

WORLD CLASS LEADER BOARD

Leading Instructions

CBM AMIGA

Turn on your Amiga. When the computer asks for a workbook, insert program disk into the disk drive. After Workbook Screen appears, double click on the Golf Disk icon.

Select Game

Double click on the WCLB icon.

PC

Turn on computer and boot with your selected DOS. Set time and date if applicable. Insert I the disk into the floppy drive and run the file INSTALL.BAT. Follow the on-screen prompts. All game control may be handled from the keyboard. Although reference is made to joystick, this option is not useable on most machines. If you choose to try, button 1 is used for all functions except Top View which is controlled by button 2. If you do not have a game controller then you may use the assigned keys on the keypad which have been programmed to respond in the same manner as the joystick. The '5' acts as the FIRE BUTTON, 8 - forward, 2 - backward, 4 - left, 6 - right. When joystick/keyboard action is required the SPACE BAR also acts as button 1 and T acts as button 2 (for Top View). When reference is made to joystick controls, please refer to this section for corresponding keyboard control.

CBM AMIGA

Game Options

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

- **PLAY THE GAME**
- **PUTTING GREEN**
- **DRIVING RANGE**
- **REPLAY**
- **DEMONSTRATION**
- **QUIT**

PLAYING INSTRUCTIONS

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

1. **LOAD A COURSE** - Click on the course you want to play. Then click in the load window.
 2. **SELECT NUMBER OF PLAYERS** - Up to four players are allowed.
 3. **ENTER PLAYER NAMES** by typing on your keyboard or by using the mouse driven keyboard on screen. After each name has been entered correctly, click on the OK icon.
 4. **SELECT ABILITY LEVEL** for each player by clicking on the appropriate ABILITY level for each one.
 5. **CANCEL** will return you to the Main Menu Screen.
- After selecting the ABILITY LEVEL the following screen will appear:

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

NEXT HOLE: 1 - Indicates that you have selected hole 1.

< > - Clicking the mouse on the arrows will rotate you through all 18 holes allowing to play them in any order you wish.

OK - Play hole that is indicated.

TOP - Preview hole indicated before playing. Click again to return to Menu Screen.

PC

Playing World Class Leaderboard

If you selected to play the game, the next screen you will see is called the SELECT PLAYER screen. Most playing options are selected from this screen.

STEP 1: COURSE SELECTION

When World Class is first loaded, it automatically brings in course A, Cypress Creek. If you want to play this course, proceed to step 2 below.

To change to another course, hold down the SHIFT key and press RETURN. The prompt INPUT COURSE will appear. Enter the following letter for the course you wish to play:

A Champions - Cypress Creek

B Doral Country Club

C St Andrews

D Gauntlett Country Club

E thru Z Courses you have modified using the COURSE EDITOR.

If you select more than 18 holes (see Step 4), a prompt will appear at the end of each 18 hole round, NEW COURSE Y or N? If a new course is desired, type Y and input the letter (i.e. A,B,C,D,...) for the new course. To play the same course just completed, type N.

STEP 2: SELECT NUMBER OF PLAYERS

World Class can accommodate up to four players, press 1,2,3 or 4.

STEP 3: ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS

Type in the name of the first player (up to eight characters) and press RETURN. Now select the ability level for the first player (either K-Kids, A-Amateur, P-Professional).

STEP 4: SELECT NUMBER OF HOLES

World Class allows you to play from 18 to 72 holes with computerized scoring. To select the number of holes press the appropriate function key:

F1 - 18 Holes, F2 - 36 holes, F3 - 54 Holes, F4 - 72 Holes

SELECT TYPE OF SHOT

Two different types of shot can be used. The normal shot which is selected automatically or the punch shot which is selected by pressing P. By pressing P a second time will select a normal shot. A P will appear to the left of the club number whenever the punch shot is selected.

GAME PLAY

SELECT A CLUB

Club selection is made by moving the joystick UP or DOWN.

AIM YOUR SHOT

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

SWING THE CLUB AND HIT THE BALL

Once you have selected your club and positioned the cursor/ marker to aim your shot, there are only three more things to do before the ball is on its way: start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice. All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the power snap indicator.

CBM AMIGA

Step 1 - Place the Mouse Arrow near the Power Snap indicator.

Step 2 - Start the swing by holding down the button.

Step 3 - Set the power by releasing the button during the back swing. Power is at maximum only at the top of the back swing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or well after the top will reduce power substantially. The amount of power available during the back swing is shown in the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.

PC

Step 1 - Start the swing by holding down the button.

Step 2 - Set the power by releasing the button during the back swing. Power is at maximum only at the top of the back swing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or well after the top will reduce power substantially. The amount of power available during the back swing is shown in the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

Putting on Kids and Amateur level

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

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

Putting on Kids and Amateur level

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

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

Putting on Kids and Amateur level

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

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

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

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

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

Step 3 - Set the snap. Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to 'hook' (go left). Snapping too late will cause the ball to 'slice' (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is Button - Release - Button.

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

REPLAY FEATURE - If you wish to start over at the first hole without changing names, etc., press P from the SELECT PLAYER screen.

AUTOMATIC DEMO - If left unattended for one minute, the computer will start the demo. You may start it manually by pressing D from the SELECT PLAYER screen.

HOLE LAYOUT (Top View) - You may obtain a 'birds eye view' of the current hole being played by pressing 2/T. To return to the game play, press 2/T.

PUNCH SHOT - A Punch Shot is a low flying shot that will go under trees. This shot can also be used to pitch and run onto the green. To use this shot, press P before hitting the ball. The letter P will appear to the left of the club number. It will automatically cancel itself after the shot. Since this shot requires some skill, it is a good idea to practice this shot at the driving range.

