

GRANDSTAND

THE ULTIMATE SPORTS
COMPILATION



WORLD CLASS LEADERBOARD - PRO TENNIS TOUR

GAZZA'S SUPER SOCCER • CONTINENTAL CIRCUS

ENGLISH-ITALIANO

DOMARK

INDEX

ENGLISH

Loading Instructions

Gazza's Super Soccer

Pro Tennis Tour

Continental Circus

World Class LeaderBoard

ITALIANO

Istruzioni di Caricamento

Gazza's Super Soccer

Pro Tennis Tour

Continental Circus

World Class LeaderBoard



ENGLISH

GRANDSTAND – LOADING INSTRUCTIONS

Amiga

Gazzas Super Soccer:

Insert disk marked Gazzas Super Soccer and switch on machine.

Pro Tennis Tour:

Insert disk marked Pro Tennis Tour and switch on machine.

Continental Circus:

Insert disk marked Continental Circus and switch on machine.

World Class Leaderboard:

Insert disk marked World Class Leaderboard and switch on machine. Move the pointer to the Program Disk icon, double click the mouse button then double click on the **Golf** icon to run the game or the **Tools** icon to run the course editor.

Atari ST

Gazzas Super Soccer:

Insert disk marked Gazzas Super Soccer and switch on machine. Select appropriate option from onscreen menu.

Pro Tennis Tour:

Insert disk marked Pro Tennis Tour and switch on machine.

Continental Circus:

Insert disk marked Continental Circus and switch on machine. Select appropriate option from onscreen menu.

World Class Leaderboard:

Insert disk marked Leaderboard and switch on machine. Select appropriate option from onscreen menu.

Commodore 64

Gazzas Super Soccer:

Insert disk label side up and type: LOAD"" 8,1
Select appropriate option from onscreen menu.

Pro Tennis Tour:

Insert disk label side up and type: LOAD"" 8,1
Select appropriate option from onscreen menu.

Continental Circus:

Insert disk label side up and type: LOAD"" 8,1
Select appropriate option from onscreen menu.

World Class Leaderboard:

Insert disk label side up and type: LOAD"" 8,1
Select appropriate option from onscreen menu.

Amstrad

Gazzas Super Soccer:

Insert disk 1, side A and type RUN"DISC
Select appropriate option from onscreen menu.

Pro Tennis Tour:

Insert disk 1, side A and type RUN"DISC
Select appropriate option from onscreen menu.

Continental Circus:

Insert disk 1, side B and type RUN"DISC

World Class Leaderboard:

Insert disk 2, side A and type RUN"DISC

CASSETTE LOADING

N.B. World Class Leaderboard is situated on the same side of the tape as Gazzas Super Soccer. When first playing, reset your tape counter to zero and note the number that Gazzas Super Soccer ends at. When playing World Class Leaderboard fast forward the tape to the counter number that you have noted down.

ommodore 64

azzas Super Soccer:

Insert tape 1, side A. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press play on the tape recorder.

ro Tennis Tour:

Insert tape 2, side A. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press play on the tape recorder.

ontinental Circus:

Insert tape 2, side B. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press play on the tape recorder.

orld Class Leaderboard:

Insert tape 1, side A. Fast forward to tape counter number _____. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press play on the tape recorder. Courses A & B are located on side A of the cassette, Courses C & D are located on side B.

pectrum 48K / 128K

azzas Super Soccer:

Insert tape 1, side A
48K owners type:
128K owners:

LOAD""

Use loader option.

ro Tennis Tour:

Insert tape 2, side A
48K owners type:
128K owners:

LOAD""

Use loader option.

ontinental Circus:

Insert tape 2, side B
48K owners type:
128K owners:

LOAD""

Use loader option.

World Class Leaderboard:

Insert tape 1, side A. Fast forward to tape counter number

_____.

48K owners type:

128K owners:

LOAD""

Use loader option.

Courses A & B are located on side A of the cassette, C & D are located on side B.

Amstrad

Gazzas Super Soccer:

Insert tape 1, side A. Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first (I is obtained by pressing Shift and '@' key).

Pro Tennis Tour:

Insert tape 2, side A. Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first (I is obtained by pressing Shift and '@' key).

Continental Circus:

Insert tape 2, side B. Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first (I is obtained by pressing Shift and '@' key).

World Class Leaderboard:

Insert tape 1, side A. Fast forward to tape counter number

_____.

Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first (I is obtained by pressing Shift and '@' key).

Courses A & B are located on side A of the cassette, Courses C & D are located on side B.

Amstrad

Gazzas Super Soccer :

Introduisez la cassette 1, face A. Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez un lecteur de disquettes connecté, tapez d'abord ITAPE (l s'obtient en appuyant à la fois sur les touches SHIFT et '@')

World Class Leaderboard :

Introduisez la cassette 1, face A. Faites dérouler la cassette jusqu'au numéro de compteur _____.

Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez un lecteur de disquettes connecté, tapez d'abord ITAPE (l s'obtient en appuyant à la fois sur les touches SHIFT et '@')

Les terrains A et B se trouvent sur la face A de la cassette. Les terrains C et D se trouvent sur la face B.

Pro Tennis Tour :

Introduisez la cassette 2, face A. Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez un lecteur de disquettes connecté, tapez d'abord ITAPE (l s'obtient en appuyant à la fois sur les touches SHIFT et '@')

Continental Circus :

Introduisez la cassette 2, face B. Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez un lecteur de disquettes connecté, tapez d'abord ITAPE (l s'obtient en appuyant à la fois sur les touches SHIFT et '@')



The Menus

The first item of the game is the start-up menu, which allows you to start playing your first match (this gives a default selection of 2 teams), to set up one or two player mode (in one player mode you will always play against the computer), or to go into further menus to access the more complex features of the game. The actions of these further menus are self explanatory, and will allow you to set up your own custom leagues and cups (either using the available teams or with your own predefined teams), to practice various set pieces, to change the length of play during each half of the game etc. The best way to get familiar with all of the options available is to explore the different menus in the game.

Note that after you have set up a special team, league or cup you may save them at the end of any week or round. If your chosen team has performed well in the past, then the available skill and speed factors of your players will increase. One special feature that we have provided is that if you save your team, league or cup onto tape from a C64, Spectrum or Amstrad, you will be able to load the information back in again into any of the three machine types. This means that the saved data is compatible with all three machines. There is ONLY a tape save option on the C64, Spectrum or Amstrad version.

One final feature to note is that we haven't provided the names of any players in the teams available with the game. We have left these free for you to enter in the menus. This is because we don't know the transfer intentions of all the managers in Europe over the coming season. It also means that if you've always wanted to play for your favourite team then you can easily do so!

Player Controls

The player you are controlling is marked on the screen by a small triangle above his head. If this player has control of the ball the triangle will be flashing. Your player will follow your joystick or keyboard movements about the pitch. There are three views of the pitch, either the middle section (which is a side-on view), or either of the two ends looking towards the goalmouth. This means that you get a good view of the goal when you wish to take a shot. Once you are controlling a player off the ball, you will always keep control of him unless you press fire. Control will then go to your player which is nearest the ball. The exception is your goalkeeper — to get control of him at any time you must press the SPACE BAR on the 16-bit machines and ENTER on 8-bit machines. He can then be moved about in the normal way. He can be made to dive by pressing the fire button and moving in the required direction. To restore control to your other players you must press the SPACE BAR or ENTER again.

Kicking or Throwing the Ball

When you have control of the ball you then have the ability to kick it in the direction of your choice. You may choose the exact amount of strength, height and spin on your kick by the length of time you press fire, pull down on the joystick, and pull left or right on the joystick respectively. So, if you wish to kick a strong high ball with spin to the left then press the fire button and pull the joystick back and to the left. As an additional help we have provided a BOOT-O-METER in a triangle in the centre of the lowest part of the screen. If you watch how the dot moves and grows, you will be able to precisely determine the effect of your kick. Goal kicks, free kicks, penalties, corners and even throw-ins are all under BOOT-O-METER control.

Tackling

If you wish to tackle an opposition player to gain possession of the ball then you must approach within tackling range and press the fire button. If you are up against a highly skilled player then you will have to be persistent!

© 1989 Entertainment International (UK) Ltd. "GAZZA" is a trademark of Paul Gascoigne Promotions Limited.

PRO TENNIS TOUR

AMIGA & ATARI ST

When the title screen appears, press the button on the joystick connected to Port 2.

The name and year of a championship appears on the screen (for example, AUSTRALIAN OPEN 1912). At the back of the manual, you'll find lists of the winners of the four competitions featured in Pro Tennis Tour. Find the year under the appropriate list and type in the last name of that year's winner. Ignore any first name initials. For instance, if J.C. Parke was the correct answer, you would only type PARKE. If you make a mistake, press the LEFT ARROW key or BACKSPACE and re-enter the name. Press RETURN. You have three chances to give a correct answer.

You now see the Main Menu. Use the joystick to scroll up and down the menu. Highlight the option you want and press the button on the joystick connected to Port 1. If this is your first time playing Pro Tennis Tour, you might want to select PRACTICE to work on your serving and receiving before you participate in a tournament.

Controlling Your Player

Use the joystick to move the player on the screen. Press the joystick button to pull back for a swing; release the joystick button to swing at the ball.

Selecting from Menus

Move your joystick up or down to highlight an option; press the joystick button to select it.



Pausing the Game

During Tournaments, you can pause the game by pressing P. To resume play, press the joystick button.

Replay

You can watch a 3-D replay of the round you are about to play. Press R before the ball is served. The replay is shown immediately after a point is won. Replay is only available in Tournaments and in Two Players mode.

Stopping at Set or Practice Session

Press ESC to stop a set or practice session. If you are serving, press ESC and the joystick button at the same time and hold them down. Release after a few seconds. Stopping a set during a Tournament automatically awards the game to your opponent.

Editing Player Names and Rankings

You can edit the name and rating of any player. Select RANKING from the Main Menu. When the players and their ranks appear, press E. Type the name of a player (a pre-existing player or one of your own) and press RETURN. Now type the player's new rating and press RETURN. You can edit as many players as you like. When you're finished editing players, press ESC to return to the RANKING screen. Press the joystick button to return to the Main Menu.

Quitting the Game

To quit Pro Tennis Tour, turn off your computer.

COMMODORE 64

After a few minutes, the name and date of a tournament appear on the screen. You must therefore type in the surname of the winner of this tournament, on the keyboard. To do this, consult the appendices of the manual. You must only enter the surname of the player (do not enter either the initial of the first name or the full stop). When the surname has been entered, you must confirm it by pressing the RETURN key. Then you will see the presentation page appear, followed by the main menu.

CAREFUL: Your joystick must be connected to Port 2.

Playing Pro Tennis Tour:

Choosing an option in the main menu:

You simply use the joystick to choose one of the menu's options (the chosen option will be encircled). To confirm an option, you must press the firing button on your joystick.

Serving

When you play against the computer, you always begin by serving. Click on the firing button of your joystick, then move the black marker to left or right (depending on where you're serving from) with the joystick and position it where you want to send the ball.

NB: In the "ADVANCED" and "PROFESSIONAL" modes, take care to practise before beginning a game. In these modes, you must press the firing button of your joystick a second time to hit the ball, otherwise the ball will land in the net or outside the serving lines.

Returning the Ball

During the exchange, press the firing button of your joystick to swing back and release it to send back the ball.

NB: The player stops moving when you press the firing button of your joystick. At this precise moment it is possible to choose the type of hit (LOB or SMASH).

The lob: Before releasing the firing button of your joystick, move the joystick backwards.

The smash: Before releasing the firing button of your joystick,

move the joystick backwards.

Leaving an option and returning to the Selection Screen previously chosen:

To leave an option, press the H key (AMSTRAD) or ENTER key (SPECTRUM).

Remarks

In comparison with the ATARI and AMIGA versions, PRO TENNIS TOUR COMMODORE has several differences.

- In the TOURNAMENT option, the TABLE option is replaced by GIVE UP. This option enables you to abandon a tournament.
- It is not possible to see a REPLAY.
- It is not possible to save a current game (STORAGE) or a ranking (RANKING).

AMSTRAD & SPECTRUM

After a few minutes, the name and date of a tournament will appear on the screen. You must therefore enter the name of the winner of this tournament on the keyboard. To do this, consult the appendices of this manual. You should only enter the player's surname (don't enter either the initial or a full stop). Once the surname has been processed, the title page will appear, followed by the main menu.

If you don't do anything, the game will automatically go into demonstration mode. To return to the main menu, simply click on the firing button of your joystick (or on the space bar or the COPY key) (AMSTRAD) or < key or ENTER key (SPECTRUM).

Playing Pro Tennis Tour

The keyboard controls are the following for the AMSTRAD:

	Player 1	
	AZERTY keyboard	QWERTY keyboard
Upward movement	Q	A
Downward movement	A	Q
Movement to the right	E	E

Movement to the left W Z
Choice and validation of a shot: COPY key.

Player 2

	AZERTY keyboard	QWERTY keyboard
Upward movement	I	I
Downward movement	K	K
Movement to the right	P	P
Movement to the left	O	O
Choice and validation of a shot: Space bar.		

SPECTRUM:

Player 1

	QWERTY keyboard
Upward movement	Q
Downward movement	A
Movement to the right	R
Movement to the left	E
Choice and validation of a shot: <key	

Player 2

	AZERTY keyboard
Upward movement	I
Downward movement	K
Movement to the right	P
Movement to the left	O
Choice and validation of the shot: ", " key	

Using the joystick: Movements in the four directions are made using the joystick. The choice and validation of a shot is made using the firing button of your joystick.

Choosing an option in the Main Menu

Simply use the joystick (or the Q and A keys) to choose one of the menu's options (the selected option will appear underlined and highlighted). To validate an option, you must press the firing button of your joystick or the COPY key (AMSTRAD) or < key (SPECTRUM).

Serving

When you play against the computer, you begin by serving. Click on the firing button of your joystick or the COPY key or

space bar (AMSTRAD) or < key (SPECTRUM), then move the crosshair from left to right (depending on the place from which you're serving) with the joystick or the W and E keys or the P and O keys, and position it where you want the ball to go.

NB: In the "ADVANCED" and "PROFESSIONAL" modes, take care to practice before beginning a game.

In these modes, you must release the firing button of your joystick at the right moment, otherwise the ball will land in the net or be out.

Returning the Ball

During the exchange, press the firing button of your joystick (or the COPY key or space bar) (AMSTRAD) or < key (SPECTRUM), to swing back and release it to hit the ball.

NB: The player stops moving when you press the firing button of your joystick.

Leaving an option and returning to the Selection Screen previously chosen:

To leave an option, press the H key (AMSTRAD) or ENTER key (SPECTRUM).

Remarks

In comparison with the ATARI and AMIGA versions, PRO TENNIS TOUR AMSTRAD AND SPECTRUM has several differences.

- The main menu has two extra functions: The option TWO PLAYERS and the DEMO option.
- In the TOURNAMENT option, you can only give your name with the joystick or the keyboard controls.
- It is not possible to see a REPLAY.
- The TABLE option does not exist.
- In the PRACTICE option, it is not possible to play with two players.
- It is not possible to save a game currently taking place (STORAGE) or to rank players (RANKING).
- It is possible to choose the side of the court on which the player will play. To do this, choose the Mode option, then PLAY BACK if you want to play at the back of the court or PLAY FRONT if you want to play at the front of the court.
- It is possible to see a demonstration by selecting the DEMO option.

USING PRO TENNIS TOUR

The Main Menu

From the Main Menu you can choose to practice serving and receiving, participate in tournaments, view your current ranking, and adjust the difficulty level of the game. You can also save your current progress in the game and load previously saved games.

Tournament

Table

Table lets you see the results of the last matches in the tournament. The table is larger than the screen — use the joystick to bring different scores into view. The numbers to the right of each player are the number of games he won in the sets against the opponent above or below him. To exit the Table, press the joystick button. Note: If you haven't played any tournament matches, selecting this option has no effect.

If you win, you'll see the results up to your match. When you finally lose a match, you'll see the results of the entire tournament up to the final match.

Play

Play lets you play in a tournament. If you just started Pro Tennis Tour, you must enter your name before competing. Enter your name and press RETURN. Your rank will automatically be 64th. A screen appears announcing the tournament you're about to play in. Press the joystick button to bypass the announcement, then press the joystick button again to bypass the screen announcing your next match.

Matches are played as in real tennis, except that you always have the first serve. Note that you never see your player change sides — for simplicity's sake, your player always appears in the foreground. Your score appears on the screen between games. When the score is on the screen, the match is paused — press the joystick to continue. You can save a tournament in progress after completing one full match.

When the match is over, your final score appears. Press the

joystick button to exit to the Tournament menu. If you won your match, select PLAY again to begin your next match. If you lost your match, selecting PLAY enters you in the next tournament.

Once you've taken part in Melbourne Open, you're qualified to play in the French Open at Roland Garros (regardless of your score in Melbourne). The next tournament on the circuit is the All England Championship in Wimbledon, followed by the U.S. Open at Flushing Meadow. Tournaments are always played in this order, but you don't have to play a tournament all the way through in order to go on to the next one (see Stopping a Set or Practice Session on the Command Summary Card).

Note: Only the first two matches (the sixteenth and eighth finals) of the tournament can be played in Easy mode. The third match (the quarter final) is always played in at least Advanced mode.

Main Menu

Returns you to the Main Menu.

Practice

Two Players

This lets you play against a human opponent using a second joystick. Unlike the Play mode you and your opponent change sides after each game.

Machine

Machine lets you practice with an automatic serving machine. Six different programs help you strengthen your strokes. Each program adds a new level of complexity by hitting balls to new locations on the court or introducing a more difficult pattern. Program 1 lets you practice returning the ball from the baseline. Programs 2 and 3 hit balls into the service courts as well as the area just past the service line. Program 4, 5 and 6 let you practice returning the ball from all areas of the court.

The surface type you're practicing on depends on which Tournament you last played in. If you're on a grass court and you want to practice on clay or cement, select PLAY and go

to the Tournament that has the type of surface you want to practice on. Once you're in the tournament with the surface type you want, stop the match and then return to Practice mode.

Grass — Wimbledon

Clay — French Open

Cement — Australian Open or U.S. Open

Service

This lets you work on your serve. You can serve as long as you want.

Main Menu

Returns you to the Main Menu.

Mode

Easy

When you first load Pro Tennis Tour, you're automatically playing in Easy mode. Serving is relatively simple in Easy mode — the ball always goes over the net, so you really only need to place the crosshair in the correct court to make a good serve. Returning the ball is easy, as if you had an easy-to-handle oversized racket. In addition, a small black cursor indicates where you should position your player in order to hit the ball.

Advanced

In Advanced mode, all of the aids provided in Easy mode are gone. There's no guarantee that the ball will make it over the net when serving, and returning the ball takes greater precision. In addition, there's no longer a small black cursor to help you position your player.

Professional

Playing in Professional mode calls for a more varied approach and sophisticated technique. As professionals, you and your opponent hit harder, so the ball travels faster. It's important that you position yourself quickly and press the joystick button at the right time because your precise position in relation to the ball becomes critical.

Main Menu

Returns you to the Main Menu.

Ranking

Each player receives a rating measuring his ability and aggressiveness on the court. All players (including you) are ranked according to this score.

When you select Ranking, the ranking chart appears. Use the joystick to scroll through the players on the chart. The number to the right of the player's name is his current rank; the number to the left is his current rating. When you first load Pro Tennis Tour, your rank is 64th.

You can move up or down the ranking chart according to how well you play in your matches. Remember that only the first 64 players appear on the ranking chart. To exit Ranking, press the joystick button.

You can also edit the players and their ranks as desired.

Storage

Load Game

In the STORAGE MENU, select the option LOAD GAME allows a few seconds for the program to load. Then go back to the main menu and select first TOURNAMENT and then PLAY.

You can start playing again where you left off during any tournament.

Save Game

After a match has been played and the message "GAME, SET AND MATCH" has been displayed, press the joystick button to exit to the main menu. Select STORAGE in the main menu and then select SAVE GAME. Your last match will automatically be saved, as well as your ranking and the number of points you have gained.

Main Menu

Returns you to the Main Menu.

TENNIS TECHNIQUES

Serving

Serving is a three-step process.

1. Push the fire button on the joystick to toss up the ball.
2. In front of the server on the court, you'll see a crosshair (+). Guide the crosshair over to your opponent's service court (diagonal to you) where you want the ball to land.
3. Push the button to hit the ball. **Note:** In Easy mode, you don't have to push the button a second time.

If you're slow in guiding the cursor, the ball will be launched automatically. If you push the fire button too early, the ball will go outside the boundaries.

Use the serve as an offensive attack. Keep your opponent in as defensive of a position as possible.

Returning the serve

When returning a serve, your ability to play as offensively as possible is critical.

Various strokes

Groundstrokes

Strokes are defined as contact between the ball and the racket. When you hit the ball after it bounces off the ground once, it's called a groundstroke. The two main groundstrokes are the forehand and the backhand. Whether you hit a forehand or backhand depends on your relation to the arriving ball. In most cases, if you're to the left of the arriving ball, you'll hit a forehand stroke.

The distance between you and the ball influences the angle of your hit. Depending on the spot you aim for, you must be positioned accordingly to determine the return angle.

Try not to remain motionless when you're hitting. Stay on the move so you're just a few steps away from getting into perfect position for the ball. Think ahead and anticipate your opponent's game plan. If you're unable to anticipate your opponent's moves, try to return to the centre of the court so you're in relatively good position to run for a ball hit to either your forehand or backhand.

Lob

The lob is a high, arcing hit, usually placed deep in the court. You can use this hit when the opponent runs up to the net and you're in bad position to receive his hit. This forces your opponent to retreat from the net. In Pro Tennis Tour, the Lob is automatically controlled by the computer.

Volley

The volley is an attacking stroke played before the ball touches the ground. It is usually played in the service courts at net position. The volley can be forehand or backhand. When you hit a volley, try to hit the ball across the court as much as possible to increase the chances of it landing within bounds.

Volley serves: This stroke is accomplished by progressing to a volley as the serve is carried out.

The second volley: This play is carried out after the opponent successfully returns the ball after your initial volley; you close to the net so you can smash the ball.

Attacking your Opponent

Down the line shot: You send the ball straight down the sideline.

Cross court shot: You hit the ball diagonally so it cuts across the court.

Passing shot: You hit the ball past the opponent to the extreme left or right as he is dashing to the net for position.

Approach shot: You hit the ball as you approach the net.

Ship shot: You hit the ball with moderate force to draw your opponent forward.

Note: A drop shot is when you hit the ball just over the net. This is the only attacking shot you can't perform in Pro Tennis Tour.

Spin Techniques on the Ball

The top spin causes the ball to spin downward, pressuring the ball to dip over the net quickly. A top spin also makes the ball travel forward faster once it hits the ground.

The underspin causes the ball to spin back towards you. When the ball lands, there is less forward momentum on the

ball so it “dies” more quickly.

The side spin causes the ball to spin right or left, according to which direction you hit it. A side spin curves the trajectory of the ball.

The computer automatically selects the spin technique depending on ball velocity, type of court surface, and player’s position.

RULES OF THE GAME

The Tennis Court

Alley: The alley is used only in doubles play. In singles play, the alley is considered out.

Baseline: You may not hit the ball beyond this line; if you do, it’s out.

Centremark: You must stand to either side of the centremark when serving. The side you serve from is set; you cannot choose for yourself.

Post and singles post: In singles play, you must return the ball over the net and between the singles posts.

Right and left court: You must hit the ball into one of these areas when serving. You always serve into the court diagonal from the side you’re serving from.

Service line: When serving, you may not hit the ball beyond this line; if you do, it’s a fault.

Singles sideline: This is the sideline for singles play. Any ball hit outside of the singles sideline is considered out.

Balls hit on the line are considered in.

Scoring

- For you to score, two things must happen:
 - You must hit the ball into your opponent’s half of the court; the ball may not bounce more than once in your court before you hit it.
 - Your opponent must fail to return the ball to your half of the court.
- Tennis consists of game, set and match.

Game: The scoring system is 15, 30, 40 and game. If you and your opponent are tied at 40, it’s deuce. At deuce, the first

one to win two points in a row wins the game. When you win a point at deuce, you have an advantage; that means you only need to win one more point to win the game. When a player has an advantage, you’ll see “ADV.PL.1” or “ADV.PL.2”, depending on who has the advantage. If you or your opponent win one point (have the advantage) and then lose the next point, the score returns to deuce.

Set: The first to win six games wins the set. If you’re tied at 6 games, you play a tie-breaking seventh game. In this game, the first to reach six points wins the game; you must win the game by two points. Note: The tie-breaker is not scored like the regular game (i.e., 15, 30, 40, game). Each point won is a single point; the first to reach six points wins.

Match: Each match consists of five sets. The first to win three sets wins the match.

Serving

- You always serve first against the computer. If you’re playing against a friend, joystick 2 serves first. You alternate serves after each game. You change ends of the court only when you’re playing against a human opponent; you’ll change at the end of the first, third and every subsequent alternate game of each set.
- You always begin service from the right side of your court, alternating courts on each serve. You must serve the ball into your opponent’s service court, which is diagonal from yours.
- You get two chances to get the ball into your opponent’s service court. A serve is not good if: a) you hit the ball into the net or b) you hit the ball outside of your opponent’s service court. When you miss the first serve, it’s called a fault. When you miss the second serve, it’s a double fault. If you get a double fault, your opponent gets the point.
- In contrast to actual tennis rules, you can’t randomly select your serving position since it’s preselected by the computer to avoid facilitation of aces (a served ball that your opponent never touches with his/her racket). Likewise, you will never commit a foot fault (step over the baseline on your serve).

- 5) If you hit the net on the first serve and the ball falls into your opponent's service court, it's a let and you get to take the serve over. If it hits the net and doesn't go into your opponent's service court, it's a fault.

Judges

The judges make the call when the ball goes out of bounds or when there's a service fault.

Umpire: He oversees all play and can overrule a judge or linesman if necessary.

Net judge: He checks that the ball goes over the net cleanly on the serves.

Footfault judge: He checks that the server's feet don't go over the line when he serves. (There is no footfault in Pro Tennis Tour).

Linesman: He checks where the ball lands in relation to the line.

Time Outs

There are no limit on number of time outs or lengths of time outs in Pro Tennis Tour.

Penalties

The only penalty in Pro Tennis Tour is the following: if you wait more than 30 seconds before serving the referee will shout out "TIME" and you will have a penalty point.

