

WORLD NUMBER 1

Steve Davis World SNOOKER



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST – Insérez la disquette et le programme s'amorce automatiquement. La musique continue à jouer pendant tout le déroulement du jeu sur des ST qui ont une mémoire de 1 Mo ou plus.

Commodore Amiga – Déconnectez toutes les unités externes de disquettes et insérez la disquette Workbench dans l'unité interne lorsque le programme vous le demande. Les utilisateurs d'Amiga 1000 doivent d'abord s'assurer que Kickstart est chargé. Appuyez sur la barre d'espacement pour continuer lorsque la musique démarre.

ECRAN DU PROGRAMME

Il comprend de haut en bas et de gauche à droite :

- 1) une barre de menus avec quatre titres de menus.
- 2) un tableau de score.
- 3) la surface de la table.
- 4) des fenêtres de messages et de série.
- 5) des icônes de contrôle de tir.

Tableau de score – un tableau normal de score pour snooker s'affiche avec des index coulissants et deux parties égales pour chacun des joueurs.

Tables de séries élevées – Si, à un moment donné du jeu, vous marquez une série assez élevée pour vous qualifier pour la table des séries élevées, une table se dessine sur l'écran et vous pouvez entrer votre nom. Pour ce faire, déplacez le pointeur vers la lettre que vous voulez utiliser et sélectionnez-la. La lettre entrera dans la case prévue à cet effet et vous pourrez en sélectionner une autre. Pour terminer votre entrée, sélectionnez le point et vous voyez s'afficher votre série élevée.

Indicateur du joueur suivant – Un indicateur triangulaire jaune apparaît des deux côtés du tableau de score pour indiquer que c'est au tour du joueur suivant de tirer. Dans les jeux qui opposent un joueur humain à l'ordinateur, lorsque l'indicateur se trouve dans la position la plus basse, le programme attend que le joueur humain effectue son coup.

CONTROLE DU PROGRAMME

Contrôle du programme – Vous effectuez la plupart des sélections en déplaçant le pointeur en forme de main gantée de blanc sur l'icône ou l'option correspondante et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. La plupart des options du programme sont commandées depuis les quatre menus déroulants qui sont affichés en haut de l'écran principal.

Les coups – Avant chaque coup il vous sera demandé, par l'intermédiaire d'une case de message, de "Position cue" (positionner la queue de billard). Cela vous permet de modifier trois paramètres avant de jouer votre coup en sélectionnant l'icône "Play Shot" (jouer coup).

Direction – En appuyant sur le bouton gauche de la souris alors que le pointeur est positionné sur la table, vous faites apparaître une ligne courte. Cette ligne indique la direction dans laquelle vous enverrez la bille de départ. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en déplaçant le pointeur, vous pouvez définir avec une grande précision la direction que doit prendre la bille. Le programme n'accepte pas la sélection de l'icône "Play Shot" avant que vous ayez sélectionné la direction du coup.

Puissance – Vous pouvez définir la puissance entre 0 et 100 % en sélectionnant la position désirée sur la barre de puissance.

Rotation – La bille blanche au bas de l'écran sert à déterminer la rotation (vitesse) requise pour le début de partie. La croix indique l'endroit de la bille de départ où votre queue de billard frappera. Après chaque coup la croix est recentrée. Le type de rotation que vous infligez à la bille affecte les mouve

ments de celle-ci. Les différents types de rotations sont expliqués ci après :

Rotation arrière – elle se produit lorsque vous frappez la bille en dessous du centre. La bille roule en arrière vers vous après avoir carambolé la bille secondaire.

Rotation haute – elle se produit lorsque vous frappez la bille au-dessus du centre. Elle a pour effet de faire avancer la bille après que celle-ci a carambolé la bille secondaire.

Rotation de côté – elle se produit lorsque vous frappez la bille à gauche ou à droite du centre. Lorsque la bille frappe une bande, elle rebondit davantage sur la gauche ou la droite qu'elle le ferait si elle n'avait pas subi de rotation. Vous pouvez annuler l'appel d'une bille ou d'un trou à tout moment en appuyant sur :

– la touche UNDO pour l'Atari ST.

– la touche DEL pour le Commodore Amiga.

L'écran de messages – Comme les règles sont différentes pour chaque jeu, les messages qui s'affichent dans la case prévue à cet effet changent en conséquence. Veuillez noter que certains messages sont remplacés par un texte qui décrit la sélection provisoire que vous avez faite. Pour accepter cette sélection, déplacez simplement le pointeur sur "Play Shot" et sélectionnez cette option.

