

# BILLIARDS II

S I M U L A T O R



© INFOGAMES 1991

## ❑ I - CHARGEMENT DU JEU

### ATARI ST

- Conseils: faites une copie de votre jeu et gardez l'original en lieu sûr.
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur.
- Allumez l'ordinateur.
- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la touche RETURN et le jeu se charge.

### AMIGA

- Conseil: faites une copie de votre jeu et gardez l'original en lieu sûr.
- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur.
- Quand la page de titre apparaît appuyez sur la touche RETURN et le jeu se charge.
- Pour vos sauvegardes, prévoyez une disquette vierge formatée.

## ❑ II - TROIS BILLARDS DIFFERENTS EN UN SEUL JEU...

Imaginez un club de billard dissimulé aux confins d'un grand parc boisé, vous y venez pour le plaisir d'y retrouver un jeu qui allie à la fois la détente et la réflexion stratégique.

Accueilli par l'hôtesse du club, vous êtes invité à choisir votre salle de jeu: le billard français (classique et trois bandes), le billard américain (règles du 15 et règle du 8) et enfin le billard le plus fou qui puisse exister, à savoir un jeu sur une table octogonale...

## ❑ III - LES REGLES DE JEU

Note: les mots marqués d'un \* renvoient au lexique page 20 et 21.

### A. LE BILLARD FRANCAIS

#### 1 - Règle classique

##### *Principe*

La règle standard ne comporte aucune restriction quant au nombre de bandes à effectuer. De ce fait, c'est certainement la règle la mieux adaptée pour le joueur amateur.

Le jeu comprend trois billes: une blanche, une jaune et une rouge.

### *Début de la partie*

Le premier joueur tire avec la bille blanche et doit toucher les deux autres billes pour marquer un point. Le second joueur joue avec la bille jaune.

### *Déroulement de la partie*

Les joueurs conservent la même bille de choc durant toute la durée de la partie. La bille rouge n'est jamais touchée directement avec la queue.

### *Les points*

Un point est marqué quand la bille de choc heurte les deux autres billes.

Un joueur continue tant qu'il marque un point.

La partie se joue en un nombre de points fixé à 20. Le gagnant est le premier parvenu à ce total.

## **2 - Règle des trois bandes \***

### *Principe*

Cette règle s'adresse aux joueurs confirmés. Le principe du carambolage\* est le même que pour la règle standard mais une contrainte supplémentaire est ajoutée : la bille de choc doit toucher au moins trois bandes avant de toucher la troisième bille.

## **B. BILLARD AMERICAIN**

### **1 - Jeu du 15**

#### *Principe*

C'est la règle du "pool" la plus accessible. Le jeu comporte 15 billes de différentes couleurs, numérotées de 1 à 15 et une bille blanche qui est la bille de choc.

#### *Début de la partie*

Avec la bille blanche de choc, le joueur doit envoyer une bille numérotée dans une blouse \*. S'il réussit, il continue. En cas d'échec, il perd trois points.

#### *Déroulement*

En cours de partie, pour que les coups soient valables, le joueur doit respecter l'un des cas suivant:

- blouser une bille
- envoyer une bille numérotée contre une bande
- envoyer la bille de choc contre une bande après avoir heurté une bille numérotée.

#### *Les points*

Le gagnant est celui qui réussit à totaliser 61 points en additionnant les valeurs des billes blousées correctement.

#### *Les pénalités*

Le joueur perd 3 points si:

- la bille blanche est blousée.
- aucun des cas énoncés ci-dessus n'est réalisé.

### **2 - Le jeu du 8**

#### *Principe*

Grand classique, c'est le jeu le plus pratiqué lors des compétitions. Le jeu comporte seize billes: sept billes jaunes, sept billes rouges, une bille noire n° 8 et la bille de choc blanche. Pour gagner, le joueur doit blouser toutes les billes de sa couleur puis la n° 8.

Dans le cas de Billiards II Simulator, une variante des règles est appliquée, à savoir que lorsque un coup n'est pas effectué convenablement, les billes sont repositionnées sur la table.

