



ZXGOLF

Manual del jugador

"The golf game your Spectrum deserved."



Menyiques · 2026

Para ZX Spectrum 128K · 128 / +2 / +2A / +3

Carga

Inserta la cinta, teclea LOAD "" y pulsa ENTER. ZXGolf carga en una sola sesión: aparecerá la pantalla de presentación y, al terminar, el menú principal con la música de título. Requiere un ZX Spectrum de 128K (128 / +2 / +2A / +3) en modo 128.

Menú principal

El menú alterna automáticamente con la pantalla de créditos; pulsa cualquier tecla para recuperarlo. Las opciones se seleccionan con las teclas numéricas:

- **1 · MODE** — Tipo de partida (Play Match / Train Hole, para entrenar un hoyo suelto).
- **2 · HOLES** — Recorrido completo de 18 hoyos o sólo los 9 primeros o últimos hoyos.
- **3 · PLAYERS** — Un jugador contra la CPU, un jugador solo, o dos jugadores humanos.
- **4 · REDEFINE KEYS** — Redefinición completa del teclado.
- **5 · COLOR** — Modos de color.
- **6 · SOUND** — Efectos y música.
- **0 · START** — Comenzar la partida.

Antes de empezar se pedirán los nombres de los jugadores: hasta 8 caracteres, ENTER para confirmar y Mayús+0 para borrar.



El menú principal de ZXGolf

Controles (por defecto)

Acción	Tecla
Cambiar de palo	Q / A
Girar la dirección de tiro	O / P
Disparo (barra de golpe)	ESPACIO
Vista de green y tarjeta	MAYÚS + ESPACIO
Vuelo de cámara por el hoyo	MAYÚS + Q/A/O/P

Todas las teclas son redefinibles desde el menú. El vuelo de cámara admite diagonales; un segundo sin tocarlo, o cualquier otra tecla, devuelve la cámara a la bola.

El golpe

Orienta el tiro con las teclas de giro: la cruz de mira y la línea del minimapa indican la dirección. Elige palo con Q/A — el juego propone uno adecuado a la distancia, pero la decisión final es tuya. Observa el viento: la rosa indica la dirección y el número la intensidad.

Pulsa Disparo para armar la barra de golpeo. El golpe tiene tres tiempos:

- 1. Activación.** La flecha espera en el origen. Disparo arranca el barrido; cualquier otra tecla cancela sin consecuencias.
- 2. Fuerza.** La flecha barre hacia la izquierda, rebota en el tope y regresa. Pulsa Disparo donde quieras fijar la fuerza: cuanto más a la izquierda, más fuerte. Si la flecha se escapa por la derecha, después de rebotar, el golpe se anula sin contar.
- 3. Precisión.** La flecha vuelve a barrer a la derecha; detenla sobre la línea de precisión. Desviarse tuerce la trayectoria hacia ese lado. Si la flecha se escapa, la bola no se mueve pero el golpe cuenta: es la penalización por soltar tarde.

EI SUPER SHOT

Solo con el drive: clava la fuerza exactamente en el tope de la barra (la zona negra) y la precisión sobre la línea. La recompensa es un 10% adicional de potencia y el anuncio en pantalla. Es la diferencia entre un buen drive y uno de máster.

Los palos

#	Palo	Máx. yd (100%)	Loft
0	DR (driver)	240	10°
1	3W madera 3	225	13°
2	4W madera 4	215	15°
3	1I hierro 1	205	16°
4	3I	190	19°
5	4I	180	22°
6	5I	165	25°
7	6I	150	29°
8	7I	135	33°
9	8I	120	37°
10	9I	110	41°
11	PW pitching	90	45°
12	SW sand	70	52°
13	PT putter	30	—

El green

Al llegar la bola al green el juego cambia automáticamente a la vista cenital del mismo. El putter usa una barra simplificada de solo fuerza, sin fase de precisión. Apunta con las teclas de giro, modula la fuerza según la distancia a la copa y recuerda que también puede usarse el putter desde fuera del green. Los putts muy cortos se conceden automáticamente sumando un golpe (gimme).

Terrenos

La calle es rápida y noble; el rough frena y castiga; el bunker resta mucha potencia; los árboles detienen la bola; el agua y el fuera de límites (OOB) cuestan golpe y bola repuesta. El minimapa muestra el hoyo completo con la bola parpadeando, la copa y el arbolado.

Reglas de juego

- Juego por golpes con tarjeta oficial de 18 hoyos.
- **Regla del honor:** en el primer tee el orden se sortea; después saca primero quien hizo menos golpes en el hoyo anterior (en caso de empate se mantiene el orden).
- **Concesión:** al superar el doble del par el hoyo se concede y se anota el doble del par en la tarjeta.
- Los marcadores del HUD muestran hasta 99 golpes; más allá, el campo SHOT muestra “-” (y deberías plantearte el Train Hole).

Vistas y tarjeta

MAYÚS+ESPACIO en cualquier momento abre la vista del green, y desde ella la tarjeta de resultados con los nombres y el total de ambos jugadores. Desde la tarjeta puede abandonarse la partida (END GAME? Y/N). Entre hoyo y hoyo, la pantalla de presentación muestra el número de hoyo, la distancia, el par y el marcador en vivo con la diferencia respecto al par de cada jugador.

Consejos del profesional

- Con viento en contra, un palo más y fuerza contenida rinde mejor que forzar el drive.
- El rebote de la fuerza es tu amigo: aprende el ritmo del barrido de la barra de golpeo con el Train Hole.
- En putts largos, quedarse corto suele ser mejor que pasarse: la concesión no perdona.
- La CPU lee el campo antes de cada golpe. Tú también deberías: el vuelo de cámara existe para eso.

Buen juego, y que gane el mejor.