Position White (position blanche) – C'est le premier message qui apparaît au début de la plupart des nouveaux jeux et chaque fois que la bille est entrée dans un trou. Déplacez le pointeur vers la bille blanche et appuyez sur le bouton gauche de la souris. La bille est maintenant "sélectionnée" et peut être déplacée. Pour la poser sur la table, relâchez le bouton de la souris.

Confirmez la position en sélectionnant l'icône "Play Shot".

Nominate ball (nommer bille) – Ce message vous demande de nommer la bille que vous espérez blouser. Déplacez le pointeur sur la bille en question pour la sélectionner ; la case de message changera pour indiquer la couleur ou le chiffre de la bille nommée. Pour confirmer ce choix, sélectionnez l'icône "Play Shot".

Si vous commettez une erreur ou changez d'avis sur la bille à frapper avant de sélectionner l'icône "Play Shot", vous pouvez procéder à une nouvelle sélection en déplaçant le pointeur sur une autre bille et en la sélectionnant comme décrit ci-dessus.

Set Limit (fixer les limites) – Ce message s'affiche au tout début des jeux (billards et pool américain) qui exigent une limite de points pour déterminer le vainqueur. Fixez la limite à l'aide de l'indicateur "Power" (puissance) au bas de l'écran. La limite inférieure est de 20 points et la limite supérieure est de 150 points. Sélectionnez l'icône "Play Shot" lorsque la limite correcte est affichée dans la case "Break Score" (score de série).

Nominate Pocket (nommer trou) – Ce message apparaît lorsque vous devez nommer un trou dans le pool américain. Déplacez le pointeur vers le trou dans lequel vous avez l'intention de blouser la bille et sélectionnez-le. L'écran se transforme pour indiquer le trou sélectionné. Pour confirmer ce choix, sélectionnez l'icône "Play Shot".

Game Menu (menu de jeu) – Il affiche les jeux disponibles. La sélection d'un jeu équivaut à la préparation de la table. Il n'est pas possible de sélectionner un jeu lorsqu'un autre jeu est en cours tant que l'option Abort Game (abandonner jeu) n'a pas été sélectionnée. Vous devez toujours définir l'option de jeu, c'est-à-dire entraînement, deux joueurs, etc. avant de choisir le type de jeu car vous ne pourrez plus faire de modifications quand le jeu aura commencé.

Snooker 10 – Cette option vous permet de jouer au snooker, mais avec dix billes rouges seulement au lieu des quinze billes habituelles.

Snooker 15 – Ce jeu se joue selon les règles normales de championnat avec quinze billes rouges. Si vous souhaitez que l'ordinateur refasse un coup qu'il a raté, appuyez sur la touche 'R'.

Pool UK – La sélection de cette option définit la table avec quinze billes dans le râteau : sept rouges, sept jaunes et une noire. La bille noire est la quinzième bille et la dernière à être blousée.

Pool USA – Lorsque l'ordinateur joue contre un adversaire humain, la bille et le trou désignés par l'ordinateur s'affichent dans la case de message avant chaque coup. Lorsqu'il ne reste qu'une bille sur la table, les autres billes sont remises dans le râteau pour que le jeu puisse continuer.

Dans le Pool USA vous pouvez sélectionner un coup de sécurité lorsque le message "Nominate Ball" est affiché, en déplaçant le pointeur vers l'icône "Play Shot" et en la sélectionnant. La case de message se transformera et affichera "Safety Shot" (coup de sécurité) et le message de la position normale de la queue de billard apparaîtra de nouveau.

Billiards UK – Cette option vous permet de jouer au billard britannique. La première action consiste à déterminer la limite de points avec laquelle vous voulez jouer.

Billiards Carom – Cette option vous permet de jouer au jeu français de billard Carom.

Abort Game (abandonner jeu) – Cette option sert à effacer le jeu en cours et à en commencer un nouveau.

MENU OPTIONS

Practice (entraînement) – Cette option vous permet de vous entraîner sans adversaire.

Demo (démonstration) – C'est la seule option qui doit être sélectionnée une fois que les choix du jeu ont été faits. Pour sortir du mode Demo, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à ce que le pointeur réapparaisse sur l'écran.

Player versus Computer (joueur humain contre ordinateur) – Avec cette option vous jouez contre l'ordinateur et vous frappez le premier coup dans le râteau.

Computer versus Player (ordinateur contre joueur humain) – Lorsque cette option est sélectionnée, l'ordinateur frappe le premier coup dans le râteau.

