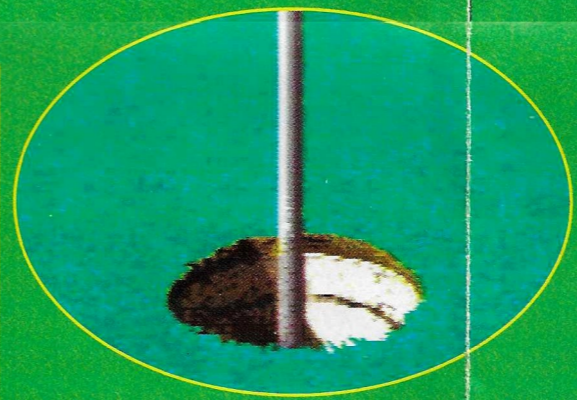


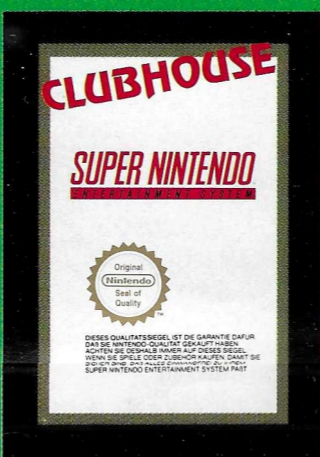
HAL'S IN HOLE ONE™ golf



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION
HAL Laboratory, inc.



HAL Laboratory, inc.
GREENS INVITATIONAL



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY
Nintendo

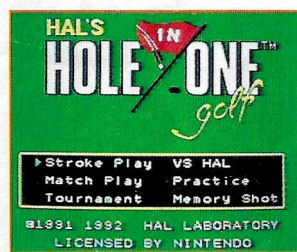
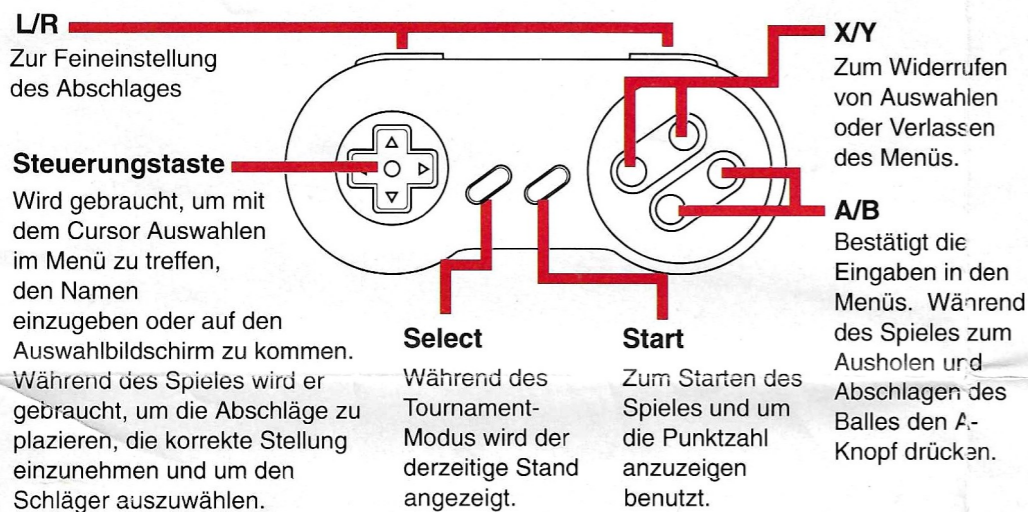
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM, ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PRACTICE HOLE

Achtung:

Vor Inbetriebnahme Ihres NINTENDO Hardware Systems oder des Game Pak lesen Sie bitte sorgfältig die Bedienungsanleitung.

Hinweise zum Bedienungselement



MODI-AUSWAHL
Drücken Sie den Start-Knopf und der Auswahlbildschirm wird erscheinen. Wählen Sie eine Möglichkeit, indem Sie mit der Steuerungstaste den Cursor bewegen und mit Taste A oder B bestätigen.

STROKE PLAY-Ein bis vier Spieler. Wer die beste Punktzahl nach 18 Löchern hat, gewinnt.

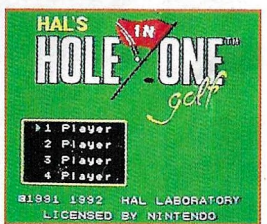
MATCH PLAY-Zwei Spieler wetteifern miteinander. Jedes Loch wird einzeln gezählt; der Spieler, den die meisten Löcher für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.

TOURNAMENT-Ein bis vier Spieler treten in einem Turnier mit 18 Löchern gegen 60 vom Computer simulierte Spieler an.

