

# LEADER BOARD



## "SIMULADOR DE GOLF"

**CBM 64/128**

Bienvenido al maravilloso mundo del Golf profesional con LEADER BOARD. Con unos sorprendentes gráficos en 3D, los jugadores se enfrentarán a distintos campos de Golf de 18 hoyos cada uno, en los que necesitarán de toda su Concentración, Estrategia y Control para terminar el recorrido bajo par.

Sin lugar a dudas el juego de Golf más realista del mercado, LEADER BOARD es un simulador que te da la auténtica perspectiva de un campo de Golf.

Tres niveles de juego de "AMATEUR" a PROFESIONAL

- 1 a 4 Jugadores
- Elección de Palo, Distancia, Efecto etc.
- Sonido Real
- Nivel de Práctica
- Puntuación Automática
- Campos de 18 Hoyos

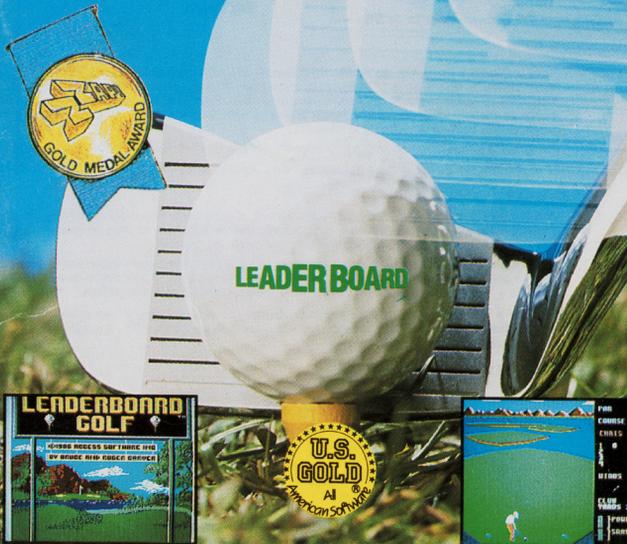


LEADER BOARD

CBM 64/128

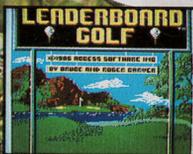
# LEADER BOARD

**CBM 64/128**



Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S.A. Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

ACCESS Software Incorporated



## LEADERBOARD

### INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Pon un joystick en el portal número 2.
2. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Una vez que salga el mensaje de FOUND LEADERBOARD, pulsa la tecla COMMODORE.
3. Una vez que veas la pantalla de Select Player, el juego está cargado.
4. **DEBES DEJAR LA TECLA PLAY, FAST FORWARD, O REWIND (PLAY, AVANCE RAPIDO O REBOBINAR) PULSADA MIENTRAS JUEGAS.** Se recomienda la de avance rápido. Puedes quitar la cinta si quieres, pero deberás hacerlo mientras esten en la pantalla de Select Number of Players. En cualquier otro punto del juego, si no aprietas una de estas teclas, el juego no funcionará.

Para Empezar:

### SELECCIONA EL NUMERO DE JUGADORES

Pueden jugar a LEADERBOARD entre 1 y 4 jugadores. Pulsa las teclas 1, 2, 3 o 4, respectivamente.

### PON EL NOMBRE DE LOS JUGADORES Y LOS NIVELES DE DIFICULTAD

Escribe el nombre del primer jugador (hasta 8 letras), y pulsa RETURN. Selecciona el nivel de dificultad del primer jugador. Cada jugador puede competir al nivel que le es propio, según su experiencia. Pulsa N para Novato, A para Amateur, y P para Profesional.

NIVEL	DESCRIPCION
NOVATO	Principiante. Cuando se juega a este nivel, los golpes no se ven afectadas por el viento, ni tendrán efecto los "hook" y los "slice".
AMATEUR	Nivel intermedio —No tendrá efecto el viento sobre los golpes.
PROFESIONAL	Nivel Avanzado. Sin restricciones en cuanto a viento, hook y slice.

