

# Tournament Golf™



SEGA™

elite

## **TOURNAMENT GOLF**

### **LOADING INSTRUCTIONS**

#### **IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION -**

Switch computer off, and leave for a minimum of Ten (10) seconds before turning the computer back on.

To load on Atari ST / Commodore Amiga  
Switch computer on and enter the disk.

To load on IBM compatible computers.  
Switch computer on, insert MSDos systems disk, wait until the A prompt appears, as shown below, then type:

A: GOLF

Then press the enter key.

#### **GUARANTEE:**

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address.

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



#### **WARNING:**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not effect your statutory rights.

## TOURNAMENT GOLF

Here it is! The ultimate golf game. And you've been invited to play on three world class courses against fifteen international professional players. It's golf that includes practice, match and tournament play, all of which adds up to hours and hours of compelling golf strategy. So prepare yourself with a few practice games in order to beat the odds. Odds are, if you can't master a hook or slice, keep cool around a water hazard, drive that ball for some real distance or sink a putt on an uphill green, then you can forget about winning first place. You'll never don the champion golf blazer. Doesn't sound like much, but those who wear it, wear it with pride.

To help you qualify for tournament play, you'll be teamed with a caddy whose sage advice could mean the difference between over-hitting a wood instead of going for the iron. But the final decisions are definitely up to you. Choose your clubs carefully, check the direction and velocity of the wind, isolate your point of direction and finally set the power of your swing. Now you're ready to hit the ball. And each swing really does involve that much thinking, so exercise that big muscle between your two ears; you're going to need it.

### MANUAL PASSWORD PROTECTION

Tournament Golf is protected by a password system that relies on this manual. Once the game has been loaded, you will be asked to enter a specific word at a certain page, paragraph, line and word number. To enter the word you find, follow this procedure.

To enter the password use the mouse pointer or joystick outline box to select the appropriate letter from the alphabet, then press the joystick fire button or the left hand mouse button to enter your selection. To correct a mistaken entry, choose either Back to move the mouse pointer or joystick box back, or Next to move the pointer forward. Once the pointer is stationary, your joystick or mouse will control either the mouse pointer or joystick box on the alphabet. Select your corrected letter and press the fire button or the left hand mouse button. When finished, select End and press either the left hand mouse button or the joystick fire button to enter the password and proceed to the next screen.

### GAME PLAY SELECTION

Press the fire button during the Title Screen to view the Game Select screen. Here you can choose from two headings: Tournament or Practice. Under the heading "Tournament" your option is to start a New Game. Under the heading "Practice" your options are 1-Player, 2-Players, Match Play or Practice. There is also an option for changing the music. To choose any of the above, use the joystick or mouse to mark the arrow to your desired selection and press the fire button or the left hand mouse button. If using the joystick, move the box and press fire. If mouse, then move the pointer and use the left hand mouse button to select.



Although there exist a few different golf games, the object of the game remains the same for all. Before you lies eighteen holes which form a golf course. You must try to sink the golf ball into the hole on the green in as few shots as necessary. The lower your score, the better you're playing. A detailed description of each game selection follows.

### SOUND SELECT : Background Music (BGM)

Once the sound select option has been chosen, the sound select screen will be displayed with the four numbers of the different music. To select a different piece of music, simply move the mouse pointer or joystick outline box over the required number, and press either the joystick fire button or the left hand mouse button. For no musical accompaniment, select Off.

### TOURNAMENT PLAY

When you begin a new game in Tournament Play, twelve rounds follow. Most of them will be played as stroke play, but the seventh and eleventh will be played as match games. You will play the course alone with the exception of your caddy, as the computer plays out the remaining 15 players' games. Their results will be displayed on the score screen. To win the tournament, you must achieve a lower score than all other 15 players. If there is a tie, you will enter into a "sudden death" play-off during a match game; however, during stroke play, positions will be assigned by the computer without play-off.

### LEVEL INCREASE

During tournament play, you'll be rewarded for winning rounds or scoring at least in the top 8 positions. Each time you're rewarded, your level of expertise will increase by one. With each higher level achieved your power and skill of play will be increased and the advice of your caddy will improve. Remember if you score anywhere between position 8 or higher, this is what you will receive.

### POWER:

The flying distance of your ball is extended.

### SKILL:

Slicing and hooking, under your control, is easier with a higher level number.

### CADDY LEVEL:

Your caddy's advice level will increase in four stages.

STAGE 1: Your caddy will be able to tell you the remaining distance to the hole. This information is available to the start-up player.

STAGE 2: In addition to the above, your caddy will give you the distance to the target point during the tee off.

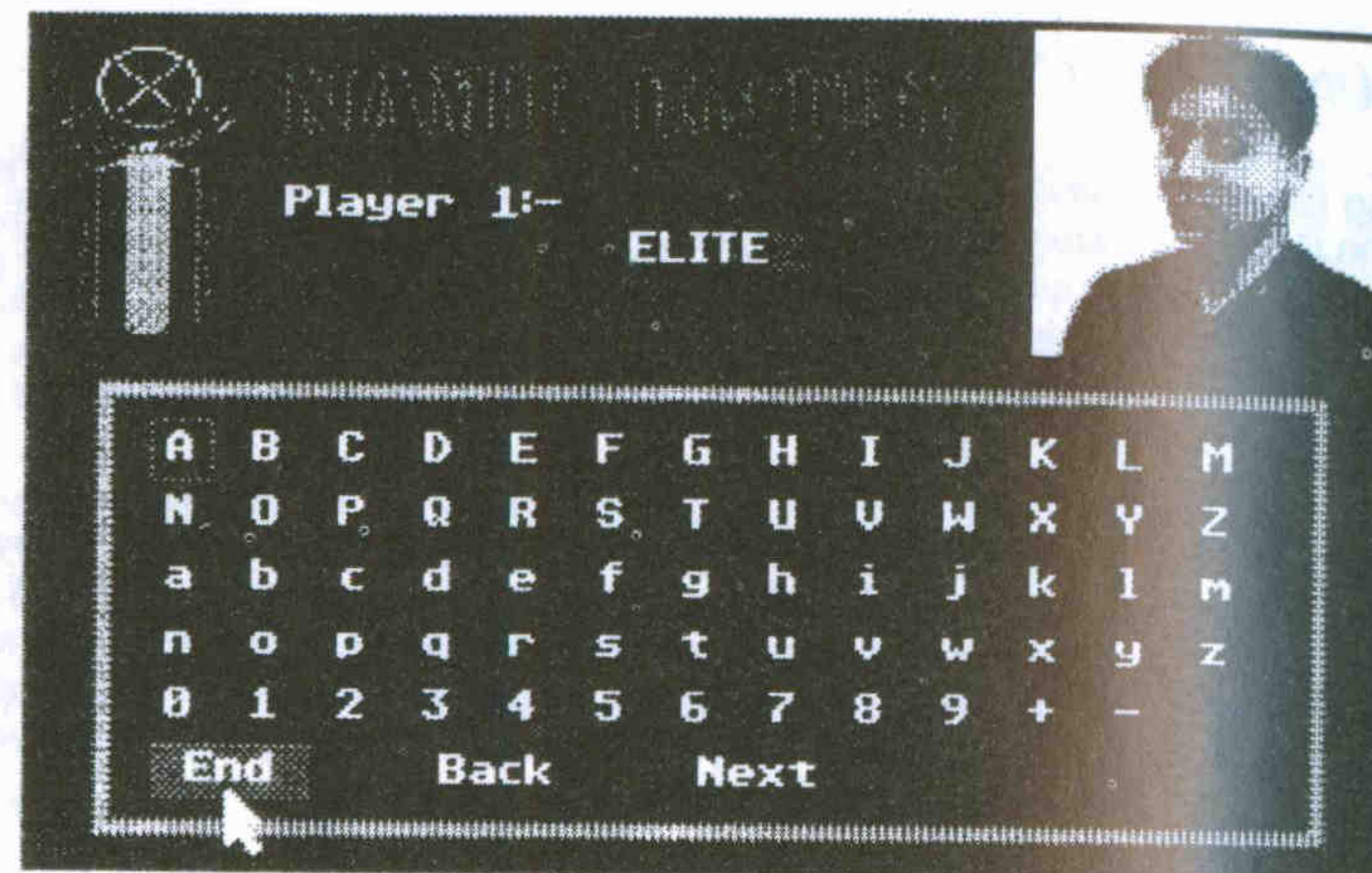
STAGE 3: In addition to information from Stage 1 and 2, your caddy will explain the influence of the wind and how to master it.

STAGE 4: In addition to the information from Stage 1, 2 and 3, your caddy will explain how to master the strategy of the lie.

After you've entered the "New Game" selection, a series of screens will appear before you actually begin playing. If you do not wish to participate in any of the available selections, simply press the joystick or mouse button repeatedly to begin play. However, to make selections follow these instructions.

## NAME ENTRY SCREEN

Here you can enter your name by using the mouse or joystick to select the appropriate letter from the alphabet, then press the joystick fire button or the left hand mouse button to enter your selection. To correct a mistaken entry, choose either Back to move the mouse pointer or joystick box back, or Next to move the pointer forward. Once the pointer is stationary, your joystick or mouse will control either the mouse pointer or joystick box on the alphabet. Select your corrected letter and press the fire button or the left hand mouse button. When finished, select End and press either the left hand mouse button or the joystick fire button to proceed to the next screen.



Note: when either one or two players are playing and choose not to enter a name, they will be referred to as Play-1 and Play-2.

## IDENTIFICATION CARD SCREEN

Here a brief description of tournament play is revealed. When you have read the screen comments, please press the joystick or mouse button to exit the screen.

## CLUB SELECT SCREEN

Here you can select a variety of fourteen clubs to use on the course. To select, move the arrow to the Select mode and press the fire button or mouse button. With the joystick or mouse, you can scan the available clubs by moving the mouse pointer or joystick outline box, and by pressing either fire on the joystick or the left hand mouse button you can choose a set of clubs. When finished, move the mouse pointer or the joystick outline box back to OK and press fire or the left hand mouse button. Keep in mind, the PT (putter) is mandatory. Now you can exit the screen by selecting End. However, you may want the computer to select for you. When you first enter the screen, the selected clubs are indicated by a yellow asterisk. If these clubs are satisfactory, simply press the fire button or mouse button to exit the screen.

Since you're only allowed a certain number of clubs, you'll have to delete the computer's selection before you begin your own. As you delete, the window to the right will keep a tally as to how many clubs you can now choose, adding and subtracting as you make your own selections. To delete the computer's selections, move the mouse pointer or the joystick outline box to the undesirable club and press fire or the left hand mouse button, this will delete the asterisk and make an additional selection possible.

## SG PROTOURNAMENT SCREEN

Here the current players and their earnings are displayed from the Winner down to 16th place. To begin play, press the left hand mouse button or fire one more time for a final message from the screen to appear and then once again to approach the first tee off.

## PLAYER 1 AND PLAYER 2 PRACTICE

Under the Practice heading you can select a practice stroke game for either one or two players. Since the games are practically identical, we'll explain both modes of play together. Both games involve one round of golf. Complete the course in as few strokes as possible and win the round against your opponent during a two-player game; during a one-player game, play against par. Now let's learn about screen signals. To input information, use the joystick or mouse and fire or the left hand mouse button to confirm selections in the exact same manner as previously explained in the Tournament Play section.

**NAME ENTRY SCREEN:** Here you and your opponent can enter your names on separate screens. If you're playing with only one joystick or mouse, Player 1 will enter first, select End and then Player 2 may enter his/her name. When Player 2 is finished, select End.

If this is a one-player practice, you'll be greeted by a Name Entry screen for one only. Please follow the same instructions for yourself only.

**CLUB SELECT SCREEN:** If you're playing a two-player game, an additional window will appear on the screen indicating which player is currently entering a selection. Player 1 will always enter first. Player 2 will follow when Player 1 has entered End by pressing fire on the joystick or the left hand mouse button.

The following addresses both one and two player games.

During a practice game, you're allowed to select clubs made from various materials; Black Carbon, Glassfibre (Fibreglass) and Super Ceramic, which are additional sets that Tournament Play winners are awarded. To select clubs made from any of these materials, first choose the Select mode, then use the joystick outline box or mouse pointer to highlight your material of choice. Now press fire or the left hand mouse button to enter your selected material. The joystick outline box or mouse pointer will now be used for club selection. Delete as many clubs as necessary from the computer in order to enter your selections following the original instructions under Tournament Play. When you've finished selecting clubs constructed of that material, enter OK.

Once again, you'll have to enter Select mode, highlight your material of choice and enter it as before with the joystick outline box or mouse pointer to move over the appropriate clubs. Follow the same delete and enter procedures as above until you have selected all the appropriate clubs in their desired materials. After selecting End, press the joystick or mouse button to advance to the next screen.

**LEVEL AND COURSE SELECT SCREEN:** This screen selects the level of expertise and the course to be played. Move the joystick outline box or mouse pointer to highlight the level and course. If using a mouse, to select the required level move the mouse over the increase or decrease arrows on screen, and by pressing the left mouse button this will increase or decrease the level number displayed. Pressing fire on the joystick, or by moving the mouse pointer over the central icon (between the increase and decrease icons) and pressing the left hand mouse button, will select the shown options.

For a two-player game using joystick or mouse, Player 1 will select his level and course after pressing fire or the left hand mouse button. Player 2's level select will appear, the course will default to Player 1's choice, now you can change Player 2's level of expertise. Now follow these instructions to input revised numerical values for either a one or two-player game.

To increase the level of expertise up to 12, pull the joystick to the desired position. To decrease the level of difficulty down to 1, repeat as above. If using the mouse, put the mouse pointer on the arrows to increase or decrease; clicking the left hand mouse button on the centre icon will select. To enter your selection, press the joystick or the left hand mouse button. Now advance to the course selection. And remember, the higher level at which you practice, the more power, skill, and caddy advice you'll be granted.

Simultaneous with level selection is the selection of the golf course. By moving the joystick outline box or mouse pointer to the left or the right, you can choose between the three available golf courses. The different courses will be highlighted when the joystick or mouse displays them for selection. To choose a course, simply leave it highlighted when you press the joystick or mouse button to advance to the next screen. Regardless of how many people are playing and whether joystick or mouse are being used; the course to be played will be the last course highlighted when the joystick or mouse button is pressed to advance to the next screen.

## MATCH PLAY

Match play can be played between either one or two players. If you are playing alone the computer can be assigned to the role of player 2. Match play is played hole for hole, so the player who achieves the lower score on each independent hole wins that hole. The player who wins the most holes out of 18 wins the round. Victory and loss of match play is decided at the point when neither tie nor reversal of the situation is possible. When one player is ahead by one hole it's called 1-UP with the value to reflect the actual lead. In the event of a tied game result, victory is awarded by a sudden death play-off from the first hole. When one player reaches 1-UP, the game ends. First, make your selections.

## NAME ENTRY SCREEN

If you are playing alone, enter CPU for player 2 and the computer will act as your opponent. During a two-player game, enter your names in the same manner as was instructed in the player-1 etc. section and press the joystick or left hand mouse button to advance to the next screen when you are finished.

## CLUB SELECT SCREEN

When choosing clubs, a window will appear on the screen to indicate which player is currently making their selections. Player 1 will select first. The availability of clubs and materials is the same as during a practice game. Please follow the same instructions outlined in the section above to choose the appropriate clubs.

## LEVEL AND COURSE SELECT SCREEN

The instruction for changing the level of expertise and selecting a course can be found under the same heading in the player-1 etc. section above. Please refer to it now. During a one-player game, you will be responsible for setting the computer selections.

## PRACTICE

During a practice game there is no win or lose so two people can play one at a time with one joystick or mouse. Practice is play on a hole-to-hole basis, the whole purpose of which is to orient yourself with the various courses and develop a winning strategy for each hole. Here is an opportunity to set wind conditions and levels of expertise so you will really be prepared for Tournament Play. Now prepare for your first hole.

## NAME ENTRY SCREEN

As typical of all other modes of play, you must enter your name first. Please follow the previous instruction.

## CLUB SELECTION SCREEN

Selecting clubs and their material of construction is the same here as in Practice and Match Play. Please follow the previous instruction noted above.

## PRACTICE SCREEN

Here is an opportunity to set the pace for your practice holes. Located on the screen are several variables which you can change. To start making selections, highlight the Setting mode with your joystick outline box or mouse pointer and press the joystick or left hand mouse button to select. Use your joystick or mouse to highlight the available categories to choose from their options.

When you are ready to choose which hole, and upon which course you would like to play, first select which option you would like, Play or Setting, by either moving the mouse pointer over the correct option and pressing the left hand mouse button, or by moving the joystick outline box over the correct option and then pressing fire. If the Play option was selected, then the hole will be used for practice. If the Setting option was chosen, then the first choice will be which course to play on and which hole to play on that course. To do this, first move the mouse pointer or joystick outline box over the word Hole, and then press either the left hand mouse button or the joystick fire button. Now to select the course, move either the mouse pointer or the joystick outline box over the block of four arrow icons (this contains an up, down, left and right arrow). Now by pressing on the up and down arrows, the course will change, and by pressing on the left and right arrows, the hole number will change. As you are doing this you notice that the large area of screen to the left is displaying the current hole, to make the choice easier. When the correct hole and course have been selected, move the mouse pointer or joystick outline box over the central icon, within the same block, and press either the left hand mouse button or the joystick button.

In order to control the velocity and direction of the wind, you will have to enter this category. Here you can change the direction that the wind is blowing by moving the mouse pointer or joystick outline box over the wind direction arrow icons (left and right arrows), and press either the joystick button or the left hand mouse button, and this will go through all eight of the available wind directions. Now to set the wind speed, move the joystick outline box or mouse pointer over the wind speed icons (left and right arrows as before) and by pressing fire on the joystick or the left hand mouse button, the wind speed will increase or decrease. By then pressing the central icon, the shown wind direction and wind speed will be selected.

The last category will allow you to increase the level of expertise. By pushing the joystick up or down, or by moving the mouse pointer over the arrow icons and selecting either increase or decrease, you can increase or decrease the number of the level of expertise ranging from 1 to 12. Once you have reached the number you require, select the icon in the middle of the two arrows by either the joystick fire button or the left hand mouse button. Once you have entered your final selection from the categories, you will automatically return to the play mode. To advance to the next screen, press the joystick button or left hand mouse button when the joystick outline box or mouse pointer is on the Play option. If you need to revise your selections, return to Setting and start over.

## SCREEN SIGNALS FOR ALL MODES OF PLAY

Once you have finally reached the play screen, several windows will appear on screen with information that is helpful for a winning strategy. The information inside these windows varies only slightly for each mode of play.

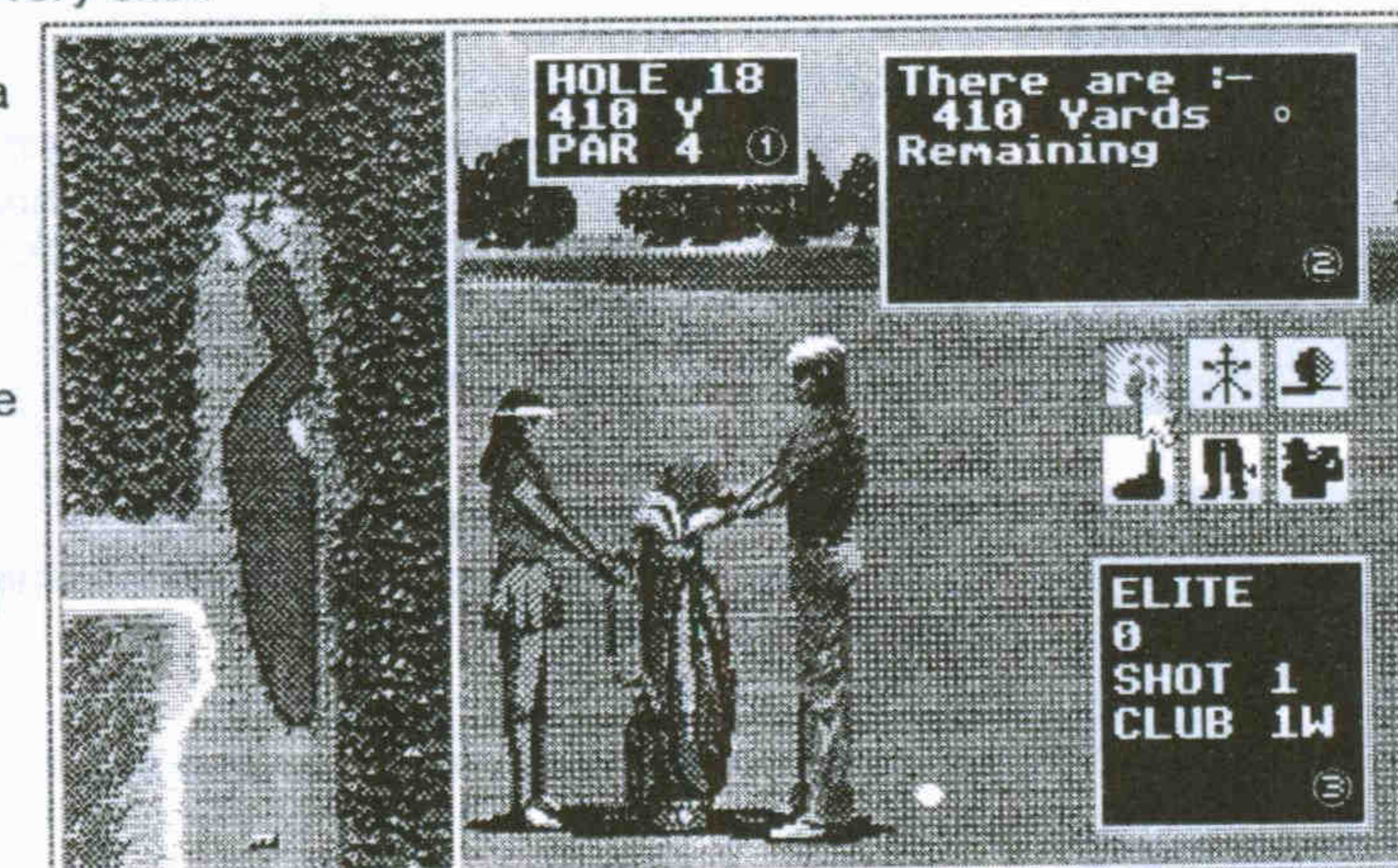
## SIGNALS ON THE SCREEN

During play a series of icons appears before every shot.

1. In the upper left hand corner is the Hole Data Window. Here you will read the number of the hole you are playing, the distance to the cup and the par of the hole.

2. In the upper right hand corner is the Message Window. Here you will receive advice from the caddy when you have earned it and general information about the hole. During the practice mode, you will receive information from the caddy regardless if you have earned it.

3. In the lower right hand corner is the player information window. This window displays the current player, number of taken shots on the hole and club which he is using. During a two-player game, Player 2's statistics are also revealed. This window will change once play has started to reflect other vital information.



There are 6 on screen icons for viewing or selecting. These icons are:



**ICON - COURSE DATA** - select using joystick button or left mouse button.



**ICON - WIND SPEED** - select using joystick button or left mouse button.



**ICON - POSITION OF BALL** - select using joystick button or left mouse button.



**ICON - CLUB SELECTION** - select using joystick button or left mouse button.



**ICON - LEG POSITION** - select using joystick button or left mouse button.

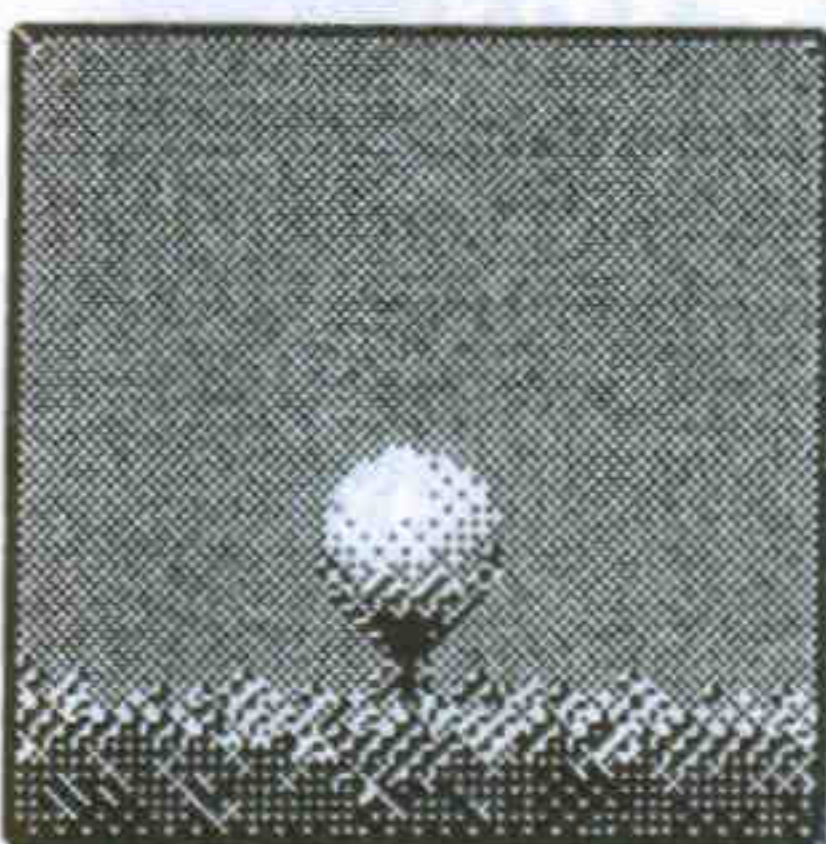


**ICON - TAKE SHOT** - see "The Perfect Swing" over page.



**(Wind Speed Icon)**

Before you swing, press joystick or left hand mouse button on this icon. The player information window will become a weather vane. This vane will indicate the direction of wind while the speed of the revolving cap indicates the strength of the wind. The head of the vane is turned in the direction of the wind.



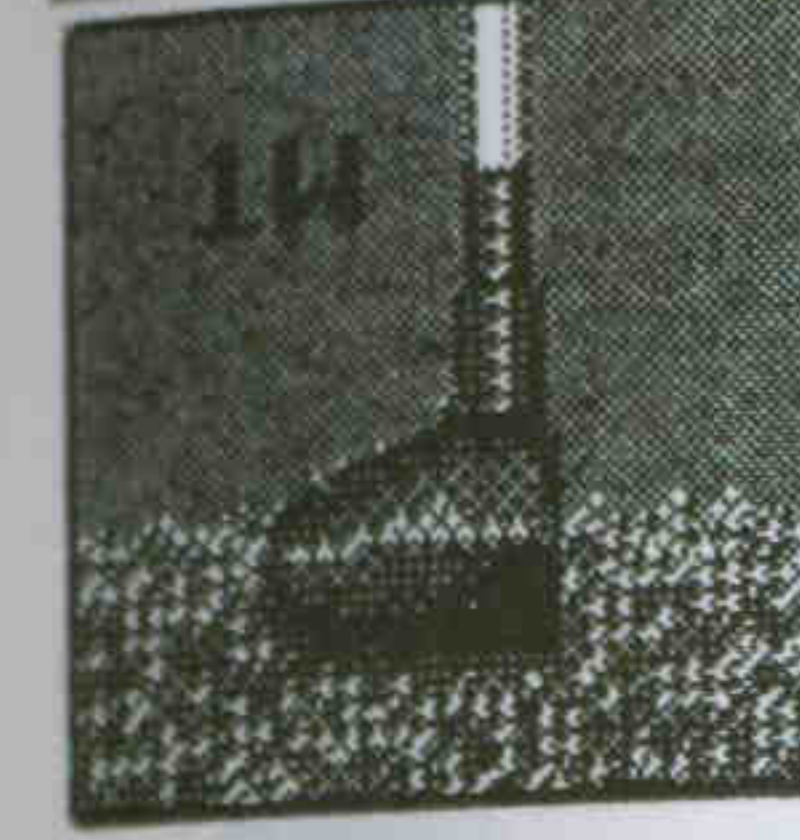
**(Position of Ball Icon)**

Press joystick or left hand mouse button on this icon. The window will now reflect the position of the ball on the ground.



**(Club Select Icon)**

Press joystick or left hand mouse button on this icon (choice of club). To change your club, push the joystick over, up, or down to select from your set. If using a mouse, move the mouse pointer over the on-screen arrows, and press the left hand mouse button to view through the clubs. To then enter this club move the mouse pointer over the on-screen icon in-between the two arrows, and then press the left hand mouse button. The player information window will reflect images of your clubs. Press joystick or left hand mouse button to enter your selection.



