

WORLD CLASS LEADERBOARD™ OBJECT OF THE GAME

To sink the ball into each hole by hitting the ball with a club the least number of times possible. Avoid hazards that add extra "strokes" (hits with the club) to your score. Low score wins.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128

Determine the course you wish to play and rewind the cassette on the appropriate side. Insert the reword cassette. Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on your cassette recorder. The relative course will then load.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on the cassette recorder.

Course A & B, side 1.

Course C & D, side 2.

You must leave PLAY button down while playing the game. If you have decided to play the same course again or have aborted play in the middle of a round and wish to start again, repeat the procedure as in "Playing World Class Leader Board". When the border starts to flash, rewind the cassette and press PLAY.

PLAYING WORLD CLASS LEADERBOARD

CBM64/128

If you selected to play the game, the next screen you will see is called the "SELECT PLAYER" screen. Most playing options are selected from the screen.

KEY CONTROLS SPECTRUM/AMSTRAD

Z = Left X = Right

D = Down R = Up

S = Fire

COURSE SELECTION

When World Class is first loaded, it automatically brings in Course A, Cypress Creek.

To change to another course, hold down the SHIFT Key and press RETURN. The prompt 'INPUT COURSE' will appear. Enter the following letter for the course you wish to play:

- A Champions - Cypress Creek
- B Doral Country Club
- C St. Andrews
- D Gauntlet Country Club

If you select more than 18 holes, a prompt will appear at the end of each 18 hole round, NEW COURSE Y or N?. If a new course is desired, type Y and input the letter (i.e. A, B, C, D...) for the new course. To play the same course just completed, type N

SELECT NUMBER OF PLAYERS

World Class can accommodate up to four players, press 1, 2, 3 or 4.

ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS

Type in the name for the 1st player (up to 8 characters) and press RETURN.

Now select the ability level for the 1st player. Each player can compete under conditions that match their ability. Press K for KIDS (N for NOVICE), A for AMATEUR, or P for PROFESSIONAL. A description of each level follows.

ABILITY	DESCRIPTION
KIDS (NOVICE)	When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be affected by the wind.
AMATEUR	The ball when hit at this level will not be affected by the wind, but will hook or slice.
PROFESSIONAL	Shot affected by wind or hook and slice. Also, putting is much more difficult.

After entering NAME and ABILITY for the 1st player, do the same for each of the other players.

SELECT NUMBER OF HOLES

World Class allows you to play from 18 to 72 holes with computerised scoring. To select the number of holes.

CBM 64/128	SPECTRUM/AMSTRAD
18 Holes	F1 (1)
36 Holes	F3 (2)
54 Holes	F5 (3)
72 Holes	F7 (4)

SELECT TYPE OF SHOT

The normal shot which is selected automatically, the punch shot which is selected by pressing P. A P will appear to the left of the club number whenever the punch shot is selected.

GAME PLAY

SELECT A CLUB

Club selection is made by moving the joystick up or down. The following table lists the approximate range of each golf club.

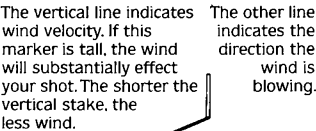
CLUB	SHORT	LONG
1W 1 Wood	156	271
3W 3 Wood	135	245
5W 5 Wood	128	234
1I 1 Iron	110	220
2I 2 Iron	100	210
3I 3 Iron	88	202
4I 4 Iron	70	189
5I 5 Iron	67	181
6I 6 Iron	55	169
7I 7 Iron	50	153
8I 8 Iron	36	138
9I 9 Iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter*	1"	64'

*The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green.

AIM YOUR SHOT

Use the cursor to aim the direction of the flight of the ball. If you are playing on the professional level, be sure to check for wind effect.

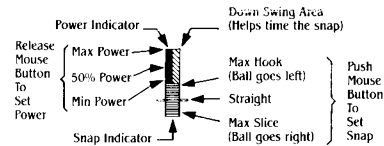
WIND (Professional Level Only)



SWING THE CLUB AND HIT THE BALL

STEP 1 - Start the swing by holding down the button. STEP 2 - Set the power by releasing the button during the backswing. Power is at maximum only at the top of the backswing. Releasing the button well before or after the top will reduce the power substantially. The amount of power available during the backswing is shown on the upper left portion of the power/snap indicator.

THE POWER SNAP INDICATOR



STEP 3 - Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to "hook" (go left). Snapping too late will cause the ball to "slice" (go right).

