



© 1988 Accolade, Inc.
Distribuido por Drosoft, S.A.
C/Fco. Remiro, 5 - 28028 MADRID
Telf.: (91) 2463802

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

Jack Nicklaus



GUIA DEL USUARIO

NICKLAUS

Los RECORRIDOS QUE JACK HA CREADO

Los Mejores 18 Hoyos de Jack

Los 18 hoyos de los circuitos de Estados Unidos y Gran-Bretaña que Jack Nicklaus ha seleccionado como sus favoritos. Los mejores hoyos de los mejores circuitos: Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Royal Lytham, Baltusrol, Merion, Muirfield, Oakmont y Augusta National. Estos son los circuitos donde se forman los ganadores (las legendarias pruebas de golf que todos los grandes golfistas deben superar).

Club de Golf Castle Pines - Castle Rock, Colorado

Excavado al pie de las colinas de las majestuosas Montañas Rocosas de Colorado, fue diseñado por Jack Nicklaus en 1.981. Desde 1.986, ha sido el lugar donde se ha desarrollado el Internacional, un torneo único de la PGA (Asociación de Golfistas Profesionales) que utiliza el Sistema de Puntuación de Stableford.

Club de Golf en Desert Mountain (Cochise) - Scottsdale, Arizona

Una de las mayores creaciones de Jack. Creada literalmente a partir del desierto natural en 1.987, posee una "terrible" belleza (enormes calles y greens bordeados por un peligroso paisaje). Su apodo (Cochise) se ha elegido muy bien. Se necesita el coraje de un guerrero para superar sus tees y greens.

ATENCIÓN (Sólo para Amiga)

Siempre que insertes un disco en el Amiga, la luz de la unidad se enciende durante unos segundos. No toques NUNCA el teclado, el joystick ni el ratón, o intentes sacar el disco mientras la luz de la unidad está encendida. Podría destruirse la información contenida en el disco. Por favor, espera a que se apague la luz y después continúa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464/664/6128

Para empezar a jugar:

- 1 Rebobina la cinta hasta el principio.
- 2 Enciende el ordenador y cuando sea necesario, inserta la cinta del Programa de Jack Nicklaus (con la cara A hacia arriba) y pulsa la tecla Play del casete.

Si tu Amstrad es un CPC 664-6128, deberás teclear primero [TAPE] y después pulsar RETURN (La l se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).

- 3 Teclea RUN" y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.
- 4 Tras varias pantallas de títulos, se te preguntará si deseas continuar un juego salvado anteriormente. Pulsa Y (por Yes: Sí) o N (para No) según el caso.
- 5 Será necesario insertar la cinta que contenga los hoyos que desees jugar y pulsar sobre cualquier tecla.

Para salvar o salir del juego:

Nota: para salvar una partida, deberás disponer de una cinta en blanco.

- 1 Para salir en medio de un hoyo, pulsa Q.
- 2 Cuando se te pregunte si deseas Volver al Club de Campo, selecciona Y (por Yes: Sí).
- 3 Pulsa la letra Y o N si quieres salvar la partida (opción Salvar el Juego).
- 4 Si pulsas Y, se te pedirá que insertes la cinta SALVAR PARTIDA. Una vez salvada la partida, SUSTITUYE LA CINTA DE LA PARTE DE "CAMPO".
- 5 Después regresarás a la primera pantalla, en la que puedes volver a empezar con una partida nueva, practicar o salir del juego.

Para restaurar una partida salvada anteriormente:

- 1 Una vez cargado el programa, se te preguntará si deseas restaurar una partida previamente salvada. Elige Y y la partida se restaurará.
- 2 Deberás insertar la cinta que contenga la partida salvada. Reemplaza la cinta del programa por ésta.
- 3 Cuando se haya cargado el juego salvado previamente, introduce la cinta en la que esté almacenado el campo en el que estés.

COMMODORE 64

- 1 Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
- 2 Rebobina la cinta hasta el principio.
- 3 Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
- 4 El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

- 1 Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
- 2 Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

AMSTRAD DISCO

- 1 Conecta el AMSTRAD.
- 2 Cuando sea necesario, inserta el disco del programa de Jack Nicklaus, con la cara A hacia arriba.
- 3 Teclea RUN"GOLF" y pulsa cualquier tecla.
- 4 Tras varias pantallas de títulos, se te pedirá que insertes el disco que contenga los hoyos que desees jugar. Inserta el disco requerido y pulsa cualquier tecla.

Para salvar o salir del juego:

Nota: para salvar una partida, deberás disponer de un disco formateado en blanco.

- 1 Para salir en medio de un hoyo, pulsa Q.
- 2 Cuando se te pregunte si deseas Volver al Club de Campo, selecciona Y (por Yes: Sí).
- 3 Pulsa la letra Y o N si quieres salvar la partida (opción Salvar el Juego).

- 4 Si pulsas Y, se te pedirá que insertes el disco SALVAR PARTIDA. Una vez salvada la partida, SUSTITUYE EL DISCO DE LA PARTE DE "CAMPO".
- 5 Después volverás a la primera pantalla, en la que puedes volver a empezar con una partida nueva, practicar o salir del juego.

Para restaurar una partida salvada anteriormente:

- 1 Una vez cargado el programa, se te preguntará si deseas restaurar una partida previamente salvada. Elige Y y la partida se restaurará.
- 2 Deberás insertar el disco que contenga la partida salvada. Reemplaza el disco del programa por el formateado.
- 3 Cuando se haya cargado el juego salvado previamente, introduce el disco en el que esté almacenado el campo en el que estés.

ATARI ST

Para empezar a jugar:

- 1 Con el ordenador apagado, inserta el Disco del Programa de Jack Nicklaus en la unidad A.
- 2 Conecta el ordenador y el juego se cargará automáticamente.
- 3 Cuando sea necesario, sustituye el Disco del Programa con el Disco del Campo.

