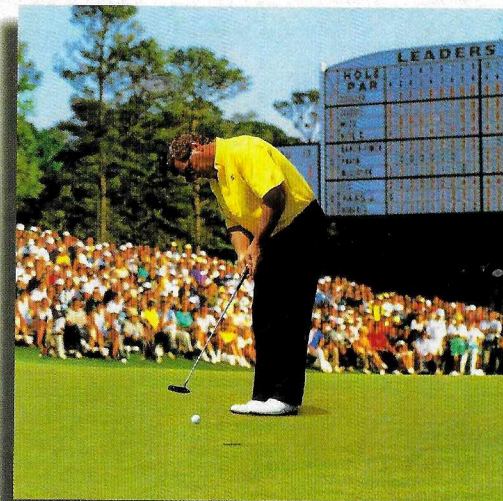


PGA TOUR[®] 96



INSTRUCTION BOOKLET



BLACK PEARL SOFTWARE
T•HQ, INC.

4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH

©1995 ELECTRONIC ARTS. EA SPORTS, THE EA SPORTS LOGO AND ELECTRONIC ARTS ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS. PGA TOUR IS A REGISTERED TRADEMARK AND IS USED BY PERMISSION. TPC, TOURNAMENT PLAYERS CLUB, RIVER HIGHLANDS, SUMMERLIN AND SAWGRASS (WHERE APPLICABLE) ARE TRADEMARKS AND ARE USED BY PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. T•HQ IS A LICENSED DISTRIBUTOR OF ELECTRONIC ARTS. BLACK PEARL SOFTWARE IS A TRADEMARK OF T•HQ, INC. ©1995 T•HQ, INC.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM

ENTERTAINMENT SYSTEM





THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLIANCE WITH THE QUALITY OF YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WEENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUÀ CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR. SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TÄRRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMAN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TÄHRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

WELCOME TO PGA TOUR® 96	2
STARTING THE GAME	3
CONTROLLING THE GAME	4
THE GAME SETUP SCREEN	6
SET OPTIONS	8
PLAYING A PRACTICE ROUND	10
HITTING THE BALL	13
THE SECRET OF PUTTING	17
TOURNAMENT MODE	18
SKINS MODE	19
MATCH PLAY MODE	20
SHOOT-OUT MODE	20
DRIVING RANGE AND PUTTING GREEN	21
STATS	21
PAUSE MENU	22
WARRANTY	24

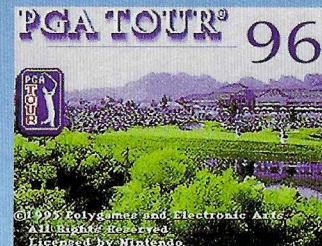
WELCOME TO PGA TOUR® 96

Here is your chance to experience the fairways and greens you've always dreamed of. Walk the 18th on the TPC at Sawgrass with the best on the PGA TOUR, then pass the field by as you march on to win it all.

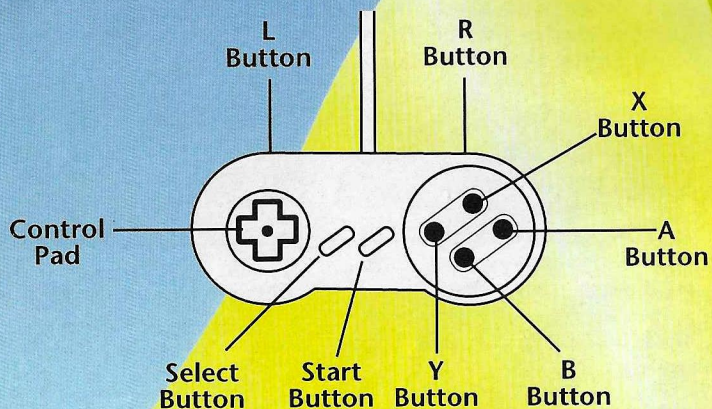
- Look at the numbers: 8 TPC courses, 3 new tournaments, and 7 different play modes—Practice, Tournament, Skins Challenge, Match Play, Shoot-Out, Driving Range, and Putting Green.
- If you win a Tournament, you win trophies and prize money!
- Updated roster includes 10 featured PGA TOUR pros, each with a signature digitised swing.
- Awesome new state-of-the-art graphics.

