

AMSGOLF

LADEN DES PROGRAMMES

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten CTRL,SHIFT und ESC, um den Computer zurückzusetzen. Legen Sie die Cassette in den Dataorder, spulen Sie diese an den Anfang zurück und drücken Sie dann die Taste STOP/EJECT. Drücken Sie nun gleichzeitig CTRL und die kleine Enter-Taste, dann zuerst Play und eine beliebige Taste. Der Ladevorgang dauert etwa 8 Minuten. Die Spielanleitung erscheint auf dem Bildschirm.

WILLKOMMEN AUF DEM AMSOFT GOLF-KURS

Diese neuartige Computerdarstellung eines 18-Loch Golfplatzes ermöglicht es Ihnen, Ihre Spielfähigkeiten laufend zu verbessern. Sie können damit Ihr Handikap also immer weiter zurücksetzen. Sinn des Spieles ist es, den Kurs mit möglichst wenig Schlägen zu bewältigen, um auf diese Weise ein niedrigeres Handikap zu erreichen. Das Spiel setzt einen rechtshändigen Spieler voraus. Der Ball gilt als gespielt sobald er vom Schläger getroffen wird. Der Platz ist aufgeteilt in Bereiche mit Bäumen und tiefem Gras ("rough") sowie in Stellen mit kürzerem Gras ("fairway"). Um Ihr Spiel schwieriger zu gestalten, treten Hindernisse auf (z.B. Bäume, kleine Seen und Bäche).

Wenn Ihr Ball in einem See landet, muß er wieder von seinem ursprünglichen Platz aus gespielt werden. Wenn Sie den Ball in einen Bach spielen, wird der nächste Schlag von dem Ufer aus gespielt, das weiter vom "Grün" entfernt ist. Vergessen Sie nicht, daß es möglich ist, den Ball auf dem fairway weiter zu schlagen als auf dem rough. Also versuchen Sie auf dem fairway zu bleiben.

Die Löcher sind alle verschieden und fordern genaue Überlegung in der Auswahl der Schläger und der Schlagkraft mit der die Bälle gespielt werden sollen.

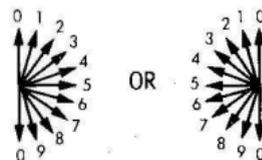
Sie haben 14 Schläger zur Auswahl

Name des Schlägers	Kennnummer	Anmerkung
Driver (Weitschläger)	D	- wird zum Abschlag gebraucht
3 Wood (Holzschläger)	3W	- für den fairway
4 Wood (Holzschläger)	4W	- für den fairway
5 Wood (Holzschläger)	5W	- für den fairway
6 Wood (Holzschläger)	6W	- für den fairway
3 Iron (Metallschläger)	3I	- für fairway oder rough
4 Iron (Metallschläger)	4I	- für fairway oder rough
5 Iron (Metallschläger)	5I	- für fairway oder rough
6 Iron (Metallschläger)	6I	- für fairway oder rough
7 Iron (Metallschläger)	7I	- für fairway oder rough
8 Iron (Metallschläger)	8I	- für fairway oder rough
9 Iron (Metallschläger)	9I	- für fairway oder rough
Sand Iron	SI	- wird automatisch ausgewählt für Schläge aus einem Bunker
Putter (zum Einlochen)	P	- wird automatisch Putter (Zum einlochen) ausgewählt

Ein Schläger mit einer kleinen Nummer schlägt den Ball weiter als ein Schläger mit einer höheren Nummer; ein 3 Iron würde z.B. für einen Weitschuß benutzt werden und ein 9 Iron für einensehr kurzen Schlag. Holzschläger schlagen den Ball über weite Strecken, sind aber im rough schwer zu benutzen. Wenn Sie den Ball nach rechts schlagen, wird der Ball angeschnitten; wenn der Ball nach links fliegt, erhält er einen Linksdrall. Ein schlecht gespielter Ball kann auf einen Baum treffen - in diesem Fallin könnte der Ball in einer ungünstigen Position zum Liegen kommen. Überlegen Sie sich also genau, welchen Schläger Sie auswählen.

Das Spiel beginnt mit dem Abschlagen des Balls - i.d. Regel mit dem Driver (D). Um von West nach Ost zu schlagen

nehmen Sie Richtung 5 und um so stark wie möglich zu schlagen, ist Stärke 9 erforderlich. Aber seien Sie vorsichtig, so einen harten Schlag zu geben. Sie könnten den Ball zu weit schlagen! Die Flugbahn des Balls wird durch einen blinkenden Punkt dargestellt. Sie auf, wenn Sie die Richtung des Balles bestimmen. Die Richtungsmöglichkeiten sind folgendermaßen:



Vergessen Sie nicht, daß eine Person mit einem Handikap von 16 den Ball nicht soweit schlagen kann wie ein Spieler mit einem niedrigeren Handikap.

BUNKER

Wenn Ihr Ball in einem Bunker landet, müssen Sie nur die Stärke des Schlages bestimmen, da automatisch der Sand Iron. Schläger angenommen wird.

PUTTING (Einlochen)

Wenn der Ball auf dem Grün ist, brauchen Sie nur die Stärke des Schlages bestimmen, da der Schläger (Putter) bereits ausgewählt ist. Wenn Sie "eingelocht" haben, wird Ihre Schlagzahl angezeigt und mit dem Standardwert (Par) verglichen. Das ist die Schlagzahl, die von einem Spieler ohne Handikap-Vorgabe erwartet wird.

Wenn - unter Berücksichtigung Ihres Handikaps - Ihre Schlagzahl besser ist als der Standardwert, bekommen Sie ein neues Kleineres Handikap zusammen mit einem neuen Passwort, das Sie brauchen, um die nächste Runde beginnen zu können.

Sie müssen daran denken, daß Sie dieses Passwort für das nächste Spiel eingeben müssen - darum schreiben Sie es bitte auf. Um beginnen zu können, nehmen Sie an, daß Sie ein Handikap von 16 haben; das Passwort lautet S9V73.

© COMPUTERSMITH