Para salvar o salir del juego:

- 1 Para salir en medio de un hoyo, pulsa Q.
- 2 Cuando se te pregunte si deseas Volver al Club de Campo, selecciona Y (por Yes: Sí).
- 3 Cuando se te pregunte si deseas Salvar el Juego, elige Y, con lo que volverás a la pantalla del menú. A partir de aquí puedes jugar un nuevo hoyo, practicar o Salir.
- 4 Si eliges Salir de este menú, se te preguntará si deseas Salir del Juego. Si eliges Y, se te preguntará si deseas Jugar de Nuevo. Seleccionando Y volverás a la pantalla de selección de campo; N te permitirá volver al inicio.

Para restaurar una partida salvada anteriormente:

- 1 Cuando selecciones un hoyo se te preguntará si deseas restaurar una partida previamente salvada. Elige Y y la partida se restaurará. Sólo puedes salvar un hoyo por campo.

Para hacer copias de seguridad:

Las copias de seguridad pueden llevarse a cabo mediante cualquier utilidad de copia disponible en el mercado.

IBM PC/TANDY

- 1 Inserta tu disco de DOS en la unidad A y conecta tu ordenador.
- 2 Después de que se cargue el sistema, pulsa la tecla Enter dos veces.
- 3 En el inductor A>, saca el disco del DOS y sustitúyelo por el Disco del Programa Jack Nicklaus, con la etiqueta hacia arriba.
- 4 Teclea una de las siguientes opciones, dependiendo del tipo de tarjeta de gráficos de tu ordenador:

Tarjeta de Gráficos

CGA (4 colores)
EGA (16 colores)
Tandy (16 colores)
Hercules Monocromo (2 colores)

Teclea

GOLFC
GOLFE
GOLFT
GOLFM

Nota: En la versión CGA, se puede cambiar el color de la pantalla pulsando las teclas F1 y F2 mientras estás jugando un hoyo.

- 5 Pulsa Enter y cuando aparezca el mensaje correspondiente en la pantalla, saca el disco del programa, sustitúyelo con el Disco del Campo y pulsa Enter.

COMMODORE AMIGA

- 1 Conecta el ratón y enciende el ordenador. Si tienes un Amiga 1000, deberás arrancar el ordenador con Kikstart versión 1.2 ó 1.3.
- 2 Cuando aparezca en pantalla el mensaje para insertar Workbench, introduce el Disco del Programa de Jack Nicklaus con la etiqueta hacia arriba.
- 3 Sigue los mensajes de la pantalla para insertar (o alternar) los Discos del Programa y del Campo (deberás hacer esto varias veces).
- 4 El juego se cargará automáticamente, y después de que aparezcan las pantallas del título, verás el primer menú del juego, que te permitirá iniciar el partido. Buena suerte.

COMO INSTALAR NICKLAUS EN TU DISCO DURO (SOLO PARA AMIGA)

- 1 Arranca el sistema desde el disco duro.
- 2 Cuando aparezca el inductor CLI., realiza lo siguiente:
Teclea makedir DH0:NICKLAUS.
Teclea makedir DH0:NICKLAUS/NICK COURSES.
Teclea makedir DH0:NICKLAUS/NICK DATA.
Inserta el Disco del Programa en la unidad DF0:.
Teclea copy DF0:Nick 1 DH0:NICKLAUS/NICK 1.
Inserta el Disco del Campo en la unidad DF0:.
Teclea copy DF0:NICK DATA/#?DH0:NICKLAUS/NICK DATA.
Teclea copy DF0:#?DH0:NICKLAUS/NICK COURSES.
Teclea assign NICK courses:DH0:NICKLAUS/NICK COURSES.
Teclea assign NICK data:DH0:NICKLAUS/NICK DATA.
- 3 Con esto habrás terminado la instalación. Para ejecutar el juego:
Teclea cd DH0:NICKLAUS.
Teclea NICK1 y el juego se cargará automáticamente.

(Nota: Los nombres llevan mayúsculas y minúsculas mezcladas sólo para hacer que el espacio entre entradas sea más claro; puedes utilizar todas mayúsculas o todas minúsculas, pero pon atención a los espacios).

CONFIGURACIÓN DEL PARTIDO

● Seleccionar un Campo

Teclea el número del campo en el que desees jugar:

- 1 Los Mejores 18 Hoyos de Jack Nicklaus (Jack's Greatest 18)
- 2 Club de Golf Castle Pines
- 3 Club de Golf Desert Mountain

● Hoja de Campo de Jack Nicklaus

Los discos de Jack Nicklaus no tienen protección alguna contra copia, por lo que puedes fácilmente instalarlos en tu disco duro.

Una vez que hayas seleccionado una pista, aparecerá en la pantalla una panorámica de uno de los 54 hoyos de que consta. Para pasar esta pantalla:

- 1 Estudia el hoyo que ves en la pantalla.
- 2 Teclea el número (de 1 a 54) de la ilustración de la Hoja de Campo de Jack Nicklaus que sea idéntica al hoyo de la pantalla.

● Seleccionar Juego de apuesta (Skins) o por golpes (Stroke Play)

- 1 Utiliza las teclas de las flechas para resaltar el número de jugadores contra los que desees jugar en los dos formatos, Apuesta y Golpes.
- 2 Pulsa la Barra Espaciadora.

Apuesta

Un juego que se ha hecho muy popular en los últimos años debido a un torneo especial que se llevó a cabo cara a cara: Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Treviño y Fuzzy Zoeller. Las reglas son similares a las de los Partidos (es necesario ganar un hoyo claramente, sin empates), pero es el sistema de apuestas lo que cambia completamente el objetivo. En vez del máximo número de hoyos, lo que buscas es ganar la mayor cantidad de dinero posible.

A cada hoyo se le asigna una cantidad de dólares.

Típicamente, los primeros seis hoyos valen una determinada cantidad, los siguientes seis valen el doble y los últimos seis el triple. Este premio lo gana el jugador que menos golpes emplee para conseguir el hoyo.

