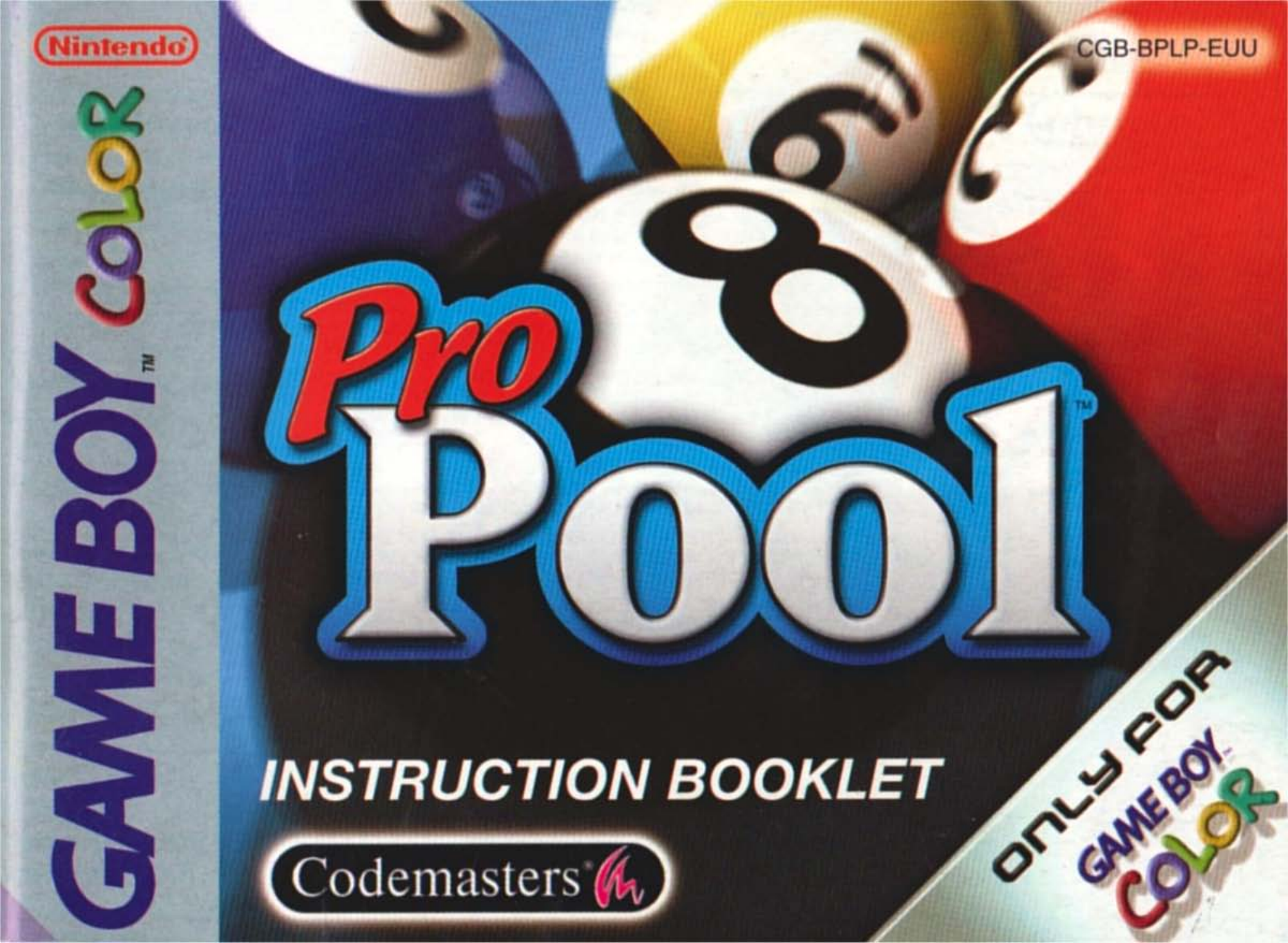

Nintendo
GAME BOY COLOR
CGB-BPLP-EUU
Pro Pool
INSTRUCTION BOOKLET
Codemasters
ONLY FOR GAME BOY COLOR

