

**Having Problems?
Why not call our
helpline on:
021 326 6418**

The line is open Monday to Friday between
9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to
respond to any query you may have.

**PLEASE NOTE: Only Kixx XL additional
courses will operate with this version of Links.
Courses will become available
from early 1994.**



KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311

LINKS

The Challenge of Golf

PLAYER MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this
game are incorporated within this product.

AMIGA USERS PLEASE NOTE: Owners of machines with more than 1Mb of memory may experience prolonged initial loading times (up to 20 minutes on floppy based machines). This is necessary as all graphics are loaded into memory to give the fastest re-draw time possible during the game (however re-draw time from floppy based machines could be as much as two minutes).

Playing Links from Floppy Disk (Amiga only)

- * Insert disk 1 in internal floppy drive.
- * Insert disk 2 in external floppy drive.
- * Turn on your system.
- * The game will load and run automatically.

Installing LINKS On Your Hard Drive

Important Note: LINKS will only operate if properly installed. Read this section.

- * LINKS must be installed on a hard drive and requires approximately 1.9 megabytes of free space. LINKS is not copy protected.
- * You should use the INSTALL program to load LINKS onto your hard drive.
- * INSTALL will create a subdirectory called "LINKS" and copy all files from the floppy disks into the LINKS subdirectory.
PC Only - It then appends the three course files (TORREY 1,2,3) together into one file called **TORREY_P.CRS**.
AMIGA Only - The course included is Bountiful.

Running the INSTALL program

1. Insert DISK 1 in the drive you wish to install from.

Amiga only

2. From the Workbench.
 - a) Double click on LINKS1 Icon.
 - b) Double click on LINKS INSTALL Icon.
3. Follow the instructions on the screen to complete installation.

PC Only

2. Type the drive letter followed by a colon (:) and press ENTER. (e.g. A: [ENTER]).
3. Type INSTALL and press ENTER.
4. Follow the instructions on the screen to complete installation.

IMPORTANT NOTE: LINKS requires 530k of free memory at runtime to operate properly.

Alternative Installation Methods

Amiga - If the INSTALL program fails to operate properly, you may install **LINKS** manually from the CLI as follows:

Step 1. Change directories to the drive on which you wish to install LINKS

Step 2. Insert the LINKS Disk 1 into drive DF0:.

Step 3. Type: **COPY DF0:LINKS TO LINKS ALL** [ENTER]

Step 4. Repeat Steps 2 & 3 with Disk 2.

PC ONLY

If the INSTALL program fails to operate properly, you may install LINKS manually as follows:

Step 1. Create a Subdirectory called LINKS.

Type: **MD\LINKS** [ENTER]

Step 2. Copy all files from each disk, **in order**, into the **LINKS** directory.

a) Type: **CD\LINKS** [ENTER]

b) Insert DISK 1 into your A or B drive

c) Type: **COPY A:.* [ENTER]** (use B:.* for the B drive).

d) Repeat step b) & c) above for all remaining disks in order. (2,3,4 etc.)

Step 3. Append the three files called **TORREY1**, **TORREY2**, and **TORREY3** together into one file called **TORREY_P.CRS** by doing the following:

Type: **COPY TORREY? /B TORREY_P.CRS** [ENTER]

Step 4. After making sure LINKS plays correctly, you may delete the three files called **TORREY1**, **TORREY2**, and **TORREY3**.

Type: **DEL TORREY1** [ENTER] (Changing number for the other 2 files).

Memory Usage

LINKS requires at least 1 meg (Amiga) or 640k (PC) to operate. If you have extra memory, LINKS can use this memory to pre-load course data, graphics and sound. This will save loading time and can significantly increase drawing speed and speed of play.

Using a Mouse

Most actions are performed using the left mouse button. In some cases, double clicking on a selection may be substituted for pressing the OK button.
PC Only - A mouse is strongly recommended for use with LINKS. Your mouse driver must be installed before you start LINKS.
IMPORTANT NOTE: Mouse driver must be compatible with Microsoft 6.00 mouse driver.

Using a Keyboard or Joystick

LINKS can be played with a joystick or with keyboard only. If a mouse is not detected, the keyboard is setup to imitate the mouse as follows:

1. Move the mouse cursor using the cursor keys or **I,J,L,M**.
2. Simulate Left Button using **ENTER**, **5** or **K**
3. Simulate Right Button using **SPACE** or **INSERT (Ins)**

If a mouse is not detected but a joystick is detected, the joystick will be set up to imitate the mouse as follows:

1. Moving the stick will move the cursor arrow,
2. Joystick Left Button = Mouse Left Button.
3. Joystick Right Button = Mouse Right Button.

START Section - Running LINKS

To start LINKS:

1. Type: **CD LINKS** [ENTER] (Amiga.) Type: **CD\LINKS** [ENTER] (PC)
2. Type: **LINKS** [ENTER]

(AMIGA -To start LINKS from the Workbench:

1. Double-click on the LINKS Drawer
2. Double-click on the LINKS Icon)

PC ONLY - The first time you start LINKS, you'll see the Sound/Memory Setup Screen. Select the appropriate sound board, then click (EXIT).
The Title Sequence and Credits will appear. If you wish to by pass the title sequence, press the <SPACE BAR>.

Main Selection Screen

After the Title, you will automatically come to the Main Selection Screen. This is essentially your Home Base, and you have several options available:

START- Begin a round of golf.
PRACTICE - Head to the practice area
RESUME - Resume playing a previously saved game
PLAYERS - Add a new player or modify an existing player's preferences
SYSTEM - Modify your equipment setup specifications
INFO - Review Update Information on this version of LINKS
EXIT - Exit LINKS and return to the system.

BEGINNING A ROUND OF GOLF

While in the Main Selection Screen, move the cursor over the START box and click on the left button.
Selecting a Course to Play
Choose a course from the COURSE LIST, then click (OK). LINKS comes with one Championship Course, Torrey Pines (PC) or Bountiful - Utah (Amiga). Additional courses may soon be available.

Selecting the Players

Only players whose names are on the GAME LIST will participate in the round about to be played. Players are added to the GAME LIST by choosing (clicking on) names from the PLAYER FILE. With the system, it is **only** necessary to enter a player's name and preferences once. You can have as many players as you wish in the PLAYER FILE and then select up to 8 to participate in the upcoming round. If your name is not in the PLAYER FILE, click on the ADD box. This will bring up the ADD PLAYER screen. Simply type your name and press ENTER. Notice that your preferences have been highlighted in yellow. If you wish to change them, you **can do so**

by clicking on the appropriate box. (Refer to the PLAYERS Section for more information on ADDING and MODIFYING players and preferences.) When your GAME LIST is complete, click on (OK).
Note: Names can be removed from the GAME LIST by clicking on them.

Selecting Number of Holes, Tees and Play Levels

The last screen to appear before you tee off is called the READY TO PLAY screen. Here you can choose to play 18 holes or the Front or Back 9. You are also given the opportunity to temporarily change your preferences. You can have a different playing level and different tees for this round if you choose. Simply click on the appropriate boxes and when all is READY, click on (OK).
Note: LEVEL refers to either PROFESSIONAL, AMateur, or BEGinner. On the PRO level, swing timing is very critical, but you can obtain the greatest distance. AMateur is not as demanding on timing, but your distance is decreased approximately 10%. The Beginner level is the most forgiving for bad timing, but is about 20% short of the PRO level on distance. The beginners level, which also has no wind effect, was designed for children. Serious golfers should use Amateur or Pro levels.

Please refer to the PLAYERS Section for instructions on how to make permanent preference changes.
On the Tee
The course is in great shape, fairways lush and green. You select your driver (ignoring your buddy's wise crack)... take a practice swing ... and drive one right down the middle!

The Swing Panel

The panel at the lower part of the screen is called the Swing Panel and its various features are defined on the following pages.
SWING

Clicking on this button will swing the club. The swing must be performed in the following manner to produce a good stroke.

Step 1. Move the cursor over the word **SWING**.

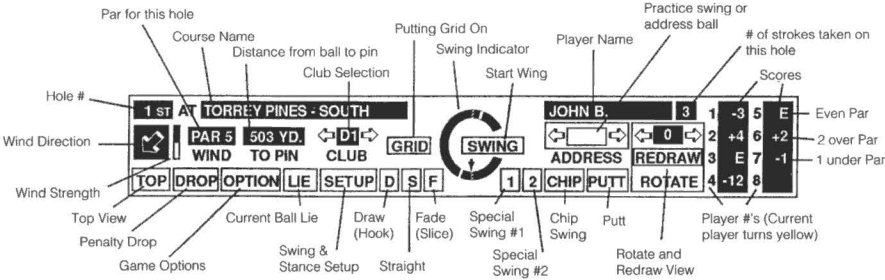
Step 2. Press and hold the left mouse button. **This starts the swing.**

Step 3. Release the button when the indicator reaches the top. **This sets the power level for the stroke.** (A yellow line will mark the point of release.)

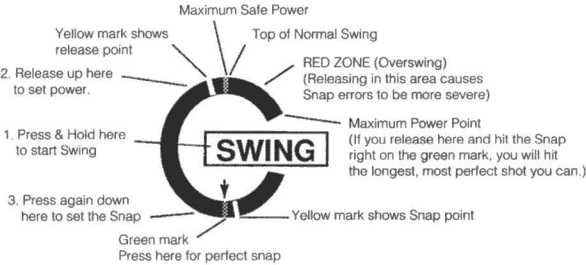
Step 4. Press the left button again when the indicator reaches the bottom green mark. **This is called the snap.** If the snap occurs exactly at the green mark, you have hit a perfectly timed shot. (A yellow line will mark the point of your snap.)

The swing sequence is **PRESS & HOLD - RELEASE - PRESS**

The Swing Panel



Swing Indicator



ADDRESS

The Address feature lets you back away from the ball to take practice swings. Click on the left arrow to move away from the ball. Click on the right arrow to address the ball.
Note: If you are just beginning to play for the first time, back away and take a few practice swings.

MISSING THE MARK

If you miss the mark on the Snap, an error is introduced. The further you miss, the greater the error and the worse the shot. On Beginner and Amateur levels, the errors are less severe than on Professional.

OVERSWING

During the backswing, power level continues to increase until it reaches its maximum just before the indicator starts back down. If you release the button at this point, you will achieve maximum power and therefore maximum distance. There is a catch, however. The Red Zone at the top of the indicator is called the Overswing area. If you release in this area, be prepared to pay a heavier price if you miss the green mark at the bottom. The higher you reach for that extra power, the more severe the error if you miss the mark.

CLUB Selection

You are allowed 13 clubs plus the putter in your bag. The small window above the word CLUB indicates your current club selection. Click on the left or right arrows to change clubs.

Note: Changing clubs has no effect when you are putting.

CLUB Distances

DRIVER 1	(D1)	275 yds	(Low loft - 9.5 degree loft)		
DRIVER 2	(D2)	275 yds	(High loft - 12 degree loft)		
2 WOOD	(2W)	260 yds		3 WOOD	(3W) 250 yds
4 WOOD	(4W)	235 yds		5 WOOD	(5W) 215 yds
6 WOOD	(6W)	200 yd		7 WOOD	(7W) 190 yds
1 IRON	(1I)	235 yds		2 IRON	(2I) 220 yds
3 IRON	(3I)	205 yds		4 IRON	(4I) 195 yds
5 IRON	(5I)	185 yds		6 IRON	(6I) 172 yds
7 IRON	(7I)	160 yds		8 IRON	(8I) 148 yds
9 IRON	(9I)	135 yds			
Pitching Wedge	(PW)	120 yds		Sand Wedge	(SW) 90 yds
Loft Wedge	(LW)	70 yds			

Distances are based on the following:
Ball hit from a tee, landing and rolling on fairway, no wind, normal power (Top green mark), perfect Snap, Pro Level.

Aiming Your Shot

LINKS automatically aligns you to 2 degrees left of the pin. Even if you have a blind shot (where you can't see the pin) you can be certain that the green is straight in front of you. The DIRECTION you are aiming is indicated by a red and white pole called the **Marker**.
You may control the **Marker** as follows:
To Turn The Marker On And Off, move the cursor into the viewing window and press the right button.
To re-position The Marker, move the cursor arrow to a new location and press the left button.

Type of Swings (D,S,F,I,2,CHIP)

You can have up to 6 different types of swing for each club in your bag except the putter. Although the swing types have been pre-defined, you can change any of them at any time during play or practice. You should only make changes if you know what you are doing. (Refer to SETUP) Below is a description of the various types of swings. The swing type is selected by clicking on the appropriate box on the Swing Panel.

(D)	Draw - A slight hook (ball moves to the left)
(S)	Straight - A straight shot
(F)	Fade - A slight slice (Ball moves to the right)
(I)	Custom shot to be setup by the player. Currently set to Straight.
(2)	Same as 1
(CHIP)	Chip Shot - Straight

Chipping

When you are close enough to CHIP, LINKS will give you that option automatically. Chipping gives you a shorter, more controlled shot. The SWING INDICATOR for the CHIP is different than for FULL SWING. First time players should have practice chipping on the Driving Range or Practice Green or use the Mulligan option to practice on the course.

Putting

Once you are on the green, LINKS will select your putter automatically. The putter swing is different than other swings. It is not necessary to press the button the second time (at the snap point). First time players should go to the Practice Green or use the Mulligan option to practice putting. Use the GRID option to lay a non-obtrusive grid on the green to help you determine an accurate read.

Post-Shot Panel Options, Instant Replay & Mulligans

After you have made a shot, the Post Shot Panel will appear. The panel displays information about the shot just made, where the ball came to rest, and who's next to hit. From this point you can choose one of the following options:

1. **CONTINUE** - Continue on to your next shot or to the next player.
2. **MULLIGAN** - Play another shot from the same location. (Mulligans are recorded and displayed on the score card.)
3. **GIMME** - If a player is within the GIMME distance to the hole, you are given the option of taking a stroke and accepting your next putt as automatically made. - Amiga only
4. **INSTANT REPLAYS**
FORWARD - View an instant replay of your last shot from above and to the right of the normal position.
REVERSE - View an instant replay of your last shot from the reverse angle (looking back towards your hitting position).

Ball in Hazard

If you hit your ball into a hazard, you will be penalised one stroke and will be given two options - REHIT or DROP.
REHIT - Places your ball at the point of your last shot.
DROP - Places your ball at the point where it crossed into the hazard. LINKS will then allow you to move the ball anywhere you choose. However, the USGA Rules state that you can back up from this point as far as you wish, but it must be straight line with the pin. NOTE: All brown areas and all water on the course are hazards.

Ball Out of Bounds

If your ball lands O.B. (Over fences, off the course, etc.), you will be penalised one stroke and will have to REHIT from the original position.

GRID

When you click on the GRID box, a light green grid will be placed over the ground to assist in reading the terrain. The GRID can be used anywhere on the course.

ROTATE

If you find yourself directly behind a tree or other obstruction, you can turn left or right using the ROTATE function. Click on the left or right arrows in the ROTATE Box. The window displays the degrees of rotation relative to the pin direction. When you reach the desired angle, click on the REDRAW Box.

TOP VIEW

Activating this option will show you a top-view of the current hole and indicate the positions of all players (Amiga). In the PC version a flashing ball indicates the position of the current player.

DROP

Clicking on this box will allow you to pick up your ball and move it to a new location. This is called a drop and you will be penalised one stroke unless your ball is on the cart path. LINKS will allow you to move the ball anywhere you choose, but the USGA Rules of Golf state that you must "drop" it within two club lengths of the original spot (but no closer to the hole) or you can back up (straight away from the pin) as far as you want. In the case of the cart path, you must drop within one club length of the edge of the cart path, no closer to the hole.
Note: If you hit your ball into a hazard, you will automatically receive a stroke penalty and be given the option to rehit or take a drop.

LIE

Clicking on this box will show the current lie of the ball.

SETUP

Clicking on this box brings up the Swing Setup Panel. Here you are able to adjust swing plane, stance, ball position, and club face. Every club (except the putter) has six swing types (setups) assigned to it (D,S,F,I,2, & CHIP). An explanation of the physics of hitting the ball and ball flight dynamics is outside the scope of this game or manual. We have included these parameters to allow the advanced golfer to make changes that may more closely approximate his own "real" game.
IF YOU DO NOT KNOW WHAT YOU ARE DOING, DO NOT CHANGE THESE SETTINGS

If you want to experiment, set up a separate player and go to the driving range. There you will be able to make changes and see their effects. When you're finished, you can delete the experimental player from the Player File. Changing every setup is significant effort since there are 20 clubs with 6 swing types for each, or 120 settings.

Note: Stance has no real effect on the ball in LINKS. Open or closed stance was included to help give the player the look and feel of his/her actual setup.

WIND INDICATOR

The Wind Direction Indicator is the green(Amiga) or yellow (PC) arrow at the far left edge of the Swing Panel. When the arrow is pointing down, the wind is blowing towards you. Just to the right is the Wind Strength Indicator. A full yellow bar represents a wind velocity of approximately 30mph. Wind fluctuations affect the ball while it is in flight.

Note: Beginner Level players are unaffected by wind.

OPTIONS

Clicking on the OPTIONS box brings up the **Game Options Panel**. The following options are available:

Quit Game Click here to end the game and return to the Main Selection Screen.

Save Game Click here to SAVE a game in progress.

Sounds Click on the sound boxes to switch various sounds on or off. If you have a slow machine, turning the sounds off may help the game play better.

DRAWING DETAIL

Clicking on these boxes will change the level of detail for drawing the terrain. MAXIMUM detail requires the longest drawing time, but looks the best. We suggest you experiment with the various combinations to find which ones work best for your speed of machine. We suggest MAX, MED, MIN for Close, Mid, Far respectively.

If your machine is quite slow, you may try MAX, MIN, MIN or MED, MIN, MIN. If you have a fast machine, you may want to try MAX ,MAX, MED or even MAX, MAX, MAX.

EXIT

Click here to return to the Swing Panel.

OTHER GAME FEATURES

Hitting From Rough or Sand

Shots hit from the rough or sand will require approximately one extra club to achieve the same distance as those hit from the fairway. Shots from the rough will also have reduced backspin. Shots from the sand have somewhat greater backspin.

Next Player

LINKS shows which player is up next before the scene is drawn so the player can get ready. LINKS uses the Honour System and Who's Farthest Out for tee-off and shot order.

Scorecard and Scorecard Printout

At the completion of a hole, all players having finished, LINKS will display the Scorecard for your review. After you've finished playing a round, you'll be given an opportunity to print out your Scorecard. Make sure your printer is plugged in (LPT1 - on PC) and is on line.

Saving a Game In Progress

You can save a game in progress and resume playing at a later time. Simply click on the OPTIONS box in the Swing Panel and then select SAVE GAME. To resume a game, choose RESUME from the Main Selection Screen.

Quitting A Game

You can terminate play at any time by clicking on OPTIONS at the Swing Panel and then selecting QUIT GAME.

PRACTICE Section

LINKS contains a practice area where you can work on your driving, chipping and putting. Simply follow these steps:

1. Select PRACTICE from the Main Selection Screen.
2. Select the PLAYER that is practicing. (The program needs to know which PLAYER FILE to update in case changes are made to swing setups.)
3. Select DRIVING RANGE or PUTTING AND CHIPPING GREEN.

DRIVING RANGE

While at the Range, you have access to all normal swing parameters (i.e. CLUB, ADDRESS, SETUP, SWING types). In addition there are options to do the following:

Go to Chip and Putt Move to the Putting and Chipping Green.

Select Player Change the Player that is practicing.

Cancel Return to the Main Selection Screen.

PUTTING AND CHIPPING GREEN

At the practice green, you also have access to all normal swing parameters. In addition you have the ability to change the pin (hole) position and your practice position. The following options are available:

Change Position - Change the position of the pin or the golfer. Clicking on this box will bring up a **Top View** of the practice area with both positions shown as flashing dots. You can choose **CHANGE PIN Position** or **Change Practice Position**. In either case, a small icon will appear. Simply move the mouse until the icon is in the desired position and press the left button. When you're happy with the new position(s) , click on (OK). Click (CANCEL) if you decide not to make any changes.

