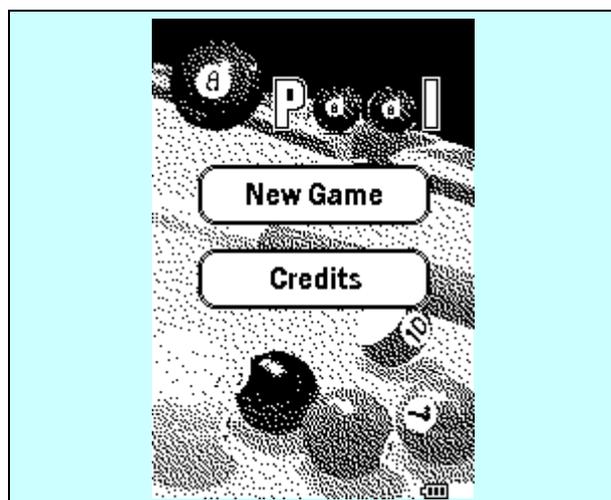




8 Pool. Manual de utilización (francés)

I : Installation et prise en main



Pour installer ce jeu sur votre calculatrice Casio ClassPad vous devez avoir installé "Add-in installer" de casio sur votre ordinateur, Si ce n'est pas le cas, installez le. Pour installer le jeu, il suffit d'envoyer le fichier 8Pool.CPA sur votre classpad comme tout autre add-in.

Une fois le jeu installé sur votre classpad vous devriez voir dans le menu principale une icône nommé "8 Pool" comme ceci.

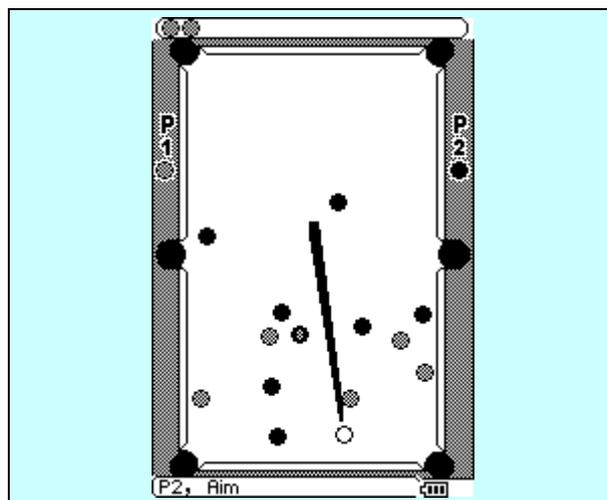
Si ce n'est pas le cas, vérifiez que le choix des applications à afficher est bien "tout" ou "additionnel" si vous possédez une version de l'OS inférieure à la version 2.00. Pour entrer dans le Jeu, cliquez avec votre stylet sur l'icône nommé "8 Pool", vous devriez alors vous retrouver sur le menu de l'application. Vous pouvez alors consulter les crédits ou commencer une nouvelle partie en cliquant sur l'un des deux rectangles. A l'écran des Crédits, Tapez sur le rectangle "credits" en haut pour revenir au menu de l'application.

II : Prise en main de la visée

Avant de parler du déroulement du jeu ainsi que de l'interface, voici un petit tutorial expliquant comment viser et tirer.

Viser Pour cela rien de plus simple, lorsque vous voyez la canne à l'écran autour de la boule blanche et le texte "Visez" en bas de l'écran il vous suffit de pointer à un endroit de l'écran pour que la canne s'aligne avec ce point et la boule blanche afin de définir l'angle avec lequel vous souhaitez voir partir la boule blanche.

Tirer Pour passer en mode de tir, appuyez sur n'importe quel touche du clavier (sauf [Keyboard], [ON/OFF] et [Clear]) ou cliquez sur ESC à l'écran.



Après avoir fait cela vous devriez voir en bas de l'écran le texte "Tirez" au lieu du texte "Visez", vous êtes donc en mode de tir.