Diak copying - Hard Drive Systems World Class Leader Board, may be installed on a hard drive system. This is accomplished by using the HINSTALL.BAT program on the disk.

1. Insert the World Class disk into drive A and type:

C:

CD\

A:hinstall(n)

(Where 'n' is the designation of the drive on which you want to install World Class. If no letter is given, World Class will be installed on drive C.)

2. HINSTALL will then create a sub directory of the 'root' directory on your hard drive call WCLB. You will be able to run World Class directly from your hard disk by simply typing:

C:

CD\WCLB

GOLF

© 1991, 1994 Access Software. All rights reserved. Licensed to Kiox.

WORLD CLASS LEADER BOARD

Instructions de chargement

CBM Amiga

Allumez votre Amiga. Au message vous demandant le Workbook, insérez la disquette du programme dans le lecteur de disquettes. À l'écran du Workbook, cliquez deux fois sur l'icône de la disquette Golf.

Sélection d'un jeu

Cliquez deux fois sur l'icône WCLB.

PC

Allumez votre ordinateur et amorcez-le avec le DOS. Insérez la disquette dans le lecteur, et exécutez le fichier "INSTALL.BAT". Suivez les indications qui apparaîtront à l'écran.

Toutes les commandes de jeu peuvent être effectuées au clavier et, bien que nous fassions référence au joystick dans ce manuel, la plupart des machines ne permettent pas de l'utiliser. Si vous voulez toutefois essayer d'utiliser un joystick, le bouton 1 sert à toutes les fonctions à l'exception de Top View (vue aérienne), qui utilise le bouton 2. Si vous n'avez pas de contrôleur de jeu, vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique programmées pour exécuter les mêmes actions que le joystick. Ainsi, la touche 5 correspond au bouton de tir, le 8 revient à incliner le joystick vers l'avant, le 2 vers l'arrière, le 4 vers la gauche, le 6 vers la droite. La barre d'espacement correspond au bouton 1 et la touche T au bouton 2 (pour la vue aérienne). Pour obtenir les équivalences de commandes de joystick au clavier quand des références y sont faites, reportez-vous à la section présente.

CBM Amiga Options de jeu Après chargement du jeu, le menu principal s'affiche. Faites votre choix entre les options ci-dessous en plaçant le pointeur sur l'option désirée et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

[PLAY THE GAME] (Jouer le jeu)
[PUTTING GREEN] (Mettre le vert)
[DRIVING RANGE] (Practice)
[REPLAY] (Reprise)
[DEMONSTRATION] (Démonstration)
[QUIT] (Quitter)

Instructions de jeu Si vous décidez de commencer un jeu, une nouvelle boîte de dialogue s'affiche. Procédez de la manière suivante:

1. **LOAD A COURSE** (Charger un parcours) - Cliquez sur le parcours désiré, puis sur la fenêtre de chargement.

2. **SELECT NUMBER OF PLAYERS** (Sélectionner le nombre de joueurs) - Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre joueurs.

3. **ENTER PLAYER NAMES** (Entrer le nom des joueurs) - Vous pouvez taper les noms à votre clavier, ou au clavier de l'écran contrôlé par la souris. Une fois tous les noms correctement entrés, cliquez sur l'icône OK.

4. **SELECT ABILITY LEVEL** (Sélectionner le niveau d'aptitude) pour chaque joueur en cliquant sur le niveau d'aptitude (Ability) correspondant pour chacun d'eux.

5. **CANCEL** (Annuler) : pour revenir au menu principal. Après sélection du niveau d'aptitude (ABILITY LEVEL), l'écran suivant apparaît :

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

[NEXT HOLE: 1] (Trou suivant : 1) - Vous indique que vous avez sélectionné le trou n°1.

< > - En cliquant sur les flèches, vous parcourez à tour de rôle les 18 trous, ce qui vous permet de les jouer dans l'ordre désiré.

OK - Pour jouer le trou indiqué.

TOP - Pour visualiser le trou indiqué avant de jouer. Cliquez de nouveau sur cette option pour revenir au menu principal.

PC

Pour jouer à World Class Leaderboard Si vous avez choisi de commencer à jouer, l'écran SELECT PLAYER (Sélectionner joueur) s'affiche. C'est ici que vous allez sélectionner la plupart des options de jeu.

ETAPE 1 : SÉLECTIONNER LE PARCOURS La première fois que vous chargez World Class, le parcours A, Cypress Creek, s'affiche automatiquement. Si vous souhaitez jouer sur ce parcours, passez à l'étape 2 ci-dessous. Pour passer à un autre parcours, maintenez la touche MAJUSCULE enfoncée et appuyez sur Retour. Le message [INPUT COURSE] (Entrer parcours) s'affiche.

Entrez la lettre correspondant au parcours souhaité :

A Champions - Cypress Creek

B Doral Country Club

C St Andrews

D Gauntlett Country Club

E à Z Les parcours que vous avez modifiés à l'aide de l'éditeur de parcours (COURSE EDITOR).

Si vous sélectionnez un parcours de plus de 18 trous (voir l'étape 4), une invite apparaît à la fin de chaque jeu. [NEW COURSE Y or N?] (NOUVEAU PARCOURS Oui ou Non ?). Si vous souhaitez jouer sur un nouveau parcours, tapez Y (Oui) et la lettre (par exemple A, B, C, D,...) correspondante. Pour recommencer le même parcours, tapez N (Non).

ETAPE 2 : SÉLECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS Sur World Class, une partie peut se jouer à 4 (appuyez sur 1, 2, 3 ou 4).

ETAPE 3 : ENTRER LE NOM DES JOUEURS ET LES NIVEAUX D'APTITUDE Entrez le nom du premier joueur (huit caractères au maximum) et appuyez sur RETOUR. Sélectionnez ensuite son niveau (K-Kids, [A-Amateur], [P-Professional]) (D-Débutants, [A-Amateur], [P-Professional]).