**(Leg Position Icon)**

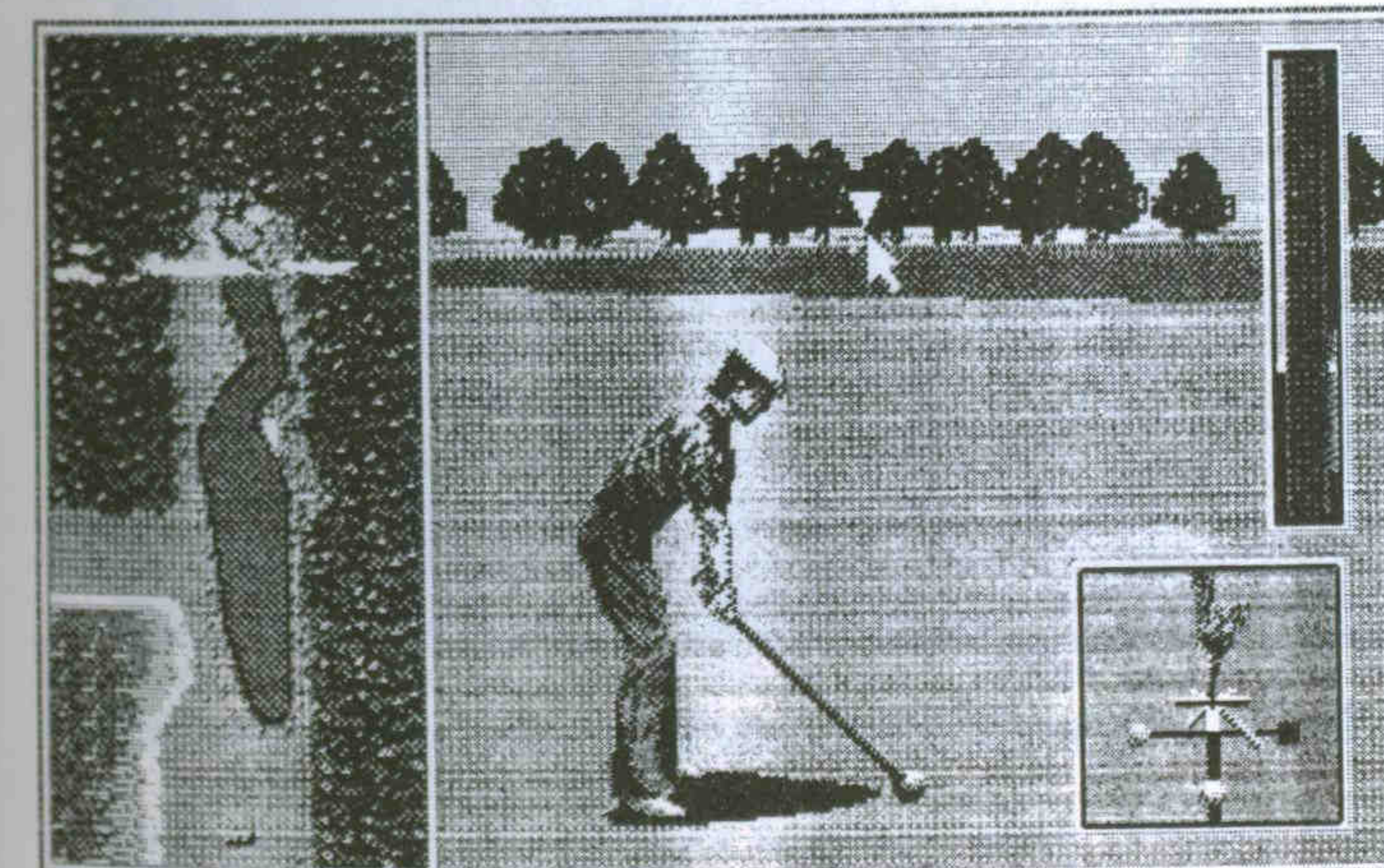
Press joystick or left hand mouse button again and review your stance for the swing. To change your stance, push the joystick to the left or the right or over. For shifting to the left, push the joystick to the left, to shift to the right push the joystick to the right or over. Mouse control is as with club selection.



**(Take Shot Icon)**

Please refer to "You Are in Control"

**SHOT TARGET MARK**



In order to help you guide the direction of the ball, a shot target mark is indicated by a yellow triangle on the screen. Move the joystick to the left or to the right to move the mark. If using a mouse, then move the mouse pointer to over the mark, and while pressing down the left mouse button, move the mouse to the left or right, and then release the left mouse button. When the mark is moved beyond the end of the screen, the mark of the hole will also move. Keep in mind, the target mark does not serve to indicate the position where the ball will land. It is only used to determine the direction of the shot.

**YOU ARE IN CONTROL**

Once you have selected the take shot option, you are now ready to play. But before you take your first swing, study the correct method for the perfect swing.

## THE PERFECT SWING

Your swing will execute perfectly as soon as you learn to control the power gauge by observing its movement. The actual swing takes pressing either the joystick button or the left hand mouse button three times consecutively because you must first activate the power gauge.

When you are ready to swing, press either the joystick button or the left hand mouse button once. This is known as the beginning of the take back. At this time, two pins on the power gauge will start to rise.

When you press either the joystick button or the left hand mouse button a second time, the pin on the left hand side will come to a stop. This indicates the strength of your swing, so only stop it when you have reached the level you need since it will start to descend as you complete your swing.

When you press either the joystick button or the left hand mouse button for a third time, the pin on the right hand side will come to a stop. This indicates the height your ball will soar to during its flight. At this time your swing should be complete.

If the pin does not come to a stop in the green area during the third press of either the joystick button or the left hand mouse button, the ball will not fly far and it will be taken as a missed shot. However, if you press either the joystick button or the left hand mouse button three times and miss setting your power gauge each time, your swing will not execute, so it is still possible to start over.



## PUTTING

When the ball enters the putting screen a close up of the green will fill the screen. You will now view the lie of the putt. Changing the direction of the putt is the same as moving the shot target mark. Move the joystick left or right, and the putt mark will move around the golfer in a circle. If using a mouse, move the mouse pointer over the putt mark, and while holding down the left mouse button, move the mouse left or right, to rotate the putt mark.

The putter is the only club that can be used on the green.

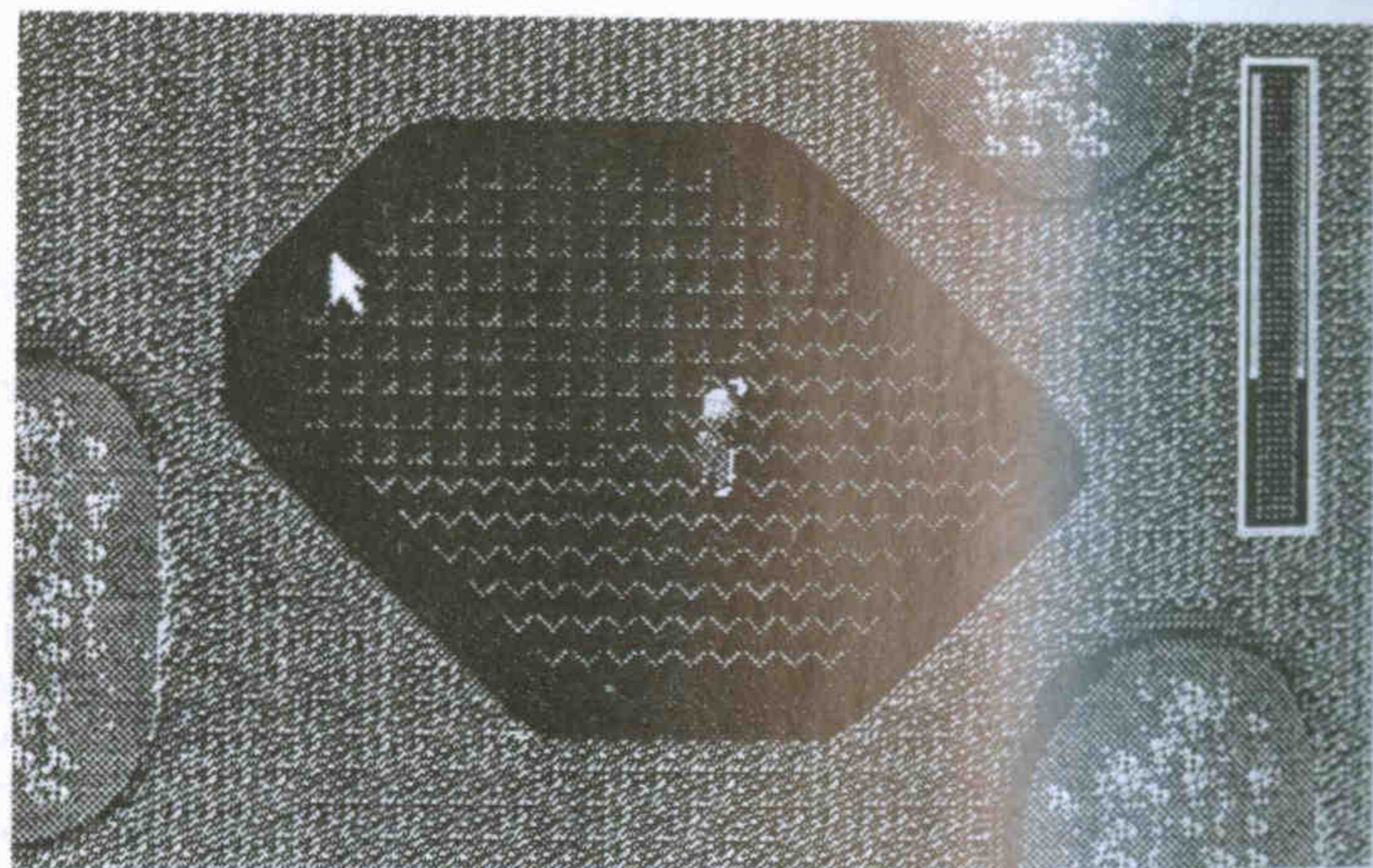
The direction in which the grass is growing will make a difference as to which way your ball will roll. For example, when the ball is heading in the direction of the V-shaped putt it will roll in a curve.

The green consists of the plateau green and a two tiered green.

The upper part is light green and the lower part is dark green.

The putt mark indicates the direction of the putt. It is possible to move about the green by moving the joystick or the mouse to the left or to the right. Keep in mind, this simply guides direction, it does not imply where the ball will come to rest.

To execute the putt, press the joystick button, or left hand mouse button once. The left pin of the power gauge will start to rise. Press the joystick button, or mouse button a second time and the pin will come to a stop indicating the strength of your putt. Your putt should be complete.



## ORDER OF SHOTS

The order of shots is usually different from a 1 player game against the computer over a 2 player game. The tee off from the first hole is taken by player 1. The second shot is reserved for the player who is farthest from the cup.

Tee shots from the second and following holes are reserved for the player who took the least number of shots on the previous hole. This player is called the honour player.

If the number of the shots is equal for both players, the previous honour player will tee off first.

## NEW CLUB SET

When you are ranked 1 during tournament play, you will receive a new set of clubs. During the club select screen, you will see up to two additional sets of clubs. Follow the procedures outlined club select screen under the player 1 and player 2 practise selection in order to maximise the benefits these new clubs award.

## TROUBLESHOOTING

Winning at golf is no easy task, so take note of the following situations, which will probably cause you trouble on your road to victory. Primarily, if you enter a spot from which it is impossible to swing, start by viewing your command menu for help. During an unplayable situation, the command menu will include an unplayable selection. Depending on the type of situation, the unplayable selection will offer a few options which are explained below.

## OUT OF BOUNDS

If you accidentally shoot the ball out of bounds, a new shot will automatically be established and one penalty count will be added to your score. At this point your score will reflect three different scores, out of bounds shots, corrected shots and penalty shots.

## WATER HAZARD

When you send your ball into the water hazard, you will be asked to take either a drop shot or a replay. By moving the joystick box or mouse pointer over your required choice and then pressing the joystick button or mouse button, this will select your option.

Drop: Drop the ball out of the water hazard and swing from the new position. You will receive one penalty count.

Replay: Take the shot over and receive one penalty count.

## BUSHES

When you send the ball into the bushes, you can either try to swing your way out of the bushes or declare the situation unplayable by moving the joystick outline box or mouse pointer over the appropriate selection and pressing either the joystick button or the left hand mouse button.

If you choose to shoot from your original position, swinging practices are exactly the same. If you declare the situation unplayable, three options are presented to you; Drop, Replay, or As It Is.

Drop: Drop the ball out of the bushes and swing from the new position. You will receive one penalty count.

Replay: Take the shot over and receive one penalty count.

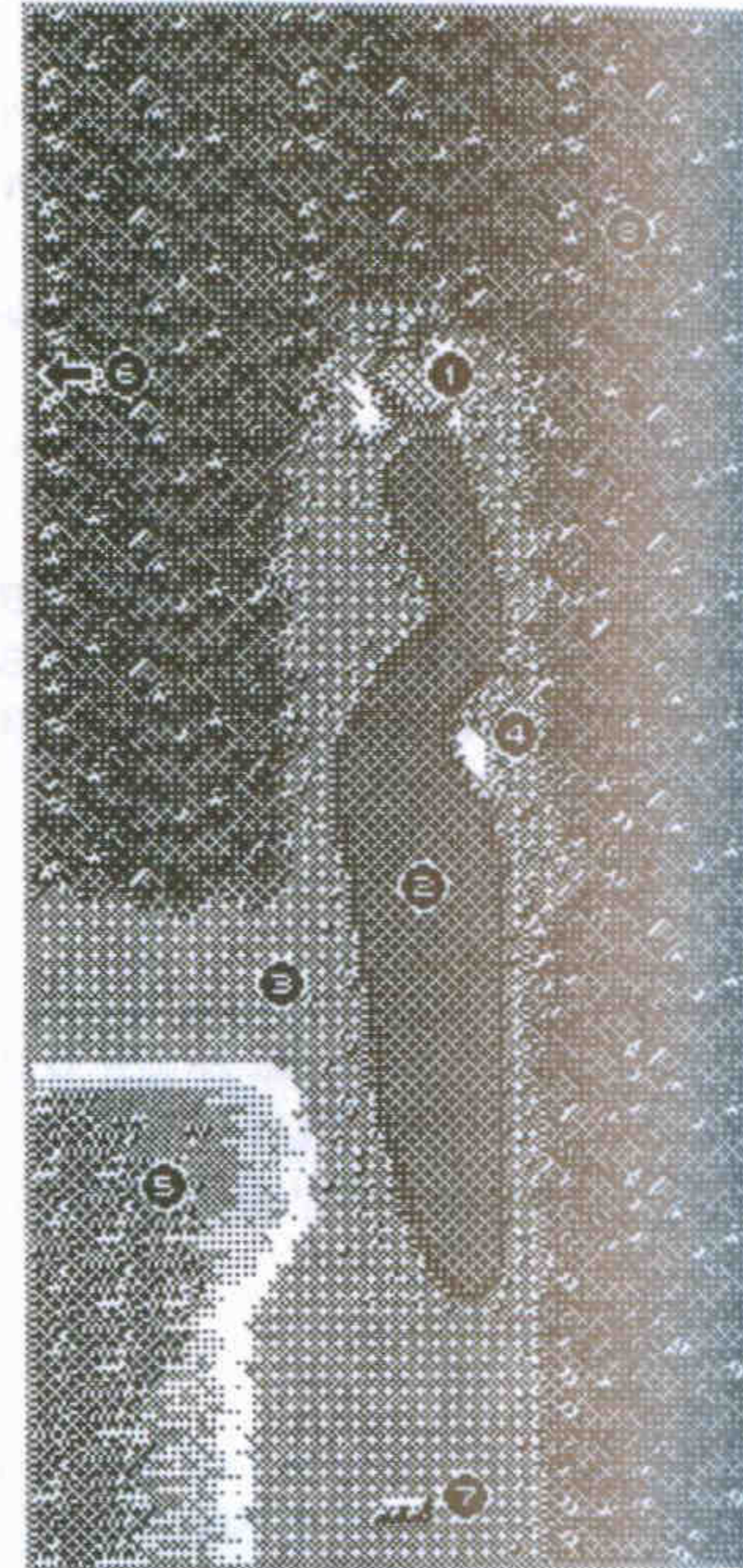
As It Is. If you change your mind and decide to go for it, you can play the ball from its current position and receive no penalty counts.

## THE MINIMUM GOLF VOCABULARY

Before you play, familiarise yourself with the most common terms used on the screen and in the game.

### Course Vocabulary

1. **Putting Green**  
Where the actual cup lies.
2. **Fairway**  
The expanse of grass between the tee and the putting green.
3. **Rough**  
The area outside the manicured green and fairway. There are shallow and deep roughs.
4. **Bunker**  
A depression filled with sand, usually designed around the putting green.
5. **Water Hazard**  
Any pond, river, lake or body of water.
6. **Out of Bounds**  
Out of the playing area.
7. **Tee-Off**  
Where the first shot is taken at the beginning of every hole.
8. **Bushes**  
Bad location congested with bushes, trees and overgrown grass.



### Score Vocabulary

- Par: Standard number of shots for each hole.  
 Birdie: A number of shots that is one short of par.  
 Eagle: A number of shots that is two short of par.  
 Albatross: A number of shots that is three short of par.  
 Bogey: A number of shots that is one more than par.  
 Double Bogey: A number of shots that is two more than par.

## LAST MINUTE STATISTICS

The following should help you strategize your game down to which club to use and how to play a course.

### COURSE EXPLANATION

#### Japan's Course

Total length is 6,690 yards, par 72. This course is surrounded by many water hazards, bushes and potential for out-of-bounds shots because it is a relatively short course. Be careful not to shoot the ball over the green.

#### The United States Course

Total length is 6,919 yards, par 72. This is a wide course which borders on a lake and is subject to windy conditions.

#### Great Britain's Course

## HITTING DISTANCES OF CLUBS

Here is a more specific approach to selecting your clubs. Now you can choose a club based on the distance you must cover. This won't be exact depending on other conditions like wind, but it is close enough.

	Black Carbon	Glass Fibre	Super Ceramic
No. 1 Wood	230 Yards	245 Yards	265 Yards
No. 2 Wood	220	235	255
No. 3 Wood	210	225	245
No. 4 Wood	200	215	235
No. 5 Wood	185	200	220
No. 1 Iron	190	205	225
No. 2 Iron	180	200	210
No. 3 Iron	175	195	205
No. 4 Iron	165	185	195
No. 5 Iron	155	175	185
No. 6 Iron	145	160	175
No. 7 Iron	135	150	165
No. 8 Iron	120	140	150
No. 9 Iron	105	125	135
PW	90	110	120
SW	80	90	105

### HELPFUL HINTS

Here is a last bit of advice for the player who is really determined to succeed.

1. Iron clubs are suitable for shots from locations that are overgrown with grass (rough)
2. Use your woods to drive from the tee-off.
3. Use your irons to drive from the fairway when you are only a shot away from the green.
4. Study the lie of the putt closely before you take your swing.

### ONE MORE WAY TO LOSE

When a player hits over 100 shots for a single game, a game over message will appear on the screen and the game will be finished. In essence, you have been disqualified.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
 THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

Elite Systems Limited reserve the right to modify the product without notice.

## TOURNAMENT GOLF

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### IMPORTANT PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez l'ordinateur pendant dix (10) secondes au moins avant de le rallumer.

Pour charger sur un Atari ST/Commodore Amiga :  
Allumez l'ordinateur et introduisez la disquette.

Pour charger sur les ordinateurs IBM et compatibles :  
Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette du MS-DOS et attendez l'apparition du message A comme indiqué ci-dessous. Puis tapez :

A> GOLF

Appuyez ensuite sur la touche Enter.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

### GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous recontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

## TOURNAMENT GOLF

Il est arrivé ! Le tout dernier jeu de golf. Et vous avez été invité à jouer sur trois parcours internationaux contre quinze joueurs internationaux professionnels. C'est un golf qui comprend un entraînement, un match et un tournoi. Tout ceci s'ajoute à de nombreuses heures de stratégie de jeu irrésistible. Préparez-vous donc à l'entraînement pour pouvoir être performant. Les chances qui s'offrent à vous, si vous ne pouvez pas maîtriser un coup hooké ou un slice, consistent à rester calme près d'un bassin, éloigner la balle, ou putter sur un green en haut de la colline. Vous pouvez alors oublier la première place. Vous n'endosserez jamais le blazer du champion de golf. Cela paraît tout simple mais ceux qui l'ont, le portent avec fierté.

Pour vous aider à vous qualifier au tournoi, vous ferez équipe avec un caddy dont les sages conseils pourraient faire la différence entre le bois au lieu du fer. Mais les décisions finales vous appartiennent complètement. Choisissez vos clubs avec soin, vérifiez la direction et la vitesse du vent, isolez votre point de direction et finalement préparez la puissance de votre balancement. Vous êtes maintenant prêt à frapper la balle. Chaque balancement implique beaucoup de réflexion. Exercez-donc le grand muscle qui se trouve entre vos deux oreilles: vous allez en avoir besoin.

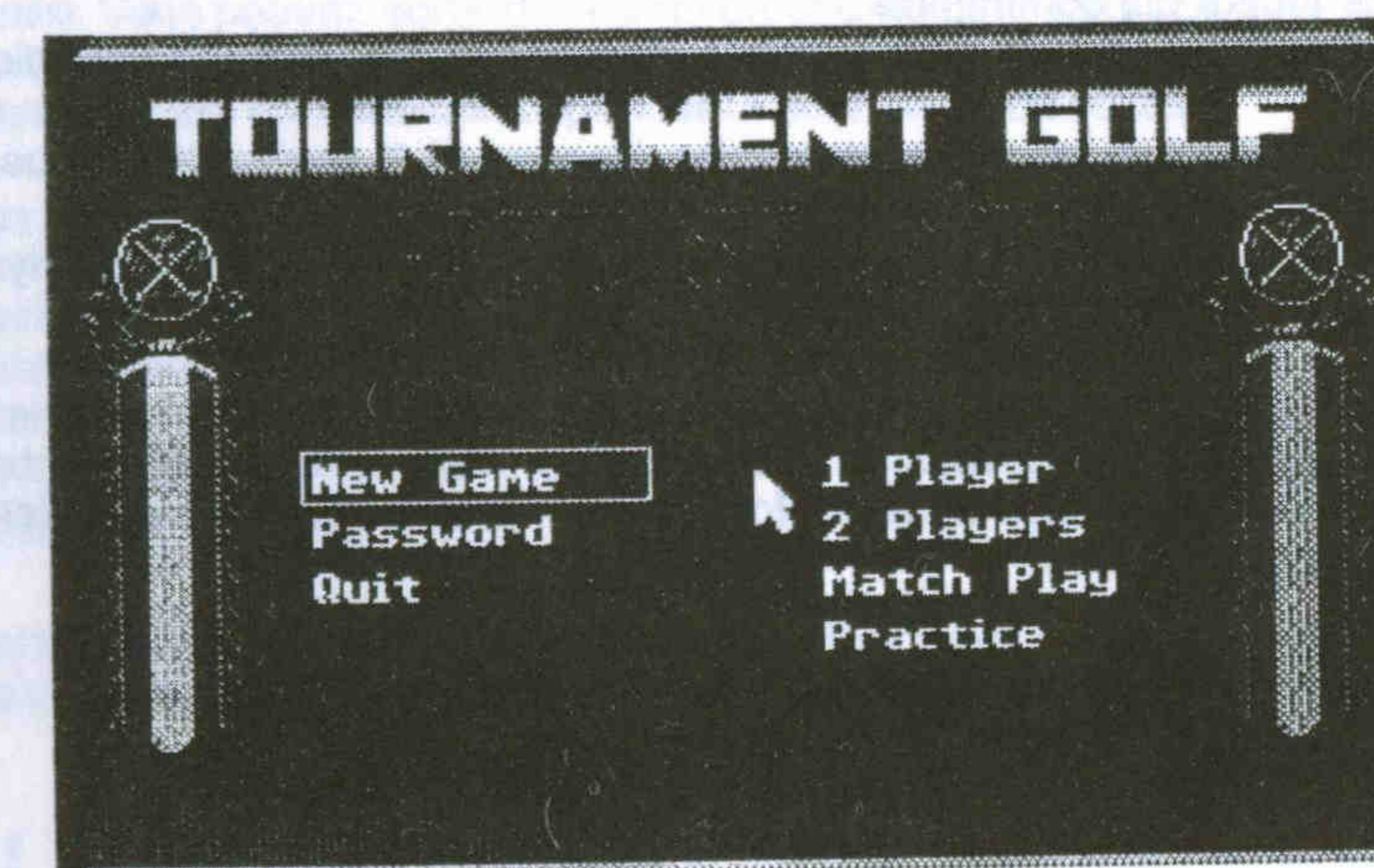
### PROTECTION CODEE DU MANUEL

Tournament golf est protégé par un système de mot de passe qui se base sur ce manuel. Une fois le jeu chargé, il vous sera demandé d'introduire un mot spécifique qui appartient à une certaine page, à un certain paragraphe, à une certaine ligne et à un certain nombre de mots. Pour introduire le mot trouvé, procédez comme suit.

Utilisez la case en relief du pointeur de la souris ou du joystick pour sélectionner la lettre appropriée de l'alphabet. Appuyez ensuite sur le bouton feu du joystick ou sur le bouton gauche de la souris pour introduire votre sélection. Pour corriger une entrée erronée, faites reculer le pointeur de la souris ou le joystick ou déplacez le pointeur vers l'avant. Une fois que le pointeur est immobile, votre joystick ou votre souris seront contrôlés par le pointeur ou la case du joystick sur l'alphabet. Sélectionnez votre lettre corrigée et appuyez sur le bouton feu ou sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous avez terminé, choisissez "end" et appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur le bouton feu du joystick pour introduire le mot de passe et continuer sur l'écran suivant.

### SÉLECTION DE JEU

Appuyez sur le bouton feu à l'apparition de l'écran de titre pour visualiser l'écran de sélection de jeu. Vous pouvez faire votre choix parmi deux options: Tournament ou Practice. Sous l'en-tête "Tournament", vous pouvez commencer un nouveau jeu. Sous l'en-tête "practice", vous pouvez choisir entre 1 joueur, 2 joueurs, Match ou Entraînement. Vous avez aussi la possibilité de modifier la musique. Pour choisir l'une des options ci-dessus, utilisez le joystick ou la souris pour placer la flèche sur l'endroit de votre choix et appuyez sur le bouton feu ou le bouton gauche de la souris. Déplacez le pointeur et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour la sélection.



Bien qu'il existe plusieurs jeux différents de golf, l'objet du jeu reste le même. Avant de mettre la balle dans les dix-huit trous formant le parcours de golf, vous devez tenter de la mettre dans le trou du green en aussi peu de coups que possible. Plus le score est bas, mieux vous jouez. Vous trouverez ci-après une description détaillée de la sélection de chaque jeu.

## SELECTION DE SON: MUSIQUE DE FOND (BGM)

Une fois l'option de son choisie, l'écran apparaît affichant les quatre types différents de musique. Pour sélectionner un morceau, déplacez le pointeur de la souris ou la case du joystick sur le numéro désiré et appuyez sur le bouton feu (joystick) ou le bouton gauche (souris). Si vous ne voulez pas de musique, choisissez "off".

## TOURNOI

Lorsque vous commencez le jeu dans un Tournoi, vous avez douze tours. La plupart sont joués sous forme de coup mais le septième et onzième sont joués sous forme de match. Vous effectuez le parcours en solitaire, uniquement accompagné d'un caddy, car c'est l'ordinateur qui joue les jeux des quinze autres joueurs. Leurs résultats s'affichent sur l'écran de score. Pour gagner le tournoi, vous devez faire un score plus bas que les quinze autres joueurs. Si vous faites match nul, vous devrez jouer un "verdict instantané" (une belle) au cours d'un match. Cependant, lors d'un jeu de coups, les positions seront attribuées par l'ordinateur sans belle.

## PASSAGE AU NIVEAU SUPERIEUR

Pendant un match de tournoi, vous obtiendrez des points pour les tours que vous remportez ou si vous vous retrouvez au moins dans les 8 premiers. Après avoir réussi chaque niveau supérieur, votre puissance et votre performance augmentent et les conseils de votre caddy s'améliorent. Rappelez-vous que si vous marquez entre la position 8 et au-dessus, ce sont les points que vous recevrez.

### PUISSANCE (Power)

La distance de votre balle après le coup augmente.

### PERFORMANCE (Skill)

Un slice ou un coup hooké sous votre contrôle sont plus simples avec un niveau plus élevé.

### NIVEAU DU CADDY

Le niveau de conseils de votre caddy augmentera en 4 étapes.

ETAPE 1: Votre caddy pourra vous dire la distance restante par rapport au trou. Cette information est disponible pour le joueur qui commence.

ETAPE 2: En dehors des informations ci-dessus, votre caddy vous indiquera la distance jusqu'à la cible à partir du tee.

ETAPE 3: En plus des informations des étapes 1 et 2, votre caddy vous explique l'influence du vent et comment le maîtriser.

ETAPE 4: En dehors des informations des étapes 1, 2 et 3, votre caddy vous explique comment maîtriser la stratégie de la position de la balle.

Après être entré dans la sélection d'un "Nouveau jeu", plusieurs écrans apparaissent avant que vous puissiez commencer à jouer. Si vous ne voulez pas participer à l'une des sélections disponibles, appuyez sur le bouton du joystick ou de la souris plusieurs fois pour commencer le jeu. Cependant, pour faire vos choix, suivez les instructions ci-après.

## ECRAN DE NOM

Vous pouvez introduire un nom à l'aide de la souris ou du joystick pour sélectionner la lettre de l'alphabet correspondante. Appuyez sur le bouton feu du joystick ou du bouton gauche de la souris pour entrer la sélection. Pour corriger une erreur, déplacez le pointeur de la souris ou la case du joystick vers l'arrière ou vers l'avant. Une fois que le pointeur est immobile, votre joystick ou souris contrôlent respectivement le pointeur ou la case sur l'alphabet. Sélectionnez votre lettre corrigée et appuyez sur le bouton feu ou le bouton gauche de la souris. Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez "end" et appuyez sur les mêmes boutons pour passer à l'écran suivant.