Two Players (deux joueurs) – Cette option permet à deux joueurs humains de s'affronter ; l'ordinateur joue le rôle de l'arbitre. Le premier joueur utilise les indicateurs de score rouges et le second joueur les indicateurs blancs.

MENU DE NIVEAU

Les compétences du joueur informatique augmentent au fur et à mesure que la sélection descend dans le menu, c'est-à-dire qu'un joueur de niveau Club doit être plus facile à battre qu'un joueur de niveau Amateur, etc. Les niveaux sont les suivants : 1 = Novice (débutant), 2 = Club, 3 = Amateur, 4 = Professional (professionnel), 5 = World 16 (mondial), 6 = Steve Davis.

MENU SUPPLÉMENTS

Slow Replay (répétition au ralenti) – Cette option vous permet de voir votre dernier coup à une vitesse qui est à peu près la moitié de la vitesse normale.

Take Back (reprendre) – Cette option vous fait revenir à la table à la position que vous aviez avant le dernier coup en mode entraînement.

Set Up (régler) – Utilisée conjointement avec "Take Back", cette option pro-

dant un coup très puissant pendant l'entraînement. Vous déplacez les billes en les sélectionnant et en faisant glisser le pointeur sur l'écran avec le bouton gauche de la souris enfoncé. Ce bouton ne doit être relâché lorsque la bille sélectionnée a la position correcte.

Vous pouvez retirer les billes de la table en les faisant glisser vers un trou et en relâchant le bouton de la souris. Sélectionnez de nouveau l'option "Set Up" pour retourner au mode de jeu normal.

AIDE SUPPLÉMENTAIRE

Shot prediction (prédiction des coups) – En mode 'Practice' (entraînement), la prédiction des coups vous permet de voir l'issue possible d'un coup particulier en prolongeant la ligne de direction depuis la bille de départ jusqu'à ce qu'elle percute une autre bille. La ligne montre alors la direction que cette bille prendra après l'impact. Activez et désactivez "Shot Prediction" en appuyant sur la touche 'Help' (aide). Appuyez sur cette touche pour lancer le système et la prédiction s'affichera pour chaque tir suivant jusqu'à ce que appuyiez de nouveau sur la touche d'aide.

Les prédictions ne donnent que la direction après l'impact de la première bille et ne tiennent pas compte des carambolages qui se produisent après ce point. La prédiction des coups ne prend pas non plus en compte les rotations. Lorsque le mode de prédiction des coups est activé, il est possible de déplacer le pointeur par petits incréments en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés. Cette procédure permet l'ajustement précis et nécessaire pour blouser les billes.

Zoom-in view (vue zoom avant) – Afin de mieux préparer vos coups lorsque vous vous trouvez dans une situation difficile, vous pouvez choisir de faire un 'zoom in' sur l'action et de voir l'agrandissement d'un sixième seulement de la table. Les touches qui permettent d'entrer en vue zoom avant sont les suivantes :

Atari ST – les quatre flèches directionnelles, la touche Insert et la touche Home. Appuyez sur la touche correspondant au trou sur lequel vous souhaitez faire un zoom avant.

Commodore Amiga – les touches 1 à 16 du pavé numérique. Appuyez sur la touche correspondant au trou sur lequel vous souhaitez faire un zoom avant. Lorsque vous voulez revenir à la vue du tableau principal, appuyez sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez déterminer la position de la queue de billard, mais pas la rotation ni la puissance lorsque la vue agrandie est affichée. Lorsque vous retournez à l'écran principal, cette nouvelle position est rappelée et la position de la queue de billard le signalera. Vous devez alors déterminer la puissance et la rotation avant de sélectionner l'icône 'Play Shot'.

COMMODORE C64

COMMANDES

W ou I	Haut
A ou J	Gauche
S ou K	Feu
X, Z ou M	Bas
D ou L	Droite

Joystick : En appuyant sur le bouton de tir vous faites apparaître l'écran du menu principal où se trouvent cinq icônes à droite de la zone de jeu (haut = 1, bas = 5). En déplaçant le joystick vers le haut ou le bas et en appuyant sur le bouton de tir, vous pouvez sélectionner l'option désirée.

MENU PRINCIPAL

- Icône 1 Change le joueur 1 en option ordinateur et vice versa
- Icône 2 Change le joueur 2 en option ordinateur et vice versa
- Icône 3 Entre dans le mode Edit (éditer)
- Icône 4 Affiche l'écran d'aide

MODE EDIT (ÉDITER)

- Icône 1 Change la couleur de la table
- Icône 2 Change la couleur des bandes
- Icône 3 Joue un coup dans le mode Edit et vous fait retourner au mode Edit
- Icône 4 Appelle l'écran d'aide
- Icône 5 Retourne au menu principal

Déplacez la main sur une bille pour la sélectionner, appuyez sur le bouton de tir et maintenez-le enfoncé en déplaçant la bille vers l'endroit désiré.

Relâchez le bouton de tir et la bille restera là où elle se trouve.

N. B. Si vous déplacez la main et la bille vers la bande en haut de la table et que vous relâchez le bouton de tir, la bille sera effacée de la table. Si vous déplacez la main vers le côté droit de la table, vous pouvez accéder au menu Edit. Après avoir procédé à une nouvelle disposition de la table, vous pouvez passer du mode Edit (éditer) au mode Play (jeu) avec l'écran édité. Il faut cependant qu'il reste au moins une bille rouge sur la table.

MODE PLAY (JEU)

- Icône 1 Affiche la configuration actuelle du joueur 1
- Icône 2 Affiche la configuration actuelle du joueur 2
- Icône 3 Vous permet d'allumer et d'éteindre la musique (F1 assume la même fonction à tout moment)
- Icône 4 Appelle l'écran d'aide
- Icône 5 Retourne au menu principal

Si vous avez sélectionné un ordinateur pour une ou plusieurs options de jeu, l'ordinateur vous demande le niveau de compétence approprié. Déplacez le joystick vers le bas ou le haut pour choisir un niveau. La table a trois options de vitesse : rapide, normale ou lente ; ces vitesses sont commandées par le joystick/les touches. La touche F7 vous permet de restaurer le jeu à l'endroit où vous vous trouviez avant votre dernier coup.

A LA TABLE

a) Pour jouer, positionnez la bille blanche sur le 'D', puis appuyez sur le bouton de tir.

b) Déplacez le '+' vers la bille que vous avez sélectionnée pour frapper et positionnez-la au point de contact qui, à votre avis, offrira le meilleur coup. Appuyez sur le bouton de tir.

c) Sélectionnez la rotation nécessaire et appuyez sur le bouton de tir.

d) Sélectionnez la puissance nécessaire et appuyez sur le bouton de tir. Appuyez sur le bouton de tir pour effectuer le coup.

Après avoir blousé une bille rouge, il vous est demandé de sélectionner une couleur. Déplacez le '+' sur la couleur désirée et appuyez sur le bouton de tir.

La couleur sélectionnée apparaît au bas de l'écran. Si, au cours de la partie, votre adversaire rate un coup, vous pouvez exiger de lui qu'il rejoue.

L'ordinateur choisira toujours de jouer lui-même. Vous appliquez une décision à l'aide du joystick en appuyant sur le bouton de tir.

AMSTRAD CPC

COMMANDES

O = Déplace le curseur à gauche

P = Déplace le curseur à droite

Q = Déplace le curseur vers le haut

A = Déplace le curseur vers le bas

Enter/Return = exécute les instructions

Shift/Break espace et N = Nouveau jeu

Shift/Break espace et R = Reprend dernier coup (jeu à un joueur)

Shift/Break espace et C = Modifie les instructions du coup original avant de le jouer.

Couleurs : La nomination d'une couleur s'effectue par valeur.

Joysticks : Le programme est automatiquement compatible avec un joystick qui peut remplacer les commandes O, P, Q, A et Enter.

POUR JOUER

- 1) **Placer la bille de départ**
Positionnez le curseur dans le 'D' et appuyez sur Enter/Return.
- 2) **Cible de la bille de départ**
Positionnez le centre du curseur sur la table à l'endroit vers lequel vous voulez que la bille de départ se dirige, puis appuyez sur Enter/Return.
- 3) **Puissance**
Déterminez la puissance à l'aide des touches gauche et droite, puis appuyez sur Enter/Return.
- 4) **Rotation**
Sélectionnez la rotation nécessaire à l'aide de toutes les touches de commande pour déterminer l'endroit où la queue de billard touchera la bille de départ.
- 5) **Après avoir procédé à toutes les sélections ci-dessus,**
appuyez sur Enter/Return pour jouer le coup.

Si un coup raté est joué, le message 'Play Again' (rejouer) s'affiche. Si c'est au joueur qui a raté le coup de jouer le tour suivant, tapez 'Y' pour Yes (oui). Dans le cas contraire, tapez 'N' pour No (non).