die großen Punkte, wann immer sich die Gelegenheit bietet.

Basis-Lochbillard-Regeln

Das Ziel ist acht Bälle zu versenken. Dies ist ein gutes Spiel für Anfänger an einem Pool- oder für bessere Spieler an einem Snooker-Tisch.

Aufstellung

Fünfzehn Bälle im Dreieck.

Eröffnungsstoß

Ein Objektball muss eine Bande berühren oder ein angesagter Ball versenkt werden. Misslingt dies, hat der Gegner die Wahl, den Tisch in dieser Position zu akzeptieren oder neu aufzubauen und anzustoßen.

Gültiger Stoß

Um am Tisch fortfahren zu können, muss ein angesagter Ball versenkt werden

Platzieren von Bällen

Alle bei einem ungültigen Stoß versenkte und alle vom Tisch gestoßene Bälle werden wieder platziert.

Strafe für Fouls

Alle bei einem Foul versenkte Bälle werden platziert. Zusätzlich platziert der Foul-Spieler einen seiner früher versenkten Bälle oder schuldet dem Tisch einen Ball. Den Spielball versenken oder vom Tisch zu stoßen gibt "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Für alle anderen Fouls übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Keine.

Leerer Tisch

Wenn der Tisch leer ist, ohne dass der Spieler am Stoß gewonnen hat, weil noch geschuldete Bälle von früheren Strafen vorhanden sind, werden alle geschuldeten Bälle platziert und der Spieler am Stoß setzt am Tisch fort.

Strategie

Versuchen Sie acht Bälle in einem Lauf zu versenken. Wenn Sie keinen guten Stoß haben, spielen Sie auf Sicherheit und hinterlassen Sie Ihrem Gegner eine schwierige Situation. Hinterlassen Sie Ihrem Gegner niemals einen leichten Stoß, denn acht Bälle in einem Lauf zu versenken, ist nicht schwierig.

Cowboy-Regeln

biniert. Das Ziel des Spielers sind 101 Punkte. Dies ist ein gutes Spiel für Anfänger an einem Pool- und für fortgeschrittene Spieler an einem Snooker-Tisch.

Aufstellung

Die Bälle werden nicht mit einem Rahmen aufgestellt, sondern drei Bälle werden auf den Fußpunkt, die fünf Bälle auf den mittleren Punkt und ein Ball auf den Kopfpunkt platziert.

Eröffnungsstoß

Der Spieler am Stoß muss die drei Bälle zuerst treffen und dann muss entweder der Spiel- oder ein Objektball die Bande treffen. Misslingt dies, hat der Gegner die Wahl, entweder neu aufzustellen und anzustoßen oder den Spieler am Stoß den Eröffnungsstoß nochmals ausführen zu lassen.

Gültiger Stoß

Ein gültiger Stoß erlaubt dem Spieler am Stoß das Spiel fortzusetzen. Jeder Stoß der zählt ist ein gültiger Stoß und erfordert keine Bandenberührung. Wenn z. B. eine Karambolage gespielt wird, und kein Ball berührt die Bande ist dies ein gültiger Stoß. Die Definition für gültige Stöße hängt wie folgt vom Punktestand des Spielers ab.

Für die ersten 90 Punkte:

-- Versenken irgendeines Objektballes oder die Karambolage des Spielballes mit zwei oder drei Bällen. Die Punktezahl 90 muss exakt erreicht werden. Überzählen der 90 ist ein Foul.

Für Punkte zwischen 91 bis 100:

-- Karambolage des Spielballes mit zwei oder drei Bälle. Es ist ein Foul, einen Objektball zu versenken. Für den Punkt 101:

-- Karambolage des Spielballes von einem Ball in die angesagte Tasche. Es ist ein Foul, wenn der Spielball in die falsche Tasche versenkt wird oder wenn der Spielball einen weiteren Ball trifft.

Punkten

Versenkte Objektbälle zählen den Punktwert auf dem Ball. Eine 2-Bälle-Karambolage zählt einen und eine mit 3 Bällen zwei Punkte. Alle Kombinationen zum Punkten zählen, so dass der Spieler am Stoß bis zu 11 Punkte in einem Stoß erzielen kann (1, 3 und 5 werden mit einer 3-Bälle -Karambolage versenkt). Wenn der Spieler am Stoß 100 Punkte hat, zählt die Karambolage und das Versenken des Spielballes in die angesagte Tasche einen Punkt.

Platzieren von Bällen

Alle versenkte Bälle werden nach jedem Stoß am Start der Spielposition platziert. Wenn die Position besetzt ist bleibt der Ball vom Tisch, bis die Stelle wieder frei ist. Wenn dieser eine Ball zurückgehalten wird, weil seine Position besetzt ist und der Spieler am Stoß hat 100 Punkte, werden die Bälle auf Spiel-Startpositionen platziert und der Spieler am Stoß hat "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Strafe für Fouls

Alle in dem Inning gemachte Punkte gehen verloren. Versenken oder vom Tisch stoßen des Spielballes ergibt "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Für alle anderen Fouls



übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Drei Fouls hintereinander führen zum Spielverlust.

Strategie

Für die ersten 90 Punkte ist es am einfachsten durch Versenken von Bällen Punkte zu erzielen. Durch Karambolagen Bälle zu versenken oder damit Ballgruppen aufzubrechen ist schwierig. Wenn Sie Bälle versenken, nehmen Sie sich in acht vor riskanten Karambolagen für extra Punkte. Es lohnt sich nicht, Extrapunkte zusammenzukratzen. Denken Sie daran, ein Foul kostet Sie alle in einem Inning erzielten Punkte. Für die Punkte 90-100, denken Sie an die neuen Positionen der Objektbälle nach einer Karambolage und versuchen Sie eine günstige Stellung für die nächste Karambolage zu erreichen. Denken Sie daran, Versenken eines Objektballs ist ein Foul. Sorgen Sie sich für den Punkt 101 zum Versenken des Spielballes nicht darum, wohin der andere Ball rollt.

Cribbage-Regeln

Dieses Spiel ist wegen der ähnlichen Zählweise der Punkte nach dem Kartenspiel benannt. Ein Cribbage wird durch das Versenken von zwei Bällen erzielt, die zusammen 15 zählen. Es sind insgesamt acht Cribbages möglich (1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8, 15). Cribbage ist ein hervorragendes Spiel für alle Leistungsklassen.

Aufstellung

15 Bälle im Dreieck mit dem 15er-Ball in der Mitte. Keine zwei Bälle in den Ecken sollen sich zu 15 addieren.

Eröffnungsstoß

Ein offener Eröffnungsstoß ist erforderlich. Misslingt dieser, hat der Gegner die Wahl aufzubauen und neu anzustoßen oder den Spieler am Stoß nochmals neu anstoßen zu lassen.

Cribbages

Ein Cribbage wird durch das hintereinander Versenken von zwei Bällen in einem Inning erzielt, die sich auf 15 addieren. Der 15er-Ball ist ein Cribbage alleine, aber nur, wenn alle anderen Bälle gespielt wurden. Wenn ein Spieler den ersten Ball eines Cribbage versenkt, heißt es er ist "an einem Cribbage" und stößt dann den Partnerball, der auf 15 addiert. Wenn mehrere Bälle versenkt werden, während der Spieler am Stoß nicht "an einem Cribbage" ist, erhält er den Status "an einem Cribbage" und kann einen der Partnerbälle wählen. Der Spieler am Stoß kann damit fortsetzen, Partnerbälle zu versenken, bis alle Partnerbälle versenkt sind. Wenn während der Versenkung von Partnerbällen weitere Bälle versenkt werden, werden diese Bälle der Partnerball-Liste hinzugefügt. Es ist ein Foul, bei der Versenkung eines Partnerballs zu versagen, wenn man "an einem Cribbage" ist. Wenn nur noch der 15er-Ball auf dem Tisch ist, wird "an einem Cribbage" erklärt. Wenn der Punktestand 4:4 ist, wird der 15er-Ball für die Aufhebung des Unentschieden verwendet.

Gültiger Stoß

Wenn man nicht "an einem Cribbage" ist:

-- Es kann außer dem 15er-Ball jeder Ball zu Fortsetzung des Tisches versenkt werden.

Wenn man "an einem Cribbage" ist:

-- Irgendein Partnerball muss versenkt werden, um den Tisch fortzusetzen.

Platzieren von Bällen

Alle Bälle, die nicht durch einen gültigen Stoß versenkt oder vom Tisch gestoßen wurden, werden platziert. Jedes Cribbage, das nicht komplettiert wurde, erhält den ersten Ball platziert.d.

Strafen für Fouls

Keine Strafen. Versenken oder vom Tisch stoßen des Spielballes ist "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Für alle andern Fouls erhält der Gegner die Option, den Tisch in Position zu spielen oder "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie.

Strafe für drei Fouls

Drei Fouls hintereinander führen zum Spielverlust.

Strategie

Wenn Sie den ersten Ball versenken, stellen Sie sicher, dass Sie eine günstige Stellung zum Partnerball erhalten. Wenn Sie einen Partnerball nicht erreichen können oder es ist ein Spiel im unteren Prozentbereich, spielen Sie auf Sicherheit. Auf Sicherheit spielen ist besser als Ihrem Gegner mit "Spielball in der Hand" eine Chance zu geben. Wenn Sie den einzigen oder letzten Partnerball versenken, sehen Sie nach dem nächsten Cribbagepaar und spielen Sie auf Stellung für einen ersten Ball, der einen einfachen Partnerball hat.