VS HAL-SPIEL-Das **HAL-PROFESSIONAL** im direkten Wettstreit. Sollten Sie gewinnen, erscheint ein Passwort, mit dem Sie jederzeit in Besitz des "Eisernen Schlägers" kommen können, den auch HAL benutzt.

PRACTICE-Nachdem Sie das Spiel angetreten und den Start-Knopf gedrückt haben, wird ein Kommando-Bildschirm gezeigt, der es Ihnen erlaubt, ein Loch, Windgeschwindigkeit und Windrichtung auszusuchen. Die Wahl von EXIT bringt Sie wieder zurück zum Titelbildschirm. Dies ist ein Übungsmodus.

MEMORY PLAY-Wenn Sie es schaffen, einen Eagle oder Albatross zu schlagen bzw. ein Hole-in-one, erhalten Sie einen Code. Mit diesem können Sie sich Ihren Schlag nochmals anschauen.



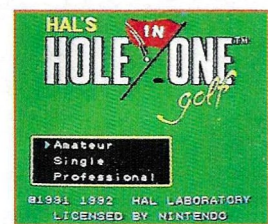
ANZAHL DER SPIELER

Bestimmen Sie ein bis vier Spieler. Die Spieler 1 und 3 können "Controller 1", die Spieler 2 und 4 "Controller 2" benutzen. Es ist auch möglich, für alle vier Spieler ein Joypad zu benutzen.



NAMENSEINGABE

... wird benutzt, um Ihren Namen und das Passwort einzugeben. Bestätigen Sie mit dem A-Knopf.



LEVEL-WAHL

Drei Levels stehen zur Auswahl: Amateur, Fortgeschrittener und Profi. Jeder hat einen anderen Schwierigkeitsgrad.



HANDICAPS

Bei vielen Teilnehmern kann jeder Spieler ein Handicap zwischen einem und 36 Schlägen haben.

CLUB AUSWAHL



Es gibt fünf Hölzer, neun Eisen, Pitching Wedge, Sand Wedge und den "Putter" auf dem Schläger-Auswahlbildschirm. Sie können 14 Schläger auf Ihrem Weg mitnehmen, so daß Sie sich die besten aussuchen sollten. Die 14

gewählten Schläger, erscheinen in weißen Buchstaben auf dem Schläger-Auswahlbildschirm, die anderen verbleiben im Clubhaus. Möchten Sie eine andere Auswahl an Schlägern, müssen Sie einen Schläger mit dem X-oder Y-Knopf löschen (die Buchstaben werden schwarz) und einen anderen aussuchen (die Buchstaben werden wieder weiß). Es ist möglich, aber nicht ratsam, das Spiel ohne Pitching oder Sand Wedge zu beginnen. Nicht möglich ist es, das Spiel ohne einen Putter zu starten. Wenn Sie mit der Wahl zufrieden sind, betätigen Sie den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.

1W	260Y	4I	180Y
2W	250Y	5I	170Y
3W	240Y	6I	160Y
4W	230Y	7I	150Y
5W	220Y	8I	140Y
1I	210Y	9I	130Y
2I	200Y	PW	110Y
3I	190Y	SW	70Y

ES GEHT RUND

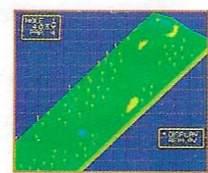


Im Kommando-Fenster rechts unten im Bildschirm gibt es drei Wahlmöglichkeiten:

Shot-wird zum Schlagen benutzt
Green-Begutachtung des "Grüns"
Hole-springt in den Display-Modus, zeigt Nahaufnahmen usw.

Wir werden jedes dieser Auswahlmodi beschreiben und erklären, wie jeder Befehl zu benutzen ist. Wie gewöhnlich bewegen Sie den Cursor mit dem Control-Pad, bestätigen die Wahl mit dem A-oder B-Knopf und löschen mit dem X-oder Y-Knopf.

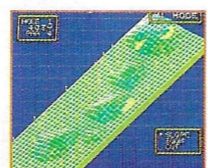
CHECKING OUT THE HOLE



Mit der Wahl von "HOLE" im Hauptbildschirm erhalten Sie einen gesamten Blick über das aktuelle Loch.



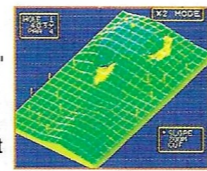
REPLAY - Mit "REPLAY" können Sie sich Ihren letzten Schlag noch einmal in 3D anschauen.



SLOPE - Mit "SLOPE" wird ein Raster über die Landschaft gelegt, um die Beschaffenheit der Höhen und Tiefen besser beurteilen und analysieren zu können.



ZOOM - Die ZOOM-Option erleichtert Ihnen die Beuteilung des Geländes. Wählen Sie den Bereich, der vergrößert werden soll, mit den Cursortasten aus, und bestätigen Sie dann mit "A". Sie können nun erneut die SLOPE-Option verwenden.



CUT/ZOOM/SLOPE - Die Kombination dieser 3 Optionen ermöglicht es Ihnen, einen genaueren Überblick über ganz bestimmte Bereiche des Loches zu erhalten.

WIE DAS SPIEL GESTEUERT WIRD



SELECT A DIRECTION - Wenn Sie sich für "SHOT" entscheiden, erscheint ein weißer Cursor. Bewegen Sie ihn mit dem Control-Pad; Feinabstimmung mit der L/R-Taste.



CHECK THE LIE OF THE BALL - Wenn Sie die Richtung gewählt und mit der A-Taste bestätigt haben, wird die Lage des Balles angezeigt. Sehen Sie sich an und drücken Sie die A-Taste.



CLUB SELECT - Das Display rechts unten zeigt die verfügbaren Schläger und deren Reichweite. Sie können unter ihnen mit dem Control-Pad wählen und mit A die Wahl bestätigen.



SELECT YOUR STANCE - Nachdem der Schläger gewählt wurde, erscheint nun die Auswahl Ihrer Stellung. Verändern Sie die Position der Arme und Beine mit dem Control-Pad und bestätigen Sie mit der A-Taste.



HOW TO SWING - Es braucht ein wenig Übung, um den richtigen Schwung zu finden, aber wenn Sie es einmal geschafft haben, ist es recht einfach. Um den Schlag zu vollenden, müssen Sie die A-Taste dreimal schnell drücken. Zuerst holen Sie aus. Die meiste Kraft legen Sie hinein, wenn Sie mit dem Drücken der A-Taste warten, bis der Schläger ganz im roten Bereich ist. Drücken Sie die A-Taste nun zum zweiten Mal. Nun heißt es, den Ball auch zu treffen. Warten Sie ab, bis der Schläger den Ball berührt, um zum dritten Mal die A-Taste zu drücken.



PUTTING - Wählen Sie die Richtung zum "Einlochen mit dem Control-Pad und die Feineinstellung mit der L/R-Taste. Sie müssen die A-Taste zweimal drücken, um einzuholen.



CHECKING THE GREEN - Sehen Sie sich das Gelände mit dem "GREEN"-Kommando an, wann immer Sie wollen.

SPIELEN WIE EIN PROFI



HOOK SHOT - Wenn der Golfball eine leichte Kurve nach links beschreibt, nennt man das in der Fachsprache der Golfer "DRAW". Zieht er nun sehr stark nach links, so spricht man von einem "HOOK". Dieses Flugverhalten erreicht man durch ein mehr oder weniger starkes Verlagern des rechten Standbeines nach hinten.



SLICE SHOT - Eigentlich genau dieselbe Schlagart wie beim "HOOK", nur das der Ball nach rechts abdreht und das linke Bein nach hinten gestellt wird.



TOPSPIN - Durch diese Schlagart bekommt der Ball eine Drehung in Vorwärtsrichtung, was bei der Landung bewirkt, daß der Ball noch einige Meter weiter rollt. Um diesen Topspin auszuführen, muß die Cursortaste während des Schwunges nach oben gedrückt und gehalten werden.



BACKSPIN - Ähnlich dem Topspin bekommt der Ball auch hier eine Rotation, allerdings diesmal eine Rückwärtsdrehung. Diese bewirkt beim Aufkommen ein Bremsen des Balles, ja sogar manchmal ein Rücklauf entgegengesetzt der Schlagrichtung. Diesmal muß die Cursortaste während des Schwunges nach unten gedrückt und gehalten werden.

MEMORY SHOT

Wenn es Ihnen gelingt, ein As, Birdie oder Eagle zu spielen, dann erhalten Sie ein Passwort, mit dem Sie in der "Memory Shot"-Sektion Ihren Schlag noch einmal ansehen können.

SCOREBOARD

Zu jeder Zeit können Sie sich über den aktuellen Stand Ihres Spieles informieren, indem Sie die START-Taste drücken. Sie erhalten dann genaue Angaben über die bereits gespielten Löcher.

TERMS

TRIPLE BOGEY - 3 über PAR
DOUBLE BOGEY - 2 über PAR
BOGEY - 1 über PAR
PAR - Vorgegebene Anzahl der Schläge je Loch
BIRDIE - 1 unter PAR
EAGLE - 2 unter PAR
ALBATROSS - 3 unter PAR
As - mit einem Schlag ins Loch!