



ZXGOLF

Руководство игрока

"The golf game your Spectrum deserved."



Meniques · 2026

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

Загрузка

Вставьте кассету, наберите LOAD "" и нажмите ENTER. ZXGolf загружается за один сеанс: появится заставка, а по окончании загрузки — главное меню с титульной музыкой. Требуется ZX Spectrum 128K (128 / +2 / +2A / +3) в режиме 128.

Главное меню

Меню автоматически чередуется с экраном титров; нажмите любую клавишу, чтобы вернуть его. Пункты выбираются цифровыми клавишами:

- **1 · MODE** — тип игры (Play Match / Train Hole — тренировка отдельной лунки).
- **2 · HOLES** — полный раунд из 18 лунок либо только первые или последние 9.
- **3 · PLAYERS** — один игрок против компьютера, один игрок сам по себе или два игрока-человека.
- **4 · REDEFINE KEYS** — полное переопределение клавиш.
- **5 · COLOR** — режимы цвета.
- **6 · SOUND** — эффекты и музыка.
- **0 · START** — начать игру.

Перед началом игры вводятся имена игроков: до 8 символов, ENTER — подтвердить, CAPS SHIFT+0 — стереть.



Главное меню ZXGolf

Управление (по умолчанию)

Действие	Клавиша
Смена клюшки	Q / A
Поворот направления удара	O / P
Удар (шкала удара)	SPACE
Вид грина и карточка	CAPS SHIFT + SPACE

Все клавиши можно переопределить в меню. Облёт камерой поддерживает диагонали; секунда без нажатий — или любая другая клавиша — возвращает камеру к мячу.

Удар

Направьте удар клавишами поворота: прицельный крест и линия на миникарте показывают направление. Выберите клюшку клавишами Q/A — игра предлагает подходящую по дистанции, но последнее слово за вами. Следите за ветром: роза показывает направление, число — силу.

Нажмите клавишу удара, чтобы взвести шкалу. Удар состоит из трёх фаз:

- 1. Активация.** Стрелка ждёт в начале шкалы. Клавиша удара запускает движение; любая другая отменяет без последствий.
- 2. Сила.** Стрелка идёт влево, отскакивает от края и возвращается. Нажмите клавишу удара там, где хотите зафиксировать силу: чем левее, тем сильнее. Если стрелка после отскока уйдёт за правый край, удар отменяется и не засчитывается.
- 3. Точность.** Стрелка снова идёт вправо; остановите её на линии точности. Промех отклоняет траекторию в ту же сторону. Если стрелка уйдёт за край, мяч не сдвинется, но удар засчитывается: это штраф за позднее нажатие.

SUPER SHOT

Только с драйвером: поймите силу точно на краю шкалы (чёрная зона), а точность — на линии. Награда — дополнительные 10% мощности и объявление на экране. Это разница между хорошим драйвом и мастерским.

Клюшки

#	Клюшка	Макс. ярд (100%)	Лофт
0	DR (драйвер)	240	10°
1	3W вуд 3	225	13°
2	4W вуд 4	215	15°
3	1I айрон 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 питчинг-ведж	90	45°
12	SW сэнд-ведж	70	52°
13	PT паттер	30	—

Грин

Когда мяч попадает на грин, игра автоматически переключается на вид грина сверху. У паттера упрощённая шкала — только сила, без фазы точности. Цельтесь клавишами поворота, соразмеряйте силу с расстоянием до лунки и помните, что паттером можно бить и за пределами грина. Совсем короткие патты засчитываются автоматически с добавлением одного удара (гимми).

Покрытия

Фервей быстрый и честный; раф тормозит и наказывает; бункер сильно гасит мощность; деревья останавливают мяч; вода и аут (ООВ) стоят удара, и мяч возвращается на место. Миникарта показывает всю лунку: мигающий мяч, лунку и деревья.

Правила игры

- Игра на счёт ударов с официальной карточкой на 18 лунок.
- **Правило чести:** на первом ти порядок разыгрывается жребием; далее первым бьёт тот, кто сделал меньше ударов на предыдущей лунке (при равенстве порядок сохраняется).
- **Уступка:** при превышении двойного пара лунка сдаётся, и в карточку записывается двойной пар.
- Счётчики HUD показывают до 99 ударов; дальше поле SHOT показывает «- -» (и вам стоит подумать о Train Hole).

Виды и карточка

CAPS SHIFT+SPACE в любой момент открывает вид грина, а из него — карточку результатов с именами и суммой обоих игроков. Из карточки можно покинуть игру (END GAME? Y/N). Между лунками экран-заставка показывает номер лунки, дистанцию, пар и текущий счёт с разницей каждого игрока относительно пара.

Советы профессионала

- Против ветра клюшка длиннее и сдержанная сила работают лучше, чем форсированный драйв.
- Отскок силы — ваш друг: выучите ритм шкалы удара в режиме Train Hole.
- В длинных паттах недокат обычно лучше переката: уступка не прощает.
- Компьютер читает поле перед каждым ударом. Вам тоже стоит: для этого и существует облёт камерой.

Хорошей игры — и пусть победит сильнейший.