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Super NES. Never insert or remove a game pak when the power is on.
2. Insert PGA TOUR® 96 into the slot on the Super NES. To lock the game pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The EA SPORTS logo appears. If you don't see it, begin again at step 1.
4. The PGA TOUR 96 title screen appears, followed by the game credits screen.
5. If you want to play right away, press START and then press the A Button to go to Game Setup Screen.

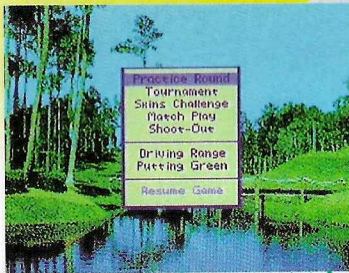


CONTROLLING THE GAME



The Game Setup Screen

- Start** Confirms a selected menu item.
- Control Pad** Up/Down/Left/Right selects a menu item.



On The Course

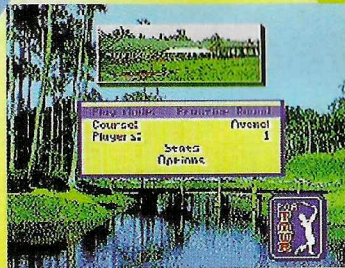
- A Button** Press three times to hit the ball.
- B Button** Selects or confirms a menu choice. Displays Ball Lie Window.
- X Button** Brings up Draw/Fade menu.
- Control Pad** Moves aiming cross hairs. Selects menu items. Moves Draw/Fade menu arrows. Changes Club Selection.
- START** Displays Options Menu (also Pauses Game).

On The Green

- A Button** Press three times to putt.
- B Button** View Green Grid.
- Control Pad** Rotate Green Grid. Adjust aiming cross hairs.

THE GAME SETUP SCREEN

The Game Setup screen is where you choose your play mode, the course and the number of players. You also have access to instant replays and can set your options.



- To highlight an option, press the Control Pad Up/Down.
- To cycle through the different choices available in an option, press the Control Pad Left/Right, or press the A Button.
- To select an option, press the Start Button.

Play Mode

The different play modes available are: PRACTICE ROUND, TOURNAMENT, SKINS CHALLENGE, MATCH PLAY, SHOOT-OUT, DRIVING RANGE, and PUTTING GREEN.

Course

The Tournament Players Club courses available are: Summerlin, Sawgrass, Avenel, Scottsdale, Southwind, River Highlands, Las Colinas, and Woodlands.

Number of Players

Select the number of players. ONE to FOUR players can make up your party. Some play modes require a certain number of players, so you can't change this number. See pages 18-20 for more information on player requirements for each mode.

Restore Game

To restore a saved game, highlight resume game option and press the B button.

NOTE:

Battery backup will store only one game at a time.

Stats

Display all the stats. See *Stats* on page 21 for a full description.

Instant Replay

Play the last shot over. (You know, that hole-in-one nobody believes you made.) This option appears only if a shot has been made. It appears in the Pause Menu (see *Pause Menu*, page 22).

NOTE: The Super NES automatically replays any spectacular shots you make.

Set Options

Change the game options: Auto Overhead, Auto Ball Lie, Auto Green Grid, and Use 2 Controllers. Toggle ON/OFF, or choose YES/NO. See next page for more information on this option.

SET OPTIONS

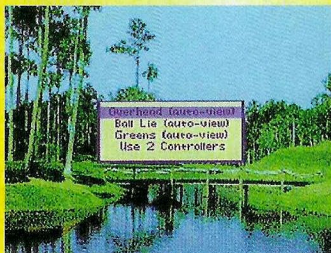
Use SET OPTIONS to activate/deactivate certain options. Before you begin a game, you can turn ON/OFF some of the Automatic Views, and select how many controllers you want to use. During a game, you still have access to this menu from the Pause menu (see *Pause Menu* on page 22).

To use the Set Options screen:

1. From the Game Set Up screen or the Pause Menu, select SET OPTIONS and press the B Button. The Set Options screen appears.
2. Press the Control Pad Up/Down to highlight an option.
3. Press the Control Pad Left/Right or press the B Button to toggle an option ON/OFF, or between YES/NO.
4. Press A to confirm your choices and exit the Set Options screen.

Auto Overhead

This view appears before your shot every time the ball is more than 100 yards from the hole. It is best used in measuring long shots, particularly when there are hazards or trees involved.



- To bring up the Overhead view when you're on the course, press START and choose the View option.
- To exit this view and return to the course, press the B Button.