Honolulu-Regeln

Spieler können jeden Ball versenken, zum Versenken können jedoch keine direkten Stöße verwendet werden. Die Stöße müssen als Kombination, Bank, Karambolage, Billard oder Kick-Stöße oder als Kombination derselben ausgeführt werden. Ziel ist acht Bälle zu versenken. Honolulu ist ein ausgezeichnetes Spiel für alle Spielerleistungsstände.

Aufstellung

Fünfzehn Bälle in einem Dreieck ohne eine bestimmte Ordnung.

Eröffnungsstoß

Mindestens zwei Objektbälle und der Spielball müssen die Bande berühren oder ein angesagter Stoß muss durchgeführt werden. Misslingt dies, ist dies ein Foul und der Gegner erhält den Tisch in Position

Gültiger Stoß

Versenken eines angesagten indirekten Stoßes zur Fortsetzung des Tisches. Bank- und Kick-Stöße dürfen zum Versenken keine angrenzende Bande benutzen.

Extra Bälle

Extra Bälle werden zurückgelegt und am Ende des Inning platziert.

Platzieren eines Balls

Alle bei einem Foul-Stoß versenkte oder vom Tisch gestoßene Bälle werden platziert.

Strafe für Fouls

Alle bei einem Foul versenkte Bälle werden platziert. Zudem platziert der Foul-Spieler einen seiner früher versenkten Bälle oder schuldet dem Tisch einen Ball. Versenken oder vom Tisch stoßen des Spielballes ist "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Für alle anderen Fouls übernimmt der Gegner den Tisch in Position.

Strafe für drei Fouls

Keine.

Leerer Tisch

Wenn der Tisch leer ist, ohne dass der Spieler am Stoß gewonnen hat, weil noch geschuldete Bälle von früheren Strafen oder zurückgelegte Bälle versenkt sind, werden alle geschuldeten und versenkten Bälle platziert und der Spieler am Stoß setzt am Tisch fort.



Strategie

Schauen Sie nach Stößen auf Objektbälle in der Nähe einer Tasche. Diese Bälle sind einfach mit Kombinationen, Billards und Kick-Stößen zu versenken. Irgendwelche Bälle in der Nähe einer Tasche sind auch Kandidaten, um einen anderen Ball mit einer Karambolage wegzustoßen. Sehen Sie nach Karambolagen mit irgendwelchen nahe beieinander liegenden Bällen. Wie in jedem Pool-Spiel, sollten Sie sich nicht verkaufen. Versuchen Sie nie einen schwierigen Stoß, wenn er einen einfachen Punkt für Ihren Gegner zurücklässt. Spielen Sie nicht auf sicher, wenn der Tisch schwierig ist. Sie könnten dabei auch versuchen einen Punkt zu machen und würden ihrem Gegner keinen einfachen Stoß hinterlassen.

Bowliard-Regeln

Bowliard ist ein Pool mit Bowling-Zählformat. Durch dieses Zählformat unterscheidet sich dieses Spiel überaus von anderen Pool-Spielen, weil die Spieler sich untereinander keine Bälle teilen. Jeder Spieler stößt seine eigene Aufstellung an. Sie können auch alleine spielen, indem Sie Ihren Punktestand zu verbessern versuchen. Das Ziel beim Spiel gegen andere Spieler ist den höchsten Punktestand zu erreichen. Wenn Sie gegen sich selbst spielen, ist das Ziel Ihren eigenen Rekord zu brechen oder ein 300 Punkte-Spiel zu stoßen.

Aufstellung

Zehn Bälle im Dreieck ohne bestimmte Reihenfolge.

Eröffnungsstoß

Keine Anforderungen an den Eröffnungsstoß. Nach dem Eröffnungsstoß werden alle versenkten Bälle platziert und der Spieler hat "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Es gibt keine Fouls beim Eröffnungsstoß und vom Tisch gesprungene Bälle werden platziert.

Gültiger Stoß

Versenken eines angesagten Stoßes um einen Versuch fortzusetzen.

Punkten

Spiele haben zwei Versuche, um alle Bälle einer Aufstellung zu versenken. Bei Erfolg im ersten Versuch zählt dies als ein Strike. Wenn alle Bälle beim zweiten Versuch versenkt werden, zählt dies als ein Spare. Ansonsten zählt die Anzahl der versenkten Bälle für dieses Frame. Frames-Punkte werden wie im Bowling gehalten, bis der Spieler zu zwei zusätzlichen zählenden Versuchen im zehnten Frame kommt (für ein Strike). Wenn ein Unentschieden erreicht wird, werden extra Frames gespielt bis zu einem "Sudden Death".

Extra Bälle

Extra Bälle werden zurückgelegt und am Ende des Inning platziert.

Platzieren von Bällen

Alle bei einem Foul-Stoß versenkte oder vom Tisch gestoßene Bälle werden platziert.

Strafe für Fouls

Alle bei einem Foul versenkte Bälle werden platziert. Wenn es der erste Versuch des Spielers war, erhält er zum Start des zweiten Versuches "Spielball in der Hand" hinter der Kopflinie. Wenn es der zweite Versuch war, ist das Frame beendet.

Strategie

Offensichtlich wollen Sie so viele Aufstellungen als möglich durchspielen, denn ein Strike ist die ideale Wertung. Versuchen Sie beim Eröffnungsstoß keine Punkte zu machen. Die Bälle bleiben auf dem Fleck und hinterlassen schwierige Stöße. Versuchen Sie den Eröffnungsstoß von vorne und treffen Sie die Aufstellung nicht zu hart. Sie wollen die Bälle



ausbreiten, ohne Gruppen zu hinterlassen oder Bälle zu versenken.

Versuchen Sie die Bälle vor den Taschen zuerst zu versenken. Achten Sie auf Gelegenheiten. Gruppen aufzubrechen. Einen alternativen Stoß zu haben, wenn Sie aus der Linie geraten, kann Ihnen den Lauf bewahren.

Snooker-Regeln

Snooker ist ein englisches Spiel, das auf einem sechs auf zwölf Fuß großen Tisch gespielt wird. Abgerundete Taschenbanden und der große Tisch machen das Versenken der Bälle schwierig. Das Ziel ist den Gegner auszupunkten. Obwohl Snooker seine eigene Terminologie hat, verwenden diese Regeln Pool-Begriffe für die Konsistenz und das leichte Verständnis. Snooker ist ein hervorragendes Spiel für alle Spielerklassen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, weil Bälle schwierig zu versenken sind. Es gibt viele Feinheiten zu diesem Spiel.

Das D

Da gibt es einen "D" genannten Halbkreis an einem Ende des Tisches mit der flachen Seite entlang der Baulk-Linie verlaufend. Die Baulk-Linie ist ähnlich der Kopflinie auf einem Pool-Tisch. Das D ist der Bereich, wo der Weiße platziert wird, wenn der Spieler "Spielball in der Hand" hat. Beim Stoß mit "Spielball in der Hand" gibt es keine Einschränkungen, um das D oder die Baulk-Linie zu überqueren.

Die Aufstellung ist 15 Bälle in einem Dreieck mit sechs farbigen Bällen, einem schwarzen unter der Aufstellung, einem rosa direkt über dem Fußpunkt, einem blauen auf dem Mittelpunkt, einem braunen auf der Baulk-Linie in der Mitte des D, einem grünen auf der Baulk-Linie am linken Ende des D's und einem gelbem auf der Baulk-Linie am rechten Ende des D's.

Eröffnungsstoß

Keine besonderen Anforderungen.

Snooker Spielphasen

Es gibt zwei Spielphasen, die rote Phase, wo immer noch rote Bälle auf dem Tisch sind und die farbige Phase, nachdem alle Roten versenkt wurden. Während der roten Phase muss der Spieler am Stoß zuerst eine Rote treffen und man nimmt Bezug darauf als "Ball-On". Wenn eine Rote versenkt wurde wählt der Spieler am Stoß eine Farbe aus, die Ball-On wird und er muss diese Farbe zuerst treffen. Wenn diese versenkt wurde, wird er gewertet und platziert. Es ist legal, den Ball-On zu versenken und zu werten, solange der Free-Ball zuerst getroffen wird. Wenn beide, der Free-Ball und der Ball-On versenkt werden, zählt nur der Ball-On. Es ist ein Foul für den Spieler am Stoß, den Gegner hinter dem Free-Ball zu snookern, außer wenn nur noch die Rosa und die Schwarze auf dem Tisch sind.

Snookered

Ein Spieler ist snookered, wenn alle Bälle am Stoß im ganzen oder teilweise durch einen Ball oder Bälle, die nicht am Stoß sind, behindert werden. Wenn ein Spieler nach einem Foul snookered ist, kann der Spieler einen Free-Ball nominieren. Eine Free-Ball kann jeder Ball sein und erwirbt den Wert des Ball-On. Der Free-Ball muss zuerst getroffen werden oder es ist ein Foul. Wenn der Free-Ball versenkt wurde, wird er gewertet und platziert. Es ist legal, den Ball-On zu versenken und zu werten, solange der Free-Ball zuerst getroffen wird. Wenn beide, der Free-Ball und der Ball-On versenkt werden, zählt nur der Ball-On. Es ist ein Foul für den Spieler am Stoß, den Gegner hinter dem Free-Ball zu snookern, außer wenn nur noch die Rosa und die Schwarze auf dem Tisch sind.

Gültiger Stoß

Versenken eines Ball-On oder des Free-Balls, um am Tisch fortzufahren.

