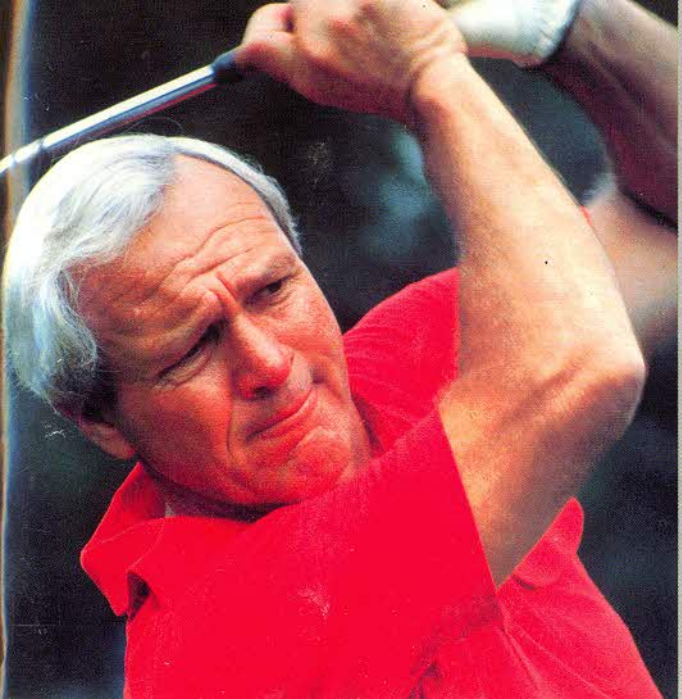


INSTRUCTION MANUAL

Arnold Palmer® Tournament Golf™

SEGA

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge

② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

③ Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.

2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.

3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.

② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

③ Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.

② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

IMPORTANTE:
Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega Drive/Genesis.

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.

② Conecte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.

③ Conecte el Teclado de Control 2 Mega Drive/Genesis.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

Per 2 giocatori: Premete il tasto di avvio della Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.

② Collegate la Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

③ Collegate la Pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridgen. Gör om steg 1 – 3.

OBSERVERA:
Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är avstängd innan du sätter i en Mega Drive/Genesis Cartridge.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

För två spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

① Här sätter du in spelcartridgen Mega Drive/Genesis.

② Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 1.

③ Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

Arnold Palmer Golf

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

Arnold Palmer Golf

Hier ist es! Das unübertreffbare Golfspiel. Und Sie sind eingeladen, auf drei Plätzen der Weltklasse gegen fünfzehn internationale Profispieler anzutreten. Das bringt viele Stunden spannender Golfstrategie mit sich. Bereiten Sie sich mit einigen Übungsspielen auf diese Herausforderung vor. Wenn Sie nicht perfekt mit dem Hook oder Slice umgehen, in der Nähe eines Wasserhindernisses die Ruhe bewahren, den Ball wirklich weit schlagen oder auch hangaufwärts einen Ball ins Loch treffen können, dann haben Sie kaum Chancen, das Turnier zu gewinnen. In diesem Fall werden Sie nie das stolze Gefühl erleben, den Sieger-Blazer zu tragen.

Le golf d'Arnold Palmer

Ça y est! C'est la partie suprême. Et vous avez été invité à jouer sur trois terrains de classe internationale contre quinze joueurs professionnels internationaux. Ce jeu comprend l'entraînement, le match play et le tournoi. Vous allez pouvoir passer des heures à élaborer des stratégies infaillibles. Alors préparez-vous bien en faisant quelques parties d'entraînement si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté. Car si vous ne pouvez pas maîtriser un coup lifté à gauche ou à droite, garder votre sang froid près d'un obstacle d'eau, envoyer la balle très loin ou rentrer un putt sur un green en pente, vous n'avez aucune chance de finir premier. Vous ne porterez jamais le blazer de champion de golf. Ça n'a pas l'air grand chose, mais ceux qui l'ont le portent fièrement.







Golf Arnold Palmer

¡Aquí está! Lo último en juegos de golf. Y usted está invitado a jugar en tres campos de primera clase mundial contra quince jugadores profesionales internacionales. Es golf que incluye juego de práctica, juego por hoyos, y torneo. Todo lo que añadirá horas y horas de estrategia irresistible a su golf. Por lo tanto, prepárese con unos pocos juegos de práctica a fin de podera hacer frente a cualquier dificultad. Si no puede dominar un hook o slice, mantenerse sereno ante un obstáculo de agua, lanzar la pelota hasta cierta distancia, o emplear el putter en una pendiente, tendrá que olvidarse de ganar el primer puesto. No se vestirá nunca la chaqueta de campeón. Esto puede que no le suene a mucho, pero quienes la visten, lo hacen con orgullo.

Il golf di Arnold Palmer

Eccolo! Il nuovissimo gioco del golf. E voi siete stati invitati a giocare su tre campi di livello mondiale contro quindici giocatori professionisti di fama internazionale. Nel golf ci sono giochi di allenamento, partite e tornei. Ad essi si aggiungono ore ed ore di interessantissima strategia del golf. Perciò preparatevi con alcuni giochi di allenamento per dare il meglio di voi stessi. Se non siete in grado di impadronirvi della tecnica di uno "hook" (tiro a uncino) o di uno "slice" (colpo di taglio), se non riuscite a mantenervi calmi intorno ad un ostacolo d'acqua, a battere la palla fino ad una certa distanza o a mandare a fondo un "putt" (colpo leggero dato alla palla per mandarla in buca) su di un green difficile, allora potete dimenticare di vincere il primo posto. Non indosserete mai la giacca di campione di golf. Forse non sembra un gran che, ma quelli che la indossano la portano con orgoglio.

Arnold Palmers golfspel

Här har du det! Det mest avancerade golfspelet någonsin. Du har inbjudits att spela på tre banor av världklass gentemot femton internationella proffs. Det rör sig om golf som inkluderar träning, match och turneringsspel och kommer således att ge dig många timmar att finslipa din golfstrategi. För att ha en rimlig chans bör du förbereda dig med ett par övningsspel. Du måste lära dig att behärska en hook eller en slice, behålla lugnet när du befinner dig nära ett vattenhål, få ut maximal längd av drivern och sänka en putt i en uppförsbacke. Lär du dig inte allt detta kan du glömma allt vad vinster heter, och då får du aldrig tillfälle att ta på dig vinnarkavajen. Att vinna en kavaj låter inte som mycket, men de som en gång vunnit den bär den med stolthet.

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

Um Ihnen zu helfen, sich für das Turnier zu qualifizieren, wird Ihnen ein Caddie zugeteilt, dessen sachverständiger Rat den Unterschied ausmacht, ob Sie mit dem Holzschläger zu weit schlagen oder lieber das Iron wählen. Aber die Entscheidung liegt immer bei Ihnen. Wählen Sie die Schläger sorgfältig, prüfen Sie die Windrichtung und Windstärke, legen Sie die Schlagrichtung fest und wählen Sie die Schlagkraft. Jetzt sind Sie bereit zum Schlag. Und da jeder Schlag so viel Konzentration braucht, sollten Sie Ihr Gehirn immer in Hochform halten — Sie brauchen es.

Pour vous aider à vous qualifier pour le tournoi, vous jouerez avec un caddy donc les conseils avisés vous éviteront sans doute de prendre un bois trop long au lieu d'un fer. Choisissez vos clubs soigneusement, vérifiez le sens et la vitesse du vent, isolez votre point de direction, puis déterminez la puissance de votre swing. Maintenant, vous êtes prêt à taper dans la balle. Car chaque swing nécessite beaucoup de réflexion, alors faites marcher votre matière grise; vous allez en avoir besoin.



Para ayudarle a clasificarse para el torneo, le acompañará un caddy cuyos sabios consejos pueden suponer la diferencia entre pasarse con un wood en vez de emplear un iron. Pero las decisiones finales las tomará usted mismo. Elija cuidadosamente los clubs, comprobando la dirección y velocidad del viento, aisle su punto de dirección y finalmente ajuste la potencia de su swing. De esta forma estará listo para golpear la pelota. Cada swing implica decisiones muy importantes, por lo tanto, ejercite el gran músculo que tiene entre los oídos, porque va a necesitarlo.

Per aiutarvi a qualificarvi per il torneo, sarete affiancati da un caddie (portabastoni) i cui saggi consigli possono evitare che sprechiate una mazza di legno quando quando invece è il caso di usare una mazza di ferro. Ma le decisioni finali spettano definitivamente a voi. Scegliete le vostre mazze con attenzione, controllate la direzione e la velocità del vento, isolate il vostro punto di direzione e alla fine regolate la potenza della vostra battuta. Ora siete pronti per colpire la palla. E poiché ciascuna battuta impegna moltissimo la mente, esercitate quel grosso muscolo che si trova tra le orecchie: ne avrete bisogno.

För att hjälpa dig att kvalificera dig för turneringen kommer du att tilldelas en rutinerad och förståndig caddy, vars tips du gör klokt i att lyssna på. Det kan innebära skillnaden mellan att slå för långt med en träklubba och träffa rätt med en järnklubba. Det är dock alltid du som fäller det avgörande beslutet. Välj en klubba noggrannt, kontrollera vindriktning och -hastighet,välj ett riktmärke och bestäm sedan styrkan i slaget. Nu är du redo att träffa bollen. En sving kräver dock inte särskilt mycke tankeverksamhet; det är i momenten dessförinnan du bör använda den där muskeln som sitter mellan öronen. Du kommer att behöva det.



Take Control

Before you begin playing, learn which buttons prompt the moves and functions you'll rely on during play.

① **Directional Button (D-Button):**
- Operates selection arrow during all menus
- Guides directional mark
- Positions stance

② **Start Button:**
- Starts play
- Sound select

③ **Button A:**
- Sets power gauge
- Shoot
- Putt
- Selects from menus
- Selects from command menu

④ **Button B:**
- Selects from menus
- Cancels selections from command menu

⑤ **Button C:**
- Displays the command menu
- Selects from menus

Spielsteuerung

Bevor Sie zu Spielen beginnen, müssen Sie lernen, welche Bedienungselemente die Bewegungen und Funktionen steuern, die Sie beim Spiel brauchen.

① **Richtungstaste (D-Taste):**
- Bewegt den Wählpfeil in allen Menüs
- Steuert die Richtungsmarkierung
- Steuert die Spielerhaltung

② **Starttaste:**
- Startet das Spiel
- Wählt den Ton

③ **A-Taste:**
- Stellt die Schlagstärke ein
- Treibschlag
- Putt
- Wählt von den Menüs
- Wählt vom Befehlsmenü

④ **B-Taste:**
- Wählt von den Menüs
- Löscht Eingaben vom Befehlsmenü

⑤ **C-Taste:**
- Ruft das Befehlsmenü ab
- Wählt von Menüs

Prise des commandes

Avant de commencer à jouer, vous devez connaître les fonctions et les déplacements obtenus par les commandes dont vous dépendrez pendant la partie.

① **Touche de direction (Touche D):**
- Pour changer la direction de la flèche sur les menus
- Pour positionner les repères de direction
- Pour modifier la posture

② **Touche Start:**
- Pour commencer la partie
- Pour sélectionner le son

③ **Touche A:**
- Pour régler la jauge de puissance
- Pour taper dans la balle
- Pour putter
- Pour sélectionner à partir des menus
- Pour sélectionner depuis le menu de commande

④ **Touche B:**
- Pour sélectionner à partir des menus
- Pour annuler les sélections sur le menu de commande

⑤ **Touche C:**
- Pour afficher le menu de commande
- Pour sélectionner à partir des menus



Control

Antes de comenzar a jugar, aprenda qué botones controlan los movimientos y las funciones empleados durante el juego.

① **Botón de dirección (Botón D):**
- Acciona la flecha de selección durante todos los menús.
- Guía la marca de dirección.
- Coloca la postura.

② **Botón de START:**
- Inicia el juego
- Selecciona el sonido

③ **Botón A:**
- Ajusta el calibre de potencia.
- Dispara.
- Tira con el putter.
- Selecciona de los menús.
- Selecciona del menú de mando.

④ **Botón B:**
- Selecciona de los menús.
- Cancela selecciones del menú de mando.

⑤ **Botón C:**
- Visualiza el menú de mandatos.
- Selecciona de los menús.

Comandi

Prima di cominciare a giocare, imparate quali tasti suggeriscono le mosse e le funzioni sulle quali farete assegnamento durante il gioco.

① **Tasto di direzione (tasto D):**
- Aziona la freccia di selezione in tutti i menu
- Guida il simbolo di direzione
- Determina la posizione del giocatore

② **Tasto di avvio (START):**
- Dà avvio al gioco
- Seleziona il suono

③ **Tasto A:**
- Regola il misuratore di potenza
- Tiro
- Putt
- Seleziona dai menu
- Seleziona dal menu di comando

④ **Tasto B:**
- Seleziona dai menu
- Cancella le selezioni dal menu di comando

⑤ **Tasto C:**
- Visualizza il menu di comando
- Seleziona dai menu

Behärska reglagen

Lär dig noga hur de olika knapparna reglerar figurens rörelser innan du sätter igång spelet.

① **Riktningsknapp (knapp D):**
- Styr riktningspilen i alla tillvalslägen
- Styr riktningsmärket
- Justerar spelarens ställning

② **Startknapp:**
- Sätter igång spelet
- Väljer ljudeffekt

③ **Knapp A:**
- Ställer styrkemätaren (slagstyrka)
- Utför slaget
- Utför putt
- Väljer alternativ möjlighet (meny)
- Väljer ur utbudet av kommandon (kommandomeny)

④ **Knapp B:**
- Väljer alternativ möjlighet (meny)
- Inställer kommandoval

⑤ **Knapp C:**
- Visar upp utbudet av kommandon (kommandomeny)
- Väljer alternativ möjlighet (meny)

Game Play Selection

Press the Start Button during the Title Screen to view the Game Select screen. Here you can choose from two headings: Tournament or Practice. Under the heading "Tournament" your options are to start a New Game or create a Password. Under the heading "Practice" your options are 1-Player, 2-Players, Match Play or Practice. To choose any of the above, use the D-Button to move the arrow to your desired selection and press Button A, B or C.

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

Spieleinstellung

Drücken Sie die Starttaste im Titelbildschirm, um die Spieleinstellung zu sehen. Sie können zwischen zwei Überschriften wählen: Turnier oder Übungsspiel. Unter der Überschrift "TOURNAMENT" (Turnier) haben Sie die Wahl, ein neues Spiel zu starten oder ein Codewort einzugeben. Unter der Überschrift "PRACTISE" (Übungsspiel) können Sie zwischen einem Spiel für einen Spieler, zwei Spieler, Match Play oder Übungsspiel wählen. Bewegen Sie mit der D-Taste den Pfeil zur gewünschten Einstellung und drücken Sie die Taste A, B oder C.

Obwohl verschiedene Golfvarianten existieren, ist das Ziel des Spiels immer gleich. Vor Ihnen liegen 18 Löcher, die einen Spielplatz darstellen. Sie müssen versuchen, den Ball mit so wenigen Schlägen wie möglich in das Loch zu bringen. Je niedriger die Zahl der Schläge, um so besser spielen Sie. Im folgenden einen detaillierte Beschreibung jeder Spieleinstellung.

Sélection du type de partie

Appuyez sur la touche Start pendant que le titre est à l'écran pour voir le menu de sélection de la partie. Là, vous avez le choix entre deux types de parties: tournoi (Tournament) ou entraînement (Practice). Si vous choisissez "Tournament", vous avez deux options: commencer une partie depuis le début (New Game) ou créer un mot de passe (Password). Si vous choisissez "Practice", vous avez quatre options: partie à un joueur, partie à deux joueurs, match play ou partie d'entraînement. Pour choisir une option, déplacez la flèche à l'aide de la touche D jusqu'à votre choix, puis appuyez sur la touche A, B ou C.

Bien qu'il existe plusieurs types de parties, le but du jeu est toujours le même. Vous allez affronter les dix-huit trous composant le terrain. Vous devez faire le moins de coups possible pour mettre la balle dans le trou de chaque green. Plus votre score est bas, mieux vous jouez. Voici une description détaillée de chaque partie possible.





Selección de juego

Presione el botón START durante la pantalla del título para contemplar la pantalla de selección de juego. Usted podrá elegir entre dos encabezamientos: TOURNAMENT (torneo) y PRACTICE (práctica). En "torneo" podrá iniciar un nuevo juego (NEW GAME) o crear una contraseña (PASSWORD). En "práctica" sus opciones son 1 jugador (1 PLAYER), 2 jugadores (2 PLAYERS) juego por hoyos (MATCH PLAY), y práctica (PRACTICE). Para elegir lo que desee, emplee el botón D a fin de mover la flecha hasta la selección deseada y presione el botón A, B, o C.

Aunque existen algunos juegos de golf diferentes, el objeto del juego es igual en todos. Antes de hacer los dieciséis hoyos que forman el campo de golf, tendrá que tratar de colocar la pelota en el hoyo del green con los menos golpes posibles. Cuanto menor sea su puntuación, mejor será su juego. A continuación se ofrece una descripción de cada juego.

Scelta del gioco

Premete il tasto START mentre sono visualizzati i titoli per far apparire la visualizzazione per la scelta del gioco. Qui potete scegliere fra due titoli, "TOURNAMENT" (torneo) o "PRACTICE" (allenamento). Sotto il titolo "TOURNAMENT" le vostre opzioni consistono nell'iniziare un nuovo gioco (NEW GAME) o nel creare una parola d'ordine (PASSWORD). Sotto il titolo "PRACTICE" avete a disposizione le opzioni: 1 giocatore (1-PLAYER), 2 giocatori (2-PLAYERS), partita (MATCH PLAY) o allenamento (PRACTICE). Per scegliere una di queste possibilità, usate il tasto D per spostare la freccia sull'opzione desiderata e premete il tasto A, B o C.

Sebbene esistano diversi giochi di golf, l'oggetto del gioco rimane lo stesso per tutti. Davanti a voi si trovano diciotto buche che formano un percorso di golf. Dovete cercare di far andare la pallina nella buca del green in meno colpi possibili. Meno punti fate, meglio state giocando. Di seguito troverete una descrizione dettagliata sulla scelta di ciascun gioco.

Val av spelform

Tryck på startknappen när titelskärmen uppvisas för att få fram de alternativa spelformerna. Här har du två olika rubriker att välja mellan: turnering (Tournament) eller träning (Practice). Under rubriken "Tournament" kan du välja mellan att starta ett nytt spel (New Game) eller att hitta på ett lösenord (Password). Under rubriken "Practice" har du valmöjligheterna 1 spelare (1-Player), 2 spelare (2-Player), matchspel (Match Play) och träning (Practice). Använd knapp D för att välja ett av ovanstående alternativ och tryck sedan på knapp A, B eller C.

Även om det förekommer flera olika spelformer är dock syftet detsamma för samtliga. Framför dig har du nu arton hål som formar en golfbana. Spelet går helt enkelt ut på få bollen i hålet på greenen med så få slag som möjligt. Ju färre antal slag, desto bättre spelar du. Här följer en detaljerad beskrivining av varje spelform.

Tournament Play

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

Turnierspiel

Wenn Sie ein neues Spiel im Turniermodus beginnen, folgen zwölf Runden. Die meisten davon werden als Stroke Play gezählt, aber die siebte und elfte werden als Match Games gezählt. Sie spielen den Kurs alleine, abgesehen von Ihrem Caddie, während der Computer für die anderen 15 Wettbewerber spielt. Die Ergebnisse werden auf dem Resultatbildschirm angezeigt. Um das Turnier zu gewinnen, müssen Sie ein niedrigeres Resultat erzielen als alle anderen 15 Spieler. Wenn es einen Gleichstand gibt, dann wird ein "Sudden Death" Entscheidungsspiel in einem Match Game gespielt; beim Stroke Play dagegen werden die Positionen vom Computer ohne Entscheidungsspiel errechnet.

Partie de Tournoi

Lorsque vous commencez une nouvelle partie de tournoi, vous devez affronter douze manches. La plupart de ces manches sont jouées par coups, mais la septième et la onzième sont jouées en match play (par trous). Vous jouez seul sur le terrain, à l'exception de votre caddy. L'ordinateur fait jouer les 15 autres joueurs. Leurs résultats sont affichés sur l'écran des scores. Pour gagner le tournoi, vous devez réussir le score le plus bas. S'il y a égalité, cela correspond à un match nul et une "mort subite" en match play; mais si c'est une partie au nombre de coups, les positions sont attribuées par l'ordinateur sans match nul.

Level Increase

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

Steigern des Spielniveaus

Beim Turnierspiel werden Sie für das Gewinnen von Runden belohnt, oder auch schon dafür, unter die ersten 8 zu kommen. Jedesmal wenn Sie belohnt werden, wird Ihr Spielniveau um einen Wert gesteigert. Mit jeder Steigerung des Niveaus steigt Ihr Können und und Ihre Schlagkraft, und auch der Rat des Caddies wird wertvoller. Denken Sie daran, daß Sie Sie diese Belohnung erhalten, wenn Sie den 8. oder einen besseren Platz erreichen.

Amélioration du niveau

Pendant le tournoi, vous êtes récompensé si vous gagnez une manche ou si vous êtes dans les huit premiers. A chaque fois que vous êtes récompensé, votre maîtrise du jeu augmente. A chaque score élevé, votre puissance et votre adresse augmentent et les conseils de votre caddy s'améliorent. Veuillez donc noter que si vous êtes huitième ou mieux, voici ce que vous allez recevoir.



Torneo

Cuando comience un nuevo juego, en el modo de torneo, seguirán doce vueltas. La mayoría de ellas se jugarán como juego por golpes, pero la séptima y la undécima serán por hoyos. Usted jugará acompañado solamente por el caddy, ya que la máquina se encargará del juego de los otros 15 jugadores. El resultado se visualizará en la pantalla de puntuación. Para ganar el torneo, tendrá que lograr una puntuación inferior a la de los otros 15 jugadores. Si se produce un empate, usted entrará en un juego de desempate eliminatorio por hoyos; sin embargo, durante el juego por golpes, las posiciones serán asignadas por la máquina sin desempate.

Aumento de nivel

Durante el juego de torneo, usted será premiado por las vueltas que gane o la puntuación dentro de las primeras 8 posiciones. Cada vez que sea premiado, su nivel de experiencia aumentará en uno. Con cada aumento de nivel, su potencia y pericia en el juego aumentarán, y mejorarán los consejos de su caddy. Recuerde que si su puntuación está dentro de las primeras 8 posiciones, esto es lo que usted recibirá.