#### *Début de la partie*

Le premier joueur effectue le bris du triangle \*.

Plusieurs cas peuvent se présenter:

- une ou plusieurs billes d'une même couleur sont blousées. Alors le joueur marque les points, ce coup détermine la couleur de ses billes et il garde la main.
- la bille noire est blousée: la partie est perdue.
- une bille rouge et une bille jaune sont blousées: la première bille blousée lors de ce coup détermine la couleur du joueur mais ce dernier perd la main.
- la bille blanche est blousée: les billes sont repositionnées et le joueur perd la main.

#### *Déroulement*

Pour qu'un coup soit validé le joueur doit obligatoirement toucher en premier une bille de sa couleur. S'il touche une bille de l'adversaire en premier, toutes les billes blousées sont repositionnées sur la table et le joueur perd la main.

Si le joueur touche une de ses billes en premier puis blouse sur un même coup ses billes et les billes adverses, il continue de jouer mais les billes de l'adversaire sont comptabilisées.

#### *Le jeu de la bille n° 8*

Une fois toutes les billes d'une couleur blousées, le joueur doit pour gagner, blouser la bille n° 8.

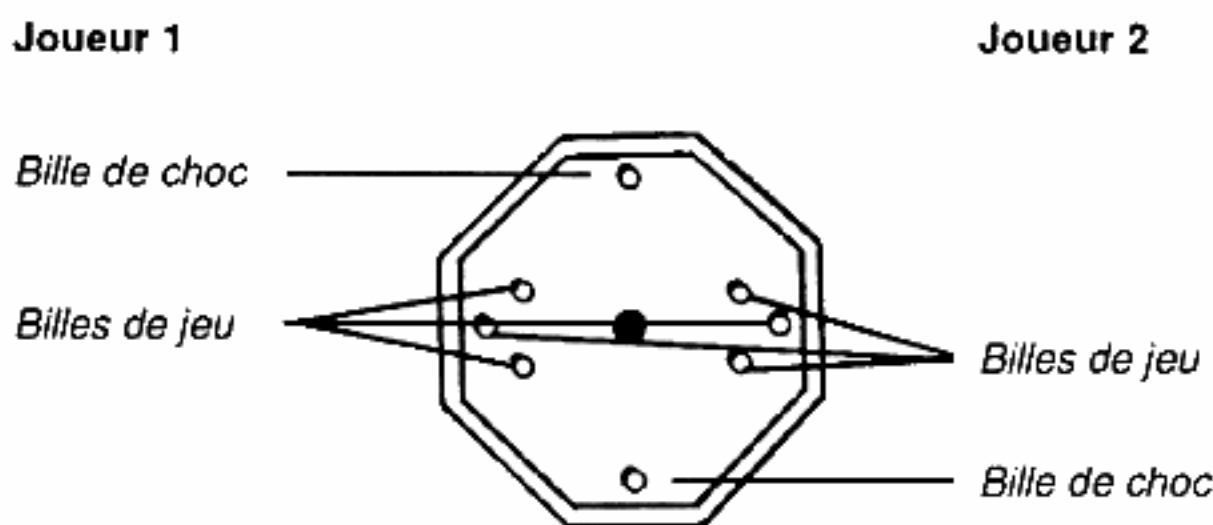
## **C. BILLARD FUTURISTE**

### **1- Fantasy pool**

#### *Principe*

Chaque joueur dispose de quatre billes: une bille de choc et trois billes de jeu.

Le but est de blouser ses propres billes de jeu.



#### *Déroulement de la partie*

Le coup est gagnant si le joueur réussit à blouser une de ses billes de jeu.

S'il blouse une bille de l'adversaire, ce dernier marque un point mais il garde la main. S'il blouse une des billes de choc, il perd la main mais la bille est réintégrée.

Le gagnant est celui qui a blousé toutes ses billes.