Punkten

Jede Rote zählt einen Punkt. Farbige haben folgende Werte: Gelb 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Rosa 6 und Schwarz 7. Wenn ein Free-Ball versenkt wird, zählt dieser wie Ball-On.

Extra Bälle

Zusätzlich versenkte rote Bälle wenn Rot Ball-On ist, zählen jeweils 1 Punkt. Falls extra Bälle versenkt werden, wenn ein Farbiger Ball-On ist, ist dies ein Foul.

Platzieren von Bällen

Farbige Bälle, die während der roten Phase versenkt wurden, werden auf ihrem Startplatz platziert. Wenn dieser belegt ist, werden diese auf den Startplatz des nächst höheren Ball platziert, der frei ist. Wenn kein Platz frei ist, werden die farbigen Bälle, Gelb bis Blau neben ihrem Startplatz in Richtung der oberen Bande und die Rosa und Schwarze in Richtung der untern Bande platziert.

Strafen für Fouls

Wenn Ihr Gegner beim Stoßen keinen Ball-On trifft, erhalten Sie die Punkte des Ball-On, den Wert des getroffenen Balls oder 4 Punkte, was immer höher ist. Versenken oder vom Tisch stoßen des Spielballes ergibt "Spielball in der Hand" auf D. Bei allen Fouls hat der Gegner die Wahl den Spieler am Stoß weiterzuspielen zu lassen oder selbst zu stoßen.

Aufgabe

Wenn ein Spieler wenig Punkte hat und nicht genügend Punkte auf dem Tisch zum Gewinnen vorhanden sind, muss er in der Hoffnung, durch Fouls des Gegners Punkte zu gewinnen, snookern spielen. Typischerweise wird ein Spiel aufgegeben, wenn zwei oder mehr Fouls zum Spielgewinn benötigt werden.

Strategie

Spielen Sie auf Sicherheit bis sich eine Gelegenheit für einen guten Stoß ergibt. Während der roten Phase, stellen Sie sicher, dass sich eine gute Stellung auf eine Farbe ergibt, nachdem Sie den Roten versenkt haben. Es lohnt sich nicht, Ihrem Gegner eine gute Gelegenheit für eine 1-Punkt-Wertung zurückzulassen. Die beste Sicherheiten sind, ihren Gegner zu snookern, was Ihnen Chance zum Punkten gibt, wenn der Ball-On nicht getroffen wird, oder Sie erzwingen einen Kick-Stoß, der Ihnen eine gute Gelegenheit hinterlassen könnte. Wenn Sie Ihren Gegner nicht mit Sicherheit snookern können, hinterlassen Sie einen langen Stoß, weil diese Stöße an einem Snooker-Tisch schwierig zu versenken sind. Spielen Sie, um die Blaue, Rosa oder Schwarze versenken zu können, weil diese die meisten Punkte wert sind. Sie können Stöße spielen, die beides, offensiv und defensiv sind, indem Sie auf Stellung der Bälle in Richtung des Bauk-Endes spielen, wenn alle Roten in der Nähe der Aufstellung sind. Stoßen eines Roten und den Spielball den Tisch hoch laufen lassen hinterlässt beim Verfehlen einen langen Stoß und die Möglichkeit mit Gelb, Grün oder Braun zu Punkten, wenn man die Rote versenkt.

Versuchen Sie während der farbigen Phase möglichst den Tisch zu beenden. Wenn Bälle an den Banden oder in Gruppen liegen, spielen Sie zuerst die offenen Bälle und dann auf Sicherheit.

Beachten Sie den Punktstand. Wenn Sie zurückliegen und um zu gewinnen auf dem Tisch nicht mehr genügend Punkte vorhanden sind, müssen Sie auf Snooker spielen, um die notwendigen extra Punkte durch Fouls Ihres Gegners zu erhalten. Wenn Sie vorne liegen und gerade noch genügend Punkte für Ihren Gegner auf dem Tisch liegen, um zu gewinnen verlieren Sie nicht Ihre Chancen. Spielen Sie konservativ und stoßen Sie nur Bälle, von denen Sie sicher sind, diese zu versenken oder spielen Sie auf Snooker, um genügend Punkte zu erhalten, wo Ihr Gegner einen Snooker benötigt.

Drei-Banden-Billard-Regeln

Drei-Banden-Billard wird an einem fünf auf zehn Fuß großen Tisch ohne Taschen gespielt. Es gibt zwei Spielbälle einen weißen und eine gelben, und einen roten Ball. Die Spieler



erhalten einen Punkt für ein ausgeführtes Billard. Der Spieler gewinnt, der zuerst die Punkte erreicht. Dies ist ein super Spiel. Wenn Sie in Billard ungeübt sind, sollten Sie zuerst Ein-Banden-Billard spielen. Drei Banden sind sehr schwierig.

Aufstellung

Der rote Ball auf dem Fußpunkt, ein Spielball auf dem Kopfpunkt und der Spielball des Spielers am Stoß auf der Kopflinie innerhalb 6 Zoll vom Kopfpunkt.

Eröffnungsstoß

Der rote Ball muss zuerst mit dem Spielball des Spielers am Stoß getroffen werden.

Gültiger Stoß

Ausführung eines Drei-Banden-Billard zur Fortsetzung des Tisches. Ein Drei-Banden-Billard kann wie folgt ausgeführt werden:

- Anstoß des Roten oder des Gegners Spielball und danach die Berührung von drei oder mehr Banden, bevor der andere Ball angestoßen wird.
- Der Spielball berührt drei oder mehr Banden und stößt dann die beiden anderen Bälle an.
- Der Spielball berührt eine Bande, dann die Rote oder den Spielball des Gegners und danach zwei oder mehr Banden, bevor er den anderen Ball anstößt.
- Der Spielball berührt zwei oder mehr Banden, dann die Rote oder des Gegners Spielball und danach eine oder mehr Banden, bevor er den anderen Ball anstößt.

Punkten

Jeder Drei-Banden-Billard zählt einen Punkt.

Platzieren von Bällen

Alle vom Tisch gefallenen Bälle werden platziert..

Strafe für Fouls

Keine, das Inning des Spielers endet

Strategie

für ein sicheres Spiel, bei dem Sie keinen einfachen Stoß hinterlassen, falls Sie verfehlen, versuchen Sie den Spielball des Gegners an einem Ende und die beiden anderen Bälle am anderen Ende des Tisches zu hinterlassen. Dies bedeutet gewöhnlicherweise, den Spielball des Gegners zuerst zu treffen und von der Roten wegzuschießen, um dann über die drei oder mehr Banden die Rote ziemlich langsam zu erreichen. Wenn der Stoß zuerst über die Rote gespielt werden muss, geben Sie Ihrem Spielball ein wenig extra Geschwindigkeit, so dass Ihr Spielball nicht in der Nähe des Spielballes Ihres Gegners liegen bleibt.

Für die Offensive konzentrieren Sie sich zuerst auf Stöße, die etwa um einen halben Ball an den ersten Ball anstoßen und den nachfolgenden Lauf. Dieser Typ ist der einfachste auszuführende Stoß, wenn die Bälle am richtigen Platz liegen. Verwenden Sie immer mitlaufendes Effet, außer wenn ein guter Grund dagegen steht. Wenn der zweite Objektball in der Nähe einer Ecke liegt, - am besten mit einem Ball Abstand von jeder Bande - ist sie ein sehr großes Ziel. Lernen Sie "2-Wege"-Stöße zu erkennen, welche die Chance haben, nach 5 Banden zu punkten, nachdem der Ball nach drei Banden daneben ging. Für das Positionsspiel versuchen Sie eine Bälle in der Ecke als großes Ziel zu halten. Hinterlassen Sie Ihren Spielball in der Nähe von mindestens einem der anderen Bälle - mindestens der erste Treffer ist dann einfach zu kontrollieren. Hinterlassen Sie keinen Ball in der Mitte einer der beiden Banden am Ende, weil dies der schwierigste Platz zu sein scheint, nach drei Banden hinzugelangen.

Lernen Sie Spezial-Stöße wie den "Ticky": Bande, Ball, gleiche Bande, Bande, Ball, alle in einer Ecke; den "Ecke umdrehen"-Stoß: Ball, Seitenbande, Endbande, Endbande, zweiter

Ball; den "swing"-Stoß: Ball, Seitenbande, Seitenbande, Seitenbande, zweiter Ball und natürlich die vielen "Bank"-Stöße, in denen Sie in Kontakt mit allen Banden geraten, bevor Sie zu den beiden Bällen kommen, die gewöhnlich nahen beieinander in der Ecke liegen.

Ein-Banden-Billard-Regeln

Ein-Banden-Billard ist grundsätzlich das gleiche wie das Drei-Banden-Billard mit dem Anstoß an eine Bande anstelle von dreien. Dies ist ein gutes Spiel für beginnende Billardspieler.

Aufstellung

Der rote Ball auf dem Fußpunkt, ein Spielball auf dem Kopfpunkt und der Spielball des Spielers am Stoß auf der Kopflinie innerhalb 6 Zoll vom Kopfpunkt.

Eröffnungsstoß

Die rote Ball muss zuerst mit dem Spielball des Spielers am Stoß getroffen werden.

Gültiger Stoß

Ausführung eines Ein-Banden-Billards zur Fortsetzung des Tisches. Ein Ein-Banden-Billard kann wie folgt ausgeführt werden:

- Anstoß der Roten oder des Gegners Spielball und danach die Berührung von einer oder mehr Banden, bevor der andere Ball angestoßen wird.
- Der Spielball berührt eine oder mehr Banden und stößt dann die beiden anderen Bälle an.
- Der Spielball berührt eine oder mehr Banden, dann die Rote oder des Gegners Spielball und danach eine oder mehr Banden, bevor sie den anderen Ball anstößt.