Torneo

Quando iniziate un nuovo gioco nell'opzione "TOURNAMENT", si presentano dodici percorsi. Molti di essi saranno giocati come "stroke play"; ma il settimo e l'undicesimo saranno giocati come "match game". Voi giocherete da soli con l'eccezione del vostro caddie, poiché il computer gioca per i rimanenti 15 giocatori. I loro risultati appariranno nella visualizzazione del punteggio. Per vincere il torneo, dovete ottenere un punteggio inferiore a quello di tutti gli altri 15 giocatori. Se finite alla pari, entrerete in uno spareggio durante un "match game"; tuttavia, durante uno "stroke play" le posizioni saranno assegnate dal computer senza spareggio.

Aumento del livello

Durante il torneo, sarete premiati per i percorsi vincenti o per il punteggio almeno nelle prime 8 posizioni. Ogni volta che otterrete questo riconoscimento, il vostro livello di abilità aumenterà di uno. Con ogni livello più alto raggiunto, la vostra potenza e la vostra bravura di gioco aumenteranno e il consiglio del vostro caddie migliorerà. Ricordate che se riportate un punteggio corrispondente alla posizione 8 o ad una superiore, questo è quello che riceverete.

Turneringsspel

Du kommer att få spela tolv omgångar när du påbörjar ett nytt spel. De flesta omgångarna kommer att spelas med slagräkning, men sjunde och elfte omgången kommer att spelas som matchspel. Du kommer att få spela utan hjälp av din caddy, och samtidigt kommer datorn att sköta om spelet för de 15 övriga medverkande. Deras ställning kommer att visas på resultatskärmen. För att vinna turneringen måste du ha ett lägre slutresultat än samtliga 15 spelare. Om du hamnar på samma resultat som någon av de övriga kommer "sudden death" att äga rum. (Den som först lyckas få ett lägre resultat än motståndaren på ett hål vinner). Detta gäller dock bara under matchspel. Under slagräkning kommer datorn att tilldela spelarna olika ställningar.

Öka din spelstyrka

Under turneringsspel kommer du att belönas om du vinner en omgång eller hamnar bland de 8 bästa. Varje gång du får en sådan belöning kommer du att öka din spelstyrka med en enhet. När du gradvis når högre spelnivåer kommer din slagstyrka och spelskicklighet att öka, och samtidigt kommer din caddy att ge dig allt klokare råd. Allt detta kan du således erhålla om du vinner eller hamnar bland de 8 bästa.

Power:
The flying distance of your ball is extended.

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

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

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

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

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

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

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

Schlagkraft:
Die Flugweite des Balls nimmt zu.

Können:
Kontrollierter Einsatz von Slice und Hook wird leichter, wenn Sie ein höheres Niveau haben.

Caddie-Information:
Der Rat Ihres Caddies wird in vier Stufen wertvoller.

Stufe 1: Ihr Caddie kann Ihnen die Entfernung zum Loch sagen. Diese Information ist für den Anfänger wertvoll.

Stufe 2: Zusätzlich zum obigen sagt Ihnen der Caddie auch die Entfernung zum Zielpunkt beim Abschlag.

Stufe 3: Zusätzlich zur Information von Stufe 1 und 2 erklärt der Caddie auch den Windeinfluß und informiert, wie man ihn kompensieren kann.

Stufe 4: Zusätzlich zu den Informationen von Stufe 1, 2 und 3 kann der Caddie auch erklären, wie man die Strategie der Anlage meistert.

Nach der Wahl von "NEW GAME" erscheint eine Reihe von Bildschirmbildern, bevor das Spiel beginnt. Wenn Sie keine der hier möglichen Wahlen vornehmen wollen, drücken Sie einfach die Starttaste bei jedem Bild erneut, um zum Spielstart vorzufahren. Um Wahlen vorzunehmen, befolgen Sie die folgenden Anweisungen.

Puissance:
La distance de vol de votre balle est allongée.

Adresse:
Vous réussissez mieux les coups liftés vers la gauche ou la droite avec un numéro de niveau plus élevé.

Niveau du caddy:
Les conseils de votre caddy s'améliorent selon quatre niveaux.

Niveau 1: Votre caddy est capable de vous indiquer la distance entre vous et le trou. Cette information est disponible pour le joueur dès la départ.

Niveau 2: En plus des informations ci-dessus, votre caddy pourra vous indiquer la distance jusqu'au point cible au moment de jouer la balle au départ.

Niveau 3: En plus des informations des niveaux 1 et 2, votre caddy vous expliquera l'influence du vent et la façon de la maîtriser.

Niveau 4: En plus des informations des niveaux 1, 2 et 3, votre caddy vous expliquera la stratégie en fonction de la configuration du terrain.
Lorsque vous choisissez "New Game" (nouvelle partie), une série d'écrans apparaissent avant la partie proprement dite. Si vous ne voulez faire aucune sélection parmi les choix possibles, il suffit d'appuyer sur la touche Start plusieurs fois pour commencer la partie. Cependant, pour faire des sélections, veuillez suivre ces instructions.

Potencia:
La distancia alcanzada por la bola aumentará.

Pericia:
Los tiros con slice y hook, bajo su control, serán más fáciles cuanto mayor sea el número de nivel.

Nivel del caddy:
El nivel de consejos de su caddy aumentará en cuatro etapas.

Etapa 1: Su caddy podrá indicarle la distancia restante hasta el hoyo. Esta información estará disponible para el jugador de salida.

Etapa 2: Además de la información de la etapa 1, su caddy le indicará la distancia hasta el punto objetivo durante la salida del tee.

Etapa 3: Además de la información de las etapas anteriores, su caddy le explicará la influencia del viento y cómo hacer frente a la situación.

Etapa 4: Además de la información de las etapas 1, 2, y 3, su caddy le explicará como dominar la estrategia de la orientación.

Después de haber introducido la selección de NEW GAME, aparecerá una serie de pantallas antes de empezar a jugar realmente. Si no desea participar en ninguna de las selecciones disponibles, presione repetidamente el botón START a fin de comenzar a jugar. Sin embargo, para realizar selecciones, sigas estas instrucciones.

Potenza:
La distanza percorsa dalla vostra palla aumenta.

Abilità:
Il colpo di taglio o il tiro a uncino, sotto il vostro controllo, risulteranno più facili con un numero di livello superiore.

Livello del caddie:
Il livello dei consigli del vostro caddie aumenterà in quattro fasi.

Fase 1: Il vostro caddie è in grado di dirvi la rimanente distanza dalla buca. Questa informazione è disponibile per il giocatore che batte per primo.

Fase 2: Oltre all'informazione succitata, il vostro caddie vi dà la distanza dalla bandierina al momento della mazzata iniziale.

Fase 3: Oltre alle informazioni delle fasi 1 e 2, il vostro caddie vi dà spiegazioni sull'influenza del vento e su come servirsene.

Fase 4: Oltre alle informazioni delle fasi 1, 2 e 3, il vostro caddie vi spiega come conoscere a fondo la strategia della situazione.

Dopo aver scelto l'opzione "NEW GAME", prima che voi iniziate effettivamente a giocare apparirà una serie di visualizzazioni. Se non desiderate scegliere nessuna delle opzioni disponibili, basta che premiate più volte il tasto START per cominciare a giocare. Tuttavia, per scegliere tra le opzioni, seguite queste istruzioni.

Slagstyrka:
Du kommer att kunna slå bollen längre än tidigare.

Spelskicklighet:
När du ökar din spelskicklighet kommer du att bättre behärska slag som kräver hook eller slice och får därmed bättre precision i spelet.

Caddyn:
Tipsen du får av din caddy kommer att öka i värde i fyra olika steg.
Steg 1: Din caddy kan upplysa dig om kvarvarande avstånd till hålet. Denna upplysning är tillgänglig för spelaren som precis satt igång.

Steg 2: Förutom det ovanstående kommer din caddy också att upplysa dig om avståndet till målet du ska försöka nå med ditt första slag.

Steg 3: Förutom upplysningarna i steg 1 och 2 kommer din caddy att förklara vindens inflytande på spelet och ge dig tips om hur du ska behärska den.

Steg 4: Förutom steg 1-3 kommer caddyn att berätta för dig om banans topografi och rådge dig om hur man undviker de olika hindren.

När du har valt att påbörja ett nytt spel (New Game), och innan spelet påbörjas, kommer ett antal skärmar att dyka upp. Om du inte är intresserad av dessa extra alternativ trycker du upprepade gånger på startknappen för att sätta igång spelet. För att utföra val bland dessa alternativ bör du göra på följande sätt.

Name Entry Screen:

Here you can enter your name by using the D-Button to select the appropriate letter from the alphabet. Then press Button A, B or C to enter your selection. To correct a mistaken entry, choose either Back to move the underbar back or Next to move the underbar forward. Once the underbar is stationary, your D-Button will control the arrow on the alphabet. Select your corrected letter and press Button A, B or C.,When finished, select End and press Button A, B or C to proceed to the next screen.

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

Identification Card Screen:

Here a brief description of tournament play is revealed. When you have read the screen comments, press the Start Button to exit the screen.

Namenseingabe:

Hier können Sie Ihren Namen mit der D-Taste eingeben, indem Sie die jeweiligen Buchstaben wählen. Drücken Sie A, B oder C, um den Buchstaben einzugeben. Zum Korrigieren einer falschen Eingabe bewegen Sie den Cursor entweder mit BACK zurück oder mit NEXT vorwärts. Wenn der Cursor richtig plaziert ist, steuern Sie mit der Richtungstaste den Pfeil im Alphabetfeld. Wählen Sie den korrigierten Buchstaben und drücken Sie A, B oder C. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie END und drücken Sie A, B oder C, um zum nächsten Bildschirmbild weiterzugehen.

Hinweis: Wenn einer oder zwei Spieler spielen und keinen Namen eingeben wollen, werden Sie als Play-1 und Play-2 bezeichnet.

Ausweiskarte:

Hier wird eine kurze Beschreibung des Turnierspiels gegeben. Wenn Sie die Bildschirmkommentare gelesen haben, drücken Sie die Starttaste, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen.

Ecran de saisie du nom:

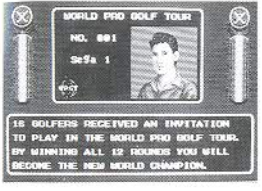
Vous pouvez indiquer votre nom à l'aide de la touche D pour sélectionner la lettre appropriée. Appuyez ensuite sur la touche A, B ou C pour confirmer votre sélection. Pour corriger une erreur, vous pouvez choisir Back pour faire reculer le curseur, ou Next pour le faire avancer. Une fois que le curseur est immobilisé, votre touche D contrôle la flèche sur l'alphabet. Sélectionnez la lettre correcte, puis appuyez sur la touche A, B ou C. Lorsque vous avez fini, sélectionnez End et appuyez sur la touche A, B ou C pour aller à l'écran suivant.

Remarque: S'il y a un ou deux joueurs et que vous décidez de ne pas indiquer de nom, ils seront désignés par Play-1 et Play-2.

Ecran de carte d'indentité:

Il s'agit d'une brève description du tournoi. Lorsque vous avez fini de lire le commentaire, appuyez sur la touche Start pour passer à l'écran suivant.





Pantalla de introducción del nombre:

Aquí usted podrá introducir su nombre empleando el botón D para seleccionar las letras apropiadas del alfabeto. Después presione el botón A, B, o C para introducir su selección. Para corregir una introducción errónea, elija BACK para hacer retroceder el cursor o NEXT para moverlo hacia adelante. Una vez que el cursor esté estacionario, el botón D controlará la flecha del alfabeto. Seleccione la letra correcta y presione el botón A, B, o C. Cuando finalice, seleccione END y presione el botón A, B, o C para pasar a la pantalla siguiente.

Nota: Cuando el juego sea de uno o dos jugadores y no se haya elegido la introducción de nombre, dichos jugadores se denominarán Play-1 y Play-2.

Pantalla de la tarjeta de identificación:

En esta pantalla se ofrece una breve descripción del juego de torneo. Cuando haya leído los comentarios de la pantalla, presione el botón START para salir de esta pantalla.

Visualizzazione per l'immissione del nome:

Con questa visualizzazione voi potete immettere il vostro nome usando il tasto D per scegliere la lettera dell'alfabeto appropriata. Quindi premete il tasto A, B o C per confermare la scelta. Per correggere un'immissione errata, selezionate "BACK" per spostare la lineetta indietro o "NEXT" per spostarla in avanti. Una volta che la lineetta è ferma, il tasto D controllerà la freccia sull'alfabeto. Scegliete la lettera corretta e premete il tasto A, B o C. Una volta completata l'operazione, selezionate "END" e premete il tasto A, B o C per passare alla visualizzazione successiva.

Nota: Quando uno o entrambi i giocatori stanno giocando e scegliete di non immettere il nome, i due giocatori saranno indicati come Play-1 e Play-2.

Visualizzazione della scheda di presentazione:

In questa visualizzazione appare una breve descrizione del torneo. Una volta lette le informazioni sullo schermo, premete il tasto START per far scomparire la visualizzazione.

Namnskärm:

Här kan du fylla i ditt namn genom att använda knapp D. Med denna knapp väljer du bokstäver ur alfabetet på skärmen.Tryck sedan på knapp A, B eller C för att pränta namnet på skärmen. Flytta markören bakåt med Back eller framåt med Next och du råkar göra ett misstag. Därefter flyttar du pilen under bokstäverna med knapp D igen, och när misstaget rättats trycker du på knapp A, B eller C. Välj därefter läget End och tryck på knapp A, B eller C för att gå vidare till nästa skärm.

OBS: När en eller två spelare förekommer och de väljer att inte föra in namnet kommer de att benämnas Play-1 och Play-2.

Skärm för ID-kort:

Här får du en kort beskrivning av turneringen som ska spelas. Tryck på startknappen för att lämna skärmen när du har läst kommentarerna.

Club Select Screen:

Here you can select a variety of fourteen clubs to use on the course. To select, move the arrow to the Select mode and press Button A, B or C. With the D-Button, you can scan the available clubs and choose a set. When finished, move the arrow back to OK and press Button A, B or C. Keep in mind, the PT (putter) is mandatory. Now you can exit the screen by selecting End. However, you may want the computer to select for you. When you first enter the screen, the selected clubs are indicated by a yellow asterisk. If these clubs are satisfactory, simply press the Start Button to exit the screen.

Since you're only allowed a certain number of clubs, you'll have to delete the computer's selection before you begin your own. As you delete, the window to the right will keep a tally as to how many clubs you can now choose, adding and subtracting as you make your own selections. To delete the computer's selections, move the arrow to the undesirable club and press Button A, B or C; this will delete the asterisk and make an additional selection possible.

Schläger:

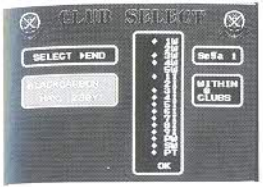
Hier können Sie unter vierzehn Schlägern zum Spiel wählen. Zum Wählen bewegen Sie den Pfeil auf SELECT und drücken Sie die Taste A, B oder C. Mit der D-Taste können Sie die verfügbaren Schläger durchgehen und einen Satz zusammenstellen. Wenn Sie fertig sind, bewegen Sie den Pfeil auf OK zurück und drücken Sie die Taste A, B oder C. Denken Sie daran, daß der PT (Putter) vorgeschrieben ist. Jetzt können Sie den Bildschirm verlassen, indem Sie END wählen. Sie können es aber auch dem Computer überlassen, einen Satz von Schlägern zusammenzustellen. Wenn Sie zuerst den Bildschirm abrufen, sind die gewählten Schläger mit einem gelben Sternchen markiert. Wenn diese Wahl zufriedenstellend ist, drücken Sie einfach die Starttaste, um den Bildschirm zu verlassen.

Da nur eine begrenzte Zahl von Schlägern zugelassen ist, müssen Sie vom Computer gewählte Schläger löschen, um selber eine Wahl vornehmen zu können. Wenn Sie löschen, wird im Fenster rechts mitgezählt, wie viele Schläger Sie wählen können. Zum Löschen der vom Computer gewählten Schläger bewegen Sie den Pfeil zu dem nicht benötigten und drücken Sie die Taste A, B oder C; dadurch wird das Sternchen gelöscht und die Wahl eines weiteren Schlägers möglich.

Ecran de sélection des clubs:

Vous pouvez ici sélectionner une série de quatorze clubs que vous utiliserez sur le terrain. Amenez la flèche sur le mode de sélection (Select) et appuyez sur la touche A, B ou C. La touche D vous permet d'explorer les clubs disponibles et de choisir une série. Lorsque vous avez fini, ramenez la flèche sur OK et appuyez sur la touche A, B ou C. N'oubliez pas que PT (putter) est obligatoire. Vous pouvez maintenant sortir de l'écran en sélectionnant End. Vous pouvez également laisser l'ordinateur choisir pour vous. Lorsque l'écran apparaît, les clubs sélectionnés sont indiqués par un astérisque jaune. S'ils vous conviennent, il suffit d'appuyer sur la touche Start pour sortir de l'écran.

Comme vous avez droit à un nombre limité de clubs, vous devez effacer ceux que l'ordinateur à choisis avant de sélectionner les vôtres. Au fur et à mesure que vous en effacez, une fenêtre à droite vous indique combien de clubs il vous reste à choisir, et le chiffre augmente ou diminue lorsque vous choisissez ou effacez un club. Pour effacer les sélections de l'ordinateur, amenez la flèche sur chaque club indésirable et appuyez sur la touche A, B ou C pour effacer l'astérique et permettre une sélection supplémentaire.



Pantalla de selección de club:

Aquí podrá seleccionar entre una variedad de catorce clubs para emplear en el campo. Para seleccionar, mueva la flecha hasta el modo SELECT y presione el botón A, B, o C, con el botón D, usted podrá explorar los clubs disponibles y elegir un juego. Cuando finalice, haga retroceder la flecha hasta OK y presione el botón A, B, o C. Tenga en cuenta que el PT (putter) es obligatorio. A continuación podrá salir de la pantalla seleccionando END. Sin embargo, usted puede desear que la máquina seleccione por usted. Cuando entre por primera vez en la pantalla, los cubs seleccionados se indicarán mediante un asterisco amarillo. Si estos clubs son satisfactorios, simplemente presione el botón START para salir de la pantalla.

Como usted solamente tiene permitido emplear cierto número de clubs, tendrá que borrar la selección de la pantalla antes de iniciar la suya propia. A medida que borres, la ventanilla de la derecha llevará la cuenta de cuántos clubs podrá elegir, añadiendo y restando a medida que usted realice sus selecciones. Para borrar las selecciones de la máquina, mueva la flecha hasta el club deseado y presione el botón A, B, o C y, de esta forma, borrará el asterisco y podrá realizar una selección adicional.

Visualizzazione per la scelta della mazza:

Con questa visualizzazione potete scegliere tra una varietà di quattordici mazze da usare sul percorso. Per scegliere la mazza, spostate la freccia sul modo di scelta (SELECT MODE) e premete il tasto A, B o C. Con il tasto D potete dare una scorsa alle mazze disponibili e sceglierne una serie. Una volta completata l'operazione, spostate la freccia indietro su "OK" e premete il tasto A, B o C. Ricordate che la mazza PT (putter) (mazza speciale) è obbligatoria. A questo punto potete far scomparire la visualizzazione selezionando "END". Tuttavia, potreste desiderare che il computer scelga per voi. Quando la visualizzazione appare per la prima volta, le mazze scelte sono contrassegnate da un asterisco giallo. Se queste mazze sono di vostro gradimento, basta che premiate il tasto START per far scomparire la visualizzazione.

Poiché è consentito solo un certo numero di mazze, dovete cancellare la scelta operata dal computer prima di eseguire la vostra. Quando cancellate, la finestrella sulla destra tiene il conto delle mazze che ora potete scegliere, aggiungendo o sottraendo quando operate una scelta. Per cancellare le scelte del computer, spostate la freccia sulla mazza non desiderata e premete il tasto A, B o C. Questo cancella l'asterisco e rende possibile la scelta di un'altra mazza.

Skärm för val av golfklubba

Här uppvisas 14 olika klubbor du kan välja mellan för det förestående spelet. Flytta pilen till Select mode och tryck på knapp A, B eller C. Med knapp D inspekterar du de klubbor som finns tillgängliga och utför val av en lämplig uppsättning. När du är klar flyttar du pilen tillbaks till OK och trycker på knapp A, B eller C. Kom ihåg att PT (puttern) är nödvändig. Nu kan du lämna skärmen genom att välja läget End. Du kan emellertid också överlåta åt datorn att utföra valet av klubbor. I detta fall kommer de valda klubborna att markeras med en gul asterisk när du kommer till denna skärm. Om valet är tillfredsställande lämnar du skärmen genom att trycka på startknappen.

Eftersom du bara tillåts använda ett visst antal klubbor måste du radera datorns val innan du börjar välja egna. När du raderar kommer fönstret till höger att uppvisa antalet klubbor som du nu kan välja, och detta nummer kommer att öka eller minska efter hand som du utför valen. Om du vill radera ett datorval ska du flytta pilen till klubban som ej önskas och sedan trycka på knapp A, B eller C. Asterisken vid denna klubba kommer nu att försvinna, och val av ytterligare en klubba är möjlig.

SG Protournament Screen:

Here the current players and their earnings are displayed from the Winner down to 16th place. To begin play, press the Start Button one more time for a final message from the screen to appear and then once again to approach the green.

SG Profiturnier:

Hier werden die momentanen Spieler und ihr Einkommen vom Sieger bis zum 16. Platz aufgeführt. Zum Beginn des Spiels drücken Sie die Starttaste erneut. Dann erscheint eine letzte Meldung, und kommt der Spielplatz zurück.

Ecran SG Protournament:

Ici, les joueurs et leurs scores sont affichés du gagnant jusqu'au seizième. Pour commencer à jouer, appuyez de nouveau sur la touche Start pour voir un dernier message apparaître à l'écran et encore une fois pour approcher le green.

Password

Under the Tournament heading, you may select the Password option. Tournament play is extremely long, so the computer automatically creates a password which it displays at the end of every round. Remember this password in the event your power goes out or you simply feel like postponing play because the password will allow you to continue play exactly where you left off. To enter the password, select this option and then use the D-Button to select the appropriate letters which will spell the correct word. Press Button A, B or C to enter your selection. When you're finished, select End and press Button A, B or C. Now you may press the Start Button to begin play at once.