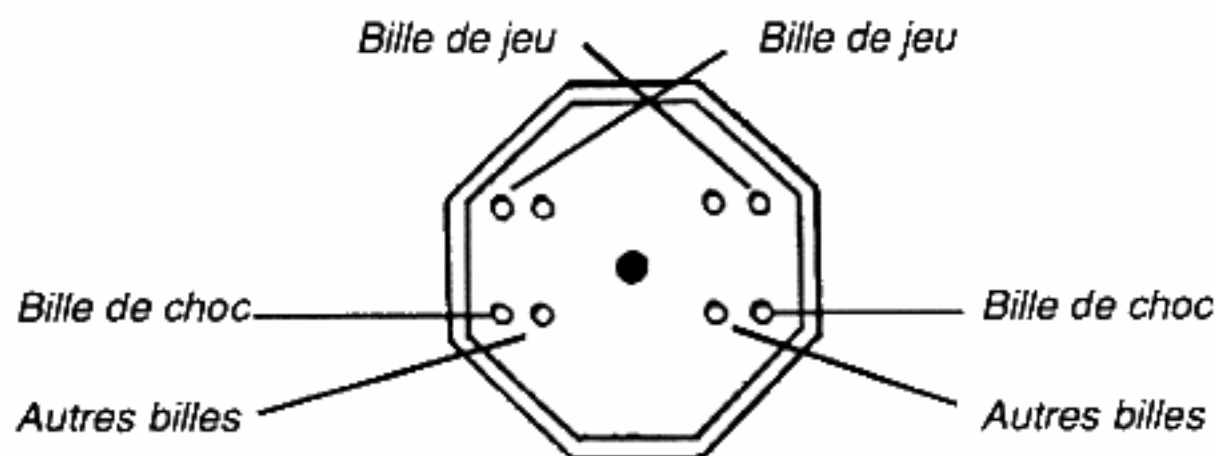
## 2- Crazy Pool

### Principe

Les parties sont très rapides, elles se jouent en deux ou trois coups parfois.  
Le but est de blouser la bille de jeu de l'adversaire sans blouser les autres billes.

Joueur 1

Joueur 2



### Déroulement de la partie

Chaque joueur joue un coup à la fois.

Si un joueur blouse n'importe quelle autre bille, la partie est perdue.

Aucun point n'est comptabilisé.

## ❑ IV- LES MENUS ET LES COMMANDES DE JEU

### A. HALL D'ACCUEIL

En passant la souris sur les endroits indiqués ci-dessous, vous accédez à l'écran de chargement, au choix du mode de jeu, ou, aux différentes salles de billard.

#### HALL D'ACCUEIL

#### BILLARD FUTURISTE

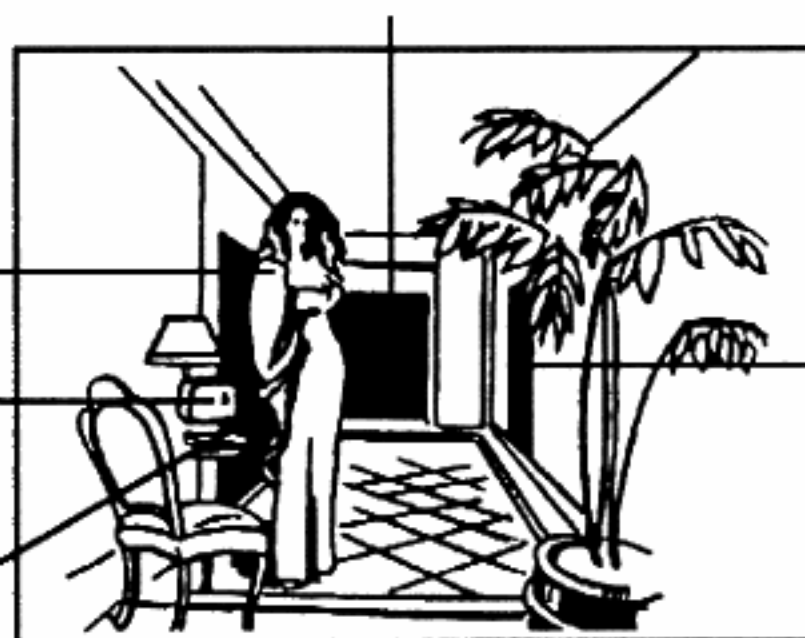
#### HOTESSE

Choix du mode de jeu

#### ORDINATEUR

Chargement d'1 partie

#### BILLARD FRANCAIS



#### BILLARD AMERICAIN

**1 - Ordinateur de chargement d'une partie:** pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur l'ordinateur qui apparaît en gros plan. Cliquez sur le nom de la partie désirée, validez par OK et votre partie se charge.