Punkten

Jeder Ein-Banden-Billard zählt einen Punkt.

Platzieren von Bällen

Alle vom Tisch gefallenen Bälle werden platziert.

Strafe für Fouls

Keine, das Inning des Spielers endet

Strategie

Für ein sicheres Spiel, bei dem Sie keinen einfachen Stoß hinterlassen, falls Sie verfehlen, versuchen Sie die Bälle ausgebreitet zu hinterlassen. Hinterlassen Sie Ihren Spielball und die Rote in einer Ecke oder in der Nähe einer Bande.

Wenn der zweite Objektball in der Nähe einer Ecke liegt, - am besten ist etwa ein Ball Abstand von jeder Bande - ist er ein sehr großes Ziel.

Für das Positionsspiel versuchen Sie einen Ball in der Ecke als großes Ziel zu halten. Hinterlassen Sie Ihren Spielball in der Nähe von mindesten einer der anderen Bälle - mindestens der erste Treffer ist dann einfach zu kontrollieren.

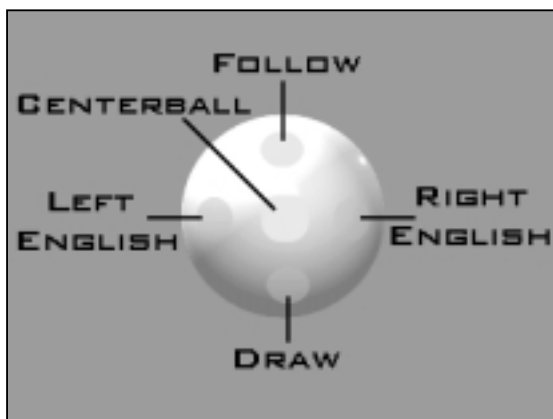
Die Grundlagen

Dieser Abschnitt beschreibt die Pool-Grundlagen, die auf beides zutreffen, das Virtual Pool 3 und Pool im allgemeinen. Das Studium dieses Abschnittes wird beides verbessern, Ihr echtes und das Spiel mit Virtual Pool 3. Ein Vorteil, den Sie in Virtual Pool 3 haben, ist ein perfekter Pool-Stoß. Es ist garantiert, dass der Stoß gerade ausgeführt wird und dem Spielball einen Drall versetzt, wie durch einen Spieler vom Kaliber eines Meisterschaftsspielers. Um gut zu spielen, begrenzen und feilen Sie an Ihrer Geschwindigkeitskontrolle

Position der Queuespitze

Virtual Pool 3 erlaubt Ihnen die Position der Queuespitze am Ball zu ändern und damit den resultierenden Weg des Balls, genau wie in einem realen Spiel. Die Änderung der Position der Queuespitze mit der E-Taste verändert den Weg, den der Ball nimmt.

Die Zeichnung unten zeigt die Terminologie für die unterschiedlichen Positionen der Queuespitze am Spielball

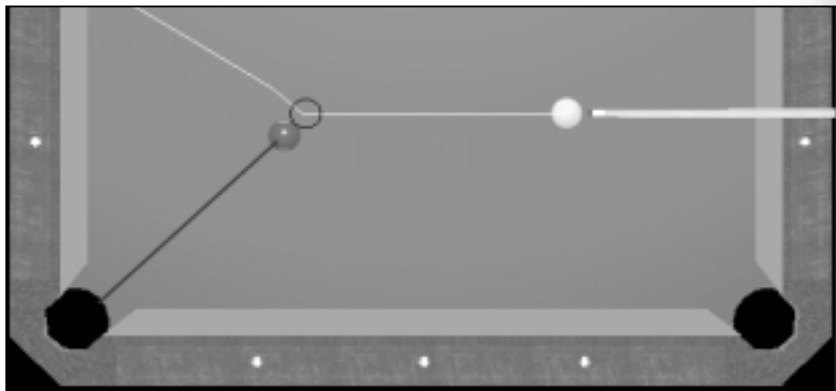


Kombinationen davon werden als Effet hoch-rechts (Nachläufer und rechts) und Effet tief-links (Rückläufer und links) angegeben. Die Distanzen von der Mitte des Spielballes werden üblicherweise in Queuespitzen ausgedrückt wie: "Vorläufer mit einer halben Queuespitze nach rechts". Virtual Pool 3 erlaubt Ihnen eine sehr präzise Platzierung der Queuespitze.

Sie sollten nur mit der Verwendung von Stößen auf die Ballmitte beginnen. Wenn Sie sich dann mit der Spielsteuerung sicher genug fühlen, um ein wenig Flair in Ihre Stöße zu bringen, üben Sie Vor- und Rückläufer, um den Weg des Balls zu ändern. Vor- und Rückläufer haben die größte Wirkung auf Stöße mit weniger Verkürzung der Winkel. Der Effet hat seine größte Wirkung, wenn der Ball von einer Bande abprallt.

Zielen mit den Stößen

Üben Sie das Zielen anfangs mit Stößen auf die Ballmitte. Die Zeichnung unten zeigt die Stelle wo der Spielball sein muss, um den Objektball in der Tasche in der Ecke zu versenken.



Eine Zieltechnik ist, sich den Objektball an dieser Stelle vorzustellen und zu versuchen, den imaginären Ball voll zu treffen.

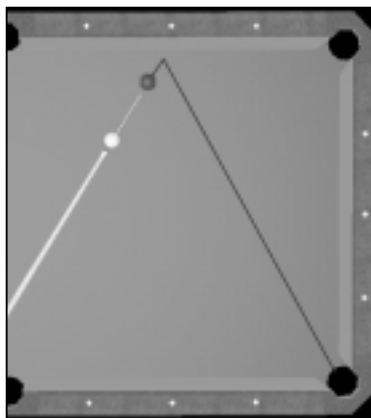
Bank-Stoß

Wenn Sie den Objektball mit dem Spielball treffen und der Objektball prallt von einer oder mehreren Banden ab und wird anschließend versenkt, haben Sie gerade einen Bank-Stoß ausgeführt. Die grundsätzliche Technik, zum Zielen bei Bank-Stößen ist zuerst anzunehmen, dass der Ball im gleichen Winkel von der Bande abprallt, mit dem er die Bande getroffen hat. Dies kann dazu verwendet werden, um den Winkel zu schätzen; jedoch sind die Abprallwinkel der Pool-Tische kürzer als der gespiegelte Winkel. Eine Bank zu spielen scheint einfach zu sein, wenn man nur den kürzeren Winkel abgleicht. Leider ist dies nicht so einfach. Der Weg eines Balls kann nachdem er eine Bande traf, tatsächlich auch in einer Kurve verlaufen.

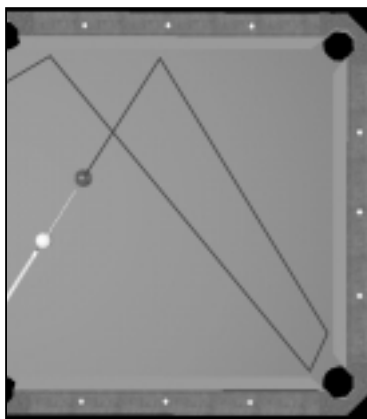
Jeder Drall in der vertikale Achse (Vor- oder Rücklauf) verursacht, dass der Weg des Balls nach dem Anstoß an der Bande in einer Kurve verläuft. Die Größe der Kurve hängt vom Verhältnis des Dralls zur Geschwindigkeit des Balls ab. Je größer das Verhältnis des Dralls zur Geschwindigkeit ist, desto mehr kurvt der Ball. Beachten Sie, was mit Vorlaufdrall gemeint ist, dies bedeutet hier jede Drehung nach vorne und auch das Rollen ist eine Drehung nach vorne. Der Rücklaufdrall an einem Objektball ist unerheblich und kann nur durch eine Übertragung des Dralls verursacht werden. Sie können demonstrieren, was ein Rücklaufdrall verursacht, indem Sie den Spielball als Rückläufer in die Bande spielen. Dieser Stoß ist sehr brauchbar beim "Kicken" von Bällen.

Der Abprall wird auch durch Effets beeinflusst. Dieser wird unter dem Abschnitt Drallübertragung im Kapitel "Fortgeschrittene Techniken" behandelt.

Unten wird ein Stoß gezeigt, der den Ball mit einem kräftigen Stoß in die Ballmitte traf. Mit dem Objektball in der Nähe der Bande, rollt der Ball nicht weit, bis er die Bande trifft. Daher gibt es eine kleine Krümmung nach dem Bandenkontakt. Beachten Sie, dass der Abprallwinkel nicht genau spiegelbildlich ist und der Ball kürzer als der Eingangswinkel abprallte.



Die gleiche Winkelanordnung mit dem Objektball weiter weg von der Bande und mit dem gleichen Stoß verfehlt die Tasche. Die Reibung des Tisches veranlasst das Rollen des Balls, wodurch der Ball nach dem Anstoß an die Bande vorwärts krüvt.