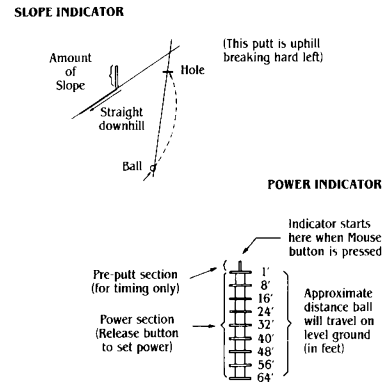
The swing sequence then is: Button - Release - Button

The best way to learn to hit the ball straight consistently is to practice on the driving range.

PUTTING

KIDS (NOVICE) AND AMATEUR LEVELS

Use the cursor as before to aim the shot. The ball may break left or right depending on the slope of the green. To determine the amount and direction of break, you must learn to read the slope indicator which appears on the green to the left of the golfer. Estimate the power needed by noting the distance to the hole. Press the button and hold it until the power level is sufficient and then release it. The golfer will putt automatically.

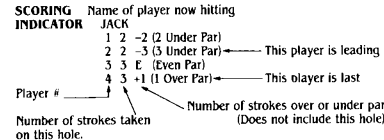


PROFESSIONAL LEVEL

Putting is the same as on amateur with one exception, the power indicator will only visibly reflect an accurate reading between 1' and 8'. At 8' the indicator will stop. Now it is up to the golfer to estimate.

READING THE SCORE

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows which play is hitting, which players are in the hole, how many strokes each has taken this hole, and how each player's total score compares to par for the course.



RULES OF THE GAME

- PLAY AS IT LAYS. You must play the ball from the position in which it lands. Exceptions are those that land in the water. (See below).
- IN THE WATER. If your ball lands in a water hazard, you will see and hear a SPLASH. You are penalised distance and the ball is automatically placed back at the point from which you took your shot in the first place.
- THE COMPUTER will take the same point of view as the player in determining the playability of a ball that has come to rest. If, after moving up closer, the ball is found to be in mud or water, the

computer will place a small pad under the ball so the player can hit it. Just consider it a 'lucky bounce.'

ADDITIONAL FEATURES

PRACTICE PUTTING GREEN - The level of putting is initially set to professional. To putt at amateur level, enter driving range by pressing/, then enter putting green by pressing G, to exit press/(CBM 64/128 only).

DRIVING RANGE - To get to the Driving Range Press R when the SELECT PLAYER screen appears. Exit by pressing / (CBM 64/128 only).

ABORT FEATURE - You can return to the SELECT PLAYER screen from almost any point in the game by pressing/. This will cancel the game in progress.

HOLE LAYOUT (TOP VIEW) - You may obtain a "bird's eye view" of the current hole being played by pressing T. To return to the game play, press T.

SHOTS FROM SANDTRAPS AND ROUGH - Any shot taken from the rough will be dampened considerably. In order to get a good shot out of a sandtrap, you must hit the shot within two bars of dead centre (straight shot) on the Power Snap Indicator. Woods are not a good choice in the sand.

PUNCH SHOT - A "punch shot" is a low flying shot that will go under trees. This shot can also be used to pitch and run on to the green.

TROUBLE SHOOTING

IF YOUR SHOTS HAVE NO POWER - Either you are releasing the button too soon, too late, or not at all during the backswing. Press the button to start the swing and hold it down until the club is at the top (highest point) of the backswing and then release.

IF YOUR SHOTS CURVE BADLY LEFT OR RIGHT - You are not pressing the button just as the club hits the ball. Re-read the section on "Swinging the Club and Hitting the Ball" and practice your timing on the KIDS level.

COURSES

CHAMPIONS CYPRESS CREEK - COURSE A
OUT 3628 yards Par 36
IN 3604 yards Par 35
TOTAL 7232 yards Par 71

DORAL COUNTRY CLUB - COURSE B
OUT 3405 yards Par 36
IN 3540 yards Par 36
TOTAL 6945 yards Par 72

ST. ANDREWS - COURSE C
OUT 3516 yards Par 36
IN 3473 yards Par 36
TOTAL 6989 yards Par 72

GAUNTLET COUNTRY CLUB - COURSE D
OUT 3180 yards Par 36
IN 3263 yards Par 36
TOTAL 6443 yards Par 72

© 1987 Access Software Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX™. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

WORLD CLASS LEADERBOARD™

SCOPO DEL GIOCO

Far entrare la palla in ogni buca colpendola con la mazza meno volte possibile. Evitare gli ostacoli che aggiungono "colpi" extra (colpi con la mazza) al vostro punteggio. Chi ha il punteggio più basso vince.

