

# POOLSTER

## Spielanleitung:

Das Spiel wird fast vollständig mit der Maus gespielt. Einzige Ausnahme sind die 'Menüoptionen' und die 'Boss Features', die auch über die Tastatur aufgerufen werden können. Vor Ihrem ersten Stoß müssen Sie den Mauszeiger an der Stelle platzieren, an die Sie die weiße Kugel spielen wollen. Drücken Sie die linke Maustaste. Der Stoß wird ausgeführt. Die weiße Kugel rollt auf die Stelle zu, die Sie anvisiert haben und stößt dabei gegebenenfalls mit anderen Kugeln und Banden zusammen.

Die Härte Ihres Stoßes können Sie variieren, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Queue (unten in der Mitte des Spielfensters) klicken und den Queue ziehen. Je weiter Sie den Queue nach links (und damit von der weißen Kugel) weg ziehen, desto härter wird der Stoß. Umgekehrt wird der Stoß um so weicher, je weiter Sie den Queue nach rechts ziehen.

## Das Spiel:

Re Rack (Neu starten): Ist ein Spiel in Gang, so werden Sie gefragt, ob Sie es abbrechen wollen. Wenn sie 'Yes' (Ja) wählen, wird das aktuelle Spiel beendet.

Open Game (Spiel eröffnen): Öffnet einen zuvor gespeicherten Spielstand.

Save Game (Spiel speichern): Speichert die aktuelle Position aller Kugeln.

“Boss” Esc: Aktiviert die spezielle "Boss"-Funktion (d. h. das Spiel wird auf der Taskleiste abgelegt, ohne dass Ihr Chef sieht, was Sie gerade gemacht haben). Mit der Esc-Taste aktivieren Sie diese Option am schnellsten.

Exit (Beenden): Mit dieser Funktion beenden Sie das Spiel.

## Stöße:

Undo (Rückgängig): Macht Ihren letzten Stoß ungeschehen.

Re-Simulate (Stoß-Simulation): Mit diesem Befehl werden die Parameter Ihres letzten Stoßes wieder aufgerufen: Stärke, Drall und Ziel der weißen Kugel.

Replay (Wiederholen): Zeigt Ihnen genau, was während der Simulation passiert ist.

Open Shot (Stoß laden): Lädt einen zuvor gespeicherten Stoß in den Speicher und spielt ihn erneut ab.

Save Shot (Stoß speichern): Speichert einen Stoß

Halt Balls (Kugeln anhalten): Nur mit diesem Befehl kann die Bewegung der Kugeln während einer Simulation angehalten werden.

## Optionen:

Auto Spin Reset (Effet automatisch zurücksetzen): Nach jedem Schlag wird der Effekt der Kugeln automatisch auf 0 zurückgesetzt.

Auto Power Reset (Stoßstärke zurücksetzen): Diese Funktion setzt die Stärke der Stöße nach jedem Stoß auf den Grundwert zurück.

Computer Player 1 (Computerspieler 1): Der Computer übernimmt Spieler 1

Computer Player 2: Der Computer übernimmt Spieler 2

Set Computer Level (Stärke des Computergegners festlegen): Legt die Stärke des computergesteuerten Gegners fest.

Configure Sounds (Soundeinstellungen): Die Soundroutinen ermöglichen eine Soundmischung mit geringer Verzögerung in Echtzeit.