Si un hoyo queda compartido (dos o más jugadores terminan empatados con el mismo número de golpes) el dinero pasa a incrementar la cantidad del siguiente, lo cual significa que el dinero (y la presión) pueden crecer muy deprisa. En un memorable alarde de habilidad, Gary Player tuvo que conseguir un birdie de más de 1 m. y 20 cm. para ganar 170.000 dólares.

Juego por Golpes

En el juego por golpes, la mayoría de los grandes jugadores consideran al campo de golf como su verdadero oponente en lugar del resto de los competidores. Esto es porque el objetivo no es ganar hoyos (esto es en los Partidos), o conseguir los hoyos que valgan más dinero (Apuesta), sino obtener la menor puntuación en los 18 hoyos. Como dice Jack: "El juego de los Golpes es un partido de 18 hoyos, pero puedes jugarlo sólo con un golpe cada vez".

● Seleccionar los Jugadores

Debes tomar cinco decisiones sobre cada jugador que selecciones para el partido. Para cada decisión:

IBM PC/Tandy:

- Utiliza las teclas de las flechas para resaltar tu decisión.
- Pulsa la barra espaciadora para confirmarlo.
- Cuando completes cada jugador, resalta la opción Al siguiente jugador (To next player), y pulsa la barra espaciadora.
- Una vez finalizada la última selección, pulsa F1 para pasar a la siguiente pantalla.

Amiga:

- Dirige el cursor al recuadro situado al lado de la opción que vayas a elegir y pulsa el botón izquierdo del ratón.
- Cuando completes cada jugador, dirige el cursor al recuadro Pasar al siguiente jugador (OK to go to next player) y pulsa el botón izquierdo del ratón.
- Después de seleccionar todas las opciones, pulsa sobre el recuadro Done para pasar a la siguiente sección.

1 Jugador 1 Masculino Femenino (Player 1 Male Female)

- El jugador masculino medio consigue normalmente golpes más largos que la jugadora femenina media (pero, por supuesto, cualquiera puede conseguir golpes extraordinarios).

2 Jugador de ordenador Sí No (Computer player Yes No)

- Elige entre nueve jugadores distintos de ordenador (cinco hombres y cuatro mujeres) con variadas habilidades (lee la siguiente sección para una descripción más completa).
- (IBM PC/Tandy) Utiliza las teclas de las flechas Arriba y Abajo para moverte por los nombres de los jugadores que aparecen en la Ventana de Nombres. (Amiga) Pulsa sobre las teclas de las flechas izquierda y derecha que aparecen cerca de la Ventana de Nombres para moverte por los nombres de los jugadores.
- (IBM PC/Tandy) Selecciona un nombre, pulsa la barra espaciadora, y la habilidad, posición en el tee y género del jugador se fijarán automáticamente. (Amiga) Selecciona un nombre, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro Pasar al siguiente jugador (OK to go to next player), y la habilidad, posición en el tee y género del jugador se fijarán automáticamente.

3 Nombre (Name)

- Para crear un nuevo jugador, teclea el nombre deseado (hasta un máximo de ocho letras) y pulsa Enter.

4 Habilidad (Skill)

- Principiante (beginner): Las condiciones del viento no afectan demasiado a tus golpes, que son menos extremos. En cada golpe, el palo se selecciona automáticamente.
- Experto (expert): El viento influye bastante, y los golpes son más extremos. Además, debes seleccionar tú mismo el palo adecuado para cada golpe.

- 5 **Tee:** Pro Situado en el punto más lejano del hoyo.
Hombres Lejos, pero no tanto como en el caso anterior.
Mujeres Situado muy cerca del hoyo.

Nota: Algunos hoyos están diseñados con menos de tres tees, en cuyo caso algunos jugadores tendrán que compartir uno.

● ¿Quiénes son los Jugadores de Ordenador?

Jack N

El mismísimo Campeón. Naturalmente, el Jugador del Siglo juega en el nivel experto y golpea desde los tees profesionales. Sus golpes están cuidadosamente planeados, bien ejecutados y suele golpear la bola más lejos de la distancia fijada para cada palo. Nicklaus es uno de esos raros golfistas que casi siempre hace exactamente lo que desea hacer.

Nancy D

Aunque es muy entusiasta, Nancy acaba de empezar. Sufre con frecuencia una fatal desviación en sus drives. Y sus largos puts le crean muchos problemas.

Lars X

Se llama a sí mismo el Señor X y le gusta pensar que es un experto (que es la causa de que empiece los hoyos desde los tees profesionales). Tiene tendencia a desviar los drives y los puts a la izquierda.

Babs R

Una verdadera competidora, Babs se considera una experta. Normalmente golpea la bola recta (pero ocasionalmente se le desvía). Cuando va a tirar hacia el hoyo (en el argot golfista se dice "patear"), es muy cautelosa, y con frecuencia sus puts se quedan cortos.

Art M

Art es un golfista de fin de semana que tiene algo de práctica. Sus golpes tienden a quedarse cortos, pero van bastante rectos. Sus puts tienden a ser largos y a salirse del green.

Natasha

Natasha es una gran lanzadora. Realiza sus drives desde los tees de los hombres, y ha jugado en el nivel experto durante años. Si no los desvía, le salen unos golpes desde el tee fantásticos. Pero sus puts se quedan cortos.

Eddie C

No es Jack Nicklaus, pero este chico es bueno. Por supuesto, juega al nivel experto y lanza sus drives desde los tees profesionales.

Sally C

Aunque ha estado jugando durante años, Sally es aún una jugadora principiante. No parece conseguir su estilo adecuado. Lanza sus golpes desde los tees de las mujeres. Sus drives pueden desviarse a cualquier lado (izquierda o derecha) y sus puts se quedan cortos.

Curly O

Curly ha empezado a jugar al golf este año y le encanta. El problema es que realmente no juega muy bien. Lanza desde los tees de los hombres y juega al nivel principiante. Sus drives pueden acabar en cualquier sitio, así como sus puts.

