

GOLF

ISTRUZIONI DI GIOCO



Model CX2634



A Warner Communications Company

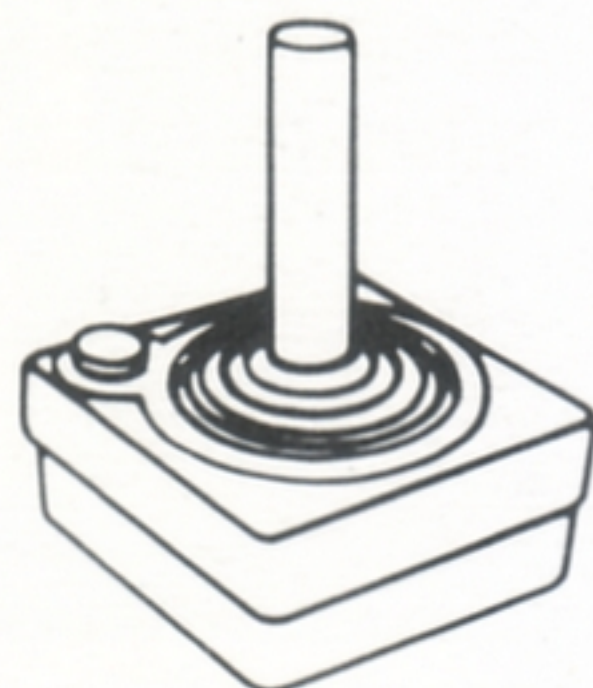


concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

GOLF

Questo gioco richiede l'impiego dei telecomandi a leva. Accertarsi che i comandi siano correttamente inseriti nella presa di destra e di sinistra sul retro del Video Computer. Tenere il telecomando in modo che il pulsante rosso si trovi in avanti e a sinistra.



Per le partite da soli usate un solo telecomando inserito nella presa di sinistra. Per ulteriori dettagli consultate il Manuale di Istruzioni.

Nota: Non dimenticate di spegnere il Video Computer quando inserite o togliete la cassetta. Proteggerete così i componenti elettronici prolungando la durata del vostro Computer System.

INTRODUZIONE

Il gioco del golf ATARI segue passo passo le regole del golf vero. Vi sono nove buche in cui dovete far cascare la pallina. Per far cascare la pallina in buca vi occorrono naturalmente un certo numero di colpi.

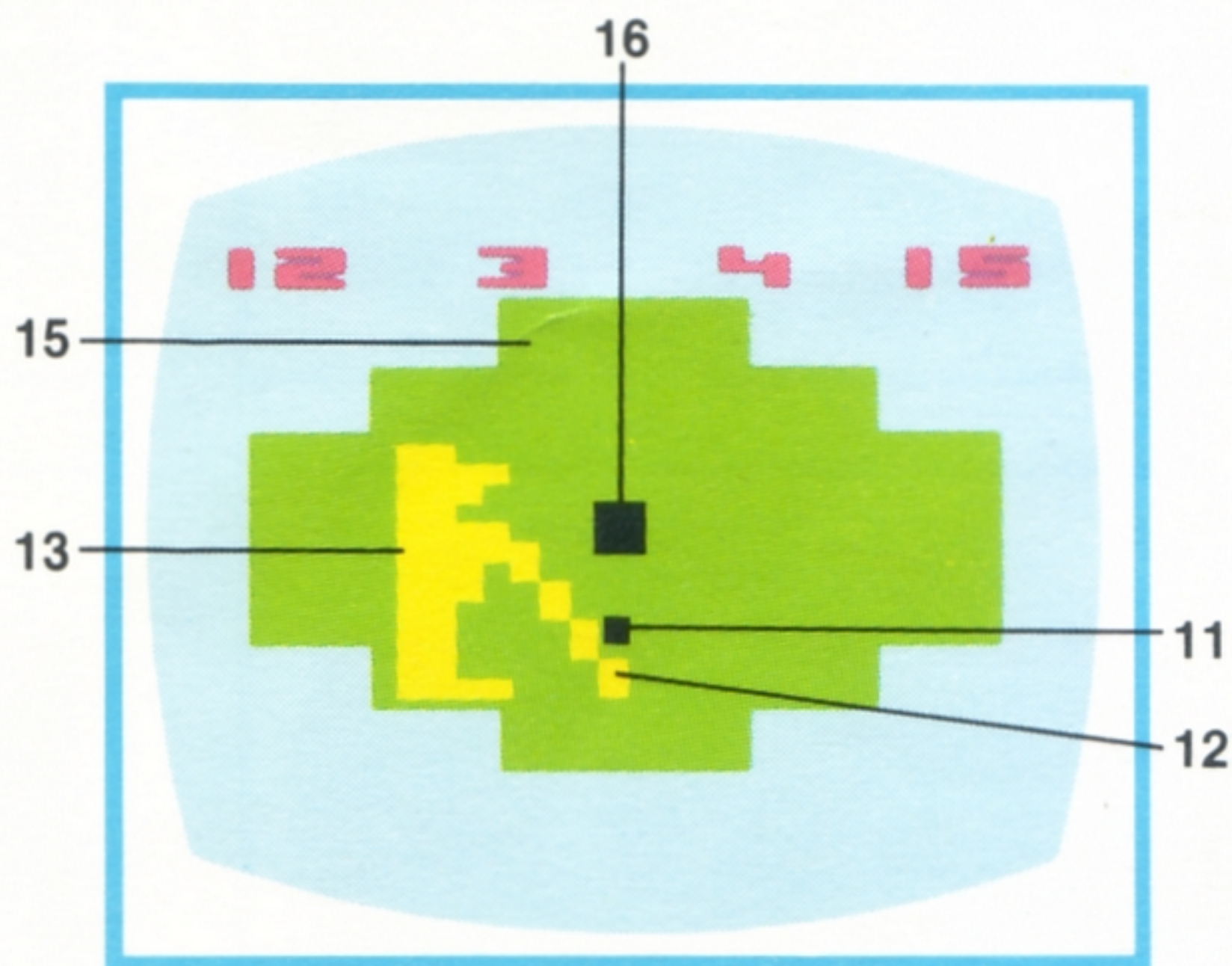
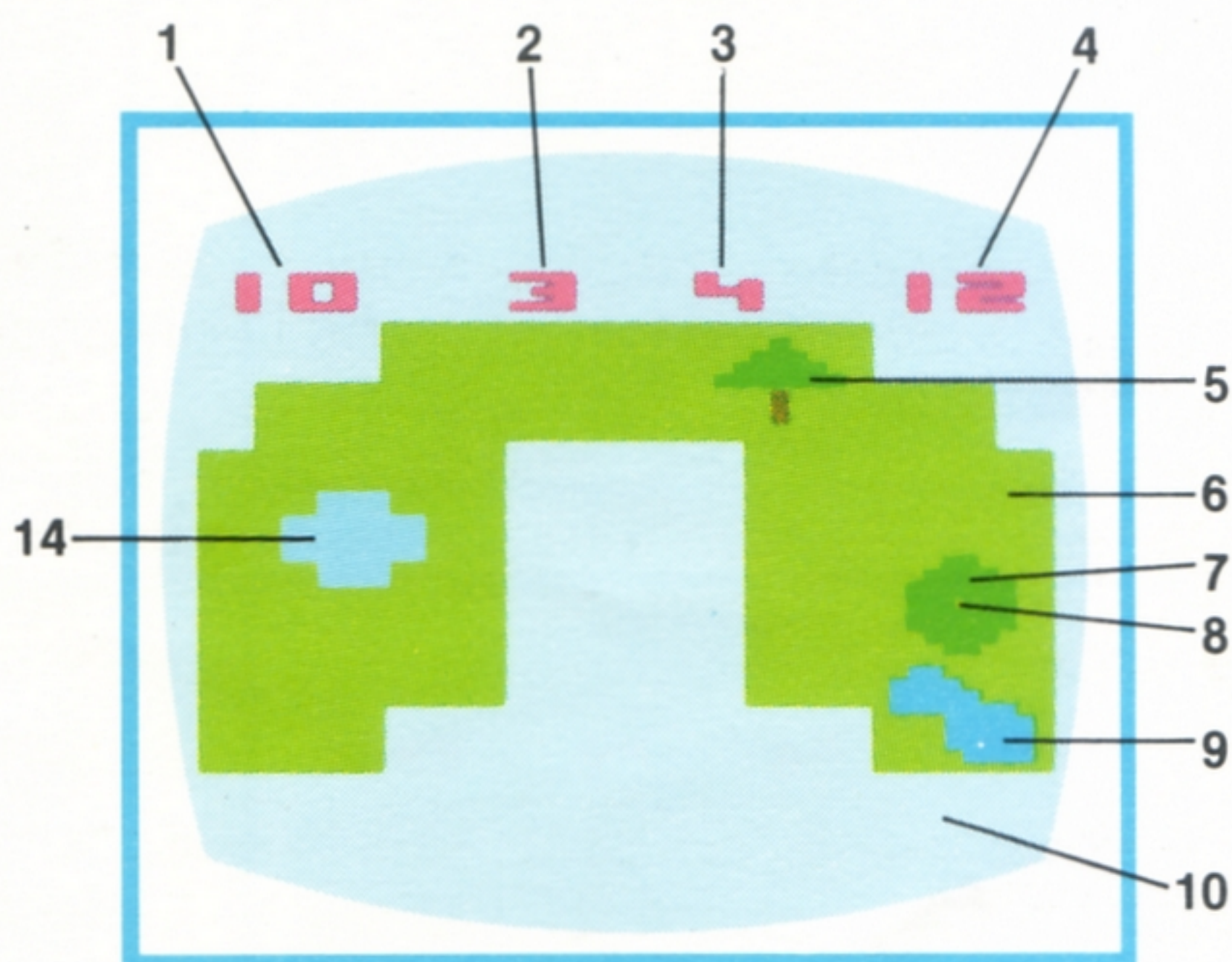
Ora, sebbene il numero di colpi a vostra disposizione per mandare la pallina in buca sia illimitato, ogni buca ha il suo "par". Il "par" dà la misura della difficoltà del percorso da una buca alla successiva e rappresenta il numero standard di colpi necessari per fare ciascuna delle 9 buche del nostro gioco.