(C) UBISOFT BLUE BYTE

APPENDICE

MEN'S SINGLES WINNERS LIST

FRENCH OPEN

Winners of the French Open

(Roland Garros since 1928)

Singles men

1928	H. COCHET	1965	F.S. STOLLE
1929	R. LACOSTE	1966	A.D. ROCHE
1930	H. COCHET	1967	R.S. EMERSON
1931	J. BOROTRA	1968	K.R. ROSEWALL
1932	H. COCHET	1969	R.G. LAVER
1933	J.H. CRAWFORD	1970	J. KODES
1934	G. VON CRAMM	1971	J. KODES
1935	F.J. PERRY	1972	A. GIMENO
1936	G. VON CRAMM	1973	I. NASTASE
1937	H. HENKEL	1974	B. BORG
1938	J.D. BUDGE	1975	B. BORG
1939	W.D. MACNEILL	1976	A. PANATA
1946	M. BERNARD	1977	G. VILAS
1947	J. ASBOTH	1978	B. BORG
1948	F.A. PARKER	1979	B. BORG
1949	F.A. PARKER	1980	B. BORG
1950	J.E. PATTY	1981	B. BORG
1951	J. DROBNY	1982	M. WILANDER
1952	J. DROBNY	1983	Y. NOAH
1953	K.R. ROSEWALL	1984	I. LENDL
1954	M.A. TRABERT	1985	M. WILANDER
1955	M.A. TRABERT	1986	I. LENDL
1956	L.A. HOAD	1987	I. LENDL
1957	S. DAVIDSON	1988	M. WILANDER
1958	M.G. ROSE	1989	M. CHANG
1959	N. PIETRANGELI		
1960	N. PIETRANGELI		
1961	M. SANTANA		
1962	R.G. LAVER		
1963	R.S. EMERSON		
1964	M. SANTANA		

ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

Winners of Wimbledon

(Result since 1877)

Singles men

1877	S.W. GORE	1913	A.F. WILDING
1878	P.F. HADOW	1914	N.E. BROOKES
1879	J.T. HARTLEY	1919	G.L. PATTERSON
1880	J.T. HARTLEY	1920	W.T. TILDEN
1881	W. RENSRAW	1921	W.T. TILDEN
1882	W. RENSRAW	1922	G.L. PATTERSON
1883	W. RENSRAW	1923	W.M. JOHNSTON
1884	W. RENSRAW	1924	J. BOROTRA
1885	W. RENSRAW	1925	R. LACOSTE
1886	W. RENSRAW	1926	J. BOROTRA
1887	H.F. LAWFORD	1927	H. COCHET
1888	E. RAINSHAW	1928	R. LACOSTE
1889	W. RENSRAW	1929	H. COCHET
1890	W.J. HAMILTON	1930	W.T. TILDEN
1891	W. BADDELEY	1931	S.B. WOOD
1892	W. BADDELEY	1932	H.E. VINES
1893	J. PIM	1933	J.H. CRAWFORD
1894	J. PIM	1934	F.J. PERRY
1895	W. BADDELEY	1935	F.J. PERRY
1896	H.S. MANOHY	1936	F.J. PERRY
1897	R.F. DOHERTY	1937	J.D. BUDGE
1898	R.F. DOHERTY	1938	J.D. BUDGE
1899	R.F. DOHERTY	1939	R.L. RIGGS
1900	R.F. DOHERTY	1946	Y. PETRA
1901	A.W. GORE	1947	J.A. KRAMER
1902	H.L. DOHERTY	1948	R. FALKENBURG
1903	H.L. DOHERTY	1949	F.R. SCHROEDER
1904	H.L. DOHERTY	1950	J.E. PATTY
1905	H.L. DOHERTY	1951	R. SAVITT
1906	H.L. DOHERTY	1952	F.A. SEDGMAN
1907	N.E. BROOKES	1953	E.V. SEIXAS
1908	A.W. GORE	1954	J. DROBNY
1909	A.W. GORE	1955	M.A. TRABERT
1910	A.F. WILDING	1956	L.A. HOAD
1911	A.F. WILDING	1957	L.A. HOAD
1912	A.F. WILDING	1958	A.J. COOPER

1959	A. OLMEDO	1975	A. ASHE
1960	N.A. FRASER	1976	B. BORG
1961	R.G. LAVER	1977	B. BORG
1962	R.G. LAVER	1978	B. BORG
1963	C.R. McKINLEY	1979	B. BORG
1964	R.S. EMERSON	1980	B. BORG
1965	R.S. EMERSON	1981	J. McENROE
1966	M. SANTANA	1982	J. CONNORS
1967	J.D. NEWCOMBE	1983	J. McENROE
1968	R. LAVER	1984	J. McENROE
1969	R. LAVER	1985	B. BECKER
1970	J. NEWCOMBE	1986	B. BECKER
1971	J. NEWCOMBE	1987	P. CASH
1972	S. SMITH	1988	S. EDBERG
1973	J. KODES	1989	B. BECKER
1974	J. CONNORS		

U.S. OPEN

Winners of the U.S. Open

Forest Hills until 1977, Flushing Meadow since 1978

Singles men

1881	R.D. SEARS	1899	M.D. WHITMAN
1882	R.D. SEARS	1900	M.D. WHITMAN
1883	R.D. SEARS	1901	W.A. LARNED
1884	R.D. SEARS	1902	W.A. LARNED
1885	R.D. SEARS	1903	H.L. DOHERTY
1886	R.D. SEARS	1904	H. WARDS
1887	R.D. SEARS	1905	B.C. WRIGHT
1888	H.W. SLOCUM	1906	W.J. CLOTHIER
1889	H.W. SLOCUM	1907	W.A. LARNED
1890	O.S. CAMPBELL	1908	W.A. LARNED
1891	O.S. CAMPBELL	1909	W.A. LARNED
1892	O.S. CAMPBELL	1910	W.A. LARNED
1893	R.D. WRENN	1911	W.A. LARNED
1894	R.D. WRENN	1912	M.E. McLOUGHLIN
1895	F.H. HOVEY	1913	M.E. McLOUGHLIN
1896	R.D. WRENN	1914	R.N. WILLIAMS
1897	R.D. WRENN	1915	W.M. JOHNSTON
1898	M.D. WHITMAN	1916	R.N. WILLIAMS

1918 R.L. MURRAY
 1919 W.M. JOHNSTON
 1920 W.T. TILDEN
 1921 W.T. TILDEN
 1922 W.T. TILDEN
 1923 W.T. TILDEN
 1924 W.T. TILDEN
 1925 W.T. TILDEN
 1926 R. LACOSTE
 1927 R. LACOSTE
 1928 H. COCHET
 1929 W.T. TILDEN
 1930 J.H. DOEG
 1931 H.E. VINES
 1932 H.E. VINES
 1933 F.J. PERRY
 1934 F.J. PERRY
 1935 W.L. ALLISON
 1936 F.J. PERRY
 1937 J.D. BUDGE
 1938 J.D. BUDGE
 1939 R.L. RIGGS
 1940 W.D. McNEIL
 1941 R.L. RIGGS
 1942 F.R. SCHROERER
 1943 J.R. HUNT
 1944 F.A. PARKER
 1945 F.A. PARKER
 1946 J.A. KRAMER
 1947 J.A. KRAMER
 1948 R.A. GONZALES
 1949 R.A. GONZALES
 1950 A. LARSEN
 1951 F.A. SEDGMAN
 1952 F.A. SEDGMAN
 1953 M.A. TRABERT
 1954 E.V. SEIXAS
 1955 M.A. TRABERT
 1956 K.R. ROSEWALL
 1957 M.J. ANDERSON
 1958 A.J. COOPER
 1959 N.A. FRASER

1960 N.A. FRASER
 1961 R.S. EMERSON
 1962 R.G. LAVER
 1963 R.H. OSUNA
 1964 R.S. EMERSON
 1965 M. SANTANA
 1966 F.S. STOLLE
 1967 J.D. NEWCOMBE
 1968 A.R. ASHE
 1969 R.G. LAVER
 1970 K.R. ROSEWALL
 1971 S.R. SMITH
 1972 I. NASTASE
 1973 J. NEWCOMBE
 1974 J. CONNORS
 1975 M. ORANTES
 1976 J. CONNORS
 1977 G. VILAS
 1978 J. CONNORS
 1979 J. McENROE
 1980 J. McENROE
 1981 J. McENROE
 1982 J. CONNORS
 1983 J. CONNORS
 1984 J. McENROE
 1985 I. LENDL
 1986 I. LENDL
 1987 I. LENDL
 1988 M. WILANDER
 1989 B. BECKER

AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

Winners of Melbourne Open

Singles men

1905 R.W. HEATH
 1906 A.F. WILDING
 1907 H.M. RICE
 1908 F.B. ALEXANDER
 1909 A.F. WILDING
 1910 R.W. HEATH
 1911 N.E. BROOKES
 1912 J.C. PARKE
 1913 E.F. PARKER
 1914 A. O'HARA WOOD
 1915 F.G. LOWE
 1919 A.R.F. KINGSCOTE
 1920 P. O'HARA WOOD
 1921 R.H. GEMMELL
 1922 J.O. ANDERSON
 1923 P. O'HARA WOOD
 1924 J.O. ANDERSON
 1925 J.O. ANDERSON
 1926 J.B. WAWKES
 1927 G.L. PATTERSON
 1928 J. BOROTRA
 1929 J.C. GREGORY
 1930 E.F. MOON
 1931 J.H. CRAWFORD
 1932 J.H. CRAWFORD
 1933 J.H. CRAWFORD
 1934 F.G. PERRY
 1935 J.H. CRAWFORD
 1936 A.K. QUIST
 1937 V.B. McGRATH
 1938 J.D. BUDGE
 1939 J.E. BROMWICK
 1940 A.K. QUIST
 1946 J.E. BROMWICK
 1947 D. PAILS
 1948 A.K. QUIST
 1949 F.A. SEDGMAN

1950 F.A. SEDGMAN
 1951 R. SAVIT
 1952 K. MCGREGOR
 1953 K.R. ROSEWALL
 1954 M.G. ROSE
 1955 K.R. ROSEWALL
 1956 L.A. HOAD
 1957 A.J. COOPER
 1958 A.J. COOPER
 1959 A. OLMEDO
 1960 R.G. LAVER
 1961 R.S. EMERSON
 1962 R.G. LAVER
 1963 R.S. EMERSON
 1964 R.S. EMERSON
 1965 R.S. EMERSON
 1966 R.S. EMERSON
 1967 R.S. EMERSON
 1968 W.W. BOWREY
 1969 R. LAVER
 1970 A. ASHE
 1971 K. ROSEWALL
 1972 K. ROSEWALL
 1973 J. NEWCOMBE
 1974 J. CONNORS
 1975 J. NEWCOMBE
 1976 M. EDMONSON
 1977 (Jan) R. TANNER
 1977 (Dec) V. GERULAITIS
 1978 G. VILAS
 1979 G. VILAS
 1980 B. TEACHER
 1981 J. KRIEK
 1982 J. KRIEK
 1983 M. WILANDER
 1984 M. WILANDER
 1985 S. EDBERG
 1987 S. EDBERG
 1988 M. WILANDER
 1989 I. LENDL



Take the Challenge

The Continental Circus consists of a series of eight races, each run on a different track in a different country. To complete the series and earn the right to compete at Formula One level, a driver has to enter the Circus and finish races inside a qualifying position set for each successive track.

In theory, failure to qualify on a single track spells disqualification — the whole sequence of eight circuits has to be started again from scratch. However, drivers entering the Circus are given 4 'lives' or 'credits'. Should you fail to qualify on a track, you can exchange a credit for the opportunity to compete in another race on that track instead of being forced to return to the first race in the sequence.

Behind the Wheel

Your aim is simple. To prove to the racing world in general (and to your team manager in particular) that you have the skills and experience to drive Formula One machines.

Such honours are not easily earned. Only a handful of people in the world are allowed to compete at Formula One level, and entry to that elite club is restricted to the most talented drivers. After years of racing you are now ready to take up the challenge, a challenge that will entitle you to compete with the finest drivers, the elite of motor racing. A challenge known as the Continental Circus.

Driving Skills

Your car has very simple controls — a high/low gearshift and an accelerator combine to control speed, while left/right controls govern your position on the track.



Watch the clock that ticks off the seconds of Racetime. You start the race with a limited amount of Racetime. When it runs out completely, the race finishes and you are assigned your current position in the field. Extra Racetime is earned by passing checkpoints located around the track within a time limit.

Avoid collisions wherever possible — they cost valuable time and can lead to pit calls — if the car is damaged, get into the pits as soon as possible rather than soldiering bravely on. Racetime is stopped while you are in the pits, so getting things fixed doesn't harm your chances of qualifying, but if you continue racing with a damaged car it will perform badly and eventually blow up!

Of course, the going gets tougher the further you go: each successive track in the Circus sets greater challenges. And watch out for the rain ... it affects the car's handling characteristics quite dramatically.

Controls: Up — Speed up
Down — Slow down
Left/Right — Steer left/right
Fire — Change gear

Licensed from © Taito Corp. © 1989 Virgin Mastertronic Ltd. Produced by The Sales Curve for Virgin Mastertronic.

World Class LEADER BOARD



AMIGA

Now you have the opportunity to play the same courses that have challenged golf's greatest legends.

World Class is a game of concentration, skill and control. You will need to judge distance accurately in choosing your club and power of your swing. Please read this manual completely to maximise your playing enjoyment.

SELECT GAME

Double click on the WCLB icon.

GAME OPTIONS

After the game has been loaded, the Main Menu Screen is displayed. Choose one of the following options by placing the pointer on your selection and clicking on the left button.

- **PLAY THE GAME** – Select this option to play a game of golf. Refer to the next page for playing instructions.
- **PUTTING GREEN** – The putting green is designed to allow you to practice putting from various distances and at different degrees of slope. Sinking a medium to long putt 'Across the hill' is very challenging and will require practice to consistently get near the hole.

- **DRIVING RANGE** – The driving range will help you practice the power/snap sequence as you hit the ball. Spending time on the range will improve your game. Select ABORT option to return to the Main Menu Screen.
- **REPLAY** – Selecting this option will restart the previous game including the number of players, names and ability levels.
- **DEMONSTRATION** – The program will execute a short demonstration of three or four shots including driving, pitching and putting. After the demo, control will return to the Main Menu Screen.
- **QUIT** – Selecting QUIT will reload the program from the disk.

PLAYING INSTRUCTIONS

If you choose to play the game, a new dialogue box will appear. DO THE FOLLOWING:

1. **LOAD A COURSE** - Click on the course name that you want to play. Then click in the LOAD window.
2. **SELECT NUMBER OF PLAYERS** by clicking on the appropriate button. Up to four players are allowed.
3. **ENTER PLAYER NAMES** by typing directly on your keyboard or by using the mouse driven keyboard in the menu box. After each name has been entered correctly, you must move pointer to OK and click the left button.

4. **SELECT AN ABILITY LEVEL** for each player. Each player can compete under conditions that match their level of ability and experience. Click on the **ABILITY** level you wish. Below is a description of each level.

ABILITY DESCRIPTION

Kids This level has been designed so that younger children (4 - 8) can play the game. When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be affected by the wind. Kids level should not be considered the beginning level as most of the elements of skill have been eliminated. **CADDY** - On Kids Level the computer will automatically select the correct club for the distance indicated. However, if you are hitting across a large body of water or sand to a small green, this club may not provide enough power to reach the green.

Amateur This can be considered the 'Beginning Level'. The ball when hit at this level will not be affected by the wind, but will hook or slice.

Professional Advanced Level – No restrictions on wind or hook and slice. Also, putting is much more difficult.

5. **CANCEL** – Selecting **CANCEL** will return you to the Main Menu Screen.

After selecting the **ABILITY LEVEL** the following screen will appear:

Holes May be Played In Any Order. Change With Arrows. Select 'OK' To Set. Select 'TOP' To Preview.
Next Hole: 1< >OK TOP
Cancel

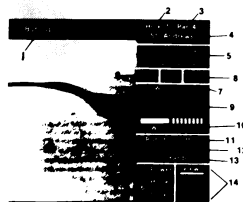
NEXT HOLE: 1 – indicates that you have selected hole #1.

< > – clicking the mouse pointer on the arrows will rotate you through all 18 holes allowing you to play the course holes in any order you choose.

OK – play hole that is indicated.

TOP – preview hole indicated before playing. Once at the top view screen another mouse click will bring you back to the menu screen

PLAYING WORLD CLASS LEADER BOARD



1. Player that is golfing.
2. Hole being played.
3. Par or number of shots it should take to finish hole.
4. Course name.
5. SEE "READING THE SCORE" SECTION.
6. One click on **ABORT** changes the lettering to blue. Another click anywhere else on the screen cancels the **ABORT** command. Double click on **ABORT** returns to Main Menu Screen.
7. One click on the **LOAD** changes the lettering to blue. Another click anywhere else on the screen cancels the load. Double click on the **LOAD** brings up the **CURRENT GAME PARAMETERS** screen which allows the player to view information of games that have already been saved (See **SAVING AND LOADING**).

8. Clicking on the SAVE changes the lettering to blue. (Another click anywhere else on the screen cancels the SAVE). A double click on the SAVE brings up the CURRENT GAME PARAMETERS screen which allows the player to view the information of the games that have already been saved. (See SAVING AND LOADING).

9. Indicates direction of wind with relationship to the golfer. Wind is blowing from right to left and away from the golfer.

10. Wind speed is indicated by solid blue on scale and shows the relative strength of the wind.

11. The PUNCH SHOT can be turned on and off by clicking with the mouse cursor.

The PUNCH SHOT will affect all of the clubs except the putter. With the PUNCH SHOT turned ON, the ball will be hit with a much lower trajectory and club distance will be substantially reduced.

The PUNCH SHOT is very useful for short chip shots and getting out of trees and traps.

12. Indicates club being used. Clicking the mouse cursor on the arrows will rotate through the different clubs.

Select a Club

The following table lists the range of each golf club.

CLUB	SHORT	LONG
1W 1 Wood	162	293
3W 3 Wood	135	261
5W 5 Wood	128	249
1I 1 Iron	118	234
2I 2 Iron	107	223
3I 3 Iron	96	213
4I 4 Iron	84	201
5I 5 Iron	77	192

6I 6 Iron	66	179
7I 7 Iron	57	164
8I 8 Iron	46	147
9I 9 Iron	32	123
PW Pitching Wedge	18	90
Putter*	1"	64'

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

13. Distance from ball to hole in yards.

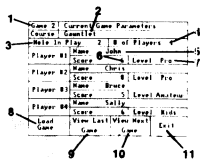
14. VIEW – Clicking on the RIGHT or LEFT with the mouse cursor will rotate the golfer in that direction (Golfer has 70 degrees maximum rotation in either direction). Clicking on the TOP shows the present hole being played and your ball location with proximity to the hole.

15. Power hook/slice indicator.

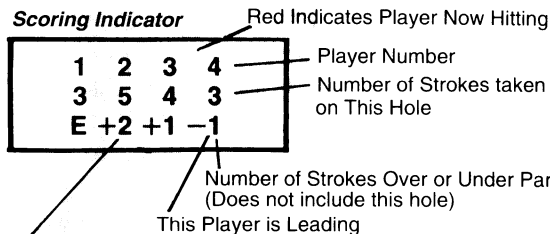
SAVING AND LOADING

1. Indicates # of game on the screen (0 - 9).
2. Name of Course.
3. Indicates which hole is in play at time of save.
4. Indicates how many players are involved in the game.
5. Name of player # 1.
6. Current # of strokes of player # 1 for all holes completed or partially completed.
7. Ability level of player # 1.
 - A. Clicking on LOAD GAME will load game indicated on the screen into memory.
 - B. Clicking on SAVE GAME will save game in progress over the top of the game being viewed on the screen.
9. Clicking on this option will rotate through games (0 - 9).

- Clicking on this option will rotate through games (0 - 9).
- Clicking on EXIT will allow you to return to current game in progress.



READING THE SCORE



This Player is Last

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows 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. Par represents the number of strokes a good player should have used by the time he or she got to this hole. If your score is '-5' for example, that means you are 5 strokes under par or 5 strokes less than the good player (which is good). An 'E' means you are even par or just equal to the good player. A '+5' means you're 5 strokes over par. The par comparisons do not reflect the scores for the current hole.

SWING THE CLUB AND HIT THE BALL

Once you have selected your club and positioned the marker to aim your shot, there are only three more things to do before

the ball is on its way; start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice. All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the power/snap indicator.

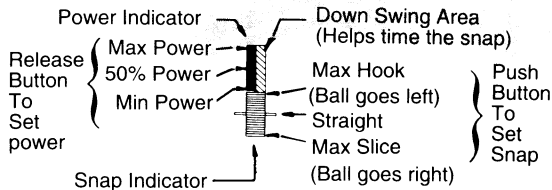
Step 1 Place the MOUSE ARROW near the POWER/SNAP indicator.

Step 2 Start the swing by holding down the button.

Step 3 Set the power by releasing the button during the backswing. Power is at maximum only at the top of the backswing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. 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. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.

Power Snap Indicator



Step 4 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). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

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.

Once you are on the green, the computer will select the putter and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs at this point as the putter is the only club that can be used on the green.

PUTTING ON KIDS AND AMATEUR LEVELS

Use the marker as before to aim the shot. The ball will start out in this direction. 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 side of the golfer.

Estimate the power needed by noting the distance to the hole. Move the MOUSE cursor near the power indicator. Press the button and hold it until the power level is sufficient to reach the hole and then release it. The golfer will putt automatically. Refer to the figure below.

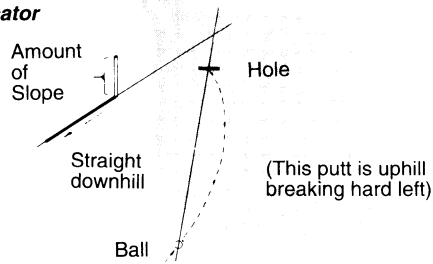
PUTTING ON PROFESSIONAL LEVEL

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, mentally, how long he should hold the button down in order to hit the putt hard enough for the ball to reach the hole.

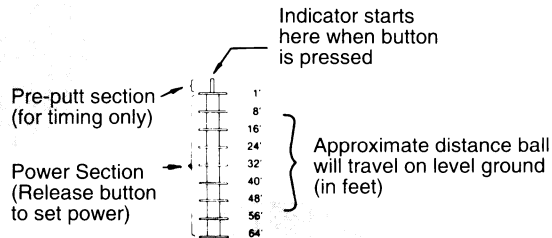
When the button is released, a marker will appear on the power indicator showing the amount of power set. Example: On Pro Level, the golfer faces a straight, flat 40' putt. He presses the button and the indicator moves down and stops at 8'. The golfer continues to hold the button until he thinks that the indicator has reached the 6th level of power or the 40' mark and then he releases the button. When the button is released, a mark appears on the indicator showing how much power the golfer actually used.

The best way to become a good, consistent putter is to practice on the practice putting green.

Slope Indicator



Power Indicator



RULES FOR SCORING

1. You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball, regardless of the distance it travels, from the time you tee off until you sink the ball in the hole.
2. You receive a distance penalty if you hit a ball into a water hazard.
3. Low score wins.

METHODS OF SCORING

1 Player against par

Compete against your best score and the golf course by trying to come in under par. Depending on the course, a very skilled player can score 5 -10 strokes under par on eighteen holes.

2 or more Players

MEDAL PLAY (Singles or Partners). Winner is determined by total of all strokes (points) for entire game. Low score wins.

MATCH PLAY (Singles or Partners). Each individual hole is awarded to the player or team with the lowest score on that hole. At game's end the player or team with the most holes won takes the game.

BEST BALL (Partners only). Method of scoring for either Medal or Match Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score.

NOTE: If you decide on a Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your scores on a separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

COURSES

Champions Cypress Creek

This Texas course was designed in 1957 to be "The World's Largest and Finest". Many of the major PGA Golf Tournaments have been played here including the U.S. Open and Ryder Cup Championships.

OUT	3628 yards	Par 36
IN	3604 yards	Par 35
TOTAL	7232 yards	Par 71

Record 64 by Bob Rosburg



Doral Country Club

This Florida course, built in 1962, is nicknamed the **Blue Monster** because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here and past winners have included Jack Nicklaus, Lee Trevino, Hay Eloyd, Billy Casper and Tom Kite.

OUT	3405 yards	Par 36
IN	3540 yards	Par 36
TOTAL	6945 yards	Par 72

Record by Jack Nicklaus.



St Andrews

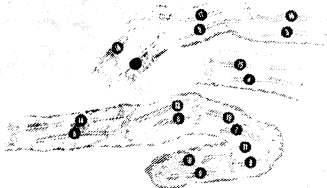
For centuries, the eyes of golfers have turned toward St Andrews. The Royal and Ancient club was founded in 1754 and golf may have been played at St. Andrews as early as 1552. One of its most unique features are its double greens. These double greens are so huge that a player can face a length of putt undreamed of on other courses. Through the years, St. Andrews has attracted more pilgrims than any other golf course in the world.

OUT 3516 yards Par 36

IN 3473 yards Par 36

TOTAL 6989 yards Par 72

Record 65 by Neil Coles.



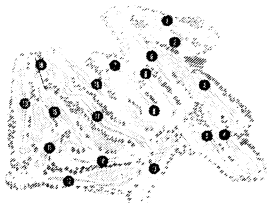
Gauntlet Country Club

The Gauntlet Country Club is designed to be the ultimate World Class golf challenge. Few great courses combine such a searching trial of skill and courage as the Gauntlet, or exact such a toll for loose play. The drive down each fairway is harrowing, calling for extreme accuracy to stay out of trouble. The traps and water hazards are numerous and their placement, perilous. Altogether Gauntlet provides the greatest test for a golfer's true skills and abilities.

OUT 3180 yards Par 36

IN 3263 yards Par 36

TOTAL 6443 yards Par 72



GAME TIPS

1. Be sure to **CHECK YOUR CLUB** - Check to make sure the golf club you want to use is displayed.
2. Always go to the **Driving Range** before starting. This allows you to get the correct timing on your swing.
3. Remember that the wind can make a substantial difference in your shot, especially short irons and your pitching wedge.
4. Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
5. Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.
6. When using your pitching wedge, make sure you have read whether the distance to the hole is in yards or feet.
7. Use punch shots for chips onto green and for going underneath trees.

RULES OF THE GAME

1. **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).
2. **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.

METHODS OF PLAY

1 Player

In this game you play alone, either against par or your own best score. You do **NOT** play against the computer.

2 or more Players

1. After each player has teed off on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first; the player who is next farthest away shoots second etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
2. Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
3. After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off first on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from it who has the honour. The computer also keeps track.

ADDITIONAL FEATURES

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.

SCORECARD PRINTOUT - At the end of a round, a hard copy printout is available. Click mouse cursor on print score section of Leader Board.

CADDY On Kids Level the computer will automatically select the best club for the distance indicated. However, if you are hitting across a large body of water or sand to a small green, this club may not provide enough power to reach the green.

BEST SCORES LIST - Each course has an associated list of the top 5 scores for each playing level. This list is automatically updated after you have completed 18 holes.

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.

BACKING UP DISKS - Refer to the Course Architect section for instructions on making back up copies of your game disk or installing **WORLD CLASS LEADER BOARD** on a hard disk.

COURSE ARCHITECT

by Starbuck

The **COURSE ARCHITECT** is a versatile and fun to use feature that will let you create your own golf course or modify an existing course. Building a course from scratch is fairly ambitious undertaking, but is very rewarding. We suggest that you practice using the **ARCHITECT** by modifying one of the existing championship courses. Be sure to **SAVE** your course often so that a crash or power outage will not cost you hours of hard work.

