

EFFECTOS DEL AZAR

Tipo de azar	Tipo de caída	«Club» permitido	Reducción en la distancia	Variación casual de la dirección elegida (más o menos)
Muy brusco	Buena	4- 0 metal	33 %	10 grados
Muy brusco	Mala	5- 0 metal	48 %	20 grados
Ligeramente brusco	Buena	3- 0 metal	20 %	5 grados
Ligeramente brusco	Mala	4- 0 metal	36 %	10 grados
Arboles	—	3- 0 metal	17 %	5 grados
Bunkers	—	10 metal sólo	33 %	20 grados
Borde de un bunker	—	Todos	17 %	5 grados
Orilla del agua	—	Todos	17 %	5 grados
Vegetación	—	Todos	36 %	5 grados

Fuera de límites: Golpe de penalización si la pelota cae fuera de los límites.

Bola perdida: Penalización si se pierde la pelota (sólo en muy brusco).

Agua: Penalización si la pelota cae en el agua.

Banks (arenales): La pelota rebota en cualquier dirección cuando cae en un «bank».

Utilizando un club equivocado al azar la pelota no se moverá, pero costará un golpe.

PRC GOLF

Amstrad
Commodore

CARGA

Amstrad: CTRL y tecla pequeña de ENTER.

Commodore: SHIFT y RUN/STOP.

EL JUEGO

Pro golf es un simulador de golf para 1-4 jugadores y se realiza en dos famosos recorridos, Sunningdale (Inglaterra) en una cara de la cinta y Pebble Beach (USA) en la otra. En Commodore ambos están grabados en cada cara.

CONTROLES

Amstrad: O, P y ENTER para seleccionar CLUB, DIRECCION y FUERZA. Commodore: O, P y RETURN para la misma selección.

Hay otras teclas indicadas en el juego. Presiona y suelta la barra de espacio para comenzar tu «swing» y presiona de nuevo para golpear la bola.

OPCIONES

— **Campeonato:** Jugar cuatro vueltas contra otros 17 jugadores —hasta cuatro pueden jugar con el teclado—. Opción para alterar las condiciones del viento y del terreno después de cada vuelta.

— **Recorrido simple:** Jugar sólo una vuelta —1-4 jugadores—. Elección de «tee» (montoncillo de arena donde se coloca la pelota): campeonato o medalla. Se mostrarán tarjetas de puntuación individual entre hoyos.

— **Práctica:** Para conocer el juego. Practica cualquier hoyo desde cualquier «tee», con cualquier viento y terreno.

más, continuará con una leve variación en la dirección. Para cualquier fuerza dada, la pelota irá dos veces más lejos en terreno seco que en húmedo; en condiciones normales quedará a mitad de camino.

CLUB/DISTANCIA/TABLA = (Se presume un buen golpe con toda la fuerza.)

Club	Distancia recorrida en el aire		Máx. dif. (viento)	Necesario Máx. permitido	Bote —terreno normal—
	Tee	Fairway			
1 wood	260 yards	221 yards	21 %	12 degrees	7 - 37 yards
2 wood	244 yards	207 yards	23 %	13 degrees	7 - 35 yards
3 wood	228 yards	196 yards	25 %	14 degrees	7 - 33 yards
1 Iron	218 yards	196 yards	36 %	20 degrees	7 - 29 yards
2 Iron	200 yards	180 yards	40 %	22 degrees	7 - 28 yards
3 Iron	184 yards	166 yards	44 %	24 degrees	7 - 27 yards
4 Iron	170 yards	153 yards	49 %	26 degrees	7 - 26 yards
5 Iron	154 yards	139 yards	53 %	28 degrees	7 - 25 yards
6 Iron	138 yards	124 yards	57 %	30 degrees	7 - 24 yards
7 Iron	124 yards	112 yards	62 %	32 degrees	7 - 23 yards
8 Iron	110 yards	99 yards	67 %	34 degrees	7 - 22 yards
9 Iron	94 yards	83 yards	72 %	36 degrees	7 - 20 yards
10 Iron	72 yards	65 yards	78 %	38 degrees	7 - 18 yards

El bote varía con la fuerza del golpe. El viento no afecta al bote.

la pelota boca más en terreno seco que en húmedo. La bola botará sólo en «green» o «fairway», pero el azar puede pasarla inmediatamente.

— **Viento:** O (sin viento) o 20 (viento fuerte). CONSTANTE, el jugador elige el viento y éste permanece constante durante todo el recorrido. VARIABLE, la computadora decide las condiciones del viento y puede alterarlas levemente entre golpes.

— **Terreno:** Húmedo, normal o seco. Este puede ser elegido al azar por la computadora o definido por el usuario hasta la última vuelta completa. Las condiciones del terreno afectarán al bote y al golpe. Si juegas en terreno húmedo o normal, con viento alto —variable— el terreno puede empezar a secarse antes del final del recorrido.

— **Backsprin:** (Sólo para metales.) La bola no botará lejos cuando se usa backsprin. En la mayoría de los casos se moverá hacia atrás después del primer bote.

JUGANDO

— **Fairways:** Elige club, dirección y fuerza del golpe (con referencia a las tablas de Club/Distancia y efecto del azar).

Presiona y suelta la barra de espacio para comenzar tu «swing» y vuelve a presionarla para golpear la pelota. Demasiado pronto o demasiado tarde y la bola no saldrá correctamente.

Todas las distancias dadas, lo son desde el «tee» al centro del «green».

— **«Greens»:** Elige fuerza y dirección del golpe con respecto a las condiciones del terreno y a la inclinación del «green».

La inclinación va desde 1 (suave) a 10 (fuerte). La flecha indica la pendiente. La inclinación tendrá un efecto progresivamente más grande cuando la bola se mueve por el «green». Presiona y suelta la barra de espacio para comenzar tu «swing» y presiona de nuevo para golpear la bola. Demasiado pronto hará que la fuerza del golpe decrezca y demasiado tarde la incrementará.

Cuando la bola corra sobre el «green» la fuerza decrecerá. La fuerza restante debe ser menor de 12 (24 en CBM) para que la pelota caiga en el hoyo. Si es 12 (24 en CBM) o