Il "par" complessivo del nostro percorso è di 36. Il "par" per ciascuna buca appare in alto sullo schermo vicino al numero della buca (vedere disegni). Giocando da soli cercate di eguagliare o di battere il "par".

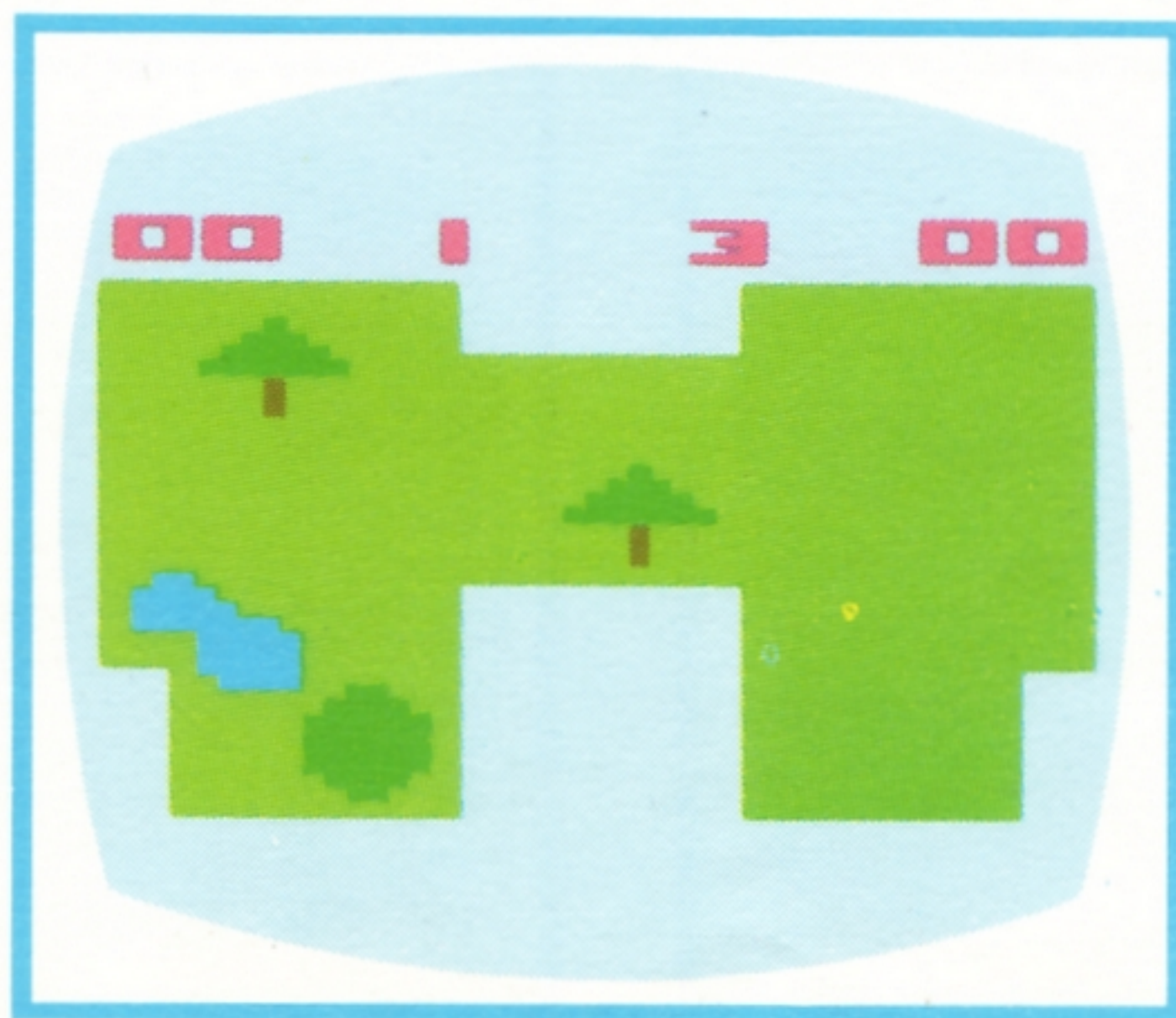
Nei giochi a due vince il giocatore che compie il percorso con il minor numero di colpi.