Move to Last Ball - Moves you up to the last ball hit and makes that your practice position.

Otherwise, you will continue to hit from the same position until you select Change Position as described above.

Go to Driving Range - Move to the Practice Range.

Select Player - Change the Player that is practicing.

Cancel - Return to the Main Selection Screen.

RESUME Section

This option allows you to resume a game that has been previously saved. Clicking on RESUME brings up a list of GAMES ON FILE. Simply select the game you want and click (OK).

Note: If you wish to continue play on another machine, you will have to copy the GAME FILE (.GAM) as well as the appropriate PLAYER FILES (.PLR) and COURSE FILE (.CRS) to the other machine.

PLAYERS Section

This option lets you build and modify your list of potential Players. When a name is added to the list, a file is created for that Player that contains his or her preferences for Level, Tees, and Clubs. Clicking on PLAYERS brings up the Add/Modify Screen. The following options are available:

Add Player

To add a player to the PLAYER LIST, simply type in the new name and press [ENTER] or click on SAVE PLAYER DATA.

Modify Player

To modify an existing Player's preferences, simply highlight (click on) the name in the PLAYER LIST. The current preferences for that Player will be shown in yellow. To make changes, simply click on the desired box. If you wish to change your selection of clubs, first de-select the ones you don't want, then click on the desired clubs.

IMPORTANT NOTE: ONLY 13 CLUBS CAN BE SELECTED AT ONE TIME.

Delete Player

To delete an existing Player from the list, highlight the players name (click on it), then click on DELETE PLAYER.

Use default settings

Click on this box to restore all preferences to the default values.

Note: This will not return club setups to the default values. If you want to do this, simply delete your current player and create a new player of the same name. Standard club setups are installed when a new player is added.

Exit (ESC)

Click here when you're done adding or modifying Players. All changes will be saved to disk when you EXIT.

SYSTEM Setup section (Amiga)

This option allows you to set up your system to use various default settings.

Gimme This allows you to set the maximum distance from the hole within which the next putt may be conceded as automatically made.

Mulligan Enables/disables the Post Shot Panel mulligan option.

Mouse Speed This allows you to set the mouse pointer speed relative to the mouse movement.

Sound Option You can use SOUND OPTIONS to turn off some or all of the sounds used during game.

SYSTEM Setup Section (PC)

This option allows you to set up your system to use various sound boards and to use extended or expanded memory if it is available.

Sound Boards

If you have one of the listed boards or adapters installed on your system, you can play digitized sound through your board. Simply highlight the appropriate box. Highlight **Real Sound** if you have no board.

Note: If your SoundBlaster doesn't work, refer to the Trouble Shooting Section of this manual for instructions on changing the SoundBlaster setup.

Sound Options

If you have a slow machine, you may find that the graphics slow down excessively when sound is playing. If so, you can use SOUND OPTIONS to turn off some or all of the sounds.

Extra Memory

LINKS is designed to use extended or expanded memory (if available) for pre-loading data, graphics, and sound. This will significantly decrease the time it takes to draw the scene. If memory is available for pre-loading, the memory box will display YES. Otherwise the memory box will display NO. Just because the memory is installed in your machine does not mean it is available. If you have extended memory for example, you must have a memory manager. One such manager is called HIMEM.SYS which should be installed in your CONFIG.SYS file. HIMEM is a program from Microsoft and we have included it along with **LINKS**. If you do not currently have a memory manager, but have more than 640k of memory in your machine, you may want to use HIMEM to manage it. Copy HIMEM.SYS from the LINKS directory to the root directory of your hard drive.

Add the following line to your CONFIG.SYS file:

DEVICE = CHIMEM.SYS (C: is the hard drive letter designation)

Now re-boot your computer (CNTRL-ALT-DEL).

WARNING: If you are unsure how to modify your CONFIG.SYS file, refer to your DOS manual or obtain some help from someone who knows how to modify the CONFIG.SYS file, otherwise you might mess up your machine's configuration.

IMPORTANT NOTE; HIMEM requires DOS 3.0 or higher. EMS must be LIM4.0 and XMS must be XMS 2.0

Disk Caching

If you have Disk Caching software installed on your system, it may already be using some or all of your extra memory. In such a case, **LINKS** would not be able to use the memory already set up as a cache.

You may want to reduce the amount to the cache system and leave it as free memory. **LINKS** will then be able to use it for pre-loading.

INFO SECTION

Select this option to review current program update information that may not be contained in this manual.

EXIT SECTION

EXIT and return to DOS.

Trouble Shooting

The following are answers to commonly asked questions about **LINKS**. If you are experiencing problems not covered in this section, please review the manual thoroughly. Also check the Program Update Information File by selecting INFO from the Main Selection Screen. Hints and other information may be added to this file after this manual is printed. If you're still having trouble, call the US Gold helpline on 021-326-6418.

1. How can I reduce the time it takes to draw the screen?

- The most beneficial effect will be to add extra memory to your system. Even if you have 250k of free extra memory, you will see a dramatic increase in drawing speed due primarily to pre-loading of objects, data and sound. One meg of extra memory is relatively inexpensive. Check with your favourite dealer for help in adding memory to your computer.
(Note: Refer to the SYSTEM Setup Section for more information.)
- The next beneficial thing you can do is to change the drawing detail. Refer to the DRAWING DETAIL section under OPTIONS on page 12 for more information.
- Get a faster machine. An Amiga 3000 or an Amiga 2000 with an accelerator card with 2 or 3 meg of memory is a great configuration. Screen redraws should be in the range of 10 seconds.

2. I want to change my player so that I can play from the Blue Tees rather than the Whites.

- When the Ready To Play Screen appears click on the Blue Tee Box for your player. This change will be in effect during the current game only.
- To make a permanent change to your player preferences, select PLAYERS from the Main Selection Screen. Then select your player from the Player List and click on the Blue Tee box. Then click on Exit. The Blue Tee preference will be entered in your permanent Player file.

3. When I try to add more than 13 clubs to my bag in the Player Setup Screen, it won't allow me to do so.

13 clubs plus putter are the maximum allowed. You must de-select a club (by clicking on it) before you can select another.

4. My shots seem to always go to the right (or left) even though I hit the bottom mark on the swing indicator perfectly?

- Make sure you've selected S for straight shot.
- Choose SETUP from the Swing Panel and adjust your swing plane to straight and your club face to square. Do this by clicking on the word SWING PLANE and on the word CLUB FACE.
Note: Club Setup is for the advanced player that is familiar with the physics of golf. Refer to the section on SETUP, for more information.

5. My player sometimes stands for a long time after the ball is hit, without moving. What is wrong?

Some of the terrain in **LINKS** is quite steep and often the ball will continue to roll until it reaches a level spot. The player will stand in the follow-thru position until the ball comes to rest.

6. I don't have any sound. Why not?

Select OPTIONS from the Swing Panel or SYSTEM from the Main Selection Screen and turn the sounds ON. (Changes made in the Options Panel are for the current round only.)

7. My program keeps crashing. What is wrong?

You may have memory problems. Please refer to the Program Update Information in the INFO Section of **LINKS** for more help.

8. The INSTALL program doesn't work.

Use the Alternate Installation Method. See the first page of this manual.

9. LINKS says I don't have enough memory to run, but I have 1 meg or greater.

You may have some other programs taking up memory. Quit as many other programs as you can and try again. If **LINKS** still won't work, try rebooting and pressing CTRL-D during startup. This may abort some programs started automatically at bootup. This may leave you without a workbench screen. If so, use the CLI startup instructions explained on page 1 of this manual.

10. LINKS doesn't seem to pre-load enough course data into my extra ram.

Your memory may be too fragmented or taken by other programs. Try the solutions explained under problem 9 above.

11. My game slows down when sound is playing, what should I do?

- Turn off some of the sounds (Select OPTIONS in Swing Panel or SYSTEM in Main Selection Screen).
Option changes are temporary, SYSTEM changes are permanent.
- Get a faster computer.

12. My SOUND BLASTER doesn't work.

LINKS assumes the normal default base address and interrupt number for the Sound Blaster setup. (Base address = 220H and interrupt number for the Sound Blaster setup. (Base address = 220H and interrupt#3). If your Sound Blaster does not work with **LINKS**, you may have different settings. Refer to your Sound Blaster documentation to determine what your settings are. You may have to run a program called TEST-SBC.EXE which comes with your Sound Blaster. If your settings are different than those shown above, run the utility program called SETBLAST.EXE which comes with **LINKS**. You will be asked to enter the Base Address and Interrupt Number for your card.

Note: If you delete your LINKS.CFG file or anytime you install **LINKS**, you will have to re-run SETBLAST.EXE

13. I copied all the files from the program disk to my LINKS directory, but the program won't run.

You must INSTALL.BAT program to install **LINKS** onto your hard drive properly. See the first page of this manual for instructions.

14. The INSTALL program doesn't work.

Use the **Alternate Installation Method**. See the first page of this manual.

Championship Course Disks & Upgrades

Additional Championship Courses may soon be available for **LINKS**. Contact your dealer for availability.

Copyright © 1990 ACCESS Software, Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3311. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

AVERTISSEMENT A L'ATTENTION DES UTILISATEURS D'AMIGA: si vous avez une machine de plus d'1 Mo, il se peut que votre jeu mette un certain temps à se charger (jusqu'à 2 minutes sur certaines machines utilisant des disquettes). Cela est dû au chargement des graphiques dans la mémoire, pour permettre un retraçage le plus rapide possible en cours de jeu (cette opération peut cependant prendre jusqu'à deux minutes sur ces machines fonctionnant avec disquettes).

Pour jouer à Links à partir d'une disquette (Amiga seulement)

- * Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes interne.
- * Insérez la disquette 2 dans l'un des lecteurs externes.
- * Allumez votre machine.
- * Le jeu se charge et s'exécute automatiquement.

Installation de LINKS sur votre disque dur

Remarque importante : LINKS ne fonctionne que s'il est installé correctement. Lisez attentivement les instructions ci-dessous.

- * LINKS doit être installé sur disque dur et requiert environ 1,9 Mo de mémoire libre. Le jeu n'est pas protégé en écriture.
- * Utilisez le programme INSTALL pour installer LINKS sur votre disque dur.
- * INSTALL crée un sous-répertoire "LINKS" où il copie tous les fichiers des disquettes.
PC seulement : le programme réunit ensuite les trois fichiers de parcours (TORREY 1,2,3) dans un seul fichier appelé **TORREY_P.CRS**.

AMIGA seulement - le nouveau parcours s'appelle Bountiful.

Exécution du programme INSTALL

1. Insérez la disquette DISK 1 dans l'unité à partir de laquelle vous souhaitez installer le jeu.

Amiga seulement

2. A partir du Workbench.
 - a) Double-cliquez sur l'icône LINKS1.
 - b) Double-cliquez sur l'icône LINKSINSTALL.
3. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'installation.

PC seulement

2. Tapez la lettre du lecteur utilisé suivie de deux-points (:) et appuyez sur ENTREE. (e.g. A:[Entrée]).
3. Tapez INSTALL et appuyez sur ENTREE.
4. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'installation.

REMARQUE IMPORTANTE : LINKS requiert 530 Ko de mémoire libre pour fonctionner correctement.

Autres méthodes d'installation

Amiga : si le programme INSTALL ne fonctionne pas correctement, vous pouvez installer LINKS manuellement à partir du CLI, comme suit:

- Étape 1.** Placez les répertoires dans le lecteur dans lequel vous souhaitez installer LINKS
- Étape 2.** Insérez la disquette LINKS dans le lecteur DF0:.
- Étape 3.** Tapez: **COPY DF0:LINKS TO LINKS ALL** [Entrée]
- Étape 4.** Répétez les étapes 2 & 3 avec le disque Disk 2.

PC SEULEMENT

Si le programme INSTALL ne fonctionne pas correctement, vous pouvez installer LINKS manuellement comme suit:

- Étape 1.** Créez un sous-répertoire appelé LINKS.
Tapez: **MD\LINKS** [Entrée]
- Étape 2.** Copiez tous les fichiers de chaque disquette, **dans l'ordre**, vers le répertoire **LINKS**.
 - a) Tapez: **CD\LINKS** [Entrée]
 - b) Insérez la disquette DISK 1 dans votre unité A ou B
 - c) Tapez: **COPY A:*. * [Entrée]** (utilisez B: *. * pour l'unité B).
 - d) Répétez les étapes b) & c) ci-dessus pour toutes les disquettes restantes, dans l'ordre. (2,3, 4, etc.)
- Étape 3.** Rassemblez les trois fichiers appelés **TORREY1**, **TORREY2** et **TORREY3** en un seul fichier appelé **TORREY_P.CRS** en procédant comme suit :
Tapez : **COPY TORREY? /B TORREY_P.CRS** [Entrée]

Etape 4. Après vous être assuré que LINKS fonctionne normalement, vous pouvez effacer les trois fichiers appelés **TORREY1, TORREY2 et TORREY3.**
Tapez : **DEL TORREY1** [Entrée] (changez les noms des deux autres fichiers).

Utilisation de la mémoire
LINKS requiert au moins 1 Mo (Amiga) ou 640 Ko (PC) pour fonctionner. Si vous disposez de mémoire supplémentaire, LINKS peut utiliser cette mémoire pour précharger des données de parcours, de graphiques et de son. Vous gagnerez ainsi du temps pour charger et pourrez accroître votre vitesse de traçage et de jeu de façon significative.

Utilisation d’une souris
La plupart des actions de jeu s’exécutent au moyen du bouton gauche de la souris. Dans certains cas, vous pouvez, au lieu de double-cliquer sur une sélection, appuyez sur le bouton OK.
PC seulement : nous vous conseillons fortement d’utiliser une souris avec **LINKS**. Votre gestionnaire de souris doit être installé avant que vous ne commenciez à jouer à **LINKS**.
REMARQUE IMPORTANTE : votre gestionnaire de souris doit être compatible avec le gestionnaire de souris 6.00 de Microsoft.

Utilisation d’un clavier ou d’un joystick
Vous pouvez ne jouer à **LINKS** qu’avec un joystick ou un clavier. Si le programme ne détecte pas de souris, le clavier est réglé pour configurer une souris:
1. Pour déplacer le curseur, utilisez les touches fléchées ou les touches **I, J, L et M**.
2. Simulez le bouton gauche au moyen des touches Entrée, 5 ou K
3. Simulez le bouton droit de la souris en utilisant les touches d’ESPACEMENT et d’INSERTION (INS).
Si le programme ne détecte pas de souris parce que vous avez un joystick, celui-ci est configuré pour imiter la souris et fonctionne comme suit :
1. Basculer le manche du joystick déplace le curseur,
2. Bouton gauche du joystick = bouton gauche de la souris.
3. Bouton droit du joystick = bouton droit de la souris.

DEMARRAGE: pour exécuter LINKS
Pour démarrer LINKS :
1. Tapez: **CD LINKS**[Entrée] (Amiga), **CD/LINKS** [Entrée] (PC)
2. Tapez: **LINKS** [Entrée]
(AMIGA: pour démarrer LINKS à partir du Workbench :
1. Double-cliquez sur le tiroir LINKS
2. Double-cliquez sur l’icône LINKS)

PC SEULEMENT : La première fois que vous démarrez LINKS, vous voyez l’écran de configuration Son/Mémoire. Sélectionnez la carte sonore appropriée puis cliquez sur EXIT (quitter).
La séquence de titre et de remerciements s’affiche. Si vous souhaitez passer la séquence de titre, appuyez sur la <barre d’espacement>.

Ecran principal de sélection
Après le titre, vous accédez automatiquement à l’écran principal de sélection. Cet écran représente une sorte de base, où vous pouvez choisir entre plusieurs options :
START (Démarrage) : pour commencer un parcours.
PRACTICE (Practice) : pour vous rendre au practice
RESUME (Reprise) : pour reprendre un jeu sauvegardé
PLAYERS (Joueurs) : pour ajouter un joueur ou modifier les préférences d’un joueur existant.
SYSTEM (Système) : pour modifier les spécifications de configuration de votre équipement.
INFO (Infos) : pour connaître les informations de mise à jour pour cette version de LINKS.
EXIT (Quitter) : pour quitter LINKS et retourner au système.

DEMARRAGE D’UN PARCOURS DE GOLF
A l’écran principal de sélection, placez le curseur sur la case START et cliquez sur le bouton gauche.
Sélection d’un parcours
Choisissez un parcours sur la liste de parcours, puis cliquez sur OK. LINKS est vendu avec un parcours de championnat,Torrey Pines (PC) ou Bountiful, Utah (Amiga). De nouveaux parcours seront bientôt disponibles.

Sélection de joueurs
Seuls les joueurs dont les noms sont sur la liste de jeu (GAMELIST) participent à la partie qui va démarrer. Pour ajouter un joueur à cette liste, cliquez sur le nom correspondant dans le fichier Joueurs (PLAYERFILE). Avec ce système, il vous suffit d’entrer une seule fois le nom et les préférences d’un joueu. Vous pouvez inscrire autant de joueurs que vous le souhaitez dans le fichier Joueurs, et en sélectionner jusqu’à 8 pour participer à la partie qui se prépare. Si votre nom ne figure pas sur la liste, cliquez sur la case ADD (Ajouter). Pour afficher l’écran ADD PLAYER (Joueurs supplémentaires), tapez simplement votre nom et appuyez sur Entrée. Vous remarquerez que vos préférences sont mises en valeur en jaune. Vous pouvez les modifier en cliquant sur la case appropriée (pour plus d’informations sur l’ajout de participants et la modification de leurs préférences, consultez la section JOUEURS). Votre liste de jeu (GAME LIST) complète, cliquez sur OK.
Remarque : les noms peuvent se retirer de la liste de jeu par un simple clic.

Sélection du nombre de trous, des départs et des niveaux de jeu
READY TO PLAY (Prêt à jouer) est le dernier écran à apparaître avant que vous ne preniez le premier départ. C’est ici que vous choisissez de faire 18 trous, ou seulement les premiers ou les derniers 9 trous. Vous avez également la possibilité de modifier provisoirement vos préférences. Vous pouvez par exemple adopter pour cette partie un niveau de jeu différent ou varier les départs. Il vous suffit de cliquer sur les cases correspondantes et, quand tout est prêt (READY), de cliquer sur OK.
Remarque : LEVEL (Niveau) peut être PROfessionnel, AMateur ou BEG (Débutant). Au niveau PRO, il est primordial d’exécuter un swing parfaitement synchronisé. C’est aussi là que vous pouvez couvrir les distances les plus importantes. Le mode AMateur n’est pas aussi exigeant en ce qui concerne la synchronisation, mais la distance parcourue diminue de 10% environ. Le niveau Débutant est le plus tolérant en ce qui concerne la synchronisation, mais les distances parcourues sont inférieures de quelques 20% à celles du niveau PRO. Le niveau Débutant, qui est par ailleurs à l’abri du vent, a été conçu en pensant particulièrement aux jeunes joueurs. Il est recommandé aux golfeurs plus expérimentés de fréquenter les niveaux PRO et AM.
Veuillez vous reporter à la section JOUEURS pour les instructions concernant les modifications définitives de préférences.

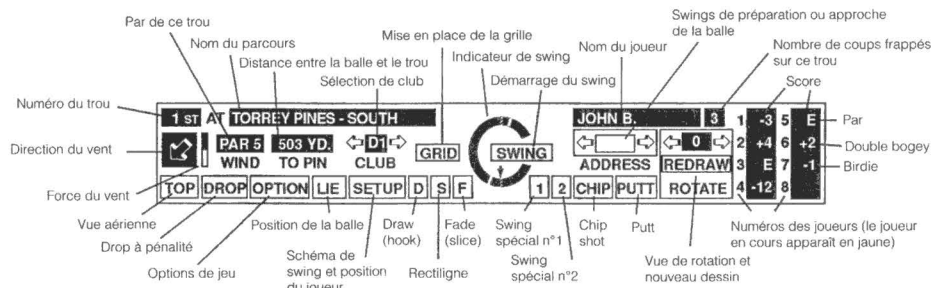
Au départ
Le parcours est resplendissant, avec ses fairways et ses greens luxuriants. Sélectionnez votre driver (en ignorant les plaisanteries un peu vaseuses de votre copain... faites un premier swing de préparation ... et faites atterrir la balle exactement au milieu du fairway !

