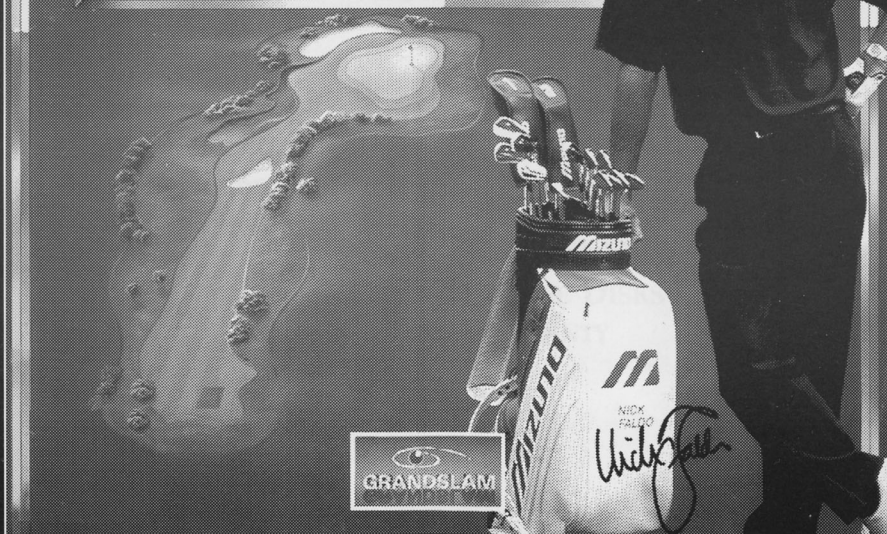


GAMEPLAY INSTRUCTIONS

NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF



CONTENTS

	Page		Page
NICK FALDO M.B.E.		PULL-OUT MENUS	9
- A Personal Profile	2	Club Selection /	
		Save Game	
LOADING INSTRUCTIONS		Information-Ball Lie,	
(PC, Amiga, ST)	5	Wind and Course Maps	
Main Selection Screen		Playing a Shot	10
(Options)		Putting	10
COACHING (16 bit only)	5	Bunker Play	11
-Bunker Play		Score Card	11
-Water Hazards		LOADING INSTRUCTIONS	
-Fade & Draw		(Commodore 64/128)	11
-Windy Conditions		Main Selection Screen (Options)	
-Putting		-Stroke Play	
LOAD GAME		-Match Play	
- Load previous games		Player Selection	
saved to disk(s)	6	- New player;	
A ROUND OF GOLF		Load old player;	
-Stroke Play	6	and CPU player	11
-Match Play	6	GAME SCREEN DESCRIPTION	12
-Course Select	7	Direction; Distance;	
-Season Select	7	Power; Spin; Stance;	
-Player Selection	7	Draw & Fade; Ball Lie;	
-Club Selection	7	Wind	
-Mulligan Option	7	PUTTING	12
GAME SCREEN DESCRIPTION	8	TO SAVE A GAME	13
Direction; Distance;		COURSE DISKS	13
Power; Spin; Draw &		WARRANTY	15
Fade; Change Player			

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF PERSONAL PROFILE OF NICK FALDO

Nick Faldo MBE is currently the World's Number One golfer according to the Sony World Rankings and has again won the European Order of Merit.

Country: Great Britain
 Born: 18 July, 1957
 Hobbies: Fly Fishing, Motor Sports, DIY, Snooker
 Turned Pro: 1976

EUROPEAN ORDER OF MERIT PLACINGS

1977	8th	1978	3rd	1979	21st
1980	4th	1981	2nd	1982	4th
1983	1st	1984	12th	1985	42nd
1986	15th	1987	3rd	1988	2nd
1989	4th	1990	12th	1991	10th
1992	1st				

TOURNAMENT VICTORIES

1978 Colgate PGA Championship
1979 ICL Tournament (SA)
1980 Sun Alliance PGA Championship
1981 Sun Alliance PGA Championship
1982 Haig Tournament Players Championship
1983 FRENCH OPEN
 Martini International
 Car Care Plan International
 Lawrence Batley
 Ebel Swiss Masters
1984 Heritage Classic (US)
 Car Care Plan International
1987 SPANISH OPEN
 OPEN CHAMPIONSHIP
1988 FRENCH OPEN
 Volvo Masters
1989 US MASTERS
 Volvo PGA Championship
 Dunhill British Masters
 FRENCH OPEN
 Suntory World Matchplay Championship
1990 US MASTERS
 OPEN CHAMPIONSHIP
 Johnnie Walker Asian Classic
1991 Carrolls Irish Open
1992 Carrolls Irish Open
 OPEN CHAMPIONSHIP
 SCANDINAVIAN MASTERS
 EUROPEAN OPEN
 Toyota World Matchplay Championship

MEMBER OF THE FOLLOWING TEAMS

Hennessy Cup 1978, 1980, 1982, 1984 (Captain)
 Dunhill Cup 1985, 1986, 1987, 1988, 1991

In 1977 at the age of 20 Nick was the youngest ever player to compete in the Ryder Cup and in his first singles match beat Tom Watson.

In 1982 Nick won his US Tour Card for the second year running and qualified for the World Matchplay Championship. With 12 top ten finishes in Europe Nick finished fourth on the European Money List.

Nick started the 1983 European Tour by winning the Paco Rabanne French Open, the Martini International and Car Care Plan International concurrently, the first time that this had been achieved since 1958.

He finished the season as number one on the European Order of Merit list and was the first British player to win over £100,000 in one season.

Nick returned to America in January 1985 and was a member of the successful European Ryder Cup team that beat the Americans for the first time since 1957.

In 1987 Nick was back in fine form winning the Spanish Open where he beat Severiano Ballesteros by two shots. In July at Muirfield Nick achieved every golfer's dream - winning the OPEN CHAMPIONSHIP. He played steady golf all week, having to contend with the worst of the weather. On the last day he trailed American Paul Azinger by one shot but then played his final round in 18 straight pars to take the greatest prize in golf by one stroke and become the second Briton in two years to take the title.

Nick was also part of the European Ryder Cup side which beat America at Muirfield Village in September, the first time a European side had won on American soil.

In 1987 Nick was voted "Sportsman of the Year" by the English Sports Writers, another major accolade.

In 1988, Nick arrived in France full of confidence for the French Open, sunk an eagle putt on the last to take his first title of the season and lift him to the top of the European Order of Merit, halfway through the year.

In April, 1989, on his return to America Nick achieved his second Major win when he became the first Englishman to take the US MASTERS title at Augusta. On the final day he shot a superb round of 65. The only golfer to match his four round total was American Scott Hoch. In a sudden death play-off on the tenth green Hoch missed a two foot putt to win and Nick's birdie on the eleventh meant the Masters title came back to Europe for the second year running.

Nick's next win in the Dunhill Masters at Woburn meant that he was the holder of three "Masters" titles and moved up to second place on the Sony World Rankings behind Seve Ballesteros.

Nick also defended his French Open title with a third round 64 and final round 69 resulting in him winning the tournament by one shot - his third win in Europe.

In the 1989 World Matchplay Final Championship against Ian Woosnam he won the title on the 36th hole with an eagle three. Having been behind all the way in the final, Nick's last three holes comprised two birdies and an eagle. In a very sporting gesture, Nick announced he would donate his prize money from the tournament to charity. At the end of 1989 Nick was voted "Sportsman of the Year" by the Sports Writers Association; Ritz Club Golfer of the Year; the London Sports Personality and BBC Sports Personality of the Year - quite a list of achievements!

In 1990 Nick defended his US Masters title at Augusta. He finished with a 69 and could only wait and watch to see what Ray Floyd would do. Floyd bogeyed the 17th and made par at 18 to secure a place in the play off. For Nick it was a case of "deja-vu" as he once again set off to the tenth tee for his second play-off in two years. As in the previous year Nick bunkered his second shot at ten but played a superb recovery and the hole was halved in par. On the 11th where Nick had won the previous year he secured the Masters title for the second year running. In doing so he became only the second person to win back to back the Masters - ironically the other player to do so was Nick's final round playing partner, Jack Nicklaus, in 1965 and 1966.

In the 1990 Open Championship at the "home of golf" St. Andrews, all other competitors fell away after some strong early challenges to leave Nick to take his second Open title and his fourth major title in four years with a final round of 71.

Nick's 1990 achievements won him many awards, among them the US PGA Player of the Year, the first time this had been won by a non-American; the Ritz Club Golfer of the Year; the Sports Writers Award and the British Golfing Press Player of the Year. In 1992 at the US Open at Pebble Beach, Nick was always in contention but the final day's weather and some incredibly tough pin positions took their toll and he tied for fourth place behind Tom Kite.

The Scottish Open at Gleneagles produced some very low scores and Nick was no exception after a second round 62. After finishing in third place he had high hopes of capturing his third Open title the following week at Muirfield, the scene of his first major victory.

Nick's first two rounds of 66 and 64 gave him a halfway total of 130 - a record two round score in the Championship - and the lead. After a third round 69 Nick went into the final day four shots clear of the field and everyone else thought they were just playing for second place. However, after bogies on 13 and 14 he suddenly found himself two shots behind American John Cook. From the 15th onwards though, Nick came into his own with a fabulous five iron to the fifteenth green resulting in a birdie; a good up and down to save par at 16, a birdie at the par 5 17th (where Cook had three putted for par) and a solid par at the last. The championship was his for the third time and once again he was head of The World Rankings.

After his Open win, Nick played at Sunningdale in the European Open - a tournament he had never won. Nick was in control throughout and took the title by three shots from Swede Robert Karlsson.

Nick's great form continued with him winning the Toyota World Matchplay Championship at Wentworth in October, 1992. And after a year of great success, Nick has won again the European Order of Merit.

Nick is regarded by fellow professionals as "the man to beat" and in addition to the formal World Number One status he has received perhaps the final accolade from Jack Nicklaus, one of the World's greatest golfers of modern times, who said of Nick recently:

"he is very much the best player in the World today".

This computer simulation has been designed and programmed to provide you with many, many hours of skill and fun in playing alongside and against NICK FALDO.

GAMEPLAY INSTRUCTIONS

Please read the GAMEPLAY INSTRUCTIONS carefully; we recommend that you practice before competing and then you will have the necessary skills to enjoy fully NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF.

LOADING INSTRUCTIONS

Note for Amiga, Atari ST and IBM PC + 100% Compatible Owners.

To avoid virus infection switch off the computer for 30 seconds before loading and always keep your "Nick Faldo's Championship Special" game disks write protected, unless saving a game.

Grandslam Video Limited does not hold any responsibility for disks infected with a virus. The cost of replacing an infected disk is £3.00.

AMIGA Insert disk one in DF0: and switch on the computer. The game will now load. Insert other disks when instructed by the computer.

ATARI ST Insert disk one into drive A and switch on the computer. Follow the on-screen prompts.

IBM PC and Compatibles. Turn on your computer and insert the Nick Faldo's Championship Golf Program Disk into your floppy drive. Type: A:/B: for which ever drive contains the Faldo disk and press (RETURN). If you wish to run the game from the floppy drive, type FALDO (RETURN). To install the game to hard disk and type: INSTALL (RETURN) and follow the on-screen instructions

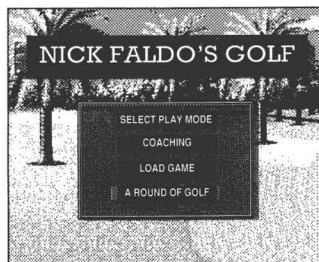
Commodore 64 TAPE Insert tape into recorder. Rewind to the start of side one. Type (SHIFT)(RUN/STOP). Press play on the recorder. Course 1 on side 1, course 2 on side 2.

Commodore 64 DISK Insert disk side one into the disk drive and type: LOAD"*,8,1 (RETURN). Course 1 on side 1, course 2 on side 2.

NOTE: ACTUAL SCREEN SHOTS USED THROUGHOUT THIS MANUAL

THE OPTIONS SCREENS, (AMIGA, ATARI ST & IBM PC) When the game has loaded you are presented with the game credits and title screens. To access the game's main option screen press the left Mouse button. You will then be presented with the following options:

COACHING
LOAD GAME
A ROUND OF GOLF



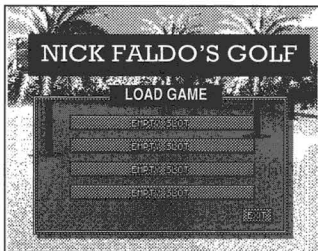
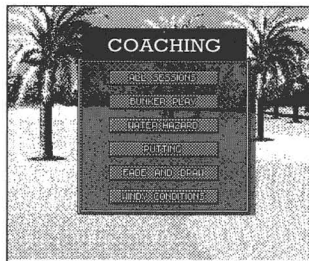
PLEASE NOTE: At any time while coaching or during a round of golf you can quit back to the game's title screens by pressing the **ESC** key.

COACHING The coaching sessions allow the player to practice skills on particular hazards that will appear during a full game. When you select a hazard to play Nick Faldo appears and gives you instructions on what you are expected to do. For further advice on how you can

attempt the shot press the left mouse button when the pointer is placed over the Nick icon. The hazards you can practice are as follows:

ALL SESSIONS – Practice all those listed below:

BUNKER PLAY
WATER HAZARDS
PUTTING
FADE + DRAW (See below for details)
WINDY CONDITIONS

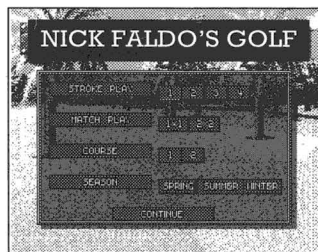


LOAD GAME This option allows you to load a previously saved game from disk. When clicking on the box a new menu appears displaying the loaded games available. Click on the saved game of your choice and it will load automatically and resume from where the game was saved. If you have not previously saved a game then these will be displayed as 'Empty Slot'.

A ROUND OF GOLF To play a round of golf, go to the main options screen and select the bottom option titled A ROUND OF GOLF.

This will take you to the ROUND OF GOLF options screen. On this screen you can customise the kind of game you will be playing. Options are as follows:

STROKE PLAY (1) (2) (3) (4)
MATCH PLAY (1x1) (2x2)
COURSE (1) (2)
SEASON (SPRING) (SUMMER) (WINTER)
CONTINUE



STROKE PLAY: The object of stroke play is to complete a round of the course in the fewest strokes possible. The winner is the competitor that completes the course in the fewest strokes. You click on the appropriate number for a 1-4 player stroke play competition. The box you have chosen will be highlighted. The order of play at the beginning of the game is the order the players were selected from the roster. Shots thereafter are played furthest away from the hole. Players not on the green are always classed as being further away than those on the green. The order of play on subsequent holes is played in order of honour (winner of last hole first; loser last).

MATCH PLAY: In match play, a hole is won by the side/person which holes its ball in the fewest strokes. A match consists of a full round of golf (18 holes) and is won by the side which is leading by a number of holes greater than the number remaining to be played.

If the teams are equal at the eighteenth hole the game goes to sudden death (starting with hole 1).

1x1 is a one on one competition and 2x2 is a competition between two teams of two golfers.

The order of play works in the same fashion as in stroke play except for the fact that a player can swap to his team mate to play first at any time (explained over).

COURSE: Lets you select which course to play. There are two courses supplied with "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF", course one is selected by left-clicking on the "1" icon, course two is selected by left-clicking on the "2" icon.

SEASON: Allows you to select which season to play in. The different seasons affect the amount of wind you will have to contend with and how the ball will behave on the ground due to the weather conditions.

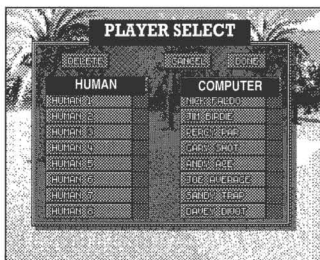
The seasons are as follows:

SPRING: Weak wind, wet ground (ball bounces less)

SUMMER: Medium wind, medium ground

WINTER: Strong winds, hard ground

CONTINUE: Left-click on this icon to continue to the player selection screen.



PLAYER SELECTION The PLAYER SELECTION SCREEN is used to choose who is playing. There are eight human players who can play. To select one, click on the relevant "HUMAN (NUMBER)" icon. Repeat this procedure to add more players.

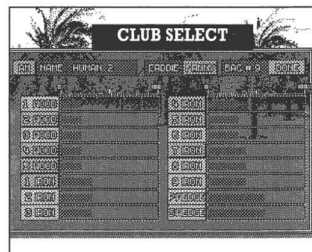
To change the player's name left-click on "DELETE", then left-click on the player whose name you wish to change. To enter a new name simply type it on the keyboard and press RETURN.

To select a computer opponent left-click on the relevant opponent icon. The players at the top of the screen are harder to beat than players at the bottom of the screen. **Nick Faldo is the ultimate challenge - Number 1 at the top of the screen !**

Left-click on "CANCEL" to remove mistakes, left-click on "DONE" to progress to the CLUB SELECTION screen.

CLUB SELECTION The CLUB SELECTION screen is used to select which clubs you prefer.

Select 13 clubs by left-clicking on the name of the clubs. The putter is provided automatically. The red bar next to the club name represents the "double-click zone" (explained later). Basically, the shorter the red bar, the harder it is to hit a ball straight with that club. At first therefore, choose the clubs with the longer bars.



As you play more the length of these bars will increase. Therefore, the more you play the easier it gets. However, as you improve so does the standard of your competition. Just like the real thing!

You are able also to choose which caddie will accompany you around the course. Each caddie will give different comments/advice as you progress, including sarcastic comments for poor play.

MULLIGAN OPTION You are also able to select whether you wish to play in AMATEUR or PROFESSIONAL mode. In amateur mode the double-click zone is always proportionally larger than in professional mode. Also in AMATEUR mode you have a MULLIGAN option. This allows you to retake a shot if you fail on your first attempt, effectively letting you learn how to take shots so you can go on to play in PROFESSIONAL mode. After a shot is taken two boxes will appear and you will be asked if you want to play from the NEW or OLD

position. Selecting OLD will result in you being able to MULLIGAN and take the shot again, selecting NEW puts you on to your new position so you can proceed with your next stroke.

When you have selected your clubs and chosen your Caddy, click on the "DONE" icon in the top right corner to progress to the first Tee.

To help you choose your clubs, here is a list of the clubs and the distance they will hit the ball:

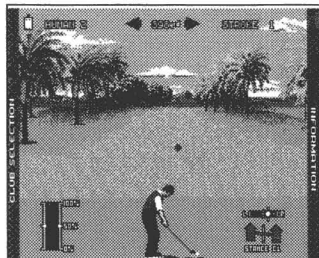
1 WOOD - 275 yds	1 IRON - 235 yds	6 IRON - 172 yds
2 WOOD - 260 yds	2 IRON - 220 yds	7 IRON - 160 yds
3 WOOD - 250 yds	3 IRON - 205 yds	8 IRON - 148 yds
4 WOOD - 235 yds	4 IRON - 195 yds	9 IRON - 135 yds
5 WOOD - 215 yds	5 IRON - 185 yds	PITCHING WEDGE (P/W) - 120 yds
		SAND WEDGE (S/W) - 90 yds

These distances are based on the ball being hit cleanly from a tee, landing and rolling on a fairway with no wind using normal power in good Summer conditions by a professional golfer

PLEASE NOTE :- If you wish you can take less than 13 clubs onto the course if you feel confident enough.

THE GAME SCREEN In the top left of the screen is the "CONTROLLER" icon. Press F1 to change between Mouse and Joystick. Mouse is the default setting and is the recommended method of playing "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF".

GOLFER DIRECTION To the right of this are the "CHANGE DIRECTION" icons. These are displayed as two direction arrows, one facing to the left and one facing to the right. Click to turn the golfer in the chosen direction by a few degrees each time. Repeat as required to rotate the golfer's viewpoint.



DISTANCE TO PIN At the top centre of the screen between the Golfer direction arrows is the "DISTANCE TO PIN" counter. This gives you the distance between your golfer and the pin in yards. In the top right corner of the screen is the number of strokes (shots) that this golfer has played on this hole.

SWAP PLAYER (Match Play Only) When playing in a team Match Play competition an extra icon appears in the top-right hand corner of the screen. It is displayed as two rotating arrows and allows you to swap which one of your players is to take the next shot. When pressed, the other player in your team will appear ready to take the shot.

SHOT POWER (At the bottom of the screen) In left hand corner is the "SHOT POWER SELECTOR". This is displayed as a vertical bar with increments from 0%-100%. Click on the bar at a certain position to select the power of each shot at that point. Alternatively, holding the left mouse button down and moving up and down over the icon also selects power.

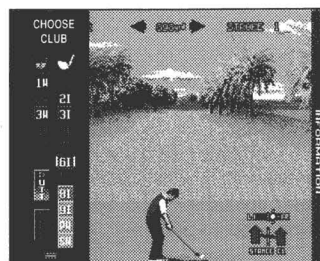
BALL SPIN (At the bottom right of the screen) The ball spin option is comprised of two icons. The top icon selects back or top spin. This determines how far the ball will roll when it lands; top spin causes the ball to roll further and back spin reduces distance. This is displayed as a horizontal bar. Over the bar is marker which looks like a golf ball in the centre of cross-hairs. Move the marker left for back spin or right for top spin. Leaving the marker in

the centre will result in a standard shot being taken.

DRAW AND FADE (At the bottom right of the screen)Below this is the stance selector. Click on the left arrow to move your left foot back. Click again to move back further. This "OPENS" your stance and makes the ball curve to the RIGHT when hit, creating what is called a FADE. Click on the right arrow to moves your right foot back and "CLOSE" your stance. This causes the ball to curve to the left and is called a DRAW. These features allow the player to curve the ball around obstacles such as foliage and trees which may obstruct the view of the hole.

SHOT DIRECTION In the centre of the screen is the direction icon. This is displayed as a small cross-hair and indicates the direction of the ball if a perfect shot is played. The direction is chosen by placing your pointer anywhere on the game screen (other than on the icons). The cross-hair will then be placed in the position which will be the direction you will be attempting to place your shot.

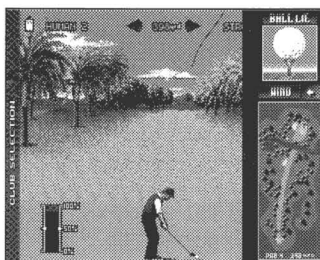
CLUB SELECTION (A pull out menu) To the left of the screen is the Club Selection panel. This is used to select which club to take for the next shot. **Move the pointer to this side of the screen** and it will appear. Click on a club to select it for play (any club that is displayed in a stippled graphic has not been selected on the title screens and is not included in your bag). The bar at the bottom of the panel represents the red bar on the club selection screen. The shorter the bar, the harder the club is to use.



PC VERSION: For Amateurs the bar starts large and decreases in size as you become more proficient at the game. For Professional players the bar starts very small and increases in size as they become even better as they gain more experience.

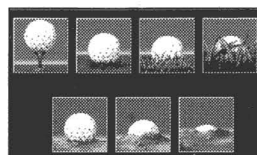
SAVE GAME Click on SAVE to bring up the SAVE GAME options.

A box similar to the one for loading a save game will appear. Click on one of the empty slot boxes and type the name you wish to save the game under. When you have done this press RETURN and then click on the CONTINUE box and the game will now be saved to disk. You can now continue playing the game from this point or turn off and re-load to this position at a later date.



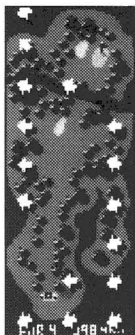
INFORMATION PANEL (A pull out menu) To the right of the screen is the information panel. Move the pointer to this side of the screen and it will appear automatically. This advises you on :-

BALL LIE At the top of the panel is the "BALL LIE" indicator. This icon is very important as it displays the terrain on which your ball is currently positioned (rough, fairway, sand, etc). This is very important because where the ball is



positioned affects the choice of club to be used. For example a low iron is needed in very rough terrain eg long grass or rough; a sand wedge is needed for bunker play.

To view the ball lie on the PC version of the game. Click on the words 'COURSE MAP', a new panel will then appear showing the ball lie. To return to the Course Map, click on the words 'BALL LIE'



WIND Just below the ball lie indicator is the wind indicator. An arrow shows the direction of the wind and the size of the arrow indicates how strong it is, the larger the arrow, the stronger the wind.

NOTE - this only indicates the wind direction/strength overall. To see how the wind affects different parts of the entire hole see below, under 'Course Map'.

COURSE MAP Below this is the course map. This shows an overhead view of each hole. Below the map, the length of the hole is given plus the par of the hole.

NOTE :- you always face the pin after your first shot. Click on the map to show the localised wind. This is important because there may be small gusts blowing even if there is no predominant wind.

PLAYING A SHOT To play a shot, select the club you wish to use. Move the shot direction icon to where you want the ball to go and change any of the above mentioned settings to your preference.

To hit the ball, move the mouse pointer to the bottom of the golfer sprite until it changes into a curved arrow. Left click to initiate the shot.

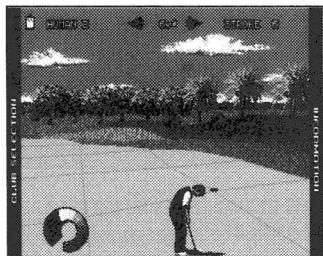
PC VERSION: For Amateurs the bar starts large and decreases in size as you become more proficient at the game. For Professional players the bar starts very small and increases in size as they become even better as they gain more experience.



Once this is done a "**SWING ICON**" will appear where the power indicator used to be. This is split into 2 zones. First - the "**WRIST SNAP**" area. Click to add an extra 10% power to your shot. A "**W**" appears if this is successful. However, please not that breaking the wrist is risky. Attempting to do so, but failing, results in a club dexterity penalty, this means your shot bar will be decreased in size resulting in your double-click zone being reduced in size (described below). Therefore the wrist snap should only be attempted by experienced players.

Secondly is the "**DOUBLE CLICK**" area. This zone varies in length depending on which club used, click twice inside the zone ensures that the flight of the ball is true. Miss the beginning of the zone will result in a "**HOOK**" and the ball flying to the left. Miss the second click will result in a "**SLICE**" and the ball flying off to the right. Miss both clicks will result in a "**MIS-HIT**".

Repeat this procedure until you reach the Green, each time checking the position of your ball on the map and the lie of the ball so that you use the best possible club selection for that all important next shot.



PUTTING. When using the Putter the "**POWER**" icon and "**SWING**" icon are replaced by a single icon representing the strength of the putt. Move the pointer to the golfer's feet so it changes to a curved arrow and left-click. The power will start to increase. Click again to stop it and the putt will be attempted.

When on the green you are given the aid of a grid that helps to show the undulation of the green. Use the curvature of the green for accurate putting.

BUNKER PLAY When in the bunker you need the following combinations of club/stance depending on the lie of the ball:

1. Ball Resting on Top of Sand
A normal stance is needed and a 6 iron or higher should be used.
2. Ball Partially Buried
An open stance should be used and the club to use is the Sand Wedge.
3. Plugged Ball
Close your stance, use top spin and the club to use is again, the Sand Wedge.

HOLE	PAR	PL 1
1	3	0
2	4	0
3	5	0
4	4	0
5	3	0
6	4	0
7	5	0
8	4	0
9	3	0
TOTAL		
PAR		

THE SCORE CARD After each hole has been completed by all players the score card is displayed. This shows you how many shots taken to reach the hole played against how many it should have taken - par (displayed to the left of the player scores). At the bottom of the card is the total shots played and to the left is the total par for the course.

The card displays the current nine holes you are playing. To see the other nine holes click the rotating arrow symbol in the top-right hand corner of the score card.

OPTIONS SCREENS, COMMODORE 64/128 When the game has loaded the game credits appear, followed by a short profile on Nick Faldo, to exit these screens press the joystick fire button. The game option screen is then displayed. Selections are made by moving the joystick and pressing FIRE.

- 1 PLAYER STROKE PLAY
- 2 PLAYER STROKE PLAY
- 2 PLAYER MATCH PLAY
- 3 PLAYER STROKE PLAY
- 4 PLAYER STROKE PLAY
- 4 PLAYER MATCH PLAY

See the section above entitled A ROUND OF GOLF for details of Matchplay and Strokeplay. Once selected, the following screen will appear.

NEW PLAYER
LOAD OLD PLAYER
CPU PLAYER

NEW PLAYER enables you to create a new player. Players are given a filename and a player name.

LOAD PLAYER enables you to load a player from disk or tape. This is done by typing in the player filename.

CPU PLAYER selects this player to be computer controlled. To select which computer player to play against move the stick up/down and press fire when the desired player appears. Nick Faldo is the best golfer, Ian Smythe is the worst.

Repeat this procedure until all players have been selected.

The club selection screen is then displayed. Club selection is done in a similar way as mentioned above except a joystick must be used instead of a mouse. A maximum of 13 clubs can be selected with a minimum of 2 clubs. The putter is always selected automatically. Selected Clubs are highlighted as **RED**.

PLAYING THE GAME, COMMODORE 64



C64 SCREENSHOT

The Top of the screen contains the following information.

DIST(ance): Shows distance to the Pin in yards.

CLUB: Currently selected club.

PLAYER NAME.

SHOT: Shows current number of shots taken on current hole.

HOLE: Shows current hole number.

Push UP on the joystick to access the in-game options screens. Move the yellow arrows around and press fire to access the various options.

These are:

LEFT ARROW: Rotates the player anti-clockwise.

RIGHT ARROW: Rotates the player clockwise.

VIEW MAP: Shows a detailed map of the current hole along with statistics wind, par, stroke number and hole number. You are represented as a flashing square.

BALL LIE: Shows the ground condition where the ball is lying. (See 16 Bit section for more details).

STRENGTH: Enables you to set the strength of next shot. Move the joystick left or right after pressing fire to set the strength (this is automatically reset to full power when club is chosen, so strength always needs to be set after club selection).

STANCE: Press fire and move joystick left or right to set stance. (See the 16 BIT section titled DRAW AND FADE for more details).

WIND: Shows current wind direction and speed.

CLUB: Enables you to choose which club to use.

TO PLAY A SHOT, move the joystick down so that the large panel disappears. Press fire to start the shot sequence. (See PLAYING A SHOT section in 16 BIT section above).

PUTTING Putting takes place from an overhead view. Push joystick up to view the information panel. This shows:

SPEED: How fast the ball will run on the green.

OVERALL DIRECTION: The overall direction of any undulation.

GRADIENT: Show the gradient of the green.

Localised green undulations are represented by slope lines on the green. These have a low and high side associated with them. To see these press up on the stick and you will be given the speed of the green, the hi and low markers, gradient and overall direction of the green. However, a putt cannot be made while this info panel is displayed so pull down on the joystick before attempting the putt.

TO PUTT, move the player around to face the hole by moving the joystick left or right. Press fire button to play the shot. The longer the button is held down the harder the ball will be hit.

LOAD/SAVE FACILITY The load/save facility on the Commodore 64 version of Faldo relates to the saving of your individual player profile. This profile contains the golfer's name, the selection of clubs that golfer last used and most importantly the player's current "skill" with the various clubs (the double-click area).

At the end of a full round of golf (all 18 holes) the current player profile may be saved to disk/tape when a screen comes up as follows:

STORE PLAYER PROFILE

PLAYER 1 YES NO

The highlighted option is the one currently chosen, to move to the other option, press left/right on the joystick as appropriate. When the desired option is highlighted press fire. The game will now save. If you have saved a game already it will be numbered 1 to 8 depending on how many previous games have been saved to disk.

YOU ARE NOT ABLE TO SAVE AN INCOMPLETE ROUND OF GOLF ON THE COMMODORE 64.

CHAMPIONSHIP COURSE DISKS Grandslam will be developing disks of World Famous Championship courses for use with Nick Faldo's Championship Golf. These will be available to order. Special prices can be obtained by providing your details on the enclosed tear-off reply form and you will be informed when these course disks will be available..

LIMITED WARRANTY AND REPLACEMENT PARTS Grandslam Video Limited warrants for a period of ninety (90) days from the date of purchase that, under normal use, the magnetic media upon which this program is recorded will not be defective; that under normal use and without unauthorized modification, the program substantially conforms to the accompanying specifications; and that the user documentation is substantially complete and contains the information to use the program. If, during the ninety (90) day period a demonstrable defect in the program or documentation should appear, you may return the product to us for repair or replacement at our option. Following the initial ninety day warranty period, defective media hardware will be replaced for a replacement fee which will be determined by what is defective. Defective products should be returned to: Grandslam Video Ltd, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon. Surrey. CRO 1AL

This warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied warranties, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, and limited in duration to ninety days from the date of purchase. Proof of purchase may be required. Grandslam Video Limited shall not be liable for incidental or consequential damages for the breach of an express or implied warranty. This warranty does not supersede your statutory consumer rights.

CREDITS

GAME DESIGN BY GRANDSLAM AND ARCON INTERNATIONAL

PROGRAMMING, COMPUTER VISUALS AND AUDIO BY ARCON INTERNATIONAL LTD.

AMIGA PROGRAMMING BY ANDREW PERKINS

AMIGA MUSIC + SOUND EFFECTS BY ANDREW MCGINTY

PC CONVERSION BY RICHARD UNDERHILL

COMMODORE 64 CONVERSION BY NEIL PATERSON

GRAPHICS BY GARY TONGE

ADDITIONAL COURSE DESIGN BY JAMIE MOORE

PACKAGING AND MANUAL BY STYLUS DESIGN

COVER ILLUSTRATION BY ROBIN JAKEWAY

PRODUCED BY PAUL CHAMBERLAIN and STEVE SARGENT (GRANDSLAM)

EXECUTIVE PRODUCER - STEPHEN HALL (GRANDSLAM)

SPECIAL THANKS TO NICK FALDO; JOHN SIMPSON AND JULIE WHITE
for this very special product.

Our policy is one of constant improvement. Grandslam, therefore reserve the right to modify any product without prior notice. No responsibility is accepted for any errors. The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the permission of Grandslam Video Limited. Unauthorised copying, rental or resale by any means is strictly prohibited and is illegal. All rights reserved.

© 1992 Grandslam Video Limited.

**All Rights Reserved. Grandslam Video Limited 3 Rathbone Square
28 Tanfield Road Croydon Surrey CR0 1AL United Kingdom.**

GRANDSLAM WARRANTY AND REGISTRATION CARD

Please complete, detach and return to Grandslam Video Limited,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey, CR0 1AL.

Name _____ Age 10-17 _____

Address _____ 18-21 _____

_____ 22-30 _____

_____ 31+ _____

_____ Why did you buy
this game?

Postcode _____

Date of Purchase _____ Advert/Seen in
shop/Recommended
Purchased from _____ by Friend

Town/City _____

Format Purchased _____ Other _____

Other Computer/Consoles Owned _____

Computer Magazines Read _____

Sex: Male ☐ Female ☐ Did you buy this game for own use _____

Gift _____

- ☐ Tick here if you do not wish to receive information on future releases from Grandslam.

PLEASE NOTE:

To help Grandslam to assist you with any Questions/problems with
this game please fill in this card without delay

INSTRUCTIONS DE JEU

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF



TABLE DES MATIERES

	Page		Page
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT (PC, ST, Amiga)	2	LES MENUS	7
Ecran de sélection principal (Options)		Sélection du club /	
ENTRAINEMENT (16 bit uniquement)	2	Sauvegarde d'une partie	
-Le bunker		Informations -	
-L'eau		position de la balle,	
-Les bailes Incurvées (Fade & Draw)		Le vent et les cartes	
-Le vent		des parcours	
-Le putting		Tir	8
LE CHARGEMENT		Putting	8
- Chargement de jeux enregistrés sur disque(s)	3	Bunkers	8
UNE PARTIE DE GOLF		Carte de parcours	9
-Le Stroke Play	4	INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT (Commodore 64/128)	9
-Le Match Play	4	Ecran de sélection principal (Options)	
-Chioix du pareours	4	-Stroke Play	
-Choix du la saison	4	-Match Play	
-Choix du joueur	4	Sélection du joueur	9
-Choix du club	5	- Nouveau joueur	
-Option Mulligan	5	-Chargement d'un ancien joueur;	
L' ECRAN DE JEU:		-Le joueur contrôlé par l'ordinateur (CPU)	
DESCRIPTION	6	L' ECRAN DE JEU:	
Direction; Distance;		DESCRIPTION	10
Force, balles à effet,		Direction; Distance;	
Balles incurvées (Draw & Fade),		Force; Effet;	
Changement de joueur.		Position du joueur;	
		Balles incurvées (Draw & Fade);	
		Position de la balle;	
		Vent.	
		PUTTING	10
		POUR SAUVEGARDER UN JEU	11
		DISQUES DE PARCOURS	11
		LA GARANTIE	12

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

Cette simulation d'ordinateur a été conçue et programmée pour fournir beaucoup d'heures de défis et de divertissement, tout en jouant à côté de, et avec, NICK FALDO.

Veuillez lire avec attention les GAMEPLAY INSTRUCTIONS (instructions du jeu); nous vous conseillons de vous entraîner avant de faire concurrence, de façon que vous ayez les compétences nécessaires pour vraiment apprécier "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF".

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Note pour les usagers des ordinateurs compatibles avec l'Amiga, l'Atari ST et le PC IBM. Pour éviter les infections virus, il faut éteindre l'ordinateur pendant 30 secondes avant de charger, et tenir vos disques du jeu "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF" protégées contre toute tentative d'écriture, sauf dans le cas où vous voulez sauvegarder un jeu. La Grand Slam Video Limited n'assume aucune responsabilité pour les disques infectés par un virus. Le coût de remplacement d'un disque infecté est £3,00 livres sterling.

AMIGA

Insérer le disque numéro un en DFO, et mettre en marche l'ordinateur. Maintenant, le jeu se chargera. Insérer d'autres disques après avoir reçu les instructions de l'ordinateur.

ATARI ST

Insérer le disque numéro un au dispositif d'entraînement A, et mettre en marche l'ordinateur. Suivre les messages d'attente sur l'écran.

PC IBM et d'autres ordinateurs compatibles

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette programme de Nick Faldo's Championship Golf dans votre lecteur. Tapez A: ou B: selon le lecteur choisi et (ENTREE). Si vous voulez jouer à partir des disquettes, tapez FALDO (ENTREE) Pour installer le jeu sur disque dur, tapez INSTALL (ENTREE) et suivez les instructions à l'écran.

64 TAPE Commodore

Insérer la bande magnétique dans le magnétophone. Rembobiner au commencement du premier côté. Taper (SHIFT) ("majuscule") (RUN/STOP) ("marcher/arrêter"). Presser PLAY ("jouer") au magnétophone.

DISQUE 64 Commodore

Insérer le premier côté du disque au dispositif d'entraînement du disque, et taper: "LOAD" ("charger") "*" ,8,1 (RETURN).

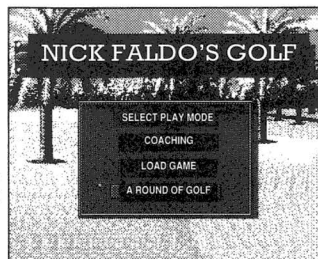
LES ECRANS D'OPTIONS, (AMIGA, ATARI ST et PC IBM)

ENTRAINEMENT CHARGEMENT DU JEU
UNE PARTIE DE GOLF

ATTENTION: En tout moment pendant l'entraînement ou pendant une partie de golf, l'on peut quitter en arrière aux écrans qui donnent les titres du jeu, en pressant la clé ESC.

ENTRAINEMENT

Les sessions d'entraînement permettent au joueur de s'entraîner aux compétences sur les hasards particuliers qui apparaîtront pendant un jeu complet. Quand vous choisissez un





hasard pour jouer, Nick Faldo apparaît et vous donne des instructions sur ce que vous devez faire. Pour avoir des conseils complémentaires sur comment vous pouvez essayer le coup, presser la clé à gauche de la souris, quand la flèche lumineuse est placée au-dessus de l'icône Nick.

Les hasards auxquels vous pouvez vous entraîner sont les suivants:

TOUTES LES SESSIONS

Entraînez-vous à toutes les sessions énumérées ci-dessous.

JEU AU BUNKER

HASARDS à L'EAU

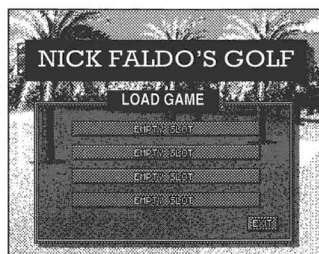
PUTTING

EFFET ET SLICE (voir les détails ci-dessous)

CONDITIONS DE VENT

CHARGEMENT DU JEU

Cette option vous permet de charger un jeu sauvegardé précédemment, à partir d'un disque. Quand vous faites un 'clik', un nouveau menu apparaît, qui visualise les jeux chargés disponibles. Faites un 'clik' sur le jeu sauvegardé de votre choix, et il se chargera automatiquement, en continuant du point où le jeu a été sauvegardé. Si vous n'avez pas sauvegardé un jeu précédemment, ils seront visualisés comme "Fente Vide".



UNE PARTIE DE GOLF

Pour jouer une partie de golf, il faut aller à l'écran des options principales, et sélectionner l'option au fond, intitulée A ROUND OF GOLF ("UNE PARTIE DE GOLF").

Ceci vous portera à l'écran de l'option ROUND OF GOLF. A cet écran, vous pouvez adapter le type de jeu que vous jouerez. Les options sont les suivantes:

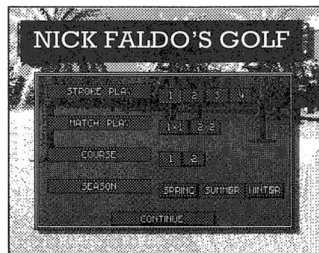
STROKE PLAY (1) (2) (3) (4)
(JEU à COUPS)

MATCH PLAY (1*1) (2*2)
(JEU à MATCH)

COURSE (1) (2)
(TERRAIN)

SEASON (SPRING) (SUMMER) (WINTER)
SAISON (PRINTEMPS) (ETE) (HIVER)

(CONTINUE)



STROKE PLAY: L'objectif du jeu à coups est celui de compléter une partie du terrain avec un minimum de coups. Le gagnant est le concurrent qui complète le terrain avec le moins de coups.

L'on fait un 'clik' pour avoir le numéro approprié pour un concours de jeu à coups à 1 - 4 joueurs. La boîte que vous avez choisie sera mise en lumière.

L'ordre du jeu au commencement du jeu est l'ordre selon lequel les joueurs ont été sélectionnés de la liste. Les coups seront joués désormais du point le plus loin du trou. Les joueurs qui ne se trouvent pas au vert sont toujours classés comme étant plus lointains que ceux qui se trouvent sur le vert.

L'ordre du jeu sur les trous successifs est joué en ordre d'honneur (premier, le gagnant du dernier trou, et le perdant en dernier).

MATCH PLAY: Au jeu à match, un trou est gagné par l'équipe ou la personne qui met sa balle au trou avec le moins de coups.

Si les équipes sont égales au dix-huitième trou, le jeu passe à un verdict instantané (commençant au trou 1).

1*1 est un concours 'un sur un', et 2*2 est un concours entre deux équipes de deux golfeurs.

L'ordre du jeu fonctionne de la même façon comme le jeu à coups, sauf en ce qu'un joueur peut échanger avec son compagnon d'équipe pour jouer pour premier en tout moment (voir l'explication ci-dessous).

COURSE (Terrain): Vous permet de choisir le terrain où vous voulez jouer. Il y a deux terrains fournis avec "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP SPECIAL"; le terrain numéro un est sélectionné en faisant un 'clik' à gauche à l'icône "1", et le terrain numéro deux est sélectionné en faisant un 'clik' à gauche à l'icône "2".

SEASON (Saison): Vous permet de sélectionner la saison dans laquelle vous voulez jouer. Les diverses saisons influencent la quantité de vent que vous devrez combattre, et comment la balle se comportera par terre à cause des intempéries.

Les saisons sont les suivantes:

Printemps: Vent faible, terre mouillée (la balle rebondit moins)

Été: Vent moyen, terre moyenne

Hiver: Vents forts, terre dure

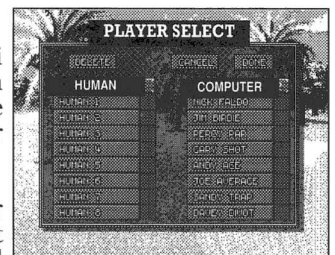
CONTINUE: Faites un 'clik' à gauche à cette icône pour continuer vers l'écran de sélection du joueur.

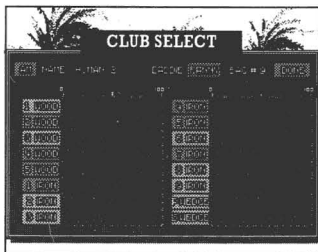
PLAYER SELECTION (Sélection Joueur)

L'écran PLAYER SELECTION est employé pour choisir qui joue. Il y a huit joueurs humains qui peuvent jouer. Pour en sélectionner un, il faut faire un 'clik' à l'icône relative "HUMAN (NUMBER)". Répéter cette procédure pour ajouter d'autres joueurs.

Pour changer le num du joueur, faites un 'clik' à gauche sur "DELETE" (effacer), puis un 'clik' à gauche sur le joueur dont vous voulez changer le nom. Pour entrer un nouveau nom, il ne faut que le taper au clavier, et presser RETURN.

Pour sélectionner un adversaire d'ordinateur, faites un 'clik' à gauche à l'icône relative de l'adversaire. Les joueurs à la partie supérieure de l'écran sont meilleurs que les joueurs à sa partie inférieure. Nick Faldo est le défi suprême - numéro 1 à la partie supérieure de l'écran! Faites un 'clik' sur "CANCEL" pour effacer les erreurs, faites un 'clik' sur "DONE" (exécuté) pour avancer vers l'écran CLUB SELECTION.





CLUB SELECTION

L'écran CLUB SELECTION est employé pour sélectionner les clubs que vous préférez.

Sélectionner 13 clubs en faisant un 'clik' à gauche sur le nom des clubs. Le putter est fourni automatiquement. La barre rouge à côté du nom du club représente la "zone à double clic" (expliqué ci-dessous). Essentiellement, plus la barre rouge est courte, plus il est difficile de lancer une balle sans effet avec ce club. Pourtant, tout d'abord il faut choisir le club avec les barres plus longues.

Tandis que vous jouez de plus en employant les sessions d'entraînement, la longueur de ces barres s'augmentera. Pourtant, plus vous jouez, plus facile il deviendra. Cependant, alors que vous perfectionnez votre technique, le niveau de votre concurrence se perfectionne aussi. Juste comme s'il était pour de vrai!

Vous pouvez choisir aussi le caddy qui vous accompagnera par le terrain. Chaque caddy donnera des conseils ou des commentaires divers tandis que vous avancez, y compris ses commentaires sarcastiques si vous jouez mal.

OPTION MULLIGAN

Vous pouvez sélectionner aussi si vous voulez jouer en mode AMATEUR ou PROFESSIONAL. En mode amateur, la zone à double 'clik' est toujours proportionnellement plus grande qu'en mode profession-nelle. Aussi, en mode AMATEUR, vous avez une option MULLIGAN. Ceci vous permet de refaire un coup si vous ne réussissez pas à la première tentative, en vous permettant effectivement d'apprendre comment il faut prendre les coups pour pouvoir avancer vers le mode PROFESSIONAL. Après que le coup a été pris, deux boîtes apparaîtront, et il vous sera demandé si vous voulez jouer à partir de la position NEW (nouvelle) ou OLD (ancienne). Avec la sélection OLD, vous pourrez jouer l'option MULLIGAN et faire une nouvelle tentative au coup, et la sélection NEW vous met dans votre nouvelle position, pour pouvoir avancer vers le prochain coup.

Quand vous aurez sélectionné vos clubs et choisi votre caddy, faites un 'clik' à l'icône "DONE" à l'angle supérieure à droite, pour avancer au premier tee.

Pour vous aider à choisir vos clubs, voici une liste des clubs, et la distance à laquelle elles lanceront la balle:

1	BOIS	275 yards	1	FER	235 yards
2	BOIS	260 yards	2	FER	220 yards
3	BOIS	250 yards	3	FER	205 yards
4	BOIS	235 yards	4	FER	195 yards
5	BOIS	215 yards	5	FER	185 yards
			6	FER	172 yards
PITCHING WEDGE		120 yards	7	FER	160 yards
(Cale de lancement)	(P/W)		8	FER	148 yards
SAND WEDGE		90 yards	9	FER	135 yards
(Cale pour le Sable)	(S/W)				



Ces distances sont basées sur un lancement précis de la balle, à partir d'un tee, qui tombe et roule sur un fairway sans vent, avec une puissance normale et en bonnes conditions d'été, par un golfeur professionnel.

NOTE IMPORTANTE: si vous le souhaitez, vous pouvez prendre moins de 13 clubs sur le terrain, si vous vous sentez assez sûr de réussir.

L'ECRAN DU JEU

A l'angle supérieure à gauche de l'écran, il y a l'icône

"CONTROLLER". Presser F1 pour changer entre Souris et Contrôleur à Main. La souris est le valeur par défaut, la façon recommandée de jouer **"NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF"**.

LA DIRECTION DU GOLFEUR

A droite, il y a les icônes **"CHANGE DIRECTION"**. Celles-ci sont visualisées comme deux flèches de direction, une vers la gauche et une vers la droite. Faites un 'clic' pour diriger le golfeur vers la direction juste, quelques degrés par fois. Répéter comme requis, pour tourner la direction du golfeur.

DISTANCE TO PIN (Distance au drapeau de trou)

Au centre de l'écran, à sa partie supérieure, entre les flèches de direction du Golfeur, il y a le compteur **"DISTANCE TO PIN"**. Celui-ci vous donne la distance entre votre golfeur et le drapeau de trou en yards.

A l'angle supérieure à droite de l'écran, il y a une indication de la quantité de coups que le golfeur a jouée à ce trou.

SWAP PLAYER (Match Play seulement) (Echange de joueur)

En jouant en un concours d'équipe, une icône supplémentaire apparaît à l'angle supérieure à droite de l'écran. Elle est visualisée comme deux flèches rotatives, et vous permet d'échanger le joueur qui doit prendre le prochain coup. Une fois pressé, l'autre joueur de votre équipe apparaîtra, tout prêt à prendre le prochain coup.

SHOT POWER (Puissance de Coup) (A la partie inférieure de l'écran).

A l'angle à gauche, il y a le **"SHOT POWER SELECTOR"** (Sélectionneur de la Puissance du Coup). Ceci est visualisé comme une barre verticale avec des incréments de 0% jusqu'à 100%. Faites un 'clic' sur la barre à une certaine position, pour sélectionner la puissance de chaque coup à ce point. Alternativement, tout en tenant pressée la clé de la souris à gauche, et en la déplaçant en haut et en bas au-dessus de l'icône, l'on peut sélectionner la puissance.

BALL SPIN (Effet de la balle) (A la partie inférieure à droite de l'écran)

L'option de l'effet de la balle consiste en deux icônes. L'icône supérieure sélectionne un effet en arrière ou supérieure. Ceci détermine la distance de roulement de la balle quand elle tombera; avec l'effet supérieur, la balle roule plus loin, et un effet en arrière réduit la distance. Ceci est visualisé comme une barre horizontale. Au-dessus de la barre, il y a un marqueur qui ressemble à une balle de golf au centre des curseurs réticulés. Déplacer le marqueur à gauche pour un effet en arrière, ou à droite pour un effet supérieur. Si l'on laisse le marqueur au centre, l'on prendra un coup standard.

DRAW AND FADE (Effet et slice) (A la partie inférieure à droite de l'écran)

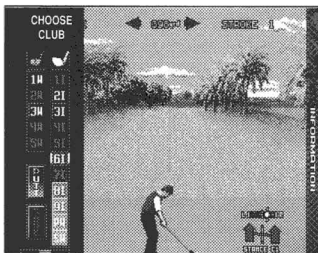
Au-dessous de ceci, il y a le sélectionneur de position. Faites un 'clic' à la flèche à gauche pour déplacer votre pied gauche en arrière. Faites un autre 'clic' pour vous déplacer encore plus en arrière. Ceci **"OPENS"** (ouvre) votre position, et cause une courbure à la balle vers la RIGHT (droite) une fois lancée, tout en créant ce qui s'appelle un FADE (slice).

Faites un 'clic' sur la flèche à droite pour déplacer votre pied droit en arrière, et **"CLOSE"** (fermer) votre position. Ceci cause une courbure à la balle à gauche, et s'appelle un DRAW (effet).

DRAW et FADE permettent au joueur de courber la balle autour des obstacles tels que le feuillage et les arbres, qui peuvent bloquer la vue du trou.

SHOT DIRECTION (Direction du Coup)

Au centre de l'écran, il y a l'icône de direction. Celle-ci est visualisée comme un petit curseur réticulé, et elle indique la direction de la balle si l'on fait un coup parfait. La direction est choisie en plaçant votre flèche lumineuse n'importe où sur l'écran du jeu (autre que sur les icônes). Puis, le curseur réticulé sera placé dans la position qui sera la direction où vous essayerez de placer votre coup.



chaque trou. Au-dessous de la carte, la longueur du trou est indiquée, avec le par du trou.

NOTE: - vous vous trouvez toujours en face du drapeau de trou après votre premier coup. Faites un 'clic' sur la carte, pour indiquer le vent localisé. Ceci est important, parce qu'il peut y avoir de petits coups de vent qui soufflent, même s'il n'y a aucun vent prédominant.

PLAYING A SHOT (Comment Jouer un Coup)

Pour jouer un coup, sélectionner le club que vous voulez employer. Déplacer l'icône de direction du coup à la position où vous voulez que la balle arrive, et changer aucun des réglages summentionnés selon votre préférence.

Pour lancer la balle, déplacer la flèche lumineuse de la souris au fond du golfeur, jusqu'à-ce qu'elle devienne une flèche courbe. Faites un 'clic' à gauche pour commencer le coup.

VERSION PC: Pour les joueurs amateurs, la barre est grande au début et diminue au fur et à mesure que leur compétence s'accroît. Pour les joueurs professionnels, la barre est petite au début et s'agrandit au fur et à mesure qu'ils deviennent encore meilleurs et qu'ils gagnent en expérience.



Puis, une "SWING ICON" (Icône Swing) apparaîtra là où il y avait auparavant l'indicateur de puissance. Celle-ci est divisée en 2 zones. Premièrement - la zone "WRIST SNAP" (Casse-Poignée). Faites un 'clic' pour ajouter 10% de puissance en plus à votre coup. Un "W" apparaît si ceci est réussi. Cependant, il faut noter que la rupture de la poignée est dangereuse. Une tentative échouée porte une pénalité de dextérité du club, signifiant que votre barre de coups se réduira de grandeur, avec une réduction correspondante de la grandeur de votre zone à deux clics (voir description ci-dessous). Pourtant, la rupture de la poignée ne devrait être essayée que par les joueurs très habiles.

Deuxièmement, il y a la zone "DOUBLE CLICK". Cette zone varie de longueur selon le club utilisé, et deux clics dedans la zone assure la bonne direction de la balle volante. Si l'on manque le commencement de la zone, il y aura un "HOOK" (coup hooké), et la balle volera vers la gauche. Si l'on manque le second clic, il y aura un "SLICE", et la balle volera vers la droite. Si l'on manque tous les deux clics, il y aura un "MISS-HIT" (coup manqué).

Répéter cette procédure jusqu'à-ce que vous arrivez au Vert, toujours en contrôlant la position de votre balle sur la carte, et sa position générale, de façon que l'on puisse employer la meilleure sélection possible pour ce prochain coup très important.

PUTTING

En employant le Putter, l'icône "POWER" (puissance) et l'icône "SWING" sont remplacées par une seule icône qui représente la force du putt. Déplacer la flèche lumineuse vers les pieds du golfeur, de façon qu'elle devienne une flèche courbe, et faites un 'clic' à gauche. La puissance commencera à s'augmenter. Faites un 'clic' de nouveau pour l'arrêter, et l'on fera une tentative au putt.

Au vert, vous aurez l'assistance d'une grille qui vous aide à indiquer l'ondulation du vert. Employer la courbure du vert pour un putting précis.



BUNKER PLAY (Jeu au Bunker)

Au bunker, vous aurez besoin des combinaisons suivantes de club et de position, selon la position de la balle:

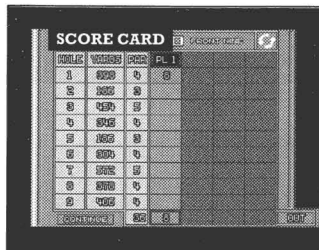
1. Balle qui se Repose sur le Sable Il faut y avoir une position normale, et un fer 6 ou plus devrait être employé.

2.Balle Partiellement Enterrée L'on devrait adopter une position ouverte, et le club à employer est la Cale de Sable (Sand Wedge).

3.Balle Bloquée Fermer votre position, employer l'effet supérieur, et le club à employer, en ce cas aussi, est le Sand Wedge.

LA CARTE DE SCORE

Après que chaque trou a été complété par tous les joueurs, la carte du score est visualisé. Ceci vous indique combien de coups sont nécessaires pour arriver au trou joué, contre la quantité de coups qu'il faudrait - par (visualisé à gauche des scores des joueurs). Au fond de la carte, il y a le total des coups, et à gauche le par total pour le terrain.



La carte visualise les neuf trous actuels que vous êtes en train de jouer. Pour voir les autres neuf trous, faites un 'clic' avec le symbole de la flèche rotative, à l'angle supérieure à droite de la carte de score.

ECRANS FACULTATIFS, COMMODORE 64/128

Quand le jeu a été chargé, le générique apparaît, suivi par un profil bref au sujet de Nick Faldo. Pour quitter ces écrans, presser la clé sur le contrôleur à main. Ceci fait apparaître l'écran des options des jeux. Les sélections sont effectuées en déplaçant le contrôleur à main, et en pressant FIRE (tirer).

1	PLAYER STROKE PLAY (jeu à coups du joueur)	3	PLAYER STROKE PLAY
2	PLAYER STROKE PLAY	4	PLAYER STROKE PLAY
2	PLAYER MATCH PLAY (jeu à match du joueur)	4	PLAYER MATCH PLAY

Voir la section ci-dessus intitulée A ROUND OF GOLF (une partie de golf) pour obtenir des détails du Matchplay et du Strokeplay.

Une fois sélectionné, l'écran suivant apparaîtra:

NEW PLAYER (nouveau joueur)

LOAD OLD PLAYER (charger le joueur précédent) CPU PLAYER

NEW PLAYER vous permet de créer un nouveau joueur. Les joueurs reçoivent un nom de fichier et un nom de joueur.

LOAD PLAYER vous permet de charger un joueur à partir d'un disque ou d'une bande magnétique. L'on peut faire ceci en tapant le numéro de fichier de ce joueur.

CPU PLAYER sélectionne le contrôle par ordinateur de ce joueur. Pour sélectionner le joueur d'ordinateur contre lequel l'on veut jouer, déplacer le contrôleur en haut et en bas, et presser FIRE quand le joueur voulu apparaîtra. Nick Faldo est le meilleur golfeur, et Ian Smythe est le plus mauvais.

Répéter cette procédure jusqu'à ce que tous les joueurs soient sélectionnés.

Puis, l'écran de sélection du club est visualisé. La sélection du club est effectuée comme précisé ci-dessus, sauf qu'un contrôleur à main doit être employé au lieu d'une souris.

Un maximum de 14 clubs peut être sélectionné, avec un minimum de 2 clubs. Le putter est toujours sélectionné automatiquement.

Les Clubs Sélectionnés sont mises en lumière comme RED (rouges).



C64 Screenshot

COMMENT JOUER AVEC LE COMMODORE 64

La partie supérieure de l'écran contient les informations suivantes:

DIST(ance): Indique la distance au drapeau de trou en yards.

CLUB: Le club actuellement sélectionné.

PLAYER NAME (Nom du Joueur)

SHOT (Coup): Indique le numéro actuel de coups pris au trou actuel.

HOLE (Trou): Indique le numéro du trou actuel.

Pousser UP au contrôleur à main, pour avoir accès aux écrans d'options en-jeu. Déplacer les flèches jaunes, et presser FIRE pour avoir accès aux diverses options. Celles-ci sont les suivantes:

LEFT ARROW (Flèche à gauche): Tourne le joueur dans le sens invers des aiguilles d'une montre.

RIGHT ARROW (Flèche à droite): Tourne le joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

VIEW MAP (Examiner la carte): Indique une carte détaillée du trou actuel, avec des statistiques concernant le vent, le par, le numéro du coup et le numéro du trou. Vous êtes représenté par un carreau clignotant.

BALL LIE (Position de la balle): Indique les conditions de la terre où se trouve la balle. (Voir la section 16 Bit pour obtenir plus de détails).

STRENGTH (Force): Vous permet de régler la force du prochain coup. Déplacer le contrôleur à main à gauche ou à droite, après avoir pressé fire, pour régler la force (ceci est automatiquement réglé de nouveau jusqu'à la puissance complète, dans le moment où l'on choisit le club, ainsi la force doit être réglée au moment de chaque sélection d'un club).

STANCE (Position): Presser fire et déplacer le contrôleur à main à gauche ou à droite, pour régler la position. (Voir la section 16 Bit intitulée DRAW AND FADE, pour obtenir plus de détails).

VENT (Wind): Indique la direction et la vitesse actuelles du vent.

CLUB: Vous permet de choisir le club à employer.

POUR FAIRE UN COUP, déplacer le contrôleur à main de façon que le grand panneau disparaisse. Presser fire pour commencer la séquence du coup. (Voir la section PLAYING A SHOT à la section 15 BIT ci-dessus).

LE PUTTING

Le putting s'effectue à partir d'un panorama aérien. Pousser le contrôleur à main en haut pour voir le panneau d'informations. Ceci indique:

SPEED (Vitesse): La vitesse maximum de la balle au vert.

OVERALL DIRECTION (Direction Globale): La direction globale de toute ondulation.

GRADIENT (Inclinaison): Indique l'inclinaison du vert.

Des ondulations vertes localisées sont indiquées par des lignes d'inclinaison au vert. Celles-ci ont un côté bas et un côté haut associés. Pour les voir, presser 'up' (en haut) sur le contrôleur, et vous verrez la vitesse du vert, les indicateurs 'hi' (haut) et 'low' (bas), l'inclinaison et la direction globale du vert. Cependant, un putt ne peut pas être effectué pendant la visualisation de ce panneau, pourtant il faut tirer le contrôleur à main en bas avant d'essayer le putt.

POUR JOUER AU VERT, tourner le joueur pour faire face au trou, en déplaçant le contrôleur à main à gauche ou à droite. Presser la clé fire pour jouer le coup. Plus l'on presse la clé, plus le lancement de la balle sera fort.

INSTALLATION LOAD/SAVE (CHARGER/SAUVEGARDER)

L'installation LOAD/SAVE sur la version Commodore 64 de Faldo concerne la sauvegarde de votre profil individuel de joueur. Ce profil contient le nom du golfeur, la sélection des clubs que le golfeur a employés en dernier, et plus important encore, la "compétence" actuelle du joueur avec les divers clubs (la zone à double 'clic').

A la fin d'une partie complète de golf (tous les 18 trous), le profil actuel du joueur peut être sauvegardé sur disque ou bande magnétique, quand un écran apparaîtra comme suit:

STORE PLAYER PROFILE

PLAYER 1 YES NO

L'option mise en lumière est celle qui a été sélectionnée en dernier; pour se déplacer vers l'autre option, presser left/right (à gauche/à droite) sur le contrôleur à main comme approprié. Quand l'option voulue sera mise en lumière, presser fire. Maintenant, le jeu sera sauvegardé. Si vous avez sauvegardé un jeu précédemment, il portera un numéro de 1 à 8 selon la quantité de jeux précédents qui ont été sauvegardés sur disque.

VOUS NE POUVEZ PAS SAUVEGARDER UNE PARTIE DE GOLF PAS COMPLETE SUR LE COMMODORE 64.

LES DISQUES DU TERRAIN DU CHAMPIONNAT

La Grandslam développera des disques des terrains de championnat fameux en tout le monde, pour être employés avec "NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF". Ceux-ci seront disponibles sur commande. Des prix spéciaux pourront être obtenus en fournissant vos détails sur le bon de réponse ci-joint, et nous vous informerons des dates auxquelles ces disques seront disponibles.

GARANTIE LIMITEE ET PIECES DE RECHANGE

La Grandslam Video Limited garantit que les moyens magnétiques sur lesquels ce programme a été enregistré ne seront pas défectueux, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours comptant de la date d'achat, selon l'usage normal; elle garantit d'ailleurs que selon l'usage normal, et sans aucune modification non autorisée, le programme se conforme considérablement aux spécifications ci-jointes; et que la documentation pour les usagers est considérablement complète, et qu'elle contient les informations nécessaires pour l'emploi du programme. Si, pendant la période de quatre-vingt-dix (90) jours, un défaut évident du programme ou de la documentation apparaît, vous pouvez nous restituer le produit pour sa réparation ou substitution, selon notre option. A échéance de la période initiale de garantie de quatre-vingt-dix jours, tout mécanisme défectueux sera substitué pour un honoraire de remplacement qui sera déterminé à la base de ce qui est trouvé défectueux. Les produits défectueux devraient être restitués à: Grandslam Video Ltd., 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL.

Cette garantie est offerte comme remplacement de toute autre garantie, soit orale soit écrite, des garanties formelles ou tacites, y compris les garanties impliquées de qualité loyale et marchande et d'aptitude pour un but particulier, et elle est limitée à la durée de quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'achat. Une justification d'achat peut être requise. La Grandslam Video Limited ne sera pas responsable pour les dommages accessoires ou indirects pour l'infraction d'une garantie formelle ou tacite. Cette garantie ne remplace pas vos droits statutaires comme consommateur.

GENERIQUE

PROGRAMMATION, VISUALISATIONS D'ORDINATEUR ET EQUIPEMENTS ACOUSTIQUES PAR LA ARCON INTERNATIONAL LIMITED.

CONCEPTION DU JEU: LES SOCIETES ARCON ET GRANDSLAM.

PROGRAMMATION AMIGA PAR ANDREW PERKINS.

CONVERSION PC PAR RICHARD UNDERHILL.

CONVERSION COMMODORE 64 PAR NEIL PATERSON.

GRAPHIQUES PAR GARY TONGE.

CONCEPTION ADDITIONNELLE DU TERRAIN PAR JAMIE MOORE.

PRODUIT PAR PAUL CHAMBERLAIN et STEVE SARGENT (GRANDSLAM).

PRODUCTEUR GENERAL - STEPHEN HALL (GRANDSLAM)

Notre politique implique des améliorations constantes. Pourtant, la Grandslam se réserve la faculté de modifier tout produit sans préavis.

Aucune responsabilité n'est acceptée pour des erreurs.

Les droits d'auteur ont été obtenus pour le programme et les données, et leur reproduction quelconque totale ou partielle est interdite, sans la permission de la Grandslam Video Limited. La reproduction non autorisée, la location ou la vente par tous moyens est formellement interdite, et est illégale. Tous droits réservés

CARTE DE GARANTIE GRANDSLAM

Veuillez remplir cette carte et nous la retourner à: Grandslam Video Limited,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey, CR0 1AL.

Jeu Achete _____ Age 10 -17 ans _____

Nom _____ 18 -21 ans _____

Adresse _____ 22-30 ans _____

_____ 31 ans et plus _____

_____ Quelles sont les
_____ raisons qui vous ont
_____ poussé à acheter ce jeu

Date d'Achat _____ -La publicité, _____

Magasin _____ -Un ami vous l'a
_____ conseillé _____

Ville _____ -Vous l'avez vu en
_____ magasin _____

Format Achete _____ -Autre _____

Possédez-vous d'autres ordinateurs ou consoles? _____

Quel magazines lisez-vous? _____

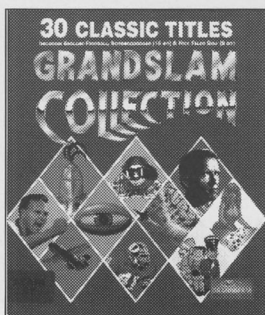
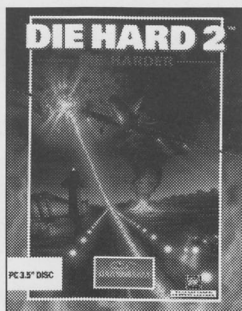
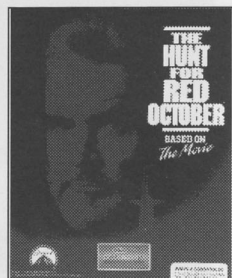
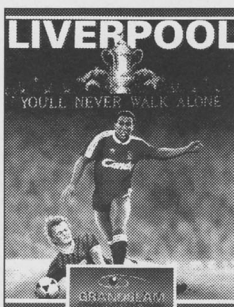
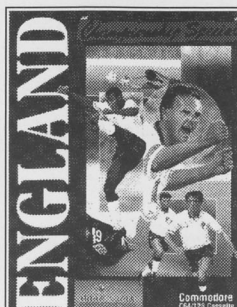
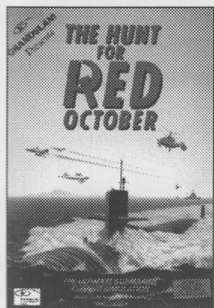
Sexe _____ Avez-vous acheté ce jeu pour vous ou pour offrir?

☐ Cochez cette case si vous ne souhaitez pas recevoir
d'information sur les prochaines sorties de GRANDSLAM.

PLEASE NOTE:

Afin que Grandslam puisse vous aider et répondre à toutes vos
questions merci de nous renvoyer cette carte au plus vite.

OTHER TITLES AVAILABLE FROM GRANDSLAM



30 great 8 bit games
10 great 16 bit games

**THESE SHOULD BE AVAILABLE FROM ALL LEADING
RETAILERS. IN CASE OF ANY DIFFICULTY PLEASE
CONTACT GRANDSLAM DIRECT AT THE ADDRESS
ON THE REVERSE OF THIS MANUAL.**

All titles are available on IBM PC, Amiga , Atari ST and Commodore
64.(Tape/Disk). (Collection - No PC version)



GRANDSLAM VIDEO LIMITED

3 RATHBONE SQUARE, 28 TANFIELD ROAD'
CROYDON. SURREY. CRO 1AL. U.K.

TEL: (44) (0) 81-680 7044 FAX: (44) (0) 81 688 7535.