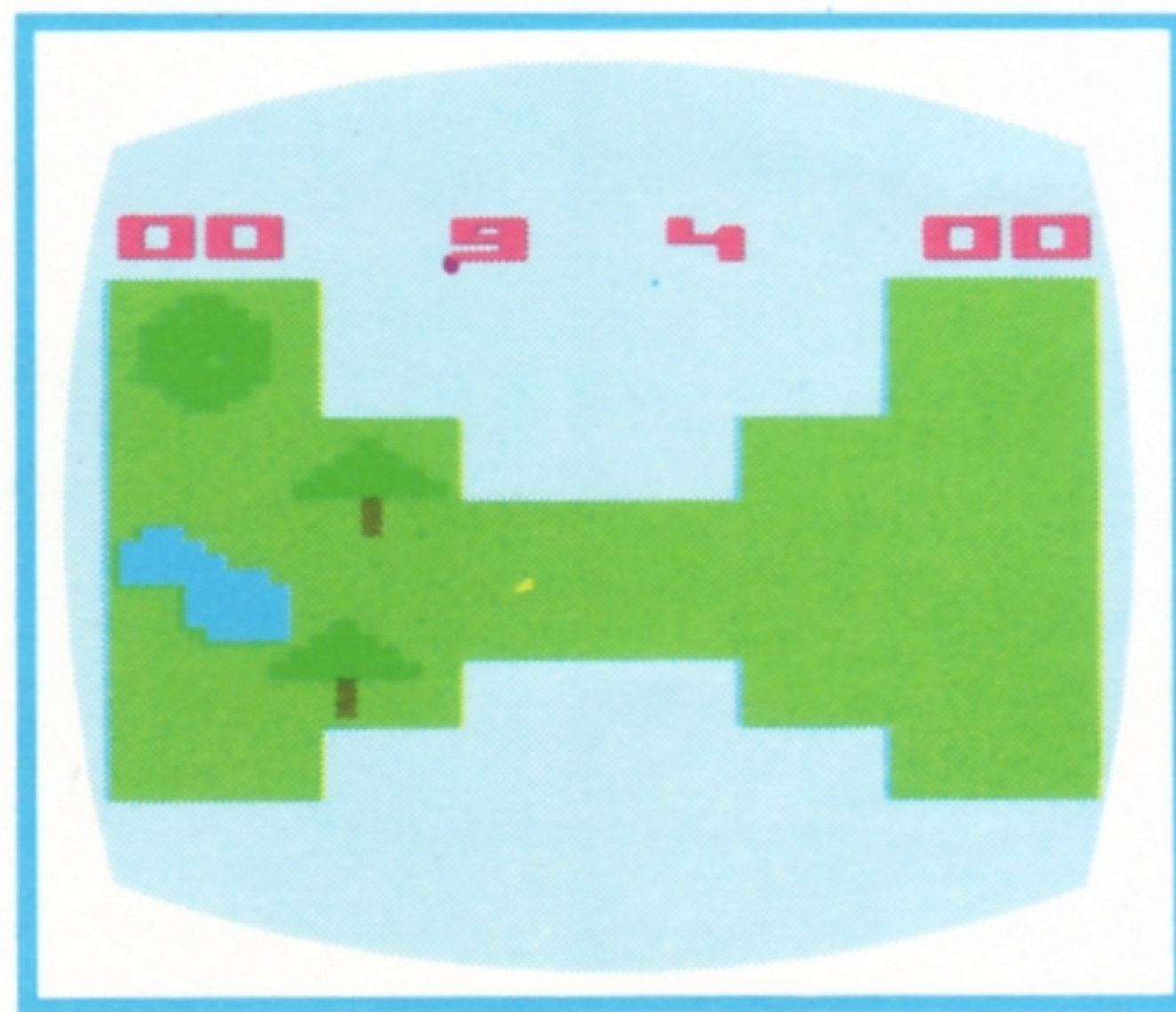
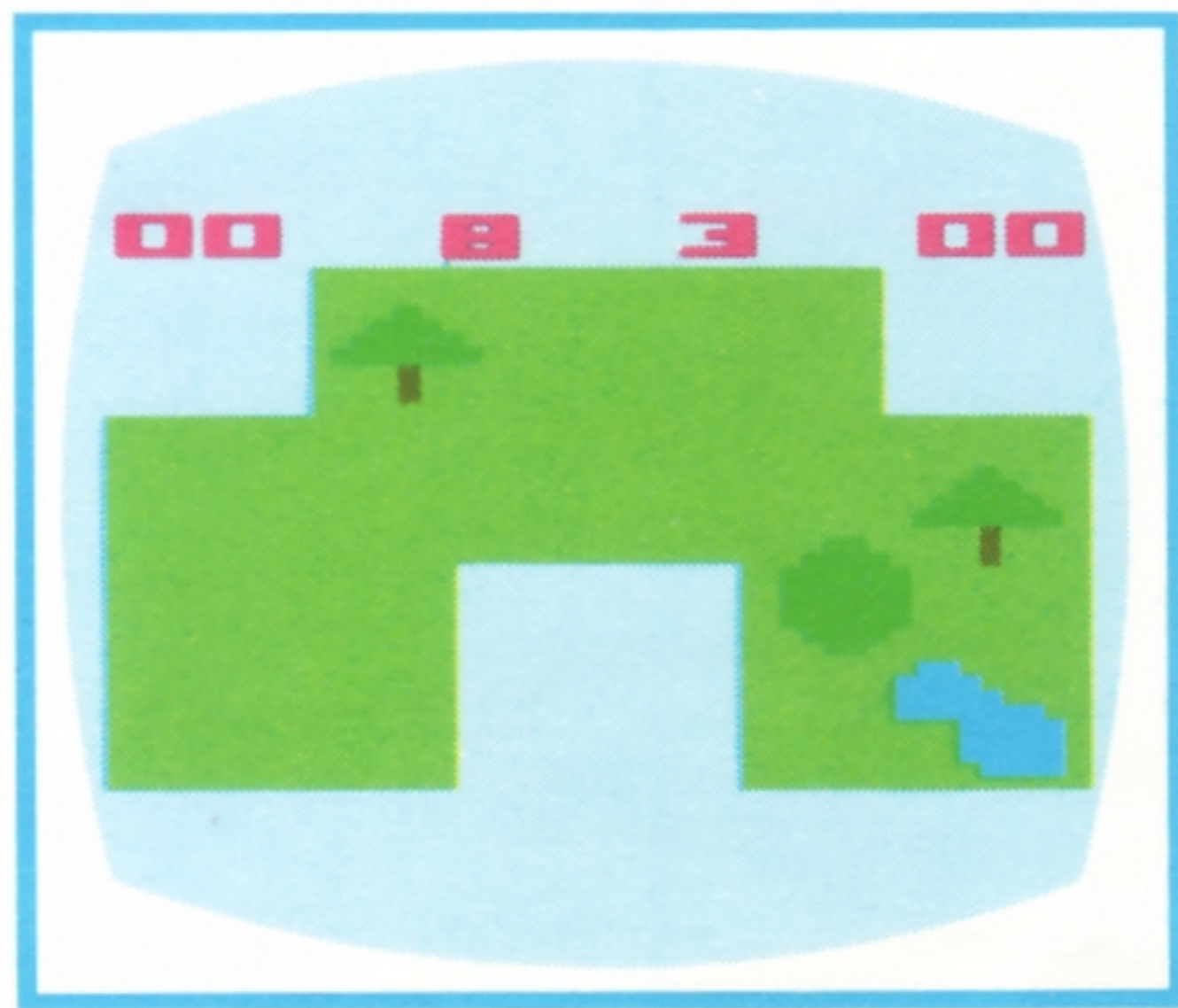
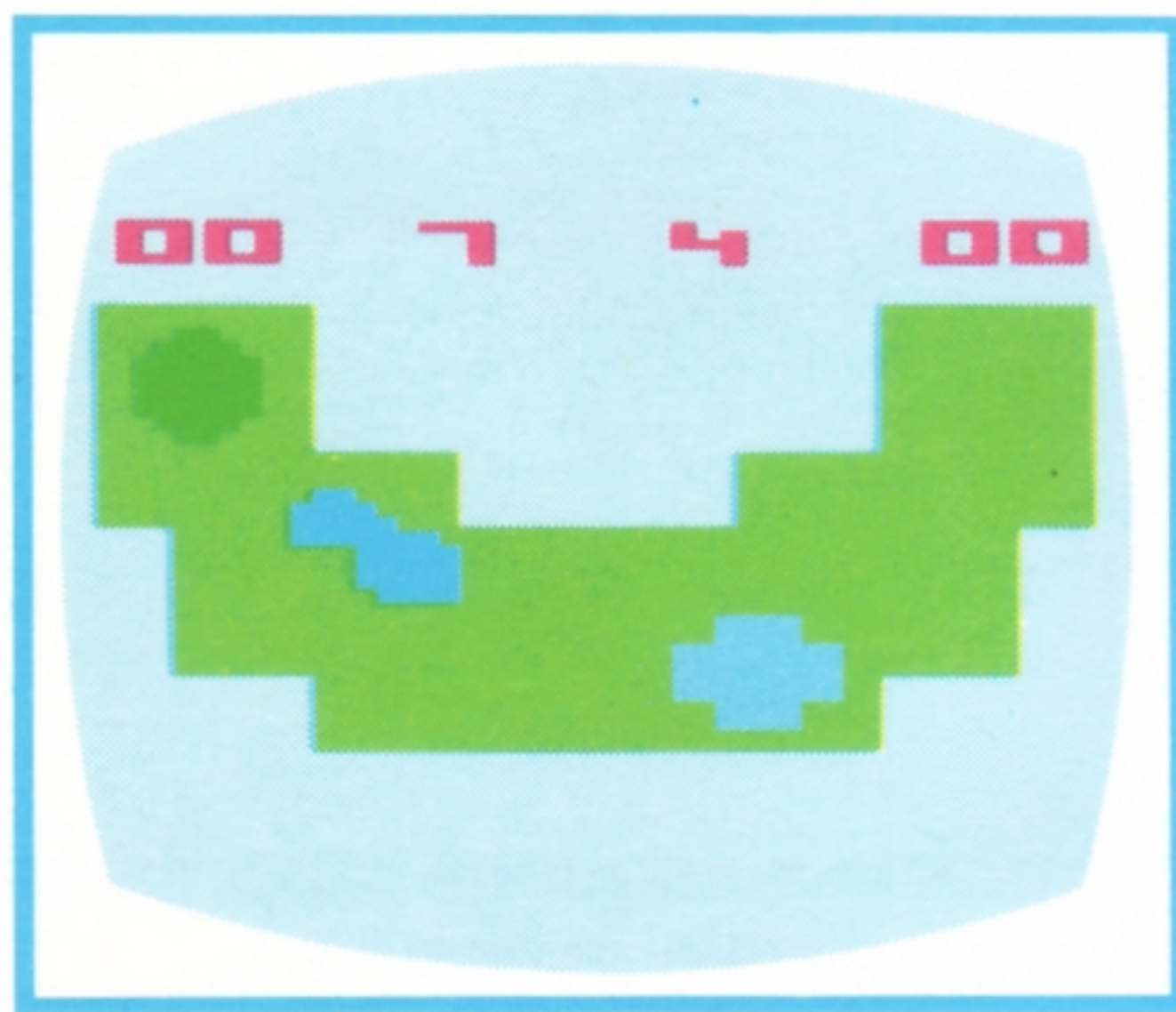
