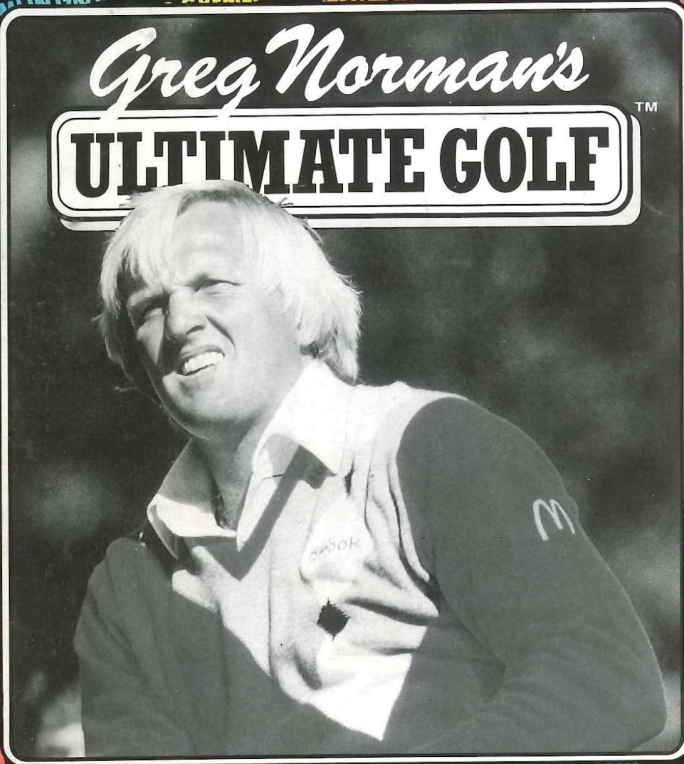




INSTRUCTION BOOKLET

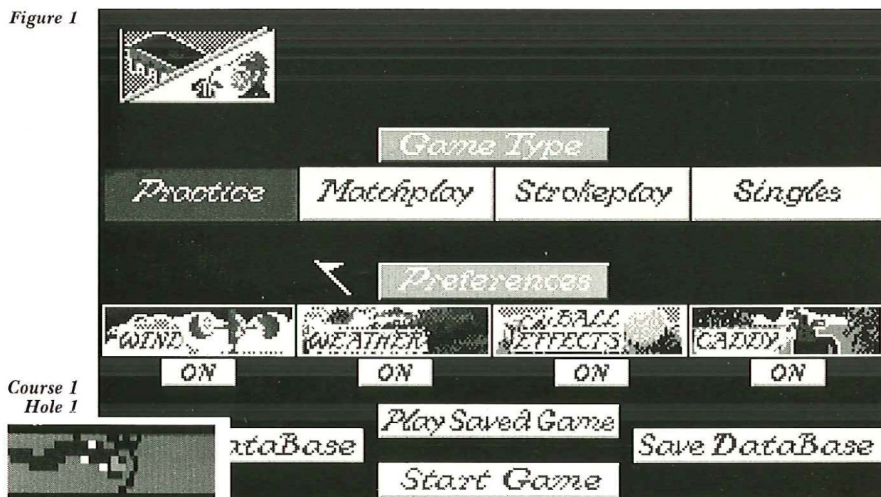
the game's features; the third is a more detailed and technical explanation of the finer aspects of the program. Part One can be skipped, if you wish, since all the information in it is also contained in Part Two.

If you're impatient to get out on the course and tee off we suggest you go straight to Part One. Then you can explore some of the game's deeper features in Part Two and, when you're good and ready, delve into Part Three to hone your game to perfection.

PART ONE A Quick Round

Refer to the loading instructions for your particular machine, then follow the on-screen prompts to select joystick, mouse or keyboard. You will then be prompted to select the course on which you will play. After selecting the course the main option screen will be displayed (Figures 1 and 3).

Figure 1



Move the pointer over the PLAYER icon and press fire. Move to NAME, press fire and then type in your name. Press RETURN and then press fire on ACCEPT. Player 1 is now set up.

Now move the pointer over the caddy icon and press once to de-select. De-selecting the caddy will enable the game to be played faster.

Now click on START GAME. The club selection screen will appear. As you are only allowed to carry 14 clubs you must **deselect three** of them. We suggest that you click on the 2, 4 and 5 Wood icons. You will now find yourself on the first tee at the beginning of the course. (Figure 2).

The INFO menu will now drop down. This menu shows which club you are using, what its range is, distance to the hole, and other information about the hole.

Move the pointer onto PLAY and click. Greg Norman will appear on screen, ready to take your shot, alongside a power meter. The power ranges from 0% of the club's normal power through to 112.5% (be

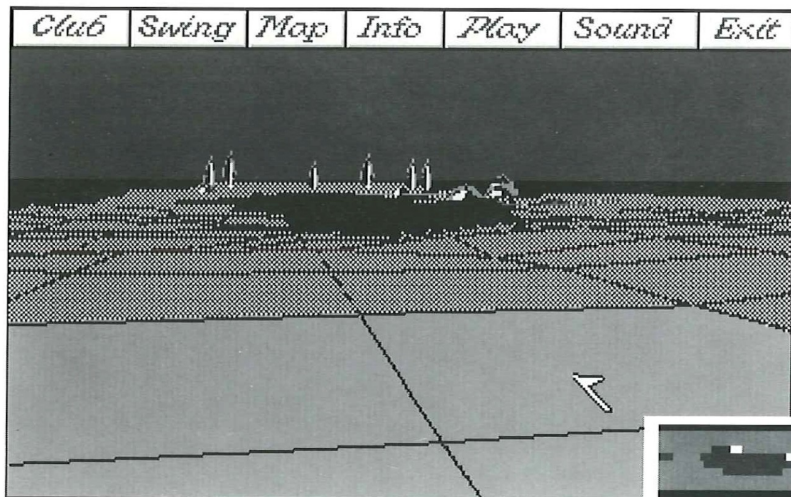


Figure 2

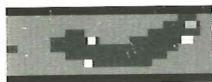
Course 1
Hole 2

warned – overpowering is to be used with caution!) Holding down the button or key will cause the power level to rise. Release the button when you have reached the desired level for the particular shot.

The bar will now begin to fall from the top of the meter. Before it reaches the bottom you must align your shot. To do this you use the direction meter, found below the power meter. The direction meter has two needles, one of them stationary and normally pointing straight ahead, the other swinging left and right. To make sure your shot goes straight ahead, press fire when the two needles coincide. If the two lines do not coincide when you fire, then your shot will veer left or right accordingly. Repeat the process until you reach the green.

Putting is carried out in the same way as driving, except that there is no direction meter. If you do need to deviate from a straight shot to compensate for any slope on the green you should deselect all the menus so the screen is clear, then press FIRE while the cursor is over the play area; a cross will appear on screen which you can move around to select the direction of your shot.

Course 1
Hole 3



After referring to the loading instructions for your particular machine, load the game and follow the on-screen prompts to select joystick, mouse or keyboard.

You are then asked to select a course. On the disks supplied there are two courses, Gremlin and RAC; if you wish to play one of these, press 1 or 2 at the prompt. If you have further course disks, you may insert one of these.



SETTING UP PLAYERS

Ultimate Golf can be played with up to four players, each of which can be controlled by either a human player or the computer – giving you the novel facility of watching four professional golfers play a round of any game type (except practice). To introduce a player, select one of the player icons. The player and database control screen will then be displayed.

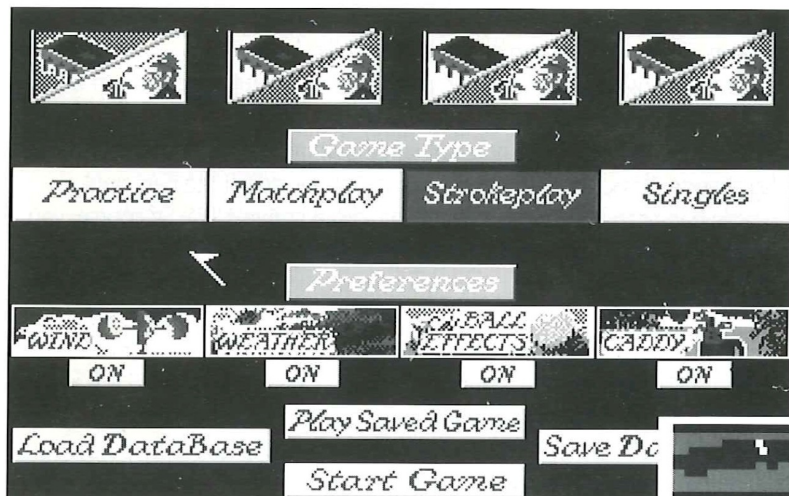


Figure 3

Course 1
Hole 4

The icon at the top left of the screen selects whether the player is to be controlled by the computer (the chip icon) or by a human player (the face icon). The name (if any) of the player is entered by clicking on the name icon, then typing in the relevant name (Maximum 12 characters, including spaces). If you do not enter a name then players will be referred to throughout the game as Player 1, Player 2, and so on.

Initially the game loads with a predefined database of 10 players, with room for a total of 50 players available. When a name is entered an automatic check is made to see if a database entry for that name has already been set up. For example, typing in 'Greg Norman' will bring up the factors of experience, skill and so on relating to Mr. Norman himself. Entering a blank name allows you to step through the list of players using the Forwards and Backwards icons on the Database control screen.

The Experience, Stance, Grip, Swing and Fitness factors are used only to set up the skill level of the computer-controlled players. They bear no relation to the gameplay for the human players, their only use for human players being to provide a handicap level (for a full explanation of handicap and how it affects gameplay, see *Handicaps, Pars and Stroke Index*).

These icons are all 'sliding-bar' controlled; moving the pointer left and right with Fire depressed increases or decreases the level of the factor. As each factor changes, the handicap level (shown at the top of the screen) will also change. If you are setting up a human player, adjust the bars until a suitable handicap is shown (a suitable handicap is about 16). Of course, you are free to set up computer players to be as good or as bad at the game as you wish...

When all necessary adjustments have been made you can store the personal attributes in the database for further use by clicking on ADD TO CURRENT DATABASE. When stepping through the database ERASE will remove the currently displayed set-up from the database screen. Clicking on ACCEPT will return you to the main options screen. Now you have set up a player ready for use in the various game types...



This is strictly a one-player game. It gives you a chance to work on your game without the pressure of competition and provides you with total control of all the course parameters; you can walk around the course, replay shots, change holes and even reposition balls (if you think it's *absolutely* necessary). After each shot your score is entered on the score card, and the total score for the course is given at the end of the game.



Strokeplay

Choose this option if two or more players have been selected. Like the practice game the number of shots taken for each hole is entered on the score card, and the total score for the course given at the end of the game.

Matchplay

Like Strokeplay, this is a scoring method, but for only two or four players. The difference is that instead of the scoring being based on the number of shots taken for the course it is the winning (or losing) of individual holes that counts – the score card displays only the final result for each hole, giving a total of holes won or lost at the end of the game. See *Handicaps, Pars and Indexes* for an explanation of the different strategies involved in Strokeplay and Matchplay.

Course 1
Hole 6



Singles, Fourball, Foursome & Greensome

Initially, the fourth game type icon will display Singles. Clicking on this will change the display to one of the other game types – all of them team games for four players only. These team games are all played with Players 1 & 2 versus Players 3 & 4 with scoring as either Matchplay or Strokeplay.

A **Fourball** game is where each player plays one ball as per normal, but where only the best score from each team is entered onto the score card at the end of each hole.

A **Foursome** game is played with just two balls, the players in each team playing alternately. Players 1 & 3 start off.

A **Greensome** game is played in a similar manner to a foursome except that all four players tee off and then the best of each team's shots is chosen to finish the hole.

N.B. The options for changing position, replaying shots, and so on, are available only in practice mode.

Course 1
Hole 7



Initially all game preferences are switched to ON. To toggle any of them ON or OFF, click once on the relevant icon.

Wind

This decides whether or not your ball will be affected by the wind. Obviously, a strong wind coming towards you will decrease the length of the shot, whereas a mild wind blowing from behind you will slightly increase the distance the ball will travel.

Weather

The distance the ball will travel is also affected by the climatic conditions: whether or not the grass is wet, and so on. See *Where, How Far and Why* for a further discussion of ball flight and how it relates to climatic conditions.

Ball effects

This enables or disables the effects generated if the ball is spinning. If it is disabled then BACK and SIDE spin cannot be adjusted within the SWING menu.



*Course 1
Hole 8*



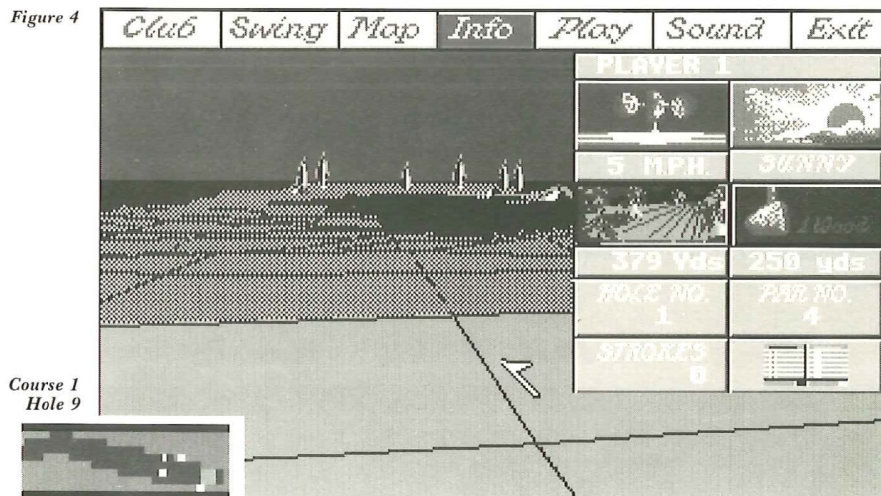
When the caddy is enabled it will recommend the correct club to use for each shot, and will also select IN, OUT, HOOK and SLICE. It works out exactly what needs to be done to make the best shot, i.e., curve balls around trees, compensate for the wind, and so on.

Now that you've set up a player, chosen a game type and selected your game preferences you are now ready to click on START GAME, or on PLAY SAVED GAME

PLAYING THE GAME

Having clicked on 'start game', you will then be asked to DE-SELECT three of the available clubs. 17 clubs are available to choose from, but you can only carry 14 of these around the course with you. We suggest that you de-select the 2, 4 and 5 Woods. Click on the relevant club icons to deselect them then continue to the main game display.

Figure 4



At the top of the screen is a menu bar. To access any of the options, move the pointer to the relevant icon and click on it. At the start of each player's turn, a window drops down automatically (Figure 4). This is the info menu.



Info menu (Figure 4)

This displays all relevant information on the hole and the environmental conditions, except for the wind direction, which is displayed on the SWING menu. If you haven't got the wind and weather options turned on, the wind speed will be displayed as 0 MPH and the weather will always be sunny.

The distance to the hole is displayed, along with the currently selected club and the maximum distance the ball will travel under ideal conditions using that club. Also shown are the hole number, the par for the hole (the 'ideal' number of shots needed) and the number of strokes taken already, as well as the score-card icon, which brings up the score-card when you click on it.

If you are in practice mode, other options are also available:

- RESTART HOLE will take you back to the tee of the hole you are currently playing.
- REPLAY SHOT allows you to take the last shot again.
- CHANGE HOLE brings up a map of the whole course, allowing you to click on the hole that you wish to play.
- MOVE acts in the same way as the WALK section on the MAP menu but instead of just allowing you to see what other parts of the hole look like, it actually moves the ball as well.

Having found out the distance to the hole, move to the CLUBS icon and click.

*Course 1
Hole 10*



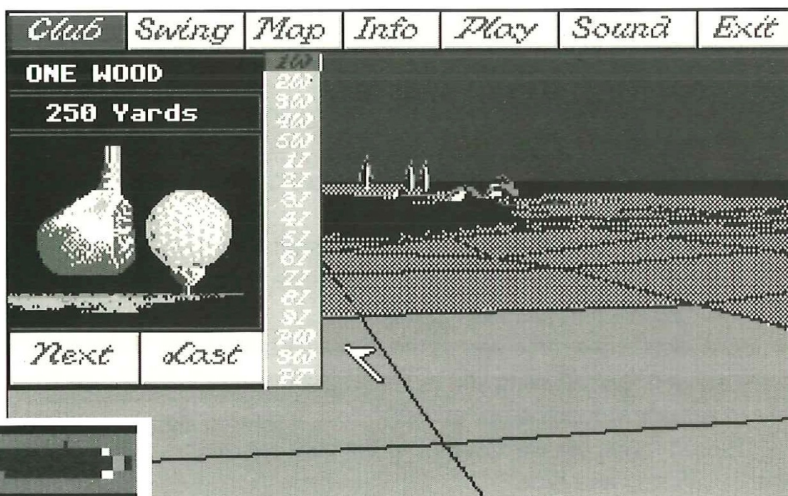
All 17 clubs are listed on the right hand side of the window. A picture of the club currently selected is displayed in the main part. Below this is the ideal distance that the ball will travel when hit by this club. Only 14 of these clubs are available to you.

As well as the club type, the terrain that the ball is lying on is displayed along with the condition of the grass (whether wet or dry). For an explanation of how terrain and weather affects the play of the ball, see the section *Where, How Far and Why*.

To change clubs, either click on one of the listed clubs or click on one of the NEXT/LAST icons to increment/decrement the club number. A list of average distances and special considerations is given in the section 'Clubs'.

To now see what the hole looks like, click on MAP

Figure 5



This brings up an overhead view of the hole, complete with all the course features (trees, sand, etc.) and hole information. This option also allows you to 'walk around' the course, and to change your viewing angle before playing a shot.

To look at other parts of the course, click on the WALK icon. Holding down Fire, move the pointer to any place on the map and, when positioned, click again. Clicking on VIEW then shows you what the course looks like from that point, looking towards the hole.

To look in a different direction, click and hold on TURN. When you then move the pointer over the map, a line will be drawn between your 'walked' position and the pointer. Releasing the button and then VIEWing gives you the course view in the selected direction.

If you TURN without WALKing, the course view will have changed direction when you exit from the map. This feature can be used for fine adjustments of the pin direction when putting, or for playing round dog legs, trees and other obstacles. Click and hold on TURN as before, then move the cursor to turn around. To exit from the map, click on CONTINUE, then move to..

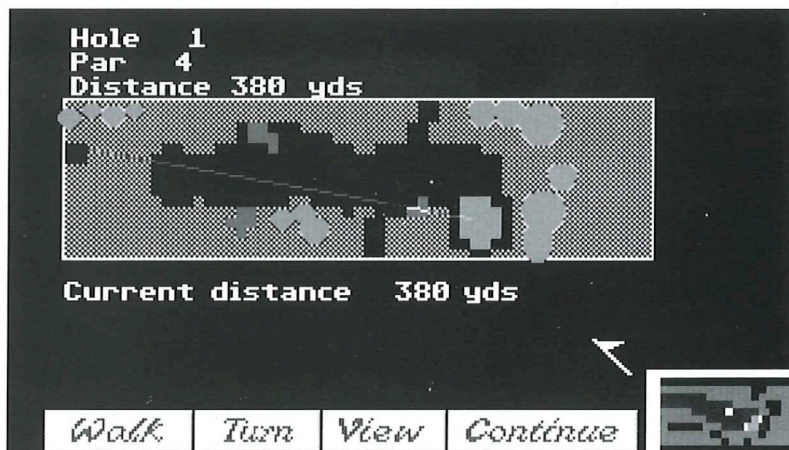


Figure 6

*Course 1
Hole 12*

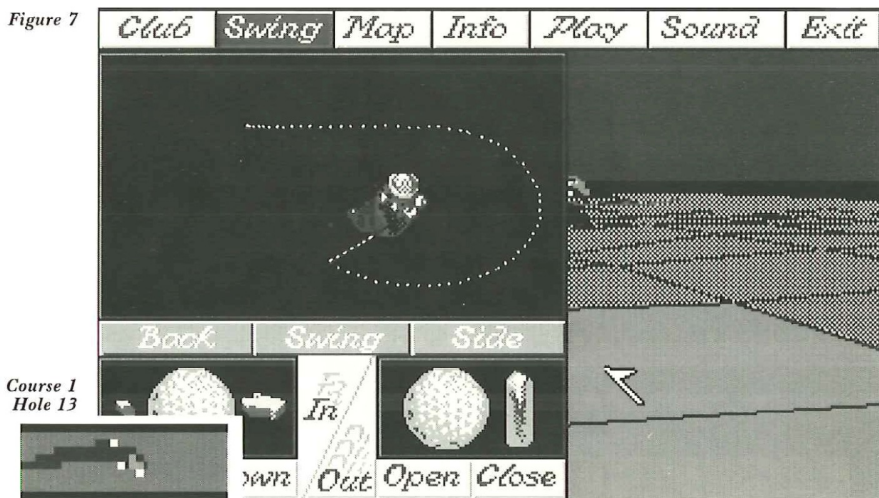


The amount of spin applied to the ball and the swing arc of the club both affect the flight path of the ball. This menu allows you to change these factors to produce various effects. Altering one of the three parameters (backspin, sidespin and swing arc) using the icons will change the diagram at the top of the window to show the new flight path. Again, a full explanation of the mechanics behind the ball's flight path is given in the section *Where, How Far and Why*. The best route to full understanding is by experimentation.