Although the **ARCHITECT** is very easy to use, it is also very powerful. Please read this manual carefully to get the most enjoyment out of designing courses.

USING THE ARCHITECT

Loading the Architect

Turn on the computer and insert the **KICKSTART 1.2** Version into the disk drive. When the screen asks for a workbench, insert the program disk into the disk drive. When the program disk has loaded, double click the left mouse button on the **GOLF** icon.

Double click on the ARCH icon in the GOLF WINDOW. When the LOAD COURSE WINDOW comes up, click the left mouse button on the course of your choice. (The course name should appear in the File Window). Then click in the LOAD WINDOW.

The ARCHITECT is 'COURSE ORIENTATED', meaning that an entire course is opened (loaded into memory) at one time. You can make changes to individual holes, rearrange holes, or bring in single holes from another course. But these changes exist only in the memory of the machine. *You must save your new or modified COURSE to disk, before you load another course or exit the ARCHITECT, or your changes will be lost.*

Polygons and Trees - Building Blocks

You have two basic building blocks to work with when creating a hole; POLYGONS and TREES

Polygons

Polygons are multi-sided figures that represent a region or area on the ground.



Polygons can be filled with fairway grass, sand, water or putting green and can be changed (refilled) at any time.



NOTE: Any area that is not fairway grass, sand, water or putting green is considered ROUGH.

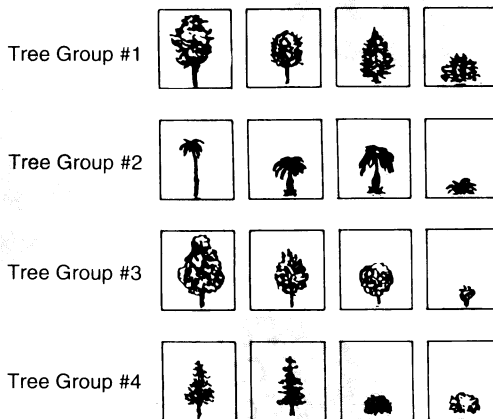
There are 20 initial polygon shapes to choose from. Also since polygons can be overlaid, resized, rotated and flipped, there are few shapes that cannot be produced.

Trees

When designing a course, you can place up to 192 trees on each hole, and each tree can be a different height. (Within maximum and minimum limits).

Tree Groups

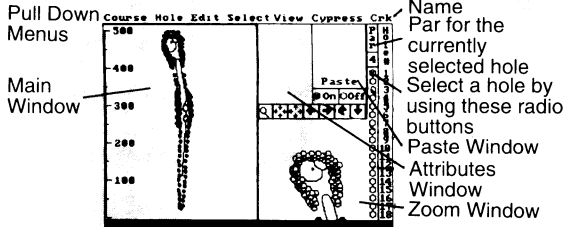
Each course is assigned one of 4 TREE GROUPS and within each group are 4 TREE TYPES.



Although there are 16 total types of trees, any course can utilise only one group at a time. For example, you can assign Tree Group 3 to Cypress Creek instead of Tree Group 1, but you would still only have 4 trees to choose from. Existing trees would change from group 1 to group 3. Tree heights would adjust (if necessary) so as not to exceed the maximum height allowed for the particular tree type. Famous Courses disk will contain additional tree groups.

Holes

While using the ARCHITECT you have access to all 18 holes at any time. Simply click on the appropriate radio button for that hole. The buttons are located at the far right edge of the screen. As each new button is selected, the MAIN and ZOOM WINDOWS will display the corresponding hole. Also note that the MAIN WINDOW scale will adjust to efficiently utilize the majority of the screen. This scaling can be changed using the MAIN WINDOW SIZE option under the VIEW MENU.



Highlighting Objects

An object (tree or polygon) must be highlighted before it can be moved or edited. This is done by placing the mouse arrow (be sure PASTE is OFF) over the object you wish to highlight and then pressing the mouse button. A highlighted polygon will have a black line around it. A highlighted tree will turn white. To unhighlight an object, simply click the button while the cursor is not touching a polygon or tree or on another object.

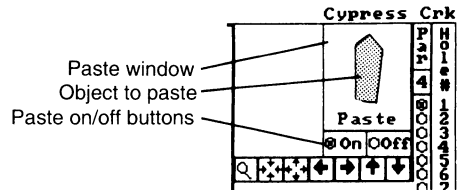
Moving Objects

Polygons or trees can be moved in either the MAIN WINDOW or the ZOOM WINDOW. First, place the arrow cursor (be sure PASTE is OFF) over the object you wish to move, and then click and hold the mouse button. This will highlight the object. Now 'drag' it to the desired location and release the button.

The Paste Window

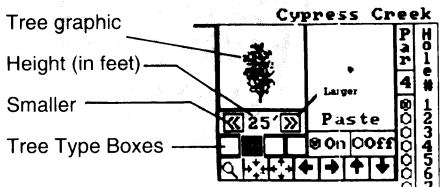
The PASTE WINDOW displays the object (tree or polygon that is currently ready to be 'pasted') onto the playing surface. An object is moved into the PASTE WINDOW through one of the following operations: CUT, COPY, SELECT POLYGON or SELECT TREES. Both CUT and COPY are options under the EDIT menu. These options take the highlighted tree or polygon and place it in the PASTE WINDOW. (See the Edit section for more information). The SELECT POLYGON and SELECT TREES options are under the SELECT menu. These options allow you to choose a polygon from among 20 different shapes or a tree from among 4 different types. The polygon or tree selected is then placed in the PASTE WINDOW. Objects in the window are pasted on the playing surface in the following manner:

1. Turn paste 'on' (click the 'Paste On' button).
2. Move the paste cursor (a small glue bottle) to the appropriate spot, and click and hold the mouse button. This will reveal the outline of the object.
3. Move the object to its final position and release the button.
4. After you're done pasting, be sure to turn the paste function 'off'.

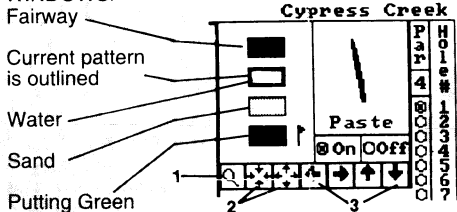


The Attributes Window

The ATTRIBUTES WINDOW displays information about trees or polygons and allows you to change certain attributes. When 'paste' is on, the attributes are those of whatever object is in the PASTE WINDOW. If 'paste' is off and an object is highlighted, then the attributes are those of the highlighted object.



If a tree is being pasted or is highlighted, the window will display the type of tree and its height. Both can be changed. Change the type of tree by clicking on one of the 'TYPE BOXES' or change the height by clicking on the left arrows (smaller) or right arrows (larger). The tree type boxes correspond to the patterns of the trees used in the MAIN and ZOOM WINDOWS.



Polygon Attributes in the ATTRIBUTES WINDOW and ZOOM WINDOW CONTROLS

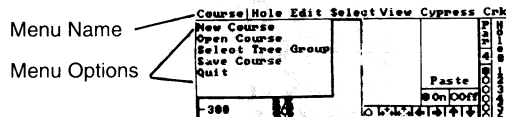
REMEMBER: The ATTRIBUTES WINDOW reflects information for the highlighted object unless 'paste' is on, in which case the window reflects information for the object being pasted.

The Zoom Window Controls

1. This option activates the ZOOM WINDOW cursor which shows how much area will be shown in the Zoom Window. When the cursor box is the correct size and in the correct location on the MAIN WINDOW, click the cursor and that area will appear in the ZOOM WINDOW.
2. Clicking the cursor in these windows will adjust the size of the ZOOM WINDOW cursor box when the cursor is activated. When the cursor is not activated, these windows will adjust the size of the ZOOM WINDOW.
3. Clicking the cursor in these windows will move the objects within the ZOOM WINDOW corresponding to the arrow direction.

Pull Down Menus

Most features are accessed using pull down menus. The 5 menu names (COURSE, HOLE, EDIT, SELECT, VIEW) are always activated at the top of the screen by clicking the right mouse button while the cursor is in the menu bar area. Under each MENU NAME is a list of MENU OPTIONS. To display the menu options move the cursor, while holding down the button, to the menu name (e.g. EDIT). The menu options will be displayed directly under the menu name. To select an option, keep the button depressed and pull the cursor downward slowly. Each option will be highlighted as the cursor passes it. When the option you want is highlighted, release the button. This will select that option.



Keyboard Equivalents

Many menu options have keyboard equivalents. (A plus some key) that will perform the same function. These will prove useful at times, especially for certain operations such as deleting trees, etc. The keyboard equivalent (if there is one) is displayed directly adjacent to its menu option.

Menu #1 – Course

Options:

- **New Course:** This option will erase the current course in memory and set all 18 holes to the DEFAULT hole. The default hole consists of a tee box, green and a section of fairway. This option is normally used when you wish to start from scratch and design a complete course.
- **Open Course:** This option will open a course (load it into memory) for modification. Any existing course in memory will be erased. When OPEN is selected, you will be given a list of the courses on the disk that is currently in the drive. To select a course, click on the course name, then click in the LOAD WINDOW. If you wish to change disks, click on the appropriate device (DF0:, DF1:, DH:) and proceed as before.
- **Install Hard Disk:**
- **Select Tree Group:** This option is used to select or change tree groups. There are 4 tree groups, each containing 4 different trees. Thus there are 16 trees in total, but only 4 (1 group) are available on a course. More tree groups will be supplied with FAMOUS COURSE disk. See the section on Polygons and Trees for more information on tree groups.
- **Save Course:** This option saves the course that is currently in memory out to disk. When SAVE is selected, a SAVE COURSE WINDOW will appear. To save the course using an existing file name, click on that name then click in the SAVE WINDOW. If you wish to give the course a new name then click on the left cursor button at the left side of the FILE WINDOW and type in the new name. Then click in the SAVE WINDOW.
- **Quit:** Terminates the program and returns to the GOLF WINDOW in the workbench.

Menu #2 – Hole

Options:

- **New Hole:** This option erases the currently selected hole and replaces it with the default hole. The default hole consists of a tee box, fairway and green, and is normally used when building a hole from scratch. At this point you

may modify the default hole polygons or eliminate them using the delete function.

- **Copy Hole:** This option allows you to replace the current selected hole with a hole from another course. For example, suppose you are currently making modifications to the Cypress Creek course and you wish to replace hole #11 of Cypress Creek with a copy of hole #2 from Doral. First, click the radio button for hole #11. This will display the current Cypress Creek version of hole #11. Now, select the COPY HOLE option under the HOLE menu. A dialogue box will appear, displaying course names which exist on the disk which is in the drive. (If you wish to change disks, insert new disk into disk drive). Now, click on the course that contains the hole you are after. In this example, it would be Doral Country Club. Then, click on the COPY WINDOW. Next, you must select the hole to be copied. We would pick hole #2 in this example, and click 'OK'. The hole we had been working on, Cypress #11, would be erased and replaced with a copy of Doral #2. Tree sizes will be adjusted if necessary. You can view the holes available on the MAIN WINDOW SCREEN simply by clicking on the radio button associated with that hole.

Menu #3 – Edit

Editing of trees or polygons must be done in the following manner. First a tree or polygon must be highlighted. This is done by moving the arrow over the object you wish to select and then pressing the left mouse button. A highlighted polygon will have a black line round it. A highlighted tree will turn white. Next, the editing operation is performed by selecting the appropriate option (cut, copy, delete, etc.) from the EDIT menu. Thus the sequence is HIGHLIGHT first, then select the EDIT OPTION. This rule applies to all edit options except DELETE TREE BLOCK.

NOTE: The tee box polygon at the bottom of the MAIN WINDOW SCREEN cannot be edited.

Options:

- **Cut:** This option will delete the highlighted tree or polygon and place it in the PASTE WINDOW. This option is especially useful when you wish to pick up an object, change the ZOOM WINDOW, and then replace it in the NEW WINDOW. Be sure to turn paste 'on' before you attempt to replace the object. Also remember to turn paste 'off' when you are finished pasting.
- **Copy:** This option performs the same function as CUT, but does not delete the highlighted tree or polygon from the hole.
- **Delete:** This option will delete the highlighted tree or polygon. Be sure to learn to use the keyboard equivalent (A D) for this option. It is much quicker, especially when doing multiple polygons and trees.
- **Flip Horizontally:** *This option applies to polygons only* and will flip the highlighted polygon from left to right.
- **Flip Vertically:** *This option applies to polygons only* and will flip the highlighted polygon from bottom to top.
- **Size:** *This option applies to polygons only* and is implemented as follows:
 1. Highlight the polygon.
 2. Select the SIZE option.
 3. Place the cursor within the selected polygon and then click and hold the button. Now drag the shape to the size you want and release the button. If the polygon needs to be moved, simply click on it and hold the button. Then drag it to the desired location and drop it by releasing the button.
- **Rotate:** *This option applies to polygons only* and will rotate the shape a full 360 degrees about its centre. Do the following:
 1. Highlight the polygon.
 2. Select the ROTATE option.

3. Place the cursor within the selected polygon and then click and hold the button. Now drag the cursor out away from the polygon and notice how the outline of the shape rotates slightly. Move the cursor in a circular motion out around the polygon (use the polygon as the centre and the cursor as the perimeter). The shape will rotate as the cursor moves. When you have rotated to the desired angle, release the button. You may now move the polygon as described above (see SIZE) if needed.

- **Delete Tree Block:** *This option applies to trees only* and will delete all trees within a rectangular block. Do the following:

1. Select the DELETE TREE BLOCK option. The cursor will change to a cross hair.
2. Position the cursor at any corner of the rectangular area of trees you wish to delete, click and hold the button, then drag the rectangle in any direction until it covers the area you want and release the button. All trees within the rectangle will be deleted.

Menu #4 – Select

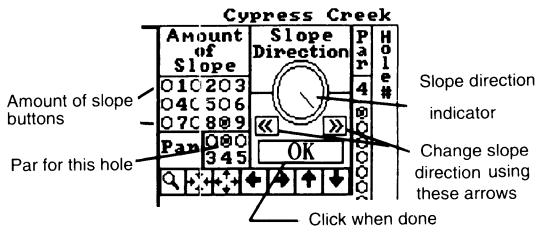
Options:

- **Polygons:** This option allows you to select one of the 20 polygon shapes for pasting. To select and paste a polygon, do the following:
 1. Choose the POLYGON option.
 2. Click on the shape of your choice.
 3. Click on 'OK'. The shape will now appear in the PASTE WINDOW. (The polygon may be cut off if it is too large to fit in the window.)
 4. Click the 'Paste On' button.
 5. Click the desired fill pattern in the ATTRIBUTES WINDOW (fairway, sand, water, green).

6. Move to the MAIN or ZOOM WINDOW and then click and hold the button.
 7. Now drag the polygon to the proper location and drop it by releasing the button. (Up to 50 polygons are allowed on each hole, and each polygon can be filled with your choice of fairway, grass, sand, water or green. However, you can only have one putting green per hole.)
 8. Turn PASTE OFF.
 9. You may now size, rotate, or flip the polygon to almost any shape you want.
- **Trees:** This option allows you to select one of four trees for pasting. To select and paste a tree, do the following:
 1. Choose the TREE option.
 2. Click on the tree type of your choice.
 3. Click on 'OK'. A small image (top view) of the tree will appear in the PASTE WINDOW.
 4. Click the 'Paste On' button.
 5. You may change the tree height or type if you desire in the ATTRIBUTES WINDOW.
 6. Move to the MAIN or ZOOM WINDOW and click and hold the button.
 7. Now drag the tree to the proper location and drop it by releasing the button.
 8. Repeat steps 5 to 7 as often as you wish (up to 192 trees) until you've placed the trees you want.
 9. Turn PASTE OFF.
 10. You may now make changes in height or type of trees by highlighting a tree and then changing its height or type in the ATTRIBUTES WINDOW.
 - **Pin Location:** This option is used to locate the pin (flag) on the hole. There are no rules as to where the pin may be placed, however, WORLD CLASS LEADER BOARD performs pin and putting checks in the following manner:

1. The pin must be located within a polygon that is filled with Putting Green or putting will not be allowed.
2. Putting is only allowed within 64 feet of the Pin. Beyond this point, you must chip. This is because of the limits of the putting range. (Putting in the Rough, Fairway or Sand is not allowed.) To set the pin location, do the following:
 1. Choose the PIN LOCATION option.
 2. Move the cursor to the approximate location and click the button.
 3. Pin will now appear highlighted.
 4. Drag it to the desired position and release the button.

- **Green Slope – Par:** This option allows you to set the amount and direction of slope for the green and the par for the hole. Do the following:
 1. Choose the GREEN SLOPE – PAR option. A dialogue box will appear.
 2. Click the desired 'Amount of Slope' button (1–9).
 3. Use the left and right arrows to set the direction of slope.
 4. Click the desired 'Par' value for the hole (3, 4, 5).
 5. Click 'OK'.



Menu #5 – View

Options:

- **Front View:** This option is one of the more powerful and enjoyable features of the ARCHITECT. It allows you to go out on the course and look at what you've been designing. To use the front view feature, do the following:
 1. Select the FRONT VIEW option. The cursor will change to a hand with a pointing finger.
 2. Using the cursor, point to the spot where you wish to place an imaginary ball and click the button.
 3. The screen will change to the perspective view from behind the ball. Although the ball doesn't appear on screen, its location is in the centre of the screen about 1 1/2' up from the bottom border (the same as when playing the game). A small box will appear which shows your current viewing direction. Initially you will be looking towards the Pin.
 4. Use the arrows (within the viewing box) to rotate yourself left or right. Then click in the REDRAW WINDOW.
 5. Now pick a new position for the ball by clicking in the perspective view. Again, the ball won't actually be there, but using the ball as a reference makes it easier to move around. As you move, you will always face in the direction of the indicator.
 6. Try sliding sideways by clicking the cursor directly to the right or left of the ball position.
 7. Try backing up slowly, by clicking the cursor directly below the ball position at the bottom of the screen.
 8. Try moving and turning at the same time. First, use the arrows to change your viewing direction, then instead of clicking 'redraw', click the cursor at your new location.
 9. To exit the FRONT VIEW mode, click in the CANCEL WINDOW.

NOTE: You are only allowed to move forward a certain distance at a time. If the cursor changes from a pointing hand to an arrow, you are out of range. Also, you cannot keep walking for ever. Basically, you cannot leave the area shown on the MAIN WINDOW at its smallest scale.

- **Main Window Size:** This option is used to change the number of yards displayed (the scale) of the MAIN WINDOW. When a hole is first selected, the program automatically adjusts the scale to the largest value possible with all objects on screen. This is called 'full' scale. Regardless of the value selected, *the tee off point will always be shown*. It is the only immovable point on the entire hole. To change the MAIN WINDOW SIZE, do the following:
 1. Select the MAIN WINDOW SIZE option.
 2. Click the appropriate 'yards displayed' button. (Click 'full' if you wish to return to full scale.)
 3. Click 'OK'.

USEFUL TIP: It is often useful to divide a hole in half, displaying the bottom half in the MAIN WINDOW and the top half in the ZOOM WINDOW. This gives a larger overall scale without having to constantly change the ZOOM WINDOW location.

- **Course View:** This option displays a top view of all 18 holes of the current course in memory.

Additional Information and Suggestions

1. Tee Off Point

The Tee Off point is fixed and cannot be moved. The polygon that represents the tee box cannot be changed.

2. Zoom Window Size

Keeping the Zoom Window large (smaller trees and polygons) will reduce the time it takes to redraw the screen.

3. Keyboard Equivalents

Learn to use the keyboard equivalents for frequently used

commands, such as 'delete'. Keep your left hand on the two keys, move the cursor with your right hand. This is especially useful when deleting trees.

4. Maximum Number of Polygons

The maximum number of polygons allowed is 50 per hole (sand, water, fairway, green). Although you are allowed only one green per hole, it is advisable, however, to use as small a number as possible to keep the drawing time short. Both WORLD CLASS and the ARCHITECT will draw slower if more polygons are present. NOTE: There is a memory limit to the total amount of polygons allowed in an 18 hole course. A course cannot have 18 holes with each hole having the maximum number of polygons. However, the buffer is large enough to contain all but the most complex of courses.

Height of Trees

Be aware that if trees are made too short, they often look inappropriate. Bushes and smaller trees usually look better at small heights.

Saving Courses

Although you can save your course in any drawer, WORLD CLASS will only work correctly when they are placed on a disk that contains the WORLD CLASS LEADERBOARD drawer. This is so the courses will be able to access trees and other essential data files appropriately.

IMPORTANT

Back-Up Copies

With the Architect Program on the same disk as the WORLD CLASS LEADERBOARD Game Program, it is important that you make a back-up copy of the Program Disk for your back-up files.

Saving New Courses

There will not be enough room on your Program Disk to store ANY new courses that are created on the Course Architect. **Before creating a new course with the Architect complete**

the following procedure:

1. Turn on the computer and insert the KICKSTART Disk Version 1.2 into the disk drive.
2. When the screen asks for a workbench, insert the WORLD CLASS LEADERBOARD PROGRAM DISK into the disk drive.
3. Next you will see a workbench screen with the GOLF icon on it. Remove the program disk and insert a blank disk into the disk drive.
4. Initialize and format the blank disk by clicking once with the left button on the DF0:BAD icon. Then click and hold the right button to activate the pull down menus at the top of the screen.
5. Pull down the DISK menu until the INITIALIZE option is highlighted, then release the button.
6. After a few screen prompts, the blank disk will be initialized and formatted by the computer (Approximately 30 seconds).
7. After the disk has been initialized, use the workbench tools in the pull down menus to rename the disk if you desire.
8. Next, generate the Disk Workbench Window on the screen by double clicking on each of the icons. Arrange the windows on the screen so that both can be seen at the same time.
9. You must transfer two items to the empty disk.



This can be accomplished by clicking and holding the object in the GOLF Workbench Window and dragging it over to the EMPTY Workbench Window and releasing the button. The computer will then copy the file from your Program Disk to the New Disk (Follow the screen prompts).

(REMEMBER: You must copy both items to the new disk)

10. Now any courses that are created with the Architect must be saved to the new disk.

11. To play a course that is created on the Architect, you must load the game from the disk that the course was saved to.

Hard Disk Installation

To play the game or use the Architect from a hard disk, you must transfer the WORLD CLASS LEADERBOARD GOLF files and the Architect TOOLS files to the hard drive.

*** ATARI ST**

OBJECT OF THE GAME is 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.

Select number of players

LEFT BUTTON SCROLL THROUGH OPTIONS
RIGHT BUTTON SELECT OPTION

Enter player name

LEFT BUTTON STEP THROUGH ALPHABET
(REVERSE)

RIGHT BUTTON STEP THROUGH ALPHABET
(FORWARD)

UP/DOWN MOVEMENT SELECT CHARACTER

Only upper case letters A - Z are available for player names.

Use the "←" to delete a character (backspace).

Use the "=" to record the player name (same as the RETURN key).

Select player ability level

LEFT BUTTON SCROLL THROUGH OPTIONS
RIGHT BUTTON SELECT OPTION

Select number of holes

LEFT BUTTON SCROLL THROUGH OPTIONS
RIGHT BUTTON SELECT OPTION

Select courses

LEFT BUTTON SCROLL THROUGH OPTIONS
RIGHT BUTTON SELECT OPTION

Exit (abort play)

To cancel a game or return from the driving range, do the following:—

1. When the golfer is ready to hit the ball (not putting), move the direction cursor to the far right edge of the screen. The word "EXIT" will appear in the lower right screen area.

2. While holding down the left button, move the mouse to the right and press the right button.

NOTE: Because of the large memory requirements of LEADER BOARD, a traditional mouse/cursor implementation is not possible. For those of you with the "poor keyboard", we regret the inconvenience that "mouse only" input causes.

SETTING UP THE GAME

Select number of players

LEADER BOARD 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. Now select the ability level for the 1st player. Each player can compete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press (N) for NOVICE, (A) for AMATEUR, or (P) for PROFESSIONAL. Below is a description of each level.

ABILITY

Novice

DESCRIPTION

Beginner Level - When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be

affected by the wind.

Amateur Intermediate Level - Shots at this level will not be affected by the wind.

Professional Advanced Level-No restrictions on wind or hook and slice.

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

Select number of holes

LEADER BOARD allows you to play from 18 - 72 holes with computerised scoring. To select the number of holes:

Type (1) 18 Holes (3) 54 Holes
(2) 36 Holes (4) 72 Holes

Select courses

There are four different courses to play. Each varies in difficulty. If you have selected more than 18 holes, you can play the courses in any order. For example; if selected 72 holes and wish to play all courses enter 1 2 3 4 or 2 3 4 1 or 4 1 2 3 etc. To play the same course four times, enter 1 1 1 1 or 2 2 2 2 etc.

PLAYING THE GAME

Select a club

Club selection is made by moving the mouse forward or back. The following table lists the range of each golf club.

CLUB	SHORTEST	LONGEST
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 (within 64 feet of the hole). This is the only club you can use on the green.

Exceptions

Shots from the rough

Any club selected will consistently function as if it were 2 sizes smaller. For example, a 7 iron will function as a 9 iron etc.

Sandtraps (Bunkers)

Using woods in the sandtraps is a gamble. Unless you hit a near perfect shot, chances are your shot will be very poor. A good shot from the sand requires that you hit the snap within one bar (above or below) of dead centre. Irons are a better choice, but are unpredictable. If you make a good shot, the club chosen will send the ball the maximum distance of a club 2 sizes smaller.

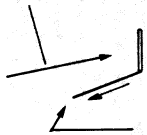
Aim your shot

Use the cursor to aim the direction of the flight of the ball. The cursor is located several yards in front of the golfer. To control the cursor, move the mouse from left to right. If you are playing on the professional level, be sure to check for wind effect.

Wind

(Professional Level Only) Wind can have a substantial effect on your golf shot. To control its effect, you need to learn to read the wind indicator on the right side of the screen.

White - The white stake indicates wind velocity. If this marker is tall, the wind velocity could have a substantial effect on your shot. The shorter the white stake, the less the wind will be a factor.



Blue - The blue line indicates the direction the wind is blowing.

The line acts as a streamer. If the lines are toward you, the wind is blowing toward you.

Swing the club and hit the ball

Once you have selected your club and positioned the cursor to aim your shot, there are only three more things to do before the ball is on its way; start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice.

All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the power/snap indicator.

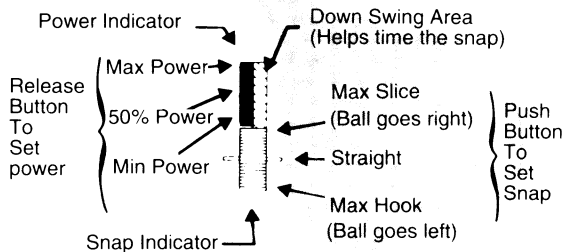
NOTE: The button you use in the following sequences is the RIGHT button.

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 at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or after the top will reduce the power.

The amount of power available during backswing is shown on the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the 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). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is: **Start - Power - Snap or Button - Release - Button.**

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

Putting

Once you get within 64 feet of the hole the computer will automatically place you on the green and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs at this point since the putter is the only club you can use on the green.