● Selecciona los Premios para el Campeonato de Apuesta (Championship Skins)

Puedes elegir jugar el Campeonato de Apuesta (un partido de 36.000\$ con premios de 1.000\$, 2.000\$ y 3.000\$ para cada conjunto de 6 hoyos) o cambiar la estructura completa de premios.

Para IBM PC/Tandy:

- 1 *Para jugar la partida existente*, resalta Campeonato de Apuesta (**Championship Skins**) y pulsa la **barra espaciadora**.
- 2 *Para alterar las cantidades totales*, resalta Cambiar Premios Totales (**Change Total Prizes**) y pulsa la **barra espaciadora**.
 - Teclea el nuevo total (no puede exceder de 9.999.999\$), y pulsa la **barra espaciadora** de nuevo.
 - Pulsa **Enter** y las nuevas cantidades se asignarán automáticamente a cada hoyo.
- 3 *Para alterar el precio de cualquier hoyo*, resalta Cambiar Premios de Hoyos (**Change Hole Prizes**) y después pulsa la **barra espaciadora**.
 - Resalta el hoyo que desees cambiar, y pulsa la **barra espaciadora**.
 - Teclea la cantidad que desees para el premio desde el teclado.
 - Pulsa **Enter**; el ordenador recalculará automáticamente el premio total para la prueba entera.
- 4 Pulsa **F1** para continuar.

Para Amiga:

- 1 *Para jugar la partida existente*, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro situado al lado de Campeonato de Apuesta (**Championship Skins**).
- 2 *Para alterar las cantidades totales*, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro situado al lado de Cambiar Premios Totales (**Change Total Prizes**).
 - Teclea el nuevo total al lado del símbolo \$ (no puede exceder de 9.999.999\$), y pulsa la tecla **Enter**. Las nuevas cantidades se asignarán automáticamente a cada hoyo.
- 3 *Para alterar el precio de cualquier hoyo*, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro situado al lado de Cambiar Premios de Hoyos (**Change Hole Prizes**).
 - Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el hoyo que desees cambiar.
 - Teclea la cantidad que desees para el premio desde el teclado y pulsa **Enter**; el ordenador recalculará automáticamente el premio total para la prueba entera.
- 4 Pulsa sobre el recuadro **Done** para pasar a la siguiente pantalla.

● Elegir una Opción de Juego: Práctica o Juego (Practice o Play)

Selecciona una de las siguientes actividades introduciendo su número correspondiente:

- 1 **Jugar un recorrido (Play a round)**
 - 18 hoyos: 9 fuera y 9 dentro.
- 2 **Practicar un hoyo (Practice a Hole)**
 - Teclea el número del hoyo (1-18) que desees practicar, y pulsa **Enter**.

- Cuando termines un hoyo, verás automáticamente tu Tarjeta de Puntos y Hoja de Estadísticas para ese hoyo.
 - Continúa pulsando la **barra espaciadora** (para el caso de Amiga el botón izquierdo del ratón) para volver al menú de Práctica o Juego.
- 3 Margen para lanzar drives (Driving range)**
- Golpea tantas bolas como quieras con cualquier palo (excepto con el putter).
 - Vigila el indicador de viento; puede cambiar tras cada golpe (lee la sección *Viento más adelante*).
 - Pulsa **Q** para salir del margen de lanzamiento de drives y volver al menú de Práctica o Juego.
- 4 Green de práctica (Practice Green)**
- Afina tus golpes. Siente el momento en el que consigues alinear los puts, mover las muñecas en el swing y controlar la velocidad (lee el apartado *Pateando*).
 - Nota: los jugadores de ordenador no pueden entrenarse en el margen de lanzamiento de drives o en el green de práctica (creen que ya son lo bastante buenos).
- 5 Salir (Quit)**
- Responde a los mensajes (sí=yes o no) para volver a la pantalla de Selección de Campo o para salir del juego.

PARTIDO - DE TEE A GREEN

● Panorámicas de Cada Hoyo

Antes de iniciar un hoyo aparece en pantalla una panorámica general, que te proporciona datos básicos (nombre de la pista, número de hoyo, par, distancia de cada tee) además de una vista general de su estructura.

- 1 Estudia el hoyo. Jack suele hacerlo, así que tú también puedes.
 - Mira cuidadosamente la posición de la bandera. Es aleatoria, por lo que la longitud y naturaleza del hoyo cambia cada vez que lo juegas.
 - Analiza los posibles riesgos (árboles, agua, trampas de arena, etc.), y después identifica las zonas óptimas a las que dirigir tus golpes.
 - Jack lo resume así: "Hay una ruta ideal para jugar cualquier hoyo, y cuánto mayor sea la precisión con la que puedas identificarla, mayores serán tus posibilidades de éxito".
- 2 Pulsa la **barra espaciadora** (para el caso de Amiga el botón izquierdo del ratón) cuando estés preparado para empezar.
- 3 Pulsa la letra **O** en cualquier momento durante el hoyo para volver a esta Panorámica General.

Un Consejo de Jack...

La Panorámica puede ayudarte a ser un jugador de Apuesta más astuto, ya que te muestra la posición relativa de cada bola que se está jugando. Utilízalo para comparar tu siguiente golpe a lo que tus oponentes deben enfrentarse. La información te dirá si jugar a lo seguro o ir a por todas. "El momento clave para ser conservador en un partido de Apuesta es cuando tus oponentes, golpeando primero, se encuentran con serios problemas, como que se les haya salido la bola de la calle", dice Jack. "Trágate tu orgullo y juega a lo seguro. A la inversa, si tienes problemas y él está obviamente bien situado, arriesgando no perderás nada".