Contenu

Introduction 24

L'écran titre affiche les options suivantes 24

Nouveau match 25

Nouvelle arnaque 26

Continuer la partie 27

Charger partie, Configuration joueur & Options 28

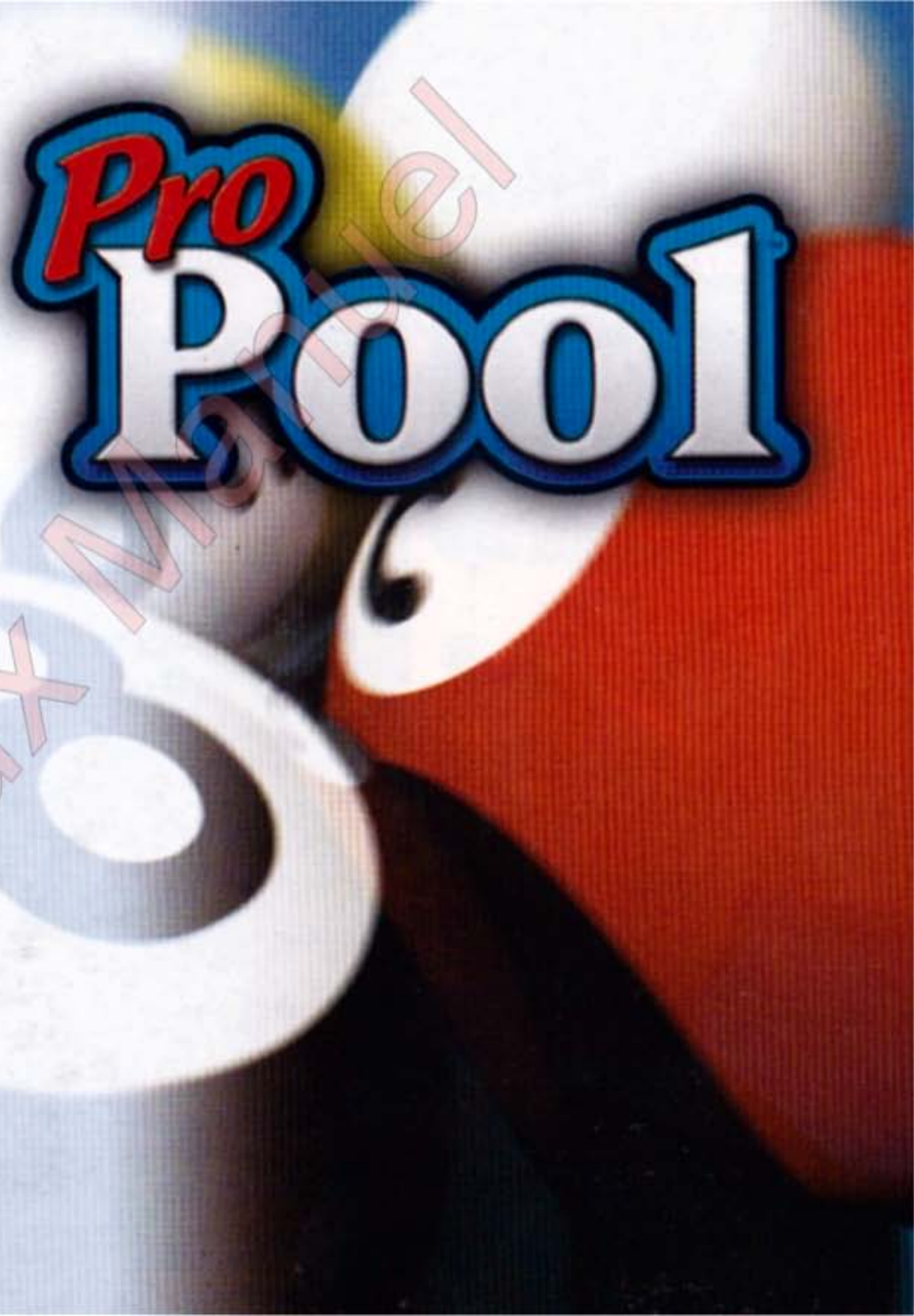
Jouer au pool 29

Tirer 31

Mettre le jeu en pause 32

Arnaque 33

Règles 36



Le Vieux Manuel

Introduction



Tout au long du jeu **Pro Pool™**, utilise le Bouton + pour mettre une option du menu en surbrillance, le **bouton A** pour sélectionner et le **bouton B** pour retourner à l'écran précédent.

La première fois que tu joues à **Pro Pool™**, tu dois sélectionner une langue. Mets la langue choisie en surbrillance et appuie sur le **bouton A**.