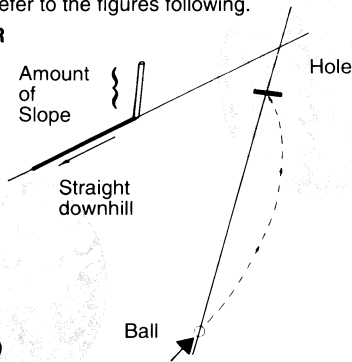
To putt the ball, you need to do only two things; aim your shot and set the power.

Use the cursor as before to aim the shot. The ball will start out in this direction. 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 RIGHT button and hold it until the power level is

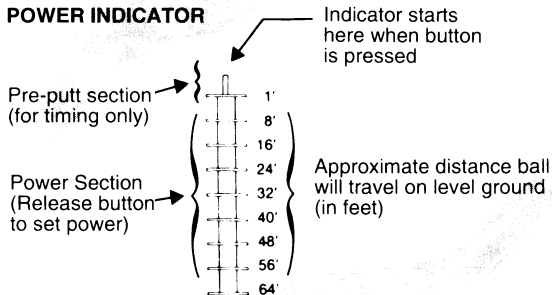
sufficient to reach the hole and then release it. The golfer will putt automatically. Refer to the figures following.

SLOPE INDICATOR



(This putt is uphill breaking hard left)

POWER INDICATOR



READING THE SCORE

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows which player 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. Par represents the number of strokes a good player should have used by the time he or she got to this hole. If your score

is '-5' for example, that means you are 5 strokes under par 5 strokes less than the good player (which is good). An 'E' means you are even par or just equal to the good player. A '5+' means you're 5 strokes over par. The par comparisons do not reflect the scores for the current hole.

SCORING INDICATOR

JACK ← Name of player now hitting

1	2	-2 (2 Under Par)	
2	2	-3 (3 Under Par)	This player is leading
3	3	E (Even Par)	
4	3	+1 (1 Over Par)	This player is last

↑ Player Number (Turns red when player is hitting) ← Number of strokes taken on this hole (Turns blue when finished)

Number of strokes over or under par (Does not include this hole)

RULES FOR SCORING

- (1) You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball regardless of the distance it travels.
- (2) You receive a distance penalty if you hit a ball out bounds, into a water hazard, or into the mud.
- (3) Low score wins.

RULES OF THE GAME

- (1) **PLAY AS IT LAYS.** You must play the ball from the position in which it lands. Exceptions are: out of bounds and those that land in the water or mud. (See below).
- (2) **OUT OF BOUNDS (water holes only).** If your swing takes the ball out of bounds, you will hear a BUZZER. On hole played over water a shot which leaves the screen is rule "out of bounds". You are penalised distance and the ball is returned to its original position. It is still your turn.

- (3) **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.
- (4) **IN THE MUD.** If your ball hits the side of an island, it will stick in the mud and have to be replayed.
- (5) **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'.

METHODS OF PLAY

1 Player

In this game you play alone, either against par or your own best score. You do **NOT** play against the computer.

2 or more Players

- (1) After each player has teed off on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first, the player who is next farthest away shoots second, etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
- (2) When a player has hit his ball and his turn is over, his ball will not appear on screen again until it is his turn.
- (3) Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
- (4) After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off first on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from it who has the honour. The computer also keeps track and automatically changes the colour of the score readout for the player who has the honour.

METHODS OF SCORING

1 Player against par

Compete against your best score and the golf course by trying to come in under par. Depending on the course, a very skilled player can score 10 - 20 strokes under par on eighteen holes.

2 or more Players

MEDAL PLAY (Singles or Partners). Winner is determined by total of all strokes (points) for entire game. Low score wins.

MATCH PLAY (Singles or Partners). Each individual hole is awarded to the player or team with the lowest score on that hole. At game's end the player or team with the most holes won takes the game.

BEST BALL (Partners only). Method of scoring for either Medal or Match Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score.

NOTE: If you decide on Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your scores on a separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

GAME TIPS

- (1) Be sure to **CHECK YOUR CLUB** - Check to make sure the golf club you want to use is displayed. When you are making final direction adjustment, the golf club can sometimes change accidentally.
- (2) Always go to the **Driving Range** before starting. This allows you to get the correct timing on your swing.
- (3) Remember that the wind can make a substantial difference in your shot, especially short irons and your pitching wedge.
- (4) Try to avoid hitting your ball onto the edge of the green far away from the hole. The greens are large with downhill and uphill breaks and if you are too far from the hole, you may require 2 putts to get to the hole. Remember: You **MUST** use your putter on the green.

- (5) Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
- (6) Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.

ADDITIONAL FEATURES

DRIVING RANGE - To get to the Driving Range Press (R) when the 'Select Player' screen appears. Exit by pressing (/).

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.

AUTOMATIC DEMO - If left unattended for one minute the computer will start the demo. You may start the automatic demo by pressing (D) from the 'Select Player' screen.

COURSE FEATURE - Pressing (H) while on any tee will take you to the next hole. This will, of course invalidate the scoring system.

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 NOVICE level.

* CBM64/128/SPECTRUM/AMSTRAD

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.

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

5 = 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)

The vertical line indicates wind velocity. If this marker is tall, the wind will substantially effect your shot. The shorter the vertical stake, the less wind.



The other line indicates the direction the wind is blowing.

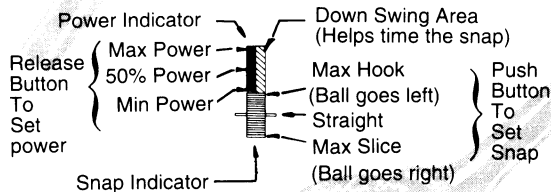
Swing the club and hit the ball

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.

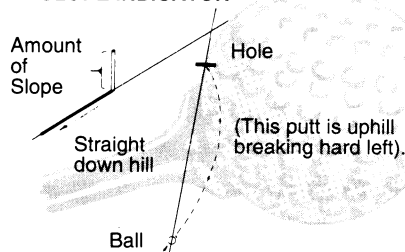
PUTTING

Kids (Novice) and Amateur levels

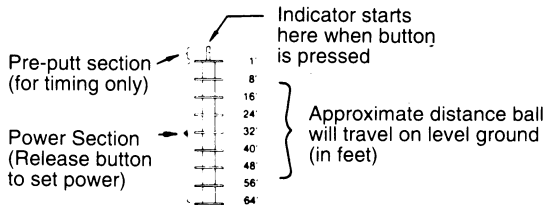
Use the cursor as before to aim the shot. The ball may break left or right depending on the slope of the green. To determine the amount and direction of break, you must learn to read the slope indicator which appears on the green to the left of the golfer.

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.

SLOPE INDICATOR



POWER INDICATOR



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 player 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.

SCORING INDICATOR

Name of player now hitting

	JACK		
1	2	-2 (2 Under Par)	
2	2	-3 (3 Under Par)	← This player is leading
3	3	E (Even Par)	
4	3	+1 (1 Over Par)	← This player is last

Player #

Number of strokes over or under par
(Does not include this hole)

Number of strokes taken
on this hole.

RULES OF THE GAME

1. **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).
2. **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.

3. **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.

TROUBLESHOOTING

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

Copyright Notice

LEADER BOARD™

© 1986 ACCESS Software Incorporated
All rights reserved. Manufactured under
license from ACCESS Software Incorporated
by Domark. © 1986 U.S. Gold Ltd.

*** NOTE:** ATARI ST and CBM64 Disk versions previously sold
under the title of LEADERBOARD™

WORLD CLASS
LEADER BOARD™

© 1988 ACCESS Software Incorporated
All rights reserved. Manufactured under
license from ACCESS Software Incorporated
by Domark. © 1988 U.S. Gold Ltd.



ITALIANO

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Amiga

Gazzas Super Soccer: Inserisci il dischetto col nome *Gazzas Super Soccer* e accendi la tua macchina.

World Class Leaderboard: Inserisci il dischetto col nome *World Class Leaderboard* e accendi la macchina. Muovi il puntatore sull'icona del Dischetto Programma, fai un doppio clic col pulsante del mouse, poi fai un doppio clic sull'icona Golf per eseguire il gioco, oppure sull'icona Tools (Strumenti) per eseguire l'editor del tracciato.

Pro Tennis Tour: Inserisci il dischetto col nome *Pro Tennis Tour* e accendi la tua macchina.

Continental Circus: Inserisci il dischetto col nome *Continental Circus* e accendi la tua macchina.

Atari ST

Gazzas Super Soccer: Inserisci il dischetto col nome *Gazzas Super Soccer* e accendi la tua macchina. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Leaderboard:

Pro Tennis Tour:

Continental Circus:

Commodore 64

Gazzas Super Soccer:

World Class Leaderboard:

Pro Tennis Tour:

Continental Circus:

Amstrad

Gazzas Super Soccer:

World Class Leaderboard:

Inserisci il dischetto col nome *Leaderboard* e accendi la macchina. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto col nome *Pro Tennis Tour* e accendi la tua macchina. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto col nome *Continental Circus* e accendi la tua macchina. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta in alto e digita: *LOAD***,8,1* Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta in alto e digita: *LOAD***,8,1* Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta in alto e digita: *LOAD***,8,1* Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta in alto e digita: *LOAD***,8,1* Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto 1, lato A e digita *RUN"DISC*. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.

Inserisci il dischetto 2, lato A e digita *RUN"DISC*.

- Pro Tennis Tour: Inserisci il dischetto 1, lato A e digita RUN"DISC. Seleziona l'opzione appropriata sul menu.
- Continental Circus: Inserisci il dischetto 1, lato B e digita RUN"DISC.

Caricamento Cassette

N.B. World Class Leaderboard è situato sullo stesso lato del nastro dove si trova Gazzas Super Soccer. Quando giochi per la prima volta, riporta a zero il contagiri e annota il numero in cui termina Gazzas Super Soccer. Quando esegui World Class Leaderboard, manda avanti il nastro fino al numero che hai annotato.

Commodore 64

- Gazzas Super Soccer: Inserisci il nastro 1, lato A. Tieni schiacciato il tasto Maiusc (SHIFT) e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore.
- World Class Leaderboard: Inserisci il nastro 1, lato A. Avanza il nastro fino al numero _____ sul contagiri. Tieni schiacciato il tasto Maiusc (SHIFT) e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore. I tracciati A e B sono situati sul lato A della cassetta, mentre i tracciati C e D si trovano sul lato B.
- Pro Tennis Tour: Inserisci il nastro 2, lato A. Tieni schiacciato il tasto Maiusc (SHIFT) e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore.
- Continental Circus: Inserisci il nastro 2, lato A. Tieni schiacciato il tasto Maiusc (SHIFT) e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore.

Spectrum 48K / 128K

- Gazzas Super Soccer: Inserisci il nastro 1, lato A. Utenti 48K : digitare LOAD"" Utenti 128K: Usare opzione caricatore (loader)
- World Class Leaderboard: Inserisci il nastro 1, lato A. Avanza il nastro al numero _____ sul contagiri. Utenti 48K : digitare LOAD"" Utenti 128K: Usare opzione caricatore (loader)
- I tracciati A e B sono situati sul lato A della cassetta, mentre i tracciati C e D si trovano sul lato B.
- Pro Tennis Tour: Inserisci il nastro 2, lato A. Utenti 48K : digitare LOAD"" Utenti 128K: Usare opzione caricatore (loader)
- Continental Circus: Inserisci il nastro 2, lato B. Utenti 48K : digitare LOAD"" Utenti 128K: Usare opzione caricatore (loader)

Amstrad

- Gazzas Super Soccer: Inserisci il nastro 1, lato A. Tieni schiacciato il tasto CONTR e premi INVIO. Se disponi di unità disco collegata, prima digita TAPE (l lo ottieni premendo o tasti Maiusc e '@')
- World Class Leaderboard: Inserisci il nastro 1, lato A. Avanza il nastro fino al numero _____ sul contagiri. Tieni schiacciato il tasto CONTR e premi INVIO. Se disponi di unità disco collegata, prima digita

ITAPE (l lo ottieni premendo o tasti Maiusc e '@')

I tracciati A e B sono situati sul lato A della cassetta, mentre i tracciati C e D si trovano sul lato B.

Pro Tennis Tour:

Inserisci il nastro 2, lato A. Tieni schiacciato il tasto CONTR e premi INVIO. Se disponi di unità disco collegata, prima digita ITAPE (l lo ottieni premendo o tasti Maiusc e '@')

Continental Circus:

Inserisci il nastro 2, lato B. Tieni schiacciato il tasto CONTR e premi INVIO. Se disponi di unità disco collegata, prima digita ITAPE (l lo ottieni premendo o tasti Maiusc e '@')



I Menu

La prima informazione del gioco è il menu d'inizio, che vi permette di iniziare la vostra prima partita (questo dà una selezione di default di 2 squadre), di **settare** il modo a uno o due giocatori (nel modo ad un giocatore giocherete sempre contro il computer), o di **accedere** a menu successivi per scoprire le complesse **caratteristiche** del gioco. Le azioni di questi menu si spiegano da sé, e vi permetteranno di **settare** le coppe ed i campionati (usando le squadre disponibili, oppure con le vostre squadre prestabilite), per provare varie tattiche, per cambiare la durata del gioco durante ogni tempo, ecc. Il metodo migliore per familiarizzare con tutte le opzioni disponibili, è di studiare attentamente i singoli menu nel gioco.

Dopo aver settato una squadra, un Campionato od una Coppa, potrete salvarli alla fine di ogni settimana o di ogni girone. Se la vostra squadra si è comportata bene in passato, allora i fattori abilità e velocità dei vostri giocatori aumenteranno.

Infine, una caratteristica da ricordare è che non abbiamo fornito il nome di alcun giocatore delle squadre disponibili con il gioco. Questo perché non conosciamo le intenzioni di trasferimento di tutti i Manager d'Europa per la prossima stagione. Significa anche che se avete sempre desiderato giocare per il Milan, questo è il momento giusto per farlo!

Controlli giocatore

Il giocatore che state controllando è segnalato sullo schermo da un piccolo triangolo posto sopra la testa. Se questo giocatore ha il controllo della palla, il triangolo lampeggerà. Il

vostro giocatore seguirà i movimenti del joystick o della tastiera sul terreno di **gioco**. Vi sono **tre** tipi di vedute di terreno, la parte centrale (che si vede lateralmente), o le due aree di fondo. Ciò significa che, se decidete di fare un tiro in porta, avrete una buona visuale complessiva dell'area.

Una volta ottenuto il controllo del **giocatore** in possesso della palla, ne manterrete sempre il controllo a meno che non premiate il pulsante di fuoco. In questo caso, il controllo andrà sul giocatore più vicino alla palla. L'eccezione è il portiere; per controllarlo in qualsiasi momento, dovete premere la **BARRA SPAZIATRICE** su computer da 16-bit ed **ENTER** su computer da 8-bit. In seguito, lo potrete muovere normalmente. Potrete farlo tuffare premendo il pulsante di fuoco e spostandolo nella direzione richiesta. Per riacquistare il controllo sugli altri giocatori dovete premere la **BARRA SPAZIATRICE** o ancora **ENTER**.

Calciare o lanciare la palla

Quando avete il controllo della palla, potrete lanciarla nella direzione da voi prescelta. Potete scegliere l'esatta quantità di forza, altezza ed effetto del vostro tiro dipendentemente dal tempo in cui terrete premuto il pulsante di fuoco, tirerete il joystick verso il basso, o lo sposterete rispettivamente verso sinistra o verso destra. Così, se desiderate calciare la palla **fortemente**, con effetto verso sinistra, allora premete il pulsante di fuoco e tirate il joystick all'indietro e verso sinistra. Per aiutarvi, vi forniamo un **BOOT-O-METER**, in un triangolo al centro della parte bassa dello schermo. Se osservate come si muove e come si trasforma il puntino, potrete **determinare con precisione l'effetto** della palla. Tiri, calci di punizione, calci di rigore, calci d'angolo e rimesse laterali, sono tutti sotto il controllo del **BOOT-O-METER**.

Contrasti

Se volete contrastare un avversario per entrare in possesso della palla, vi dovete avvicinare entro l'area d'attacco e premere il pulsante di fuoco. Se vorrete contrastare un giocatore molto abile, allora dovrete insistere!

PRO TENNIS TOUR



Per Amiga e Atari ST

Il nome e l'anno del campionato appaiono sullo schermo (per esempio, AUSTRALIAN OPEN 1912). Sul retro del manuale, troverai una lista dei vincitori delle quattro competizioni presentate in Pro Tennis Tour. Trova l'anno nella lista appropriata e digita l'ultima parte del nome del vincitore di quell'anno. Ignora qualunque iniziale del nome di battesimo. Per esempio, se la risposta giusta era J.C. Parke, devi digitare solo PARKE. Se fai un errore, premi il tasto freccia di sinistra o Spazio Indietro e reinserisci il nome. Poi premi Ritorno. Hai a disposizione tre tentativi per dare la risposta giusta.

Adesso appare il Menu Principale. Usa il joystick per scorrere su e giù il menu. Evidenzia l'opzione che vuoi e premi il bottone sul joystick allacciato alla Porta 1. Se questa è la prima volta che esegui Pro Tennis Tour, sarà bene selezionare Esercitazione per perfezionare il tuo servizio e ritorno, prima di partecipare ad un torneo.

Controllo del Giocatore

Usa il joystick per muovere il giocatore sullo schermo. Premi il bottone sul joystick per tirare indietro il braccio per la rincorsa; rilascia il bottone del joystick per colpire la palla.

Selezione sul Menu

Muovi il joystick in su o in giù per evidenziare un'opzione; poi

premi il bottone del joystick per selezionarla.

Sospensione di Partita

Durante i Tornei, puoi fare una pausa premendo P. Per riprendere la partita, premi il bottone sul joystick.

Replay

Puoi osservare un replay a 3-D del turno che stai per eseguire. Premi R prima che venga effettuato il servizio. Il replay viene visualizzato subito dopo che si è vinto un punto. Il Replay è disponibile solo nei Tornei e nella modalità a Due Giocatori.

Arresto di Partita o Sessione di Esercitazione

Premi Esc per fermare una partita o una sessione di esercitazione. Se sei al servizio, premi contemporaneamente Esc e il bottone sul joystick e tienili premuti. Rinuncia dopo qualche secondo. Arrestando una partita durante un Torneo, concedi automaticamente l'incontro al tuo avversario.

Editare i Nomi dei Giocatori e le Classifiche

Puoi editare il nome e la classificazione di qualunque giocatore. Seleziona Classifica (Ranking) sul Menu Principale. Quando appaiono i nomi dei giocatori e la loro classificazione, premi E. Digita il nome di un giocatore (uno già esistente o uno tuo), premi Ritorno. Poi digita la nuova classificazione del giocatore.

e premi Ritorno. Puoi editare tutti i giocatori che vuoi. Quando hai finito di editare, premi Esc per tornare alla videata Classifica. Premi il bottone del joystick per tornare al menu Principale.

Uscire dal Gioco

Per uscire da Pro Tennis Tour, spegni il computer.

COMMODORE 64

Caricamento:

- Spegni il computer.
- Dopo qualche minuto, sullo schermo appariranno il nome e la data del torneo. A questo punto devi inserire il cognome del vincitore di questo torneo con la tastiera. Per farlo, consulta le appendici di questo manuale. Inserisci solo il cognome del giocatore (non inserire né iniziali né un punto). Quando il cognome è stato inserito, devi confermare premendo il tasto di RITORNO. Quindi apparirà la pagina di presentazione, seguita dal menu principale.

ATTENZIONE: Il joystick deve essere collegato alla Porta 2.

Esecuzione di PRO TENNIS TOUR:

Scelta di un'opzione sul menu principale:

Basta semplicemente usare il joystick per scegliere una delle opzioni del menu (l'opzione prescelta verrà circolettata). Per confermare un'opzione, devi premere il bottone di fuoco sul joystick.

*** IL SERVIZIO**

Quando giochi contro il computer, inizi sempre con il servizio. Fai clic sul bottone di fuoco del joystick, poi sposta il segnalatore nero a sinistra o a destra (a seconda del punto da cui stai

servendo) con il joystick e posizionalo dove vuoi che vada la palla.

NB: Nelle modalità "AVANZATA" e "PROFESSIONISTA", cerca di fare pratica prima di iniziare una partita.

In queste modalità, devi premere una seconda volta il bottone di fuoco del joystick per colpire, altrimenti la palla va sulla rete o fuori.

*** IL RITORNO**

Durante gli scambi, premi il bottone di fuoco del joystick per tirare indietro il braccio, poi rilascialo per colpire con la racchetta.

NB: Il giocatore si ferma quando premi il bottone di fuoco del joystick. In questo preciso istante, è possibile scegliere il tipo di tiro (PALLONETTO o SCHIACCIATA).

Il pallonetto: Prima di rilasciare il bottone di fuoco, tira indietro il joystick.

La schiacciata: Prima di rilasciare il bottone di fuoco, tira indietro il joystick.

USCIRE DA UN'OPZIONE E RITORNARE ALLA VIDEATA DI SELEZIONE PRECEDENTEMENTE SCELTA

Per uscire da un'opzione, premi il tasto RUN/STOP sulla tastiera

NOTAZIONI

In confronto alle versioni ATARI e AMIGA, PRO TENNIS TOUR COMMODORE presenta alcune differenze.

- Nell'opzione TORNEO (TOURNAMENT), l'opzione TABELLA (TABLE) viene sostituita da GIVE UP (RESA). Questa opzione ti abilita ad uscire dal torneo.
- Non è possibile vedere un REPLAY.
- Non è possibile salvare una partita in corso (MEMORIZZARE) (STORAGE) o una classifica (RANKING).

AMSTRAD/SPECTRUM

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

- Dopo qualche minuto, sullo schermo appariranno il nome e la data del torneo. A questo punto devi inserire il nome del vincitore di questo torneo con la tastiera. Per farlo, consulta le appendici di questo manuale. Inserisci solo il cognome del giocatore (non inserire né iniziali né un punto). Quando il cognome è stato elaborato, apparirà la pagina di testa seguita dal menu principale.

- Se non fai niente, il gioco passa in modalità di dimostrazione automatica. Per tornare al menu principale, basta fare clic sul bottone di fuoco sul joystick (o sul tasto <, o in alternativa, sul tasto ENTER, (Spectrum) o la barra spaziatrice o il tasto COPY (Amstrad))

ESEGUIRE PRO TENNIS TOUR

I controlli tastiera sono i seguenti:

Giocatore 1

	Tastiera	Tastiera
	AZERTY	QWERTY
Movimento in alto	Q	A
Movimento in basso	A	Q
Movimento a destra	E	E
Movimento a sinistra	W	Z

Scelta convalida tiro: tasto COPY.

Giocatore 2

	Tastiera	Tastiera
	AZERTY	QWERTY
Movimento in alto	I	I
Movimento in basso	K	K

Movimento a destra	P	P
Movimento a sinistra	O	O

Scelta convalida tiro: Barra spaziatrice (Amstrad).

Tasto “.” (Spectrum).

Usando il joystick: I movimenti nelle quattro direzioni vengono effettuati mediante il joystick. La scelta e la convalida del tiro viene effettuata utilizzando il bottone di fuoco del joystick.

SCelta DI OPZIONE SUL MENU PRINCIPALE

Basta semplicemente usare il joystick (o i tasti Q e A) per scegliere una delle opzioni sul menu (l'opzione selezionata apparirà sottolineata ed evidenziata). Per convalidare un'opzione, devi premere il bottone di fuoco del joystick oppure il tasto COPY (Amstrad), tasto < (Spectrum).

* IL SERVIZIO

Quando giochi contro il computer, inizi sistematicamente col servizio. Fai clic sul bottone di fuoco del joystick o sul tasto COPY (Amstrad), tasto < (Spectrum), o sulla barra spaziatrice poi muovi la crocetta del mirino da sinistra a destra (a seconda del punto da cui stai servendo) con il joystick o i tasti W ed E oppure con quelli P ed O, e posizionalo dove vuoi che vada la palla.

NB: Nelle modalità “AVANZATA” e “PROFESSIONISTA” cerca di fare pratica prima di iniziare una partita.

In queste modalità, devi rilasciare il bottone di fuoco del joystick al momento giusto, altrimenti la palla va sulla rete fuori.

* IL RITORNO

Durante gli scambi, premi il bottone di fuoco del joystick (o tasto COPY (Amstrad), tasto < (Spectrum), o la barra spaziatrice) per alzare la palla, poi rilascialo per colpire con racchetta.

NB: Il giocatore si ferma quando premi il bottone di fuoco del joystick.

* USCIRE DA UN'OPZIONE E RITORNARE ALLA VIDEATA DI SELEZIONE PRECEDENTEMENTE SCELTA

Per uscire da un'opzione, premi il tasto ENTER (Spectrum), tasto H (Amstrad) sulla tastiera.

NOTAZIONI

In confronto alle versioni ATARI e AMIGA, PRO TENNIS TOUR AMSTRAD/SPECTRUM presenta alcune differenze.

- Il menu principale dispone di due altre funzioni: L'opzione a DUE GIOCATORI e l'opzione DIMOSTRAZIONE (DEMO).
- Nell'opzione TORNEO (TOURNAMENT), puoi dare il nome solo con il joystick o con la tastiera.
- Non è possibile vedere un REPLAY.
- L'opzione TABELLA (TABLE) non c'è.
- Nell'opzione ESERCITAZIONE (PRACTICE), non è possibile eseguire con due giocatori.
- Non è possibile salvare una partita attualmente in corso (MEMORIZZARE) (STORAGE) o classificare i giocatori (CLASSIFICA) (RANKING).
- E' possibile scegliere il campo su cui giocare. Per farlo, scegli l'opzione Modalità (Mode), poi GIOCA DIETRO (PLAY BACK) se vuoi giocare sul campo in fondo, oppure GIOCA DAVANTI (PLAY FRONT) se vuoi giocare sul campo davanti.
- E' possibile vedere una dimostrazione selezionando l'opzione DEMO (DIMOSTRAZIONE).

IL MENU PRINCIPALE

Su Menu Principale, puoi scegliere di far pratica col servizio e col ritorno, di partecipare ai tornei, di vedere la tua classificazione attuale, e di regolare il livello di difficoltà del gioco. Puoi anche salvare la tua posizione corrente e caricare partite precedentemente salvate.

Torneo

Tabella (Table)

La Tabella ti permette di vedere i risultati degli ultimi incontri del torneo. La tabella è più grande dello schermo - pertanto, usa il joystick per visualizzare i vari risultati. I numeri alla destra di ogni giocatore rappresentano il numero di giochi vinti nelle partite contro l'avversario sopra o sotto di lui. Per uscire dalla Tabella, premi il bottone del joystick. Nota: Se non hai gareggiato in nessun incontro di torneo, questa opzione non ha alcun effetto.

Se vinci, vedrai i risultati fino al tuo incontro. Quando infine perdi un incontro, vedrai i risultati di tutto il torneo fino all'incontro finale.

Gioco (Play)

Questo ti permette di gareggiare in un torneo. Se hai appena iniziato Pro Tennis Tour, devi inserire il tuo nome prima di poter competere. Digita il nome e premi Ritorno. Verrai automaticamente classificato al 64mo posto in graduatoria.

