

SimulGolf

ISTRUZIONI
INSTRUCTIONS
INSTRUCTIONS
ANWEISUNGEN



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULGOLF
1988 SIMULMONDO ITALIA
DI FRANCESCO CARLÀ
Grafica, programma e suono di IVAN VENTURI

Hai davanti ai tuoi occhi l'unica simulazione tridimensionale del mini-golf. Un gioco avvincente, pieno di colpi di scena e di fantastiche sorprese animate. 54 buche una diversa dall'altra e tutte assolutamente impegnative e spettacolari.

OBIETTIVO DEL GIOCO E CONTROLLI DELL'INTERATTIVITÀ

Naturalmente bisogna mandare la pallina in buca curando che il 'power' indicatore della potenza di tiro sia stato premuto fino alla forza desiderata. Ci sono, in tutto, solo tre controlli dell'interattività di gioco: il braccio meccanico che sistema la pallina al momento del primo tiro in ciascuna buca e che può essere messo nella posizione desiderata muovendo il joystick; il mirino che deve essere sistemato nella direzione voluta prima di ogni successivo tiro; il power colorato che indica la potenza del tiro e che si mette in moto premendo il pulsante di fuoco del joystick e si ferma rilasciando lo stesso pulsante.

GIOCARE SIMULGOLF

Non ci sono molte altre cose da aggiungere a proposito di come si gioca SIMULGOLF: ci siamo sforzati di farne uno spazio interattivo e spettacolare, velocissimo e frenetico, in cui fosse possibile muoversi liberamente e senza alcuna costrizione o fatica. Scoprirete, andando avanti nel gioco, le buche più appassionanti: salti sull'acqua simulata, tulipani carnivori che ingoiano e poi sputano la pallina, missili su rotaie che diventano tunnel e trasportano la pallina fino alla buca, castelli, nastri trasportatori, tapis roulant etc. etc. E dopo aver imparato ad usare gli strumenti di gioco, mirino e power, non ci sarà nessun altro ostacolo al tuo divertimento se non quelli simulati dei 54 campi diversi.

LEGGERE IL PUNTEGGIO

Appena avrai completato una buca potrai leggere il tuo punteggio sul tabellone dello score che comparirà sullo schermo. Leggerlo è molto semplice: per esempio, se sarà comparsa una «E» ciò significherà che hai finito la buca con il numero di colpi previsti per essa. Se apparirà un numero senza segno questo indicherà che hai utilizzato più colpi di quelli che avevi a disposizione. Se comparirà un numero con il segno negativo vuol dire che hai adoperato meno colpi di quelli assegnati.

LIVELLI DI GIOCO, SCELTA DEI PERCORSI E POSSIBILITÀ DI GIOCO

All'inizio del gioco hai la possibilità d'inserire i tuoi dati, di decidere per uno dei tre differenti livelli di difficoltà della tua partita e di scegliere tra tre diversi corsi di SIMULGOLF. Ti consiglio di cominciare con il livello più basso per passare poi gradualmente ai livelli successivi. Un giusto indicatore della tua raggiunta padronanza di ciascun livello è data dallo score. Se riesci a finire con più di cinque colpi sotto il par (—5) un intero corso, sei certamente pronto per il passaggio di categoria.

Hai anche la possibilità di decidere se vuoi giocare da solo oppure in un'appassionante sfida con altri giocatori fino ad un totale massimo di quattro giocatori. Vince chi riesce a finire il percorso con un numero più basso di colpi.

SIMULGOLF
1988 SIMULMONDO ITALIA
BY FRANCESCO CARLÀ
Graphics, program and sound by IVAN VENTURI

You have before your eyes the only three-dimensional simulation of mini-golf. A fascinating game, full of striking effects and fantastic animated surprises. 54 holes, each one different, all fully demanding and spectacular.

AIM OF THE GAME AND INTERACTIVE CONTROLS

The ball naturally has to end up in the hole, taking care to hold down the 'power' indicator which controls the power of the shot until the required force is obtained. In all, there are only three interactive controls: the mechanical arm which positions the ball for the first shot towards each hole and which can be moved to the required position by means of the joystick; the sight which must always be pointed in the required direction before each subsequent shot; the coloured power indicator which indicates the power of the shot and which is activated by pressing the fire push-button on the joystick and stopped by releasing the push-button.