Also shown on this menu is the direction of the wind, to help you decide which way you want the ball to go, so as to counter the wind's effect. The wind arrow is shown relative to the golfer on the SWING menu, and the direction of the wind is the direction of the head of the arrow.

When you have altered the ball's path, and then chosen to play with SOUND either on or off, you are ready to select...

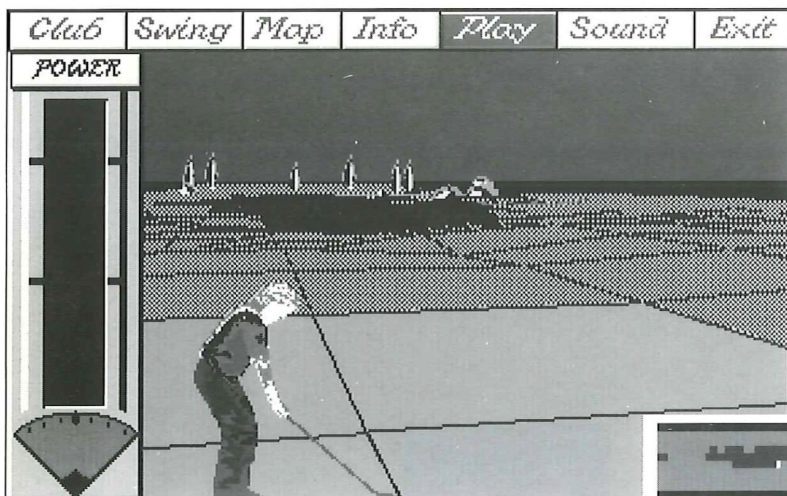
Figure 7



A power bar is displayed alongside the start of a digitised animation sequence of Greg Norman ready to swing. This bar ranges from 0% power at the bottom through to 112.5% power at the top. The extra power, although sometimes necessary, should generally be avoided as it will tend to magnify any errors in direction.

To play a shot, hold down the button and the power level will rise from the bottom. Release the button at the desired power level, and the bar will start to fall to the bottom. The time this bar takes to reach the bottom is the time you have to align your shot. You must make your shot before the bar reaches 0%.

Below the power bar is a direction indicator with a swinging line and a stationary line. To align your shot, fire or click when the two lines coincide. If the two lines meet before you click, don't worry. You have at least another two tries before the bar reaches the bottom. If you miss, the ball will veer off in the direction of the miss. (it will be 'hooked' or 'sliced').

*Figure 8**Course 1
Hole 14*

Your ball will now be sent winging its way towards the hole. Your new position will then be displayed. Go to INFO, then CLUBS, then MAP and SWING if necessary, and play your next shot.

Once on the green, shots are played in exactly the same way, except that the direction meter is not present on the power bar. Instead, de-select all menus and press Fire anywhere over the play area. A direction cursor will appear to change the direction of the putt. Move the cursor left or right to align your shot, and then press play to select your power level as before.

At the end of the 18 holes, your score card for the whole course will be displayed, showing how many strokes under or over par you took for the course. If there is more than one player, pressing space will show you the second player's score card. Keep pressing space to display any other players' score cards or to wrap back round to your own. Press fire to take you to the game options screen, ready to play another round of Ultimate Golf.

Exit

At any point in the game, pressing on EXIT will give you the option of either restarting the game, saving your current position, leaving the game altogether or simply continuing with the current game. Follow the on-screen prompts to save the game, but remember not to save the game to the game disk itself.

*Course 1
Hole 15*



*Course 1
Hole 16*



The only important difference to normal gameplay when playing a Greensome is that after each team has teed off, and each of the four players has played a shot, a decision must be made as to which ball is going to be used to continue the hole. For each team, the map of the hole is displayed showing the position of both balls, and a decision box for each ball will appear, giving their respective distances from the hole. The balls will be displayed with a number by them. Statistics related to each ball are printed at the bottom of the map. Click on the player name to make a selection.



TECHNIQUES, STRATEGIES AND RULES

Now that you've learned the mechanics of playing Ultimate Golf, there are a few things we think you should bear in mind, whether playing golf on a computer or on a golf course.

Play

When you are teeing off, your basic aim is to get to the green with as little fuss as possible. As Greg Norman says, 'To my mind, the most important shot in golf is the drive. Hit it well, and you have a jump on the hole, an edge on your opponent. Hit it poorly, and you'll be scrambling all the way to the green.'

Remember that most course designers put the traps and hazards in front of the green, in an attempt to catch out the cautious player. If you are driving for the green, attempt to overhit rather than underhit the ball, as it is less likely that you will get caught in a trap.

*Course 1
Hole 17*



*Course 1
Hole 18*



When playing from a bunker, you must use a high-lofted club or the ball will go nowhere. Usually, a sand wedge is the best choice, although in certain circumstances – for instance, when you want the ball to roll further on the green – a high iron such as an 8 or 9 could be used. Remember that shots from the bunker need extra power.

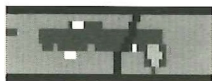
In windy conditions, it is likely that the ball will be deflected off course. The amount of compensation necessary is something you will only pick up through experience, but the following basic rules always apply.

In a headwind (with the wind coming towards you), you need more power than usual. The reverse applies to winds that are coming from behind you.

In a crosswind (from right to left or vice versa), the aim is to allow for the wind by playing the shot more to one side, or by curving the ball. For example, if you are playing a shot where the wind is going from left to right, either aim the ball more to the left than usual, or put a lot of sidespin on it so as to hook the shot, making it curve over to the left. The net result will be a straight shot. See the section on *Where, How Far and Why* for more details on ball trajectories.

In general, you should try not to overpower the club. If you have to use 100% or more of the club's power to attain a certain distance, then you are probably using the wrong club, and should select one higher than the current one. This may sound rather obvious, but very often the tendency is to pick the club whose maximum distance matches the distance to the hole. Bearing in mind the earlier advice about playing towards the green, it is usually better to play a more controlled shot with a longer club than to take the risk of overpowering a shot, or hitting it just below maximum power, and then landing in a hazard.

If extra distance is necessary, however, one way of achieving it is by hooking the shot. For reasons explained later on in this manual, a hooked shot travels further than



a straight shot. But make sure that you compensate for the curve with your swing, or you will find yourself in a stickier situation than if you had just played a short straight shot.

Hooking and slicing can also be used to 'minimise your losses' when playing onto the green. If you mis-hit a straight shot, the result could be a ball that lands anywhere, whereas mis-hitting a deliberately curved shot results in a ball which, although in the wrong place, is still moving in the direction of the hole, thus giving you a smaller error margin.



Strategies

Depending on the game type you are playing, different strategies will be necessary when in competition with other players. In Strokeplay games, every single shot counts, so your basic plan should be to play as simply and efficiently as possible. If, for instance, your ball is lying in heavy rough quite a way from the hole, it would be better to play a simple shot onto the fairway so as to give yourself an easy shot to the green rather than aiming for the green straight away, as a bad shot then may cost you another two or three strokes.

In Matchplay games a lost hole is a lost hole, irrespective of the number of shots taken; even if you take 100 shots to get to the green, you will only be one point down. So if an attempt at the green is necessary to win the hole, then go for it! You can't lose anything by trying, and it could be the shot that snatches the hole from under your opponent's nose.

Of course you should use your common sense in these situations, and attempt to avoid the obvious pitfalls of the course. On the whole, you will fare better if you take two safe shots round an obstruction rather than one dodgy one over it.

*Course 2
Hole 2*



HANDICAPS, PARS AND STROKE INDEXES

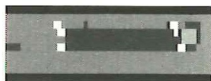
The handicapping system is a method of allowing for the skill and experience of different golfers, so as to ensure a degree of fairness in competition. A novice player with a high handicap will be given a 'stroke allowance' on a golf course, enabling him to compete more effectively with an expert player with a very low handicap.

Handicaps start at 28 and gradually work their way down to 0 ('scratch'). Every time a golfer plays in a competition, his handicap is altered depending upon his score for the course. If the score is lower than the 'allowed' score for his handicap level, then the handicap is reduced. Conversely, if the score is higher than allowed, then the handicap is raised.

This is where Ultimate Golf's STROKE INDEX comes in. On the score-card, beside the par for each hole, you will see the stroke index (the S.I.) for the hole. This is the handicap level at which, if your handicap is greater or equal than it, you are given an extra, uncounted shot for the hole. Thus, if you have a handicap of 17 and the S.I. for the hole is 16, your score for that hole will be reduced by 1.

PARS are the expected average score for each hole. Basically, a par is calculated from the hole's distance. Two shots are allowed for the putt, and when this is added to the amount of strokes needed to get to the green, the result is the hole's par. If the distance from tee to hole is (roughly) under 210 yards, then one shot is allowed to get to the green, and the hole has a par of 3. Holes between 210 yards and 400 yards are normally par 4, while anything over 400 yards is usually a par 5, giving you three shots to reach the green from the tee. Holes with a par of 6 do exist, but are very rare.

Course 2
Hole 3



If you are interested in working out your Ultimate Golf handicap accurately, you will need to keep a record of your score each time you play. When you first play, you should give yourself a handicap of 28. Then, every time you finish a course, the number of strokes over or under par you are (your NET score on the score-card, having taken the S.I. into account) determines how far up and down your handicap should go.

There are four categories of handicap – each with their own adjustments, listed below.

HANDICAP 0 - 5	Category 1	= 0.1 strokes
HANDICAP 6 - 12	Category 2	= 0.2 strokes
HANDICAP 13 - 20	Category 3	= 0.3 strokes
HANDICAP 21 - 28	Category 4	= 0.4 strokes

So, if you are in category 3, every stroke under or over par at the end of the course is multiplied by 0.3 to give you the adjustment to your handicap. Similarly, if your handicap is 4, each shot over or under par adjusts your handicap by 0.1 either up or down.

Although decimal points are stored for further adjustments, you normally talk about your handicap as being the nearest whole figure to it. So a handicap of 15.5 is treated as a handicap of 15, whereas 15.6 is treated as a handicap of 16. Similarly, a handicap of 12 could refer to anywhere between 11.6 and 12.5.

After a few games, your handicap should level out, as it gets harder to move down the lower you go.



Course 2
Hole 4



The handicapping system applies in a slightly different way if you are playing in a competition. In a singles game using strokeplay scoring, each person's handicap allowance applies as usual, with the extra shots being included if your handicap is at or above the level of the S.I. In Matchplay scoring, however, each player's handicap is set at 75% of the difference between their handicap and the top handicapped player, who has his handicap set to 0. So if 4 players of handicaps 3, 7, 12 and 11 decide to play a fourball game, their handicaps would be treated as 0, 3, 6 and 6 for the duration of the game. Team games also have different handicapping systems, listed below.

GREENSOME

Matchplay 75% of the difference between the handicap totals of each team is allowed for the highest handicapped team; the other team being 0.

Strokeplay Each team has a handicap of 40% of the top handicap in that team and 60% of the lowest handicap

FOURSOME

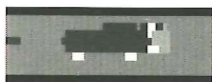
Matchplay 37.5% of the difference between the combined total for each side is allowed for the higher team, the lower team again being treated as scratch.

Strokeplay Each team has its average handicap, ie: 50% (player 1+ player 2)

FOURBALL

Matchplay As in singles, each player is given 75% of the difference between his score and that of the lowest handicapped player, who is treated as a handicap 0.

Strokeplay As in singles, each player is given his full handicap allowance.



How far the ball goes, and in what direction, is dependent upon a number of factors. The first and most obvious is the club used to hit the ball.

Loft Angle

Different clubs, as well as different weights, all have different loft angles – the angle that the head makes with the neck of the club. This means that different clubs will hit the ball at different angles. The steeper the angle that the ball makes with the ground, the greater the ratio of vertical to horizontal velocity.

In other words, the higher the ball goes, the less distance it will travel. This is why, although a 1 iron is the same weight as a 9 iron, it will project the ball further if given the same velocity.

Spin

The spin applied to the ball also has a significant effect on the flight path of the ball. There are basically two types of spin – backspin and sidespin.

Due to the drag factors applied to the ball when it is in the air, more backspin generally means less distance as the ball spends less time in the air, therefore 'choking' it's flight. Also, when the ball lands it will virtually come to a halt, as the ball is spinning in the opposite direction to the direction of travel, thus restricting its bounce and preventing it from rolling.

This is more often than not a good thing for the player, as it means that shots can be placed to land in exact positions, instead of rolling forwards – something you have little control over.

*Course 2
Hole 6*



Sidespin

Obviously there are two types of sidespin; left and right (clockwise and anti-clockwise). Imparting spin to a ball means to open or close the face of the club, so as to hit the ball more on one side than the other. This also changes the loft angle of the ball and therefore changes the distance that the ball travels.

A ball that is spinning anti-clockwise will tend to veer off to the right, or slice, while a clockwise spinning ball will veer to the left, or hook. Slicing the ball lifts it higher than normal, thus decreasing its distance, while hooking gives a shallower loft angle and so sends the ball further.

Angle of swing

These effects are normally used in conjunction with the angle of swing of the club so as to bend the ball round trees and other hazards. The angle of swing determines in which direction the ball is hit, and so a combination of a swing one way and a spin in the opposite direction will produce curved flight paths, enabling you to skirt obstruction and approach greens from different angles.

Ball position

Another factor to take into consideration, as well as how the ball is hit, is where the ball is hit from. If the ball is in light rough, (slightly more overgrown than the fairway), then the contact between the club and the ball is interfered with by blades of grass, and the friction between the ball and the ground is more marked than usual. This produces a lessening of the backspin applied to the ball, and therefore the ball will go further.

The same effect is also seen on the fairway if the

Course 2
Hole 7



ground is wet. This shot, with less backspin, is known as a flyer. (To give a famous example: Greg Norman once played a 300 yard shot with a 5 iron from the rough due to this effect).

Normally, you should use a club 1 or 2 higher than usual when playing from light rough or from a wet fairway to produce the same distance as you would when playing from a dry fairway – a 7 iron instead of a 5 iron for example.

On the other hand, when the ball lands in heavier rough (or even in wet light rough), it tends to embed itself, making low-angle shots very difficult. In this situation, the only way out is to use a club with a very high loft angle (a pitch wedge or a sand wedge) to get under the ball and hit it back onto the fairway. This is known as a floater.

This shot, played with a wedge (usually a sand wedge) is also necessary when the ball lands in a bunker, as again the ball tends to embed itself, making it virtually impossible to hit it from underneath.



Wind

Wind of course also plays a part in messing up an otherwise perfect shot. Because of the variable nature of this phenomenon, there are no hard-and-fast rules on compensating for the wind. Obviously, if the wind is from behind you then your shot will usually be longer and vice versa if the wind is blowing towards you.

But the wind speed too determines how your ball will be affected. The solution to this problem is found only through experience; the more you play, the more able you will be to estimate how to play a shot so as to take advantage of the situation.

*Course 2
Hole 8*

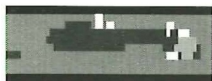


Hooking and slicing can be used to your advantage when playing in a crosswind, as the tendency for the ball to curve one way will cancel out the effect of the wind blowing in the opposite direction. Again, how much you should curve the shot is something that can only be learned through experience.

Height

The only other factor to mention is that of height. Driving from a tee which is above the fairway will result in a longer shot than driving from a low tee. Again, how much the height of the terrain will affect your shot is something that can only be estimated through experience and observation.

*Course 2
Hole 9*





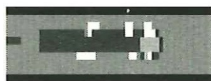
	Clubs	Average Distance	Loft Angle
Woods	No.1	250 yds.....	12°
	No.2	235 yds.....	14°
	No.3	220 yds.....	16°
	No.4	205 yds.....	20°
	No.5	190 yds.....	24°
Irons	No.1	195 yds.....	16°
	No.2	185 yds.....	19°
	No.3	175 yds.....	23°
	No.4	165 yds.....	27°
	No.5	155 yds.....	31°
	No.6	145 yds.....	35°
	No.7	135 yds.....	39°
	No.8	125 yds.....	43°
	No.9	115 yds.....	47°
	Pitching Wedge.....	105 yds.....	52°
	Sand Wedge	95 yds.....	58°
	Putter	50 ft.....	n/a

The given distance refers to full-power shots taken under ideal conditions on a sunny, windless day from a perfect level tee with no spin.



EXEMPT STATUS: 1989 tournament winner
FULL NAME: Gregory John Norman
HEIGHT: 6' 1"
WEIGHT: 185lbs
BIRTH DATE: Feb 10 1955
BIRTH PLACE: Queensland, Australia
RESIDENCE: Lost Tree Village, Florida; Plays out of Grand Cypress, Florida
FAMILY: Wife, Laura; Morgan-Leigh (10/5/82); Gregory (9/9/85)
SPECIAL INTERESTS: fishing, hunting, snooker
TURNED PROFESSIONAL: 1976
JOINED TOUR: 1983
CAREER EARNINGS: \$3,086,794
PLAY OFF RECORD: 1-3
TOUR VICTORIES: 1984 – Kemper Open, Canadian Open; 1986 – Panasonic-Las Vegas Invitational, Kemper Open; 1988 – MCI Heritage Classic; 1989 – The International, Greater Milwaukee Open
MONEY & POSITION: 1983 – \$71,411 (74th); 1984 – \$310,230 (9th); 1985 – \$165,458 (42nd); 1986 – \$853,298 (1st); 1987 – \$535,450 (7th); 1988 – \$514,854 (17th); 1989 – \$835,095 (4th)
BEST 1989 FINISHES: 1 – The International; 1 – Greater Milwaukee Open; T2 – USF&G Classic; T3 – The Masters; 4 – MONY Tournament of Champions; 4 – NEC World Series of Golf; T4 – THE PLAYERS Championship; T5 – K-Mart Greater Greensboro Open.
1989 SUMMARY: Tournaments entered – 17; in money – 10; top ten finishes – 8; stroke average – 69.40
BEST 1989 NABISCO STATS: 1 – par breakers (.224); 2 – scoring (69.40); 15 – driving distance (273.2); 17 – greens in regulation (.887)
1989 NABISCO INDIVIDUAL COMPETITION: 4 – \$47,000
1990 NABISCO TEAM CHARITY COMPETITION: Team Championship

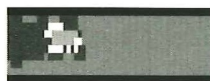
Course 2
Hole 11



Course 2
Hole 12



Course 2
Hole 13



Course 2
Hole 14



OTHER ACHIEVEMENTS: Winner of 58 tournaments around the world, such as 1986 British Open; 1979 and 1983 Hong Kong Open; 1980 French Open; 1980 and 1987 Australian Open; 1980 Scandinavian Open; 1980, 1983 and 1985 Suntory World Match Play; 1981, , 1983, 1984, 1987 and 1989 Australian Masters; 1981 and 1982 Dunlop Masters; 1983 Kapuala International; 1983 and 1985 Queensland Open; 1983 and 1986 New South Wales Open; 1983 Cannes Invitational; 1984 Victoria Open, Australia; 1989 Australian Tournament Players Championship; 1989 Chunichi Crowns, Japan; Leader, European Tour Order of Merit; 1986 Arnold Palmer Award recipient for leading money winner; Leo TOUR putting and par-breakers in 1986, and par-breakers in 1989.



NATIONAL TEAMS: Australian Nissan Cup (2), 1983 and 1986; Australian Kirin Cup, 1987; Australian Dunhill Cup (5) 1985, 1986, 1987, 1988, 1989; Australian Four Tours, 1989

Greg Norman may well be the most charismatic player in the game today; with his incredible skill he certainly does generate excitement. He has posted many victories worldwide and most of them have been impressive. Indeed, even when he doesn't win, Greg Norman makes the game exciting.

Last year he won two more on the PGA TOUR – The International and, two weeks later, the Greater Milwaukee Open. In all, he had eight top 10 finishes in just 17 starts. One that got away, however, was the British Open at Troon, but, true to his nature, he did make it exciting; he lost in a playoff to Mark Calcavecchia after shooting a brilliant round of 64 to gain the tie. He missed nearly two months of 1988 with an injured wrist. In the second round of the US Open, on the ninth hole, he strained it severely when hitting a ball off a tight lie and the club hit a boulder. He did win the MCI Heritage Classic that year but he also lost another pair of TOUR events in playoffs.

In 1986 he truly was incredible. He won twice on the TOUR, was second four times and 10 top 10 finishes in 19 US starts. Overseas, he won the British Open, European Open, Suntory World Match Play and then three in a row in his native Australia.