ETAPE 4 : SÉLECTIONNER LE NOMBRE DE TROUS Vous pouvez sélectionner le nombre de trous (entre 18 et 72) et afficher votre score sur le tableau électronique. Appuyez sur la touche correspondante :

F1 - 18 trous, F2 - 36 trous, F3 - 54 trous, F4 - 72 trous

SÉLECTIONNER LE COUP Vous disposez de deux coups : le coup normal, sélectionné par défaut, ou le coup "punch" (sortie de rough) que vous choisissez en appuyant sur P. Tapez sur P une seconde fois pour revenir au coup normal. Lorsque vous sélectionnez le coup "punch", un P apparaît à gauche du numéro du club.

JEU

SÉLECTIONNER UN CLUB Sélectionnez votre club en déplaçant le joystick vers UP (haut) ou DOWN (bas).

AJUSTER LE COUP

Utilisez le curseur/reptère pour ajuster la trajectoire du coup. Le curseur/reptère est situé plusieurs mètres en avant du golfeur. Pour le déplacer, orientez le joystick de droite à gauche. Si vous jouez au niveau professionnel, vous devez tenir compte du vent.

SWING ET FRAPPE DE LA BALLE Après avoir sélectionné le club et positionné le curseur/reptère de trajectoire du coup, vous devez amorcer le balancement du club ("swing"), définir la puissance du coup, et ajuster le mouvement de vos poignets pour effectuer un hook (déviation de la balle vers la droite) ou un slice (balle coupée). Ces trois opérations sont accomplies au cours du swing et requièrent synchronisation et concentration. Vous pouvez visualiser la séquence par l'intermédiaire du golfeur ou de l'indicateur de puissance du coup.

CBM AMIGA

ETAPE 1 - Positionnez la flèche de la souris sur l'indicateur de puissance du coup.

ETAPE 2 - Amorcez le swing en appuyant sur le bouton.

ETAPE 3 - Ajustez la puissance du coup en relâchant le bouton au cours du swing. La puissance n'est maximale qu'au sommet du swing : pour l'obtenir, relâchez le bouton à ce niveau.

PC

ETAPE 1 - Amorcez le swing en appuyant sur le bouton.

ETAPE 2 - Ajustez la puissance du coup en relâchant le bouton au cours du swing. La puissance n'est maximale qu'au sommet du swing : pour l'obtenir, relâchez le bouton à ce niveau.

PC

ETAPE 1 - Amorcez le swing en appuyant sur le bouton.

ETAPE 2 - Ajustez la puissance du coup en relâchant le bouton au cours du swing. La puissance n'est maximale qu'au sommet du swing : pour l'obtenir, relâchez le bouton à ce niveau.

PC

ETAPE 1 - Amorcez le swing en appuyant sur le bouton.

ETAPE 2 - Ajustez la puissance du coup en relâchant le bouton au cours du swing. La puissance n'est maximale qu'au sommet du swing : pour l'obtenir, relâchez le bouton à ce niveau.

PC

ETAPE 1 - Amorcez le swing en appuyant sur le bouton.

ETAPE 2 - Ajustez la puissance du coup en relâchant le bouton au cours du swing. La puissance n'est maximale qu'au sommet du swing : pour l'obtenir, relâchez le bouton à ce niveau. Pour réduire légèrement la puissance, relâchez le bouton juste avant ou juste après le sommet. Pour la réduire franchement, relâchez le bouton un peu plus longtemps avant ou après. Dans le coin supérieur gauche de l'indicateur de puissance/le snap figure la réserve de puissance disponible. Relâchez le bouton pour enregistrer les paramètres que vous avez définis dans l'indicateur.

ETAPE 3 - Effectuez le snap (coup lâché sans viser) en appuyant sur le bouton près ou au contact de la balle. Si vous effectuez ce coup au moment de l'impact de la balle (ou à la barre du tee sur l'indicateur de puissance), le tir est rectiligne. Si vous effectuez ce coup trop tôt, la balle est déviée vers la gauche ("hook"). Si vous l'effectuez trop tard, la balle est déviée vers la droite ("slice"). Appuyez sur le bouton pour enregistrer le point du snap dans l'indicateur.

Le swing se décompose alors en Bouton - Relâchement - Bouton.

Niveau [Kids] (Débutant) et [Amateur] (Amateur) Utilisez le curseur/reptère comme précédemment pour ajuster le tir. La balle est envoyée dans la direction correspondante mais peut être déviée vers la droite ou vers la gauche en fonction de la pente du terrain. Pour mesurer l'ampleur et la direction de la déviation, apprenez à lire l'indicateur de pente placé à gauche du golfeur sur le green.

PARCOURS Champions Cypress Creek Doral Country Club St Andrews Gauntlett Country Club

Methods of Play 2 joueurs ou plus 1. Lorsque tous les joueurs ont joué le trou n°1, c'est l'adversaire le plus éloigné de ce trou qui joue en premier (le joueur un peu plus près joue en seconde position, etc.). Si vous êtes toujours le plus éloigné du trou après le coup, vous continuerez à jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur soit plus éloigné que vous.

2. Après avoir joué, la balle du joueur qui vient de terminer son tour réapparaît au tour suivant.

3. Déterminez l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leur tir au début de la partie. Cette ordre détermine l'affichage du score des joueurs au cours de la partie. Si vous jouez en seconde position au trou n°1, le second affichage indiquera toujours votre score.