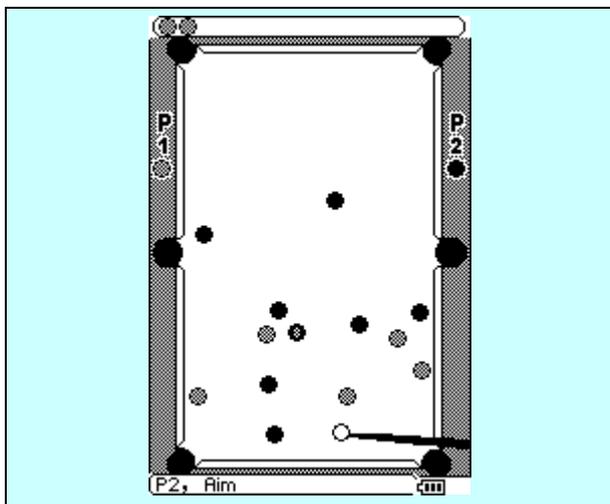
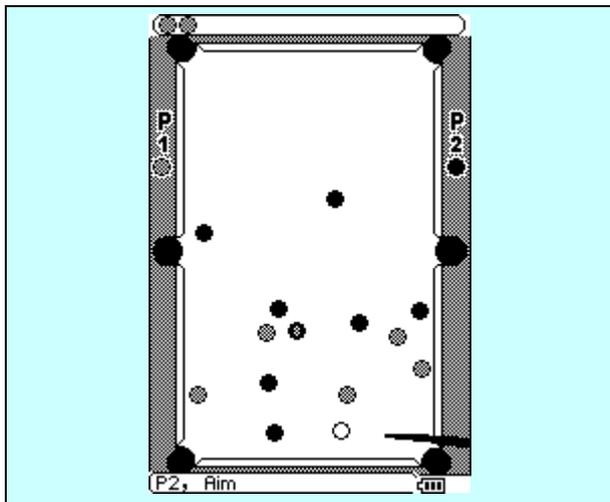
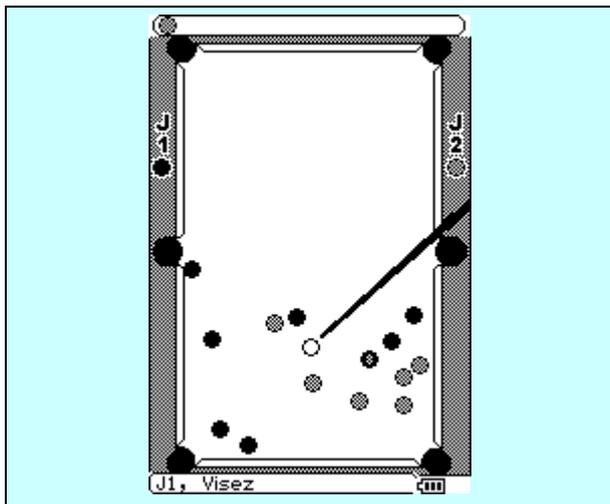
Note : quand vous êtes en mode tir vous pouvez ré-appuyer sur une touche pour revenir au mode visée.

Pour tirer, il suffit en mode tir de placer le stylet sur la canne et de le faire glisser vers l'arrière sans décoller le stylet de l'écran afin de faire bouger la canne.

Puis de faire glisser plus ou moins rapidement le stylet vers la boule blanche afin de tirer plus ou moins fort, sans décoller le stylet de l'écran.

La boule devrait partir, si vous n'y arrivez pas, essayez moins fort et sans décoller le stylet de l'écran. Voilà, vous savez maintenant comment manier le jeu.



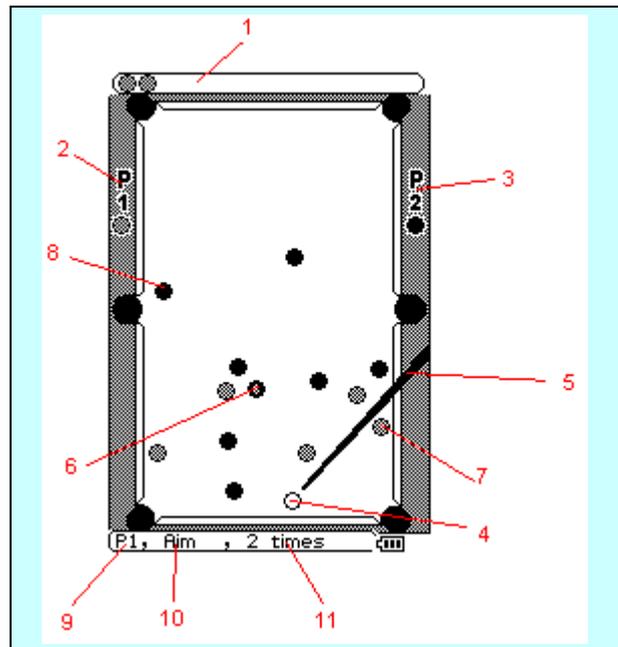


III : Explication de l'interface

L'interface pendant le jeu, est composé de différents éléments, voici une description de chacun d'entre-eux