When in the Overhead view screen, you can move the cursor with the Control Pad to measure the distance between the ball and any spot on the course.

NOTE: When you reposition the cursor on the Overhead view, the change is not reflected on the course.

Auto Ball Lie

The Ball Lie Window appears before your shot, whenever the ball lies between the tee and the green. See *The Ball Lie Window* on page 13.

Auto Green Grid

The Green Grid appears before you putt, whenever the ball is on the green or within 40 yards of the hole. See *Putting* on page 17.

Using Two Controllers

If there are more than one of you playing and you each want to use your own controller, you need to set up the system for two controllers. One to four people can play PGA TOUR 96 at a time.

NOTE: Player 1, using Controller 1, makes the selections at the Game Setup screen.

When using two controllers with four people, Player #1 and Player #3 use Controller 1, while Player #2 and Player #4 use Controller 2.

PLAYING A PRACTICE ROUND

Before you enter a Tournament, you might want to try a practice round. The practice round play mode offers flexibility of play without the money pressure. Also, the steps you follow for selecting players, clubs, etc., remain the same for the other play modes: once you learn them here, you're set.

To Play a Practice Round:

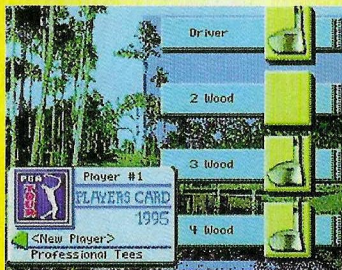
1. Select a Practice Round (default).
2. Press the Control Pad Left/Right to highlight desired number of players.
3. Press the START Button to Start New Game.

The Player Setup Screen

Select a player type for each Player. Press the Control Pad Up/Down to select either a human player or the Super NES. The human player is the default. Press the B Button to confirm. The Player Setup screen appears.

Before hitting the links, you need to choose your players, your clubs, and, when playing a Practice Round, your tee. The Player Setup screen makes this an easy task.

- To exit the Player Setup screen and return to the Game Setup screen, press the B Button.



Selecting Players

When you enter the Player Setup screen, the cursor automatically falls on the Players Card – it's here you select players. In a Practice Round, you can play as a generic player (e.g. Player #1), in which case no stats are kept. You can also enter a name on the Players Card, select a Super NES pro, or existing player.

Note: When you select a Super NES pro, the Super NES controls the Player.

- To cycle through the different player selections, press the Control Pad Up/Down.
- To enter a name, select <NEW PLAYER>, and press START. Use the Control Pad to enter your name. Press START when you're finished.

When you've made your player selection, press the X Button to change your clubs or tees. The Cursor moves the Club Selection portion of the screen.

Selecting Clubs and Tees

You're allowed 14 clubs in your bag including the putter, which you always carry. The Super NES gives you a default selection of clubs, but you can change this to suit your needs. You also have the choice between Amateur or Pro tees. Amateur tees are closer to the green and are only available during a Practice Round.

To Select Clubs and the Tee:

- Press the Control Pad Up/Down to toggle between Professional and Amateur tees. When you've made your decision, press the X Button.

Selecting Clubs

1. Press the Control Pad Up/Down to view all available clubs. The cursor moves accordingly to highlight each club.
2. Press the Control Pad Left/Right to remove a club from your bag. (Before you can add a club, you must remove one.)
3. Move the cursor to the club you want, and press the Control Pad Left/Right to add the club to your bag.

Once you've made your selections you're ready to play some golf.

- To exit the Player Setup screen, press START; an overhead of the entire course appears.
- To exit overhead, press START. John Shrader appears with a weather report and the course statistics. Press START again to go to the first hole.

New Hole

In a Practice Round you have the option to play any hole you want.

1. Press START. The game pauses and the Pause Menu appears (see *Pause Menu* on page 22).
2. Press the Control Pad Up/Down to GO TO and press the B Button. Press the Control Pad Up/Down to HOLE and press the B button. Press the Control Pad Left/Right to cycle through different holes.
3. Press B Button to go to the new hole you selected.

Taking a Mulligan

When you're new to a course, having the option to take a Mulligan can be a real bonus.

To take a Mulligan:

1. Press START. The game pauses and the Pause Menu appears (see *Pause Menu* on page 22).
2. Press the Control Pad Up/Down to SHOT, and press the B Button.
3. Press the Control Pad Up/Down to TAKE A MULLIGAN, and press the B button, the program takes you back to your previous lie.