Note: Lorsqu'un ou deux joueurs jouent et choisissent de ne pas introduire de nom, ils sont désignés par Joueur-1 ou Joueur-2.

## ECRAN DE CARTE D'IDENTIFICATION

Voici une brève description d'un tournoi. Lorsque vous avez lu les commentaires, appuyez sur le bouton du joystick ou de la souris pour sortir de l'écran.

## ECRAN DE SELECTION DE CLUB

Vous pouvez sélectionner une variété de quatorze clubs pour le parcours. Pour faire votre choix, déplacez la flèche sur le mode de sélection et appuyez sur le bouton du joystick ou de la souris. Avec le joystick ou la souris, vous pouvez sonder les clubs disponibles en déplaçant le pointeur ou la case du joystick et en appuyant sur le bouton feu ou le bouton gauche, vous pouvez choisir plusieurs clubs. Lorsque vous êtes prêt, déplacez le pointeur de la souris ou la case du joystick vers l'arrière pour confirmer ou sur le bouton feu ou gauche de la souris. N'oubliez pas que le PT (putter) est obligatoire. Vous pouvez sortir de l'écran en choisissant "end". Si vous voulez que l'ordinateur fasse la sélection, entrez sur l'écran et les clubs sélectionnés seront indiqués par un astérisque jaune. Si ces clubs vous conviennent, appuyez sur les boutons correspondants pour sortir de l'écran.

Etant donné que vous n'avez le droit qu'à un certain nombre de clubs, vous devrez effacer la sélection de l'ordinateur avant de faire la vôtre. Lorsque vous procédez à l'effacement, la fenêtre sur la droite indique le nombre de clubs que vous pouvez choisir, en ajoutant et en retirant au fur et à mesure de votre sélection. Pour effacer les sélections de l'ordinateur, déplacez le pointeur de la souris ou la case du joystick vers le club que vous voulez retirer et appuyez sur les boutons correspondants pour effacer l'astérisque et ajouter une sélection.

## ECRAN DE TOURNOI PROFESSIONNEL (SG)

Les joueurs sélectionnés et leurs points s'affichent du gagnant à la 16ème place. Pour commencer à jouer, appuyez sur les boutons correspondants qui font apparaître le message final et appuyez encore une fois pour vous approcher du premier tee.

## ENTRAINEMENT DU JOUEUR 1 ET 2

Sous l'en-tête d'entraînement (practice) vous pouvez sélectionner un jeu de pratique pour les deux joueurs. Etant donné que les jeux sont presque identiques, nous allons expliquer les deux modes à la fois. Les deux jeux impliquent un tour de golf. Terminez le parcours en aussi peu de coups que possible pour gagner le tour contre votre adversaire au cours d'un jeu à deux joueurs. Dans un jeu à un joueur, vous jouez contre le par. Apprenons maintenant les signaux d'écran. Pour ajouter des informations, utilisez les boutons correspondants pour confirmer les sélections de la même manière que dans un Tournoi.

## **ECRAN DE NOM:**

Votre adversaire et vous pouvez entrer vos noms sur des écrans séparés. Si vous ne jouez qu'avec un joystick ou une seule souris, le joueur 1 commence. Sélectionnez "end" et le joueur 2 peut introduire son nom. Sélectionnez "end".

Si l'entraînement ne comprend qu'un joueur, vous serez salué par un écran de nom d'un joueur seulement.

## **ECRAN DE SELECTION DE CLUBS:**

Si vous vous trouvez dans un jeu à deux joueurs, une fenêtre supplémentaire apparaît sur l'écran indiquant le joueur qui est en train de faire son choix. Le joueur 1 commence toujours suivi du joueur 2 lorsque le premier a introduit "end" à l'aide des boutons correspondants.

Pour un jeu à un ou deux joueurs

Pendant un jeu d'entraînement, vous pouvez sélectionner des clubs faits à partir de divers matériaux tels que fibre de carbone, fibre de verre et super céramique qui correspondent à ce que les joueurs d'un tournoi peuvent gagner. Pour choisir l'un de ces clubs, choisissez le mode de sélection puis utilisez la case du joystick ou le pointeur de la souris pour surligner le matériau de votre choix. Appuyez sur les boutons correspondants pour confirmer la sélection. Effacez autant de clubs que nécessaire de l'ordinateur pour pouvoir introduire vos sélections d'après les instructions originales du Tournoi. Lorsque vous avez terminé, tapez OK.

Une fois de plus, vous devez vous rendre au mode de sélection, surlignez votre matériau et l'introduire comme auparavant avec la case du joystick ou le pointeur de la souris pour déplacer les clubs appropriés. Suivez la même procédure pour effacer et introduire jusqu'à ce que tous les clubs qui vous conviennent soient sélectionnés. Après avoir choisi "end", appuyez sur les boutons correspondants pour passer à l'écran suivant.

## **ECRAN DE SELECTION DE NIVEAU ET DE PARCOURS**

Cet écran permet la sélection du niveau d'expertise et du parcours à jouer. Déplacez la case du joystick ou le pointeur de la souris pour surligner ceux choisis. Avec la souris, déplacez-la sur les flèches haut/bas qui se trouvent sur l'écran et en appuyant sur le bouton gauche, vous ferez défiler le numéro de niveau. En appuyant sur le bouton feu du joystick ou en déplaçant le pointeur de la souris sur l'icône centrale, (entre les icônes d'augmentation et de diminution), vous pourrez choisir les options indiquées.

Dans un jeu à deux avec le joystick ou la souris, le joueur 1 sélectionne son niveau et son parcours après avoir appuyé sur le bouton feu ou sur le bouton gauche. Le niveau de sélection du joueur 2 apparaît et le parcours devient celui par défaut selon le choix du joueur 1. Suivez les instructions ci-après pour entrer des valeurs numériques modifiées dans un jeu à un ou deux joueurs.

Pour augmenter le niveau d'expertise jusqu'à 12, tirez le joystick vers la position choisie. Pour abaisser à 1 le niveau de difficulté, procédez de la même façon. Avec la souris, placez le pointeur sur les flèches pour augmenter ou diminuer. Pour sélectionner, appuyez sur le bouton gauche sur l'icône du centre. Pour introduire votre choix, appuyez sur l'un des boutons. Avancez sur la sélection de parcours. Rappelez-vous que plus le niveau sur lequel vous vous entraînez est élevé, plus vous obtiendrez de puissance, de performance et de conseils.

En même temps que le niveau de sélection a lieu celle du parcours de golf. En déplaçant la case du joystick ou le pointeur de la souris vers la gauche ou la droite, vous pouvez choisir entre les trois parcours de golf disponibles. Ces derniers sont surlignés lorsque le joystick ou la souris les affichent. Pour choisir un parcours, laissez-le en surbrillance lorsque vous appuyez sur les boutons correspondants pour passer à l'écran suivant. Sans tenir compte du nombre de joueurs et de l'utilisation du joystick ou de la souris, le parcours de jeu sera le dernier à être surligné lorsque vous appuyez sur le joystick ou sur le bouton gauche de la souris pour passer à l'écran suivant.

## **MATCH**

Un match peut être joué entre un ou deux joueurs. Si vous jouez seul, l'ordinateur peut tenir le rôle du joueur 2. Le match est joué trou par trou. Le joueur qui réalise le score le plus faible sur chaque trou gagne le trou en question. Celui qui gagne le plus de trous parmi les 18 remporte le tour. La victoire et l'échec d'un match se décident au moment où aucune égalité ou aucun renversement de situation ne sont possibles. Lorsqu'un joueur a un trou d'avance, cela s'appelle 1 d'avance avec une valeur qui reflète l'avance. Dans le cas où le résultat est un match nul, la victoire est attribuée par jeu de "verdict instantané" à partir du premier trou. Lorsqu'un joueur prend 1 trou d'avance, le jeu se termine. Faites d'abord vos sélections.

## **ECRAN DE NOM**

Si vous jouez seul, introduisez CPU pour le joueur 2 et l'ordinateur jouera le rôle de votre adversaire. Pendant un jeu à 2 joueurs, introduisez vos noms comme décrit dans la partie ci-dessus et appuyez sur les boutons correspondants pour passer à l'écran suivant lorsque vous avez terminé.

## **ECRAN DE SELECTION DE CLUBS**

Lorsque vous choisissez vos clubs, une fenêtre indiquant le joueur en cours de sélection apparaît. Le joueur 1 commence. La disponibilité des clubs et des matériaux est la même que celle du jeu d'entraînement. Suivez les mêmes instructions que dans la partie décrivant le choix de clubs.

## **ECRAN DE SELECTION DE NIVEAU ET DE PARCOURS**

Les instructions pour modifier le niveau d'expertise et de sélection de parcours se trouvent dans la partie décrivant les joueurs 1 et 2 ci-dessus. Pendant un jeu à un joueur contre l'ordinateur, vous devrez définir les sélections vous-même.

## **ENTRAINEMENT**

Pendant un entraînement, il n'y a ni victoire ni échec si bien que deux joueurs peuvent jouer en même temps avec un joystick ou une souris. La base de l'entraînement consiste à jouer trou après trou. Le but est de vous orienter par rapport aux divers parcours et de développer une stratégie de victoire pour chaque trou. Vous avez là l'occasion de définir les conditions de vent et les niveaux d'expertise pour être vraiment prêt au Tournoi. Préparez-vous maintenant pour le premier trou.

## **ECRAN DE NOM**

Comme avec les autres modes de jeu, vous devez d'abord introduire votre nom. Suivez les instructions déjà énoncées.

## **ECRAN DE SELECTION DE CLUBS**

Le choix des clubs et des matériaux est le même que dans l'entraînement et le match. Suivez les instructions déjà énoncées.

## **ECRAN D'ENTRAINEMENT**

Vous pouvez définir le rythme de votre entraînement pour vos trous. Sur l'écran se trouvent plusieurs variantes que vous pouvez modifier. Pour commencer à faire vos choix, surlignez le mode de valeur avec votre case de joystick ou votre pointeur de souris et appuyez sur les boutons correspondants. Utilisez le joystick ou la souris pour surligner les catégories disponibles et faire un choix à partir de leurs options.

Lorsque vous êtes prêt à choisir le trou et le parcours sur lequel vous voulez jouer, choisissez l'option désirée, PLAY (jeu) ou SETTING (valeur) en déplaçant le pointeur de la souris sur l'option correcte et en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou en déplaçant la case du joystick sur l'option correcte et en appuyant sur le bouton feu. Si l'option PLAY est choisie, le trou sera utilisé pour l'entraînement. Si l'option SETTING est choisie, le premier choix sera le parcours de jeu et le trou à jouer sur ce parcours. Déplacez tout d'abord le pointeur de la souris ou la case du joystick sur le mot HOLE et appuyez sur les boutons correspondants. Sélectionnez le parcours en déplaçant le pointeur de la souris ou la case du joystick sur le bloc des quatre icônes fléchées (flèche du haut, du bas, de gauche et de droite). Appuyez sur les flèches du haut et du bas pour modifier le parcours et sur celles de gauche et de droite pour modifier le numéro du trou. Vous pouvez constater que la large zone de l'écran qui se trouve sur la gauche affiche le trou sélectionné. Pour faciliter le choix lorsque le trou et le parcours ont été choisis, déplacez le pointeur de la souris ou la case du joystick sur l'icône centrale dans le même bloc et appuyez sur les boutons correspondants.

Pour pouvoir contrôler la vitesse et la direction du vent, vous devez entrer dans leur catégorie. Vous pouvez modifier la direction du vent en déplaçant le pointeur de la souris ou la case du joystick sur les icônes fléchées du vent (gauche et droite) et en appuyant sur les boutons correspondants. Les huit directions du vent défileront. Pour définir la vitesse du vent, déplacez la case du joystick ou le pointeur de la souris sur les icônes du vent (gauche et droite) et appuyez sur les boutons correspondants pour augmenter ou diminuer sa vitesse. Appuyez sur l'icône centrale pour sélectionner la direction et la vitesse du vent indiquées.

La dernière catégorie vous permettra d'augmenter le niveau d'expertise. En faisant aller le joystick vers le haut ou le bas ou en déplaçant le pointeur de la souris sur les icônes de direction et en sélectionnant l'augmentation ou la diminution, vous pouvez augmenter ou diminuer le numéro du niveau d'expertise allant de 1 à 12. Une fois que le numéro choisi est atteint, sélectionnez l'icône au milieu des deux flèches avec l'aide des boutons du joystick ou de la souris. Lorsque votre sélection finale est faite, vous revenez automatiquement sur le mode de jeu. Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur les boutons correspondants du joystick ou de la souris lorsque la case ou le pointeur se trouvent sur l'option PLAY. Si vous devez revoir vos sélection, revenez au mode SETTING et recommencez.

### SIGNAUX D'ECRAN POUR TOUS LES MODES DE JEU

Une fois que vous avez atteint l'écran de jeu, plusieurs fenêtres apparaissent sur l'écran avec des informations utiles pour une stratégie de victoire. Celles-ci varient légèrement d'un mode à l'autre.

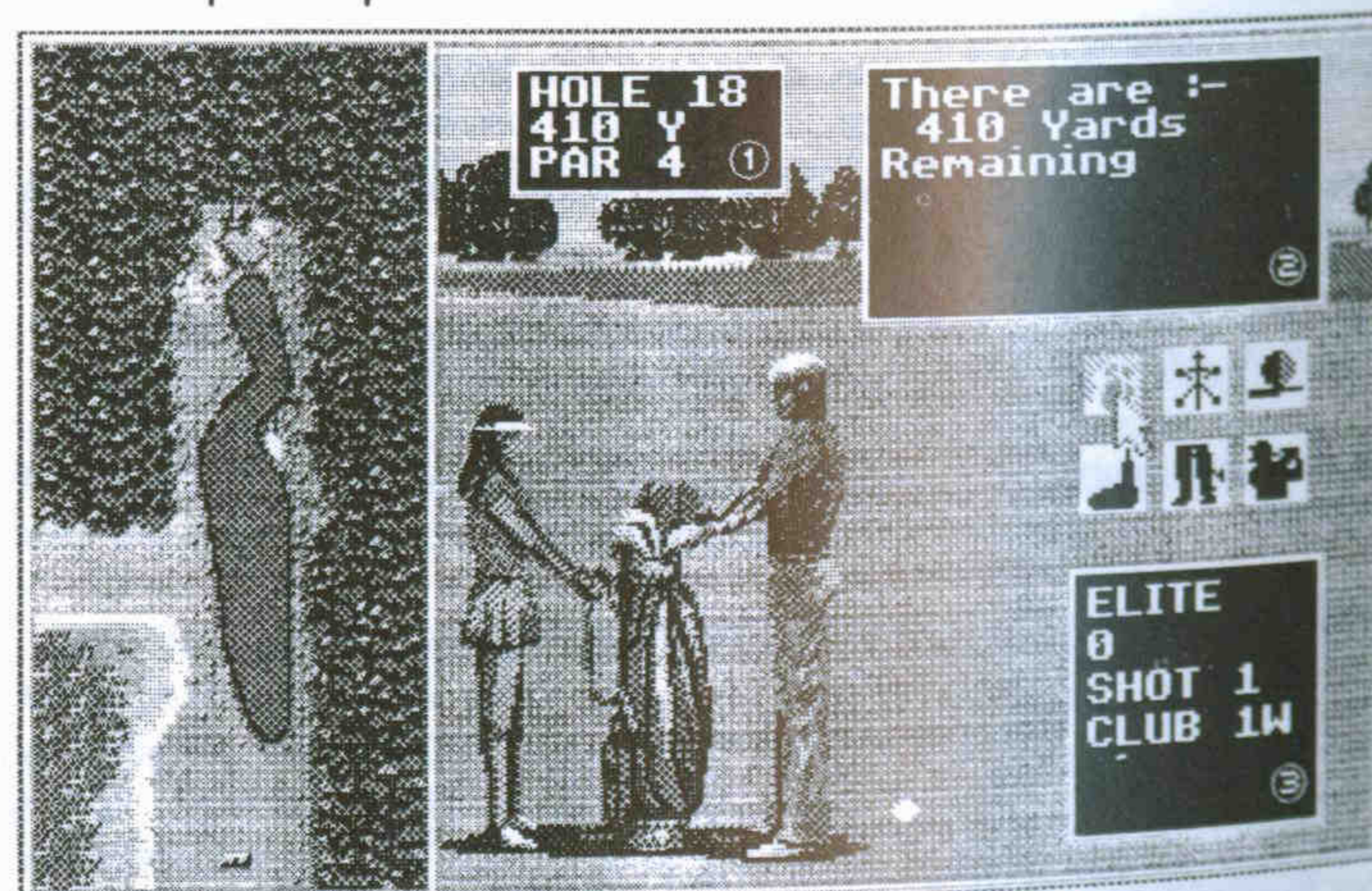
### SIGNAUX SUR L'ECRAN

Pendant le jeu, plusieurs icônes apparaissent avant chaque coup.

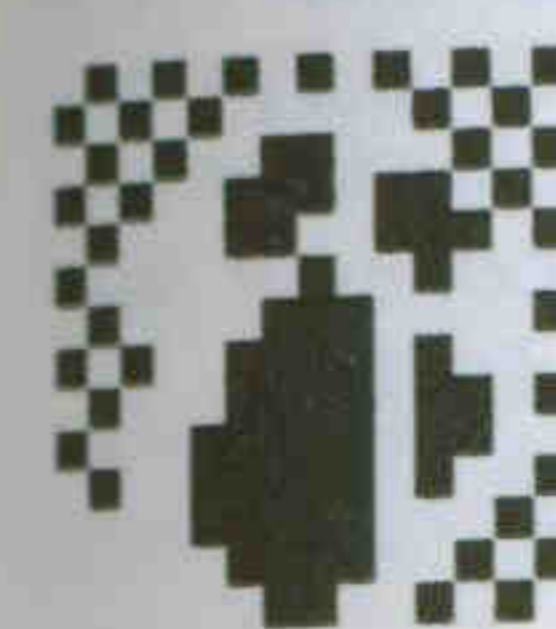
1. Dans le coin supérieur gauche se trouve la fenêtre de données du trou. Vous pouvez y lire le numéro du trou sur lequel vous vous trouvez, la distance vers le divot ou le par du trou.

2. Dans le coin supérieur droit se trouve la fenêtre de messages. Vous y recevez les conseils de votre caddy lorsque vous l'avez mérité et des informations générales sur le trou. Pendant l'entraînement, vous recevrez des informations du caddy même si vous ne l'avez pas mérité.

3. Dans le coin inférieur droit se trouve la fenêtre d'informations sur le joueur. Cette fenêtre affiche le joueur du moment, le nombre de coups gagnés sur le trou et le club utilisé. Dans un jeu à deux joueurs, les statistiques du deuxième joueur s'affichent. La fenêtre change une fois que le jeu a commencé pour donner des informations vitales.



Il y a 6 icônes pour la visualisation et la sélection. Ce sont:



ICONE DE DONNEES DE PARCOURS à sélectionner avec le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris.



ICONE DE VITESSE DU VENT à sélectionner avec le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris.



ICONE DE POSITION DE LA BALLE à sélectionner avec le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris.



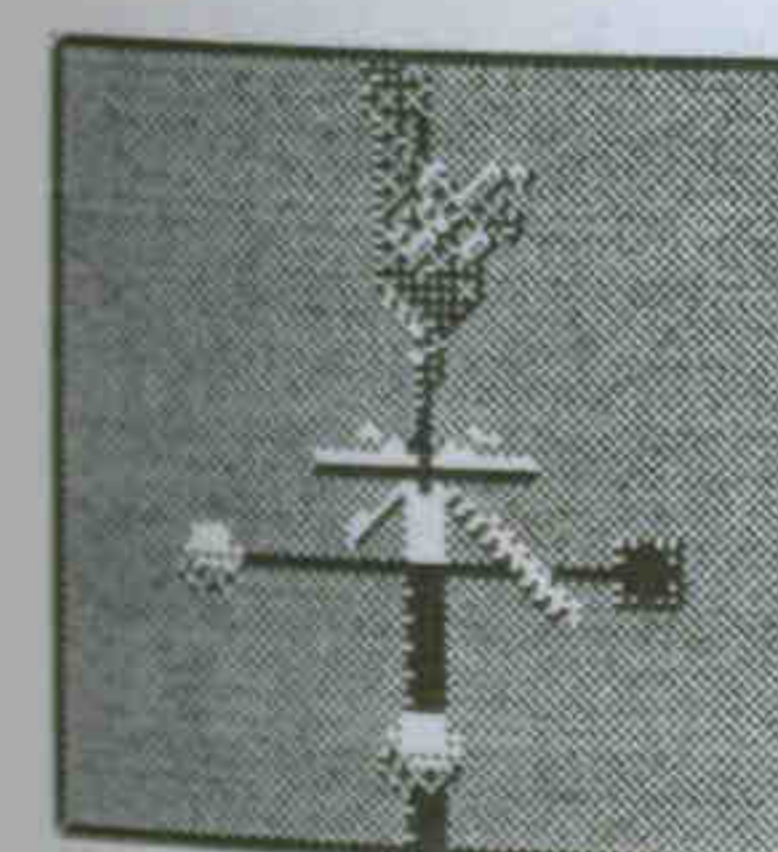
ICONE DE SELECTION DE CLUB à sélectionner avec le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris.



ICONE DE POSITION DE LA JAMBE à sélectionner avec le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris.

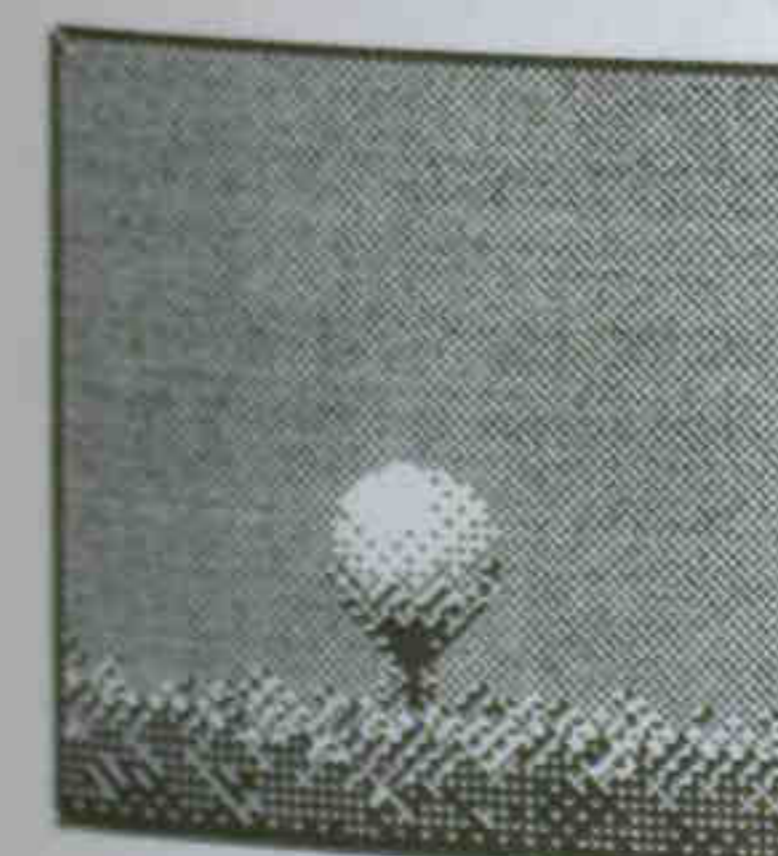


ICONE DE PRISE DE COUP. Voir "balancement parfait".



(Icône de vitesse du vent)

Avant de vous balancer, appuyez sur les boutons correspondants du joystick ou de la souris sur cette icône pour faire apparaître la fenêtre d'informations du joueur et la transformer en girouette. Celle-ci indique la direction du vent pendant que la rotation des flèches indique la force du vent. La tête de la girouette est tournée dans la direction du vent.



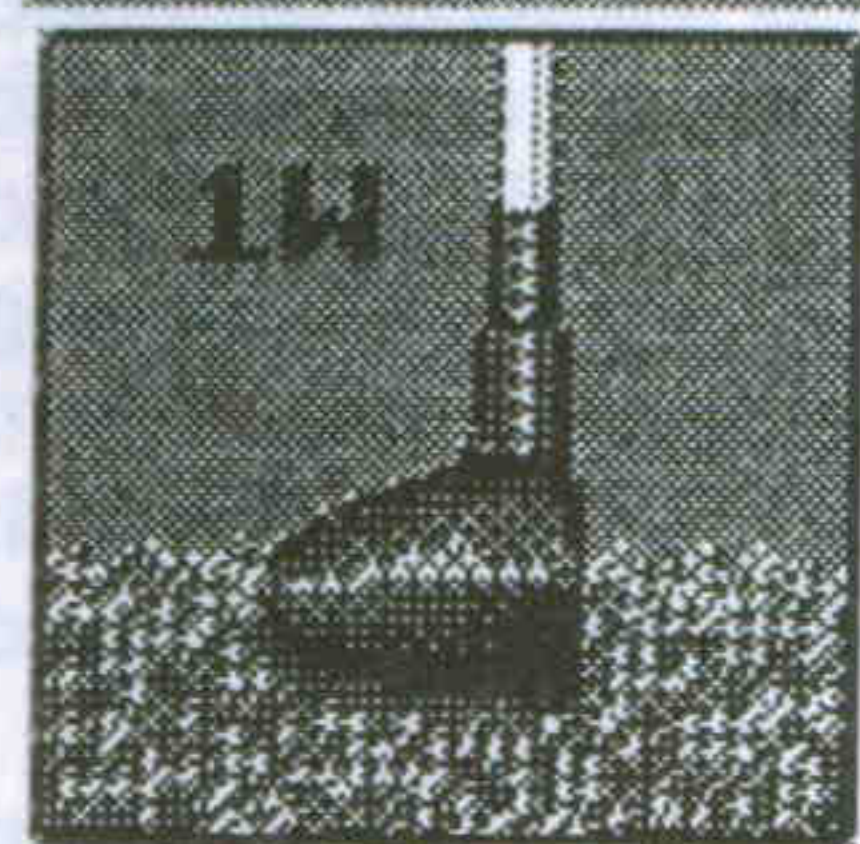
(Icône de position de balle)

Appuyez sur les boutons correspondants du joystick ou de la souris pour que la fenêtre indique la position de la balle sur le green.



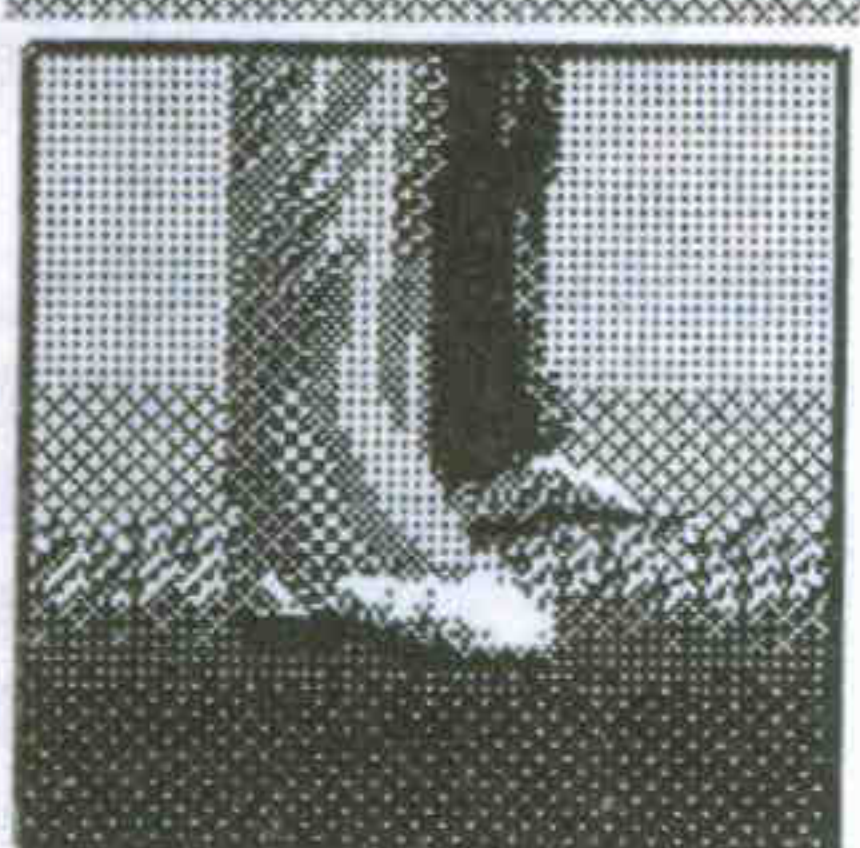
(Icône de sélection de club)

Appuyez sur les boutons correspondants sur cette icône pour le choix de club. Pour changer votre club, poussez le joystick vers le haut ou le bas pour sélectionner dans le jeu de clubs. Avec la souris, déplacez le pointeur sur les flèches de l'écran et appuyez sur le bouton gauche pour voir les clubs. Pour introduire un club, déplacez le pointeur sur l'icône de l'écran entre les deux flèches et appuyez sur le bouton gauche. La fenêtre d'informations du joueur reflète les images du club. Appuyez sur les boutons correspondants pour entrer votre choix.