PLAYING SIMULGOLF

There is not much more to add about how SIMULGOLF is played: we have done our best to make it an interactive and spectacular game, very fast and frenetic, with the possibility of moving freely and without any restrictions or difficulties. As the game progresses you will discover which are the most exciting holes: simulated water jumps, carnivorous tulips that swallow the ball and then spit it out, missiles on tracks that become tunnels and carry the ball as far as the hole, castles, conveyor belts, escalators, etc. etc. After learning how to use the instruments of the game, the sight and the power indicator, there are no other obstacles in the way of your enjoyment apart from the simulated obstacles of the 54 different holes.

READING THE SCORE

As soon as you have completed a hole, you can read your score on the score-board which will appear on the screen. Reading it is very easy: for example, if an 'E' appears, this means that you have completed the hole with the foreseen number of strokes for that hole. If just a number appears, then this means that you have more strokes than were available to you. If a number with a minus sign appears, then you have used less strokes than were available.

GAME LEVELS, CHOICE OF COURSE AND PLAY POSSIBILITIES

At the beginning of the game, you can enter your personal details, decide at which of the three levels of difficulty you want to play your game and choose from three different SIMULGOLF courses. It's best to start at the lowest level and gradually move on to the more difficult levels. An indicator of how good you have become at each level is given by the score. If you manage to finish an entire course with more than five strokes below par (—5), then you're certainly ready to move on to the next level. You can also decide whether you want to play alone or in an exciting challenge with other players up to a maximum total of four players. The player who finishes the course with the least number of strokes is the winner.

SIMULGOLF
1988 SIMULMONDO ITALIA
DE FRANCESCO CARLÀ
Graphie, programme et son de IVAN VENTURI

Vous avez devant vous la seule simulation à trois dimensions du mini-golf. Un jeu qui vous captive, plein de coups de théâtre et de fantastiques surprises animées. 54 trous, les uns différents des autres absolument captivants et spectaculaires.

OBJECTIF DU JEU ET CONTROLES DE L'INTERACTIVITE

Il est bien entendu qu'il faut tirer la balle dans le trou en ayant soin d'appuyer sur le «power» indicateur de puissance du lancement selon la force souhaitée. Il y a en tout seulement trois contrôles de l'interactivité de jeu: le bras mécanique qui met en place la balle au moment du premier lancement dans chaque trou et qui peut être placé dans la position souhaitée en bougeant le levier de commande (joystick); le viseur qui doit être placé dans la direction souhaitée avant chaque lancement successif; le power de couleur qui indique la puissance du lancement et qui se met en route en appuyant sur le bouton de mise à feu du levier de commande (joystick) et qui s'arrête dès qu'on lâche le bouton.

JOUER AU SIMULGOLF

Il n'y a pas grand chose à ajouter concernant les modalités de jeu du SIMULGOLF: nous nous sommes efforcés de créer un espace interactif et spectaculaire, très rapide et frénétique, où il est possible de se bouger librement et sans aucune contrainte ou fatigue. Vous découvrirez, en jouant, les trous les plus passionnants: des sauts simulés dans l'eau, des tulipes carnivores qui avalent et ensuite renvoient la balle, des fusées sur rail qui deviennent des tinnels et qui transportent la balle jusqu'au trou, des châteaux, des rubans transporteurs, des tapis roulant etc. etc. Et après avoir appris à utiliser les instruments du jeu, viseur et power, il n'y aura plus aucun obstacle pour pouvoir s'amuser sauf ceux qui sont simulés sur les 54 champs différents.

LIRE LE SCORE

Dès que vous aurez atteint un trou, vous pourrez lire votre score sur le tableau qui apparaîtra sur l'écran. Il est très facile de lire ce tableau: par exemple, s'il y a un «E» ceci signifie que vous avez atteint le trou après un nombre de coups prévu par le jeu. Si un numéro apparaît sans aucun signe, ceci signifie que vous avez utilisé un nombre de coups supérieur à la quantité disponible. Si un numéro apparaît avec le signe négatif ceci signifie que vous avez employé moins de coups que ceux à disposition.

NIVEAUX DU JEU, CHOIX DES PARCOURS ET POSSIBILITE DE JEU

Au début du jeu, vous avez la possibilité d'introduire vos données, de décider de jouer un des trois différents niveaux de difficultés du match et de choisir parmi trois différents cours de SIMULGOLF. Nous vous conseillons de commencer par le niveau le plus bas pour passer petit aux niveaux successifs. Une juste indication des capacités que vous avez atteintes à chaque niveau est fournie par le tableau des scores. Si vous réussissez à terminer un cours en entier avec plus de cinq coups en dessous du pair (—5), vous êtes certainement prêt à passer de catégorie. Vous avez également la possibilité de décider de jouer seul ou bien de jouer un passionnant match avec d'autres joueurs, quatre joueurs maximum. Le gagnant est celui qui termine le parcours avec le moindre nombre de coups.