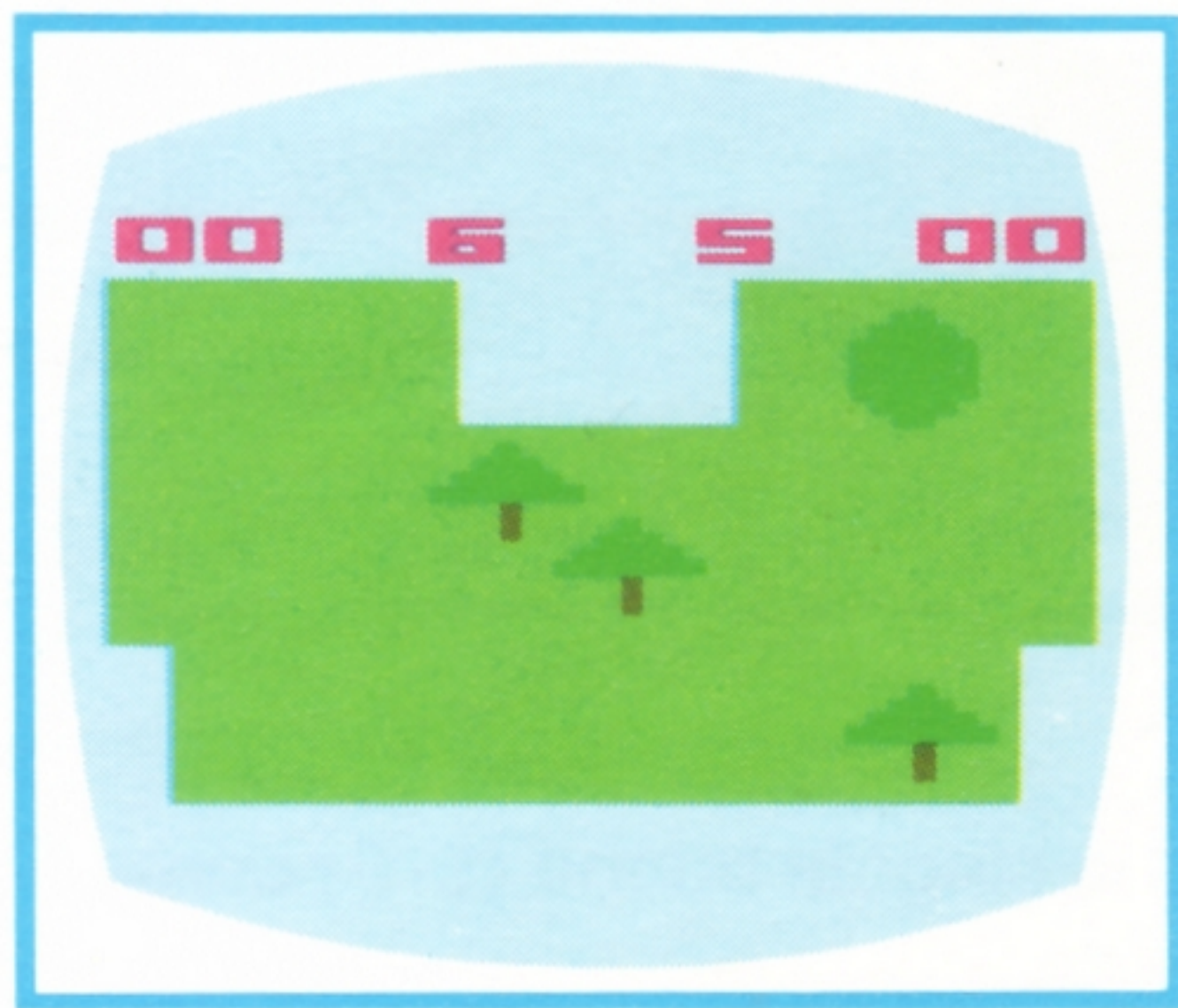
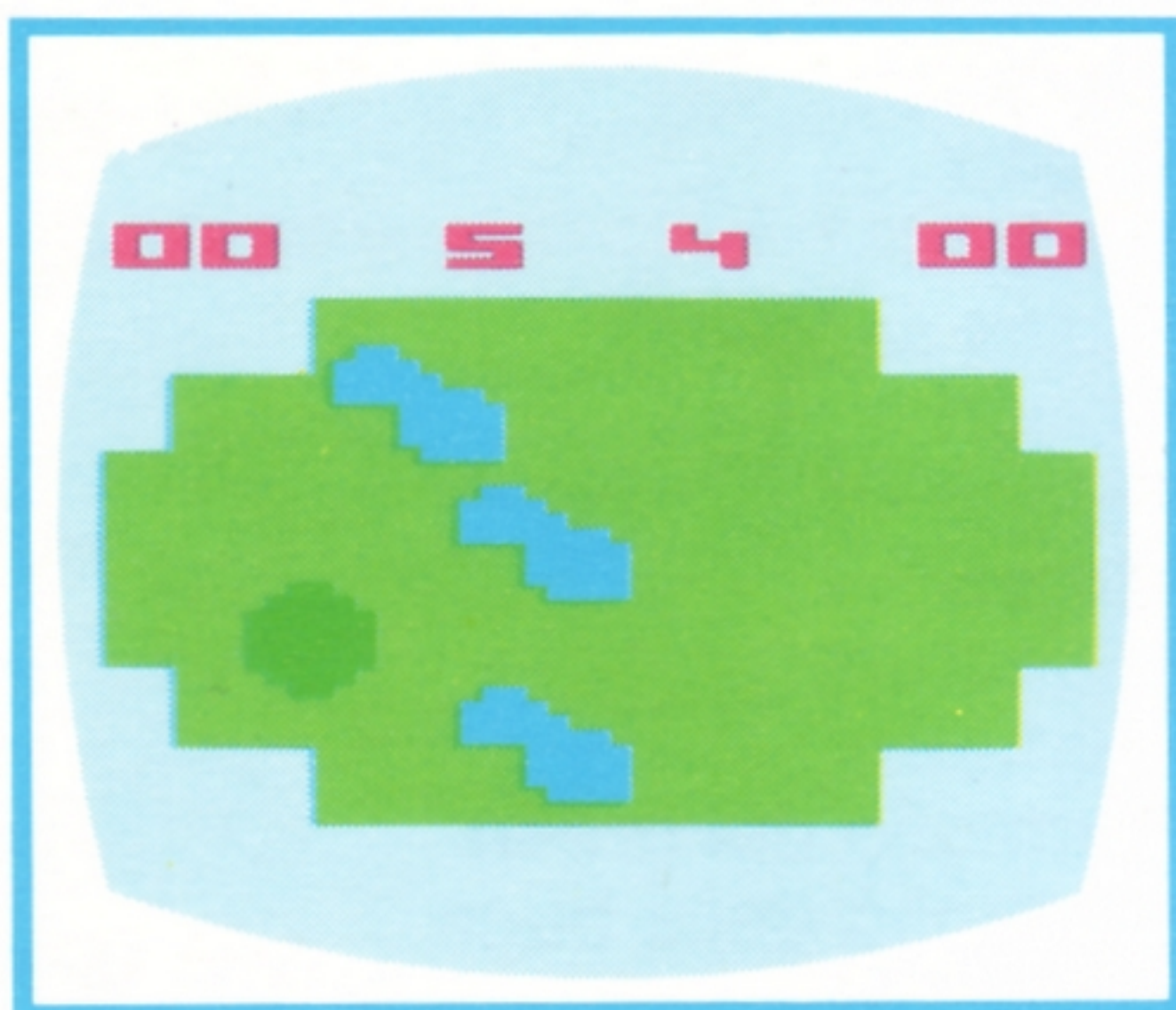
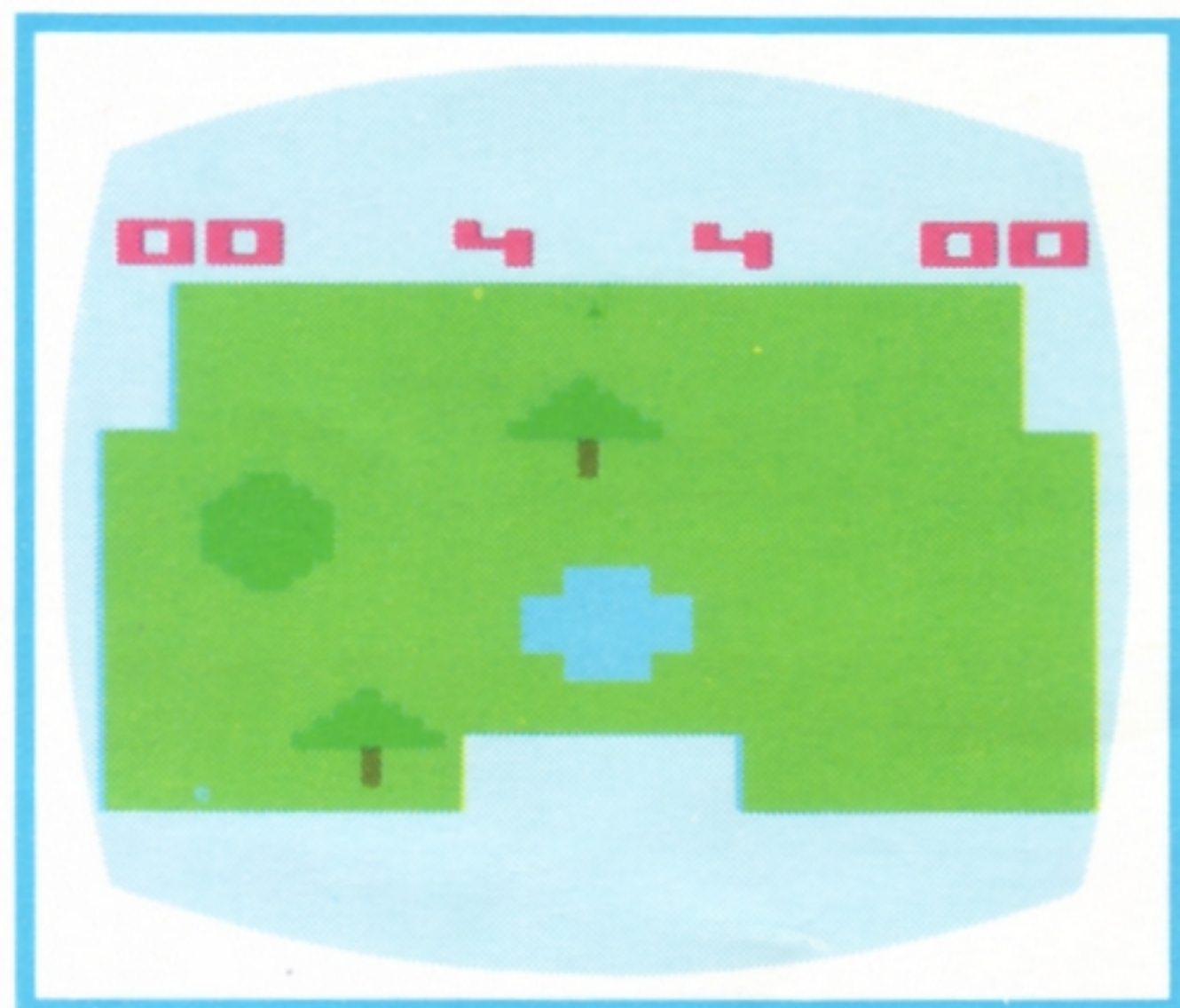