Pour annuler, cliquez en dehors de la vignette avec le bouton droit de la souris.

**2 - Mode de jeu:** cliquez sur l'hôtesse d'accueil.

Elle vous présente un carton d'invitation

2 JOUEURS

ENTRAÎNEMENT 1 JOUEUR

1 JOUEUR CONTRE UN ADVERSAIRE ORDINATEUR



SELECTION

Cliquez sur le mode de votre choix.

Pour sortir, cliquez avec le bouton droit en dehors de la vignette.

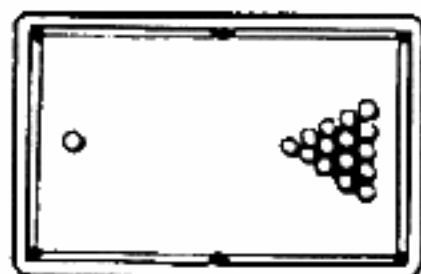
- 2 joueurs: vous jouez à deux et l'ordinateur sert d'arbitre.
- Entraînement 1 joueur: vous jouez seul et avez accès à des options particulières telle que les réglages de paramètres ou la visualisation de la trajectoire de la bille.
- 1 joueur contre adversaire ordinateur: dans ce mode, vous jouez contre un adversaire personnalisé qui n'acceptera de jouer avec vous qu'après avoir misé une somme minimum.

**3 - Choix de la salle de billard:** cliquez sur la porte du billard de votre choix.

## B. SALLES DE BILLARD

Dès votre arrivée dans la salle de billard, vous choisissez votre règle de jeu en cliquant sur les vignettes des tables.