Poi appare una videata che annuncia il torneo in cui vai a partecipare. Premi il bottone sul joystick per saltare l'annuncio, poi premi di nuovo per saltare la videata che annuncia il prossimo incontro.

Gli incontri si eseguono come nel tennis dal vero, eccetto che qui hai sempre il primo servizio. Nota che non vedrai mai i giocatori che cambiano campo - per semplificare, il tuo giocatore appare sempre in primo piano. Il tuo punteggio appare sullo schermo nell'intervallo tra i vari giochi. Quando il punteggio è sullo schermo, l'incontro è sospeso - premi, quindi, il joystick

per continuare. Completato un incontro, puoi salvare un torneo in corso.

Quando un incontro è terminato, appare il punteggio finale. Premi il bottone sul joystick per uscire e tornare al menu del Torneo. Se hai vinto l'incontro, seleziona di nuovo Gioco (Play) per iniziare il prossimo incontro. Se hai perso, selezionando Gioco ti iscrivi al prossimo torneo.

Una volta partecipato all'Open di Melbourne, ti qualifichi per giocare all'Open di Francia al Roland Garros (qualunque sia stato il risultato di Melbourne). Il torneo seguente del circuito è il All England Championship a Wimbledon, seguito dal U.S. Open a Flushing Meadow. I Tornei vengono sempre eseguiti in questo ordine, ma non occorre giocare un intero torneo per passare al prossimo

Nota: Solo i primi due incontri (il sedicesimo e l'ottavo di finale) di un torneo possono essere eseguiti in modalità Facile (Easy). Il terzo incontro (i quarti di finale) si gioca sempre come minimo in modalità Avanzata.

Menu Principale (Main Menu)

Ti riporta al Menu Principale.

Esercitazione (Practice)

Due Giocatori

Questo ti permette di giocare contro un avversario umano utilizzando un secondo joystick. A differenza della modalità Gioco, qui tu e il tuo avversario cambiate campo dopo ogni gioco.

Macchina

Ti permette di esercitarti con una macchina che serve automaticamente. Sei programmi diversi ti aiuteranno ad irrobustire i tuoi colpi. Ogni programma aggiunge un nuovo livello di complessità indirizzando la palla in altre zone del campo o introducendo mosse più difficili. Il programma 1

permette di praticare il ritorno dalla linea di fondo. I programmi 2 e 3 inviano la palla nelle zone di servizio oltre che nelle zone al di fuori di queste. I programmi 4, 5 e 6 ti permettono di eseguire ritorni da ogni area del campo.

Il tipo di superficie su cui fai pratica dipende da quale Torneo hai appena terminato. Se ti trovi su campi in erba e vuoi fare pratica su terra battuta o cemento, seleziona Gioco e vai a Torneo che si tiene sul tipo di superficie su cui vuoi esercitarti. Una volta che sei in un torneo che si svolge sul tipo di superficie che vuoi, arresta l'incontro e ritorna alla modalità Esercitazione

Erba - Wimbledon

Terra battuta - Open di Francia

Cemento - Australian Open o U.S. Open

Servizio

Questo ti permette di lavorare al tuo servizio. Qui puoi servirlo quanto vuoi.

Menu Principale

Ti riporta al Menu Principale

Modalità

Facile (Easy)

Quando carichi Pro Tennis Tour per la prima volta, ~~ogni~~ automaticamente in modalità Facile - la palla ~~passa sempre~~ la rete, per cui devi solo piazzare la crocetta ~~sul campo giusto~~ per fare un buon servizio. Il ritorno è facile, dato che disponi di un maneggevole racchettone. Inoltre, un piccolo ~~cusore~~ ~~per~~ indica dove devi posizionare il tuo giocatore per poter colpire la palla.

Avanzata (Advanced)

In questa modalità, tutte le facilitazioni fornite in modalità Facile scompaiono. Qui non c'è garanzia che la palla passi la rete quando servi, e il ritorno necessita di grande precisione. Inoltre, non c'è più il piccolo cursore nero per aiutarti a posizionare il tuo giocatore.

Professionista (Professional)

Eseguire in modalità Professionista richiede un approccio più variato e una tecnica sofisticata. Essendo dei professionisti, tu e il tuo avversario colpite più forte, per cui la palla viaggia più veloce. E' importante che ti posizioni alla svelta e che premi il bottone del joystick al momento giusto, perché la tua esatta posizione relativa alla palla qui diventa cruciale.

Menu Principale (Main Menu)

Ti riporta al Menu Principale.

Classificazione (Ranking)

Ogni giocatore viene classificato secondo una valutazione della sua abilità e aggressività in campo. Tutti i giocatori (te compreso) vengono classificati secondo questo punteggio.

Quando selezioni Classificazione, appare una tabella di classifica. Usa il joystick per scorrere tra i giocatori sulla lista.

Il numero alla destra del nome del giocatore rappresenta la sua posizione attuale; il numero sulla sinistra è quello della sua valutazione corrente. Quando carichi Pro Tennis Tour per la prima volta, la tua posizione è al 64mo posto.

Puoi salire o scendere in classifica a seconda di come giochi i tuoi incontri. Ricorda che solo i primi 64 giocatori appaiono sulla lista. Per uscire da Classificazione, premi il bottone sul joystick.

Puoi anche editare i giocatori e le loro classificazioni, se lo vuoi.

Memorizzazione (Storage)

Carica il Gioco

Sul MENU MEMORIZZAZIONE (STORAGE), seleziona l'opzione CARICA GIOCO (LOAD GAME) e aspetta qualche secondo affinché il programma possa caricarsi. Poi torna al menu principale e seleziona prima TORNEO (TOURNAMENT) e poi GIOCO (PLAY).

In ogni torneo, puoi iniziare a giocare di nuovo da dove avevi lasciato.

Salva Gioco (Save Game)

Dopo che è stato giocato un incontro ed è apparso il messaggio "GAME, SET AND MATCH" (GIOCO, PARTITA E INCONTRO), premi il bottone del joystick per uscire e tornare al menu principale. Seleziona STORAGE (MEMORIZZAZIONE) sul menu e poi seleziona SAVE GAME (SALVA GIOCO). Il tuo ultimo incontro verrà salvato automaticamente, unitamente alla tua classificazione e al numero di punti vinti.

Menu Principale (Main Menu)

Ti riporta al Menu Principale.

TECNICHE DI TENNIS

Servizio

Il servizio è un procedimento in tre punti.

1. Premi il bottone sul joystick per alzare la palla in aria.
2. Sul campo, davanti a chi serve, vedrai una crocetta (+).

Guida questa crocetta sulla zona di servizio del tuo avversario (sulla tua diagonale) dove vuoi che cada la palla.

3 Premi il bottone per colpire la palla. Nota: in modalità Facile, non devi premere il bottone una seconda volta.

Se sei lento nel guidare il cursore, la palla verrà lanciata automaticamente. Se premi il bottone troppo presto, la palla andrà fuori dalle linee.

Usa il servizio come un attacco. Tieni l'avversario sulla posizione di difesa più che puoi.

Ritorno di Servizio

Quando ritorni un servizio, la tua abilità di giocare d'attacco più che puoi è cruciale.

Colpi vari

Rimbalzi

I colpi sono definiti dal contatto della palla con la racchetta. Quando colpisci la palla dopo che è rimbalzata una volta sul terreno, viene detto colpo di rimbalzo. I colpi di rimbalzo principali sono due, il dritto e il rovescio. Colpire di dritto o di rovescio dipende dalla tua posizione relativa alla palla in arrivo. In molti casi, se ti trovi alla sinistra della palla in arrivo, effettuerai un colpo dritto.

La distanza tra te e la palla influisce sull'angolo del tiro. A seconda del punto a cui miri, devi posizionarti di conseguenza per determinare l'angolo di risposta.

Quando colpisci, cerca di non rimanere fermo. Resta sempre in movimento, in modo da stare a pochi passi dalla posizione perfetta per la palla. Anticipa sempre e cerca di prevedere il piano di gioco del tuo avversario. Se non riesci ad anticipare le mosse del tuo avversario, cerca di tornare al centro del campo, in modo da trovarti in posizione relativamente buona per colpire di dritto o di rovescio.

Pallonetto

Il pallonetto è un tiro alto e arcuato, di solito indirizzato in profondità sul campo. Puoi usare questo colpo quando l'avversario corre a rete e tu ti trovi in posizione precaria per

ricevere il suo tiro. Questo obbliga il tuo avversario a ritirarsi dalla rete. In Pro Tennis Tour, il pallonetto è controllato automaticamente dal computer.

Volée (Tiro al volo)

Questo è un colpo di attacco eseguito prima che la palla tocchi il terreno. Di solito viene eseguito sulla zona di servizio sotto rete. La volée può essere dritta o di rovescio. Quando colpisci al volo, cerca di colpire la palla più in trasversale che puoi, per aumentare le possibilità di farla cadere all'interno dello linee.

Volee di servizio: Questo colpo si realizza rispondendo al volo ad un servizio.

Seconda volée: Questa viene eseguita dopo che l'avversario riesce a rispondere al volo alla tua prima volée; tu vai sotto rete in modo da poter effettuare una schiacciata.

Attaccare l'Avversario

Tiro sulla linea: Mandi la palla parallela ai bordi.

Tiro in diagonale: Mandi la palla in diagonale in modo di incrociare il campo.

Tiro passante: Mandi la palla oltre il tuo avversario sulla tua sinistra o destra mentre corre sotto rete per posizionarsi.

Tiro d'incontro: Colpisci la palla mentre vai sotto rete.

Tiro corto: Colpisci la palla con forza moderata per attirare l'avversario avanti il tuo avversario.

Nota: Una smorzata è quando colpisci la palla appena sopra la rete. Questo è l'unico tiro che non puoi eseguire in Pro Tennis Tour.

Tecniche di Effetto sulla Palla

Con l'effetto di testa, la palla gira verso il basso, affondando rapidamente sopra la rete. Inoltre, qui la palla viaggia un po' più velocemente dopo che ha colpito il terreno.

Con l'effetto di sotto, la palla gira verso di te e quando tocca terra non ha più forza e quindi "muore" più rapidamente.

Con l'effetto laterale, la palla gira a destra o a sinistra, a seconda della direzione che hai impresso. Con l'effetto laterale, la traiettoria della palla diviene curva.

Il computer seleziona automaticamente la tecnica di effetto, a seconda della velocità della palla, del tipo di superficie del campo e della posizione del giocatore.

LE REGOLE DEL GIOCO

Il Campo da Tennis

Corridoio: Il corridoio si usa solo nel doppio. Nel singolo, il corridoio è considerato fuori.

Linea di fondo: Non si può mandare la palla oltre questa linea; se lo fai, è fuori.

Linea di centro: Quando servi, devi stare in uno dei due lati della linea centrale. Il lato su cui servi è predisposto e non puoi sceglierlo.

Paletti: Nel singolo, devi rimandare la palla sopra la rete e tra i paletti da singolo.

Zona di destra o di sinistra: Quando servi, devi mandare la palla in una di queste zone. Il servizio è sempre in diagonale rispetto alla zona da cui servi.

Linea di servizio: Quando servi, non puoi mandare la palla oltre questa linea; se lo fai, è un fallo.

Linee laterali di singolo: Questa è il bordo linea nel singolo. Ogni palla che supera questa linea è considerata fuori.

Le palle che cadono sulla linea sono considerate dentro.

Punteggio

1. Per fare punti, devono verificarsi due cose:
 - a) Devi mandare la palla nel campo del tuo avversario; la palla non deve rimbalzare più di una volta nel tuo campo prima di colpirla.
 - b) Il tuo avversario non deve riuscirci a rimandare la palla nella tua metà del campo.
2. Il tennis si divide in gioco, partita e incontro.

Gioco: Il sistema di punteggio è 15, 30, 40 e gioco. Se tu e il tuo avversario siete pari a 40, si chiama 40 pari. Qui, il primo che vince due punti di seguito vince il gioco. Quando vinci un punto a 40 pari, hai un vantaggio; ciò significa che ti serve solo un altro punto per vincere il gioco. Quando un giocatore è in vantaggio, vedrai "ADV. PL. 1" o "ADV. PL. 2", a seconda di chi è in vantaggio. Se tu o il tuo avversario vinci un punto (hai il vantaggio) e poi perdi il prossimo, il punteggio torna a 40 pari.

Partita: Il primo che vince sei giochi vince la partita. Se sei in parità dopo 6 giochi, vai nel settimo gioco di spareggio. In questo gioco, il primo che arriva a sei punti vince il gioco; questo deve essere vinto con due punti di vantaggio. **Nota:** lo spareggio non viene calcolato come nel gioco normale (cioè, 15, 30, 40, gioco). Ogni punto vinto è un punto singolo; chi arriva primo a sei, vince.

Incontro: Ogni incontro si articola in cinque partite. Il primo che ne vince tre, vince l'incontro.

Servizio

1. Tu servi sempre per primo contro il computer. Se stai giocando con un amico, il joystick 2 serve per primo. I servizi si alternano dopo ogni gioco. Il campo lo cambi solo quando giochi contro un avversario umano; il cambio avviene al termine del primo, terzo e susseguenti giochi alternati di ogni partita.
2. Il servizio lo inizi sempre dal lato destro della tua metà campo, alternando i due lati ad ogni servizio. La palla deve

cadere nella zona di servizio del tuo avversario, in diagonale rispetto a te.

3. Hai a disposizione due tentativi per mandare la palla nella zona di servizio del tuo avversario. Un servizio non risulta buono se: a) la palla finisce sulla rete, o se b) la palla va fuori della zona di servizio del tuo avversario. Quando fallisci il primo servizio, si dice fallo. Quando fallisci il secondo servizio, si dice doppio fallo. Quando fai un doppio fallo, il tuo avversario guadagna il punto.
4. A differenza dalle regole del tennis vero, qui non puoi selezionare la tua posizione di servizio come ti pare, poiché questa è predefinita dal computer per evitare di facilitare l'esecuzione di assi (una palla servita che l'avversario non riesce mai a toccare con la racchetta). Ugualmente, non puoi mai commettere un fallo di piede (oltrepassare la linea di fondo durante il servizio).
5. Se nel primo servizio la tua palla colpisce la rete e cade nell'area di servizio del tuo avversario, si dice nullo e si ripete il servizio. Se colpisce la rete ma cade fuori della zona di servizio dell'avversario, allora è un fallo.

I Giudici

I giudici segnalano quando la palla va fuori o quando si verifica un fallo di servizio.

Arbitro: Supervisiona tutto il gioco e può annullare le decisioni di un giudice o di un segnalinee, se necessario.

Giudice di rete: Controlla che la palla passi sopra la rete nettamente al servizio.

Giudice di posizione: Controlla che i piedi di chi serve non oltrepassino la linea. (In Pro Tennis Tour non esiste penalità per il piede).

Segnalinee: Controlla dove cade la palla rispetto alla linea.

Sospensioni

In Pro Tennis Tour non vi sono limiti al numero e alla durata di sospensioni.

Penalizzazioni

L'unica penalizzazione in Pro Tennis Tour è la seguente: se attendi più di 30 secondi prima di servire, l'arbitro grida "TIME" (TEMPO) e deduce un punto di penalizzazione.

© UBISOFT BLUE BYTE

APPENDICE

LISTA DEI VINCITORI DEL SINGOLO MASCHILE

OPEN DI FRANCIA

VINCITORI DELL'OPEN DI FRANCIA

(al Roland Garros dal 1928)

Singolo maschile

1928	H. COCHET	1951	J. DROBNY
1929	R. LACOSTE	1952	J. DROBNY
1930	H. COCHET	1953	K.R. ROSEWALL
1931	J. BOROTRA	1954	M.A. TRABERT
1932	H. COCHET	1955	M.A. TRABERT
1933	J.H. CRAWFORD	1956	L.A. HOAD
1934	G. VON CRAMM	1957	S. DAVIDSON
1935	F.J. PERRY	1958	M.G. ROSE
1936	G. VON CRAMM	1959	N. PIETRANGELI
1937	H. HENKEL	1960	N. PIETRANGELI
1938	J.D. BUDGE	1961	M. SANTANA
1939	W.D. MAC NEILL	1962	R.G. LAVER
1946	M. BERNARD	1963	R.S. EMERSON
1947	J. ASBOTH	1964	M. SANTANA
1948	F.A. PARKER	1965	F.S. STOLLE
1949	F.A. PARKER	1966	A.D. ROCHE
1950	J.E. PATTY	1967	R.S. EMERSON

1968	K.R. ROSEWALL bat R. LAVER	6-3, 6-1, 2-6, 6-2
1969	R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL	6-4, 6-3, 6-4
1970	J. KODES bat Z. FRANULOVIC	6-2, 6-4, 6-0
1971	J. KODES bat I. NASTASE	3-6, 6-2, 2-6, 7-5
1972	A. GIMENO bat P. PROISY	4-6, 6-3, 6-1, 6-1
1973	I. NASTASE bat N. PILIC	6-3, 6-3, 6-0
1974	B. BORG bat M. ORANTES	6-7, 6-0, 6-1, 6-1
1975	B. BORG bat G. VILAS	6-2, 6-3, 6-4
1976	A. PANATA bat H. SOLOMON	6-1, 6-4, 4-6, 7-6
1977	G. VILAS bat B. GOTTFRIED	6-0, 6-3, 6-0
1978	B. BORG bat G. VILAS	6-1, 6-1, 6-3
1979	B. BORG bat V. PECCI	6-3, 6-1, 6-7, 6-4
1980	B. BORG bat V. GERULAITIS	6-4, 6-1, 6-2
1981	B. BORG bat I. LENDL	6-1, 4-6, 6-2, 3-6, 6-1
1982	M. WILANDER bat G. VILAS	1-6, 7-6, 6-0, 6-4
1983	Y. NOAH bat M. WILANDER	6-2, 7-5, 7-6

1984	I. LENDL bat McENROE	3-6, 2-6, 6-4, 7-5, 7-5
1985	M. WILANDER bat I. LENDL	3-6, 6-4, 6-2, 6-2
1986	I. LENDL bat PENFORS	6-3, 6-2, 6-4
1987	I. LENDL bat M. WILANDER	7-5, 6-2, 3-6, 7-6
1988	M. WILANDER	
1989	M. CHANG	

ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

VINCITORI A WIMBLEDON

(Risultati dal 1877)

Singolo maschile

1877	S.W. GORE	1905	H.L. DOHERTY
1878	P.F. HADOW	1906	H.L. DOHERTY
1879	J.T. HARTLEY	1907	N.E. BROOKES
1880	J.T. HARTLEY	1908	A.W. GORE
1881	W. RENSCHAW	1909	A.W. GORE
1882	W. RENSCHAW	1910	A.F. WILDING
1883	W. RENSCHAW	1911	A.F. WILDING
1884	W. RENSCHAW	1912	A.F. WILDING
1885	W. RENSCHAW	1913	A.F. WILDING
1886	W. RENSCHAW	1914	N.E. BROOKES
1887	H.F. LAWFORD	1919	G.L. PATTERSON
1888	E. RAINSHAW	1920	W.T. TILDEN
1889	W. RENSCHAW	1921	W.T. TILDEN
1890	W.J. HAMILTON	1922	G.L. PATTERSON
1891	W. BADDELEY	1923	W.M. JOHNSTON
1892	W. BADDELEY	1924	J. BOROTRA
1893	J. PIM	1925	R. LACOSTE
1894	J. PIM	1926	J. BOROTRA
1895	W. BADDELEY	1927	H. COCHET
1896	H.S. MANOHY	1928	R. LACOSTE
1897	R.F. DOHERTY	1929	H. COCHET
1898	R.F. DOHERTY	1930	W.T. TILDEN
1899	R.F. DOHERTY	1931	S.B. WOOD
1900	R.F. DOHERTY	1932	H.E. VINES
1901	A.W. GORE	1933	J.H. CRAWFORD
1902	H.L. DOHERTY	1934	F.J. PERRY
1903	H.L. DOHERTY	1935	F.J. PERRY
1904	H.L. DOHERTY	1936	F.J. PERRY

1937	J.D. BUDGE	1956	L.A. HOAD
1938	J.D. BUDGE	1957	L.A. HOAD
1939	R.L. RIGGS	1958	A.J. COOPER
1946	Y. PETRA	1959	A. OLMEDO
1947	J.A. KRAMER	1960	N.A. FRASER
1948	R. FALKENBURG	1961	R.G. LAVER
1949	F.R. SCHROEDER	1962	R.G. LAVER
1950	J.E. PATTY	1963	C.R. MCKINLEY
1951	R. SAVITT	1964	R.S. EMERSON
1952	F.A. SEDGMAN	1965	R.S. EMERSON
1953	E.V. SEIXAS	1966	M. SANTANA
1954	J. DROBNY	1967	J.D. NEWCOMBE
1955	M.A. TRABERT		
1968	R. LAVER bat T. ROCHE 6-3, 6-4, 6-2		
1969	R. LAVER bat J. NEWCOMBE 6-7, 5-7, 6-4, 6-4		
1970	J. NEWCOMBE bat K. ROSEWALL 5-7, 6-3, 6-3, 3-6, 6-1		
1971	J. NEWCOMBE bat S. SMITH 6-3, 5-7, 2-6, 6-4, 6-4		
1972	S. SMITH bat I. NASTASE 4-6, 6-3, 6-3, 4-6, 7-5		
1973	J. KODES bat A. METREVELI 6-1, 9-8, 6-3		
1974	J. CONNORS bat K. ROSEWALL 6-1, 6-1, 6-4		
1975	A. ASHE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 5-7, 6-4		
1976	B. BORG bat I. NASTASE 6-4, 6-2, 9-7		
1977	B. BORG bat J. CONNORS 3-6, 6-2, 6-1, 5-7, 6-4		
1978	B. BORG bat J. CONNORS 6-2, 6-2, 6-3		
1979	B. BORG bat R. TANNER 6-7, 6-1, 3-6, 6-3, 6-4		
1980	B. BORG bat J. McENROE 1-6, 7-5, 6-3, 6-7, 8-6		
1981	J. McENROE bat B. BORG 4-6, 7-6, 7-6, 6-4		
1982	J. CONNORS bat J. McENROE 3-6, 6-3, 6-7, 7-6, 6-4		
1983	J. McENROE bat LEWIS 6-2, 6-2, 6-2		
1984	J. McENROE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 6-2		
1985	B. BECKER bat K. CUREN 6-3, 6-7, 7-6, 6-4		
1986	B. BECKER bat I. LENDL 6-4, 6-3, 7-5		
1987	P. CASH bat I. LENDL 7-6, 6-2, 7-5		
1988	S. EDBERG		
1989	B. BECKER		

U.S. OPEN

VINCITORI DEL U.S. OPEN

a FOREST HILL fino al 1977, a FLUSHING MEADOW fin dal 1978

Singolo maschile

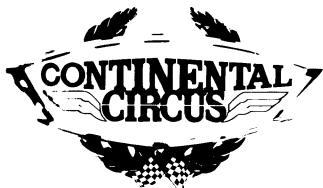
1881	R.D. SEARS	1916	R.N. WILLIAMS
1882	R.D. SEARS	1918	R.L. MURRAY
1883	R.D. SEARS	1919	W.M. JOHNSTON
1884	R.D. SEARS	1920	W.T. TILDEN
1885	R.D. SEARS	1921	W.T. TILDEN
1886	R.D. SEARS	1922	W.T. TILDEN
1887	R.D. SEARS	1923	W.T. TILDEN
1888	H.W. SLOCUM	1924	W.T. TILDEN
1889	H.W. SLOCUM	1925	W.T. TILDEN
1890	O.S. CAMPBELL	1926	R. LACOSTE
1891	O.S. CAMPBELL	1927	R. LACOSTE
1892	O.S. CAMPBELL	1928	H. COCHET
1893	R.D. WRENN	1929	W.T. TILDEN
1894	R.D. WRENN	1930	J.H. DOEG
1895	F.H. HOVEY	1931	H.E. VINES
1896	R.D. WRENN	1932	H.E. VINES
1897	R.D. WRENN	1933	F.J. PERRY
1898	M.D. WHITMAN	1934	F.J. PERRY
1899	M.D. WHITMAN	1935	W.L. ALIISON
1900	M.D. WHITMAN	1936	F.J. PERRY
1901	W.A. LARNED	1937	J.D. BUDGE
1902	W.A. LARNED	1938	J.D. BUDGE
1903	H.L. DOHERTY	1939	R.L. RIGGS
1904	H. WARDS	1940	W.D. McNEIL
1905	B.C. WRIGHT	1941	R.L. RIGGS
1906	W.J. CLOTHIER	1942	F.R. SCHROERER
1907	W.A. LARNED	1943	J.R. HUNT
1908	W.A. LARNED	1944	F.A. PARKER
1909	W.A. LARNED	1945	F.A. PARKER
1910	W.A. LARNED	1946	J.A. KRAMER
1911	W.A. LARNED	1947	J.A. KRAMER
1912	M.E. McLoughlin	1948	R.A. GONZALES
1913	M.E. McLoughlin	1949	R.A. GONZALES
1914	R.N. WILLIAMS	1950	A. LARSEN
1915	W.M. JOHNSTON	1951	F.A. SEDGMAN

1952 F.A. SEDGMAN
 1953 M.A. TRABERT
 1954 E.V. SEIXAS
 1955 M.A. TRABERT
 1956 K.R. ROSEWALL
 1957 M.J. ANDERSON
 1958 A.J. COOPER
 1959 N.A. FRASER
 1968 A.R. ASHE bat OKKER 14-12N, 5-7, 6-3, 3-6, 6-3
 1969 R.G. LAVER bat ROCHE 7-9, 6-2, 6-2, 6-1
 1970 K.R. ROSEWALL bat ROCHE 2-6, 6-4, 7-6, 6-3
 1971 S.R. SMITH bat J. KODES 3-6, 6-3, 6-2, 7-6
 1972 I. NASTASE bat A.R. ASHE 3-6, 6-3, 6-7, 6-4, 6-3
 1973 J. NEWCOMBE bat J. KODES 6-4, 1-6, 4-6, 6-2, 6-3
 1974 J. CONNORS bat K.R. ROSEWALL 6-1, 6-0, 6-1
 1975 M. ORANTES bat J. CONNORS 6-4, 6-3, 6-3
 1976 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 3-6, 7-6, 6-4
 1977 G. VILAS bat J. CONNORS 2-6, 6-3, 7-6, 6-0
 1978 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 6-2, 6-2
 1979 J. McENROE bat V. GERULAITIS 7-5, 6-3, 6-3
 1980 J. McENROE bat B. BORG 7-6, 6-1, 6-7, 5-7, 6-4
 1981 J. McENROE bat B. BORG 4-6, 6-2, 6-4, 6-3
 1982 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-2, 4-6, 6-4
 1983 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-7, 7-5, 6-0
 1984 J. McENROE bat I. LENDL 6-3, 6-4, 6-1
 1985 I. LENDL bat J. McENROE 7-6, 6-3, 6-4
 1986 I. LENDL bat MECIR 6-4, 6-2, 6-0
 1987 I. LENDL bat M. WILANDER 6-7, 6-0, 7-6, 6-4
 1988 M. WILANDER
 1989 B. BECKER

AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

VINCITORI DEL
 MELBOURNE OPEN
 Singolo maschile
 1905 R.W. HEATH
 1906 A.F. WILDING
 1907 H.M. RICE
 1908 F.B. ALEXANDER
 1909 A.F. WILDING
 1910 R.W. HEATH
 1911 N.E. BROOKES
 1912 J.C. PARKE
 1913 E.F. PARKER
 1914 A. O'HARA WOOD
 1915 F.G. LOWE
 1919 A.R.F. KINGSCOTE
 1920 P. O'HARA WOOD
 1921 R.H. GEMMELL

1922 J.O. ANDERSON
 1923 P. O'HARA WOOD
 1924 J.O. ANDERSON
 1925 J.O. ANDERSON
 1926 J.B. WAWKES
 1927 G.L. PATTERSON
 1928 J. BOROTRA
 1929 J.C. GREGORY
 1930 E.F. MOON
 1931 J.H. CRAWFORD
 1932 J.H. CRAWFORD
 1933 J.H. CRAWFORD
 1934 F.G. PERRY
 1935 J.H. CRAWFORD
 1936 A.K. QUIST
 1937 V.B. McGRATH
 1938 J.D. BUDGE
 1939 J.E. BROMWICK
 1940 A.K. QUIST
 1946 J.E. BROMWICK
 1947 D. PAISL
 1969 R. LAVER bat A. GIMENO 6-3, 6-4, 7-5
 1970 A. ASHE bat D. CREALY 6-4, 9-7, 6-2
 1971 K. ROSEWALL bat A. ASHE 6-1, 7-5, 6-3
 1972 K. ROSEWALL bat M. ANDERSON 7-6, 6-3, 7-5
 1973 J. NEWCOMBE bat O. PARUN 6-3, 6-7, 7-5, 6-1
 1974 J. CONNORS bat P. DENT 7-6, 6-4, 4-6, 6-3
 1975 J. NEWCOMBE bat J. CONNORS 7-5, 3-6, 6-4, 7-5
 1976 M. EDMONSON bat J. NEWCOMBE 6-7, 6-3, 7-6, 6-1
 1977 (Jan) R. TANNER bat G. VILAS 6-3, 6-3, 6-3
 1977 (Dec) V. GERULAITIS bat J. LLOYD 6-3, 7-6, 5-7, 3-6, 6-2
 1978 G. VILAS bat J. MARKS 6-4, 6-4, 3-6, 6-3
 1979 G. VILAS bat J. SADRI 7-6, 6-3, 6-2
 1980 B. TEACHER bat K. WARWICK 7-5, 7-6, 6-3
 1981 J. KRIEK bat S. DENTON 6-2, 7-6, 6-7, 6-4
 1982 J. KRIEK bat S. DENTON 6-3, 6-3, 6-2
 1983 M. WILANDER bat I. LENDL 6-1, 6-4, 6-4
 1984 M. WILANDER bat K. CUREN 6-7, 6-4, 7-6, 6-2
 1985 S. EDBERG bat M. WILANDER 6-4, 6-3, 6-3
 1987 S. EDBERG bat P. CASH 6-3, 6-4, 3-6, 5-7, 6-3
 1988 M. WILANDER
 1989 I. LENDL



E' così semplice ... ma così tanto divertente.

La strada per diventare pilota di Formula 1. Assapora tutta l'ebbrezza dell'originale arcade, spingendo al limite le tue abilità di guida. Otto circuiti internazionali da vincere, in una serie di corse massacranti — te la senti di farcela?

Controlli:

Su — Accelera

Giu — Rallenta

Sinistra/Destra — Guida a sinistra/destra

Fuoco — Cambio di marcia

World Class LEADER BOARD



AMIGA

Ora hai la possibilità di giocare sugli stessi campi da golf che hanno visto sfidarsi le più grandi leggende del golf.

World Class è un gioco di abilità, concentrazione e controllo.

Nello scegliere la tua mazza e la potenza del tuo swing (slancio), avrai bisogno di stimare accuratamente la distanza.

Per ottenere il massimo divertimento, per favore leggi tutto il manuale.

SELEZIONAMENTO DEL GIOCO.

Doppio click sull'icona WCLB.

OPZIONI DEL GIOCO.

Dopo che il gioco è stato caricato, sullo schermo apparirà il Menu Principale. Scegli una delle seguenti opzioni collocandola sulla tua selezione e facendo click sul pulsante sinistro.

- **PER GIOCARE UNA PARTITA** - Seleziona questa opzione per giocare una partita di golf. Vai sulla prossima pagina per le istruzioni di gioco.
- **PUTTING GREEN (TRATTO DI TERRENO ERBOSO INTORNO ALLA BUCA)**
Il Putting Green è stato disegnato per permetterti di praticare la messa in buca da varie distanze e da differenti

gradi di pendenza. L'affondamento da un medio ad un lungo tiro "Attraverso la collina" è molto impegnativo e richiederà molta pratica per arrivare il più vicino possibile alla buca.

- **DRIVING RANGE** - Quando colpisci la pallina, il Driving Range ti aiuterà a praticare la sequenza di potenza/impatto. Spendendo del tempo sul range ti aiuterà a migliorare il tuo gioco. Seleziona l'opzione ABORT per ritornare alla videata del Menu Principale.
- **REPLAY** - Il selezionamento di questa opzione farà ricominciare il gioco precedente includendo il numero dei giocatori, nomi e livelli di abilità.
- **DIMOSTRAZIONE** - Il programma eseguirà una piccola dimostrazione di tre o quattro tiri includendo il drive, lancio e la messa in buca. Dopo il demo, il controllo ritornerà alla videata del Menu Principale.
- **QUIT** - Il selezionamento di QUIT ricaricherà il programma dal dischetto.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Se scegli di giocare una partita, apparirà un nuovo dialogue box (quadrante dialogo). ESEGUI COME SEGUE:

1. **CARICA UN CAMPO** - Fai click sul nome del campo su cui vuoi giocare e poi fai click sulla finestra "CARICA".
2. **SELEZIONA IL NUMERO DEI GIOCATORI** facendo click sull'appropriato pulsante. Si può giocare fino a quattro giocatori.

- 3. SCRIVI I NOMI DEI GIOCATORI** digitandoli direttamente sulla tua tastiera od usando il mouse driven tastiera nel box del menu, dopo che ogni nome è stato scritto correttamente, devi muovere il cursore su OK e fare click sul pulsante sinistro.
- 4. SELEZIONA UN LIVELLO DI ABILITÀ** per ogni giocatore. Ogni giocatore può competere secondo le condizioni che corrispondono al suo livello di abilità ed esperienza. Fai click sul livello di ABILITÀ che desideri. Disotto c'è una descrizione di ogni livello.

Holes May Be Played In Any Order. Change With Arrows. Select 'OK' To Set. Select 'TOP' To Preview.
Next Hole: 1 ← → OK TOP
Cancel

ABILITÀ DESCRIZIONE

Per i novizi

Questo livello è stato disegnato per fare in modo che possano giocare anche i bambini più piccoli (4-8). Un tiro non farà colpi a gancio o a taglio e non sarà deviato dal vento. Poiché la maggioranza degli elementi di abilità è stata eliminata, questo livello non deve essere considerato come il livello iniziale. CADDIE - Su questo livello il computer sceglierà la miglior mazza per la distanza indicata. Però, se batti per superare una zona di acqua o sabbia verso il prato, questa mazza non avrà abbastanza forza per raggiungere il piccolo green.

Per i dilettanti

Questo può essere considerato il livello iniziale. La pallina non subirà gli effetti del vento ma farà colpi a gancio ed a taglio.

Per i professionisti

Livello per esperti - Non ci sono restrizioni sul vento o su colpi a taglio od a gancio. In più la messa in buca è molto più difficile.

5. CANCELLA - Selezionando CANCELLA ritornerai alla videata del Menu Principale.

Dopo aver scelto il LIVELLO DI CAPACITÀ, apparirà il seguente schermo:

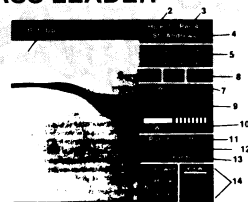
PROSSIMA BUCA: 1 - Indica che hai selezionato la buca N. 1.

< > ti farà scorrere attraverso tutte le 18 buche, permettendoti di giocare le buche del campo in qualsiasi ordine, che tu sceglierai con la premuta del puntatore mouse sulle frecce.

OK - Gioca la buca che viene indicata.

TOP - Vista in anteprima della buca indicata prima di giocare. Una volta che sei sullo schermo della vista Top un'altro click sul mouse ti riporterà alla videata del menu.

GIOCO DEL WORLD CLASS LEADER BOARD



- Giocatore che sta giocando.
- Buca che si sta giocando.
- Par (Punteggio teorico) o numeri di tiri che dovrebbero servire per finire la buca.
- Nome del campo.
- VEDI LA SEZIONE "LEGGENDO IL PUNTEGGIO".
- Un click su ABORT cambia i caratteri in blu. Un'altro click, in qualsiasi parte dello schermo cancella il comando ABORT. Con un doppio click su ABORT ritorni alla videata

del Menu Principale.

- Un click su **CARICA**, cambia i caratteri in blu. Un'altro click, in qualsiasi parte dello schermo, cancella il **CARICA**. Un doppio click su **CARICA** fa apparire lo schermo dei **PARAMETRI DEL CORRENTE GIOCO** che permette al giocatore di visionare le informazioni delle partite che sono già state memorizzate. (Vedi **MEMORIZZAZIONE E CARICAMENTO**).
- Un click su **MEMORIZZA**, cambia i caratteri in blu. Un'altro click, in qualsiasi punto dello schermo cancella il **MEMORIZZA**. Un doppio click su **MEMORIZZA**, fa apparire i **PARAMETRI DEL CORRENTE GIOCO**, che permette al giocatore di visionare le informazioni delle partite che sono già state memorizzate. (Vedi **MEMORIZZAZIONE E CARICAMENTO**).
- Indica la direzione del vento in relazione al golfista.
Il vento sta soffiando da destra a sinistra e lontano dal golfista.
- La velocità del vento è indicata in blu intenso in un misuratore che mostra anche la forza relativa del vento.
- Puoi accendere o spegnere il **TIRO PUNCH** facendo un doppio click con il cursore del mouse.
- Indica la mazza usata. Un click con il cursore del mouse sulle frecce scorrerà attraverso le differenti mazze.

Selezione di una Mazza.

La seguente tabella elenca la gamma di ogni mazza da golf.

MAZZA	CORTA	LUNGA
1W1 Legno	162	293
3W3 Legno	135	261
5W5 Legno	128	249
1I1 Ferro	118	234
2I2 Ferro	107	223
3I3 Ferro	96	213
4I4 Ferro	84	201

5I5 Ferro	77	192
6I6 Ferro	66	179
7I7 Ferro	57	164
8I8 Ferro	46	147
9I9 Ferro	32	123
PW Pitching Wedge	18	90

(mazza regolatore per far entrare la pallina nella buca)

Putter	1"	64'
--------	----	-----

* Quando stai giocando sul green il computer sceglierà automaticamente il putter.

- Distanza dalla pallina alla buca in iarde.
- Un click sulla **DESTRA** o sulla **SINISTRA** con il cursore del mouse, farà roteare il golfista in quella direzione (in entrambe le direzioni, il golfista ha una roteazione massima di 70 gradi). Facendo click su **TOP** verrà mostrata l'attuale buca che si sta giocando ed il luogo dove si trova la pallina con la buca più vicina.
- Indicatore della potenza taglio/gancio.

MEMORIZZAZIONE E CARICAMENTO

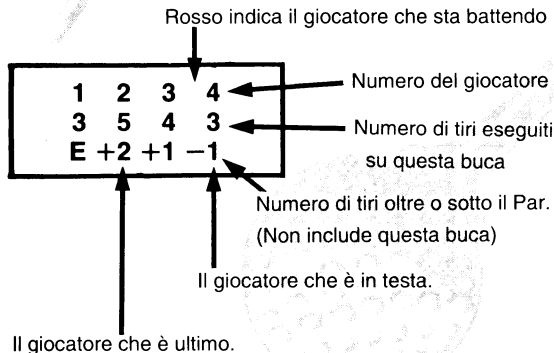
- Indica sullo schermo il numero di partite.
- Nome del campo
- Indica quale buca è in gioco, al tempo di salvare.
- Indica quanti giocatori ci sono nel gioco.
- Nome del giocatore N.1
- Numero attuale di tiri del giocatore N.1 per tutte le buche completate o parzialmente completate.
- Livello di capacità del giocatore N.1
- Un click su **CARICA GIOCO** caricherà il gioco indicato

sullo schermo in memoria.

- II Un click su questa opzione permette lo scorrimento attraverso i giochi (0-9)
- 10. Un click su questa opzione permette lo scorrimento attraverso i giochi (0-9).
- 11. Un click su USCITA ti permetterà di ritornare al corrente gioco in progresso.

1	Nome S1	Cognome	Nome	Par	2
	Cognome S2	Nome	Par		
	Nome S3	Par			
	Nome S4	Par			
	Nome S5	Par			
	Nome S6	Par			
	Nome S7	Par			
	Nome S8	Par			
	Nome S9	Par			
	Nome S10	Par			
	Nome S11	Par			
6	USCITA				
	Nome S12	Par			
	Nome S13	Par			
	Nome S14	Par			
	Nome S15	Par			
	Nome S16	Par			
	Nome S17	Par			
	Nome S18	Par			
	Nome S19	Par			
	Nome S20	Par			
	Nome S21	Par			
	Nome S22	Par			
	Nome S23	Par			
	Nome S24	Par			
	Nome S25	Par			
	Nome S26	Par			
	Nome S27	Par			
	Nome S28	Par			
	Nome S29	Par			
	Nome S30	Par			
	Nome S31	Par			
	Nome S32	Par			
	Nome S33	Par			
	Nome S34	Par			
	Nome S35	Par			
	Nome S36	Par			
	Nome S37	Par			
	Nome S38	Par			
	Nome S39	Par			
	Nome S40	Par			
	Nome S41	Par			
	Nome S42	Par			
	Nome S43	Par			
	Nome S44	Par			
	Nome S45	Par			
	Nome S46	Par			
	Nome S47	Par			
	Nome S48	Par			
	Nome S49	Par			
	Nome S50	Par			
	Nome S51	Par			
	Nome S52	Par			
	Nome S53	Par			
	Nome S54	Par			
	Nome S55	Par			
	Nome S56	Par			
	Nome S57	Par			
	Nome S58	Par			
	Nome S59	Par			
	Nome S60	Par			
	Nome S61	Par			
	Nome S62	Par			
	Nome S63	Par			
	Nome S64	Par			
	Nome S65	Par			
	Nome S66	Par			
	Nome S67	Par			
	Nome S68	Par			
	Nome S69	Par			
	Nome S70	Par			
	Nome S71	Par			
	Nome S72	Par			
	Nome S73	Par			
	Nome S74	Par			
	Nome S75	Par			
	Nome S76	Par			
	Nome S77	Par			
	Nome S78	Par			
	Nome S79	Par			
	Nome S80	Par			
	Nome S81	Par			
	Nome S82	Par			
	Nome S83	Par			
	Nome S84	Par			
	Nome S85	Par			
	Nome S86	Par			
	Nome S87	Par			
	Nome S88	Par			
	Nome S89	Par			
	Nome S90	Par			
	Nome S91	Par			
	Nome S92	Par			
	Nome S93	Par			
	Nome S94	Par			
	Nome S95	Par			
	Nome S96	Par			
	Nome S97	Par			
	Nome S98	Par			
	Nome S99	Par			
	Nome S100	Par			

LETTURA DEL PUNTEGGIO



L'indicatore del punteggio viene visualizzato alla destra dello schermo. L'indicatore mostra quali giocatori sono sulla buca, quanti tiri ogni giocatore ha effettuato su questa buca e come il punteggio totale di ogni giocatore viene paragonato al par per il campo. Quando un giocatore conquista una buca, il par rappresenta il numero di tiri , che un buon giocatore avrebbe dovuto usare per mettere la pallina in buca . Per esempio se il tuo punteggio è "-5", questo significa che sei 5 tiri sotto par o 5 tiri meno di un buon giocatore (il quale è buono). Una "E" significa che sei in Par o uguale ad un buon giocatore. Un "+5" significa che sei a 5 tiri oltre il Par. I confronti con il Par non riflettono i punteggi per la corrente buca.

SWING LA MAZZA E COLPISCI LA PALLINA

Una volta che hai selezionato la tua mazza e posizionato il tuo marcatore per mirare il tuo tiro, ci sono solo altre tre cose da fare prima che la pallina parta: incominciare lo swing, regolare la potenza e dare un colpo secco ai tuoi polsi per controllare il tiro a gancio o di taglio. Tutti e tre vengono compiuti durante la sequenza dello swing e richiede una attenta scelta di tempo e concentrazione. La sequenza può essere vista guardando il golfista o l'indicatore potenza/impatto.

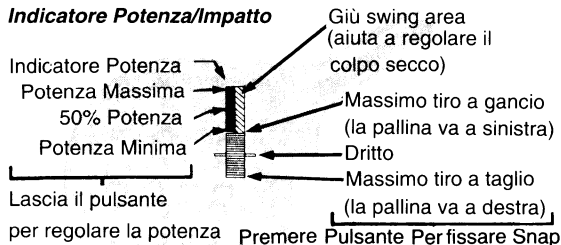
Prima mossa - Piazza la FRECCIA MOUSE vicino all'indicatore POTENZA/IMPATTO

Seconda Mossa - Inizia lo swing tenendo giù il pulsante.

Terza Mossa - Regola la potenza mollando il pulsante durante il backswing . La potenza è al massimo solo al vertice del backswing. Lasciando il pulsante al vertice, ti darà la massima potenza. La potenza verrà leggermente ridotta se lasci il pulsante appena prima o appena dopo il vertice; invece, se lasci il pulsante molto prima o molto dopo il vertice, la riduzione sarà sostanziale.

Il totale della potenza che hai a disposizione per il backswing, è visibile nella parte alta a sinistra dell'indicatore potenza/impatto. Quando lasci il pulsante la regolazione che hai scelto sarà visibile sull'indicatore.

Indicatore Potenza/Impatto



Quarta Mossa - Regola il colpo secco premendo il pulsante quando sei a contatto o vicino alla pallina. Dando un colpo secco la mazza colpirà la pallina (o al Tee Bar sull'indicatore impatto) e produrrà un tiro dritto. Sarà un tiro a gancio (la pallina andrà verso sinistra) se darai un colpo secco troppo in anticipo; invece colpendola in ritardo provocherai un tiro a taglio (la pallina andrà a destra). Quando il pulsante è premuto, il punto di impatto sarà visibile sull'indicatore.

Dunque la sequenza dello swing è : **Pulsante - Rialscio - Pulsante.**

Il miglior modo per imparare a colpire la pallina dritta costantemente, è di allenarsi sul driving range.

Quando sei sul green il computer selezionerà il putter e rimuoverà il paletto (il paletto con la bandierina). A questo punto non puoi cambiare mazza visto che il putter è la sola mazza che si può usare sul green.

COLPO CON IL PUTTER SUL LIVELLO PER NOVIZI E DILETTANTI

Come prima, usa il mirino per aggiustare il tiro. La pallina partirà da questa direzione. La pallina potrebbe andare a destra o a sinistra, dipende dalla pendenza del green. Per determinare il valore e la direzione del tiro ad effetto, devi imparare a leggere l'indicatore di pendenza che appare sul green a lato del golfista.

Regolandoti con la distanza dalla buca, calcola la potenza che hai bisogno. Sposta il cursore MOUSE vicino all'indicatore di potenza. Premi il pulsante e tienilo giù fino a che non hai raggiunto la sufficiente potenza per arrivare alla buca. Il golfista eseguirà il colpo automaticamente.

Riferisciti alla figura disotto.

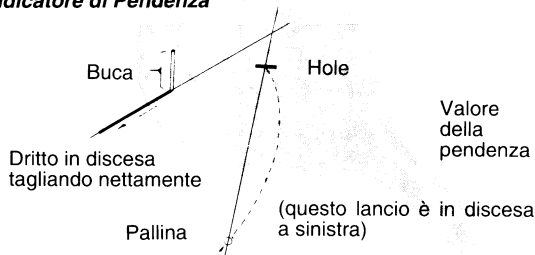
COLPO CON IL PUTTER SUL LIVELLO PER PROFESSIONISTI.

Il colpo è come nel livello per novizi e dilettanti ma con una eccezione, l'indicatore potenza può essere letto solo da 1 fino ad 8. Ad 8 l'indicatore si fermerà. Per cui dipende dal golfista calcolare per quanto tempo devi tenere premuto il pulsante per tirare il colpo in maniera sufficiente da raggiungere la buca.

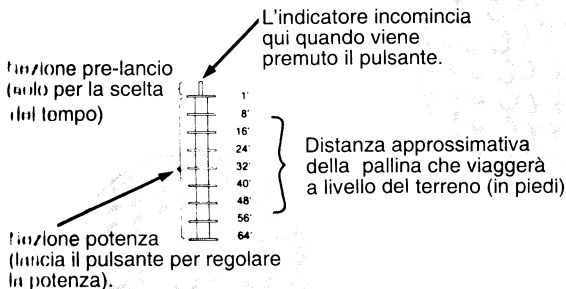
Quando lasci il pulsante, apparirà sull'indicatore di potenza un marcatore che ti mostrerà il totale di potenza usata. Esempio: sul Livello Pro., il golfista deve affrontare un dritto e lungo colpo da 40. Egli preme il pulsante e l'indicatore scende fino ad 8, il golfista continua a tenere premuto il pulsante fino a che ritiene che abbia raggiunto il livello 6 di potenza o il segno 40. Quando lascia il pulsante, apparirà sull'indicatore un segno che mostrerà al golfista-giocatore la potenza usata.

Il miglior modo per diventare un buon putter (giocatore che lancia la pallina con il putter) è di allenarsi sul putting green per allenamenti.

Indicatore di Pendenza



Indicatore di Potenza



REGOLE PER FAR PUNTI

1. Ricevi 1 punto (colpo) ogni volta che colpisci la pallina, dal momento in cui incominci la partita fino a che non metti la pallina nella buca indifferentemente dalla distanza in cui viaggi.
2. Ricevi una penalità di distanza se tiri la pallina nell'ostacolo naturale d'acqua.
3. Vince chi ha il punteggio più basso.

METODI DI GIOCO

1 GIOCATORE CONTRO IL PAR

Gioca contro il tuo miglior punteggio e campo provando ad andare sotto par.

Dipendendo dal campo, naturalmente, un giocatore moltoabile può fare 5-10 colpi sotto par su diciotto buche.

2 o PIÙ GIOCATORI

MEDAL PLAY (singolo o con partner). Il vincitore viene determinato dal totale di colpi (punti) effettuati durante l'intera partita. Vince chi ha il punteggio più basso.

MATCH PLAY (singolo o con partner). Ogni buca viene assegnata al giocatore o alla squadra che ha il più basso punteggio su quella buca. Vince chi alla fine della partita si è aggiudicato più buche.

BEST BALL (solo con partner). Metodo di far punti sia come nel Medal che come nel Match Play. Il miglior punteggio di ciascun partner di una squadra viene usato come punteggio della squadra.

NOTA: Se decidi di giocare su Match Play o Best Ball dovrai scrivere il punteggio su un separato foglio di carta. In questi metodi il computer non segna il punteggio.

CAMPI DA GOLF:

CHAMPION CYPRESS CREEK

Questo campo texano fu disegnato nel 1957 per essere "il più grande ed il più bello del mondo". Molti dei maggiori tornei del PGA Golf sono stati giocati qui, incluso gli Open degli Stati Uniti e il prestigioso torneo della Coppa Ryder.

FUORI	3628 iarde	Paletti 36
DENTRO	3604 iarde	Paletti 35
TOTALE	7232 iarde	Paletti 71

Record 64 da Bob Rosburg.

DORAL COUNTRY CLUB

Questo campo della Florida, costruito nel 1962, è soprannominato Blu Monster (Mostro Blu) perchè lungo la sua estensione ha quasi tanta acqua quanto erba. Ogni anno ospita il Doral Ryder Open che ha visto grandi vincitori del passato come Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper e Tom Kite.

FUORI	3405 iarde	Paletti 36
DENTRO	3540 iarde	Paletti 36

TOTALE 6945 iarde Paletti 72
Record 64 di Jack Niklaus.

ST. ANDREWS

Per secoli gli occhi dei golfisti si sono rivolti verso St. Andrews. Questo nobile ed antico club fu fondato nel 1754 e probabilmente il golf è stato praticato qui fin dal 1552. Una tra le sue originali caratteristiche sono i doppi green i quali sono così grandi che un giocatore può fare un tiro di una lunghezza impensabile su altri campi. Durante gli anni il St. Andrews ha attratto pellegrini piu' di tutti gli altri campi da golf nel mondo.

FUORI 3516 iarde Paletti 36
DENTRO 3473 iarde Paletti 36
TOTALE 6989 iarde Paletti 72
Record 65 di Neil Coles.

GAUNTLET COUNTRY CLUB

Disegnato per essere la sede definitiva della sfida World Class. Soltanto pochi campi mettono insieme una tale minuziosa pista di abilità e coraggio come il Gauntlet. Il tracciato su ogni percorso è straziante, mentre le trappole e gli ostacoli naturali d'acqua sono numerosi e pericolosi.

Comunque, nel Gauntlet il golfista deve dare una grande prova di abilità e destrezza.

FUORI 3180 iarde Paletti 36
DENTRO 3263 iarde Paletti 36
TOTALE 6443 iarde Paletti 72

SUGGERIMENTI

1. Assicurati di aver **CONTROLLATO LA TUA MAZZA.**

Assicurati che la mazza da golf che desideri sia visualizzata sullo schermo.

2. Prima di incominciare vai nel **driving range**. Questo ti permette di prendere una corretta scelta di tempo durante il tuo swing.
3. Ricordati che il vento può deviare il tuo tiro, soprattutto quando tiri con una mazza di ferro corta o con il pitching wedge.
4. Fai molta attenzione nel giudicare la distanza per superare l'acqua. Ti costerà una penalità di distanza se il tiro è corto e finisce nell'acqua.
5. Impara ad usare i tiri a taglio ed a gancio. Ti saranno molto utili in tiri difficili e quando ci sarà il vento.
6. Quando usi il tuo pitching wedge, assicurati di aver letto bene la distanza alla buca, se in iarde o piedi.
7. Usa i tiri punch per tiri d'approccio sul green o per tiri da sotto gli alberi.

REGOLE DEL GIOCO

1. **GIOCA QUANDO SI POSA.** Devi giocare dalla posizione in cui la pallina cade. Ci sono eccezioni per quelle che atterrano nell'acqua (vedi sotto)
2. **NELL'ACQUA.** Se la tua pallina cade nell'ostacolo naturale d'acqua, vedrai e sentirai uno **SPLASH**. Avrai una penalizzazione di distanza e la pallina ritornerà automaticamente nel primo luogo in cui hai tirato la pallina.