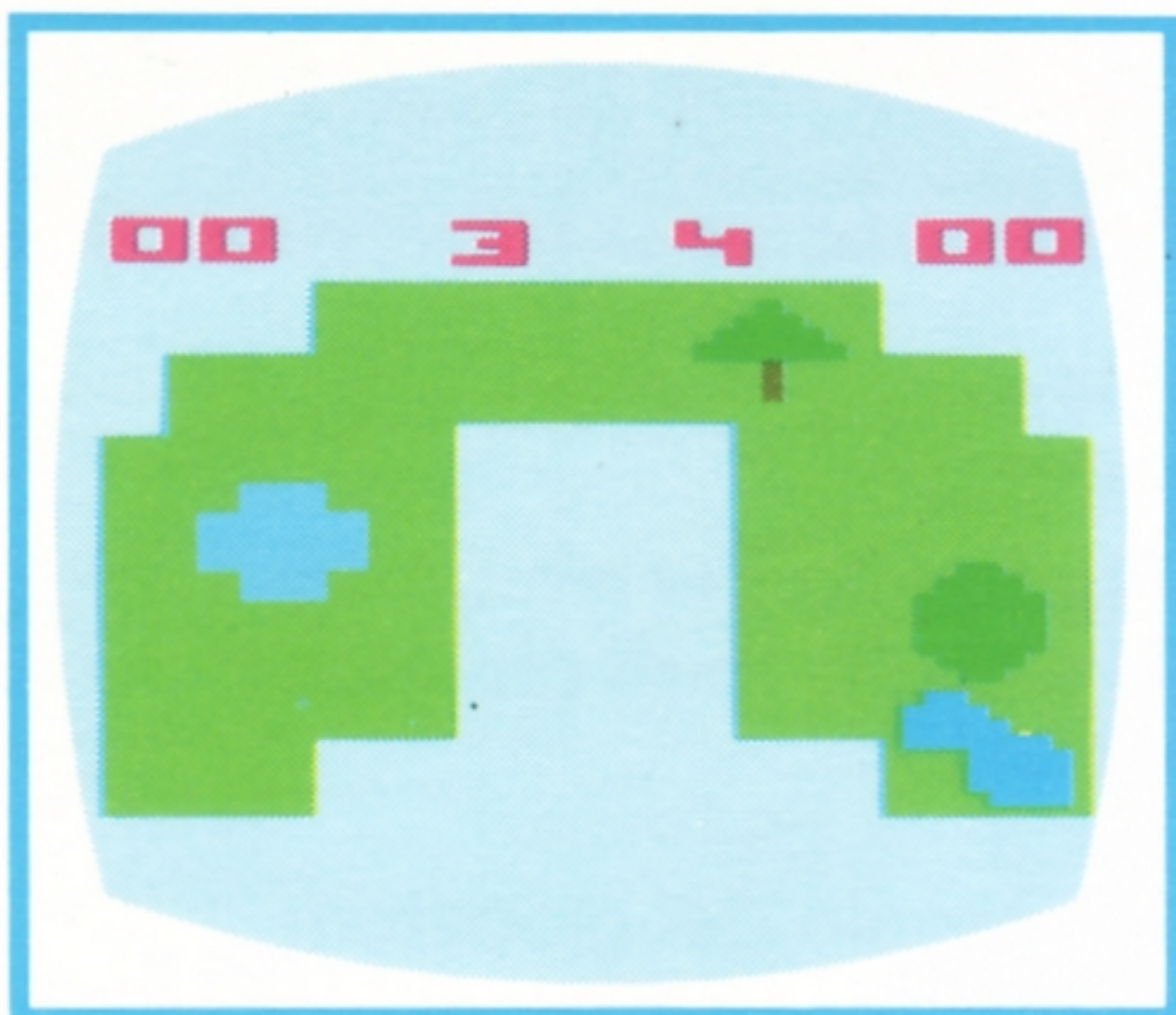
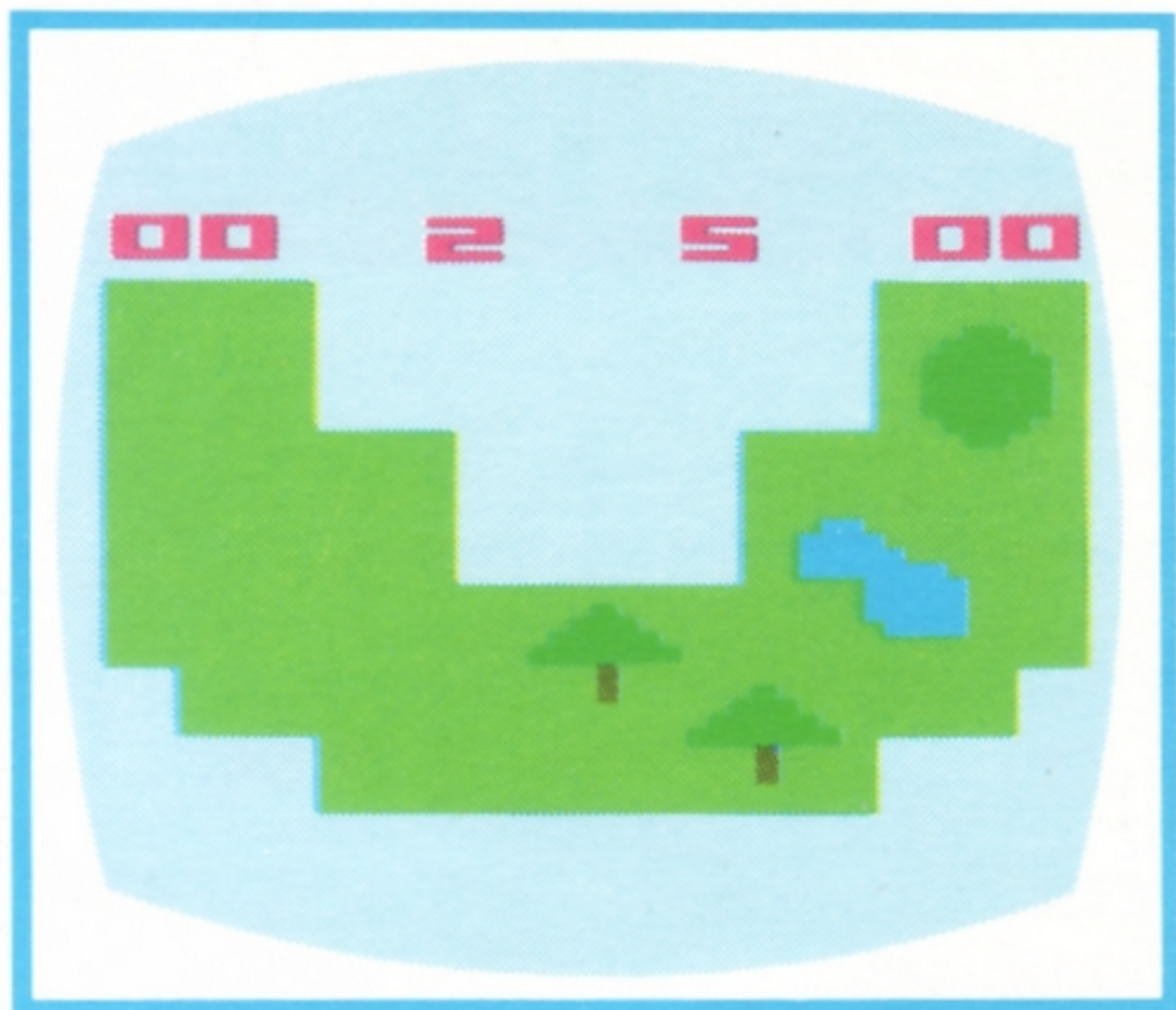
IL PERCORSO SUL VIDEO