Una vez metido el nombre y nivel del primer jugador, hacer lo mismo con los demás jugadores.

### SELECCIONA NUMERO DE HOYOS

Puedes jugar desde 18 a 72 hoyos:

Selecciona 18 pulsando F1	
» 36 » F3	
» 54 » F5	
» 72 » F7	

### SELECCIONA CAMPOS

Hay cuatro tipos distintos de campo. Cada uno tiene una dificultad distinta. Si has seleccionado más de 18 hoyos, puedes jugar los campos en cualquier orden. Por ejemplo, si has seleccionado 72 hoyos, y quieres jugar todos los campos, teclaea 1, 2, 3, 4 o 2, 3, 4, 1, etc. Para jugar el mismo campo cuatro veces, teclaea 1, 1, 1, 1 o 2, 2, 2, 2, etc.

### JUGANDO LA PARTIDA

#### SELECCIONA UN PALO

Se seleccionan los palos moviendo el joystick hacia arriba o abajo. La tabla siguiente te indica la distancia para cada palo:

PALO	MAS CORTO	MAS LARGO
1W 1 Wood	156	271
3W 3 Wood	135	245
5W 5 Wood	128	234
1I 1 Iron	110	220
2I 2 Iron	100	210
3I 3 Iron	88	202
4I 4 Iron	70	189
5I 5 Iron	67	181
6I 6 Iron	55	169
7I 7 Iron	50	153
8I 8 Iron	36	138
9I 9 Iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter*	1"	64'

El ordenador seleccionará automáticamente el pateador cuando estás en el green (a menos de 64 pies de la bandera). Es el único palo que puedes usar en el green.

### LA PUNTERIA

Usa el cursor para dirigir el vuelo de la bola. El cursor se encuentra varios metros por delante del jugador. Para mover el cursor, mueve el joystick a derecha o izquierda. ¡Si juegas al nivel Profesional, vigila el viento antes de decidirte!

**VIENTO (Nivel Profesional solamente).** El viento puede tener un efecto sustancial sobre tu tiro. Para controlarlo, tienes que aprender a leer los indicadores en la parte derecha de la pantalla.

**Blanco:** El palo blanco indica la velocidad del viento. Si es muy alto, es que hay mucho viento.



Azul: La línea azul indica la dirección del viento, teniendo en cuenta que si la línea apunta hacia ti, esa es precisamente la dirección del viento.

### HACER UN SWING Y GOLPEAR LA BOLA

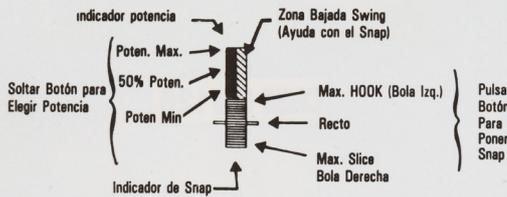
Una vez seleccionado el palo, y dirigido el cursor, hay sólo tres cosas más que hacer antes de que la bola salga golpeada: comenzar el swing, ajustar la fuerza, y hacer el juego de muñecas necesario para controlar el hook o el slice.

Las tres cosas se consiguen durante la secuencia del swing, y requieren una concentración y un timing muy especial. Hay dos pasos a seguir:

**Paso 1:** Comienza el swing pulsando el botón. **Paso 2:** Elige la fuerza, soltando el botón durante la primera parte del swing. La fuerza está en su máximo sólo en la parte más alta del swing, por lo que si sueltas el botón en ese momento, tendrás toda la potencia a tu disposición. Si lo sueltas justo antes o justo después del punto de mayor altura, reducirás la potencia un poco, etc.

La cantidad de fuerza disponible durante el swing hacia atrás se ve en la parte superior izquierda del indicador potencia/snap. Cuando se suelta el botón, la potencia queda marcada en el indicador.