Le panneau de swing
Le panneau en bas de l’écran s’appelle le panneau de swing. Ses différentes fonctions sont décrites aux pages suivantes.

SWING
En cliquant sur ce bouton, vous faites un swing avec votre club. Pour être efficace, le swing doit être exécuté comme suit :
Etape 1. Placez le curseur sur le mot **SWING**.
Etape 2. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et **maintenez-le enfoncé**. Le swing est amorcé.
Etape 3. **Relâchez le bouton** lorsque l’indicateur atteint le haut. **Cela règle le niveau de puissance de votre coup** (la ligne jaune indique le point où la balle est frappée.)
Etape 4. Appuyez de nouveau sur le bouton gauche quand l’indicateur atteint la marque inférieure verte. **Ce coup s’appelle le snap**. Si le snap se produit exactement à la marque verte, votre coup est parfaitement synchronisé (le point de snap est indiqué par une ligne jaune.)

La séquence de swing est : **Appuyer & Maintenir enfoncé - Relâcher - Appuyer**

Panneau de swing



Indicateur de swing

APPROCHE

La fonction d'approche vous permet de vous éloigner un moment de la balle pour vous entraîner au swing. Cliquez sur la flèche gauche pour reculer par rapport à la balle, sur la flèche droite pour l'approcher. Remarque : si vous jouez pour la première fois, reculez et faites quelques swings d'essai avant de frapper la balle.

Si vous manquez la marque

Si vous manquez la marque de snap, il y a erreur! Plus vous vous éloignez de la marque, plus l'erreur de frappe est importante et plus le coup est mauvais. Aux niveaux Débutant et Amateur, ces erreurs sont moins graves qu'au niveau Professionnel.

OVERSWING

Pendant que vous effectuez votre backswing, le niveau de puissance continue d'augmenter jusqu'à son point maximum, juste avant que le compteur ne commence à redescendre. Si vous relâchez le bouton à ce point précis, vous atteignez un niveau de puissance maximal et donc une distance maximale. Cependant, attention au piège. La zone rouge au-dessus de l'indicateur est la zone d'overswing. Si vous relâchez le bouton dans cette zone, soyez prêt à payer le prix fort si vous manquez la marque verte en bas. Plus vous montez pour gagner en puissance, plus lourdes seront les conséquences si vous manquez la marque.

Sélection du club

Vous avez droit, dans votre sac, à 13 clubs plus le putter. La petite fenêtre au-dessus du mot CLUB indique le club sélectionné. Pour en changer, cliquez sur les flèches gauche ou droite.

Remarque : changer de club n'a aucun effet en cours de putt.

Distance des clubs

DRIVER 1	(D1)	251 m (trajectoire basse - 9,5 degrés)			
DRIVER 2	(D2)	251 m (trajectoire haute - 12 degrés)			
BOIS 2	(2W)	238 m	BOIS 3	(3W)	229 m
BOIS 4	(4W)	215 m	BOIS 5	(5W)	197 m
BOIS 6	(6W)	183 m	BOIS 7	(7W)	174 m
FER 1	(1I)	215 m	FER 2	(2I)	201 m
FER 3	(3I)	187 m	FER 4	(4I)	178 m
FER 5	(5I)	169 m	FER 6	(6I)	157 m
FER 7	(7I)	146 m	FER 8	(8I)	135 m
FER 9	(9I)	123 m			

Pitching Wedge (PW) 110 m Sand Wedge (SW) 82 m

Loft Wedge (LW) 64 m

La distance indiquée est définie comme suit:

distance parcourue par la balle entre le tee de départ et le point où elle s'est immobilisée, sans vent, avec une puissance de frappe moyenne (marque supérieure verte), après un snap parfait, au niveau Pro.

Visée

LINKS vous place automatiquement à 2° à gauche du drapeau. Ainsi, même si vous ne voyez pas le drapeau depuis le départ, vous êtes sûr que le green est juste en face. La DIRECTION dans laquelle vous frappez est indiquée par un piquet rouge et blanc appelé le **Marqueur**.

Le marqueur se dirige comme suit:

Pour activer/désactiver le marqueur, placez le curseur dans la fenêtre de visualisation et appuyez sur le bouton droit.

Pour repositionner le marqueur, placez le curseur fléché à l'endroit voulu et appuyez sur le bouton gauche.

Type de swings (D,S,F,1,2,CHIP)

Il existe jusqu'à 6 différents types de swing pour chaque club que vous portez dans votre sac, mis à part le putter. Ces types de swing ont été définis à l'avance, mais vous pouvez tout de même les modifier en cours de partie ou au practice, à condition de savoir exactement ce que vous faites (voir la section Configuration). Vous trouverez ci-dessous une description des différents types de swing. Pour sélectionner un type de swing, cliquez sur la case correspondante dans le panneau de swing.

- (D) Draw : légère déviation volontaire de la balle vers la gauche
- (S) Droit : trajectoire droite de la balle
- (F) Fade : légère déviation volontaire de la balle vers la droite
- (1) Coup personnalisé à définir par le joueur. Réglé par défaut sur "Droit".
- (2) Idem 1
- (CHIP) Chip Shot : droit

Chip shots

Lorsque vous êtes suffisamment proche de la balle pour faire un chip shot, LINKS vous donne automatiquement cette option. Le chip shot est un coup plus court et plus facile à contrôler. L'indicateur de swing est différent entre le chip shot et le swing de drive. Il est conseillé aux débutants de s'entraîner au préalable au chip shot au practice ou sur le green de practice, ou d'opter pour l'option Mulligan s'ils souhaitent s'entraîner sur le parcours lui-même.

Putt

Une fois sur le green, LINKS sélectionne automatiquement un putter. Ce club est très différent des autres. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur le bouton une deuxième fois (au point de snap). Nous conseillons aux débutants de s'entraîner au préalable sur le green de practice ou d'utiliser l'option Mulligan sur le parcours. Pour obtenir la grille de green pour vous aider à putter, servez-vous de l'option GRID.

Options Panneau "après coup", Répétition instantanée et Mulligan

Une fois que vous avez frappé la balle, le panneau "Après coup" apparaît. Ce panneau affiche des informations sur le coup que vous venez d'effectuer, en vous indiquant l'endroit où s'est arrêtée la balle et le nom du prochain joueur à la frapper. A ce stade, vous avez le choix entre les options suivantes:

1. **CONTINUE** (Continuer) : pour frapper le coup suivant ou passer la main au prochain joueur.
2. **MULLIGAN** (Mulligan) : pour frapper une seconde fois la balle du même endroit. (Les mulligans sont enregistrés et affichés sur la carte de parcours.)
3. **GIMME** (Coup donné) : si un joueur se trouve à une distance suffisamment réduite du trou, vous avez la possibilité de frapper un seul coup puis de considérer votre putt suivant comme automatiquement rentré. - Amiga seulement
4. **INSTANT REPLAYS** (Répétition instantanée)

FORWARD (Avant) : pour revoir votre dernier coup avec une perspective aérienne et décalée vers la droite par rapport à votre position d'origine.

REVERSE (Envers) : pour revoir instantanément votre coup "à l'envers", c'est-à-dire en regardant la scène depuis l'arrivée du coup.

Balle dans un obstacle

Si vous envoyez la balle dans un obstacle, vous avez un coup de pénalité et avez le choix entre deux options:

REHIT (Rejouer) ou **DROP** (dropper la balle).

REHIT (Rejouer) : placez la balle à l'endroit où vous l'avez frappée la dernière fois.

DROP (Dropper) : placez votre balle à l’endroit où elle a rencontré l’obstacle. LINKS vous permet, dans cette situation, de placer la balle où vous le souhaitez. Cependant, selon les règles de la United States Golf Association, vous pouvez reculer autant que vous le voulez, à condition de vous éloigner, en ligne droite, du drapeau.

Remarque: toutes les zones de couleur brune et tous les points d’eau constituent des obstacles.

Balle hors limites
Si votre balle atterrit hors des limites du terrain, vous avez un coup de pénalité et devez “Rejouer” à partir de votre position d’origine.

GRID (GRILLE)
Quand vous cliquez sur la case de Grille, le green se recouvre d’un quadrillage de couleur verte, qui vous aidera à étudier le terrain. Elle peut s’utiliser à n’importe quel endroit du parcours.

ROTATE (ROTATION)
Si vous vous retrouvez juste derrière un arbre ou un autre obstacle, vous pouvez vous déplacer vers la droite ou la gauche à l’aide de l’option Rotation. Cliquez pour cela sur les flèches gauche ou droite de la case ROTATE. La fenêtre affiche le degré de rotation relatif à la direction du drapeau. Lorsque vous avez atteint l’angle désiré, cliquez sur la case REDRAW Box.

TOPVIEW (VUE AERIENNE)
Activer cette option vous fournit une vue aérienne du trou et vous indique la position de tous les joueurs (Amiga). Dans la version PC, une balle clignotante indique le joueur dont c’est le tour.

DROP (DROPPER)
Cliquez sur cette case vous permet de ramasser votre balle pour la changer de place, ce qui s’appelle “dropper la balle”; cette manœuvre vous coûte un coup de pénalité, à moins que votre balle ne se trouve sur le chemin pour chariots. LINKS vous permet de placer la balle où vous le désirez, mais les règles de l’United States Golf Association stipulent que vous devez dropper la balle à deux longueurs de clubs maximum de son point de chute d’origine (sans la rapprocher du trou), ou reculer en ligne droite par rapport au drapeau aussi loin que vous le voulez. Dans le cas où la balle se trouve sur le chemin pour chariots, vous devez la dropper à une longueur de club du chemin sans la rapprocher du trou.

Remarque : si vous envoyez la balle dans un obstacle, vous recevez automatiquement un point de pénalité et avez le choix entre rejouer la balle et la dropper.

LIE (POSITION DE LA BALLE)
En cliquant sur cette case, vous obtenez la position de la balle.

SETUP (SCHEMAS DE SWING)
Cliquez sur cette case pour faire apparaître le panneau de configuration du swing. Ce panneau vous permet de régler le plan du swing, votre position, la position de la balle et la face du club. Chaque club permet d’exécuter six différents types de swing (six schémas) : D,S,F,I,2, & CHIP SHOT. Nous ne nous lancerons pas, dans ce manuel, dans des explications relevant de la physique ou de la dynamique des solides. Les différents types de coups mentionnés ont pour simple but de rendre votre jeu plus proche de la réalité.

SI VOUS N’ETES PAS ABSOLUMENT SUR DE CE QUE VOUS FAITES, NE MODIFIEZ PAS CES REGLAGES
Si vous souhaitez faire des expériences, créez un joueur de plus et rendez-vous au practice. Vous pouvez y expérimenter des gestes différents, étudier leur effet et, quand vous avez terminé, effacer ce joueur du fichier Joueurs. Modifier les paramètres représente beaucoup de travail, car vous disposez de 20 clubs différents comptant chacun 6 types de swing, soit au total 120 réglages.

Remarque : la position du joueur n’a pas ici de conséquence réelle sur la trajectoire de la balle. Les deux options “open” (ouvert) et “closed” (fermé) ont été incluses pour donner au joueur une impression plus réaliste de sa position.

VENT
Le manche à air apparaît sous la forme d’une flèche verte (Amiga) ou jaune (PC) à l’extrémité du panneau de swing. Quand la flèche est pointée vers le bas, cela signifie que vous avez le vent dans le nez. A côté du manche à air se trouve l’anémomètre. Une barre jaune coloriée indique un vent d’environ 50km/h. Les changements de direction du vent affectent la balle lorsqu’elle est en vol.

Remarque : au niveau Débutant, les joueurs n’ont pas à se soucier du vent.

OPTIONS
Cliquer sur la case OPTIONS fait apparaître le **Game Options Panel**. (panneau d’options de jeu). Voici les différentes options disponibles:

Quit Game (Quitter le jeu): Cliquez ici pour mettre fin au jeu et retourner à l’écran principal de sélection (Main Sélection Screen).

Save Game (Sauvegarder le jeu) : Cliquez ici pour sauvegarder un jeu en cours.

Sounds (Sons): Cliquez sur les cases de son pour activer ou désactiver les divers effets sonores. Si votre machine est lente, vous obtiendrez peut-être une meilleure jouabilité.

DETAIL DES DESSINS
En cliquant sur ces cases, vous pouvez changer le niveau de détail du dessin du terrain. Le niveau MAXIMUM demande le plus de temps pour dessiner, mais offre le meilleur résultat. Nous vous conseillons d’essayer les différentes possibilités pour trouver la mieux adaptée à la vitesse de votre machine, de préférence dans l’ordre suivant : MAX, MED, MIN correspondant à Proche, Moyen et loin.

Si votre machine est assez lente, vous pouvez essayer MAX, MIN, MIN ou MED, MIN, MIN. Si votre ordinateur est rapide, essayez MAX, MAX, MED ou même MAX, MAX, MAX.

EXIT (QUITTER-
Cliquez ici pour revenir au panneau de swing

AUTRES CARACTERISTIQUES DU JEU
Frapper depuis le rough ou depuis un bunker
Les coups frappés depuis le rough ou un bunker requièrent, pour parcourir la même distance que depuis le fairway, un club de la catégorie supérieure. Les coups frappés depuis le rough ont par ailleurs un effet de backspin réduit, les coups depuis un bunker ont plus de backspin.

Joueur suivant
Avant de dessiner la scène, LINKS indique le joueur dont c’est le tour, afin que celui-ci puisse se préparer. LINKS applique le système de l’autosurveillance et de Celui Qui est le Plus loin pour ordonner les départs et l’ordre de frappe.

Remplissage et impression de la carte de parcours
Quand tous les joueurs ont terminé un trou, LINKS affiche la carte de parcours pour que vous puissiez l’examiner. Après la partie, vous avez la possibilité d’imprimer votre carte. Vérifiez bien si votre imprimante est branchée (LPT1 sur les PC) et correctement reliée à votre machine.

Sauvegarde du jeu en cours
Vous pouvez sauvegarder votre jeu en cours pour le reprendre plus tard. Cliquez sur la case d’OPTIONS sur le panneau Swing puis sélectionnez SAVEGAME (Sauvegarder un jeu). Pour reprendre un jeu, sélectionnez RESUME (Reprendre) à l’écran principal de sélection (Main Sélection Screen).

Quitter un jeu
Vous pouvez arrêter de jouer quand vous le désirez en cliquant sur OPTIONS au Panneau de swing puis en sélectionnant QUITGAME (Quitter le jeu).

Séance de PRACTICE
LINKS comprend un practice où vous pouvez travailler vos drive, chip shot ou putt. Procédez comme suit:

1. Sélectionnez PRACTICE à l’écran de sélection principal.
2. Sélectionnez le joueur (PLAYER) qui va s’entraîner (le programme doit savoir quel fichier Joueurs mettre à jour pour inclure les changements apportés au réglage de swing.)
3. Sélectionnez DRIVING RANGE ou PUTTING et CHIPPING GREEN.

DRIVING RANGE
Au driving range, vous avez accès aux paramètres de swing normaux (CLUB, ADRESSE, SHEMA, types de SWING), et aux options suivantes:

Chip and Putt (Chip et putt): pour aller au green de chip and putt.

Select Player (Sélectionner un joueur): pour changer de joueur pour l’entraînement.

Cancel (Annuler): pour retourner à l’écran principal de sélection

GREEN DE CHIP AND PUTT
Au green de practice, vous avez également accès aux paramètres classiques de swing. De plus, vous avez la possibilité de changer la position du drapeau ainsi que votre propre position. Voici les options possibles:

Change Position (Changer de position) : pour changer la position du trou ou votre propre position. Cliquer sur cette case fait apparaître le practice en **vue aérienne**, avec les deux éléments indiqués par des points clignotants . Vous pouvez sélectionner **Change Pin Position** (Changer la position du drapeau) ou **Change Practice Position** (Changer la position du joueur). Dans les deux cas, une petite icône apparaît. Positionnez cette icône à l’endroit désiré à l’aide de la souris et appuyez sur le bouton gauche. Lorsque vous êtes satisfait des changements effectués, cliquez sur OK. Si vous changez d’avis, cliquez sur CANCEL (Annuler).

Move to Last Ball (Aller à la dernière balle frappée) : pour vous placer à la dernière balle que vous avez jouée et en faire votre position d’entraînement. Sans cette option, vous continuez à jouer du même endroit jusqu’à ce que vous sélectionniez “Change Position” comme il est décrit ci-dessus.

Go to Driving Range (Aller au practice) :- pour vous rendre au practice.

Select Player (Sélectionner joueur) : pour changer de joueur sur le practice.

Cancel (Annuler) : pour retourner à l'écran de sélection principal.

RESUME Section (Section Reprise):

Cette option vous permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée. Cliquer sur cette option fait apparaître la liste des jeux du fichier (GAMESONFILE). Il vous suffit alors de sélectionner le jeu choisi et de cliquer sur OK.

Remarque : si vous souhaitez continuer à jouer sur une autre machine, vous devez copier le fichier de jeu (GAME FILE) (.GAM) ainsi que les fichiers de joueurs appropriés (PLAYER FILES) (.PLR) et le fichier de parcours (COURSE FILE) (.CRS) sur l'autre machine.

PLAYERS Section (Section Joueurs)

Cette option vous permet de reconstituer votre liste de joueurs potentiels. Si vous ajoutez un nom à la liste, un fichier est créé pour le joueur supplémentaire, avec ses préférences en termes de niveau, de départ et de clubs.

Cliquer sur PLAYERS (Joueurs) affiche l'écran Add/Modify (Ajouter/modifier). Voici les options disponibles:

Add Player (Ajouter un joueur)

Pour ajouter un joueur à la PLAYER LIST, tapez le nom de ce joueur et appuyez sur Entrée, ou cliquez sur SAVE PLAYER DATA (Sauvegarder les données du joueur).

Modify Player (Modifier les préférences d'un joueur)

Pour modifier les préférences d'un joueur existant, cliquez sur son nom pour le mettre en valeur dans la PLAYER LIST. Ses préférences actuelles apparaissent en jaune. Pour effectuer les changements, cliquez sur les cases correspondantes. Pour changer de clubs, désélectionnez au préalable ceux dont vous ne voulez pas, puis cliquez sur les clubs désirés.

REMARQUE IMPORTANTE : VOUS NE POUVEZ SELECTIONNER QUE 13 CLUBS A LA FOIS.

Delete Player (Effacer un joueur)

Pour effacer un joueur de la liste, mettez son nom en valeur en cliquant dessus, puis cliquez sur DELETE PLAYER (Effacer joueur).

Use default settings (Utiliser les réglages par défaut)

Cliquez sur cette case pour restituer les paramètres par défaut.

Remarque : cette option ne rétablit pas les réglages par défaut pour les clubs, pour lesquels il vous suffit d'effacer votre joueur et de le remplacer par un autre joueur du même nom. A l'installation d'un nouveau joueur, celui-ci reçoit automatiquement les réglages standard de clubs.

Exit (Quitter) (touche ESC)

Cliquez ici quand vous avez terminé d'ajouter ou de modifier les joueurs. Tous les changements apportés seront sauvegardés sur disque quand vous quitterez le jeu.

SYSTEM Setup section (section Configuration du système) (Amiga)

Cette option vous permet de configurer votre système pour utiliser divers paramètres par défaut.

Gimme (Coup donné) pour régler la distance maximale entre la balle et le trou pour laquelle le putt est considéré comme réussi.

Mulligan (Mulligan): pour activer/désactiver l'option de mulligan du panneau "Après coup".

Mouse Speed (Vitesse de la souris): pour régler la vitesse du pointeur en fonction du mouvement de la souris.

Sound Option (Option de son): pour activer/désactiver tout ou partie du fond sonore.