### REGLES DE JEU



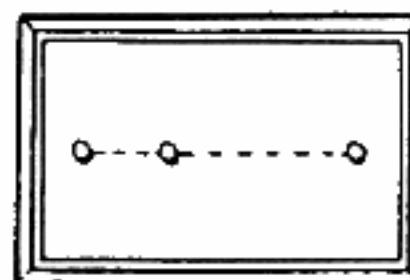
Règle du 15



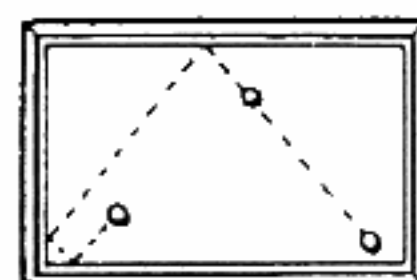
Règle du 8

BILLARD US

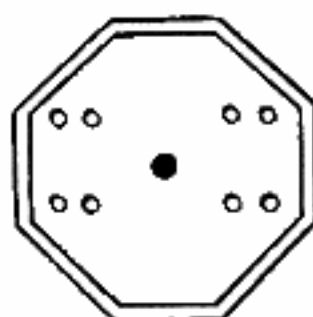
BILLARD FRANCAIS



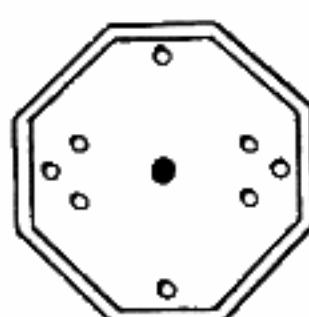
Classique



Trois bandes



Fantasy



Crazy

BILLARD FUTURISTE

### 1 - Mode 1 joueur : entraînement

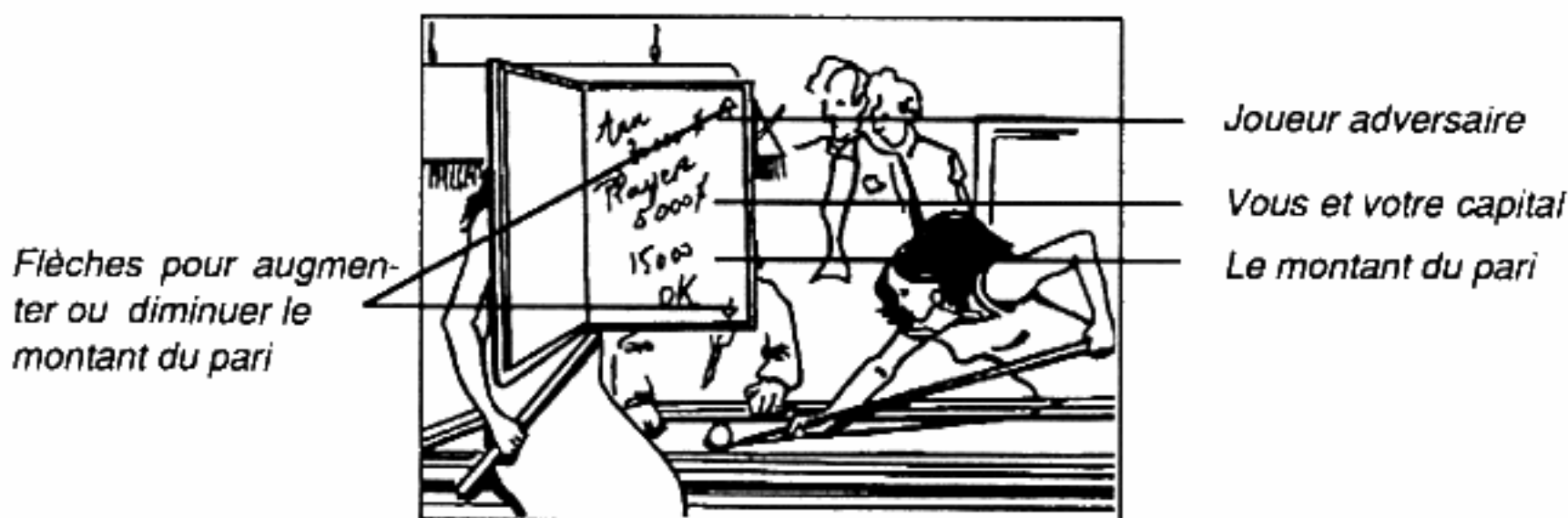
Vous accédez tout de suite au jeu.

### 2 - Mode un joueur contre un adversaire ordinateur

Vous devez choisir votre partenaire de jeu, puis miser avec lui la somme du pari. Il acceptera de parier seulement si votre capital est suffisant.

Vous commencez le jeu avec un capital de 5000 \$ que vous pouvez faire fructifier ou perdre complètement.

#### TABLEAU DE PARI



Validez par OK ou annulez en cliquant avec le bouton droit en dehors du tableau de pari. Pour sortir de la salle, cliquez sur la porte de sortie au fond de la salle.

### 3 - Mode deux joueurs

Après avoir sélectionné la règle de jeu, vous accédez directement à la table de billard.

## ☐ V - LES COMMANDES DE JEU

Toutes les commandes de jeu sont gérées à la souris.

### A. POUR JOUER UN COUP

1 - Cliquez sur la bille de choc, la queue de billard apparaît sous forme de droite. En déplaçant la souris et en maintenant l'appui, vous choisissez l'angle de tir. En mode trois dimensions vous choisissez l'angle en faisant tourner la table (voir icônes 3D).