## INDICADOR DE POWER/SNAP



Paso 3. Elige el snap (juego de muñecas) pulsando el botón justo antes o en el momento mismo de hacer contacto con la bola. Si lo haces al tocar la bola (o en la barra transversal en el indicador) producirá un golpe recto. Si haces el snap demasiado temprano, harás que la bola salga hacia la izquierda ("hook"). Por otra parte, hacerlo demasiado tarde causará un "slice", o dicho de otro modo, que la bola se vaya hacia la derecha.

Por tanto, la secuencia correcta es: Comienzo — Potencia — Snap o Botón — Soltar — Botón. La mejor manera de aprender a golpear la bola derecho, es de practicar en el campo de práctica.

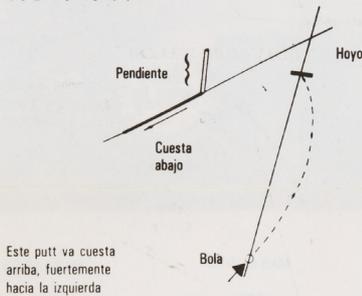
## PATEAR

Una vez que te hayas acercado a 64 pies del hoyo, el ordenador te pondrá automáticamente en el green, y sacará la bandera del hoyo. Sólo podrás usar el pateador en esta situación. Para patear, sólo hay que hacer dos cosas: dirigir el golpe, y elegir la potencia.

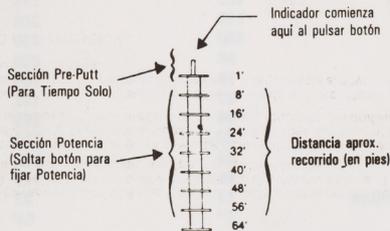
Usa el cursor como antes para dirigir el golpe. La bola saldrá inicialmente en esa dirección, pero como sigue depende de la pendiente de la hierba. Para saber la pendiente que tiene el green, aprende a leer el indicador que aparece en el green a la izquierda del golfista.

Determina la potencia necesaria, según la distancia hasta el hoyo. Pulsa el botón y manténlo pulsado hasta que alcances la potencia necesaria para llegar hasta el hoyo; luego suelta el botón, y el golpe sale automáticamente.

## ENTENDIENDO LA PUNTUACION

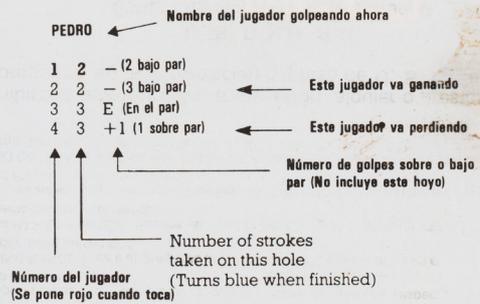


## POWER INDICATOR



La puntuación se ve a la derecha de la pantalla. El indicador muestra qué jugador está golpeando, qué jugadores están en el hoyo, cuántos golpes cada uno ha necesitado para ese hoyo, y cómo se compara la puntuación total de cada jugador con el par del recorrido. El par es el número de golpes que un buen jugador debería de haber necesitado para llegar hasta el hoyo en juego. Si tu puntuación es "-5", eso indica que estás "cinco bajo par", o que llevas cinco golpes menos que lo que debería llevar un buen jugador (esa puntuación sería excelente). Una "E" indica que estás exactamente en el par, y un "+5", por ejemplo, que llevas cinco golpes de más. Esta puntuación no indica para nada la puntuación conseguida en el hoyo en curso.

## REGLAS PARA LA PUNTUACION



- Se contará un punto cada vez que golpees la bola, independientemente de la distancia que recorra, desde que sales del tee, hasta que metas la bola en el hoyo.
- Tendrás una penalización si te sales del campo, metes la bola en el agua o en el barro.
- Gana el jugador con la puntuación más baja.