ISTRUZIONI PER CARICARE

Determinare il percorso da giocare e riavvolgere la cassetta dal lato appropriato.

Inserire la cassetta riavvolta. Premere SHIFT e RUN/STOP insieme e premere PLAY. Il relativo percorso verrà allora caricato.

Course (Percorso) A & B, lato 1.

Course (Percorso) C & D, lato 2.

È necessario tenere premuto il tasto PLAY mentre giocate la partita.

Se avete deciso di rifare lo stesso percorso o avete interrotto il gioco durante una partita e volete ricominciare, ripetete la stessa procedura come in "Playing World Class Leader Board". Quando il bordo comincia a lampeggiare, riavvolgere la cassetta e premere PLAY.

COME GIOCARE WORLDCLASS LEADERBOARD

Se avete scelto di giocare la partita, sullo schermo visualizzerete "SELECT PLAYER" (scegliere il giocatore). Sullo schermo appariranno la maggior parte delle opzioni disponibili.

SCELTA DEL PERCORSO

Quando si carica per la prima volta WORLD CLASS, Course A, Cypress Creek, viene caricato automaticamente.

Per cambiare percorso, tenere premuto SHIFT e premere RETURN. La richiesta "INPUT COURSE" apparirà. Per aver il percorso desiderato premere i seguenti tasti:

- A Champions (Campioni) - Cypress Creek
- B Doral Country Club
- C St. Andrews
- D Gauntlet Country Club

Se selezionate più di 18 buche (vedere Punto 4). La richiesta "NEW COURSE Y o N" apparirà alla fine di ogni giro di 18 buche. Se desiderate un nuovo percorso, premete Y e date la lettera (per es. A, B, C, D.) per il nuovo percorso. Per rifare lo stesso percorso appena finito, premete N.

SCELTA DEL NUMERO DI GIOCATORI

WORLD CLASS si può giocare in quattro; premere 1, 2, 3 o 4.

IMPOSTAZIONE DEI NOMI DEI GIOCATORI E DEL LORO LIVELLO DI ABILITÀ

Impostare il nome del primo giocatore (fino a 8 lettere) e premere RETURN.

Ora selezionate il livello d'abilità per il primo giocatore. Ogni giocatore può competere in condizioni a seconda della sua abilità. Premere K per BAMBINI, A per DILETTANTI, o P per PROFESSIONISTI. Farà seguito una descrizione di ciascun livello.

ABILITÀ

BAMBINI

DESCRIZIONE

Quando si fa un tiro a questo livello, non ci sarà "hook" (colpo scenterato verso sinistra) né ci sarà "slice" (scenterato verso destra), né sarà influenzato dal vento.

DILETTANTI

A questo livello, quando si colpisce la palla, il tiro non sarà influenzato dal vento ma ci sarà "hook" o "slice".

PROFESSIONISTI Tiro influenzato dal vento, con "hook" e "slice". Anche "putting" è molto più difficile.

Dopo l'impostazione del NOME e ABILITÀ del primo giocatore, seguire la stessa procedura per ognuno dei giocatori.

SELEZIONE DEL NUMERO DELLE BUCHE

WORLD CLASS vi permette di giocare da 18 a 72 buche con punteggio computerizzato. Scelta del numero delle buche.

F1 18 Buche

F3 36 Buche

F5 54 Buche

F7 72 Buche

SELEZIONE DEL TIPO DI TIRO

Il tiro normale che viene selezionato automaticamente o il tiro "punch" selezionato premendo P.

Un P apparirà alla sinistra del numero della mazza ogni volta che viene selezionato il tiro forte.

PARTITA

SCELTA DELLA MAZZA

La scelta della mazza si fa muovendo in su o in giù il Joystick. La seguente tabella elenca approssimativamente il tiro di ciascuna mazza da golf.

MAZZA	CORTO	LUNGO
1W 1 Legno	156	271
3W 3 Legno	135	245
5W 5 Legno	128	234
1I 1 Ferro	110	220
2I 2 Ferro	100	210
3I 3 Ferro	88	202
4I 4 Ferro	70	189
5I 5 Ferro	67	181
6I 6 Ferro	55	169
7I 7 Ferro	50	153
8I 8 Ferro	36	138
9I 9 Ferro	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter* (mazza per putting)	1"	64'

*Il computer seleziona automaticamente per voi il putter quando state giocando.