Codewort

Im Turnierspielmodus können Sie die die Codewort-Option einsetzen. Das Turnierspiel dauert sehr lange, so daß der Computer automatisch ein Codewort erzeugt, das am Ende jeder Runde erscheint. Erinnern Sie sich an dieses Codewort, falls Sie müde werden oder Sie das Spiel unterbrechen wollen. Mit dem Codewort können Sie genau an der Stelle fortsetzen, wo Sie aufgehört haben. Zum Eingeben des Codeworts wählen Sie diese Option und nehmen dann die D-Taste, um die richtigen Buchstaben zu wählen, mit denen das Codewort richtig geschrieben wird. Drücken Sie die Taste A, B oder C, um die Eingabe vorzunehmen. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie END, und drücken Sie die Taste A, B oder C. Jetzt können Sie die Starttaste drücken, um sofort mit dem Spiel zu beginnen.

Mot de passe

Lorsque vous jouez un tournoi, vous pouvez sélectionner un mot de passe. Comme un tournoi dure très longtemps, l'ordinateur créée automatiquement un mot de passe qui apparaît à la fin de chaque manche. Souvenez-vous de ce mot de passe pour le cas où il y aurait une coupure de courant, ou tout simplement vous auriez envie d'arrêter de jouer. Vous pourrez ensuite reprendre la partie au point exact où vous l'avez laissé. Pour saisir le mot de passe, sélectionnez cette option et servez-vous de la touche D pour sélectionner les lettres du mot. Appuyez sur la touche A, B ou C pour confirmer votre sélection. Lorsque vous avez fini, sélectionnez End et appuyez sur la touche A, B ou C. Vous pouvez maintenant appuyer sur la touche Start pour commencer à jouer immédiatement.



Pantalla de torneo de profesionales de SG:

Aquí, se visualizarán los jugadores actuales y sus puntuaciones desde el ganador hasta el 16° puesto. Para comenzar a jugar, presione otra vez el botón START a fin de que aparezca un mensaje final en la pantalla y vez más para pasar a la pantalla de acceso.

Contraseña



En el encabezamiento de torneo (TOURNAMENT GOLF) usted podrá seleccionar la opción de contraseña (PASSWORD). El juego de torneo es extremadamente largo, por lo que la máquina creará automáticamente una contraseña que se visualizará al finalizar cada partido. Recuerde esta contraseña para el caso en el que su potencia se acabe o para cuando desee aplazar el juego, ya que esta contraseña le permitirá continuar el juego exactamente donde lo haya dejado. Para introducir la contraseña, seleccione esta opción y después emplee el botón D a fin de seleccionar las letras apropiadas que formen la palabra correcta. Para introducir su selección, presione el botón A, B, o C. Cuando haya finalizado, seleccione END y presione el botón A, B, o C. A continuación podrá presionar el botón START para comenzar a jugar inmediatamente.

Visualizzazione del torneo professionisti SG:

Qui sono visualizzati i giocatori attuali e i loro risultati a partire dal vincitore fino al 16° posto. Per iniziare a giocare, premete il tasto START ancora una volta finché appare un messaggio finale dallo schermo e quindi di nuovo per avvicinarsi al green.

Parola d'ordine

Sotto il titolo "TOURNAMENT" potete scegliere l'opzione "PASSWORD". Il torneo è molto lungo, perciò il computer crea automaticamente una parola d'ordine che viene visualizzata alla fine di ogni percorso. Ricordate questa parola d'ordine nel caso che la vostra potenza si esaurisca o quando avete semplicemenete voglia di rimandare il gioco a più tardi, perché la parola d'ordine vi permette di continuare a giocare esattamente dal punto in cui avete lasciato. Per immettere la parola d'ordine, scegliete questa opzione e quindi usate il tasto D per scegliere le lettere appropriate che compongono la parola corretta. Premete il tasto A, B o C per confermare la scelta. Una volta completata l'operazione, selezionate "END" e premete il tasto A, B o C. A questo punto potete premere il tasto START per cominciare a giocare subito.

Skärm för SG Proffsturnering:

Här uppvisas de aktuella spelarna och deras respektive inkomster, från vinnaren ner till 16:de plats. Detta är den sista skärmen innan spelstarten. När du nu trycker på startknappen dyker ett sista meddelande upp, och därefter påbörjas spelet. För att ta dig in på greenen ska du trycka på startknappen ytterligare en gång.

Lösenord

Under rubriken "Tournament" kan du välja alternativet "Password" (lösenord). Detta lösenord skapas automatiskt av datorn eftersom turneringarna oftast kan bli väldigt långa. Lösenordet visas upp i slutet av varje omgång. Se till att du kommer ihåg detta ord. Om exempelvis ett strömavbrott uppstår, eller om du helt enkelt vill avbryta spelet tillfälligt, måste du använda lösenordet för att ta dig in i spelet igen. När du avbryter spelet tillfälligt kan du ta dig in igen exakt där du lämnade det. Välj först alternativet "Password" och använd sedan knapp D för att välja de bokstäver som bildar ordet. Tryck därefter på knapp A, B eller C.
Avsluta med att välja läget End och tryck åter på A, B eller C. Spelet återupptas direkt när du trycker på startknappen.

Player 1 and Player 2 Practice

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

Übungsspiel für Spieler 1 und 2

Im Übungsspiel-Modus können Sie ein Übungsspiel für einen oder zwei Spieler wählen. Da die Spiele fast identisch sind, erklären wir an dieser Stelle beide Spiele zusammen. Beide Spiele haben mit einer Runde Golf zu tun. Spielen Sie den Platz mit so wenig Schlägen wie möglich zuende und gewinnen Sie gegen den Gegenspieler beim 2-Personen-Spiel; wenn Sie alleine spielen, spielen Sie gegen par. Jetzt wollen wir etwas über Bildschirmsignale lernen. Zur Eingabe von Informationen nehmen Sie die D-Taste und die Tasten A, B oder C, um Eingaben zu bestätigen, wie vorher im Abschnitt Turnierspiel beschrieben.

Entraînement à un ou deux joueurs

Sous le titre Practice, vous pouvez sélectionner une partie d'entraînement par coups pour un ou deux joueurs. Etant donné que les deux parties sont pratiquement identiques, nous allons les expliquer en même temps. Elles correspondent toutes deux à une manche. Vous devez finir le parcours en faisant le moins de coups possible et l'emporter contre votre adversaire lors d'une partie à deux joueurs; lors d'une partie à un joueur, vous jouez contre le par. Maintenant, vous devez connaître les signaux apparaissant à l'écran. Pour saisir des informations, utilisez la touche D et les touches A, B et C pour confirmer les sélections exactement de la même manière que précédemment dans la section Tournament Play.

Práctica de 1 jugador y 2 jugadores

Bajo el encabezamiento de práctica (PRACTICE), usted podrá seleccionar un juego de tiros de práctica para uno o dos jugadores. Como los juegos son prácticamente iguales, explicaremos ambos modos de jugar juntos. Ambos juegos implican un partido de golf. Complete el partido con los menores golpes posibles y ganará a su contrincante en un juego de dos jugadores. En un juego con un solo jugador, usted jugará contra par. A continuación aprendamos las señales de la pantalla. Para introducir información, emplee el botón D y los botones A, B, y C a fin de confirmar las selecciones de la misma forma que se ha explicado anteriormente en la sección de juego de torneo.

Allenamento con 1 giocatore e con 2 giocatori

Sotto il titolo "PRACTICE" potete selezionare uno "stroke play" di allenamento sia per un giocatore che per due giocatori. Poiché i giochi sono praticamente identici, spiegheremo entrambi i modi di giocare insieme. Entrambi i giochi si svolgono su un percorso di golf. Se completate il percorso in meno tiri possibili vincerete il giro contro il vostro avversario nel gioco a due giocatori; nel gioco ad un giocatore, giocate contro il "par". Ora impariamo a distinguere i segnali sullo schermo. Per immettere informazioni, usate il tasto D e i tasti A, B e C per confermare le scelte nello stesso modo spiegato precedentemente nella sezione "Torneo".

Träning med en eller två spelare

Under rubriken "Practice" kan du välja en träningsomgång med slagräkning för antingen en eller två spelare. Vi kommer här att förklara båda spelsätten eftersom de är väldigt snarlika. Båda spelsätten inbegriper en omgång, d.v.s. 18 hål. När det förekommer två spelare vinner den av dem som har det lägsta slutresultatet efter samtliga hål. När du spelar själv tävlar du mot banans och de enskilda hålens par. Angående signaler på skärmen: använd knapp D för att föra in information och knapparna A, B eller C för att bekräfta dem, på samma sätt som förklarades i avsnittet om turneringsspel.

Name Entry Screen:

Here you and your opponent can enter your names on the same screen. If you're playing with just one Control Pad, Player 1 will enter first, select Change and then Player 2 may enter his/her name. When Player 2 is finished, select End and press the Start Button to advance to the next screen. If you're playing with two Control Pads, follow the same instruction. If this is a one-player practice, you'll be greeted by a Name Entry Screen for one only. Please follow the same instructions for yourself only.

Namenseingabebildschirm:

Hier können Sie und Ihr Partner Ihre Namen auf dem gleichen Bildschirm eingeben. Wenn Sie mit nur einem Bedien-Pad spielen, spielt Spieler 1 zuerst, gibt CHANGE ein, und dann kann Spieler 2 seinen/ihren Namen eingeben. Wenn Spieler 2 fertig ist, wird END gewählt und die Starttaste gedrückt, um zum nächsten Bildschirm weiterzuschalten. Wenn Sie mit zwei Bedien-Pads spielen, gehen Sie auf gleiche Weise vor. Wenn dies ein Übungsspiel für einen Spieler ist, werden Sie von einem Namenseingabebildschirm für nur einen Spieler begrüßt. Gehen Sie auf gleiche Weise für nur Sie selber vor.

Ecran de saisie du nom:

Vous pouvez saisir votre nom et celui de votre adversaire sur le même écran. Si vous utilisez un seul bloc de commande, vous devez saisir le nom du joueur 1 (Player 1) en premier et sélectionner Change avant de saisir le nom du joueur 2 (Player 2). Lorsque vous avez fini, sélectionnez End et appuyez sur la touche Start pour aller à l'écran suivant. Si vous jouez avec deux blocs de commande, suivez la même procédure. Si vous jouez tout seul, vous êtes accueilli par un écran de saisie du nom pour un seul joueur. Suivez les mêmes démarches pour ce cas également.



Pantalla de introducción del nombre:

Aquí será posible introducir su nombre y el de su contrincante en la misma pantalla. Si usted está jugando con un teclado de control, el jugador 1 (PLAYER 1) realizará la introducción en primer lugar, seleccione cambio (CHANGE) y después el jugador 2 (PLAYER 2) podrá introducir su nombre. Cuando haya finalizado el jugador 2, seleccione END y presioneel botón START para pasar a la pantalla siguiente. Si está jugando con dos teclados de control, siga las mismas instrucciones. Si éste es un juego de práctica de un jugador, la máquina le saludará con una pantalla de introducción de nombre para uno sólo. Siga las mismas instrucciones para usted solo.

Visualizzazione per l'immissione del nome:

Con questa visualizzazione, voi e il vostro avversario potete immettere i vostri nomi sulla stessa visualizzazione. Se state giocando solo con una pulsantiera di comando, il giocatore 1 (PLAYER 1) immette il suo nome per primo; selezionate "CHANGE" e quindi il giocatore 2 (PLAYER 2) può immettere il suo nome. Quando il giocatore 2 ha finito, selezionate "END" e premete il tasto START per passare alla visualizzazione successiva. Se state giocando con due pulsantiere di comando, seguite le stesse istruzioni. Se si tratta di un allenamento ad un giocatore, vi si presenterà una visualizzazione per l'immissione del nome solo per un giocatore. Seguite le stesse istruzioni solo per voi.

Namnskärm:

Här kan du och din motståndare föra in era namn på samma skärm. Om ni spelar med bara ett kontrollhandtag ska spelare 1 ta sig in först, därefter välja läget Change, och sedan kan spelare 2 föra in sitt namn. Efter detta väljer man läget End och trycker på startknappen för att gå vidare till nästa skärm. Gör på samma sätt om ni spelar med två kontrollhandtag. Om du spelar själv kommer bara en namnruta att dyka upp på skärmen. Följ de instruktioner som tidigare angivits.

Club Select Screen:

If you're a two-player game, an additional window will appear on the screen indicating which player is currently entering a selection. Player 1 will always enter first using his Control Pad. Player 2 will follow when Player 1 has entered End by pressing Button A, B or C regardless of how many Control Pads you're playing with. Do not press the Start Button yet, or Player 2 will not be able to make his/her selections. The following addresses both one and two-player games.

Schlägerwahl:

Wenn Sie ein Doppel spielen wollen, erscheint ein zusätzliches Fenster im Bildschirm um anzuzeigen, welcher Spieler gerade eine Wahl eingibt. Spieler 1 nimmt immer die erste Eingabe über das Bedien-Pad vor. Spieler 2 folgt, wenn Spieler 1 END durch Drücken von Taste A, B oder C eingegeben hat, ungeachtet mit wie vielen Bedien-Pads Sie spielen. Drücken Sie noch nicht die Starttaste, oder Spieler 2 ist nicht in der Lage seine/ihre Wahl vorzunehmen. Das folgende gilt für sowohl Einzel als auch Doppel.

Ecran de sélection du club:

Si c'est une partie à deux joueurs, une fenêtre supplémentaire apparaît à l'écran et indique quel joueur est en train de faire une sélection. Le joueur 1 choisit toujours en premier à l'aide de son bloc de commande. Le joueur 2 prend la suite lorsque le joueur 1 a confirmé sa sélection en appuyant sur la touche A, B ou C, quel que soit le nombre de blocs de commande utilisés. N'appuyez pas encore sur la touche Start, sinon le joueur 2 ne pourra pas faire ses sélections. Ce qui suit concerne aussi bien les parties à un joueur que les parties à deux joueurs.

Pantalla de selección de clubs:

Si va a jugar un juego de dos jugadores, aparecerá una ventanilla adicional en la pantalla para indicar qué jugador es el que está actualmente realizando la selección. El jugador 1 realizará siempre la introducción en primer lugar empleando su teclado de control. Después seguirá el jugador 2 cuando el jugador 1 haya introducido END presionando el botón A, B, o C independientemente de cuántos teclados de control se estén empleando. No presione todavía el botón START, ya que si no el jugador 2 no podrá realizar sus selecciones. Lo siguiente se aplica a juegos de uno y dos jugadores.

Visualizzazione per la scelta della mazza:

Se avete scelto il gioco a due giocatori, apparirà un'ulteriore finestrella sullo schermo a indicare il giocatore che sta attualmente eseguendo una scelta. Il giocatore 1 esegue le immissioni sempre per primo usando la sua pulsantiera di comando. Il giocatore 2 esegue le immissioni dopo, quando il giocatore ha immesso "END" premendo il tasto A, B o C, indipendentemente dal numero di pulsantiere di comando con cui state giocando. Non premete ancora il tasto START, altrimenti il giocatore 2 non potrà eseguire le sue scelte. Quanto segue riguarda sia il gioco ad un giocatore che quello a due giocatori.

Skärm för val av klubba:

Om det förekommer två spelare kommer ytterligare ett fönster att dyka upp på skärmen. Detta fönster visar vilken spelare som nu utför sina val. Spelare 1 kommer alltid att ta sig in först genom att använda sitt kontrollhandtag. Spelare 2 följer när spelare 1 har hamnat i läget End genom att trycka på A, B eller C, oavsett om ett eller två kontrollhandtag används. Tryck inte på startknappen förrän spelare 2 utfört samtliga sina val. Följande gäller vare sig det förekommer en eller två spelare.

During a practice game, you're allowed to select clubs made from various materials: Black Carbon, Glassfiber (Fiberglass), and Super Ceramic, which are additional sets that Tournament Play winners are awarded. To select clubs made from any of these materials, first choose the Select mode, then use the D-Button to highlight your material of choice (it will turn red when the D-Button makes it available for selection); now press Button A, B or C to enter your selected material. The D-Button will now operate the club selection arrow. Delete as many clubs as necessary from the computer in order to enter your selections following the original instructions under Tournament Play. When you've finished selecting clubs constructed of that material, enter OK.

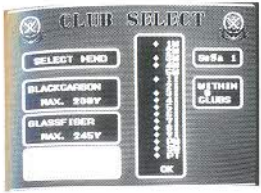
Once again, you'll have to enter Select mode, highlight your material of choice and enter it before the D-Button will operate the club selection arrow. Follow the same delete and enter procedures as above until you have selected all the appropriate clubs in their desired materials. After selecting End, press the Start Button to advance to the next screen.

Bei einem Übungsspiel ist es erlaubt, Schläger aus verschiedenen Materialien zu wählen: Kohlenstoffaser, Glasfiber (Fiberglas) und Superkeramik, wobei es sich um zusätzliche Sets handelt, mit denen Turniersieger ausgezeichnet werden. Zum Wählen von Schlägern aus solchen Materialien zuerst den Wahlmodus wählen und dann mit der D-Taste das gewünschte Material markieren (es erscheint in Rot, wenn es ausgesucht wird); dann Taste A, B oder C drücken, um es zu wählen. Die D-Taste steuert nun den Pfeil zur Schlägerwahl. Löschen Sie so viele Schläger wie nötig, um Ihre Wahl einzugeben, entsprechend der Beschreibung für Turnierspiel. Wenn Sie die Schläger ausgesucht haben, geben Sie OK ein.

Erneut müssen Sie auf Wahlmodus schalten, das gewünschte Material aussuchen und eingeben, bevor Sie alle richtigen Schläger im gewünschten Material zusammengestellt haben. Nachdem END eingegeben wird, die Starttaste drücken, um zum nächsten Bildschirm weiterzuschalten.

Pendant une partie d'entraînement, vous pouvez sélectionner des clubs de divers matériaux: Blackcarbon, Glassfiber (fibre de verre) et Super Ceramic, qui sont des séries supplémentaires attribuées aux gagnants du tournoi. Pour sélectionner des clubs dans un de ces matériaux, choisissez d'abord le mode Select, puis servez-vous de la touche D pour afficher en surbrillance le matériau de votre choix (il s'allume en rouge lorsque la touche D le rend disponible pour la sélection); appuyez maintenant sur la touche A, B ou C pour confirmer le matériau sélectionné. La touche D commande maintenant la flèche de sélection du club. Effacez autant de clubs de l'ordinateur que nécessaire pour pouvoir choisir vos propres clubs en suivant les instructions originales de la section "Partie de Tournoi". Lorsque vous avez fini de sélectionner les clubs dans ce matériau, indiquez OK.

Une fois de plus, vous devez passer en mode Select, afficher en surbrillance le matériau de votre choix et le confirmer avant de pouvoir déplacer la flèche de sélection du club avec la touche D. Suivez les mêmes procédures d'effacement et de saisie que ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez sélectionné tous les clubs dans le matériau souhaité. Sélectionnez ensuite End, puis appuyez sur la touche Start pour avancer à l'écran suivant.



Durante un juego de práctica, usted podrá seleccionar clubs de varios materiales: carbono negro, fibra de vidrio, u cerámica super, que son juegos adicionales que reciben como premio los ganadores del juego de torneo. Para seleccionar los clubs, fabricados de cualquiera de estos materiales, elija en primer lugar el modo de selección (SELECT), y después emplee el botón D para hacer que se resalte el material deseado (se volverá rojo cuando el botón D permita la selección), y después presione el botón A, B, o C para introducir el material seleccionado. El botón D funcionará ahora como flecha de selección de clubs. Borre los clubs que sean necesarios de la máquina a fin de introducir sus selecciones siguiendo las instrucciones originales del juego de torneo. Cuando haya finalizado la selección de los clubs construidos de tal material, introduzca OK.

Una vez más, usted tendrá que entrar en el modo de selección, hacer que se resalte el material que elija, e introducirlo antes de accionar el botón D para controlar la flecha de selección de clubs. Siga los mismos procedimientos de borrado e introducción que anteriormente hasta que haya elegido todos los clubs apropiados construidos con los materiales deseados. Después de seleccionar END, presione el botón START a fin de avanzar a la pantalla siguiente.

In un gioco di allenamento, potete scegliere mazze di diversi materiali: carbonio nero (BLACK CARBON), fibra di vetro (Fiberglass) (GLASSFIBER), ceramica super (SUPER CERAMIC), che costituiscono delle serie di mazze addizionali assegnate ai vincitori del torneo. Per scegliere le mazze fabbricate in uno qualsiasi di questi materiali, selezionate prima il modo di scelta, quindi usate il tasto D per evidenziare il materiale scelto (si accende in rosso quando il tasto D lo rende disponibile per la selezione); a questo punto premete il tasto A, B o C per immettere il materiale scelto. Il tasto D ora aziona la freccia per la scelta della mazza. Cancellate il numero necessario di mazze dal computer in modo da poter scegliere quelle desiderate seguendo le istruzioni originali del "Torneo". Una volta terminato di scegliere le mazze dei succitati materiali, immettete "OK".

Una volta ancora dovete attivare il modo di scelta, evidenziare il materiale scelto e immetterlo prima che il tasto D azioni la freccia per la scelta della mazza. Seguite gli stessi, il procedimenti di cancellazione e di immissione sopra descritti fino a che non avete scelto tutte le mazze appropriate nei materiali desiderati. Dopo aver selezionato "END", premete il tasto START per passare alla visualizzazione successiva.

Under ett träningsspel kan du välja klubbor gjorda av olika material: svart kol, glasfiber eller superkeramik. Det sistnämnda tilldelas dock bara turneringsvinnare. När du väljer material; välj först läget Select, använd sedan knapp D för att lysa upp valet du gjort (bokstäverna blir röda när knapp D står intill) och tryck därefter på knapp A, B eller C för att föra in det valda materialet. Knapp D kommer nu att reglera pilen för val av klubba. Radera nu de klubbor ur datorvalet som du vill ersätta med egna val enligt instruktionerna i avsnittet om turneringsspel. Välj läget OK när du har slutfört samtliga val.

Samma procedur gäller för spelare 2: välj läget Select, lys upp val av material med knapp D, tryck på A, B eller C, och använd sedan knapp D för att välja klubbor. Radera och för in val av klubbor som tidigare beskrivits tills alla klubbor har valts i det material du önskar dem. Därefter går du till läget End och trycker på startknappen för att gå vidare till nästa skärm.

Level and Course Select Screen:

Here the only difference between a one and two-player game is the appearance of two windows under the Level heading which indicate the values for Player 1 and 2 respectively. For a two-player game using one Control Pad, Player-1 will select his level first and after pressing Button A, B or C, the number(s) under Player-2 will highlight in blue; now you can change Player-2's level of expertise. When you're using two Control Pads, follow the same instructions; however, when Player-2's side is highlighted he/she can use their own Control Pad. Now follow these instructions to input revised numerical values for either a one or two-player game.

