

STEVE DAVIS SNOOKER

Une fois le chargement du programme effectué, les instructions apparaissent à l'écran. Utilisez les touches "chiffres" pour entrer vos options.

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 = Tirez à nouveau le dernier coup (jeu à 1 joueur seulement).

SHIFT / BREAK espace et C = Change les instructions originales du Coup avant de jouer.

COULEURS DESIREES

La nomination d'une couleur se fait par valeur (voir règle du jeu)

LEVIER

Le programme est automatiquement compatible avec le clavier et celui-ci peut être utilisé pour remplacer les commandes O, P, Q, A et ENTER / RETURN.

COMMENT JOUER LE JEU

1) Placer la blanche

Placer le curseur dans le D puis appuyez sur ENTER / RETURN

2) Cible de la blanche

Placer le centre du curseur à l'endroit de la table où vous souhaitez que se situe le centre du parcours de la blanche puis appuyez sur ENTER / RETURN.

3) Puissance

Choisissez la puissance de tir en utilisant les touches droite et gauche puis appuyez sur ENTER / RETURN

4) Effet

Choisissez l'effet donné à la bille en utilisant toutes les touches de commandes, ceci détermine l'endroit où la queue viendra frapper la blanche.

- 5) Après avoir sélectionné tous les paramètres figurant ci-dessus, la touche ENTER / RETURN vous permet de jouer le coup.

En cas de coup irrégulier, le message "play again" (rejouer) s'affichera à l'écran. Si le joueur qui vient d'effectuer le tir rejoue le coup, tapez "Y" pour OUI, sinon tapez "N" pour NON.

REGLE DU JEU

Ce jeu se joue conformément à la règle du jeu de billard normale. Une bille rouge (score 1) est blousée en premier suivie par une couleur (score selon tableau). La même séquence se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rouges, puis les billes de couleur sont blousées suivant la séquence suivante.

Jaune	score	2
Verte	score	3
Marron	score	4
Bleu	score	5
Rose	score	6
Noire	score	7

Pour un coup irrégulier, il existe une pénalité fixée à 4 billes jaune, verte et marron mais si une bille bleue, rose ou noire est touchée dans un ordre différent de celui de la séquence les pénalités sont fixées respectivement à 5, 6 ou 7.