



ZXGOLF

Manual do jogador

"The golf game your Spectrum deserved."



Menyiques · 2026

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

Carregamento

Insira a cassete, escreva LOAD "" e prima ENTER. O ZXGolf carrega numa única sessão: aparece o ecrã de apresentação e, ao terminar, o menu principal com a música de título. Requer um ZX Spectrum de 128K (128 / +2 / +2A / +3) em modo 128.

Menu principal

O menu alterna automaticamente com o ecrã de créditos; prima qualquer tecla para o recuperar. As opções seleccionam-se com as teclas numéricas:

- **1 · MODE** — Tipo de partida (Play Match / Train Hole, para treinar um buraco à escolha).
- **2 · HOLES** — Percurso completo de 18 buracos, ou apenas os 9 primeiros ou os 9 últimos.
- **3 · PLAYERS** — Um jogador contra o CPU, um jogador sozinho, ou dois jogadores humanos.
- **4 · REDEFINE KEYS** — Redefinição completa do teclado.
- **5 · COLOR** — Modos de cor.
- **6 · SOUND** — Efeitos e música.
- **0 · START** — Começar a partida.

Antes de começar pedem-se os nomes dos jogadores: até 8 caracteres, ENTER para confirmar e CAPS SHIFT+0 para apagar.



O menu principal do ZXGolf

Controlos (predefinidos)

Ação	Tecla
Mudar de taco	Q / A
Rodar a direção da pancada	O / P
Disparo (barra de pancada)	ESPAÇO
Vista do green e cartão	CAPS SHIFT + ESPAÇO
Voo de câmara sobre o buraco	CAPS SHIFT + Q/A/O/P

Todas as teclas são redefiníveis a partir do menu. O voo de câmara admite diagonais; um segundo sem lhe tocar, ou qualquer outra tecla, devolve a câmara à bola.

A pancada

Oriente a pancada com as teclas de rotação: a cruz de mira e a linha do minimapa indicam a direção. Escolha o taco com Q/A — o jogo propõe um adequado à distância, mas a decisão final é sua. Observe o vento: a rosa indica a direção e o número a intensidade.

Prima Disparo para armar a barra de pancada. A pancada tem três tempos:

- 1. Ativação.** A seta espera na origem. Disparo inicia o varrimento; qualquer outra tecla cancela sem consequências.
- 2. Força.** A seta varre para a esquerda, ressaltar no topo e regressa. Prima Disparo onde quiser fixar a força: quanto mais à esquerda, mais forte. Se a seta escapar pela direita, depois de ressaltar, a pancada é anulada sem contar.
- 3. Precisão.** A seta volta a varrer para a direita; pare-a sobre a linha de precisão. Desviar-se torce a trajetória para esse lado. Se a seta escapar, a bola não se move mas a pancada conta: é a penalização por soltar tarde.

O SUPER SHOT

Só com o driver: crave a força exatamente no topo da barra (a zona preta) e a precisão sobre a linha. A recompensa é 10% adicional de potência e o anúncio no ecrã. É a diferença entre um bom drive e um drive de mestre.

Os tacos

#	Taco	Máx. yd (100%)	Loft
0	DR (driver)	240	10°
1	3W madeira 3	225	13°
2	4W madeira 4	215	15°
3	1I ferro 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 wedge	90	45°
12	SW sand wedge	70	52°
13	PT putter	30	—

O green

Quando a bola chega ao green, o jogo muda automaticamente para a vista aérea do mesmo. O putter usa uma barra simplificada só de força, sem fase de precisão. Aponte com as teclas de rotação, doseie a força conforme a distância ao copo e lembre-se de que o putter também pode ser usado fora do green. Os putts muito curtos são concedidos automaticamente, somando uma pancada (gimme).

Terrenos

O fairway é rápido e nobre; o rough trava e castiga; o bunker rouba muita potência; as árvores detêm a bola; a água e o fora de limites (OOB) custam uma pancada e bola reposta. O minimapa mostra o buraco completo com a bola a piscar, o copo e o arvoredo.

Regras de jogo

- Jogo por pancadas com cartão oficial de 18 buracos.
- **Regra da honra:** no primeiro tee a ordem é sorteada; depois joga primeiro quem fez menos pancadas no buraco anterior (em caso de empate mantém-se a ordem).
- **Concessão:** ao ultrapassar o dobro do par, o buraco é concedido e anota-se o dobro do par no cartão.
- Os marcadores do HUD mostram até 99 pancadas; para além disso, o campo SHOT mostra "- -" (e devia pensar no Train Hole).

Vistas e cartão

CAPS SHIFT+ESPAÇO abre em qualquer momento a vista do green e, a partir dela, o cartão de resultados com os nomes e o total de ambos os jogadores. A partir do cartão pode abandonar-se a partida (END GAME? Y/N). Entre buracos, o ecrã de apresentação mostra o número do buraco, a distância, o par e o marcador ao vivo com a diferença de cada jogador em relação ao par.

Conselhos do profissional

- Com vento contra, um taco a mais e força contida rende melhor do que forçar o drive.
- O ressalto da força é seu amigo: aprenda o ritmo do varrimento da barra de pancada com o Train Hole.
- Em putts longos, ficar curto costuma ser melhor do que passar: a concessão não perdoa.
- O CPU lê o campo antes de cada pancada. Você também devia: o voo de câmara existe para isso.

Bom jogo, e que ganhe o melhor.