COME PRENDERE LA MIRA PER IL TIRO

Usate il cursore per la mira della direzione del volo della palla. Se giocate al livello professionista controllate l'effetto del vento.

VENTO (Solo Livello Professionista)

Le linee verticali indicano la velocità del vento. Se questo segno è lungo, il vento influenzerà notevolmente il vostro tiro. Più è breve la linea, minore il vento.

DEL VENTO

L'altra linea indica la direzione del vento.

COME FAR OSCILLARE LA MAZZA E COLPIRE LA FALLA

1 - Per cominciare l'oscillazione tenere premuto il pulsante.

2 - Dare la potenza al colpo lasciando il pulsante durante l'oscillazione all'indietro.

La potenza è al massimo solo al massimo dell'oscillazione all'indietro. Lasciando il pulsante molto prima o dopo ridurrà sostanzialmente la potenza del colpo.

Il totale della potenza a disposizione durante l'oscillazione all'indietro è indicata nella parte superiore a sinistra/indicatore dello snap (tiro di polso).

L'INDICATORE PER LA POTENZA DELLO SNAP



3 - Stabilire lo snap premendo il pulsante al o vicino al contatto con la palla. Fare un snap proprio quando la mazza colpisce la palla (o al "Tee Bar" sull'indicatore snap) produrrà un tiro diritto. Troppo presto la palla andrà verso sinistra). Fare

uno snap troppo tardi la palla andrà verso destra). Dunque la sequenza per l'oscillazione e: Pulsante – Lasciare – Pulsante.

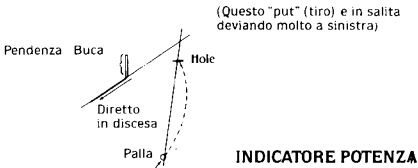
Il modo migliore per colpire la palla in modo diretto è di fare pratica sulla battuta del tiro.

PUTTING
(PRATICA DI BATTERE LEGGERMENTE LA PALLA PER FARLA ENTRARE NELLA BUCA)

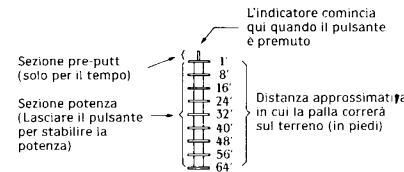
LIVELLO PER BAMBINI E DILETTANTI
Come prima usare il cursore per prendere la mira del tiro. La palla può deviare verso sinistra o destra a seconda della pendenza dello spazio erboso. Per determinare di quanto e qual'è direzione della deviazione, dovete imparare a leggere l'indicatore per la pendenza, che si vede sullo spazio erboso alla sinistra del giocatore di golf.

Calcolare la potenza necessaria osservando la distanza fino alla buca. Premere il pulsante e tenerlo premuto fino a che si ha un livello di potenza sufficiente a raggiungere la buca e poi lasciarlo. Il giocatore di golf tirerà automaticamente.

INDICATORE PER LA PENDENZA

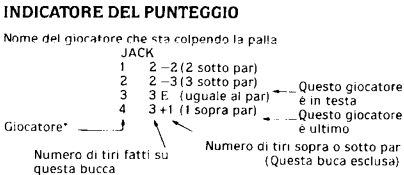


INDICATORE POTENZA



LIVELLO PROFESSIONISTI
Il "putting" è come quello dei dilettanti con una eccezione. L'indicatore di potenza visualizzerà una lettura accurata solo tra 1' e 8'. A 8' l'indicatore si fermerà. Ora è il giocatore che deve calcolare.

LETTURA DEL PUNTEGGIO
L'indicatore del punteggio si trova sulla destra dello schermo. L'indicatore indica quale partita e in corso, quali giocatori sono in buca, quanti tiri ha fatto ognuno per arrivare in buca e come il punteggio totale raggiunto si paragona al par (norma) per il percorso.