In all four of the more significant 1986 championships he was in the lead going into the final round. He led by one stroke going into the last day of the Masters Tournament, and finished tied for second. He led by one after three days at the US Open and finally tied for 12th place.

*Course 2
Hole 15*



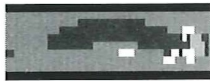
*Course 2
Hole 16*



*Course 2
Hole 17*



*Course 2
Hole 18*



Game Design Gremlin Graphics Software Ltd.

Programming

Lee Garnett, Clive Bramwell	IBM PC, Tandy
Paul Blythe	Atari ST, CBM, Amiga
Simon Blake	CBM 64/128

Graphics Linda Cregg, Berni

Audio Benn

Expertise Greg Norman,

Pros at Batchwood & Baxenden Golf courses,
'Golf School' by Alex Hay & Julian Worthington

Manual text Benn, Clive, Simon, James

Manual design/production Partners in Publishing

Copyright Notice

Copyright © 1989 Gremlin Graphics Software Ltd
All rights reserved

This manual and the information contained on the accompanying floppy disk are copyrighted by Gremlin Graphics Ltd. The owner of this product is entitled to use the product for his or her personal use only. No one may transfer, give or sell any part of either the manual or the information on the disk without the prior written permission of Gremlin Graphics Ltd. Any person or persons reproducing any part of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

33



Introduction

Il a toujours été difficile de simuler avec exactitude une partie de golf sur ordinateur car de nombreux facteurs entrent en jeu. En pratique, le vol d'une balle est affecté par une multitude de paramètres tels que la forme de la balle ou les conditions atmosphériques lors de la trajectoire de la balle.

Lors de la conception du jeu Ultimate Golf, nous avons pris la décision d'introduire le plus grand nombre possible de paramètres afin d'obtenir une simulation réaliste. Nous avons utilisé de véritables trous et parcours et créé avec exactitude des modèles en trois dimensions, comprenant hauteur et renseignements sur la végétation ; nous avons simulé des conditions climatiques globales pour les douze mois de l'année et demandé conseil auprès des professionnels de renom sur la façon de mettre au point un jeu de golf ainsi qu'une méthode d'enseignement. Aujourd'hui, au terme de huit ans de labeur, nous estimons que le produit qui est maintenant entre vos mains mérite réellement le nom d'Ultimate Golf.

Utilisation du manuel

Ultimate Golf peut se jouer à différents niveaux, du plus simple jeu arcade à une simulation réelle de toutes les conditions auxquelles tout joueur peut être confronté sur un véritable parcours de golf. C'est la

raison pour laquelle nous avons choisi de diviser ce manuel en trois parties : la première est un simple "survol" d'une partie à un joueur et vous permet d'utiliser ce jeu le plus rapidement possible, la deuxième est une description plus complète des caractéristiques du jeu et la troisième une explication détaillée et technique des aspects les plus pointus de ce programme. Si vous le désirez, vous pouvez passer outre la première partie puisque toutes les informations qu'elle contient sont également reprises dans la deuxième partie.

Si vous êtes impatient de vous trouver sur le parcours et de jouer votre première balle, nous vous conseillons de consulter en premier lieu la première partie. La deuxième partie vous permettra ensuite d'étudier les caractéristiques plus détaillées du jeu puis lorsque vous êtes fin prêt et confiant consultez la troisième partie pour peaufiner votre jeu.

PREMIERE PARTIE Rapide survol

Consultez les instructions de chargement spécifiques à votre ordinateur et à l'aide du guide-opérateur sur écran, choisissez le manchet, la souris ou le clavier. On vous demandera ensuite de sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer, après quoi les principales options du jeu s'afficheront sur l'écran. (Schémas 1 et 3)

Déplacez le pointeur sur le pictogramme PLAYER puis appuyez sur FIRE. Placez-vous sur NAME, appuyez sur FIRE puis tapez votre nom. Appuyez sur la touche RETURN puis actionnez FIRE sur ACCEPT. Le joueur numéro 1 est maintenant en place.

Déplacez le pointeur sur le pictogramme caddie et appuyez une fois pour annuler. Si vous annulez le caddie, vous serez en mesure de jouer plus rapidement.

Appuyez maintenant sur START GAME. L'écran de sélection des clubs doit s'afficher. Etant donné que vous n'êtes

*Course 1
Hole 1*



pas autorisé à porter plus de 14 clubs, vous devez en **éliminer 3**. Nous vous conseillons de choisir les pictogrammes Bois 2, 4 et 5. Vous devez maintenant vous trouver à hauteur du premier tee au départ du parcours.

Le menu INFO va maintenant s'afficher à nouveau. Il vous indique le club à utiliser, sa portée, la distance au trou et autres renseignements inhérents au trou.

Déplacez le pointeur sur PLAY et cliquez. Le golfeur Greg Norman apparaîtra alors sur l'écran prêt à mesurer l'impact de votre balle avec un compteur de puissance. La puissance varie de 0% de la puissance normale du club à 112.5% (attention : la surpuissance doit être utilisée avec prudence !). En maintenant une pression digitale sur le bouton ou la touche, le niveau de puissance s'accroît. Relâchez le bouton lorsque vous aurez atteint le niveau désiré pour jouer votre coup.

La barre va maintenant commencer à descendre du haut du compteur. Vous devez aligner votre coup avant qu'elle n'atteigne le bas.

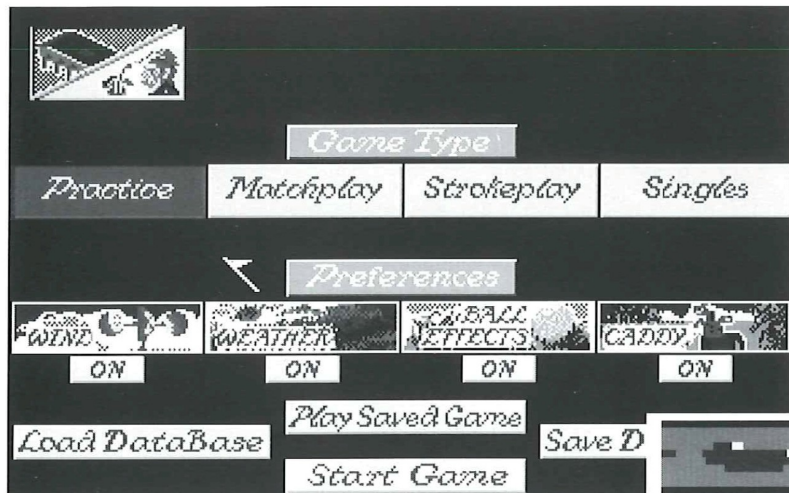


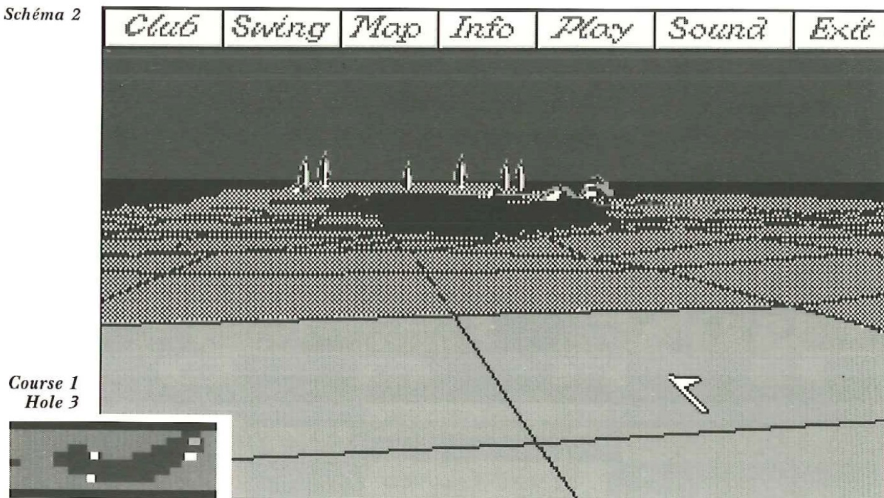
Schéma 1

Course 1
Hole 2

Pour ce faire, utilisez l'indicateur de direction placé au-dessous du compteur de puissance. L'indicateur de direction a deux aiguilles, l'une statique et pointant normalement droit devant, l'autre oscillant de gauche à droite. Afin de vous assurer que votre coup aille droit devant, appuyez sur FIRE au moment où les deux aiguilles se rejoignent. Si les deux lignes ne sont pas au même niveau lorsque vous frappez, votre coup obliquera à gauche ou à droite suivant le cas. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous atteigniez le green.

Les putts s'effectuent de la même façon que les drives mais il n'y a pas d'indicateur de direction. Si vous avez besoin de modifier la trajectoire de votre balle pour compenser la déclivité du green, vous devez annuler tous les menus afin de libérer l'écran puis appuyer sur FIRE lorsque le curseur se situe sur la zone de jeu. Une croix apparaîtra sur l'écran que vous pourrez déplacer pour choisir la direction de votre coup.

Schéma 2



Après avoir suivi les instructions de chargement spécifiques à votre ordinateur, chargez le jeu et suivez le guide-opérateur sur écran pour sélectionner le manchet, la souris ou le clavier.

On vous demande alors de choisir un parcours. Sur les disquettes de livrées avec le jeu, il y a deux parcours, Gremlin et RAC. Si vous désirez jouer sur l'un d'entre eux, appuyez sur 1 ou 2 sur le guide-opérateur. Si vous possédez d'autres disquettes de parcours, vous pouvez insérer l'une d'entre elles.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Ultimate Golf peut se jouer avec un maximum de 4 joueurs, chaque joueur pouvant être contrôlé par un joueur humain ou l'ordinateur, vous offrant ainsi la possibilité de regarder quatre joueurs de golf professionnels

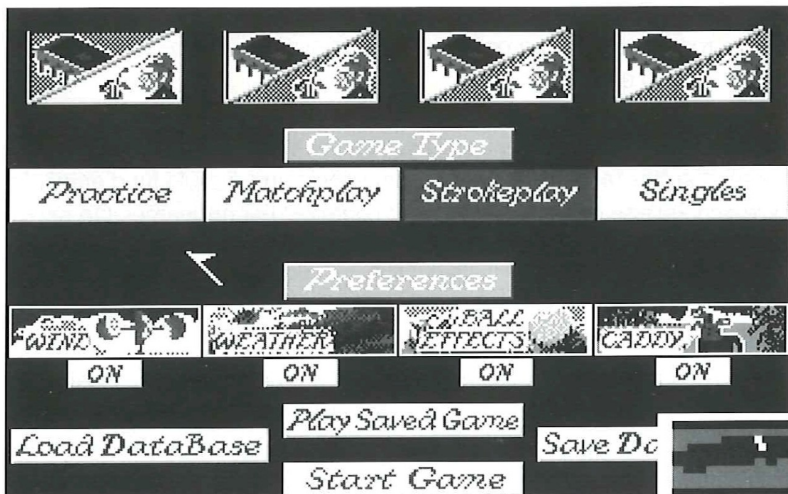


Schéma 3

Course 1
Hole 4

disputer une partie de n'importe quel type (à l'exception du practice).

Pour introduire un joueur, sélectionnez l'un des pictogrammes de joueurs. L'écran de contrôle des joueurs et de la base de données s'affichera alors.

Le pictogramme en haut à gauche de l'écran choisit de contrôler le joueur par ordinateur (pictogramme à puce) ou par un joueur humain (pictogramme à visage). Le nom du joueur (s'il en a un) est introduit en cliquant sur le pictogramme nom puis en tapant le nom (douze lettres maximum, espace inclus). Si vous ne donnez pas de nom aux joueurs, ils seront alors appelés tout au long du jeu Joueur 1, Joueur 2, etc.

Au départ le jeu est mis en place avec une base de données pré-établie de 10 joueurs avec une capacité maximale de 50 joueurs. Lorsqu'un nom est entré, une vérification s'opère automatiquement pour s'assurer que le nom ne figure pas déjà dans la base de données. Si l'on tape par exemple "Greg Norman", on obtiendra des informations sur le joueur (expérience, adresse, etc.). L'entrée d'un nom non répertorié vous permet de passer en revue la liste des joueurs à l'aide des pictogrammes Forwards (Avant) et Backwards (Arrière) sur l'écran de contrôle de la base de données.

L'expérience, la position des pieds au moment de frapper la balle, le grip (poignée du club), le swing (mouvement de torsion pour frapper la balle) et autres facteurs physiques sont nécessaires à seule fin d'établir le niveau d'adresse des joueurs qui sont contrôlés par ordinateur. On ne peut en aucun cas les comparer aux qualités physiques et techniques de vrais joueurs, leur seule fin étant ici de fournir un niveau de handicap (pour une explication complète des handicaps et la façon dont ils affectent le jeu, voir section "Handicaps, pars et index des coups").

Ces pictogrammes sont tous contrôlés par une barre coulissante ; en déplaçant le pointeur de gauche à droite en appuyant sur FIRE, le niveau du facteur s'accroît ou diminue. Puisque chaque facteur change, le niveau de handicap (mentionné en

Course 1
Hole 5



haut de l'écran) est également modifié. Si vous mettez en place un joueur humain, ajustez les barres jusqu'à ce qu'un handicap adéquat s'affiche (un handicap adéquat est d'environ 16). Vous avez naturellement la possibilité de mettre en place des joueurs contrôlés par ordinateur qui soient aussi performants ou médiocres que vous le souhaitez.

Lorsque toutes les modifications nécessaires ont été apportées, vous pouvez mettre en mémoire tous vos attributs personnels dans la base de données pour usage ultérieur en cliquant sur ADD TO CURRENT DATABASE. Lorsque vous faites défiler la base de données, vous pouvez effacer ce qui s'affiche sur l'écran avec la commande ERASE. En cliquant sur ACCEPT, les principales options réapparaissent automatiquement. Vous avez maintenant mis en place un joueur qui peut être utilisé dans tous les différents jeux.



VARIETE DE JEUX Practice

C'est un jeu uniquement à un joueur. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur votre jeu sans souci de compétition tout en contrôlant pleinement les paramètres du parcours. Vous pouvez vous déplacer sur tout le parcours, rejouer vos coups, changer de trous et éventuellement replacer les balles (si vous jugez cela *absolument nécessaire*). Après chaque coup votre score est enregistré sur la carte des scores et le score total du parcours est donné en fin de partie.

Strokeplay

Choisissez cette option si vous avez sélectionné deux joueurs ou plus. Tout comme pour le practice, le nombre de coups réussis pour chaque trou est enregistré sur la carte des scores et le score total du parcours est donné en fin de partie.

*Course 1
Hole 6*



A l'instar de Strokeplay, c'est une méthode de comptabilisation des scores à deux ou quatre joueurs seulement. Toutefois, il ne s'agit plus d'établir un score en fonction du nombre de coups joués sur le parcours mais de prendre en compte les coups réussis (ou manqués) dans chaque trou - la carte des scores n'affiche que le résultat final de chaque trou en donnant le total de trous gagnés ou perdus en fin de partie (voir section "Handicaps, pars et index" pour explication des différentes stratégies de Strokeplay et Matchplay).

Singles, Fourball, Foursome & Greensome

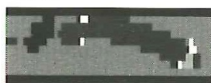
Au départ, le quatrième jeu de type pictogramme se joue individuellement (Singles). En cliquant on peut passer à un autre jeu - tous étant des jeux d'équipe à quatre joueurs seulement. Ces jeux d'équipe se jouent avec les Joueurs 1 et 2 contre les Joueurs 3 et 4 et ont pour méthode de score celles de MATCHPLAY ou STROKEPLAY.

Dans une partie **Fourball**, chaque joueur dispose d'une balle conformément à la norme et seul le meilleur score de chaque équipe est inscrit sur la carte des scores pour chaque trou.

Une partie **Foursome** est jouée avec deux balles seulement, les joueurs de chaque équipe jouant en alternance. Les Joueurs 1 et 3 commencent.

Une partie **Greensome** se joue de la même façon qu'une partie Foursome mais tous les joueurs jouent leur première balle et seul le meilleur de chaque équipe est sélectionné pour finir le trou.

Course 1
Hole 7



N.B. Les options permettant de changer de position, de rejouer les coups, etc. ne sont autorisées que dans le practice.

Au départ les préférences de chaque jeu sont sur ON. Pour les faire basculer de ON à OFF, appuyez sur le pictogramme qui convient.

Wind (vent)

Permet de décider si votre balle sera affectée par le vent. Evidemment, un vent fort dans votre direction diminuera la longueur de votre coup tandis qu'un vent doux soufflant dans votre dos augmentera légèrement la trajectoire de votre balle.

***Weather (conditions climatiques)***

La longueur de la trajectoire de la balle varie également suivant les conditions climatiques : si le green est mouillé ou non, etc. Consultez la section "Où, quelle distance et pourquoi" pour de plus amples détails sur la trajectoire de la balle et l'influence des conditions climatiques.

Ball effects (effets de balle)

Cette option permet ou annule les effets produits quand vous brossez la balle. Si annulés, BACK et SIDE Spin (effets arrières et latéraux) ne pourront pas être ajustés dans le menu SWING.

*Course 1
Hole 8*



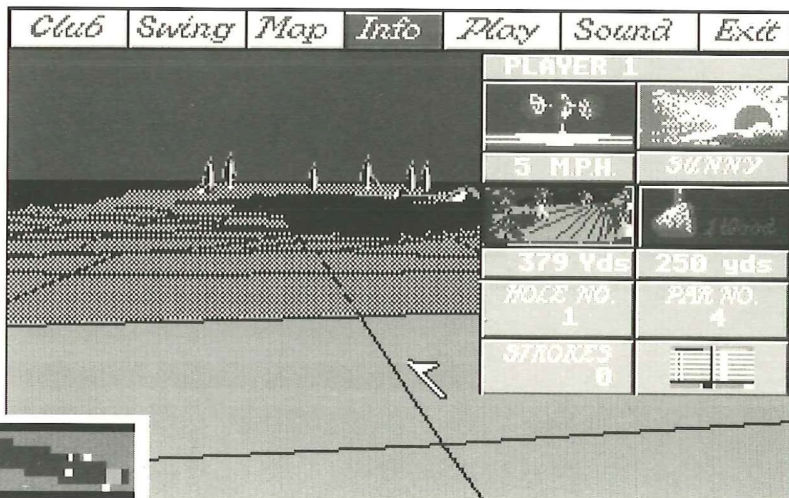
Lorsque le caddie est en place, il vous recommandera le club à utiliser pour chaque coup et sélectionnera également IN, OUT, HOOK et SLICE. Cela vous permettra de frapper votre balle dans les meilleures conditions en contournant les arbres, palliant au vent, etc.

Maintenant que le joueur est mis en place, que vous avez sélectionné votre jeu et vos préférences, vous êtes alors fin prêt et pouvez appuyer sur START GAME ou PLAY SAVED GAME.

COMMENT JOUER

Après avoir appuyé sur START GAME, on vous demandera d'annuler (DE-SELECT) trois des clubs qui sont à votre disposition. Vous avez le choix entre 17 clubs mais vous devez n'en porter que 14 le long du parcours. Nous vous conseillons d'annuler les Bois 2, 4 et 5. Appuyez sur les pictogrammes de club que vous souhaitez annuler.

Figure 4



Vous trouverez en haut de l'écran une barre de menu. Pour accéder à l'une de ces options, déplacez le pointeur sur le pictogramme de votre choix et cliquez. Au départ de chaque joueur, une fenêtre s'affiche automatiquement (Schéma 4). C'est le menu info.



Menu info (Schéma 4)

Il affiche toutes les informations inhérentes au trou et à l'environnement à l'exception de la direction du vent qui elle est affichée sur le menu SWING. Si vous n'avez pas choisi de modifier les options vent et conditions météorologiques, la vitesse du vent sera 0 MPH et le temps sera toujours ensoleillé.

La distance au trou s'affiche ainsi que le club choisi et la distance maximale que la balle parcourra dans des conditions idéales si on utilise ce club. Sont également indiqués le numéro du trou, le par du trou (nombre "idéal" de coups déterminés), le nombre de coups déjà frappés ainsi que le pictogramme de la carte des scores qui s'affiche lorsque vous cliquez.

Si vous êtes en mode practice, plusieurs autres options sont également à votre disposition :

- RESTART HOLE (rejouer le trou) vous ramènera au tee du trou visé.
- REPLAY SHOT (rejouer le coup) vous permet de rejouer votre dernier coup.
- CHANGE HOLE (changer de trou) affiche une carte de tout le parcours vous permettant de cliquer sur le trou dans lequel vous souhaitez jouer.
- MOVE (déplacer) fonctionne de la même façon que la section WALK sur le menu MAP mais au lieu de vous permettre de voir à quoi ressemblent les autres parties du trou, il déplace également la balle.