- 1** Punteggio del giocatore di sinistra (o di chi gioca da solo)
- 2** Buca
- 3** Punteggio del giocatore di destra
- 4** Albero
- 6** Fairway
- 7** Green
- 8** Buca
- 9** Fossa sabbiosa
- 10** Rough
- 11** Pallina
- 12** Mazza
- 13** Giocatore
- 14** Laghetto
- 15** Dettaglio del green
- 16** Dettaglio della buca.



Le illustrazioni seguenti rappresentano le singole buche (1 - 9) come vi appaiono sullo schermo.





PER INIZIARE IL GIOCO

I comandi del video computer

Porre la levetta "**game select**" sulla posizione per 1 o 2 giocatori. Per il gioco da soli appare un 1 nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Per il gioco a due appare invece un 2.

Per iniziare la partita premere la levetta "**game reset**". Premendo questo interruttore durante il gioco si riporta lo "score", cioè il punteggio alla buca numero 1.

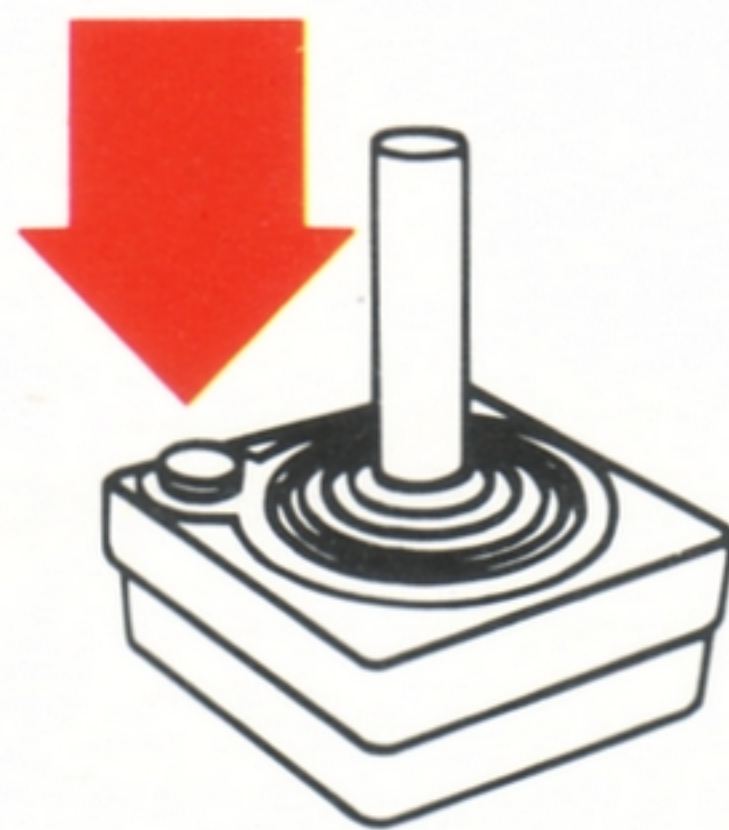
L'USO DEI TELECOMANDI

Azionando il telecomando a leva si fa muovere il giocatore sul percorso, si dà lo "swing", il tipico movimento del golfista, e si colpisce la pallina. (Il giocatore di sinistra oppure chi gioca da solo usa il telecomando inserito nella presa di sinistra. Il giocatore di destra, nelle partite a due usa il telecomando inserito nella presa di destra).