SYSTEM Setup Section (PC) (Section Configuration du système)

Cette option vous permet de configurer votre système de manière à utiliser différentes cartes sonores et, le cas échéant, de la mémoire d'extension ou d'expansion.

Sound Boards (Cartes sonores)

Si l'une des cartes ou l'un des adaptateurs énumérés est installé(e) sur votre système, vous pouvez obtenir des sons numérisés. Il vous suffit de mettre en valeur la case correspondante. Si vous n'avez pas de carte, mettez **Real Sound** (son réel) en valeur.

Remarque : si votre SoundBlaster ne fonctionne pas, reportez-vous à la section "Dépannage" de ce manuel pour savoir comment en modifier la configuration.

Sound Options (Options sonores)

Si votre machine est lente, vous trouverez peut-être que les graphiques ralentissent trop quand le son est activé.

Si c'est le cas, SOUND OPTIONS vous permet de désactiver certains des sons, voire leur totalité.

Extra Memory (Mémoire supplémentaire)

LINKS est conçu pour utiliser de la mémoire d'extension ou d'expansion (si vous en avez) pour précharger données, graphiques et sons, ce qui réduit considérablement le temps nécessaire au dessin du décor. Si vous avez de la mémoire disponible pour le préchargement, la case de mémoire affiche YES (Oui). Dans le cas contraire, elle affiche NO (Non). Avoir de la mémoire installée sur votre machine ne veut pas dire qu'elle est disponible. Si vous avez de la mémoire d'extension, il vous faut un gestionnaire de mémoire, comme HIMEM.SYS, installé dans votre fichier CONFIG.SYS. HIMEM est un programme Microsoft que nous avons inclus dans le jeu **LINKS**. Si vous n'avez pas encore de gestionnaire de mémoire mais que vous disposez de plus de 640 Ko sur votre machine, vous pouvez utiliser HIMEM comme gestionnaire. Pour ce faire, copiez HIMEM.SYS du répertoire **LINKS** vers le répertoire racine de votre disque dur.

Ajoutez la ligne suivante à votre fichier CONFIG.SYS :

DEVICE = CHIMEM.SYS (C: désigne le disque dur)

Réinitialisez votre ordinateur (touches de commande + ALT + touche d'effacement).

AVERTISSEMENT : si vous n'êtes pas sûr de la manière de modifier votre fichier CONFIG.SYS, consultez votre manuel DOS ou demandez conseil plutôt que de risquer de bouleverser la configuration de votre machine.

REMARQUE IMPORTANTE : HIMEM requiert DOS 3.0 ou supérieur. EMS doit être LIM4.0 et XMS XMS 2.0.

Disk Caching (Mise en antémémoire de disque)

Si vous avez un logiciel de mise en antémémoire de disque installé sur votre système, il se peut qu'il utilise déjà une partie plus ou moins importante de votre mémoire supplémentaire. Si c'est le cas, **LINKS** ne pourra pas utiliser cette mémoire déjà configurée comme antémémoire.

Vous pouvez réduire la quantité d'antémémoire en en libérant une partie. **LINKS** pourra ensuite l'utiliser pour le préchargement.

INFO SECTION (Section d'information)

Sélectionnez cette option pour visualiser les éventuelles informations sur le programme qui ne se trouveraient pas dans ce manuel.

EXIT SECTION (Section Quitter)

Pour quitter le jeu et retourner au DOS.

Dépannage

Le passage suivant tente d'apporter une réponse aux questions les plus couramment posées à propos du programme **LINKS**. Cependant, si vous rencontrez des problèmes non traités dans cette section, veuillez relire attentivement le manuel. Consultez également le fichier renfermant les dernières informations (Program Update Information File) en sélectionnant INFO à l'écran principal de sélection (il se peut que des conseils ou informations supplémentaires soient ajoutés dans ce fichier après impression de ce manuel).

1. Comment accélérer le processus de traçage de l'écran?

- Le moyen le plus efficace consiste à ajouter de la mémoire à votre système. Même si vous disposez de 250 Ko de mémoire libre supplémentaire, le fait d'ajouter de la mémoire accélérera considérablement le processus de traçage, ralentit par le préchargement d'objets, de données et de sons. Un méga-octet de mémoire est relativement bon marché. Demandez conseil à votre revendeur habituel . (Remarque : pour plus d'informations, reportez-vous à la section "SYSTEMSetup".)
- Ensuite, vous pouvez changer le niveau de détail des dessins. Consultez à ce sujet la section "Détail des dessins" de ce manuel.
- Procurez-vous un ordinateur plus rapide, par exemple un Amiga 3000 ou 2000 doté d'une carte accélératrice de 2 ou 3 Mo de mémoire. Avec une machine d'une telle configuration, vos dessins se tracent en 10 secondes.

2. Je veux changer de joueur pour pouvoir utiliser les départs bleus plutôt que les blancs.

- A l'apparition de l'écran "Ready To Play" (Prêt à jouer), cliquez sur la case de départ bleu correspondant à votre joueur . Le changement n'entre en vigueur qu'à la partie suivante.
- Pour modifier les préférences de vos joueurs de façon permanente, sélectionnez PLAYERS (Joueurs) à l'écran principal de sélection. Sélectionnez ensuite votre joueur dans la liste de joueurs (Player List) et cliquez sur la case de départ bleu. Cliquez ensuite sur Exit (Quitter). La préférence "Départ bleu" (Blue tee) est inscrite dans votre fichier de joueur permanent.

3. A chaque fois que j'essaie d'ajouter des clubs aux 13 déjà présents dans mon sac à l'écran Player Setup (préparation du joueur), on me dit que c'est impossible.

13 clubs plus le putter est le maximum autorisé. Pour sélectionner un club supplémentaire, il vous faut d'abord en désélectionner un (en cliquant dessus).

4. Mes coups dévient toujours vers la droite (ou la gauche), même quand je touche la marque supérieure de l'indicateur de swing exactement comme indiqué ?

- a) Vérifiez si vous avez bien sélectionné S pour "straight shot".
- b) Sélectionnez SETUP au panneau de swing (Swing Panel), cliquez sur SWING PLANE pour régler le plan de votre swing sur "straight" (rectiligne) et sur CLUBFACE pour régler la face de votre club sur "square" (carrée). Remarque : l'écran Club Setup est destiné aux joueurs de niveau avancé rompus aux lois de la physique du golf. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section SETUP.

5. Mes joueurs restent parfois immobiles pendant un long moment après avoir frappé la balle. Comment cela se fait-il ?

Dans LINKS, le terrain est souvent assez abrupt et la balle continue à rouler un certain temps. Le joueur reste immobile jusqu'à ce que sa balle s'immobilise.

6. Je n'obtiens pas de son. Pourquoi ?

Sélectionnez OPTIONS au panneau de swing ou SYSTEM à l'écran principal de sélection et cochez l'option ON (les changements entrés au panneau d'options ne valent que pour le tour en cours.)

7. Mon programme n'arrête pas de tomber en panne. Que faut-il faire ?

Cela peut être dû à une défaillance de mémoire. Veuillez consulter les dernières informations (Program Update Information) dans la section INFO pour connaître la démarche à suivre.

8. Le programme INSTALL ne fonctionne pas.

Servez-vous de la méthode d'installation de remplacement, expliquée en première page de ce manuel.

9. LINKS me dit que je ne dispose pas d'une mémoire suffisante pour exécuter le jeu. Je possède pourtant au moins 1 Mo.

Il se peut que vous ayez d'autres programmes qui consomment de la mémoire. Quittez autant de programmes que vous le pouvez et réessayez. Si le jeu ne fonctionne toujours pas, réamorcez votre ordinateur en appuyant sur CTRL-D pendant le démarrage. Vous empêcherez ainsi certains programmes de démarrer automatiquement à l'amorçage de votre machine. Si cela fait disparaître l'écran Workbench, consultez les instructions de démarrage CLI à la première page de ce manuel.

10. Il semble que LINKS ne précharge pas suffisamment de données de parcours dans ma RAM supplémentaire.

Votre mémoire est peut-être trop fragmentée ou utilisée par d'autres programmes. Essayez les solutions suggérées au point 9.

11. Mon jeu ralentit lorsque le son est activé. Que dois-je faire ?

- a) Eteignez certains des sons (en sélectionnant OPTIONS au panneau de swing ou SYSTEM à l'écran principal de sélection). Les changements d'options sont provisoires, les modifications de SYSTEM permanentes.
- b) Procurez-vous un ordinateur plus rapide.

12. Ma carte SOUND BLASTER ne fonctionne pas.

LINKS utilise l'adresse de base par défaut normale et interrompt le chiffre pour la configuration de la carte Sound Blaster (adresse de base = 220H et chiffre d'interruption pour la configuration de la carte Sound Blaster = #3). Si votre carte SoundBlaster ne fonctionne pas avec LINKS, vous avez peut-être des réglages différents. Consultez votre documentation Sound Blaster pour connaître ces réglages. Vous devrez peut-être exécuter un programme appelé TEST-SBC.EXE qui est fourni avec votre Sound Blaster. Si vos réglages diffèrent de ceux indiqués plus haut, exécutez le programme utilitaire appelé SETBLAST.EXE livré avec LINKS. Il vous sera demandé d'indiquer l'adresse de base et le chiffre d'interruption de votre carte.

Remarque : si vous effacez votre fichier LINKS.CFG à chaque fois que vous installez LINKS, vous devrez réexécuter SETBLAST.EXE.

13. J'ai copié tous les fichiers de la disquette de programme vers mon répertoire LINKS, mais le programme refuse de s'exécuter

Pour pouvoir installer LINKS correctement sur votre disque dur, vous devez exécuter le programme INSTALL.BAT. Consultez les instructions à la première page de ce manuel.

14. Le programme INSTALL ne fonctionne pas.

Utilisez la méthode d'installation de remplacement expliquée au début de ce manuel.

Disquettes de parcours de championnat et versions plus puissantes

Les parcours de championnat supplémentaires seront bientôt disponibles pour LINKS. Contactez votre revendeur.

WICHTIGER HINWEIS FÜR AMIGA-BENUTZER: Bei Rechnern mit mehr als 1 MB RAM kann das anfängliche Laden sehr viel Zeit in Anspruch nehmen (bei Geräten ohne Festplatte bis zu 20 Minuten). Der Grund liegt darin, daß alle Grafiken direkt in den Arbeitsspeicher geladen werden, um auf diese Weise ein schnelles Neuzeichnen der Grafiken während des Spiels zu gewährleisten (dennoch kann das Neuzeichnen bei Geräten ohne Festplatte bis zu 2 Minuten dauern).

LINKS von Disketten aus spielen (nur Amiga)

- * Diskette 1 in das interne Laufwerk einschieben.
- * Diskette 2 in das externe Laufwerk einschieben.
- * System einschalten.
- * Das Spiel lädt und startet automatisch.

Installation von LINKS auf der Festplatte

Wichtig: LINKS funktioniert nur, wenn es richtig installiert wurde. Bitte diesen Abschnitt unbedingt lesen und befolgen.

- * LINKS muß auf einer Festplatte installiert werden und erfordert etwa 1,9 MB verfügbaren Speicherplatz. LINKS ist nicht mit Kopierschutz versehen.
- * Zum Kopieren von LINKS auf die Festplatte ist das INSTALL-Programm zu verwenden.
- * INSTALL richtet ein Unterverzeichnis mit dem Namen "LINKS" ein und kopiert alle Dateien von den Disketten dort hinein.

Nur PC - Anschließend kombiniert es die drei CRS-Dateien (TORREY 1,2,3) zu einer einzigen Datei namens **TORREY_P.CRS**.

Nur AMIGA - Der dazugehörige Golfplatz ist Bountiful.

Ausführen des INSTALL-Programms

1. Disk 1 in das gewünschte Laufwerk einschieben.

Nur Amiga

2. Von der Workbench aus:
 - a) Auf das LINKS1-Symbol doppelklicken.
 - b) Auf das LINKSINSTALL-Symbol doppelklicken.
3. Den Anweisungen auf dem Bildschirm Folge leisten, um die Installation durchzuführen.

Nur PC

2. Laufwerkkenbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (:) eingeben und die Eingabetaste drücken (z.B. A:[Eingabetaste]).
3. INSTALL eingeben und die EINGABETASTE drücken.
4. Den Anweisungen auf dem Bildschirm Folge leisten, um die Installation durchzuführen.

WICHTIG: Für einen ordnungsgemäßen Betrieb erfordert LINKS 530 KB freien Speicher bei Laufzeit.

Alternative Installationsmethoden

Amiga - Wenn das INSTALL-Programm nicht richtig funktioniert, können Sie LINKS von der CLI-Oberfläche aus wie folgt installieren:

- Schritt 1.** Auf das gewünschte Laufwerk umschalten.
Schritt 2. LINKS-Diskette 1 in Laufwerk DF0: einlegen.
Schritt 3. Eingeben: **COPY DF0:LINKS TO LINKS ALL** [Eingabetaste]
Schritt 4. Schritte 2 und 3 mit Diskette 2.

Nur PC

Wenn das INSTALL-Programm nicht richtig funktioniert, können Sie LINKS von Hand wie folgt installieren:

- Schritt 1.** Ein Unterverzeichnis mit dem Namen LINKS anlegen.
Befehl: **MD\LINKS** [Eingabetaste]
Schritt 2. Sämtliche Disketten von jeder Diskette **der Reihe nach** in das LINKS-Unterverzeichnis kopieren.
 - a) Befehl: **CD\LINKS** [Eingabetaste]
 - b) **DISK1** in das Laufwerk A oder B eingeben
 - c) Befehl: **COPY A:*. * [Eingabetaste]** (bzw. B: *. * für Laufwerk B).
 - d) b) und c) der Reihe nach für die restlichen Disketten durchführen (2, 3, 4 usw.)

- Schritt 3.** Die drei Dateien **TORREY1**, **TORREY2** und **TORREY3** zu einer einzigen Datei kombinieren und dieser den Namen **TORREY_P.CRS** geben. Dies geschieht mit folgendem Befehl:
Eingeben: **COPY TORREY? /B TORREY_P.CRS** [Eingabetaste]
- Schritt 4.** Nachdem sichergestellt wurde, daß **LINKS** erwartungsgemäß funktioniert, können die drei Dateien **TORREY1**, **TORREY2** und **TORREY3** gelöscht werden:
Befehl: **DEL TORREY1** [Eingabetaste] (die “1” ist für die anderen Dateien entsprechend zu ersetzen).

Speicherbedarf

LINKS erfordert mindestens 1 MB (Amiga) bzw. 640 KB (PC). Ist zusätzlicher Speicher vorhanden, kann **LINKS** diesen nutzen, um CRS-Daten sowie Grafiken und Sound im voraus zu laden. Dies erspart Ladezeiten während des Spiels und beschleunigt die Zeichengeschwindigkeit und den Spielablauf.

Benutzung einer Maus

Die meisten Handlungen werden mit Hilfe der linken Maustaste ausgelöst. In manchen Fällen ersetzt ein Doppelklick auf ein markiertes Objekt das Markieren und nachfolgende Betätigen der OK-Schaltfläche.

Nur PC - Zum Spielen von **LINKS** wird eine Maus wärmstens empfohlen. Zu diesem Zweck muß vor dem Starten von **LINKS** der entsprechende Maustreiber installiert werden.

WICHTIG: Der Maustreiber muß mit dem Microsoft 6.00 Maustreiber kompatibel sein.

Bedienung über die Tastatur oder einen Joystick

LINKS kann auch über einen Joystick oder ausschließlich über die Tastatur bedient werden. Entdeckt das Programm keine Maus, konfiguriert es die Tastatur automatisch für eine Simulation der Maus:

1. Bewegung des Mauscursors mit den Pfeiltasten oder mit **I,J,L,M**.
2. Simulation der linken Maustaste mit der **EINGABETASTE**, 5 oder K
3. Simulation der rechten Maustaste mit der **LEER-** oder **EINFÜGETASTE** (Einf/Ins)

Wird keine Maus, jedoch ein Joystick entdeckt, richtet das Programm den Joystick wie folgt für die Simulation der Maus ein:

1. Bewegen des Joystick bewegt den Cursorpfeil
2. Linker Joystickknopf = Linke Maustaste
3. Rechter Joystickknopf = Rechte Maustaste

STARTEN VON LINKS

Zum Starten von Links:

1. Eingeben: **CD LINKS** [Eingabetaste] (Amiga), **CD/LINKS** [Eingabetaste] (PC)
2. Eingeben: **LINKS** [Eingabetaste]

(AMIGA - Zum Starten von **LINKS** von der Workbench aus):

1. Auf die **LINKS**-Schublade doppelklicken.
2. Auf das **LINKS**-Symbol doppelklicken.

NUR PC - Beim erstmaligen Starten von **LINKS** erscheint die Bildschirmseite “Sound/Memory Setup”. Wählen Sie hier die installierte Soundkarte und klicken Sie dann auf (EXIT).

Anschließend erscheinen das Titelbild und der Vorspann. Um diese Bildschirmseiten zu übergehen, drücken Sie die (LEERTASTE).

Die Bildschirmseite “Main Selection” (Hauptauswahl)

Nach dem Vorspann gelangen Sie automatisch in die “Main Selection”. Dies ist Ihr Ausgangspunkt, von dem aus Sie die folgenden Möglichkeiten haben:

- START - Beginnt eine neue Runde Golf
- PRACTICE - Bringt Sie in einen Trainingsbereich
- RESUME - Nimmt eine früher abgespeicherte Runde wieder auf
- PLAYERS - Fügt einen neuen Spieler hinzu oder modifiziert die Voreinstellungen eines Spielers
- SYSTEM - Ändert die Konfiguration (Setup-Spezifikation)
- INFO - Zeigt aktuelle Informationen zu Ihrer Version von **LINKS** an
- EXIT - Verläßt **LINKS** und schaltet auf das System zurück

Beginnen einer Runde Golf

Aus der Bildschirmseite “Main Selection” bewegen Sie den Cursor auf das **START**-Feld und klicken mit der linken Maustaste.

Auswahl eines Golfplatzes

Wählen Sie einen Platz aus der **COURSE LIST** und klicken Sie auf (OK). **LINKS** enthält einen Meisterschaftsgolfplatz, Torrey Pines (PC) bzw. Bountiful - Utah (Amiga). Weitere Golfplätze dürften in Kürze erhältlich sein.

Auswahl der Spieler

Nur Spieler, deren Namen sich in der **GAMELIST** befinden, können an der aktuellen Runde teilnehmen. Zur Aufnahme von Spielern in die **GAMELIST** werden ihre Namen in der **PLAYERFILE** ausgewählt (markiert). Der Name eines Spielers und seine Voreinstellungen brauchen nur einmal eingegeben zu werden. Sie können beliebig viele Spieler in die **PLAYERFILE** aufnehmen und dann 8 daraus zur Teilnahme an der Runde auswählen. Falls sich Ihr Name nicht in der **PLAYERFILE** befindet, klicken Sie auf das **ADD**-Feld. Dadurch öffnet sich die Bildschirmseite “ADD PLAYER”. Geben Sie hier Ihren Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste. Dabei werden Sie bemerken, daß Ihre Voreinstellungen in Gelb hervorgehoben sind. Falls Sie daran Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf das entsprechende Feld. (Ausführlicheres zum Hinzufügen und Ändern der Spieler erfahren Sie im Abschnitt **SPIELER (PLAYERS)**). Wenn Ihre **GAME LIST** komplett ist, klicken Sie auf (OK).

Hinweis: Um einen Namen aus der **GAME LIST** zu entfernen, klicken Sie darauf.

Auswahl der Anzahl Spielbahnen, der Tees und der Schwierigkeitsstufe

Die letzte Bildschirmseite, die erscheint, bevor Sie mit dem Abschlag am Anfang der Spielbahn beginnen, heißt **READY TO PLAY**. Hier können Sie entscheiden, ob Sie alle 18 Spielbahnen (Löcher = “Holes”) oder nur die ersten oder letzten 9 spielen wollen. Ferner können Sie hier Ihre Voreinstellungen kurzfristig ändern. Zum Beispiel haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Niveau und andere “Tees” für diese Runde zu wählen, wenn Sie möchten. Klicken Sie ganz einfach auf die entsprechenden Felder, und wenn alles **READY** ist, klicken Sie zur Bestätigung auf (OK).