● Seleccionar los Palos

1 Principiante

- En cada golpe, desde el tee hasta el green, los palos se seleccionan automáticamente. El palo elegido aparece en el recuadro de Selección de Palos situado en la parte inferior derecha de la pantalla, junto con la distancia máxima fijada para dicho palo.
- El ordenador calcula las yardas desde la bandera, y después selecciona el palo cuya distancia máxima fijada (lee el diagrama de *Distancias de Palos al final del manual*) es la más cercana a la cantidad de yardas medidas.
- Ten cuidado: el ordenador sólo toma en consideración la distancia (no el viento, los árboles, el rough -la parte de la pista que queda fuera de la calle- u otras condiciones que puedan afectar a la selección de los palos).
- Puedes ignorar la elección del ordenador pulsando las teclas de las flechas Arriba y Abajo para moverte por tu bolsa de palos:

Ocho hierros	(2-9)
Dos maderas para la calle	(3-4)
Un wedge para golpes cortos	(P-Wedge)
Un wedge para arena	(S-Wedge)
Un driver	

2 Experto

- Deberás seleccionar tus propios palos para cada golpe; el recuadro de Selección de palos queda por defecto en el último palo que utilizaste hasta que elijas otro palo.
- El ordenador sitúa por defecto el wedge de arena cuando tengas que dar un golpe en arena, el putter en el green y el driver en el tee; pero no dejará inicialmente el driver fuera del tee.
- Basa tu decisión en las yardas que haya hasta la bandera (como se muestra en la parte inferior central de la pantalla) y en otras condiciones de juego como el viento, los posibles riesgos y el rough.
- Examina el diagrama de Selección de Palos situado al final del manual para ver la distancia máxima que se puede conseguir con cada palo sin excederse (en cuyo caso no aparece ninguna cantidad de yardas en el recuadro de Selección de Palos).
- Si no seleccionas un palo, el ordenador selecciona el que utilizaste en el último hoyo (excepto el driver), o el wedge de arena o el putter si estás en arena o en el green.

Un Consejo de Jack...

La selección de palos es totalmente abierta en este juego, salvo tres excepciones: sólo puedes utilizar el driver desde el tee, el putter en el green y el wedge de arena cuando tengas que golpear desde una trampa de arena.

Pero antes de seleccionar cualquier palo, prepárate mentalmente para tu golpe. "Antes de cada golpe, mira duramente hacia el terreno al que te enfrentas y decide entonces un palo y objetivo", dice Jack. "Identifica los riesgos específicos (salirte de la calle, el agua, los bunkers, el rough espeso, el viento, la inclinación del terreno, la posición de la bandera) y compáralos con tus posibilidades".

Dirigiendo tus Golpes

En la parte superior de la pantalla de juego, una pequeña banderita indica donde está situada la bandera en relación a tu posición (esto es especialmente útil en golpes ciegos en los que colinas o árboles te impiden ver su posición real).

- 1 Utiliza las teclas de las flechas Izquierda y Derecha para ajustar la "Bola Dirigida" (Aim Shot) a la izquierda y derecha de la pequeña bandera.
- 2 Sitúa la Bola Dirigida sobre la bandera si deseas dirigir tu golpe directamente a ella.
- 3 Coloca la bola a la izquierda o derecha de la bandera para compensar las condiciones del viento, los riesgos que impidan que la bola vaya bien dirigida, las desviaciones y el movimiento de las muñecas en los puts.

Cambiando tu Perspectiva

Si no te gusta la dirección que va a llevar la bola (digamos que un árbol impide su paso) puedes cambiarla:

- 1 Utiliza las teclas de las flechas Izquierda y Derecha para deslizar la Bola Dirigida más allá de las dos barras verticales situadas a ambos lados de la parte superior de la pantalla.
- 2 Deslízala más allá de la barra de la izquierda: la pantalla se vuelve a dibujar automáticamente y ahora puedes ver lo que verías si hubieras mirado físicamente hacia la izquierda.
- 3 Deslízala más allá de la barra de la derecha: provoca el mismo efecto, pero en este caso hacia la derecha.
- 4 Si lo deseas, puedes continuar moviendo a la izquierda a derecha y ver una panorámica de 360 grados del hoyo en el que estás.

Un Consejo de Jack...

Puedes utilizar esta característica en cualquier momento, pero es especialmente útil entre el tee y el green cuando estés decidiendo si arriesgarte o no. Con frecuencia es mejor rodear los peligros que dirigirte siempre hacia la bandera en tus golpes de aproximación. Normalmente son los jugadores con altos handicaps los que no evitan los peligros obvios (bunkers, árboles, agua, etc.). "A menos que la situación te obligue a arriesgarte", dice Jack. "Prefiero jugar a lo seguro. Me ha dado mejor resultado, especialmente en las pistas más difíciles de los principales campeonatos".

Swing

El movimiento de la Barra de Potencia situada en la parte izquierda de la pantalla se corresponde directamente con el swing que realiza el jugador en la pantalla. Para calibrar el swing, controlas la Barra de Potencia, y para controlar la Barra de Potencia, utiliza la **barra espaciadora** o **Enter** (para el caso de Amiga el botón izquierdo del ratón).

La ejecución de cada golpe requiere tres pulsaciones de la **barra espaciadora** (o del botón izquierdo del ratón, en el caso de Amiga. El puntero del ratón debe estar dentro de la calle para que pueda funcionar). La duración de las pulsaciones determina la potencia y la dirección que llevará la bola.

- 1 Pulsa la **barra espaciadora** (el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) una vez para iniciar el swing hacia atrás.

- 2 Pulsa la **barra espaciadora** una segunda vez (el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) para controlar la distancia del lanzamiento (e iniciar el movimiento hacia abajo).
- 3 Pulsa la **barra espaciadora** una última vez (el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) para golpear la bola (y controlar la desviación o dirección recta que desees que lleve la bola).

"Moviendo" la Barra de Potencia

La zona media de la Barra de Potencia (llamémosla la Zona del Swing) está dividida en diez segmentos, representando cada uno de ellos el 10% de la posible distancia que puedas conseguir con uno de los palos (según está determinado en el diagrama de Selección de Palos al final del manual, y como se indica en el recuadro de Selección de Palos).