REGOLE DEL GIOCO
1. GIOCA COME STA. Dovete tirare la palla dalla stessa posizione in cui arriva con l'eccezione di quelle che vanno in acqua (vedere sotto).
2. NELL'ACQUA. Se la vostra palla va a finire nell'ostacolo naturale dell'acqua, vedrete e sentirete uno SPLASH. La distanza vi verrà penalizzata e la palla verrà automaticamente rimessa al punto dal quale avevate fatto il tiro.
3. IL COMPUTER farà le stesse considerazioni del giocatore nel determinare la giocabilità di una palla che si è arrestata. Se, dopo essersi avvicinato, scopre che la palla è nel pantano o nell'acqua, il computer metterà una piastrina sotto la palla cosicché il giocatore potrà colpirla. Consideratelo un "balzo fortunato".

CARATTERISTICHE ADDIZIONALI
PRATICA DI "PUT" NELLO SPAZIO ERBOSO – Inizialmente il livello del putting è per il professionista. Per fare il "put" a livello di dilettante, ottenere la lunghezza del tiro premendo /. poi ottenere lo spazio erboso per il "put" premendo G, per uscire premere /.
LUNGHEZZA DEL TIRO – Per ottenere la lunghezza del tiro premere R quando sullo schermo si visualizzerà SELECT PLAYER. Uscire premendo /.
CARATTERISTICA PER ABORTIRE – Potete rivalutare SELECT PLAYER quasi in qualunque momento del gioco premendo /. Questo cancellerà la partita in corso.

DISPOSIZIONE DELLE BUCHE (VEDUTA DELL'ALTO) – Potete ottenere una "vista a volo d'uccello" della buca giocata al momento, premendo T. Per tornare alla partita, premere T.

TIRI DA OSTACOLI SABBIOSI ED ERBE LUNGHE – Qualsiasi tiro dalle erbe lunghe viene rallentato di parecchio. Per poter fare un buon tiro dagli ostacoli sabbiosi, si deve colpire la palla entro le due linee del centro perfetto (tiro diritto) sull'indicatore di potenza dello snap. Nella sabbia il legno non è una buona scelta.

TIRO PUNCH (LUNGO)
Un "tiro punch" è un tiro lungo e basso che passa sotto gli alberi.. Questo tiro può essere usato anche per servire e correre sullo spazio erboso.

DIFFICOLTÀ DI TIRO
SE I VOSTRI TIRI MANCANO DI POTENZA – lasciate il pulsante troppo presto, troppo tardi, o per niente

durante l'oscillazione all'indietro. Premere il pulsante per cominciare l'oscillazione e tenerlo premuto finché la mazza è al massimo (il punto più alto) dell'oscillazione e quindi lasciare.
SE I VOSTRI TIRI PIEGANO MOLTO VERSO SINISTRA O DESTRA – non premete il pulsante proprio nel momento in cui la mazza colpisce la palla. Rileggete la parte su "Come far Oscillare la Mazza e Colpire la Palla" e praticate il vostro calcolo del tempo sul livello "NOVICE" (principiante).

PERCORSI

CHAMPIONS CYPRESS CREEK – PERCORSO A			
OUT	3628 yarde	Par 36	
IN	3604 yarde	Par 35	
TOTALE	7232 yarde	Par 71	
DORAL COUNTRY CLUB – PERCORSO B			
OUT	3405 yarde	Par 36	
IN	3540 yarde	Par 36	
TOTALE	6945 yarde	Par 72	
ST. ANDREWS – PERCORSO C			
OUT	3516 yarde	Par 36	
IN	3473 yarde	Par 36	
TOTALE	6989 yarde	Par 72	
GAUNTLET COUNTRY CLUB – PERCORSO D			
OUT	3180 yarde	Par 36	
IN	3263 yarde	Par 36	
TOTALE	6443 yarde	Par 72	

©1987 Access Software Inc. Tutti i diritti riservati. Autorizzato a KIXX. Riproduzione vietata. Senza autorizzazione, è severamente proibito copiare, noleggiare o rivendere in qualsiasi modo questo programma.

WORLD CLASS LEADERBOARD™

ZIEL DES SPIELS
Das Ziel des Spiels ist, den Ball mit der geringstmöglichen Anzahl von Schlägen mit einem Golfschläger ins Loch zu bringen und Hindernisse zu vermeiden, die weitere Schläge (Punkte) kosten. Die niedrigste Punktezahl gewinnt.

LADENLEITUNG
Den Golfplatz wählen, auf dem gespielt werden soll und die Kassette auf der entsprechenden Seite rückschulen.

Die rückgespulte Kassette einlegen. Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig und **PLAY** auf Ihrem Kassettenrecorder drücken. Der gewählte Golfplatz wird dann geladen.