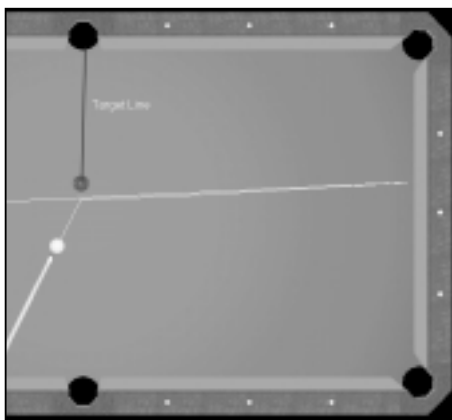


Weg des Spielballes

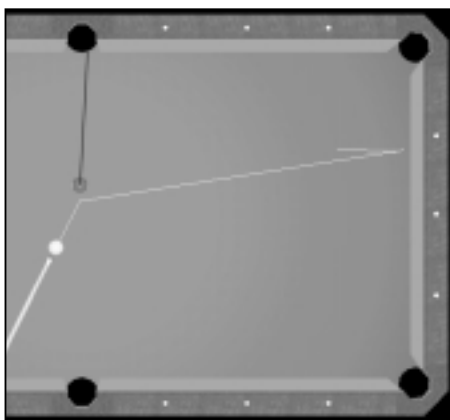
Nach dem Kontakt mit dem Objektball, startet der Spielball immer einen Weg senkrecht zur Ziellinie. Die Ziellinie ist der Weg, den der Objektball nimmt. Der Spielball krüvt dann abhängig vom Drall auf der vertikalen Achse (Vor- oder Rückläufer) des Spielballes vorwärts oder rückwärts.

Unten wird ein fester Queuestoß auf die Ballmitte gezeigt. Er startet rechtwinklig zur Ziellinie und bleibt nahe dieser Linie weil der Spielball nur wenig Vorlaufdrall hat. Selbst wenn der Ball genau in die Mitte getroffen wird, erhält er durch die Reibung auf dem Tisch einen

Vorlaufdrall. Die Vorwärtskrümmung nach dem Kontakt des Balls mit dem Objektball wird bestimmt aus dem Verhältnis zwischen dem Drall und der linearen Geschwindigkeit. Die lineare Geschwindigkeit ist die Geschwindigkeit, mit der sich der Ball bewegt. Dieses Beispiel hat wenig Drall im Vergleich zur Geschwindigkeit, weil der Spielball stark angestoßen wurde, und nahe des 3. Balls ist. Wenn der Spielball weiter vom 3. Ball entfernt ist und mit derselben Kraft angestoßen wurde, wird eine stärkere Krümmung erzeugt, den je weiter der Spielball sich bewegt, bevor er den Objektball trifft, desto größer wird der Drall, der von der Reibung auf dem Tisch erzeugt wird. OK, dies alles ist ein wenig kompliziert. Sorgen Sie sich nicht um das Warum, lernen Sie nur was passiert und Sie sind der bessere Spieler.



Unten wird nun derselbe Stoß mit einem leichteren Anstoß des Spielballes gezeigt. Nun wird das Verhältnis des Dralls zur Geschwindigkeit höher und der Ball krümmt weiter vorwärts.

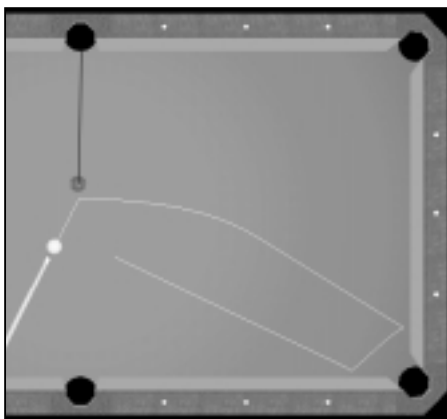


Rück- und Vorläufer

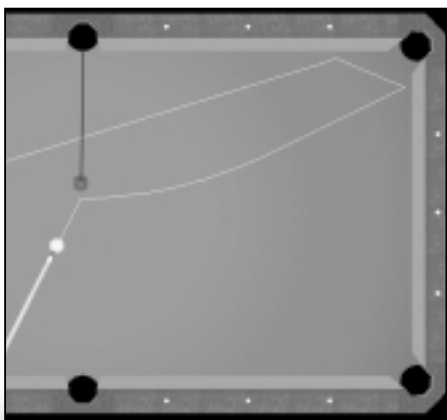
Wenn bei Geradeausstößen der Ball unter der Mitte angestoßen wird, erhalten Sie einen Rückläufer und der Ball kommt zu Ihnen zurück. Der Anstoß über der Mitte ergibt einen Vorläufer, der den Ball nach vorne von Ihnen weg führt. Je weiter Sie den Spielball von der Mitte treffen, desto mehr Drall wird bei gleicher Anstoßgeschwindigkeit erzeugt. Der tatsächliche Drall wird vom Abstand der Queue von der Mitte, der Stoßgeschwindigkeit und der Distanz zwischen dem Spiel- und den Objektbällen bestimmt. Sie müssen Ihre Stoßgeschwindigkeit üben, um gleichmäßige Resultate zu erhalten.

Bei Stößen in einem Winkel, beeinflusst ein Vor- oder Rücklauf wie der Ball von der rechtwinkligen Linie wegkurvt.

Unten wird ein Rücklaufstoß gezeigt, welcher von der rechtwinkligen Linie nach hinten wegkurvt.



Folgender Stoß wird nach vorne von der rechtwinkligen Linie wegkurven.



Wenn der Winkel des Stoßes größer wird, haben Vor- und Rücklauf weniger Wirkung auf den Weg des Spielballes.

(Werden Sie unsicher? Don't worry, es wird Ihnen sofort verständlicher, wenn Sie es selbst ausprobieren. Fühlen Sie sich frei, mit diesen Möglichkeiten herumzuspielen; nehmen Sie sich etwas Zeit, um Ihnen selbst ein Gefühl für die Auswahl und die Bildung passenden Dralls verschaffen.)

Rück- und Vorlauf kann an einem Spielball angesetzt werden, indem man die E-Taste gedrückt hält und dann die Maus bewegt, um die vertikale Position der Queuespitze am Spielball zu verändern. Der blaue Punkt auf dem Spielball zeigt an, wo die Queuespitze treffen wird.

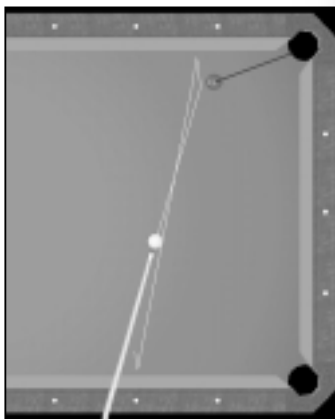
Effet

Sie können den Effet (seitlicher Drall) durch Anstoß des Spielballes aus der Mitte links (für den Linksdrall) oder rechts (für den Rechtsdrall) erzeugen. Es ist viel einfacher in einer präzisen Computerumgebung als mit einem realen Queue. - dies ist Ihre große Chance, all diese Stöße und Tricks einmal auszuprobieren, welche die Experten verwenden.

Primär wirkt sich der Effet auf den Weg des Spielballes erst aus, nachdem damit die Bande getroffen wurde. Erinnern Sie sich an den letzten Abschnitt über den Rück- und Vorlauf, dass diese den Weg des Spielballes mehr beeinflussen, wenn die Stöße mehr geradeaus sind. Was ist also zu tun bei Stößen mit einem großem Anschnitt? Angeschnittene Bälle treffen in der Regel die Bande. Verwenden Sie deshalb den Effet, um den Weg des Balls bei Stößen mit mehr Anschnitt zu beeinflussen.

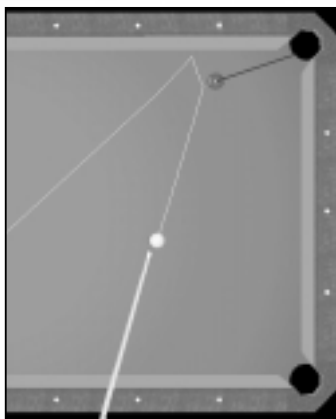
Der Effet kann an einem Spielball angesetzt werden, indem man die E-Taste gedrückt hält und dann die Maus bewegt. Der blaue Punkt auf dem Spielball zeigt an, wo die Queuespitze treffen wird. Der Effet erzeugt die größte Wirkung auf den Spielball, wenn die Bande getroffen wird, weil er den Winkel verändert, mit dem der Ball von der Bande abprallt. Zudem kann er Geschwindigkeit dem Spielball hinzufügen oder von ihm wegnehmen.

Unten wird ein Bandenstoß mit Anstoß auf die Ballmitte gezeigt:

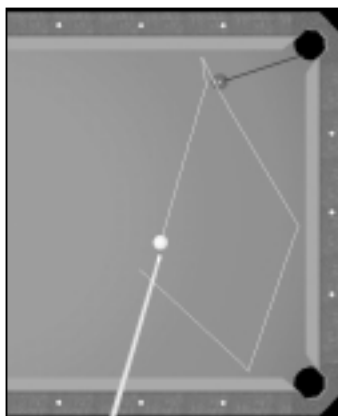


Concentration
to improve your
strategy

Der gleiche Stoß mit linkem Effet verschiebt den Weg nach links von der Bande weg



Der gleiche Stoß mit rechtem Effet verschiebt den Weg nach rechts von der Bande weg



Kombinationen

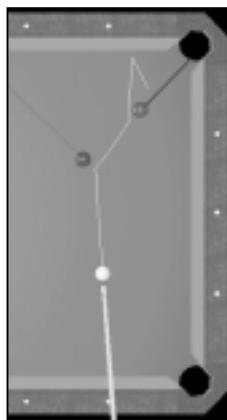
Eine Kombination ist ein Stoß, bei dem zwei oder mehr Objektbälle in einer Sequenz getroffen werden, um einen Objektball zu versenken.