Así, la línea de abajo de la Zona de Swing representa el 0%, o distancia 0; la línea de arriba representa el 100% o la máxima distancia fijada para cada palo por el ordenador y la línea del medio representa el 50%, o la mitad de dicha distancia máxima.

Un ejemplo:

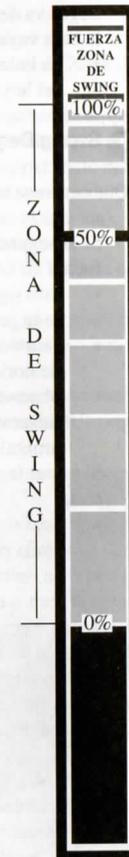
Estás en el tee de un hoyo de 275 metros, por lo que tomas el driver y quieres golpear la bola con la máxima potencia. Si eres un hombre, un driver a la máxima potencia significa 230 metros en este juego. Decides golpear recto, porque es en esa dirección donde está el hoyo y no tienes ningún riesgo en tu contra.

- 1 Pulsa la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón en el caso de Amiga) para iniciar el swing hacia atrás: desde la parte inferior de la Zona de Swing se eleva una barra de color similar al mercurio hacia la línea del 100%.
- 2 Vigila atentamente la subida. Intenta pulsar la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) en el momento en el que alcance la línea del 100%.
 - Una flecha triangular a la izquierda de la Barra de Potencia indica exactamente dónde pulsar.
 - Después de pulsar, el color desciende, y terminas el swing.
- 3 Para mantener el golpe recto hacia su objetivo (la bandera), pulsa la tercera vez cuando el color llegue a la línea del 0%.
- 4 Si das las pulsaciones en los momentos adecuados, tu bola volará hasta los 230 metros en dirección recta por la calle, y sólo te quedará un golpe de aproximación al green de 45 metros. El ordenador te indica automáticamente la distancia a la que enviaste la bola.

Controlando la Distancia

Por supuesto, no tienes que golpear cada palo a la máxima potencia si prefieres quedarte en el exterior del green. Continuemos el ejemplo anterior para ver cómo controlar la distancia de tus golpes.

Estás a 45 metros de la bandera, por lo que seleccionas el wedge para golpes cortos, ya que el diagrama dice que con este palo puedes conseguir hasta más de 90 metros de distancia máxima. Pero no quieres conseguir la distancia máxima, sólo los 45 metros que te faltan. Para ello:



- 1 Pulsa la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) para iniciar el swing.
 - Observa que el color sube mucho más despacio con un wedge que con cualquier otro palo.
 - Cuanto más pequeño sea el palo, más lenta será la subida (ya que para la mayoría de las personas es más fácil golpear la bola con los palos más pequeños -los hierros más altos- que con los más grandes -los drivers y las maderas-).
- 2 Pulsa la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga), en el momento en el que el color alcance la línea media (el 50% de la distancia máxima que puedes conseguir con el wedge, es decir, 45 metros).
 - Recuerda que cada línea de la Zona de Swing representa el 10% de la distancia máxima fijada para cualquier palo.
- 3 Según va descendiendo el color, pulsa finalmente en la línea inferior de la Zona del Swing para que la bola vaya en línea recta.
 - La bola recorrerá los 45 metros en el aire y después caerá sobre el green (a pocos centímetros del hoyo).

● Swing Demasiado Fuerte y Demasiado Flojo

¿Qué ocurre si no pulsas exactamente en la línea del 100% de la Zona del Swing?

- 1 Si la segunda vez pulsas tarde (dentro de la Zona de Potencia del Swing), golpearás demasiado fuerte.
 - Esto significa que es posible que el golpe lance la bola más lejos de la distancia máxima fijada de tu palo.
 - También significa que si te equivocas al pulsar la tercera vez, la desviación resultante será aleatoriamente exagerada.
 - Observa que si dejas que el color se eleve por encima de la Barra de Potencia, no tendrás que pulsar una segunda vez la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga), ya que rebota en la parte superior y desciende por sí sola.
- 2 Si pulsas la segunda vez demasiado pronto (antes de llegar a la línea de 100%), el golpe se quedará corto.
 - Esto significa que la distancia conseguida con tu golpe será menor que la distancia máxima fijada para ese palo.
 - La reducción en la distancia dependerá de lo pronto que hayas pulsado (cuanto antes pulses, menos distancia alcanzarás).

Un Consejo de Jack...

Pasarse o quedarse corto en el swing no es necesariamente malo. Depende de la situación. En algunos golpes es necesario quedarse corto (por ejemplo, cuando tienes un put de un metro y medio y tu putter permite una distancia máxima de 25 metros). Y la precisión no se sacrifica quedándose corto, sólo la distancia.

Pasarse es otra historia. Realmente esto sí puede estropear el golpe, si no tienes cuidado. Es necesario pulsar exactamente en el momento adecuado para evitar una desviación mayor. Jack dice: "Golpearás la bola más recto y con más potencia cuando no te presiones mentalmente a tí mismo para dar un golpe perfecto y "presiones" a cada palo para obtener su distancia máxima. Toma un palo mayor de lo que necesites para cada golpe de aproximación y realiza el swing normalmente".

Por otro lado, un golpe largo ofrece a veces al buen jugador de golf una interesante oportunidad para ganar un hoyo muy competido. "Un ejemplo perfecto es el hoyo 15 de Augusta National", dice Jack. "Casi todo el mundo se adelanta en él, porque el resultado puede ser un golpe lanzado al green con un hierro para conseguir el hoyo con un birdie en dos puts".

● Desvíos a Izquierda y Derecha

Si no hay viento y pulsas la tercera vez justo en la línea del fondo de la Zona del Swing, la bola volará en línea recta. Pero, igual que no siempre deseas alcanzar la máxima distancia en todos tus golpes, algunas veces necesitas que la bola *no* vaya en línea recta.