Wahl von Niveau und Platz:

Hier ist der einzige Unterschied zwischen einem Einzel und Doppel das Aussehen der beiden Fenster unter der Niveau-Überschrift, die die Werte für Spieler 1 und 2 anzeigt. Für ein Spiel mit zwei Spielern mit einem Bedien-Pad wählt Spieler 1 zuerst sein Niveau und nach dem Drücken von Taste A, B oder C erscheint die Zahl (die Zahlen) unter Spieler 2 in Blau; jetzt kann die Spielstärke von Spieler 2 eingestellt werden. Wenn Sie zwei Bedien-Pads verwenden, gehen Sie auf gleiche Weise vor; wenn die Seite von Spieler 2 hervorgehoben ist, kann er/sie sein/ihr eigenes Bedien-Pad verwenden. Jetzt diese Anweisungen befolgen, um neue Zahlenwerte für ein Spiel mit einem oder zwei Spielern einzugeben.

Ecran de sélection du niveau et du parcours:

La seule différence entre une partie à un joueur et une partie à deux joueurs réside dans l'apparition de deux fenêtres sous le titre Level qui indiquent respectivement la valeur des joueurs 1 et 2. S'il s'agit d'une partie à deux avec un bloc de commande, le joueur 1 choisit son niveau en premier, puis appuie sur la touche A, B ou C. Ensuite, le numéro (ou les numéros) sous Player 1 s'allume en bleu; vous pouvez maintenant changer le niveau d'adresse du joueur 2. Si vous utilisez deux blocs de commande, suivez la même procédure, mais lorsque le côté du joueur 2 est allumé en bleu, il peut utiliser son propre bloc de commande. Maintenant, suivez ces instructions pour modifier les valeurs numériques lors d'une partie à un ou deux joueurs.



Pantalla de selección de nivel y campo:

Aquí la única diferencia entre el juego de uno y dos jugadores es el aspecto de las ventanillas debajo del encabezamiento de nivel (LEVEL) que indica los valores del jugador 1 y el jugador 2, respectivamente. Para el juego de dos jugadores empleando un teclado de control, el jugador 1 seleccionará en primer lugar su nivel y, después presionar el botón A, B, o C, debajo de PLAYER 2 se resaltará el número en azul. Después de esto usted podrá cambiar el nivel experiencia del jugador 2. Cuando esté empleando dos teclados de control, siga las mismas instrucciones. Si embargo, cuando el lado del jugador 2 esté resaltado dicho jugador podrá usar su propio teclado de control. A continuación siga estas instrucciones para introducir los valores numéricos corregidos para cada uno de los jugadores del juego.

Visualizzazione per la selezione del livello e del campo da golf:

In questa visualizzazione l'unica differenza tra il gioco ad un giocatore e quello a due giocatori è l'apparizione di due finestrelle sotto il titolo "LEVEL" (livello) che indicano rispettivamente i valori per il giocatore 1 e quelli per il giocatore 2. Per il gioco a due giocatori usando una pulsantiera di comando, il giocatore 1 selezionerà il suo livello per primo e dopo aver premuto il tasto A, B o C, il numero (numeri) sotto il giocatore 2 si evidenzierà (evidenzieranno) in blu; a questo punto, potete cambiare il livello di abilità del giocatore 2. Quando usate due pulsantiere di comando, seguite le stesse istruzioni; tuttavia, quando il lato del giocatore 2 è evidenziato, il giocatore 2 può usare la propria pulsantiera di comando. Ora seguite queste istruzioni per immettere i valori numerici riveduti per il gioco ad un giocatore o quello a due giocatori.

Skärm för val av spelnivå och bana:

Enda skillnaden här om det förekommer en eller två spelare är att det dyker upp två fönster under rubriken "Level". Dessa uppvisar värdena för spelare 1 och 2 respektive. När det förekommer två spelare som använder ett kontrollhandtag: spelare 1 väljer sin spelnivå först och trycker sedan på knapp A, B eller C. Numret (numren) under spelare 2 kommer att lysa upp med ett blått sken, och nu kan man ändra på spelnivån för spelare 2. Gör på sammma sätt när ni använder två kontrollhandtag. När numren på spelare 2:s sida lyser upp kan man nu använda kontrollhandtag 2. Gör nu på följande sätt för att föra in de reviderade nummervärdena i ett spel med en eller två spelare.

To increase the level of expertise up to 12, press the D-Button downward. To decrease the level of expertise down to 1, press the D-Button upward. To enter your selection, press Button A, B or C. Now advance to the Course selection. And remember, the higher level at which you practice, the more power, skill and caddy advice you'll be granted.

Simultaneous with Level selection is the selection of the golf course. By pressing the D-Button to the left or the right, you can choose between the three available golf courses. The different courses will be highlighted in blue when the D-Button displays them for selection. To choose a course, simply leave it highlighted when you press the Start Button to advance to the next screen. Regardless of how many people are playing and how many Control Pads are being used; the course to be played will be the last course highlighted when the Start Button is pressed to advance to the next screen.

Zum Steigern der Spielstärke auf einen Wert von bis zu 12 die D-Taste in Abwärtsrichtung drücken. Zum Senken der Spielstärke auf einen Wert von bis zu 1 die D-Taste in Aufwärtsrichtung drücken. Zur Eingabe der Wahl die Taste A, B oder C drücken. Als nächstes wird der Spielplatz gewählt. Und denken Sie daran-je höher das Niveau auf dem Sie üben, umso mehr Stärke, Können und Caddie-Hilfe haben Sie zur Verfügung.

Gleichzeitig mit der Wahl des Niveaus wird der Spielplatz gewählt. Durch Drücken der D-Taste nach links oder rechts können Sie zwischen den drei verfügbaren Plätzen wählen. Die verschiedenen Plätze werden in Blau hervorgehoben, wenn die D-Taste sie zur Wahl anzeigt. Um einen Platz zu wählen, einfach diesen hervorgehoben belassen und die Starttaste drücken, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen. Ungeachtet der Anzahl der Spieler und der verwendeten Bedien-Pads — der gespielte Platz ist immer derjenige, der hervorgehoben ist, wenn die Starttaste gedrückt wird, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen.

Pour augmenter le niveau d'adresse jusqu'à 12, appuyez sur la touche D vers le bas. Pour diminuer le niveau d'adresse jusqu'à 1, appuyez sur la touche touche D vers le haut. Pour confirmer votre sélection, appuyez sur la touche A, B ou C. Allez maintenant à la sélection du parcours. Mais n'oubliez pas, plus votre niveau est élevé à l'entraînement, plus vous obtiendrez de puissance, d'adresse et de conseils du caddy.

En même temps que la sélection du niveau, vous sélectionnez le parcours à l'aide de la touche D. Vous avez le choix entre trois parcours qui sont allumés en bleu lorsque la touche D les propose pour la sélection. Pour choisir un parcours, il suffit de le laisser allumé en bleu lorsque vous appuyez sur la touche Start pour avancer à l'écran suivant. Quel que soit le nombre de joueurs et de blocs de commande utilisés, le parcours à jouer est le dernier allumé en bleu lorsque la touche Start est actionnée pour passer à l'écran suivant.

Para aumentar el nivel de experiencia hasta 12, presione el botón D hacia abajo. Para disminuir el nivel de experiencia hasta 1, presione el botón D hacia arriba. Para introducir su selección, presione el botón A, B, o C. A continuación pase a la selección del campo. Y recuerde que cuanto mayor sea el nivel con el que practique, mayor será su potencia y más sabios los consejos del caddy.

Simultáneamente con la selección de nivel se realizará la del campo de golf. Presionando el botón D de la izquierda o la derecha, usted podrá elegir entre los tres campos de golf disponibles. Los diferentes campos se resaltarán en azul cuando el botón D los visualice para su selección. Para elegir un campo, simplemente déjelo resaltado cuando presione el botón START a fin de avanzar a la pantalla siguiente.
Independientemente del número de personas que estén jugando, el campo elegido será el último resaltado antes de presionar el botón START a fin de avanzar a la pantalla siguiente.

Per far aumentare il livello di abilità fino ad un massimo di 12, premete il tasto D verso il basso. Per far diminuire il livello di abilità fino a 1, premete il tasto D verso l'alto. Per confermare la scelta, premete il tasto A, B o C. Ora passate alla scelta del campo. E ricordate, più vi allenate ad un livello superiore, più vi saranno concessi potenza, bravura e consigli del caddie.

Contemporanea alla scelta del livello è la scelta del campo da golf. Premendo il tasto D verso sinistra o verso destra, potete scegliere tra i tre campi da golf disponibili. I diversi campi si evidenzieranno in blu quando il tasto D li visualizza per la scelta. Per scegliere un campo, basta che lo lasciate evidenziato quando premete il tasto START per passare alla visualizzazione successiva. Indipendentemente dal numero di persone che stanno giocando e da quante pulsantiere di comando si usano, il campo su cui giocherete sarà l'ultimo campo evidenziato quando viene premuto il tasto START per passare alla visualizzazione successiva.

För att kunna öka spelnivån, d.v.s. skickligheten, upp till värdet 12, ska man trycka knapp D neråt. För att minska spelnivån ner till värdet 1 ska man trycka knapp D uppåt. Tryck på knapp A, B eller C för att föra in ditt val. Gå nu vidare till valet av golfbana. Kom ihåg: ju högre spelnivå du använder när du tränar, desto större slagstyrka och desto bättre spelskicklighet och caddytips erhåller du.

Samtidigt som du väljer spelnivå väljer du också golfbana. Genom att trycka knapp D till höger eller till vänster kan du välja mellan tre olika banor. De olika banorna kommer att lysa upp i blått när knapp D visar upp dem. För att välja en bana ska du helt enkelt låta banan i fråga vara upplyst när du trycker på startknappen för att gå vidare till nästa skärm. Banan som kommer att användas är den sista som var upplyst när du trycker på startknappen för att gå vidare till nästa skärm, oavsett hur många som spelar och oavsett hur många kontrollhandtag används.

Match Play

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

Match Play

Ein Match Play kann entweder alleine oder mit zwei Spielern gespielt werden. Beim Match Play wird jedes Loch einzeln gespielt. So gewinnt der Spieler, der die niedrigste Zahl von Schlägen auf jedem einzelnen Loch erzielt, dieses Loch. Der Spieler, der die meisten Löcher unter den 18 für sich verbucht, gewinnt die Runde. Sieg oder Niederlage entscheiden sich so an der Stelle, wo weder Ausgleich noch Umkehr der Situation möglich sind. Wenn ein Spieler um ein Loch führt, wird dieser Stand 1-UP genannt, wobei die Zahl die Führung beschreibt. Im Falle eines Unentschiedens wird der Sieg durch ein Sudden Death Spiel vom ersten Loch an entschieden. Wenn dabei ein Spieler 1-UP erreicht, endet das Spiel. Nehmen Sie zuerst die Wahl vor.

Match play (partie par trous)

Une partie en match play (par trous) peut avoir lieu avec un ou deux joueurs. Si vous jouez seul, l'ordinateur sert de joueur 2. Le match play se joue au trou par trou. Le joueur qui réussit le meilleur score sur un trou gagne ce trou. Celui qui gagne le plus de trous sur 18 gagne la manche. La victoire d'une partie en match play est décidée lorsqu'il n'est plus possible de faire un match nul ou de renverser la situation. Lorsqu'un joueur mène d'un trou, c'est ce que l'on appelle 1-UP. Le chiffre indique de combien le joueur mène. Lorsque la partie se termine par un match nul, la victoire est attribuée en rejouant à partir du premier trou. Dès qu'un joueur obtient 1-UP, la partie est finie. D'abord, faites vos choix.

Juego por hoyos

Este juego podrá ser jugado por uno o dos jugadores. Si va a jugar solo, la máquina asumirá el papel del jugador 2. Este juego se jugará hoyo por hoyo. El jugador que logre la puntuación más baja en cada hoyo independiente ganará tal hoyo. El jugador que gane la mayoria de los 18 hoyos, ganará el partido. La victoria y la derrota en este juego por hoyos se decidirá en el punto en el que no haya posibilidad de empate ni de cambio de situación. Cuando un jugador esté adelantado en un hoyo, se denominará 1-UP con el valor que refleja la ventaja actual. En caso de que un juego resulte en empate, la victoria se decidirá mediante un desempate eliminatorio jugado hoyo por hoyo desde el primero. Cuando un jugador alcance 1-UP, el juego finalizará. En primer lugar realice sus selecciones.

Match Play

Il "match play" può essere giocato ad un giocatore o tra due giocatori. Se giocate da soli, al computer può essere assegnato il ruolo del giocatore 2. Il "match play" viene giocato buca per buca. Così, il giocatore che ottiene il punteggio più basso per ciascuna buca vince quella buca. Il giocatore che vince la maggior parte delle buche su 18, vince il giro. La vittoria o la sconfitta del "match play" viene decisa nel punto in cui non è possibile né un pareggio né un capovolgimento della situazione. Quando un giocatore è in testa di una buca, questa condizione viene chiamata 1-UP con il valore che indica l'attuale vantaggio. Nel caso di un pareggio come risultato, la vittoria viene assegnata con uno spareggio a partire dalla prima buca. Quando un giocatore raggiunge l'1-UP, il gioco finisce. Prima, eseguite le vostre scelte.

Matchspel

Matchspel kan spelas av både en och två spelare. Om du spelar själv kommer datorn att agera spelare 2. Matchspel spelas ett hål i taget. Spelaren med det lägsta antalet slag för varje enskilt hål vinner det hålet, och spelaren med flest vunna hål efter samtliga arton hål vinner omgången. Seger eller förlust bestäms när varken ett oavgjort resultat eller en omkastning av resultatet är möjligt. När en spelare leder med ett hål kallas detta 1-UP, d.v.s. spelaren leder med en enhet. Om slutresultatet blir oavgjort kommer matchen att avgöras med s.k. sudden death med början från första hålet. Spelaren som först når 1-UP, d.v.s. vinner ett hål, vinner matchen. Först ska du dock utföra dina val.

Name Entry Screen:
If you're playing alone, enter CPU for Player 2 and the computer will act as your opponent. During a two-player game, enter your names in the same manner as was instructed in the Player-1 etc. section and press the Start Button to advance to the next screen when you're finished.

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

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

Namenseingabe:
Wenn Sie alleine spielen, geben Sie CPU für Spieler 2 ein, und der Computer fungiert als Gegenspieler. Bei einem Doppel geben Sie beide Namen auf gleiche Weise ein, wie im Abschnitt für einen Spieler beschrieben, und drücken Sie die Starttaste, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen, wenn Sie fertig sind.

Schlägerwahl:
Wenn Sie Schläger wählen, erscheint ein Fenster im Bildschirm um anzuzeigen, welche Spieler gerade ihre Wahl vornehmen. Spieler 1 wählt zuerst. Die Verfügbarkeit von Schlägern und Materialien ist gleich wie bei dem Übungsspiel. Folgen Sie den gleichen Anleitungen, wie im Abschnitt oben beschrieben, um die richtigen Schläger zu wählen.

Wahl von Niveau und Spielplatz:
Die Anweisungen zum Ändern der Spielstärke und zum Wählen eines Spielplatzes werden unter der gleichen Überschrift gefunden, wie in der Beschreibung für Spieler 1 oben. Beziehen Sie sich darauf. Bei einem Spiel eines einzelnen Spielers gegen den Computer, nehmen Sie die Wahl für den Computer vor.

Ecran de saisie du nom:
Si vous jouez seul, indiquez CPU (unité centrale) comme joueur 2. Vous jouez alors contre l'ordinateur. Si vous jouez à deux, spécifiez vos noms de la manière indiquée dans la section "Entraînement à un ou deux joueurs" et appuyez sur la touche Start pour passer à l'écran suivant lorsque vous avez fini.

Ecran de sélection des clubs:
Lorsque vous choisissez vos clubs, une fenêtre apparaît à l'écran pour indiquer quel joueur est actuellement en train de faire son choix. Le joueur 1 choisit en premier. Les clubs et matériaux disponibles sont les mêmes que pour une partir d'entraînement. Veuillez suivre les instructions de la section précédente pour choisir les clubs convenables.

Ecran de sélection du niveau et du parcours:
Vous trouverez les instructions concernant la modification du niveau d'adresse et la sélection d'un parcours sous le même titre dans la section "Entraînement à un ou deux joueurs". Veuillez vous y référer maintenant. Dans le cas d'une partie à un joueur contre l'ordinateur, vous devez également faire les choix pour l'ordinateur.

Pantalla de introducción del nombre:
Si usted va a jugar solo, introduzca CPU para el jugador 2, y la máquina actuará como su adversario. En caso de un juego de dos jugadores, introduzca los nombres de la misma forma que se indicó en la sección del jugador 1, etc., y presione el botón START a fin de avanzar hasta la pantalla siguiente donde usted finalizará.

Pantalla de selección de clubs:
Cuando elija los clubs, aparecerá una ventanilla en la pantalla para indicar el jugador que esté realizando actualmente la selección. El jugador 1 seleccionará en primer lugar. La disponibilidad de clubs y materiales es igual que para el juego de práctica. Siga las mismas instrucciones descritas en la sección anterior a fin de elegir los clubs apropiados.

Pantalla de selección de nivel y campo:
Las instrucciones para cambiar el nivel de experiencia y seleccionar el campo podrán encontrarse bajo el mismo encabezamiendo de la sección del jugador 1, etc. anterior. Consúltela. Durante el juego de un jugador contra la máquina, usted será el responsable de las selecciones para la máquina.

Visualizzazione per l'immissione del nome:
Se state giocando da soli, immettete CPU per il giocatore 2: il computer vi farà da avversario. Nel gioco a due giocatori, immettete i vostri nomi nello stesso modo spiegato nella sezione "Allenamento con 1 giocatore e con 2 giocatori" e premete il tasto START per passare alla visualizzazione successiva una volta finito.

Visualizzazione per la scelta della mazza:
Quando scegliete le mazze, apparirà una finestrella sullo schermo a indicare il giocatore che sta attualmente eseguendo una scelta. Il giocatore 1 sceglie per primo. La disponibilità delle mazze e dei materiali è identica a quella del gioco di allenamento. Seguite le istruzioni riportate nella sezione sopra per scegliere le mazze appropriate.

Visualizzazione per la selezione del livello e del campo da golf:
Le istruzioni per cambiare il livello di abilità e per selezionare un campo da golf possono essere trovate sotto lo stesso titolo della sezione "Allenamento con 1 giocatore e con 2 giocatori" sopra. Fate riferimento ad esse. Nel gioco ad un giocatore contro il computer, spetta a voi la responsabilità di regolare le scelte del computer.

Namnskärm:
Om du spelar själv ska du föra in CPU för spelare 2 och därmed låta datorn agera motståndare. När det förekommer två spelare ska ni föra in era namn på samma sätt som tidigare beskrivits. Tryck sedan på startknappen för att gå vidare till nästa skärm.

Skärm för val av klubba:
Ett fönster som visar vem som nu utför valet av klubbor kommer att dyka upp på skärmen. Spelare 1 väljer först. Tillgängliga klubbor och material är desamma som för träningsspel. Följ samma instruktioner som tidigare beskrivits.

Skärm för val av spelnivå och bana:
Beskrivningarna om hur man väljer spelskicklighet och bana står att finna i tidigare avsnitt. Om du spelar gentemot datorn får du dock själv ställa in datorns val.

Practice

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

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

Club Selection Screen:
Selecting clubs and their material of construction is the same here as in Practice and Match play. Please follow the previous instruction noted above.

Übungsspiel

Bei einem Übungsspiel gibt es keinen Sieger oder Verlierer, so daß zwei Personen abwechselnd mit einem Bedien-Pad spielen können. Das Übungsspiel basiert auf einer Loch-zu-Loch Wertung. Der Zweck ist, sich mit den verschiedenen Plätzen vertraut zu machen und eine Gewinnstrategie für jedes Loch zu entwickeln. Hier ist eine Gelegenheit, die Windbedingungen und Spielstärken einzustellen, um sich auf das Turnier vorzubereiten. Jetzt bereiten Sie sich auf das erste Loch vor.

Namenseingabe:
Wie bei den anderen Spielarten auch, müssen Sie den Namen zuerst eingeben. Folgen Sie den obigen Anweisungen.

Schlägerwahl:
Die Wahl der Schläger und Materialien ist gleich wie beim Übungsspiel und Match Play. Gehen Sie vor, wie vorher beschrieben.

Practice (partie d'entraînement)

Lors d'une partie d'entraînement, il n'y a ni gagnant ni perdant, et deux personnes peuvent jouer l'une après l'autre sur un bloc de commande. L'entraînement se fait au trou par trou. L'objectif principal est de vous orienter sur les divers parcours et de mettre au point une stratégie pour chaque trou. C'est l'occasion pour vous de poser les conditions du vent et des niveaux d'adresse qui vous prépareront réellement au tournoi. Maintenant, soyez prêt pour votre premier trou.

Ecran de saisie du nom:
Comme dans tous les autres types de parties, vous devez d'abord spécifier votre nom. Veuillez suivre les instructions données précédemment.

Ecran de sélection du club:
Le choix des clubs et des matériaux se fait comme dans les parties à un ou deux joueurs ou en match play. Veuillez suivre les instructions données précédemment.

Práctica

Durante un juego de práctica no existirá ganador ni perdedor, por lo que dos personas podrán jugar al mismo tiempo con un solo teclado de control. El juego de práctica se jugará en base a hoyo por hoyo. La finalidad de este juego es orientarle sobre los diversos campos y ayudarle a desarrollar su estrategia para cada juego. Aquí tendrá la oportunidad de ajustar condiciones del viento y niveles de experiencia a fin de prepararse para el juego de torneo. A continuación, prepárese para su primer hoyo.

Pantalla de introducción del nombre:
Como ya es típico en todos los demás modos de juego, usted deberá introducir en primer lugar su nombre. Siga las intrucciones anteriormente ofrecidas.

Pantalla de selección de clubs:
La selección y los clubs y su material de construcción es igual que en el juego de práctica y el de hoyo por hoyo. Siga las instrucciones anteriomente ofrecidas.

