

BILLIARDS SIMULATOR

Le billard, «sport des rois», méritait mieux qu'une simple simulation! Nous nous sommes donc attachés à rendre, outre toutes les finesses de ce jeu, l'ambiance classieuse qui le caractérise. Pour cela, nous avons également ajouté à sa représentation classique «vue du plafond», un élément essentiel, la troisième dimension. Par ailleurs, nous vous donnons accès à certains paramètres, tels que la gravité et les frottements, qui vous permettront de jouer malgré toutes les règles de notre physique terrestre. Nous avons travaillé tard le soir en nous privant de nos jeux télévisés favoris afin de vous fournir un beau logiciel en bois verni à l'ancienne, alors, amusez vous bien!

Après le chargement du programme, (laissez la disquette programme dans le lecteur), cliquez sur le drapeau français.

Puis choisissez entre une démonstration et le jeu lui-même en cliquant sur les icônes adéquats. A défaut de choix, la démonstration se lance automatiquement après une vingtaine de secondes. Pour arrêter la démonstration, réinitialisez la machine. Lorsque vous avez choisi le jeu, vous vous trouvez sur le tableau des options. Choisissez «retour au jeu».

REGLES DU JEU

Avec votre boule (blanche ou jaune), vous devez toucher les deux autres. Chaque coup réussi vous donne un point enregistré sur le boulier, et vous autorise à rejouer. En cas d'échec, le tour passe à l'autre joueur, ou à l'ordinateur.

Touches de jeu pour PC sans souris :

TOUCHES FLECHES pour déplacer le curseur.

TOUCHES FLECHES et SHIFT simultanément pour accélérer le déplacement du curseur.

ESPACE remplace le bouton gauche de la souris;

ENTER (RETURN) remplace le bouton droit.

Vous pouvez également utiliser le joystick. Dans ce cas, le bouton de tir correspond au bouton gauche de la souris, et ENTER (RETURN) fait office de bouton droit.

TOUCHE PANIQUE (PC et compatibles uniquement): En cas d'urgence, un appui sur la touche ESC effacera l'écran et affichera un innocent A>. Un second appui relancera le jeu.

ECRAN DE JEU

1- Dosage de l'effet (point d'impact de la queue sur la boule). Attention, en plaçant le point d'impact hors de la boule, vous risquez de déchirer le tapis !

2- Remise à 0 de l'effet.

3- Force du coup.

4- L'utilisateur se déplace vers la gauche.

5- L'utilisateur se déplace vers la droite.

6- Déplacement de 45 degrés vers la gauche.

7- Déplacement de 45 degrés vers la droite.

8- Passage en mode «PROMENADE EN 3 DIMENSIONS».

9- Appel de l'écran des options.

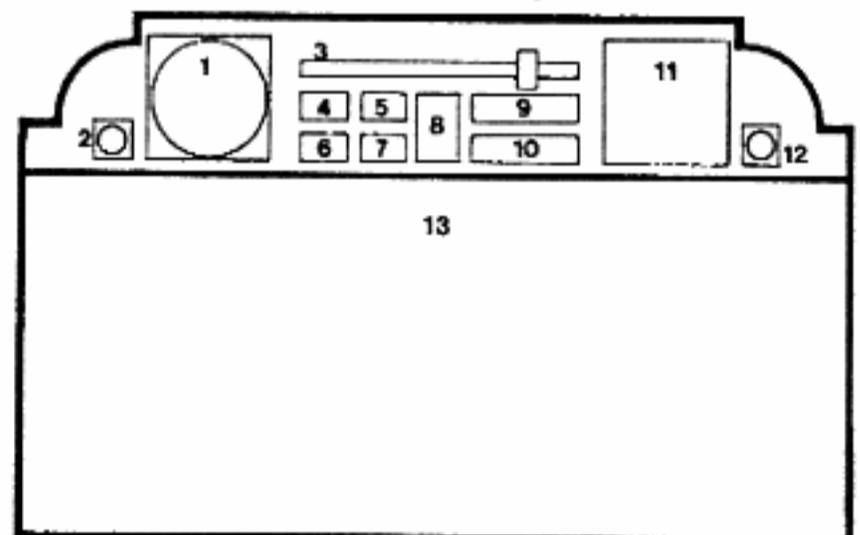
10- Appel du boulier.

11- Jouer le coup.

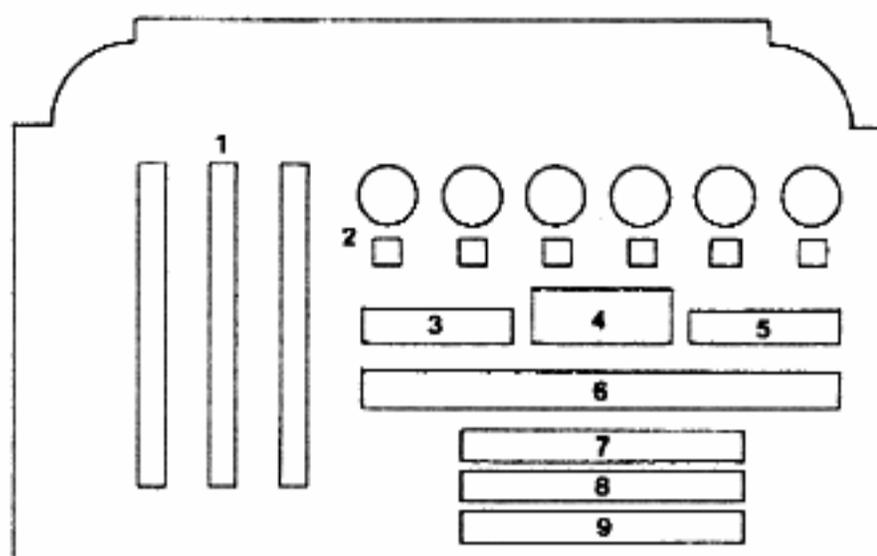
12- Repositionnement des boules à leurs anciennes positions pour rejouer le coup (en modifiant ou non les paramètres).

13- Aire de jeu : cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris, fait apparaître sur le bord du billard, les points qui servent de repère et la queue qui permet de donner la direction du coup. Tant que l'on tient ce bouton enfoncé, on règle la direction du coup. Dès qu'on le lâche, la queue disparaît. En cliquant sur le bouton de droite, on peut régler l'inclinaison de la queue.

Remarque : il faut cliquer une première fois avec le bouton de gauche de la souris pour faire apparaître la queue.



OPTIONS



1- Choix des queues :

La queue 1 dispose d'un procédé qui permet de frapper la boule plus fort, mais ceci aux dépens d'une bonne précision.

La queue 2 est une queue «normale» tant sur le plan de la force que des effets. Elle est choisie par défaut.

La queue 3, d'un procédé plus fin, permet un meilleur effet, mais elle transmet moins de puissance.

2- Choix des boules : les boules proposées ont des gravités différentes. Pour cette option, nous nous sommes permis d'affecter à chaque boule la gravité des planètes du système solaire et de notre satellite. Nous avons donc : 1, la lune; 2, Vénus; 3, Mars; 4, la Terre (sélectionnée par défaut); 5, Saturne et 6, Jupiter. Le changement de gravité entraîne des différences de comportement des boules au niveau des trajectoires, particulièrement si le coup est joué avec de l'effet.

3-4-5- Choix du nombre de joueurs et de la couleur de la boule tapée : le témoin 4 indique le nombre de joueurs, (une boule 1 joueur, 2 boules 2 joueurs), ainsi que la couleur de la boule frappée par chaque joueur. Un petit ordinateur à la place d'une boule signifie que vous jouez contre la machine.

Après sélection de l'option 1 joueur, en cliquant une seconde fois, vous changerez de boule.

Après sélection de l'option 2 joueurs, en cliquant de nouveau, vous obtiendrez successivement :

le jeu contre l'ordinateur, l'interversion des boules, le jeu à deux, etc...

6- 2 ou 3 dimensions : En 2 dimensions, les touches de déplacement autour du plateau sont désactivées. La touche centrale permet d'accéder directement au mode 3 dimensions sans passer par l'écran des options. Lorsque l'on clique sur l'aire de jeu avec le bouton de gauche, la queue apparaît et la valeur de l'angle s'affiche au dessus du billard.

7- Positions des boules (en 2 dimensions seulement): Cliquez avec le bouton de gauche dans l'aire de jeu afin de saisir les boules avec la souris. La boule la plus proche du pointeur est sélectionnée. Pendant que vous la déplacez, les coordonnées de son centre sont affichées au dessus du billard (pratique pour refaire le coup !). Dès que vous lâchez le bouton de gauche, la boule est positionnée. Lorsque vous avez terminé, cliquez avec le bouton de droite de la souris sur l'aire de jeu pour sortir de ce mode. Dans ce mode, toutes les touches sont inactives. Si vous semblez être bloqué, cliquez avec le bouton de gauche dans l'aire de jeu, puis cliquez de nouveau avec le bouton de droite.

8- Accès à l'écran de modification des paramètres.

9- RETOUR AU JEU ou début de jeu si le programme vient d'être chargé.