HITTING THE BALL

The Ball Lie Window

The Ball Lie Window shows you what kind of terrain the ball is resting on. Ball Lie is all important when selecting your shot, so it is here that you make that determination. If Auto Ball Lie is ON, this window appears automatically before every shot whenever the ball lies between the tee and the green. If Auto Ball Lie is OFF, you can still access this view. (See *Set Options* on page 8 for more information on autoviews.)

- To display The Ball Lie Window, press the B Button.
- To change shot types, press START and choose SHOT from the Pause Menu. Use Control Pad Up/Down to choose shot. The shot types available are Normal, Punch, Chip, and Fringe (for putting from the fringe). Press the B Button when you're finished.

Draw and Fade Meter

You might want to hook or slice the ball intentionally to avoid a hazard. The best way to control a hook or slice is to set The Draw/Fade Meter before you swing. Press and Hold the X Button to display the Draw/Fade Meter.



- To adjust The Draw/Fade Meter press the Control Pad Left/Right. The more you increase the draw, the more the ball hooks to the left; the more you increase the fade, the more it slices to the right.

Stroke Meter

The Stroke Meter determines the strength of your shot. The Accuracy Point is the spot on the Stroke Meter that determines the direction of your shot.

An important skill to develop is stopping your swing exactly on the Accuracy Point; if you do, your shot goes straight. If you miss the Accuracy Point to the right, the ball slices right. If you miss the point to the left, the ball hooks left. The greater your distance from the accuracy point, the greater the degree of the hook or slice.

1. Press the A Button to start your backswing.
2. Press the A Button again to stop your backswing and begin your swing.
3. Press the A Button a third time to hit the ball (at the accuracy point).

Changing Clubs and Distance Potential

The program automatically selects a club for every situation, but you don't have to use it. Many factors, including wind and ball lie, can influence your club choice.

- To change clubs, press the Control Pad Up/Down.

The name of the selected club appears at the bottom of the information box along the bottom of the screen.

Each club has different characteristics, one being its maximum distance potential. When we talk about distance potential, we're referring to total, not aerial, distance. These potentials assume a perfect lie, no wind, and a flat spot for the ball to land so it can bounce and roll.

Overswing

The area to the left of the 100% mark on the Stroke Meter is the "overswing" area. If you venture into the overswing area, you can increase your potential power and hit the ball farther than the maximum distance potential listed on the Stroke Meter.

TIP: Be careful if you choose to go into this area; if you fail to hit the accuracy point, the results can be costly. All hooks and slices are magnified in direct proportion to the degree of power you have chosen. Overswing, by definition, eliminates reliability.

Gauging the Wind

The rotating arrow at the bottom left of the screen indicates the wind speed and direction. Watch out for occasional gusts and pay attention to the weather report given before each round.

TIP: The short irons impart a greater arc to the shot than do woods and long irons. Consequently, the higher the arc of the shot, the more the wind will influence the flight of the ball.

Calculating Your Shot

There's more to hitting the ball than simply aiming the cross hair and swinging the club. You should take into consideration the wind, the ball lie, your follow-up shot, and the potential hazards on the course itself. Let's say your driver's distance is 270 yards. If you stop your backswing when the Stroke Meter reaches 50%, your shot's calculated distance will be 135 yards, but this can be affected by the above factors. Experience and practice are your most reliable guides on the course.

Aiming Your Shot

The aiming cross hair (flashing in the middle of the screen when you're about to hit) indicates the direction the ball will travel if you hit square and there is no cross-wind.

- To adjust the aiming cross hair, press the Control Pad Left/Right.

Putting

The Stroke Meter on the green works just like anywhere else.

- To putt, press the A Button three times.

The distance potential of your putter can be changed in increments of 5 feet over a range of 5 to 120 feet.

- To change the distance potential, press the Control Pad Up/Down.

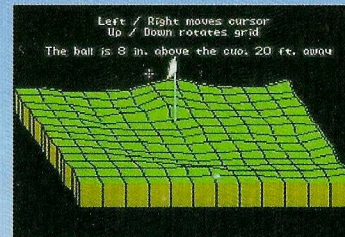
Grid View

When you're out playing a round and you're on the green or within 40 yards of the cup, you can access the Green Grid. (If Auto Green Grid is on, this occurs automatically. (see *Set Options*, page 8.)