Lorsque vous avez évalué la distance au trou, déplacez-vous sur le pictogramme CLUBS et cliquez.

*Course 1
Hole 10*



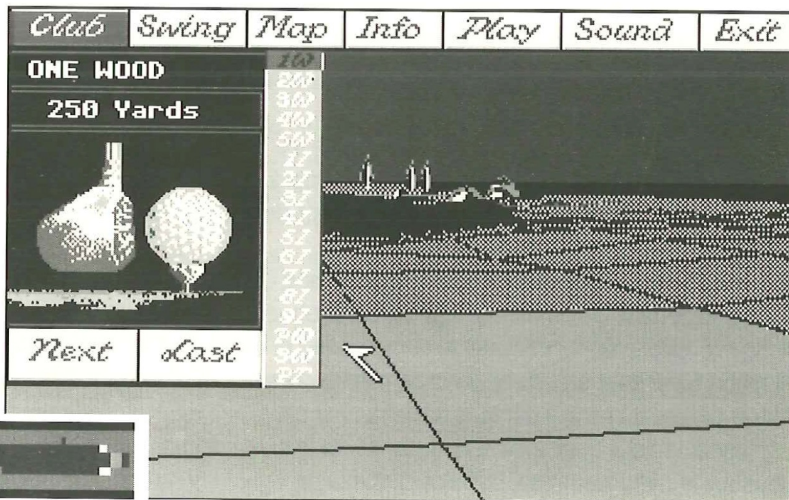
La liste des 17 clubs apparaît à droite de la fenêtre. L'image du club choisi s'affiche dans la partie principale. Au-dessous est indiquée la distance idéale que devra parcourir la balle une fois frappée par ce club. Vous ne disposez toutefois que de 14 clubs.

Le type de club, le terrain sur lequel la balle repose ainsi que les conditions de l'herbe (humide, mouillée ou sèche) sont affichés. Pour comprendre comment le terrain et les conditions météorologiques peuvent influencer sur le jeu de la balle, il convient de consulter la section "Où, quelle distance, pourquoi".

Pour changer de clubs, appuyez sur l'un des clubs affichés ou sur l'un des pictogrammes NEXT/LAST (suivants/précédents) pour augmenter ou diminuer le nombre de clubs. La liste des distances moyennes et des points importants figure dans la section "Clubs".

Pour voir maintenant à quoi ressemble le trou, cliquez sur MAP.

Schéma 5



Course 1
Hole 11

Cette carte vous fournit une vue générale du trou avec description du parcours (arbres, sable, etc.) et informations sur le trou. Cette option vous permet également de vous "déplacer" sur le parcours et de modifier votre angle de vue avant de frapper la balle.

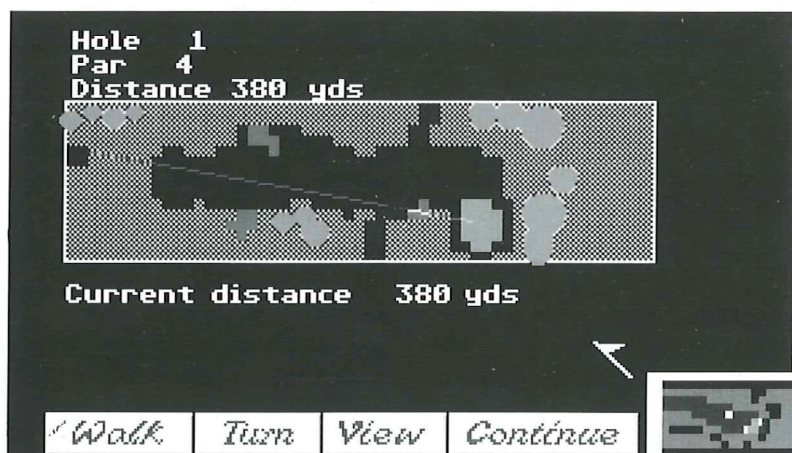
Pour examiner d'autres parties du parcours appuyez sur le pictogramme WALK. En maintenant pression sur FIRE, déplacez le pointeur n'importe où sur la carte et lorsqu'il est sur l'endroit choisi, appuyez à nouveau. En cliquant sur VIEW, vous pourrez alors examiner le parcours sous cet angle, en regardant dans la direction du trou.

Pour regarder dans une autre direction, cliquez et maintenez sur TURN. Lorsqu'ensuite vous déplacez le pointeur sur la carte, une ligne doit se tracer entre votre position "de marche" et le pointeur. Lorsque vous relâchez le bouton et la commande VIEW, vous pourrez observer le parcours dans la direction choisie.

Si vous utilisez l'option TURN sans WALK, la vue du parcours aura changé de direction lorsque vous sortirez de la carte. Cet aspect peut être utilisé pour des ajustements plus précis de la direction de l'aiguille



Schéma 6

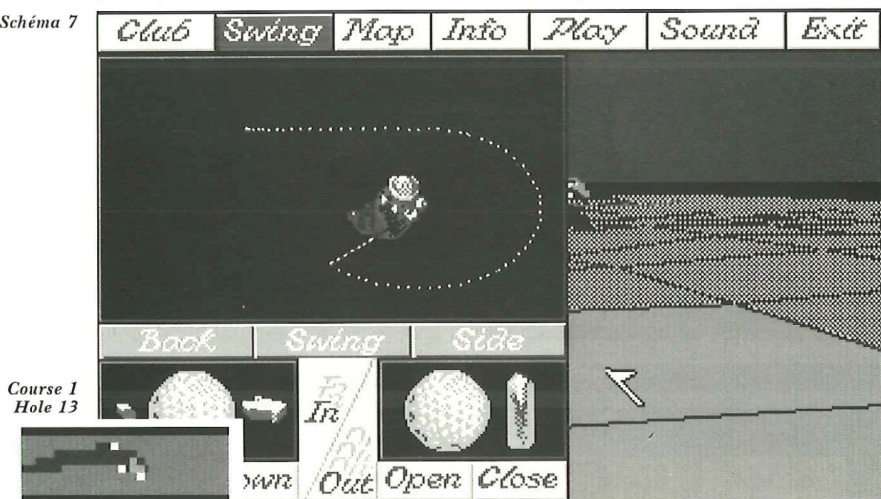


lors du putting ou pour contourner les pattes d'un chien, arbres ou autres obstacles. Cliquez et maintenez sur TURN comme précédemment puis déplacez le curseur pour contourner les obstacles. Pour sortir de la carte, cliquez sur CONTINUE puis déplacez-vous vers...

Swing (Schéma 7)

Les effets de la balle ainsi que l'arc swing du club ont une incidence sur la trajectoire de vol de la balle. Ce menu vous permet de modifier ces facteurs afin d'obtenir différents effets. En modifiant l'un des trois paramètres (effet arrière, effet latéral et arc de swing) à l'aide des pictogrammes, le diagramme en haut de la fenêtre changera et vous indiquera la nouvelle trajectoire de vol. Une explication complète des mécanismes de trajectoire de vol de la balle est fournie dans la section "Où, quelle distance, pourquoi". La compréhension s'acquiert principalement avec l'expérience.

Schéma 7



Ce menu vous indique également la direction du vent et vous aide à choisir la direction dans laquelle vous voulez envoyer la balle afin de contrer l'effet du vent. La flèche du vent vous est indiquée par rapport au joueur de golf sur le menu SWING et la direction du vent est celle qui est indiquée par l'extrémité de la flèche.

Lorsque vous avez modifié la trajectoire de la balle et choisi de jouer avec ou sans SOUND (son), vous êtes prêt à choisir...



Jeu (Schéma 8)

Une barre de puissance s'affiche le long d'une séquence d'animation digitale de Greg Norman prête à se mouvoir. Cette barre varie d'une puissance de 0% en bas à 112.5% en haut. L'excès de puissance, parfois nécessaire, est généralement à éviter car il tend à amplifier les erreurs de direction.

Pour frapper la balle, maintenez la pression sur le bouton et le

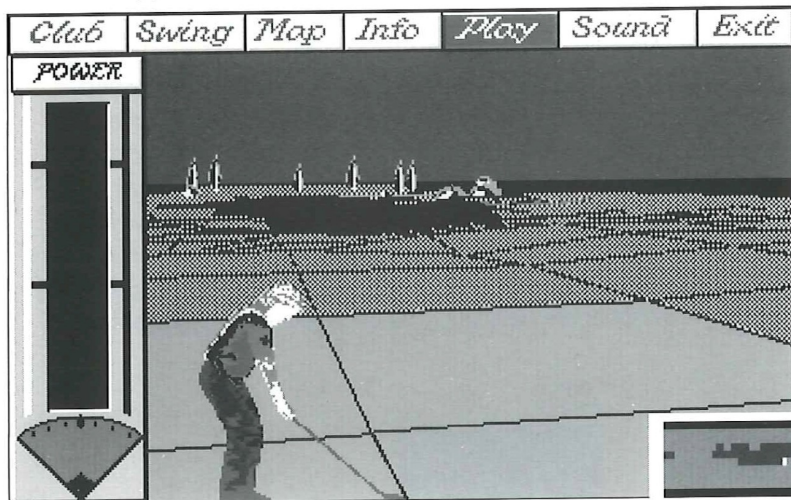


Schéma 8

Course 1
Hole 14

niveau de puissance s'élèvera du bas. Relâchez le bouton lorsque vous atteignez le niveau de puissance désiré et la barre amorcera sa chute vers le bas. Le temps nécessaire à la barre pour atteindre le bas est le temps dont vous disposez pour aligner votre coup. Vous devez jouer votre coup avant que la barre n'atteigne 0%.

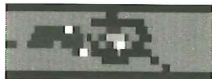
Un indicateur de direction doté d'une ligne oscillante et d'une ligne statique se situe au-dessous de la barre de puissance. Pour aligner votre coup, tirez ou cliquez lorsque les deux lignes se rejoignent. Si les deux lignes se rejoignent avant que vous ayez cliqué, ne vous inquiétez pas. Vous disposez d'au moins deux essais avant que la barre n'atteigne le bas. Si vous les manquez, la balle obliquera dans la direction des essais manqués (elle sera "hookée" ou "slicée").

Votre balle sera maintenant envoyée en volant dans la direction du trou. Votre nouvelle position s'affichera alors. Allez dans INFO, CLUBS puis MAP et SWING si nécessaire et frappez votre prochaine balle.

Une fois sur le green, les coups se jouent exactement de la même façon mais l'indicateur de direction n'est pas présent sur la barre de puissance. A la place, annulez tous les menus et appuyez sur FIRE à n'importe quel endroit sur la zone de jeu. Un curseur de direction apparaîtra pour modifier la direction du putt. Déplacez le curseur de gauche à droite pour aligner votre coup et appuyez sur PLAY pour sélectionner votre niveau de puissance comme précédemment.

A la fin des 18 trous, votre carte des scores pour l'ensemble du parcours s'affichera en indiquant le nombre des coups au-dessous ou au-dessus du par que vous avez joué sur le parcours. S'il y a plus d'un joueur, vous obtiendrez le score du second joueur en appuyant sur la

*Course 1
Hole 15*



*Course 1
Hole 16*



barre d'espacement. Pour obtenir les cartes de scores des autres joueurs ou pour revenir sur la vôtre, continuez d'appuyer sur la barre d'espacement. Actionnez FIRE pour revenir à l'écran des options du jeu, si vous souhaitez jouer une autre partie de Ultimate Golf.



Exit (Sortie)

A n'importe quel moment du jeu vous avez la possibilité de recommencer la partie, sauvegarder votre position présente, abandonner le jeu ou tout simplement continuer en appuyant sur EXIT. Suivez le guide-opérateur sur l'écran pour sauver le jeu mais souvenez-vous de ne pas le sauver sur la disquette de jeu elle-même.

Greensomes

Lorsque vous utilisez Greensome, il existe une différence majeure par rapport au jeu normal puisque après que chaque équipe a joué sa première balle et que l'un des quatre joueurs a joué son coup, une décision doit être prise quant à la balle à utiliser pour continuer le trou. Pour chaque équipe, la carte du trou est affichée en indiquant la position des deux balles et une boîte à décision apparaît pour chaque balle vous indiquant leurs distances respectives au trou. Les balles seront affichées sur l'écran en étant assorties d'un numéro. Des statistiques sur chaque balle seront imprimées au bas de la carte. Cliquez sur le nom du joueur pour effectuer une sélection.

*Course 1
Hole 17*



*Course 1
Hole 18*



Maintenant que vous avez acquis les mécanismes du jeu Ultimate Golf, nous pensons qu'il est important que vous gardiez présent à l'esprit un certain nombre d'éléments, qu'il s'agisse de jouer au golf par ordinateur ou sur un parcours de golf.

Play (Jeu)

Lorsque vous jouez votre première balle, votre objectif est d'atteindre le green sans trop de difficultés. Comme le précise Greg Norman "A mon avis, le coup le plus important au golf est le drive. Frappez-le bien et vous atteindrez le trou, l'emportant sur votre adversaire. Frappez-le faiblement et vous aurez du mal à atteindre le green."

Souvenez-vous que la plupart des créateurs de parcours disposent les pièges et les écueils devant le green afin de déjouer le joueur prudent. Si vous drivez pour atteindre le green, essayez de surfrapper plutôt que de sous-frapper la balle, vous éviterez ainsi plus facilement les pièges.

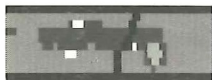
Quand vous vous trouvez devant un bunker, vous devez utiliser une crosse à loft élevé sinon votre balle ira nulle part. Il est généralement préférable de choisir un sand wedge même si dans certains cas - notamment quand vous voulez faire rouler la balle loin sur le green - on peut utiliser un fer haut tel le 8 ou le 9. Souvenez-vous que les coups à partir du bunker requièrent plus de puissance.

La balle peut en cas de vent être déviée de sa trajectoire. L'art de compenser ces effets s'acquiert uniquement par l'expérience mais les règles de base qui suivent s'appliquent toujours.

Face au vent, vous devrez augmenter la puissance de votre coup et inversement lorsque vous tournez le dos au le vent.

En cas de vents latéraux, il convient alors de frapper la balle plus d'un côté que d'un autre ou d'incurver la balle. A titre d'exemple, si le vent souffle de gauche à droite,

Course 2
Hole 1



vous devrez jouer votre coup en l'orientant davantage sur la gauche ou en puttant beaucoup d'effets latéraux sur la balle afin de hooker votre coup pour l'orienter sur la gauche. Vous obtiendrez alors un coup direct. Voir section "Où, quelle distance et pourquoi" pour de plus amples détails sur les trajectoires de balle.



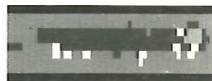
En règle générale vous ne devez pas imprimer trop de force sur le club. Si vous devez utiliser 100% ou plus de la puissance du club pour atteindre une distance donnée, c'est que vous n'utilisez pas le bon club. Vous devez dans ce cas en choisir un plus long.

Ce conseil peut vous paraître évident mais les joueurs ont souvent tendance à choisir le club dont la distance maximale correspond à la distance au trou. Tout en tenant compte des conseils précédents pour atteindre le green, utilisez un club plus long pour mieux contrôler votre coup plutôt que de prendre le risque d'imprimer trop de puissance sur votre coup ou de le frapper avec une puissance quasi maximale qui enverra votre balle n'importe où.

Si la distance est plus grande, il est toujours possible de hooker votre coup. Pour des raisons expliquées ultérieurement dans le manuel un coup hooké va plus loin qu'un coup direct. Assurez-vous cependant que vous compensez la courbe avec votre swing, vous vous trouveriez sinon dans une situation plus délicate que si vous aviez joué un coup direct court.

Vous pouvez hooker et slicer la balle pour "minimiser vos pertes" quand vous jouez sur le green. Si vous manquez un coup droit, la balle peut atterrir n'importe où alors que si vous manquez un coup délibérément incurvé, la balle, bien que mal placée, gardera toujours la direction du trou, la marge d'erreur se trouvant ainsi réduite.

*Course 2
Hole 2*



Si vous jouez avec des adversaires, plusieurs stratégies seront nécessaires suivant le type de jeu choisi. Dans les parties Strokeplay, puisque chaque coup compte, vous devriez adopter un jeu simple mais qui soit le plus efficace possible. Si votre balle se trouve par exemple sur un terrain très inégal, assez loin du trou, il est préférable d'opter pour un simple coup sur le fairway afin d'atteindre facilement le green plutôt que de viser directement le green sachant qu'un mauvais coup peut vous coûter deux ou trois autres tentatives.

Dans les parties Matchplay, un trou perdu est un trou perdu quel que soit le nombre de coups ; même s'il vous faut cent coups pour atteindre le green vous n'aurez perdu qu'un point. Si une seule tentative suffit pour atteindre le trou, alors allez-y ! Vous n'avez rien à perdre et ce coup vous permettra peut-être de l'emporter sous le nez de votre adversaire.

Il vous faudra bien sûr faire preuve de perspicacité dans de telles situations et essayer de déjouer les pièges évidents tout au long du parcours. De façon générale, vous obtiendrez un meilleur résultat si vous vous y reprenez à deux fois pour contourner un obstacle plutôt que de risquer un coup hasardeux.

PARTIE 3 Développement

HANDICAPS, PARS ET INDEX DES COUPS

Le système de handicap est une méthode qui prend en compte l'adresse et l'expérience de différents joueurs de golf afin de rendre la compétition loyale. Un débutant avec un grand handicap aura le droit à des coups

Course 2
Hole 3



supplémentaires sur le parcours de golf afin qu'il puisse rivaliser avec un joueur confirmé doté d'un petit handicap.

Les handicaps ont une échelle de 28 à 0 ("scratch"). A

chacune des compétitions auxquelles il participe, son handicap sera établi en fonction de son score sur le parcours.

Si le score est inférieur au score "autorisé" suivant le niveau de son handicap, alors ce dernier sera réduit. En revanche, si le score est supérieur au score autorisé, le handicap sera augmenté.

C'est alors que l'index des coups (STROKE INDEX) du jeu Ultimate Golf intervient. Sur la carte des scores près du par de chaque trou vous trouverez l'index des coups (S.I.) pour le trou. C'est le niveau de handicap pour lequel, si votre handicap est supérieur ou égal à ce dernier, on vous accorde un coup supplémentaire non comptabilisé pour le trou. Ainsi, si votre handicap est de 17 et votre index des coups de 16, le score affiché pour ce trou sera-t-il diminué de 1.

Les PARS correspondent au score moyen de chaque trou. Un par se calcule en effet à partir de la distance au trou. Deux coups sont accordés pour le putt et lorsqu'on les ajoute au nombre de coups requis pour atteindre le green, le résultat sera le par du trou. Si la distance du tee au trou est (globalement) inférieure à 210 yards, alors on autorise un coup pour atteindre le green et le trou obtient un par de 3. Les trous entre 210 et 400 yards sont généralement d'un par de 4 alors qu'au-delà de 400 yards, ils sont habituellement d'un par de 5, vous accordant trois coups pour atteindre le green à partir du tee. Il existe également des trous dont le par est de 6 mais ceux-ci sont très rares.



Calcul des handicaps

Si vous désirez calculer avec précision votre handicap Ultimate Golf vous devez conserver tous vos scores. Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devriez vous attribuer un handicap de 28 et chaque fois que vous terminez le parcours, le nombre de coups au-dessus ou au-dessous du par (votre score NET sur

*Course 2
Hole 4*



la carte des scores ayant pris en compte l'index des coups, S.I.) vous aide à ajuster à la hausse ou à la baisse votre niveau de handicap.

Il existe quatre catégories de handicaps. A chaque handicap correspondent les ajustements énoncés ci-dessous:

HANDICAP 0 - 5	Catégorie 1	= 0.1 coups
HANDICAP 6 - 12	Catégorie 2	= 0.2 coups
HANDICAP 13 - 20	Catégorie 3	= 0.3 coups
HANDICAP 21 - 28	Catégorie 4	= 0.4 coups

Si vous vous situez dans la catégorie 3, chaque coup au-dessus ou au-dessous du par est multiplié par 0.3 en fin de parcours pour vous donner l'ajustement qui correspond à votre handicap. De même, si votre handicap est de 4, chaque coup au-dessus et au-dessous du par ajuste votre handicap de 0.1 à la hausse ou à la baisse suivant le cas.

Bien que les points décimaux soient pris en compte lors d'ajustements ultérieurs, vous mentionnez normalement votre handicap en indiquant le nombre entier qui s'y rapproche le plus. Ainsi un handicap de 15.5 est-il considéré de 15 alors que 15.6 est un handicap de 16. Réciproquement, un handicap de 12 correspond à n'importe quel handicap compris entre 11.6 et 12.5.

Après quelques parties, votre handicap se stabilisera. En effet, plus vous descendez, plus il est difficile de diminuer votre handicap.