SIMULGOLF
1988 SIMULMONDO ITALIA
DE FRANCESCO CARLÀ
Graphik, Programm und Ton von IVAN VENTURI

Du hast hier die einzige dreidimensionale Simulation des Mini-Golf vor Augen. Ein spannendes Spiel, voller Überraschungen und fantastischer Zeichentrick-Darstellungen mit 54 Löchern, jedes verschieden vom anderen. alle spektakulär, und alle erfordern einen gewissen Einsatz.

ZIELSTELLUNG UND KONTROLLE DES SPIELS

Selbstverständlich muss der Ball in das Loch gebracht werden. Hierbei ist die gewünschte Schlagstärke einzustellen. Es gibt insgesamt drei Bedienungselemente, über die das Spiel kontrolliert wird: der mechanische Arm welcher den Ball vor jedem ersten Schlag in Position bringt und der über den Joystick betätigt wird; das Sichtkorn, das vor jedem neuen Schlag in der gewünschten Schlagrichtung ausgerichtet werden muss; die farbige Powerangabe, welche die Schlagkraft anzeigt und durch Drücken des Feuer-Knopfes am Joystick in Bewegung gesetzt wird — ist der gewünschte Wert erreicht, dann den Knopf loslassen.

MIT SIMULGOLF SPIELEN

Es gibt kaum mehr dazu zu sagen, wie man Simulgolf spielt: wir haben uns darum bemüht, ein spektakuläres und dialogreiches, ein schnelles und interessantes Spiel zu schaffen, in dem man sich frei, zwanglos und ohne Mühe bewegen kann. Bei fortschreitendem Spiel werdet ihr die spannendsten Löcher entdecken: simulierte Sprünge ins Wasser, fleischfressende Tulpen welche den Ball verschlucken und dann wieder ausspucken, Raketen auf Schienen die zu Tunneln werden und den Ball bis zum Loch bringen, Schlösser, Transportbänder, Rollteppiche, usw. usw. Und nachdem du gelernt hast, gut mit Sichtkorn und Power umzugehen steht deinem Vergnügen nichts mehr im Weg, mit Ausnahme der simulierten Hindernisse der 54 verschiedenen Felder.

ERTUNG

Sobald du ein Loch vervollständigt hast, kannst du deine Punktzahl auf der Tabelle des Score ablesen, die auf dem Bildschirm erscheint. Die Punktzahl ist sehr einfach zu deuten: erscheint zum Beispiel ein «E», dann bedeutet dies, dass du das Loch mit der Anzahl von Schlägen abgeschlossen hast, die für dieses Loch vorgesehen ist. Erscheint eine Nummer ohne Zeichen, dann zeigt dies an, dass du für dieses Loch mehr Schläge gebraucht hast, als zur Verfügung standen. Erscheint eine Nummer mit Minuszeichen, dann bedeutet dies, dass du weniger Schläge als vorgesehen benötigt hast.

SCHWIERIGKETTSGRAD DES SPIELS, WAHL DER STRECKEN UND SPIELARTEN

Bei Spielbeginn hast du die Möglichkeit, deine Daten einzugeben, ferner kannst du dich für einen der drei Schwierigkeitsgrade deines Spiels entscheiden und drei verschiedene Strecken des SIMULGOLF auswählen. Wir empfehlen dir, mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu beginnen, um dann Schritt für Schritt zu den höheren Schwierigkeitsgraden überzugehen. Ein guter Hinweis auf deine Fähigkeit wird von der Punktzahl gegeben. Wenn du es schaffst, die gesamte Strecke zu beenden, und dabei mehr als 5 Schläge unterhalb der vorgesehenen Anzahl von Schlägen (Par) (—5) liegst, dann bist du sicher bereit für den nächsten Schwierigkeitsgrad. Du hast ferner die Möglichkeit zu entscheiden, ob du allein spielen möchtest oder eine spannende Herausforderung gegen andere Mitspieler annimmst. Insgesamt können bis zu 4 Personen spielen. Wer die Strecke mit der geringsten Anzahl von Schlägen zu Ende bringt, hat gewonnen.