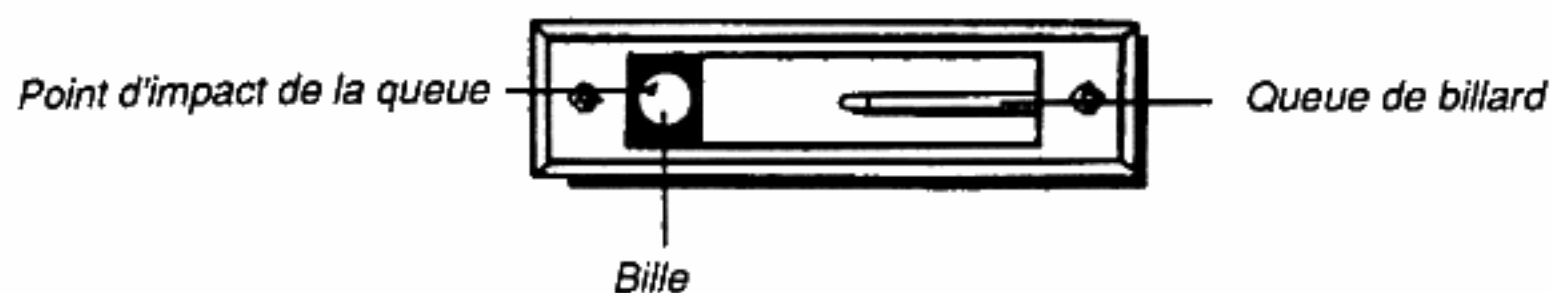
2 - Une fois l'angle de tir choisi, lâchez le bouton de la souris, l'English Indicator apparaît en bas à droite de l'écran. Cliquez sur le point bleu (ou blanc) de la bille et déplacez-le pour donner de l'effet\* à la bille de choc.

Puis, cliquez dans la zone de la queue pour valider votre coup et déclencher le tir.

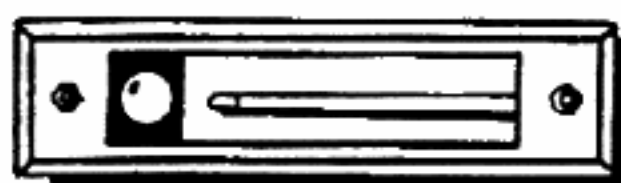
Le déplacement de la queue dans l'English Indicator représente le va-et-vient et la puissance du tir.

Pour annuler, cliquez en dehors de l'English Indicator.

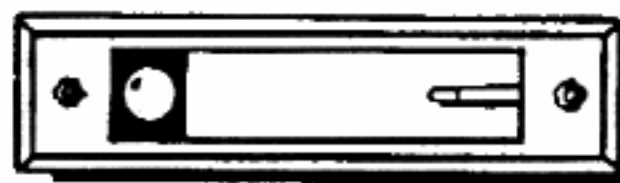
### ENGLISH INDICATOR



### La puissance du tir



*Tir faible*



*Tir fort*

Vous pouvez déplacer l'English Indicator en cliquant sur le côté gauche et en maintenant l'appui. Si vous jouez contre un adversaire ordinateur, vous le faites jouer en cliquant sur le bouton gauche de la souris, il se permet alors de réfléchir quelques instants. Quand il a fini, cliquez de nouveau pour déclencher le tir.

## B. LES OPTIONS ACCESSIBLES DURANT LE JEU

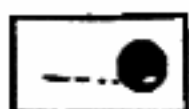
Les icônes sont accessibles en cliquant sur le bouton droit de la souris. Pour les valider, cliquez sur le bouton gauche.

### 1- ICONES

Icônes d'options		Icônes Mode entraînement	Icônes Mode pari/2 joueurs
	Trajectoire	+	
	Positionnement des billes	+	
	Paramètres	+	
	New	+	
	Affichages des scores	+	+
	Accès mode 3D	+	+
	Sauvegarde	+	+
	UNDO	+	

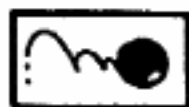


- a. **UNDO:** annule le coup précédemment joué
- b. **TRAJECTOIRE:** permet de visualiser la trajectoire en pointillés de la bille de choc. Cette option est surtout intéressante pour comprendre l'effet donné à la bille de choc en fonction du point d'impact. Dès que cette option est validée, vous voyez apparaître le début de la trajectoire de la bille en trait plein. Vous pouvez visualiser la trajectoire en modifiant la puissance de tir, puis mesurer l'importance de l'effet en déplaçant le point d'impact.
- c. **POSITION:** permet de positionner les billes comme vous le souhaitez pour étudier un coup donné :  
 Reset: ..... retour à la position initiale  
 OK: ..... validation  
 Cancel: ..... annulation
- d. **PARAMETRES**  
 Ces paramètres sont des données physiques, réglée par défaut pour être fidèles à la réalité. Mais, vous pouvez vous offrir ici la fantaisie de les modifier comme bon vous semble et créer ainsi des effets hors du commun!



#### **FROTTEMENT DES BANDES**

Plus il est important et plus la bille "prend" l'effet qui lui a été donné.



#### **COEFFICIENT DE REBOND**

Plus il est grand et moins la bille est amortie lors d'un rebond.



#### **COEFFICIENT DE GLISSEMENT**

Plus il est grand, plus les effets sur le tapis lors du carambolage sont accentués.



#### **COEFFICIENT DE ROULEMENT**

Plus il est petit et plus le mouvement dure longtemps.

- e. **NEW:** retour à la position initiale
- f. **AFFICHAGE DES SCORES:** permet d'afficher les scores en cours de partie.
- g. **3D:** passage à une visualisation en perspective 3D
- h. **SAUVEGARDE:** appelle la vignette de l'ordinateur pour vous permettre de sauvegarder à tout moment du jeu. Insérez votre nom de fichier puis cliquez sur OK pour valider.

#### **ICONES 3D**



Déplacement autour de la table vers la gauche



Déplacement autour de la table vers la droite



Table vue de haut



Table vue latérale



Déplacement de la table vers la gauche



Déplacement de la table vers la droite



Accès mode 2D



Sauvegarde

## ❑ VI - QUITTER LE JEU

Quitter la table de jeu: cliquez sur la porte dessinée sur le côté gauche ou en bas de la salle de billard.  
Quitter la salle de billard: cliquez sur la porte dessinée au fond de la salle.

## ❑ VII - LEXIQUE

Bande: ..... rebord de la table délimitant la surface du jeu.  
Blouse: ..... chacune des 6 ouvertures de la table du billard américain.  
Carambolage: ..... action de toucher les billes adverses.  
Effet: ..... mouvement de rotation donné à la bille de choc en ne la frappant pas en plein centre.

### COMMENT DONNER DE L'EFFET A LA BILLE DE CHOC?

#### ❶ RETRO

La bille recule

#### ❷ COULE

La bille avance

#### ❸ EFFET A GAUCHE

#### ❹ EFFET A DROITE

#### ❺ RETRO GAUCHE

La bille recule avec effet à gauche

#### ❻ RETRO DROITE

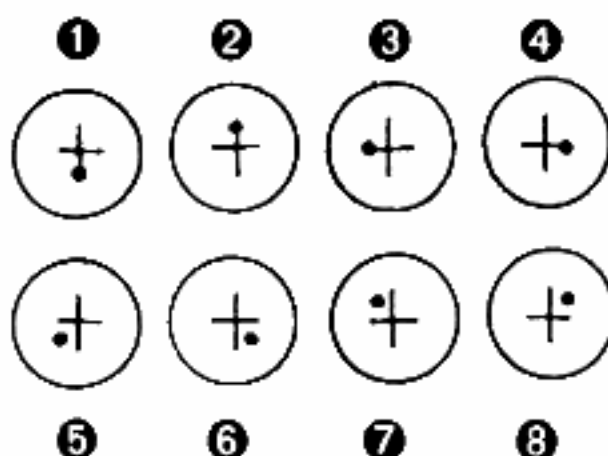
La bille recule avec effet à droite

#### ❼ COULE GAUCHE

La bille avance avec effet à gauche

#### ❽ COULE DROITE

La bille avance avec effet à droite



Limage: ..... préparation (va et vient) du tir.

Triangle: ..... accessoire en forme de triangle équilatéral utilisé pour placer correctement les billes au début de la partie. Nom donné également au groupe de billes ainsi constitué une fois ôté le cadre.



**Credits**

Program: Mourad Meghachi  
Graphics: Dominique Girou  
Music and sounds: Philippe Vachey  
Technical advice: Cédric de Vigie  
© Infogrames 1991