

POOL-BILLARD TENNIS

Ladeanweisung

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie nacheinander die Tasten (CTRL), (SHIFT) und (ESC) gedrückt halten. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN „programmname“ (siehe Etikett auf der Diskette) starten.

Pool-Billard

Schneider begrüßt Sie zum 8-Kugel-Billard für den »CPC«. Diese Version von Billard entspricht weitgehend den von der englischen Billard Association und B.A.P.T.O. aufgestellten Regeln.

Grundlagen des 8-Kugel-Billard:

Wenn Sie sich bereits mit 8-Kugel-Billard auskennen, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

8-Kugel-Billard wird auf einem Schiefertisch mit Bande gespielt, der mit Billardtuch ausgelegt ist. Der Sinn des Spiels ist es, gestreifte und gepunktete Kugeln in Löcher zu spielen, die sich in den Ecken und auf der Hälfte der Längsseiten befinden. Zu Beginn des Spiels werden 7 gestreifte, 7 gepunktete und eine schwarze Kugel in Form einer Triangel am Tische aufgelegt. Eine weiße Kugel, die sogenannte „Cue-Kugel“, wird auf einen vorgezeichneten Punkt auf der gegenüberliegenden Tischseite gelegt. Der erste Spieler muß diese weiße Kugel nun so spielen, daß sie die am anderen Ende liegenden Kugeln trifft. Wenn dabei eine der Kugeln eingelocht wird, muß dieser Spieler anschließend während des ganzen Spiels diese Sorte der Kugeln spielen. Wenn keine Kugel eingelocht wurde, wechseln sich die Spieler so lange ab, bis eine oder mehrere Kugeln eingelocht sind. Die erste eingelochte Kugel bestimmt die Sorte, die der Spieler im weiteren Spielverlauf einlochen muß. Der zweite Spieler bekommt die andere Sorte zugeteilt. Wenn beim ersten Stoß Kugeln beider Arten eingelocht wurden, kann der Spieler wählen. Meist wird er die Kugel wählen, die er am besten als nächste einlochen kann. Der zweite Spieler kommt an die Reihe, wenn der erste nicht einlochen konnte bzw. ein Faul begeht. Wenn alle Kugeln einer Sorte eingelocht sind, muß nun die schwarze Kugel eingelocht werden, um das Spiel zu gewinnen. Wenn einer der Spieler die schwarze Kugel eher einlocht, ist das Spiel automatisch verloren.

Ein Faul liegt vor:

- wenn die weiße Kugel als erstes eine gegnerische Kugel berührt
- wenn die weiße Kugel eingelocht wird
- wenn ein Spieler die Kugel seines Gegners einlocht

Wenn Sie ein Faul begehen, so ist Ihr Gegner an der Reihe, und Sie müssen einmal aussetzen.

Beachten Sie bitte: Der obige Text stellt nur einen unvollständigen Auszug aus den englischen Billard-Regeln dar. Die Spieler werden auf die von der englischen Billard Association veröffentlichten Regeln verwiesen.

Spielregeln:

- Wahlmöglichkeiten

Vor Spielbeginn werden Sie gefragt, ob Sie 2 Joysticks verwenden möchten. Wenn sie mit nein antworten, müssen beide Spieler die Cursortasten oder einen Joystick verwenden. Vor dem ersten Spiel werden Sie außerdem gefragt, ob Sie einen grünen Monitor verwenden.

Am Tisch:

Zu Beginn des Spiels wird der erste Spieler gebeten, die weiße Kugel zu plazieren. „Place cue ball.“ Dies geschieht, indem Sie den Joystick oder die Cursortasten dazu verwenden, die weiße Kugel in die gewünschte Position im D zu bringen. Wenn die weiße Kugel richtig liegt, drücken Sie entweder den Feuerknopf Ihres Joysticks oder die Copytaste. Dieser Vorgang muß auch jedesmal wiederholt werden, wenn die weiße Kugel versehentlich eingelocht wurde. Nun müssen Sie Ihren Stoß vorbereiten. Als erstes bestimmen Sie die Richtung, in die die weiße Kugel gehen soll. Sie erhalten die Anweisung, die Richtung einzugeben, „set direction“, und ein Kreuz erscheint auf der weißen Kugel. Bewegen Sie dieses Kreuz mit dem Joystick oder den Cursortasten in die gewünschte Position, und drücken Sie anschließend die Copytaste bzw. den Feuerknopf.