Spécifications supplémentaires PC SEULEMENT PRACTICE PUTTING (PUTTING D'ENTRAÎNEMENT) - Appuyez sur G à l'écran SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER JOUEUR). Le niveau de putting est le niveau amateur par défaut. Pour activer le niveau professionnel, entrez le joueur 1 au niveau professionnel au moment de sélectionner une partie. Appuyez sur ESC pour annuler la partie. Appuyez sur G pour jouer sur le "practice".

DRIVING RANGE (PRACTICE) - Pour vous rendre au practice, appuyez sur R à l'affichage de l'écran SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER JOUEUR). Appuyez sur ESC pour quitter.

ABORT FEATURE (FONCTION ABANDONNER) - Vous pouvez retourner à l'écran SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER JOUEUR) à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur ESC. La partie en cours est alors annulée.

REPLAY FEATURE (FONCTION REPRISE) - Si vous souhaitez recommencer à partir du premier tour sans modifier les noms, etc., appuyez sur P à l'écran SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER JOUEUR).

AUTOMATIC DEMO (DEMO AUTOMATIQUE) - Si vous n'avez toujours pas commencé à jouer au bout d'une minute, l'ordinateur lance une demo. Vous pouvez la lancer manuellement en appuyant sur D à l'écran SELECT PLAYER (SÉLECTIONNER JOUEUR).

HOLE LAYOUT (Top View) (PRÉSENTATION DU TROU - Vue aérienne) - Appuyez sur 2/T pour obtenir une vue en "plongée" du trou joué. Pour revenir à la partie, appuyez sur 2/T une nouvelle fois.

PUNCH SHOT (COUP PUNCH) - Un coup 'Punch' a une trajectoire peu élevée finissant sa course sous les arbres. Grâce à ce coup, vous pouvez également faire un "pitch" pour vous retrouver sur le green : appuyez sur P avant de frapper la balle. Elle apparaît à gauche du numéro du club et disparaît lorsque le coup a été effectué. Ce coup nécessitant une certaine habileté, il est conseillé de s'entraîner sur le practice.

Copie de disquette - Systèmes équipés de disque dur Vous pouvez installer World Class Leader Board sur n'importe quel système équipé d'un disque dur. Pour ce faire, ouvrez le fichier HINSTALL.BAT situé sur la disquette.

1. Insérez la disquette World Class dans l'unité A et tapez :

C:

CD\

A:hinstall(n)

(où 'n' désigne l'unité d'installation de World Class. Si aucune unité n'est définie, World Class est installé sur C par défaut.)

PC

Das Spiel
Haben Sie sich dafür entschieden. Golf zu spielen, dann erscheint als nächstes der "SPIELWAHLBILDSCHIRM". Die meisten Spieloptionen werden von diesem Bildschirm aus gewählt.

1. **Die Wahl Ihres Kurses (Course Selection)**
Nachdem Sie World Class geladen haben, wählt der Computer automatisch Kurs A - Cypress Creek. Möchten Sie diesen Kurs spielen, dann gehen Sie weiter zu Punkt 2. Um einen anderen Kurs zu wählen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und betätigen RETURN. Daraufhin erscheinen die Worte "INPUT COURSE" (Eingabe eines Kurses):
- A - Champions - Cypress Creek
 - B - Doral Country Club
 - C - St. Andrews
 - D - Gauntlet Country Club
 - E-Z - Golfkurse, die Sie modifiziert haben.mit Hilfe des "COURSE EDITORS"

Wählen Sie mehr als 18 Löcher (Siehe Punkt 4), dann erscheint nach 18 Runden die Frage: "NEW COURSE? Y OR N?" (NEUER KURS - JA oder NEIN?) Möchten Sie mit einem neuen Kurs beginnen, dann geben Sie Y und den entsprechenden Buchstaben ein (z.B. A, C, D,...). Um denselben Kurs zu wiederholen, geben Sie N ein.

2. **Anzahl Der Spieler Bestimmen (Select Number of Players)**
World Class kann von bis zu vier Spieler betrieben werden. Drücken Sie 1, 2, 3 oder 4.
3. **Spielernamen und Erfahrungslevel Eingeben (Enter Player Names and Ability Level)**
Geben Sie den Namen des ersten Spielers ein (bis zu 8 Buchstaben) und drücken Sie RETURN. Wählen Sie nun den Erfahrungslevel für den ersten Spieler. Jeder Spieler kann am Wettkampf unter den Bedingungen teilnehmen, die seinem Erfahrungslevel angepaßt sind. Drücken Sie K für Kinder, A für Amateur und P für Profi.
4. **Anzahl der Löcher wählen (Select Number of Holes)**
World Class ermöglicht Ihnen, 18 bis 72 Löcher zu spielen, wobei die Punkte vom Computer errechnet werden. Um die Anzahl der Löcher zu bestimmen, drücken Sie die entsprechende Funktionstaste.

Schlagart Wählen (Select Type of Shot)
Es stehen vier verschiedene Schlagarten zur Verfügung. Der normale Schlag, der automatisch gewählt wird, und der "Punch Shot", den Sie durch Betätigen der Taste P aktivieren. Durch erneutes Drücken der Taste P kehren Sie zum normalen Schlag zurück. Ein P erscheint immer dann neben der Zahl des Schlägers, wenn die "Punch Shot"-Funktion gewählt wurde. Für weitere Einzelheiten über den "Punch Shot" siehe "Zusätzliche Spielmerkmale".

DAS SPIEL
Wahl eines Schlägers (Select a Club)
Die Wahl eines Schlägers wird durch Drücken des Joystick nach oben/unten festgelegt.

Ihren Schlag Ausrichten
Benutzen Sie den Cursor, um die Richtung des Ballfluges zu bestimmen. Der Cursor befindet sich dabei mehrere Yards vor dem Golfer. Ziehen Sie den Cursor mit Hilfe des Joysticks von rechts nach links. Spielen Sie im Profilview, dann sollten Sie die Winderwirkungen berücksichtigen.