Handicaps à plusieurs joueurs

Course 2
Hole 5



Le système des handicaps est légèrement différent lorsque vous jouez en compétition. Dans un jeu simple (singles) suivant la méthode de score de Strokeplay, l'attribution du handicap de chaque joueur s'effectue comme énoncée

précédemment y compris l'attribution de coups supplémentaires si votre handicap est égal ou supérieur au niveau de l'index des coups (S.I.). En revanche, si l'on applique la méthode de score de Matchplay, le handicap de chaque joueur est fixé à 75% de la différence entre leur handicap et celui du joueur professionnel dont le handicap est de 0. Ainsi, si quatre joueurs avec des handicaps 3, 7 12 et 11 décident de jouer une partie Fourball, considérera-t-on leur handicap de 0, 3, 6 et 6 pendant toute la durée du jeu. Les jeux d'équipe ont également des systèmes de handicaps différents qui sont énoncés ci-dessous.

GREENSOME

Matchplay 75% de la différence entre le total des handicaps de chaque équipe sont accordés à l'équipe qui cumule le plus de handicaps, l'autre équipe étant à 0.

Strokeplay Chaque équipe a un handicap de 40% du handicap maximum de cette équipe et 60% du handicap le plus bas.

FOURSOME

Matchplay 37,5% de la différence entre le total combiné pour chaque équipe sont accordés à l'équipe cumulant le plus de handicaps, l'autre équipe étant à 0.

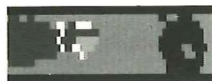
Strokeplay Chaque équipe a un handicap moyen, à savoir 50% (joueur 1 + joueur 2).

FOURBALL

Matchplay Comme il s'agit de jeux individuels (singles), on attribue à chaque joueur 75% de la différence entre son score et celui du joueur ayant le moins d'handicaps correspondant au handicap 0.

Strokeplay Comme dans les jeux individuels (singles), on attribue à chaque joueur son handicap.

Course 2
Hole 6



La distance parcourue par la balle et sa direction dépendent d'un certain nombre de facteurs. Le premier et le plus évident est le club utilisé pour frapper la balle.

Angle de loft

Différents clubs et poids ont un angle de loft différent : l'angle que forme la tête du club avec le cou. Cela signifie que selon le club utilisé l'angle de frappe sera différent. Plus l'angle de la balle par rapport au terrain est raide, plus le ratio de vitesse verticale et horizontale est élevé. En d'autres termes, plus la balle est frappée haut, moins la distance qu'elle parcourt est importante. C'est la raison pour laquelle même si le pictogramme 1 est du même poids que le pictogramme 9, il projettera la balle plus loin à vitesse identique.

L'effet donné à la balle a également un impact important sur sa trajectoire. Il existe globalement deux types d'effets - effet arrière et effet latéral.

Effets

Compte tenu des coefficients de pénétration auxquels la balle est soumise dans l'air, plus il y a d'effets arrières plus la distance est courte car la balle reste moins longtemps dans l'air et son vol est ainsi réduit. En outre, lorsque la balle atterrit elle se stabilise car en tournoyant dans la direction opposée à la direction du parcours le coup empêche la balle de rouler. Le plus souvent, c'est une bonne chose pour le joueur car cela

Course 2
Hole 7



signifie qu'il peut orienter ses coups sur une zone déterminée au lieu de voir rouler la balle trop loin - ce sur quoi il a peu de contrôle.

Il existe évidemment deux types d'effets latéraux : gauche et droit (dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire). Donner de l'effet à la balle permet de modifier l'angle du coup afin de frapper la balle d'un côté plus que de l'autre. Cela modifie également l'angle de loft de la balle ainsi que la distance de sa trajectoire.

Une balle qui tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre aura tendance à obliquer sur la droite ou à slicer alors qu'une balle tournant dans le sens des aiguilles d'une montre obliquera sur la gauche ou aura tendance à hooker. En slicant la balle, on l'envoie plus haut dans l'air en réduisant ainsi sa distance alors que si l'on hooke elle formera un angle de loft moins accentué et elle ira plus loin.



Angle de swing

Ces effets sont normalement utilisés conjointement avec un angle de swing du club afin de faire tourner la balle autour des arbres et autres obstacles. L'angle de swing détermine la direction de frappe de la balle et ainsi, si l'on combine un swing dans un sens et un effet de balle dans la direction opposée, obtiendra-t-on une trajectoire de vol incurvée qui permettra d'éviter les obstacles et de se rapprocher du green quel que soit l'angle.

Position de la balle

L'endroit d'où la balle est frappée ainsi que la façon dont vous la frappez sont d'autres facteurs à prendre en compte. Si la balle est sur un terrain inégal (légèrement plus recouvert d'herbe que le fairway), le contact entre le club et la balle est alors affecté par les brins d'herbe et la friction entre la balle et le terrain s'amplifie davantage. Cela atténue l'effet arrière de la balle et ainsi la balle ira-t-elle plus loin.

Course 2
Hole 8



Le même effet s'observe sur le fairway si le terrain est mouillé. Ce coup réalisé avec moins d'effet arrière est connu sous le nom de *flier* (pour vous citer un exemple célèbre, Greg Norman frappa un jour un coup de 300 yards en utilisant un fer 5, un terrain inégal permettant cet effet). Vous devriez normalement utiliser un club 1 ou 2 plus long que d'habitude lorsque vous jouez sur un terrain légèrement inégal ou un fairway mouillé pour parcourir la même distance que celle que vous parcoureriez sur un fairway sec - un fer 7 à la place d'un fer 5 par exemple.

Par ailleurs, lorsque la balle atterrit sur un terrain beaucoup plus inégal (ou même sur un terrain légèrement inégal mais mouillé) elle a tendance à s'enfoncer et à rendre ainsi les coups à angle bas difficiles. Dans ce cas la seule façon de s'en sortir est d'utiliser un club à angle de loft élevé (*pitch wedge* et *sand wedge*) pour aller sous la balle et la frapper pour la ramener sur le fairway. Cela s'appelle un *flotteur*.

Ce coup joué avec un *wedge* (généralement *sand wedge*) est également nécessaire lorsque la balle atterrit dans le *bunker* puisque là encore elle a tendance à s'enfoncer et à rendre pratiquement impossible les frappes de balle par en-dessous.

Vent

Le vent joue également un rôle dans la perturbation d'un coup parfait. Compte tenu du caractère variable de ce phénomène, il n'existe évidemment pas de règles strictes pour compenser les effets du vent. Si le vent est dans votre dos votre coup sera normalement plus long et inversement si le vent souffle devant vous. Cependant la vitesse du vent détermine également l'incidence sur la balle. Seule l'expérience vous

Course 2
Hole 9



permettra de trouver une solution au problème. Plus vous jouerez et plus vous saurez maîtriser vos coups suivant les situations.

Vous pouvez avoir recours aux techniques de hook et slice pour déjouer les vents latéraux car la balle en se courbant dans un sens annulera l'effet du vent soufflant dans la direction opposée. Là encore, la maîtrise de la courbe du coup est une question d'expérience.



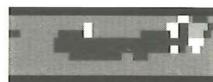
Hauteur

Le seul autre facteur à mentionner est la hauteur. En drivant à partir d'un tee qui se situe au-dessus du fairway on pourra obtenir un coup plus long qu'en drivant à partir d'un tee plus bas. De nouveau l'incidence de la hauteur du terrain sur votre coup relève de l'expérience et de l'observation.

	Clubs	Distance moyenne	Angle de loft
Bois	No.1.....	250 yds.....	12°
	No.2.....	235 yds.....	14°
	No.3.....	220 yds.....	16°
	No.4.....	205 yds.....	20°
	No.5.....	190 yds.....	24°
Fers	No.1.....	195 yds.....	16°
	No.2.....	185 yds.....	19°
	No.3.....	175 yds.....	23°
	No.4.....	165 yds.....	27°
	No.5.....	155 yds.....	31°
	No.6.....	145 yds.....	35°
	No.7.....	135 yds.....	39°
	No.8.....	125 yds.....	43°
	No.9.....	115 yds.....	47°
	Pitching Wedge.....	105 yds.....	52°
	Sand Wedge.....	95 yds.....	58°
	Putter.....	50 ft.....	n/a

Course 2

La distance donnée suppose des coups de pleine puissance dans des conditions idéales d'ensoleillement sans aucun vent à partir d'un tee parfait sans effet latéral.



Vainqueur du tournoi de 1989

NOM: Gregory John Norman

TAILLE: 6' 1" **POIDS :** 185 lbs

DATE DE NAISSANCE: 10 février 1955

LIEU DE NAISSANCE: Queensland, Australie

LIEU DE RESIDENCE: Lost Tree Village, Floride;
membre de Grand Cypress, Floride

SITUATION DE FAMILLE: Marié - Laura (épouse)

Enfants: Morgan-Leigh (10-05-82); Gregory (09-09-85)

DEVINT PROFESSIONNEL: 1976

PREMIERE PARTICIPATION

DANS LE CIRCUIT: 1983

GAINS TOTAUX: \$ 3 086 794

RECORD PLAY OFF: 1 - 3

VICTOIRES DE GRANDS PRIX: 1984 - Open de Kemper, Open du Canada;
1986 - tournoi sur invitation Panasonic-Las Vegas, Open de Kemper ;
1988 - MCI Heritage; 1989 - Les Internationaux, Open de Greater Milwaukee.

GAINS ET CLASSEMENT: 1983 - \$71 411 (74ème);
1984 - \$310 230 (9ème); 1985 - \$ 165 458 (42ème); 1986 - \$ 853 298 (1er);
1987 - \$ 535 450 (7ème); 1988 - \$515 854 (17ème); 1989 - \$835 095 (4ème).

MEILLEURS RESULTATS 89: 1 - Les Internationaux; 1 - Open de Greater Milwaukee; T2 - USF & G Classic; T3 - les Masters; 4 - Tournoi MONY des champions; 4 - NEC World Series of Golf; T4 - Championnat THE PLAYERS; T5 - Open K-Mart Greater Greensboro.

RESUME 1989: Participation à 17 tournois;
classement par gains - 10; huit fois parmi les dix premiers; moyenne de coups - 69.40.

MEILLEUR 1989 NABISCO STATS: 1 - par breakers (.224); 2 - score (69.40);
15 - distance de drive (273.2); 17 - greens réglementaires (.887).

1989 COMPETITION INDIVIDUELLE NABISCO:
4 - \$47 000

1990 COMPETITION PAR EQUIPE (NABISCO TEAM CHARITY COMPETITION):
Championnat d'équipe

Course 2
Hole 11



Course 2
Hole 12



Course 2
Hole 13



Course 2
Hole 14



AUTRES PERFORMANCES: Vainqueur de 58 tournois mondiaux comme l'Open de Grande-Bretagne de 1986; l'Open de Hong Kong de 1979 et 1983; l'Open de France de 1983; l'Open d'Australie de 1980 et 1987; l'Open de Scandinavie de 1980; Suntory World Match Play de 1980, 83 et 85; Master australien de 1981, 83, 84, 87 et 89; Master Dunlop de 81 et 82; les Internationaux de Kapualala de 83; l'Open de Queensland de 83 et 85; l'Open de la Nouvelle Galles du Sud de 1983 et 1986; tournois sur invitation de Cannes en 1983; l'Open de Victoria (Australie) de 1984; championnat des joueurs de tournois australiens 1989; Chunichi Crowns, Japon 1989; leader, l'Ordre du Mérite Européen; 1986 Trophée Arnold Palmer pour le classement par gains; Leo TOUR putting et par-breakers en 1986, par-breakers en 1989.

EQUIPES NATIONALES: Coupe Nissan d'Australie (2), 1983 et 1986; Coupe Kirin d'Australie, 1987; Coupe Dunhill d'Australie (5) 1985, 1986, 1987, 1988, 1989; les quatre circuits australiens, 1989.

Greg Norman est certainement le joueur de golf le plus charismatique, doté d'un incroyable talent il suscite l'admiration générale. Il a remporté de nombreuses victoires internationales dont la plupart furent impressionnantes. Même lorsqu'il ne gagne pas, Greg Norman sait rendre le jeu intéressant. L'an dernier, il a remporté deux autres victoires sur le circuit PGA - Les Internationaux et deux semaines plus tard l'Open Greater Milwaukee. Au total il termina à huit reprises dans les dix premiers pour seulement dix-sept participations. En revanche, il n'a jamais remporté l'Open de Grande-Bretagne à Troon non sans en avoir été l'un des principaux animateurs. Il a perdu en playoff face à Mark Calcavecchia après avoir réalisé 64 pour terminer à égalité.

Une blessure au poignet l'a tenu éloigné du circuit pendant deux mois en 1988. Dans la deuxième manche de l'Open US, il se tordit le poignet au 9ème trou en frappant la balle dans une position inconfortable, son club heurtant une pierre. Il remporta le MCI Heritage Classic cette même année mais perdit également deux autres tournois en playoff.

En 1986, il fut véritablement époustouffant. Il gagna à deux reprises sur le circuit, fut quatre fois second et termina 10 fois dans les 10 premiers pour 19 participations américaines. Outre-atlantique, il remporta l'Open de Grande-Bretagne, l'Open d'Europe, le Suntory World Match Play et trois tournois consécutifs dans son pays natal, l'Australie.

Dans les quatre plus importants championnats de 1986 il occupait le premier rang avant le dernier tour. Il mena par un coup jusqu'au dernier jour du tournoi des Masters et finit deuxième ex aequo. Il menait par un après trois jours à l'Open US et termina douzième ex aequo.

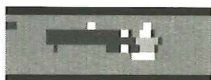
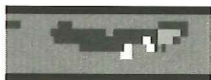


*Course 2
Hole 15*

*Course 2
Hole 16*

*Course 2
Hole 17*

*Course 2
Hole 18*



Remerciements

Conception du jeu Gremlin Graphics Software Ltd.

Programmation

Lee Garnett, Clive Bramwell	IBM PC, Tandy
Paul Blythe	Atari ST, CBM, Amiga
Simon Blake	CBM 64/128

Graphiques Linda Cregg, Berni

Audio Benn

Experts Greg Norman,

Pros at Batchwood & Baxenden Golf courses,
'Golf School' par Alex Hay & Julian Worthington

Textes du manuel Benn, Clive, Simon, James

Conception et production
du manuel Partners in Publishing

Droit d'auteur

Droit d'auteur © 1989 Gremlin Graphics Software Ltd
Tous droits de reproduction réservés

Ce manuel et les informations contenues sur la disquette qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur Gremlin Graphics Ltd. Le propriétaire de ce produit peut de plein droit n'utiliser ce programme qu'à des fins personnelles. Nul ne peut transférer, donner ou vendre les informations de ce manuel ou de la disquette sans obtenir au préalable l'autorisation écrite de Gremlin Graphics Ltd. Toute personne ou groupe de personnes reproduisant tout ou partie de ce programme, par la voie de n'importe quel media, sera coupable de violation de droits d'auteur et sa responsabilité civile pourra être mise en cause par le détenteur des droits d'auteur suivant son bon vouloir.

GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

63



Zur Einführung

Es war schon seit jeher schwierig, das Golfspiel in peinlichst genauer Form als Computer-Simulation umzusetzen. Dies liegt an der Vielzahl der Faktoren, die ins Kalkül gezogen werden müssen. Beim echten Golf wird selbst der einfachste Flug eines Balles von einer schier unendlich großen Anzahl von physikalischen Gegebenheiten - was den Ball und den Schlag betrifft - und den äußeren Bedingungen, "zur Zeit des Flugs", beeinflusst.

Als wir mit dem Aufbau von "Ultimate Golf" begannen, waren wir einhellig der Meinung, daß der einzige Weg, eine perfekte Simulation zu erzeugen, gerade über den Einbau jener Vielzahl an Faktoren führt. Eine wirklich realistische Golf-Umsetzung auf den Rechner bedarf des geschulten Auges und der präzisen Beobachtungsgabe. Wir nahmen uns vor, echte Kurse, Löcher und Bahnen zu erforschen und schafften ein ziemlich genaues 3D- Modell; einschließlich der Daten über die Flughöhe oder der Bodenbeschaffenheit bzw. der Vegetation. Wir simulierten die globalen Wetterbedingungen eines Jahres; wir besorgten uns Fachleute auf dem Gebiet des Golfsportes, um nicht nur ein nahezu perfektes Game zu programmieren, sondern auch eine Art Lern- oder Lehr-Produkt zu entwickeln. Nun, acht Menschenjahre danach sind wir sicher, daß Sie ein Programm in den Händen halten, das den Titel "Ultimate Golf" (perfektes Golf) auch wirklich verdient!

"Ultimate Golf" kann auf verschiedenster Art gespielt werden. Das reicht vom einfachen Loslegen bis hin zur professionellen strategischen Simulation, wo alle Bedingungen, die wir auf dem echten Golfplatz vorfinden, beachtet wurden. Und genau aus diesem Grund haben wir das Handbuch in drei Teile untergliedert: Der erste ist ein einfacher "Durchgang" im Ein-Spieler-Modus, der es Ihnen ermöglicht, so schnell wie möglich ins Spiel zu kommen. Der zweite beinhaltet schon eine detailliertere Beschreibung der verschiedenen Spiel-Elemente und -besonderheiten. Der dritte Teil beschäftigt sich mit der Auseinandersetzung mit technischen Fragen und den vielfältigen Aspekten des Programmes. Teil eins kann man, wenn man möchte, überspringen, da alle nötigen Informationen "zum schnellen Spiel" auch im zweiten Abschnitt enthalten sind.

Falls Sie allerdings ungeduldig sind und den Abschlag am ersten Loch des ersten Kurses sofort angehen möchten, empfehlen wir Ihnen den ersten Teil dieses Handbuchs. Später dann können Sie immer noch die Tiefen des Programms erforschen, wenn Sie sich dem zweiten Teil zuwenden. Wer letztendlich glaubt, perfekt und in guter Form zu sein, der kann sich in den dritten Teil vertiefen, um an seinem Spiel noch zu feilen, bis man es zur Meisterschaft gebracht hat.



Man halte sich an die allgemeinen Ladeanweisungen des eigenen Rechners, befolge dann die Befehle, die über den Bildschirm flattern, um Maus, Stick oder Tastatur zu aktivieren. Danach wird man aufgefordert, sich den Parcours seiner Wahl auszusuchen. Nachdem Sie den Kurs gewählt haben, baut sich das Hauptmenue auf (Abb. 1 & 3).

Bewegen Sie den (Maus-)Zeiger bis zum PLAYER-Symbol - und drücken Sie Feuer. Nun gehen Sie zum NAME-Icon, drücken Feuer und geben Ihren Namen ein. Jetzt nur noch RETURN betätigen und danach Feuer drücken auf ACCEPT. Die Spieler Numero eins ist nun aktiviert.

Der Zeiger wird nun zum Caddy-Symbol geführt, wo man durch einmaliges Drücken von Feuer das Helferlein ausschaltet. Ohne Caddy können Sie schneller und ohne Verzögerung spielen.

Danach START GAME anklicken. Das Auswahl-Menue der Schläger erscheint. Da Sie nur maximal 14 Schläger bei sich haben dürfen, müssen Sie drei aus dem Sortiment schmeißen. Unsere Empfehlung: Holz-2, -4 und -5.

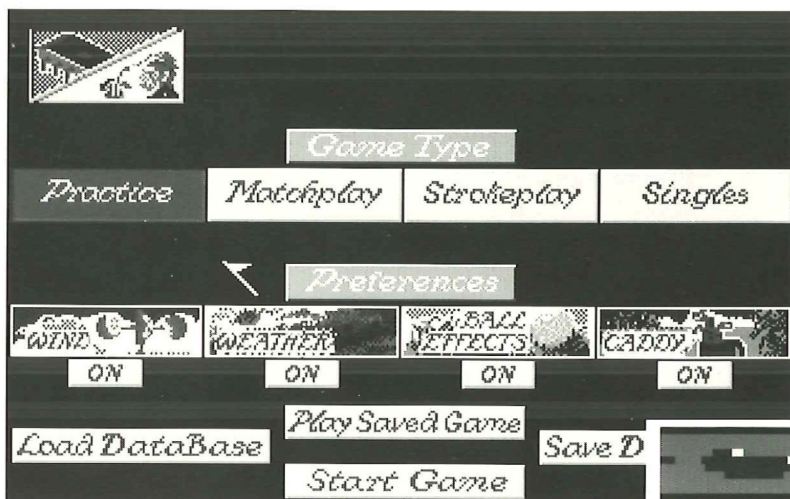


Abb. 1

Course 1
Hole 2

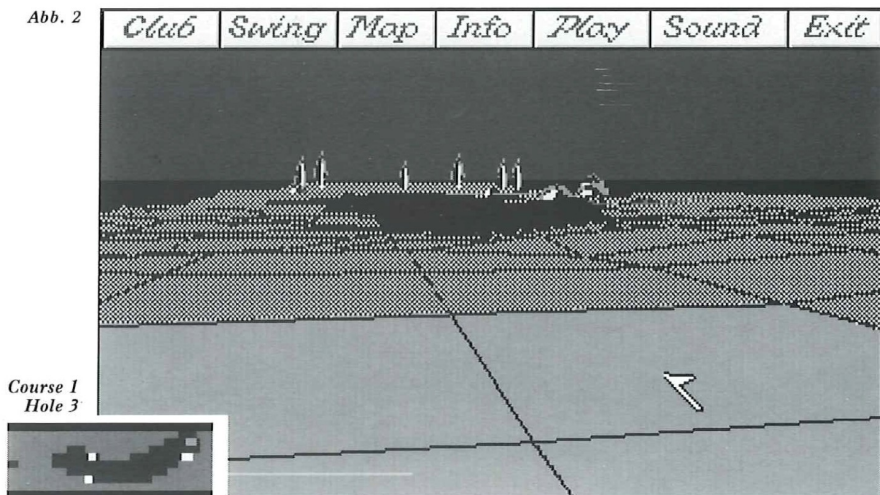
Nun befinden Sie sich am ersten Abschlag zu Beginn des Kurses. (Abb. 2).