Golfplatz **A & B** – Seite 1
Golfplatz **C & D** – Seite 2.

Während des Spiels muß die Taste **PLAY** gedrückt bleiben. Soll derselbe Golfplatz nochmals gespielt werden oder wurde das Spiel mitten in der Runde abgebrochen und soll neu begonnen werden, das unter "Wie spielt man World Class Leaderboard" beschriebene Verfahren wiederholen. Sobald der Rand blinkt, die Kassette rückschulen und Taste **PLAY** drücken.

WIE SPIELT MAN WORLD CLASS LEADERBOARD
Wurde gewählt, das Spiel zu spielen, erscheint als nächstes der Spielerwahlbildschirm "SELECT PLAYER." Die meisten Spieloptionen werden am Bildschirm gewählt.

GOLFPLATZWahl
Beim ersten Laden bringt World Class automatisch Golfplatz A – Cypress Creek – ins Spiel.
Zum überwechseln auf einen anderen Golfplatz die Taste **SHIFT** niederhalten und **RETURN** drücken, worauf die Aufforderungsmeldung "INPUT COURSE" erscheint. Für den jeweils gewünschten Golfplatz einen der folgenden Buchstaben eingeben:

- A** Champions – Cypress Creek
- B** Doral Country Club
- C** St. Andrews
- D** Gauntlet Country Club

Werden mehr als 18 Löcher gewählt (siehe Schritt 4), erscheint am Ende jeder 18-Löcher-Runde eine Aufforderungsmeldung "NEW COURSE **Y** oder **N**". Wird ein neuer Golfplatz gewünscht, **Y** eintasten und den entsprechenden Buchstaben (d.h. A, B, C, D, ...) für den neuen Golfplatz eingeben. Zum erneuten Spielen auf demselben Platz **N** eintasten.

WAHL DER SPIELERANZAHL
World Class kann von bis vier Spielern gespielt werden. Jeweils 1, 2, 3 oder 4 eintasten.
EINGABE VON SPIELERNAMEN UND FÄHIGKEITSGRAD
Den Namen des ersten Spielers (bis 8 Zeichen) eintasten und **RETURN** drücken.

Danach den Fähigkeitsgrad des ersten Spielers wählen. Jeder Spieler kann unter seinem Fähigkeitsgrad entsprechenden Bedingungen teilnehmen. **K** für KIDS (Kinder), **A** für AMATEUR oder **P** für PROFESSIONAL (Profi) eingeben. Es folgt eine Beschreibung aller Fähigkeitsgrade.

FÄHIGKEITSGRAD	BESCHREIBUNG
KIDS	Schläge auf dieser Fähigkeitsstufe erfolgen ohne Links- bzw. Rechtsdrall und werden nicht vom Wind beeinflusst.
AMATEUR	Schläge auf dieser Fähigkeitsstufe werden nicht vom Wind beeinflusst, erfolgen aber mit Links- bzw. Rechtsdrall.
PROFESSIONAL	Die Schläge werden von Wind sowie Links- bzw. Rechtsdrall beeinflusst. Ebenso ist das Putten weitaus schwieriger.

Nachdem **NAME** und **FÄHIGKEITSGRAD** des ersten Spielers eingegeben wurde, dies für jeden weiteren Spieler wiederholen.

WAHL DER LÖCHERANZAHL
World Class kann mit computerisierter Punktezahl über 18 bis 72 Löcher gespielt werden. Zum Wählen der Löcheranzahl:

- F1** 18 Löcher
- F3** 36 Löcher
- F5** 54 Löcher
- F7** 72 Löcher

WAHL DER SCHLAGART
Automatisch gewählter normaler Schlag oder durch Drücken von **P** gewählter Punschschlag. Wurde der Punschschlag gewählt, erscheint ein **P** links neben der Golfschlägernummer.

SPIELABLAUF
GOLFSCHLÄGERWAHL
Die Schlägerwahl erfolgt durch Bewegen des Steuerhebels nach oben oder unten. Die nachstehende Tabelle zeigt die ungefähre Reichweite jedes Golfschlägers.

SCHLÄGER	KURZ	LANG
1W Holz Nr. 1	156	271
3W Holz Nr. 3	135	245
5W Holz Nr. 5	128	234
1I Eisen Nr. 1	110	220
2I Eisen Nr. 2	100	210
3I Eisen Nr. 3	88	202
4I Eisen Nr. 4	70	189
5I Eisen Nr. 5	67	181
6I Eisen Nr. 6	55	169
7I Eisen Nr. 7	50	153
8I Eisen Nr. 8	36	138
9I Eisen Nr. 9	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter*	1"	64"

*Der Computer wählt automatisch den Putter, sobald auf dem Grün gespielt wird.