METODI DI GIOCO

1 *Giocatore*

In questo gioco, giochi da solo sia contro il **par** che contro il tuo miglior punteggio. **NON GIOCHI** contro il computer.

2 o più *Giocatore*

1 Dopo che tutti i giocatori hanno lanciato la pallina dal tee nella Buca 1, il giocatore che l'ha lanciata il più lontano dalla buca, batte per primo, il secondo batte per secondo e così via. Se, dopo il tuo tiro sei ancora lontano (il più lontano dalla buca), è ancora il tuo turno e continui fino a che non sei più lontano.

2 Quando, all'inizio i nomi sono stati digitati, decidi l'ordine con cui i giocatori devono lanciare la pallina dal tee. Per tutta la partita questo ordine determinerà quale sarà il tuo segnapunti. Se, all'inizio sarai il secondo a lanciare dal tee, il secondo segnapunti indicherà sempre il tuo punteggio.

3 Dopo che una buca è stata giocata, il giocatore con il più basso punteggio su quella buca lanciata dal tee, è il primo sulla prossima buca. Questo è detto "Avere l'Onore". Poiché il punteggio è tenuto su ogni buca, sarai in grado di determinare chi avrà l'onore. Anche il computer terrà il conto.

CARATTERISTICHE EXTRA

TIRI DALLE SABBIE TRAPPOLE E DALL'ERBA ALTA - I tiri eseguiti da zone con l'erba alta, verranno smorzati considerevolmente. Per fare un buon tiro da una sabbia-trappola, devi battere il tiro entro le due linee del punto morto (tiro dritto) dell'indicatore potenza/impatto. Nella sabbia la mazza di legno non è un'ottima scelta.

PER STAMPARE IL CARTONCINO SEGNAPUNTI - Alla fine di ogni turno è possibile far stampare una copia del cartoncino segnapunti. Fai click con il mouse sulla sezione "stampa il punteggio" del Leader Board.

CADDIE - Sul livello per bambini il computer sceglierà automaticamente la miglior mazza indicata per la distanza. Comunque, se stai cercando di superare una vasta area di acqua o sabbia per arrivare al piccolo green, questa mazza non avrà sufficiente forza per raggiungere il green.

CLASSIFICA DEI MIGLIORI PUNTEGGI - Per ogni livello giocato, ogni campo ha una classifica dei primi cinque. Questa

classifica viene automaticamente aggiornata dopo che hai completato le 18 buche.

PROBLEMI NEL TIRARE

SE IL TUO TIRO NON HA POTENZA - Probabilmente perché durante il backswing lasci il pulsante o troppo presto o troppo tardi o non del tutto. Premi il pulsante per incominciare il backswing tienilo premuto fino a che la mazza non si trova al vertice (cioè nel punto più alto) dello backswing per poi lasciarlo.

SE I TUOI TIRI VANNO MALAMENTE A DESTRA O A SINISTRA - Non stai premendo il pulsante quando la mazza colpisce la pallina. Rileggi la sezione "Swing con la mazza e battuta della pallina" e migliora la scelta di tempo allenandoti nel livello per NOVIZI.

COPIA DEI DISCHETTI DI RISERVA - Vedi nella sezione "Campo Architetto" per istruzioni nel fare copie di riserva del tuo dischetto del gioco o per l'installazione del WORLD CLASS LEADER BOARD su un dischetto duro (hard).

CAMPO ARCHITETTO

di Starbuck

Il CAMPO ARCHITETTO è versatile e divertente e ti dà la possibilità di usare rappresentazioni per farti creare un tuo proprio campo da golf o per modificare uno già esistente. Costruire un campo da uno scarabocchio è una impresa abbastanza ambiziosa ma remunerativa. Sugeriamo di imparare ad usare bene l'ARCHITETTO modificando i campi del torneo già esistenti. Assicurati di SALVARE spesso il tuo campo cosicché un blocco o un cedimento elettrico non ti costerà ore di duro lavoro.

Sebbene l'ARCHITETTO sia molto facile da usare, è anche molto potente. Per favore leggi attentamente il manuale per ottenere il massimo divertimento nel disegnare un campo.

USO DELL'ARCHITETTO

Caricamento dell'Architetto

Accendi il computer ed inserisci la VERSIONE KICKSTART 1.2 nel drive. Quando il computer ti chiede il banco da lavoro (workbench) inserisci il dischetto del programma nel drive. Quando il dischetto del programma è caricato un doppio click sul pulsante sinistro del mouse sull'icona GOLF.

Doppio click sull'ICONA ARC nella FINESTRA GOLF. Quando appare la FINESTRA CARICA CAMPO, un click sul pulsante sinistro del mouse sul campo che desideri (il nome del campo dovrebbe apparire sulla FINESTRA FILE). Infine click sulla FINESTRA CARICA.

L'ARCHITETTO è un "CAMPO ORIENTATO" il quale significa che un intero campo è aperto (caricato in memoria) in una volta. Puoi cambiare buche individuali, riassettarle o portarle, in singole buche, da altri campi. Ma questi cambi esistono solo nella memoria del computer. Prima di caricare un'altro campo o uscire da ARCHITETTO, devi salvare il tuo nuovo o modificato CAMPO su un dischetto altrimenti perderai le tue modifiche.

Poligoni ed Alberi - Blocchi per Costruire

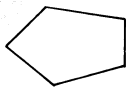
Quando crei una buca hai due blocchi base per costruire: POLIGONI ED ALBERI.

POLIGONI

I poligoni sono delle figure multi-laterali che rappresentano, sul terreno, una regione o area:



poligono
a 4 lati



poligono
a 5 lati



poligono
a 3 lati.

I poligoni possono essere riempiti con erba per percorso normale, sabbia, acqua e putting green e possono essere cambiati in qualsiasi momento.



Erba per
percorso
normale



sabbia



acqua



putting green

Nota Bene: sono considerate zone di erba alta tutte le aree in cui non c'è erba per percorso normale, sabbia, acqua e putting green.

Hai una scelta iniziale di 20 forme di poligoni. In più essi possono essere ricoperti, rimisurati, roteati e spostati, ci sono però alcuni di loro che non possono essere prodotti.

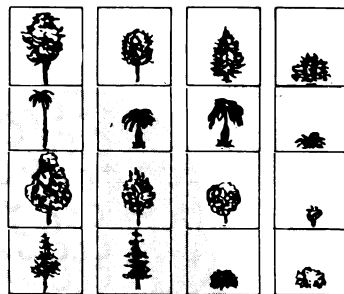
ALBERI

Quando stai disegnando un campo puoi mettere fino a 192 alberi su ogni buca, ogni albero può avere una differente altezza (entro il limite massimo e minimo).

GRUPPI DI ALBERI

Ad ogni campo viene assegnato uno dei 4 GRUPPI D'ALBERI e dentro ogni gruppo ci sono 4 DIFFERENTI TIPI DI ALBERI.

Gruppo d'alberi N.1



Gruppo d'alberi N.2

Gruppo d'alberi N.5

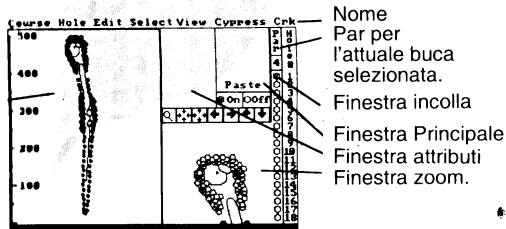
Gruppo d'alberi N.4

Sebbene ci sia un totale di 16 tipi d'alberi, ogni campo può utilizzare solo un gruppo alla volta. Per esempio al Cypress Creek puoi assegnare il Gruppo d'alberi N.3 invece del Gruppo d'alberi N.1 ma avresti ancora soltanto quattro alberi da scegliere. Gli alberi esistenti dunque cambierebbero dal Gruppo

d'alberi N.1 al Gruppo d'alberi N.3. Se necessario l'altezza degli alberi verrà aggiustata per non superare l'altezza massima permessa a quel tipo di albero.

Buche

Mentre usi l'ARCHITETTO hai libero accesso, in qualsiasi momento, a tutte le 18 buche. Semplicemente fai click sull'appropriato pulsante radio per quella buca. I pulsanti si trovano nella parte alta a destra dello schermo. Quando un nuovo pulsante è selezionato, la **FINESTRA PRINCIPALE** e quella dello **ZOOM** mostreranno la buca corrispondente. In più nota che il regolatore della **FINESTRA PRINCIPALE** aggiusterà la maggioranza dello schermo per un utilizzo efficiente. Questa regolazione può essere cambiata usando la **FINESTRA PRINCIPALE SIZE** sotto il **MENU VISTA (VIEW MENU)**.



Per Evidenziare gli Oggetti

Un oggetto (albero o poligono) deve essere evidenziato prima di essere spostato e collocato. Per far ciò devi piazzare la freccia del mouse (assicurati che **INCOLLA** sia **SPENTO**) sull'oggetto che desideri evidenziare e poi premi il pulsante del mouse. Un poligono evidenziato avrà intorno una linea nera. Un albero invece diventerà bianco. Per togliere la messa in evidenza basta fare click sul pulsante quando il cursore non sta toccando un poligono un albero od un'altro oggetto.

Per Spostare gli Oggetti

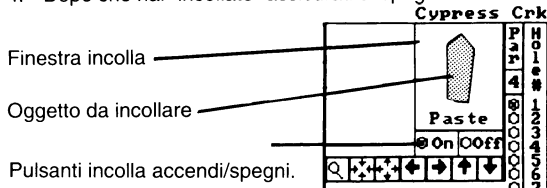
I poligoni o gli alberi possono essere spostati sia con la

FINESTRA PRINCIPALE che con la **FINESTRA ZOOM**. Per prima cosa piazza la freccia del mouse (assicurati che **INCOLLA** sia **SPENTO**) sull'oggetto che desideri spostare e poi fai click e mantieni giù il pulsante del mouse. Questo evidenzierà l'oggetto. Ora, trasportalo nel luogo desiderato e lascia il pulsante del mouse.

La Finestra Incolla

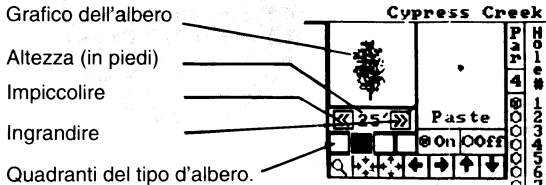
La **FINESTRA INCOLLA** ti mostra l'oggetto (albero o poligono) che è attualmente pronto per essere "incollato" sulla superficie di gioco. Un oggetto viene condotto nella **FINESTRA INCOLLA** attraverso una delle seguenti operazioni: **TAGLIO**, **COPIA**, **SELEZIONA POLIGONO** o **SELEZIONA ALBERI**. **TAGLIO** E **COPIA** sono entrambi delle opzioni sotto il menu **EDIT (STAMPA)**. Queste opzioni prendono l'albero o il poligono evidenziato e lo mettono nella **FINESTRA INCOLLA** (per più informazioni vedi nella sezione Edit). Le opzioni **SELEZIONA POLIGONO** e **SELEZIONA ALBERI** si trovano sotto il menu **SELEZIONA**. Queste opzioni ti permettono di scegliere un poligono tra 20 differenti tipi di poligoni e un'albero tra 4 differenti tipi. Il poligono o albero selezionato viene poi messo nella **FINESTRA INCOLLA**. Gli oggetti nella finestra vengono incollati sulla superficie di gioco nella seguente maniera:

1. Accendi incolla (fai click su pulsante "Accendi Incolla")
2. Sposta il cursore di incolla (una piccola bottiglia di colla) verso un punto appropriato, fai click e mantieni giù il pulsante del mouse. Questo farà apparire la sagoma dell'oggetto.
3. Sposta l'oggetto verso la sua posizione definitiva e lascia il pulsante del mouse.
4. Dopo che hai "incollato" assicurati di spegnere "incolla".

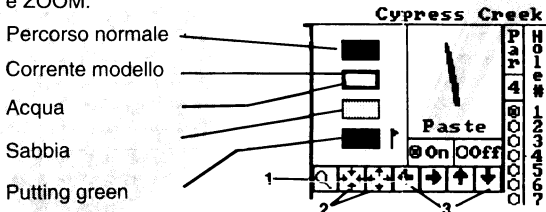


La Finestra degli Attributi

La **FINESTRA DEGLI ATTRIBUTI** ti dà informazioni su alberi e poligoni e ti permette di cambiare alcuni attributi. Quando "incolla" è acceso, gli attributi sono quelli dell'oggetto che si trova nella **FINESTRA INCOLLA**. Se "incolla" è spento ed un oggetto è evidenziato, gli attributi sono quelli dell'oggetto evidenziato.



Se un albero sta per essere incollato o evidenziato, la finestra ti mostrerà il tipo di albero e la sua altezza. Entrambi possono essere cambiati. Cambia il tipo d'albero facendo click su uno dei "QUADRANTI DEL TIPO D'ALBERO" e, cambi l'altezza facendo click sulla freccia sinistra (per impiccolire) o sulla freccia destra (per ingrandire). I tipi d'albero dei quadranti corrispondono ai modelli usati nelle **FINESTRA PRINCIPALE** e **ZOOM**.



Attributi del Poligono nella **FINESTRA DEGLI ATTRIBUTI** e nei **CONTROLLI DELLA FINESTRA ZOOM**.

RICORDA: LA **FINESTRA DEGLI ATTRIBUTI** riflette informazioni per l'oggetto evidenziato a meno che "incolla" non sia acceso in qual caso la finestra riflette informazioni per

l'oggetto che sta per essere incollato.

I Controlli della Finestra Zoom

1. Questa opzione attiva il cursore della **FINESTRA ZOOM** il quale ti mostra quanta area ti sarà mostrata nella Finestra Zoom. Quando il quadrante- cursore è nella corretta misura e nel corretto luogo nella **FINESTRA PRINCIPALE**, fai click sul cursore e quella specifica area apparirà nella **FINESTRA ZOOM**.
2. In queste finestre, il click sul cursore, quando è attivato, aggiusterà la misura della **FINESTRA ZOOM** quadrante-cursore. Quando il cursore non è attivato, queste finestre aggiusteranno la misura della **FINESTRA ZOOM**.
3. In queste finestre, il click sul cursore muoverà, in corrispondenza della direzione della freccia, gli oggetti dentro la **FINESTRA ZOOM**.

I Menu Pull Down

Molte caratteristiche sono accessibili usando i menu pull down.

I 5 nomi dei menu (**CAMPO**, **BUCA**, **EDITA**, **SELEZIONA**, **VISTA**) vengono attivati nella parte alta dello schermo facendo click sul pulsante destro del mouse mentre il cursore si trova nella striscia d'area del menu. Sotto ogni **NOME MENU** c'è una lista di **OPZIONI MENU**.

Per mettere in visione le opzioni del menu, sposta il cursore, tenendo premuto il pulsante, verso il menu nome (e.g. Edit). Le opzioni del menu verranno visualizzate direttamente sotto il menu nome. Per selezionare una opzione, tieni premuto il pulsante e trascina il cursore lentamente, verso il basso. Ogni opzione verrà evidenziato quando il cursore passerà su di esso. Quando l'opzione che desideri è evidenziata lascia il pulsante. Ciò selezionerà l'opzione desiderata.



1 ■ **Equivalenti della Tastiera**

Molte opzioni del menu hanno le equivalenti sulla tastiera (A più qualche tasto) che eseguono le stesse funzioni. A suo tempo queste saranno utili specialmente per alcune operazioni come cancellare alberi, ecc. L'equivalente della tastiera verrà visualizzato direttamente vicino alla sua opzione del menu.

Menu N.1 - Campo

OPZIONI:

- **Nuovo Campo:** Questa opzione cancellerà il corrente campo in memoria e metterà tutte le 18 buche nella buca DEFAULT. La buca default consiste di un tee box (quadrante del tee), green e una sezione di percorso normale. Questa opzione è normalmente usata quando desideri incominciare dallo scarabocchio a disegnare un campo completo.
- **Campo Aperto:** Questa opzione aprirà un campo (caricato in memoria) per modificazioni. Qualsiasi campo esistente in memoria sarà cancellato. Quando è selezionato APRI, ti sarà dato una lista di campi su disco che sono attualmente nel drive. Per selezionare un campo, fai click sul nome del campo e poi fai click nelle FINESTRA CARICA. Se desideri cambiare dischetti, fai click sull'appropriato dispositivo (DFO, DFL, DH) e procedi come prima.
- **Installazione del disco duro:**
- **Selezione Gruppo d'alberi:** Questa opzione serve per selezionare o cambiare gruppi d'alberi. Ci sono 4 gruppi d'alberi ciascuno dei quali contiene 4 differenti alberi. Dunque ci sono 16 alberi ma solo 4 (1 gruppo) sono disponibili per un campo. Altri gruppi d'alberi ti saranno forniti dal dischetto CAMPI FAMOSI. Per avere più informazioni sui gruppi d'alberi vai alla sezione sui Poligoni ed Alberi.
- **Per salvare un campo:** questa opzione salva i campi. Quando viene selezionato SALVA, apparirà la FINESTRA SALVA CAMPO. Salva il campo facendo click su un nome del file esistente e poi fai ancora click sulla FINESTRA

SALVA. Se desideri dare un nuovo nome al campo fai click sul pulsante sinistro del cursore al lato sinistra della FINESTRA FILE e batti il nuovo nome. Infine fai click nella FINESTRA SALVA.

- **Quit:** Termina il programma e ritorna alla FINESTRA GOLF nel banco da lavoro.

Menu N.2 - Buca

- **Nuova Buca:** Questa opzione cancella la corrente buca selezionata e la rimpiazza con la buca default. La buca default consiste di un tee box (quadrante tee), percorso normale e green ed è normalmente usata quando si vuole costruire una buca dallo scarabocchio. A questo punto dovrai modificare i poligoni della buca default o eliminarli usando la funzione cancella.
- **Copia di una buca:** Questa opzione ti permette di rimpiazzare la corrente buca selezionata con un'altra da un'altro campo. Per esempio, supponiamo che stai facendo delle modificazioni al campo Cypress Creek e desideri rimpiazzare la buca N.11 di Cypress Creek con una copia della buca N.2 del Doral. Per prima cosa, fai click sul pulsante radio per la buca N.11 dunque apparirà l'attuale versione della buca N.11 del Cypress Creek. Ora seleziona l'opzione COPIA DI UNA BUCA sotto il menu BUCA. Apparirà un "quadrante-dialogo (dialogue box)" che ti mostra i nomi dei campi che sono sul dischetto che a sua volta si trova nel drive (se desideri cambiare dischetto, inserisci un nuovo dischetto nel drive). Ora fai click sul campo che ha la buca che desideri, in questo caso è il Doral Country Club, e poi fai click sulla FINESTRA COPIA. Poi devi selezionare la buca da doppiare, in questo esempio prendiamo la buca N.2, e poi fai click su OK. La buca sulla quale abbiamo lavorato: Cypress N.2 sarà cancellata e rimpiazzata da una copia del Doral N.2. Se necessario saranno aggiustate anche le misure degli alberi. Puoi vedere le buche disponibili sullo SCHERMO DELLA FINESTRA PRINCIPALE facendo click sul pulsante della radio collegato a quella buca.

Menu N.3 - Edita

Il montaggio di alberi o poligoni deve essere fatto nella seguente maniera: per prima cosa un'albero o poligono deve essere messo in evidenza che viene fatto spostando la freccia sopra l'oggetto desiderato e poi premendo il pulsante sinistro del mouse. Un poligono evidenziato avrà, intorno ad esso, una linea nera invece un'albero diventerà bianco. Si esegue l'operazione di montaggio selezionando dal menu EDIT l'appropriata opzione (taglio, copia, cancella ecc.). Queste regole vengono applicate su tutte le opzioni di edit eccetto che per CANCELLA BLOCCO D'ALBERI.

Nota: Il poligono tee box (quadrante box), che si trova nella parte bassa della SCHERMO DELLA FINESTRA PRINCIPALE, non può essere montato.

OPZIONI:

- **Taglio:** Questa opzione cancellerà i poligoni e gli alberi evidenziati e li metterà nella FINESTRA INCOLLA. Questa opzione è molto utile quando desideri prendere un oggetto, cambiare la FINESTRA ZOOM e sostituirlo nella FINESTRA NUOVA. Assicurati che "incolla" sia acceso prima di tentare di sostituire l'oggetto. In più ricorda di spegnere "incolla" quando hai finito di incollare.
- **Copia:** Questa opzione esegue le stesse funzioni di TAGLIO ma non cancella l'albero o il poligono evidenziato dalla buca.
- **Cancella:** Questa opzione cancellerà il poligono o albero evidenziato. Assicurati di aver imparato bene l'uso dell'equivalente tastiera (A D) di questa opzione. È molto più veloce specialmente quando hai a che fare con multipli poligoni ed alberi.
- **Spostamento in orizzontale:** Questa opzione può essere applicata solo sui poligoni e sposterà il poligono evidenziato dal fondo al vertice.
- **Spostamento in verticale:** Questa opzione può essere applicata solo sui poligoni e sposterà il poligono evidenziato da sinistra a destra.
- **Dimensione:** Questa opzione può essere applicata solo

sui poligoni e devi attuarlo in questo modo:

1. Evidenzia il poligono
 2. Seleziona l'opzione DIMENSIONE.
 3. Metti il cursore dentro il poligono selezionato, fai click e mantieni premuto il pulsante. Ora trascina la forma verso la dimensione che desideri e lascia il pulsante. Se il poligono ha bisogno di essere spostato, basta fare click su di esso e tenere il pulsante premuto. Infine, trascinalo verso il luogo desiderato e fallo cadere lasciando il pulsante.
- **Rotazione:** Questa opzione può essere applicata solo sui poligoni e farà roteare la forma a 360 gradi dal suo centro. Esegui come segue:
 1. Evidenzia il poligono
 2. Seleziona l'opzione ROTAZIONE
 3. Metti il cursore dentro il poligono selezionato, fai click e mantieni premuto il pulsante. Ora trascina il cursore lontano dal poligono e nota che la sua sagoma ruota lentamente. Muovi il cursore in un moto circolare intorno al poligono (usa il poligono come centro e il cursore come perimetro). Quando il cursore si muove la forma ruoterà. Quando l'hai ruotato verso l'angolo desiderato, lascia il pulsante. Se ce ne bisogno potrai ora spostare il poligono come descritto sopra (vedi DIMENSIONE).
 - **Cancella blocco d'alberi:** Questa opzione può essere applicata solo su alberi e cancellerà tutti gli alberi dentro un blocco rettangolare. Esegui come segue:
 1. Seleziona l'opzione CANCELLA BLOCCO D'ALBERI. Il cursore diventerà una croce.
 2. Posiziona il cursore in qualsiasi angolo rettangolare di alberi che desideri cancellare, fai click e tieni premuto il pulsante e trascina il rettangolo in qualsiasi direzione fino a che coprirà l'area che desideri, a questo punto lascia il pulsante e tutti gli alberi dentro il rettangolo verranno cancellati.

Menu N.4 - Seleziona

Opzioni:

- **Poligoni:** Questa opzione ti permette di selezionare uno dei 20 poligoni per l'incollatura. Per selezionare ed incollare un poligono, esegui come segue:
 1. Scegli l'opzione POLIGONO.
 2. Fai click sulla forma desiderata.
 3. Fai click su "OK". La forma apparirà nella FINESTRA INCOLLA (se è troppo larga per entrare nella finestra, il poligono verrà tagliato).
 4. Fai click sul pulsante "incolla acceso"
 5. Fai click sull'esemplare da riempire nella FINESTRA DEGLI ATTRIBUTI.
 6. Muoviti verso la FINESTRA PRINCIPALE o ZOOM fai click e mantieni premuto il pulsante.
 7. Ora trascina il poligono nel luogo giusto e fallo cadere lasciando il pulsante (per ogni buca puoi scegliere fino a 50 poligoni nei quali sei libero di riempirli di percorso normale, prato, sabbia, acqua o green però, puoi avere solo un putting green per buca).
 8. Spegni INCOLLA
 9. Ora potrai dimensionare, roteare o spostare la forma in quasi qualsiasi forma che desideri.
- **Alberi:** Questa opzione ti permette di incollare uno dei quattro alberi. Per selezionare ed incollare un albero, esegui come segue:
 1. Scegli l'opzione ALBERO.
 2. Fai click sul tipo di albero desiderato.
 3. Fai click su "OK". Una piccola immagine (vista Top) dell'albero apparirà nella FINESTRA INCOLLA.
 4. Fai click sul pulsante ACCENDI INCOLLA.
 5. Se desideri, potrai cambiare l'altezza o il tipo d'albero nella finestra degli attributi.
 6. Vai sulla FINESTRA PRINCIPALE o ZOOM, fai click e mantieni premuto il pulsante.
 7. Ora trascina l'albero nel luogo giusto e fallo cadere lasciando il pulsante.
 8. Ripeti i passi da 5 a 7 per tante volte che lo desideri (fino a 192 alberi).
 9. Spegni INCOLLA.
 10. Ora potrai cambiare l'altezza e i tipi d'alberi evidenziando un albero e cambiando la sua altezza e tipo nella FINESTRA DEGLI ATTRIBUTI.
- **Collocazione del paletto:** Questa opzione viene usata per collocare il paletto (bandiera) sulla buca. Non ci sono regole per stabilire dove dovrà essere collocato, comunque WORLD CLASS LEADER BOARD esegue controlli sul paletto e sulla messa in buca nella seguente maniera:
 1. Il paletto deve essere collocato dentro un poligono che contiene il Putting Green, altrimenti la messa in buca non sarà possibile.
 2. La messa in buca è permessa entro i 64 piedi dal paletto, dietro a questo limite dovrai fare colpi d'approccio. Questo per i limiti del putting range (non è permessa la messa in buca sull'erba alta, percorso normale o sabbia).

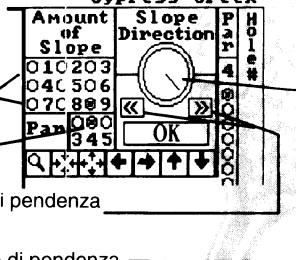
Per collocare il paletto, esegui come segue:

1. Scegli l'opzione COLLOCAZIONE PALETTI()
2. Sposta il cursore approssimativamente vicino al luogo desiderato e fai click con il pulsante
3. Il paletto ora ti apparirà evidenziato.
4. Trascinalo verso la posizione desiderata e lascia il pulsante.

- **Pendenza Green - Par:** Questa opzione ti permette di regolare la quantità e la direzione della pendenza per il green ed il Par per la buca. Esegui come segue:

1. Scegli l'opzione PENDENZA GREEN - PAR. Apparirà un dialoghe box.
2. Fai click sulla desiderata "Quantità di pendenza" (da 1 a 9).
3. Usa la freccia sinistra e destra per la direzione della pendenza.
4. Fai click sul desiderato valore Par per la buca (3, 4, 5)
5. Fai click su "OK".

Cypress Creek



Pulsante della quantità di pendenza

Par per questa buca.