L'écran titre affiche les options suivantes :

Nouveau Match
Nouvelle Arnaque
Continuer la partie
Charger partie
Configuration joueur
Options

Si tu souhaites de nouveau sélectionner/changer la langue utilisée dans le jeu, appuie sur le **bouton B** à l'écran titre. Utilise ensuite le Bouton + pour mettre une langue en surbrillance et appuie sur le **bouton A** pour sélectionner ton choix.

Le vieux Manuel

Nouveau match :

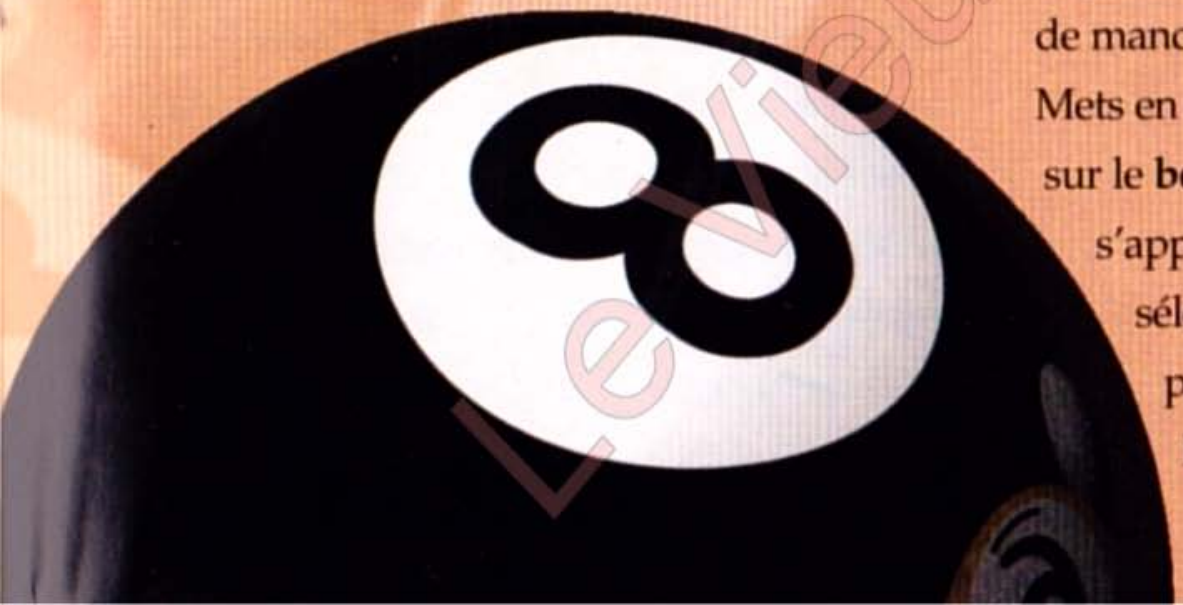
Joueurs - Nombre de joueurs par type de jeu.

Règles - Versions des jeux.

Meilleur des - Choisis le nombre de manches que tu veux jouer.

Voir les règles - Règles de chaque version de jeu.

Démarrer - Pour commencer à jouer.



Utilise le Bouton + pour mettre **Règles** en surbrillance puis sers-toi des touches droite et gauche pour faire défiler les différentes versions de jeu, de **l'entraînement** au **killer**. Le nombre de Joueurs va de 1 pour **l'entraînement** à 2 pour la plupart des versions de jeu, sauf en mode **killer** où il y en a entre 3 et 5.

Mets en surbrillance **Meilleur des** et va vers la gauche ou la droite pour choisir le nombre de manches que tu souhaites jouer, de 1 à 51.

Mets en surbrillance Voir les **règles** et appuie sur le **bouton A** pour trouver les règles qui s'appliquent à la version du jeu que tu as sélectionnée. Appuie sur le **bouton B** pour retourner à l'écran précédent.

Mets **Démarrer** en surbrillance et

Le vieux Manuel



appuie sur le **bouton A** lorsque tu es prêt à en découdre. Tu iras alors à l'écran de **sélection du joueur**. Tu as le choix entre joueur humain contre joueur humain et joueur humain contre l'ordinateur. Mets ton choix en surbrillance à l'aide du Bouton + et appuie sur le **bouton A** pour confirmer. Lorsque tu commences une nouvelle partie en mode normal ou Arnaque, tu as une réputation d'amateur. La meilleure réputation est celle d'arnaqueur. Lorsque tu as terminé, le jeu t'amène directement à la table de pool.