Hinweis: Bei den Schwierigkeitsgraden wird unterschieden zwischen **PRO(fi)**, **AM(ateur)** und **BEG(inner)** (= Anfänger). Auf professionellem Niveau ist die Ausholzeit für den Schwung kritisch – dafür können hier die größten Entfernungen erreicht werden. Bei **AMateur** ist der Zeitfaktor nicht ganz so wichtig, doch wird die Entfernung um etwa 10% verkürzt. Auf Anfängerebene sind Zeitfehler weniger gravierend, doch verkürzt sich hier die Entfernung um 20% im Vergleich zum Profi-Niveau. Die Anfängerebene, die auch auf den Windeinfluß verzichtet, wurde für Kinder konzipiert. Ernsthafte Golfspieler sollten sich auf den Amateur- oder den Profi-Ebenen versuchen.

Wie die Voreinstellungen dauerhaft verändert werden können, erfahren Sie im Abschnitt **SPIELER (PLAYERS)**.

Am Tee

Der Golfplatz ist in einwandfreiem Zustand, die Spielbahnen sind von sattem Grün überzogen. Sie wählen Ihren Schläger (lassen Sie sich bloß nicht durch die spöttischen Bemerkungen Ihres Kollegen beirren!) ... holen Sie übungshalber zu einem Schlag aus ... und los geht es.

Das Schwung-Kontrollfeld

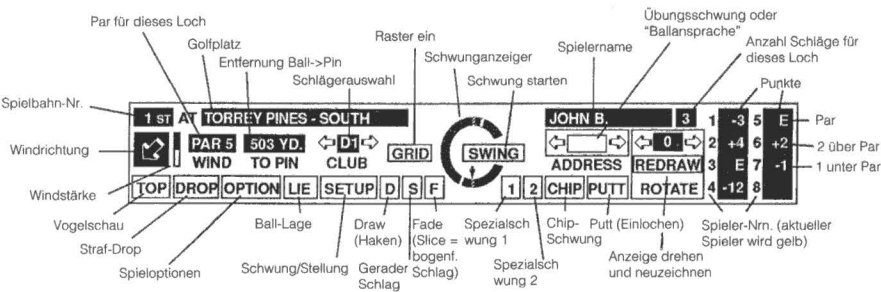
Das Kontrollfeld im unteren Bildschirmbereich ist das “Swing-Panel” oder “Schwung-Kontrollfeld”, dessen Funktionen im folgenden beschrieben werden.

SWING

Ein Klick auf diese Schaltfläche holt mit dem Schläger aus. Für einen erfolgreichen Schlag muß der Schwung nach folgendem Verfahren ausgeführt werden:

- Schritt 1.** Cursor auf das Wort **SWING** plazieren.
- Schritt 2.** Linke Maustaste **drücken und festhalten. Dies startet den Schwung.**
- Schritt 3.** **Maustaste loslassen**, sobald der Zeiger oben anlangt. **Dies stellt die Schlagkraft ein.** (Eine gelbe Linie markiert den Freigabepunkt.)
- Schritt 4.** Linke Maustaste erneut drücken, wenn der Zeiger die untere grüne Markierung erreicht. **Dies nennt man den “Snap”.** Erfolgt der “Snap” ganz genau an der grünen Markierung, ist Ihnen ein zeitlich perfekter Schlag gelungen. (Eine gelbe Linie markiert den Snap-Punkt.) Die Schwungabfolge ist also: **DRÜCKEN & HALTEN - LOSLASSEN - DRÜCKEN**

Das Schwung-Kontrollfeld



Schwunganzeiger

ADDRESS

Diese Funktion erlaubt es, Trainingsschwünge (ohne Abschlag) durchzuführen. Klicken Sie auf den Linkspfeil, um Abstand vom Ball zu nehmen. Klicken Sie auf den Rechtspfeil, um den Ball zu “adressieren” (d.h. anzupeilen).
Hinweis: Wenn das Golfspielen Ihr neuestes Hobby ist, empfiehlt es sich, zunächst “Abstand” zu nehmen und ein paar Übungsschwünge zu unternehmen.

MARKIERUNG VERFEHLEN

Wenn Sie die Markierung beim Snap verfehlen, schleicht sich ein Fehlerelement ein. Je weiter weg von der Markierung Sie sind, desto größer der Fehler – und desto schlechter der Abschlag. Selbstverständlich sind diese Patzer für Anfänger und Amateure wesentlich weniger ernst als für einen Profi.

OVERSWING (ÜBERSCHWUNG)

Beim Rückschwung steigt der Kraftanzeiger weiter nach oben, erreicht schließlich einen Höhepunkt und beginnt danach wieder zu fallen. Wird die Taste auf dem Höhepunkt freigegeben, erzielen Sie eine maximale Kraft und daher auch eine maximale Entfernung. Allerdings hat die Sache einen Haken. Die rote Zone an der Spitze des Anzeigers ist die sog. Überschwung-Zone. Wird die Taste in diesem Bereich losgelassen, zahlen Sie teuer, wenn Sie die grüne Markierung unten verpassen. Das heißt: Je mehr Sie versuchen, zusätzliche Kraft aufzuwenden, desto schwerer wird Ihnen ein Fehler angerechnet.

Schläger-Auswahl

In Ihrer Golftasche dürfen Sie 13 Schläger (“Clubs”) und einen Spezialschläger zum Einlochen (einen sog. “Putter”) mitführen. Das kleine Anzeigefeld über dem Wort “Club” zeigt Ihre momentane Auswahl an. Klicken Sie auf den Links- oder den Rechtspfeil, um einen anderen Schläger zu wählen.

Hinweis: Ein Schlägerwechsel beim Putten (Einlochen) bleibt ohne Wirkung.

Schläger-Entfernungen

DRIVER 1 (D1)	251 m (Low loft - 9,5° Neigung)	3 WOOD (3W)	229 m
DRIVER 2 (D2)	251 m (High loft - 12° Neigung)	5 WOOD (5W)	197 m
2 WOOD (2W)	238 m (= Holzschläger)	7 WOOD (7W)	174 m
4 WOOD (4W)	215 m	2 IRON (2I)	201 m
6 WOOD (6W)	183 m	4 IRON (4I)	178 m
1 IRON (1I)	215 m (= Eisenschläger)		
3 IRON (3I)	187 m		

5 IRON (5I)	169 m	6 IRON (6I)	157 m
7 IRON (7I)	146 m	8 IRON (8I)	135 m
9 IRON (9I)	123 m		
Pitching Wedge (PW)	110 m (= Annäherungsschläger)	Sand Wedge (SW)	82 m (= Spezialeisenschläger für Bunker)

Loft Wedge (LW) 64 m

Die Entfernungen basieren auf folgenden Annahmen:

Ballabschlag von einem Tee, Landen und Rollen auf der Spielbahn, kein Wind, normale Kraft (obere grüne Marke), perfekter Snap, Profi-Niveau.

Ziel anvisieren

In LINKS werden Sie automatisch 2 Grad links vom Pin ausgerichtet. Selbst bei einem blinden Schuß (bei dem der Pin nicht sichtbar ist), können Sie sich darauf verlassen, daß das Grün sich direkt vor Ihnen befindet. Die RICHTUNG, in die Sie zielen, wird durch einen rotweißen Stock angezeigt, den sog. **Marker**.

Der **Marker** wird wie folgt gesteuert:

Ein-/Ausschalten: Cursor in das Sichtfenster fahren und die rechte Taste drücken.

Anders plazieren: Cursorpfeil an den neuen Standort fahren und dort die linke Taste drücken.

Schwungarten (D,S,F,1,2,CHIP)

Für jeden Ihrer Schläger, mit Ausnahme des Putters, können Sie bis zu 6 Schwungarten haben, und obwohl diese Schwünge vorprogrammiert sind, so können Sie sie dennoch sowohl während einer Golfrunde als auch während des Trainings modifizieren. Änderungen sollten Sie nur vornehmen, wenn Sie sich auskennen. (Vgl. “Setup”.) Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Schwungarten. Der gewünschte Schwung wird durch Anklicken des betreffenden Feldes im Schwung-Kontrollfeld ausgewählt.

- (D) Draw - Ein leichter Haken (Ball bewegt sich nach links)
- (S) Straight - Ein Geradeausschuß
- (F) Fade - Ein leichter “Slice” (bogenförmige Flugkurve, Ball bewegt sich nach rechts)
- (1) Vom Spieler selbst definierter Schlag. Im Moment auf “geradeaus” eingestellt.
- (2) Gleich wie 1
- (CHIP) Chip Shot - Kurzer, gerader Annäherungsschlag

Annäherungsschläge

Wenn Sie nahe genug am Loch sind, um einen Annäherungsschlag auszuführen (d.h. einen CHIP), präsentiert Ihnen LINKS diese Option automatisch. Es handelt sich hier um einen kurzen, sehr viel besser kontrollierbaren Schlag. Der SCHWUNGANZEIGER für den CHIP ist anders als der für FULLSWING. Golf-Grünhörner sollten sich im Chipping üben, entweder auf dem Drivingrange oder auf dem Übungs-Grün – oder durch Benutzen der Mulligan-Option auf dem Golfplatz.

Putting (Einlochen)

Wenn Sie sich einmal auf dem Green befinden, wählt LINKS automatisch den Putter (Einlochsschläger). Sein Abschlag unterscheidet sich von den Abschlagen der anderen Schläger. Hier ist es nicht notwendig, die Taste ein zweites Mal (beim Snap-Punkt) zu drücken. Neulinge sollten sich zuerst auf dem Übungs-Grün damit vertraut machen oder die Mulligan-Option benutzen. Verwenden Sie die GRID-Option, die ein nicht störendes Raster auf das Grün legt, damit Sie präzise zielen können.

Optionen nach dem Abschlag, Sofort-Replay und Mulligans

Wenn Sie Ihren Abschlag getätigt haben, erscheint das “Post-Shot”-Kontrollfeld. Es enthält Informationen über den gerade gemachten Abschlag, die Ruheposition des Balls, und darüber, wer als nächster an der Reihe ist. An dieser Stelle haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

1. **WEITER** - Zum nächsten Abschlag bzw. zum nächsten Spieler übergehen
2. **MULLIGAN** - Einen weiteren Abschlag vom gleichen Standort aus machen (Mulligans werden aufgezeichnet und auf der Scorekarte angezeigt).
3. **GIMME** - Wenn sich ein Spieler in GIMME-Abstand zum Loch befindet, steht Ihnen die Option offen, einen Schlag auszuführen und den nächsten Putt als automatisch ausgeführt zu akzeptieren. - Nur Amiga
4. **SOFORT-REPLAYS**
FORWARD - Anzeige eines Sofort-Replay Ihres letzten Schlages, gesehen von oben und rechts der üblichen Position.
REVERSE - Anzeige eines Sofort-Replay Ihres letzten Schlages vom umgekehrten Blickwinkel (zurückblickend auf die Abschlagposition).

Ball in einem Hindernis

Wenn Ihr Ball in einem Hindernis landet, erhalten Sie zur Strafe einen Schlagpunkt und müssen dann entscheiden zwischen REHIT oder DROP (erneuter Abschlag oder Fallenlassen).

REHIT - Plaziert den Ball an die Stelle des letzten Abschlags.

DROP - Plaziert den Ball an die Stelle, an der das Hindernis beginnt. In LINKS können Sie den Ball anschließend an eine beliebige Stelle plazieren; im Unterschied dazu sehen die USGA-Regeln jedoch vor, daß Sie soweit zurückgehen können, wie Sie wollen, solange eine gerade Linie zum Pin eingehalten wird. HINWEIS: Alle braunen Flächen und alle Gewässer gelten als “Hindernisse”.

Ball außerhalb der Grenze

Landet Ihr Ball irgendwo über einem Begrenzungszaun usw. wird Ihre Schlagzahl um 1 erhöht, und Sie müssen im Anschluß von der Originalposition aus neu abschlagen (REHIT).

GRID (RASTER)

Beim Anklicken des GRID-Feldes wird ein hellgrünes Raster über das Gelände gelegt, damit Sie präziser zielen können. Dieses Raster kann überall auf dem Golfplatz benutzt werden.

ROTATE (DREHEN)

Wenn Sie sich direkt hinter einem Baum oder einem anderen Hindernis befinden, können Sie sich mit Hilfe der ROTATE-Funktion nach links oder rechts wenden. Klicken Sie zu diesem Zweck auf den Links- oder Rechtspfeil im ROTATE-Feld. Das kleine Fenster zeigt den Drehungsgrad im Verhältnis zum Pin an. Sobald Sie den gewünschten Winkel erreicht haben, klicken Sie auf das REDRAW-Feld.

TOPVIEW (VOGELSCHAU)

Durch Aktivieren dieser Option wird Ihnen die momentane Spielbahn aus der Vogelschauerspektive angezeigt, wobei die Standorte der einzelnen Spieler markiert sind (Amiga). In der PC-Version markiert ein blinkender Ball die Position des aktuellen Spielers.

DROP (FALLENLASSEN)

Anklicken dieses Feldes gestattet Ihnen, Ihren Ball aufzuheben und ihn an eine andere Position zu plazieren. Man spricht bei diesem Manöver von einem “Drop”, und es wird Ihnen ein Schlag hinzuaddiert, wenn der Ball nicht auf dem “Cart-Path” liegt. In LINKS dürfen Sie den Ball an eine beliebige Stelle legen. Nach den USGA-Regeln ist er innerhalb von zwei Schlägerlängen im Umkreis der Originalstelle (jedoch nicht näher zum Loch) zu plazieren oder der Spieler kann sich in gerader Richtung beliebig weit vom Pin zurückbewegen. Im Falle des “Cart-Pfads” müssen Sie den Ball innerhalb einer Schlägerlänge von der Kante des Cart-Pfads ablegen, und auf keinen Fall näher zum Loch.

Hinweis: Wenn Sie den Ball in ein Hindernis schlagen, wird Ihnen automatisch ein Schlagpunkt hinzuaddiert, und Sie können dann zwischen REHIT und DROP auswählen.

LIE (Lage)

Anklicken dieses Feldes zeigt die aktuelle Lage des Balles an.

SETUP

Anklicken dieses Feldes blendet das Schwung-Einstellfeld ein. Es dient zum Einstellen der Schwungebene, des Stands, der Ballposition und der Schlägerfläche. Jeder Schläge (ausgenommen der Putter) hat sechs Schwungarten (D,S,F,1,2 & CHIP). Eine Erläuterung zu den physikalischen Gesetzen, die beim Abschlag des Balls gelten, und Ausführungen zur Flugdynamik würden den Rahmen dieser Kurzanleitung und des Spiels sprengen. Wir haben diese Parameter miteinprogrammiert, um es dem begeisterten Golfspieler zu gestatten, das Spiel seinen eigenen Besonderheiten beim “richtigen” Golfspiel anzupassen.

AUSSER, SIE KENNEN SICH WIRKLICH AUS, SOLLTEN SIE DIESE EINSTELLUNGEN NICHT ÄNDERN

Für Experimente wählen Sie mit Vorteil einen separaten Spieler aus und gehen mit ihm zum Drivingrange. Dort können Sie nach Lust und Laune mit Änderungen an den Einstellungen experimentieren und dann die Wirkung beobachten. Am Schluß haben Sie die Möglichkeit, diesen “Versuchsspieler” ganz einfach aus der PLAYERFILE zu löschen.

Alle Einstellungen zu ändern, ist ein ziemlicher Aufwand, denn es gibt 20 Schläger mit je 6 Schwungarten, d.h. insgesamt 120.

Hinweis: Der Stand hat in LINKS keinen wirklichen Effekt auf den Ball. Die Einstellungen “open” und “closed stance” wurden mitaufgenommen, um dem Spieler ein realistischeres Gefühl zu vermitteln.

WINDANZEIGER

Der Windrichtungsanzeiger ist auf dem Amiga der grüne und auf dem PC der gelbe Pfeil am linken Rand des Schwung-Kontrollfelds. Zeigt der Pfeil nach unten, bläst Ihnen der Wind ins Gesicht. Direkt daneben befindet sich der Windstärkenmesser. Ein ausgefüllter gelber Balken entspricht einer Windgeschwindigkeit von etwa 30 Meilen/Stunde. Die Windstärke beeinflusst den Flug des Balls.

Hinweis: Auf Anfängerebene spielt der Wind keine Rolle.

OPTIONEN

Ein Klick auf das OPTIONS-Feld blendet das Kontrollfeld “Game Options” ein. Hier gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

QuitGame Hier klicken, um das Spiel zu beenden und in die “Main Selection” zurückzuschalten.

Save Game Hier klicken, um den aktuellen Spielstand abzuspeichern.

Sounds Die Sound-Felder dienen zum Ein- und Ausschalten verschiedener Soundoptionen. Auf einem langsamen Computer können Sie die Spielgeschwindigkeit verbessern, wenn Sie mit ausgeschaltetem Sound spielen.

DRAWING DETAIL (GRAFIKDETAIL)

Durch Anklicken dieser Felder kann die Darstellung des Geländes geändert werden. MAX. Grafikdetail erfordert am meisten Zeit, sieht aber dafür auch am besten aus. Wir schlagen vor, Sie experimentieren mit den verschiedenen Kombinationen, um herauszufinden, was auf Ihrem Computer am besten funktioniert. Wir empfehlen: MAX, MED, MIN für Nahe, Mittel und Weit.

Auf langsamen Maschinen ist evtl. MAX, MIN, MIN oder MED, MIN, MIN eine gute Einstellung. Auf schnelleren Computern ist womöglich MAX, MAX, MED oder sogar MAX, MAX, MAX optimal.

EXIT (AUSGANG)

Hier klicken, um auf das Schwung-Kontrollfeld zurückzuschalten.

WEITERE SPIELFUNKTIONEN

Abschlagen aus dem “Rauh” oder dem Sandbunker

Abschläge aus dem Rauh oder dem Sandbunker erfordern etwa einen Extra-Schläger, wenn die gleiche Entfernung erreicht werden soll, wie von der Spielbahn aus. Abschläge aus dem Rauhen weisen außerdem einen reduzierten Rückwärtsdrall auf; Abschläge aus dem Bunker haben einen etwas stärkeren Rückwärtsdrall.

Nächster Spieler

LINKS zeigt Ihnen jeweils am Schluß der “Szene”, welcher Spieler als nächster an der Reihe ist, damit dieser sich bereitmachen kann. LINKS verwendet die Reihenfolge nach dem Prinzip “Ehre” und “Wer ist am weitesten vom Tee weg”.

Scorecard (Punktekarte) und Scorecard-Ausdruck

Nach Abschluß einer Spielbahn, wenn alle Spieler fertig sind, zeigt LINKS Ihnen die Scorekarte an. Wenn eine Runde Golf zu Ende ist, erhalten Sie die Gelegenheit, Ihre Scorekarte auszudrucken. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Drucker eingesteckt (bei Benutzung eines PC über den LPT1-Druckeranschluß) und eingeschaltet ist.

Speichern eines in Gang befindlichen Spiels

Ein Spiel kann jederzeit gespeichert und später irgendwann wieder aufgenommen werden. Klicken Sie ganz einfach auf das OPTIONS-Feld im Schwung-Kontrollfeld und wählen Sie dann SAVEGAME. Zur Wiederaufnahme eines früher abgespeicherten Spiels wählen Sie die Option RESUME im Bildschirm “Main Selection”.

Beenden eines Spiels

Um ein Spiel zu beenden, können Sie im Schwung-Kontrollfeld auf OPTIONS klicken und dann QUITGAME wählen.

Trainingsbereich

LINKS enthält einen Übungsbereich. Hier können Sie Ihre Treibschläge, Ihr Chipping und Putting üben. Befolgen Sie diese Schritte:

1. Wählen Sie in “Main Selection” die Option PRACTICE.
2. Wählen Sie den Spieler (PLAYER), der üben soll. (Das Programm muß wissen, welche PLAYER FILE aktualisiert werden soll – für den Fall, daß bei den Schwungeinstellungen Änderungen vorgenommen werden.
3. Wählen Sie DRIVING RANGE oder PUTTING AND CHIPPING GREEN.

DRIVING RANGE

Auf dem Drivingrange haben Sie Zugriff auf alle normalen Schwungparameter (d.h. CLUB, ADDRESS, SETUP, SWING-Arten). Darüber hinaus gibt es die folgenden Optionen:

Go to Chip and Putt Zum Putting- und Chipping-Grün übergehen.

Select Player Anderen Spieler zum Trainieren wählen.

Cancel Rückkehr auf die Bildschirmseite “Main Selection”.

PUTTING- UND CHIPPING-GREEN

Auf dem Übungsgreen haben Sie ebenfalls Zugang zu allen üblichen Schwungparametern, und darüber hinaus können Sie die Position des Pin (Lochs) und Ihre Stellung ändern. Folgende Optionen sind verfügbar:

Change Position - Ändern der Position des Pin oder des Golfspielers. Ein Klick auf dieses Feld blendet eine **TopView** (Vogelschau) des Übungsplatzes ein, wobei beide Positionen als blinkende Punkte angezeigt werden. Sie können dann CHANGE PIN wählen.

Position oder **Change Practice Position** (Übungsstellung ändern). In beiden Fällen erscheint ein kleines Symbol. Fahren Sie die Maus so weit, bis dieses Symbol in der gewünschten Position ist, und drücken Sie zur Bestätigung die linke Maustaste.

Wenn Sie mit der/den neuen Position(en) zufrieden sind, klicken Sie auf (OK). Falls Sie Ihre Meinung ändern und keine Änderung(en) vornehmen wollen, klicken Sie auf (CANCEL).

Move to Last Ball - Rückt vor zum letzten Abschlag, so daß dies zu Ihrer Übungsposition wird. Andernfalls fahren Sie von der gleichen Position aus weiter, bis Sie mit der obigen Funktion einen Positionswechsel anfordern.

Go to Driving Range - Zum Übungsplatz gehen.

Select Player - Einen anderen Spieler zum Üben wählen.

Cancel - Rückkehr auf die Bildschirmseite "Main Selection".

RESUME Section - Mit dieser Option können Sie ein früher abgespeichertes Golfspiel wieder aufnehmen. Beim Anklicken auf RESUME wird eine Liste (GAMESONFILE) eingeblendet. Wählen Sie hier das gewünschte Spiel und klicken Sie auf (OK).

Hinweis: Wenn Sie auf einem anderen Computer weiterspielen wollen, müssen Sie die GAME FILE (.GAM), zusammen mit den entsprechenden PLAYER FILES (.PLR) und der COURSE FILE (.CRS) dorthin kopieren.

PLAYERS Section (SPIELER)

Anhand dieser Option können Sie die Liste der möglichen Golfspieler erstellen und überarbeiten. Sobald der Liste ein Name hinzugefügt wird, erstellt das Programm auch eine Datei für diesen Spieler. Diese enthält die Voreinstellungen für den Schwierigkeitsgrad, die Tees und die Schläger. Anklicken von PLAYERS blendet die Bildschirmseite "Add/Modify" (Hinzufügen/Ändern) ein. Hier sind die folgenden Optionen verfügbar:

Add Player (Spieler hinzufügen)

Um der PLAYER LIST einen Spieler hinzuzufügen, geben Sie ganz einfach den neuen Namen ein und drücken die Eingabetaste bzw. klicken auf SAVE PLAYER DATA.

Modify Player (Spieler ändern)

Zum Ändern der Voreinstellungen für einen bereits in der Liste befindlichen Spieler markieren Sie dessen Namen (durch Anklicken) in der PLAYER LIST. Die aktuell geltenden Voreinstellungen werden in gelber Farbe angezeigt. Um Änderungen vorzunehmen, klicken Sie auf das entsprechende Feld. Wenn Sie Ihre Schlägerauswahl ändern wollen, klicken Sie zuerst auf diejenigen, die Sie nicht mehr brauchen, und anschließend auf die gewünschten.

WICHTIGER HINWEIS: GLEICHZEITIG KÖNNEN IMMER NUR 13 SCHLÄGER GEWÄHLT SEIN.

Delete Player (Spieler löschen)

Zum Löschen eines Spielers von der Liste markieren Sie seinen Namen (durch Anklicken) und danach auf DELETE PLAYER.

Use default settings (Standardeinstellungen benutzen)

Klicken Sie auf dieses Feld, um alle Voreinstellungen auf die Standardvorgaben zurückzusetzen.

Hinweis: Die Schläger-Einstellungen werden dadurch nicht auf die Standardvorgaben zurückversetzt. Um dies zu veranlassen, müssen Sie den aktuellen Spieler löschen und stattdessen einen neuen Spieler des gleichen Namens definieren. Die Standard-Schlägereinstellungen werden beim Hinzufügen eines neuen Spielers installiert.

Exit (ESC) (Ausgang)

Klicken Sie hier, wenn Sie mit dem Hinzufügen bzw. Ändern der Spieler fertig sind. Ihre Änderungen werden auf Diskette/Festplatte gespeichert, wenn Sie auf EXIT klicken.

SYSTEM Setup section (Amiga) (Systemkonfiguration für Amiga)

Mit Hilfe dieser Option können Sie Ihr System auf verschiedene Standardvorgaben einstellen.

Gimme Damit können Sie die maximale Entfernung vom Loch eingestellt, von der aus der nächste Putt (Einlochschiß) automatisch als ausgeführt angesehen wird.

Mulligan Aktiviert/Deaktiviert die "Post Shot"-Mulligan-Option.

Mouse Speed Einstellen der Mauszeigergeschwindigkeit im Verhältnis zur Bewegung der Maus.

Sound Option Dient zum Ein- und Ausschalten gewisser oder sämtlicher Soundoptionen.

SYSTEM Setup Section (PC) (SYSTEM-Konfiguration für PC)

Hier können Sie Ihr System für verschiedene Soundkarten und zur Nutzung von Erweiterungs- und Expansionspeicher (wenn vorhanden) einstellen.

Sound Boards (Soundkarten)

Wenn Ihr System mit einer der aufgeführten Karten oder Adapter ausgerüstet ist, können Sie Digisound abspielen. Markieren Sie einfach das entsprechende Feld. Wählen Sie **Real Sound**, wenn keine Soundkarte installiert ist.

Hinweis: Falls Ihr SoundBlaster nicht funktioniert, schlagen Sie im Abschnitt "Probleme und Lösungen" weiter hinten nach. Vermutlich müssen Sie die SoundBlaster-Einstellung ändern.

Sound Options (Klangoptionen)

Auf langsamen Computern kann der Sound die Grafiken stark verlangsamen. In solchen Fällen sind die SOUND OPTIONEN zu benutzen, um alle oder gewisse Klänge auszuschalten.

Extra Memory (Zusätzlicher Speicher)

LINKS kann von Erweiterungs- und/oder Expansionspeicher profitieren, um Daten, Grafiken und Sound im Voraus zu laden. Dies verringert die Zeit, die zum Zeichnen der "Szenen" erforderlich ist, ganz erheblich. Wenn Speicher zum Voraus-Laden verfügbar ist, zeigt das "Memory"-Feld "YES" an; andernfalls "NO". Die Installation von Speichererweiterungen in Ihrem System bedeutet jedoch nicht notwendigerweise, daß diese auch verfügbar sind. Erweiterungsspeicher (Extended Memory) setzt voraus, daß auch ein Memory-Manager vorhanden ist, z.B. HIMEM.SYS. Dieses Managerprogramm ist über die CONFIG.SYS-Datei zu installieren. Es handelt sich um ein Programm von Microsoft, das wir unserem LINKS-Softwarepaket beigelegt haben. Wenn Sie momentan noch kein Memory-Manager-Programm installiert haben, Ihr System jedoch mehr als 640 KB RAM aufweist, sollten Sie sich überlegen, HIMEM zur Verwaltung dieses zusätzlichen Speichers zu benutzen. Kopieren Sie zu diesem Zweck die Datei HIMEM.SYS aus dem LINKS-Verzeichnis in das Stammverzeichnis Ihrer Festplatte und geben Sie dann die folgende Instruktion in Ihre CONFIG.SYS-Datei ein:

DEVICE = CHIMEM.SYS (C: ist der Kennbuchstabe des Festplattenlaufwerks)

Führen Sie jetzt einen Neustart durch (CNTRL-ALT-DEL).

WARNUNG: Im Zweifelsfall, d.h. wenn Sie nicht sicher sind, wie die Änderung an der CONFIG.SYS-Datei vorzunehmen ist, schlagen Sie im Ihrem DOS-Handbuch nach oder fragen Sie jemand, der sich damit auskennt. Ansonsten besteht die Gefahr, daß Sie die Konfiguration des Systems durcheinanderbringen.

WICHTIGER HINWEIS: HIMEM erfordert DOS 3.0 oder höher. EMS muß LIM 4.0 und XMS muß XMS 2.0 sein.

Disk-Caching

Wenn in Ihrem System Disk-Caching-Software installiert ist, nutzt diese möglicherweise bereits einen Teil oder allen Zusatzspeicher. In solchen Fällen ist **LINKS** nicht in der Lage, von dem Speicher zu profitieren, der bereits in Form von Cache belegt ist.

Unter Umständen wollen Sie die vom Cache belegte Speichermenge reduzieren und so mehr Speicher für **LINKS** freisetzen. **LINKS** kann diesen Speicher dann zum Voraus-Laden benutzen.

INFO

Über diese Option können Sie sich die neuesten Informationen zum Programm anzeigen lassen, die in dieser Anleitung nicht mehr berücksichtigt werden konnten.

EXIT (Ende)

Mit EXIT kehren Sie zu DOS zurück.

Probleme und Lösungen

Es folgt eine Zusammenstellung der häufigsten Fragen zu Schwierigkeiten, die mit **LINKS** auftreten können, zusammen mit Lösungsvorschlägen. Falls auf Ihrem System ein Problem auftritt, das hier nicht behandelt wird, lesen Sie bitte die ganze Anleitung sorgfältig und sehen Sie mit Hilfe von INFO ("Main Selection"-Bildschirm) in der Programm-Update-Datei nach, ob Sie dort eine Lösung finden. Diese Datei enthält Tips und Ratschläge, die in dieser Anleitung nicht mehr berücksichtigt werden konnten.

1. Wie kann ich das Neuzeichnen des Bildschirms beschleunigen?

- Die wirksamste Lösung ist die Installation von zusätzlichem Speicher. Schon 250 KB Extra-Speicher resultiert in einer dramatischen Beschleunigung, weil ein Im-Voraus-Laden von Objekten, Daten und Klang möglich ist. 1 MB Zusatzspeicher ist relativ preisgünstig zu bekommen. Wenden Sie sich an Ihren Händler um Rat. (Hinweis: Weitere Hinweise im Abschnitt "SYSTEM-Setup" - Systemkonfiguration.)
- Die zweitbeste Lösung ist das Ändern der Grafikdetail-Einstellung. Lesen Sie hierzu den Abschnitt "Drawing Detail - Grafikdetail" weiter vorn.

- c) Benutzen Sie einen schnelleren Computer. Ein Amiga 3000 oder ein Amiga 2000 mit einer Beschleunigerkarte und 2 oder 3 MB RAM ist eine ausgezeichnete Konfiguration. Hier dürfte das Neuzeichnen des Bildschirms lediglich 10 Sekunden benötigen.
- 2. Ich möchte meinen Spieler ändern, so daß ich von den blauen Tees statt von den weißen abschlagen kann.**
- a) Im "Ready to Play"-Bildschirm auf das Blue Tee-Feld klicken. Diese Änderung bleibt für das aktuelle Spiel wirksam.
- b) Um die Einstellung dauerhaft zu ändern, wählen Sie aus der Bildschirmseite "Main Selection" die Option PLAYERS, wählen dann aus der PLAYERLIST Ihren Spieler und klicken auf das Blue Tee-Feld. Danach klicken Sie auf EXIT. Die Voreinstellung "blaues Tee" wird dadurch in die permanente PLAYER FILE übernommen.
- 3. Der Versuch, mehr als 13 Schläger in meine Golftasche zu stecken, mißlingt.**
- 13 Schläger plus ein Putter sind das zulässige Maximum. Wenn Sie einen anderen Schläger wählen wollen, müssen Sie erst einen entfernen.
- 4. Meine Abschlüge scheinen immer nach rechts (oder links) auszuscheren, obwohl ich die untere Markierung auf dem Schwunganzeiger perfekt treffe.**
- a) Vergewissern Sie sich, daß Sie "S" für "Straight Shot" (Geradausschlag) gewählt haben.
- b) Wählen Sie SETUP aus dem Schwung-Kontrollfeld und stellen Sie dort Ihre Schwungebene auf gerade und Ihre Schlägerfläche auf quadratisch ein. Zu diesem Zweck klicken Sie auf das Wort SWING PLANE und auf CLUBFACE.
- Hinweis: Club-Setup ist für den fortgeschrittenen Golfspieler, der mit den physikalischen Gegebenheiten des Spiels vertraut ist. Weiteres hierzu erfahren Sie im SETUP-Abschnitt weiter vorn.
- 5. Mein Spieler bleibt manchmal nach dem Abschlag eine ganze Zeitlang unbeweglich stehen. Was ist los?**
- Gewisse Teile des Geländes sind sehr steil, so daß der Ball eine Weile weiterrollt, bis er schließlich zum Stillstand kommt. Der Spieler bleibt solange in seiner Position stehen, bis der Ball anhält.
- 6. Ich bekomme keinen Sound. Wie kommt das?**
- Wählen Sie aus dem Schwung-Kontrollfeld OPTIONS oder aus der Bildschirmseite "Main Selection" die Option SYSTEM und schalten Sie dort die SOUND OPTION ein. (Änderungen im Optionen-Kontrollfeld gelten nur für die aktuelle Runde.)
- 7. Mein Programm stürzt ständig ab. Was ist los?**
- Vermutlich haben Sie Speicherprobleme. Bitte lesen Sie die Programm-Update-Informationen unter INFO.
- 8. Das INSTALL-Programm funktioniert nicht.**
- Benutzen Sie die manuelle Methode, die auf der ersten Seite dieser Anleitung beschrieben wird.
- 9. LINKS behauptet, es hätte nicht genug Speicher, obwohl ich 1 MB (oder mehr) installiert habe.**
- Möglicherweise belegen andere Programme diesen Speicher. Beenden Sie diese und versuchen Sie es erneut. Sollte LINKS immer noch nicht laufen, starten Sie das System neu und drücken Sie während des Starts die Kombination CTRL-D (STRG-D). Dadurch werden manche Programme, die normalerweise beim Start automatisch in Gang gesetzt werden, ausgeschaltet. Allerdings bekommen Sie dann möglicherweise auch keine Workbench - in diesem Fall starten Sie vom CLI aus (s. Beschreibung auf der ersten Seite dieser Anleitung).
- 10. LINKS scheint nicht genug .CRS-Daten im voraus in mein Extra-RAM zu laden.**
- Unter Umständen ist Ihr Speicher zu sehr fragmentiert oder wird von anderen Programmen belegt. Versuchen Sie es mit den Lösungsvorschlägen unter 9.
- 11. Mein Spiel verlangsamt sich, wenn Sound ertönt - was kann ich tun?**
- a) Schalten Sie einige Sound-Optionen aus (im Schwung-Kontrollfeld OPTIONS bzw. im "Main Selection"-Bildschirm SYSTEM wählen). Änderungen über OPTIONS sind auf die Dauer des aktuellen Spiels beschränkt, Änderungen am SYSTEM sind dauerhaft.
- b) Besorgen Sie sich einen schnelleren Computer.
- 12. Mein SOUND BLASTER versagt den Dienst.**
- LINKS geht von der normalen Standard-Basisadresse und Interrupt-Nummer für die SoundBlaster-Konfiguration aus (d.h. Basisadresse = 220H und Interrupt-Nr. 3). Falls Ihr SoundBlaster mit LINKS nicht funktioniert, sind Ihre Einstellungen wahrscheinlich anders. Schlagen Sie in Ihrer SoundBlaster-Dokumentation nach, welches die Einstellungen sind. Möglicherweise müssen Sie ein Programm namens TEST-SBC.EXE betreiben, das mit dem SoundBlaster geliefert wird. Wenn Ihre Einstellungen von den oben erwähnten abweichen, betreiben Sie das Utility-Programm SETBLAST.EXE, das mit LINKS geliefert wird. Es fordert Sie zur Eingabe der Basisadresse und der Interrupt-Nr. Ihrer Karte auf.
- Hinweis: SETBLAST.EXE muß erneut betrieben werden, falls Sie je Ihre LINKS.CFG-Datei löschen oder LINKS neu installieren.

13. Ich habe alle Dateien von der Programmdiskette in mein LINKS-Verzeichnis kopiert, doch das Programm läuft nicht.

Zur ordnungsgemäßen Installation von LINKS auf Ihrer Festplatte müssen Sie INSTALL.BAT benutzen. Näheres hierzu erfahren Sie auf der ersten Seite dieser Anleitung.

Championship Course-Disketten &-Upgrades

Zusätzliche Championship-Golfplätze für LINKS sollten in Kürze erhältlich sein. Fragen Sie bei Ihrem Händler nach.

Copyright © 1990 ACCESS Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Kixx Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3311. Jegliches unbefugte Kopieren, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung sind gesetzlich verboten.

NOTA PER GLI UTENTI DI AMIGA: gli utenti di macchine dotate di più di 1 Mb di memoria possono impiegare molto tempo per il caricamento iniziale (fino a 20 minuti sulle macchine a dischetti floppy). Ciò è dovuto al fatto che tutta la grafica viene caricata in memoria per ottenere la massima velocità di RIDESECRIZIONE DEL TERRENO durante il gioco (che per le macchine a dischetti floppy può essere al massimo di due minuti).

Esecuzione di Links dal dischetto floppy (Amiga soltanto)

- * Inserire il disco 1 nell'unità floppy interna.
- * Inserire il disco 2 nell'unità floppy esterna.
- * Accendere il computer.
- * Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

Installazione di LINKS sull'unità rigida

Importante: LINKS potrà girare solo se viene installato correttamente. Leggere quanto segue.

- * LINKS deve essere installato su una unità rigida e richiede circa 1,9 Mb di spazio libero. LINKS non è protetto dalla scrittura.
- * Per caricare LINKS sull'unità rigida, usare il programma INSTALL.
- * INSTALL crea la sottodirectory "LINKS" e copia tutti i file dai dischetti floppy nella sottodirectory LINKS.
PC soltanto - Dopo ciò, il programma aggiunge insieme i tre file dei campi da gioco (TORREY 1,2,3) nel file **TORREY_P.CRS.**

AMIGA soltanto - Il campo da gioco incluso è Bountiful.

Esecuzione del programma INSTALL

1. Inserire DISK 1 (disco 1) nell'unità da cui si desidera installare il gioco.

Amiga soltanto

2. Dal Workbench:
 - a) fare doppio clic sull'icona LINKS1.
 - b) fare doppio clic sull'icona LINKS INSTALL.
3. Seguire le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

PC soltanto

2. Digitare la lettera dell'unità seguita dai due punti (:) e premere INVIO (ad es. A:(INVIO)).
3. Digitare INSTALL e premere [INVIO].
4. Seguire le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

IMPORTANTE: per funzionare correttamente, LINKS richiede 530 K di memoria libera al momento dell'esecuzione.

Metodi di installazione alternativi

Amiga - Se il programma INSTALL non gira correttamente, si può installare LINKS manualmente, dal CLI, facendo quanto segue:

Fase 1. Cambiare directory per passare all'unità in cui si vuole installare LINKS.

Fase 2. Inserire il Disk 1 di LINKS nell'unità DF0:

Fase 3. Digitare: **COPY DF0:LINKS TO LINKS ALL** [INVIO] .

Fase 4. Ripetere le fasi 2 & 3 con il Disk 2.

PC SOLTANTO

Se il programma INSTALL non gira correttamente, si può installare LINKS manualmente facendo quanto segue:

Fase 1. Creare la sottodirectory LINKS.

Digitare: **MD\LINKS** [INVIO]

Fase 2. Copiare nella directory **LINKS** tutti i file da ogni disco, **nell'ordine.**

a) Digitare: **CD\LINKS** [INVIO]

b) Inserire DISK 1 nell'unità A o B.

c) Digitare: **COPY A:*. *[INVIO]** (usare B:*. * per l'unità B).

d) Ripetere la fase b) e la fase c) per tutti i dischi rimanenti, nell'ordine (2, 3, 4 ecc.).

Fase 3. Aggiungere insieme i tre file **TORREY1**, **TORREY2**, e **TORREY3**, riunendoli nel file **TORREY_P.CRS**, digitando:

COPY TORREY? /B TORREY_P.CRS [INVIO]

Fase 4. Quando si è accertato che LINKS gira correttamente, è possibile cancellare i tre file (**TORREY1**, **TORREY2** e **TORREY3**), digitando:

DEL TORREY1 [INVIO] (cambiando numero per gli altri due file).

Utilizzo di memoria

LINKS richiede almeno 1 Mb (Amiga) o 640 K (PC) per girare. Se si dispone di memoria extra, LINKS può usare tale memoria per precaricare i dati dei campi da golf, la grafica e i suoni. In tal modo diminuisce il tempo di caricamento e si può aumentare notevolmente la velocità e la rapidità del gioco.

Uso del mouse

Quasi tutte le azioni di gioco vengono effettuate utilizzando il pulsante sinistro del mouse. In alcuni casi, invece di premere il pulsante OK si può fare doppio clic su un'opzione. PC soltanto - Per giocare con **LINKS**, si consiglia di usare il mouse. Il driver del mouse deve essere installato prima di avviare **LINKS**.

IMPORTANTE: il driver del mouse deve essere compatibile con il driver del mouse Microsoft 6.00.

Uso della tastiera o del joystick

E' anche possibile giocare con **LINKS** utilizzando un joystick o la tastiera soltanto. Se il mouse non è disponibile, la tastiera è configurata in modo da imitare le azioni tramite mouse, secondo lo schema seguente:

1. Per spostare il cursore del mouse, usare i tasti cursore o **I, J, L, M**.
2. Per simulare il pulsante Sinistro, usare INVIO, 5 o K.
3. Per simulare il pulsante Destro, usare la BARRA SPAZIATRICE o INSERT (Ins).

Se non è disponibile un mouse, e lo è invece un joystick, questo viene impostato in modo da imitare le azioni tramite mouse, secondo lo schema seguente:

1. Spostare lo stick per muovere il cursore a freccia.
2. Pulsante sinistro del joystick = pulsante sinistro del mouse.
3. Pulsante destro del joystick = pulsante destro del mouse.

AVVIO - Esecuzione di LINKS

- Per avviare LINKS:
1. Digitare: **CD LINKS**[INVIO] (Amiga), **CD/LINKS** [INVIO]
 2. Digitare: **LINKS**[INVIO]

(AMIGA) - Per avviare LINKS dal Workbench:

1. Fare doppio clic sulla cartella LINKS
2. Fare doppio clic sull'icona LINKS)

PC SOLTANTO - Al primo avvio di LINKS, apparirà lo schermo di impostazione del suono e della memoria (Sound/Memory Setup). Selezionare la scheda sonora appropriata, poi fare clic su EXIT (Esci). Apparirà la sequenza del titolo e dei titoli di coda. Per saltarla, premere la <BARRA SPAZIATRICE>.

Main Selection Screen (Schermo di selezione principale)

Dopo il Titolo, apparirà automaticamente lo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen), da cui ha inizio il gioco; qui sono disponibili varie opzioni:

- START (Avvio) - avvia una partita di golf
- PRACTICE (Allenamento) - conduce all'area di allenamento
- RESUME (Riprendi) - riprende un gioco salvato in precedenza
- PLAYERS (Giocatori) - aggiunge un nuovo giocatore o modifica le caratteristiche di un giocatore già esistente
- SYSTEM (Sistema) - modifica le impostazioni del computer
- INFO (Informazioni) - mostra informazioni sull'aggiornamento della presente versione di LINKS
- EXIT (Esci) - fa uscire da LINKS e riporta al sistema.

INIZIO DI UNA PARTITA DI GOLF

Dal Main Selection Screen (Schermo di selezione principale), portate il cursore sulla casella START (Avvio) e fate clic sul pulsante sinistro.

Selezione di un campo da gioco

Selezionate un campo dalla COURSE LIST (Lista dei campi), poi fate clic su (OK). LINKS è fornito di un campo da campionato, Torrey Pines (PC) o Bountiful - Utah (Amiga). Presto saranno disponibili altri campi.

Selezione dei giocatori

Alla partita potranno giocare soltanto i giocatori i cui nomi sono contenuti nella GAME LIST (Lista di gioco). Per aggiungere giocatori a tale lista, selezionate (facendovi clic sopra) i nomi dal PLAYER FILE (File dei giocatori). Usando il sistema, occorre immettere solo una volta il nome di un giocatore e le preferenze. Nel PLAYER FILE (File dei giocatori) si possono immettere tutti i giocatori che si desidera, e poi se ne possono selezionare fino ad 8 per la prossima partita. Se il vostro nome non compare nel PLAYER FILE, fate clic sulla casella ADD (Aggiungi), ed apparirà lo schermo di ADD PLAYER (Aggiungi giocatore). Ora basta digitare il nome e premere INVIO. Notare che le preferenze sono evidenziate in giallo. Se desiderate modificarle, fate clic sulla casella adeguata. Per ulteriori informazioni sull'AGGIUNTA o sulla MODIFICA di giocatori e preferenze, cfr. la sezione PLAYERS (Giocatori). Quando la GAME LIST (Lista di gioco) è completa, fate clic su (OK). **Nota:** per rimuovere nomi dalla GAME LIST (Lista di gioco), fare clic su di essi.

Selezione del numero di buche, dei tee e dei livelli di gioco

L'ultimo schermo che appare prima dell'inizio della partita, è lo schermo READY TO PLAY (Pronti per il gioco). Da qui potete scegliere di giocare 18 buche o le prime 9 (Front) o le seconde 9 (Back). Inoltre, avete anche la possibilità di cambiare temporaneamente le vostre preferenze, e di avere un livello di gioco diverso e tee diversi per questa partita. Basta fare clic sulle caselle adeguate e quando tutto è READY (Pronto), fate clic su (OK). Nota: LEVEL (Livello) si riferisce al livello PRO (Professionistico), AM (Amatoriale), o BEG (Principiante). Al livello PRO, la sincronizzazione degli swing è molto difficile, ma potete ottenere la distanza maggiore. Al livello AM non si hanno grandi problemi di sincronizzazione, ma la distanza viene ridotta all'incirca del 10%. Il livello principiante (BEG) non è molto esigente in fatto di sincronizzazione, ma la distanza è ridotta di circa il 20% rispetto al livello PRO. Il livello BEG, che manca dell'effetto del vento, è concepito per i bambini. I golfisti più seri dovrebbero usare il livello amatoriale o professionistico. Per rendere definitive le modifiche alle preferenze, cfr. la sezione PLAYERS (Giocatori).

Sul tee

Il campo è in gran forma, con fairway verdi e rigogliosi. Selezionate il vostro driver (ignorando il bel colpo del vostro amico)... allenatevi a fare uno swing ... ed effettuate un drive proprio al centro!

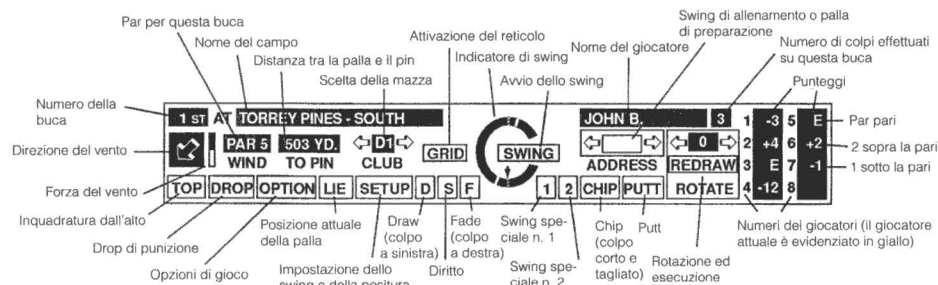
Il pannello degli swing

Il pannello nella parte inferiore dello schermo (Swing Panel) è il Pannello degli swing, e le sue opzioni sono descritte nelle pagine seguenti.

SWING

- Fate clic su questo pulsante per effettuare uno swing con la mazza; per eseguire un buon tiro, fate quanto segue.
- Fase 1.** Portate il cursore sulla parola **SWING**.
 - Fase 2.** **Premete e tenete premuto** il pulsante sinistro del mouse. **In tal modo viene avviato lo swing.**
 - Fase 3.** **Rilasciate il pulsante** quando l'indicatore raggiunge la cima. **In tal modo viene impostato il livello di potenza del tiro** (una linea gialla indica il punto di rilascio).
 - Fase 4.** Premete di nuovo il pulsante sinistro quando l'indicatore raggiunge il contrassegno verde sul fondo. **Questo costituisce lo snap.** Se lo snap avviene esattamente in corrispondenza del contrassegno verde, il colpo è perfettamente sincronizzato (una linea gialla indica il punto del vostro snap).
- La sequenza di swing è dunque **PREMERE E TENERE PREMUTO - RILASCIARE - PREMERE**

Il pannello degli swing



Indicatore degli swing



ADDRESS (Preparazione)

Tale opzione permette di allontanarsi dalla palla per effettuare degli swing di prova. Fate clic sulla freccia sinistra per allontanarvi dalla palla e fate clic sulla freccia destra per prepararvi a colpire la palla.

Nota: se state per iniziare a giocare per la prima volta, fate un passo indietro ed esercitatevi con gli swing.

CONTRASSEGNO MANCATO

Se mancate il contrassegno sullo Snap, ciò costituirà un errore. Più ne mancate, più grave sarà l'errore e peggiore sarà il tiro. Al livello principiante e amatoriale, gli errori sono meno gravi rispetto al livello professionistico.

OVERSWING

Durante il backswing, il livello di potenza continua ad aumentare finché raggiunge il massimo, poco prima che l'indicatore inizi a scendere. Se rilasciate il pulsante a questo punto, raggiungerete la potenza massima e quindi anche la distanza massima. Tuttavia, c'è un tranello. La Zona Rossa in cima all'indicatore rappresenta l'area di Overswing; se rilasciate il pulsante in questa zona, la pagherete a caro prezzo se mancherete il contrassegno verde in fondo. Più in alto andate per ottenere potenza extra, più grave sarà l'errore se mancherete il contrassegno.

Scelta della mazza (CLUB)

Nella sacca potete portare 13 mazze più il putter. La finestrella al di sopra della parola CLUB (Mazza) indica la mazza attualmente selezionata. Per cambiare le mazze, fate clic sulla freccia sinistra o destra.

Nota: il cambiamento di mazze non incide sui tiri effettuati con il putter.

Distanze delle MAZZE

DRIVER 1	(D1)	251 m (parabola bassa - 9,5 gradi)			
DRIVER 2	(D2)	251 m (parabola alta - 12 gradi)			
LEGNO 2	(2W)	238 m	LEGNO 3	(3W)	229 m
LEGNO 4	(4W)	215 m	LEGNO 5	(5W)	197 m
LEGNO 6	(6W)	183 m	LEGNO 7	(7W)	174 m
FERRO 1	(1I)	215 m	FERRO 2	(2I)	201 m
FERRO 3	(3I)	187 m	FERRO 4	(4I)	178 m
FERRO 5	(5I)	169 m	FERRO 6	(6I)	157 m
FERRO 7	(7I)	146 m	FERRO 8	(8I)	135 m
FERRO 9	(9I)	123 m			
Ferro per colpo d'approccio	(PW)	110 m	Ferro da sabbia	(SW)	82 m
Ferro da parabola	(LW)	64 m			

Le distanze dipendono da quanto segue: palla colpita da un tee, atterraggio e rotolamento sul fairway, assenza di vento, potenza normale (contrassegno verde in alto), snap perfetto, livello professionistico.

Indirizzamento del tiro

LINKS allinea automaticamente il giocatore a 2 gradi alla sinistra della bandierina. Anche se dovete effettuare un tiro alla cieca (nel caso in cui non vedete la bandierina) potete stare certi che il green vi sta proprio davanti. La DIREZIONE verso cui state indirizzando il tiro è indicata da un'asta rossa e bianca, ovvero il **Misuratore**.

Potete controllare il **Misuratore** facendo quanto segue:

Per attivare/disattivare il Misuratore, portate il cursore nella finestra di visualizzazione e premete il pulsante destro.

Per riposizionare il Misuratore, portate la freccia del cursore in una zona diversa e premete il pulsante sinistro.

Tipo di swing (D,S,F,1,2,CHIP)

Per ogni mazza nella vostra sacca (ad eccezione del putter) avete a disposizione fino a 6 tipi diversi di swing. Anche se i tipi di swing sono predefiniti, potete cambiarli in qualsiasi momento, durante il gioco o l'allenamento. Si consiglia comunque di apportare modifiche solo se sapete cosa state facendo. (Cfr. SETUP - Impostazione). Segue una descrizione dei vari tipi di swing, selezionabili facendo clic sulla casella corrispondente, nel Pannello degli swing (Swing Panel).

- (D) Draw - un tiro "hook" leggero (la palla si muove verso sinistra)
- (S) Straight - un tiro dritto
- (F) Fade - un tiro "slice" leggero (la palla si muove verso destra)
- (1) Tiro personalizzato, impostato dal giocatore, attualmente impostato sul tiro dritto.
- (2) Uguale al tiro 1
- (CHIP) Colpo corto e tagliato - dritto

Chip (colpo corto e tagliato)

Quando siete abbastanza vicini per eseguire un CHIP, LINKS ve ne dà automaticamente la possibilità. Il chip è un colpo breve e più controllato. L'INDICATORE DI SWING per il CHIP è diverso da quello per il FULL SWING (Swing completo). Se state giocando per la prima volta, allenatevi ad eseguire chip nel Driving Range (Campo di pratica) o nel Practice Green (Green di allenamento), oppure usate l'opzione Mulligan (Tiro ripetuto) per allenarvi sul campo.

Putt

Quando siete sul green, LINKS seleziona automaticamente il vostro putter. Lo swing eseguito con il putter è diverso dagli altri swing. Non è necessario premere il pulsante la seconda volta (sul punto di snap). Se state giocando per la prima volta, allenatevi ad usare il putter utilizzando il Practice Green (Green di allenamento) o l'opzione Mulligan (Tiro ripetuto). Usate l'opzione GRID (Reticolo) per fare apparire sul green una specie di griglia che vi aiuta a individuare meglio le distanze.

Opzioni del Post-Shot Panel (Pannello del dopo-tiro), Instant Replay (Replay istantaneo) e Mulligan (Tiro ripetuto)

Dopo aver effettuato un tiro, appare il Post Shot Panel (Pannello del dopo-tiro), che mostra informazioni sul tiro appena eseguito, sul punto in cui la palla è andata a posarsi, e su chi è il prossimo a tirare. Da qui potete scegliere una delle opzioni seguenti:

1. **CONTINUE** - per eseguire il prossimo tiro o per passare al giocatore successivo.
2. **MULLIGAN** - per eseguire un altro tiro dalla stessa posizione (i Mulligan vengono registrati e visualizzati sul cartoncino segnapunti).
3. **GIMME** - se tra il giocatore e la buca intercorre la distanza GIMME, si ha la possibilità di effettuare un colpo ed accettare che il putt successivo venga eseguito automaticamente (solo Amiga).
4. **INSTANT REPLAYS (Replay istantanei)**
 - FORWARD (Avanti)** - visualizza un replay istantaneo dell'ultimo tiro effettuato, da sopra e alla destra della posizione normale.
 - REVERSE (Retro)** - visualizza un replay istantaneo dell'ultimo tiro effettuato, dall'angolazione inversa (guardando indietro, verso la posizione da cui è stato eseguito il tiro).

La palla colpisce un ostacolo

Se la palla colpisce un ostacolo, verrete penalizzati di un colpo e avrete due possibilità di scelta: **REHIT** (Ritenta) o **DROP** (Lascia).

REHIT (Ritenta) - colloca la palla nel punto dell'ultimo tiro.

DROP (Lascia) - colloca la palla nel punto in cui si è imbattuta nell'ostacolo. LINKS a questo punto vi permetterà di muovere la palla in qualsiasi direzione desideriate; tuttavia, le regole dell'USGA stabiliscono che da tale

punto è possibile indietreggiare a piacere, a condizione di essere in linea retta con la bandierina. NOTA: tutte le zone scure e quelle percorse da acqua che si trovano sul campo, rappresentano ostacoli.

Palla fuori campo (O.B. = Out of Bounds)

Se la palla finisce O.B. (fuori campo, ovvero al di là dei recinti, fuori del campo stesso, ecc.) verrete penalizzati di un colpo e dovrete selezionare REHIT (Ritenta) per tirare di nuovo dalla posizione originale.

GRID (Reticolo)

Facendo clic sulla casella GRID (Reticolo), sul terreno appare una specie di griglia che aiuta a valutare meglio il campo. Tale reticolo può essere utilizzato in qualsiasi punto del campo.

ROTATE (Rotazione)

Se vi trovate proprio dietro un albero o un altro ostacolo, potete girarvi a sinistra o destra tramite l’opzione ROTATE (Rotazione). Fate clic sulla freccia sinistra o destra, nella casella ROTATE (Rotazione). La finestra visualizza i gradi di rotazione rispetto alla direzione della bandierina. Quando avete raggiunto l’angolo desiderato, fate clic sulla casella REDRAW (Esegui).

TOPVIEW (Inquadratura dall’alto)

Attivando tale opzione, otterrete un’inquadratura dall’alto della buca attuale e vedrete indicate le posizioni di tutti i giocatori (Amiga). Nella versione per PC, una palla lampeggiante indica la posizione del giocatore attuale.

DROP (Lascia)

Fate clic su questa casella per raccogliere la palla e collocarla in una nuova posizione. Questa manovra viene chiamata “drop” e verrete penalizzati di un tiro, a meno che la palla non si trovi nel sentiero per i carrelli. LINKS vi permetterà di spostare la palla dove volete, ma le regole USGA per il gioco del golf stabiliscono che occorre “lasciare” (drop) la palla entro due lunghezze di mazza dal punto originale (ma non più vicino alla buca) oppure potete indietreggiare (in linea diretta dalla bandierina) fin dove volete. Nel caso del sentiero per i carrelli, dovete lasciare la palla entro una lunghezza di mazza dal bordo del sentiero, e non più vicino alla buca.

Nota: se la palla colpisce un ostacolo, sarete automaticamente penalizzati di un tiro e potrete ritentare il tiro (Rehit) oppure effettuare un drop.

LIE (Posizione)

Fate clic su questa casella per vedere l’attuale posizione della palla.

SETUP (Impostazione)

Fate clic su questa casella per fare apparire lo Swing Setup Panel (Pannello di impostazione degli swing). Da qui potete regolare il piano di swing, la posizione del giocatore e della palla, oltre alla faccia della mazza. Ogni mazza (tranne il putter) ha otto tipi (impostazioni) di swing ad essa assegnati (D,S,F,1,2, e CHIP). Lo scopo di questo gioco o del suo manuale non è certo quello di spiegare le leggi fisiche che regolano il colpo inferto alla palla o la dinamica di volo; abbiamo incluso tali parametri per consentire al golfista esperto di apportare modifiche che possono fare sembrare il gioco ancora più “reale”.

SE NON SAPETE COSA STATE FACENDO, NON MODIFICATE TALI IMPOSTAZIONI

Se volete fare delle prove, impostate un giocatore a parte e andate al campo di pratica (driving range), dove potrete apportare modifiche e vederne gli effetti. Al termine, potete cancellare il giocatore sperimentale dal Player File (File dei giocatori).

La modifica di tutte le impostazioni è piuttosto faticosa, dato che ci sono 20 mazze con 6 tipi di swing ciascuna, ovvero 120 impostazioni.

Nota: in LINKS, la Stance (Posizione del giocatore) non ha effetto sulla palla. La posizione aperta o chiusa è inclusa nel gioco per offrire al giocatore la possibilità di “vedere” e “sentire” la sua impostazione effettiva.

INDICATORI DEL VENTO

L’Indicatore di direzione del vento è rappresentato dalla freccia verde (Amiga) o gialla (PC) al margine sinistro dello Swing Panel (Pannello degli swing). Quando la freccia punta verso il basso, il vento soffia contro il giocatore. Alla destra di tale indicatore, si trova l’Indicatore della forza del vento. Quando la barra gialla è completa, il vento soffia ad una velocità di circa 30 miglia orarie (quasi 50 km/h). Le fluttuazioni del vento influiscono sulla palla mentre è in volo.

Nota: nel livello per principianti (BEG) il vento non incide sul gioco.

OPTIONS (Opzioni)

Facendo clic sulla casella delle OPTIONS (Opzioni) appare il **Game Options Panel (Pannello delle opzioni di gioco)**. Sono disponibili le opzioni seguenti:

Quit Game (Abbandona) Fate clic qui per interrompere il gioco e tornare allo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen).

Save Game (Salva) Fate clic qui per SALVARE un gioco in corso.

Sounds (Suoni) Fate clic sulle caselle dei suoni per attivare/disattivare i vari effetti sonori. Se il computer di cui disponete è lento, il gioco può risultare migliore se disattivate gli effetti sonori.

DRAWING DETAIL (Dettaglio di visualizzazione)

Facendo clic su queste caselle, potrete modificare il livello di dettaglio di visualizzazione del terreno. Il dettaglio MAXIMUM (Massimo) richiede più tempo per la descrizione del terreno, ma garantisce una visualizzazione migliore. Vi consigliamo di sperimentare le varie combinazioni, per scoprire quali sono le più adatte alla velocità del vostro computer. Vi suggeriamo MAX, MED, MIN per ottenere, rispettivamente, una visualizzazione ravvicinata, media e distante.

Se il vostro computer è piuttosto lento, provate con MAX, MIN, MIN o MED, MIN, MIN. Se avete invece un computer veloce, potete anche provare con MAX, MAX, MED o anche MAX, MAX, MAX.

EXIT (Esci)

Fate clic qui per tornare al Pannello degli swing (Swing Panel).

ALTRE CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Esecuzione di tiri da terreni non preparati (con erba alta) o dalla sabbia

I tiri effettuati da terreni non preparati o dalla sabbia richiedono circa una mazza in più per raggiungere la stessa distanza percorsa dai tiri effettuati dal fairway. I tiri dai terreni non preparati hanno anche un backspin (rotazione all’indietro) ridotto. I tiri dalla sabbia hanno invece un backspin leggermente superiore.

Next Player (Prossimo giocatore)

LINKS mostra chi sarà il prossimo a giocare, prima che lo scenario sia completato, in modo che il giocatore si possa preparare. LINKS utilizza il sistema d’onore e del più lontano per l’ordine di tiro iniziale e per i colpi normali.

Cartoncino segnapunti e stampa dei risultati

Quando è completata una buca e tutti i giocatori hanno terminato di tirare, LINKS visualizza il segnapunti di controllo. Al termine di ogni round, si ha la possibilità di stampare tale Cartoncino segnapunti. Assicuratevi prima che la stampante sia collegata (ad LPT1 sul PC) e sia in linea.

Salvataggio di un gioco in corso

E’ possibile salvare un gioco in corso e riprenderlo più tardi. Basta fare clic sulla casella delle OPTIONS (Opzioni) nel Pannello degli swing (Swing Panel) e poi selezionare SAVE GAME (Salva). Per riprendere un gioco, selezionate RESUME (Riprendi) dallo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen).

Abbandono del gioco

Per terminare il gioco in qualsiasi momento, fate clic su OPTIONS (Opzioni) nel Pannello degli swing (Swing Panel), poi selezionate QUIT GAME (Abbandona).

L’area di PRACTICE (Allenamento)

LINKS presenta un’area di allenamento in cui potete esercitarvi con il drive, il chip e il putt. Basta fare quanto segue:

1. Selezionate PRACTICE (Allenamento) dallo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen).
2. Selezionate il PLAYER (Giocatore) che si sta allenando. (Al programma occorre comunicare quale PLAYER FILE (File dei giocatori) deve aggiornare, nel caso in cui vengano apportate modifiche alle impostazioni degli swing).
3. Selezionate DRIVING RANGE (Campo di pratica) o PUTTING AND CHIPPING GREEN (Piazzola d’arrivo e green di chip).

DRIVING RANGE (Campo di pratica)

Da questo campo, potete accedere a tutti i normali parametri di swing, come i tipi di CLUB (Mazza), ADDRESS (Preparazione), SETUP (Impostazione), SWING. Inoltre ci sono le opzioni per fare quanto segue:

Go to Chip and Putt (Vai al chip e putt) Andare al Putting and Chipping Green (Piazzola d’arrivo e green di chip).

Select Player (Seleziona giocatore) Modificare il giocatore che si sta allenando.

Cancel (Annulla) Riporta allo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen).

PUTTING AND CHIPPING GREEN (Piazzola d’arrivo e green di chip)

Dal campo di pratica, si può accedere anche a tutti i normali parametri di swing. Inoltre, si può modificare la posizione della bandierina (buca) e la posizione di allenamento del giocatore. Sono disponibili le opzioni seguenti:

Change Position (Cambia posizione) - Modifica la posizione della bandierina o del golfista. Fate clic su questa casella per visualizzare una **Inquadratura dall’alto** dell’area di pratica, con entrambe le posizioni indicate da punti lampeggianti. Potete selezionare **Change Pin Position** (Cambia posizione della bandierina) o **Change Practice Position** (Cambia posizione di allenamento). In entrambi i casi, apparirà una piccola icona. Spostate il mouse finché l’icona non si trova nella posizione desiderata, poi premete il pulsante sinistro. Se siete soddisfatti della nuova posizione (o delle posizioni), fate clic su (OK). Fate clic su (CANCEL) (Annulla) se non volete apportare modifiche.

Move to Last Ball (Vai all'ultima palla) - Porta il giocatore all'ultima palla colpita e fa sì che questa sia la posizione di pratica. Altrimenti, continuerete a tirare dalla stessa posizione, finché non selezionate Change Position come appena descritto.

Go to Driving Range (Vai al campo di pratica) - Porta il giocatore al Campo di pratica.

Select Player (Seleziona giocatore) - Cambia il giocatore che si sta allenando.

Cancel (Annulla) - Riporta allo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen).

RESUME (Riprendi) - Questa opzione permette di riprendere un gioco salvato in precedenza. Facendo clic su RESUME appare una lista di GIOCHI SU FILE. Basta selezionare il gioco desiderato e fare clic su (OK).

Nota: se volete continuare a giocare su un altro computer, dovete copiare sull'altra macchina il FILE DEL GIOCO (.GAM) oltre ai FILE DEI GIOCATORI (.PLR) e ai FILE DEI CAMPI (.CRS) adeguati.

PLAYERS (Giocatori)

Questa opzione permette di creare e modificare la lista dei giocatori potenziali. Quando si aggiunge un nome alla lista, per il giocatore in questione viene creato un file contenente le sue preferenze riguardo il livello, i tee e le mazze. Fate clic su PLAYERS (Giocatori) per far apparire lo schermo Add/Modify (Aggiungi/modifica). Sono disponibili le opzioni seguenti:

Add Player (Aggiungi giocatore)

Per aggiungere un giocatore alla lista dei giocatori (PLAYER LIST), basta digitare il nuovo nome e premere [INVIO] o fare clic su SAVE PLAYER DATA (Salva dati del giocatore).

Modify Player (Modifica giocatore)

Per modificare le preferenze di un giocatore già esistente, basta evidenziare (facendovi clic sopra) il nome nella PLAYER LIST (Lista dei giocatori). Le impostazioni attuali relative al giocatore in questione appaiono in giallo. Per apportare modifiche, basta fare clic sulla casella desiderata. Se si desidera modificare la scelta delle mazze, occorre prima deselezionare quelle non desiderate, e poi selezionare (con il clic) le mazze desiderate.

IMPORTANTE: SI POSSONO SELEZIONARE SOLO 13 MAZZE PER VOLTA.

Delete Player (Cancella giocatore)

Per cancellare dalla lista un giocatore, evidenziatene il nome (facendovi clic sopra), poi fate clic su DELETE PLAYER (Cancella giocatore).

Use default settings (Usa impostazioni predefinite)

Fate clic su questa casella per riportare tutte le impostazioni ai valori predefiniti (default).

Nota: questo non riporterà le impostazioni delle mazze ai valori predefiniti. Per fare questo, basta cancellare il vostro giocatore attuale e crearne uno nuovo con lo stesso nome. Le impostazioni standard delle mazze vengono installate ogni volta che si aggiunge un nuovo giocatore.

Exit (ESC)

Fate clic qui quando avete finito di aggiungere o modificare i giocatori. Tutte le modifiche verranno salvate sul disco quando si esce dal gioco selezionando EXIT.

Impostazione del SYSTEM (SISTEMA) (Amiga)

Questa opzione permette di preparare il sistema per l'uso di varie impostazioni predefinite.

Gimme	Permette di impostare la distanza massima dalla buca, entro la quale si può accettare che il prossimo putt venga eseguito automaticamente.
Mulligan (Tiro ripetuto)	Attiva/disattiva l'opzione del Post Shot Panel (Pannello del dopo-tiro).
Mouse Speed (Velocità mouse)	Permette di impostare la velocità del puntatore del mouse, corrispondente al movimento del mouse.
Sound Options (Opzioni del suono)	Potete usare tali opzioni per disattivare alcuni o tutti gli effetti sonori durante il gioco.

Impostazione del SYSTEM (SISTEMA) (PC)

Questa opzione permette di impostare il sistema per l'uso di varie schede sonore e della memoria estesa o espansa, se disponibile.

Sound Boards (Schede sonore)

Se il vostro sistema dispone di una delle schede o degli adattatori elencati, potete ascoltarle i suoni digitalizzati; per farlo, basta evidenziare la casella adeguata. Se non avete alcuna scheda sonora, evidenziate **Real Sound**.

Nota: se la scheda SoundBlaster non funziona, cfr. la sezione della Ricerca ed eliminazione dei guasti, per le istruzioni sulla modifica dell'impostazione di SoundBlaster.

Sound Options (Opzioni del suono)

Se disponete di un computer lento, la grafica viene rallentata eccessivamente durante l'esecuzione degli effetti sonori. In tal caso, usate SOUND OPTIONS per disattivare alcuni o tutti i suoni.

Memoria extra

LINKS è concepito per l'uso della memoria estesa o espansa (se disponibile) per il precaricamento dei dati, della grafica e degli effetti sonori. Tale memoria riduce notevolmente il tempo di formazione dello scenario. Se la memoria è disponibile per il precaricamento, la casella della memoria visualizzerà YES (Sì), altrimenti visualizzerà NO. Ma anche se la memoria è installata nella macchina, non significa che sia disponibile. Ad esempio, se disponete della memoria estesa, dovete anche avere un gestore della memoria, come HIMEM.SYS, che dovrebbe essere installato nel file CONFIG.SYS. HIMEM è un programma Mircrosoft che è stato incluso con il gioco **LINKS**. Se attualmente non disponete di un gestore della memoria ma avete comunque 640 K di memoria nel computer, potete usare HIMEM per gestirla. Copiate HIMEM.SYS dalla directory LINKS nella directory radice della vostra unità rigida.

Aggiungete la riga seguente al file CONFIG.SYS:

DEVICE = C:\HIMEM.SYS (C: è la lettera che indica l'unità rigida)

Ed ora riavviate il computer (CONTROL-ALT-CANC).

ATTENZIONE: se non siete esperti di modifiche al file CONFIG.SYS, consultate il manuale DOS oppure fatevi aiutare da qualcuno che sa come modificare il file CONFIG.SYS, per non rischiare di alterare la configurazione della macchina.

IMPORTANTE: HIMEM richiede DOS 3.0 o superiore. EMS deve essere LIM4.0 e XMS deve essere XMS 2.0

Cache di disco

Se il computer dispone di un programma di Cache di disco, tale programma potrebbe già usare una parte o tutta la memoria extra. In tal caso, **LINKS** non riuscirà ad usare la memoria già impostata come cache.

Potete ridurre la quantità di memoria cache e riservarla come memoria libera. **LINKS** riuscirà così ad usarla per il precaricamento.

INFO (Informazioni)

Selezionate questa opzione per consultare le informazioni di aggiornamento attuale del programma, che potrebbero non essere riportate nel presente manuale.

EXIT (Esci)

Fa uscire dal programma e riporta al DOS.

Ricerca ed eliminazione dei guasti

Di seguito vengono riportate le risposte alle domande più frequenti riguardanti LINKS. Se si incontrano problemi non riportati in questa sezione, rileggere attentamente il manuale, e controllare anche il file di informazioni sull'aggiornamento del programma, selezionando INFO dallo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen). E' possibile che altre informazioni e consigli vengano aggiunti a tale file dopo la stampa del presente manuale.

1. Cosa posso fare per ridurre il tempo occorrente per la formazione dello scenario?

- La cosa migliore consiste nell'aggiungere memoria extra al sistema. Anche se si dispone di 250 K di memoria libera, si otterrà un aumento notevole della velocità di formazione, dovuto al precaricamento di oggetti, dati e suoni. Un megabyte di memoria extra non costa poi molto; contattare il proprio rivenditore di fiducia per informazioni sull'aggiunta di memoria al computer.
(Nota: per ulteriori informazioni, cfr. la sezione dedicata all'impostazione del Sistema).
- Un'altra cosa da fare, è cambiare il dettaglio di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, cfr. la sezione DRAWING DETAIL (Dettaglio di visualizzazione) sotto OPTIONS (Opzioni).
- Procurarsi un computer più veloce. Un'ottima configurazione è rappresentata da un Amiga 3000 o 2000 con una scheda acceleratrice, con 2 o 3 Mb di memoria. La formazione dello scenario dovrebbe essere completa nel giro di 10 secondi.

2. Voglio cambiare il mio giocatore, per farlo giocare dai Tee blu invece che dai Bianchi.

- Quando appare lo schermo Ready To Play (Pronti per il gioco), fare clic sulla casella del Blue Tee (Tee blu) relativa al vostro giocatore. Questa modifica sarà attiva soltanto durante il gioco attuale.
- Per apportare modifiche permanenti alle preferenze del giocatore, selezionare PLAYERS (Giocatori) dallo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen), quindi selezionare il proprio giocatore dalla Player List (Lista dei giocatori) e fare clic sulla casella del Blue Tee (Tee blu), poi fare clic su Exit. L'impostazione del Blue Tee verrà immessa permanentemente nel file del giocatore.

3. Vorrei aggiungere più di 13 mazze alla mia sacca, nello schermo di Impostazione dei giocatori (Player Setup Screen), ma risulta impossibile.

Non si possono portare più di 13 mazze e il putter. Occorre deselezionare una mazza (facendovi clic sopra) prima di poterne selezionare un'altra.

- 4. Sembra che i miei tiri siano sempre diretti verso destra (o sinistra) anche se ho colpito perfettamente il contrassegno sul fondo dell'indicatore di swing. Perché?**
- Assicurarsi di aver selezionato S per eseguire un tiro dritto (Straight shot).
 - Selezionare SETUP (Impostazione) nel Pannello degli swing (Swing Panel) e regolare su dritto (Straight) il piano di swing e su angolo retto (Square) la faccia della mazza. Per farlo, fare clic sulla parola SWING PLANE (Piano di swing) e sulla parola CLUB FACE (Faccia della mazza).
Nota: l'impostazione della mazza è adatta al giocatore esperto, che conosca le leggi fisiche che regolano il golf. Per ulteriori informazioni, cfr. la sezione SETUP (Impostazione).
- 5. A volte il mio giocatore se ne sta fermo a lungo, dopo aver colpito la palla. Perché?**
- In LINKS, alcuni tratti di terreno solo piuttosto ripidi e spesso la palla continua a rotolare finché non raggiunge un punto in piano. Il giocatore sta fermo finché la palla non si arresta.
- 6. Non sento gli effetti sonori. Perché?**
- Selezionare OPTIONS (Opzioni) dal Pannello degli swing (Swing Panel) o SYSTEM (Sistema) dallo Schermo di selezione principale (Main Selection Screen) e attivare gli effetti sonori (ON). (Le modifiche apportate nel Pannello delle opzioni sono attive solo per il turno di gioco attuale).
- 7. Il mio programma continua ad andare in panne. Perché?**
- Forse si tratta di problemi di memoria. Per ulteriori dettagli, cfr. le informazioni di aggiornamento del programma, nella sezione INFO di LINKS.
- 8. Il programma INSTALL non funziona.**
- Usare il Metodo di installazione alternativo, descritto alle prime pagine del manuale.
- 9. Un messaggio mi avverte che la memoria è insufficiente per l'esecuzione di LINKS, eppure dispongo di 1 Mb o più.**
- Forse sono attivi altri programmi che consumano memoria. Uscire da tali programmi e provare di nuovo. Se LINKS non gira ancora, provare a riavviare il computer premendo CTRL-D durante l'avviamento. In tal modo si annulleranno alcuni programmi che vengono lanciati automaticamente durante l'avviamento, e potrebbe anche scomparire lo schermo del workbench. In tal caso, cfr. le istruzioni di avvio della CLI riportate alle prime pagine di questo manuale.
- 10. Sembra che LINKS non riesca a precaricare abbastanza dati sui campi di gioco nella mia RAM extra.**
- La memoria potrebbe essere troppo frammentata o potrebbe essere utilizzata da altri programmi. Usare le soluzioni riportate per il problema n. 9.
- 11. Il gioco rallenta quando sono attivati gli effetti sonori; cosa posso fare?**
- Disattivare alcuni dei suoni, selezionando OPTIONS (Opzioni) nel Pannello degli swing (Swing Panel), oppure SYSTEM (Sistema) nello Schermo di selezione principale (Main Selection Screen). Le modifiche apportate alle opzioni sono temporanee, mentre quelle apportate al SISTEMA sono permanenti.
 - Procurarsi un computer più veloce.
- 12. La mia SOUND BLASTER non funziona.**
- LINKS presume che la scheda Sound Blaster sia impostata all'indirizzo base e al numero di interrupt predefiniti. (Indirizzo base = 220H e interrupt n. 3). Se la Sound Blaster non funziona con LINKS, è possibile che abbia delle impostazioni diverse. Cfr. la documentazione relativa a tale scheda per individuarne le impostazioni. A volte occorre eseguire il programma TEST-SBC.EXE fornito con la Sound Blaster. Se le impostazioni sono diverse da quelle sopra riportate, eseguire l'utilità SETBLAST.EXE fornita con LINKS. Verrà richiesto di immettere l'indirizzo di base (Base Address) e il numero di interrupt (Interrupt Number) per la propria scheda.
Nota: se si cancella il file LINKS.CFG oppure ogni volta che si installa LINKS, occorre eseguire di nuovo SETBLAST.EXE.
- 13. Ho copiato tutti i file dal disco del programma nella directory LINKS, ma il programma non gira.**
- Per installare correttamente LINKS sull'unità rigida, occorre usare il programma INSTALL.BAT. Le istruzioni sono riportate alla prima pagina del manuale.
- 14. Il programma INSTALL non funziona.**
- Usare il Metodo di installazione alternativo, riportato alle prime pagine del manuale.

Dischi dei campi del campionato e aggiornamenti

Per LINKS, potrebbero essere disponibili entro breve tempo campi del campionato di golf supplementari. Contattare il proprio rivenditore di fiducia al proposito.