ZIELEN DES SCHLAGS
Zum Zielen der Ballflugrichtung den Cursor verwenden. Beim Spiel auf Profiniveau darauf achten, die Auswirkung des Winds zu berücksichtigen.

WIND (nur Profi-Niveau)
Der senkrechte Strich zeigt die Windgeschwindigkeit an. Ein langer Strich bedeutet, daß der Wind den Schlag wesentlich beeinflusst. Jekürzer der Strich, umso schwächer der Wind.

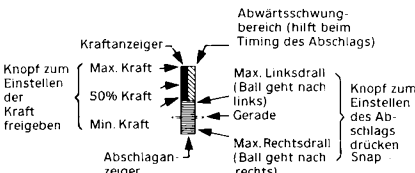
SCHWINGEN DES SCHLÄGERS UND SCHLAGEN DES BALLS

SCHRITT 1 – Den Schwung durch Niederhalten des Knopfes beginnen.

SCHRITT 2 – Die Kraft durch Freigeben des Knopfes beim Rückschwung bestimmen. Die Kraft ist nur am Scheitelpunkt des Rückschwungs am größten. Die Kraft wird durch Freigeben des Knopfes weit vor oder nach dem Scheitelpunkt wesentlich verringert.

Die beim Rückschwung verfügbare Kraft wird am oberen linken Teil des Kraft-/Abschlaganzeigers dargestellt.

KRAFT-/ABSCHLAGANZEIGER



SCHRITT 3 – Den Abschlag durch Drücken des Knopfes beim oder nahe dem Kontakt mit dem Ball einstellen. Abschlag gerade bei Berührung des Schlägers mit dem Ball (oder am Tee-Strich am Abschlaganzeiger) bewirkt einen geraden Schlag. Frühzeitiger Abschlag bewirkt Linksdrall des Balls (Ball geht nach links). Später Abschlag bewirkt Rechtsdrall des Balls (Ball geht nach rechts).

Die Schwungfolge ist demnach: Knopf – Freigabe – Knopf.

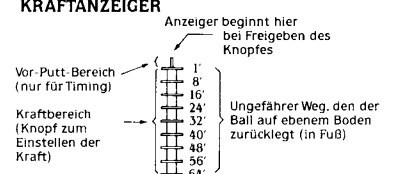
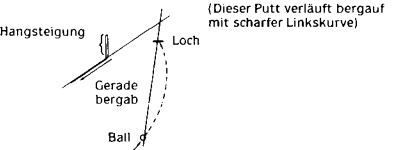
Der beste Weg zum Erlernen eines gleichmäßig geraden Abschlags des Balls liegt im üben auf dem übungssplatz.

PUTTEN

KIDS- UND AMATEURNIVEAU
Zum Zielen des Schlags den Cursor wie vorher beschrieben benutzen. Der Ball kann je nach Neigung des Grüns nach links oder rechts laufen. Um Ausmaß und Richtung der Kurve zu bestimmen, muß gelernt werden, den links von Spieler auf dem Grün dargestellten Steigungsanzeiger zu lesen.

Die erforderliche Kraft durch Berücksichtigung der Entfernung zum Loch schätzen. Den Knopf drücken und halten, bis die Kraft zum Erreichen des Loches ausreicht und dann freigeben. Der Golfspieler puttet automatisch.

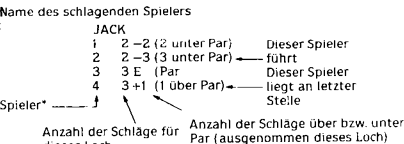
STEIGUNGSANZEIGER



PROFI-NIVEAU
Das Putten ist mit einer Ausnahme gleich wie für Amateure, wobei der Kraftanzeiger nur eine visuell genaue Ableitung zwischen 1' und 8' darstellt. Der Anzeiger hält bei 8', wonach die weitere Schätzung dem Spieler überlassen bleibt.

PUNKTEABLESUNG
Der Punkteanzeiger auf der rechten Seite des Bildschirms zeigt an, welcher Spieler schlägt, welche Spieler eingelocht haben, wieviele Schläge für das jeweilige Loch benötigt wurden und den Vergleich der Gesamtpunkte jedes Spielers mit dem Par für den Platz.

