GSPro-golfsimulaattorin käyttöohje

Suomenkielinen ohje (perustuu GSPron viralliseen englanninkieliseen käyttöoppaaseen)

Tietoja tästä ohjeesta

Tämä ohje on suomennos ja tiivistelmä GSPron virallisesta englanninkielisestä käyttöoppaasta (GSPro Knowledge Base, gspro.gitbook.io/gspro-knowledge-base) sekä GSPron kotisivujen (gsprogolf.com) tiedoista. Ohje vastaa ohjelmaversiota 3.1.x (tilanne 14.10.2026).

GSPron valikot ja asetukset ovat englanniksi. Siksi ohjeessa on valikkojen ja asetusten nimet englanniksi suomennoksen rinnalla, jotta ne löytää ohjelmasta helposti.

Muokkaus ja täydennys: Tiedosto on tehty LibreOffice Writerilla muokattavaksi. Otsikot käyttävät tyylejä *Otsikko 1–3*, joten sisällysluettelon voi päivittää valikosta *Työkalut → Päivitä → Kaikki sisällysluettelot*. Kohdat, jotka kannattaa täydentää omilla tiedoilla, on merkitty tekstillä **[TÄYDENNETTÄVÄ]**.

1. Johdanto

GSPro on Windows-tietokoneella toimiva golfsimulaattoriohjelmisto. Se ottaa vastaan lyöntitiedot yhteensopivalta tutkalta tai kameratutkalta (launch monitor) ja laskee niiden perusteella pallon lennon ja vierimisen virtuaaliradalla.

Ohjelmiston pääpiirteet:

- 4K-grafiikka ja realistinen pallofysiikka.
- Yli 2 500 yhteisön tekemää rataa, joiden lataus on ilmainen. Mukana on myös virallisia ratoja.
- Paikallinen peli tai verkkopeli enintään 8 pelaajalle. Pelimuotoja ovat muun muassa lyöntipeli (stroke), scramble, vertailupeli (match play), best ball, vuorolyöntipeli (alternate shot), stableford ja shamble.
- Harjoitusalue, ratakohtainen harjoittelu, haasteet ja taitotestit.
- Simulator Golf Tour (SGT) -turnaukset.
- Avoin rajapinta (OpenAPI), jonka kautta GSProhon voi liittää omia ratkaisuja.

GSPro toimii vain Windows-tietokoneella. Mac- ja iOS-versiota ei ole.

Huomautus: GSPro-pelissä esiintyvät golfkentät eivät ole kyseisten oikeiden kenttien omistajien

hyväksymiä tai niihin liittyviä.

2. Järjestelmävaatimukset ja asennus

2.1 Tietokoneen vaatimukset

GSPro vaatii Windows 10- tai Windows 11 -tietokoneen. Valmistajan suositukset ovat:

Käyttötarkoitus	**Vapaa levytila**	**Näytönohjain**	**Muisti**
Vähimmäissuositus (1080p)	10 Gt	GTX 3060	16 Gt
Hyvä 1080p-kokemus	20 Gt	RTX 3070 / 3060 Ti	16 Gt
Hyvä 4K-kokemus	20 Gt	RTX 3080 tai parempi	32 Gt

Lisäksi tarvitaan vakaa internetyhteys sekä tutkasta riippuen verkkoportti (Ethernet) ja/tai Bluetooth.

2.2 Tuetut tutkat

Viralliset yhteensopivat tutkat ovat (tilanne kotisivujen mukaan):

- **Uneekor:** EyeXO, EyeXO2, EyeMini, EyeMini Lite, QED, XR
- **FlightScope:** Mevo+, Mevo Gen2, Xi, X2, X3
- **Foresight:** GC3, GCQuad, GCQuad Max, GCHawk, Falcon
- **Bushnell:** Launch Pro
- **Full Swing:** KIT
- **Garmin:** Approach R10, R50
- **Rapsodo:** MLM2Pro
- **Muut:** ProTee VX, GolfTrak, Nova (OpenLaunch), Square (Home) ja Square Omni, VTrack, GolfJoy (Spica 3, GDS Pro, GR2, GR3, GR3 Pro), Bluetees RAINMAKER

Joillakin laitteilla on lisävaatimuksia, jotka on täytyttävä ennen GSPron käyttöä:

- **Foresight GC3, GCQuad, GCHawk:** FSX 2020 tai FSX Play.
- **Bushnell Launch Pro:** GOLD-tason tilaus.
- **Uneekor:** voimassa oleva Uneekorin “Pro Package” -tilaus.
- **Rapsodo MLM2Pro:** Rapsodon Premium-jäsenyys.

Tutkan valmistajan oma ohje kertoo, miten laite yhdistetään GSProhon. Yhdistämisohjeet löytyvät GSPron Knowledge Basesta (kohta *Setup and Installation*) kullekin tutkalle erikseen.

2.3 Lisenssi

GSPro on vuositilaus, jonka hinta on 250 USD vuodessa (verot lisäksi). Tilaus sisältää ohjelmapäivitykset tilauksen ajan. Osto tehdään oman tutkan valinnan mukaan, ja ostoksen jälkeen sähköpostiin tulee lisenssiavain ja latausohje.

Jos hankit uuden tutkan, lisenssityypin voi vaihtaa GSPron lisenssinmuunnostyökalulla (License

Conversion Tool, gsprogolf.com/convert.html). Jos lisenssi ei toimi, sen voi nollata sivulla gsprogolf.com/reset.html. Tarvitset siihen oston yhteydessä käytetyn sähköpostiosoitteen ja lisenssiavaimen.

Vanhat elinikäiset (lifetime) lisenssit toimivat edelleen, mutta uutta elinikäistä lisäosaa ei enää myydä.

2.4 Asennus vaihe vaiheelta

1. Lataa GSPron asennusohjelma (zip-tiedosto) GSPron sivuilta tai oston yhteydessä saamastasi latausohjeesta.
2. Avaa Windowsin Resurssienhallinta ja siirry Lataukset-kansioon. Kaksoisnapsauta zip-tiedostoa.
3. Avautuvassa ikkunassa on kaksi tiedostoa. Käynnistä asennustiedosto (.msi) kaksoisnapsautuksella.
4. Windows saattaa näyttää sinisen varoitusikkunan. Valitse **More info** ja sen jälkeen **Run anyway**.
5. Asennusohjelma (Setup Wizard) avautuu. Valitse **Next**.
6. Asennuskansioksi kannattaa jättää oletus **C:\GSProV1**, ellei sijaintia ole pakko vaihtaa. Valitse **Next** ja vahvista asennus uudelleen **Next**-painikkeella.
7. Kun asennus on valmis, valitse **Close**.
8. Käynnistä työpöydän **GSPro Launcher** -kuvake (golfpallo).
9. Launcher tarkistaa päivitykset ja lataa ne automaattisesti. Sen jälkeen se sulkeutuu ja GSPro Configuration -ikkuna avautuu.
10. Valitse näytön tarkkuus ja grafiikkalaatu huolellisesti. Laatuasetus riippuu tietokoneen suorituskyvystä. Very High- ja Ultra-asetukset vaativat tehokkaan pelitietokoneen. Jos olet epävarma, aloita **GSPro Lite** -asetuksella ja nosta laatua testaamisen jälkeen.
11. Valitse **Play**. Ensimmäisellä käynnistyskerralla ohjelma pyytää lisenssiavainta. Syötä avain **täsmälleen** sellaisena kuin se on sähköpostissa: kirjaimet isoina ja viivat mukana.

Vinkki: Jos virustorjunta estää GSPron toiminnan, lisää GSPro virustorjunnan poikkeuksiin. Knowledge Basessa on ohjeet muun muassa McAfeelle ja Malwarebytesille.

2.5 Päivitykset

GSPro on oletuksena asetettu versioon **Latest Stable**. Päivityksen voi pakottaa kohdasta *Settings* → *Game* → *System* (valinta **Download Latest Stable**). Samasta kohdasta voi ladata testiversion (**Download Public Beta**), joka sisältää uusia ominaisuuksia ennen vakaata julkaisua. Muutos tulee voimaan, kun käynnistät ohjelman seuraavan kerran.

3. Käynnistys ja päävalikko

Käynnistä GSPro työpöydän Launcher-kuvakkeesta. Päävalikon kulmissa on seuraavat toiminnot:

- **Exit** (vasen yläkulma): sulkee GSPron kokonaan.

- **Players / Settings** (oikea yläkulma): pelaajien, pelin ja visuaalisten asetusten valikot.
- **Versionumero** (vasen alakulma): käytössä olevan GSPro-version numero.
- **Connect Manager -yhteys** (oikea alakulma): pieni vihreä tai punainen viiva. Vihreä tarkoittaa, että GSPron ja Connect Managerin (tutkayhteyden hoitava apuohjelma) välinen yhteys toimii. Punainen tarkoittaa, että jokin estää yhteyden tai että Connect Manager on suljettu.

Keskellä ovat pelitavat:

Valinta	Kuvaus
Local Match	Paikallinen peli yksin tai simulaattoritilassa olevien pelaajien kesken.
Practice	Kaksi harjoitustilaa: Practice Range ja On Course Practice.
Challenges	Viisi haastetta: Operation 36, Distance Challenges, Custom Skills Test, Ultimate Long Drive ja 60 Shot Skills Test.
Tournaments	Simulator Golf Tour (SGT) -turnaukset SGT-tilillä.
Online Match	Verkkopeli, jossa voi luoda huoneen tai liittyä toisen huoneeseen.

4. Asetukset (Settings)

Asetuksiin pääsee päävalikon oikeasta yläkulmasta. Ne jakautuvat kolmeen osaan: pelaajat (Players), peli (Game) ja visuaaliset asetukset (Visual Settings).

4.1 Pelaajat (Players)

Voit luoda enintään 1 000 pelaajaa, hallita jokaisen omia asetuksia ja yhdistää pelaajan tuettuihin palveluihin. Uusi pelaaja lisätään vasemman alakulman +-painikkeella. Pelaajalla on kolme välilehteä: **Information**, **Golf Bag** ja **Operation 36**.

Välilehti Information

- **Player Name:** pelissä näkyvä nimi. SGT-jäsenillä nimen on oltava täsmälleen sama kuin SGT-tilin käyttäjänimi.
- **SGT ID:** Simulator Golf Tour -jäsenen tunniste (ks. luku 9).
- **Email Address:** GSPron ostossa käytetty sähköpostiosoite. Se auttaa tietojen synkronoinnissa verkkoportaaliin.
- **Handicap:** tasoitus, jota käytetään paikallisissa ja verkossa pelattavissa ei-turnauspeleissä nettotuloksen laskemiseen. Vaihtoehdot ovat **Slider** (tasoituksen voi säätää käsin) ja **GSPro Handicap** (GSPro laskee ja päivittää tasoituksen automaattisesti pelattujen kierrosten perusteella käyttäen 30 viimeisimmän 18 reiän kierroksen kuutta parasta tulosta).
- **Handedness:** oikea- tai vasenkätinen.

- **Mini Map Location:** minikartan paikka ruudulla (vasen/oikea). *Global* käyttää yleisasetusta tai ratasuunnittelijan oletusta.
- **Realism:** *Global* käyttää kierroksen Match Settings -asetusta. *Custom* mahdollistaa karkean ja syvän karkean (rough, deep rough) rangaistusten sekä tehonlisäyksen (power boost) säätämisen. *Full Curvature* tarkoittaa täsmälleen sitä, mitä tutka GSProlle lähettää. Arvoa voi pienentää asteittain kohti *Reduced*-tasoa, jossa sivuspinin vaikutus pienenee.

Vinkki: Realism-asetusta kannattaa kokeilla rauhassa harjoitusalueella. Sillä voi tehdä pelistä mukavampaa aloittelijoille ja tasoittaa taitoeroja pelaajien välillä.

Välilehti Golf Bag

Mailasetti määritellään jokaiselle pelaajalle erikseen. Valitse ensin pudotusvalikoista mailat, jotka ovat mukana.

- **Manual Entry:** syötät jokaiselle mailalle matkan käsin. Matka on **kokonaismatka (total), ei carry-matka**. GSPro käyttää matkoja ehdottaessaan sopivaa mailaa pelinäkymän vasemmassa alakulmassa. Kaikki tutkat eivät käytä mailanvalitsinta.
- **Bag Mapping Session:** mittaat omat matkasi kuten mailasovituksessa. Valitse **Start Bag Mapping** ja sen jälkeen **Begin**. Jokaisella mailalla lyödään 5 lyöntiä. Viimeisen lyönnin voi poistaa ennen seuraavaa (esimerkiksi huono osuma). GSPro laskee keskiarvon ja tallentaa sen matkaksi. Mittaus on tehtävä loppuun asti, jotta matkat tallentuvat.
- **Bag Locker:** voit tallentaa useita mailasettiyhdistelmiä nimellä ja ladata ne myöhemmin (**Open Bag Locker**).

Kun olet valmis, valitse aina **Apply Updates**. **Reset to Defaults** palauttaa oletukset.

Välilehti Operation 36

Näyttää pelaajan etenemisen Operation 36 -ohjelmassa (ks. kohta 8.1).

4.2 Peli (Game)

Game

- **Units:** metrinen tai imperiaalinen järjestelmä.
- **Altitude/Elevation:** korkeus merenpinnasta. Tarkimpia tietoja varten aseta sama korkeus kuin simulaattoritilasi todellinen korkeus tai kolmannen osapuolen ohjelmassa (esim. Uneekor View, ProTee Labs) käyttämäsi arvo.
- **MiniMap Location:** minikartta vasemmassa tai oikeassa alakulmassa.
- **Player Rotation Style:** lyöntijärjestys.
  - *Classic:* kauimpana reiästä oleva pelaa seuraavaksi.
  - *Play Out Hole:* jokainen pelaaja pelaa koko reiän loppuun ennen seuraavaa.
  - *Putt Out:* pelaaja jatkaa vuoroaan, kunnes on greenillä. Kun kaikki ovat greenillä, kauimpana oleva puttaa ensin.
- **Enable Ghost Play:** ottaa haamupelin käyttöön (ks. luku 6).

- **Auto Putt Fixed Distances:** automaattiputin kiinteiden pistepiirien etäisyydet (One ja Two).
- **Launch Monitor Carry:** oletuksena pois päältä. Pidä pois päältä, ellei erityinen syy vaadi muuta.

Realism

- **Ball Shape / Curvature:** liukusäädin *Restricted – Full*. Asetus määrää, miten paljon tutkan raportoima pallon spin vaikuttaa lentoon. *Full* on oletus ja realistisin. *Restricted* vähentää sivuspinin vaikutusta (koukut ja slaissit) eniten.
- **Play Mode:**
  - *Realistic:* oletus. Käyttää kaikkia tutkan tietoja ja GSPron lentomallia.
  - *Casual:* lisää lyönteihin tehoa (boost) liukusäätimellä *None – 2x*. Boostin voi rajoittaa vain draiveriin.

System

- **Course Folder:** ratakansion sijainti. Oletus on `C:\gsprov1\core\gspro\courses\`. Kansion voi siirtää toiselle levylle Knowledge Basen ohjeen (*How To Move Course Folder*) mukaan.
- **Control Type:** *Simulator* (peli tutkan kautta, Connect käytössä) tai *Mouse* (peli pelkällä hiirellä ja näppäimistöllä).
- **On Screen Keyboard (Beta):** näyttöpohjainen näppäimistö hiiren tai kosketusnäytön käyttäjille.
- **Activate Course Server:** lisää ratasuunnittelijalta saatu ratapalvelin ratakirjastoon.
- **Clear Cache:** tyhjentää välimuistin. Tarvitaan esimerkiksi silloin, kun asennat radan uuden version käsin.
- **Reload Courses:** lataa radat uudelleen ilman ohjelman uudelleenkäynnistystä, kun olet lisännyt ratoja tai ratapalvelimia.
- **Reset GSPro Connect:** käynnistää Connect-sovelluksen uudelleen, jos se ei käynnistynyt tai suljettiin vahingossa.
- **Download Latest Stable / Download Public Beta:** ks. kohta 2.5.

Sounds

- **GSPro Sounds**, **Course Sounds**, **Menu Sounds** ja **Master:** äänenvoimakkuudet (pelin äänet, ratojen ympäristöäänet, valikkoäänet ja kokonaisäänenvoimakkuus).
- **Ball Ready Sound Alert:** merkkiääni aina, kun tutka ilmoittaa olevansa valmis lyöntiin.

4.3 Visuaaliset asetukset (Visual Settings)

User Interface (käyttöliittymä)

- **Enable Gimme Circle:** näyttää lipun ympärillä “gimme”-ympyrän. Ympyrän piilottaminen ei poista gimme-sääntöä.
- **Show Aim Indicator:** iso tähtäysmerkki (punainen kehys). Lipun merkki on valkoinen.

- **Show Ball Ready Indicator:** nuolet palloikonin vieressä osoittavat, että tutka on valmis. **Hide User Interface On Ready** piilottaa sen sijaan koko käyttöliittymän.
- **Distance Display:** pienellä näytöllä pallon lennon aikana joko matka lippuun (lasku) tai lyöty matka (nousu).
- **Scorecard After Hole:** kuinka kauan tuloskortti näytetään reikien välillä. Nolla = ei näytetä.
- **Hide User Interface On Shot:** piilottaa käyttöliittymän lyönnin aikana.
- **Show Up Next Message:** näyttää seuraavan lyöjän nimen.
- **Match Settings Condensed View (Beta):** tiivis näkymä Match Settings -asetuksiin.
- **Hide Distance Banner On Green:** piilottaa matkabannerin, kun pallo on greenillä.
- **Show Simulator Golf Tour Leaderboard:** näyttää SGT-tapahtuman tulostaulun.
- **Show Club Selector:** mailanvalitsin näytetään aina, ei koskaan tai piilotetaan lyönnin ajaksi.
- **Narrow UI Mode:** kapea käyttöliittymä 1:1-kuvasuhteen simulaattoreille tai jos teksti on sekavaa.
- **Disable Main Menu Video:** korvaa päävalikon taustavideon still-kuvalla.

Camera Options (kamera)

- **Follow Camera:** kamera seuraa palloa. Liukusäätimellä säädetään, kuinka pian kamera lähtee pallon perään.
- **Hole Intro Fly To Animation:** lentoanimaatio reikien välillä. **Green to Tee** lentää viimeksi puttatulta greeniltä seuraavalle lähtöpaikalle.
- **Flyover Settings:** reiän ylilennon nopeus ja korkeus.
- **Disable MiniMap Points Of Interest:** piilottaa minikartan pisteet (greenin etu- ja takareuna sekä esteet).
- **Automatic Hole Flyover:** automaattinen ylilento jokaisella reiällä.
- **Force Pin Banner to Front:** lipun merkki pysyy muiden kohteiden edessä (uusi versiossa 3.1.6.2).
- **Ball Trail Color / Size:** pallon jäljen väri (punainen, sininen, vihreä, keltainen tai ei mitään) ja paksuus. **Color Boost** lisää kontrastia.
- **Disable Gradient Fog:** korjaa joillakin AMD-näytönohjaimilla näkyvät valkoiset ääriviivat.
- **Ghost Shot Speed:** haamupelaajan lyöntinopeus.
- **Draw Distance:** kuinka kauas tekstuurit piirretään.

Offset (näytön siirtymä)

Jos lyöt simulaattorissa näytön keskilinjasta sivussa, pallo voi lähteä ruudulla eri kohdasta kuin mihin olet sen lyönyt. **Screen Offset** siirtää pelin keskilinjaa vasemmalle tai oikealle. Syötä näytön leveys ja tarvittava siirtymä **millimetreinä**.

- **Putting Screen Offset:** siirtymä vain puttauksessa (kun maila on putteri).
- **Enable Auto Offset For Foresight Devices:** GSPro muuttaa siirtymää automaattisesti Foresight-tutkan siirtymän mukaan.

Vinkki: Helpoin tapa säätää siirtymä on avata Practice Range ja painaa näppäintä **L**. Näin siirtymän voi säätää suoraan kentällä niin, että linja täsmää harjoitusalueen keskiviivan kanssa.

5. Paikallinen peli (Local Match)

Paikallisessa pelissä pelaa yksin tai enintään 8 pelaajaa samassa simulaattoritilassa. Pelaajat voi luoda etukäteen asetuksissa tai lisätä nopeasti pelin alussa.

5.1 Radan valinta

Valitse päävalikosta **Local Match**. Radan valintaruudussa:

1. **Select Course:** haku radan nimellä, sijainnilla tai suunnittelijalla.
2. **Filters:** oikealla suodattimet radan löytämiseksi.
3. **Course Name / Location:** radan nimi ja sijainti.
4. **Full Information:** radan lisätiedot (lyhyt kuvaus, päivityspäivä ja oma viimeisin tulos).
5. **Favorite:** merkitsee radan suosikiksi, jolloin sen löytää *Favorites*-suodattimella.
6. **Play:** aloittaa pelin valmistelun.

Radat ladataan ilmaiseksi SGT-ratapalvelimelta. GSPro sisältää mukanaan yhden harjoitusalueen ja ratapalvelimen kautta tulevan toisen harjoituspaikan.

5.2 Kierroksen asetukset

Ennen kierrosta on kolme välilehteä: **Players**, **Match Settings** ja **Holes**.

Players

- Lisää pelaaja napsauttamalla +-ruutua ja valitsemalla pelaaja pudotusvalikosta.
- Pelaajan lähtöpaikan (tee) voi vaihtaa nuolilla. Oletuksena käytetään Match Settings -asetuksen lähtöpaikkaa.
- **Change Team/Color:** joukkuepelissä värit vaihdetaan joukkueen mukaan.
- **Invite Players:** muuttaa paikallisen pelin verkkopeliksi.
- **Create New Player:** luo väliaikaisen pelaajan, jota ei tallenneta pelaajalistaan.
- **Head To The Range:** siirtää radan omalle harjoitusalueelle, jos kentällä on sellainen.
- **Play Course:** aloittaa kierroksen.

Match Settings

Round Setup

- **Game Mode:** Stroke Play, Scramble, Match Play, Alternate Shot (Stroke), Best Ball, Stableford, Shamble.
- **Tee Box:** yleinen lähtöpaikka, jos pelaajalle ei ole erikseen valittu.
- **Pins:** lipun paikka (torstai, perjantai, lauantai tai sunnuntai).
- **Gimme/Auto Putt:** gimme-etäisyys (2, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 16, 18 tai 20), Auto-Putt Fixed,

Auto-Putt Random, Pick Your Putt tai AutoPutt Fixed w/Chip.
- **Mulligans:** uusintalyönnit päälle tai pois. Pikanäppäin pelissä: **Ctrl+M**.
- **Resume Round:** jatkaa keskeytettyä kierrosta. Muut asetukset harmaantuvat, koska käytetään edellisen kierroksen asetuksia ja pelaajia. Jos haluat aloittaa uuden kierroksen, jätä asetus pois päältä.

Course Setup

- **Green Firmness / Fairway Firmness:** viisi tasoa pehmeästä erittäin kovaan (linksityyli).
- **Elevation:** *Global* (Game-asetuksissa määritetty korkeus) tai radan suunnittelijan määrittämä korkeus.
- **Stimp:** greenien nopeus.
- **Wind:** No Wind, Calm (0–5 mph), Breezy (5–10 mph), Gusty (10–25 mph).

Scoring & Assistance

- **Concede / Auto Concede:** suurin tulos, jolla reikä luovutetaan automaattisesti.
- **Putting Assistance:** korjaa putin lähtösuuntaa puoliautomaattisesti. Jotkin tutkat vinouttavat putin suuntaa, ja asetus rajoittaa vinouden enintään 2 asteeseen.
- **Breakline Indicator:** punainen tähtäyspuikko, jonka valkoinen häntä näyttää greenin kaltevuuden. Mitä pidempi häntä, sitä voimakkaampi kaato.
- **Realism:** *Force Realistic* pakottaa realistiset asetukset kaikille. *Player Settings* käyttää pelaajakohtaisia asetuksia.
- **Handicap Play:** laskee nettotulokset automaattisesti, jos pelaajien tasoitukset on asetettu.
- **Putting Forgiveness:** putin “anteeksiantavuus”, eli miten helposti pallo putoaa reikään tai kimpoaa pois.
- **Putting Auto Aim:** GSPro tähtää putin puolestasi.
- **Course Recommended Settings:** asettaa kaikki asetukset radan suunnittelijan suosittelemiksi.

Holes

Valitse pelattavat reiät. Oletuksena kaikki 18 on valittu. Voit poistaa yksittäisiä reikiä tai kokonaisen etu- tai takaysin (**Front 9** / **Back 9**).

6. Haamupeli (Ghost Play)

Haamupelissä voit pelata aiemmin tallennettuja kierroksia vastaan. Valmiiksi pelattu 18 reiän lyöntipelikierros (Stroke Play) voidaan tallentaa “haamupelaajaksi”. Haamupelaaja lyö täsmälleen samat lyönnit kuin tallennetulla kierroksella.

Käyttöönotto: Ota haamupeli käyttöön kohdasta *Settings → Game → Enable Ghost Play.* Oletuksena se on pois päältä.

Rajoitus: Haamupeli ei ole käytettävissä verkkopeleissä.

Haamukierrosten tarkistus: Kun valitset radan, oikeaan yläkulmaan ilmestyy pieni merkki, jos radalle on tarjolla haamukierroksia. Kaikilla radoilla niitä ei vielä ole.

Haamupelaajan lisääminen: Lisää uusi pelaaja kuten paikallinen pelaaja ja valitse tyhjän paikan vieressä oleva haamukuvake. Haamukierrokset ovat viittä tyyppiä:

1. **Local:** omalle koneelle itse tallennetut kierrokset.
2. **GSPro Cloud:** pilveen tallennetut parhaat kierrokset radan ja lähtöpaikan mukaan.
3. **GSPro Cloud ?:** pilvikierros, jonka tulos on piilotettu.
4. **SGT:** radalla pelatun SGT-turnauksen paras kierros (jos et itse pelaa turnausta).
5. **SGT Tournament:** meneillään olevan SGT-turnauksen nykyinen paras tulos.

Oman kierroksen tallennus: GSPro tallentaa valmiit 18 reiän lyöntipelikierrokset automaattisesti pilveen, mutta kaikkia ei tarjota valittavaksi. Tallenna kierros omaksi haamukierrokseksi valitsemalla tuloskortilla pelaajan nimen vieressä oleva haamukuvake.

Ghost Shot Speed: haamupelaajien lyöntinopeus (1x–2,5x) säädetään Visual Settings -asetuksista.

7. Harjoittelu (Practice)

7.1 Practice Range

Valitse **Practice → Practice Range**. Oletuksena avautuu Driving Range. Muihin tiloihin vaihdetaan pudotusvalikosta.

Driving Range

- **Driving Range Width:** väylän leveys.
- **Green Width:** harjoitusalueen päässä olevan greenin leveys.
- **Driving Range Distance:** matka lähtöpaikalta. Satunnaistimella voi asettaa **Max Distance**, **Min Distance** ja **Shots Per** (montako lyöntiä ennen uutta satunnaista matkaa).

Ladder Challenge

Etenet “tikapuita” ylös ja sitten takaisin alas. Hyvä lämmittelyyn ja lyhyen pelin harjoitteluun.

- **Short Game:** 25 jaardista alkaen, 10 jaardin välein, 80 jaardiin asti. Etenemiseen tarvitaan 2/2 lyöntiä greenille.
- **Full:** 25 jaardista alkaen, 10 jaardin välein, 250 jaardiin asti. Tarvitaan 2/3 lyöntiä greenille.
- **Bridge:** 75 jaardista alkaen, 25 jaardin välein, 225 jaardiin asti. Tarvitaan 2/3 lyöntiä greenille.

Itse säädettävät asetukset: *Starting Distance*, *Ending Distance*, *Needed Per Level*, *Attempts Per Level*, *Distance Step* (5, 10 tai 25 jaardia), *Measure Mode* (kokonaismatka vai carry greenille) ja *Level Fail Mode* (epäonnistuessa takaisin edelliselle tasolle vai alkuun).

Dynamic Holes (Builder)

Suunnittelet oman harjoitusreiän:

- **Green Type** ja **Style & Architecture:** greenin muoto ja sen ympärillä olevat esteet.
- **Mirror:** kääntää reiän 180 astetta. **Rotator:** kiertää reikää 360 astetta.
- **Pin Location:** lipun paikka (torstai–sunnuntai).
- **Tee Box Distance / Height:** lähtöpaikan etäisyys ja korkeus.

Dynamic Holes (Random)

GSPro satunnaistaa reiän asettamiesi rajojen sisällä: *Number of Shots Per*, *Maximum Distance*, *Minimum Distance* ja *Do Not Randomize Height*.

The Playground

Vaihtelevin harjoitustila, jossa on 13 valmista pallon ja lipun paikkaa. Nuolilla vaihdat pallon ja lipun paikkaa (**Change Ball Location And Pin**), tähtäyspistettä (**Change Aimpoint**) tai pelkkää pallon paikkaa (**Change Ball Location**).

Moninpeli harjoitusalueella

Jokaisessa tilassa on paikallinen moninpeli. Asetukset:

- **Number of Players** ja **Shots Per Round:** pelaajien määrä ja lyöntien määrä kierrosta kohti.
- **Scoring measurement:** *Best* (paras yksittäinen tulos), *Sum* (tulosten summa) tai *Average* (keskiarvo).
- **Game Mode:** *Rounds* (kierros kerrallaan) tai *Elimination* (jokaisen kierroksen huonoin pelaaja putoaa, kunnes jäljellä on yksi).

Muut harjoitusalueen toiminnot

- **CSV-vienti:** GSPro tallentaa jokaisen lyönnin. Napsauta vasemman yläkulman leikepöytäkuvaketta nähdäksesi lyönnit. Väärin menneen lyönnin voi poistaa roskakorikuvakkeella. **Export CSV** luo työpöydälle taulukon, jossa on kaikki lyöntikohtaiset tiedot.
- **Ball Placement:** napsauta pallokuvaketta ja sen jälkeen paikkaa ruudulla tai minikartalla.
- **Quick CTP (Closest To the Pin):** aseta pallo haluamaasi paikkaan ja valitse **Quick CTP**. Greenille päätyvät lyönnit listataan etäisyyden mukaan. Nimen voi liittää tulokseen napsauttamalla tuloksen vieressä olevia kahta viivaa. **Clear** tyhjentää taulun.
- **Manual Wind Control:** napsauta ruudun yläkeskellä olevaa tuulinäyttöä. *Direction* säätää suuntaa ja *Strength* voimakkuutta (enintään 30 mph).

7.2 On Course Practice

Valitse **Practice → On Course Practice** ja sen jälkeen rata. Radan lataus toimii kuten Local Match -tilassa. Tässä tilassa pallo ei jatka laskeutumispaikasta, vaan voit lyödä samasta paikasta uudelleen, kunnes siirryt eteenpäin.

- **Pallon siirto:** napsauta vasemman yläkulman työkalurivin pallokuvaketta ja sen jälkeen haluamaasi paikkaa ruudulla tai minikartalla. Näppäimillä **Q** ja **W** voi zoomata minikarttaa.
- **Reikien vaihto:** lippukuvake avaa reikälistan. Näppäimet **9** (edellinen reikä) ja **0** (seuraava reikä) toimivat myös.
- **Seuraavaan lie-paikkaan:** näppäin **8**.
- **Replay ja kamerat:** kelauskuvake toistaa viimeisen lyönnin. Kamerakuvakkeesta valitaan *Follow* (seuraa palloa), *Player* (pysyy pelaajalla), *Target Side* (tähtäyspisteessä) tai *Touchdown* (laskeutumispaikan lähellä).
- **Data Table / Export CSV:** leikepöytäkuvake näyttää kaikki lyönnit ja keskiarvot. Lyönnin voi poistaa, ja koko data voidaan viedä CSV-tiedostoksi.
- **Quick CTP:** kuten harjoitusalueella.
- **Round Edit:** luo oman Custom Skills Test -testin (ks. kohta 8.4). Valitse **Round Edit**, siirry **Shots**-välilehdelle, aseta pallo haluttuun paikkaan ja valitse **Add Shot**. Jokaiselle lyönnille voi asettaa yritysten määrän (+ / –). Tallenna testi **Save**-välilehdellä nimellä. Olemassa olevan testin voi ladata **Load**-välilehdeltä, kun olet samalla radalla.

8. Haasteet (Challenges)

8.1 Operation 36 Golf

Operation 36 on oppimisohjelma, jossa tavoitteena on pelata par (36 lyöntiä) 9 reiässä. Edetään lyhyistä matkoista pitkiin. GSPro-versiossa pelaaja yrittää saada parin tai paremman **10 yhä vaikeammalla tasolla**, ja jokaisella tasolla on 9 reikää valituilla radoilla.

1. Valitse **Challenges → Operation 36 Golf**.
2. Jos rata ei ole vielä ladattuna, valitse **Download to Play**. Kun lataus on valmis, painike muuttuu muotoon **Play Course**.
3. Valitse pelaaja(t), joille eteneminen tallennetaan, ja aloita peli.
4. Edistymistä voi vertailla kohdasta *Players → pelaaja → Operation 36*. Jokaisen tason alla näkyy paras par-tulos ja yritysten määrä.

8.2 Ultimate Long Drive

Aikarajoitettu pisimmän draivin kilpailu. Voittaa pisin lyönti rajojen sisällä.

- **Players:** valitse pelaajat. **ADD PLAYER** lisää pelaajan. Kynäkuvakkeella voi luoda väliaikaisen pelaajan.
- **Auto Start Clock:** ajastin käynnistyy ensimmäisestä lyönnistä.
- **Grid Width:** alueen leveys.

- **Shots:** lyöntien määrä per pelaaja.
- **Time:** aikaraja.
- Pelinäkymässä: **Go** käynnistää ajastimen (jos automaattikäynnistys on pois), **Settings** avaa asetukset ja päivä/yö-kuvake vaihtaa valaistuksen.

8.3 Distance Challenges

Harjoitustila, jossa on 15 etäisyyteen perustuvaa haastetta (10 jalasta 250 jaardiin). Tavoitteena on saada pallo mahdollisimman lähelle reikää tai sisään.

1. Valitse haaste ja tarvittaessa **Download to Play**, sen jälkeen **Play Course**.
2. Valitse pelaajat, joille tulos tallennetaan. Loppupisteet tallentuvat paikallisesti ja globaalisti.
3. Pistetilanteen tunnusluvut (vasemmalta oikealle) ovat samat kuin Custom Skills Test -testissä (ks. kohta 8.4).

Tulostaulun saa esiin pelin aikana näppäimellä **T**.

8.4 Custom Skills Test

Paikallinen, osittain verkkoon yhdistetty harjoitustila, jossa pelataan käyttäjien tekemiä kierroksia, jotka harjoittavat esimerkiksi tiettyjä lyöntityyppejä, hankalia paikkoja tai ratkaisevia lyöntejä. Uusia testejä ei voi hakea hakukentällä. Ne tehdään itse (ks. kohta 7.2, Round Edit) tai jaetaan yhteisössä, esimerkiksi Simulator Golf Tourin Discordissa. Omat testit löytyvät kansiosta *GSProV1 → Core → GSP → CustomRounds*.

Pistetaulun tunnusluvut vasemmalta oikealle:

1. **Shot Count:** lyöntien määrä (esim. 6/18).
2. **Distance to the pin:** etäisyys lippuun.
3. **Lie Difference:** pallon ja reiän korkeusero. Nuoli kertoo, onko reikä ylä- vai alapuolella.
4. **S.G. (Strokes Gained):** voitetut lyönnit. Valkoinen luku vertaa viimeisintä lyöntiä kaikkien aiempien lyöntien keskiarvoon samassa kohdassa. Musta luku vertaa tähän asti otettuja lyöntejä aiempiin keskiarvoihin.
5. **CTP:** etäisyys lippuun. Valkoinen luku on viimeisin lyönti, musta luku on lyöntien keskiarvo.
6. **Skill Indicator:** pistearvo, joka riippuu etäisyydestä lippuun. 1000 = reikään meni. 900 = vihreän ympyrän sisällä. 800 = keltaisen ympyrän sisällä. Arvo laskee etäisyyden kasvaessa. Punainen luku on viimeisin lyönti ja musta kokonaispisteet.

Loppukortti: kokonaispistemäärä (Skill Score), GIR-prosentti (lyönnit greenille), voitetut lyönnit yhteensä ja keskimääräinen etäisyys.

Tulostaulut: Local (vain oma kone), All Time, Monthly (nollautuu kuukausittain) ja Daily (nollautuu päivittäin). Tulokset menevät globaaleille tauluille vain, jos internetyhteys on vakaa koko testin ajan. Tuloskortin saa esiin pelin aikana näppäimellä **T**.

8.5 60 Shot Skills Test

Testi mittaa kokonaismatkaa tai carry-matkaa 60 lyönnin aikana eri etäisyyksillä, joten se testaa koko mailasetin.

1. Valitse **Challenges → Standard / 60 Shot Skills Test** ja sen jälkeen **Full Bag**.
2. Asetukset:
   - **Players:** valitse pelaajat (2–4 kuplaa). *Anonymous* käyttää oletusmailasettia, *Guest* antaa syöttää väliaikaisen nimen ja tasoituksen ja valmiit pelaajat käyttävät omaa tasoitustaan ja mailasettiaan.
   - **Target:** lasketaanko pisteet kokonaismatkasta vai pelkästä carry-matkasta.
   - **Distance:** *Fixed* (kiinteät 10 jaardin tai 5 metrin portaat) tai *Random* (satunnaiset matkat).
   - **Camera:** kamera pysyy pelaajalla tai seuraa palloa.
3. Aloita valitsemalla **Go**.

Jokaiselta matkalta otetaan 6 yritystä. Tracer (pallon jälki) on oletuksena pois päältä ja näyttää päälle kytkettynä kaksi viimeisintä lyöntiä. Lopuksi näet pisteesi ja voit verrata niitä viikkotulostaulun globaaleihin tuloksiin.

9. Simulator Golf Tour (SGT) -turnaukset

GSProssa ei ole omia liigoja tai turnauksia. Turnauspelin tarjoaa Simulator Golf Tour (SGT, simulatorgolftour.com), ja sen käyttö edellyttää SGT-tiliä, joka on sidottu GSPro-pelaajaan.

9.1 SGT-tilin luonti ja yhdistäminen

1. Mene osoitteeseen simulatorgolftour.com, napsauta oikean yläkulman profiilikuvaketta ja valitse **Sign Up**.
2. **Tärkeää:** SGT-käyttäjänimen on oltava täsmälleen sama kuin pelaajan nimi GSProssa. Muuten turnaustulokset eivät välttämättä tallennu oikein.
3. Kirjaudu SGT:hen, avaa **My Profile** ja valitse **CONNECT TO GSPRO**. Ikkunassa näkyvät käyttäjänimi ja SGT ID. Kopioi ne leikepöytäkuvakkeella.
4. Avaa GSProssa *Settings* → *Players*, valitse pelaaja ja liitä **Player Name** ja **SGT ID**. Suositeltavaa on syöttää myös sähköpostiosoite.

9.2 Turnaukseen ilmoittautuminen ja pelaaminen

- GSProssa: valitse **Tournaments** ja **Sign Up!** (siirryt SGT:n verkkosivulle).
- Tai suoraan SGT:n sivuilta: valitse sopiva sarja (esim. Web Tour, SGT Tour, Pro Tour, Tips Tour) ja katso lähtöpaikkojen pituudet, rajoitukset ja muoto (**Learn More**). Ilmoittaudu avoimeen tapahtumaan painikkeella **Register**. Ilmoittautumiseen tarvitaan kirjautuminen.
- Ilmoittautumisen jälkeen turnaus löytyy GSPron **Tournaments**-valikosta. Jotkin turnaukset vaativat parituksen tai lisäohjeita Discord-palvelimella, joten lue turnauksen tiedot ennen aloitusta.

- Jos turnaus ei näy GSProssa, tarkista, että kohdassa **Show Tournaments For:** on valittuna oikea pelaaja.

10. Verkkopeli (Online Match)

Online Match on päävalikon oikeanpuoleisin valinta. Siinä voit luoda oman huoneen tai liittyä toisen huoneeseen.

10.1 Huoneen luonti ja liittyminen

- **Create:** anna huoneelle nimi (**Room Name**). Valinta **Make Room Public** tekee huoneesta julkisen, jolloin kuka tahansa voi nähdä ja liittyä siihen.
- **Join:** syötä toisen luoman huoneen nimi **Join**-välilehdellä.
- **Public Rooms:** kaikki julkiset huoneet näkyvät listassa, ja huoneeseen voi liittyä **Play**-painikkeella.

Kun huone on luotu, valitse rata. Sen jälkeen on kolme välilehteä: **Players**, **Match Settings** ja **Holes**.

10.2 Välilehdet

- **Players:** lisää omalle koneellesi paikallisia pelaajia (+), vaihda lähtöpaikat ja joukkueiden värit. **Players In Room** näyttää huoneessa olevat pelaajat. Uudet pelaajat voivat liittyä vasta, kun rata on valittu. **Create New Player** luo uuden pelaajan, ja **Room Name** muistuttaa huoneen nimestä.
- **Match Settings:** sama sisältö kuin paikallisessa pelissä (ks. kohta 5.2): pelimuoto, lähtöpaikka, lipun paikka, gimme/auto putt, mulligan, vaikeusasetukset, tuuli ja avustukset. Putting Forgiveness -asetuksella on kolme tasoa: *Easy*, *Normal* (oletus, mahdollisimman realistinen) ja *Hard*.
- **Holes:** pelattavat reiät.

10.3 Keskustelu

- **Lobby Chat:** kirjoita viestejä aulan **Chat**-välilehdellä.
- **Video Ninja (ääni/video):** Chat-välilehden **Try Video Ninja** avaa selainvälilehden ja luo keskusteluhuoneen. Vaihtoehdot ovat **Join Room With Camera** (verkkokamera) ja **Screenshare With Room** (näytön jakaminen). Jos haluat jakaa GSPron äänen mukana, valitse *Entire Screen* -välilehdeltä näyttö, jolla GSPro on. Jos haluat jakaa vain kuvan ilman ääntä, valitse sovellus *Window*-välilehdeltä.

Nämä ominaisuudet ovat englanninkielisen oppaan mukaan tulleet käyttöön julkisessa beta-versiossa 3.0.5.27.

11. Pelinäkymä ja datalaatat

11.1 Pelinäkymän osat

- **Vasen yläkulma, pelaajatiedot:** pelaajan nimi, lyönnin numero, matka lippuun, korkeusero ja tulos suhteessa pariin. Moninpelissä listan ylin pelaaja on vuorossa, ja tähti nimen vieressä tarkoittaa, että pelaaja on jo lyönyt. Useimmissa pelimuodoissa voit napsauttaa pelaajan nimeä siirtääksesi vuoron hänelle.
- **Ylhäällä, tuuli:** tuulen nopeus, nuoli (suunta suhteessa pelaajan katseeseen) ja ilmansuunta. Näkyy, jos tuuli on päällä.
- **Oikea yläkulma, ratatiedot:** reiän numero, radan nimi, reiän par ja reiän pituus.
- **Pelin sisäinen valikko** (neljän pisteen ruutu oikeassa yläkulmassa): datalaatat, asetukset, valaistus (aika, sää, väri, valon paikka, offset), lyöntivaihtoehdot, ylilento (Flyover), puttiruudukko, putterin valinta, lipun näyttö, pikanäppäimet ja tuloskortti.
- **Minikartta:** sijainti (vasen/oikea) määräytyy pelaajan asetusten mukaan. Mukana ovat etäisyysmittari (Range Finder, näppäin **R**), nykyinen lie-tyyppi (tee, väylä, karkea, green jne.) ja laajennus/pienennys. Harjoitusalueella näkyvät myös lyöntien etäisyys- ja sivupoikkeamalista sekä pallojen hajonta kartalla.
- **Alakulma, lyöntivaihtoehdot, mailanvalitsin ja kätisyys.**

11.2 Lie-kulmat minikartan alareunassa

- **Up:** pallo on ylämäessä, jolloin loft kasvaa ja lyönti on korkeampi. Jos kaltevuus on jyrkkä, matka voi lyhentyä.
- **Down:** pallo on alamäessä, jolloin loft pienenee ja lyönti on matalampi. Jos kaltevuus on jyrkkä, lyönti voi jäädä lyhyeksi.
- **Left:** jalkasi ovat pallon alapuolella, jolloin pallo yleensä lähtee vasemmalle.
- **Right:** jalkasi ovat pallon yläpuolella, jolloin pallo yleensä lähtee oikealle.

11.3 Lyöntivaihtoehdot (Shot Options)

Lyönnin jälkeen näkyvät seuraavat vaihtoehdot. Mulligan on mukana vain, jos se on otettu käyttöön kierroksen asetuksissa.

- **Replay:** toistaa lyönnin. Kamera voi olla *Follow*, *Player* tai *Landing*. **GO** aloittaa toiston ja **REPLAY EXIT** palauttaa valikkoon.
- **Concede:** luovuttaa reiän asetetulla maksimitulokselle.
- **Sim Drop:** pudotat pallon valitsemaasi paikkaan minikartalta. **Accept** aktivoituu vasta, kun paikka on kelvollinen. –/+ zoomaa ja **Cancel** peruu.
- **REHIT:** lyönti uudestaan samasta paikasta yhden lyönnin rangaistuksella (vahvistus kysytään).

11.4 Mailanvalitsin

Mailanvalitsin näyttää mailan, jonka GSPro arvioi parhaaksi nykyisestä paikasta. Napsauttamalla voit valita muun mailan, tai voit käyttää näppäimiä **I** (seuraava maila) ja **K** (edellinen maila).

Huomio: Jotkin tutkat (esim. Mevo+) käyttävät valittua mailaa toimintatilan valintaan, kun taas toiset (esim. GC3) ohittavat mailan valinnan kokonaan.

11.5 Datalaatat (Data Tiles)

GSPro voi näyttää jopa 28 eri mittaria, mutta kaikki laitteet eivät lähetä kaikkia tietoja, ja joihinkin tarvitaan lisäpalvelu. Mittarit näytetään “laattoina” ruudun oikeassa reunassa (tai vasemmassa, pelaajan asetusten mukaan). Radalla pelattaessa laattoja voi olla 12, harjoitustiloissa (Practice Range ja On Course Practice) 24.

Mukauttaminen: Napsauta mitä tahansa laattaa avataksesi laattavalikon. Valitse näytettävät laatat sinisistä ruuduista. Järjestystä voi muuttaa vetämällä laattaa hiirellä. Jokaisen laatan yksikön (metrinen/imperiaalinen) voi vaihtaa erikseen napsauttamalla yksikköä laatan alla.

Laatta	Selitys
Back Spin	Pallon takaspin kierroksina minuutissa (RPM).
Ball Speed	Pallon nopeus.
Carry (Game)	Lyönnin lopullinen carry-matka GSProssa. Huomioi lien, ylä-/alamäen, alustan (väylä, karkea, syvä karkea), tuulen ja korkeuden.
Carry (LM)	Tutkan oma carry-arvo valmistajan algoritmilla. Kaikki tutkat eivät lähetä sitä.
Carry (Raw)	Kuten Carry (Game), mutta ilman ylä-/alamäen vaikutusta, eli kuin tasaisella alustalla. Ohittaa myös esteet, kuten puut.
Club AoA	Mailan tulokulma (Angle of Attack) osumahetkellä.
Club Closure Rate	Mailan terän kulmamuutoksen nopeus (loft, lie ja kasvokulma).
Club Face H Impact	Osumakohta mailan terässä vaakasuunnassa.
Club Face V Impact	Osumakohta mailan terässä pystysuunnassa.
Club FaceToPath	Mailan terän asento suhteessa mailan reittiin (avoin/suljettu).
Club FaceToTarget	Mailan terän asento suhteessa tavoitelinjaan (vasen/oikea).
Club Lie	Mailan ja maan välinen kulma osumahetkellä.
Club Loft	Mailan terän kulma pystysuunnassa maan tasoon nähden.
Club Path	Mailan kulkusuunta vaakatasossa juuri ennen osumaa suhteessa tavoitelinjaan (asteina).
Club Speed	Mailan nopeus.
Club Spin Loft	Likimääräinen kulma dynaamisen loftin ja tulokulman välillä.
Descent Angle	Pallon laskeutumiskulma lennon huipun jälkeen.

Laatta	Selitys
Distance To Pin	Viimeisimmän lyönnin etäisyys lippuun.
HLA	Horisontaalinen lähtökulma (Horizontal Launch Angle). Negatiivinen = vasemmalle, positiivinen = oikealle.
Offline (Raw)	Kuinka paljon pallo päätyy vasemmalle tai oikealle tähtäyspisteestä.
Peak Height	Pallon lentokäyrän korkein kohta.
Putt Speed	Pallon nopeus puttauksessa.
Side Spin	Pallon sivuspin (RPM).
Smash Factor	Kuinka tehokkaasti mailan nopeus siirtyy pallon nopeudeksi.
Spin Axis	Pallon pyörimisakselin kulma.
Total Length	Kokonaismatka lyöntipaikasta pysähtymispaikkaan.
Total Spin	Pallon kokonaispyöriminen pyörimisakselin ympäri (RPM).
VLA	Pystysuuntainen lähtökulma (Vertical Launch Angle).

12. Pikanäppäimet

Pikanäppäimet toimivat radalla ja harjoitustiloissa, ei päävalikossa. Tärkein on **TAB**, joka näyttää kaikki pikanäppäimet ruudulla.

Vain On Course Practice -tilassa:

Näppäin	Toiminto
8	Siirtyy pallon nykyiseen paikkaan (Go To Ball).
9	Edellinen reikä.
0	Seuraava reikä.

Kaikissa tiloissa:

Näppäin	Toiminto
ESC	Näyttää käyttöliittymän (Show UI).
TAB	Näyttää pikanäppäinlistan.
F1	Poistaa pallon jäljen (Clear Tracer).
F3	Vaihtaa kameran näkymän tähtäyspisteen, reiän ja pallon välillä.
F5	Vapaa kamera (Free Look). Oikea hiiripainike pohjassa sekä W/A/S/D/Q/E liikuttavat kameraa, Shift nopeuttaa. F5 palaa palloon.
F8 / F9	Konsoli lyhyenä / pitkänä.
F11	Koko näyttö / ikkunatila.
5	Kamera palloon.

Näppäin	Toiminto
6	Kamera lentää palloon.
– / +	Äänet pois / päälle.
Q / W	Minikartta lähemmäs / kauemmas.
S	Laajentaa minikartan.
R	Etäisyysmittari (Range Finder).
T	Tuloskortti.
Y	Greenin korkeuskartta (Heatmap). Mitä lämpimämpi väri, sitä korkeampi kohta.
U	Vaihtaa putteriin.
I / K	Seuraava / edellinen maila.
O	Reiän ylilento (Flyover) lähtöpaikalta.
P	Piilottaa lipun etäisyysmerkin.
A	Palauttaa tähtäyksen oletukseen.
D	Piilottaa greenin pystypisteet.
G	Piilottaa greenin ruudukon.
F	Vaihtaa FPS-rajoituksen: Vsync 1 (näytön virkistystaajuus), Vsync 2 (puolet siitä) tai Vsync Off (ei rajoitusta).
H	Piilottaa tai näyttää koko käyttöliittymän.
J	Shot Cam: näyttää arvioidun laskeutumismatkan tähtäyssuunnassa (perustuu mailan kartoitettuun matkaan).
L	Valaistusasetukset ja offset-hallinta.
Z	Poistaa 3D-ruohon, jos se peittää pallon.
C / V	Siirtää pallon lähtöpaikalla vasemmalle / oikealle.
B	Poistaa esteitä kameran ja pallon väliltä (Camera Clip). Napsauta ensin tähtäyspistettä, jolloin tulos paranee.
N	Vaihtaa kätisyyttä.
Ctrl + M	Uusintalyönti (mulligan), jos mulliganit ovat käytössä.
< / >	Varjojen laatu pienemmäksi / suuremmaksi (auttaa, jos tietokone kuormittuu).
Välilyönti	Pidä pohjassa: nopeuttaa pallon lentoa ja vierimistä.
Nuolinäppäimet	Siirtävät tähtäyspistettä (vasen, oikea, eteen, taakse).

13. Vianmääritys ja tuki

13.1 Yleisiä ongelmia

Ongelma	Mitä kokeilla
Päävalikon oikean alakulman viiva on punainen.	Connect Manager on suljettu tai jokin estää yhteyden. Valitse *Settings → Game → System → Reset GSPro Connect* tai tarkista virustorjunta ja palomuuri.
GSPro ei käynnisty tai virustorjunta estää sen.	Lisää GSPro virustorjunnan poikkeuksiin. Knowledge Basessa on ohjeet McAfeelle ja Malwarebytesille.
Lisenssi ei toimi.	Tarkista, että avain on kirjoitettu täsmälleen oikein (isot kirjaimet ja viivat). Käytä lisenssin nollaussivua gsprogolf.com/reset.html.
Rata ei näy tai uusi radan versio ei lataudu.	Käytä *Clear Cache* ja *Reload Courses* -toimintoja (Settings → Game → System).
Peli takkuaa tai kuva nykii.	Laske grafiikkalaatua tai varjojen laatua (näppäimet < ja >). Päivitä näytönohjaimen ajurit.
Valkoisia ääriviivoja tekstuurien päällä (AMD).	Valitse *Disable Gradient Fog* Visual Settings -asetuksista.
Pallo lähtee ruudulla eri kohdasta kuin sen löit.	Säädä näytön siirtymä (Screen Offset). Käytä näppäintä **L** harjoitusalueella.
Tutka ei yhdisty.	Lue tutkakohtainen yhdistämisohje GSPron Knowledge Basesta (Setup and Installation).

13.2 Mistä apua

- **Knowledge Base (englanniksi):** gspro.gitbook.io/gspro-knowledge-base
- **Sähköposti:** support@gsprogolf.com
- **Facebook:** GSPro Users -ryhmä
- **Discord:** Simulator Golf Tourin Discord-palvelin
- **Videot:** GSPron YouTube-kanava
- **Kotisivut:** gsprogolf.com

14. Oman simulaattorin tiedot

Tähän osaan voi kirjata oman simulaattorin tiedot, jotta ohjeesta tulee omaa tilaa vastaava. Täytä alla olevat kohdat.

Asia	Tieto
Tutka (merkki ja malli)	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**
Tietokone (näytönohjain, muisti)	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**
GSPro-lisenssin voimassaolo	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**

Asia	Tieto
Näytön ja projektorin asetukset (resoluutio, Screen Offset)	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**
Korkeus merenpinnasta (Altitude/Elevation)	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**
Käynnistys- ja sammutusohje omassa tilassa	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**
Yhteyshenkilö ongelmatilanteissa	**[TÄYDENNETTÄVÄ]**

Liite: Sanasto

Englanti	Suomi / selitys
Launch monitor	Tutka tai kameratutka, joka mittaa lyönnin tiedot.
Carry	Pallon lentomatka ilmassa ennen ensimmäistä maakosketusta.
Total distance	Kokonaismatka (carry + vieriminen).
Tee box	Lähtöpaikka.
Fairway / Rough / Deep rough	Väylä / karkea / syvä karkea.
Green	Puttausalue.
Pin	Lippu. Myös lipun paikka.
Gimme	Putti, joka katsotaan sisäänmenneeksi.
Mulligan	Uusintalyönti.
Stroke play	Lyöntipeli.
Match play	Reikäpeli (vertailupeli).
Handicap	Tasoitus.
Stimp	Greenien nopeus.
Offset	Näytön siirtymä.
Flyover	Ylilento (reiän esittely kameralla).
Ghost	Haamupelaaja (aiemmin tallennettu kierros).
Course server	Ratapalvelin, josta radat ladataan.
Tracer	Pallon lentoradan jälki.