Cambio della direzione di pendenza usando queste frecce.

Indicatore della direzione di pendenza.

Menu N. 5 - Vista

Opzioni:

- **Vista frontale:** Questa opzione è una delle caratteristiche più divertenti e potenti dell'ARCHITETTO. Ti permette di uscire dal campo e vedere cosa hai disegnato. Per usare la caratteristica vista frontale, esegui come segue:
 1. Seleziona l'opzione VISTA FRONTALE. Il cursore si trasformerà da una mano in un dito puntatore.
 2. Punta il cursore sul luogo in cui desideri mettere una pallina immaginaria e fai click sul pulsante.

3. Lo schermo cambierà in una vista prospettiva da dietro la pallina. Sebbene la pallina non appare sullo schermo, la sua collocazione è, all'incirca 1/2" insù dal margine basso (lo stesso di quando si sta giocando). Apparirà un piccolo quadrante che ti mostrerà la corrente direzione di vista. All'inizio vedrai in direzione del paletto.
4. Usa le frecce (dentro il quadrante di vista) per rotearti a destra o a sinistra. Poi fai click sulla FINESTRA RITRACCIA.
5. Ora prendi una nuova posizione per la pallina facendo click sulla vista in prospettiva. Ed ancora la pallina non sarà lì, ma usando la pallina come riferimento semplificherà l'azione di muoverti attorno. Quando ti muovi, guarderai sempre nella direzione dell'indicatore.
6. Prova a far scivolare la pallina lateralmente facendo direttamente click con il cursore alla destra o alla sinistra della pallina.
7. Prova a farla indietreggiare lentamente facendo click direttamente sotto la posizione della pallina nella parte bassa dello schermo.
8. Prova a muovere ed a girare contemporaneamente. Prima, usa le frecce per cambiare la direzione di vista e poi invece di fare click su ritraccia, fai click sul cursore nel nuovo luogo.
9. Per uscire dal metodo VISTA FRONTALE, fai click sulla FINESTRA CANCELLA.

NOTA: Ti è permesso di muoverti in avanti soltanto per una certa distanza alla volta. Se il cursore si trasforma da una mano puntatrice in una freccia, sei fuori raggio. Inoltre non puoi camminare per sempre. In pratica non puoi lasciare l'area mostrata nella FINESTRA PRINCIPALE nella sua dimensione più piccola.

- **Dimensione finestra principale:** Questa opzione serve per cambiare il numero di iarde in visione (la scala) della FINESTRA PRINCIPALE. Quando è selezionato per prima

una pallina il programma aggusterà la scala verso la massima valutazione possibile con tutti gli oggetti sullo schermo. Questa è chiamato "scala completa". Indifferentemente dal valore selezionato, il punto in cui incomincia la partita sarà sempre mostrata. Sull'intera buca è il solo punto inamovibile. Per cambiare la DIMENSIONE DELLA FINESTRA PRINCIPALE, FA COME SEGUE:

1. Selezione l'opzione DIMENSIONE DELLA FINESTRA PRINCIPALE.
2. Fai click sull'appropriato pulsante "visualizzazione iarde" (fai click su "completo" se desideri ritornare alla scala completa).
3. Fai click su "OK".

SUGGERIMENTI UTILI: è spesso utile dividere una buca a metà mettendo la metà bassa nella FINESTRA PRINCIPALE e la metà alta nella FINESTRA ZOOM. Questo ti dà una scala più grande senza dover costantemente cambiare la collocazione della FINESTRA ZOOM.

• **Vista del campo:** Questa opzione ti dà una vista generale di tutte le 18 buche del corrente campo in memoria.

Suggerimenti ed Informazioni Supplementari

1. **TEE OFF** (Punto dove incomincia la partita).

Il Tee off è fissato e non può essere mosso. Il poligono che rappresenta il Tee off non può essere cambiato.

2. **DIMENSIONE DELLA FINESTRA ZOOM**

Mantenendo la finestra zoom larga (poligoni ed alberi più piccoli) ridurrà il tempo che ci vuole per tracciare sullo schermo.

3. Impara ad usare gli equivalenti della tastiera per frequenti comandi come "cancella". Tieni la tua mano sinistra sui tasti, sposta il cursore con la tua mano destra. Questo è molto utile per cancellare alberi.

4. **MASSIMO NUMERO DI POLIGONI**

Il massimo numero di poligoni permessi è di 50 per buca (nebbia, acqua, percorso normale e green). Sebbene ti sia

permesso solo un green per buca, è consigliabile usare il più piccolo numero possibile per mantenere il tempo di tracciare corto.

Se più poligoni sono presenti sia WORLD CLASS che ARCHITETTO spariranno lentamente. **NOTA: C'è una memoria limit per la totale quantità di poligoni in un campo di 18 buche. Un campo da golf non può avere 18 buche con ciascun buca avente il massimo numero di poligoni. Comunque il buffer è grande abbastanza per contenere tutti i complessi dei campi.**

ALTEZZA DEI ALBERI

Attenzione che alberi fatti troppo piccoli appaiono inappropriati, invece alberi a cespuglio e tipi d'albero piccoli appaiono meglio ad una altezza più piccola.

SALVARE I CAMPI

Sebbene tu possa salvare un campo in qualsiasi cassetto (drawer), WORLD CLASS funzionerà correttamente sul dischetto che contiene la cassetta WORLD CLASS LEADER BOARD nella quale i campi possono accedere appropriatamente agli alberi ed ad altri archivi dei dati.

IMPORTANTE

Copie di Riserva

Con il Programma Architetto sullo stesso disco del World Class Leader Board, è importante che tu faccia una copia di riserva del tuo dischetto programma, utili per i tuoi file di riserva.

PRIMA DI CREARE UN NUOVO CAMPO CON L'ARCHITETTO, COMPLETA LA SEGUENTE PROCEDURA:

1. Accendi il tuo computer ed inserisci il tuo disco Versione 1.2 KICKSTART nel drive.
2. Quando lo schermo chiede un banco da lavoro (workbench) inserisci il WORLD CLASS LEADER BOARD nel drive.

3. Dopo, vedrai lo schermo banco da lavoro (workbench) con su l'icona GOLF. Rimuovi il dischetto del programma ed inserisci un dischetto vergine nel drive.
4. Inizializza e formatta il dischetto vergine facendo click con il pulsante sinistro del mouse sull'icona DFO:BAD. Poi, fai click e mantieni premuto il pulsante destro per attivare il menu pull down che si trovano nella parte alta dello schermo.
5. Tieni giù il menu DISCHETTO fino a che l'opzione INIZIALIZZA non sia evidenziata e poi lascia il pulsante.
6. Dop un paio di solleciti dello schermo, il computer inizializzerà e formatterà il dischetto vergine (app. 30 secondi)
7. Se desideri, dopo che il dischetto è stato inizializzato, usa gli strumenti del banco da lavoro (worbench) per ridare un nome al dischetto vergine.
8. Ora, genera la Finestra del Dischetto Banco da Lavoro sullo schermo facendo un doppio click su ciascuna icona. Sistema le finestre in modo che entrambe possano essere viste.
9. Devi ora trasferire due item sul dischetto vuoto.



Questo può essere realizzato facendo click e tenendo l'oggetto nella finestra banco da lavoro GOLF, per poi trascinarlo nella finestra banco da lavoro VUOTA dove lascerai il pulsante. Il computer dunque doppiierà il file dal tuo dischetto del programma al nuovo dischetto (segui i solleciti sullo schermo).

10. Ora qualsiasi campo creato con l'Architetto deve essere salvato sul nuovo dischetto.
11. Per giocare su un corso che è stato creato sull'Architetto, devi caricarlo dal dischetto in cui è stato salvato.

Installazione Dischetto Duro (Hard):

Per giocare o usare l'Architetto da un disco duro, devi trasferire i file GOLF World Class Leader Board e i file STRUMENTI dell'Architetto su un disco duro.

* ATARI ST

Inserire il Nome dei Giocatore e Livelli di Abilità

Digita il nome del primo giocatore, poi seleziona il suo livello di abilità. Ogni giocatore può competere in condizioni che si adattano al suo livello di abilità ed esperienza. Premi (N) per NOVIZIO, (A) per DILETTANTE, o (P) per PROFESSIONISTA. Qui sotto c'è una descrizione di ciascun livello.

ABILITÀ

DESCRIZIONE

Novizio	Livello da Principianti - Quando si fa un tiro a questo livello, non ci sono tendenze a sinistra o a destra né affetti dal vento.
Dilettante	Livello Intermedio - A questo livello, i tiri non sono affetti dal vento.
Professionista	Livello Avanzato - Nessuna restrizione sul vento o tiri a sinistra e a destra.

Dopo aver inserito il NOME e l'ABILITÀ per il primo giocatore, ripeti lo stesso per gli altri.

SELEZIONE DEL NUMERO DI BUCHE

LEADERBOARD permette di giocare da 18 o 72 buche con punteggio computerizzato. Per selezionare il numero di buche:

Batti	(1) 18 Buche	(3) 54 Buche
	(2) 36 Buche	(4) 72 Buche

Selezione dei Tracciati

Vi sono quattro diversi tracciati su cui giocare, ognuno di varia difficoltà. Se hai selezionato più di 18 buche, puoi giocare i tracciati in qualunque ordine. Per esempio, se hai selezionato 1/2 buche e vuoi eseguire tutti i tracciati, batti 1 2 3 4 o 2 3 4 1 o 4 1 2 3, ecc. Per giocare quattro volte sullo stesso tracciato, batti 1 1 1 1, o 2 2 2 2, ecc.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Selezione della Mazza

La selezione della mazza si effettua muovendo il mouse in avanti o indietro. La tabella seguente elenca le distanze raggiunte con ogni mazza.

MAZZA	MINIMA	MASSIMA
1W1 Legno	156	271
3W3 Legno	135	245
5W5 Legno	128	234
1I1 Ferro	110	220
2I2 Ferro	100	210
3I3 Ferro	88	202
4I4 Ferro	70	189
5I5 Ferro	67	181
6I6 Ferro	55	169
7I7 Ferro	50	153
8I8 Ferro	36	138
9I9 Ferro	26	117
PW Angolo	11	83
Putter(T)*	1"	64"

* Il computer seleziona automaticamente il putter (ferro a T) quando stai giocando sul rasato (green) cioè, entro 64 piedi dalla buca. Questa è la sola mazza che puoi usare sul rasato.

Eccezioni

Tiri dall'erba lunga

Qualunque mazza selezionata funzionerà sempre come se fosse di 2 misure più piccola. Per esempio, un ferro da 7 funzionerà come uno da 9, ecc.

Sabbia (Bunker)

Usare i legni nelle buche di sabbia è un azzardo. A meno che non fai un colpo quasi perfetto, le probabilità sono che il tuo risultato sarà scarso. Un buon tiro dalla sabbia richiede un impatto che stia dentro di una barra (sopra o sotto) dal centro. I ferri sono una scelta migliore, ma sono imprevedibili. Se fai un buon tiro, la mazza che hai scelto manderà la pallina alla distanza massima di una mazza di 2 misure più piccola.

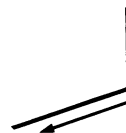
Mirare il Tiro

Usa il cursore per puntare la direzione della traiettoria della pallina. Il cursore si trova a diverse yarde davanti al golfista. Per controllare il cursore, muovi il mouse da sinistra a destra. Se stai giocando al livello professionale, controlla l'effetto del vento.

Vento

(Solo Livello Professionisti) Il vento può avere un effetto sostanziale sul tiro. Per controllarne gli effetti, devi imparare a leggere l'indicatore sulla destra dello schermo.

Bianco - La stecca bianca indica la velocità del vento. Se questo segnalatore è alto, la velocità del vento potrà avere un sostanziale effetto sul tiro. Più la stecca bianca è corta, meno sarà decisivo il vento.



Blu - La linea blu indica la direzione in cui soffia il vento. La linea grigia da manica a vento. Se le linee sono rivolte verso di te il vento soffia verso di te.

Rotea la Mazza e Colpisci la Pallina

Una volta selezionata la mazza e posizionato il cursore per mirare il tiro, ci sono solo altre tre cose da fare prima che la pallina voli via; avvia la roteazione, imposta la potenza e fai scattare i polsi per controllare la destra o la sinistra.

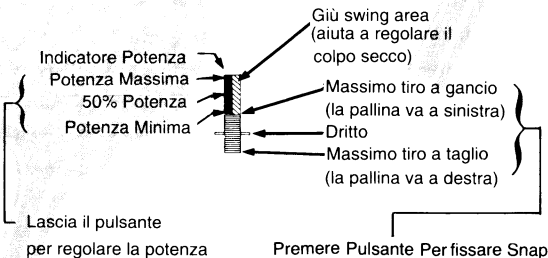
Tutte e tre vengono fatte durante la sequenza di roteazione e richiedono un'attenta sincronizzazione e concentrazione. La sequenza può essere visualizzata osservando il golfista o l'indicatore di potenza/impatto.

NOTA: Il pulsante che si usa nelle sequenze seguenti è quello DESTRO.

1. Avvia la roteazione tenendo premuto il pulsante.
2. Imposta la potenza rilasciando il pulsante durante la fase di rientro. La potenza è al massimo solo all'apice del rientro, per cui rilasciando il pulsante all'apice, si imposta la potenza massima. Rilasciando appena prima o dopo l'apice, la potenza si riduce leggermente. Rilasciando troppo presto o troppo tardi, la potenza risulta ben ridotta.

La quantità di potenza disponibile è indicata sulla parte superiore sinistra dell'indicatore di potenza/impatto. Quando si rilascia il pulsante, l'impostazione prescelta viene bloccata sull'indicatore.

L'INDICATORE DI POTENZA/IMPATTO



3. Imposta l'impatto premendo il pulsante al o prossimo al contatto con la pallina. Impattando appena la mazza colpisce la pallina (o alla Barra T sull'indicatore), si produce un colpo dritto. Impattando troppo presto, la pallina va a sinistra, mentre se impatti troppo tardi va a destra. Quando il pulsante è premuto, il punto d'impatto viene bloccato sull'indicatore.

Per cui la sequenza di rotazione è: **Avvio - Potenza - Impatto o Pulsante - Rilascio - Pulsante.**

Il modo migliore di imparare a colpire dritto con consistenza è di fare pratica sul campo.

Il Putt

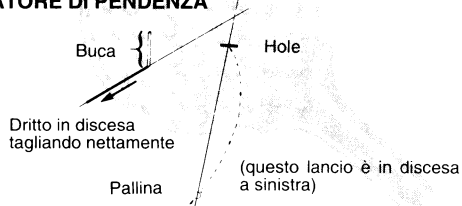
Una volta arrivato entro 64 piedi di distanza dalla buca, il computer ti porta automaticamente sul rasato e rimuove la bandierina. A questo punto non puoi cambiare mazza, dato che il putter è l'unica mazza che puoi usare sul rasato.

Per fare un putt, devi fare solo due cose: punta il tiro e imposta la potenza.

Usa il cursore come prima per mirare il tiro. La pallina si avvierà in questa direzione. La pallina può deviare a destra o a sinistra, a seconda della pendenza. Per stabilire l'entità e la direzione della deviazione, devi imparare a leggere l'indicatore di pendenza che appare sulla sinistra del golfista sul rasato.

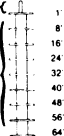
Giudica la potenza occorrente annotando la distanza dalla buca. Premi il pulsante DESTRO e tienilo premuto fino a che il livello di potenza è sufficiente a raggiungere la buca, poi rilascialo. Il golfista farà un putt automaticamente. Fai riferimento alle cifre che seguono.

INDICATORE DI PENDENZA



INDICATORE DI POTENZA

Sezione pre-lancio
(solo per la scelta
del tempo)



Sezione potenza
(lascia il pulsante per regolare
la potenza).

L'indicatore incomincia
qui quando viene
premuta il pulsante.

Distanza approssimativa
della pallina che viaggerà
a livello del terreno (in piedi)

L'PUNTEGGIO

L'indicatore di punteggio è visualizzato sulla destra dello schermo. L'indicatore riporta il giocatore che sta tirando, i giocatori che sono sulla buca, quanti colpi ognuno ha impiegato per arrivare alla buca, e come si presenta il punteggio di ciascuno rispetto al par per il tracciato. Il par rappresenta il numero di colpi che un buon giocatore ha effettuato per arrivare alla buca. Se il punteggio, ad esempio, è '-5', ciò significa che sei 5 colpi sotto il par, o 5 colpi in meno di un buon giocatore (il che è ottimo). Una 'E' significa che sei in parità, o a pari merito con un buon giocatore. Un '+5' significa che sei 5 colpi sopra il par. I paragoni del par non riflettono i punteggi per la buca in corso.

INDICATORE DI PUNTEGGIO

JACK ← Nome del giocatore che sta tirando

1	2	-2 (2 Sotto Par)	
2	2	-3 (3 Sotto Par)	Questo giocatore è in testa
3	3	E (Par Uguale)	
4	3	+1 (1 Sopra Par)	Questo giocatore è l'ultimo

Numero di colpi
sopra o sotto il par
(Non inclusa questa
buca)

Numero
giocatore
(Diventa rosso
quando colpisce)

Numero di colpi
impiegati in questa buca
(Diventa blu quando terminato)

REGOLE DEL PUNTEGGIO

- 1) Ricevi 1 punto (colpo) ogni volta che colpisci la pallina, senza tenere conto della distanza della traiettoria.
- 2) Ricevi una penalità di distanza se tiri fuori dai limiti, nell'acqua, o nel fango.
- 3) Il punteggio basso vince.

REGOLE DEL GIOCO

- 1) GIOCA COME TROVI. Devi giocare la pallina dalla posizione in cui si trova. Le eccezioni sono: fuori dai limiti e quelle che vanno in acqua o nel fango (vedi sotto).
- 2) FUORI DAI LIMITI (buca sull'acqua soltanto). Se il tuo tiro manda la pallina fuori dai limiti, sentirai un RONZIO. Sulle buche giocate sull'acqua, un tiro che esca dallo schermo viene giudicato "fuori dai limiti". Vieni penalizzato nella distanza e la pallina viene rimessa nella posizione originale. Tocca sempre a te.
- 3) NELL'ACQUA. Se la pallina cade nell'acqua, vedrai o sentirai uno SPLASH e viene penalizzato nella distanza o la pallina viene rimessa nella posizione da cui avevi effettuato il tiro.
- 4) NEL FANGO. Se la pallina colpisce il fianco di un isolotto, si conficca nel fango e deve essere rigiocata.
- 5) IL COMPUTER assume lo stesso punto di vista del giocatore nello stabilire la giocabilità di una pallina ferma. Se, dopo esserti avvicinato, scopri che la pallina si trova nel fango o nell'acqua, il computer mette una piccola piattaforma sotto la pallina, in modo che il giocatore possa colpirla. Consideralo un "rimbalzo fortunato".

METODI DI GIOCO

1 Giocatore

Gli giochi da solo, o contro il par o contro il tuo punteggio migliore, ma NON contro il computer.

2 o più Giocatori

- (1) Dopo che ogni giocatore si è avviato nella Buca 1, quello che è più distante dalla buca tira per primo, poi quello subito dopo tira per secondo, e così via. Se dopo il tuo tiro, sei ancora distante dalla buca, continua ad essere il tuo turno, e così fino a quando non rientri.
- (2) Quando un giocatore ha tirato e finisce il turno, la sua pallina scompare dallo schermo fino a quando non viene il suo turno di nuovo.
- (3) L'ordine di partenza viene deciso quando si scrivono i nomi all'inizio del gioco. Questo ordine andrà stabilire quale lettura di punteggio è la tua per tutto il gioco. Se parti per secondo in Buca 1, i secondi numeri saranno sempre il tuo punteggio.
- (4) Dopo aver giocato una buca, il giocatore con il punteggio più basso a quella buca per te per primo per la prossima. Questo è detto "avere l'onore". Dal momento che il punteggio viene tenuto in ogni buca, potrai stabilire da questo a chi tocca l'onore. Anche il computer tiene un registro e cambia automaticamente i colori del punteggio per il giocatore che ha l'onore.

METODI DI PUNTEGGIO

1 Giocatore Contro il Par

Competi contro il tuo miglior punteggio e contro il tracciato cercando di arrivare sotto il par. A seconda del tracciato, un giocatore molto bravo può fare anche 10 - 20 colpi sotto il par su diciotto buche.

2 o più' Giocatori

MEDAGLIA DI CONCORSO (Singoli o Abbinati). Il vincitore viene stabilito dal totale dei tiri (punti) per l'intera partita. Il punteggio più basso vince.

GIOCO A SQUADRE (Singoli o Abbinati). Ogni singola buca viene assegnata al giocatore o alla squadra con il punteggio più basso a quella buca. Al termine della partita, il giocatore o

squadra con il maggior numero di buche vinte conquista il titolo.

MIGLIORE PALLINA (Solo Abbinati). Metodo di punteggio per uno dei due sopra. Il miglior punteggio di uno dei due partecipanti in una squadra viene usato come il punteggio della squadra.

NOTA: Se decidi di eseguire il Gioco a Squadre e la Migliore Pallina, dovrai tenere appunti dei punteggi su un foglio a parte. Il computer non tiene i punti in questo modo.

CONSIGLI

- (1) Accertati di **CONTROLLARE LE MAZZE** - Assicurati che le mazze che vuoi usare siano visualizzate. Quando fai gli ultimi aggiustamenti di direzione, la mazza può cambiare accidentalmente.
- (2) Prima di iniziare, vai sempre sul Campetto. Questo ti permette di provare bene la roteazione.
- (3) Ricorda che il vento può fare una grossa differenza sul tuo tiro, specialmente con i ferri corti e il ferro ad angolo.
- (4) Cerca di evitare di mandare la pallina sul bordo del rasato, distante dalla buca. I rasati (green) sono ampi, con pendenze in salita e discesa, e se ti trovi troppo distante dalla buca, puoi anche impiegare 2 putt per arrivarci. Ricorda: sul rasato DEVI usare il putt.
- (6) Impara ad usare la tendenza a destra e a sinistra. Queste possono esserti utili sui tiri difficili e quando c'è vento.

ALTRE CARATTERISTICHE

CAMPETTO - Per andare sul Campetto premi (R) quando appare la videata 'Selezione Giocatore'. Esci premendo (/).

ANNULLA FUNZIONE - Puoi tornare alla videata 'Selezione Giocatore' da quasi ogni punto del gioco premendo (/). Questo cancella automaticamente il gioco in corso.

DIMOSTRAZIONE AUTOMATICA - Se viene lasciato

Il computer per un minuto, il computer inizia una dimostrazione. Puoi anche avviare tu premendo (D) nella videata "Selezione Giocatore".

CARATTERISTICHE TRACCIATO - Premendo (H) quando avviando in qualunque buca, passi alla prossima buca. Questo, naturalmente, invalida il sistema di punteggio.

RESOLUZIONE PROBLEMI

SE I TUOI TIRI NON HANNO FORZA - Stai rilasciando il pulsante troppo presto, troppo tardi, o per niente durante una rotazione. Premi il pulsante per iniziare la rotazione e tienilo premuto fino a quando la mazza non arriva all'apice del rientro e poi rilascia.

SE I TUOI TIRI CURVANO TROPPO A SINISTRA O A DESTRA - Non stai premendo il pulsante proprio quando la mazza colpisce la pallina. Rileggiti la sezione su "Rotare la Mazza e Colpire la Pallina" e fai pratica sul livello NOVIZIO.

'COMMODORE 64 AMSTRAD/SPECTRUM

Accomp del Gioco

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

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.

Sceita 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**.

Sceita 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	Descrizione
Bambini	Quando si fa un tiro a questo livello, non ci sarà "hook" (colpo scentrato verso sinistra) nè ci sarà "slice" (scentrato verso destra), nè 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.



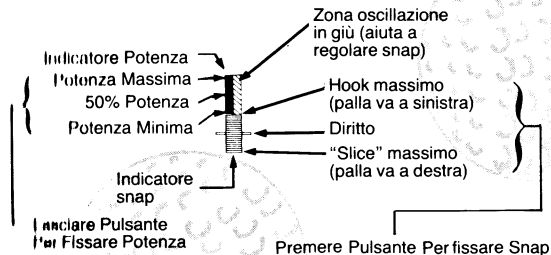
Come Far Oscillare la Mazza e Colpire la Palla

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).

Indicatore per la Potenza Dello Snap



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 dritto. Troppo presto la palla andrà verso sinistra). Fare uno snap troppo tardi la palla andrà verso destra).

Innanzitutto la sequenza per l'oscillazione è: 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

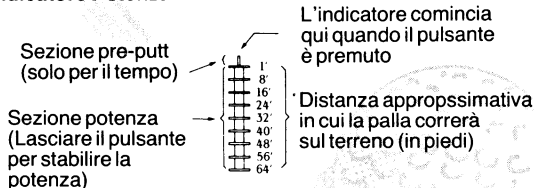
Come prima usare il cursore per prendere la mira del tiro. La palla può deviare verso sinistra o destra a seconda della pendenza dello spazio erboso. Per determinare di quanto e qual'è direzione della deviazione, dovete imparare a leggere l'indicatore per la pendenza, che si vede sullo spazio erboso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

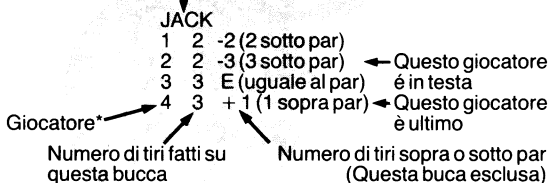
Il "putting" è come quello dei dilettanti con una eccezione. L'indicatore di potenza visualizzerà una lettura accurata solo tra 1' e 8'. A 8' l'indicatore si fermerà. Ora e il giocatore che deve calcolare.

Letture del Punteggio

L'indicatore del punteggio si trova sulla destra dello schermo. L'indicatore indica quale partita è 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.

Indicatore del Punteggio

Nome del giocatore che sta colpendo la palla



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 SPLAH. 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 cosicchè il giocatore potrà colpirla. Consideratelo un "balzo fortunato".

Caratteristiche Aggiuntive

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

rivisualizzare 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 diretto) 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

ATI ANDREWS — PERCORSO C

OUT	3516 yarde	Par 36
IN	3473 yarde	Par 36
TOTALE	6989 yarde	Par 72

HAUNTLET COUNTRY CLUB — PERCORSO D

OUT	3180 yarde	Par 36
IN	3263 yarde	Par 36
TOTALE	6443 yarde	Par 72

LEADER BOARD™

© 1986 ACCESS Software Incorporated. Tutti i diritti riservati. Prodotto sotto l'autorizzazione della ACCESS Software Incorporated di Domark. © 1988 U.S. Gold Ltd.

Nota: Le versioni Atari ST e CBM 64 DISCO erano precedentemente distribuite sotto il titolo di Leaderboard.

WORLD CLASS
LEADER BOARD™

© 1988 ACCESS Software Incorporated. Tutti i diritti riservati. Prodotto sotto l'autorizzazione della ACCESS Software Incorporated di Domark. © 1988 U.S. Gold Ltd.



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. 0628 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.