PARAMETRES

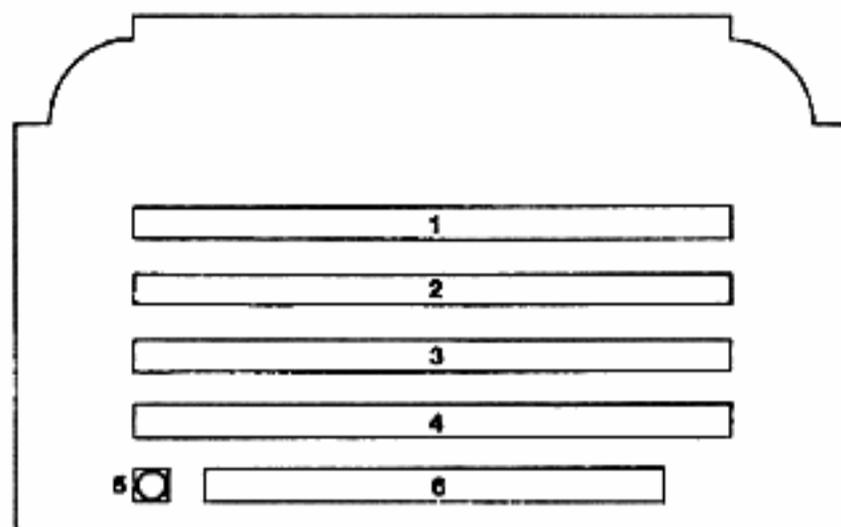
Cet écran vous offre la possibilité de modifier les paramètres physiques du billard, c'est à dire ceux auxquels vous ne pourriez pas avoir accès dans la réalité.

1- Frottements de bandes : De sa valeur dépend l'angle de rebond de la boule. Plus il est important, plus la boule acquiert d'effet lors d'un rebond sur une bande.

2- Coefficient de rebond : Plus il est grand et moins la boule est amortie lors d'un rebond.

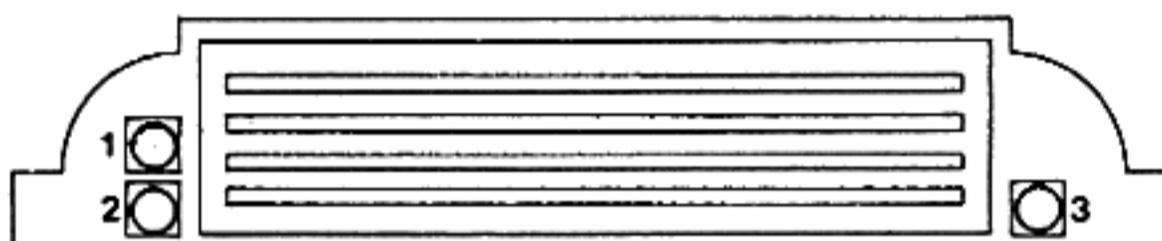
3- Coefficient de glissement : C'est de lui que dépendent les effets. Plus il est important et plus il y a d'effet.

4- Coefficient de roulement : C'est l'amortissement du mouvement par les frottements sur le tapis. Plus il est petit et plus le mouvement dure longtemps (particulièrement sur la fin des trajectoires).



- 5- Remise à leurs valeurs initiales de tous les paramètres modifiables dans cet écran.
- 6- Retour à l'écran des options.

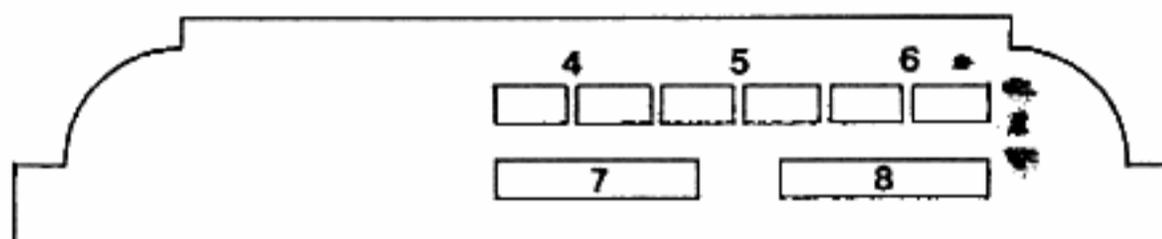
BOULIER



- 1- Permet d'interdire ou d'autoriser l'apparition automatique du boulier à chaque point marqué.
- 2- Réinitialise le boulier.
- 3- Permet de quitter le boulier et de revenir au jeu.

Remarque : l'accès aux options 1 et 2 n'est permis que si l'on a appelé volontairement le boulier. Lors d'un point gagnant, le boulier disparaît automatiquement après quelques secondes.

DEPLACEMENT EN 3 DIMENSIONS



Ce mode permet de positionner la queue, mais pas de jouer le coup.

- 7- Basculement du mode OBJET (le point de vue se modifie) en mode ECRAN (le billard se déplace) et vice versa.
- 8- «OK» : permet de retourner au jeu.

En mode OBJET :

- 4- L'observateur se déplace vers la droite ou la gauche du billard.
- 5- L'observateur s'élève au dessus du billard ou redescend au niveau du tapis.
- 6- + ou - (zoom) : permet de se rapprocher ou de s'éloigner de l'aire de jeu.

En mode ECRAN :

- 4- Le billard se déplace vers la gauche ou la droite de l'écran.
- 5- Le billard se déplace vers le haut ou le bas de l'écran.
- 6- + ou - (zoom) : permet de se rapprocher ou de s'éloigner de l'aire de jeu en modifiant la perspective.