Allenamento

Nel gioco d'allenamento non c'è vittoria né sconfitta. Pertanto, due persone possono giocare contemporaneamente con una sola pulsantiera di comando.
L'allenamento si gioca sulla base di una buca per volta. Lo scopo è di aiutare il giocatore ad orientarsi sui vari campi e a sviluppare una strategia vincente per ciascuna buca. Qui c'è la possibilità di stabilire le condizioni del vento e i livelli di abilità in modo che si possa realmente essere preparati per il torneo. Ed ora preparatevi per la vostra prima buca.

Visualizzazione per l'immissione del nome:
Com'è tipico per tutti gli altri modi di gioco, dovete immettere prima il vostro nome. Seguite le istruzioni precedenti.

Visualizzazione per la scelta della mazza:
La scelta delle mazze e dei materiali di costruzione è la stessa di quella per il gioco di allenamento e per il "match play". Seguite le istruzioni riportate precedentemente.

Träning

Under ett träningsspel förekommer varken vinster eller förluster. Två personer kan således spela genom att turas om med samma kontrollhandtag. Träningen utförs ett hål i taget. Det är meningen att du ska gå igenom samtliga tre banor och lära dig hur du ska tackla varje enskilt hål. Här får du tillfälle att lära dig bemästra olika vindförhållanden och öka din spelskicklighet. Det gäller att vara väl förberedd när du ska börja spela i turneringen. Gå nu till ditt första hål.

Namnskärm:
Som på alla andra spelsätt måste du först föra in ditt namn. Följ tidigare angivna instruktioner.

Skärm för val av klubba:
Val av klubbor och material är densamma som för matchspel. Följ tidigare angivna instruktioner.

Practice Screen:
Here's an opportunity to set the pace for your practice holes. Located on the screen are several variables which you can change. To start making selections, select the Setting mode with your D-Button and press Button A, B or C. Use your D-Button to light the available categories up in red to choose from their options.

- When you're ready to choose which hole you'd like to play, highlight Hole and press Button A, B or C. Now use your D-Button from left to right in order to select the course; press your D-Button up to decrease the numerical value of the hole or down in order to increase the numerical value of the hole. The large window to the left will rotate with images of the respective hole. This way you can clearly see what you're up against. Once you're happy with a selection, press Button A, B or C to move on to the next category.

Übungsspiel-Bildschirm:
Hier ist eine Gelegenheit, die Gegenheiten für Ihre Übungslöcher einzustellen. Auf dem Bildschirm sind verschiedene Variablen, die Sie einstellen können. Um eine Wahl vorzunehmen, mit der D-Taste auf Einstellmodus schalten und Taste A, B oder C drücken. Mit der D-Taste werden die verfügbaren Kategorien in Rot hervorgehoben, so daß Möglichkeiten gewählt werden können.

- Wenn Sie bereit sind, ein Loch zu wählen, heben Sie HOLE hervor und drücken Sie Taste A, B oder C. Setzen Sie dann die D-Taste von links nach rechts ein, um den Spielplatz zu wählen; drücken Sie die D-Taste, um den Zahlenwert des Lochs nach unten oder oben zu ändern. Das große Fenster links zeigt eine Abbildung des betreffenden Lochs, die sich nach allen Seiten dreht. Dadurch können Sie deutlich sehen, welches Problem Sie lösen müssen. Wenn Sie meinen, die richtige Einstellung gefunden zu haben, drücken Sie Taste A, B oder C, um zur nächsten Kategorie weiterzugehen.

Ecran d'entraînement:
Vous pouvez déterminer les conditions pour vos trous d'entraînement. L'écran présente plusieurs paramètres que vous pouvez modifier. Pour faire votre choix, sélectionnez le mode Setting avec la touche D et appuyez sur la touche A, B ou C. Servez-vous de la touche D pour allumer en rouge les différentes catégories et choisir les options disponibles.

- Lorsque vous êtes prêt à choisir le trou que vous voulez jouer, allumez Hole et appuyez sur la touche A, B et C. Servez-vous de la touche D vers la gauche ou la droite pour sélectionner le parcours; appuyez sur la touche D vers le haut pour augmenter le numéro du trou ou vers le bas pour diminuer le numéro du trou. La grande fenêtre à gauche tourne et vous montre des images de chaque trou respectif. De cette façon, vous pouvez voir clairement ce que vous allez affronter. Lorsque vous votre choix est fait, appuyez sur la touche A, B ou C pour passer à la catégorie suivante.



Pantalla de práctica:
Aquí tiene una oportunidad para poner a prueba sus hoyos de práctica. En la pantalla hay varias variables que usted podrá cambiar. Par comenzar a realizar selecciones, elija el modo de ajuste (SETTING) con el botón D y después presione el botón A, B, o C. Emplee el botón D para hacer que se iluminen en rojo las categorías disponibles para elegir sus opciones.

- Cuando usted esté listo para elegir el hoyo que desee jugar, haga resaltar tal hoyo y presione el botón A, B, o C. A continuación, emplee el botón D de la izquierda o la derecha para seleccionar el campo, y después presione el botón D para aumentar o disminuir el valor numérico del hoyo. La ventanilla grande de la izquierda girará con las imágenes del hoyo respectivo. De esta forma, usted podrá ver claramente hacia dónde está tirando. Una vez de acuerdo con su selección, presione el botón A, B, o C para pasar a la categoría siguiente.

Visualizzazione per l'allenamento:
Ecco un'opportunità per regolare il passo per le vostre buche di allenamento. Sullo schermo sono localizzate diverse variabili che voi potete cambiare. Per iniziare ad eseguire delle scelte, selezionate il modo di regolazione (SETTING MODE) con il tasto D e premete il tasto A, B o C. Usate il tasto D per illuminare le categorie disponibili in rosso in modo da scegliere fra le loro opzioni.

- Quando siete pronti per scegliere la buca desiderata per giocare, evidenziate "HOLE" (buca) e premete il tasto A, B o C. A questo punto usate il tasto D da sinistra a destra per scegliere il campo; premete il tasto D verso l'alto per far diminuire il valore numerico della buca o verso il basso per farlo aumentare. La finestrella grande sulla sinistra ruota con le immagini delle rispettive buche. In questo modo potete chiaramente vedere cosa vi aspetta. Una volta che avete deciso per una buca, premete il tasto A, B o C per passare alla categoria successiva.

Träningsskärm:
Här kan du ställa in ditt eget tempo för hålen du vill öva på. På skärmen förekommer flera variabler som du kan ändra efter tycke och smak. Välj först läget Setting med knapp D och tryck sedan på knapp A, B eller C. Knapp D används till att lysa upp (rött sken) de olika valmöjligheterna.

- När du är redo för att välja hål ska du lysa upp läget Hole och trycka på A, B eller C. Använd knapp D för att gå från vänster till höger för att välja bana. Tryck sedan knapp D uppåt eller neråt för att välja hålnummer; uppåt för högre nummer, neråt för lägre. Det stora fönstret till vänster kommer att visa bilder av respektive hål så att du klart och tydligt kan se vad du har att förvänta dig. Tryck på knapp A, B eller C när du har utfört ditt val och vill gå vidare till nästa ruta.

- In order to control the velocity and direction of the wind, you'll have to enter this category. Here you can change the direction the wind is blowing by pressing your D-Button in eight different directions for varying degrees of North, East, South and West. Now press Button A, B or C in order to enter the direction and proceed to the Power setting. You can increase the power level of the wind up to 9 by pressing the D-Button down. To decrease the power level, press the D-Button up. Now press Button A, B or C to enter your power level and proceed to the next category.
- The last category will allow you to increase the level of expertise. By pressing the D-Button to the right, you can increase the number of yellow asterisks to the number 12, the highest level of expertise. Once you've entered your final selection from the categories you will automatically return to the Play mode. To advance to the next screen, press the Start Button. If you need to revise your selections, return to Setting and start over.

- Um die Windrichtung und -stärke zu ändern, müssen Sie diese Kategorie wählen. Hier kann die Windrichtung durch Drücken der D-Taste in je acht verschiedene Grade für Nord, Ost, Süd und West eingegeben werden. Drücken Sie dann Taste A, B oder C, um die Wahl einzugeben und gehen Sie zur Einstellung der Windstärke weiter. Die Windstärke kann um bis zu 9 gesteigert werden, indem die D-Taste gedrückt gehalten wird. Zum Senken der Windstärke drücken Sie die D-Taste nach oben. Drücken Sie dann Taste A, B oder C, um die gewählte Windstärke einzugeben und gehen Sie zur nächsten Kategorie weiter.
- Die letzte Kategorie erlaubt es, Ihre Spielstärke zu steigern. Durch Drücken der D-Taste nach rechts können Sie die Anzahl der gelben Sternchen auf bis zu 12 steigern, den höchsten Spielstärkegrad. Wenn Sie die letzte Wahl unter den Kategorien vorgenommen haben, werden Sie automatisch zum Spielmodus zurückgeschaltet. Um den nächsten Bildschirm zu aktivieren, drücken Sie die Starttaste. Wenn Sie Ihre Einstellungen ändern wollen, kehren Sie zum Einstellmodus zurück und beginnen Sie von vorn.

- Pour contrôler la vitesse et la direction du vent, vous devez entrer dans cette catégorie. Là, vous pouvez faire varier la direction du vent en appuyant sur la touche dans huit directions différentes comprenant le nord, sud, est, ouest. Maintenant, appuyez sur la touche A, B ou C pour confirmer la direction et passer au réglage de la puissance (Power). Vous pouvez augmenter le niveau de puissance du vent jusqu'à 9 en appuyant sur la touche D vers le bas. Pour diminuer la puissance, appuyez sur la touche D vers le haut. Maintenant, appuyez sur la touche A, B ou C pour confirmer la puissance et passer à la catégorie suivante.
- La dernière catégorie vous permet d'augmenter le niveau d'adresse. En appuyant sur la touche D vers la droite, vous pouvez augmenter le nombre d'astérisques jaunes jusqu'à 12, le plus haut niveau d'adresse. Lorsque vous avez confirmé votre dernier choix parmi les différentes catégories, vous revenez automatiquement au mode de jeu. Pour aller à l'écran suivant, appuyez sur la touche Start. Si vous avez besoin de revoir vos sélections, revenez au mode Setting et recommencez.



- A fin de controlar la velocidad y dirección del viento, usted tendrá que introducir esta categoría. Aquí usted podrá cambiar la dirección en la que sople el viento presionando su botón D en ocho direcciones diferentes para variar low grados de Norte, Este, Sur, y Oeste. A continuación, presione el botón A, B, o C a fin de introducir la dirección y pasar al ajuste de la potencia. Usted podrá aumentar el nivel de potencia del viento hasta 9 presionado hacia abajo el botón D. Para disminuir el nivel de potencia, presione hacia arriba el botón A. Después presione el botón A, B, o C a fin de introducir su nivel de potencia y pasar a la categoría siguiente.
- La última categoría le permitirá aumentar el nivel de experiencia. Al presionar el botón D de la derecha, aumentará el número de asteriscos amarillos hasta el nivel máximo de experiencia, 12. Cuando haya introducido su selección final de las categorías, usted volverá automáticamente al modo de juego. Para pasar a la pantalla siguiente, presione el botón START. Si desea cambiar sus selecciones vuelva al modo de ajuste y comience de nuevo.

- Allo scopo di controllare la velocità e la direzione del vento, è necessario immettere gli elementi di questa categoria. Qui voi potete cambiare la direzione in cui soffia il vento premendo il tasto D in otto direzioni differenti per cambiare i gradi di Nord, Est, Sud e Ovest. Ora premete il tasto A, B o C per immettere la direzione e procedere con la regolazione della potenza (POWER SETTING). Potete aumentare il livello della potenza del vento fino ad un massimo di 9 premendo il tasto D verso il basso. Per diminuire il livello della potenza del vento, premete il tasto D verso l'alto. A questo punto premete il tasto A, B o C per immettere il vostro livello di potenza e passate alla categoria successiva.
- L'ultima categoria vi consente di aumentare il livello di abilità. Premendo il tasto D verso destra, potete aumentare il numero di asterischi gialli fino al numero 12, che è il livello massimo di abilità. Una volta confermata la scelta finale di queste categorie ritornerete automaticamente al modo di gioco (PLAY MODE). Per passare alla visualizzazione successiva, premete il tasto START. Se avete bisogno di rivedere le vostre scelte, ritornate al modo di regolazione e ricominciate.

- Med hjälp av denna ruta ska du lära dig att behärska vindriktning och -hastighet. Du kan trycka knapp D i 8 olika riktningar (olika grader av norr, öster, söder och väster) för att ändra vindriktningen. Tryck på A, B eller C för att föra in önskad riktning och gå sedan till läget Power. Här kan du öka vindstyrkan i 9 olika steg genom att trycka knapp D neråt. Tryck knapp D uppåt för att minska vindstyrkan. Tryck därefter på A, B eller C och gå vidare till nästa ruta.
- I denna ruta kan du utöka din spelskicklighet. Genom att skjuta knapp D till höger ökar du antalet gula asterisker. Högsta antalet, d.v.s högsta spelnivån, är 12. När du har utfört detta val kommer du automatiskt att gå till läget Play. Tryck därefter på startknappen för att gå till nästa skärm. Återgå till läget Setting och börja om från början om du vill ändra på något av ovanstående val.

Screen Signals For All Modes of Play

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

Bildschirmsignale für alle Spielarten

Wenn Sie schließlich den Spielbildschirm erreicht haben, erscheinen mehrere Fenster mit Information auf dem Bildschirm, die zu einer Gewinnstrategie beitragen. Die Information in diesen Fenstern weicht für jeden Spielmodus nur leicht ab.

Informations sur écran pour tous les modes de jeu

Lorsque vous arrivez enfin à l'écran de jeu, vous voyez apparaître plusieurs fenêtres contenant des informations utiles pour établir une stratégie. Ces informations varient peu entre chaque mode de jeu.

Screen Signals On The Green

During play a series of windows appears before your every shot.

Bildschirmsignale auf dem Grün

Während des Spiels erscheint vor jedem Schlag eine Reihe von Fenstern.

Informations sur le green

Pendant la partie, une série de fenêtres apparaissent avant chaque coup.

Señales de la pantalla para todos los modos de juego

Después de haber alcanzado la pantalla de juego, en la pantalla aparecerán varias ventanillas con información muy útil para lograr una estrategia que conduzca a la victoria. La información del interior de estas ventanillas solamente varía un poco en cada modo de juego.

Segnali sullo schermo per tutti i modi di gioco

Una volta che avete finalmente raggiunto la visualizzazione di gioco, sullo schermo appariranno alcune finestrelle con informazioni utili ad una strategia vincente. Le informazioni all'interno di queste finestrelle variano soltanto leggermente per ciascun modo di gioco.

Meddelanden på skärmen för alla speltyper

När du slutligen har nått spelskärmen kommer flera fönster att dyka upp på denna skärm. De innehåller information som ska hjälpa dig att vinna spelet. Informationen varierar något beroende på typen av spel.

Señales de la pantalla sobre el green

Durante el juego aparecerán una serie de ventanillas antes de cada tirada.

Segnali sullo schermo sul green

Durante il gioco appare una serie di finestrelle prima di ogni vostro tiro.

Meddelanden angående greenen

Under spelets gång kommer ett antal fönster att visas upp före varje slag.

❶ In the upper left hand corner is the Hole Data Window. Here you'll read the number of the hole you're playing, the distance to the cup and the par of the hole.

❷ In the upper right hand corner, is the Message Window. Here you'll receive advice from the caddy when you've earned it and general information about the hole. During the Practice mode, you'll receive information from the caddy regardless if you've earned it.

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

❶ In der oberen linken Ecke ist das Lochdatenfenster. Hier lesen Sie die Nummer des Lochs ab, das Sie gerade spielen, die Entfernung zur Flagge, und den Par-Wert für das Loch.

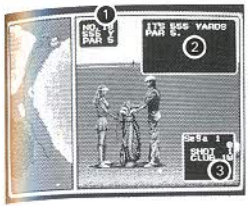
❷ In der oberen rechten Ecke ist das Meldungsfenster. Hier erhalten Sie Rat vom Caddie, wenn Sie ihn verdienen, und allgemeine Informationen über das Loch. Beim Übungsspiel erhalten Sie Informationen vom Caddie, ungeachtet ob Sie sie verdienen.

❸ In der unteren rechten Ecke ist das Spielerinformationsfenster. Dieses Fenster zeigt den momentanen Spieler, die Anzahl der gespielten Schläge für das Loch und den verwendeten Schläger. Dieses Fenster wird umgestellt, sobald das Spiel beginnt, um andere wichtige Information zu zeigen.

❶ Dans le coin supérieur gauche, vous trouvez la fenêtre d'informations sur le trou. Vous pouvez lire le numéro du trou que vous être en train de jouer, la longueur et le par.

❷ Dans le coin supérieur droit, vous trouvez la fenêtre des messages. Le caddy vous donne des conseils, si vous les méritez, et des informations générales sur le trou. Pendant l'entraînement, vous obtenez des informations de votre caddy, que vous les méritiez ou non.

❸ Dans le coin inférieur droit, vous trouvez la fenêtre d'informations sur le joueur. Elle indique le joueur en train de jouer, le nombre de coups sur le trou et le club utilisé. Dans le cas d'une partie à deux, vous voyez également des statistiques sur le joueur 2. Cette fenêtre change lorsque le jeu est commencé pour donner d'autres informations vitales.



❶ En la esquina superior izquierda está la ventanilla de datos de hoyos. Aquí usted verá el número del hoyo que esté jugando, la distancia hasta el banderín, y la puntuación de par del hoyo.

❷ En la esquina superior izquierda está la ventanilla de mensajes. Aquí recibirá usted los consejos del caddy cuando haya ganado este beneficio e información general sobre el hoyo. Durante el modo de práctica, usted recibirá información del caddy independientemente de si usted ha ganado este beneficio o no.

❸ En la esquina inferior derecha está la ventanilla de información del jugador. En esta ventanilla se visualizará la información sobre el jugador actual, el número de golpes realizados en el hoyo, y el club que esta empleándose. En un juego de dos jugadores, también se indicarán las estadísticas del jugador 2. Esta ventanilla cambiará cuando se haya iniciado el juego a fin de mostrar otra información vital.

❶ Nell'angolo in alto a sinistra appare la finestrella dei dati delle buche. Qui è possibile leggere il numero della buca su cui state giocando, la distanza dalla coppa e il "par" della buca.

❷ Nell'angolo in alto a destra appare la finestrella dei messaggi. Qui appaiono i consigli del caddie quando vi spettano e informazioni generali sulla buca. Nel modo di allenamento (PRACTICE MODE), riceverete informazioni dal caddie indipendentemente se ne avete diritto o meno.

❸ Nell'angolo in basso a destra appare la finestrella delle informazioni per il giocatore. Questa finestrella visualizza il giocatore attuale, il numero di tiri fatti sulla buca e la mazza che egli sta usando. Nel gioco a due giocatori, appaiono anche i dati del giocatore 2. Questa finestrella cambia una volta che il gioco è iniziato per visualizzare altre importanti informazioni.

❶ I övre vänstra fönstret ser du fakta om hålet som spelas: hålets nummer, längd och par för hålet.

❷ I övre högra hörnet ser du meddelandefönstret. Här får du tips av caddyn när du gjort dig förtjänt av det och information av allmän natur om hålet. När du tränar kommer du att få tips av caddyn även om du inte förtjänat det.

❸ I det nedre högra hörnet förekommer upplysningar om spelaren. Det visar vem som nu spelar, hur många slag han använt på hålet och klubban han använder. När det förekommer två spelare kommer även fakta om spelare 2 att visas. Innehållet i detta fönster kommer att ändras när spelet sätts igång och andra upplysningar av värde dyker upp.

① Before you swing, press Button A and the Player Information Window will become a weather vane. This vane will indicate the direction of the wind while the speed of the revolving cap indicates the strength of the wind. The head of the vane is tuned in the direction of the wind.

② Press Button A again and this same window will now reflect the position of the ball on the green.

③ Press Button A again and review your choice of club. To change your club, press the D-Button up or down to select from your set. The Player Information Window will reflect images of the clubs. Press Button A or B to enter your selection.

④ Press Button A again and review your stance for the swing. To change your stance, press the D-Button to the left or to the right. For shifting to the left, press the D-Button to the left; to shift to the right, press the D-Button to the right.

- To review any of the information found in these windows, press Button B to turn one window back.

① Vor dem Abschlag drücken Sie Taste A, und das Spielerinformationsfenster zeigt einen Wetterhahn. Dieser Wetterhahn zeigt die Windrichtung an, während die Geschwindigkeit der Drehkappe die Windstärke zeigt. Der Kopf des Hahns weist in die Windrichtung.

② Drücken Sie Taste A erneut, und das gleiche Fenster zeigt nun die Position des Balls auf dem Grün an.

③ Drücken Sie Taste A erneut, und prüfen Sie, welchen Schläger Sie verwenden. Um den Schläger zu wechseln, drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten, um einen Schläger aus Ihrem Satz zu wählen. Das Spielerinformationsfenster zeigt Abbildungen der Schläger. Drücken Sie Taste A oder B, um Ihre Wahl einzugeben.

④ Drücken Sie Taste A erneut, um Ihren Stand für den Abschlag zu prüfen. Um Ihren Stand zu ändern, drücken Sie die D-Taste nach links bzw. nach rechts, um sich weiter nach links bzw. rechts zu stellen.

- Um Informationen dieser Fenster noch einmal zurückzurufen, drücken Sie Taste B, um um ein Fenster zurückzuschalten.

① Avant de faire votre swing, appuyez sur la touche A pour transformer la fenêtre d'informations sur le joueur en girouette. Elle vous donne la direction du vent tandis que la vitesse de rotation du chapeau indique la force du vent. La partie supérieure de la girouette est tournée dans la direction du vent.

② Appuyez sur la touche A. La même fenêtre indique la position de la balle sur le green.

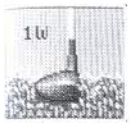
③ Appuyez de nouveau sur la touche A pour revoir le club sélectionné. Pour le changer, appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour choisir dans la série. La fenêtre d'informations sur le joueur donne des images des clubs. Appuyez sur la touche A ou B pour confirmer votre choix.

④ Appuyez de nouveau sur la touche A pour revoir votre position pour le swing. Pour modifier votre position, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite. Pour vous décaler vers la gauche, appuyez sur la touche D vers la gauche; pour vous décaler vers la droite, appuyez sur la touche D vers la droite.

- Pour revoir certaines informations dans ces fenêtres, appuyez sur la touche B pour revenir d'une fenêtre.