(Icône de position de jambe)

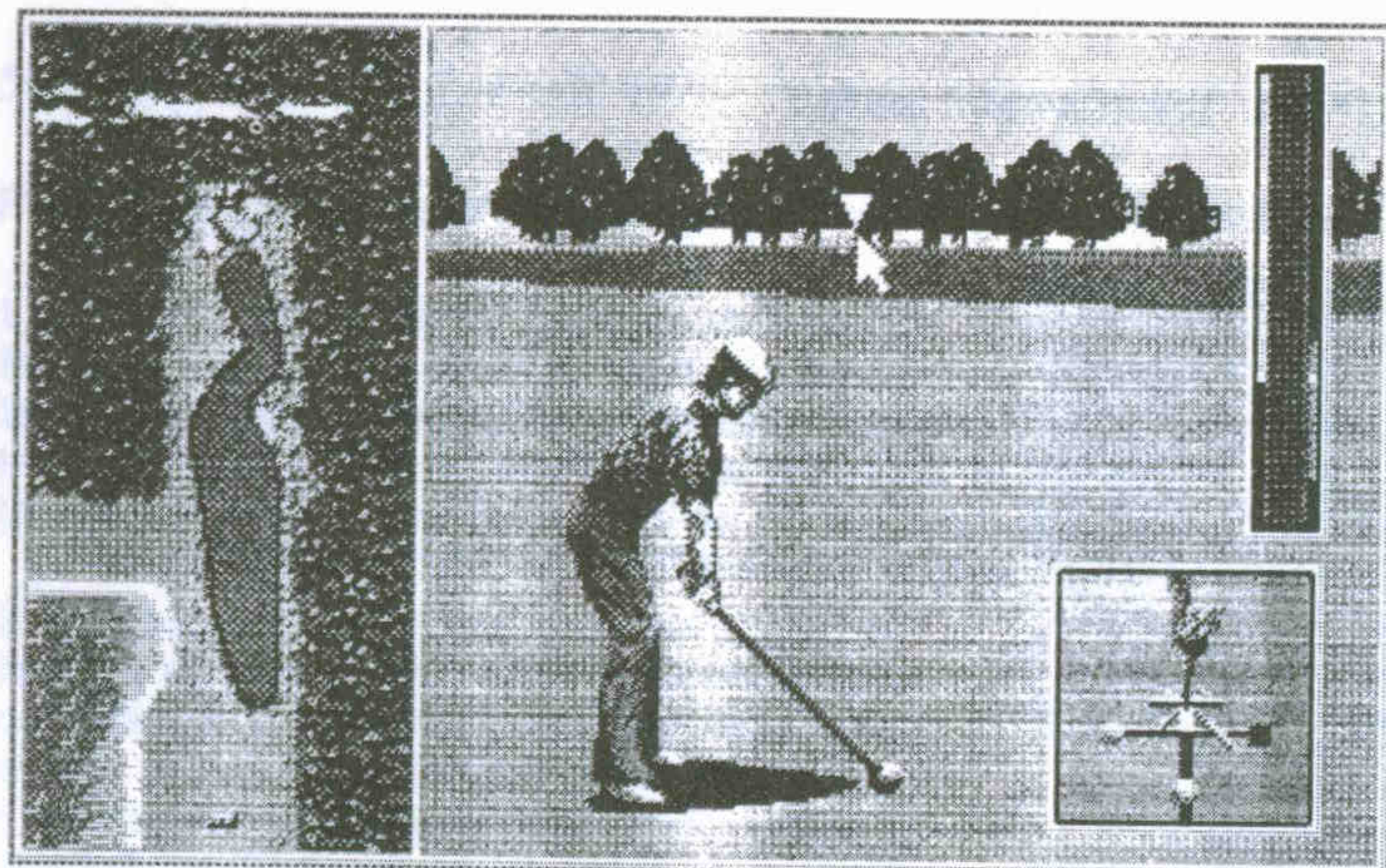
Appuyez sur les boutons correspondants pour voir votre position pour le balancement. Pour la modifier, poussez le joystick vers la gauche ou la droite ou amenez-le dessus. Pour aller vers la gauche, poussez-le vers la gauche et pour aller vers la droite, poussez-le vers la droite ou au-dessus.



(Icône de prise de coup)

Voir "Vous êtes en contrôle".

## REPERE DE CIBLE



Pour vous guider dans la direction de la balle, un repère est indiqué par un triangle jaune sur l'écran. Déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour déplacer ce repère et en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez-la vers la gauche ou la droite. Relâchez le bouton. Lorsque le repère sort de l'écran, celui du trou sort aussi. N'oubliez pas que le point de repère de cible ne sert pas à indiquer la position où la balle atterrira et n'est utilisé que pour déterminer la direction du coup.

## VOUS ETES EN CONTROLE

Une fois que vous avez sélectionné l'option Prise de coup, vous pouvez commencer le jeu. Faites d'abord votre premier balancement, étudiez la méthode correcte pour un balancement parfait.

## LE BALANCEMENT PARFAIT

Votre balancement est parfait dès que vous apprenez à contrôler la jauge de puissance en observant son mouvement. Le balancement se fait en appuyant sur les boutons appropriés du joystick ou de la souris trois fois à la suite parce que vous devez d'abord activer la jauge.

Lorsque vous êtes prêt au balancement, appuyez une fois sur les boutons correspondants. A ce moment-là, deux aiguilles commenceront à grimper sur la jauge de puissance.

Lorsque vous appuyez sur les boutons une deuxième fois, l'aiguille sur la gauche s'arrête. Cela indique la force de votre balancement, aussi n'arrêtez que lorsque vous aurez atteint le niveau dont vous avez besoin, car celui-ci commencera à descendre lorsque vous aurez terminé le balancement.

Lorsque vous appuyez sur les boutons pour la troisième fois, l'aiguille sur le côté droit de la jauge s'arrête. Cela indique la hauteur de votre balle pendant le jeu. Votre balancement doit être terminé à ce moment-là.

Si l'aiguille ne s'arrête pas sur la zone verte lors du troisième appui des boutons, la balle n'ira pas loin et le coup sera manqué. Cependant, si vous appuyez trois fois sur les boutons et manquez votre mise en place de la jauge à chaque fois, votre balancement ne se fera pas et vous pouvez toujours recommencer.

## PUTTER

Lorsque la balle entre sur l'écran de putt, un agrandissement du green remplit l'écran. Vous pouvez voir la position du putt et son changement de direction se fait de la même manière que le point de repère de cible. Déplacez le joystick vers la gauche pour aller à droite et le repère du putt se déplace autour du golf dans un cercle. Avec la souris, déplacez le pointeur sur le repère du putt et en maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour faire pivoter le repère.

Le putter est le seul club pouvant être utilisé sur le green.

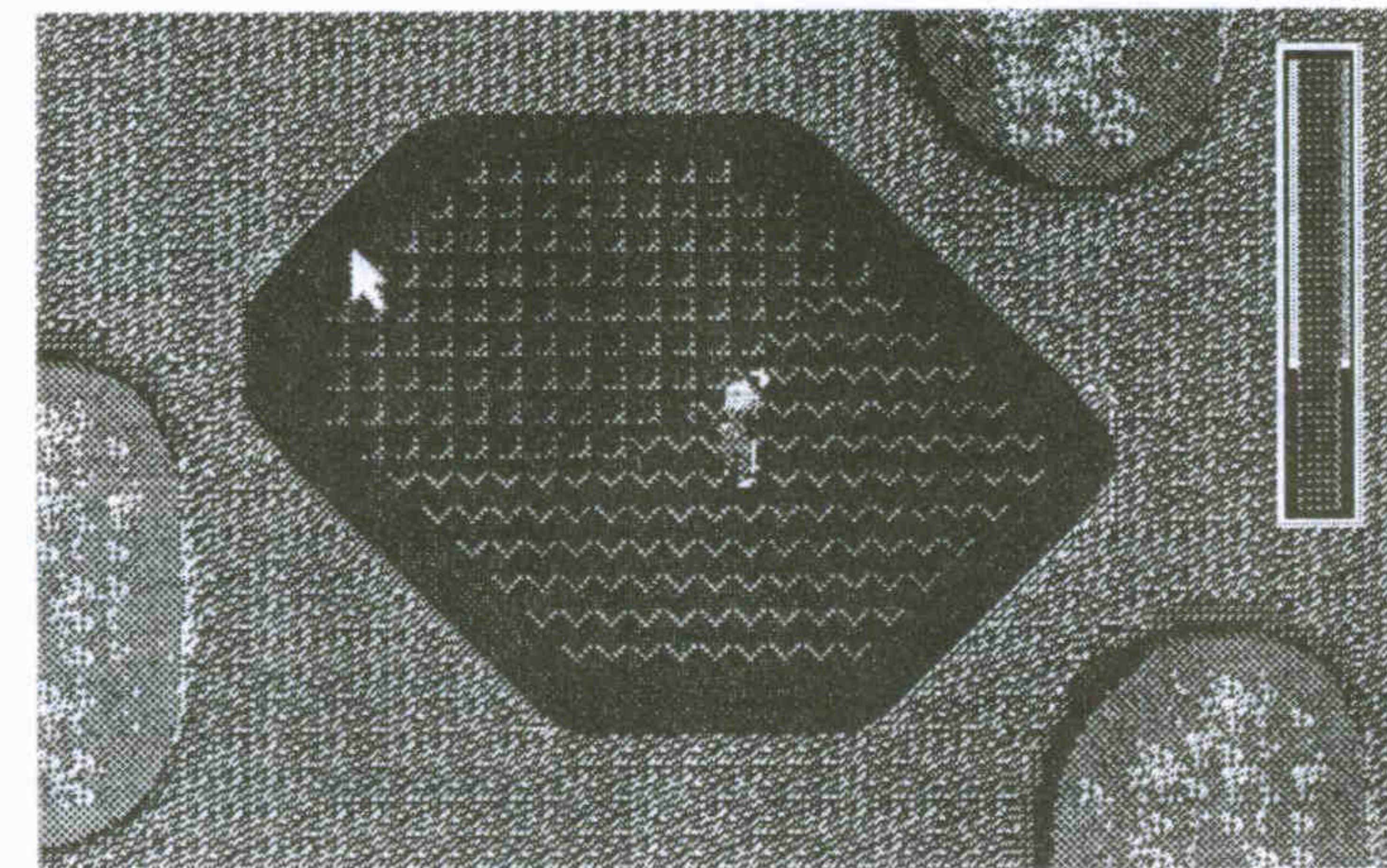
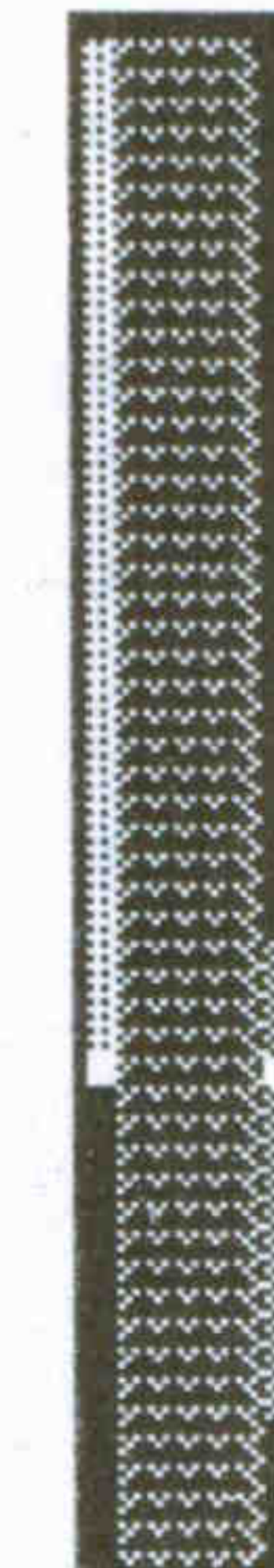
La direction dans laquelle la pelouse pousse fera la différence quant à la direction dans laquelle la balle roulera. Par exemple, lorsque la balle va dans la direction du putt en forme de V, elle décrit une courbe.

Le green est constitué d'un plateau et d'un green à deux niveaux.

La partie supérieure est vert clair et la partie inférieure, vert foncé.

Le repère du putt indique la direction du putt. Il est possible de vous rendre sur le green en déplaçant le joystick ou la souris vers la gauche ou la droite. N'oubliez pas que ceci ne vous donne que la direction et ne dit pas où la balle atterrira.

Pour faire le putt, appuyez une fois sur les boutons correspondants du joystick ou de la souris. L'aiguille de gauche sur la jauge de puissance commence à grimper. Appuyez sur les boutons une deuxième fois pour arrêter l'aiguille indiquant la force du putt. Le putt devrait être parfait.



## ORDRE DES COUPS

L'ordre des coups est souvent différent d'un jeu à 1 joueur contre l'ordinateur à un jeu à 2 joueurs. Le tee du premier trou est effectué par le joueur 1. Le deuxième coup est réservé au joueur le plus éloigné du trou.

Les coups de tee du deuxième trou et des suivants sont réservés au joueur qui a fait le nombre le moins grand de coups lors du trou précédent. Ce joueur s'appelle le "joueur d'honneur".

Si les deux joueurs ont réalisé le même nombre de coups, c'est le joueur d'honneur précédent qui fera le tee le premier.

## NOUVEAUX CLUBS

Lorsque vous vous trouvez premier dans un tournoi, vous recevez de nouveaux clubs. Sur l'écran de sélection de clubs, vous pourrez voir jusqu'à 2 nouveaux jeux de clubs. Suivez les procédures indiquées sur l'écran de sélection de clubs dans les parties d'entraînement du joueur 1 et du joueur 2 pour optimiser ces nouveaux clubs.

## PROBLEMES

Remporter la victoire au golf n'est pas tâche aisée. Notez les situations suivantes qui risquent de vous causer des problèmes sur le chemin de la victoire. Tout d'abord, si vous entrez dans un endroit où il est impossible de vous balancer, commencez par voir votre menu de commandes. Pendant une situation impossible, le menu comprend une sélection impossible. Selon le type de situation, la sélection impossible offre quelques options expliquées ci-dessous.

## HORS-LIMITES

Si vous envoyez la balle hors des limites, un nouveau coup sera automatiquement défini et une pénalité sera ajoutée à votre score. Votre score donnera lieu à trois scores différents pour les coups hors-limites, les coups corrigés et les coups de pénalité.

## BASSIN

Lorsque vous envoyez votre balle dans un bassin, il vous sera demandé de faire un amorti ou de rejouer. En déplaçant la case du joystick ou le pointeur de la souris sur votre choix et en appuyant sur les boutons correspondants, votre option sera sélectionnée.

Amorti: Fait sortir la balle de l'eau et fait faire un balancement à partir de la nouvelle position. Vous recevrez une pénalité.

Rejouer: Permet de recommencer le coup. Vous recevrez une pénalité.

## BUISSONS

Lorsque vous envoyez la balle dans les buissons, vous pouvez essayer de vous balancer pour vous en sortir ou déclarer la situation impossible en déplaçant la case du joystick ou le pointeur de la souris sur la sélection choisie et en appuyant sur les boutons correspondants.

Si vous choisissez de tirer de votre position originale, les pratiques de balancement restent les mêmes. Si vous déclarez la situation impossible, trois options se présentent à vous :

Amorti (drop), rejouer (replay) et tel quel (as it is)

Amorti: Fait sortir la balle des buissons et vous permet de vous balancer à partir de la nouvelle position. Vous recevrez une pénalité.

Rejouer: Permet de recommencer le coup et vous recevrez une pénalité.

Tel quel: si vous changez d'avis et décidez d'essayer, vous pouvez jouer la balle depuis sa position du moment et n'obtenez aucune pénalité.

## LE VOCABULAIRE MINIMUM DU GOLF

Avant de jouer, familiarisez-vous avec les termes les plus communs utilisés sur l'écran et dans le jeu:

### VOCABULAIRE DU PARCOURS

1. Green de putt: là où se trouve le trou.

2. Fairway:  
La surface entre le tee et le green de putt.

3. Rough  
La zone hors des greens et du fairway. Il s'agit de terrain peu ou très accidenté.

4. Bunker (obstacle)  
Une dépression remplie de sable conçue autour du green de putt.

5. Obstacle aquatique  
Bassin, rivière, lac ou bras d'eau.

6. Hors-limites  
Hors de la zone de jeu

7. Tee  
Là où le premier coup est joué au début de chaque trou.

8. Buissons:  
Endroit envahi par les buissons, arbres et mauvaises herbes. Très mauvais.

### Vocabulaire De Resultat.

Par: Nombre de coups standard pour chaque trou.

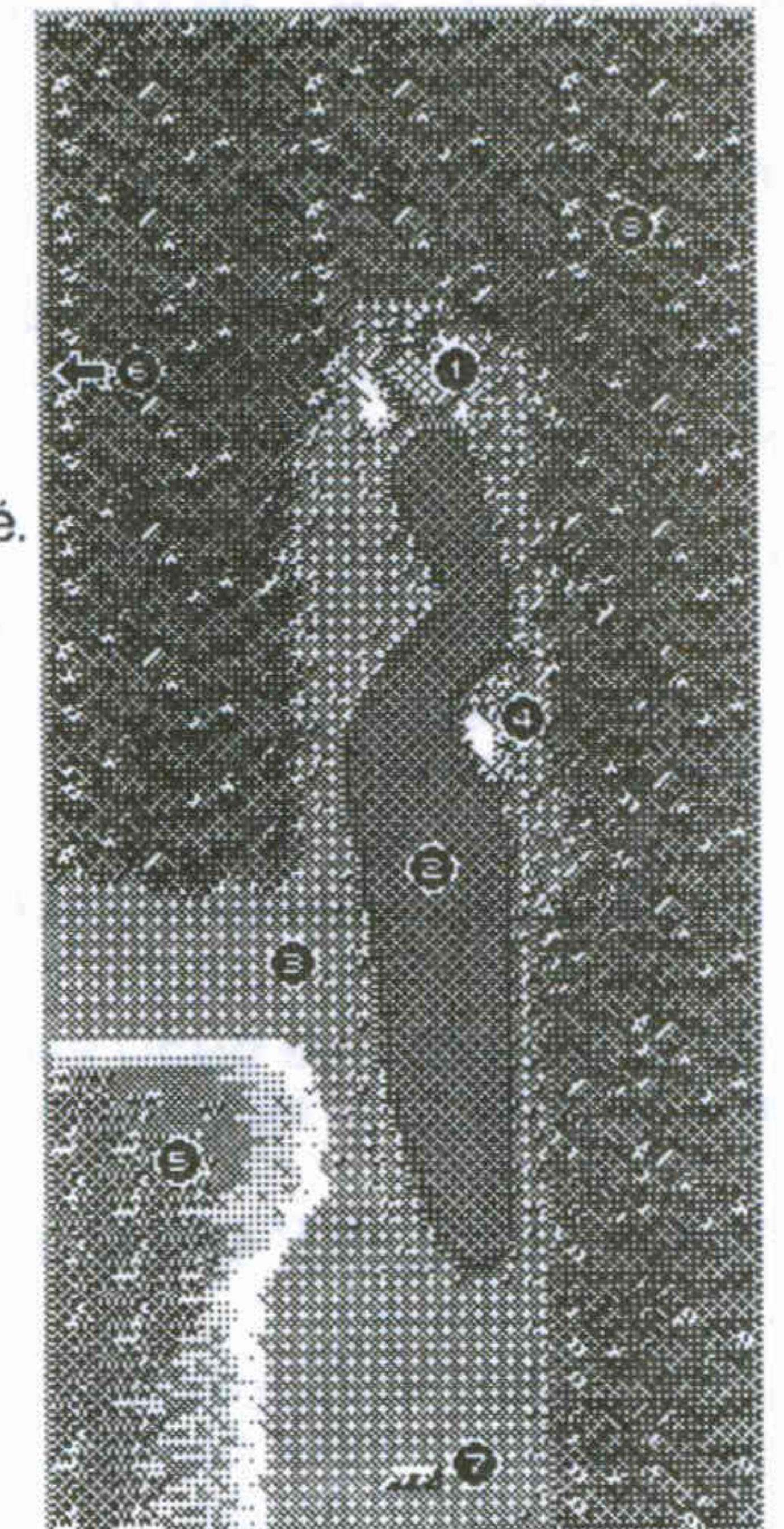
Birdie: Nombre de coups avec un handicap de un pour le par.

Eagle: Nombre de coups avec un handicap de deux pour le par.

Albatross: Nombre de coups avec un handicap de trois pour le par.

Bogey: Nombre de coups dépassant un de plus que le par.

Double bogey: Nombre de coups dépassant deux de plus que le par.



## STATISTIQUES DE DERNIERE MINUTE

Ce qui suit devrait vous aider à planifier votre stratégie de jeu quant au club à utiliser et la manière de jouer le parcours.

### EXPLICATION DU PARCOURS

#### Parcours du Japon

La longueur totale est de 6690 yards, par 72. Ce parcours est entouré de nombreux obstacles aquatiques, de buissons et de possibilités de coups hors-limite à cause de sa surface relativement petite. Attention à ne pas tirer la balle au-dessus du green.

#### Le parcours des États-Unis

La longueur totale est de 6919 yards, par 72. C'est un parcours large qui fait frontière avec un lac et est sujet à des conditions de vent.

#### Le parcours de Grande-Bretagne

La longueur totale est de 6950 yards, par 72. Ce parcours est plus rustique que les deux premiers et est parsemé de bunkers et de buissons denses juste à la sortie du fairway.

### DISTANCES DE FRAPPE DES CLUBS

Voici une approche plus spécifique de sélection de vos clubs. Vous pouvez choisir un club basé sur la distance que vous devez recouvrir. Elle ne sera pas tout à fait exacte selon les conditions de vent mais est approximativement correcte.

(En yards)

	Fibre de carbone	Fibre de verre	Super céramique
Bois1	230	245	265
Bois2	220	235	255
Bois3	210	225	245
Bois4	200	215	235
Bois5	185	200	220
Fer1	190	205	225
Fer2	180	200	210
Fer3	175	195	205
Fer4	165	185	195
Fer5	155	175	185
Fer6	145	160	175
Fer7	135	150	165
Fer8	120	140	150
Fer9	105	125	135
PW	90	110	120
SW	80	90	105

## CONSEILS PRATIQUES

Voici les derniers conseils au joueur réellement décidé à réussir.

1. Les clubs Fer conviennent aux coups à partir d'emplacements qui sont recouverts de pelouse (rough).
2. Utilisez vos bois pour sortir du tee.
3. Utilisez vos fers pour sortir du fairway lorsqu'il ne vous reste qu'un seul coup par rapport au green.
4. Etudiez de près la position du putt avant de faire votre balancement.

### UN AUTRE MOYEN DE PERDRE

Lorsqu'un joueur a plus de 100 coups pour un seul jeu, un message de fin de jeu apparaît sur l'écran et le jeu se termine. En fait, vous êtes disqualifié.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN

Elite Systems Limited se réserve le droit de modifier le produit sans préavis.

## TOURNAMENT GOLF

### LADIANWEISUNGEN

#### WICHTIG - ZUM VIRUSSCHUTZ

Schalten Sie den Computer aus, und warten Sie mindestens zehn (10) Sekunden, bevor Sie ihn erneut einschalten.

Zum Laden auf dem Atari ST/Commodore Amiga Computer einschalten und Diskette einlegen.

Zum Laden auf IBM und Kompatiblen Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die MSDOS-Systemdiskette ein, warten Sie bis das A - Prompt erscheint, und schreiben Sie:

A> GOLF

Drücken Sie dann die Enter-Taste.

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gestzeswidrig.

### GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



#### WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

## TOURNAMENT GOLF

Hier ist es! Das bisher perfekte Golfspiel. Und Sie werden eingeladen, auf drei Weltklasse Kursen gegen fünfzehn internationale, professionelle Spieler anzutreten. Dieses Golf beinhaltet Training, Spiel und Turnierwettkampf. So daß Sie viele Stunden spannendes, strategisch ausgeklügeltes Golfspiel vor sich haben. Am besten üben Sie vorher ein bißchen, um vor bösen Überraschungen sicher zu sein. Böse Überraschungen sind, wenn man keinen Kurvball oder angeschnittenen Ball beherrscht, bei einem Wasserhindernis nicht cool bleibt, den Ball nicht eine gute Strecke weit schlagen kann, oder den Ball auf einem abschüssigen Grün einlochen kann - dann können sie einen ersten Platz vergessen. Sie werden nie den Champion Golf Blazer anziehen. Es ist vielleicht nebensächlich, aber diejenigen, die ihn tragen, tragen ihn mit Stolz.

Bei der Qualifikation für das Turnierspiel steht Ihnen ein Caddy zur Seite, dessen weise Ratschläge den Unterschied ausmachen, ob man, anstatt das Eisen zu nehmen, den Holzschläger verbiegt. Aber die endgültige Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Wählen Sie Ihre Schläger überlegt, überprüfen Sie Windrichtung und -geschwindigkeit, machen Sie den Richtungspunkt aus und stellen Sie die Stärke Ihres Schwungs ein. Jetzt sind Sie bereit, den Ball zu schlagen. Und jeder Schlag beinhaltet tatsächlich diese ganzen Überlegungen, also trainieren Sie den großen Muskel zwischen Ihren beiden Ohren; Sie werden es brauchen.

### PASSWORTSCHUTZ MITTELS HANDBUCH

Tournament Golf ist durch ein Passwortsystem geschützt, welches auf diesem Handbuch beruht. Sobald das Spiel geladen ist, werden Sie aufgefordert, das Wort einzugeben, das sich auf einer bestimmten Seite, im vorgegebenen Absatz, der Zeile und Stelle befindet. Um das gefundene Wort einzugeben, gehen Sie so vor:

Zur Eingabe des Passworts, benutzen Sie das Mauszeiger- oder Joystick-Auswahlfeld, um die passenden Buchstaben des Alphabets auszuwählen. Dann drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks oder die linke Maustaste, um Ihre Wahl einzugeben. Um eine falsche Eingabe zu korrigieren, wählen Sie entweder BACK, um das Mauszeiger- oder Joystickfeld zurückzubewegen, oder NEXT, um den Zeiger vorwärtszubewegen. Sobald der Zeiger feststeht, steuert der Joystick oder die Maus entweder den Mauszeiger oder das Joystickfeld auf dem Alphabet. Wählen Sie den richtigen Buchstaben und drücken Sie den Feuerknopf oder die linke Maustaste. Wenn ausgeführt, wählen Sie END und drücken entweder die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks, um das Passwort einzugeben und zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

### AUSWAHL EINES SPIELMODUS

Drücken Sie den Feuerknopf im Titelbild, um auf den Game Select Bildschirm zu schalten. Hier können Sie zwischen zwei Hauptpunkten auswählen: Turnier oder Training (Tournament oder Practice). Hinter dem Stichwort "Turnier" steht die Option New Game. Bei dem Stichwort "Training" sind Ihre Wahlmöglichkeiten 1-Spieler, 2-Spieler, Wettkampf oder Training. Es gibt auch eine Option, um die Musik zu ändern. Um eines der obengenannten auszuwählen, benutzen Sie den Joystick oder die Maus, um mit dem Pfeil Ihre Wahl zu markieren, und drücken Sie den Feuerknopf oder die linke Maustaste. Bei Verwendung des Joysticks, bewegen Sie das Feld und drücken Sie Feuer. Bei Verwendung der Maus, bewegen Sie den Zeiger und drücken die linke Maustaste, um eine Auswahl zu treffen.



Obwohl es einige unterschiedliche Golfspiele gibt, bleibt das Ziel des Spiels immer das gleiche. Vor Ihnen liegen achtzehn Löcher, die einen Golfkurs bilden. Sie müssen versuchen, den Golfball mit so wenig Schlägen wie möglich in das Loch des Grüns einzulochen. Je weniger Schläge, desto besser spielen Sie. Eine detaillierte Beschreibung jeder Spielauswahl folgt.

## MUSIK : BACKGROUND MUSIK (BGM)

Sobald die Option Sound Select gewählt wurde, erscheint der Sound Select Bildschirm, der die vier Numerierungen der unterschiedlichen Musikstücke anzeigt. Um ein anderes Musikstück auszuwählen, bewegen Sie nur das Mauszeiger- oder das Joystickfeld über die gewünschte Nummer und drücken entweder den Feuerknopf des Joysticks, oder die linke Maustaste. Wenn Sie auf musikalische Untermalung verzichten, wählen Sie Off.

## TURNIER-SPIEL

Wenn Sie ein neues Spiel im Turnier-Spiel beginnen, folgen zwölf Runden. Die meisten stellen ein Zählspiel dar, nur die siebte und elfte werden als Wettkampf ausgetragen. Sie werden den Kurs, abgesehen von Ihrem Caddy, alleine spielen, wobei der Computer die Spiele der übrigen 15 Spieler übernimmt. Deren Ergebnisse werden am Punktebildschirm angezeigt. Um das Turnier zu gewinnen, müssen Sie einen niedrigeren Punktestand als alle anderen 15 Spieler erreichen. Gibt es ein Unentschieden, werden Sie in einem "plötzlichem Tod" Spielaus während des Wettkampfspiels enden; doch beim Zählspiel werden die Plätze ohne Spielaus vom Computer angegeben.

## LEVEL-STEIGERUNG

Während des Turnier-Spiels werden Sie für gewonnene Runden oder für Platzierung innerhalb der ersten acht Plätze belohnt. Jedesmal wenn Sie belohnt werden, wird Ihr Sachverständigenlevel um eins gesteigert. Mit jedem höheren Level, das erreicht wird, wird Ihre Stärke und Spielgeschick gesteigert und die Ratschläge Ihres Caddys besser. Hinweis: Wenn Sie irgendwo zwischen Platz 8 oder höher landen, bekommen Sie:

### STARKE:

Die Flugweite Ihres Balles wird erhöht.