1 : Tiroir des boules, affiche les boules empochées.

2 : Couleur des boules du joueur 1, si les couleurs n'ont pas été défini, un "?" apparaît à la place.



3 : Couleur des boules du joueur 2, si les couleurs n'ont pas été défini, un "?" apparaît à la place.

4 : Boule blanche.

5 : Canne.

6 : Boule 8.

7 : Boule Claire.

8 : Boule Foncée.

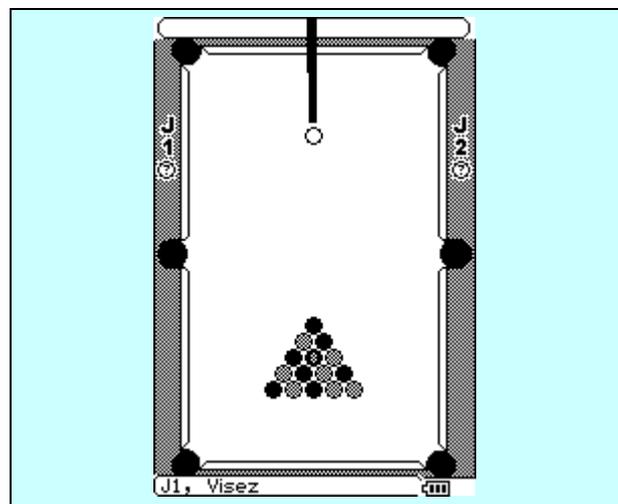
9 : Tour du joueur, affiche le joueur auquel c'est au tour de jouer.

10 : Mode, affiche "Visez" si on est mode de visé ou "Tirez" si on est on de de tir.

11 : Information complémentaire, peut s'afficher dans certains cas, quand le joueur peut rejouer ou qu'il possède deux visites.

IV : Déroulement du jeu

Pour jouer à ce jeu, il faut 2 joueurs, et chacun doit être désigné comme joueur 1 (J1) ou joueur 2 (J2)





Lorsqu'une nouvelle partie est commencée, le joueur 1 commence par jouer, il doit casser, en envoyant la blanche sur le triangle de boules:

Si il empoche une ou plusieurs boules, la couleur de la première boule est désigné comme sa couleur et cela s'affiche en (2) et (3) (voir partie III : interface). si il empoche une ou plusieurs boules il peut donc rejouer et en bas de l'écran s'affiche le texte "Rejoue". Si il n'empoche aucune boule, c'est au joueur 2 de jouer, et si il commet une faute, le joueur 2 possède deux visites et le texte "2 coups" s'affiche en bas de l'écran.

Le jeu continue donc ainsi:

Si boule mise : rejoue

Si faute : L'autre joueur possède deux droit de visite

si rien : l'autre joueur joue

Le but étant pour chaque joueur de rentrer toutes les boules de sa couleur

Et si aucune boule n'a été mise lors de la casse, les couleurs seront défini lors de la première boule mise, sa couleur étant attribué au joueur l'ayant mis.