Das INFO-Menue kommt Ihnen entgegen. Es zeigt, welchen Schläger Sie gerade in der Hand halten, die Reichweite, die Entfernung zum Loch sowie andere nützliche Details.

Den Zeiger nun auf PLAY - und klick! Greg Norman erscheint auf dem Schirm, bereit, Ihren Schlag auszuführen. Ein "Power-Meter" zeigt Ihnen an, ob Sie mit 0 % oder gar mit 112,5 % zuwerke gehen möchten (Hinweis: Das überpoweren ist nur mit äußerster Vorsicht anzuwenden!). Während Sie den Feuerknopf oder eine Taste gedrückt halten, steigt die Flüssigkeit im "Power-Meter". Lassen Sie Knopf oder Taste los, wenn Sie der Meinung sind, das richtige Maß für Ihren Schlag gefunden zu haben.

Nun fällt die Quecksilbersäule des "Power-Meters". Noch bevor die "Flüssigkeit" ganz unten angelangt ist, müssen Sie Ihren Schlag ausgerichtet haben. Um dies zu bewerkstelligen, beachten und benutzen Sie bitte den "Richtungsanzeiger", den wir unter dem "Power-Meter"

Abb. 2



finden. Im "Richtungsanzeiger" erkennen Sie zwei Zeiger, wobei der erste zumeist starr nach vorn gerichtet ist, während der andere nach rechts und links pendelt. Um sicherzustellen, daß man einen direkten, geraden (Ab-)Schlag erwischt, sollte man so lange warten, bis beide Zeiger deckungsgleich sind und Feuer drücken. Falls dies nicht der Fall sein sollte (Zeiger zu weit auseinander), so wird Ihr Schlag, je nach Lage, entweder nach rechts oder links abdriften. Diese Maßregel befolgen Sie, bis Sie auf dem Grün angelangt sind.

Das Einlochen geschieht auf die gleiche Art wie der Treib- oder Annäherungsschlag, nur das der "Richtungsanzeiger" nicht mehr vonnöten ist. Falls Sie jedoch aus Terraingründen (abfallendes oder holpriges Grün) den geraden durch einen vom Kurs abweichenden Schlag anwenden müssen, empfiehlt es sich, alle Menues zu DESELECTen, so daß der Bildschirm sich klar und deutlich vor Ihnen aufbaut. Nun drücken Sie Feuer, während der Cursor über der Spielfläche steht; ein Kreuz erscheint, welches Sie bequem in die Richtung, wo Ihr Schlag landen soll, bestimmen können.

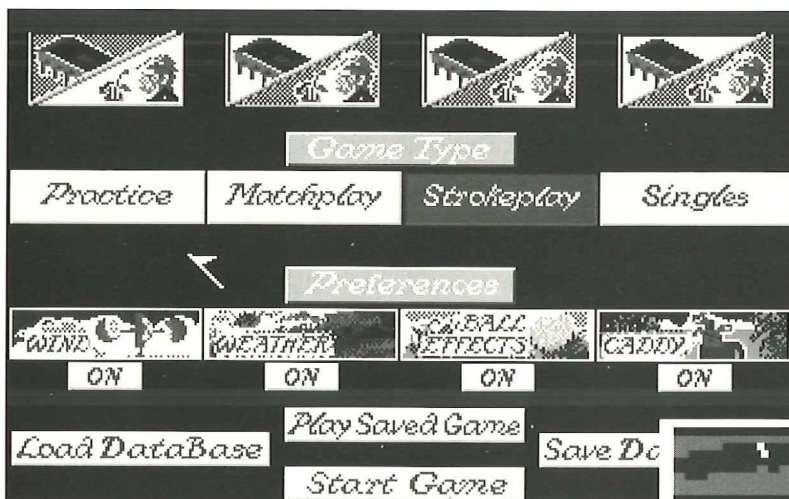


Abb. 3

Course 1
Hole 4

Nachdem Sie sich nochmals mit den Ladeanweisungen Ihres Rechners befaßt haben, laden Sie das Spiel ein und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm, wonach Sie sich für Maus, Stick oder Tasten zu entscheiden haben.

Danach wird man Sie nach der Auswahl des Kurses fragen. Auf den Disketten befinden sich zwei verschiedene Parcours - GREMLIN und RAC. Falls Sie eine der beiden angehen möchten, drücken Sie "1" oder "2". Falls Sie jedoch über weitere Parcours bzw. Kurse verfügen, können Sie diese natürlich auch einladen.

DIE EINGABE DER SPIELERANZAHL

"Ultimate Golf" ist eine Simulation, an der bis zu vier Spieler teilnehmen können. Jeder dieser Spieler (oder Positionen) können von einem "menschlichen" oder computergesteuerten Player übernommen werden. Lehnen Sie sich doch mal zurück und beobachten Sie, wie vier (vom Rechner gesteuerte) Profigolfer eine Runde durchspielen (geht nicht im PRACTICE-Modus). Wenn Sie den oder die Spieler bestimmen möchten, so fahren Sie mit dem Cursor einfach über die Spieler-Symbole. Die Spieler- und Datenbank-Option erscheint auf dem Schirm).

Das Symbol (oder "Icon") oben links läßt Sie frei wählen, ob der betreffende Spieler von Menschenhand (das sogenannte "Face Icon") oder vom Rechner gesteuert wird (jenes nennt es auch das "Chip Icon"). Die Namensgebung (falls gewünscht) wird vorgenommen, nachdem man das NAME-Symbol angeklickt hat. Bitte beachten Sie, daß man nur maximal 12 Zeichen, einschließlich Wortzwischenraum eingeben kann.

Wenn Sie die Prozedur nicht "ENTERn", spricht das Programm schlicht und ergreifend nur von "Player 1", "Player 2" usw.

Zu Beginn lädt das Programm eine vorgefertigte Datenbank mit 10 Spielern, wobei Platz für bis zu 50

Course 1
Hole 5



Golfersnamen bereitgestellt wird. Wenn man nun einen fiktiven oder "echten" Namen eingibt, überprüft das Programm seine Datenbank automatisch, um festzustellen, ob dieser Golfer bereits gespeichert ist. Beispiel: Wer "Greg Norman" eingibt, erhält die persönlichen Daten des bekannten Sportsmanns, mit all seinen Erfahrungen, Stärken und Schwächen. Falls überhaupt kein Name eingetippt wird, hat man die Chance, durch Vor- und Rückwärts-Blättern die Liste der vorgegebenen Spieler in der Datenbank zu verfolgen bzw. anzuwählen.



Die einzelnen Faktoren der Haltung, des Griffs, Schwungs, der Fitness oder der Erfahrung werden nur bei rechnergesteuerten Spielern eingestellt. Sie haben keinen tragenden Einfluß auf den Spielablauf; der Nutzen dieser "Skill Levels" für den "menschlichen" Golfer besteht in der Berechnung des sogenannten "Handicaps" (eine genauere Erläuterung hierzu - und in wie weit es den Spielablauf betrifft - finden Sie unter HANDICAPS, PARS und STROKE (Schlag).

Diese Icons (Symbole) zur Installierung der angesprochenen Faktoren werden allesamt durch eine spezielle Balkenanzeige dargestellt bzw. bestimmt. Das Bewegen des Zeigers nach links oder rechts, plus gedrücktem Feuer, bewirkt ein Ansteigen bzw. Abfall der Eigenschaften einzelner Faktoren. Da sich jeder Faktor dadurch verändert, wird sich auch die Handicap-Einstufung (wird oben im Bildschirm angezeigt) ändern. Wenn Sie einen von Menschenhand gesteuerten Spieler installieren möchten, so fummeln Sie so lange rum, bis Sie ein "geeignetes" Handicap erreicht haben (ein "geeignetes" Handicap liegt ungefähr bei 16). Und: Natürlich ist es Ihnen freigestellt, wie stark oder schwach der Computer-Gegner im Game auftreten soll...

Wenn nun alle notwendigen und individuellen Einstellungen vorgenommen worden sind, kann man die persönlichen Daten in der Datenbank für spätere Nutzung speichern, indem man auf ADD TO CURRENT DATABASE anklickt. Wer möchte, kann durch die Datenbank schlendern und mit ERASE die

*Course 1
Hole 6*



momentan dargestellten Spieler- Kriterien bei Nichtgefallen löschen. Durch das Klicken auf ACCEPT gelangt man wieder ins Haupt-Menue zurück. Nun haben Sie einen Spieler installiert, der darauf brennt in einen (oder mehreren) der folgenden Spiel-Arten eingesetzt zu werden...

SPIELARTEN Die übungsrunde

Hier kann nur ein Spieler sich im "Ultimate Golf" einschlagen. Man hat die Möglichkeit, an seinem Spiel zu arbeiten, zu feilen, ohne den Druck des Wettbewerbs aushalten zu müssen. Zusätzlich hat man Zugriff auf die absolute Kontrolle aller Kurs-Parameter bzw. -Faktoren. Sie können über den Platz laufen, Schläge wiederholen, Löcher verändern und sogar die Position des Balles "verlagern" (falls Sie meinen, dies wäre unbedingt nötig). Nach jedem Schlag wird Ihr Ergebnis in der sogenannten "Score Card" eingetragen - das Endergebnis erfahren Sie zum Schluß natürlich auch.

Das Zählspiel des Golfs

Gehen Sie auf die Option "Stroke Play" (Zählspiel), wenn Sie zwei oder mehrere Spieler ausgewählt haben. Wie im übungs-Modus werden die einzelnen Ergebnisse in der "Score Card" festgehalten und das Endergebnis eingeblendet.

Course 1
Hole 7



Wie beim "Stroke Play" ist dies eine Zählmethode, allerdings nur für zwei oder vier Spieler. Der Unterschied besteht nicht im Vergleich der Gesamtschläge, sondern es ist das Gewinnen oder Verlieren eines der verschiedenen Löcher, was zählt. Die "Score Card" zeigt demzufolge nur das Endresultat für jedes gespielte Loch und zeigt an, wieviele Löcher gewonnen oder verloren wurden. Bitte schlagen Sie auch bei Handicaps, Pars und Indexes nach. Dort finden Sie u.a. eine Erläuterung der verschiedenen strategischen Finessen beim "Stroke Play" und "Match Play".



Singles, Fourball, Foursome und Greensome

Das vierte Game-Symbol (oder Icon) zeigt Ihnen "Singles" an. Durch Anklicken auf demselben ändert sich die Darstellung zu weiteren Varianten des Golfs. Diese - allesamt Team-Spiele nur für vier Personen - werden in den Gruppen Spieler eins und zwei gegen Spieler drei und vier ausgetragen. Auch hier kann man zwischen "Stroke Play" und "Match Play" wählen.

Beim **FOURBALL**-Spiel spielt jeder Golfer - wie gewohnt - nur einen Ball. Nur das beste Team-Ergebnis pro Loch wird letztlich in die "Score Card" eingetragen.

Ein **FOURSOME**-Spiel wird mit zwei Bällen absolviert. Die Golfer im Team spielen abwechselnd. Die Spieler 1 und 3 beginnen.

Ein **GREENSOME**-Spiel (wie der Name schon sagt, geht's um die Entscheidung auf dem Grün) wird in ähnlicher Weise wie das "Foursome" durchgeführt, allerdings mit dem Unterschied, daß alle Vier abschlagen und daß beim

Course 1
Hole 8



Einlochen nur der Teambeste, der den Ball am nächsten zum Loch brachte, teilnehmen darf.

Man beachte: Die Optionen, die es erlauben, Positionen zu wechseln, die Schläge in der Wiederholung zu betrachten usw. sind nur im übungs-Modus möglich!

CHARAKTERISTIKA

Anfangs sind alle "Preferences" (Charakteristika) auf ON. Um nun zwischen ON und OFF hin und herzuschalten, muß das entsprechende Symbol (Icon) angeklickt werden.

Wind

Hier entscheidet sich, ob Ihr Ball vom "Winde verweht" wird oder nicht. Man kann sich locker vorstellen, daß ein kräftiger Gegenwind die Länge des Schläges stark verkürzen wird, wohingegen ein mildes Lüftchen von hinten ein geringfügiges Plus an Weite erzeugen wird.

Wetter

Die Reichweite des geschlagenen Balles wird natürlich auch von den äußeren Bedingungen beeinflusst: Ist das Gras trocken oder feucht usw. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Wohin", "Wie weit" und "Warum", um mehr über die Flugveränderungen des Balles durch klimatische Bedingungen zu erfahren.

Course 1
Hole 9



Hiermit können Sie bestimmen, ob das Flugverhalten des Balles durch Effet oder Spin verändert werden soll. Wenn Sie ein Spiel ohne Schnitt vorziehen, so können Sie BACK und SIDE Spin im SWING-Menue nicht einstellen.

**Der Caddy**

Wenn Sie den Caddy "zugeschaltet" haben, wird er Ihnen den richtigen Schläger für den entsprechenden Schlag empfehlen; gleichzeitig gibt er Ihnen an, ob Sie IN, OUT, HOOK oder SLICE anwenden sollen. Der Caddy arbeitet genau für Sie aus, was getan werden muß, um einen effizienten Schlag durchzuführen; d.h. Kurvenschlag um einen Baum herum, Schlagaussgleich bei Gegenwind usw.

Jetzt, wo Sie einen Spieler installiert, eine Spielart gewählt haben und die Charakteristika kennen, sind Sie bereit, auf START GAME zu klicken oder ein bereits gespeichertes Spiel - PLAY SAVED GAME - anzugehen.

*Course 1
Hole 10*



Nachdem Sie "Start Game" angeklickt haben, werden Sie aufgefordert, drei der möglichen Schläger aus der Tasche zu entfernen (DESELECT). 17 Dinger stehen zur Auswahl, 14 davon können Sie allerdings nur mit ins Feld führen. Wir empfehlen Ihnen, auf Holz-2, -4 und -5 zu verzichten. Klicken Sie die entsprechenden Schläger-Iconen (Symbole) an, um die "Clubs" Ihrer Wahl rauszuschmeißen.

Oben im Bildschirm befindet sich der Menue-Anzeiger. Um Zugang zu den einzelnen Optionen zu erhalten, müssen Sie den (Maus-)Zeiger auf das gewünschte Symbol führen und darauf anklicken. Zu Beginn des Spiels (gilt für alle Golfer) erscheint automatisch ein Fenster ("Window"). Dies ist das Info-Menue (Abb. 4).

Das Info-Menue (Abb 4)

Hierin finden Sie alle wichtigen Informationen über den Kurs, das Loch und über die äußeren Bedingungen, außer der Windrichtung, die wird im SWING-Menue dargestellt. Falls Sie die Wind- und Wetter-Optionen nicht aktiviert haben sollten, wird die Windgeschwindigkeit bei 0/MPH festgelegt und das Wetter sonnig sein.

Die Entfernung zum Loch wird angezeigt, genauso wie der momentan verwendete Schläger und die maximal zu erreichende Weite, die der Ball mit dem gewählten Schläger bei den herrschenden Bedingungen zurücklegen kann. Ebenso wird die Loch-Nummer, die Par-Leistung (ideale Durchschnittsschläge für das entsprechende Loch) und die Anzahl der bereits ausgeführten Schläge dargestellt. Sie können auch die "Score Card" (Statistik- Anzeige) beliebig häufig während des Games anklicken.

Course 1
Hole 11



Falls Sie sich im übungs-Modus befinden, sind zusätzlich folgende Optionen anwählbar:

- RESTART HOLE bringt Sie zum Abschlagspunkt des momentan zu spielenden Loches zurück.
- REPLAY SHOT erlaubt Ihnen, den letzten Schlag zu wiederholen.
- CHANGE HOLE läßt eine Karte des ganzen zum Vorschein kommen. das Ihnen ermöglicht, auf das Loch zu klicken, das Sie gern angehen möchten.
- MOVE ist ein ähnlicher Vorgang wie WALK im MAP-Menue, nur mit dem Unterschied, daß Sie nicht nur den überblick über den Parcours erhalten, sondern auch gleichzeitig den Ball führen müssen.

Wenn Sie die Entfernung zum Loch wissen, gehen Sie zum CLUB-Symbol, und klicken Sie es an.

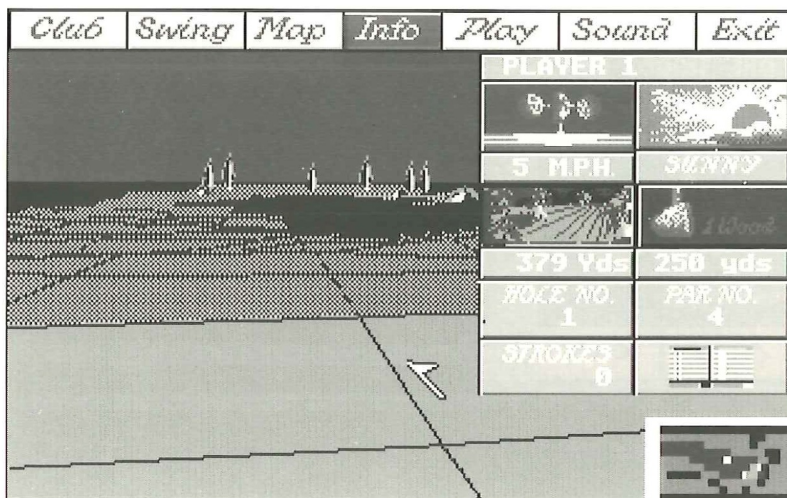


Abb. 4

Course 1
Hole 12

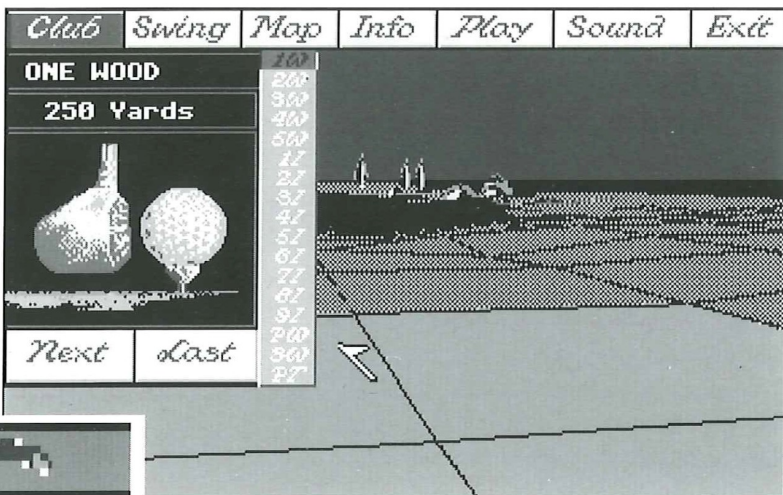
Alle 17 Schläger (oder "Clubs") rechter Hand im Bildschirm dargestellt. Sie sehen auch, welchen Schläger Sie gerade in den Griffeln halten. Darunter befindet sich die maximal mögliche Distanz, die der Ball mit dem gewählten Schläger zurücklegen kann. Nur 14 (aus dem Sortiment von 17) Schläger stehen Ihnen zur Verfügung.

Ebenso wie der Typus des Schlägers wird auch das Terrain, auf dem sich der Ball befindet, dargestellt. Auch der Zustand des Rasens (feucht oder trocken) wird angezeigt. Zur genauen Beschreibung des Terrains und der Wettereinflüsse auf den Flug oder Drive des Balles lesen Sie bitte die Abschnitte "Wohin", "Wie weit" und "Warum".

Um die Schläger zu wechseln, klicken Sie entweder auf die aufgelisteten "Clubs" oder klicken die NEXT/LAST-Symbole an, um den gewünschten Schläger auszuwählen. Eine Liste der durchschnittlichen Reichweiten der einzelnen Schläger-Typen und spezielle Feinheiten lassen sich im Abschnitt "Clubs" entnehmen.

Nun schauen Sie sich das Loch an und klicken auf...