Spostando la leva nelle direzioni indicate nello schema a fianco si sposta il giocatore sullo schermo. La mazza è sempre puntata verso la pallina. Il giocatore si sposta in tutte le direzioni, verticale, orizzontale e diagonale a seconda dell'inclinazione della leva.



Per dare inizio allo "swing" del giocatore, il movimento che porta indietro la mazza, premere il pulsante rosso. Più a lungo terrete premuto il pulsante più forte sarà il colpo e più lontano verrà lanciata la pallina. Lasciando andare il pulsante si fa partire il colpo. La pallina partirà qualsiasi parte della mazza (o del giocatore) la colpirà.

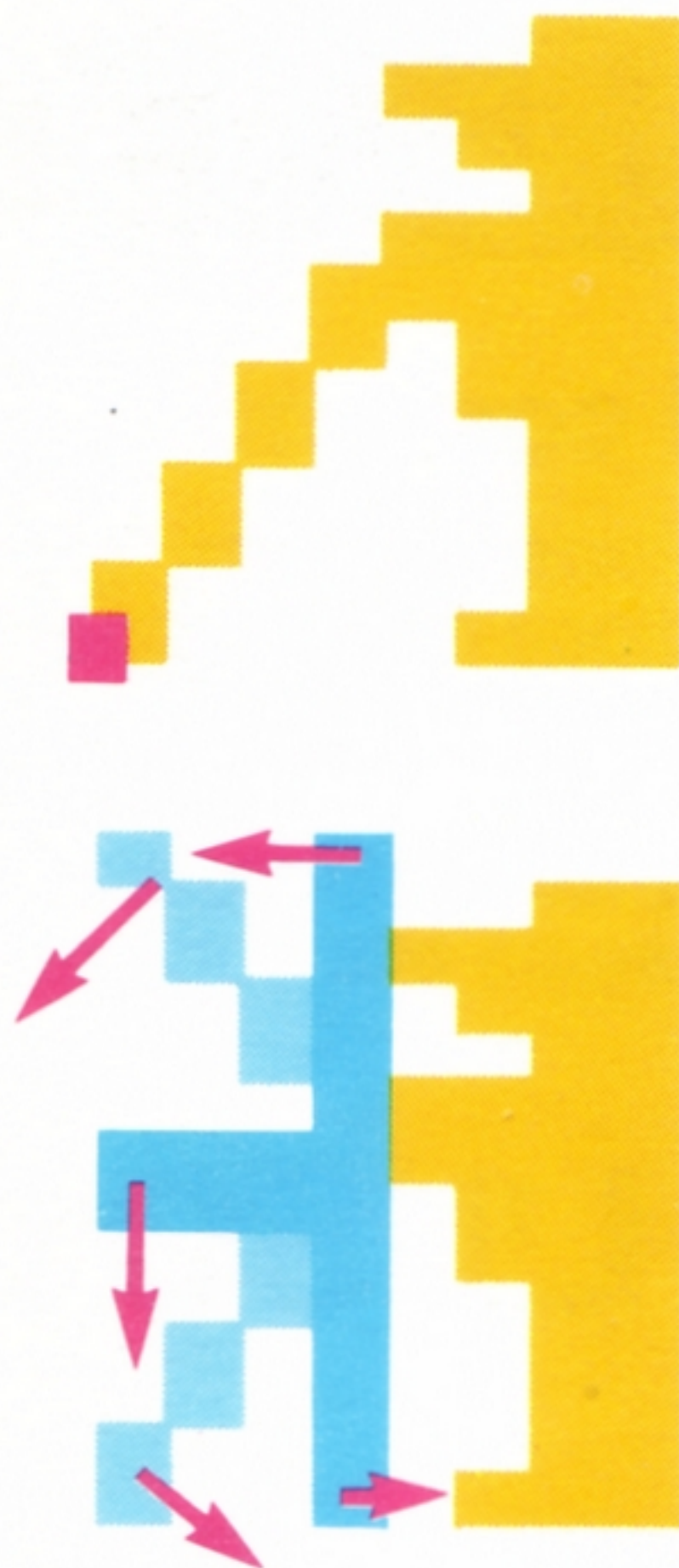


Piazzamento del giocatore

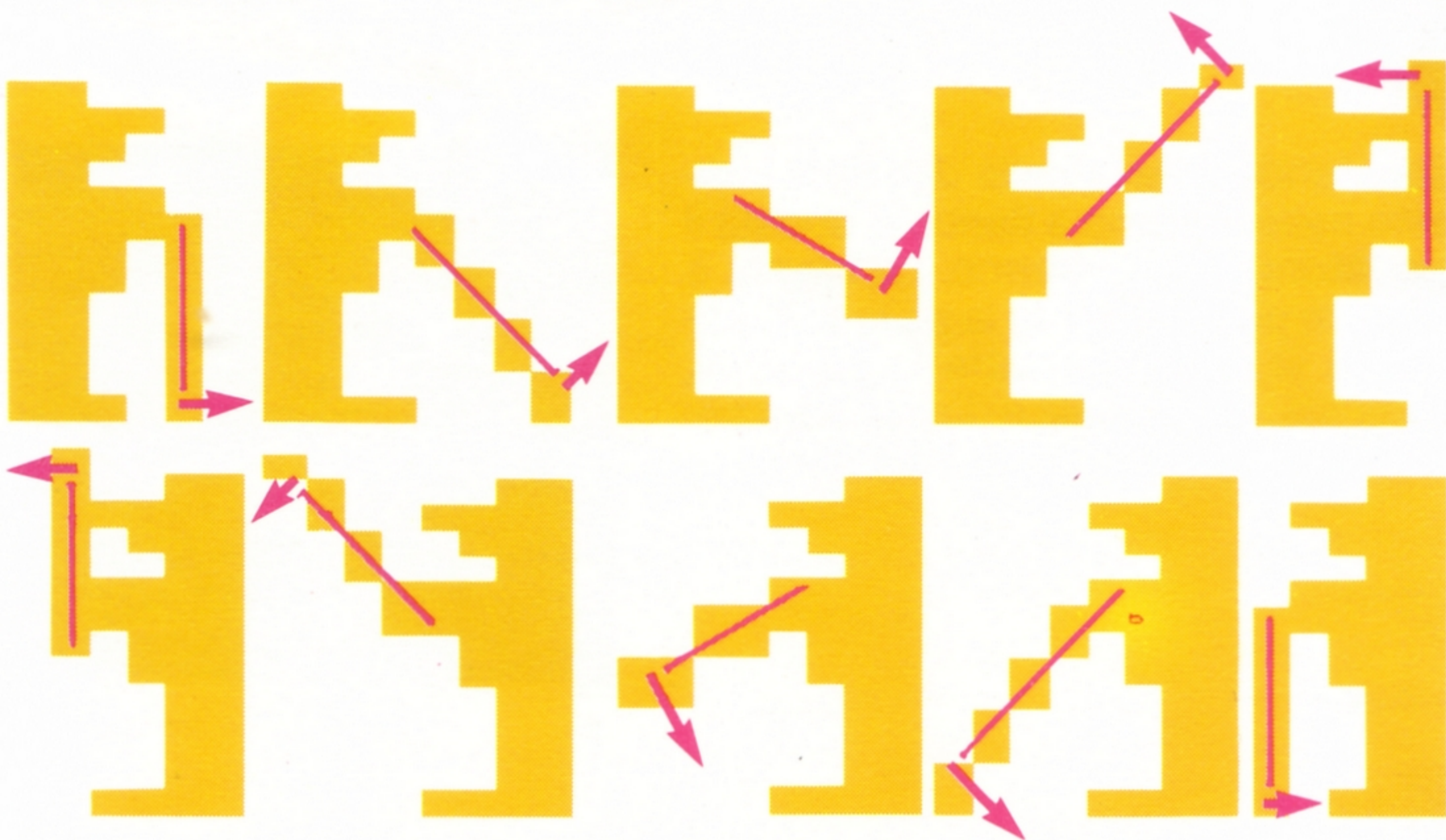
Come abbiamo già detto, la punta della mazza è sempre rivolta verso la pallina.