Um eine Zwei-Ball-Kombination aufzustellen, finden Sie zuerst den "Kontaktpunkt" an dem zweiten Ball heraus. Die Stelle, auf die Sie treffen müssen, um den Ball in der Tasche zu versenken. Bestimmen Sie dann den Kontaktpunkt an dem ersten Ball mit dem der Kontaktpunkt des zweiten Ball getroffen werden kann. Zielen Sie nun mit dem Spielball auf den Kontaktpunkt des ersten Balls.

Karambolage

Eine Karambolage ist ein Stoß, bei dem ein Ball (Spiel- oder Objektball) einen anderen Ball abstößt.



Verwenden Sie die Kenntnisse, die Sie im Abschnitt "Weg des Spielballs" gelernt haben, um sich bei Karambolagen Fähigkeiten anzueignen.

Kuss-Stoß

Ein Kuss-Stoß ist eine Karambolage, bei dem zwei Objektbälle angeföhren sind (sich beröhren) und eine senkrechte Linie zwischen den beiden geht in eine Tasche. Stoßen Sie einfach an den Objektball gegenüber der Tasche und der Ball ist versenkt. Unten wird ein typischer Kuss-Stoß gezeigt.

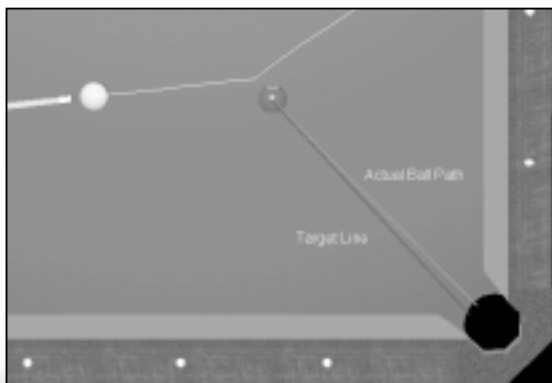


Fortgeschrittenen Techniken

Virtual Pool 3 ist so realistisch, dass es genauestens selbst die verborgenen Eigenschaften eines realen Pool-Tisches modelliert. Dieser Abschnitt enthüllt unübliche Details, die nicht zum Allgemeinwissen außerhalb des Reiches professioneller Pool-Spieler zählen.

Ballablenkung

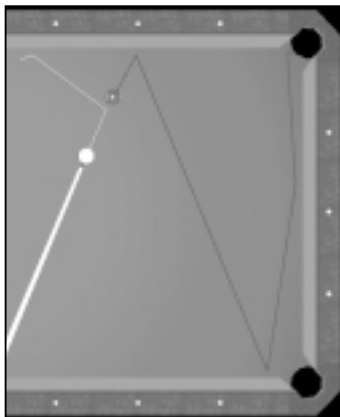
Bälle werden durch die Reibung zwischen den Bällen von der Linie abgelenkt. Wenn der Spielball den Objektball mit einem Winkel trifft, lenkt die Reibung zwischen den Bällen den Objektball aus der Ziellinie ab. Das Bild unten illustriert dieses Konzept, indem die aktuelle Ziellinie (die Ziellinie, die durch eine Linie durch die Mitte des Spielballs und des Objektballs zum Zeitpunkt des Kontaktes bestimmt wird) und der tatsächliche Weg des Balls gezeigt wird:



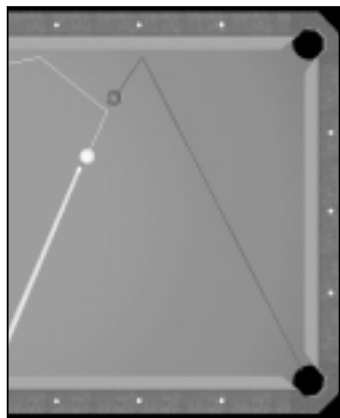
Die Größe der Ballablenkung hängt vom Winkel des Anstoßes, vom Effet und von der Geschwindigkeit des Spielballes ab. In "Drallübertragung" finden Sie Informationen wie der Effet die Ballablenkung beeinflusst. Ein größerer Winkel erzeugt mehr Ablenkung. Höhere Geschwindigkeit reduziert die Ballablenkung.

Drallübertragung

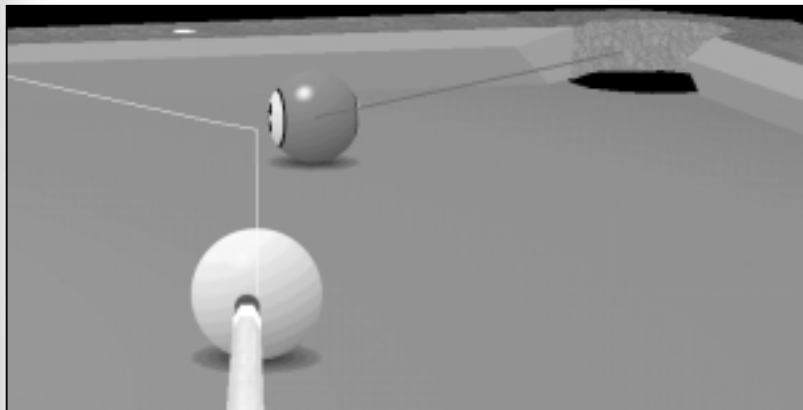
Die gleiche Reibung, die einen Objektball ablenkt, überträgt auch einen Drall von einem zum anderen Ball. Es ist eine kleine Differenz, aber wenn Sie ein Pro sein wollen, müssen Sie jedes kleine Detail beachten; mit anderen Worten, wenn Sie Effet benutzen, sollten Sie daran denken, die Drallübertragung zu berücksichtigen, wenn Sie einen Stoß ausrichten. Unten werden zwei Bank-Stöße, die mit derselben Linie und Geschwindigkeit angestoßen wurden. Der erste Stoß trifft die Ballmitte:



Der zweite Stoß erfolgte mit linkem Effet.



Der Abprallwinkel des zweiten Stoßes hat sich durch die Drallübertragung vom Spielball auf den Objektball vergrößert. Der linke Drall des Spielballs wurde als rechter Drall auf den Objektball übertragen, der den Abprallwinkel erhöhte. Sie können den Effekt dazu verwenden, die Ballablenkung auszugleichen (siehe "Ballablenkung"). Auf der Abbildung unten wird ein kleiner Effekt links angesetzt, um Wirkung der Ballablenkung zu beseitigen. Dies geschieht weil die Winkelgeschwindigkeit am Kontaktpunkt die lineare Geschwindigkeit aufhebt, wodurch keine Reibung und somit auch keine Ballablenkung entsteht.



Abschnellen des Spielballes

Der Ballablenkung (siehe "Ballablenkung") ist nicht nur eine Komplikation beim Zielen, wenn ein Effekt benutzt wird. Auch der Spielball schnell aus der Linie, wenn er mit Effekt angestoßen wird. Wenn Sie den Spielball auf der rechten Seite anstoßen, schnell er nach links. Die Größe der Abweichung hängt von der horizontalen Position der Queuespitze und der Geschwindigkeit des Stoßes ab. Die Abbildung unten zeigt den Anstoß des Spielballs gerade entlang der Kopflinie mit linkem Effekt. Beachten Sie, wie der Spielball nach rechts springt.

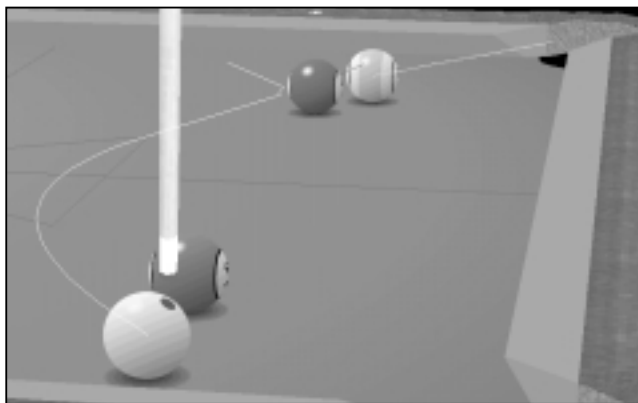


Sie benötigen eine Menge an Praxis, um ein Gefühl für Stöße mit Effekt zu erhalten.

Massé

Anstoß des Spielballs nach unten durch Anheben des Queue-Endes, um den Ball kurven zu lassen, ist ein Massé-Stoß. Diese Art von Stöße ist in vielen Hausregeln nicht erlaubt, weil unerfahrene Spieler ganz leicht den Ball komplett verfehlen und mit dem Queuestock nach unten stochern und eine Loch in den Filz des Tisches stechen! Der Spielball kurvt in der Richtung des dem Ball gegebene Effet; wenn der Spielball daher auf der rechten Seite angestoßen wird, kurvt er nach rechts, usw. Wie viel der Ball kurvt, wie eng die Kurve ist und wie schnell der Ball sich bewegt wird natürlich von folgendem bestimmt:

- Der Winkel des Queue-Endes
- Die Position der Queuespitze
- Die Geschwindigkeit des Stoßes



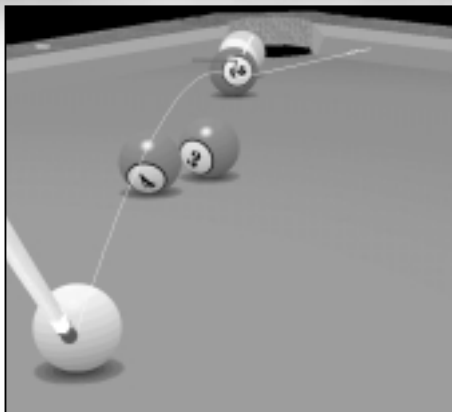
Massé-Stöße sind schwierig zu meistern, aber mit etwas Arbeit können diese ganz wirksam sein.