Beachten Sie: Die Mitte des Kreuzes stimmt mit der Mitte der weißen Kugel überein. Wird die weiße Kugel getroffen, so bewegt sie sich direkt auf dieses Kreuz zu. Nun erscheint das Wort „Force“ über dem Tisch. Benutzen Sie nun die Cursortasten nach oben oder unten bzw. den Joystick, um die erscheinende weiße Linie zu verlängern oder zu verkürzen. Diese Linie zeigt die Stärke des Schusses an. Nachdem Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, drücken Sie nun die Copytaste

Tennis

Nun können Sie wirklichkeitsgetreues Tennis nach den Verbandsregeln mit Ihrem CPC spielen.

Centre-Court erlaubt Ihnen, einen Freund mitspielen zu lassen, gegen den Computer zu spielen oder Roland von Arnold bei einem aufregenden Spiel zu beobachten, das alle Möglichkeiten des Computerspieles aufzeigt. Ohne Zweifel wird Sie der Computer anfangs schlagen, aber wir versprechen Ihnen, daß Sie sich mit etwas Übung verbessern werden.

Bedienungsanleitung

Drücken Sie den Feuer-Knopf (oder eine gleichartige Taste der Tastatur), wodurch der Ball in die Luft geworfen wird. Durch ein zweites Drücken wird der Ball geschlagen. Wie im echten Spiel ist der Zeitpunkt der Ballberührung, nachdem der Ball in die Luft geworfen wurde, dafür ausschlaggebend, wie weit und hoch der Ball fliegt.

Ballwechsel

Während des Ballwechsels bestimmt Ihre Stellung zum Ball die Stärke und Richtung ihres Schläges.

Bedenken Sie, Übung macht den Meister!

Kontrollen

Wenn Sie gegen den Computer spielen, benutzen Sie folgende Tasten:

oben	- 1
unten	- 3
links	- 4
rechts	- 6
Schläger schwingen	- 8

Wenn zwei Spieler spielen, benutzt der erste Spieler obengenannte Tasten, Spieler 2 benutzt:

oben	- z
unten	- c
links	- a
rechts	- d
Schläger schwingen	- w

oder Schneider-Joystick JY2

bzw. den Feuerknopf. Als nächstes erscheint das Wort „Spins“ über „Force“. Wie vorher müssen Sie nun die rechten und linken Kontrolltasten benutzen, um die Länge der erscheinenden Linien anzugleichen. Die Linien, die einen Vorwärts- bzw. Rückwärtsdrall darstellen, werden durch die Cursortasten und durch den Joystick kontrolliert (oben/unten). Die Farben und relativen Positionen der Linien sind die folgenden:

– Rückdrall/Effet – grün, Vorwärtsdrall/Effet – rot, links – gelb, rechts – orange

Die Länge der Linien zeigt die Stärke des Effets an.

Nun sind Sie bereit zu stoßen. Drücken Sie die Copytaste bzw. den Feuerknopf, und die weiße Kugel bewegt sich nun nach den gewählten Anweisungen. Jede eingelochte Kugel wird über dem Tisch angezeigt; wenn sich keine Kugel mehr bewegt, erscheinen alle eingelochten Kugeln in der Display-Zeile oben auf dem Bildschirm. Ein Pfeil auf die jeweilige Display-Zeile zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Falls Ihr Gegner ein Faul begeht, wird dieser Pfeil durch +1 ersetzt, was einen Zusatzstoß für Sie bedeutet. Wenn der Extrastoß durchgeführt ist, wird das +1 wieder durch den normalen Pfeil ersetzt. Wenn Sie bei der Vorbereitung eines Stoßes erkennen, daß Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie die DEL-Taste drücken. Sie gelangen sofort wieder zu Start zurück („set direction“). Wenn Sie (CTRL) und die Taste A gleichzeitig drücken, wird das Spiel abgebrochen.

Kontrolle durch Sprache:

Die folgenden Kommandos werden nur wahrgenommen, wenn das Spiel auf die Antwort auf eine Frage wartet. Sie werden mit dem gesprochenen Wort „o.k.“ angenommen. Um die volle Sprache (?) einzuschalten, drücken Sie gleichzeitig (SHIFT) und „S“. Um auszuschalten, drücken Sie gleichfalls diese Tasten. Bei begrenzter Sprache muß nur „S“ gedrückt werden.

Tastaturbelegung:

Aktion	Keyboard	Joystick
hoch, tief, rechts, links	Cursortasten	hoch, tief, rechts, links
Spielabbruch	CTRL/A	
Zurücknahme eines Schusses	DEL	

WARNUNG

Diese Programme sind durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Es ist daher unzulässig, die Programme oder Teile daraus zu kopieren. Die Programme wurden nur zur Benutzung als Spiel verkauft. Sie dürfen weder getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sendezwecken verwendet werden. Des weiteren ist es verboten, die Spiele nachzumachen, sie zu kopieren oder in eine Softwarebibliothek aufzunehmen. Sie dürfen nur in der vom Hersteller genehmigten Art vertrieben werden. Jede Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt.