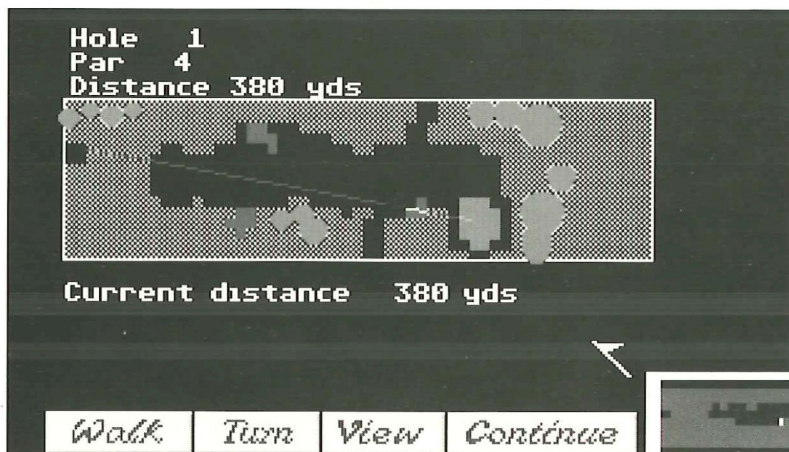
Abb. 5



Nun haben Sie einen genauen Überblick über das zu spielende Loch mit allen Hindernissen (Rough, Bäume, Sand usw.) und erhalten detaillierte Kenntnisse zum Kurs. Diese Option erlaubt es Ihnen, auf dem Platz (Kurs) herumzuschlendern und die Perspektive noch vor dem ersten Schlag zu ändern.

Wenn Sie andere Teile des Gesamtkurses sehen möchten, klicken Sie das WALK-Symbol an. Während Sie konstant Feuer drücken, können Sie den Zeiger auf jede beliebige Stelle des Platzes richten. Falls Sie Ihren Ausgangspunkt gefunden haben sollten, klicken Sie erneut. Das Anklicken auf VIEW zeigt Ihnen an, wie der Kurs sich Ihnen präsentiert, genau von dem Punkt aus, wo Sie in Richtung Loch schauen.

Um in eine andere Richtung zu schauen, klicken Sie und halten Sie TURN. Wenn Sie nun den Zeiger über die Karte führen, wird eine Linie aufgezeichnet zwischen Ihrer "durchwanderten" ("walked") Position und dem Zeiger. Lassen Sie nun den Knopf los, und das VIEWing gibt Ihnen die Kurs-Ansicht in der ausgewählten Richtung.

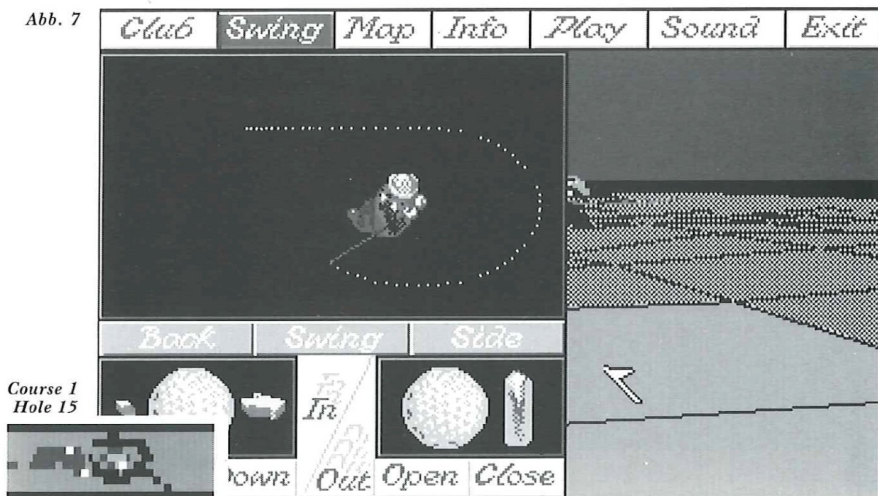
**Abb. 6****Course 1
Hole 14**

Wenn Sie TURNen, ohne zu WALKen, hat sich die Richtung in der Kurs-übersicht geändert, wenn Sie die Karte (MAP) verlassen. Dieses Feature wird für die Feineinstellung beim Putten (Einlochen) oder bei dem Spielen von Kurven (um Bäume, Büsche oder andere Hindernisse) eingesetzt. Klicken und halten Sie TURN - wie zuvor -, danach lassen Sie Ihrem Cursor freien Lauf, um sich umzuschauen. Um aus dem Menue der Karte (MAP) zu gelangen, klicken Sie auf CONTINUE und wenden sich folgendem zu...

Das Schwung-Menue ("SWING"; Abb. 7)

Das Flugverhalten wird im wesentlichen von zwei Faktoren bestimmt: Zum einen kommt es auf den Effet (Spin) an, dem man dem Ball "mitgibt"; zum anderen ist es der korrekte Schwung-Bogen, der vom Schläger-Typ

Abb. 7



und der Grundhaltung her für optimale Ballführung garantiert. Das SWING-Menue erlaubt es Ihnen, verschiedene Faktoren zu ändern, um den oder die gewünschten Effekte zu erzielen. Die Veränderung der drei Parameter (Backspin, Sidespin und Schwung-Bogen) - man geht auf die entsprechenden Symbole - bewirkt auch eine Änderung des Diagramms, welches man am Kopf des Menues vorfindet - die entsprechende Flugrichtung wird dargestellt. Wiederum finden Sie nähere Erläuterungen zum Problem des Ballverhaltens und physikalischer Bedingungen in den Abschnitten "Wohin", "Wie weit" und "Warum". Doch: Die beste Möglichkeit, sich voll hineinzuspielen, ist das Experimentieren!

Im SWING-Menue wird auch die Windrichtung angezeigt. Dies hilft Ihnen zu entscheiden, wie man den Ball unter veränderten Windbedingungen zu schlagen hat. Ein "Wind-Pfeil" erscheint und zeigt an, in welche Richtung der Wind bläst.

Wenn Sie nun Ihre ganz persönlichen Parameter auf die momentane Situation eingestellt haben und sich für SOUND an oder aus entschieden haben, gehen Sie über zum...



*Course 1
Hole 16*

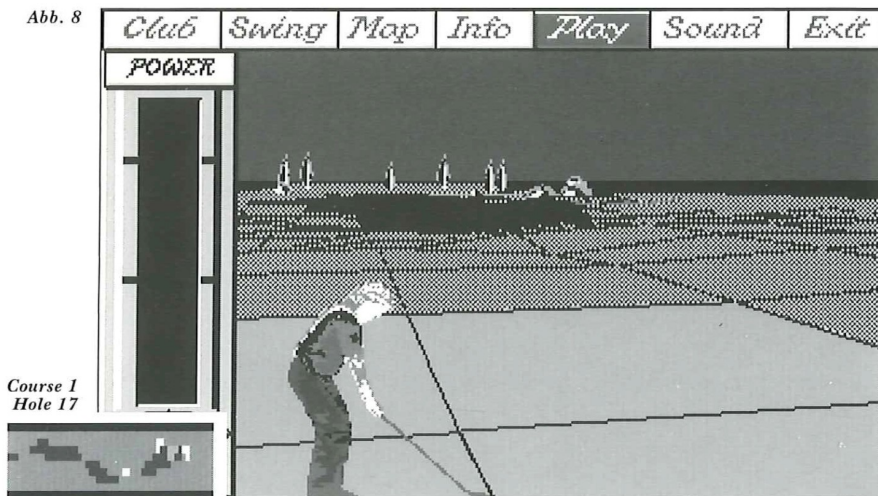


Die Schlagkraft-Anzeige erscheint neben der digitalisierten Animations-Sequenz von Greg Norman, der bereit zum ersten Schlag ist. Die Anzeige geht von 0 % Schlagkraft (unten) bis zum höchsten Level von 112,5 % (oben). Die Extra-Power, obwohl bisweilen nützlich, sollte allerdings generell nicht genutzt werden, da die Fehlerhäufigkeit dadurch stark zunehmen wird.

Um nun einen Schlag zu absolvieren, halten Sie bitte den Knopf gedrückt - die Anzeige steigt von Null nach oben. Lassen Sie den Knopf wieder los, wenn Sie der Meinung sind, die richtige Power (Schlagkraft) zu haben. Jetzt sinkt die Anzeige wieder gen Boden. In dieser Zeit müssen Sie Ihren Schlag ausgerichtet haben. Der Schlag muß ausgeführt werden, bevor der Balken 0 % erreicht hat.

Unter der Schlagkraft-Anzeige befindet sich der Richtungs- Indikator - mit einer "Schwung-Linie" und einer feststehenden Linie. Um den Schlag auszurichten drücken Sie Feuer oder klicken Sie in dem Moment,

Abb. 8



wo beide Linien übereinanderliegen. Falls sich beide Linien bereits berührt haben, bevor Sie geklickt oder gefeuert haben, so lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen. Sie haben noch mindestens zwei weitere Versuche, bis der Balken den Boden erreicht hat. Falls Sie aber dennoch die Linien nicht deckungsgleich bringen können, so wird der Ball angeschnitten und abdriften (er wird "geHOOKED" oder mit einem "Slice" versehen).



Ihr Ball fliegt nun in Richtung des Loches. Wenn er zu Boden gefallen ist, wird Ihre neue Position dargestellt. Benutzen Sie die Optionen INFO, CLUBS, MAP und SWING (falls notwendig) und spielen Sie den nächsten Schlag.

Wenn Sie auf dem Grün angelangt sind, werden die Schläge wie bei dem Drive oder dem Annäherungsschlag ausgeführt; nur das der Richtungsindikator sich nicht mehr in der Schlagkraft-Anzeige befindet. Nun deaktivieren Sie alle Menues und drücken Feuer. Ein Richtungs-Pfeil erscheint, mit dessen Hilfe Sie die Richtung, dort, wo eingelocht werden soll, bestimmt werden kann. Bewegen Sie den Cursor nun nach links oder rechts, um den Schlag auszurichten. Danach drücken Sie "Play", um die Power festzulegen; genau so, wie Sie es vorher schon getan haben.

Nach Abschluß der 18 Löcher wird die "Score Card" eingeblendet, die Ihnen die Statistik (wieviele Schläge, unter Par, über Par, Birdies usw.) Ihres Spiels detailliert wiedergibt. Mit der Leertaste können Sie die Leistungen der anderen Spieler auf den Bildschirm holen und schließlich wieder zu Ihrer Statistik zurückkehren. Wenn Sie Feuer drücken, gelangen Sie wieder ins Haupt-Menue; bereit, eine weitere Runde "Ultimate Golf" zu spielen.

*Course 1
Hole 18*

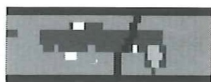


Zu jeder Zeit während des Spiels bekommen Sie durch EXIT die Möglichkeit, das Spiel zu wiederholen, die momentane Leistung zu konservieren (speichern), das Spiel zu verlassen oder einfach weiterzuspielen. Beachten Sie die Hinweise zum Speichern auf dem Bildschirm; tun Sie dies aber bitte nicht auf der "Game Disk" (verwenden Sie eine formatierte Leerdiskette).

Greensomes

Der Unterschied zwischen einem normalen Spielablauf und einem Greensome besteht in der Disqualifikation zweier Spieler. Jeder der vier Golfer schlägt ab und setzt zu einem weiteren Schlag an. Nun wird eine Entscheidung zu treffen sein, welcher Spieler (nur einer aus jedem Team) sich auf den Weg zum Loch begeben darf. Jedes Team verfügt über eine Karte, die die Position der Bälle zum Loch hin darstellt; mehr noch: Die genaue Entfernung der nun nummerierten Bälle werden in einer separaten Anzeige dargestellt. Andere Details und Statistiken entnehmen Sie bitte unten in der Karte. Klicken Sie nun auf den Golfer, der die Wahl treffen soll.

Course 2
Hole 1



Nun, nachdem Sie die Grundregeln des "Ultimate Golf" kennengelernt haben, möchten wir Sie auf einige kleine Dinge hinweisen, die Sie im Hinterkopf behalten sollten, egal, ob es sich um Computer- oder richtiges Golf handelt.



Der Spielverlauf

Schon wenn Sie den Abschlag ausführen, haben Sie nur eins im Sinn: Ohne große Mühen, individuelle Fehler und mißlungene Schläge das Grün zu erreichen, um erfolgreich einzulochen. Wie sagte schon Greg Norman: "Ich glaube, der wohl wichtigste Schlag im Golf ist der Treibschlag. Wenn Sie den richtig hinkriegen, ist der Weg zum Erfolg nicht mehr allzulang und der Gegner wird nervös. Führen Sie ihn schlecht aus, so werden Sie unkonzentriert und quälen sich mühsam zum Grün."

Sie wissen sicher, daß die meisten Golfkurs-Designer die schlimmsten Hindernisse genau vors Grün plaziert haben, um den unvorsichtigen und nicht konzentrierten Spieler auszusieben. Wenn Sie sich dem Grün nähern, so spielen Sie den Ball "satt", damit Sie nicht in einem der Bunker oder Roughs landen.

Wenn Sie aus dem Bunker spielen müssen, verwenden Sie einen geeigneten Schläger, der den Ball lupft und trotzdem noch Richtung und Fahrt verleiht. Ein "Sand Wedge" ist hier erste Wahl. Der geübte Golfer versucht in manchen günstigen Situationen, mit einem großen Eisen, etwa 8 oder 9, den Ball aus dem Sand heraus tot an die Fahne zu befördern. Man beachte, daß Schläge aus dem Bunker heraus etwas mehr Power verlangen.

Wenn der Wind uns zu schaffen macht, wird auch das Flugverhalten des Balles beeinflußt: Er driftet vom Kurs ab. Man braucht nun schon ein geübtes Händchen und viel

Course 2
Hole 2



Erfahrung, um eine Kompensation zu erreichen. Folgende Grundregeln helfen, dem Problem entgegenzuwirken.

Bei Gegenwind muß man mehr Power als gewöhnlich zulegen. Umgekehrt sollte man bei Rückenwind den Balken nicht zu hoch steigen lassen.

Bei Seitenwind (von rechts oder links) sieht's schon anders aus. Man sollte grundsätzlich in die Gegenrichtung des blasenden Windes spielen, da, je nach Windstärke, der Ball wieder mittig aufs Fairway gelangt. Ein gerüttelt Maß an Spin oder Hook ist hier angezeigt. Wiederum verweisen wir auf die Abschnitte "Wohin", "Wie weit" und "Warum".

Grundsätzlich sollten Sie Ihren Schlag nicht überpowern. Falls Sie 100 % oder mehr Ihrem Schläger zumuten müssen, sollten Sie sich vergewissern, ob Sie nicht den falschen Schläger in der Hand halten. Wählen Sie also einen "gescheitern", einen höheren. Dies mag sehr einleuchtend klingen, aber meist tendieren die Spieler zu dem Schläger, der die Distanz zum Loch "mit einem Schlag" bewerkstelligen könnte. Halten Sie sich lieber an den Grundsatz, der besagt: Es ist immer besser, einen kontrollierten Schlag mit einem langen Schläger durchzuführen, als mit aller Gewalt den Schlag zu überpowern.

Sehr häufig kommt es vor, daß man eine größere Distanz mit einem Schnitt ("Hook") besser angehen kann als bei einem geraden Schlag, denn der geschnittene Ball fliegt in der Regel etwas weiter. Achten Sie aber bei dieser Variante auf Ihren Schwung und auf das richtige Fingerspitzengefühl, wenn Sie den "Hook" ansetzen. Es könnte nämlich passieren, daß Sie sich in einer - vielleicht noch größeren - prekären Lage wiederfinden.

Das HOOKen und SLICEen wird auch sehr häufig eingesetzt, um die Anzahl der Schläge pro Loch nicht zu gewaltig ansteigen zu lassen.

Course 2
Hole 3



Wenn Sie einen geraden Schlag falsch ausführen, kann es oft vorkommen, daß dieser irgendwo in der Pampa liegt und nur mit Mühe und einer Reihe von Schlägen wieder in

Richtung Grün gespielt werden kann. Ein mißglückter "Kurven-Schuß" hingegen läßt sich oftmals besser korrigieren - es hängt halt alles von der Klasse des Golfers/Spielers ab.



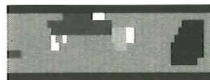
Strategie

Abhängig von der Spielart gibt es verschiedene Strategien, die notwendigerweise beachten werden sollen, um im Wettkampf zu bestehen. Beim STROKEPLAY zählt jeder einzelne Schlag. Demzufolge sollten Sie schnörkellos spielen, geradlinig und effektiv. Falls Ihr Ball mal im Abseits des "rauen" Roughs liegen sollte, so spielen Sie lieber einen einfachen Ball auf die Spielbahn (Fairway). Geraten Sie nicht in Panik, indem Sie versuchen, aus dem Schlamassel heraus direkt aufs Grün zu kommen. Dieses Unterfangen kostet Sie u.U. mehr (Straf-) Schläge, als Ihnen lieb sein dürfte.

Beim MATCHPLAY kommt es, unabhängig von der Schlag-Anzahl, nur darauf an, die Löcher zu gewinnen. Sobald sich also auf dem Grün die Chance ergibt einzulochen, so versuchen Sie es! Und wenn Sie 100 Schläge benötigen, so sind Sie bei dieser Spielart bei einer Niederlage "nur" einen Schlag hinten. Sie haben also nichts zu verlieren; versuchen Sie Ihr Glück, um dem Kontrahenten das Loch vor der Nase wegzuschnappen.

Natürlich sollen Sie grundsätzlich mit Vernunft spielen. In manchen Situationen ist es ratsamer, zwei sichere Schläge zu kalkulieren, als durch einen Gewaltschlag das Unmögliche möglich zu machen. Mit der Brechstange geht nun mal nicht viel!

Course 2
Hole 4



HANDICAPS, PARS UND DER STROKE INDEX

Das System zur Ermittlung des sogenannten "Handicaps" ist eine Methode, die sich aus den entsprechenden Erfahrungen und Fertigkeiten des jeweiligen Golfers auseinandersetzt. Gleichzeitig ist das Handicap ein Zeichen der sportlichen Fairness Schwächeren gegenüber. Ein Anfänger mit einem hohen Handicap bekommt in der Regel einen kleinen Bonus ("Stroke Allowance"), um ihm die Möglichkeit zu geben, effektiver gegen einen Kontrahenten mit niedrigem Handicap zu agieren.

Handicaps beginnen bei 28 und können allmählich auf 0 (nennt sich "Scratch") abgebaut werden. Jedesmal, wenn ein Spieler in einen Wettbewerb geht, ändert sich sein Handicap durch seine gebrachte Leistung. Wenn das Ergebnis besser ist als die "erlaubte" Schlagzahl für sein Handicap-Level, so wird das Handicap geringer. Auf der anderen Seite erhöht sich natürlich das Handicap, wenn schlechtere Runden zurückgelegt wurden.

Nun erfolgt der Auftritt des "Ultimate Golf" STROKE INDEX! Auf der "Score Card", neben jedem Par für die diversen Löcher, erkennen Sie den Stroke Index (kurz: S.I.) für das momentan zu spielende Loch. Dies stellt Ihnen das Handicap-Level dar. Falls Ihr Handicap größer als oder gleich dieser Zahl ist, so erhalten Sie einen Bonus-Schlag, der Ihnen nicht angerechnet wird. Beispiel: Haben Sie ein Handicap von 17 und der "S.I." für das Loch liegt bei 16, so wird Ihrem Ergebnis ein Schlag abgezogen.

PARS sind die zu erwartenden Durchschnitts-Schläge für ein bestimmtes Loch. Grundsätzlich errechnet sich ein PAR aus der Distanz von Abschlag ("Tee") und Loch ("Hole"). Zwei Versuche des Einlochens sind erlaubt; diese werden mit der Anzahl der Schläge aufs Grün addiert. Schon haben wir ein PAR. Falls die Distanz vom Abschlag bis zum Loch (ungefähr) unter 210 Yards liegt, so ist nur ein Schlag erlaubt, um aufs Grün zu kommen, und das Loch hat ein Par 3.

Löcher zwischen 210 und 400 Yards sind normalerweise Par 4, während alles über 400 Yards gewöhnlich Par 5 ist. Löcher mit Par 6 gibt es auch, sind aber sehr, sehr selten anzutreffen.

Course 2
Hole 5



Wenn Sie an einer Ermittlung Ihres "Ultimate Golf"-Handicaps interessiert sind, so müssen Sie all Ihre Leistungen peinlichst genau notieren. Noch vor dem ersten Abschlag geben Sie sich bitte das Handicap 28. Danach schreiben Sie sich nach Beendigung eines Wettbewerbs die Zahlen über und unter Par auf (Ihre NET-Leistung auf der "Score Card"! Ziehen Sie auch den "S.I." mit ins Kalkül). Hernach entscheidet sich, wie weit nach oben oder unten Ihr Handicap gerutscht oder gestiegen ist.