### GESCHICK:

Angeschnittene und kurvige Bälle, von Ihnen gesteuert, sind leichter mit einer höheren Levelnummer zu spielen.

### CADDY LEVEL:

Die Qualität der Ratschläge Ihres Caddys bessert sich in 4 Phasen:

Phase 1: Ihr Caddy ist fähig, Ihnen die verbleibende Entfernung zum Loch zu sagen. Diese Information ist dem startenden Spieler zugänglich.

Phase 2: Zusätzlich wird Ihnen Ihr Caddy die verbleibende Entfernung zum Zielpunkt während des Abschlags sagen können.

Phase 3: Zuzüglich zu den Informationen von Phase 1 und 2 wird Ihnen der Caddy den Einfluß des Windes und wie man damit umgeht erklären.

Phase 4: Zuzüglich zu den Informationen von Phase 1, 2 und 3 wird Ihnen der Caddy die Handhabung der Unentschiedenstrategie erklären.

Nachdem Sie in die "New Game" Auswahl gelangt sind, werden eine Reihe Bildschirme erscheinen, bevor Sie tatsächlich mit dem Spiel beginnen. Wenn Sie an keiner der möglichen Auswahlen teilnehmen wollen, drücken Sie einfach wiederholt den Joystickknopf oder Maustaste, um mit dem Spiel zu beginnen. Um Auswahlen zu treffen, folgen Sie diesen Anleitungen:

## NAMENSEINGABE-BILDSCHIRM (NAME ENTRY)

Hier können Sie mittels Maus oder Joystick Ihren Namen eingeben, indem Sie die passenden Buchstaben aus dem Alphabet wählen. Drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks oder die linke Maustaste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Um eine falsche Eingabe zu korrigieren, wählen Sie entweder Back, um den Mauszeiger, bzw. das Joystickfeld zurück zu bewegen, oder Next, um den Zeiger vorwärts zu bewegen. Sobald der Zeiger einmal in Stellung gebracht ist, steuert Ihr Joystick oder Maus entweder den Mauszeiger oder das Joystickfeld auf dem Alphabet. Suchen Sie Ihren richtigen Buchstaben aus und drücken Sie den Feuerknopf oder die linke Maustaste. Zum Schluß, wählen Sie End und drücken entweder die linke Maustaste oder den Feuerknopf am Joystick, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Hinweis: Wenn keine Namen eingegeben werden, weist der Computer den Spielern automatisch die

Bezeichnungen Play-1 und Play-2 zu.

Identifikationskarten-Bildschirm: Hier wird eine kurze Beschreibung des Turnier-Spiels angegeben. Wenn Sie die Bildschirmhinweise gelesen haben, drücken Sie bitte den Knopf am Joystick oder die Maustaste, um den Bildschirm zu verlassen.



## SCHLAGER-AUSWAHL-BILDSCHIRM

Hier können Sie aus einer Vielzahl von vierzehn Schlägern auswählen, die Sie auf dem Kurs benutzen können. Um zu wählen, bewegen Sie den Pfeil auf den Auswahl Modus und drücken den Knopf oder die Maustaste. Mittels Joystick oder Maus können Sie die vorhandenen Schläger einlesen, indem Sie den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks bewegen, und durch Drücken von entweder Feuer am Joystick oder der linken Maustaste, können Sie ein Schlägerset auswählen. Wenn dies beendet ist, fahren Sie den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks auf OK und drücken Sie Feuer oder die linke Maustaste. Vergessen Sie nicht, der PT (Putter) ist obligatorisch. Jetzt können Sie mittels End den Bildschirm verlassen. Vielleicht möchten Sie jedoch die Auswahl dem Computer überlassen. Wenn Sie zu Beginn den Bildschirm erhalten, sind die ausgewählten Schläger durch ein gelbes Sternchen gekennzeichnet. Wenn Sie diese Schläger zufriedenstellen, drücken Sie einfach nur Feuer oder die Maustaste, um den Bildschirm zu verlassen. Da Ihnen nur eine bestimmte Anzahl an Schlägern zusteht, müssen Sie die Wahl des Computers löschen, bevor Sie mit Ihrer eigenen beginnen. Wenn Sie löschen, führt das Fenster rechts Buch darüber, wieviele Schläger Sie nun wählen können, Ihren eigenen Auswahlen entsprechend addierend und subtrahierend. Um die Auswahl des Computers zu löschen, fahren Sie den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks auf den unerwünschten Schläger und drücken Sie Feuer oder die linke Maustaste. Dies löscht das Sternchen und macht eine zusätzliche Auswahl möglich.

## SG PROTURNIER BILDSCHIRM:

Hier werden alle aktuellen Spieler und ihre Ergebnisse, vom Sieger bis runter zum 16. Platz angezeigt. Um mit dem Spielen zu beginnen, drücken Sie noch einmal die linke Maustaste oder Feuer, um eine letzte Mitteilung auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen und dann noch einmal, um den ersten Abschlag zu erreichen.

## TRAINING VON SPIELER 1 UND SPIELER 2

Unter dem Stichwort Training können Sie ein Übungsschlagspiel für entweder einen oder zwei Spieler wählen. Da die Spiele praktisch identisch sind, erklären wir beide Spielweisen zusammen. Beide Spiele beinhalten eine Runde Golf. Beenden Sie den Kurs mit so wenig Schlägen wie möglich und gewinnen Sie die Runde gegen Ihren Gegner während eines Zwei-Spieler-Spiels; während eines Ein-Spieler-Spiels spielen Sie gegen Par. Nun etwas zu den Bildschirmzeichen. Um Informationen einzugeben, benützen Sie den Joystick oder die Maus, und Feuer oder die linke Maustaste, um Auswahlen zu bestätigen, in der gleichen Art, wie vorher im Abschnitt Turnier Spiel beschrieben.

## **NAMEN-EINGABE-BILDSCHIRM:**

Hier können Sie und Ihr Gegner Ihre Namen auf unterschiedlichen Bildschirmen eingeben. Wenn Sie nur mit 1 Joystick oder Maus spielen, wird Spieler 1 als erster eingegeben, End auswählen und dann kann Spieler 2 seinen/ihren Namen eingeben. Wenn Spieler 2 damit fertig ist, wählen Sie End.

Wenn ein Ein-Spieler-Training dran ist, werden Sie mit einem Namen Eingabe Bildschirm für einen Einzelnen begrüßt. Folgen Sie bitte für sich allein den gleichen Anweisungen.

## **SCHLAGER-AUSWAHL-BILDSCHIRM:**

Wenn Sie sich in einem Zwei-Spieler Spiel befinden, wird ein zusätzliches Fenster auf dem Bildschirm erscheinen, welches anzeigt, welcher Spieler gerade eine Auswahl trifft. Spieler 1 wird immer zuerst eingegeben. Spieler 2 folgt, sobald Spieler 1 Ende mittels Drücken des Feuerknopfes auf dem Joystick oder linker Maustaste eingegeben hat.

Folgendes betrifft sowohl Ein- als auch Zwei-Spieler Spiele.

Während eines Trainingsspiels dürfen Sie Schläger wählen, die aus verschiedenen Materialien hergestellt sind. Black Carbon, Fiberglas und Super Keramik, welche zusätzliche Ausrüstung darstellen, die die Gewinner des Turnier-Spiels erwartet. Um Schläger auszusuchen, die aus einem dieser Materialien bestehen, wählen Sie erst den Auswahl-Modus, dann benützen Sie das Umrißfeld Ihres Joysticks oder den Mauszeiger, um Ihr gewünschtes Material zu markieren. Drücken Sie nun Feuer oder die linke Maustaste, um Ihr gewähltes Material zu bestätigen. Das Umrißfeld des Joysticks oder der Mauszeiger wird nun zur Schlägerauswahl benutzt. Löschen Sie soviel Schläger wie nötig vom Computer, um Ihre Auswahl den Originalanweisungen unter Turnier-Spiel entsprechend einzugeben. Wenn Sie die Auswahl der Schläger, die aus diesem Material hergestellt sind beendet haben, geben Sie OK ein.

Jetzt müssen Sie nochmals in Auswahl-Modus gehen, Ihr Wunschmaterial markieren und es wie zuvor mit dem Umrißfeld des Joysticks oder Mauszeiger bestätigen. Befolgen Sie die gleichen Lösch- und Eingabevorgänge wie oben, bis Sie alle passenden Schläger im gewünschten Material ausgesucht haben. Nachdem Sie End angewählt haben, drücken Sie den Joystickknopf oder Maustaste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

## **LEVEL- UND KURSAUSWAHL-BILDSCHIRM:**

Dieser Bildschirm wählt das Kompetenz-Niveau und den zu spielenden Kurs aus. Bewegen Sie das Umrißfeld des Joysticks oder den Mauszeiger, um Level und Kurs zu markieren. Bei Verwendung einer Maus bewegen Sie diese zur Auswahl des gewünschten Levels auf den Auf- oder Abwärtspfeil auf dem Bildschirm und drücken die linke Maustaste. Drücken des Feuerknopfes auf dem Joystick oder Bewegungen des Mauszeigers über das zentrale Icon (zwischen den Auf- und Ab-Icons), und Drücken der linken Maustaste wählt die angezeigten Optionen aus. Für ein Zwei-Spieler Spiel, in dem Joystick oder Maus benutzt wird, wählt Spieler 1 sein Level und seinen Kurs nach Drücken von Feuer oder linker Maustaste aus. Die Levelwahl von Spieler 2 erscheint, die Kurswahl von Spieler 1 ist noch eingestellt; jetzt können Sie das Erfahrungslevel von Spieler 2 ändern. Folgen Sie nun diesen Instruktionen, um die überarbeiteten numerischen Werte für entweder ein Ein- oder ein Zwei-Spieler Spiel einzugeben.

Um das Erfahrungslevel auf 12 zu steigern, ziehen Sie den Joystick in die gewünschte Position. Um das Schwierigkeitslevel auf 1 zu reduzieren, wiederholen Sie wie oben. Bei Gebrauch der Maus setzen Sie den Mauszeiger auf die Pfeile. Zunahme oder Verringerung wird durch linken Maustastendruck auf dem zentralen Icon gewählt. Um Ihre Auswahl einzugeben, drücken sie den Knopf am Joystick oder Maustaste. Nun kommen Sie zur Kursauswahl. Und vergessen Sie nicht, je höher das Level auf dem Sie trainieren, desto mehr Stärke, Geschicklichkeit und Ratschläge des Caddys sind Ihnen sicher.

Simultan zur Levelauswahl ist die Auswahl des Golfkurses. Durch Bewegen des Umrißfelds des Joysticks oder Mauszeiger nach links oder rechts können Sie zwischen den drei möglichen Golfkursen wählen. Die verschiedenen Golfkurse werden erhellt, wenn der Joystick oder die Maus sie als gewählt anzeigt. Um einen Kurs zu wählen, lassen Sie ihn einfach erhellt, wenn Sie den Knopf am Joystick oder die Maustaste drücken, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Unabhängig davon, wieviele Leute spielen und ob ein Joystick oder eine Maus benutzt werden; der zu spielende Kurs ist derjenige, der als letzter noch erhellt war, als der Joystickknopf oder die Maustaste gedrückt wurden, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

## **WETTKAMPF-SPIEL**

Wettkampf-Spiel kann entweder mit einem oder zwei Spielern gespielt werden. Wenn Sie alleine spielen, kann dem Computer die Rolle des Spielers 2 zugeteilt werden. Wettkampf-Spiel wird von Loch zu Loch ausgetragen. Das heißt, der Spieler, der am wenigsten Punkte je einzelnes Loch erhält, gewinnt das Loch. Der Spieler, der von den 18 Löchern die meisten gewinnt, ist Sieger der Runde. Sieg und Niederlage des Wettkampf-Spiels werden an der Stelle entschieden, wo weder ein Unentschieden noch eine Wendung der Situation möglich ist. Wenn ein Spieler mit einem Loch vorne liegt, wird das 1-Auf genannt, mit dem Zweck, den aktuell Führenden zu kennzeichnen. In dem Moment, in dem es zu einem Unentschieden kommt, wird der Sieg durch ein plötzliches Todes-Spielaus vom ersten Loch ab entschieden. Wenn ein Spieler 1-Auf erreicht ist das Spiel zu Ende. Zunächst, treffen Sie Ihre Wahl.

## **NAMEN-EINGABE-BILDSCHIRM:**

Wenn Sie alleine spielen, geben Sie CPU für Spieler 2 ein und der Computer wird Ihr Gegenspieler werden. Während eines Zwei-Spieler Spiels, geben Sie Ihre Namen auf dieselbe Art ein, wie im Spieler 1 etc. Abschnitt beschrieben und drücken den Knopf am Joystick oder die Maustaste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, sobald Sie fertig sind.

## **SCHLAGERAUSWAHL-BILDSCHIRM:**

Beim Auswählen von Schlägern erscheint ein Fenster am Bildschirm, das anzeigt, welcher Spieler gerade seine Auswahl trifft. Spieler 1 wählt zuerst. Die Verfügbarkeit der Schläger und des Materials ist die gleiche, wie während des Training-Spiels. Folgen Sie bitte den gleichen Anweisungen, die im vorhergehenden Abschnitt umrissen werden, um die passenden Schläger auszusuchen.

## **LEVEL- UND KURS-AUSWAHL-BILDSCHIRM:**

Die Anweisungen zum Wechseln des Erfahrungslevels und der Kursauswahl können unter der gleichen Überschrift im Spieler 1 etc. Abschnitt oben gefunden werden. Bitte greifen Sie jetzt darauf zurück. Während eines Ein-Spieler Spiels gegen den Computer sind Sie für die Festlegung der Computerauswahl verantwortlich.

## **TRAINING**

Während eines Training-Spiels gibt es weder Sieg noch Niederlage, so daß zwei Leute jeweils abwechselnd mit einem Joystick oder Maus spielen können. Training ist Spiel auf Loch-zu-Loch-Basis. Der Sinn ist, daß Sie sich in den verschiedenen Kursen zurechtfinden und eine Siegesstrategie für jedes Loch entwickeln. Hier gibt es die Möglichkeit, Windverhältnisse und Erfahrungslevel einzustellen, so daß Sie wirklich gut auf das Turnier-Spiel vorbereitet sein werden. Nun machen Sie sich für das erste Loch bereit.

## **NAMEN-EINGABE-BILDSCHIRM:**

Wie typisch für jeden anderen Modus des Spiels, müssen Sie zuerst Ihren Namen eingeben. Folgen Sie bitten den vorhergehenden Anweisungen.

## **SCHLAGERAUSWAHL-BILDSCHIRM:**

Die Auswahl von Schlägern und Material ist hier die gleiche wie im Training- und Wettkampf-Spiel. Bitte befolgen Sie die vorhergehenden Anweisungen, die oben aufgeführt werden.

## **TRAININGSBILDSCHIRM:**

Hier gibt es die Möglichkeit das Tempo für Ihre Traininglöcher zu bestimmen. Auf dem Bildschirm befinden sich verschiedene Variablen, die Sie ändern können. Um mit dem Auswählen zu beginnen, erhellen Sie den Einstellungs-Modus mit dem Umrißfeld des Joysticks oder dem Mauszeiger und drücken Sie den Joystickknopf oder die linke Maustaste, um auszuwählen. Benutzen Sie den Joystick oder die Maus, um die verfügbaren Kategorien zu erhellen und dort Optionen zu wählen.

Wenn Sie soweit sind, auszusuchen welches Loch und auf welchem Kurs Sie spielen möchten, wählen Sie als erstes die von Ihnen gewünschte Option aus, SPIEL oder EINSTELLUNG, indem Sie entweder den Mauszeiger über die richtige Option bewegen und die linke Maustaste drücken, oder das Umrißfeld des Joysticks über die richtige Option bewegen und dann Feuer drücken. Wenn die SPIEL-Option ausgesucht worden ist, wird das Loch zum Training verwendet, wurde aber die EINSTELLUNGS-Option ausgewählt, dann wird die erste Wahl sein, auf welchem Kurs und welches Loch auf diesem Kurs gespielt wird. Um dies zu tun, bewegen Sie zuerst den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks über das Wort LOCH und drücken dann entweder die linke Maustaste, oder den Feuerknopf des Joysticks. Um nun den Kurs auszusuchen, fahren Sie entweder den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks über den Block, der aus vier Pfeilicons besteht (dies umfaßt einen Auf-, Ab-, Links-, und Rechts-Pfeil). Durch Druck auf die Auf- und Ab-Pfeile wird der Kurs gewechselt, und durch Druck auf die Links- und Rechts-Pfeile ändert sich die Loch-Nummer. Dabei werden Sie feststellen, daß ein großer Teil des linken Bildschirmbereichs das momentane Loch anzeigt, um die Wahl zu vereinfachen. Wenn das richtige Loch und Kurs ausgewählt worden sind, fahren Sie den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks auf das zentrale Icon innerhalb des gleichen Blocks und drücken entweder die linke Maustaste oder den Knopf am Joystick.

Um die Windgeschwindigkeit und -richtung zu steuern, werden Sie auf diese Kategorie umschalten müssen. Hier können Sie die Richtung, aus der der Wind bläst, ändern, indem Sie den Mauszeiger oder das Umrißfeld des Joysticks auf die Pfeilicons der Windrichtungen bewegen (Links- und Rechts-Pfeile) und entweder den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste drücken. So durchlaufen Sie alle acht möglichen Windrichtungen. Um nun die Windgeschwindigkeit einzustellen, fahren Sie das Umrißfeld des Joysticks oder den Mauszeiger auf die Windgeschwindigkeits-Icons, Links- und Rechts-Pfeile, wie vorhin, und durch Druck auf Feuer am Joystick oder der linken Maustaste wird die Windgeschwindigkeit zunehmen oder abnehmen. Wenn nun das zentrale Icon gedrückt wird, werden die angezeigte Windrichtung und -geschwindigkeit ausgewählt.

Die letzte Kategorie erlaubt es Ihnen, das Erfahrungslevel zu erhöhen. Durch Vor- und Rückwärtsdrücken des Joysticks oder Bewegen des Mauszeigers auf die Pfeilicons, und Auswahl von entweder Zunahme oder Abnahme können Sie die Zahl des Erfahrungslevels, welches von 1 bis 12 reicht, entweder erhöhen oder verringern. Sobald Sie die gewünschte Zahl erreicht haben, wählen Sie das Icon in der Mitte der zwei Pfeile an, wozu Sie entweder den Feuerknopf am Joystick, oder die linke Maustaste benutzen können. Sobald Sie Ihre endgültige Auswahl aus den Kategorien getroffen haben, kehren Sie automatisch zum Spiel-Modus zurück. Um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, drücken Sie den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste, wenn sich das Umrißfeld des Joysticks bzw. der Mauszeiger auf der SPIEL-Option befindet. Wenn Sie Ihre Auswahl ändern müssen, kehren Sie zu EINSTELLUNGEN zurück und beginnen von vorne.

### BILDSCHIRMZEICHEN FÜR ALLE SPIELMODI:

Sobald Sie endgültig den Spiel Bildschirm erreicht haben, werden verschiedene Fenster am Bildschirm erscheinen, die hilfreiche Informationen für eine Siegesstrategie enthalten. Die Informationen innerhalb dieser Fenster weichen in den einzelnen Spielmodi nur geringfügig voneinander ab.

#### BILDSCHIRMZEICHEN AM BILDSCHIRM:

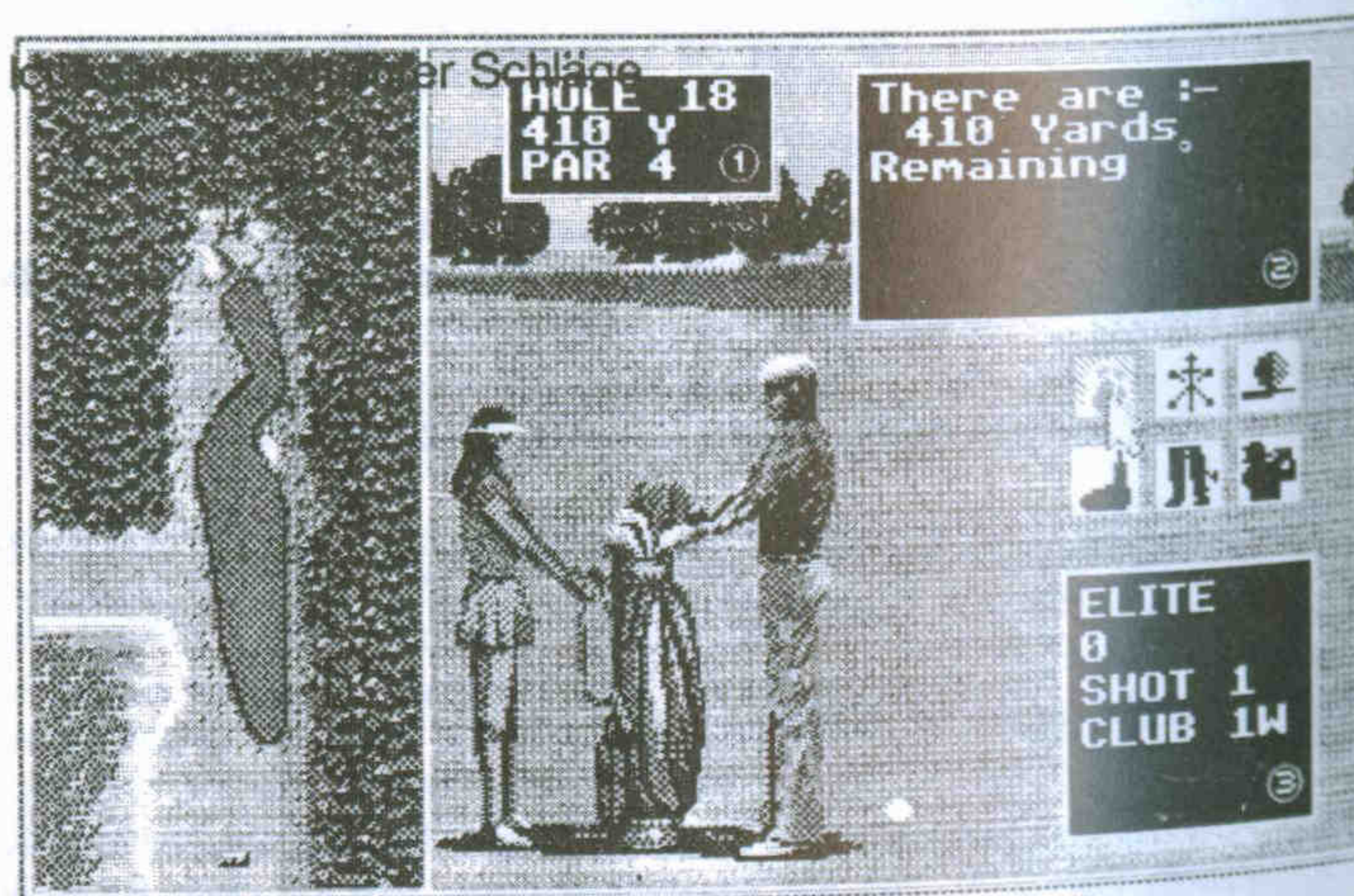
Während des Spiels erscheinen eine Reihe von

1. In der oberen linken Ecke befindet sich das Fenster für die Lochdaten. Hier können Sie die Nummer des Lochs lesen, an dem Sie gerade spielen, den Stand zur Blechdose und den Par des Lochs.

2. In der oberen rechten Ecke befindet sich das Mitteilungs-Fenster. Hier erhalten Sie Ratschläge vom Caddy, wenn Sie sie verdient haben, und allgemeine Informationen über das Loch. Während des Trainings-Modus erhalten Sie Informationen vom Caddy, egal, ob Sie sie verdient haben oder nicht.

3. In der unteren rechten Ecke befindet sich das Fenster für Spielerinformationen. Dieses Fenster zeigt den momentanen Spieler, die Anzahl der getätigten Schläge am Loch und den von ihm benutzten Schläger an.

Während eines Zwei-Spieler Spiels werden auch Statistiken zu Spieler 2 angezeigt. Dieses Fenster ändert sich, sobald das Spiel gestartet wird, um andere wichtige Informationen wiederzugeben.



Es gibt 6 Bildschirm-Icons zur Besichtigung und zur Auswahl. Diese Icons sind:



Icon - **Kursdaten** - anwählen mit Knopf am Joystick oder linker Maustaste.



Icon - **Windgeschwindigkeit** - anwählen mittels Knopf am Joystick oder linker Maustaste.



Icon - **Ballposition** - anwählen mittels Knopf am Joystick oder linker Maustaste.



Icon - **Schlägerauswahl** - anwählen mittels Knopf am Joystick oder linker Maustaste.



Icon - **Beinposition** - anwählen mittels Knopf am Joystick oder linker Maustaste.

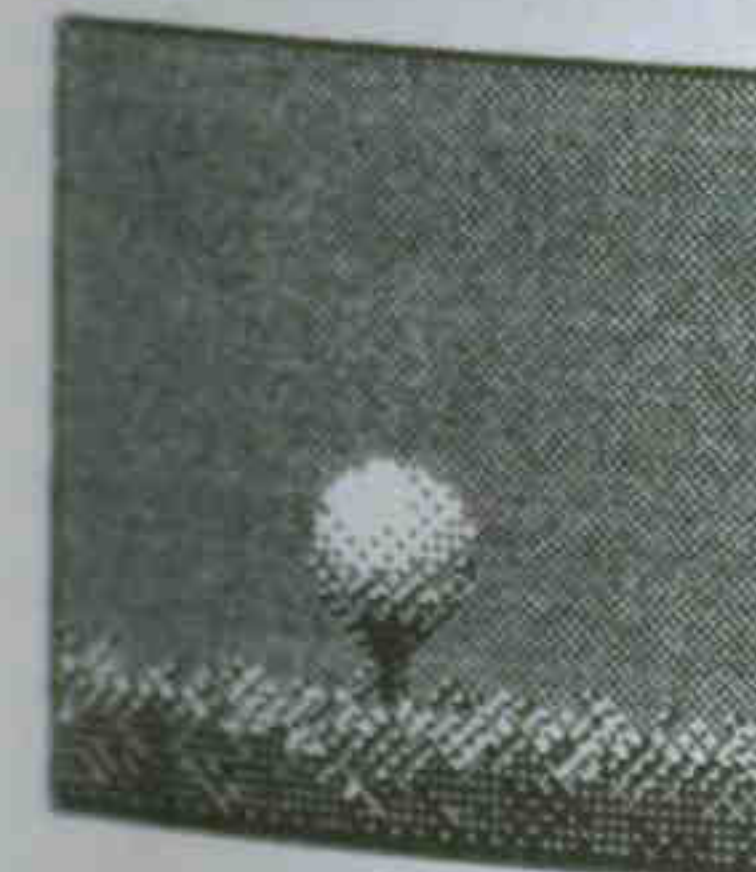


Icon - **Schlagen** - dazu "Der Perfekte Schwung" nächste Seite.



#### (Icon für Windgeschwindigkeit)

Bevor Sie Schwung holen, drücken Sie den Joystickknopf oder die linke Maustaste auf dieses Icon, und das Fenster für Spielerinformationen wird eine Wetterfahne abbilden. Diese Fahne zeigt die Windrichtung an, während die Geschwindigkeit der drehenden Kappe die Windstärke wiedergibt. Der Kopf der Fahne zeigt in Windrichtung.



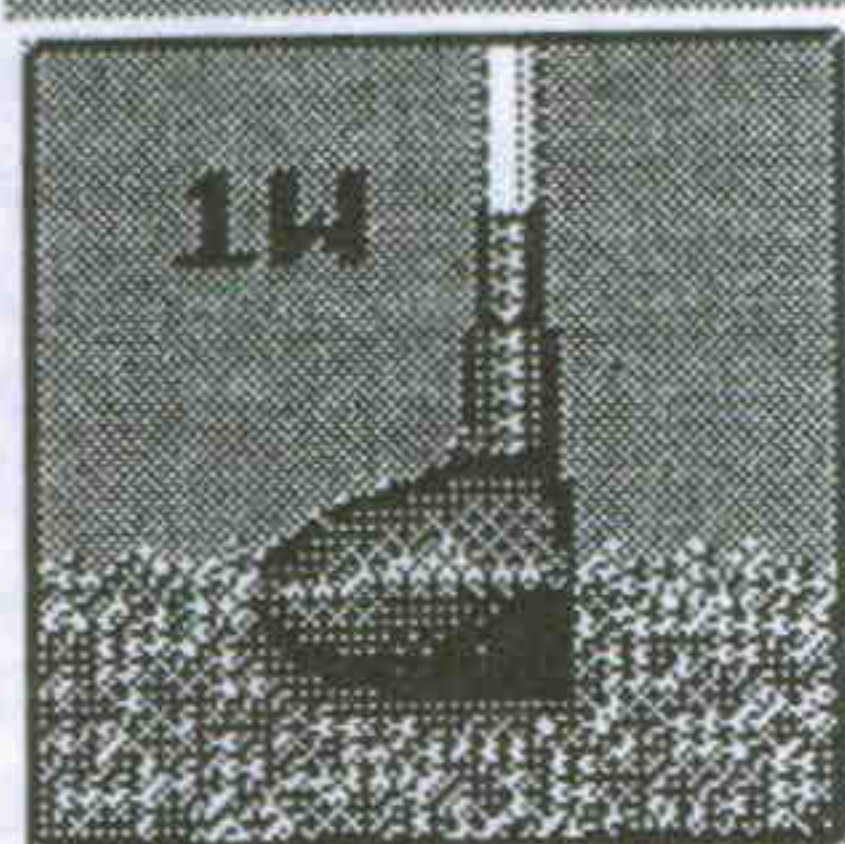
#### (Icon für die Position des Balles)

Drücken Sie den Joystickknopf oder die linke Maustaste auf diesem Icon und das Fenster wird nun die Position des Balles auf dem Grün wiedergeben.



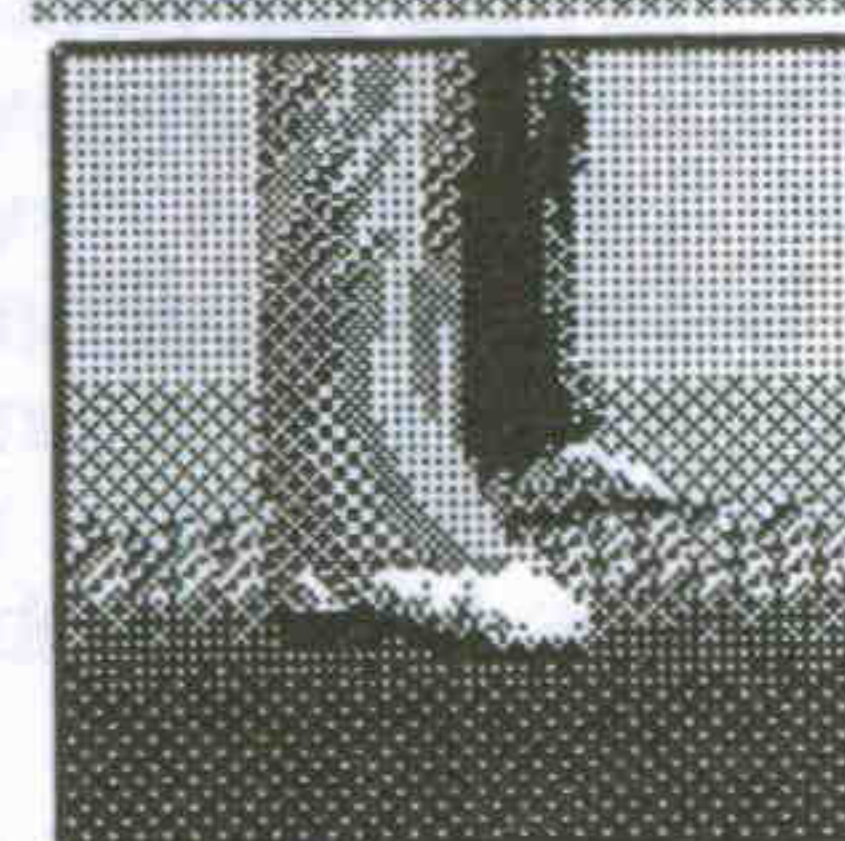
### (Icon für Schlägerauswahl)

Drücken Sie den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste auf dem Icon des gewünschten Schlägers. Um Ihren Schläger zu wechseln, schieben Sie den Joystick über hoch oder runter, um von Ihrer Ausstattung zu wählen. Wenn Sie eine Maus benutzen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Pfeile auf dem Bildschirm und drücken die linke Maustaste, um die Schläger durchzusehen. Um dann den Schläger zu bestätigen, fahren Sie den Mauszeiger über das Bildschirm Icon zwischen den beiden Pfeilen und drücken dann die linke Maustaste. Das Spieler-Informationen-Fenster zeigt Abbildungen der Schläger. Drücken Sie den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste, um Ihre Wahl zu bestätigen.



### (Bodyposition-Icon)

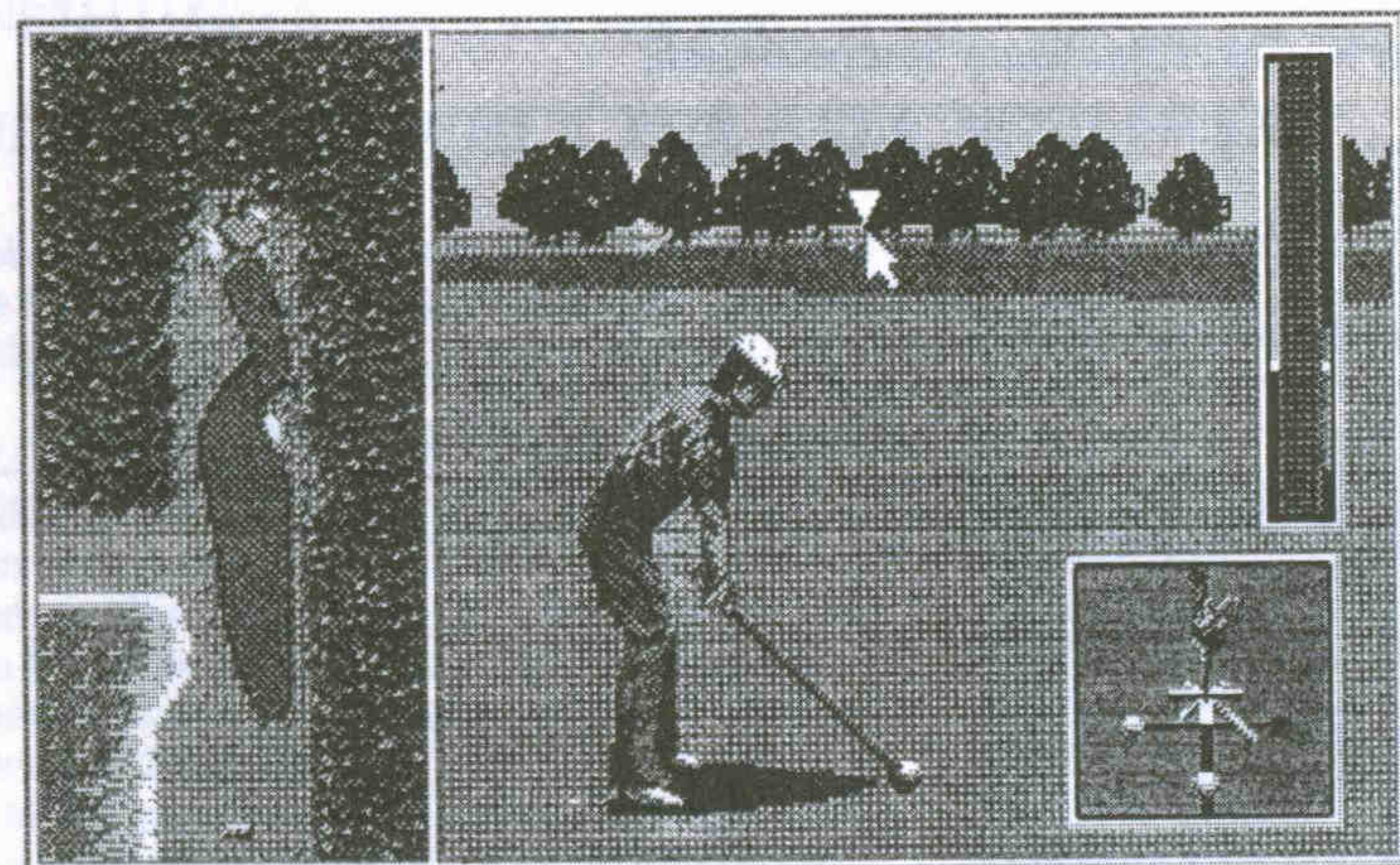
Drücken Sie den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste nochmals und überblicken Sie Ihren Stand vor dem Schwung. Um Ihre Haltung zu verändern, ziehen Sie den Joystick nach links oder rechts, oder hinüber. Um nach links zu rücken, schieben Sie den Joystick nach links, um nach rechts zu rücken, drücken Sie den Joystick nach rechts, oder hinüber.



(Schlagen Icon)

Bitte sehen Sie dazu "Sie haben die Steuerung".

## ZIELMARKIERUNG FÜR DEN SCHLAG



bestimmen.

Um beim Dirigieren der Ballrichtung zu helfen, wird eine Zielmarkierung für den Schlag durch ein gelbes Dreieck auf dem Bildschirm dargestellt. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Markierung zu bewegen. Bei Gebrauch einer Maus fahren Sie den Mauszeiger über die Markierung, drücken die linke Maustaste, bewegen die Maus nach links oder rechts und geben dann die Maustaste wieder frei. Wenn die Markierung über das Ende des Bildschirms hinaus bewegt wird, verschiebt sich auch die Markierung des Lochs. Vergessen Sie nicht, die Zielmarkierung stellt nicht den Platz dar, wo der Ball landen wird. Sie dient lediglich dazu, die Richtung des Schusses zu

## SIE HABEN DIE STEUERUNG

Sobald Sie die Option Schlagen ausgewählt haben, sind Sie nun startklar zum Spielen. Aber bevor Sie das erste Mal zum Schlag ausholen, vertiefen Sie sich in die richtige Methode des perfekten Schwungs.

## DER PERFEKTE SCHWUNG

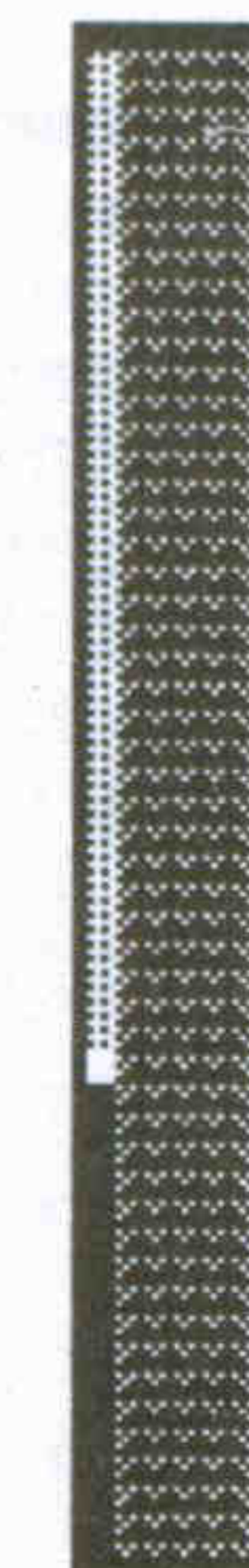
Ihr Schwung wird perfekt funktionieren, sobald Sie gelernt haben, das Stärkebarometer durch Beobachten seiner Bewegungen zu steuern. Für den anstehenden Schlag muß dreimal hintereinander der Joystickknopf oder die linken Maustaste gedrückt werden, um zunächst das Stärkebarometer zu aktivieren.

Wenn Sie bereit sind auszuholen, drücken Sie entweder den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste einmal. Dies wird als Beginn des Ausholens erkannt. An dieser Stelle beginnen zwei Nadeln auf dem Stärkemaß sich zu bewegen. Wenn Sie entweder den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste zum zweiten Mal drücken, wird die linke Nadel anhalten. Dies gibt die Stärke Ihres Schwungs an, also stoppen Sie sie erst, wenn Sie das benötigte Quantum erreicht haben, es verringert sich nämlich, sobald Sie Ihren Schlag vollziehen.

Wenn Sie zum dritten Mal entweder den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste drücken, wird die rechte Anzeigenadel anhalten. Dies gibt die Höhe an, die Ihr Ball während seines Fluges erreichen wird. Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihr Schwung beendet sein.

Wenn die Nadel nicht innerhalb der grünen Zone anhält, während Sie zum dritten Mal den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste drücken, wird der Ball nicht allzu weit fliegen und das ganze wird als vertaner Schlag gerechnet.

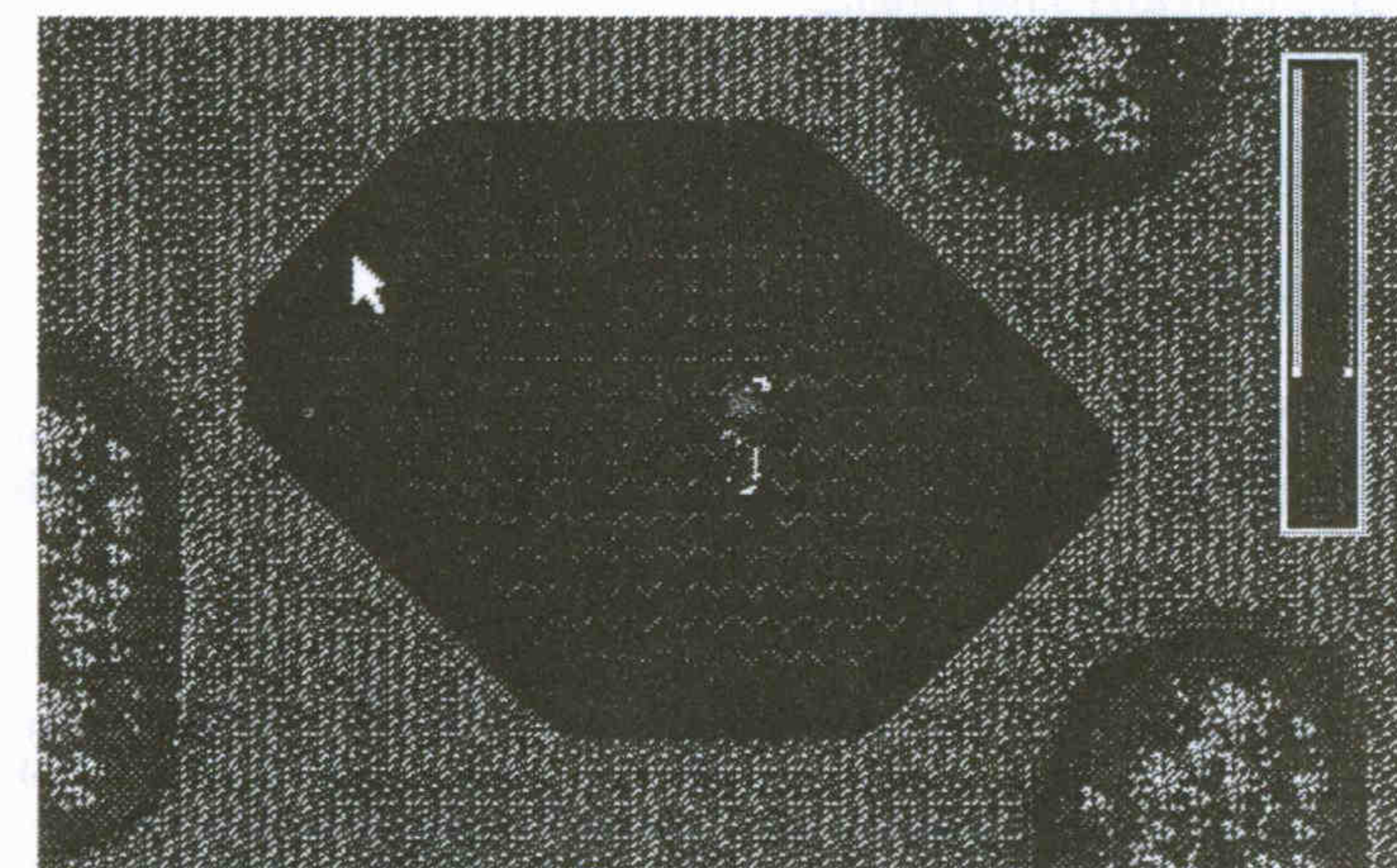
Wie auch immer, wenn Sie entweder den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste dreimal drücken und jedesmal es verpassen, Ihr Stärkebarometer einzustellen, wird Ihr Schlag nicht ausgeführt und so ist es immer noch möglich, wieder von vorne zu beginnen.



## EINPUTTEN

Wenn der Ball auf dem Einlochgrün landet, erscheint eine Großaufnahme auf dem Bildschirm. Sie werden nun die Position des Putts erkennen können. Die Richtung des Puttens zu verändern, funktioniert genauso wie bei der Zielmarkierung für den Abschlag. Bewegen Sie Ihren Joystick nach links oder rechts und die Puttmarkierung wird sich in einem Kreis rund um den Golfer bewegen. Beim Gebrauch einer Maus fahren Sie den Mauszeiger auf die Puttmarkierung und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, um die Puttmarkierung rotieren zu lassen.

Der Putter ist der einzige Schläger, der auf diesem Grün benutzt werden kann.



Die Richtung, in die das Gras wächst, beeinflusst den Weg, den Ihr Ball einschlagen wird. Wenn der Ball z.B. in Richtung des V-artig geschnittenen Putts zeigt, wird er in einer Kurve rollen.

Das Grün besteht aus einem Plateau Grün und einem zweistufigem Grün.

Der obere Teil ist hellgrün und der untere Teil dunkelgrün.

Die Puttmarkierung gibt die Richtung des Puttschlages wieder. Es ist möglich, sich über das Grün zu bewegen, indem man den Joystick oder die Maus nach links oder rechts bewegt. Vergessen Sie nicht, dies bestimmt nur die Richtung, aber nicht die Stelle, an der der Ball schließlich liegen bleibt.

Um den Putt auszuführen, drücken Sie den Knopf am Joystick oder die linke Maustaste einmal. Die linke Nadel des Stärkeanzeigers wird sich nach oben bewegen. Drücken Sie den Joystickknopf oder die Maustaste zum zweiten Mal, so daß die Nadel anhält und die Stärke Ihres Puttschlages anzeigt. Ihr Putt ist hiermit beendet.

## REIHENFOLGE DER SCHLAGE

Die Schlagreihenfolge ist normalerweise vom 1-Spieler Spiel gegen den Computer zum 2-Spieler Spiel verschieden. Der Abschlag am ersten Loch wird von Spieler 1 übernommen. Der zweite Schlag gehört dem Spieler, der am weitesten von der Metallbüchse im Loch entfernt ist.

Abschläge am zweiten und den folgenden Löchern gehören den Spielern, die am vorhergehenden Loch die wenigsten Schläge benötigt haben. Dieser Spieler wird der Ehrenspieler genannt.

Wenn die Anzahl an Schlägen bei beiden Spielern gleich ist, dann wird der vorangegangene Ehrenspieler den ersten Abschlag machen.

## NEUE SCHLAGERAUSSTATTUNG

Wenn Sie während des Turnier Spiels Rang #1 erreichen, erhalten Sie eine neue Schlägerausstattung. Während des Auswahlbildschirms für Schläger sehen Sie bis zu zwei zusätzliche Schläger. Folgen Sie den Abläufen die im Abschnitt Schlägerauswahl-Bildschirm unter Spieler-1 und Spieler-2 Trainingswahl umrissen werden, um die Vorteile, die diese Schläger bieten, nutzen zu können.

## PROBLEME LOSEN

Beim Golf zu gewinnen, ist keine einfache Sache, also achten Sie auf die folgenden Situationen, die Ihnen wahrscheinlich auf Ihrer Siegesleiter einige Schwierigkeiten bereiten werden. Als allererstes, wenn Sie einen Standort erreichen, von dem Sie unmöglich schlagen können, schauen Sie erst einmal für Hilfe im Kommando-Menü nach. Während einer nicht-spielbaren Situation wird das Kommando-Menü eine nicht-spielbare Auswahl enthalten. Je nach Typ der Situation wird diese nicht-spielbare Auswahl einige Optionen anbieten, die unten beschrieben werden.

## UBER DIE GRENZEN

Wenn Sie zufällig den Ball über die Grenzen hinaus geschossen haben, wird automatisch ein neuer Schlag vorbereitet und ein Strafpunkt auf Ihrem Konto verbucht. Zu diesem Zeitpunkt zeigt Ihr Punktestand drei unterschiedliche Punkte an, Schläge über die Grenzen, korrigierte Schläge und Strafschläge.

## WASSERHINDERNIS

Wenn Sie Ihren Ball in einem Wasserhindernis versenken, werden Sie gefragt, ob Sie einen Kickschuß oder eine Wiederholung haben möchten. Indem Sie das Joystickfeld oder den Mauszeiger über die gewünschte Wahl fahren und dann den Knopf am Joystick oder die Maustaste drücken, wird Ihre Option ausgesucht.

Kick : Kicken Sie den Ball aus dem Wasserhindernis heraus und schlagen Sie von der neuen Position aus. Sie erhalten einen Strafpunkt.

Wiederholung : Nehmen Sie den Schuß zurück und Sie erhalten einen Strafpunkt.

## BUSCHE

Wenn Sie den Ball ins Gebüsch schießen, können Sie entweder versuchen, den Ball aus den Büschen heraus zu schlagen, oder die Situation als unspielbar erklären, indem Sie das Umrißfeld des Joysticks oder den Mauszeiger auf die passende Auswahl fahren und entweder den Knopf am Joystick oder die Maustaste drücken.

Wenn Sie sich entscheiden, aus Ihrer tatsächlichen Position heraus zu schießen, ist das kein Problem, die Schwungbewegungen funktionieren genauso wie immer. Wenn Sie die Situation für unspielbar halten, werden Ihnen drei Optionen präsentiert:

Kick, Wiederholung, oder Wie Es Ist.

Kick : Kicken Sie den Ball aus dem Gebüsch und schlagen Sie von der neuen Position aus. Sie erhalten einen Strafpunkt.

Wiederholung: Nehmen Sie den Schuß zurück und erhalten einen Strafpunkt.

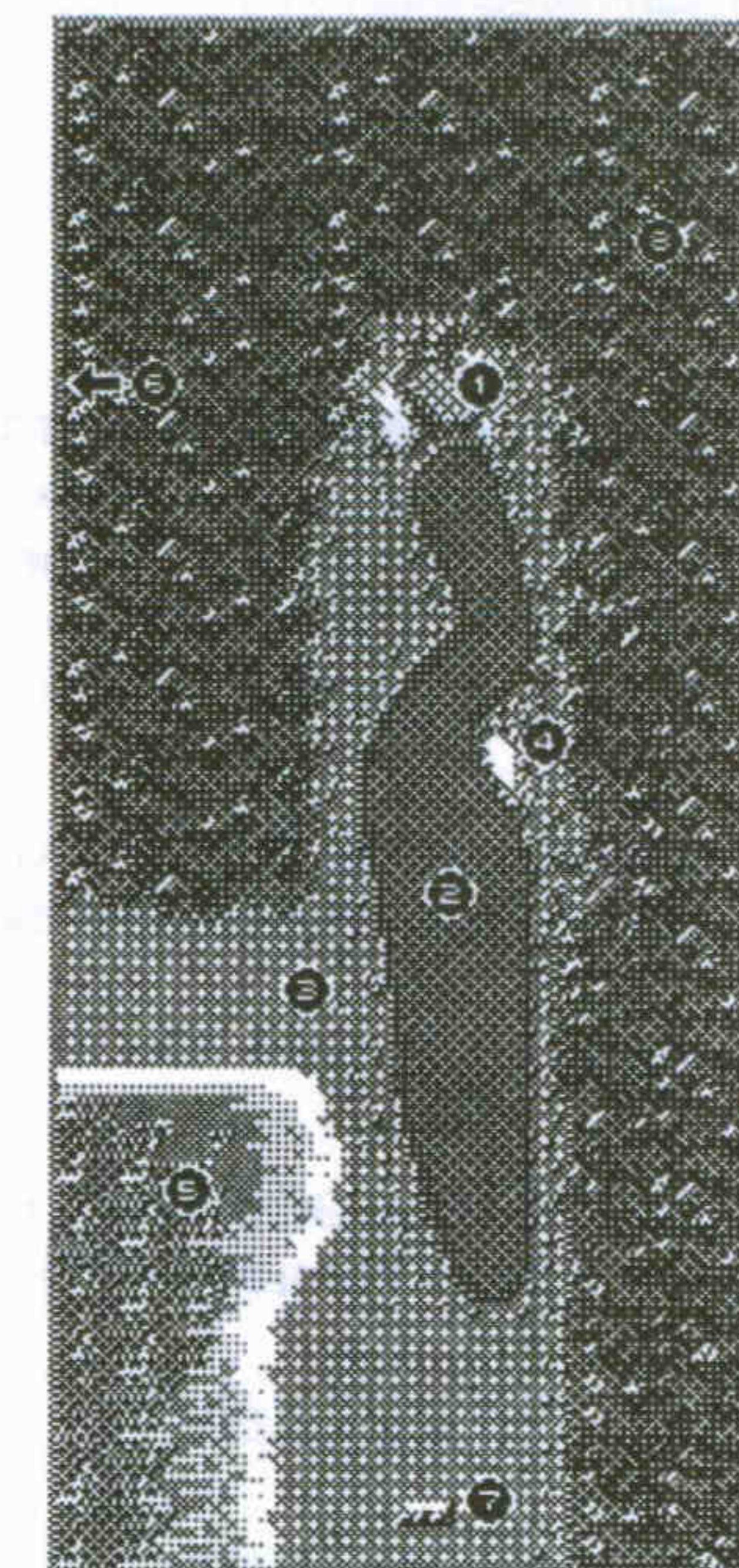
Wie Es Ist : Wenn Sie Ihre Meinung ändern und sich entscheiden es zu wagen, können Sie den Ball von seiner momentanen Position aus spielen und erhalten keinen Strafpunkt.

## DAS KLEINE GOLF-EINMALEINS

Bevor Sie spielen, machen Sie sich mit den häufigsten Ausdrücken, die am Bildschirm und im Spiel benutzt werden vertraut.

### KURS-VOKABULAR

1. **Putt Grün (Putting Green):**  
Wo sich die aktuelle Metallbüchse befindet.
2. **Fairway:**  
Die Ausdehnung des Grüns zwischen Abschlag und Putt Grün.
3. **Rauh (Rough):**  
Die Gegend außerhalb des gepflegten Grüns und Fairways. Dort gibt es Untiefen und tiefe Gräben.
4. **Bunker:**  
Eine Senke, die mit Sand gefüllt ist und sich normalerweise rund um das Putt Grün befindet.
5. **Wasserhindernis (Water Hazard):**  
Jeder Teich, Fluß, See oder Gewässer.
6. **Außerhalb der Grenzen:**  
Außerhalb des Spielgebiets.
7. **Abschlagplatz (Tee-Off):**  
Wo zu Beginn jedes Loches der erste Schlag getätigt wird.
8. **Büsche:**  
Schlechte Gegend, mit Büschen, Bäumen und langstieligem Gras bewachsen.



### PUNKTE-VOKABULAR

- Par : Standard Anzahl an Schlägen für jedes Loch.  
Birdie : Die Anzahl an Schlägen, die eins unter Par liegt.  
Eagle : Die Anzahl an Schlägen, die zwei unter Par liegt.  
Albatross : Die Anzahl an Schlägen, die drei unter Par liegt.  
Bogey : Die Anzahl an Schlägen, die eins über Par liegt.  
Doppelter Bogey : Die Anzahl an Schlägen, die zwei über Par liegt.

## STATISTIKEN IN LETZTER MINUTE

Das Folgende soll Ihnen helfen, Ihr Spiel vom zu benutzenden Schläger bis hin zum zu spielenden Kurs strategisch durchzuorganisieren.

### KURSERKLÄRUNGEN

#### Japanischer Kurs

Die Gesamtlänge beträgt 6.690 yards, Par ist 72. Dieser Kurs ist von vielen Wasserhindernissen und Büschen umgeben und potentiell für Über-die-Grenzen Schüsse, da es sich hier um einen relativ kurzen Kurs handelt. Achten Sie darauf, den Ball nicht über das Grün hinaus zu schlagen.

#### Amerikanische Kurs

Die Gesamtlänge beträgt 6.919 yards, Par ist 72. Hier handelt es sich um einen breiten Kurs, der an einen See angrenzt und von den Windbedingungen abhängt.

#### Englischer Kurs

Gesamtlänge beträgt 6.950 yards, Par ist 72. Dieser Kurs ist ländlicher als die anderen beiden und mit Bunkern und dichten Büschen genau am Fairway übersät.

#### Schlagweite der Schläger

Hier ist ein spezielleres Merkmal, nachdem Sie Ihre Schläger auswählen können. Jetzt können Sie Ihre Schläger der Distanz entsprechend aussuchen, die Sie zu überwinden haben. Dies wird zwar nicht exakt stimmen, da es ja noch andere Faktoren wie z.B. den Wind gibt, aber es wird nah genug sein.

	Black Carbon	Fiberglas	Super Keramik
No. 1 Holz	230 Yards	245 Yards	265 Yards
No. 2 Holz	220	235	255
No. 3 Holz	210	225	245
No. 4 Holz	200	215	235
No. 5 Holz	185	200	220
No. 1 Eisen	190	205	225
No. 2 Eisen	180	200	210
No. 3 Eisen	175	195	205
No. 4 Eisen	165	185	195
No. 5 Eisen	155	175	185
No. 6 Eisen	145	160	175
No. 7 Eisen	135	150	165
No. 8 Eisen	120	140	150
No. 9 Eisen	105	125	135
PW	90	110	120
SW	80	90	105

## HILFREICHE HINWEISE

Hier noch ein paar gute Ratschläge für den Spieler, dem der Erfolg nun vorprogrammiert ist.

1. Eisen-Schläger können für Schläge an Stellen angewendet werden, die mit langwachsendem Gras überzogen sind.
2. Gebrauchen Sie Ihr Holz, um vom Abschlagplatz zu schlagen.
3. Gebrauchen Sie Ihr Eisen, um vom Fairway zu schlagen, wenn Sie nur noch einen Schlag vom Grün entfernt sind.
4. Studieren Sie genau die Lage des Putts, bevor Sie zum Schlagen ausholen.

## NOCH EIN WEG ZUR NIEDERLAGE

Wenn ein Spieler für ein einziges Spiel mehr als 100 Schläge verspielt hat, erscheint eine Game Over Mitteilung am Bildschirm und das Spiel ist beendet. Oder klarer ausgedrückt: Sie sind disqualifiziert worden.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD., ALL RIGHTS RESERVED.  
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

Elite Systems Limited behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Bekanntgabe zu verändern.

## TOURNAMENT GOLF

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

#### IMPORTANTE PER LA PROTEZIONE DAI VIRUS

Spegnete il computer, e lasciatelo spento per minimo 10 secondi prima di accenderlo di nuovo.

Per il caricamento su Atari ST/ Commodore Amiga  
Accendete il computer e inserite il disco.

Per il caricamento su IBM compatibile  
Accendete il computer, inserite il disco sistema (MS DOS), aspettate finché non appare la A, come mostrato sotto, poi digitate.

A> GOLF  
Premete enter.

Tutti i dritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

### GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo.

Customer Services Dept  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW.



#### WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei dritti costituzionali dell'utente.

## TOURNAMENT GOLF

Eccolo qui! Il gioco del golf più nuovo. Siete invitati a giocare su tre dei migliori campi mondiali contro quindici professionisti internazionali. Il golf comprende la pratica, l'incontro e il tournament. In tutto ore ed ore di impegnativa strategia. Allora, preparatevi con un po' di pratica per battere i pronostici. E i pronostici dicono: se non riuscite a fare un colpo gancio (hook) o di taglio (slice), a rimanere impassibili di fronte ad acque rischiose, a far andare la palla davvero lontano o ad infilare un putt in un prato in salita, scordatevi la vittoria. Non vi adorerete mai del blazer di campione del golf. Magari non sembra gran che, ma quelli che lo indossano lo fanno con orgoglio.

Per aiutarvi a qualificarvi per il tournament avrete con voi un caddie i cui saggi consigli avranno per voi un grande valore, ed eviterete di colpire più volte con un "legno" quando avreste potuto scegliere un "ferro". Ma le decisioni finali dovrete prenderle voi: scegliete con cura le vostre mazze, misurate la direzione e la velocità del vento, scegliete la direzione da seguire ed infine calibrate il colpo. Ora siete pronti a colpire la palla. Ed ogni colpo necessita davvero di molta riflessione, quindi esercitate quel grande organo che si trova tra le vostre orecchie: ne avrete bisogno.

### PROTEZIONE CON LA PASSWORD

Tournament golf è protetto da una password, che dipende da questo manuale. Dopo che il gioco è stato caricato, vi verrà chiesto di inserire una parola specifica in una determinata pagina, in un determinato paragrafo, in una determinata riga e in una determinata posizione. Per inserire la parola seguite la procedura specificata di seguito. Per inserire la password usate il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick per selezionare una lettera dell'alfabeto. Poi premete il pulsante del fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse per inserire la vostra selezione. Per correggere un inserimento errato, scegliete indietro per spostare il puntatore del mouse o il box del joystick indietro o avanti per spostare il puntatore il avanti. Una volta che il puntatore è stato posizionato il vostro joystick o mouse controllerà sia il puntatore del mouse che il box del joystick sull'alfabeto. Scegliete la lettera giusta e premete il pulsante del fuoco o il tasto di sinistra del mouse. Una volta finito, selezionate fine e premete il tasto a sinistra sul mouse o il pulsante di fuoco del joystick, per inserire la password e procedere allo schermo successivo.

### SELEZIONE DEL GIOCO

Premete il pulsante del fuoco durante lo schermo del titolo per vedere lo schermo di selezione del gioco. Qui potete scegliere tra due titoli: Tournament o Pratica. Sotto il titolo "Tournament" la vostra opzione è iniziare una nuova partita. Sotto il titolo "Pratica" le vostre opzioni sono 1 giocatore o 2 giocatori. Incontro o Pratica.

C'è anche un'opzione per cambiare il sonoro. Per scegliere una qualsiasi di queste usate il joystick o il mouse per posizionare la freccia sull'opzione desiderata e premete il pulsante del fuoco o il tasto di sinistra del mouse. Se usate il joystick, posizionate il box e premete il fuoco. Se usate il mouse posizionate il puntatore e premete il tasto di sinistra per selezionare.

Esistono vari giochi di golf differenti, ma l'obiettivo rimane lo stesso. Davanti a voi ci sono 18 buche che formano il campo di gioco. Dovete tentare di infilare la palla da golf nella buca nel terreno con meno colpi possibile. Minore è il numero di colpi, meglio starete giocando. Una descrizione dettagliata di tutte le selezioni di gioco è qui di seguito.



## SELEZIONE DEL SONORO: MUSICA DI SOTTOFONDO (EGM)

Dopo aver selezionato l'opzione sonora lo schermo di selezione del sonoro vi mostrerà i quattro numeri corrispondenti alle differenti musiche. Per scegliere un brano musicale spostate semplicemente il puntatore del mouse, o il box di delimitazione del joystick sul numero richiesto, e premete o il pulsante di fuoco del joystick o il tasto di sinistra del mouse. Se non volete avere l'accompagnamento musicale, scegliete off.

## TOURNAMENT PLAY

Quando iniziate una nuova partita in Tournament play, avete davanti a voi dodici rounds. La maggior parte possono essere giocati come partite a colpi (stroke play), ma il diciassettesimo e il diciottesimo devono essere giocati come incontri (match games). Giocherete da solo sul campo con il vostro caddie mentre il computer gioca per gli altri 15 giocatori. I loro risultati verranno mostrati sullo schermo del punteggio. Per vincere il tournament dovrete raggiungere un risultato minore di quello degli altri 15 giocatori. Se c'è un pareggio entere in un play-off ad eliminazione durante l'incontro (match game): comunque durante la partita a colpi (stroke play) le posizioni saranno assegnate dal computer senza play-off.

## COME AUMENTARE IL LIVELLO

Durante il tournament play verrete premiati se vincerete il round o se finirete tra le prime 8 posizioni. Ogni volta che venite premiato il vostro livello di esperienza aumenta di un'unità. Man mano che aumenta il livello di esperienza aumenteranno anche la vostra potenza e la vostra abilità cos come i consigli del caddie. Ricordate che se raggiungete una delle prime otto posizioni otterrete queste cose.

### POTENZA

Aumenta la distanza a cui potete scagliare la palla.

### ABILITA'

I colpi di taglio (slice) e i ganci (hook) sotto il vostro controllo sono più facili con un livello di esperienza maggiore.

### LIVELLO DEL CADDIE

I consigli del vostro caddie aumenteranno in quattro tempi.

**PRIMO LIVELLO:** il caddie vi dirà la distanza dalla buca a cui vi trovate. Questa informazione è disponibile anche per il giocatore principiante.

**SECONDO LIVELLO:** oltre a quanto sopra il caddie vi dirà la distanza dal bersaglio durante il tee off.

**TERZO LIVELLO:** oltre alle informazioni dei livelli uno e due il caddie vi spiegherà come contrastare la presenza del vento.

**QUARTO LIVELLO:** oltre alle informazioni dei livelli uno due e tre il caddie vi spiegherà la strategia del distendersi (lie).

Se entrate nella selezione "Nuova partita" una serie di schermi appariranno prima che iniziate effettivamente a giocare. Se non desiderate partecipare a nessuna delle selezioni disponibili premete ripetutamente il joystick o il tasto del mouse per iniziare a giocare. Invece per fare delle selezioni seguite queste istruzioni.

## SCHERMO DI INSERIMENTO NOME

Qui potete inserire il vostro nome usando il mouse o il joystick per scegliere le lettere dell'alfabeto. Premete il pulsante del fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse per inserire la selezione. Per correggere un inserimento errato scegliete indietro per spostare indietro il puntatore del mouse o il box del joystick e avanti per spostare il puntatore del mouse in avanti. Una volta che il puntatore è stato posizionato il vostro joystick o mouse controllerà sia il puntatore del mouse che il box del joystick sull'alfabeto. Scegliete le lettere giuste e premete il pulsante fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse. Quando avete finito selezionate fine e premete o il tasto di sinistra del mouse o il pulsante fuoco del joystick per procedere con lo schermo successivo.



Nota: Se uno o due giocatori stanno giocando e non hanno inserito il nome verranno chiamati giocatore 1 e giocatore 2.

**SCHERMO DI IDENTIFICAZIONE** Qui c'è una breve descrizione di tournament play. Dopo aver letto i commenti su schermo premete il joystick o il tasto del mouse per uscire dallo schermo.

## SCHERMO DI SELEZIONE DELLE MAZZE

Qui potete scegliere da una varietà di quattordici mazze da usare sul campo. Per selezionare spostate la freccia sul modo Select (seleziona) e premete il pulsante o il tasto del mouse. Con il joystick o il mouse potete vedere tutte le mazze disponibili spostando il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick e premendo fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse potete scegliere un set di mazze. Quando avete finito, spostate il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick su OK e premete fuoco o il tasto di sinistra del mouse. Ricordate il PT (Putter) è obbligatorio. Ora potete lasciare lo schermo selezionando fine. Se invece volete che sia il computer a scegliere per voi quando entrate nello schermo c'è già un set di mazze selezionato indicato da un asterisco giallo. Se vanno bene per voi premete il pulsante del fuoco o il tasto del mouse per lasciare lo schermo.

Dato che avete a disposizione un numero limitato di mazze dovrete cancellare la selezione del computer prima di operare la vostra scelta. Dopo aver cancellato la finestra a destra terrà il conto delle mazze che potete selezionare aggiungendo e sottraendo man mano che scegliete. Per cancellare la selezione del computer spostate il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick sulle mazze che non volete e premete fuoco o il tasto di sinistra del mouse. Facendo ciò cancellerete l'asterisco e renderete possibile un'altra selezione.

## SG SCHERMO PRO-TOURNAMENT

Qui vengono mostrati i giocatori attivi ed i loro risultati dal vincitore fino al sedicesimo posto. Per iniziare a giocare premete il tasto di sinistra del mouse o il fuoco un'altra volta per far apparire il messaggio finale dello schermo e poi ancora per avvicinarvi alla partenza (tee off).

## PRATICA - GIOCATORE 1 E GIOCATORE 2

Sotto il titolo pratica potrete scegliere una partita a colpi (stroke game) per uno o due giocatori. Dato che le partite sono praticamente identiche spiegheremo insieme i due modi di giocare. Entrambe le partite comprendono un round di golf. Completate il campo con meno colpi possibile e vincete il round contro i vostri avversari durante la partita a due: durante la partita a uno giocate a battere il par. Ora impariamo un po' di cose sui segnali che lo schermo vi invia. Per inserire informazioni usate il joystick o il mouse e premete il fuoco o il tasto di sinistra del mouse per confermare le selezioni esattamente nello stesso modo spiegato precedentemente nella sezione Tournament Play.

**CHERMO DI INSERIMENTO DEL NOME:** Qui voi e i vostri avversari potete inserire i vostri nomi su schermi separati. Se giocate con un solo Joystick o mouse inserirete prima il giocatore 1, selezionate fine e poi il giocatore 2 può inserire il suo nome. Quando anche il giocatore 2 ha finito selezionate fine.

Se è una pratica ad un solo giocatore vi sarà un solo schermo per l'inserimento del nome. Seguite le medesime istruzioni per inserire il vostro nome.

**SCHERMO DI SELEZIONE DELLE MAZZE:** Se è una partita a due giocatori apparirà una finestra aggiuntiva sullo schermo per indicare quale giocatore sta facendo la sua selezione. Il giocatore 1 sceglierà sempre per primo. Il giocatore 2 subentrerà dopo che il giocatore 1 ha inserito fine premendo fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse.

Le seguenti istruzioni sono sia per le partite ad uno che a due giocatori.

Durante una partita di pratica potete scegliere mazze di diversi materiali: carbonio nero, fibra in vetro e super ceramica che sono dei set aggiuntivi concessi ai vincitori di Tournament Play. Per scegliere le mazze in uno di questi materiali selezionate innanzitutto il modo Select poi usate il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse per evidenziare il materiale scelto. Il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse verranno ora usati per scegliere le mazze. Cancellate tutte le mazze che volete della selezione del computer per inserire la vostra selezione secondo le istruzioni già date nel Tournament play. Quando avete finito di selezionare mazze del materiale prescelto inserite OK.

Di nuovo, dovrete inserire il modo Select, evidenziare il materiale di vostra scelta ed inserirlo come prima con il box di delimitazione del joystick o con il puntatore del mouse spostandovi sulle mazze volute. Seguite la stessa procedura di cancellazione e di inserimento come sopra finché non avrete selezionato tutte le mazze nei materiali desiderati. Poi selezionate fine e premete il pulsante del joystick o il tasto del mouse per avanzare allo schermo successivo.

**SCHERMO DI SELEZIONE DEL CAMPO E DEI LIVELLI:** Questo schermo vi consente di selezionare il livello di esperienza ed il campo di gioco. Spostate il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse per evidenziare livelli e campi. Se usate il mouse per selezionare il livello richiesto spostate il mouse sulla freccia di aumento o diminuzione, sullo schermo, e aumentate o diminuite il numero del livello mostrato premendo il tasto di sinistra del mouse. Selezionate l'opzione mostrata premendo fuoco sul joystick o spostando il puntatore del mouse sull'icona centrale (tra l'icona di aumento e quella di diminuzione) e premendo il tasto di sinistra del mouse.

Per una partita a due giocatori usando il joystick o il mouse il giocatore 1 selezionerà il suo livello e campo premendo fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse. Poi apparirà la selezione del livello per il giocatore 2, ma il campo sarà già stato scelto dal giocatore 1. Ora potete modificare il livello di esperienza del giocatore 2. Seguite le istruzioni per inserire i nuovi valori numerici per la partita a uno o due giocatori.

Per aumentare il livello di esperienza fino a 12 tirate il joystick fino alla posizione desiderata. Per diminuire il livello di difficoltà fino ad uno ripetete come sopra. Se usate il mouse, posizionate il puntatore del mouse sulla freccia per aumentare o diminuire e il tasto di sinistra del mouse sceglierà l'opzione dell'icona centrale. Per inserire la vostra selezione premete il pulsante del joystick o il tasto del mouse. Ora procedete alla selezione del campo. E ricordate: più alto è il livello della vostra esperienza, più potenza, abilità e consigli del caddie vi saranno concessi.

Contemporanea alla selezione del livello è la selezione del campo di gioco. Spostando il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse a sinistra o a destra potrete scegliere tra tre campi da golf disponibili. I campi verranno evidenziati quando il joystick o il mouse li mostra per la selezione. Per scegliere un campo lasciatelo evidenziato mentre premete il pulsante del joystick o del mouse per procedere allo schermo successivo. Il campo di gioco sarà l'ultimo selezionato quando viene premuto il pulsante del joystick o il tasto del mouse per procedere allo schermo successivo indipendentemente da quante persone stanno giocando o da se state usando il joystick o il mouse.

## INCONTRO (MATCH PLAY)

L'incontro si può giocare con uno o due giocatori. Se giocate da solo il computer può assumere il ruolo di secondo giocatore. L'incontro viene giocato buca per buca. Quindi il giocatore che raggiunge il più basso punteggio su ogni singola buca vince quella buca. Il giocatore che vince più buche su 18 vince il round. La vittoria o la sconfitta in un incontro si decidono quando non sono più possibili né un pareggio né un capovolgimento della situazione. Quando un giocatore è avanti di una buca si definisce 1-UP con un valore che riflette il vantaggio. Nel caso di un risultato finale di parità la vittoria viene assegnata tramite un play off ad eliminazione diretta dalla prima buca. Non appena un giocatore raggiunge 1-UP il gioco finisce. Innanzitutto, fate la vostra selezione.

## SCHERMO DI SELEZIONE DEL NOME

Se giocate da solo inserite CPU per il secondo giocatore ed il computer sarà il vostro avversario. Durante una partita con due giocatori inserite i vostri nomi nello stesso modo spiegato nella sezione della pratica e premete il pulsante del joystick o il tasto del mouse per avanzare allo schermo successivo quando avete finito.

## SCHERMO DI SELEZIONE DELLE MAZZE:

Quando scegliete le mazze apparirà una finestra sullo schermo ad indicare quale giocatore sta facendo la sua selezione. Il giocatore 1 sceglierà per primo. La disponibilità di mazze e materiali è la stessa che durante la Pratica. Seguite le stesse istruzioni della sezione precedente per la scelta delle mazze.

## SCHERMO DI SELEZIONE DEI LIVELLI E DEL CAMPO:

Le istruzioni per cambiare il livello di esperienza e per selezionare il campo sono le stesse di quelle relative alla sezione precedente della pratica, quindi fate riferimento a quella sezione. Durante una partita ad uno contro il computer sarete voi a fare le selezioni per il computer.

## PRATICA

Durante una partita di pratica non ci sono vincitori o vinti e per questo due persone possono giocare a turno con lo stesso joystick o mouse. La pratica si gioca buca per buca. Scopo del gioco è farvi orientare tra i vari campi e consentirvi di sviluppare una strategia vincente per ciascuna buca. Questa è un'opportunità per verificare le condizioni del vento e i livelli di esperienza cos da essere pronti per il tournament play. Ora pronti per la prima buca!

## SCHERMO DI INSERIMENTO DEL NOME:

Cos come per gli altri modi di gioco dovete inserire innanzitutto il vostro nome. Seguite le istruzioni date in precedenza.

## SCHERMO DI SELEZIONE DELLE MAZZE:

La selezione delle mazze e dei relativi materiali avviene qui come nella Pratica e nell'incontro. Seguite le istruzioni già fornite.

## SCHERMO DELLA PRATICA

Ecco un'opportunità di stabilire il passo per le vostre buche di pratica. Sullo schermo sono presenti diverse variabili che potete modificare. Per iniziare le selezioni evidenziate il modo Setting con il box di delimitazione del joystick o con il puntatore del mouse e premete il pulsante del joystick o il tasto di sinistra del mouse per selezionare. Usate il joystick o il mouse per evidenziare le categorie disponibili per scegliere dalle opzioni.

Quando siete pronti a scegliere la buca e il campo selezionate innanzitutto l'opzione che desiderate: PLAY o SETTING spostando il puntatore del mouse sull'opzione prescelta e premendo il tasto di sinistra del mouse, oppure spostando il box di delimitazione del joystick sull'opzione e premendo fuoco. Se viene scelta l'opzione PLAY la buca verrà usata per la pratica: se viene scelta l'opzione SETTING la prima scelta riguarderà il campo su cui giocare e la buca. Per fare ciò spostate innanzitutto il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick sulla parola HOLE (BUCA) e premete il tasto di sinistra del mouse o il pulsante fuoco del joystick. Ora per selezionare il campo spostate il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick sul blocco di icone raffigurante le frecce (che contiene le frecce su, giù, sinistra e destra). Premendo sulle frecce su e giù cambierà il campo mentre premendo sulle frecce sinistra e destra cambierà il numero della buca. Notate che mentre fate ciò la porzione di schermo sulla sinistra mostra la buca corrente per rendere più facile la scelta. Una volta selezionati il giusto campo e la buca spostate il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick sull'icona centrale, nello stesso blocco, e premete il tasto di sinistra del mouse o il pulsante del joystick.

Per controllare la velocità e direzione del vento dovrete entrare in questa categoria. Qui potete cambiare la direzione del vento spostando il puntatore del mouse o il box di delimitazione del joystick sull'icona che rappresenta la direzione del vento (frecce su e giù) e premere il pulsante del joystick o il tasto di sinistra del mouse per passare in rassegna tutte le otto possibili direzioni del vento. Ora per stabilire la velocità del vento spostate il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse sull'icona della velocità del vento (frecce destra e sinistra) come in precedenza e premete fuoco sul joystick o il tasto di sinistra del mouse per far aumentare o diminuire la velocità del vento. Premendo poi l'icona centrale verranno selezionate la direzione e velocità del vento mostrate.

L'ultima categoria vi permette di aumentare il livello di esperienza. Premendo il joystick in alto o in basso o spostando il puntatore del mouse sulle icone delle frecce e selezionando l'aumento o la diminuzione potete aumentare o diminuire il livello di esperienza, da 1 a 12. Una volta raggiunto il numero desiderato selezionate l'icona in mezzo alle due frecce con il pulsante del joystick o con il tasto del mouse. Una volta inserita la selezione finale dalle categorie tornerete automaticamente al modo partita. Per procedere allo schermo successivo premete il pulsante del joystick o il tasto di sinistra del mouse. Quando il box di delimitazione del joystick o il puntatore del mouse è sull'opzione PLAY se avete necessità di rivedere le vostre selezioni tornate a SETTING e ricominciate.

### SEGNALI PER TUTTI I MODI DI GIOCO.

Quando finalmente arrivate allo schermo di gioco, appariranno sullo schermo delle finestre contenenti informazioni utili ai fini di una strategia di gioco vincente. Le informazioni contenute nelle finestre cambiano di poco per ogni modo di gioco.

I segnali sullo schermo

Durante il gioco prima di ogni tiro appare una serie di icone.

1. Nell'angolo all'estrema sinistra in alto si trova la finestra delle informazioni della buca, dove è possibile leggere il numero della buca che si sta giocando in quel momento, la distanza rispetto alla coppa e la norma di quella buca.

2. Nell'angolo all'estrema destra in alto c'è la Finestra Messaggio, che vi passerà i consigli provenienti dal portamazze quando lo avrete meritato, oltre a informazioni generali circa la buca. Durante il modo di pratica riceverete informazioni dal portamazze, che l'abbiate meritato o no.

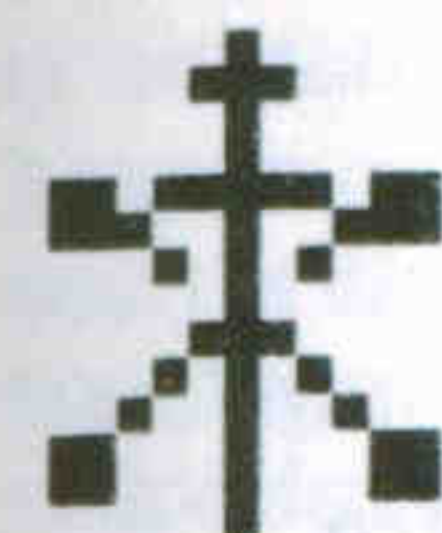
3. Nell'angolo a destra in basso troverete la finestra delle informazioni del giocatore. Questa finestra visualizza il giocatore che gioca di turno, il numero dei colpi che ha già dato e la mazza che sta usando. Durante un gioco a due giocatori, verranno anche visualizzate i dati del giocatore n.2. Cominciato il gioco, la finestra cambierà per riferire altre informazioni importanti.



Ci sono sei icone per l'osservazione e la selezione:



Icona - informazioni campo - si seleziona usando il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse



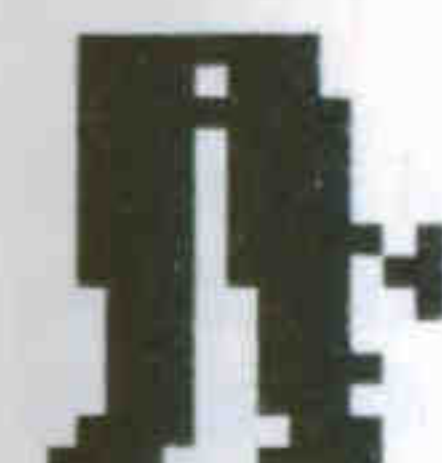
Icona - velocità vento - seleziona usando il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse.



Icona - posizione pallina - si seleziona usando il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse.



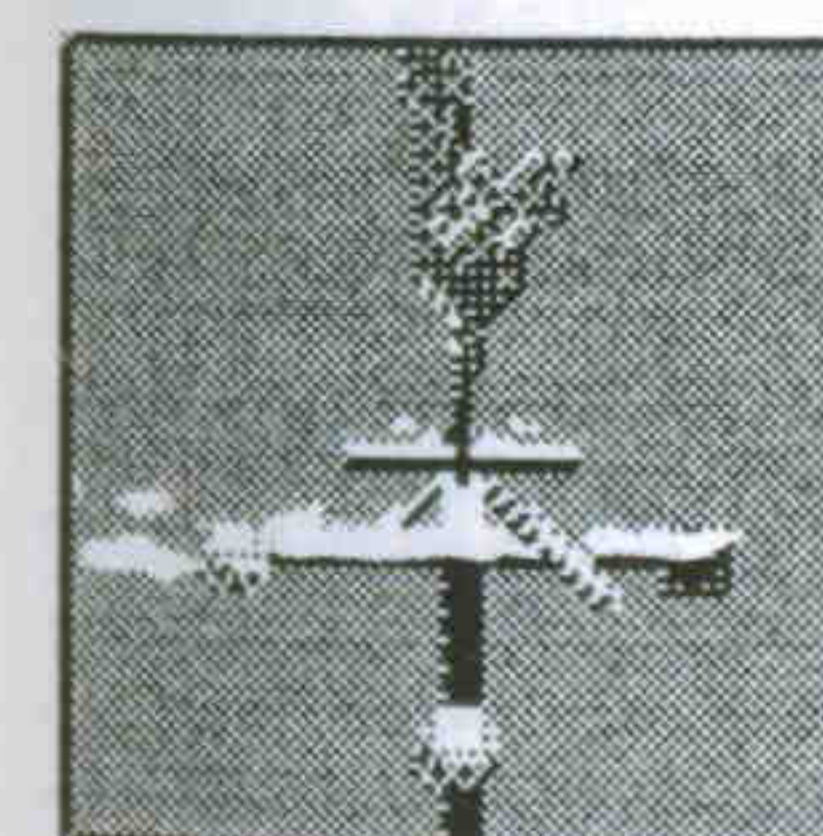
Icona - selezione mazza - si seleziona usando il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse.



Icona - posizione gamba - si seleziona usando il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse.

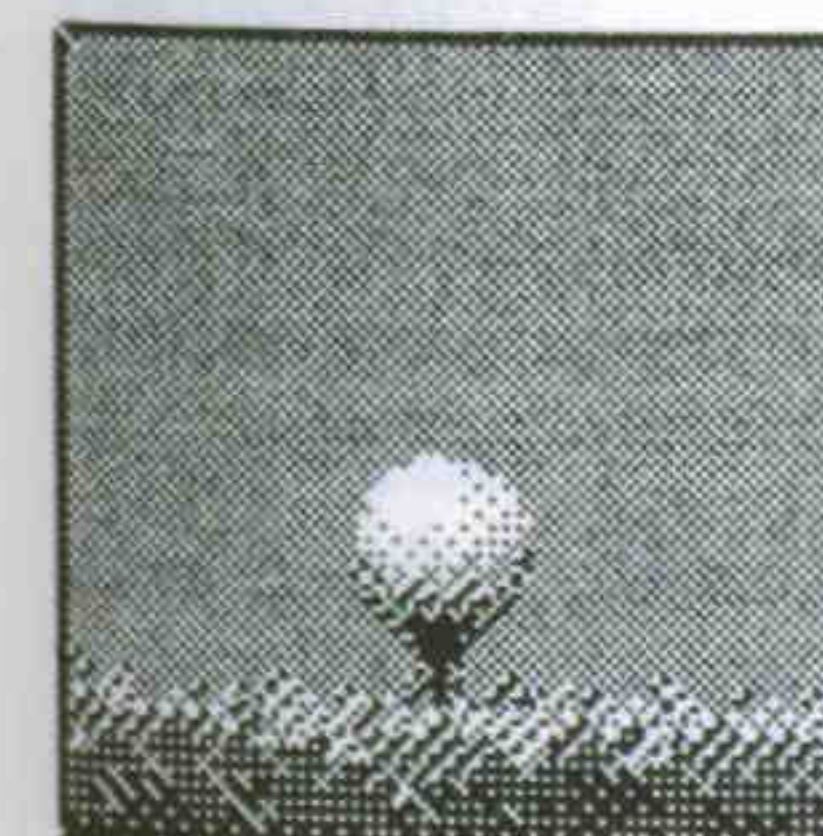


Icona - effettuare tiro - consultate "Il colpo perfetto" più avanti.



(Icona velocità vento)

Prima di effettuare un tiro, premete il joystick o il pulsante sinistro del mouse su questa icona, e la finestra Informazioni del Giocatore diventerà un segnavento, che indicherà la direzione del vento, mentre la velocità del cappuccio girevole indica la forza del vento. La testa del segnavento è girata verso la direzione del vento.



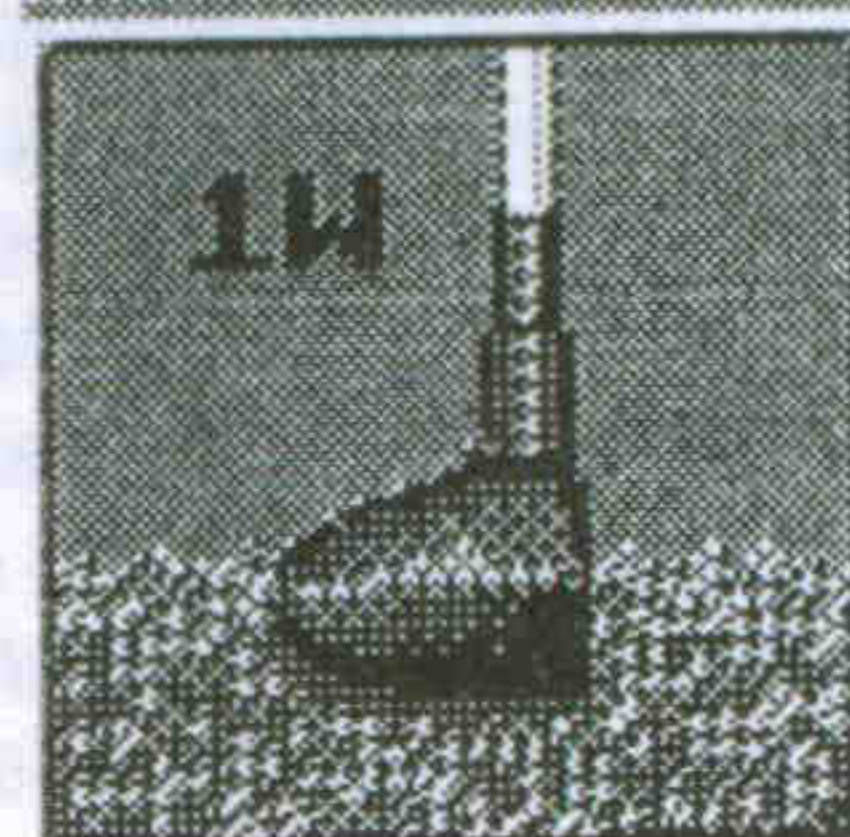
(Icona posizione pallina)

Premendo il joystick o il pulsante sinistro del mouse su questa icona, la finestra rifletterà la posizione della pallina sulla piazza.



(Icona selezione mazza)

Premete il joystick o il pulsante sinistro del mouse su questa icona per selezionare la mazza. Se desiderate cambiare la vostra mazza, sollevate il joystick, spingetelo in alto o in basso per effettuare la vostra scelta dall'insieme di mazze disponibile. Se usate il mouse, spostate l'indicatore del mouse sulle frecce dello schermo, e premete il pulsante sinistro del mouse per ispezionare le mazze. Per selezionare la mazza desiderata spostate l'indicatore del mouse sull'icona tra le due frecce, quindi premete il pulsante sinistro del mouse. La finestra Informazioni del Giocatore rifletterà immagini delle mazze. Premete il joystick o il pulsante sinistro del mouse per rendere operativa la vostra selezione.



(Icona posizione gamba)

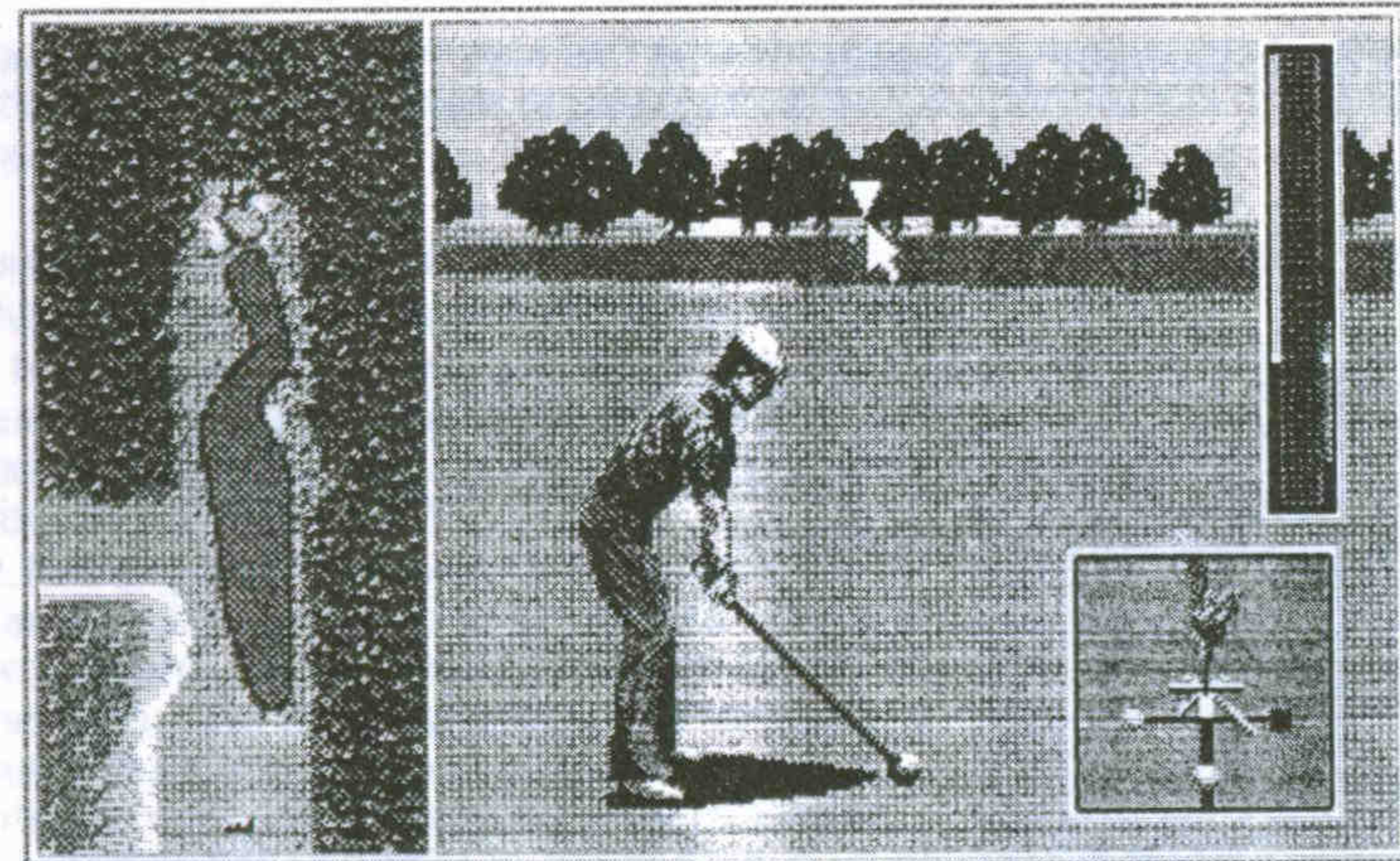
Premete nuovamente il joystick o il pulsante sinistro del mouse e riesaminate la vostra posizione per la oscillazione. Per cambiare la vostra posizione, spingete il joystick a sinistra o a destra o in alto. Per muoversi verso sinistra, spingete il joystick a sinistra, per cambiare posizione a destra spingete il joystick a destra o in alto.



(Icona per effettuare il tiro)

Si rimanda a "Siete in Controllo".

## SEGNO DEL BERSAGLIO



Per poter determinare la direzione della pallina, c'è un triangolo giallo sullo schermo che indica il bersaglio. Muovete il joystick a sinistra o a destra per spostare il segno del bersaglio. Qualora stiate usando il mouse, muovete l'indicatore del mouse sopra il segno; mantenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, spostate il mouse a sinistra o a destra, quindi rilasciate il pulsante sinistro. Quando il segno viene spostato oltre il video, si muoverà anche il segno della buca. Ricordate che il segno del bersaglio non serve ad indicare il punto preciso dove la pallina andrà a cadere, viene solo usato per determinare la direzione data alla pallina dal tiro.

## SIETE IN CONTROLLO

Dopo aver selezionato la opzione che vi consente di effettuare un tiro, siete pronto per giocare. Ma prima di effettuare il vostro primo lancio, studiate il metodo corretto per imporre la giusta oscillazione alla pallina.

## IL COLPO PERFETTO

Riuscirete ad eseguire perfettamente la vostra oscillazione non appena avrete imparato a controllare il contatore osservando il suo movimento. Per effettuare il colpo occorre premere o il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse tre volte consecutivamente perché per prima cosa dovete attivare il contatore.

Quando siete pronti per colpire, premete o il pulsante del joystick o il pulsante del mouse una volta sola. Ciò è conosciuto come l'inizio della ritirata. A questo punto, cominceranno a salire due tacche sul contatore.

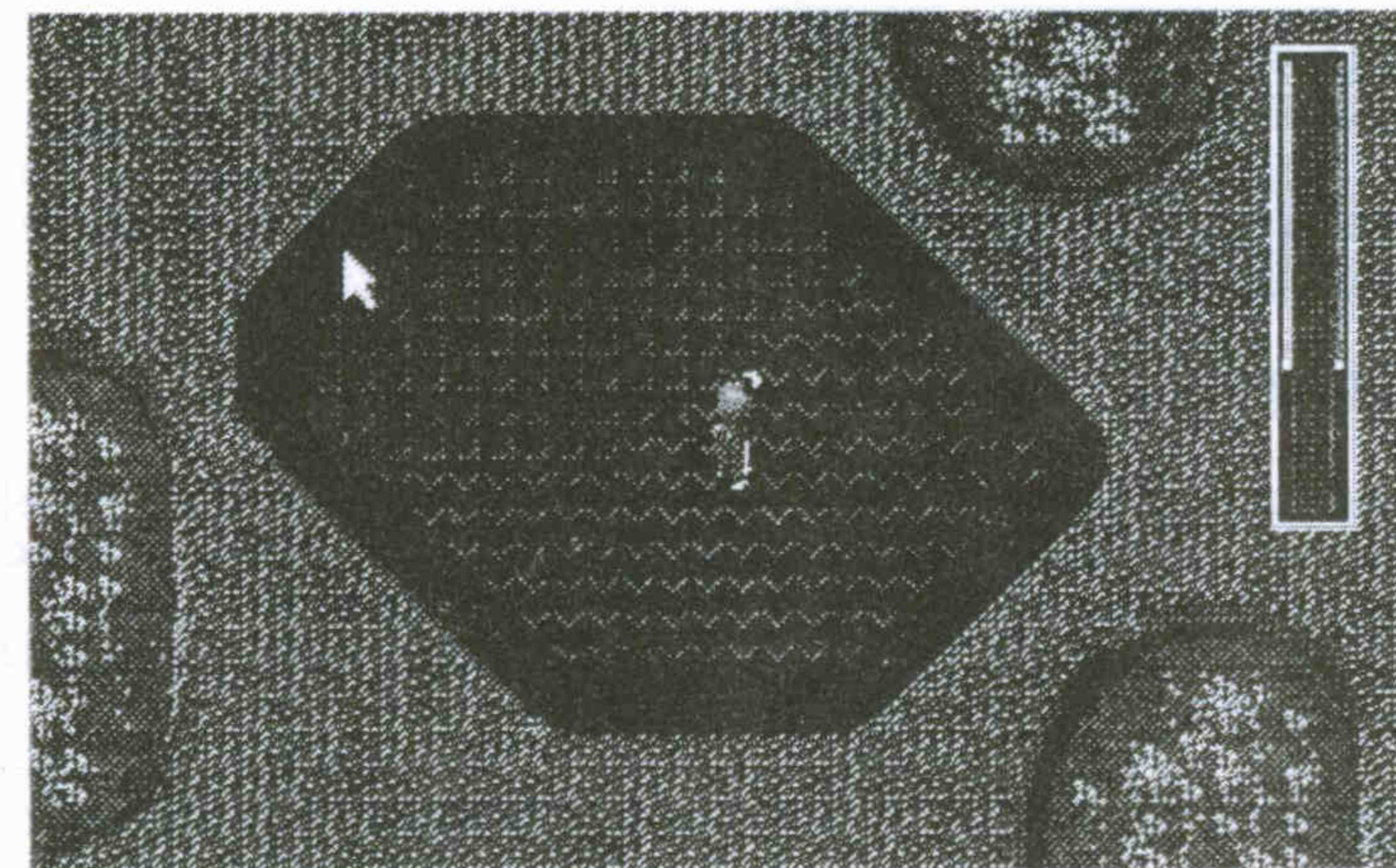
Quando premete o il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse una seconda volta, la tacca a sinistra si arresterà. Essa indica la forza del vostro tiro, perciò fermatela soltanto quando raggiungete il livello di cui avete effettivamente bisogno, poiché comincerà a scendere quando completate il tiro.

Quando premete o il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse una terza volta, si fermerà la tacca a destra. Essa indica l'altezza che la vostra pallina raggiungerà durante il volo. A questo punto il vostro tiro dovrebbe essere completo.

Se la tacca non si ferma nella piazza durante la terza volta che premete o il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse, la pallina non volerà lontano e sarà presa come un colpo mancato. Tuttavia, se premete o il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse tre volte e ogni volta non riuscite ad avviare il contatore, il vostro lancio non sarà eseguito, quindi sarà sempre possibile ricominciare.

## PUTTING

Quando la pallina entra nella piazza del putting, un primo piano della piazza occuperà tutto lo schermo. Potrete adesso vedere la posizione del putt. Cambiare la direzione del putt equivale a spostare il segno del bersaglio del tiro. Muovete il joystick da sinistra a destra, e il segno del putt si muoverà circolarmente attorno al giocatore. Se state usando il mouse, muovete l'indicatore del mouse al di sopra del segno del putt, e tenendo premuto il pulsante sinistro, muovete il mouse a sinistra o a destra, per imprimere una rotazione al segnale del putt. Il putter è l'unica mazza che può essere usata nella piazza.



La direzione di crescita dell'erba imporrà una differenza alla direzione verso la quale rotolerà la vostra pallina. Per esempio, quando la pallina si sta dirigendo verso il putt a forma di V, rotolerà disegnando una curva.

La piazza consiste della Piazza Altopiano (Plateau Green) e della Piazza a due file (Two Tiered Green). La parte superiore è in verde chiaro e quella inferiore è verde scuro.

Il segno del putt indica la direzione del putt. E' possibile muoversi sulla piazza muovendo il joystick o il mouse a sinistra o a destra. Ricordate che si tratta semplicemente di una guida per la direzione, non implica che sia possibile determinare il punto preciso in cui andrà a finire la pallina. Per eseguire il putt, premere il pulsante del joystick e il pulsante sinistro del mouse una volta. La tacca sinistra del contatore comincerà a salire. Premendo il pulsante una seconda volta la tacca si fermerà, indicando in questo modo la forza che verrà impressa al vostro tiro. Il vostro putt dovrebbe essere completo.

## ORDINE DEL COLPI

L'ordine in cui vengono effettuati i tiri è generalmente diverso, a seconda che si stia giocando una partita di un solo giocatore contro il computer o una partita a due giocatori. L'inizio dalla prima buca spetta al giocatore n.1. il secondo colpo è riservato al giocatore che si trova più lontano dalla coppa.

I colpi tee da effettuare dalla seconda buca e dalle successive spettano al giocatore che, alla buca precedente, ha effettuato il minor numero di tiri. Questo giocatore viene chiamato "giocatore onorario".

Se il numero dei tiri è lo stesso per entrambi i giocatori, il giocatore onorario precedente tirerà per primo.

## SERIE DI MAZZE NUOVE

Quando vi classificate #1 durante il torneo riceverete una nuova serie di mazze. Durante la finestra per la selezione delle mazze, vedrete fino a due serie supplementari di mazze. Seguite le istruzioni contenute nella finestra per la scelta delle mazze sotto la selezione 'pratica' dei giocatori 1 e 2 allo scopo di sfruttare al massimo i vantaggi che queste mazze forniscono.

## DIFFICOLTÀ

Non è facile vincere a golf, per cui è consigliabile che prendiate nota delle seguenti situazioni che vi potrebbero dare dei fastidi lungo la vostra strada verso la vittoria. In primo luogo, se capitate in un punto dal quale è impossibile colpire la pallina, potete chiamare l'opzione 'help' (aiuto) dal menù dei comandi. Durante una situazione in cui è impossibile giocare, il menù dei comandi includerà una selezione di impossibilità di gioco. A seconda della situazione, la selezione di impossibilità di gioco offrirà alcune opzioni, che sono spiegate di seguito.

## FUORI LIMITE

Se inavvertitamente lanciate la pallina fuori limite, vi verrà automaticamente attribuita una nuova pallina, e una penalità sarà aggiunta al vostro punteggio. A questo punto il vostro punteggio rifletterà tre diversi punteggi: tiri fuori limite, tiri corretti, e tiri di penalità.

## LA TRAPPOLA D'ACQUA

Quando mandate la pallina in una pozza d'acqua, vi sarà chiesto o di effettuare un tiro drop o un replay. Posizionando il joystick, o l'indicatore del mouse sulla vostra scelta, e quindi premendo il pulsante del joystick o del mouse, avrete la possibilità di selezionare la vostra opzione.

Drop: tirate la pallina fuori dalla pozza e lanciate da questa nuova posizione. Vi sarà attribuita una penalità.

Replay: Rilevate il tiro e ricevete una penalità.

## CESPUGLI

Quando mandate la pallina nei cespugli, potete o cercare di crearvi un varco tra i cespugli o dichiarare la situazione ingiocabile posizionando il joystick o il mouse sulla selezione appropriata e premendo o il pulsante del joystick o quello del mouse.

Se decidete di colpire dalla vostra posizione originale, le pratiche di lancio sono esattamente le stesse. Se dichiarate che la situazione è ingiocabile, avete tre opzioni tra cui scegliere:

Drop, Replay e As it is (nessun cambiamento):

Drop: Tirate la pallina fuori dai cespugli e lanciate dalla nuova posizione. Riceverete una penalità.

Replay: Rilevate il tiro e ricevete una penalità

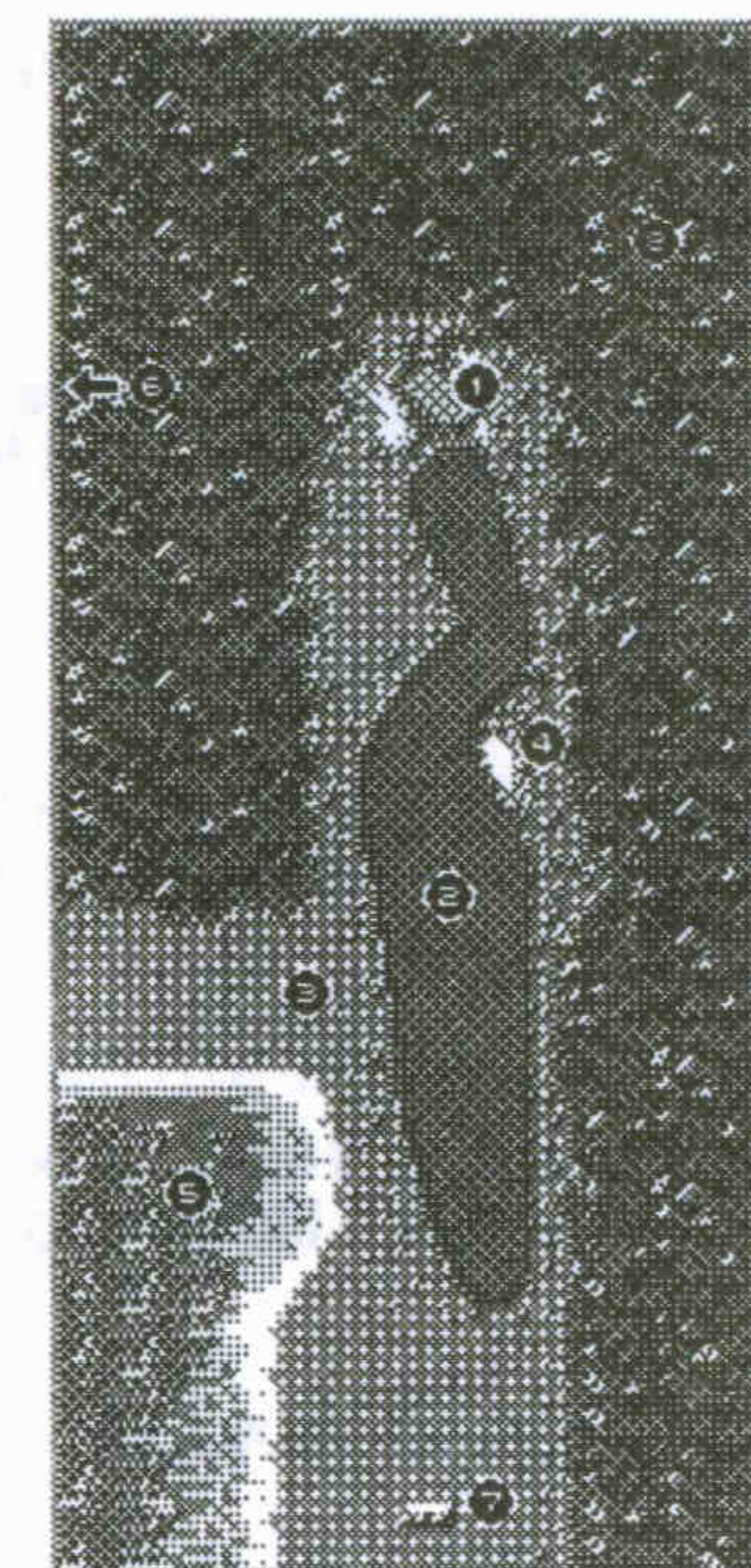
As it is: Se cambiate idea e decidete di rischiare, potete giocare la pallina dalla posizione in corso, evitando di ricevere delle penalità.

## VOCABOLARIO ESSENZIALE DEL GOLF

Prima di cominciare a giocare, è opportuno che vi familiarizzate con i termini più comuni usati sullo schermo e nel gioco del golf.

## VOCABOLARIO DEL CAMPO

1. Putting Green (piazza del putting):  
E' l'area dove si trova effettivamente la coppa.
2. Fairway:  
L'estensione della piazza tra il tee e il putting green.
3. Rough (erba lunga):  
L'area al di fuori della piazza e del fairway. Aree di questo tipo possono essere basse o profonde.
4. Bunker:  
Una depressione riempita di sabbia solitamente disegnata attorno al putting green.
5. Water hazard (trappola d'acqua):  
Qualsiasi pozza, fiume, lago o distesa d'acqua.
6. Out of bounds (fuori limite):  
Area al di fuori del campo di gioco.
7. Tee-off (inizio partita):  
Dove si effettua il primo tiro all'inizio di ogni buca.
8. Bushes (cespugli):  
Posizione resa difficile da cespugli, alberi e erba incolta.



## VOCABOLARIO DEL PUNTEGGIO

- Par (norma): Numero standard di tiri per ogni buca.  
Birdie: Un numero di tiri che sta di uno al di sotto della norma.  
Eagle (aquila): Un numero di tiri che sta di due al di sotto della norma.  
Albatross: Un numero di tiri che sta di tres al di sotto della norma.  
Bogey (spettro): Un numero di tiri che sta di uno al di sopra della norma.  
Double bogey (doppio spettro): un numero di tiri che sta di due al di sopra della norma.

## STATISTICHE DELL'ULTIM'ORA

Segue una serie di informazioni che vi aiuteranno a mettere a punto una strategia di gioco circa la mazza da usare e come giocare sul campo.

### SPIEGAZIONE DEL CAMPO

#### CAMPO GIAPPONESE

La lunghezza totale è di 6690 iarde (circa 6 km.), la norma è 72. Questo campo è circondato da molte trappole d'acqua, cespugli e possibilità di tiri fuori limite perché è un campo relativamente corto. Fate attenzione a non lanciare la pallina sopra la piazza.

#### CAMPO STATUNITENSE

La lunghezza totale è di 6919 iarde (6,3 km.), la norma è 72. Si tratta di un campo ampio che confina con un lago ed è molto esposto a raffiche di vento.

#### CAMPO BRITANNICO

La lunghezza totale è di 6950 iarde (6,35 km.), la norma è 72. Questo campo è più rustico degli altri due ed è punteggiato di bunker e fitti cespugli attorno al fairway.

### VARIETÀ DELLE MAZZE

La tavola seguente intende fornirvi informazioni più specifiche circa la scelta delle mazze, in modo che possiate scegliere la mazza a seconda della distanza che intendete coprire. Naturalmente tutto dipende anche da altre condizioni, come il vento, ma i dati forniti sono abbastanza affidabili.

	Carbonio	Fibra di vetro	Ceramica
N.1 Legno	230 iarde (210 m)	245 iarde (224 m)	265 iarde (242m)
N.2 Legno	220	235	255
N.3 Legno	210	225	245
N.4 Legno	200	215	235
N.5 Legno	185	200	220
N.1 Ferro	190	215	225
N.2 Ferro	180	200	210
N.3 Ferro	175	195	205
N.4 Ferro	165	185	195
N.5 Ferro	155	175	185
N.6 Ferro	145	160	175
N.7 Ferro	135	150	165
N.8 Ferro	120	140	150
N.9 Ferro	105	125	135
PW	90	110	120
SW	80	90	105

### CONSIGLI UTILI

E per finire, le ultime raccomandazioni al giocatore che è proprio determinato a vincere.

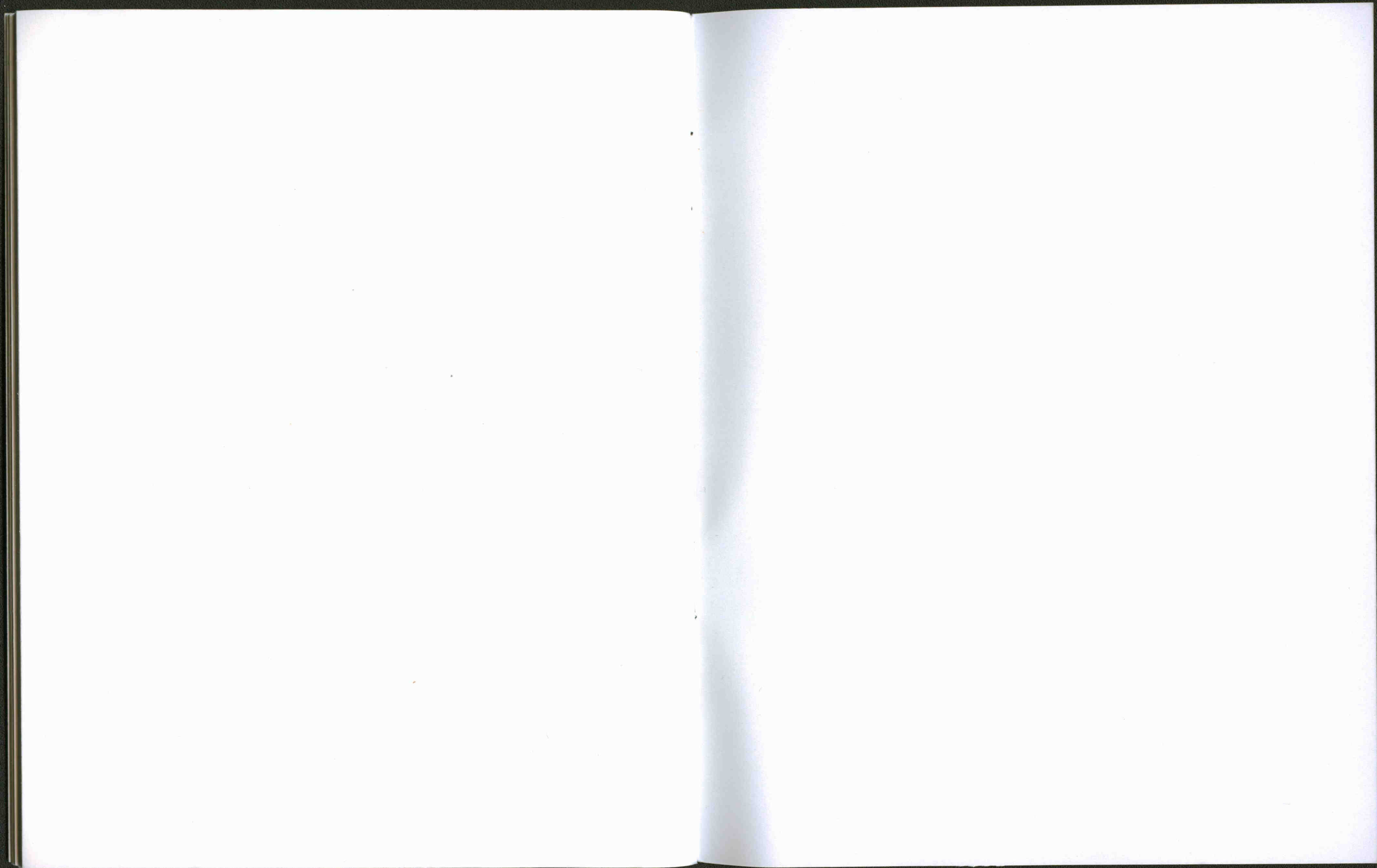
1. Le mazze di ferro sono indicate per tiri da quelle posizioni dove l'erba è incolta (rough)
2. Le mazze di legno sono indicate per effettuare il drive dal tee-off (inizio partita).
3. Usate le mazze di ferro per effettuare un drive dal fairway quando solo un tiro vi separa dalla piazza.
4. Studiate attentamente la posizione del putt prima di effettuare l'oscillazione.

### UN MODO IN PIU PER PERDERE

Quando un giocatore effettua più di 100 tiri in una singola partita, un messaggio di fine gioco apparirà sullo schermo e il gioco avrà fine. In pratica, il messaggio vi informa che siete squalificati.

© 1989,1990 SEGA ENTERPRISES LTD., ALL RIGHTS RESERVED  
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

La Elite Systems Limited si riserva il diritto di modificare il prodotto senza darne preavviso.



## **Elite Systems Limited**

**Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW**  
**Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029**

# Tournament Golf™



# elite

## Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW  
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029