Schwingen Sie den Schläger und Schlagen Sie den Ball
Nachdem Sie Ihren Schlag gewählt und den Cursor zum Ausrichten Ihres Schlägers positioniert haben, gibt es noch drei weitere Faktoren zu berücksichtigen, bevor Sie den Ball schlagen können. Sie müssen den Schläger schwingen, die Schlagkraft bestimmen und Ihr Handgelenk entsprechend drehen, um den Rechts- und Linksdrahl (Sloe/Hook) zu lenken. Diese drei Faktoren gehören zur Schwungphase und fordern genaues Timing und gute Konzentration. Sie können die Schwungphase verfolgen, indem Sie den Golfer beobachten oder einen Blick auf die Anzeige für die KRAFT/HANDELENKSDREHUNG (Power/Snap) werfen.

- CBM AMIGA**
1. Platzieren Sie den Cursor neben die Anzeige für die Kraft/Handgelenksdrehung.
 2. Halten Sie mit dem Schläger aus, indem Sie den Knopf gedrückt halten.
 3. Bestimmen Sie die Schlagkraft, indem Sie den Knopf an einem bestimmten Punkt während des Rückschwungs loslassen. Die maximale Kraft erreicht der Schlag am Rückschwungshöhepunkt. Lassen Sie den Knopf kurz vor oder nach dem Höhepunkte des Rückschwungs los, dann verringern Sie auf diese Weise die Schlagkraft ein wenig. Möchten Sie die Schlagkraft jedoch erheblich reduzieren, dann müssen Sie den Knopf weit vor oder nach Erreichen des Rückschwungshöhepunktes loslassen.

- PC**
1. Halten Sie mit dem Schläger aus, indem Sie den Knopf gedrückt halten.
 2. Bestimmen Sie die Schlagkraft, indem Sie den Knopf an einem bestimmten Punkt während des Rückschwungs loslassen. Die maximale Kraft erreicht der Schlag am Höhepunkt des Rückschwungs. Lassen Sie den Knopf dagegen kurz vor oder nach dem Höhepunkt des

Rückschwungs los dann verringern Sie auf diese Weise die Schlagkraft ein wenig. Möchten Sie die Schlagkraft jedoch erheblich reduzieren, dann müssen Sie den Knopf weit vor oder nach Erreichen des Rückschwungshöhepunktes loslassen. Die für den Rückschwung einsetzbare Kraft können Sie anhand der Anzeige für die KRAFT/HANDELENKSDREHUNG oben links ablesen. Lassen Sie den Knopf los dann wird die Schlageinstellung auf dieser Anzeige festgehalten.

3. Bestimmen Sie die Handgelenksdrehung, indem Sie den Knopf beim Auftreten des Schlägers oder kurz davor drücken. Drehen Sie Ihr Handgelenk genau in dem Moment, in dem der Schläger auf den Ball trifft (oder die Anzeige für die Handgelenksdrehung die Tee-Leist erreicht hat), um einen geraden Schlag zu erzielen. Lassen Sie Ihr Handgelenk dagegen zu früh einrasten, dann geben Sie dem Ball einen Linksdrahl, drehen Sie es zu spät, dann hat das die Wirkung eines Rechtsdralls. Sobald Sie den Knopf drücken, hält die Anzeige den Punkt der Handgelenksdrehung fest. Die Schwungphase ist also wie folgt: **Knopf drücken - Loslassen - Knopf drücken.**

Das Putting im Kinder- und Amateurelevel
Richten Sie den Schläger wie zuvor mit dem Cursor aus. Der Ball beginnt somit seine Flugbahn in dieser Richtung. Abhängig von der Neigung des Grüns kann der Ball dabei nach links oder rechts abweichen. Bestimmen Sie die Stärke und Richtung der Abweichung mit Hilfe der Neigungsanzeige links neben dem Golfer auf dem Grün.

- KURSE**
- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| Champions Cypress Creek | Doral Country Club |
| St. Andrews | Gauntlet Country Club |
- Spielmethoden**
2 oder mehrere Spieler

1. Nachdem jeder Spieler mit seinem Abschlag am ersten Loch das Spiel eröffnet hat, schlägt der Spieler als nächstes, dessen Ball sich am weitesten vom Loch entfernt befindet. Sollten sie sich nach ihren nächsten Schlag immer noch am weitesten vom Loch entfernt befinden, sind Sie weiterhin an der Reihe. Sie fahren solange mit dem Schlägen fort, bis sie nicht mehr der Letzte sind.
2. Entscheiden Sie die Reihenfolge für den ersten Abschlag, wenn die Namen der einzelnen Spieler zu Beginn des Spiels eingeben. Diese Eingabe bestimmt, welche Ihre Punktanzahl während des Spiels ist. Wenn Sie zum Beispiel als zweiter am Loch 1 abschlagen, wird Ihre Punktanzahl (Schlagzahl) während des ganzen Spiels immer an zweiter Stelle gezeigt.
3. Nachdem ein Loch gespielt wurde, beginnt der Spieler mit der niedrigsten Schlagzahl an der nächsten Abschlagstelle. Dies wird auch als "Die Ehre haben" bezeichnet. Da die Anzeige für jedes einzelne Loch erfolgt, können Sie selbst bestimmen, wenn diese Ehre zukommt. Der Computer hält dabei die Schlagzahl fest.

- PC**
- Zusätzliche spielmerkmale**
PRACTICE PUTTING GREEN (Übung auf dem Putting Green) - Um das Putting Green abzurufen, drücken Sie im Spielwahlbildschirm die Taste G. Der Puttinglevel ist automatisch auf "Amateur" gestellt. Möchten Sie das Putting im Profilview üben, rufen Sie im Profilview Spieler 1 (Player 1) ab, wenn Sie die Spieleinstellungen vornehmen. Drücken Sie dann die ESC-Taste, um das Spiel abbrechen, und die Taste G, um auf dem "Putting Green" zu trainieren. Die ESC-Taste bricht die Übung ab.
- DRIVING RANGE (ÜBUNGSPLATZ) - Rufen Sie im Spielwahlbildschirm mit Hilfe der Taste R den "Driving Range" ab. Um die Übung abbrechen, ESC-Taste betätigen.
- ABBRECHEN - Sie können jederzeit während des Spiels zum Spielwahlbildschirm zurückkehren, indem Sie die ESC-Taste drücken. Sie brechen damit das gegenwärtige Spiel ab.
- WIEDERHOLUNG - Möchten Sie erneut mit dem ersten Loch beginnen, ihren Namen jedoch beibehalten, dann drücken Sie im Spielwahlbildschirm die Taste P.
- AUTOMATISCHE SPIELDEMONSTRATION - Bedienen Sie den Computer über eine Minute lang nicht, dann beginnt automatisch eine Spieldemonstration. Sie können diese jedoch auch manuell starten, indem Sie im Spielwahlbildschirm die Taste D betätigen.
- AUSDRUCK EINER PUNKTEKARTE - Am Ende jeder Runde können Sie sich die Punktwertung ausdrucken lassen. Erscheint "PRINT SCORECARD", dann geben Sie entweder Y für Ja oder N für Nein ein.
- LAYOUT DES LOCHS (SHOT VON OBEN) - Sie erhalten einen Blick aus der Vogelperspektive auf das momentan gespielte Loch, indem Sie 2/T drücken. Möchten Sie zum Spiel zurückkehren, dann betätigen Sie erneut 2/T.
- PUNCH SHOT - Mit einem "Punch Shot" fliegt der Ball auf einer niedrigen Flugbahn, der sich besonders bei kurzen Schlägen als nützlich erweist, und wenn Sie versuchen, den Ball aus den Bäumen oder einem Hindernis zu schlagen. Ferner eignet er sich sehr gut als Annäherungsschlag auf das Grün. Möchten Sie einen "Punch Shot" ausführen, dann drücken Sie die Taste P, bevor Sie Ihren Ball schlagen. Der Buchstabe P erscheint daraufhin links neben der Zahl Ihres

Schlägers. Diese Funktion schaltet sich nach Ausführung des Schläges automatisch wieder aus. Da dieser Schlag große Geschwindigkeit erfordert, wäre es ratsam, wenn Sie diese Schlagmethode auf dem "Driving Range" üben.

- Installation auf der Festplatte - Systeme mit Festplatte**
World Class Leaderboard und alle in Kürze erscheinenden "Famous Course Tournaments"-Disketten (Berühmte Golfturniere) können auf einem System mit einer Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu das HINSTALLBAT-Programm der World Class-Diskette.
1. Legen Sie die World Class-Diskette in das Laufwerk A und geben Sie folgendes ein:

- C:
 - CD/
 - A:install (n)
- (Dabei steht "n" für die Festplatte, auf der World Class installiert werden soll. Wird kein Buchstabe eingegeben, dann wird World Class automatisch auf C installiert).
2. HINSTALL erstellt dann ein neues Unterverzeichnis im Stammverzeichnis Ihrer Festplatte. Dieses Unterverzeichnis erhält den Namen WCLB. Sie können World Class nun direkt von Ihrer Festplatte aus betreiben, indem Sie folgendes eingeben:

- C:
- CD/WCLB
- GOLF

© 1991 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz von Access Software Inc durch KIXX.

WORLD CLASS LEADERBOARD

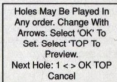
- LOADING INSTRUKTIONEN**
CBM AMIGA
Tend for maschinen. Put disketten i drevet ved Workbench promptet. Dobbel-klik på Golf diskillettet.
- Vælg spil.**
Dobbel-klik på WCLB ikonet.

- PC**
Indsæt disketten i diskettedrevet og kør filen INSTALL.BAT. følg skærmbilledet.
- Brug tastaturet til kommandoer. Selvom der henvises til brug af joystick er denne valgmulighed ikke tilstede på de fleste maskiner. Hvis du alligevel vil prøve, brug knap 1 til alle funktioner, undtagen Top View, som kontrolleres af knap 2. Har du ikke et joystick kan du benytte de taster på de numeriske tastatur, der er programmeret til at fungere som et joystick.
- "S" virker som FIRE-KNAP, 8 er FREM, 2 er TILBAGE, 4 er VENTRE og 6 er HOJRE.
- Når du benytter joystick/tastatur fungerer SPACEBAR også som knap 1 og T som knap 2 (Top View).
- Når der refereres til joystick kontrol, se venligst ovenstående for tilsvarende tastatur kontrol.

- CBM AMIGA**
Valg af muligheder.
- Når spillet er indlæst kommer hovedmenuen frem på skærmen. Vælg en af følgende ved at pege med markøren på det udrvalgte og klik med den venstre knap.
- **PLAY THE GAME (spil golf)**
 - **PUTTING GREEN (træning i at putte)**
 - **DRIVING RANGE (træning i udslag)**
 - **REPLAY**
 - **DEMONSTRATION**
 - **QUIT**

- SPILLE INSTRUKTIONER**
Hvis du vælger et spil, kommer der en ny box på skærmen. GØR SOM FØLGENDE:
1. **LOAD A COURSE** - Klik på den bane du ønsker at spille på. Klik derefter i det aktiverede vindue.
 2. **SELECT NUMBER OF PLAYERS** - Vælg antal spillere - max. 4.
 3. **ENTER PLAYER NAMES** - Tast spillerens navn ind på tastaturet, eller benyt musen. Efter hvert navn klikkes på OK-billedet.
 4. **SELECT ABILITY LEVEL** - Der vælges handicap/sværhedsgrad ved at klikke på et passende ABILITY niveau for hver enkelt spiller.
 5. **CANCEL** - Vil bringe dig tilbage til hovedmenuen.

Efter at du har valgt ABILITYLEVEL viser skærmen følgende:



- NEXTHOLE: 1** - Viser at du har valgt hul 1.
- ← - Ved at klikke med musen på pileen kan du komme igennem alle 18 huller. Du kan selv bestemme i hvilken rækkefølge du vil spille hullerne.
- OK - Spil det hul du har valgt
- TOP - Viser dig hele hullet inden du spiller. Klik igen for at komme tilbage til menuen.

PC

Når du spiller World Class Leader board: Hvis du vælger at spille, holder det næste skærmbillede SELECT PLAYER. De fleste indstillinger vælges fra denne skærm.

- TRIN 1: COURSE SELECTION**
Når World Class er loaded viser den automatisk bane A, Cypress Creek. Hvis du vil spille på denne bane, skal du gå videre til TRIN 2 nedenfor.

- Ønsker du at spille på en anden bane, hold SHIFT-nøglen nede og tryk på RETURN. Nu kommer INPUT COURSE frem. Tryk på bogstavet for den bane du ønsker at spille:
- A: Champions - Cypress Creek
 - B: Doral Country Club
 - C: St. Andrews
 - D: Gauntlet Country Club
 - E til Z: Bane ændret ved hjælp af COURSE EDITOR.

Hvis du vælger mere end 18 huller (se TRIN 4), vil der efter hver runde på 18 huller komme spørgsmålet, NEW COURSE Y or N? Hvis du ønsker en ny bane såt Y og bogstavet for den bane du ønsker. Ønsker du at fortsætte på samme bane og fuldføre, tast N.

- TRIN 2: SELECT NUMBER OF PLAYERS**
World Class kan spille med op til 4 spillere, tast 1, 2, 3 eller 4.
- TRIN 3: ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS**
Tast navnet ind på den første spiller (højst 8 karakterer) og tryk på RETURN. Vælg sværhedsgrad for den første spiller, enten K- Kids (Børn), A-Amater eller P-Professional.

- TRIN 4: SELECT NUMBER OF HOLES**
World Class giver dig mulighed for at spille fra 18 til 72 huller med datastyret scoring.
- For at vælge antal huller skal du trykke på en af funktions-nøglerne:
- F1 - 18 huller, F2 - 36 huller, F3 - 54 huller og F4 - 72 huller.

VÆLG SLAG-TYPE
Der kan benyttes to forskellige typer af slag. Det normale slag, som vælges automatisk eller the punch shot, som vælges ved at trykke på P. Anden gang der trykkes på P vendes der tilbage til det normale slag. Hvis du har valgt the punch shot, viser der sig et P til venstre for kallejeren nummeret.

GAME PLAY
VÆLG EN KØLLE
Der vælges kallejeren ved at flytte joysticket OP eller NED.

RETNINGSBESTEM DINE SLAG
Brug cursoren/markøren til at angive boldens retning i luften. Cursoren/markøren er anbragt flere meter foran golfspilleren. For at flytte cursoren/markøren skal du bevæge joystick'et fra højre mod venstre. Hvis du spiller på det professionelle niveau, skal du huske at tage højde for vindforholdene.

SVING GOLFKØLLEN OG RAM BOLDEN
Når du har valgt kallejeren og sat cursoren/markøren til at markere retningen af dit slag, er der kun tre ting tilbage, inden bolden er på vej: Start svinget, bestem styrken og pas på dine håndled så bolden ikke hooker eller slicer. Alle tre ting går op i en højere enhed i sving sekvensen, der kræver en nøjagtig timing og dyb koncentration. Se det ved at iagttage golfspilleren eller kig på styrke-indikatoren.

- CBM AMIGA**
- TRIN 1** - Anbring musens pil tæt ved styrke-indikatoren.
- TRIN 2** - Start svinget ved at holde knappen nede.
- TRIN 3** - Styrken af slaget bestemmes ved at slippe knappen under tilbagesvinget. Der er størst kraft i slaget, hvis knappen slippes når indikatoren er præcis i toppen.

- PC**
- TRIN 1** - Start svinget ved at holde knappen nede.
- TRIN 2** - Styrken af slaget bestemmes ved at slippe knappen under tilbagesvinget. Der er størst kraft i slaget, hvis knappen slippes når indikatoren er præcis i toppen. Ved at slippe knappen, lige før eller lige efter toppen, forringes styrken af slaget lidt. Ved at slippe knappen, et godt stykke før eller efter toppen, vil styrken af slaget forringes betydeligt. Hvor stor styrken er på de forskellige trin, kan du se i øverste venstre hjørne på styrke-indikatoren. Når du slipper knappen bliver den styrke du har valgt stå fast i indikatoren.
- TRIN 3** - Kollievinkel. Bestem køllens og dermed boldens vinkel ved at trykke knappen ned ovenpå eller tæt ved bolden. Hvis du trykker på knappen lige når køllen rammer bolden, vil bolden flyve helt ligeud. Slipper du for tidligt vil bolden hooke (flyve til venstre), slipper du for sent vil bolden slicer (flyve til højre). Når du har trykket bliver vinklen låst fast i indikatoren.
- Du skal altså gøre følgende i et sving: **Trykke - slippe - trykke.**

At putte på Børne og Amater niveau:
Brug cursoren/markøren som før til at bestemme retningen. Bolden vil nu starte ud i denne retning, derefter kan bolden dreje til venstre eller højre afhængig af hældningen på greenen. For at afhjælpe dette må du lære at aflæse hældnings-indikatorer, der befinder sig på greenen til venstre for golfspilleren.

BANER

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| Champions Cypress Creek | Doral Country Club |
| St. Andrews | Gauntlet Country Club |

SPILLEVEJLEDNING
2 eller flere spillere

1. Efter at hver spiller har slået sit første slag på HUL 1, skal den spiller hvis bold ligger længst væk fra hullet slå først. Derefter står den spiller, der ligger længst væk. Hvis du efter at have slået stadig ligger længst væk, skal du slå igen. Du skal fortsætte med at slå, indtil du ligger tættere på hullet end en af de andre.

2. Når en spiller har slået til bolden, og hans tur er ovre, forsvinder hans bold fra skærmen, indtil det igen er hans tur.
3. Bestem i hvilken rækkefølge I vil slå ud, når I taster navnene ind i begyndelsen af spillet. Denne rækkefølge vil følge scoren gennem hele spillet. Så hvis du står ud som nummer 2 på HUL 1, vil du altid stå som nummer 2 på scorekortet.

- KUN FOR PC**
- ØV DIG I AT PUTTE - Tryk på G på "SELECT PLAYER" skærmbilledet. Niveauet er til at begynde med sat til amatør-niveau. For at spille på professionel niveau skal du starte spillet op igen. Spiller nummer 1 skal du lade være professionel. Tryk ESC for at gå ud af spillet igen. Tryk på G for at komme på øvelses-greenen. Tryk ESC for at komme ud.
- DRIVING RANGE - For at komme på driving range skal du trykke R på "SELECT PLAYER" skærmbilledet. tryk ESC for at komme ud.

- AFBRYDE SPILLET - Du kan komme tilbage til "SELECT PLAYER" skærmbilledet fra stort set alle steder i spillet ved at trykke på ESC. Dette vil annullere dit gangværende spil.
- SPIL IGEN - Hvis du ønsker at starte forfra uden at ændre på navne osv., skal du trykke på P på "SELECT PLAYER" skærmbilledet.
- AUTOMATISK DEMO - Hvis computeren står uæret i mere end 1 minut, starter computeren automatisk demo'en. Du kan starte demo'en manuelt ved at trykke på D på "SELECT PLAYER" skærmbilledet.
- OVERSIGT - Du kan se det hul i spiller på "fugleperspektiv" ved at trykke på 2/T. For at vende tilbage til spillet tryk igen 2/T.
- PUNCH SHOT - En "Punch Shot" er et lavt flyvende slag, der vil gå under træerne. Dette slag kan også bruges til at pitche eller slå ind på greenen. For at bruge dette slag skal du trykke på P inden du står til bolden. Bogstavet P vil komme frem på skærmen til venstre for for kallejeren nummeret. Det bliver automatisk slået efter slaget. Du dette slag kræver gode færdigheder, der end et god ide at øve sig på driving range først.

DISK KOPIERING - HARD DISK
World Class Leader Board, kan installeres på din hard disk. Dette gøres ved at benytte HINSTALL.BAT programmet på originaldisken.

1. Indsæt World Class disken i drev A og tast:
- C:
 - CD/
 - A:install(n)
- Hvor "n" er adressen for det drev, du ønsker at installere World Class på. Hvis der ikke gives et bogstav, vil World Class blive installeret på drev C.
2. HINSTALL vil nu lave et tillæg til oversigten på din hard disk, kaldet WCLB. Du er nu i stand til at spille World Class Leader Board direkte fra din hard disk ved at taste:
- C:
 - CD/WCLB
 - GOLF

WORLD CLASS LEADERBOARD™

- CARICA IL GIOCO**
CBM AMIGA
Accendi il tuo Amiga. Quando il computer chiede il Workbench, inserisci il dischetto del programma. Dopo che è apparsa la videata Workbench, fai un doppio clic sull'icona Golf.
- Selezione gioco**
Fai un doppio clic sull'icona WCLB.

PC
Accendi il computer e inicializza con il tuo DOS prescelto. Inserisci il disco nell'unità per floppy, ed eseguire il file "INSTALL.BAT". Seguire i prompt che appaiono sullo schermo. tutti i comandi possono essere dati con la tastiera. Nonostante si facciacferimento al joystick, questa opzione non è utilizzabile in molte macchine. Se la vuoi provare, il bottone 1 si usa per tutte le funzioni, eccetto per Vista Superiore che si comanda con il bottone 2. Se non disponi di un controllo di gioco, puoi utilizzare i tasti assegnati sul tastierino che sono stati programmati per rispondere allo stesso modo del funzionamento del joystick. Il 5 funge da BOTTONE DI CUOCO, 8 = avanti, 2 = indietro, 4 = sinistra e 6 = destra.

Quando serve un'azione joystick/tastierino, anche la BARRA SPAZIATRICE può funzionare da bottone 1 e la T da bottone 2 (per Vista Superiore). Quando si fa riferimento ai controlli

joystick, consulta questa sezione per i corrispondenti comandi di tastiera. Questa disco non è protetto e dovresti fare delle copie di riserva per i tuoi archivi. Inserisci il joystick nella porta 2 (sul retro). Accendi l'unità disco, il monitor e il computer. Se tu hai un computer C-128, tieni premuto il tasto del Commodore mentre accendi il computer. Se hai problemi nel caricare il gioco, consulta la sezione TROUBLE SHOOTING alla fine di questo foglio di istruzioni.

© 1991 U.S. Gold Ltd. Tutti i diritti riservati utilizzati su licenza dalla ACCESS Software, dalla KIXX.