Per cambiarne l'angolazione (rispetto alla pallina), piazzate l'estremità della mazza sopra la pallina e fate spostare il giocatore intorno alla stessa usando la leva. Quando avrete trovato la posizione desiderata lasciate l'estremità della mazza sopra la pallina e premete il pulsante del telecomando per dare inizio al "backswing".

La pallina colpita partirà in direzione perpendicolare rispetto alla mazza.



Esempi di lancio della pallina



Nota: l'estremità della mazza copre (o è vicina) alla pallina

Regola: la pallina viaggia perpendicolarmente alla mazza

La direzione in cui verrà lanciata la pallina viene determinata nel momento in cui inizia il "backswing". Spostate o fate camminare il giocatore allontanandolo dalla pallina e quando non siete sicuri di un colpo fate uno "swing" di prova per accertarvi sulla direzione dello "swing" stesso. Quando si fa uno "swing" di prova il colpo non viene contato.

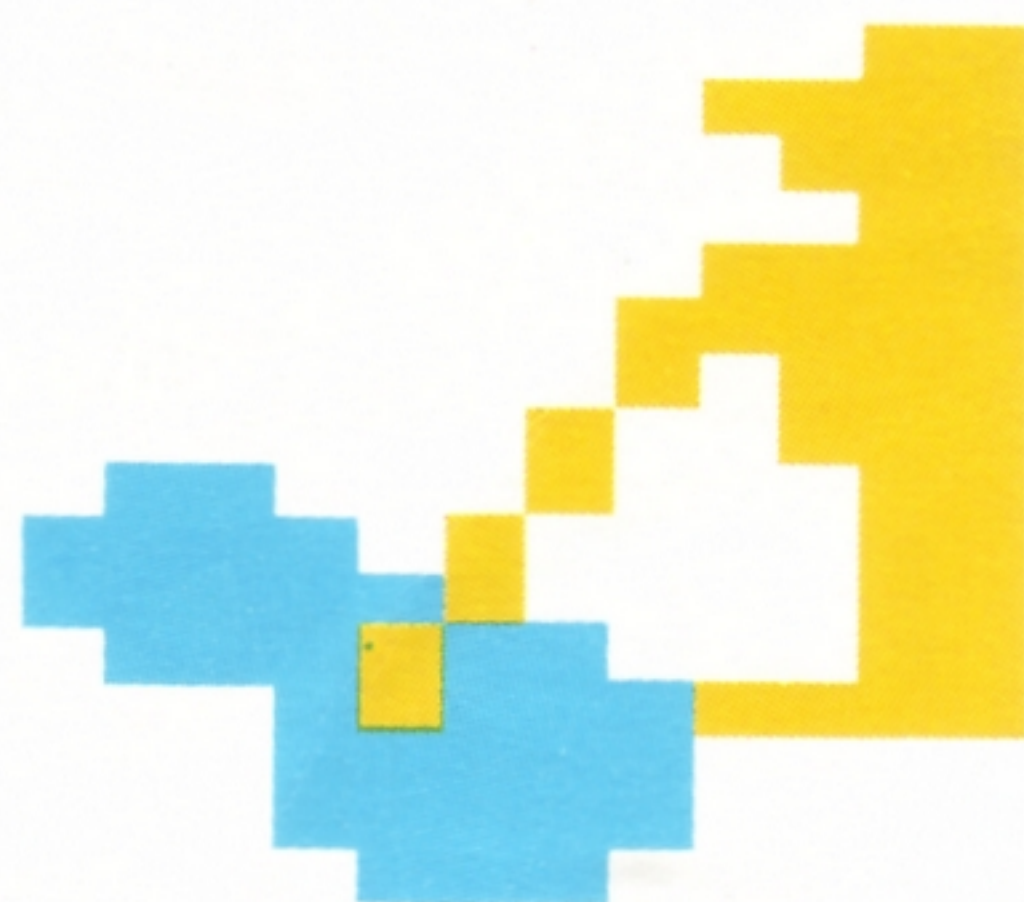
COME SI GIOCA

Quando la pallina colpisce un albero senza forza sufficiente rimbalza direttamente all'indietro. Quando la pallina finisce in un laghetto viene riportata sul fairway, nel punto più prossimo a quello in cui la pallina è entrata nell'acqua e si aggiunge un punto di penalità al vostro punteggio.

Le palline che finiscono nelle buche di sabbia vi restano affossate. Per questo la pallina colpita nella sabbia parte con minor velocità. Inoltre quando la pallina finisce nella sabbia diventa invisibile. Si può localizzare la pallina osservando in che direzione punta l'estremità della mazza.

Notate nel disegno che, sebbene la pallina non sia visibile, la mazza punta in una direzione definita. Spostate il giocatore e la mazza attraverso la fossa di sabbia e notate in quale direzione punta la mazza quando il giocatore rallenta. Con questi due indizi dovrebbe essere relativamente facile localizzare la pallina. Battuta con forza e da una distanza sufficiente la pallina sorvola (o attraversa) alberi, laghetti, fosse di sabbia. Quando arriva sul green al posto del fairway appare sullo schermo un primo piano del green stesso. Con un tiro molto preciso si può comunque infilare la pallina in buca direttamente dal fairway senza vedere il primo piano del green.

Tutte le volte in cui la pallina entra nel rough o si arresta, perde velocità e diventa invisibile, a seconda della posizione in cui si trova il commutatore di difficoltà. (Vedi COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ). La pallina colpita nel rough parte con una forza pari alla metà di quella normale. Occorre quindi una forza doppia per ottenere una identica traiettoria.



COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

Il commutatore di difficoltà di sinistra viene usato dal giocatore di sinistra nel gioco a due giocatori o, dall'unico giocatore negli altri giochi. Il commutatore di difficoltà di destra viene usato dal giocatore di

destra nel gioco a due. Per entrambi i commutatori di difficoltà la posizione **A** corrisponde a un notevole livello di abilità. La posizione **B** corrisponde a un livello di gioco meno impegnativo. Con il commutatore in **B** la buca diventa più grande e la pallina si ferma sul bordo del rough. Il rough è tutta la zona celeste chiaro che circonda il fairway o il green. Nella posizione **A** invece la buca è più piccola. Inoltre la pallina colpita con troppa forza si addentra nel rough. Quando entra nel rough la pallina perde velocità e quando viene colpita parte con metà forza. Inoltre quando si trova nel rough la pallina diventa invisibile. Per cercarla comportarsi come nel caso della fossa di sabbia.

Nota: il giocatore si sposta più lentamente quando si trova a poca distanza dalla pallina per aiutarvi a posizionare lui e la mazza con maggior precisione.

IL GIOCO A DUE

Il giocatore di sinistra inizia e gioca l'intera buca. Poi tocca al giocatore di destra, quindi il giocatore di sinistra gioca la seconda buca e così via.

PUNTEGGIO

Il punteggio viene tenuto automaticamente dal Computer che registra ogni colpo. Il vostro obbiettivo è fare il percorso con un numero di colpi inferiore a quello dell'avversario o di pareggiare o battere il par del percorso. Il punteggio del giocatore di sinistra viene riportato nell'angolo alto di sinistra dello schermo. Il punteggio del giocatore di destra viene invece indicato nell'angolo alto di destra. Nel gioco in solitario il punteggio viene indicato nell'angolo alto di sinistra.

N° BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTALE
PAR DELLA BUCA	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36