## REGLAS DEL JUEGO

- JUEGA COMO LA ENCIENTRES.** Debes jugar la bola desde el punto donde la encuentres, con las únicas excepciones de las bolas que salen del campo, o de aquellas que aterricen en el agua o en el barro (ver más abajo).
- FUERA DE CAMPO.** Si tu swing hace que la bola salga del campo, oírás un zumbido. Tendrás penalización, y la bola será devuelta al sitio del golpe original. Sigue siendo tu turno.
- EN EL AGUA.** Si tu bola aterriza en el agua, verás y oírás el chapuzón. Tendrás una penalización, y la bola volverá al lugar desde donde se hubiera golpeado.
- EN EL BARRO.** Si tu bola aterriza en el borde de una isla, se quedará varada en el barro, y tendrás que volver a jugarla. A veces te encontrarás con pequeños obstáculos que no aparentan ser hierba. Intenta no aterrizar en ellos, puesto que se consideran sitios no aptos para el juego, y tendrás que volver a golpear.
- EL ORDENADOR** mirará desde el mismo punto de vista que el jugador a la hora de determinar la "jugabilidad" de una bola que se ha quedado parada. Si al acercarse más a la bola, se ve que ha ido a parar en el agua o en barro (pero no lo parecía desde lejos), el ordenador te colocará una loneta debajo de la bola que te permitirá jugarla como si estuviera en la hierba. ¡Considéralo un golpe de suerte!

## MÉTODOS DE JUEGO

- JUGADOR:** En este juego, estás sólo, contra el par del campo, o contra tu mejor puntuación anterior. No juegas contra el ordenador.
- JUGADORES O MAS**
  - Después de que cada jugador haya salido del tee del Hoyo 1, el jugador que está el más lejos del hoyo tira primero, el que está el segundo más lejos tira el siguiente, etc. Si aun después de tu tiro, sigues estando más lejos del hoyo que nadie, seguirá siendo tu turno. Seguirás hasta que ya no estés el más lejano.
  - Cuando un jugador ha golpeado su bola y se le ha terminado el turno, su bola no aparecerá en la pantalla hasta que vuelva a ser su turno.
  - Decide el orden de juego cuando pongas los nombres al comienzo de la partida. Este orden fijará la posición de tu puntuación durante todo el juego. Si sales segundo desde el Hoyo 1, la segunda puntuación será siempre la tuya.
  - Una vez que se ha terminado un hoyo, el jugador con la menor puntuación en ese hoyo sale el primero en el siguiente. Esto se llama "tener el honor". Puesto que la puntuación se saca en cada hoyo, se podrá determinar siempre quién tiene el honor. El ordenador también lleva la cuenta, y cambia el color de la puntuación del que tiene el honor.

## SUGERENCIAS

- VIGILA TU PALO.** Asegúrate que el palo que quieres usar es el indicado en la pantalla. A veces puede cambiar accidentalmente el palo elegido al hacer los últimos ajustes de dirección.
  - Siempre vete al campo de práctica (DRIVING RANGE) antes de empezar. Esto te permite practicar el tiempo de tu swing.
  - Recuerda que el viento puede variar mucho tu golpe, sobre todo usando palos de hierro cortos, y con el PW.
  - Intenta evitar quedarte al borde del green muy lejos del hoyo cuando ya estés relativamente cerca. Si el green es muy grande y en cuesta, te será casi obligatorio dar dos golpes para meter la bola en el hoyo.
  - Cuidado al medir las distancias de los obstáculos de agua, ya que caer en ellos te costará golpes extra.
  - Aprende a usar los hook y los slice, golpes a izquierda y derecha, respectivamente, que usan el viento para tomar efecto.
- DRIVING RANGE:** Para ir al campo de práctica, pulsa la R cuando estás en el menú de seleccionar Jugador. Salte pulsando /.
- TERMINAR LA PARTIDA:** Puedes terminar la partida y volver al menú inicial casi en cualquier momento del juego, pulsando /.
- Si quieres volver a jugar con los mismos jugadores, etc., desde el primer hoyo, pulsa P en la pantalla Select Player.

**MODO DE DEMOSTRACION AUTOMATICA:** Si dejas el ordenador un minuto, pasará a demostrar el juego. También puedes seleccionarlo desde el menú, pulsando la D.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de U. S. GOLD, S.A.

U. S. GOLD, S.A.  
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid