

3.2 Das Setup-Menü nachlesen.

Zur besseren Orientierung haben die Programmierer von "Links386 Pro" eine Perspektive eingebaut, von der jeder normale Golfer nur träumen kann. Wenn Sie den Button "Top" anklicken wird der Platz aus der Vogelperspektive gezeichnet.

Mit Hilfe der sieben Buttons auf der linken Seite läßt sich das Bild vergrößern, verkleinern, verschieben und wieder in den Ursprungszustand zurücksetzen. Sie können das Bild aber auch verschieben, wenn Sie mit der Maus auf die Karte zeigen, die linke Maustaste festhalten und dann die Maus bewegen. Ein weiteres Feature ist die Anzeige der Entfernung vom Ball zum Cursor und vom Cursor zur Fahne, wenn Sie auf das Bild zeigen und die rechte Taste gedrückt halten. Mit dieser Methode läßt sich jederzeit die Entfernung vom Ball zu einem beliebigen Punkt der Spielbahn ermitteln.

Wenn mehrere Spieler an einer Runde beteiligt sind, ist immer derjenige zuerst an der Reihe, der das vorherige Loch mit den geringsten Schlägen absolviert hat. Nachdem jeder abgeschlagen hat, ist immer der Spieler dessen Ball am weitesten von der Fahne entfernt ist, als nächster am Zug. Wenn Sie diese Reihenfolge verändern wollen, können Sie den "Skip"-Button drücken. Er läßt den Spieler der am Zuge ist aus und gibt dem nächsten Spieler das Schlagrecht.

Da der Bildschirm keine so gute Orientierung zuläßt, wie es in der Wirklichkeit der Fall ist, sind neben der Draufsicht weitere Hilfsmittel zur Orientierung des Spieler in "Links386 Pro" integriert worden. "Grid" zeichnet über den Boden ein Raster, das dem Spieler, vor allem beim Putten, das Lesen des Grüns erleichtert.

Wenn Sie Probleme haben den Standort der Fahne zu lokalisieren (dies ist vor allem bei Doglegs und bei Lagen hinter Hindernissen der Fall), dann können Sie sich durch Druck auf das Fahnenymbol die Fahne heranzoomen lassen. Ebenfalls nützlich, sowohl beim Putten als auch bei langen Schlägen ist die Information über das Profil des Platzes. Große Höhenunterschiede sind auch bei "Links386 Pro" bezüglich der Schlägerwahl zu berücksichtigen.

"Links386 Pro" bietet die Möglichkeit sich jederzeit den aktuellen Punktestand anzeigen zu lassen. Über "Scores" im Swing-Panel läßt sich die Score-Card hervorholen. Die erste Zeile benennt das jeweilige Loch, darunter sind die Längen der verschiedenen Abschläge, gefolgt von dem Par verzeichnet. Die weiteren acht Zeilen werden von den Spielern und deren Ergebnissen belegt. In diesem Fall ist dies nur einer (Trebor), im Status eines Pro, wie das "P" hinter dem Namen anzeigt. Loch 10 ist mit drei Schlägen (Birdie) absolviert worden und bei Loch 11 hat er schon zwei Schläge ausgeführt. Unter "In" wird die Summe der Schläge der absolvierten hinteren 9 Löcher (bisher nur drei) angezeigt. Unter "Tot" finden Sie die Summe aller bisher gespielten Löcher (hier vom Bleistift verdeckt). Mit "Display Front" kann man sich die vorderen 9 Löcher anzeigen lassen und wer seine Ergebnisse gern schriftlich hat, kann diese jederzeit ausdrucken ("Print"). An der Score-Card läßt sich übrigens ablesen, wie viele Mulligans und Gimmies jemand verwendet hat (unter "Mul" und "G").

Als letztes Feld auf der linken Seite ist der Button "Drop" zu finden. Mit seiner Hilfe kann bei einem verzogenen Schlag (ins Wasser oder außerhalb der erlaubten Zone (out of bounds) der Ball wieder in das Spiel zurück gebracht werden. Wird der Ball verschlagen erscheint ein Bild, das den Spieler dazu auffordert entweder den Ball zu wiederholen oder zu dropen.

Wenn Sie sich für das Dropen entscheiden, erscheint ein weiteres Menü. In diesem können Sie sich aussuchen, ob Sie den Ball an der vorgegebenen Stelle fallen lassen ("Hit From Here"), ob Sie sich 50 Feet nach hinten bewegen ("Back up 50 Feet") oder ob Sie sich eine freie Stelle auswählen, die hinter dem Punkt liegt, an dem Sie die Spielbahn verlassen haben ("Select New Position"). Mit "Return To Original Spot" kann man jederzeit zum ersten vorgeschlagenen Punkt zurückkehren.

Weitere wichtige Swing-Panel-Funktionen sind die Anzeige der Windrichtung und der Windstärke. Rechts unten auf der Anzeige befindet sich der Kompaß, dessen Pfeil die Richtung des Windes angibt. Links daneben ist der Balken angeordnet, dessen Höhe Aufschluß über die Windstärke gibt (je höher der Balken, um so stärker bläst es). Beachten Sie hierzu Kapitel "3.8 Umweltbedingungen".

Die Lage (Lie) des Balles wird in Wort und Bild ebenfalls auf der rechten Seite beschrieben. "Links386 Pro" kennt die Lagen Asphalt, Concrete, Deep Gras, Deep Rough, Dirt, Dormant Grass, Fairway, Green, Lava, Mud, Ocean, Pine Needles, Rough, Sand, Stream und Water.

Falls Sie mit der Blickrichtung im Sichtfenster nicht zufrieden sind, können Sie die Richtung jederzeit verändern. Durch Anklicken des "Rotate"-Buttons können Sie stufenlos nach links und rechts schwenken.

Ganz rechts oben auf dem Swing-Panel ist unter der Anzeige des aktivierten Schlägers der Button "Club" zu finden. Sowohl er als auch eine Bewegung der Maus oberhalb des Buttons lassen das Schlägerauswahlmenü erscheinen. Dort sind alle mitgeführten Schläger mit Längenangaben (für Pro) verzeichnet. Durch einfaches Anklicken läßt sich der Schläger schnell wechseln.

Bevor Sie nun den ersten Schlag ausführen können, müssen Sie sich noch mit den verschiedenen Schlagvarianten bekannt machen, die rechts neben dem Swing-Button angeordnet sind. Solange "Adress" nicht aktiviert ist, können Sie die verschiedenen Schläge üben. Bei "Straight" fliegt der Ball gerade, während er bei "Draw" eine Links- und bei "Fade" eine Rechtskurve vollführt. "Chip" und "Putt" können hier ebenfalls ausgewählt werden. Mehr Hintergrundwissen zu diesen Schlägen finden Sie im Kapitel "3. Golfschule". Jeder Schläger ermöglicht zwei gesonderte Setup-Einstellungen die über "User1" und "User2" aktiviert werden können.

Der Abschlag

Nachdem Sie nun im Schnelldurchgang alle Features des Swing-Panel kennengelernt haben, können Sie sich jetzt mit dem wichtigsten Instrumenten von "Links386 Pro" bekannt machen, dem Swing-Button und dem Swing-Indicator in der Mitte des Panels und dem Marker im Sichtfenster.

Zielen

Mit dem Marker wird die Flugrichtung des Balles bestimmt. Mit der linken Maustaste können Sie die rot/weiß gestreifte Stange an jeden beliebigen Punkt des Bildes setzen. Zwischen Ball und Marker wird die sogenannte Ballziellinie gezogen und damit die genaue Richtung ermittelt, in der der Ball fliegen wird.

Auf dem oberen Bild würde, einen geraden Abschlag vorausgesetzt, der Ball rechts in den Bäumen landen. Es empfiehlt sich den Marker nicht so eng an den Spieler zu setzen, da schon geringe Abweichungen sich über die Länge des Fluges zu Metern addieren. Auf dem folgenden Bild würde der Ball z. B. bei einem geraden Schlag auf dem Fairway landen, obwohl die Stange nur ein paar cm nach links verschoben wurde.

Wenn Sie in Gedanken eine Linie an den Ball und den Markerfuß legen werden Sie zu dem gleichen Ergebnis kommen. Wer sicher gehen will, setzt den Marker gleich auf den Fairway. Informationen über Entfernung und Lage des Markers werden gleichzeitig rechts unten eingeblendet.

Schwingen

Nachdem Sie mit dem Marker die grobe Richtung angegeben haben, können Sie den eigentlichen Schwung ausführen. Dies geschieht durch Drücken des Swing-Buttons auf dem Swing-Panel.

Mit der linken Maustaste wird der Button solange gedrückt gehalten bis die gelbe Füllung des Swing-Indicators die 12-Uhr-Markierung erreicht hat. Der Golfer auf dem Bild führt einen Rückschwung aus.

Läßt man die Maustaste vor Erreichen dieser Markierung los, hat der Schwung weniger Kraft und der Ball fliegt nicht so weit. Dafür ist allerdings die Kontrolle des Balles einfacher, was sich bei einem Fehlschlag in geringerer Abweichung der Flugkurve auswirkt. Kurz nachdem der Swing-Button losgelassen wird beginnt der Golfer mit dem Abschwung. Bei Erreichen der unteren Markierung (6 Uhr) muß die linke Maustaste erneut gedrückt werden.

Während die obere Markierung die Stärke des Schlages bestimmt, ist der Grad der Genauigkeit mit der man die untere Markierung trifft ausschlaggebend dafür, wie gerade der Ball in Richtung Marker fliegt. Ein rechts neben der 6-Uhr-Markierung gestoppter Schwung wird nach rechts

verzogen. Die Stärke der Abweichung hängt von der Entfernung zur unteren Markierung und von der Stärke des Rückschwunges ab. Über der 12-Uhr-Markierung machen sich Abweichung an der unteren Markierung sehr stark bemerkbar. Eine Landung im Rough ist dann unvermeidbar.

Zur Erinnerung: Der Marker setzt zwar die Grundrichtung, die Flugrichtung aber hängt entscheidend davon ab, wie gut die untere Marke des Swing-Indicators getroffen wird.

Beim Putten und Chippen gelten die gleichen Regeln wie beim normalen Schlag.

Nach dem Schlag wird ein Fenster über das Swing-Panel gelegt, dieses beinhaltet die Daten des Schlages.

Die Werte in den Feldern "In Air", "Total" und "To Pin" geben die Flugweite, die gesamte Weite inklusive Ausrollen und die Entfernung zur Fahne an. Auf der rechten Seite wird die Lage des Balles mitgeteilt und mit "Forward" und "Reverse" kann man sich seinen Schlag noch einmal aus verschiedenen Perspektiven anschauen. Wer seinen Schlag festhalten möchte, kann dies mit "Save Shot" tun.

Alle abgespeicherten Schläge können über "Game" "View Saved Shot" immer wieder betrachtet werden.

Mißratene Schläge können mit "Mulligan" zurückgenommen werden, doch denken Sie daran, dieser Schritt wird unwiderruflich in Ihrer Statistik vermerkt. Nach Drücken von "Continue" wird das nächste Bild gezeichnet und die Runde geht weiter.

Spiele speichern und laden

Wer nicht die Zeit hat 18 Runden am Stück zu spielen, hat die Möglichkeit sein Spiel zwischendurch abzuspeichern. Über den Button "Menu" im Swing-Panel und über "Game" im Hauptmenü kann "Save Game in Progress" angewählt werden. In dem folgenden Fenster muß nun unter "Filename" der Name eingegeben und mit "OK" der Vorgang abgeschlossen werden.

Das Spiel kann nun jederzeit über "Game", "Resume Saved Game" an der abgespeicherten Stelle weitergespielt werden. In dem erscheinenden Fenster muß man den jeweiligen Spielstand nur noch per Mausklick aktivieren.

Löcher üben

Möchten Sie nur einzelne Löcher spielen, können Sie über "Game" und "Practice" jedes einzelne Loch von allen vorhandenen Kursen direkt anwählen. Das Fenster "Practice" ähnelt dem normalen Fenster zu Beginn einer Runde, hat jedoch unter dem Kurs-Namen eine Leiste, in der Sie jedes der 18 Löcher einzeln anklicken können. Im Practice-Modus wird immer nur ein Loch gespielt und danach kehrt das Programm wieder zu diesem Bildschirm zurück.

Das Options-Menü

Über das Options-Menü werden Musik- und Sprachausgabe- und Bildschirmeinstellungen vorgenommen. Ebenfalls ist hier die Anpassung des Druckers zur Ausgabe der vielen Statistiken zu finden.