PUNKT ANZEIGER



SPIELREGELN

- SPIELEN WIE ES LIEGT.** Der Ball muß in der Lage gespielt werden, in der er landete. Ausgenommen davon sind Bälle, die im Wasser landen (siehe unten).
- IM WASSER.** Landet Ihr Ball im Wasser, erscheint und ertönt ein SPLASH-Signal. Es wird Entfernung abgezogen und der Ball automatisch dort platziert, wo er ursprünglich abgesclagen wurde.
- DER COMPUTER stimmt mit dem Spieler überein.** Die Schlagbarkeit eines zur Ruhe gelangten Balls zu bestimmen. Wird bei Annäherung festgestellt, daß sich der Ball im Schlamm oder Wasser befindet, legt der Computer eine kleine Unterlage unter den Ball, damit ihn der Spieler schlagen kann. Betrachten Sie dies als "glücklichen Aufsprung."

WEITERE SPIELVARIANTEN

ÜBUNGSGRÜN – Das Niveau zum Putten ist anfänglich auf "Profi" eingestellt. Zum Putten auf Amateurniveau den übungssplatz durch Drücken von / eingeben und danach das übungssgrün durch Drücken von **G** eingeben. Zum Ausgang / drücken.
ÜBUNGSPLATZ – Zum Eingang auf den übungssplatz **R** drücken, worauf der Bildschirm SELECT PLAYER (SPIELERWAHL) darstellt. Zum Ausgang / drücken.
ABBRUCH – Durch Drücken von / kann zu fast jedem Zeitpunkt im Spiel auf den Bildschirm SELECT PLAYER (SPIELERWAHL) zurückgesprungen werden, wodurch das im Ablauf befindliche Spiel abgebrochen wird.
LÖCHERANORDNUNG (VOGELSCHAU) – Durch Drücken von **T** ist eine "Vogelschau" des jeweils gespielten Loches möglich. Zur Rückkehr zum Spiel **T** drücken.

SCHLÄGE AUS BUNKERN UND HOHEM GRAS – Jeder Schlag aus hohem Gras wird erheblich "gedämpft." Um einen guten Schlag aus einem Sandbunker zu erzielen, muß der Ball innerhalb zweier Striche von der genauen Mitte (gerader Schlag) auf dem Kraft-/Abschlaganzeiger abgeschlagen werden. Holzschlägern ist bei Schlägen aus Sand abzuraten.

PUNCHSCHLAG – Ein "Punch"-Schlag ist ein Schlag mit niedriger Flugbahn unter Bäumen. Dieser Schlag kann auch dazu benutzt werden, den Ball aufzuwerfen und auf das Grün laufen zu lassen.

FEHLERSUCHE
KRAFTLOSER SCHLAG – Entweder wurde der Knopf beim Rückschwung zu früh oder zu spät bzw. überhaupt nicht freigegeben. Zum Beginn des Schwungs den Knopf drücken und niederhalten, bis sich der Schläger am Scheitelpunkt des Rückschwungs befindet und dann freigeben.
STARKER LINKS- BZW. RECHTSDRALL – Der Knopf wird nicht genau bei Berühren des Schlägers mit dem Ball gedrückt. Abschnitt "Schwingen des Schlägers und Schlagen des Balls" nochmals durchlesen und das Timing auf ANFÄNGER-Niveau üben.

GOLFPLÄTZE

CHAMPIONS CYPRESS CREEK – PLATZ A	
AUSWÄRTS	3628 Yard
EINWÄRTS	3604 Yard
GESAMT	7232 Yard

DORAL COUNTRY CLUB – PLATZ B	
AUSWÄRTS	3405 Yard
EINWÄRTS	3540 Yard
GESAMT	6945 Yard

ST. ANDREWS – PLATZ C	
AUSWÄRTS	3516 Yard
EINWÄRTS	3473 Yard
GESAMT	6989 Yard

GAUNTLET COUNTRY CLUB – PLATZ D	
AUSWÄRTS	3180 Yard
WINWÄRTS	3263 Yard
GESAMT	6443 Yard

©1987 Access Software Inc. Alle Rechte vorbehalten. Zugelassen gemäß KIXX ®. Programm urheberrechtlich geschützt. Unberechtigte Verfielfältigung, Verleih oder Wiederverkauf auf jedwede Weise strengstens verboten.