Fautes

-Ne toucher aucune boule avec la blanche

-Toucher en premier la boule de la couleur d'un adversaire

-Toucher en premier la boule 8 sans avoir empoché toutes les boules de sa couleur

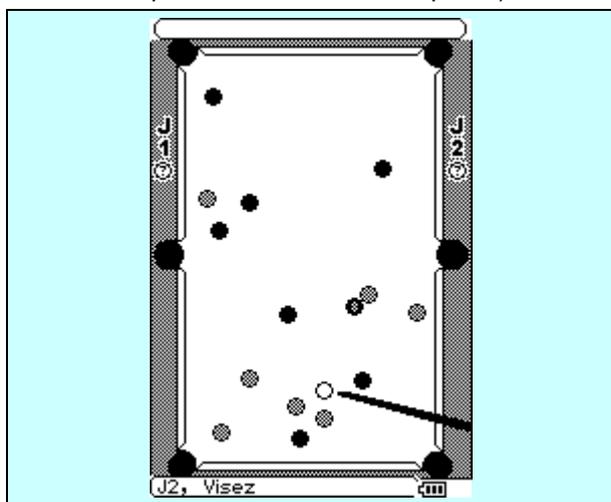
-Empocher une boule de la couleur d'un adversaire

-Empocher la boule blanche

Lorsqu'un joueur à empoché toutes les boules de sa couleur, il doit maintenant empocher la 8

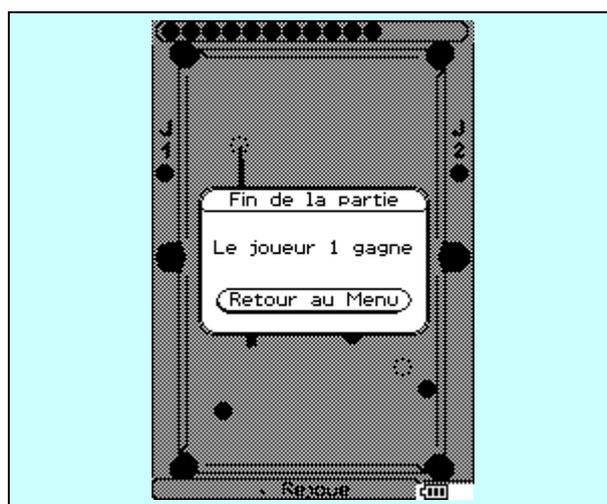
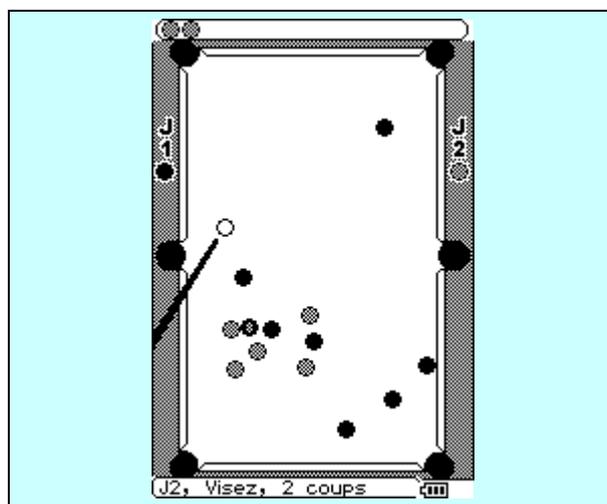
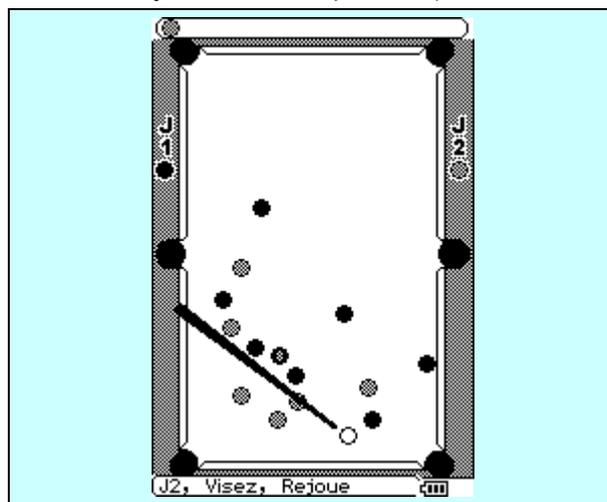
Si il réussit, il gagne la partie. Et l'écran suivant s'affiche:

Fautes éliminatoires (le joueur qui commet ces fautes perd immédiatement la partie):



-empocher la boule noire avant d'avoir empoché toutes les boules de sa couleur

-empocher la boule blanche en même temps que la noire (même si toutes les boules de la couleur du joueur sont empochées)



Author: Flore Love

Version: 1.0

Date updated: 2005/07/21