Nouvelle arnaque :



Toutes les parties d'arnaque sont des parties à 9 billes.

Sélectionner joueur : utilise le Bouton + pour mettre en surbrillance l'un des 16 arnaqueurs à ta disposition. Appuie sur le **bouton A** pour sélectionner ton arnaqueur préféré, tu pourras alors commencer à jouer.

Le vieux Manuel

Somme actuelle : affiche la quantité d'argent dont tu disposes, tu commences la partie avec 100 crédits.

Lieu : utilise le Bouton + pour faire apparaître un nouveau lieu. Au début du jeu, tu as le choix entre deux lieux seulement mais tu en découvriras d'autres au fur et à mesure de ta progression.

Réputation : affiche ta réputation actuelle pour le pool. Lorsque tu commences, elle n'est pas brillante alors, à toi de faire tes preuves !

Prix minimum : la quantité d'argent que tu mets en jeu. Au début, tu peux jouer pour rien mais un arnaqueur qui se respecte ne ferait jamais ça, n'est-ce pas ?

Faire une offre : appuie sur le **bouton A** pour aller à un écran te permettant de choisir un adversaire et la quantité d'argent mise en jeu.
Appuie sur le bouton **Start** pour commencer à jouer. Pour de plus amples informations sur l'arnaque, lis la section intitulée Arnaque de ce manuel.

Continuer la partie :

Si tu t'es arrêté en cours de partie, tu peux la reprendre grâce à cette option.
Mets **Continuer la partie** en surbrillance, appuie ensuite sur le **bouton A** et tu continueras la partie où tu l'avais laissée.

Le vieux Manuel

Charger partie :



Si tu as enregistré une partie, tu peux la charger grâce à cette option. Mets **Charger partie** en surbrillance et appuie sur le **bouton A**. Sélectionne la partie que tu désires charger et appuie de nouveau sur le **bouton A**. Tu continueras la partie à l'endroit où tu avais sauvegardé pour la dernière fois.
Pour quitter l'écran sans charger, appuie sur le **bouton B**.

Configuration joueur :

C'est ici que tu peux personnaliser tous les joueurs de **Pro Pool™**. Sélectionne un joueur puis tape un nouveau nom avant d'appuyer sur **End (Terminé)**. Pour quitter cet écran sans effectuer de changement, il te suffit d'appuyer sur **End**.

Options :

C'est ici que tu peux sélectionner la musique que tu souhaites écouter pendant que tu joues au pool : tu as le choix entre quatre morceaux ou tu peux choisir de ne pas écouter de musique du tout.
Appuie sur **Effectué** pour quitter l'écran.

Le vieux Manuel

Jouer au pool :



A l'écran de la table, tu trouveras des icônes et des fonctions destinées à t'aider pendant que tu joues.

Le Joueur 1 (ou le nom personnalisé de ce joueur) se trouve sous la poche gauche. Un chiffre indique aussi le nombre de manches remportées par ce joueur lors de cette partie.

De plus, une case verte affiche le type de bille qui doit être empochée (par exemple : les rouges, les jaunes, les pleines, les rayées ou la huit).

Dans certains types de jeu, si aucune bille n'a encore été empochée, un point d'interrogation apparaît dans la case.

Sous la poche du milieu se trouve un chiffre indiquant le nombre de manches que comporte la partie actuellement disputée.

Il y a aussi une icône sous la poche du milieu. Au début de la partie ou après avoir empoché la bille de choc, l'icône représente une bille de choc entourée de flèches rouges : c'est l'icône de la **bille de choc** en main.

Pour accéder à l'icône, appuie sur le **bouton B**. Tout en maintenant le **bouton B** enfoncé, tu peux déplacer la bille de choc à l'aide du Bouton +.

L'endroit où tu peux placer la bille de choc dépend de la version du jeu choisie.

Le vieux Manuel



Lorsque la position de la bille de choc te convient, relâche le **bouton B**.

En cours de jeu, l'icône est une bille de choc entourée de flèches vertes. C'est l'icône de réglage. Appuie sur le **bouton B** et maintiens la pression tout en utilisant le Bouton + afin de bien régler ton coup. Lorsque le réglage te satisfait, relâche le **bouton B**.

Pour passer les autres icônes en revue, appuie sur le bouton **SELECT**.

L'icône représentant une grosse bille de choc avec un cercle noir en son centre est l'icône **d'effet**. Maintiens le **bouton B** enfoncé et utilise le Bouton + pour donner l'effet de ton choix à la bille. Voici quelques indications très sommaires : plus tu places le cercle noir vers le bas de la bille, plus celle-ci reculera après avoir touché une autre bille (rétro) ; plus le cercle noir est placé haut sur la bille, plus celle-ci avancera après avoir touché une autre bille (coulé) et plus tu places le cercle noir vers la gauche ou la droite, plus celle-ci aura un effet de rotation latérale.

Lorsque tu as choisi ton effet, relâche le **bouton B**.

La dernière icône représente une petite bille de choc et une petite queue. C'est l'icône d'élévation de la queue qui permet de modifier l'angle de la queue afin de faire dévier la bille ou d'effectuer une masse. Maintiens le **bouton B** enfoncé et utilise le Bouton + pour réduire ou augmenter l'angle de la queue.

Lorsque l'angle choisi te convient, relâche le **bouton B**.

Le vieux Manuel

Tirer :



Avant la casse de départ, les deux joueurs doivent déterminer lequel d'entre eux va commencer. Pour cela, chaque joueur doit tirer une bille de choc vers la bande du haut, atteindre cette bande puis revenir vers la bande du bas. Le joueur dont la bille se trouve le plus près de la bande du bas commence à jouer.

La bille de choc est blanche avec un point noir. Lorsque c'est ton tour, une ligne lumineuse de couleur sort de la bille de choc. Elle t'aide à viser et à choisir la puissance de ton coup.

Utilise les boutons droit et gauche du Bouton + pour déplacer la ligne et changer la direction de ton coup.

Les boutons haut et bas permettent d'augmenter ou de réduire la longueur de la ligne. Plus celle-ci est longue et plus ton coup est puissant. Lorsque tu es satisfait de la direction, de la puissance et des effets donnés à la bille de choc, appuie sur le **bouton A** pour tirer.

Dans la plupart des versions, si tu empoches une bille, tu continues à jouer. Si tu n'empoches pas de bille

Le vieux Manuel



ou que tu commets une faute (tu empoches la bille de choc), c'est au tour de ton adversaire. Lorsque la bille gagnante est empochée ou commet une faute, la manche est terminée et tu verras un ralenti du coup décisif.

Si tu joues plus d'une manche, la bille sera replacée automatiquement sur la table et le nom du joueur qui doit commencer apparaîtra à l'écran.

Si tu joues une partie en une seule manche, tu peux appuyer sur le **bouton A** pour retourner à l'écran **titre** ou l'écran **Arnaque**, selon le mode de jeu choisi.

Mettre le jeu en pause :



Pour mettre le jeu en pause en cours de manche, appuie sur le bouton **START**. Pour reprendre la partie, appuie sur le **bouton B**.

Le vieux Manuel

Continuer : te permet de reprendre la partie.

Rejouer : remontre le dernier coup. Pour arrêter le ralenti, appuie sur le bouton START. Pour accélérer la vitesse du ralenti, appuie sur le **bouton A**.

Sauvegarder Match : te permet de sauvegarder la partie ou d'écraser une partie sauvegardée. Appuie sur le **bouton B** pour sortir de cet écran si tu ne veux pas sauvegarder.

Abandonner le Match : si tu tiens vraiment à perdre, appuie sur ce bouton et retourne à l'écran **titre**. Si tu changes d'avis à la dernière minute, ne t'inquiète pas : à l'écran **titre**, il te suffit d'appuyer sur **Continuer** la **partie** pour reprendre la partie.

Arnaque :



Alors comme ça, tu te prends pour un arnaqueur, petit malin ? Voici l'occasion de le prouver. Tout d'abord, lis ces quelques conseils.

Réputation : tu débutes avec une réputation et la réputation est un élément primordial dans ce type de partie. Ta réputation de départ est celle d'un amateur mais plus tu remporteras de parties et plus elle s'améliorera.

Le Vieux Manuel



Voici l'arnaque : tire parti de ta réputation peu brillante pour amener ton adversaire à parier de grosses sommes parce qu'il pense qu'il va gagner facilement. Le meilleur moyen d'y parvenir est de perdre face à un amateur puis de t'attaquer à un membre du club. Tout le monde veut gagner de l'argent sans se fatiguer et c'est là qu'est l'arnaque : tu es meilleur que ne le laisse penser ta réputation et tu remportes la mise. Si tu gagnes, évidemment.