Sprung-Stöße

Nach unten an den Spielball stoßen durch Heben des Queue-Endes, so dass der Ball in die Luft springt, wird Sprung-Stoß genannt. Dieser Stoß ist legal, solange der Ball vom Tisch abfedert. Bälle springen zu lassen indem man mit dem Queue unter den Ball gräbt und danebenstößt ist nicht erlaubt. Sprung-Stöße sind den Massé-Stößen sehr ähnlich in denen das Queue-Ende angehoben werden muss.

Der Hauptunterschied ist, wie stark der Spielball zwischen der Queuespitze und dem Tisch eingekniffen wird. Wenn ein signifikanter Kniff vorhanden ist, kann der Spielball nicht hochspringen, weil die Queuespitze im Weg ist. Wenn eine leichter Kniff anliegt, springt der Ball. Es ist möglich und ganz normal, bei einem Massé-Stoß einen kleinen Sprung zu erhalten. Das Geheimnis von Sprung-Stößen ist den richtigen Winkel des Endes zu erhalten. Dieser, zusammen mit der Position der Spitze und der Stoßgeschwindigkeit führt zu unterschiedlichen Absprungwinkeln und Sprungdistanzen.

Concentrate to improve your
overall pool skills
and your ability
to play better.



"Tall Steve's" Tips

Verwenden Sie die Verstärker-Funktion beim Eröffnungsstoß.

Üben Sie mit der Spurverfolgung, bis Sie sich sicher fühlen, Stöße selbst auszurichten.

Experimentieren Sie mit der Spurverfolgung. Richten Sie schwierige Stöße ohne Spurverfolgung aus und schalten Sie dann die Spurverfolgung ein, um zu sehen, wie nahe Sie kamen. Denken Sie daran, dass alles, was Sie hier lernen auch auf einen realen Pool-Tisch zutrifft.

Verwenden Sie die Wiederholungsfunktion, um zu sehen, wie Sie daneben gehende Stöße korrigieren können.

Die Kraft, mit der Sie den Spielball treffen hat einen Einfluss darauf, welchen Weg der Spielball nimmt, speziell wenn Sie etwas Vorlauf, Rücklauf oder Effet hinzugeben. Verwenden Sie die Spurverfolgung, um mit unterschiedlicher Kraft und unterschiedlichen Positionen der Queue-Spitze zu experimentieren.

Seien Sie mit vorsichtig mit der Platzierung der Queuespitze und der Stoßkraft. Denken Sie daran, der Spieler, der den Spielball am besten kontrolliert, ist der überragende Spieler

Üben Sie Massé- und Sprung-Stöße, bevor Sie diese in den Spielen einsetzen. Diese sind sehr schwierig und nur die Übung gibt Ihnen ein Gefühl für den Stoß.

Üben Sie Bank-Stöße mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten um eine Gefühl für die Bande und die Auswirkung der Krümmung des Ballverlaufes bei Bank-Stößen zu erhalten.



Credits:

Jeanette Lee

Nadine Mazzola

Celeris Anerkennung:

Steve Chaplin
Matt Soares
Nathan Hunt
Gary Lindquist
Brian Vance
John Garber
Ben Varoczki
John Franco

Interplay-Entwicklung:

Jim Molitor
Scot Lane
Brandon Lang
Stony Christopher
Michael Sherak
David Finley
Scott Holty
Brad Vancata
Troy Paradise

Poor AI:

Alan Barasch

Interplay UK:

Matt Findley

Scott Burfitt
Harvey Lee

Interplay Qualitätssicherung (QA):

Michael Motoda
Monica Vallejo
Greg Baumeister
Erik Guenther
Doug Finch
Rodney Smith
GJ Ramirez
Sean Johnson
Thomas Edmonds
Lisa Hawker
Savina Greene

Compatibility:

Derek Gibbs
Jack Parker
Josh Walters
Dave Parkyn
Tony Piccoli

Interplay Marketing:

Craig Relyea
Bob Picunko
Mike Scharnikow
Krista Robinson
Michael 'Paco' Greene

Interplay Public Relation:

Lisa Bucek
Heather McLaughlin
Jeff Jaeke

Interplay Kreativdienste:

Kathy Helgason
Jeff Blanco
Larry Fukuoka

Interplay Video:

Dan Williams
Dave Cravens
Ashley Fisher
Bill Stoudt

Pool Pro Extraordinaire

WPBA Fotograf

Direktor, Spiel-Design, Programmierung
Programmierung, Spiel-Design
Programmierung
Programmierung
Musik and Toneffekte
Künstl. Gestaltung der Pool-Tische und Queues
Raum-Kunst
Raum-Kunst

Bereichsleiter
Produzent
Assoziierter Produzent
Support
3D-Kunst Ablauf / Raumgestaltung
Schnittstellendesign, Ablauf / Raumgestaltung
Pool-Queue-/Raumgestaltung
2D-Künstler
3D-Künstler

Spielerprofile und Dokumentation

Leiter der UK Interplay Entwicklung und von
Scot Lane's Virtual Pool 3 Whipping Boy
Internationale Verbindungen
UK Marketing

Direktor der QA
QA Operations Manager
QA Manager
QA Projektleiter
QA Projektleiter
Senior Tester
Senior Tester
Tester
Tester
Tester
Tester

Kompatibilitäts-Fachbereichsleiter
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker
Kompatibilitäts-Techniker

Marketing-Vizepräsident
Marketing-Direktor
Marketing-Manager
Marketing-Koordinator
Marketing-Koordinator

Senior PR-Manager
PR-Manager
PR-Koordinator

Creative-Service-Manager
Traffic-Manager
Handbuch-Design

Direktor
Editor
Editor
Compressions-Guru

Interplay Audio

In-Game

John Fasal
Charles Deenen
JP Walton
Gloria Soto

Toneffekt-Aufzeichner
Zusätzliches Sound-Design
Produktionsassistent
Betriebs-Manager

Filmkunst

Stephen Miller
Mark Fishman
Lance Brown

Toneffekt-Bearbeitung
Mischung der Nachaufnahmen
Mischung der Nachaufnahmen

Gemischt bei 4MC, Burbank

Jeanette Lee Video Segmente

Dan Williams
Dave Cravens
E. Ashley Fisher
Steve Chaplin
Scot Lane

Direktor
Editor
Editor
Writing
Writing/Producer

Interplay Web Team

Sean Patton
Sandi McCleary
Suzanne Swinson
Bill Stouidt
Joe Norris
Steve Jobses
Terry Spier
Ed Arandia

Direktor von Internet-Technologie
Kreativ-Webmaster
Webmaster
Direktor von Rich Media
Web-Entwickler
Web-Programmierer
Webmaster
Webmaster

Interplay Vertrieb

Gary Dawson
Beth Ryan
Dorothy Ferguson
Kelly Talty

Vizepräsident Vertrieb
Vertrieb
Vertrieb
Vertrieb

Octagon:

Tom George
Debby Zealley
David Schwab

Jeanette's Agent
Manager Kundenservice
PR-Direktor

Besonderer Dank...

Brian Fargo
Phil Adam
Tina Aughinbaugh
David Sullivan
Rusty Buchert
Tom George
Debby Zealley
Mike DiMotta
Dan Janes
Evan Clarke
Joel Shapiro
Joe Porper
Nadine Mazzola
Lisa Stancati
Melanie White
Jerry Edelson
Rick Raymo
Matt Winberry
David Wright
Art Santos
Darren Monahan
PJ Video
Matt die Masseuse
George Breedlove
Tina Soares
Brenda Chaplin

CEO
Business-Entwicklung
Recht
Direktor of Technology Interplay
Design-Assistent
Octagon
Octagon
Imperial Billiards
Joss Cues
Schon Cues
Viking Cues
Creative Inventions / Porper Queues
Fotograf
Executive Direktor WPBA
Public Relations WPBA
Betriebsassistent WPBA
GameSpy
GameSpy
GameSpy
GameSpy
Serialize Guy

Matt's bessere Hälfte
Steve's bessere Hälfte

Alle Leute, die freundlich genug waren, Spieler in diesem Spiel zu sein.

Anhang A -Glossar

1-Tasche	Ein Pool-Spiel mit dem Ziel 8 Bälle in eine Tasche zu versenken.
10-Ball	Ein Pool-Spiel, das mit 10 Bällen gespielt wird mit dem Ziel, den zehnten Ball zu versenken.
3-Ball	Ein Pool-Spiel, das mit 3 Bällen gespielt wird mit dem Ziel, den letzten Ball auf dem Tisch zu versenken.
6-Ball	Ein Pool-Spiel, das mit 6 Bällen gespielt wird mit dem Ziel, den sechsten Ball zu versenken.
8-Ball	Ein Pool-Spiel mit dem Ziel, alle gestreiften und einfarbigen Bälle zu versenken, indem der Achter-Ball bis zuletzt dafür zurückgehalten wird.
9-Ball	Ein Pool-Spiel, das mit 9 Bällen gespielt wird mit dem Ziel, den Neuner-Ball zu versenken.
Angefahren	Ein Ball, der die Bande oder einen anderen Ball berührt.
Angesagter Stoß	Spezifizierung des Balls und der Tasche für den Versuch eines Stoßes.
Aufstellung	Die Aufstellung der Bälle zu Beginn des Spiels und auch die Gruppe der Bälle, die zu Beginn des Spiels aufgestellt werden.
Back, Screw	Siehe Rückläufer
Ball-On	Die legal zu spielende Bälle in Snooker. Nach dem Versenken eines Roten kann der Spieler am Stoß den Ball-On (die Farbe) wählen.
Banden	Die erhabenen Kanten der Spielfläche von denen die Bälle abprallen.
Bank	Spielen eines Balls über eine oder mehrere Banden vor dem Versenken in die Tasche.
Bank-Pool	Ein Pool-Spiel mit dem Ziel 8 Bälle durch Bank-Stöße zu versenken.
Barking	Siehe "Dog it"
Billard-Stoß	Ein Stoß, bei dem ein Spielball einen Objektball abstößt und dieser einen weiteren Objektball zu Versenken trifft.
Blast	Ein Stoß mit hoher Geschwindigkeit.
Brunswick	Wenn ein hart gestoßener Ball in den Fängen der Tasche rasselt und wieder herauspringt. Eine prinzipielle Eigenschaft der Brunswick-Tische.
Bust 'em	Eröffnungsstoß auf die Bälle
Cheese	Der 9-Ball-Pool wird "The Cheese" (Käse) genannt.
Choke	Verfehlen eines leichten, Geld bringenden Stoßes.
Clean Living	Sauberes Leben ist ein populärer Grund für viel Glück.
Diamanten	Markierungen auf dem Tisch, die zur Assistierung beim Zielen von Bank- und Kick-Stößen dienen. Die Markierungen und die Taschen unterteilen die Länge des Tisches in acht gleiche Teile. Die Markierungen teilen die kürzere Seite des Tisches in vier gleiche Teile.
Dog	Siehe Dog It
Dog it	Verfehlen leichter, Geld bringender Stöße.
Durchlauf	Alle Bälle versenken, ohne dem Gegner eine Chance zum Stoß lassen.
Effet	Anstoß des Spielballs links oder rechts neben der Mitte verursacht einen rechten oder linken Drall des Balles.
Einstufung	Die Einstufung eines Spielers wird durch ein Punkte-Handelssystem bestimmt, wobei Sie in jedem Spiel Punkte gewinnen oder verlieren. Die Punkte die gewonnen oder verloren werden, hängen von der Einstufung der unterschiedlichen Spieler ab.
End-Bande	Die Banden an jedem Ende des Tisches.
Eröffnungsstoß	Der erste Stoß mit dem die aufgestellten Bälle auseinandergetrieben werden.
Falschansage	Ausführen eines anderen als des angesagten Stoßes.
Farbe	Der gelbe, grüne, braune, blaue, rosa und der schwarze Ball im Snooker.

Feineinstellung	Die Mausbewegungen werden präziser, wenn die Feineinstellung eingestellt ist und dadurch werden kleinere Veränderungen der Mausbewegung verursacht.
Foul	Der Bruch einer Spielregel, wie sie entweder in den allgemeinen oder den spezifischen Regeln des Spiels definiert ist. Die Strafe entspricht dem Spiel.
Free-Ball	In Snooker kann ein Free-Ball vom Spieler am Stoß nominiert werden, nachdem der Gegner foul't und den Spielball snookered hinterlässt. Free-Balls sind immer farbige.
Freier Stoß	In den UK 8-Ball-Regeln wird ein freier Stoß nach einem Foul des Gegners gewährt. Der Spieler am Stoß erhält einen freien Stoß auf die Bälle und kann den Tisch fortsetzen, auch wenn er dabei keinen Ball versenkt.
Fußpunkt	Wo die Bälle aufgestellt und platziert werden.
Handicap	Ein Vorteil, der einem schwächeren Spieler vorgegeben wird, um die Gewinnchancen eines Spiels auszugleichen.
Hausregeln	Viele Pool-Hallen und -Bars haben Ihre eigenen Regelsätze für ein Spiel. Zum Beispiel erlauben viele Plätze keine Massé-Stöße aus Sorge, dass der Filz des Tisches beschädigt wird.
In Out	Der britische Ausdruck für das Versenken der Weißen.
Inning	Die Runde eines Spielers am Tisch. Endet mit dem Spielende, einem fehlgegangenen Stoß oder einem Foul.
Jack it Up	Die Wette erhöhen.
Jack Up	Hochheben des Queue-Endes
Karambolage-Stoß	Ein Stoß, bei dem ein Objektball mit einem anderen Objektball kollidiert und versenkt wird.
Kitchen	Der Bereich (Kopffeld) hinter der Kopflinie
Kombination	Ein Stoß, der mehrere Objektbälle in Serie trifft und den zuletzt getroffenen Objektball versenkt.
Kopflinie	Die imaginäre Linie zwischen den beiden mittleren Diamanten am Kopf des Tisches. Sie müssen den Anstoß hinter dieser Linie ausführen.
Kopfpunkt	Der Punkt in der Mitte der Kopflinie.
Lauf	Einige Bälle hintereinander versenken.
Lay Down	Ein Spiel unter Ihrem Rang "hinlegen", um ein besseres Match zu erzielen.
Massé	Ein Stoß, durch den ein extremer Effekt am Spielball erzeugt wird.
Mittelpunkt	Punkt auf der Mitte des Tisches.
Mud	In Snooker wird der schwarze Ball "The Mud" (Dreck) genannt.
Objektball	Jeder vom Spielball getroffene Ball.
Offener Eröffnungsstoß	Eine Anforderung an den Eröffnungsstoß, dass dabei mindestens vier Bälle an der Bande abprallen oder ein Ball versenkt wird.
Platzieren	Einen Ball auf den Fußpunkt als Folge des Versenken des Spielballs oder einem anderen Foul zu platzieren.
Plays Jam Up	Ein harter Kunde, spielt wirklich gut, speziell für Kasse.
Position	Einen Ball versenken und den Spielball für den nächsten Stoß in Position zu bringen.
Pot	Der britischen Ausdruck für das Versenken eines Balls.
Queue	Der Stock, mit dem der Spielball angestoßen wird.
Queuespitze	Die Spitze des Queue, welche den Spielball trifft.
Race	Ein Match, in dem der Gewinner zuerst eine spezifische Anzahl Spiele gewinnen muss.



Rotations-Pool	Ein Pool-Spiel, in dem Sie die Bälle in numerischer Reihenfolge versenken müssen. Jeder Ball hat den Wert seiner Nummer in Punkten. Ein Spieler muss zuerst 61 Punkte erreichen.
Rückläufer	Anstoß des Spielballs unter der Mitte verursacht einen Drall des Balles nach hinten.
Scratch	Versenken des Spielballs.
Seitenbände	Die seitliche Bände des Spielfeldes
Sicherheit	Ein defensiver Stoß, der Ihrem Gegner eine sehr unvorteilhafte Position hinterlässt.
Side	Siehe Effet
Slop	Ein Ball wird mit Glück versenkt.
Smash the Cash	Auf den Neuner-Ball (Der Ball, der Kasse bringt) drauflosschießen in der Hoffnung einen glücklichen Stoß zu haben.
Snookered	Wenn der Spielball total oder teilweise blockiert ist, einen Ball-On zu treffen.
Spiel-Ball	Der weiße Ball, den Sie mit der Queue anstoßen, um die anderen Bälle zu treffen.
Spielball in der Hand	Ein Spieler, der "Spielball in der Hand hat, kann diesen Ball irgendwo auf dem Tisch oder abhängig vom Spiel oder der Situation hinter der Kopflinie platzieren.
Sprung-Stoß	Sprung des Spielballs über andere Bälle durch nach unten Stoßen auf den Ball mit angehobenem Queue-Ende und Abprallen des Spielballes vom Tisch. "Graben" unter den Ball ist nicht erlaubt.
Spurverfolgung	Eine Funktion in Virtual Pool 3, die Ihnen entsprechend dem Zielen und der Stoßkraft den genauen Weg eines jeden Balls auf dem Tisch zeigt.
Straight-Pool	Ein Spiel, in dem die Bälle ohne vorgegebene Reihenfolge versenkt werden können und jeder Ball einen Punkt wert ist.
The Nuts	Ein Match, das Sie nicht verlieren können.
Tisch in Position	Akzeptieren des Tisches von Ihrem Gegner mit allen Bällen am gleichen Platz.
Top, High	Siehe Vorläufer
Versenken	Legal einen Ball in einer Tasche versenken.
Verstärken	Die Mausbewegungen werden betont, wenn Verstärken eingeschaltet ist und dadurch werden größere Veränderungen der Mausbewegung verursacht.
Vorläufer	Anstoß des Spielballs über der Mitte verursacht einen Drall des Balles nach vorne.



PRODUKT-SERVICE

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielwelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setupcs.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDS/GDS

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte. Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen. Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.
Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenzieren oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscodes der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten. Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie alle die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.
Also noch einmal, willkommen!
Brian Fargo

Geschäftsführer

Wie Sie uns finden

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:
www.interplay.com




Jeanette Lee



www.interplay.com



© 2000 Celeris, Inc. Digital Mayhem, the Digital Mayhem logo, Interplay, the Interplay logo, Virtual Pool 3 and the Virtual Pool 3 logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Licensed by Interplay Entertainment Corp. Microsoft, Windows, and the Windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owner s. All rights reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.