① Antes de realizar su swing, presione el botón A y la ventanilla de información del jugador se convertirá en una veleta. Esta veleta indicará la dirección del viento, mientras que la velocidad de las cazoletas giratorias mostrará la intensidad del viento. La cabeza de la veleta apuntará en la dirección del viento.

② Vuelva a presionar el botón A y la misma ventanilla mostrará ahora la posición de la pelota en el green.

③ Presione otra vez el botón A y aparecerá el club que haya elegido. Para cambiar de club, presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para elegir otro de su juego. La ventanilla de información del jugador mostrará imágenes de los clubs. Presione el botón A o B para introducir su selección.

④ Presione una vez más el botón A a fin de aver su colocación para realizar el swing. Para cambiar su posición, presione el botón D de la izquierda o de la derecha. Para desplazarse hacia la izquierda, presione el botón D de la izquierda, y para hacerlo hacia la derecha, presione el de la derecha.

- Para revisar cualquier información encontrada en estas ventanillas, presione el botón B para retroceder a través de dichas ventanillas.

① Prima di battere, premete il tasto A. La finestrella delle informazioni per il giocatore si trasforma in un segnavento. Questo segnavento indica la direzione del vento, mentre la velocità del puntale girevole indica la forza del vento. La parte superiore del segnavento è regolata nella direzione del vento.

② Premete di nuovo il tasto A. Questa stessa finestrella indica ora la posizione della palla sul green.

③ Premete di nuovo il tasto A e rivedete la vostra scelta della mazza. Per cambiare la mazza, premete il tasto D verso l'alto o verso il basso per scegliere dalla serie di mazze a vostra disposizione. La finestrella delle informazioni per il giocatore visualizza le immagini delle mazze. Premete il tasto A o B per confermare la scelta.

④ Premete di nuovo il tasto A e rivedete la vostra posizione per la battuta. Per cambiare posizione, premete il tasto D verso sinistra o verso destra. Per spostarvi verso sinistra, premete il tasto D verso sinistra, mentre per spostarvi verso destra, premetelo verso destra.

- Per rivedere una qualsiasi delle informazioni fornite da queste finestrelle, premete il tasto B per ritornare indietro di una finestrella.

① Tryck på knapp A innan du slår ut. Spelarfönstret kommer nu att visa en vindflöjel. Vindflöjeln anger vindriktningen och snurran går runt i takt med vindstyrkan. Vindflöjelns huvud pekar i vindriktningen.

② Vid nytt tryck på knapp A ser du i samma fönster bollens läge på greenen.

③ Tryck på knapp A igen och överväg ditt val av klubba. Skjut knapp D uppåt eller neråt för att välja en av klubborna i din uppsättning. I spelarfönstret visas bilder av de olika klubborna. Tryck på knapp A eller B för att föra in valet.

④ Tryck på knapp A igen för att kontrollera din ställning inför svingen. Skjut knapp D till vänster eller till höger för att ändra ställningen: till vänster för att flytta åt vänster och till höger för att flytta åt höger.

- Tryck på knapp B för att gå ett fönster bakåt och ändra något av det ovanstående.

Command Menu

A Command Menu will be displayed in the upper left corner of the screen when Button C is pressed during play. To cancel its appearance at any time, press Button B. Once the Command Menu has been selected, press the D-Button to select your desired command, then press Button A to enter.

Advice:
This command will activate the message window in the upper right corner of the screen. This is how your caddy's advice will be displayed; the content of which depends on the level of the caddy which depends on the level of the player.

Green:
An overview of the present hole is provided with this selection as a helpful reference for approach shots.

Score:
A score sheet for the entire game will be displayed. In order to view the score accurately, read the headings carefully and the rest is self-explanatory.

Befehlsmenü

Ein Befehlsmenü erscheint oben links im Bildschirm, wenn die Taste C während des Spiels gedrückt wird. Wenn dieses Menü nicht gewünscht wird, die Taste B drücken. Wenn das Befehlsmenü gewählt ist, die D-Taste drücken, um einen Befehl zu wählen und dann die A-Taste, um den gewünschten Befehl einzugeben.

ADVICE:
Dieser Befehl aktiviert das Meldungsfenster oben rechts im Bildschirm. Hier wird der Rat des Caddies angezeigt. Wie umfangreich der Rat des Caddies ist, hängt davon ab wie hoch das Spielniveau des Spielers ist.

GREEN:
Eine Übersicht über das momentan gespielte Loch wird angezeigt, um zu helfen, den Schlag richtig einzustellen.

SCORE:
Eine Punktetabelle für das ganze Spiel wird angezeigt. Um den Punktestand richtig auszuwerten, lesen Sie die Überschriften sorgfältig, und der Rest ergibt sich von selber.

Menu de commande

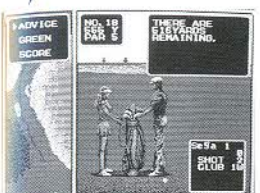
Un menu de commande apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran lorsque vous appuyez sur la touche C pendant la partie. Pour le faire disparaître à n'importe quel moment, appuyez sur la touche B. Lorsque le menu de commande est affiché, appuyez sur la touche D pour choisir votre commande, puis appuyez sur la touche A pour la confirmer.

Advice (conseil):
Cette commande active la fenêtre des messages dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez ainsi connaître l'avis de votre caddy; le niveau du caddy dépend du niveau du joueur.

Green:
Vous obtenez une vue générale du trou pour vous aider à faire des approches.

Score:
Une feuille de score pour toute la partie est affichée. Pour connaître le score avec précision, veuillez lire soigneusement les titres et le reste s'explique tout seul.





Menú de mando

En la esquina superior izquierda de la pantallase visualizará un menú de mandatos cuando presione el botón C durante el juego. Para cancelar este menú en cualquier momento, presione el botón B. Una vez seleccionado el menú de mando, presione el botón D a fin de seleccionar el mandato deseado, y después presione el botón A para introducirlo.

Consejo (ADVICE):
Este mandato activará la ventanilla de mensaje de la esquina superior derecha de la pantalla. De esta forma se visualizará el consejo de su caddy, cuyo contenido dependerá dle nivel del caddy, que a su vez dependerá del nivel del jugador.

Green:
Con esta selelección se conseguirá ver la congifuración del hoyo actual, lo que sará muy útil para realizar golpes de aproximación.

Puntuación (SCORE):
Se visualizará la hoja de puntuación para todo el juego. Para poder ver la puntuación con más precisión, lea cuidadosamente los encabezamientos y el resto es autoexplicatorio.

Menu di comando

Un menu di comando viene visualizzato sull'angolo in alto a sinistra dello schermo quando si preme il tasto C durante il gioco. Per far scomparire questa visualizzazione in qualsiasi momento, premete il tasto B. Una volta che avete selezionato il menu di comando, premete il tasto D per scegliere il comando desiderato e quindi premete il tasto A per confermare la scelta.

Consiglio:
Questo comando attiva la finestrella dei messaggi nell'angolo in alto a destra dello schermo. E cosi che vengono visualizzati i consigli del caddie; il loro contenuto dipende dal livello del caddie, che a sua volta dipende dal livello del giocatore.

Green:
Questo comando fornisce una visione generale della buca attuale, un utile riferimento per tiri di approccio.

Punteggio:
Viene visualizzato un segnapunti per l'intero gioco. Per avere una visione accurata del punteggio, leggere con attenzione i titoli e il resto si spiega da sé.

Kommandomeny

En kommandomeny kommer att visas i övre vänstra hörnet när knapp C trycks in under pågående spel. Tryck på knapp B för att få bort den. När menyn dyker upp ska du använda knapp D för att välja önskat kommando och sedan trycka på knapp A.

Tips (Advice):
Detta läge aktiverar meddelandefönstret i övre högra hörnet. Här kommer tipsen från din caddy att visas. Tipsens värde beror på hur klok caddyn är, och detta i sin tur beror på spelaren.

Greenen (Green):
När du börjar närma dig greenen får du här en överblick av denna.

Ställning (Score):
Ett protokoll för hela spelet visas upp. Läs rubrikerna noga för att kunna avläsa resultaten korrekt.

Shot Target Mark

In order to help guide the direction of the ball, a Shot Target Mark is indicated by a yellow triangle on the screen. Press the D-Button to the left or the right to move the mark in your desired direction. When the mark is moved beyond the end of the screen, the mark of the hole map will also move. Keep in mind, the target mark does not serve to indicate the position where the ball will land. It is only used to determine the direction of the shot.

Sound Select

When the Start Button is pressed during play, a Sound Select screen will be displayed with Opa-Opa present to help you enter your decision.

Background Music (BGM):
There are four different musical numbers to select from; press Button A, B or C to hear your choices and press again to enter. For no musical accompaniment, select OFF.

Cheer:
This selection changes the sound effect when you've sunk a putt. ON will elicit applause. OFF will elicit a fanfare.

Zielmarkierung

Um bei der Wahl der richtigen Richtung des Balls zu helfen, ist eine Zielmarkierung durch ein gelbes Dreieck auf dem Bildschirm vorhanden. Drücken Sie die D-Taste nach links oder rechts, um die Markierung in die richtige Richtung zu bewegen. Wenn die Markierung über den Rand des Bildschirms hinweg bewegt wird, bewegt sich die Marke auf der ganzen Landkarte ebenfalls. Beachten Sie, daß die Zielmarkierung nicht dazu dient, die Stelle zu zeigen, wo der Ball landen wird. Sie soll nur zur Darstellung der Schlagrichtung dienen.

Tonwahl

Wenn die Starttaste während des Spiels gedrückt wird, erscheint ein Bildschirm zur Tonwahl mit Opa-Opa, um Ihnen zu helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

Hintergrundmusik (BGM):
Vier verschiedene Zahlen stehen zur Wahl. Drücken Sie Taste A, B oder C, um Ihre Wahl zu hören und drücken Sie sie erneut, um die Wahl einzugeben. Wenn keine Musikbegleitung gewünscht wird, wählen Sie OFF.

Applaus (CHEER):
Diese Wahl ändert den Toneffekt, wenn Sie einen Ball ins Loch bringen. ON erzeugt Applaus, OFF liefert eine Fanfare.

Repère de direction du coup

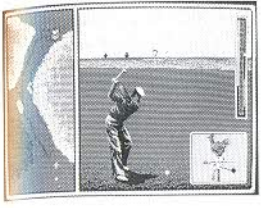
Pour vous aider à diriger la balle, un repère de direction du coup est indiqué par un triangle jaune sur l'écran. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour déplacer le repère dans le sens que vous voulez. Lorsque le repère est déplacé au-delà de l'écran, le repère sur la carte du trou se déplace également. Mais n'oubliez pas, le repère de direction du coup n'indique pas l'endroit où la balle va atterrir. Il ne sert qu'à déterminer la direction du coup.

Sélection du son

Lorsque la touche Start est actionnée pendant la partie, un écran de sélection du son apparaît avec Opa-Opa pour vous aider à confirmer votre décision.

BGM (musique de fond):
Vous avez le choix entre quatre musiques numérotées de 1 à 4; appuyez sur la touche A, B ou C pour entendre les morceaux, et appuyez de nouveau pour confirmer votre choix. Si vous ne voulez pas d'accompagnement musical, sélectionnez OFF.

Cheer (encouragements):
Ce paramètre change l'effet sonore lorsque vous rentrez un putt. ON produit des applaudissements et OFF produit une fanfare.





Marca del objetivo del golpe

Para ayudarle a guiar la dirección de la bola, en la pantalla se indicará una marca objetivo del golpe mediante un triángulo amarillo. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha a fin de mover la marca en el sentido deseado. Si mueve la marca más allá del extremo de la pantalla, la marca del mapa del hoyo también se moverá. Tenga en cuenta que la marca de objetivo no sive para indicar la posición en la que caerá la bola. Solamente se emplea para determinar la dirección del tiro.

Selección de sonido

Si presiona el botón START durante el juego, se seleccionará una apantalla para selección de sonido.

Música de fondo (BGM):
Existen cuatro números musicales diferentes para seleccionar. Presione el botón A, B, o C para escucharlos, y vuelva a presionarlo para seleccionar el que desee. Si no desea acompañamiento musical, seleccione OFF.

Vítores (CHEER):
Con esta selección, el efecto del sonido cambiará cuando meta la pelota en el hoyo. ON provocará aplausos, y OFF fanfarria.

Simbolo del bersaglio del tiro

Per aiutarvi a guidare la direzione della palla, il bersaglio del tiro viene indicato da un simbolo a forma di triangolo giallo sullo schermo. Premete il tasto D verso sinistra o verso destra per spostare il simbolo nella direzione desiderata. Quando il simbolo viene spostato oltre l'estremità dello schermo, si sposta anche il simbolo della piantina della buca. Ricordate che il simbolo del bersaglio non serve a indicare la posizione in cui la palla andrà a cadere, ma serve soltanto a determinare la direzione del tiro.

Selezione del suono

Quando si preme il tasto START durante il gioco, appare una visualizzazione per la selezione del suono con Opa-Opa presente per aiutarvi a immettere il suono desiderato.

Musica di sottofondo (BGM):
Ci sono quattro diversi numeri musicali tra cui scegliere; premete il tasto A, B o C per scegliere la musica desiderata e premete di nuovo il tasto per confermare la scelta. Se non desiderate alcun accompagnamento musicale, selezionate "OFF".

Applausi (CHEER):
Questa opzione cambia l'effetto sonoro quando avete mandato in buca un putt. "ON" attiva l'applauso, "OFF" attiva la fanfara.

Målmarkering

En målmarkering i form av en gul triangel ska hjälpa dig att rikta bollen dit du vill ha den. Skjut knapp D till höger eller till vänster för att flytta markeringen i önskad riktning. När markeringen försvinner ut ur skärmen flyttas också kartan i samma riktning. Kom dock ihåg att markeringen inte antyder platsen där bollen kommer att landa. Den används bara för att bestämma slagriktningen.

Val av ljudeffekt

När startknappen trycks in under pågående spel kommer en skärm för val av ljudeffekt att visas upp.

Bakgrundsmusik (BGM):
Du kan välja mellan 4 olika typer av bakgrundsmusik. Tryck på A, B eller C för att höra de olika valen och tryck en gång till för att utföra valet.Välj läget OFF när bakgrundsmusik ej önskas.

Hurrarop(Cheer):
I detta läge ändras ljudeffekten när du lyckas sänka en putt. Läget ON frambringar applåder och läget OFF renderar dig en fanfar.

You're In Control

Now you're ready to play. But before you take your first swing, study the correct method for the perfect swing.

The Perfect Swing

Your swing will execute perfectly as soon as you learn to control the power gauge by observing its movement. The actual swing takes pressing Button A three times consecutively because you must first activate the power gauge.

- When you're ready to swing, press Button A once. This is known as the beginning of the take back. At this time, two pins on the power gauge will start to rise.
- When you press Button A a second time, the pin on the left hand side will come to a stop. This indicates the strength of your swing, so only stop it when you've reached the level you need since it will start to descend as you complete your swing.

Jetzt sind Sie an der Reihe

Sie können jetzt zu spielen beginnen. Aber bevor Sie den ersten Schlag machen, üben Sie den richtigen Schwung.

Der perfekte Schwung

Ihr Schwung wird perfekt durchgeführt, sobald Sie lernen, wie sie den Kraftmesser handhaben, indem Sie ihn einen Moment lang beobachten. Zum Schwingen müssen Sie Taste A dreimal nacheinander drücken, denn Sie müssen zuerst den Kraftmesser aktivieren.

- Wenn Sie zum Schwung bereit sind, drücken Sie Taste A einmal. Damit holen Sie aus. Jetzt beginnen zwei Zeiger am Kraftmesser zu steigen.
- Wenn Sie Taste A zum zweitenmal drücken, stoppt der linke Zeiger. Dieser zeigt die Stärke des Schwungs an; stoppen Sie ihn darum nur, wenn Sie den Kraftpegel erreicht haben, den Sie brauchen. Dieser Zeiger senkt sich, wenn Sie den Durchschwung beenden.

Maintenant, à vous

Maintenant, vous êtes prêt à jouer. Mais avant de faire votre premier swing, étudiez la méthode correcte pour réaliser un bon swing.

Le swing parfait

Vous pourrez exécuter un swing parfait dès que vous saurez contrôler la jauge de puissance (Power gauge) et observer ses mouvements. Pour réaliser un swing, il faut en fait appuyer trois fois de suite sur la touche A car vous devez d'abord activer la jauge de puissance.

- Lorsque vous êtes prêt à faire le swing, appuyez une fois sur la touche A. C'est ce qui équivaut aux swings d'essai. A ce moment, deux aiguilles commencent à s'élever sur la jauge de puissance.
- Lorsque vous appuyez sur la touche A un seconde fois, l'aiguille gauche s'arrête. Comme elle indique la force de votre swing, vous l'arrêtez lorsque vous avez atteint le niveau dont vous avez besoin. Elle redescendra lorsque vous aurez fini votre swing.



Ahora se encuentra con el control en sus manos

Ahora está listo para jugar. Antes de realizar su primer swing, estudie el método correcto para el swing perfecto.

Ahora se encuentra con el control en sus manos

Su swing se realizará perfectamente tan pronto como aprenda a controlar el calibre de potencia (Power Gauge) observando su movimiento. El swing real tendrá lugar cuando presione tres veces consecutivas el botón A, porque usted tendrá que activar en primer lugar el calibre de potencia.

- Cuando esté listo para realizar el swing, poresione el botón A una vez. Esto se denomina el comienzo de la llavada hacia atrás del club. En este momento dos señaladores del calibre de potencia comenzarán a subir.
- Cuando presione por segunda vez el botón A, el señalador de la izquierda comenzará a pararse. Esto indicará la potencia de su swing, por lo que solamente deberá pararlo cuando haya alcanzado el nivel deseado, ya que comenzará a descender tan pronto como complete su swing.

Tutto sotto controllo

Ora siete pronti a giocare, ma prima di eseguire la vostra prima battuta, studiate il metodo corretto per un movimento perfetto.

La battuta perfetta

Eseguirete perfettamente la vostra battuta appena imparerete a controllare il misuratore di potenza osservando il suo movimento. La battuta attuale sarà compiuta premendo il tasto A tre volte consecutivamente, perché è necessario prima attivare il misuratore.

- Quando siete pronti a battere, premete il tasto A una volta. Questo è noto come l'inizio del "take back". A questo punto, due barrette sul misuratore di potenza iniziano a salire.
- Quando premete il tasto A una seconda volta, la barretta sul lato sinistro si ferma. Questo indica la forza della vostra battuta; pertanto, fermatela solo quando avete raggiunto il livello necessario, dal momento che essa comincia a discendere quando completate la battuta.

Du kontrollerar läget

Nu är du klar att börja spela. Studera dock först hur du ska kunna utföra den där perfekta svingen innan du lägger upp bollen.

Den perfekta svingen

Förutsättningen för att du ska kunna utföra en perfekt sving är att du lär dig behärska styrkemätaren. Det gör du genom att observera dess rörelser. Eftersom du först måste aktivera styrkemätaren krävs det att du trycker tre gånger i följd på knapp A för att utföra svingen.

- Tryck en gång på knapp A när du är redo att svinga. Nu sätts svingen igång, och samtidigt börjar två nålar på styrkemätaren att vandra uppåt.
- Andra gången du trycker på knapp A stannar nålen till vänster. Eftersom detta anger styrkan på svingen bör du inte trycka in knapp A förrän nålen pekar på den styrka du behöver. Nålen kommer att börja gå neråt efter hand som du genomför svingen.

- When you press Button A for the third time, the pin on the right hand side will come to a stop. This indicates the height your ball will soar to during its flight. At this time, your swing should be complete.

- If the pin does not come to a stop in the green area during the third press of Button A, the ball will not fly far and it will be taken as a missed shot. However, if you press Button A three times and miss setting your power gauge each time, your swing will not execute; so it's still possible to start over.

- Wenn Sie Taste A zum drittenmal drücken, stoppt der rechte Zeiger. Dieser zeigt die Höhe an, zu der der Ball im Flug aufsteigt. Beim Drücken dieser Taste soll der Durchschwung komplett sein.

- Wenn der Zeiger nicht im grünen Bereich während des Drückens von Taste A stoppt, fliegt der Ball nicht weit, und dieser Schlag wird als Fehlschlag gezählt. Wenn Sie aber taste A dreimal drücken und jedesmal die richtige Einstellung des Kraftmessers verpassen, wird der Schwung nicht durchgeführt, und Sie können ihn wiederholen.

- Lorsque vous appuyez une troisième fois sur la touche A, l'aiguille droite s'arrête. Elle indique la hauteur que votre balle atteindra pendant son vol. Maintenant, votre swing doit être complet.

- Si l'aiguille ne s'arrête par dans la zone verte lors de la troisième pression sur la touche A, la balle n'ira pas loin et sera considérée comme un coup raté. Cependant, si vous appuyez trois fois sur la touche A et ne réussissez pas à régler votre jauge de puissance à chaque fois, votre swing ne sera pas exécuté; vous pouvez donc le recommencer.

Putting

When the ball enters the putting green, a close-up of the green will fill the screen. To view the lie of the put, or change the position of the putter, press Button A and the Player Information Window will reveal these images.

Putting

Wenn der Ball in die Nähe des Puttergrüns kommt, füllt eine Nahabbildung des Grüns den Bildschirm. Um die Lage des Putts zu sehen oder die Position des Putters zu ändern, drücken Sie Taste A, und das Spielerinformationsfenster zeigt diese Bilder.

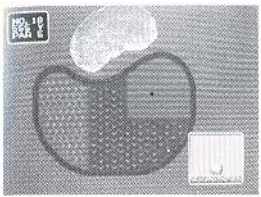
Putting

Lorsque la balle arrive sur le green, un gros plan du green emplit l'écran. Pour voir la configuration du green ou modifier la position du putter, appuyez sur la touche A; la fenêtre d'informations sur le joueur révèle ces images.

- Cuando presione por tercera la vez el botón, el señalador de la derecha se parará. Esto indica la altura que alcanzará la bola durante su vuelo. Al mismo tiempo el swing se completará.
- Si el señalador no se para dentro del área verde durante la tercera presión del botón A, la bola no volará muy lejos y se tomará como un golpe perdido. Sin embargo, si presiona el botón tres veces y pierde el ajuste de su calibre de potencia en las tres, el swing no se ejecutará, por lo que será imposible volver a empezar.

- Quando premete il tasto A per la terza volta, la barretta sul lato destro si ferma. Questo indica l'altezza a cui arriverà la vostra palla nel corso del suo volo. A questo punto, la vostra battuta deve essere completata.
- Se la barretta non si ferma nella zona verde durante la terza pressione del tasto A, la palla non andrà lontano e la battuta sarà considerata come un tiro errato. Tuttavia, se premete il tasto A tre volte e ogni volta mancate di regolare il misuratore di potenza, la vostra battuta non verrà eseguita; così è sempre possibile ricominciare da capo.

- Tredje gången du trycker på knapp A kommer nålen till höger att stanna. Detta anger höjden som din boll kommer att uppnå. Vid det här laget bör du ha slutfört svingen.
- Bollen kommer inte att flyga särskilt långt om nålen vid det tredje trycket inte uppnått det grönmarkerade fältet. Slaget kommer att betecknas som en miss. Svingen kommer emellertid inte att utföras om du trycker tre gånger på knapp A utan att ha ställt in styrkemätaren mellan varje gång. Det är fortfarande möjligt att börja om på nytt.



Empleo del putter

Cuando la bola entre en el área de empleo del putter, la pantalla se verá llena por un primer plano del green. Para ver la posición del putter, o para cambiarla, presione el botón A y la ventanilla de información del jugador mostrará estas imágenes.

Putting

Quando la palla entra nel "putting green" (spazio erboso intorno alla buca), sullo schermo appare un primo piano del green. Per avere visione della configurazione del putt, o per cambiare la posizione del putter, premete il tasto A e la finestrella delle informazioni del giocatore visualizzerà queste immagini.

Hur man puttar

En närbild av greenen kommer att visas på skärmen när en boll kommer in på greenen. Tryck nu på knapp A. Fönstret som dyker upp visar dig lutningen på greenen och hjälper dig att ändra vinkeln på puttern.

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

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

- The green consists of the Plateau Green and a Two-Tiered Green. The upper part is light green and the lower part is dark green.

- The Putt Mark indicates the direction of the putt. It is possible to move the mark above the green by pressing the D-Button to the left or the right. Keep in mind, this simply guides direction, it does not imply where the ball will come to rest.

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

- Der Putter ist der einzige Schläger, der auf dem Puttergrün verwendet werden kann.

- Die Richtung, in die das Gras wächst, macht einen Unterschied im Hinblick auf die Richtung aus, in die der Ball rollt. Wenn z.B. der Ball in Richtung des V-förmigen Putts rollt, rollt er in einer Kurve.

- Das Grün besteht aus dem Plateaugrün und einem zweigeteilten Grün. Der obere Teil ist hellgrün, und der untere dunkelgrün.

- Die Puttmarkierung zeigt die Richtung des Putts an. Es ist möglich, den Ball durch Drücken der D-Taste über das Grün nach links oder rechts zu bewegen. Beachten Sie, daß dies nur die Richtung anzeigt und nicht angibt, wo der Ball zur Ruhe kommt.

- Zum Ausführen des Putts drücken Sie Taste A einmal. Der linke Zeiger des Kraftmessers beginnt zu steigen. Drücken Sie Taste A ein zweites Mal, und der Zeiger stoppt und zeigt die Stärke Ihres Putts an. Damit ist der Putt komplett.

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

- Le sens de l'herbe influe sur la manière dont votre balle roule. Par exemple, si la balle se dirige vers le putt en forme de V, elle roule en formant une courbe.

- Le green est composé du green à plateau et du green à deux étages. La partie supérieure est vert clair et la partie inférieure est vert foncé.

- Le repère du putt indique le direction du putt. Il est possible de déplacer le repère sur le green en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite. Mais n'oubliez pas, ce repère ne vous indique que la direction, non pas l'endroit où la balle s'arrêtera.

- Pour exécuter le putt, appuyez une fois sur la touche A. L'aiguille gauche de la jauge de puissance commence à monter. Appuyez une seconde fois sur la touche A pour arrêter l'aiguille au niveau indiquant la force de votre putt. Maintenant, votre putt doit être complet.





- El putter es el único club que podrá emplearse en el green.
- La dirección de crecimiento de la hierba supondrá una diferencia en la forma de rodar la pelota. Por ejemplo, fuando la pelota esté encarada en la dirección del putter de forma en V, rodará en forma de curva.
- El green se compone del Plateau Green y de un Twoo-Tires Green. La parte superior es verde claro y la parte inferior verde obscuro.
- La marca del putter indica la dirección de éste. Será posible mover la marca sobre el green presionando el botón D hacia la izquierda o la derecha. Tenga en cuenta que esto solamente guía la dirección y no significa que la bola realizará el resto.
- Para tirar con el putter, presione el botón A una vez, El señalador izquierdo del calibre de potencia comenzará a subir, Presione por segunda vez el botón A y el señalador se parará para indicar la fuerza de su golpe con el putter. Su jugada con el putter deberá ser completa.

- Il putter è l'unica mazza che può essere usata sul green.
- La direzione in cui cresce l'erba influenza il modo in cui la palla rotola. Per esempio, quando la palla viene colpita nella direzione del putt a forma di V, essa rotolerà formando una curva.
- Il green è costituito dal green piatto e dal green a due ripiani. La parte superiore è verde chiaro e la parte inferiore è verde scuro.
- Il simbolo del putt indica la direzione del putt. È possibile spostare il simbolo sopra il green premendo il tasto D verso sinistra o verso destra. Ricordate che questo serve solo a indicare la direzione e non denota il luogo in cui la palla si fermerà.
- Per eseguire il putt, premete il tasto A una volta. La barretta sinistra del misuratore di potenza comincia a salire. Premete il tasto A una seconda volta e la barretta si ferma indicando l'intensità del vostro putt. Il vostro putt deve essere completato.

- Puttern är den enda klubba som kan användas på greenen.
- Riktningen på bollen kommer att påverkas av i vilken riktning gräset växer. Bollen kommer exempelvis att svänga av om den rullar mot en V-formad gräsplätt.
- Greenen består av två delområden: platågreenen och tvåstegsgreenen. Den förra är ljusgrön och den senare mörkgrön.
- Puttmarkören anger riktningen på putten. Genom att skjuta knapp D till höger eller till vänster kan du flytta markören i motsvarande riktning. Kom dock ihåg att markören endast anger riktning. Den uppvisar inte var bollen kommer att stanna.
- Tryck på knapp A en gång för att påbörja putten. Den vänstra nålen på styrkemätaren börjar därvid gå uppåt. När du trycker på knapp A en andra gång stoppar nålen, och märket där den stannar anger styrkan i putten. Din putt bör nu vara genomförd.

Order of Shots

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

- Tee shots from the second and following holes are reserved for the player who took the least number of shots on the previous hole. This player is called the honor player.
- If the number of the shots is equal for both players, the previous honor player will tee-off first.

New Club Set

When you're ranked #1 during tournament play, you will receive a new set of clubs. During the Club Select Screen, you'll see up to two additional sets of clubs. Follow the procedures outlined in Club Select Screen under the Player-1 and Player-2 Practice Section in order to maximize the benefits these new clubs award.

Reihenfolge der Schläge

Die Reihenfolge der Schläge ist bei einem 1-Spieler-Spiel gegen den Computer und bei einem 2-Spieler-Spiel unterschiedlich. Der Abschlag vom ersten Loch wird von Spieler 1 gemacht. Der zweite Schlag ist für den Spieler reserviert, der am weitesten vom Zielloch entfernt zu liegen kommt.

- Abschläge vom zweiten und von nachfolgenden Löchern sind für den Spieler reserviert, der die geringste Anzahl von Schlägen für das vorherige Loch gebraucht hat. Dieser Spieler wird Seniorspieler genannt.
- Wenn die Anzahl der Schläge für beide Spieler gleich ist, macht der vorherige Seniorspieler den ersten Abschlag.

Neuer Schlägersatz

Wenn Sie die Rangnummer 1 bei einem Turnierspiel haben, erhalten Sie einen neuen Satz Schläger. Auf dem Wahlbildschirm sehen Sie zwei zusätzliche Sätze von Schlägern. Folgen Sie dem Verfahren, das im Kapitel Schlägerwahl für das Übungsspiel für Spieler 1 und Spieler 2 beschrieben ist, um diese neuen Schläger voll auszunutzen.

Ordre des coups

L'ordre des coups diffère généralement entre une partie à un joueur contre l'ordinateur et une partie à deux joueurs. Le joueur 1 prend le départ au premier trou. Le second coup est réservé au joueur dont la balle est le plus loin du trou.

- Les départs au second trou et aux trous suivants sont réservés au joueur qui a fait le moins de coups au trou précédent. Ce joueur est appelé le joueur d'honneur.
- Si les deux joueurs ont fait le même nombre de coups, le joueur d'honneur précédent prend le départ en premier.

Nouvelle série de clubs

Si vous êtes arrivé premier à un tournoi, vous recevez une nouvelle série de clubs. Sur l'écran de sélection des clubs, vous voyez deux séries de clubs supplémentaires. Suivez la procédure indiquée dans le paragraphe "Ecran de sélection des clubs", dans la section "Entraînement à un ou deux joueurs" si vous voulez obtenir le plus de bénéfices possible de ces nouveaux clubs.

Orden de las tiradas

El orden de las tiradas es normalmente diferente entre un juego de de un jugador contra la máquina y contra otro jugador. La salida del tee desde el primer hoyo la realiza el jugador 1. La segunda tirada está reservada para el jugador que quede más lejos del banderin.

- Los golpes desde el tee desde el segundo y siguientes hoyos están reservados para el jugador que empleó menos golpes en el hoyo anterior. Este jugador se denomina jugador de honor.
- Si el número de golpes es igual en ambos jugadores, saldrá primero el anterior jugador de honor.

Nuevo juego de clubs

Cuando se haya clasificado el primero durante el torneo, podrá recibir un nuevo juego de clubs. Durante la pantalla de selección de clubs, usted verá juegos adicionales de clubs. Siga los procedimientos descritos debajo de la sección de práctica del jugado 1 y del jugador 2 a fin de sacar el máximo partido de las ventajas de estos nuevos clubs ganados.

Ordine dei tiri

L'ordine dei tiri di solito differisce tra il gioco ad un giocatore contro il computer e il gioco a due giocatori. Il tiro iniziale dalla prima buca viene eseguito dal giocatore 1. Il secondo tiro è riservato al giocatore che è più distante dalla coppa.

- I tiri iniziali dalla seconda buca e dalle buche seguenti sono riservati al giocatore che ha eseguito il minor numero di tiri sulla buca precedente. Questo giocatore viene chiamato "honor player".
- Se il numero di tiri è uguale per entrambi i giocatori, spetterà al "honor player" precedente eseguire il tiro iniziale per primo.

Nuova serie di mazze

Quando vi classificate primi nel torneo, riceverete una nuova serie di mazze. Nella visualizzazione per la scelta della mazza sono visibili fino a due serie di mazze addizionali. Seguite le istruzioni riportate in "Visualizzazione per la scelta della mazza" nella sezione "Allenamento con 1 giocatore e con 2 giocatori", allo scopo di trarre il massimo vantaggio dai benefici concessi da queste nuove mazze.

Slagordning

Slagordningen skiljer sig något om det rör sig om en spelare som spelar mot datorn eller om det är två spelare som spelar mot varandra. Det första slaget från tee-off görs alltid av spelare 1, men det andra slaget görs av den som befinner sig längst från hålet.

- Tee-off från det andra och därpå följande hål görs av den spelare som hade det färre antalet slag på föregående hål. Denna spelare benämns vanligen hedersspelare.
- Om spelarna hade samma antal slag på föregående hål börjar den av dem, som senast var hedersspelare.

En ny uppsättning klubbor

Du kan erhålla en ny uppsättning klubbor om du är rankad etta under pågående turneringsspel. Du kommer därvid att upptäcka två nya uppsättningar under skärmen för val av klubbor. Följ tidigare anvisningar angående val av klubba för att dra fördel av dessa nya klubbor.

Troubleshooting

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

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

Water Hazard:
When you send your ball into a water hazard, select your Command Menu and choose Unplayable with your D-Button, now press Button A. For a water hazard, your options are to: Drop or Replay.

Fehlersuche

Beim Golf zu gewinnen ist keine leichte Aufgabe, und auf die folgenden Situationen müssen Sie immer aufpassen, um Fehler zu vermeiden. Falls Sie an eine Stelle geraten, an der Sie nicht schwingen können, sehen Sie sich zuerst das Befehlsmenü an, um Hilfe zu finden. In einer unspielbaren Situation gibt es in diesem Menü eine Wahl für unspielbare Situationen. Je nach Art der Situation bietet die Wahl "UNPLAYABLE" einige Möglichkeiten, wie im folgenden erläutert.

Out of Bounds:
Wenn Sie versehentlich den Ball aus dem Platz herausschlagen, wird automatisch ein neuer Schlag geboten, und ein Fehlerpunkt wird zu Ihrer Wertung hinzugezählt. Jetzt besteht Ihre Wertung aus drei verschiedenen Zählungen: Out of Bounds, korrigierte Schläge und Strafschläge.

Wasserhindernis:
Wenn Sie den Ball in ein Wasserhindernis schicken, rufen Sie Ihr Befehlsmenü ab und wählen Sie die Einstellung UNPLAYABLE mit der D-Taste. Dann drücken Sie die Taste A. Bei einem Wasserhindernis haben Sie die Wahl zwischen: DROP und REPLAY.

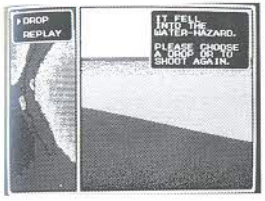
Problèmes

Ce n'est pas facile de gagner au golf, alors veuillez noter les situations suivantes, qui risquent de gêner votre progression vers la victoire. Premièrement, si votre balle se trouve dans un endroit d'où il est impossible de faire un swing, commencez à regarder votre menu de commande pour obtenir de l'assistance. Dans une situation injouable, le menu de commande comprend un paramètre injouable (Unplayable). Suivant le type de situation, le paramètre injouable vous offre quelques options qui sont expliquées ci-dessous.

Out of bounds (hors-limite):
Si vous envoyez accidentellement la balle hors-limite, vous obtenez automatiquement un nouveau coup, et un coup de pénalité est ajouté à votre score. A ce point, votre score reflète trois scores différents: les coups hors-limite, les coups corrigés et les coups de pénalité.

Water hazard (obstacle d'eau):
Si vous envoyez votre balle dans l'eau, sélectionnez votre menu de commande et choisissez "Unplayable" avec votre touche D, puis appuyez sur la touche A. Dans le cas d'un obstacle d'eau, vous avez deux options: Drop ou Replay







Solución de problemas

Ganar al golf no es una tarea fácil, por lo que tendrá que tener en cuenta las situaciones siguientes, que probablemente le causarán problemas en su camino hacia la victoria. En primer lugar, si entra en un punto desde el que resulta imposible realizar un swing, comience observando el menú de mando para obtener ayuda. Durante una situación de imposibilidad de jugar, el menú de mandatos incluirá una selección para imposibilidad de juego. Dependiendo del tipo de situación, esta selección para imposibilidad de juego le ofrecerá algunas opciones explicadas a continuación.

Fuera de los límites:
Si lanza accidentalmente la pelota fuera de los límites, se establecerá automáticamente un nuevo tiro y a su puntuación se añadirá una cuenta de penalización. En este punto su puntuación se reflejará en tres contadores diferentes: tiros fuera de los límites, tiros correctos, y tiros de penalización.

Obstáculo de agua:
Cuando lance la pelota a un obstáculo de agua, seleccione el menú de mandatos y elija imposibilidad de jugar con el botón D, y después presione el botón A. Para un obstáculo de agua, las opciones son: caída o repetición.

Soluzione di problemi

Vincere a golf non è un'impresa facile; perciò prendete nota delle seguenti situazioni, che probabilmente saranno causa di qualche problema sulla vostra strada verso la vittoria. Principalmente, se entrate in un luogo da cui è impossibile eseguire la battuta, cominciate col guardare il menu di comando per un aiuto. Nel caso di una situazione in cui si è impossibilitati ad eseguire il tiro, il menu di comando consente di optare per la non esecuzione (UNPLAYABLE). A seconda del tipo di situazione, la non esecuzione offre alcune opzioni che sono spiegate qui sotto.

Fuori dai limiti:
Se accidentalmente mandate la palla al di fuori dei limiti, viene stabilito automaticamente un nuovo tiro e una penalità viene aggiunta al vostro punteggio. A questo punto il vostro punteggio indica tre diversi punti: tiri fuori dai limiti, tiri corretti e penalità.

Ostacoli d'acqua:
Quando mandate la palla in un ostacolo d'acqua, selezionate il menu di comando e selezionate "UNPLAYABLE" con il tasto D, quindi premete il tasto A. Per un ostacolo d'acqua le vostre opzioni sono "DROP" (recupero) o "REPLAY" (ripetizione).

Tips för svåra lägen

Du kommer att under spelets gång hamna i många svåra situationer. Läs noga igenom det nedanstående för att veta vad du ska göra i dessa situationer. Om du hamnar i ett läge där du inte har utrymme att genomföra svingen bör du först och främst anlita din kommandomeny. Om du hamnar i ett läge varifrån du inte kan spela innehåller din kommandomeny även en förteckning över åtgärder i en sådan situation. Beroende på situationen ifråga kommer kommandomenyn att ge dig följande alternativ.

Ut ur banan:
Skulle du råka slå bollen ut ur banan kommer en ny boll automatiskt att placeras ut, och ett straffslag kommer att tillföras protokollet. Din ställning kommer nu att uppvisa tre olika siffror: slag ut ur banan, justerade slag och straffslag.

Vattenhål:
Om bollen försvinner i ett vattenhål bör du omedelbart anlita din kommandomeny. Välj läget Unplayable med knapp D och tryck sedan på knapp A. I detta läge har du två alternativ: att droppa bollen eller att spela den på nytt.

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

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

Bushes: When you send the ball into the bushes, you can either try to swing your way out of the bushes or declare the situation Unplayable by relying on your Command Menu. If you choose to shoot from your original position, swinging practices are exactly the same. If you declare the situation Unplayable, three options are presented to you: Drop, Replay or As It Is.

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

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

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

DROP: Werfen Sie den Ball aus dem Wasser und schlagen Sie aus der neuen Position. Sie erhalten einen Strafpunkt.

REPLAY: Wiederholen Sie den Schlag und erhalten Sie einen Strafpunkt.

Büsche: Wenn Sie den Ball ins Gebüsch schlagen, können Sie entweder versuchen, sich aus den Büschen herauszuspielen oder die Situation im Befehlsmenü als unspielbar erklären. Wenn Sie wählen, aus der Originalposition heraus zu schlagen, sind die Übungsschwünge genau gleich. Wenn Sie die Situation als unspielbar erklären, stehen Ihnen drei Möglichkeiten offen: DROP, REPLAY oder AS IT IS.

DROP: Werfen Sie den Ball aus dem Büschen, und schlagen Sie aus der neuen Position erneut. Sie erhalten einen Strafpunkt.

REPLAY: Wiederholen Sie den Schlag. Sie erhalten einen Strafpunkt. Sie erhalten einen Strafpunkt.

AS IT IS: Wenn Sie sich anders entschließen und doch versuchen wollen, sich aus den Büschen herauszuspielen, erhalten Sie keinen Strafpunkt.

Drop: Vous faites un drop hors de l'eau et jouez de la nouvelle position. Vous recevez un point de pénalité.

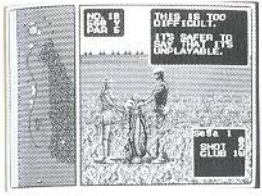
Replay: Vous rejouez la balle et recevez un point de pénalité.

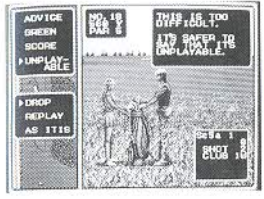
Bushes (buissons): Si vous envoyez la balle dans les buissons, vous pouvez soit essayer d'envoyer la balle hors des buissons, soit déclarer la balle injouable en vous fiant à votre menu de commande. Si vous décidez de jouer depuis votre position originale, les entraînements de swing sont exactement les mêmes. Si vous déclarez la situation injouable, vous avez trois options: Drop, Replay ou As it is.

Drop: Vous faites un drop depuis les buissons et jouez la balle de la nouvelle position. Vous recevez un point de pénalité.

Replay: Vous rejouez la balle et recevez un point de pénalité.

As it is: Si vous changez d'avis et décidez d'essayer, vous pouvez jouer la balle d'où elle est sans recevoir de point de pénalité.







Caída (DROP): Deje caer la pelota fuera del obstáculo de agua y realice un swing desde la nueva posición. Usted recibirá una cuenta de penalización.

Repetición (REPLAY): Vuelva a repetir el golpe, y recibirá una cuenta de penalización.

Arbustos: Cuando envíe la pelota hacia arbustos, podrá intentar de realizar un swing y sacarla de los mismos o declarar la situación de imposibilidad de jugar en el menú de mando. Si elige tirar desde la posición original, las prácticas de swing serán iguales. Si declara la situación de imposibilidad de jugar, dispondrá de res opciones: caída, repetición, y como está.

Caída: Deje caer la pelota fuera de los arbustos y realice el swing desde la nueva posición. Usted recibirá una cuenta de penalización.

Repetición: Vuelva a repetir el golpe, y recibirá una cuenta de penalización.

Como está (AS IT IS): Si decide intentarlo, podrá jugar la pelota desde la posición actual sin recibir ninguna penalización.

DROP: Tirate fuori la palla dall'acqua e battete dalla nuova posizione. Riceverete una penalità.

REPLAY: Ripetete il tiro e ricevete una penalità.

Cespugli: Quando mandate la palla nei cespugli potete sia cercare di tirar fuori la palla dai cespugli, sia dichiarare l'impossibilità di esecuzione affidandovi al menu di comando. Se scegliete di tirare dalla posizione originale, la prassi del tiro è la stessa. Se dichiarate l'impossibilità di esecuzione, le tre opzioni sono rappresentate da "DROP" (recupero), "REPLAY" (ripetizione) o "AS IT IS" (così com'è).

DROP: Tirate fuori la palla dai cespugli e battete dalla nuova posizione. Riceverete una penalità.

REPLAY: Ripetete il tiro e ricevete una penalità.

AS IT IS: Se cambiate idea e decidete di proseguire, potete giocare la palla dalla sua posizone attuale e non riceverete alcuna penalità.

Droppa (Drop): Droppa bollen ut ur vattenhålet och försök igen från det nya läget. Du kommer att få ett straffslag.

Spela på nytt (Replay): Ta ett straffslag och gör om slaget från tidigare läge.

Buskar: När din boll hamnar ute bland buskarna kan du antingen försöka träffa den där den är eller bedöma situationen som ospelbar och anlita din kommandomeny. Om du försöker att slå dig ut svingar du precis som vanligt. Om du anlitar kommandomenyn väljer du läget Unplayable och får tre olika alternativ: droppa, spela på nytt eller att försöka en gång till från nuvarande läge.

Droppa (Drop): Droppa bollen ut ur buskarna och slå från det nya läget. Du får ett straffslag.

Spela på nytt (Replay): Du tar ett straffslag och börjar om från det tidigare läget.

Försök igen (As It Is): Du ångrar dig och bestämmer dig för att försöka ta dig ut ur buskarna utan hjälp. I detta läge får du inget straffslag.

The Minimum Golf Vocabulary

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

Course Vocabulary

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

Ein kleines Golfvokabular:

Bevor Sie spielen, machen Sie sich mit den gebräuchlichsten Ausdrücken auf dem Bildschirm und und im Spiel vertraut.

Platzvokabular

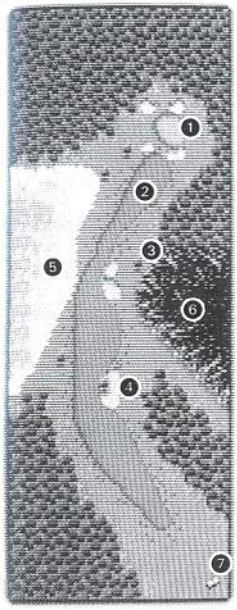
1. **Puttergrün:** Die Rasenfläche, wo die Zielschale liegt.
2. **Fairway:** Die Rasenstrecke zwischen dem Tee und dem Puttergrün.
3. **Rough:** Das Gebiet außerhalb der gepflegten Grün- und Fairwayflächen. Hier gibt es flache und tiefe Roughs.
4. **Bunker:** Eine Sandkule, normalerweise in der Nähe des Puttergrüns gelegen.
5. **Wasserhindernis:** Jede Art von Teich, Fluß, See oder andere Wasserfläche.
6. **Out of Bounds:** Außerhalb des Spielgebiets.
7. **Abschlag:** Der erste Schlag am Anfang jedes Lochs.
8. **Büsche:** Flächen mit dichtem Pflanzenwuchs wie Büschen, Bäumen und durchwachsenem Gras.

Vocabulaire minimum de golf

Avant de jouer, vous devriez vous familiariser avec les termes apparaissant souvent à l'écran et pendant la partie.

Vocabulaire sur le parcours

1. **Putting green:** C'est là que se trouve le trou à proprement parler.
2. **Fairway:** L'étendue d'herbe entre le départ et le green.
3. **Rough:** La zone située hors des greens et des fairways bien soignés. Les roughs sont plus ou moins profonds.
4. **Bunker:** Une dépression remplie de sable. On en trouve généralement autour du green.
5. **Water hazard (obstacle d'eau):** Un étang, une rivière, un lac ou autre étendue d'eau.
6. **Out of bounds (hors-limite):** Hors de la zone de jeu.
7. **Tee-off (départ):** L'endroit où l'on tape le premier coup au début de chaque trou.
8. **Bushes (buissons):** Mauvais endroit plein de buissons, d'arbres et de hautes herbes.



Minivocabulario de golf

Antes de jugar, familiarícese con los términos más comunes empleados en la pantalla y en el juego.

Vocabulario del campo

1. **Área de empleo del putter:** Donde se encuentra el banderín.
2. **Fairway:** La distancia de verde entre el tee y el green de empleo del putter.
3. **Rough:** Área áspera fuera del verde recortado y del fairway. Existen roughs más y menos ásperos.
4. **Bunker:** Depresión rellenada con arena diseñada normalmente alrededor del verde de empleo del putter.
5. **Obstáculo de agua:** Cualquier laguna, río, lago, o lugar con agua.
6. **Fuera de los límites "OB":** Área situada fuera de la de juego.
7. **Tee:** Lugar de donde se realiza el primer golpe al comienzo de cada hoyo.
8. **Arbustos:** Lugar congestionado con arbustos, árboles, y hierba muy crecida.

Vocabolario minimo del golf

Prima di giocare, familiarizzatevi con i termini più comuni usati sullo schermo e nel gioco.

Vocabolario del campo

1. **Putting green:** Dove si trova la coppa attuale.
2. **Fairway:** L'estensione di verde tra il "tee" (mucchietto di sabbia da cui si batte la palla all'inizio del gioco) e il "putting green".
3. **Rough:** L'area al di fuori dei green curati e dalla "fairway". Ci sono "rough" più o meno accidentati.
4. **Bunker:** Una depressione riempita con sabbia, di solito disposta attorno al "putting green".
5. **Water Hazard:** Qualsiasi stagno, fiume, lago o fossa d'acqua.
6. **Out of Bounds:** Fuori dall'area di gioco.
7. **Tee-Off:** Punto da cui si esegue il primo tiro all'inizio di ogni buca.
8. **Bushes:** Zona non buona piena di cespugli, alberi ed erbacce.

En kortfattad ordlista

Sätt dig in i terminologin som används i golfvärlden innan du påbörjar spelet. Dessa uttryck används genomgående såväl på skärmen som i denna bruksanvisning.

Ord som berör banan

1. **Green (Putting green):** Där själva hålet ligger.
2. **Fairway:** Området med kortklippt gräs som sträcker sig från utslagsplatsen (tee) till greenen.
3. **Ruffen (Rough):** Området utanför det bearbetade området (fairway). Det förekommer olika slags ruffer med mer eller mindre svårtillgängligt underlag.
4. **Bunker:** En hålighet fylld av sand, vanligtvis runt greenen.
5. **Vattenhål (Water Hazard):** Varje damm, flod, sjö eller annat vattendrag som kan tänkas förekomma på banan.
6. **Ut ur banan (Out of Bounds):** Utanför banans spelområde.
7. **Tee-off:** Det första slaget vid början av varje hål.
8. **Buskar (Bushes):** Området utanför ruffen, med träd , buskar och vildvuxet gräs.

Score Vocabulary

Par:
Standard number of shots for each hole.

Birdie:
A number of shots that is one short of par.

Eagle:
A number of shots that is two short of par.

Albatross:
A number of shots that is three short of par.

Bogey:
A number of shots that is one more than par.

Double Bogey:
A number of shots that is two more than par.

Wertungsvokabular:

Par:
Standardzahl von Schlägen pro Loch.

Birdie:
Ein Schlag unter Par.

Eagle:
Zwei Schlag unter Par.

Albatross:
Drei Schlag unter Par.

Bogey:
Ein Schlag über Par.

Double Bogey:
Zwei oder mehr Schläge über Par.

Vocabulaire sur le score

Par:
Le nombre de coups standard pour chaque trou.

Birdie:
Un coup en dessous du par.

Eagle:
Deux coups en dessous du par.

Albatross:
Trois coups en dessous du par.

Bogey:
Un coup au-dessus du par.

Double bogey:
Deux coups au-dessus du par.







Vocabulario de puntuación

Par:
Número estándar de golpes para cada hoyo.

Birdie:
Número de golpes una unidad inferior al par.

Eagle:
Número de golpes dos unidades inferior al par.

Albatros:
Número de golpes tres unidades inferior al par.

Bogey:
Número de golpes una unidad superior al par.

Double Bogey:
Número de golpes dos unidades superior al par.

Vocabolario del punteggio

Par:
Numero standard di tiri per ciascuna buca.

Birdie:
Un numero di tiri corrispondente al "par" meno uno.

Eagle:
Un numero di tiri corrispondente al "par" meno due.

Albatross:
Un numero di tiri corrispondente al "par" meno tre.

Bogey:
Un numero di tiri corrispondente al "par" più uno.

Double Bogey:
Un numero di tiri corrispondente al "par" più due.

Ordlista för resultaträkning

Par:
Det normala antalet slag som krävs för ett hål.

Birdie:
Ett slag under par.

Eagle:
Två slag under par.

Albatross:
Tre slag under par.

Bogey:
Ett slag över par.

Double Bogey:
Två slag över par.

Last Minute Statistics

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

Course Explanation

① **Japan's Course:**
Total length is 6,690 yards, par 72. This course is surrounded by many water hazards, bushes and potential for out-of-bound shots because it is a relatively short course. Be careful not to shoot the ball over the green.

Eine hilfreiche Statistik

Im folgenden einige Statistikwerte, die Ihnen bei der Auswahl von Schlägern und beim Festlegen der Strategie helfen können.

Spielplatzerklärung:

① **Japan-Platz:**
Gesamtlänge 6 114 m, Par 72. Dieser Platz ist von vielen Wasserhindernissen und Büschen umgeben und birgt eine große Gefahr von Out-of-Bounds-Schlägen, denn er ist relativ kurz. Achten Sie darauf, den Ball nicht über das Grün zu schlagen.

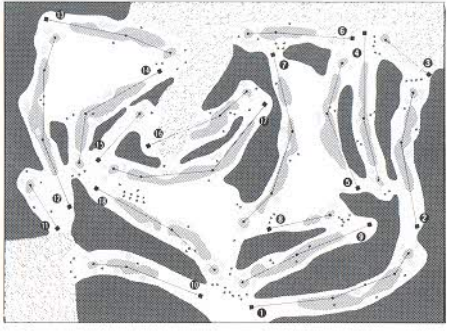
Statistiques de dernière minute

Dans ce qui suit, vous allez trouver des informations qui vous aideront à établir une stratégie quant aux clubs à choisir et à la manière de jouer un parcours.

Explications des parcours

① **Parcours au Japon:**
Longueur totale de 6 690 yards, par 72. Ce parcours comprend de nombreux obstacles d'eau et buissons. Vous risquez souvent de faire des hors-limites car c'est un parcours relativement court. Vous devez faire attention à ne pas envoyer la balle au-delà du green.

①



Estadísticas de última hora

Lo siguiente le ayudará en la estrategia del juego en cuanto a qué club emplear y cómo jugar en un campo.

Explicación del campo

① **Campo de Japón:**
Longitud total de 6.690 yardas, par 72. Este campo está rodeado por muchos obstáculos de agua, arbustos, y posibles tiros fuera de los límites porque es relativamente corto. Tenga cuidad de que la pelota no sobrepase el green.

Statistiche dell'ultimo minuto

Quanto segue dovrebbe esservi di aiuto a tracciare una vostra strategia di gioco, fino alla mazza da usare e a come giocare una partita.

Spiegazione dei campi

① **Campo del Giappone:**
Lunghezza totale di 6.690 yard, "par" 72. Questo campo è circondato da molti ostacoli d'acqua, cespugli e, poiché è un campo relativamente corto, presenta un alto potenziale per tiri fuori dai limiti. Fate attenzione a non tirare la palla sopra il green.

Statistik i sista minuten

Följande upplysningar kan ge dig lite uppfattning om hur du ska spela på de olika banorna och vilka klubbor du bör använda.

Presentation av banorna

① **Japans bana:**
Total längd: 6 690 yard (6 114 meter) Par: 72
Den här banan är relativt kort och inrymmer många vattenhål och buskig, oländig terräng. Risken för att slå bollen ut ur banan är också betydande. Var försiktig så att du inte slår bollen för långt när du ska in på greenen.

② **The United States Course:**
Total length is 6,919 yards, par 72. This is a wide course which borders on a lake and is subject to windy conditions.

③ **Great Britain's Course:**
Total length is 6,950 yards, par 72. This course is more rustic than the other two and is dotted with bunkers and dense bushes right off the fairway.

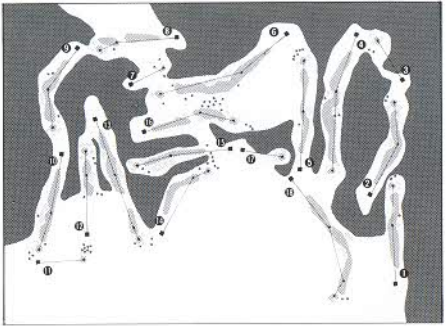
② **USA-Platz:**
Gesamtlänge 6 323 m, Par 72. Dieser Platz ist breit, liegt an einem See und hat häufig starken Wind.

③ **Großbritannien-Platz:**
Gesamtlänge 6 352 m, Par 72. Dieser Platz ist rustikaler als die anderen beiden, und ist mit Bunkern und dichten Büschen direkt neben dem Fairway übersäht.

② **Parcours aux Etats-Unis:**
Longueur totale de 6 919 yards, par 72. C'est un large parcours bordant un lac. Il y a toujours beaucoup de vent.

③ **Parcours en Angleterre:**
Longueur totale de 6 950 yards, par 72. Ce parcours est plus rustique que les deux autres. Il présente de nombreux bunkers et le fairway est bordé de buissons denses.

②



② **Campo de EE.UU.**
Longitud total de 6.919 yardas, par 72. Este es un campo amplio que bordea un lago y está sometido a situaciones de viento.

③ **Campo del Reino Unido**
Longitud total de 6.950 yardas, par 72. Este campo es más rústico que los otros dos y está salpicado de bunkers y arbustos densos justamente a los lados del fairway.

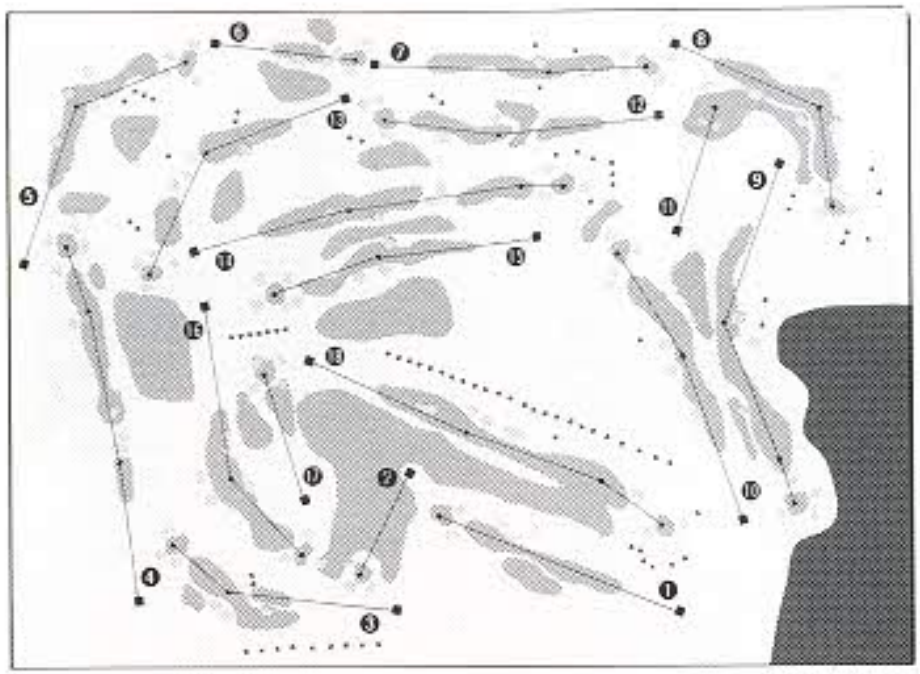
② **Campo degli Stati Uniti:**
Lunghezza totale di 6.919 yard, "par" 72. Questo è un campo ampio con i bordi su di un lago ed è soggetto a condizioni di vento.

③ **Campo della Gran Bretagna:**
Lughezza totale di 6.950 yard, "par" 72. Questo campo è più semplice degli altri due ed è costellato di "bunker" e di folti cespugli ai lati della "fairway".

② **USAs bana**
Total längd: 6 919 yard (6 323 meter) Par: 72. Det här är en bred bana som ligger längs en sjö. Spelet kan ofta störas av starka vindar.

③ **Storbritanniens bana:**
Total längd: 6 950 yard (6 352 meter) Par: 72. Den här banan är äldre och mer rustik än de andra två. Den är översållad med bunkrar och har gott om tät buskvegetation strax utanför fairwayen.

③



Hitting Distance of Clubs

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

Schlagweiten der Schläger

Hier ein wissenschaftlicherer Ansatz zur Wahl Ihrer Schläger. Jetzt können Sie einen Schläger basierend auf dem Abstand wählen, den Sie zurücklegen wollen. Die Werte weichen natürlich je nach Bedingungen wie etwa Wind ab, aber sie stellen eine gute Richtlinie dar.

Distance de frappe des clubs

Voici une approche plus scientifique pour choisir vos clubs. Vous pouvez maintenant choisir en fonction de la distance à couvrir. Ces chiffres ne sont pas complètement exacts suivant d'autres conditions comme le vent, mais ils vous donnent une bonne idée.

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

Distancia alcanzada con los clubs

Aquí se ofrece una aproximación más científica para seleccionar los clubs. Usted podrá elegir los clubs basándose en la distancia que tenga que recorrer. Esto no será exacto, ya que influyen otros factores como el viento, pero es bastante aporoximado.

Distanza coperta dalle mazze

Ecco un approccio più scientifico per la scelta delle vostre mazze. Ora potete scegliere una mazza basandovi sulla distanza che dovete coprire. Questi dati non sono esatti se si tiene conto anche di altri fattori, quali il vento, ma sono abbastanza vicini alla realtà.

Slagavstånd med olika klubbor

Här har du ett mer vetenskapligt tillvägagångssätt vid valet av klubba. Nu kan du välja klubba beroende på avståndet du behöver täcka. Beroende på vindförhållanden o.dyl. kan dock nedanstående siffror aldrig bli på metern exakta.

	Carbono negro Carbonio Svart kol	Fibra de vidrio Fibra di vetro Glasfiber	Cerámica super Ceramica super Superkeramik
No. 1 Wood	230 yards	245 yards	265 yards
No. 2 Wood	220 yards	235 yards	255 yards
No. 3 Wood	210 yards	225 yards	245 yards
No. 4 Wood	200 yards	215 yards	235 yards
No. 5 Wood	185 yards	200 yards	220 yards
No. 1 Iron	190 yards	205 yards	225 yards
No. 2 Iron	180 yards	200 yards	210 yards
No. 3 Iron	175 yards	195 yards	205 yards
No. 4 Iron	165 yards	185 yards	195 yards
No. 5 Iron	155 yards	175 yards	185 yards
No. 6 Iron	145 yards	160 yards	175 yards
No. 7 Iron	135 yards	150 yards	165 yards
No. 8 Iron	120 yards	140 yards	150 yards
No. 9 Iron	105 yards	125 yards	135 yards
PW	90 yards	110 yards	120 yards
SW	80 yards	90 yards	105 yards

Helpful Hints

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

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

Nützliche Hinweise

Hier ein letzter Rat für den Spieler, der wirklich Erfolg haben will.

- Eisenschläger eignen sich für Schläge von mit dichten Gras bewachsenen Stellen (Roughs).
- Werwenden Sie Holz für den Abschlag vom Tee.
- Verwenden Sie Eisenschläger für Schläge vom Fairway, wenn Sie nur noch einen Schlag vom Green entfernt sind.
- Prüfen Sie die Lage des Putts genau, bevor Sie schwingen.

Conseils pratiques

Voici les derniers conseils pour le joueur qui est vraiment déterminé à gagner.

- Les clubs en fer conviennent pour jouer dans les hautes herbes comme le rough.
- Prenez un bois pour taper depuis le départ.
- Utilisez vos fers pour taper depuis le fairway lorsque vous n'êtes qu'à un coup du green.
- Etudiez bien la configuration du green avant de faire votre swing.

One More Way To Lose

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

So können Sie auch verlieren

Wenn ein Spieler über 100 Schläge für einen einzigen Platz braucht, erscheint die Meldung GAME OVER auf dem Bildschirm, und das Spiel ist beendet. Mit anderen Worten: Sie sind disqualifiziert worden.

Une autre manière de perdre

Si un joueur atteint 100 coups pour un seul parcours, le message "Game over" (fin du jeu) apparaît à l'écran et le jeu est terminé. Vous êtes donc disqualifié.

Consejos útiles

A continuación se ofrecen los últimos consejos para el jugador que realmente esté dispuesto a lograr el éxito.

- Los clubs de hierro son adecuados para tiros desde lugares con hierba muy crecida (rough).
- Emplee los clubs de madera para salir desde el tee.
- Emplee los clubs de hierro para tirar desde el fairway cuando se encuentre a un solo tiro del green.
- Estudie bien la posición del putter antes de realizar el swing.

Una forma más de perder

Cuando el jugador alcance 100 tiros en un solo campo, en la pantalla aparecerá un mensaje de fin de juego, y el juego se terminará. En pocas palabras, usted habrá quedado descalificado.

Suggerimenti utili

Ecco un ultimo consiglio per il giocatore che è veramente determinato a vincere.

- Le mazze di ferro sono adatte a tiri da luoghi ricoperti di erba lunga (rough).
- Usate le vostre mazze di legno per battere la palla dal "tee-off".
- Usate le vostre mazze di ferro per battere la palla dalla "fairway" quando siete solo a un tiro dal green.
- Studiate attentamente la configurazione del putt prima di eseguire la battuta.

Un modo in più per perdere

Quando un giocatore esegue più di 100 tiri per un singolo percorso, sullo schermo apparirà un messaggio di fine gioco e il gioco si conclude. In sostanza, siete stati squalificati.

Tips på vägen

Här följer slutligen några råd till spelaren som verkligen vill gå in för att bli så bra som möjligt.

- Det är bäst att använda en järnklubba om bollen hamnar i högt gräs (ruffen).
- Använda en träklubba vid utslaget (tee-off), då går bollen längre.
- Använda en järnklubba när du befinner dig bara ett slag från greenen.
- När du är på greenen: studera banans lutning och gräsbeskaffenhet noga innan du puttar.

Ytterligare ett sätt att förlora

När en spelare behöver över 100 slag för att gå igenom en bana kommer meddelandet Game Over (spelet är slut) att dyka upp på skärmen, och det går inte att fortsätta samma spel. Du har kort och gott blivit diskvalificerad.

HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS SYSTEM.

For Proper Usage

① Do not get wet!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benziol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

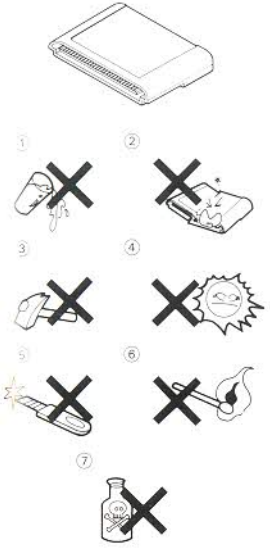
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGES

Mega Drive/Genesis Cartridge är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet i lägg tillbaka spelet i fodralet.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan