

World Class

LEADER BOARD

Vous avez maintenant la possibilité de jouer sur les terrains-mêmes qui ont vu jouer les plus grands de toute l'histoire du golf.

World Class est un jeu de concentration, d'habileté et de contrôle. Vous aurez besoin de bien juger les distances pour choisir la taille de votre club et la puissance de votre swing.

Lisez ce manuel entièrement pour vous assurer un maximum de plaisir pendant le jeu.

AMIGA

CHOISIR LE JEU

Cliquez deux fois sur l'icône WCLB.

OPTIONS DE JEU

Une fois le jeu chargé, le menu principal sera affiché. Choisissez une des options suivantes en plaçant la flèche dessus et en appuyant sur le bouton de gauche.

- **POUR JOUER** - Sélectionnez cette option pour faire une partie de golf. Consultez les instructions de jeu.
- **VERT D'ENTRAÎNEMENT** - Le vert d'entraînement est conçu pour vous permettre de vous entraîner au putt à différents degrés d'inclinaison du vert. Putter une balle sur une longue ou moyenne distance 'A travers la colline' est assez difficile et il vous faudra beaucoup d'entraînement pour arriver à la placer près du trou.

- **CENTRE DE GOLF** - Le centre de golf vous aidera à vous entraîner au mouvement de poignet quand vous frappez la balle. Passez-y un petit moment pour améliorer votre jeu. Sélectionnez l'option **ABORT (ABANDONNER)** pour retourner au menu principal.
- **POUR REJOUER** - Recommencez la partie précédente avec le même nombre de joueurs, les mêmes noms et les mêmes niveaux de compétence.
- **DEMONSTRATION** - Le programme vous fera une petite démonstration, driving, pitching et putt. Après la démonstration, le jeu retournera au menu principal.
- **POUR QUITTER LE JEU** - Sélectionnez l'option **QUIT**.

INSTRUCTIONS DE JEU

Si vous choisissez de jouer, un nouveau cadre de dialogues apparaîtra. **SUIVEZ LES INSTRUCTIONS CI-DESSOUS:**

1. **Sélectionnez un terrain** - Cliquez sur le nom du terrain sur lequel vous voulez jouer. Cliquez ensuite dans la fenêtre **LOAD**.
2. **Sélectionnez le nombre de joueurs** - Cliquez sur le bouton approprié. Vous pouvez choisir jusqu'à 4 joueurs.
3. **Introduisez les noms des joueurs** - Tapez directement leurs noms sur votre clavier ou utilisez la souris. Après avoir entré chaque nom, placez la flèche sur **OK** et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

4. Sélectionnez un niveau de compétence - Chaque joueur peut jouer à un niveau différent selon sa compétence. Appuyez sur le niveau de compétence (ABILITY) que vous désirez. Les différents niveaux sont les suivants:

ENFANTS: Ce niveau est conçu pour les jeunes enfants de 4 à 8 ans. Les coups ne sont ni hookés ni slicés et ne peuvent pas être modifiés par la force du vent. Ce niveau ne devrait pas être considéré comme un niveau de débutant car tous les éléments demandant de l'adresse et de l'habileté ont été otés. **CADDY** - l'ordinateur choisira automatiquement le meilleur club pour la distance indiquée. Cependant, si votre balle est dans du sable ou de l'eau, le club n'aura peut-être pas assez de puissance pour atteindre le vert.

AMATEUR: Ce niveau peut-être considéré comme le 'niveau débutant'. La balle ne subit pas l'influence du vent mais le coup peut être hooké ou slicé.

PROFESSIONNEL: Niveau supérieur - Pas de restrictions. Il est aussi plus difficile de putter à ce niveau.

5. Abandonner le jeu - Sélectionnez **CANCEL** pour retourner à l'Ecran Menu Principal.

Une fois le niveau de compétence sélectionné, vous verrez l'écran suivant apparaître:

(Les trous peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Changez à l'aide des flèches. Sélectionnez 'OK' pour régler. Sélectionnez 'TOP' pour un aperçu. Prochain trou: 1 <- -> OK TOP Annuler)

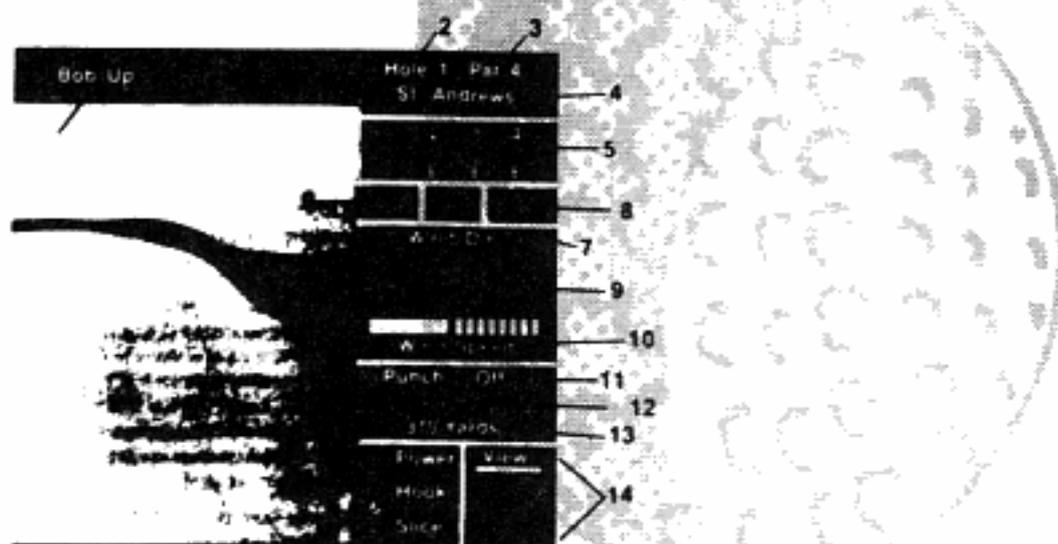
Next hole (prochain trou) :1 - Indique que vous avez choisi le trou #1

<—> - Cliquez avec la souris sur les flèches et vous ferez le tour des 18 trous. Cela vous permettra de faire le parcours dans l'ordre que vous voulez.

OK - Vous jouez le trou indiqué.

TOP - Vous donne un aperçu des trous que vous allez jouer. Après avoir fait le tour de tous les trous cliquez sur la souris pour retourner à l'écran du menu

POUR JOUER A WORLD CLASS LEADERBOARD



1. Nom du joueur actuel
2. Nom du Trou en cours
3. Par pour le trou ou nombre de coups pour finir un trou.
4. Nom du terrain
5. **CONSULTEZ LA SECTION "LIRE LE SCORE"**
6. Cliquez sur **ABORT** pour changer les lettres en bleu. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran pour annuler la commande **ABORT**. Cliquez deux fois pour retourner à l'Ecran Menu Principal.
7. Cliquez sur **LOAD** pour changer les lettres en bleu. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran pour annuler la commande. Cliquez deux fois sur **LOAD** pour faire apparaître l'écran des **DONNEES DE LA PARTIE EN COURS (CURRENT GAME PARAMETERS)** et voir ainsi les informations sur les parties déjà sauvegardées. (voir **SAUVEGARDER ET CHARGER**).
8. Cliquez sur **SAVE** pour changer les lettres en bleu. (Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran pour annuler la commande **SAVE**). Cliquez deux fois sur **SAVE** pour faire apparaître l'écran des **DONNEES DE LA PARTIE EN COURS** et voir ainsi les informations sur les parties déjà sauvegardées. (voir **SAUVEGARDER ET CHARGER**).

- Indicateur de direction du vent. Le vent souffle de droite à gauche et dans la direction opposée au joueur.
- La vitesse du vent est indiquée par le bleu de l'échelle et donne une indication quant à sa force.
- Cliquez sur le curseur de la souris pour activer/désactiver le COUP PUNCH.

Le COUP PUNCH a un effet sur tous les clubs excepté le putter. Quand le COUP PUNCH est activé, la balle est frappée avec une trajectoire beaucoup plus basse et à une distance beaucoup plus courte.

Le COUP PUNCH est très utile pour les coups coupés courts et pour sortir des zones boisées et des pièges

- Indique le club utilisé. Cliquez avec le curseur de la souris sur les flèches pour voir tous vos clubs.

Pour sélectionner un club

Le tableau suivant indique la portée de chaque club de golf.

Club	Court	Long
1W Bois1	162	293
3W Bois3	135	261
5W Bois5	128	249
1I Fer1	118	234
2I Fer2	107	223
3I Fer3	96	213
4I Fer4	84	201
5I Fer5	77	192
6I Fer6	66	179
7I Fer7	57	164

8l Fer8	46	147
9l Fer9	32	123
PW Cocheur d'Allée	18	90
Putter*	1"	64'

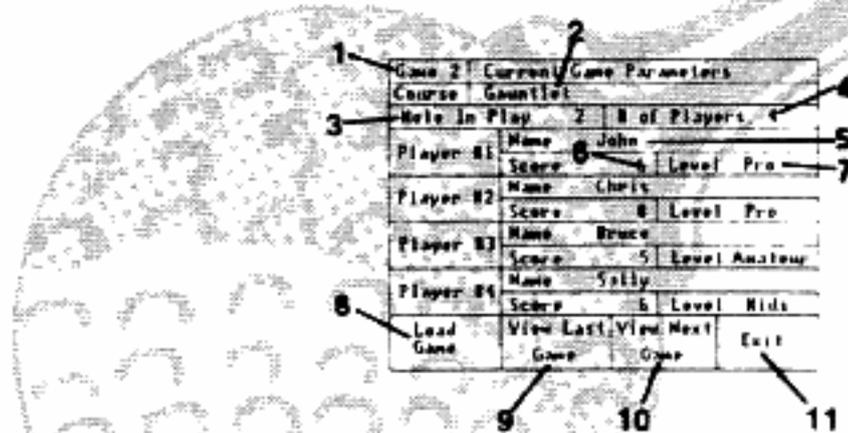
* L'ordinateur sélectionne automatiquement le putter pour vous quand vous êtes sur le vert.

- Distance entre la balle et le trou en yards.
- VUE-** Cliquez sur la DROITE ou sur la GAUCHE avec le curseur de la souris pour tourner le joueur dans la même direction. (Le joueur a un maximum de 95 degrés de rotation dans chaque direction). Cliquez sur TOP pour voir le trou que vous jouez actuellement et la balle.
- Indicateur de la puissance de coup hook ou slice.

POUR SAUVEGARDER ET CHARGER

- Indicateur # de la partie sur l'écran (0-9).
- Nom du terrain
- Donne le nom du trou joué au moment de la sauvegarde.
- Donne le nombre de joueurs de la partie.
- Nom du joueur # 1.
- # actuel de coups du joueur # 1 pour tous les trous complétés ou commencés.
- Niveau de compétence du joueur # 1.
- A. Cliquez sur LOAD GAME pour charger en mémoire la partie indiquée sur l'écran.
B. Cliquez sur SAVE GAME pour sauvegarder la partie en cours par-dessus la partie sur écran.
- Cliquez sur cette option pour faire le tour de toutes les parties (0-9).
- Cliquez sur cette option pour faire le tour de toutes les parties (0-9).

11. Cliquez sur EXIT pour retourner à la partie en cours.



POUR LIRE LE SCORE

Indicateur du score

1	2	3	4
3	5	4	3
E	+2	+1	-1

Le rouge indique le joueur en train de jouer

Numéro du joueur

Nombre de coups pour ce trou

Nombre de coups en-dessus ou en-dessous du par (ce trou n'est pas inclus)

Ce joueur est le premier

Ce joueur est le dernier

L'indicateur du score est affiché à la droite de l'écran. Il vous montre quels joueurs sont sur le trou, combien de coups il a fallu à chacun pour ce trou et vous indique la comparaison entre le total de chaque joueur et le par. Le par représente le nombre de coups qu'il faudrait à un bon joueur pour atteindre le trou en question. Si, par exemple, votre score est '_5', cela veut dire que vous êtes 5 coups en-dessous du par ou que vous avez 5 coups de moins qu'un bon joueur (ce qui est bon). Un 'E' signifie que vous êtes au niveau du par ou que vous êtes aussi bon que le 'bon joueur'. Un '+5' signifie que vous êtes 5 coups en-dessus du par. la comparaison entre le par et vous ne reflète pas les scores du trou joué.

SWING ET FRAPPE DE LA BALLE

Une fois que vous avez sélectionné votre club et dirigé votre coup, vous devez commencer le swing, régler la puissance et

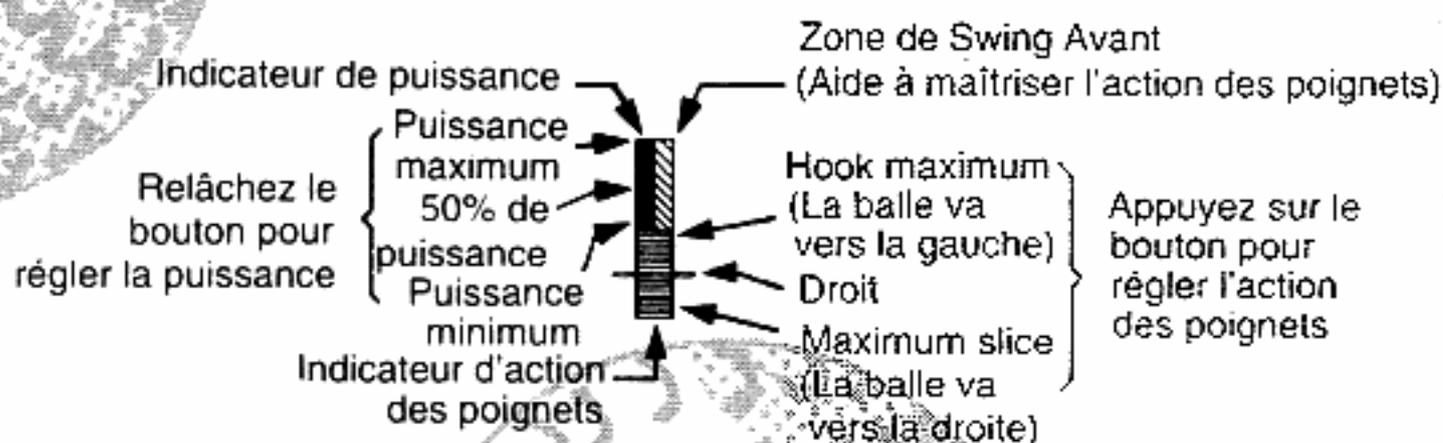
utiliser vos poignets pour contrôler les coups hookés ou slicés. Ces trois actions sont effectuées pendant le swing et demande de la précision et de la concentration. Vous pouvez les visionner en regardant le golfeur ou l'indicateur de puissance/action des poignets.

1ère étape - Placez la FLECHE DE LA SOURIS près de l'indicateur de puissance/action des poignets.

2ème étape - Commencez le swing en enfonçant le bouton.

3ème étape - Réglez la puissance en relâchant le bouton pendant le swing arrière. La puissance est à son maximum seulement à la fin du swing arrière. Plus vous êtes près de la fin du swing arrière, plus votre coup aura de la puissance. Pendant le swing arrière, la puissance est indiquée dans la partie supérieure gauche de l'indicateur de puissance/action des poignets. Quand vous relâchez le bouton, le réglage que vous avez choisi est fixé sur l'indicateur.

Indicateur de puissance/action des poignets



4ème étape - Réglez l'action des poignets en appuyant sur le bouton au moment du contact avec la balle ou à peu près à ce moment-là. Si vous utilisez vos poignets au moment où le club frappe la balle vous obtiendrez un coup droit. Si vous refermez vos poignets trop tôt, le coup sera 'hooké' (la balle ira sur la gauche). Si vous les refermez trop tard, le coup sera slicé (la balle ira sur la droite). Quand le bouton est enfoncé, le moment exact de l'action des poignets est fixé sur l'indicateur.

La séquence du swing est donc: bouton - relâcher - bouton

La meilleure façon d'apprendre à bien utiliser vos poignets est de vous entraîner sur le centre de golf.

Une fois que vous êtes sur le vert, l'ordinateur sélectionne automatiquement le putter et enlève le drapeau. A partir de ce moment vous ne pouvez plus changer de club.

POUR PUTTER AUX NIVEAUX ENFANTS ET AMATEUR

Utilisez le marqueur pour viser. La balle partira dans cette direction. Il se peut qu'elle vienne sur la gauche ou sur la droite selon l'inclinaison du vert. Pour déterminer l'importance et la direction de cette déviation, apprenez à lire l'indicateur d'inclinaison qui se trouve sur le vert, à côté du joueur.

Évaluez la puissance nécessaire en notant la distance à laquelle se trouve le trou. Placez le curseur de la souris près de l'indicateur de puissance. Appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le niveau de puissance soit suffisant pour atteindre le trou, puis relâchez-le. Le golfeur puttera automatiquement.

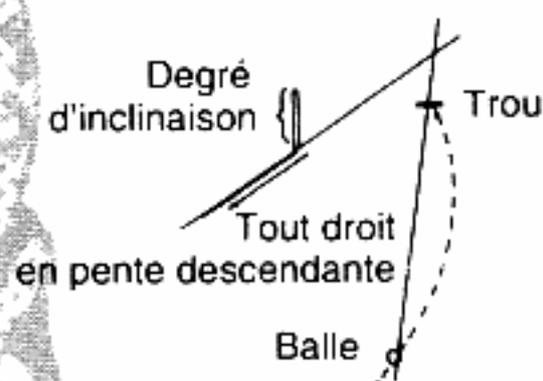
Consultez l'illustration ci-dessous.

NIVEAU PROFESSIONNEL

Le putt est le même que pour le niveau amateur avec une exception, l'indicateur de puissance ne donne d'indications précises qu'entre 1' et 8' (30cm et 240cm). Au-dessus de 8', c'est au golfer d'évaluer lui-même combien de temps il devrait maintenir le bouton enfoncé pour frapper la balle suffisamment fort pour son putt.

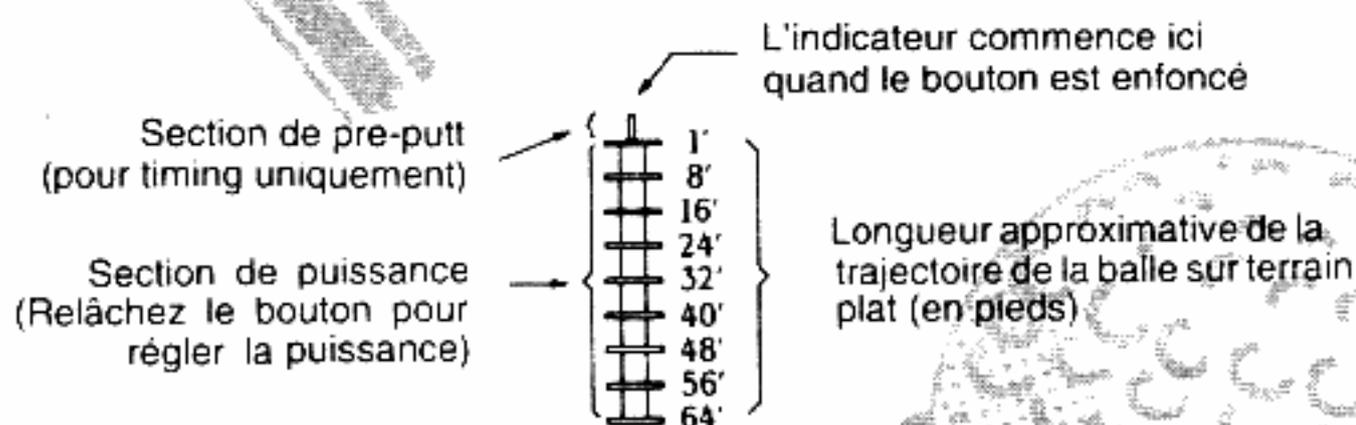
Quand le bouton est relâché, un marqueur apparaît sur l'indicateur de puissance, affichant la puissance choisie. Par exemple, au niveau pro, le joueur se prépare à faire un putt droit, plat, de 40'. Il appuie sur le bouton, l'indicateur descend jusqu'à 8' et s'y arrête. Le golfer continue à appuyer sur le bouton jusqu'à ce qu'il pense qu'il est arrivé au 6ème niveau de puissance, c'est-à-dire jusqu'à la marque 40' et le relâche. Une marque apparaît alors sur l'indicateur, montrant au joueur la puissance qu'il a réellement utilisée.

Indicateur d'inclinaison



Ce putt est en pente ascendante avec déviation à gauche

Indicateur de puissance



REGLES DE SCORE

1. Vous recevez 1 point (coup) à chaque fois que vous frappez la balle quelque soit la distance que vous atteignez.
2. Vous recevez une pénalité de distance si une balle tombe dans l'eau.
3. Le score le plus bas est le gagnant.

SCORE

1 Joueur contre le par

Mesurez-vous à votre score personnel et au terrain en essayant d'obtenir un score en-dessous du par. Un très bon joueur peut faire 5-10 coups en-dessous du par, par 18 trous, selon le terrain.

2 joueurs ou plus

Médaille (simples ou en équipes). Le vainqueur est déterminé par le total de tous les points (coups) du jeu. Le score le plus bas est le meilleur.

Match (simples ou en équipes). Chaque trou est accordé à l'équipe ou au joueur ayant le meilleur score pour ce trou. A la fin de la partie, le joueur ou l'équipe gagnant est celui qui a putté le plus de trous.

Meilleure Balle (équipes uniquement). Même façon de marquer les points que Médaille ou Match. Le score de chaque équipe est celui de son meilleur joueur.

Notez: Si vous décidez de jouer Match ou Médaille, vous aurez besoin d'une feuille de papier pour marquer vos scores. L'ordinateur ne peut pas le faire.

TERRAINS

CHAMPIONS CYPRESS CREEK

Ce terrain fut conçu en 1957 pour être "le plus grand et le meilleur de monde". De nombreux tournois de golf PGA y ont eu lieu y compris l'U.S. Open et le Ryder Cup.

ALLER	3628 yards	Par 36
RETOUR	3604 yards	Par 35
TOTAL	7232 yards	Par 71

Record: 64, détenu par Bob Rosburg

DORAL COUNTRY CLUB

Ce terrain de Floride, construit en 1962, est surnommé le Monstre Bleu parce qu'il s'étale sur presque autant d'eau que de terre. Chaque année le Doral Ryder Open s'y déroule; parmi les gagnants des années précédentes, se trouvent Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper et Tom Kite.

ALLER	3405 yards	Par 36
RETOUR	3540 yards	Par 36
TOTAL	6945 yards	Par 72

Record: 64, détenu par Jack Nicklaus

ST ANDREWS

Pendant des siècles, les golfeurs ont dirigé leur attention vers St Andrews. Ce "Royal et Ancient Club" fut fondé en 1754 et il est possible que le golf ait été pratiqué à St Andrews depuis 1552. Ces verts doubles en sont l'une des plus uniques de ses caractéristiques. Ils sont si immenses qu'un joueur peut se trouver face à une longueur de putt inimaginable sur les autres terrains. Depuis des années, St Andrews a attiré plus de personnes que n'importe quel autre terrain de golf du monde.

ALLER	3516 yards	Par 36
RETOUR	3473 yards	Par 36
TOTAL	6989 yards	Par 72

Record: 65, détenu par Neil Coles

GAUNTLET COUNTRY CLUB

Conçu pour être l'ultime défi de golf de World Class, peu de terrains combinent une telle épreuve de talent et de courage. Le parcours de chaque fairway est extrêmement pénible tandis que les pièges et les plans d'eau sont nombreux et périlleux.

Gauntlet est le meilleur terrain pour tester l'adresse et le talent d'un joueur de golf.

ALLER	3180 yards	Par 36
RETOUR	3263 yards	Par 36
TOTAL	6443 yards	Par 72

QUELQUES CONSEILS ET TUYAUX

1. VERIFIEZ BIEN VOTRE CLUB. Assurez-vous que celui que vous voulez utiliser est bien affiché.
2. Allez toujours au centre de golf avant de commencer une partie. Cela vous permet de bien minuter votre swing.
3. Rappelez-vous que le vent peut influencer votre coup; faites tout particulièrement attention à vos fers courts et à votre cale.

ARCHITECTE DE TERRAIN

par Starbuck

L'architecte est versatile est drôle à utiliser. Il vous permet de créer votre propre terrain de golf ou d'en modifier un. Il est difficile de construire un terrain à partir de rien est difficile mais cela en vaut la peine. Nous vous conseillons de vous entraîner à utiliser l'Architecte en modifiant un des terrains de championnats. Sauvegardez cependant votre terrain assez souvent en cas d'accident ou de coupure d'électricité. Cela vous évitera de travailler pour rien.

Bien que l'Architecte soit facile à utiliser, il est aussi très puissant. Lisez bien ce manuel et vous passerez un moment agréable à concevoir vos terrains.

POUR UTILISER L'ARCHITECTE

Comment charger l'Architecte

Allumez votre ordinateur et insérez la VERSION KICKSTART 1.2 dans le lecteur. Quand l'écran demande un Workbench, introduisez la disquette du programme dans le lecteur. Une fois la disquette chargée, cliquez deux fois sur l'icône GOLF avec le bouton gauche de la souris.

Cliquez deux fois sur l'icône ARCH de la FENETRE GOLF. Quand la FENETRE LOAD COURSE apparaît, cliquez sur le terrain de votre choix avec le bouton gauche de la souris. (Le nom du terrain devrait apparaître dans la FENETRE DES FICHIERS - FILE WINDOW). Appuyez ensuite sur LOAD WINDOW.

L'ARCHITECTE est 'CONÇU POUR LE TERRAIN' c'est-à-dire qu'un terrain complet est ouvert (chargé en mémoire) en une fois. Vous pouvez changer chaque trou, les ré-arranger ou faire venir individuellement des trous d'un autre terrain. Cependant ces changements n'existent que dans la mémoire de la machine. *Vous devez sauvegarder votre nouveau TERRAIN sur disquette avant d'en charger un autre ou de sortir l'ARCHITECTE, sinon vos changements seront effacés.*

Polygones et arbres - composantes

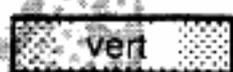
Vous avez deux composantes de base pour créer un trou: des POLYGONES et des ARBRES.

Polygones

Les polygones sont des figures à plusieurs côtés et représentent une région ou un endroit du terrain.



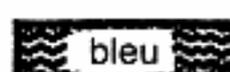
Les polygones peuvent être remplis d'herbe fairway, de sable, d'eau ou de vert et peuvent être changés à tout moment.



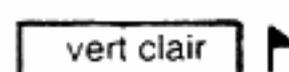
herbe fairway



sable



eau



vert

NOTEZ: Tout endroit qui n'est pas herbe fairway, sable, eau ou vert est considéré comme étant rough.

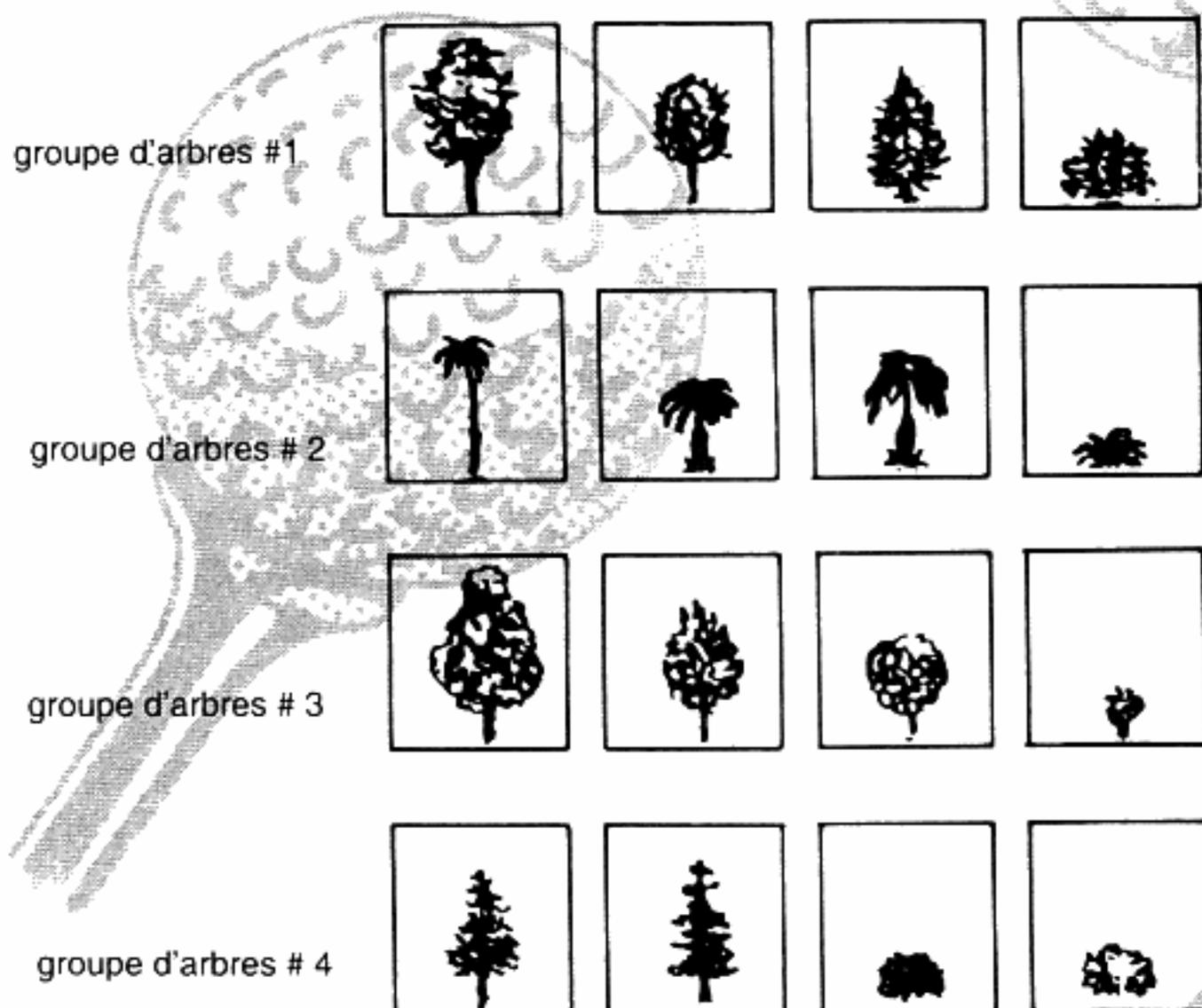
Vous pouvez choisir parmi les 20 polygones différents de départ. Puisque les polygones peuvent être recouverts, changés en taille, retournés et sautés, certaines formes seront impossibles à réaliser.

Arbres

Quand vous dessinez un terrain, vous pouvez planter jusqu'à 192 arbres de taille différente sur chaque trou.

Groupes d'arbres

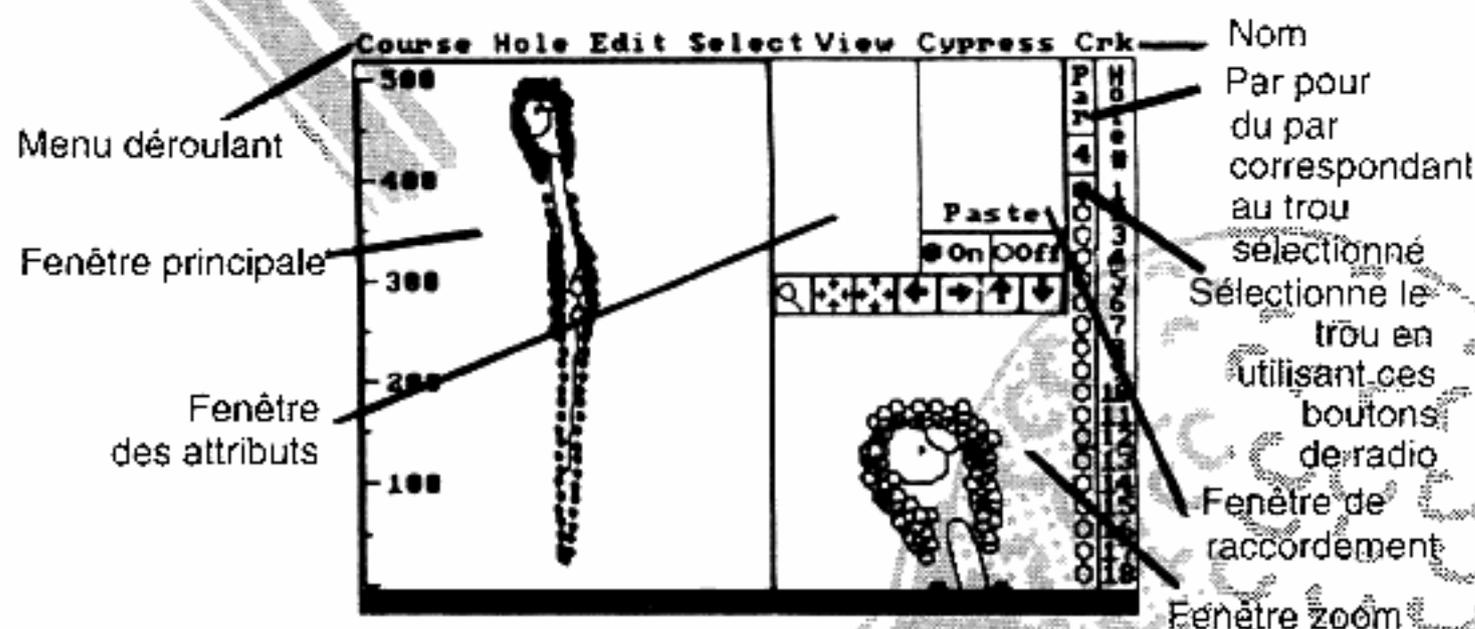
On donne à chaque terrain un des 4 groupes d'arbres. Chaque groupe a 4 TYPES D'ARBRE.



Il y a donc un total de 16 types d'arbres différents. Vous ne pouvez cependant utiliser sur chaque terrain qu'un seul groupe à la fois. Par exemple, vous pouvez choisir le groupe d'arbres # 3 pour Cypress Creek à la place du groupe # 1, mais vous n'avez toujours le choix que de 4 arbres. Les arbres changeraient alors du groupe 1 au groupe 3. La hauteur des arbres peut être réglée (si nécessaire) pour respecter la hauteur maximum autorisée pour chaque type d'arbre. La disquette des Terrains Célèbres contient des groupes d'arbres supplémentaires.

Trous

Vous avez accès à tout moment, avec Architecte, aux 18 trous. Il vous suffit de cliquer sur le bouton de radio approprié au trou. Les boutons sont situés à l'extrême droite de l'écran. A chaque fois que vous sélectionnez un nouveau bouton, la FENETRE PRINCIPALE et la FENETRE ZOOM afficheront le trou correspondant. Notez également que l'échelle de la FENETRE PRINCIPALE se réglera de façon à utiliser au mieux l'écran. Ceci peut être changé en utilisant l'option MAIN WINDOW SIZE (TAILLE DE LA FENETRE PRINCIPALE) sous le MENU VISION.



Pour mettre les objets en évidence

Un objet (arbre ou polygone) doit être mis en évidence avant d'être déplacé ou édité. Pour ceci, placez la flèche de la souris (vérifiez que Paste est désactivé) sur l'objet choisi et appuyez sur le bouton de la souris. Un polygone mis en évidence est entouré d'un trait noir; un arbre mis en évidence devient blanc. Pour annuler l'opération, il vous suffit de cliquer sur le bouton de la souris quand le curseur ne se trouve pas sur un polygone, un arbre ou un autre objet.

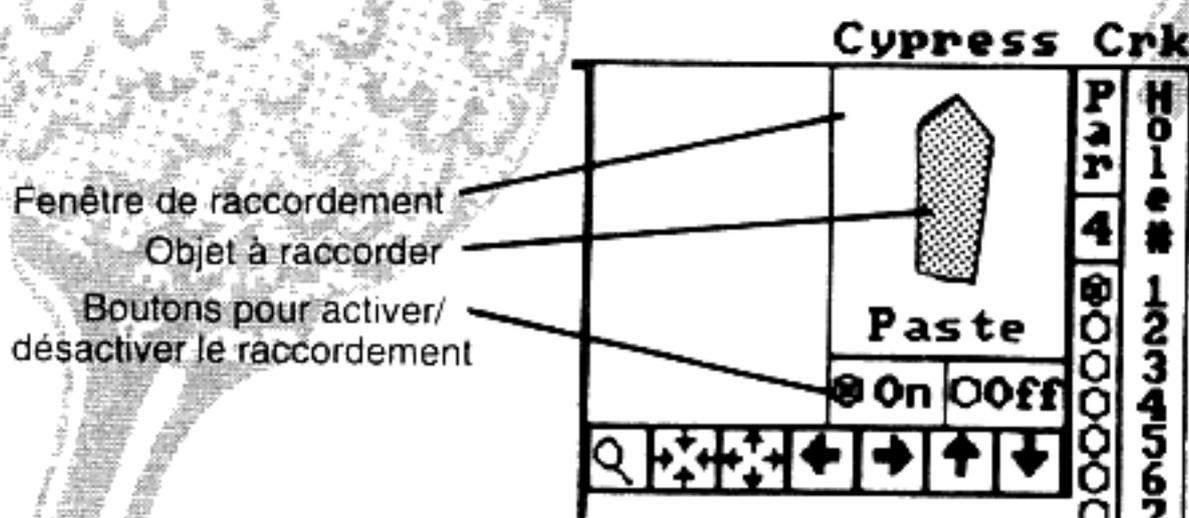
Pour déplacer des objets

Vous pouvez déplacer des arbres ou des polygones dans la FENETRE PRINCIPALE ou dans la FENETRE ZOOM. Placez tout d'abord le curseur (vérifiez que Paste est bien désactivé) sur l'objet que vous désirez déplacer, puis cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé. Ceci mettra l'objet en évidence. Maintenant, 'tirez-le' à l'endroit désiré et relâchez le bouton.

Fenêtre de raccordement (PASTE WINDOW)

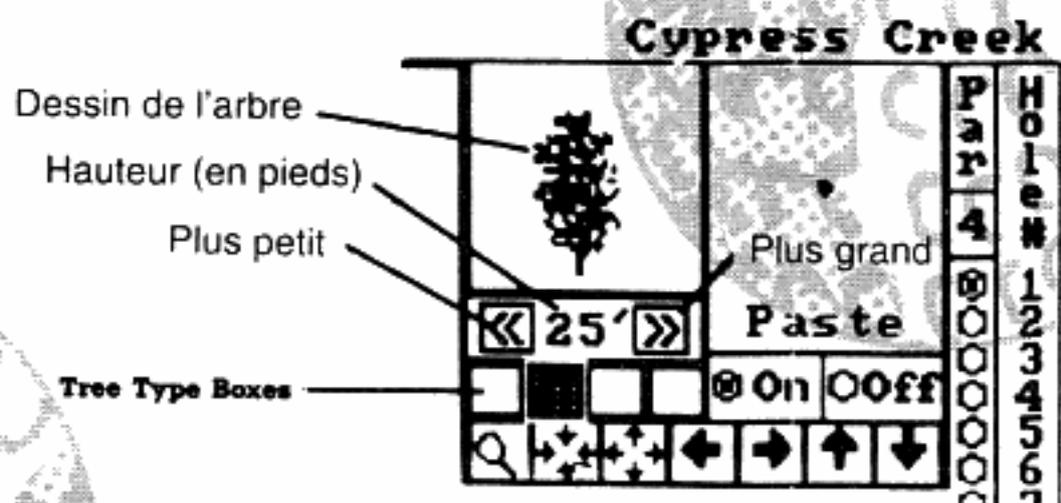
La FENETRE DE RACCORDEMENT affiche l'objet (arbre ou polygone qui est prêt à être 'raccordé') sur la surface de jeu. Vous pouvez placer un objet dans la FENETRE DE RACCORDEMENT comme suit: CUT, COPY, SELECT POLYGON et SELECT TREES. CUT ET COPY sont des options du menu EDIT (Menu d'Édition). Elles prennent l'arbre ou le polygone mis en évidence et le placent dans la FENETRE DE RACCORDEMENT. (Consultez la section Editer pour plus de détails). Les options SELECT TREES et SELECT POLYGOE sont dans le menu de SELECTION (SELECT menu). Ces options vous permettent de choisir un polygone parmi une sélection de 20 ou un arbre parmi les 4 différents types. Le polygone ou arbre sélectionné est alors placé dans la FENETRE DE RACCORDEMENT. Les objets à l'intérieur de cette fenêtre sont raccordés sur la surface de jeu de la façon suivante:

1. Activez le raccordement (appuyez sur le bouton 'Paste On')
2. Déplacez le curseur de raccordement (une petite bouteille de colle bleue) à l'endroit approprié et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Ceci montrera le contours de l'objet.
3. Déplacez l'objet à sa position finale et relâchez le bouton.
4. Une fois l'opération terminée, appuyez sur le bouton 'paste off'.

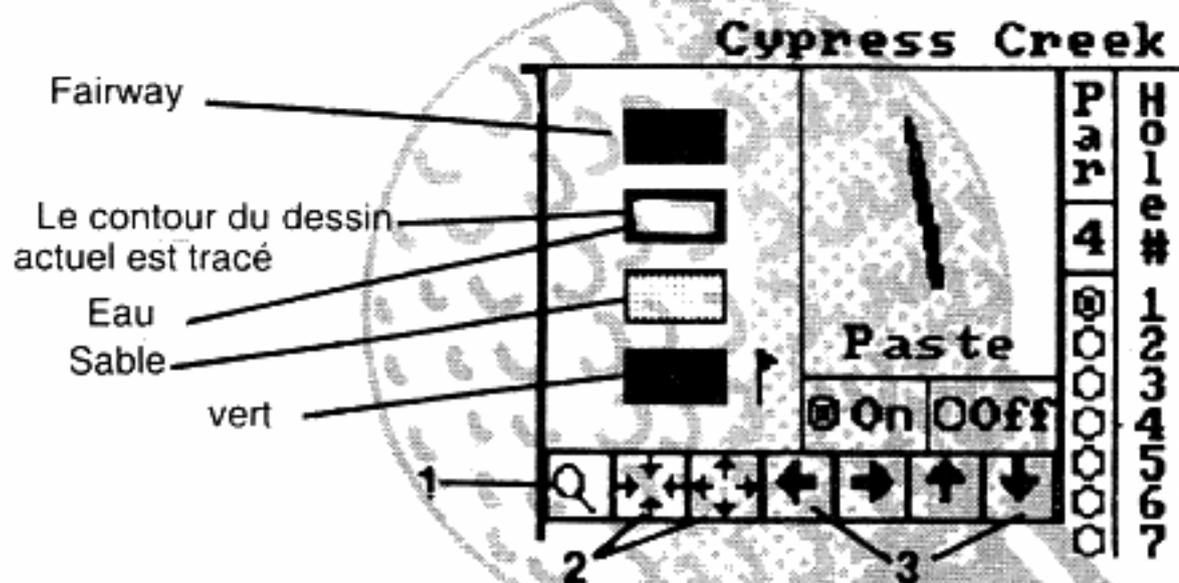


Fenêtre des attributs

La FENETRE DES ATTRIBUTS affiche des informations sur les arbres et les polygones et vous permet de changer certains de leurs attributs. Quand le 'raccordement' est activé, les attributs sont ceux de l'objet à l'intérieur de la FENETRE DE RACCORDEMENT. Si le 'raccordement' est désactivé et si un objet est mis en évidence, les attributs sont alors ceux de cet objet.



Lorsqu'un arbre est 'raccordé' ou mis en évidence, la fenêtre affiche le type de l'arbre et sa taille. Vous pouvez changer ces deux attributs. Changez le type de l'arbre en appuyant sur un des 'TYPE BOXES' ('CADRES DE TYPE') ou changez la taille de l'arbre en appuyant sur les flèches de gauche (smaller - plus petit) ou sur les flèches de droite (larger - plus grand). Les cadres correspondent aux dessins des arbres utilisés dans la FENETRE PRINCIPALE et dans la FENETRE ZOOM.



Les attributs des polygones dans la FENETRE DES ATTRIBUTS et les commandes de la FENETRE ZOOM.

Commandes de la Fenêtre Zoom

1. Cette option active le curseur de la FENETRE ZOOM qui montre la surface de jeu que vous verrez dans la FENETRE ZOOM. Quand le cadre est de la taille désirée et à l'endroit voulu dans la FENETRE PRINCIPALE, cliquez avec le curseur et la surface de jeu choisie apparaîtra dans la FENETRE ZOOM.
2. Pour régler le cadre curseur de la FENETRE ZOOM, cliquez sur le curseur de ces fenêtres quand celui-ci est activé. Quand le curseur n'est pas désactivé, ces fenêtres règlent la taille de la FENETRE ZOOM.
3. Cliquez sur le curseur de ces fenêtres pour déplacer les objets à l'intérieur de la FENETRE ZOOM correspondant à la direction de la flèche.

Menus déroulants

Vous pouvez utiliser la plupart des options en utilisant les menus déroulants.

Les noms des 5 menus (COURSE, HOLE, EDIT, SELECT, VIEW - TERRAIN, TROU, EDITER, SELECTIONNER, VISIONNER) sont toujours activés en haut de l'écran, en cliquant sur le bouton droit de la souris lorsque le curseur est dans la barre du menu. A l'intérieur de chaque MENU se trouve une liste des OPTIONS DU MENU.

Pour afficher les options du menu, déplacez le curseur sur le nom du menu tout en maintenant le bouton enfoncé (ex: EDIT). Les options du menu se déroulent à partir du nom du menu. Pour sélectionner une option, maintenez le bouton enfoncé et tirez doucement le curseur vers le bas. Les options sont mises en évidence lorsque le curseur les passe. Relâchez le bouton lorsque l'option que vous voulez est mise en évidence. L'option est alors sélectionnée.



Clavier

Beaucoup des menus ont leur équivalent au clavier. Ces touches peuvent vous être utiles, spécialement pour certaines opérations comme, par exemple, effacer des arbres etc... La touche équivalente à l'option du menu désirée est affichée juste à côté de cette option.

Menu # 1 - Terrain

Options:

- **Nouveau Terrain:** Cette option efface de la mémoire le terrain actuel et règle les 18 trous sur le TROU PAR DEFAUT. Ce mode est constitué d'une boîte de tees, de vert et d'une section de fairway. En général, cette option est utilisée par le joueur qui désire commencer à partir de zéro et concevoir son propre terrain.
- **Ouvrir un terrain:** Cette option 'ouvre' un terrain (le charge en mémoire) pour des modifications. Tout autre terrain sauvegardé en mémoire sera alors effacé. Quand vous avez sélectionné OPEN, une liste des terrains sur la disquette actuellement dans le lecteur apparaît. Pour sélectionner un terrain, cliquez sur le nom du terrain puis dans LOAD WINDOW (FENETRE DE CHARGEMENT). Si vous voulez changer de disque, cliquez sur le bouton approprié (DFO:, DFL:, DH:) et recommencez la procédure.
- **Pour installer sur un disque dur:**
- **Pour sélectionner un groupe d'arbres:** Utilisez cette option pour sélectionner ou changer des groupes d'arbres. Il y a 4 groupes d'arbres, comprenant chacun 4 arbres différents. Il y a donc un total de 16 arbres, mais vous ne pouvez en utiliser que 4 (1 groupe) par terrain. Vous aurez plus d'arbres à votre disposition dans la disquette FAMOUS COURSE (CELEBRE TERRAIN). Consultez la section sur les polygones et les arbres pour plus de détails sur les différents groupes d'arbres.
- **Pour sauvegarder un terrain:** Cette option sauvegarde le terrain qui est en mémoire mais actuellement sur disque. Quand SAVE (SAUVEGARDER) est sélectionné, une FENETRE DE SAUVEGARDE DE TERRAIN (SAVE

COURSE WINDOW) apparaît. Pour sauvegarder un terrain dont le nom est déjà en mémoire, cliquez sur ce nom et ensuite dans SAVE WINDOW. Si vous voulez renommer le terrain, cliquez le bouton gauche du curseur à gauche de la FENETRE DES FICHIERS (FILE WINDOW) et tapez son nouveau nom. Cliquez ensuite dans SAVE WINDOW.

- Pour abandonner: Cette option arrête le programme et retourne à la FENETRE GOLF dans le workbench.

Menu # 2 - Trou

Options

- New Hole (Nouveau trou): Cette option efface le trou actuellement sélectionné et le remplace par le trou par défaut. Ce trou comprend une boîte de tees, du fairway et du vert. En général, cette option est utilisée par le joueur qui désire construire un trou à partir de rien. Vous pouvez alors modifier les trous polygones de défaut ou les éliminer en utilisant la fonction 'delete'.
- Copy Hole (copier un trou): cette option vous permet de remplacer le trou actuellement sélectionné par celui d'un autre terrain. Par exemple, supposez que vous êtes en train de faire des modifications sur Cypress Creek et que vous désirez remplacer le trou #11 de ce terrain par une copie du trou # 2 de Doral. Cliquez tout d'abord sur le bouton de radio du trou #11. Vous verrez alors s'afficher la version actuelle du trou #11 de Cypress Creek. Maintenant, sélectionnez l'option COPY HOLE (COPIER LE TROU) du menu HOLE (TROU). Vous verrez apparaître un cadre de dialogues dans lequel sont affichés les noms des terrains de la disquette insérée dans le lecteur. Maintenant, cliquez sur le nom du terrain qui contient le trou que vous désirez; pour cet exemple, vous cliqueriez sur Doral Country Club. Cliquez ensuite sur COPY WINDOW. La prochaine étape est la sélection du nouveau trou. Dans ce cas ce serait le trou #2; il vous suffirait alors de cliquer dessus. Le trou que nous voulions effacer, Cypress #11 disparaîtrait et serait remplacé par une copie du trou Doral #2. S'il le faut, la hauteur des arbres sera modifiée. Vous pouvez visionner les trous à votre

disposition sur l'ECRAN FENETRE PRINCIPALE en cliquant tout simplement sur le bouton de radio correspondant au trou.

Menu #3 - Edition

Vous devez éditer les arbres et les polygones de la façon suivante. Mettez, tout d'abord, un arbre ou un polygone en évidence en déplaçant la flèche au-dessus de l'objet désiré et en appuyant ensuite sur le bouton gauche de la souris. Un polygone mis en évidence est entouré d'un trait noir. Un arbre mis en évidence devient blanc. Pour éditer, vous devez ensuite sélectionner la bonne option (cut, copy, delete etc...) à partir du Menu EDIT. Donc, vous **METTEZ EN ÉVIDENCE** puis sélectionnez **L'OPTION DU MENU**. Cette procédure est bonne pour toutes les options de ce menu à l'exception de **DELETE TREE BLOCKS (EFFACER UN CARRE D'ARBRES)**.

NOTEZ: Le polygone du cadre de tees au bas de l'ECRAN FENETRE PRINCIPALE ne peut pas être édité.

Options:

- **Cut (Couper):** Cette option efface l'arbre ou le polygone mis en évidence et le met dans la **FENETRE DE RACCORDEMENT**. Cette option est particulièrement utile lorsque vous voulez prendre un objet, changer la **FENETRE ZOOM** et le mettre dans la **NOUVELLE FENETRE**. Assurez-vous d'avoir bien activé 'paste' avant de changer cet objet de place. Et n'oubliez pas de désactiver 'paste' lorsque vous avez terminé.
- **Copy (Copier):** Cette option a la même fonction que l'option **CUT** mais n'efface pas l'arbre ou le polygone mis en évidence.
- **Delete (Effacer):** Cette option efface l'arbre ou le polygone mis en évidence. Apprenez à utiliser les touches du clavier équivalentes (**A D**). Cette méthode est beaucoup plus rapide surtout lorsque vous voulez effacer plusieurs arbres ou polygones.
- **Flip Horizontally (Sauts de côté):** Cette option n'est disponible que pour les polygones. Elle fait sauter le polygone mis en évidence de gauche à droite.

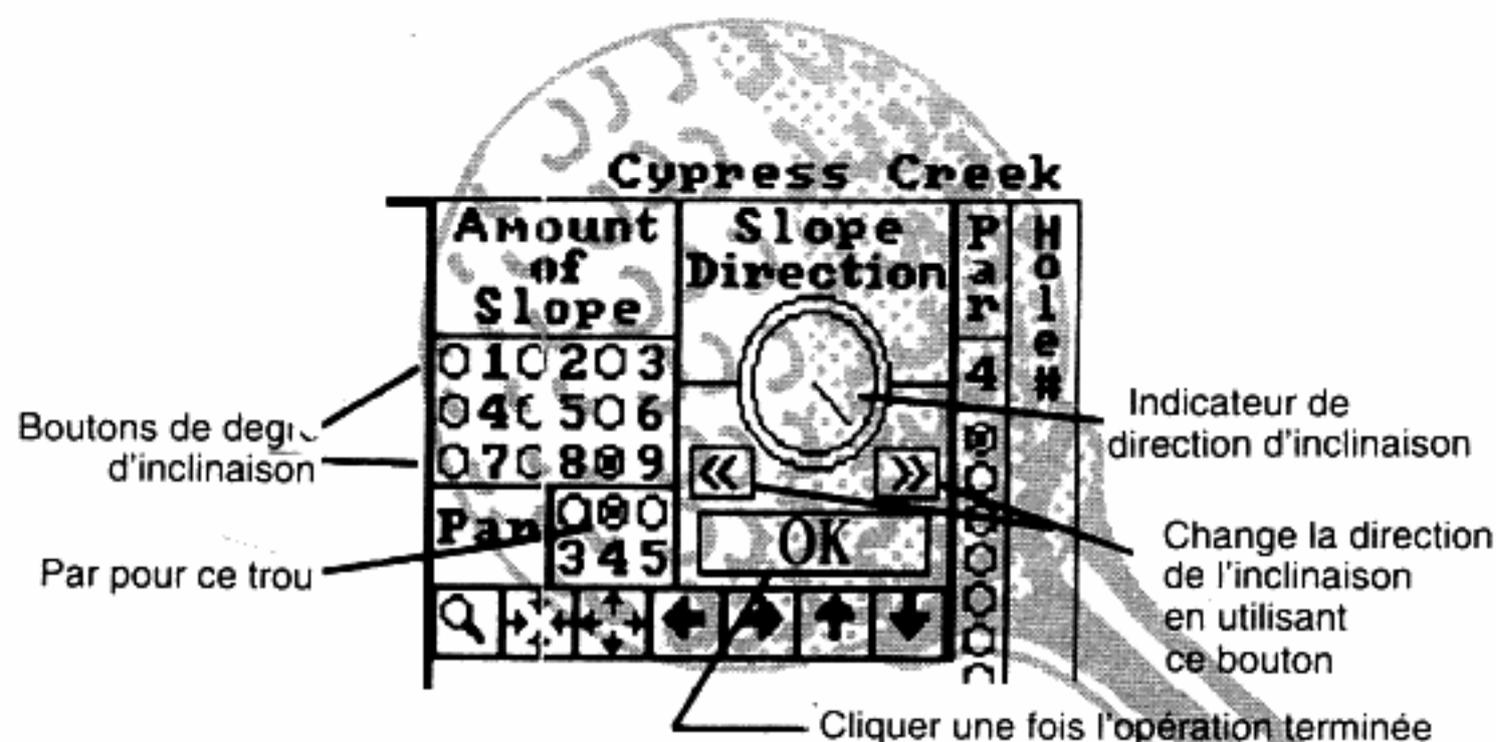
- **Trees (Arbres):** Cette option vous permet de sélectionner un de vos 4 arbres pour le raccorder:
 1. Sélectionner l'option TREE (ARBRE).
 2. Cliquez sur le type d'arbre de votre choix.
 3. Cliquez sur 'OK'. Une petite image (la cime de l'arbre) apparaît dans la FENETRE DE RACCORDEMENT.
 4. Cliquez sur le bouton 'Paste On'.
 5. Vous pouvez changer la taille ou le type de l'arbre dans la FENETRE DES ATTRIBUTS.
 6. Allez à la FENETRE PRINCIPALE ou à la FENETRE ZOOM, cliquez sur le bouton et maintenez-le enfoncé.
 7. Tirez l'arbre à l'endroit désiré et relâchez le bouton.
 8. Répétez les étapes 5 et 7 (jusqu'à 192 arbres) jusqu'à ce que vous ayez placé tous les arbres que vous voulez.
 9. Cliquez sur le bouton 'Paste Off'.
 10. Vous pouvez maintenant changer la taille ou le type d'un arbre en le mettant en évidence et en les changeant dans la FENETRE DES ATTRIBUTS.
- **Pin Location (Drapeaux de trou):** Cette option vous permet de savoir où se trouvent les drapeaux de trou. La location de ces drapeaux se fait au hasard, cependant, WORLD CLASS LEADER BOARD vérifie les drapeaux et les putts de la façon suivante:
 1. Le drapeau doit être placé à l'intérieur d'un polygone couvert de vert sinon vous ne pourrez pas putter.
 2. Vous ne pouvez putter que lorsque vous êtes à un maximum de 64 pieds du drapeau. Au dessus de cette distance vous devez cocher la balle. Putter dans le rough, le fairway ou le sable n'est pas permis.

Pour régler la location des drapeaux, suivez les instructions ci-dessous:

1. Sélectionnez l'option PIN LOCATION (DRAPEAUX DE TROU).
2. Déplacez le curseur à peu près à l'endroit désiré et appuyez sur le bouton.
3. Le drapeau apparaît alors en évidence.
4. Tirez-le à l'endroit désiré et relâchez le bouton.

• Green Inclinaison (Inclinaison du vert) - Par: Cette option vous permet de régler le degré et la direction de l'inclinaison du vert et du par du trou:

1. Sélectionnez l'option GREEN SLOPE -PAR (INCLINAISON DU VERT -PAR). Un cadre de dialogues apparaît.
2. Cliquez sur le bouton 'Amount of Slope' (Degré d'inclinaison) (de 1 à 9).
3. Utilisez les flèches de gauche et de droite pour régler la direction de l'inclinaison.
4. Cliquez sur la valeur du 'Par' désirée pour le trou (3, 4, 5).
5. Cliquez sur 'OK'.



Menu # 5 - Vue

Options:

- Front View (Vue frontale): Cette option est l'une des plus puissantes et des plus agréables d'ARCHITECTE. Elle vous permet de faire un tour sur le terrain et d'observer ce que vous y avez fait:
 1. Sélectionnez l'option FRONT VIEW (VUE FRONTALE). Le curseur se transformera en une main montrant du doigt.
 2. Pointez le curseur sur l'endroit où vous voulez placer une balle imaginaire et appuyez sur le bouton.
 3. Vous verrez maintenant le terrain de derrière la balle. Bien que la balle n'apparaisse pas sur l'écran, elle est située au centre de l'écran, à environ 1/2 " du bord inférieur (le même que lorsque vous jouez). Un petit cadre montrant la direction actuelle de vision. Au début, cette direction est celle dans laquelle se trouve le drapeau.
 4. Utilisez les flèches (à l'intérieur du cadre de vision) pour pivoter à droite ou à gauche. Appuyez ensuite sur REDRAW WINDOW.
 5. Choisissez une nouvelle position pour la balle en cliquant sur la vue en perspective. La balle n'est toujours pas visible mais si vous vous en servez comme point de référence, vous vous déplacerez avec plus de facilité. Vous faites toujours face à la direction de l'indicateur.
 6. Essayez de glisser sur le côté en cliquant le curseur juste à droite ou à gauche de la position de la balle.
 7. Essayez de reculer lentement en cliquant juste en-dessous de la position de la balle, en bas de l'écran.
 8. Essayez de vous déplacer et de tourner en même

temps. Utilisez tout d'abord les flèches pour changer la direction de votre vision et enfin, à la place de cliquer sur 'redraw', cliquez le curseur sur l'endroit où vous voulez aller.

9. Pour sortir du mode de VUE FRONTALE, cliquez sur CANCEL WINDOW (FENÊTRE D'ANNULATION).

NOTEZ: Vous ne pouvez vous déplacer que d'une certaine distance à la fois. Si le curseur se transforme en flèche, cela signifie que vous êtes hors de portée. Vous ne pouvez pas non plus marcher indéfiniment. En fait, vous ne pouvez pas quitter la surface montrée dans la FENETRE PRINCIPALE.

- Main Window Size (Taille de la Fenêtre Principale): Vous pouvez utiliser cette option pour changer le nombre de pieds affichés (l'échelle) de la FENETRE PRINCIPALE. Une fois un trou sélectionné, le programme se règle automatiquement de façon à vous montrer tous les objets de l'écran à la meilleure échelle possible. Ceci s'appelle échelle 'maximum'. Quelque soit l'échelle sélectionnée, l'écran vous montrera toujours l'endroit d'où vous partez du tee. C'est le seul point fixe du trou. Pour changer la TAILLE de la FENETRE PRINCIPALE, suivez les instructions ci-dessous:

1. Sélectionnez l'option MAIN WINDOW SIZE (TAILLE de la FENETRE PRINCIPALE).
2. Appuyez sur le bouton 'yards displayed' ('pieds affichés') approprié. (Appuyez sur 'full' ("maximum") si vous désirez retourner à la taille normale.)
3. Cliquez sur 'OK'.

CONSEIL UTILE: Il est souvent utile de diviser un trou en deux, la moitié inférieure dans la FENETRE PRINCIPALE et la moitié supérieure dans la FENETRE ZOOM. Cela vous permet de voir la scène sur une plus grande échelle sans avoir à changer constamment la location de la FENETRE ZOOM.

- Course View (Vue du Terrain): Cette option affiche la vue supérieure des 18 trous du terrain actuellement en mémoire.

Informations supplémentaires et suggestions

1. Partir du tee

Le point de départ du tee est fixé et ne peut pas être déplacé. Le polygone représentant le cadre de tees ne peut pas être changé.

2. Taille de la Fenêtre Zoom

Gardez la Fenêtre Zoom assez grande (petits polygone et arbres) pour gagner du temps lorsque l'écran est redessiné.

3. Touches de clavier équivalentes

Apprenez à utiliser les touches de clavier équivalents aux fonctions ci-dessus pour les commandes que vous utilisez souvent, comme par exemple 'delete'. Gardez la main gauche sur les deux touches et déplacez le curseur avec la main droite. Cette méthode est particulièrement utile lorsque vous voulez effacer des arbres.

4. Nombre maximum de polygones

Le nombre maximum de polygones est de 50 par trou (sable, eau, fairway et vert). Bien que vous ne puissiez avoir qu'un vert par trou, nous vous conseillons d'utiliser un nombre minimum de polygones; cela vous évitera de passer trop longtemps à dessiner le terrain. World Class et Architecte dessineront plus lentement s'il y a beaucoup de polygones.

Notez: La mémoire est limitée quant au nombre de polygones autorisés sur un terrain à 18 trous. Un terrain ne peut pas avoir 18 trous ayant chacun le nombre maximum de polygones. Cependant vous aurez la possibilité de concevoir des terrains complexes.

Hauteur des arbres

Ne dessinez pas les arbres trop petits et ne dessinez pas les buissons et les petits arbres, trop grands.

Sauvegarder les terrains

Vous pouvez sauvegarder votre terrain sur n'importe quel tiroir, WORLD CLASS ne sauvegardera votre travail correctement que s'il se trouve dans une disquette contenant le tiroir WORLD CLASS LEADERBOARD. Ceci est fait de

façon à ce que les terrains puissent avoir correctement accès aux arbres et aux autres fichiers de données.

IMPORTANT

Copies de sauvegarde

Les Programmes Architecte et World Class Leader Board étant sur la même disquette, il est important que vous en fassiez une copie pour vos fichiers de sauvegarde.

Sauvegarder des terrains nouveaux

Vous aurez assez de place sur votre Disquette de Programme pour garder TOUS les terrains que vous avez créés sur Architecte.

Avant de créer un nouveau terrain avec Architecte, suivez les instructions ci-dessous:

1. Allumez votre ordinateur et insérez la version 1.2 de la disquette KICKSTART dans le lecteur.
2. Quand on vous demande le Workbench, insérez la DISQUETTE du PROGRAMME WORLD CLASS LEADERBOARD dans le lecteur.
3. Vous verrez ensuite un écran Workbench affichant l'icône GOLF. Enlevez la disquette du programme et insérez une disquette vierge dans le lecteur.
4. Initialisez et formatez cette disquette en cliquant une fois avec le bouton gauche sur l'icône DFO:BAD. Cliquez ensuite le bouton et maintenez-le enfoncé pour activer les menus déroulants en haut de l'écran.
5. Tirez le menu DISQUETTE jusqu'à ce que l'option INIATIALIZE soit mise en évidence; relâchez alors le bouton.
6. Après quelques secondes (environ 30), l'ordinateur a initialisé et formaté la disquette vierge.
7. Une fois la disquette initialisée, utilisez les outils workbench des menus déroulants si vous désirez renommer la disquette.

8. Faites ensuite apparaître la Fenêtre Disquette Workbench en cliquant deux fois sur chaque icône. Arrangez les fenêtres de façon à pouvoir les voir toutes deux à la fois.
9. Vous devez transférer deux articles sur une disquette vide.



WCLB



Golf

Pour faire cela, cliquez et en maintenez le bouton enfoncé sur l'objet dans la Fenêtre Workbench GOLF, tirez-le au-dessus de la Fenêtre Workbench EMPTY (VIDE) et enfin, relâchez-le. L'ordinateur copiera alors le fichier de la Disquette de Programme sur la Nouvelle Disquette. (suivez les instructions sur écran).

(Important: Vous devez copier les deux articles sur la nouvelle disquette).

10. Tous les terrains créés avec architecte doivent être maintenant sauvegardés sur la nouvelle disquette.
11. Pour jouer sur un terrain créé avec l'architecte vous devez charger le jeu de la disquette sur laquelle le terrain a été sauvegardé.

Installation sur Disque Dur

Pour jouer une partie de golf ou utiliser Architecte à partir d'un disque dur, vous devez transférer les fichiers Golf de World Class Leaderboard et les fichiers des outils d'Architecte sur le lecteur dur.

* Atari ST

SELECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS

BOUTON DE GAUCHE FAIT LE TOUR DES OPTIONS

BOUTON DE DROIT SELECTIONNE UNE OPTION

ENTRER LE NOM DU JOUEUR

BOUTON DE GAUCHE FAIT DEFILER L'ALPHABET
(DANS LE SENS INVERSE)

BOUTON DE DROIT FAIT DEFILER L'ALPHABET
(DANS LE BON ORDRE)

MOUVEMENT HAUT/BAS CHOISI UNE LETTRE

Vous ne pouvez utiliser que les majuscules de A à Z. Utilisez
"<<" pour effacer une lettre (barre d'espacement)

Utilisez "=" pour enregistrer le nom des joueurs (comme la
touche RETURN)

SELECTIONNER LE NIVEAU DE COMPETENCE DES JOUEURS

BOUTON DE GAUCHE FAIT DEFILER LES OPTIONS

BOUTON DE DROITE SELECTIONNE UNE OPTION

SELECTIONNER LE NOMBRE DE TROUS

BOUTON DE GAUCHE FAIT DEFILER LES OPTIONS

BOUTON DE DROITE SELECTIONNE UNE OPTION

SELECTIONNER LES TERRAINS

BOUTON DE GAUCHE FAIT DEFILER LES OPTIONS

BOUTON DE DROITE SELECTIONNE UNE OPTION

QUITTER (ABANDONNER LE JEU)

Pour abandonner le jeu ou retourner au Centre de Golf, suivez
les instructions ci-dessous:

1. Quand le joueur est prêt à frapper la balle (mais pas à la putter), déplacez le curseur de direction à droite au bord de l'écran. Le mot "EXIT" apparaîtra alors dans la moitié inférieure droite de l'écran.

2. Tout en maintenant le bouton gauche enfoncé déplacez la souris vers la droite et appuyez sur le bouton droit.

Notez: Parce que LEADER BOARD a besoin de beaucoup de mémoire, l'implémentation de la souris/curseur traditionnelle n'est pas possible. Nous regrettons tout désagrément causé aux utilisateurs de "clavier médiocre" par l'entrée de données avec "souris uniquement".

PREPARER LE JEU

SELECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS

Leader Board vous permet de jouer avec 4 joueurs au maximum. Appuyez sur 1, 2, 3, ou 4.

ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS (Introduisez Noms des Joueurs et Niveaux de Compétence)

Tapez le nom du premier joueur. Sélectionnez ensuite le niveau de compétence du premier joueur. Chaque joueur peut jouer à l'un des trois niveaux de compétence. Appuyez sur N pour Novice, A pour Amateur ou P pour Professionnel.

COMPETENCE

DESCRIPTION

Novice

Niveau de débutant. Les coups ne sont ni hookés ni slicés et ne subissent pas l'influence du vent.

Amateur

Niveau intermédiaire. Les coups ne subissent pas l'influence du vent.

Professionnel

Niveau supérieur. Les coups peuvent être hookés ou slicés et subissent l'influence du vent.

Après avoir entré le NOM et le niveau de COMPETENCE du 1er joueur, recommencez la même procédure pour les joueurs suivants.

SELECT NUMBER OF HOLES (Sélectionnez le nombre de trous)

Vous pouvez jouer de 18 à 72 trous avec le système de score informatique. Pour sélectionner le nombre de trous,

Tapez: (1) 18 Trous (3) 54 Trous
(2) 36 Trous (4) 72 Trous

CHOIX DES TERRAINS

Vous avez le choix entre quatre terrains différents, de 18 trous chacun. Si vous choisissez de jouer plus de 18 trous, vous pouvez jouer sur ces terrains dans n'importe quel ordre.

LE JEU

SELECT A CLUB (Choisissez un Club) Le choix des clubs se fait en déplaçant la souris en avant ou en arrière. Le tableau suivant indique la portée de chaque club de golf.

Club	Court	Long
1W Bois1	156	271
3W Bois3	135	245
5W Bois5	128	234
1I Fer1	110	220
2I Fer2	100	210
3I Fer3	88	202
4I Fer4	70	189
5I Fer5	67	181
6I Fer6	55	169
7I Fer7	50	153
8I Fer8	36	138
9I Fer9	26	117
PW Cocheur d'Allée	11	83
Fer Droit*	1"	64'

* L'ordinateur sélectionne automatiquement le fer droit pour vous quand vous êtes sur le vert (à moins de 21 mètres du trou). C'est le seul club que vous pouvez alors utiliser.

EXCEPTIONS

Coups sur rough

Tout club sélectionné fonctionnera comme s'il était deux tailles en dessous. Par exemple, un fer 7 fonctionnera comme si c'était un fer 9.

Obstacles de sable

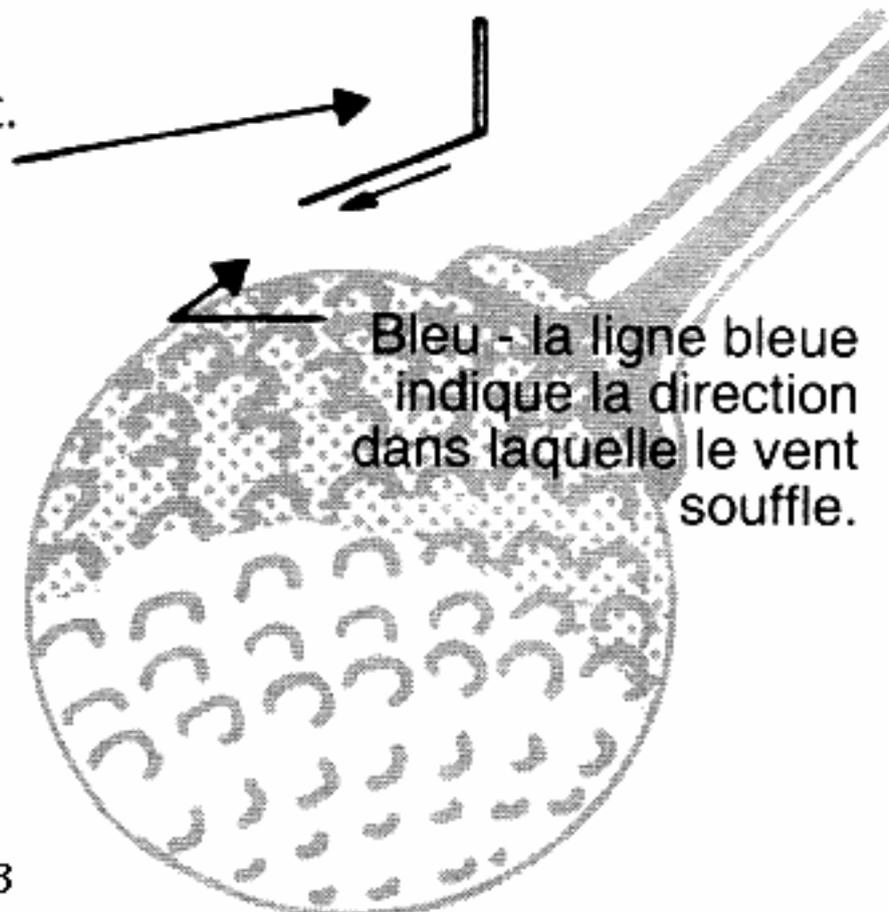
Vous prendrez un risque si vous utilisez les bois dans les obstacles de sable. A moins que vous frappiez presque parfaitement, vous n'avez pas beaucoup de chance de vous en tirer. Pour bien frapper sur le sable, vous devez utiliser vos poignets à une barre du centre tout au plus (une barre en dessous ou en dessus). Les fers sont meilleurs mais assez imprévisibles. Si vous avez bien frappé, le club enverra la balle à la distance maximum d'un club de 2 tailles plus petites.

AIM YOUR SHOT (Dirigez votre coup)

Utilisez le curseur pour régler la direction de la trajectoire de la balle. Le curseur se trouve à plusieurs yards, en face du golfeur. Pour contrôler le curseur, déplacez la souris de droite à gauche.

VENT (Niveau professionnel uniquement). Le vent peut avoir une influence sur votre coup. Pour le contrôler, apprenez à lire l'indicateur de vent à droite de l'écran.

Blanc - le piquet blanc indique la vitesse du vent. Plus le piquet est gros, plus le vent est rapide.



Bleu - la ligne bleue indique la direction dans laquelle le vent souffle.

SWING THE CLUB AND HIT THE BALL (Swing et frappe de la balle)

Une fois que vous avez sélectionné votre club et positionné le curseur pour viser, vous avez trois choses à faire avant de frapper la balle: commencer le swing, régler la puissance et utiliser vos poignets pour contrôler les coups hookés ou slicés.

Ces trois actions se font pendant le swing et demande de la concentration et un bon minutage. Vous pouvez voir la séquence en regardant le golfeur ou l'indicateur de puissance/action.

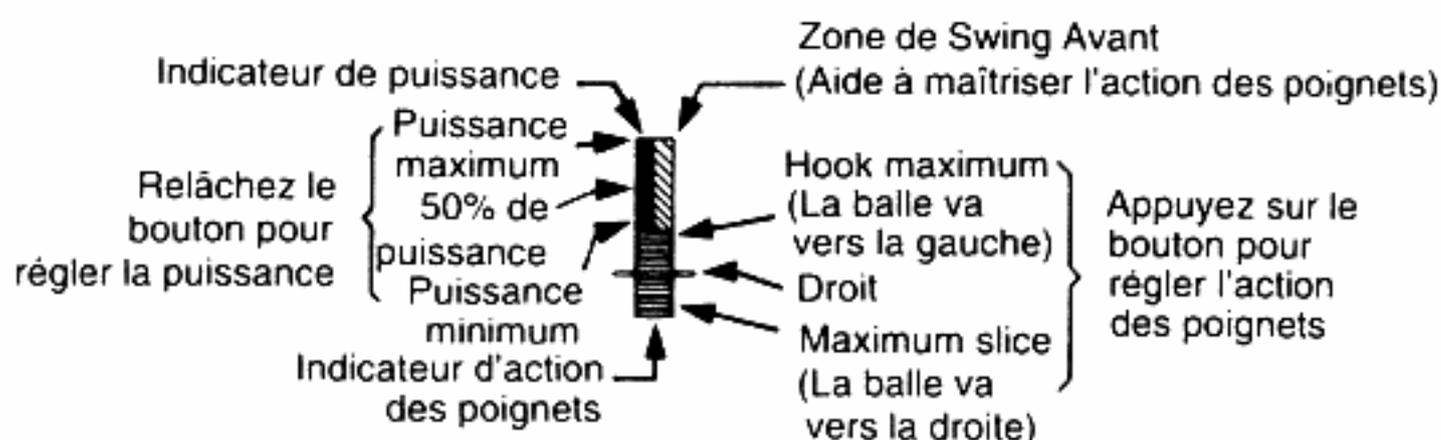
NOTEZ: Utilisez le bouton de DROITE pour les séquences suivantes.

1ère étape. Commencez le swing en maintenant le bouton enfoncé.

2ème étape. Réglez la puissance en relâchant le bouton pendant le swing arrière. Plus vous êtes prêt de la fin du swing arrière, plus votre coup aura de la puissance.

Pendant le swing arrière, la puissance est indiquée dans la partie supérieure gauche de l'indicateur de puissance/action des poignets. Quand vous relâchez le bouton, le réglage que vous avez choisi est fixé sur l'indicateur.

INDICATEUR DE PUISSANCE/ACTION DES POIGNETS



3ème étape. Réglez l'action des poignets en appuyant sur le bouton au moment du contact avec la balle ou à peu près à ce moment-là. Si vous utilisez vos poignets exactement au moment où le club frappe la balle vous obtiendrez un coup droit. Si vous refermez vos poignets trop tôt, le coup sera hooké (la balle ira sur la gauche). Si vous les refermez trop tard, le coup sera slicé (la balle ira sur la droite). Quand le bouton est enfoncé, le moment exact de l'action des poignets est fixé sur l'indicateur.

La séquence du swing est donc **Commencer- Puissance - Action des poignets ou Bouton- Relâcher- Bouton.**

La meilleure façon d'apprendre à frapper la balle avec un coup droit est de s'entraîner sur le Centre de Golf.

PUTTER

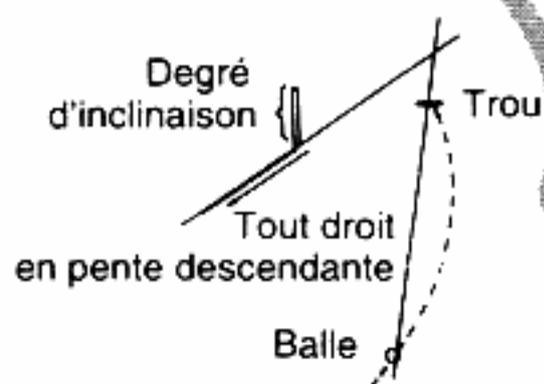
Une fois que vous vous trouvez à moins de 21 mètres du trou, l'ordinateur vous met automatiquement sur le vert et enlève le drapeau. Vous ne pouvez plus changer de club car le putter est le seul club que vous pouvez utiliser sur le vert.

Pour putter la balle, vous avez deux choses à faire - viser et régler la puissance de votre coup.

Utilisez le curseur pour viser. La balle partira dans cette direction. Il se peut que la balle vire sur la gauche ou sur la droite en fonction de l'inclinaison du vert. Pour déterminer l'importance et la direction de cette déviation, apprenez à lire l'indicateur d'inclinaison qui apparaît sur le vert à gauche du golfeur.

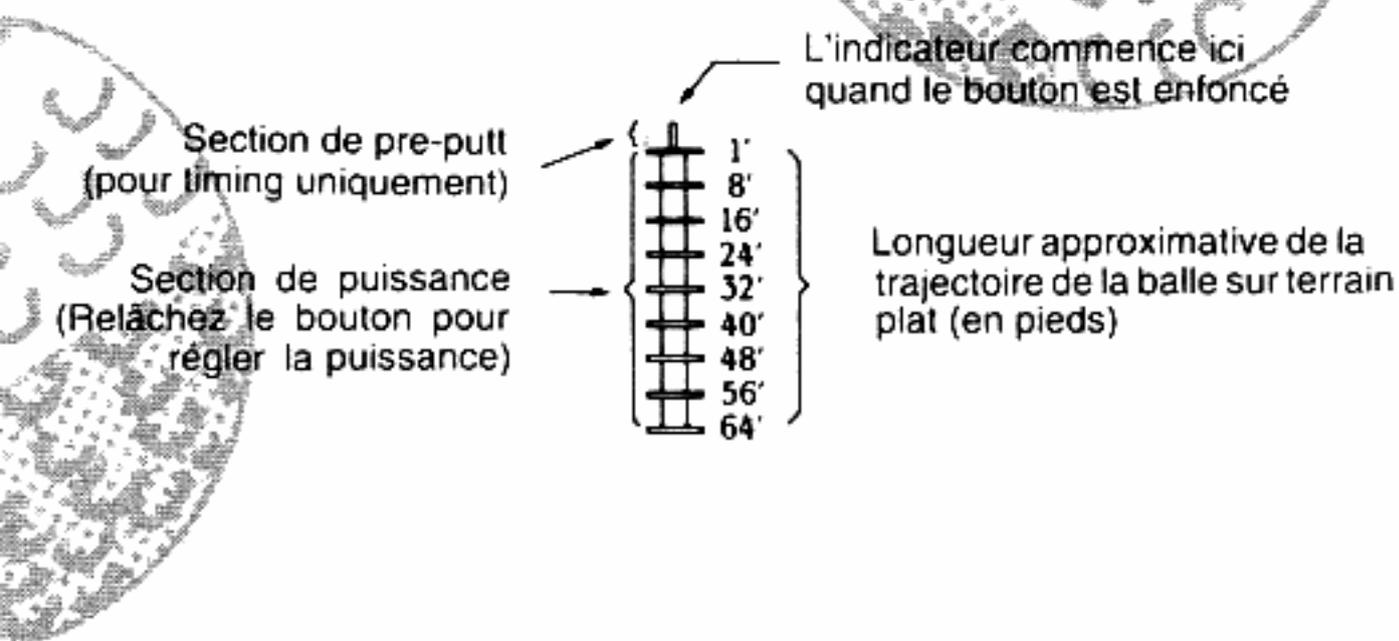
Évaluez la puissance nécessaire en notant la distance à laquelle se trouve le trou. Appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le niveau de puissance soit suffisant pour atteindre le trou. Le golfeur puttera automatiquement. Consultez les illustrations suivantes.

INDICATEUR D'INCLINAISON



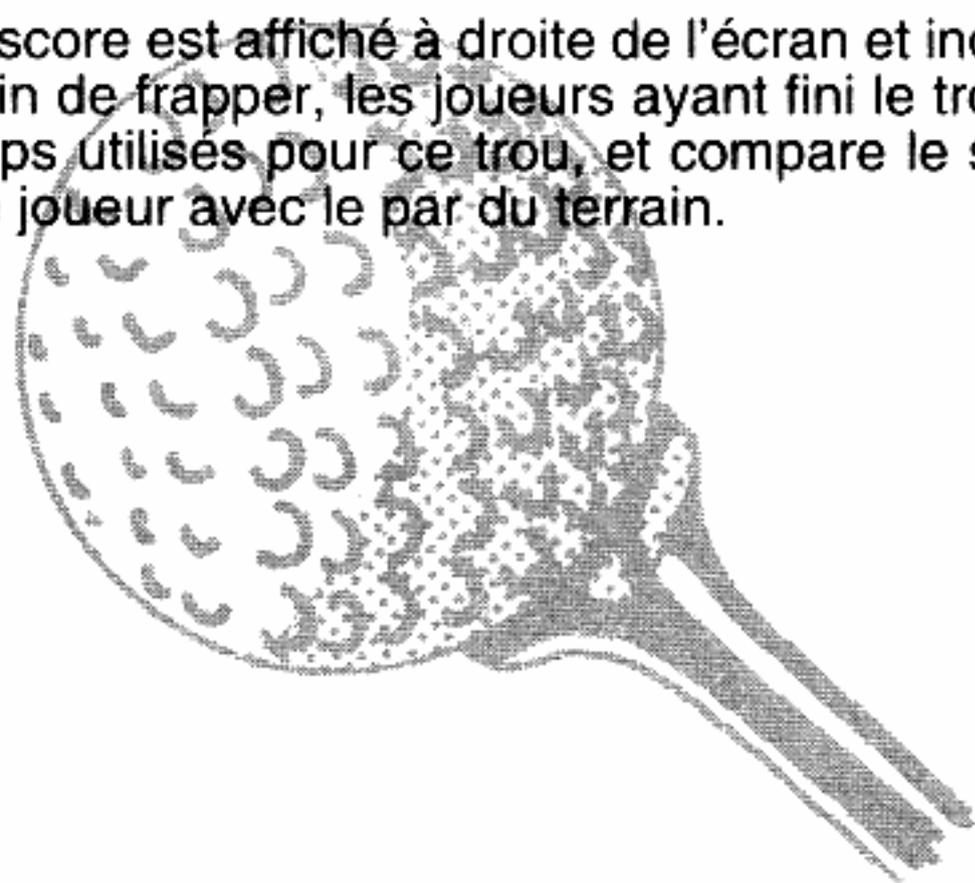
Ce putt est en pente ascendante avec déviation à gauche

INDICATEUR DE PUISSANCE



LECTURE DU SCORE

L'indicateur de score est affiché à droite de l'écran et indique le joueur en train de frapper, les joueurs ayant fini le trou, le nombre de coups utilisés pour ce trou, et compare le score total de chaque joueur avec le par du terrain.



INDICATEUR DE SCORE

JACK ◀ Nom du joueur en train de frapper

1	2	-2	Au dessous du par	
2	2	-3	Ce joueur est en tête	
3	3	E	Egal au Par	
4	3	+1	Au dessus du par	Ce joueur est à la dernière place



Nombre de coups pour finir ce trou
(Deviens bleu une fois fini)

Nombre de coups en dessus ou en dessous du par (Ne comprend pas ce trou)

Numéro du joueur (Deviens rouge quand le joueur est en train de frapper)

REGLES DE SCORE

- 1 Vous recevez 1 point à chaque fois que vous frappez la balle, quelle que soit la distance que vous atteignez.
- 2 Vous recevez un point de pénalité de distance si une balle sort des limites du terrain, tombe dans l'eau ou dans la boue.
- 3 Le joueur ayant obtenu le score le plus bas est le vainqueur.

REGLES DU JEU

1 POSITION DE LA BALLE: Vous devez frapper la balle à l'endroit où elle a atterri. Exception faite des balles hors limites, dans l'eau ou dans la boue. (Voir ci-dessous)

2 HORS LIMITES: Si votre swing envoie la balle hors limite, vous entendez un signal sonore. Vous recevez une pénalité de distance et la balle est remise à sa position d'origine. C'est encore à vous de Jouer.

3 DANS L'EAU: Si votre balle tombe dans l'eau, vous voyez et vous entendez un SPLASH. Vous recevez une pénalité de distance et votre balle est automatiquement remise à l'endroit où vous aviez effectué le coup.

4 DANS LA BOUE: Si votre balle heurte le côté d'une île, elle reste dans la boue et doit être rejouée.

5 L'ORDINATEUR adopte le même point de vue que le joueur pour déterminer la "jouabilité" d'une balle. Si, après s'être rapproché, l'ordinateur trouve la balle dans la boue ou dans l'eau, il met un petit coussin sous la balle pour que le joueur puisse la jouer.

METHODES DE JEU

1 JOUEUR

Dans ce jeu vous jouez seul, soit contre le par soit contre votre record personnel. Vous ne jouez PAS contre l'ordinateur.

2 JOUEURS OU PLUS

- 1 Une fois que chaque joueur est parti du tee pour le Trou 1, le joueur le plus éloigné du trou tire le premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant. Si, après votre coup, vous êtes encore le plus éloigné, c'est encore à vous de jouer.
- 2 Quand un joueur a frappé sa balle et que son tour est terminé, sa balle n'apparaît plus sur l'écran jusqu'à son prochain tour.
- 3 Décidez de l'ordre de départ des joueurs au tee quand vous tapez les noms au début du jeu. Cet ordre détermine quel affichage de score est le votre pendant toute la durée du jeu. Si vous êtes le second à partir du tee au Trou 1, le second affichage indique toujours votre score.
- 4 Une fois qu'un trou a été joué, le joueur ayant obtenu le score le plus bas part du tee suivant en premier. Cela s'appelle "avoir l'honneur". Etant donné qu'il y a un score individuel pour chaque trou, vous pourrez déterminer qui a l'honneur. L'ordinateur enregistre également ces scores.

METHODES DE SCORE

1 JOUEUR CONTRE PAR

Mesurez-vous à votre record personnel et au terrain de golf en essayant d'obtenir un score en-dessous du par.

2 JOUEURS OU PLUS

MEDAILLE (Simples ou Partenaires) Le vainqueur est déterminé par le total de tous les coups (points) du jeu. Le score le plus bas est le meilleur.

MATCH (Simples ou Partenaires). Chaque trou individuel est accordé au joueur ou à l'équipe avec le meilleur score pour ce trou. A la fin du jeu, le joueur ou l'équipe avec le plus de trous a gagné.

MEILLEURE BALLE (Partenaires uniquement). Méthode de score soit pour la Médaille soit pour le MATCH. Le meilleur score de l'un ou l'autre des partenaires d'une équipe est utilisé comme score de l'équipe.

NOTE: Pour un jeu en Match ou Meilleure Balle, vous devrez noter vos scores sur une feuille de papier séparée.

CONSEILS UTILES

1. Vérifiez bien que vous avez le club que vous voulez avant de frapper la balle. Quelques fois, lorsque vous faites vos derniers réglages de direction, le club peut être changé par erreur.
2. Allez toujours au Centre de Golf avant de commencer. Ceci vous permet de perfectionner votre swing.
3. Souvenez-vous que le vent peut influencer votre coup, surtout pour vos fers courts et votre cale.
4. Essayez d'éviter de frapper votre balle sur le bord du vert et loin du trou. Les verts sont grands et peuvent être inclinés, et si vous êtes trop loin du trou, il vous faudra sans doute deux coups pour putter la balle. Rappelez-vous, vous devez utiliser votre putter sur le vert.
5. Soyez prudent lorsque vous jouez au-dessus d'un plan d'eau et jugez bien la distance qu'il vous faut. Si votre balle tombe dans l'eau vous recevrez une pénalité de distance.

6. Apprenez à utiliser les coups hookés ou slicés. Vous pouvez les utiliser à votre avantage pour les coups difficiles et quand le vent souffle.

ELEMENTS SUPPLEMENTAIRES

CENTRE DE GOLF

Pour aller au Centre de Golf, appuyez sur R quand l'écran SELECT PLAYER (SELECTIONNER LE JOUEUR) apparaît.

ABANDONNER ELEMENT

Vous pouvez revenir à l'écran de Sélection des Joueurs à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur /. Ceci annule le jeu en cours.

DEMONSTRATION AUTOMATIQUE

Si l'ordinateur est laissé inactif pendant une minute, il activera la démonstration. Vous pouvez la sélectionner en appuyant sur D à partir de l'écran 'SELECT PLAYER'.

TERRAIN

Quand vous êtes sur un tee, appuyez sur H pour aller au prochain trou. Ceci annule bien-sûr le système de score.

PROBLEMES

SI VOS COUPS N'ONT PAS DE PUISSANCE

Vous relâchez le bouton trop tôt, trop tard ou pas du tout pendant le swing arrière. Appuyez sur le bouton pour commencer le swing et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le club soit à la fin (au plus haut point) du swing arrière et relâchez-le.

SI VOS COUPS SONT FORTEMENT DEVIES SUR LA DROITE OU SUR LA GAUCHE

Vous n'appuyez pas sur le bouton au moment où le club frappe la balle. Relisez la section "SWING ET FRAPPE DE LA BALLE" et entraînez-vous en vous concentrant sur le timing, au niveau NOVICE.

WORLD CLASS LEADERBOARD™

***CBM64/128**

BUT DU JEU

Mettre la balle dans chaque trou à l'aide d'un club et en un nombre minimum de coups. Evitez les obstacles qui ajoutent des "coups" supplémentaires (utilisation du club) à votre score. Le score le plus bas remporte la partie.

UTILISATION DE WORLD CLASS LEADERBOARD

Si vous désirez jouer, le prochain écran que vous verrez sera 'SELECT PLAYER' ('SELECTIONNER LE JOUEUR'). La plupart des options peuvent être sélectionnées sur écran.

TOUCHES DE CONTROLE SPECTRUM/AMSTRAD

Z = Gauche

X = Droite

D = Bas

R = Haut

S = Tir

CHOIX DE TERRAIN

Quand WORLD CLASS est chargé, le terrain A, Cypress Creek est sélectionné automatiquement.

Pour changer de terrain, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RETURN. L'incitation 'INPUT COURSE' (Introduisez Terrain) apparaît. Introduisez la lettre suivante pour le terrain que vous désirez:

A Champions - Cypress Creek

B Doral Country Club

C St Andrews

D Gauntlet Country Club

Si vous sélectionnez plus de 18 trous, une incitation apparaît à la fin de chaque tour de 18 trous, 'NEW COURSE Y or N?' (Nouveau Terrain O ou N?). Si vous désirez continuer sur un autre terrain, tapez Y et introduisez la lettre (A, B, C, D...) correspondant au nouveau terrain. Pour continuer à jouer sur le même terrain, tapez N.

SELECT NUMBER OF PLAYERS

(Sélectionnez nombre de joueurs)

WORLD CLASS peut recevoir jusqu'à quatre joueurs. Appuyez sur 1, 2, 3 ou 4.

ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS

(Introduisez les noms des joueurs et leurs niveaux de compétence)

Tapez le nom du premier joueur (pas plus de 8 lettres) et appuyez sur RETURN.

Sélectionnez ensuite le niveau de compétence du premier joueur. Chaque joueur peut jouer dans des conditions correspondant à sa compétence. Appuyez sur K pour GAMINS (N pour NOVICE), A pour AMATEUR ou P pour PROFESSIONNEL. Chaque niveau est décrit ci-dessous:

COMPETENCE

DESCRIPTION

GAMINS
(NOVICE)

Quand un coup est joué à ce niveau, il n'est ni hooké ni coupé et ne peut pas être modifié par la force du vent.

AMATEUR

Quand la balle est frappée à ce niveau, elle ne subit pas l'influence du vent, mais le coup peut être hooké ou coupé.

PROFESSIONNEL Le coup subit l'influence du vent et peut être hooké ou coupé. Il est aussi plus difficile de putter à ce niveau.

Une fois que vous avez introduit le NOM (NAME) et la COMPETENCE (ABILITY) du premier joueur, procédez de même pour chacun des Joueurs suivants.

SELECT NUMBER OF HOLES

(Sélectionnez nombre de trous)

WORLD CLASS vous permet de jouer de 18 à 72 trous avec système de score informatique. Pour sélectionner le nombre de trous,

CBM 64/128 SPECTRUM/AMSTRAD

18 Trous	F1	(1)
36 Trous	F3	(2)
54 Trous	F5	(3)
72 Trous	F7	(4)

SELECT TYPE OF SHOT

(Sélectionnez Type de Coup)

Le coup normal qui est sélectionné automatiquement. Le coup Punch qui est sélectionné en appuyant sur P. Un P apparaît à gauche du numéro de club chaque fois que le coup Punch est sélectionné.

LE JEU

SELECT A CLUB

(Choisissez un Club)

Le choix des clubs se fait en bougeant le joystick vers le haut ou vers le bas. Le tableau suivant indique la portée approximative de chaque club de golf.

Club	Court	Long
1W Bois1	156	271
3W Bois3	135	245
5W Bois5	128	234
1I Fer1	110	220
2I Fer2	100	210
3I Fer3	88	202

Club	Court	Long
4l Fer4	70	189
5l Fer5	67	181
6l Fer6	55	169
7l Fer7	50	153
8l Fer8	36	138
9l Fer9	26	117
PW Cocheur d'Allée	11	83
Fer Droit*	1"	64'

* L'ordinateur sélectionne automatiquement le fer droit pour vous quand vous êtes sur le vert (à moins de 21 mètres du trou)

AIM YOUR SHOT

(Dirigez votre coup)

Utilisez le curseur pour régler la direction de la trajectoire de la balle. Si vous jouez au niveau professionnel, n'oubliez pas de vérifier l'effet du vent.

VENT

(Niveau Professionnel uniquement)

La ligne verticale indique la vitesse du vent. Si cette ligne est haute, le vent aura un effet considérable sur votre coup. Plus le piquet vertical est court, moins il y a de vent.

L'autre ligne indique la direction dans laquelle le vent souffle.

SWING THE CLUB AND HIT THE BALL

(Swing et frappe de la balle)

1 ère Etape - Commencez le swing en enfonçant le bouton.

2ème Etape - Réglez la puissance en relâchant le bouton pendant le swing arrière.

LECTURE DU SCORE

L'indicateur de score est affiché à droite de l'écran et indique le joueur en train de frapper, les joueurs ayant fini le trou, le nombre de coups utilisés pour ce trou, et compare le score total de chaque joueur avec le par du terrain.

INDICATEUR DE SCORE

JACK ← Nom du joueur en train de frapper

1 2 —2 Au dessous du par

2 2 —3 Ce joueur est en tête

3 3 E. Egal au Par

4 3 +1 Au dessus du par Ce joueur est à la dernière place

↑
Nombre de coups pour finir ce trou (Deviens bleu une fois fini)

←
Nombre de coups en dessus ou en dessous du par (Ne comprend pas ce trou)

↑
Numéro du joueur (Deviens rouge quand le joueur est en train de frapper)

REGLES DU JEU

1 POSITION DE LA BALLE: Vous devez frapper la balle à l'endroit où elle a atterri, exception faite des balles qui atterrissent dans l'eau.

2 DANS L'EAU: Si votre balle tombe dans l'eau, vous voyez et vous entendez un SPLASH. Vous recevez une pénalité de distance et votre balle est automatiquement remise à l'endroit où vous aviez effectué le coup.

3 L'ORDINATEUR adopte le même point de vue que le joueur pour déterminer la "jouabilité" d'une balle. Si, après s'être rapproché, l'ordinateur trouve la balle dans la boue ou dans l'eau, il met un petit coussin sous la balle pour que le joueur puisse la jouer. Considérez ceci comme un rebond de chance.

ELEMENTS SUPPLEMENTAIRES

VERT D'ENTRAINEMENT - Le niveau de putt est tout d'abord réglé sur professionnel. Pour putter au niveau amateur, introduisez le centre de golf en appuyant sur /, puis introduisez le vert d'entraînement en appuyant sur G. Pour sortir, appuyez sur / (CBM 64/1 28 uniquement)

CENTRE DE GOLF - Pour aller au Centre de Golf, appuyez sur R quand l'écran SELECT PLAYER (Sélectionnez Joueur) apparaît.

ABANDONNER ELEMENT - Vous pouvez revenir à l'écran de Sélection de Joueur à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur /. Ceci annule le jeu en cours.

DISPOSITION DES TROUS (VUE AERIENNE) - Vous pouvez obtenir une vue aérienne du trou en jeu en appuyant sur T. Pour revenir au jeu, appuyez sur T.

COUPS A PARTIR DE FOSSES DE SABLE ET DU ROUGH - Tout coup effectué à partir du rough sera considérablement amorti. De façon à effectuer un bon coup à partir d'une fosse de sable, vous devez le faire à moins de deux barres du centre (coup droit) sur l'indicateur de Puissance/Action de Poignets. Les bois ne sont pas recommandés sur le sable.

COUP PUNCH - Un "coup punch" est un coup bas qui passe sous les arbres. Ce coup peut également être utilisé pour "pitch and run" sur le vert.

POUR RESOUDRE LES PROBLEMES

SI VOS COUPS N'ONT PAS DE PUISSANCE - Vous relâchez le bouton trop tôt, trop tard, ou pas du tout pendant le swing arrière. Appuyez sur le bouton pour commencer le swing et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le club soit au sommet (au plus haut point) du swing arrière et relâchez-le.

SI VOS COUPS SONT FORTEMENT DEVIES SUR LA DROITE OU SUR LA GAUCHE - Vous n'appuyez pas sur le bouton au moment où le club frappe la balle. Relisez la section "Swing et Frappe de la Balle" et entraînez-vous en vous concentrant sur le timing, au niveau GAMINS.

TERRAINS

CHAMPIONS CYPRESS CREEK - TERRAIN A

ALLER 3628 yards Par 36

RETOUR 3604 yards Par 35

TOTAL 7232 yards Par 71

DORAL COUNTRY CLUB - TERRAIN B

ALLER 3405 yards Par 36

RETOUR 3540 yards Par 36

TOTAL 6945 yards Par 72

ST. ANDREWS - TERRAIN C

ALLER 3516 yards Par 36

RETOUR 3473 yards Par 36

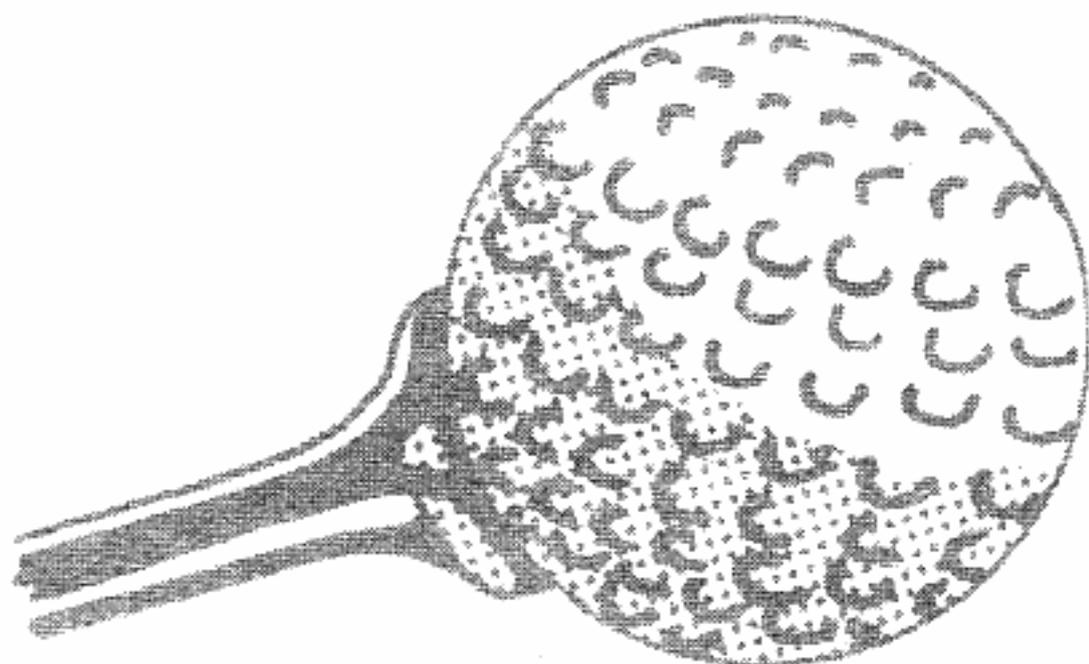
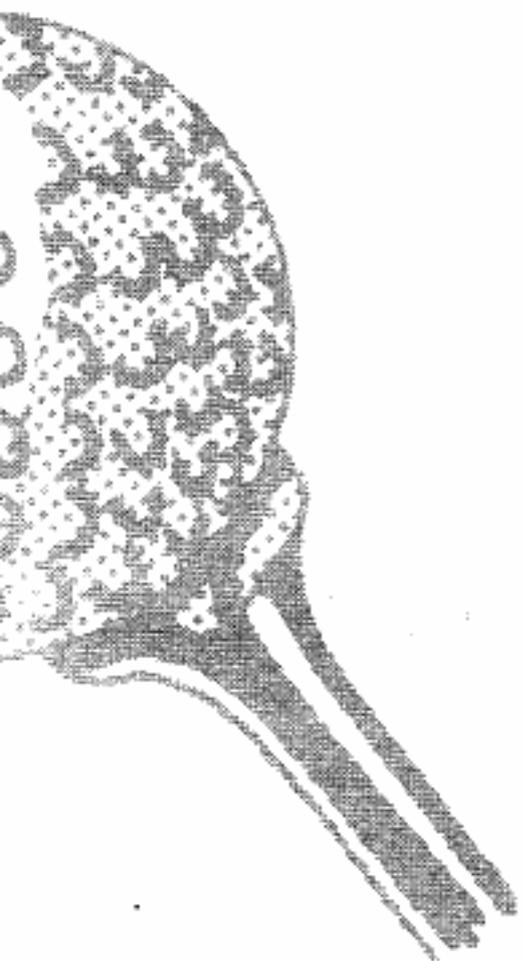
TOTAL 6989 yards Par 72

GAUNTLET COUNTRY CLUB - TERRAIN D

ALLER 3180 yards Par 36

RETOUR 3263 yards Par 36

TOTAL 6443 yards Par 72



LEADER BOARD™

© 1986 ACCESS Software Incorporated. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence d'ACCESS Software Incorporated par Domark.

© 1986 U.S. Gold Ltd.

***Remarque: Les Versions Disquette Atari ST et CBM 64 ont été vendues précédemment sous le titre de "Leaderboard".**

WORLD CLASS LEADER BOARD™

© 1988 ACCESS Software Incorporated. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence de Access Software Incorporated par Domark.

© 1988 U.S. Gold Ltd.