

Una vez colocado el jugador, el golpe se consigue pulsando una cualquiera de las teclas "TIRO".

La distancia que recorrerá la pelota dependerá del palo elegido para el golpe, siempre con un cierto margen respecto a lo que indica la carátula del teclado. Este margen lo elige al azar la misma computadora y estará comprendido entre:

0 y 39 metros para los palos de 130 a 250 m.

0 y 19 metros para los palos de 30 a 120 m.

Una vez la pelota ha caído al suelo, la computadora calcula la distancia que queda hasta el hoyo y genera la imagen siguiente en pantalla, acercando la perspectiva hasta donde está situada la bola.

Entonces debe repetirse la misma secuencia de posicionar el jugador, escoger el palo, situarlo sobre la bola y golpear la misma hasta que ésta aterrice en el "green", o zona del hoyo.

La computadora genera entonces una imagen del "green" o zona del hoyo vista desde arriba. Moviendo el mando puede desplazarse el jugador en cualquier dirección dentro del "green", con el fin de llevarle hasta la posición en la que ha quedado la pelota. Deberá entonces seleccionarse exclusivamente el palo de 30(25) (la computadora no aceptará ninguna otra selección de palo). A partir de este instante, el mando controlará la dirección y velocidad con que saldrá la pelota. La distancia que recorrerá la bola será mayor cuanto más separado esté el mando de su posición central de reposo. Para conseguir un golpe flojo, apenas deberemos desplazar el mando de su posición central. Después de efectuado el golpe, se dispone de un corto espacio de tiempo, aproximadamente medio

segundo, para rectificar ligeramente la trayectoria de la pelota hacia el hoyo.

Cuando la bola está fuera del "green" su velocidad será menor.

Los diversos hoyos constan de una serie de dificultades adicionales, tales como franjas de arena, (amarillas) y charcos de agua (azul).

Si la pelota cae en la arena, únicamente podrá utilizarse el palo de 30 (25) en la jugada siguiente.

En caso de que la pelota caiga al agua, se pierde y debe volver a efectuarse el golpe desde la distancia anterior. También cabe la posibilidad de perder la pelota más allá del horizonte. Ello ocurrirá si el palo elegido corresponde a una distancia mucho mayor que la que realmente queda hasta el hoyo. Toda pelota que se pierde añade automáticamente un punto de penalización al jugador que la ha perdido.

En la versión para dos jugadores, juega el golpe siguiente aquel que está más alejado del hoyo, excepto cuando se entra en el "green". Entonces debe finalizarse el hoyo antes de que pueda tirar el otro jugador.

#### PUNTUACION:

Se añade un punto al marcador respectivo de cada jugador, en la parte inferior de la pantalla, por cada tiro efectuado. Por cada bola perdida se añade otro punto de penalización.

En los marcadores de la parte superior de la pantalla se indica la distancia a la que se encuentra el hoyo y el número del mismo una vez se encuentra en el "green".

Cuando se consigue realizar un hoyo con "Par Score", es decir empleando un número de golpes

CASSETTE PROGRAMADO  
PARA SISTEMA  
DE VIDEO TRO  
H - 21

GOLF

**DESCRIPCION DE LA CASSETTE**

Se trata de un campeonato de golf a 18 hoyos, los cuales hay que cubrir lógicamente con el mínimo número de golpes. Pueden participar uno o dos jugadores. En caso de ser dos jugadores, estos se identifican mediante distintos colores (rojo y azul).

En la pantalla del televisor aparece una vista "tridimensional" de cada hoyo. La distancia desde la bola hasta el hoyo se indica en el marcador de la parte superior de la pantalla. El jugador de golf puede desplazarse a derecha e izquierda mediante el mando respectivo, con el fin de aproximarse a la posición donde se encuentra la pelota. Entonces se debe escoger el palo (club) que resulte más adecuado para la distancia a la que se encuentra el hoyo. Esta selección se efectúa pulsando la tecla apropiada. En la carátula del teclado se señalan las distancias medias aproximadas que pueden cubrirse con cada palo y teniendo en cuenta si el golpe se efectúa en la zona verde central del campo o bien en las zonas exteriores del mismo (distancias indicadas entre paréntesis). El palo de 250 m. sólo puede utilizarse en la zona central del campo.

Existen 6 posiciones distintas del palo respecto a la pelota, que darán como resultado el que ésta siga en una u otra dirección al dar el golpe.

Una vez hecha la selección del palo, debe posicionarse el jugador en una de estas 6 posiciones, teniendo en cuenta la posición de la pelota respecto al hoyo y la velocidad del viento, la cual podrá determinarse observando el paso de las nubes por el cielo en la parte superior de la pantalla.

igual al que se da en la columna de "Par Score" para cada hoyo, suena por dos veces consecutivas una corta melodía.

Si se logra un "Birdie" (1 golpe por debajo de los que señala el "Par Score") la musiquilla suena tres veces seguidas y en caso de un "Eagle" (2 golpes por debajo del "Par Score") sonará 4 veces consecutivas.

**TABLA DE HOYOS**

Número del hoyo	Distancia	"Par Score"	Total "Par Score"
1	360	4	71
2	370	4	69
3	400	4	67 234-92
4	340	4	
5	130	3	
6	380	4	KR. 6621-1-94
7	330	4	
8	370	4	KR. 6621-3-94
9	180	3	
10	530	5	
11	150	3	
12	280	4	
13	470	5	
14	410	4	
15	390	4	
16	170	3	
17	470	5	
18	340	4	