Es gibt vier Kategorien von Handicaps, jede mit der eigenen Klassifizierung. Diese sind:

HANDICAP 0 - 5	Kategorie 1	= 0,1 Schläge
HANDICAP 6 - 12	Kategorie 2	= 0,2 Schläge
HANDICAP 13 - 20	Kategorie 3	= 0,3 Schläge
HANDICAP 21 - 28	Kategorie 4	= 0,4 Schläge

Wenn Sie sich beispielweise in Kategorie 3 befinden, wird jeder Schlag unter oder über Par am Ende des Kurses mit 0,3 multipliziert; dieses Ergebnis beeinflusst Ihr Handicap. Falls Ihr Handicap 4 ist, so errechnet sich Ihr neues Handicap durch Multiplikation von den unter und über Par erzielten Schlägen mit dem Faktor 0,1.

Obwohl hier mit Dezimalstellen auch hinter dem Komma gerechnet wird, spricht man üblicherweise von einem Handicap einer "ganzen Zahl". Ein Handicap von 15,5 wird abgerundet auf 15, wohingegen eines von 15,6 auf 16 aufgerundet wird. So könnte beispielsweise ein Handicap von 12 eine "Reichweite" von 11,6 oder 12,5 haben.

Nach ein paar Runden, Kursen und Wettbewerben wird sich Ihr Handicap irgendwo, gemäß Ihrer Fertig- und Fähigkeiten, einpendeln. Je niedriger das Handicap, umso schwieriger wird es sein, noch weiter in der Profi-Hierarchie nach oben zu klettern.

*Course 2
Hole 6*



Das Handicap-System zeigt sich leicht verändert, wenn Sie in einen Wettbewerb gehen. In einem SINGLES-Game mit STROKEPLAY- Charakter bleibt das "übliche" Handicap bestehen, d.h. ein Bonus-Schlag wird zugelassen, wenn Ihr Handicap über dem Index "S.I." liegt. Beim MATCHPLAY jedoch wird das Handicap jedes einzelnen Spielers auf 75 % der Differenz zwischen deren Handicaps und dem Top-Handicapped-Spieler festgelegt. Wenn also vier Golfer mit den Handicaps 3, 7, 12 und 11 sich für die FOURBALL-Variante entschließen, werden ihre Handicaps als 0, 3, 6 und 6 für die Dauer des Spiels gehandelt. Team-Spiele haben auch verschiedene Handicap-Systeme, die wir hier nun auflisten möchten:

GREENSOME

Matchplay 75 % von der Differenz zwischen der Gesamtsumme der Handicaps eines Teams wird für das "höchste" gehandicappte Team festgelegt; das andere Team wird mit 0 gehandelt.

Strokeplay Jedes Team hat ein Handicap von 40 % vom Top-Handicap in diesem Team - und 60 % vom niedrigsten Handicap.

FOURSOME

Matchplay 37,5 % der Differenz zwischen der Gesamtsumme der Handicaps eines Teams wird für das "höhere" Team gewährt; auch hier wird das andere Team mit 0 ("Scratch") gehandelt.

Strokeplay Jedes Team hat ein durchschnittliches Handicap, d.h. 50 % (Spieler 1 + Spieler 2).

FOURBALL

Matchplay Bei den SINGLES erhält jeder Spieler 75 % von der Differenz seines Ergebnisses zum Top-Player, der mit 0 eingestuft wird.

Strokeplay Wie bei der Single-Variante hat jeder Spieler sein "normales" Handicap-Recht.



Wie weit und in welche Richtung der Ball fliegt, hängt von einer Reihe von Faktoren ab. Der erste Faktor ist der Schläger, mit dem der Ball gespielt wird.



Abschlag Winkel

Es gibt vollkommen verschiedenartige Schläger mit unterschiedlichem Gewicht. Alle haben auch unterschiedliche Abschlag-Winkel - der Winkel, den der Schlägerkopf zum Schlägerhals darstellt. Das heißt im Klartext: Die diversen Schläger treffen den Ball mit unterschiedlichen Winkeln. Je steiler der Winkel vom Ball zum Untergrund, desto größer ist die Geschwindigkeit in der Vertikalen und Horizontalen. Mit anderen Worten, je höher der Ball nach oben getragen wird, desto geringer ist die Reichweite, die die Kugel zurücklegt. Und: Obwohl ein Einer-Eisen dasselbe Gewicht wie ein Neuner-Eisen hat, wird er den Ball weiter abschießen, wenn die gleiche Geschwindigkeit gegeben ist.

Spin

Der Effet, Drall oder "Spin" übt ebenfalls eine erhebliche Beeinflussung auf den Ball aus. Es gibt - grob gesagt - zwei Grund-Typen des Spins - den Backspin (Gegenschnitt) und den Sidespin (Seitenschnitt).

Durch den Strömungswiderstand des Balles in der Luft bedeutet mehr Gegenschnitt (Backspin) eine Verkürzung der Flugphase; er "verhungert" förmlich bei seinem Flug. Auch wird der Ball durch den Gegendrall bei der Landung sofort liegen bleiben; er rollt nicht, er springt nicht auf, weil er quasi in die "Gegenrichtung" gespielt wurde. Erfahrene Golfer nutzen allerdings diesen Effekt gern aus, wenn Sie sich der Fahne auf dem Grün annähern

Course 2
Hole 8



wollen. Für den Anfänger allerdings ist dies ein hartes Brot. Dieser Schlag will gelernt sein.

Sidespin

Es gibt auf der anderen Seite zwei Arten des Seitenschnitts (Sidespin): Schnitt nach links oder rechts (im und gegen den Uhrzeigersinn). Dem Ball Spin zu verleihen, heißt den Winkel des Schläges zu verändern, so daß, global gesagt, der Ball mehr auf der einen als auf der anderen Seite getroffen wird. Das ändert auch den Abschlagwinkel des Balles (Abb. D), und somit wird auch die Reichweite entsprechend beeinflusst.

Ein Ball, der mit Spin gegen den Uhrzeigersinn versehen wurde ("Slice"), wird dazu tendieren, nach rechts abzudriften; ein "Hook" bewirkt das Gegenteil, der Ball wird im Uhrzeigersinn gedreht und dreht nach links ab. Der Slice erwirkt einen höheren Abschlag des Balles; die Reichweite wird geringer. Das Hooking dagegen erzeugt einen flacheren Abschlagwinkel, so daß der Ball weiter fliegen kann.

Winkel beim Schwung

Diese Effekte werden, mit dem geeigneten Schläger, meist dort eingesetzt, wo Hindernisse, wie Bäume und andere Schwierigkeiten, "umkurvt" werden müssen (Abb. E). Der Winkel beim Schwung (Ausholbewegung) bestimmt, in welche Richtung der Ball geschlagen werden soll, und aus dieser Kombination von Schwung in die eine Richtung und dem Spin in die entgegengesetzte Richtung entsteht das Kurvenverhalten des Balles, was Ihnen ermöglicht, Hindernisse zu umgehen und sich dem Grün aus einem "total" anderen Winkel zu nähern.

Course 2
Hole 9



Wir wissen nun, wie man den Ball schlagen muß, um ans Ziel zu gelangen. Wichtig ist es aber auch zu bedenken, wo der Ball liegt und wie der Schlag jetzt ausgeführt werden muß. Falls sich die Kugel in einem einfachen Rough befindet (etwas höheres Gras als auf der Spielbahn), so wird der Kontakt von Schläger zu Ball durch Grashalme beeinträchtigt. Der Widerstand bzw. die Reibung zwischen Ball und Untergrund ist höher als normal. Ein wenig Backspin, und der Ball wird weiter hinausgetragen.

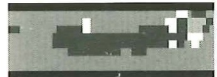


Denselben Effekt hat man, wenn der Ball auf einer feuchten Spielbahn ("Fairway") liegt. Der geeignete Schlag mit wenig Backspin ist bekannt unter der Bezeichnung "Flyer". Um ein berühmtes Beispiel zu geben: Greg Norman spielte einmal einen Ball über 300 Yards mit 'nem Fünfer-Eisen aus dem Rough direkt aufs Grün. üblicherweise verwendet man einen Schläger, der um 1 oder 2 höher als der "gewöhnliche" liegt, wenn man aus dem "leichten Dickicht" oder auf einer feuchten Fairway den gleichen Effekt wie bei "normalen" Bedingungen erzielen will - so ist beispielsweise ein Eisen-7 dem Eisen-5 vorzuziehen.

Auf der anderen Seite, wenn sich der Ball im dichten Rough (oder feuchten leichten Rough) befindet, tendiert die Kugel, sich im Untergrund zu "versinken", so daß ein normaler Schlag mit flachem Winkel (fast) unmöglich ist. In dieser Situation verwendet man einen Schläger, der sich unter den Ball schiebt und ihn quasi aus der mißlichen Lage "schaufelt" (ein Pitch Wedge oder Sand Wedge ist hier angezeigt!). Dieser Schlag wird "Floater" genannt.

Dieser Schlag wird vor allem im Bunker angewendet (mit dem Sand Wedge). Gerade hier gräbt sich der Ball so in den Untergrund (Sand) ein, daß es schwierig wäre mit 'nem Eisen zu agieren; obwohl Profis auch dies schon mit Erfolg bewerkstelligt haben.

Course 2
Hole 10



Kommen wir nochmal auf den Wind zurück. Auch dieser Bursche vereitelt so manch gut angelegten und gemeinten Schlag. Gerade, weil der Wind eine Erscheinung ist, die sich nur schwerlich berechnen läßt (Windrichtung kann sich von einer auf die anderen Minute ändern), gibt es auch kein Patent-Rezept, um gegen das Ungestürm vorzugehen.. Wie bereits erwähnt, fliegt der Ball bei Rückenwind weiter als unter normalen Bedingungen (auch die Unberechenbarkeit der Richtungsänderung ist mit ins Kalkül zu ziehen); kommt er Ihnen entgegen, verkürzt sich die "Reisezeit" des Balles. Und: Auch die Windgeschwindigkeit beeinflußt das Flugverhalten des Balles. Die Lösung dieses Problems liegt, so bedauerlich das auch klingen mag, in den individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten des Golfers - aus Erfahrung wird man klug. Je mehr Sie spielen und üben, umso größer wird die Wahrscheinlichkeit, sich dieses Problems zu entledigen.

Hooking und Slicing

Hooking und Slicing sind nützliche Praktiken, wenn Sie bei Gegenwind antreten müssen, weil der scharf blasende Wind den Ball "kurven" läßt, sollten Sie durcx "Gegenkurven" einen perfekten, "geraden" Schlag zustande bringen. Auch hier spielt die Erfahrung des Golfers die entscheidende Rolle, will er erfolgreich bestehen.

Höhe

Course 2
Hole 11

Der einzige andere Faktor, den wir noch nicht ansprachen, ist die Höhe des Abschlagpunktes. Bei einem Treibschlag ("Drive") von einem "Tee" (Abschlagspunkt), der "überhalb" des Fairways liegt, erreichen Sie einen längeren Schuß, als wenn Sie von



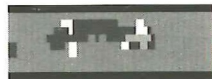
einem tiefergelegenen Tee abschlagen. Wiederum hängt es von den Fertigkeiten, Fähigkeiten und dem guten Auge des Golfers ab, um das Bestmögliche daraus zu machen.



	Schläger- typen	Maximale Reichweite	Abschlag Winkel
Holz	No. 1	250 Yards	12 Grad
	No. 2	235 Yards	14 Grad
	No. 3	220 Yards	16 Grad
	No. 4	205 Yards	20 Grad
	No. 5	190 Yards	24 Grad
Eisen	No. 1	195 Yards	16 Grad
	No. 2	185 Yards	19 Grad
	No. 3	175 Yards	23 Grad
	No. 4	165 Yards	27 Grad
	No. 5	155 Yards	31 Grad
	No. 6	145 Yards	35 Grad
	No. 7	135 Yards	39 Grad
	No. 8	125 Yards	43 Grad
	No. 9	115 Yards	47 Grad
	Pitching Wedge.....	105 Yards	52 Grad
	Sand Wedge	95 Yards	58 Grad
	Putter	50 ft	-

Die maximale Reichweite bezieht sich auf einen mit vollem Power geschlagenen Ball unter idealen Bedingungen an einem sonnigen, windlosen Tag. Bei einem Abschlag eines perfekten Tee's ohne Side Spin.

*Course 2
Hole 12*



BEVORRECHTIGTER RANG:	Gewinner des Turniers 1989
NAME:	Gregory John Norman
GRÖSSE:	1,85 m
GEWICHT:	89 kg
GEBOREN AM:	10. Februar 1955
GEBURTSORT:	Queensland, Australien
WOHNORT:	Lost Tree Village, Florida; spielt auf dem "Grand Cypress", Florida
FAMILIE:	Frau Laura; Kinder Morgan-Leigh (geb. 10/5/82); Gregory (9/9/85)
HOBBIES:	Fischen, Jagen, Snooker (Form des Billard)
PROFI SEIT:	1976
IM GOLF-ZIRKUS SEIT:	1983
BISHERIGER VERDIENST:	3.086.794 Dollar
PLAY-OFF-REKORD:	1-3
TOURNIERSIEGE:	1984 - Kemper Open, Canadian Open; 1986 - Panasonic-Las Vegas-Einladungsturnier, Kemper Open; 1988 - MCI Heritage Classic; 1989 - The International, Greater Milwaukee Open
VERDIENST & PLAZIERUNGEN:	1983 - 71.411 Dollar (74. Rang); 1984 - 310.230 Dollar (Rang 9); 1985 - 165.458 Dollar (42); 1986 - 853.298 Dollar (Platz 1); 1987 - 535.450 Dollar (7); 1988 - 514.854 Dollar (17) und 1989 - 835.095 Dollar (Rang 4)

Course 2
Hole 13



Course 2
Hole 14



Course 2
Hole 15



BESTE PLAZIERUNGEN 1989: 1. beim International; 1. bei der Great Milwaukee Open; 2. bei den USF&G Classics; 3. bei dem Masters; 4. beim MONY Tournament of Champions; 4. bei der NEC World Series of Golf; 4. beim THE PLAYERS Championship; 5. bei der K-Mart Greater Greensboro Open.

FAZIT 1989: Bei 17 Turnieren dabei;
bei Preisgeldern auf Rang 10; unter der Top Ten 8. Platz;
Durchschnittsergebnis - 69,40 Schläge



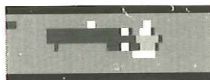
DIE '89ER NABISCO STATISTIK: 1. in der Unterbietung von Pars (.224);
2. in der Wertung (69,40 Schläge); 15. bei der größten Schlagweite (273,2 Yards);
17. im Versuch, aufs Grün in Folge zu gelangen (.887)

NABISCO-EINZELWERTUNG '89: 4. Rang mit 47.000 Dollar Preisgeld
NABISCO-MANNSCHAFTSWETTBEWERB: Teamsieg

WEITERE LEISTUNGEN: Sieger von 58 Turnieren rund um die Welt, wie die British Open (1986); Hong Kong Open (1979 und 1983); French Open (1980); Australian Open (1980 und 1987); Scandinavian Open (1980); Suntory World Match Play (1980, 1983 und 1985); Australian Masters (1981, 1983, 1984, 1987 und 1989); Dunlop Masters (1981 und 1982); Kapual International (1983); Queensland Open (1983 und 1985); New South Wales Open (1983 und 1986); Einladungsturnier in Cannes (1983); Victoria Open, Australien (1984); Australian Tournament Players Championship (1989); Chunichi Crowns, Japan; Leader, European Tour Order of Merit (1989); Arnold Palmer-Preis für den Golfer mit den höchsten Preisgeldern (1986)...

SIEGE MIT DER MANNSCHAFT: Australian Nissan Cup (2) - 1983 und 1986; Australian Kirin Cup - 1987; Australian Dunhill Cup (5) - 1985, 1986, 1987, 1988 und 1989; Australian Four Tours - 1989.

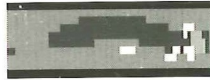
*Course 2
Hole 16*



*Course 2
Hole 17*



*Course 2
Hole 18*



Greg Norman ist sicherlich einer der auffälligsten Golfer unserer Tage. Er hat nicht nur Charisma, sondern verfügt über eine unglaubliche Fertigkeit, die im Golfsport ganz besonders vonnöten ist. Sein Spiel reißt die Leute zu Begeisterungstürmen hin, und selbst, wenn Greg mal nicht als erster vom Platz geht, geben ihm die Zuschauer "Standing Ovations". Er hat weltweit eine Reihe von glanzvollen Siegen errungen, in einer Art, die man als beeindruckend bezeichnen muß.

Im vergangenen Jahr konnte er zwei weitere wichtige Turniere der PGA TOUR für sich entscheiden - die International und zwei Wochen später die Greater Milwaukee Open. Bei nur 17 Starts kam er achtmal unter die ersten Zehn. Ein Turnier sollte er jedoch schnell vergessen - die British Open in Troon. Doch auch da spielte er exzellent und machte es spannend. Letztendlich verlor er sein Play-Off gegen Mark Calcavecchia, obwohl er eine brillante 64er-Runde hingelegt hatte.

1988 mußte er für zwei Monate pausieren, als er sich das Handgelenk verletzte. In der zweiten Runde der US Open am neunten Loch passierte es: Er überdehnte sein Handgelenk durch einen verunglückten Schlag aus dem Rough heraus - sein Schläger prallte gegen einen Stein. Dies Jahr war wohl nicht sein glücklichstes. Obwohl er die MCI Heritage Classic für sich entscheiden konnte, verlor er ein ums andere Mal bei vermeintlich einfachen Play-Offs.

"Sein" Jahr in der Karriere war sicherlich 1986. Er gewann zweimal die TOUR, war viermal Zweiter und erreichte zehnmal eine Platzierung in der Top Ten bei 19 Starts in den Staaten. In übersee gewann er die British Open, die European Open, das Suntory World Match Play und danach drei Turniere in Folge in seinem Geburtsland Australien.

In den vier bedeutenden Turnieren 1986 ging er immer als Spitzenreiter in die letzte Runde. Er führte mit einem Schlag Vorsprung beim letzten Tag des Masters Tournaments - und wurde dennoch nur zusammen mit einem anderen Golfer Zweiter. Er führte auch nach drei Tagen bei den US Open, mußte sich aber leider am Schluß mit Rang 12 zufrieden geben.

Mitarbeiter

Game Design
Spiel-Aufbau (Design)

Gremlin Graphics Software Ltd.
Gremlin Graphics Software Ltd.

Programmierung

Lee Garnett, Clive Bramwell
Paul Blythe
Simon Blake

IBM-PC, Tandy
Atari ST, Commodore Amiga
Commodore 64/128

Grafiken
Sounds und Effekte
Expertise

Linda Cregg, Berni
Benn
Greg Norman,

Pros at Batchwood & Baxenden

Golf-Kurse; "Golf School" von Alex Hay & Julian Worthington

Handbuch
Bearbeitung des Handbuchs

Benn, Clive, Simon, James
Partners in Publishing

Das Urheberrecht

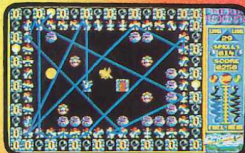
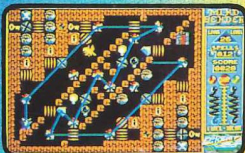
Copyright c 1989 Gremlin Graphics Software Ltd
Alle Rechte vorbehalten

Das Handbuch sowie die Daten auf der beiliegenden Diskette sind urheberrechtlich geschützt von Gremlin Graphics Ltd. Der Besitzer dieses Produktes ist nur berechtigt, das Programm für den persönlichen, privaten Gebrauch zu nutzen. Die Weitergabe, der Verkauf oder die Publikation des Handbuchs oder Teile des Handbuchs sowie die Daten auf Diskette sind nur mit schriftlicher Genehmigung durch Gremlin Graphics Ltd erlaubt. Jeder, der dieses Produkt - auch teilweise - reproduziert, kopiert, egal, in welchem Medium, macht sich der Urheberrechtsverletzung schuldig und wird strafrechtlich verfolgt.

WATCH OUT FOR THESE EXCITING NEW RELEASES FROM GREMLIN

AXEL'S MAGIC™ HAMMER

Using the power of Axel's Magic Hammer travel eight mystical lands covering 200 screens. Available on: Atari ST and Amiga.



MINDBENDER™

Enter the Magical World of Mindbender. A world full of Mystical Powers beyond human expectations. Available on: Atari ST, Amiga and IBM PC.

GREMLIN®

SKIDZ™

On your BMX or skateboard the streets are a challenge to be conquered. Available on: Atari ST and Amiga.



SWITCHBLADE™

Re-assemble the shattered Fireblade before taking on Havoc to avenge the death of your people. Available on: Atari ST and Amiga.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE,
10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423**