- 1 Cómo conseguir una desviación a la izquierda (para un jugador que no sea zurdo):
 - Después de pulsar la segunda vez, el color desciende hacia la línea del fondo de la Zona de Swing.
 - Pulsa la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) *antes* de que el color llegue hasta abajo (en otras palabras, quedarse corto) y la bola se desviará a la izquierda.
 - La distancia que consigas dependerá de la antelación con que hayas dado el golpe (cuánto más te quedes corto en el swing, mayor será la desviación), y de la potencia que hayas imprimido (si entras en la Zona de Potencia del Swing, la desviación será aleatoriamente exagerada).
- 2 Cómo conseguir una desviación a la derecha (para un jugador que no sea zurdo):
 - Después de pulsar la segunda vez, el color desciende hacia la línea del fondo de la Zona de Swing.
 - Pulsa la **barra espaciadora** (o el botón izquierdo del ratón para el caso de Amiga) *después* de que el color llegue hasta abajo (en otras palabras, pasarse en el swing) y la bola se desviará a la derecha.
 - La distancia que consigas dependerá del exceso en el swing (cuánto más te pases, mayor será la desviación), y de la potencia que hayas imprimido (si entras en la Zona de Potencia del Swing, la desviación será aleatoriamente exagerada).

Un Consejo de Jack...

La "habilidad" para desviar la bola a ambos lados puede destruir un hoyo o una vuelta entera, pero con un poco de estrategia, técnica y práctica, te proporcionarán una importante ventaja sobre tus oponentes. "Digamos que estoy jugando un golpe con un hierro 5 a un green de 25 metros con la bandera situada en el centro", dice Jack. "Si me dirijo a la bandera e intento golpear en línea recta, sólo me quedarán 12 ó 13 metros de green que cubrir si desvío la bola a la derecha o izquierda".

"Pero desviando la bola unos 6 metros a la izquierda o a la derecha de la bandera e intentando lanzar la bola hacia el hoyo, me doy un margen de error mucho mayor. Ahora puedo "fallar" el golpe por 12 ó 13 metros y mantener la bola todavía a 6 metros del hoyo".

"Esta es la razón táctica de que los golfistas rara vez intenten golpear la bola en línea recta. La razón técnica es que el golpe en línea recta es mucho más difícil de mantener que una desviación a cualquiera de los dos lados".

RIESGOS Y CONDICIONES DE LA CALLE

El swing es la única variable que debes considerar cuando desees golpear la bola en línea recta.

● Viento

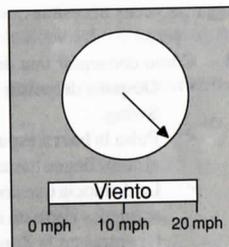
Técnicamente no un riesgo en sí, el viento puede ciertamente ayudarte a encontrar los golpes adecuados. La cantidad y dirección del viento que afecta a cada golpe está registrado en un anemómetro circular situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Dirección del Viento

- Imagina que estás en el centro del círculo, situado frente a la bandera.
- La línea del interior del círculo es el viento.
- Ahora imagínate que hay una flecha en esa línea dirigida hacia tí (esta es la dirección en la que sopla el viento).

Velocidad del Viento

- Una barra llamada VIENTO (WIND), situada debajo del círculo que indica la dirección, te indica la fuerza con la que sopla el viento.
- El indicador es una barra de color (roja en la mayoría de los sistemas) que se mueve de izquierda a derecha: 0 km/h a la izquierda, 20 km/h en el centro y 40 km/h a la derecha.



Un Consejo de Jack...

“Necesitas inteligencia y paciencia para jugar bien con viento”, dice Jack, “pero la mayoría de los jugadores necesitan un fuerte sentido de la realidad y un seguro control emocional”.

Vientos de cola

Un viento a favor dificulta la detención de la bola en la calle o en el green, por lo que deberás elegir el palo de acuerdo con esto. Jack dice: “normalmente tomo uno o dos palos menos de la distancia que normalmente necesito y golpeo fuerte. No golpees “flojo” cuando desees conseguir altura, golpea con potencia y fuerza”.

Vientos en contra

Obviamente, necesitas compensar un fuerte viento en contra con un swing fuerte o utilizando un palo mayor. “Tu objetivo siempre que tengas que atravesar un fuerte viento”, dice Jack, “debe ser un vuelo bajo y pesado. Para conseguirlo con la máxima eficacia debes jugar la bola de derecha a izquierda, no en línea recta o de izquierda a derecha”.

Vientos de costado

Jack: “Tienes dos opciones siempre que el viento venga total o parcialmente a lo largo de la línea del golpe. Una es desviar en contra de la dirección del viento, “manteniendo” así la bola más o menos en línea recta. La otra opción es simplemente dirigir la bola fuera de la línea recta tanto como pienses que el viento la desviará y jugar tu golpe normalmente”.

● Rough

Utiliza un palo mayor o más potencia para evitar que la bola caiga en el rough, la zona de hierba más espesa y alta de ambos lados de la calle.

● Bunkers o Trampas de arena

Como el rough, necesitarás más potencia o un palo mayor para superar los bunkers de la calle.

● Agua y Fuera de Límites

Si la bola cae en el agua, serás penalizado con un golpe más, y dispondrás de la opción de golpear de nuevo desde la misma posición o desde el borde del agua (más lejano al hoyo).

Fuera de Límites puede ocurrir en los tres campos, y, también te cuesta un golpe de penalización.

PATEANDO

Sólo puedes utilizar el putter en los greens, y se utiliza la misma técnica que con cualquier otro palo.

● Dirigiendo y golpeando

- 1 Imagina una línea recta invisible que conecta la bola, el hoyo y la Bola Dirigida de la parte superior de la pantalla.
- 2 Utiliza las flechas Derecha e Izquierda para mover la Bola Dirigida hacia el final de esta línea imaginaria.
- 3 Utiliza el procedimiento de tres pulsaciones en la Barra de Potencia para controlar la distancia y la dirección del golpe.

Recuerda que la distancia máxima que te permite el putter es de 25 metros, por lo que cada segmento de la Barra de Potencia representa 2,5 metros.

● Leyendo la Desviación

Desgraciadamente, muchos greens no son planos, por lo que tus puts no siempre van en línea recta. Para saber cuánto va a desviarse a la izquierda o a la derecha la bola, o si estás pateando cuesta arriba o cuesta abajo, mira el Indicador de Desviación. Está situado en la misma posición que el Anemómetro y funciona de forma similar.

¿Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo?

- 1 Imagina que la línea del círculo tiene una flecha que apunta al exterior (esta es la dirección en la que se desviará el put -derecha o izquierda- si estás apuntando directamente al hoyo).
 - Si no hay línea, no habrá desviación.
- 2 Si la flecha apunta al sur como en una brújula, significa que el put va de abajo a arriba y que no hay desviación.
 - Los puts de abajo a arriba son lentos; golpea firmemente.
- 3 Si la flecha apunta al norte, el put va en línea recta de arriba a abajo.
 - Los puts de arriba a abajo son rápidos; cuida la potencia de tu golpe.
- 4 Si la línea apunta, digamos, al noreste, significa que el put va de abajo a arriba y se desvía a la derecha. Ten en cuenta que deberás compensar ambos factores en tu golpe.



¿Cuánto se desviará?

- Una barra llamada DESVIACION (BREAK), situada debajo del círculo de dirección, te indica la intensidad de la desviación de un put.
- El indicador es una barra de color (rojo en la mayoría de los sistemas) que se mueve de izquierda a derecha: si está todo a la izquierda (no se ve ningún color), la desviación es virtualmente nula, si está todo a la derecha, habrá una desviación máxima.

Un Consejo de Jack...

“La cantidad de desviación de cualquier put depende de su velocidad”, dice Jack. “Cuánto más fuerte golpees la bola, menos alterará la desviación su trayectoria. Es bueno recordar esto, especialmente en puts cortos cuando estés muy presionado”.

TARJETA DE PUNTOS, ESTADÍSTICAS Y MEJOR TARJETA DE VUELTA

La Tarjeta de Puntos y la Hoja de Estadísticas aparece justo después de cada hoyo. Para ver la Tarjeta de Puntos en medio de un hoyo, pulsa C. Para ver las estadísticas, pulsa S.

La Tarjeta de Puntos cambia para cada formato:

Tarjeta de Puntos en Juego por Golpes

- Muestra los puntos conseguidos en el hoyo y los puntos totales de cada jugador, así como el par de cada hoyo, de cada nueve y el recorrido.

Tarjeta de Puntos en Juego de Apuesta

- Indica el ganador de cada hoyo, cuánto dinero se gana en cada hoyo y el dinero total obtenido por cada jugador.

Pantalla de Estadísticas (la misma en ambos formatos)

- El drive más largo (en yardas) y las yardas de tu último drive.
- La bola más cercana a la bandera (en pies, la regularidad con que has golpeado en el green).
- Número de golpes realizados en la calle (sólo en los golpes desde tees de par 4 y 5).
- Número de golpes realizados en el green (sólo en golpes desde tees de par 3).
- Puts realizados.
- Birdies y eagles realizados.

Mejor Tarjeta de la Vuelta

- Al final de cada vuelta, tu puntuación final es comparada con la de cualquiera que haya jugado en tu disco.
- Registra las siete mejores vueltas en cada recorrido.
- Para visualizarla desde la pantalla del juego, pulsa B.

ESTRATEGIA

- Sé tan preciso como puedas en la segunda pulsación en la Barra de Potencia. Si te pasas, tu golpe será largo.
- Vigila la Barra de Potencia (pero también a otros jugadores cuando estén golpeando - los gráficos son sorprendentes).
- Utiliza un hierro, no una madera, cuando tengas que golpear la bola desde arena o desde el rough.
- Si estás golpeando desde rough bajo y poco espeso, utiliza un palo más del que utilizarías normalmente. Desde rough espeso, utiliza dos palos más.
- Cuando dudes, o necesites saber los comandos clave del juego, pulsa “H”.
- No es fácil, pero puedes vencer al ordenador. Una ventaja que tienes sobre él es que puedes golpear la bola más lejos que él (esto es todo lo que podemos decirte).
- Pateando: recuerda que el indicador de la desviación sólo te indica la dirección de la desviación cuando apuntas directamente al hoyo. Si envías la bola demasiado lejos, o demasiado a la derecha o a la izquierda, la inclinación del green (y por tanto la desviación) cambiarán.

DIAGRAMA DE SELECCIÓN DE PALOS

PALO	DISTANCIA	
	HOMBRES	MUJERES
Driver	230 metros-250 yardas	200 metros-225 yardas
Madera 3	215 metros-235 yardas	190 metros-211 yardas
Madera 4	200 metros-220 yardas	180 metros-198 yardas
Hierro 2	189 metros-207 yardas	170 metros-186 yardas
Hierro 3	178 metros-195 yardas	155 metros-175 yardas
Hierro 4	169 metros-185 yardas	151 metros-166 yardas
Hierro 5	158 metros-173 yardas	141 metros-155 yardas
Hierro 6	141 metros-155 yardas	127 metros-139 yardas
Hierro 7	130 metros-143 yardas	117 metros-128 yardas
Hierro 8	118 metros-130 yardas	106 metros-117 yardas
Hierro 9	102 metros-112 yardas	91 metros-100 yardas
P-wedge	91 metros-100 yardas	82 metros-90 yardas
S-wedge	73 metros-80 yardas	65 metros-72 yardas
Putter	24 metros-80 pies	24 metros-80 pies

NOTA: Estas distancias están calculadas en condiciones casi perfectas. Sin vientos, rough, inclinaciones o colinas. Cuando elijas tus palos, asegúrate de compensar todos los factores ambientales.