Pas d'argent, pas de partie : certains joueurs, et en particulier ceux dont la réputation n'est pas très bonne, ne veulent pas jouer pour de l'argent. D'autres refuseront de parier plus que la somme décidée avant la partie. Tu le découvriras lorsque tu essaieras de proposer une mise et que la machine ne te le permettra pas. Il ne te restera plus qu'à trouver un autre joueur ou un autre endroit où ton argent et toi serez les bienvenus.

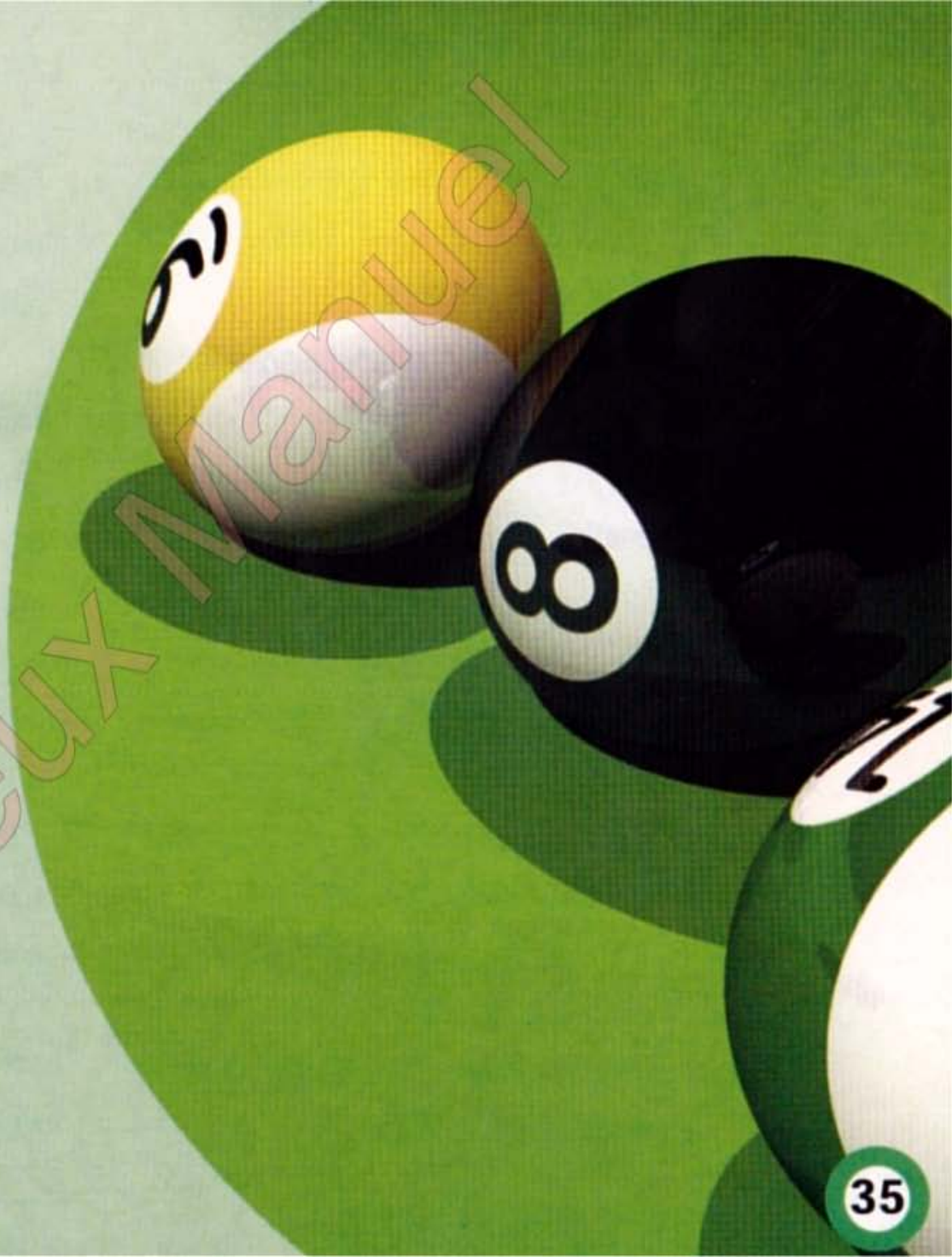
Lieu : lorsque tu commences à gagner des parties et de l'argent, de nouveaux joueurs et de nouveaux lieux sont alors disponibles. Il y a six



Le vieux Manuel

lieux au total et chacun a sa propre mise minimum. Pour atteindre le paradis des arnaqueurs, le Pool Hall, tu dois être un arnaqueur de tout premier ordre. Une fois que tu y seras, tu pourras jouer l'arnaque du siècle et essayer de gagner le bar.
Si tu veux aller ailleurs mais que tu ne peux pas mettre **Lieu** en surbrillance, appuie sur le **bouton B** et tu devrais retourner à un écran où tu peux continuer.

Usuriers : même les plus grands arnaqueurs sont parfois à court d'argent et tu devras parfois aller voir un usurier. C'est à toi de décider si tu veux accepter leur offre mais attention, tu risques de te faire arnaquer !



Le vieux Manuel

Règles :

Le 8-pool anglais



Objectif

Le but est d'empocher la bille numéro huit après avoir empoché les 7 billes rouges ou jaunes.

Casse d'ouverture

Si la bille 8 est empochée, le même joueur procède à une nouvelle casse.

Les couleurs ne peuvent être déterminées si une faute est commise lors de la casse.

La casse sera considérée comme "valable" si au moins une couleur est empochée et/ou deux billes objets (au moins) touchent une bande.

Fautes

Après une faute, le joueur suivant peut placer la bille de choc à n'importe quel endroit derrière la ligne de départ. Il bénéficie aussi d'un 'tir libre', ce qui signifie qu'il dispose d'un coup supplémentaire au moment où il doit normalement céder son tour.

Perte de la partie

Commettre une faute lorsque la 8 est empochée entraîne la perte de la manche, sauf lors de la casse.

Le vieux Manuel

Le 8-pool américain



Le but est d'empocher la bille 8 après avoir empoché les sept billes pleines ou les sept billes rayées.

Casse d'ouverture

Lorsque la bille 8 est empochée, la partie est gagnée sauf si la bille de choc est empochée (la partie est alors perdue). Si une bille est empochée, son type (pleine ou rayée) détermine le groupe du joueur pour la partie. Si des billes des deux types sont empochées, le joueur qui a cassé doit rejouer (jusqu'à ce qu'un seul type soit empoché). Si aucune bille n'est empochée, c'est à l'autre joueur de jouer.

Perte de la partie

- Un joueur perd s'il empoche la 8 alors qu'une de ses billes est encore sur la table.
- Lorsque le joueur empoche la bille de choc en tirant la 8, que celle-ci rentre dans la poche ou non.

La seule faute est d'empocher la bille de choc. Il n'y a pas obligation de toucher une bille ou une bande. Si le joueur empoche la **bille de choc**, l'adversaire dispose de la bille de choc en main, qu'il place derrière la ligne de départ. La bille de choc doit traverser la ligne de départ avant de toucher une bille, faute de quoi le joueur passe son tour.

Le vieux manuel

Le 14

Le but est d'atteindre un score prédéterminé.

- Toute bille légalement empochée rapporte un point.
- Toute bille empochée supplémentaire vaut également un point.
- Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate son coup, commette une faute ou gagne la partie.
- Une faute commise lors de la casse coûte deux points.
- Trois fautes consécutives entraînent une pénalité de 15 points.
- La bille de choc en main doit être posée derrière la ligne de départ.

Lors de la casse, la bille de choc et deux autres billes doivent toucher une bande.

Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille, les quatorze autres sont repositionnées dans le triangle, avec un espace libre pour la quinzième au spot. Si la quinzième bille se trouve à l'emplacement du triangle, elle est placée sur le spot inférieur. Si la bille de choc se trouve à l'emplacement du triangle, le joueur actif bénéficie d'une bille de choc en main.

Dans les jeux 3, 6 et 9, les boules devraient être mises en pot dans l'ordre suivant :

3: Jaune, Bleu, Rouge.



6: Jaune, Bleu, Rouge, Rose, Vert, Orange.



9: Jaune, Bleu, Rouge, Rose, Vert, Orange, Brun, Noir, Jaune/Blanc.



Le vieux Manuel

Le jeu de la neuf



Le but est d'empocher la bille 9. La première bille touchée doit être celle qui porte le numéro le plus faible. Lorsqu'un joueur rate son coup, l'adversaire dispose d'une bille de choc en main. La 9 peut être empochée à tout moment, dès lors que la bille portant le numéro le plus faible est touchée en premier. Une bille 9 empochée illégalement doit être replacée ; les autres restent dans les poches.

Le jeu de la six



Le but est d'empocher la bille numéro six. La première bille touchée doit être celle qui porte le numéro le plus faible. Lorsqu'un joueur rate son coup, l'adversaire dispose d'une bille de choc en main. La bille six peut être empochée à tout moment dès lors que la bille portant le numéro le plus faible est touchée en premier. Lorsque la six est empochée illégalement, elle est replacée et les autres billes restent dans les poches.

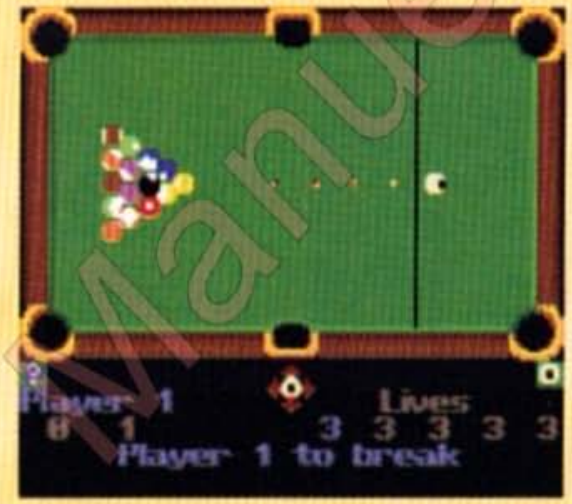
Le vieux Manuel

Le jeu de la trois



Le but est d'empocher la bille numéro 3. La première bille touchée doit être celle qui porte le numéro le plus faible. Lorsque le joureur rate son coup, l'adversaire dispose d'une bille de choc en main. La bille trois peut être empochée à tout moment dès lors que la bille portant le numéro le plus faible est touchée en premier. Lorsqu'une bille 3 est empochée illégalement, elle est replacée et les autres restent dans les poches.

Le killer



Les joueurs jouent à tour de rôle dans le but d'empocher une bille, quelle qu'elle soit. Les joueurs n'ont droit qu'à un coup, même s'ils empochent une bille.
Chaque joueur débute avec trois vies et en perd une chaque fois qu'il n'empoche pas de bille, sauf lors de la casse. Le joueur qui casse rejoue après la casse.

Le vieux Manuel

Vitesse



Le but est d'empocher les billes dans n'importe quel ordre, dans le plus court délai. Le temps est comptabilisé à partir du moment où la bille de choc commence à bouger pour la première fois. Empocher la bille de choc entraîne une pénalité de 5 secondes.

Entraînement

Pas de pénalités, de points ou de règles : il ne s'agit que d'entraînement

Le vieux Manuel

Service technique et service client - Codemasters

North America

Telephone:	(559) 683-4468
Fax:	(559) 683-3633
E-mail:	custservice@codemastersusa.com

Europe and Rest of World

Telephone:	+44 (0) 1926 816044
Fax:	+44 (0) 1926 817595
Address:	Customer Services, Codemasters, PO Box 6, Southam, Warwickshire, CV47 2ZT.
E-mail:	custservice@codemasters.com

Le vieux Manuel

Garantie limitée

Ce qui est mentionné ici n'affecte en aucune manière vos droits statutaires.

Codemasters garantit à l'acheteur que les supports sur lesquels le programme du logiciel est enregistré n'aura aucun défaut, ni de conception, ni dans les matériaux utilisés, pendant une période de 90 jours. Les supports défectueux seront remplacés pendant cette période si le produit est retourné à Codemasters en recommandé, accompagné d'une description des défauts, de l'adresse de retour, et du reçu d'achat.

Cette garantie ne couvre pas les supports ayant été endommagés ou utilisés de manière incorrecte, ni les programmes du logiciel eux-même, qui sont fournis "en l'état".

Le vieux Manuel

©2000 Blade Interactive and The Codemasters Software Company Limited "Codemasters". All rights reserved. Developed by Blade Interactive and published by Codemasters. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. "Pro Pool"™ is a Trade Mark of Codemasters.
References to Venues or Characters in the game do not imply any association between them and the game.


Le vieux Manuel


Le vieux manuel

DEVELOPED BY

BLADE INTERACTIVE STUDIOS

The Codemasters Software Company Limited,
PO Box 6, Southam, Warwickshire,
CV47 2ZT, UK.

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY