

AMSGOLF

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Mettre le système en marche en suivant les instructions du guide de l'utilisateur.

Mettre la disquette dans le lecteur et tapez: RUN "DISC", puis appuyez sur (ENTER). Le programme sera alors exécuté. Compatible avec le Joystick Amsoft.

NE JAMAIS ALLUMER NI ÉTEINDRE LE SYSTÈME S'IL Y A UNE DISQUETTE DANS LE LECTEUR POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ENDOMMAGEMENT.

Ce programme est chargé en mémoire en 8 mn environ. La règle du jeu apparaît sur l'écran.

BIENVENUE SUR LE TERRAIN DE GOLF AMSTRAD

Cette reproduction étonnante d'un terrain de golf de 18 trous permet d'auto-améliorer son niveau, c'est-à-dire de diminuer son handicap. Le joueur doit être droitier. Un coup est tiré à chaque fois que la balle est touchée. Le terrain l'herbe est plus rase est appelée 'fairway'. Votre jeu est parsemé d'obstacles qui le rendent plus ardu, notamment de lacs et de cours d'eau.

Si votre balle tombe dans un lac, vous devez recommencer votre tir du même endroit. Si elle tombe dans un cours d'eau, vous devez tirer la balle suivante du coin le plus éloigné du green. N'oubliez pas, la balle court plus loin sur herbe rase que sur terrain accidenté: tâchez de rester sur le fairway! Chaque trou diffère de l'autre, vous devrez réfléchir à votre choix de club et à votre force de tir avant chaque tour.

Vous avez la possibilité de choisir entre 14 clubs:

Nom du club	Touches	Remarques
Driver	D	En général à partir du tee
3 Bois	3W	En général à partir du fairway
4 Bois	4W	En général à partir du fairway
5 Bois	5W	En général à partir du fairway
6 Bois	6W	A partir du fairway ou du rough
3 Fer	3I	A partir du fairway ou du rough
4 Fer	4I	A partir du fairway ou du rough
5 Fer	5I	A partir du fairway ou du rough
6 Fer	6I	A partir du fairway ou du rough
7 Fer	7I	A partir du fairway ou du rough
8 Fer	8I	A partir du fairway ou du rough
9 Fer	9I	Sélectionné automatiquement si
Sand Iron	SI	la balle tombe dans un bunker
		Sélectionné automatiquement
Putter	P	lorsque la balle est sur le green

La force de tir augmente avec le numéro du club. Par exemple, un 3 fer sera utilisé pour un tir long et un 9 fer pour un tir beaucoup plus court. Les clubs de bois tirent loin mais ne sont pas très maniables en rough. Lorsque vous tirez la balle sur votre droite, vous exécutez un 'slice'. Sur votre gauche, il s'agit d'un 'hook'. Un coup mal évalué peut toucher un arbre et rebondir n'importe où: réfléchissez avant de choisir votre club.

On commence le jeu en projetant la balle hors du tee, en général à l'aide d'un driver (D). La direction d'Ouest en Est est 5. La force de tir maximum est obtenue avec le club No9. Mais attention, ce faisant, vous pouvez perdre la balle. Le vol de la balle est signalé par un point lumineux. La balle ne peut traverser un arbre: visez juste!

Voici les directions:



N'oubliez pas qu'un joueur dont le handicap est 16 ne peut tirer aussi loin que son adversaire qui a un handicap inférieur.

BUNKERS

Si vous atterrissez sur un bunker, vous devez prévoir la force de votre tir et utiliser le club 'Sand Iron'.

PUTTING

Lorsque la balle est sur l'herbe, vous devez seulement sélectionner la force de votre tir puisque le choix du club est déjà établi. Votre score est indiqué à chaque coup russe et comparé avec celui de votre adversaire. C'est le score d'un 'jeu pour rien'. Si ensuite, en tenant compte de votre handicap, votre score dépasse celui de l'autre joueur, il vous est attribué un nouvel handicap ainsi qu'un autre mot de passe pour entamer un nouveau jeu.

Notez bien ce mot afin de vous le rappeler pour le jeu suivant.

Pour commencer, considérez que votre handicap est 16 et que le mot de passe est 19V73.