- To view the Grid, press the B Button.

The contour grid showing the topography of the putting surface appears. A message above the grid reports how far the ball is above or below the pin, and the exact distance to the cup. To get a better view of how the topography affects the roll of the ball, rotate the grid.

- To rotate the grid Left/Right, press the Control Pad Up/Down.
- You can fine tune your aim by adjusting the aiming cursor from the contour grid.
- To move the cursor Left/Right, press the Control Pad Left/Right.
- To return to the green, press START. Notice that the aiming cursor on the green reflects any changes you made on the grid.



THE SECRET TO PUTTING

Reading the breaks of a green can be tricky and requires practice. There are no fixed rules for determining just how much you should compensate with the aiming cross hair for a break, but below are a few reliable guidelines.

- The breaks in the green influence the ball more as the ball slows down. It's more important to compensate for the breaks around the cup than for those directly in front of the ball.
- When compensating for a drastic break, keep in mind that the ball must travel farther to the cup and plan your distance accordingly.
- Particularly on short putts, it's generally a good idea to hit the ball too hard rather than too soft; don't try to cozy your short putts. On the other hand, if you're "lipping" a lot of your putts, try hitting the ball a little softer.

TOURNAMENT MODE

Now that you've mastered the basics and perfected your skills, it's time to put it all together and play a tournament. A tournament comprises four full rounds (72 holes) on the same course. Sixty professional golfers, plus one to four players in your party, compete for thousands of dollars. You must use professional tees, and mulligans are not allowed.

How to Play

Select TOURNAMENT from the Game Setup screen (see *Game Setup* screen on page 6).

After making your selections from the Player Setup screen (see *Player Setup* screen on page 10) an overhead of the course appears, followed by a course introduction with John Shrader. Here you learn about the upcoming tournament and the prize money. John also gives you up-to-the-minute weather reports.

- To scroll through the introductory text, press the Control Pad Up/Down.

The course statistics appear followed by the Leader Board. This shows the current standings for all tournament participants. Following each ranking is the player's name, score, and the hole being played.

- To exit any screen, press START.

Making the Cut

Generally, if you shoot par or better you will make the cut. At the end of the first round, the top players, plus all those players tied for the lowest qualifying score, move on to the second round.

At the end of the second round, the top players, plus all those players tied for the lowest qualifying score, move on and so on to the fourth and final round.

SKINS MODE

Two to four players compete in a Skins Challenge for cash. The game is played over the course of 18 holes, with each hole assigned a monetary value. The value of the holes increase as you play.

In order to win cash, you must win the skin for that specific hole. To win a skin, you must win a hole outright by making a lower score on that hole than each of the other competitors. If two players tie for the lowest score on a given hole, the skin for that hole carries over to the next hole.

Theoretically, all 18 skins could ride on the 18th hole. If no one wins the 18th hole, the players replay the 18th hole until someone wins the remaining skin(s).

Since the total score for the round has no bearing on who wins, when one of the players clinches a skin on a given hole, the other players simply pick up their balls and head to the next hole.

MATCH PLAY MODE

One or two players compete against each other or against a Super NES pro in three rounds of Match Play.

A complete game consists of three rounds with four groups of two playing consecutively. Each round is a single-elimination contest and the competition is fierce. As in Skins, you try to win each hole, but there are variations. Instead of each hole being worth money, it is played for the sake of the score alone. If you tie or 'halve' a hole, the score remains the same.

At the end of the round, whoever has won the most holes, wins the round and proceeds to the next. A round continues only so long as there is uncertainty over the outcome.

If two players end a round tied, they return to the 1st hole for a sudden death play-off. The winner of that play-off continues on to the next round. The final winner takes all of the money (there are no earnings for second or third place), so the pressure can be intense by the last round.

SHOOT-OUT MODE

In Shoot-Out play, four players line up to play three holes of golf. At each hole, the player with the highest score is eliminated. The players who score the lowest on each hole continue to the final hole where only two players are left to compete for the final prize. Money is awarded for first and second place.

After you select a course, the program randomly selects a starting hole. You play the next three holes in sequence.

If two or more players tie, a one-shot tie breaker is played. The referee places the ball randomly in a position close to the green. The shot can be a chip or a putt, and each tying player takes the same shot. The player farthest from the hole is eliminated. After each of these tie breaker sessions, a Summary Box appears displaying the distance of each player's ball (in inches) from the cup. If players are still tied, then a second tie-breaker is played, and so on.

DRIVING RANGE AND PUTTING GREEN

Designed for one player only, the Driving Range and Putting Green are great for practice and polish.

While at the Driving Range, change clubs and shot types: try out your irons as well as woods. Practice with the Draw/Fade meter.

- To change clubs, press the Control Pad Up/Down.

When selecting Putting Green as your Play mode, you can choose any hole on any course to play. Get a real feel for the green before you enter a Tournament.

- To go to a new hole, select GO TO & NEW HOLE from the Pause menu (see New Hole on page 12 for complete instructions).

STATS

Golf lovers love stats, so we've packed PGA TOUR 96 with plenty. You can view statistics from the Game Setup screen, or from the Pause menu.

To View Stats

1. Select STATS from the Game Setup screen or the Pause menu. Press the B Button. The Stats menu appears.
2. Press the Control Pad Up/Down to highlight an option. Press the B Button to select an option. The corresponding stat screen appears.
 - To exit the Stats menu, or any one of the Stats screens, press the B Button.

Players Stats Screen

Current Players: This screen contains all the stats compiled for saved players and for the SNES pros. Stats are updated each time you play, and you

can reset them from this screen. For human players, the stats return to zero, while the pros return to their programmed base starts.

- To view the different players, press the Control Pad Left/Right.
- To view all the stats available for a player, press the Control Pad Up/Down.
- To reset a player's stats, press START. A window appears asking you to confirm your choice: press the B Button to reset, or press START to cancel the command and return to the Players Stats screen.

Tournament: Tournament stats begin with a list of Leading Money Winners, and continue with a list of Leading Scorers. The screens page automatically.

Delete Player: This is not a stats screen, but instead it's where you delete a saved player. When you select this option, a window opens up with a list of all saved human players. (If you access this option from the Pause menu, only those players not currently playing appear.)

- To delete a player, press the Control Pad Up/Down to select the player, then press START. You are asked to confirm your choice by pressing the B Button, or to cancel your command by pressing START again.
- To reset all the pros stats, press START. A window appears asking you to confirm your choice. Press the B Button to reset, or press START to cancel the command and exit the screen.

PAUSE MENU

During any play mode, pressing START pauses the game. It also displays the Pause menu. Here you have access to a variety of course views, stats, and game play modifications.

- To select an option, press the Control Pad Up/Down. To highlight an option, press the B Button.
- To exit an option and return to the Pause Menu, press START.
- To exit the Pause Menu and return to the course, press START.

Return to Game: Return to your game.

Instant Replay: You can replay any shot you like, even those made by the pros.

- To view the last shot you made, press the Control Pad Up/Down to highlight INSTANT REPLAY and press the B Button.

Course Info: Return to the introductory screen to check out the weather report and view the course statistics (Par, Average Score, Toughest Hole, etc.).

Pick Up Ball: Pick up your ball and take an automatic score of 12.

Save Game: Save current game. Press the B Button to save the game and overwrite any previously saved games: press START to cancel the command.

Restore Game: Return to the saved game.

New Game: Exit current game and return to the Game Setup screen. When this option is selected, you are prompted to press START again to exit the current game.

Scorecard: Check out the score. Please note that the scorecard appears automatically between holes.

Leaderboard: View the Leaderboard. Again, please note that the Leaderboard appears automatically between holes.

Stats: Access Stats. See *Stats* on page 21.

Set Options: Change your options. See *Set Options* on page 8.

Hole Overhead: Get an overview of the entire hole. See *Set Options*, page 8.

Green Grid: View the contour putting grid. Only appears when you are on or near the green. See *Set Options*, page 8.

Halestorm Credits

Programming:	Matt Schneider Brett G. Durrett Brian Hales
Art:	Mitch Pergola Charles London
Sound & Music:	Steve Kirk Chris Perry
Testing:	Leonard G. Fisher
Associate Producer:	Len Fisher
Producer:	Chris Perry
Executive Producer:	Brett G. Durrett

LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

This Warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding or obligate Black Pearl Software. Any implied warranties of Applicability to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) Day period described above. In no event will Black Pearl Software be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Black Pearl Software product. This in no way affects your statutory rights.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey. KT18 5DH

TABLES DES MATIERES

BIENVENUE AU PGA TOUR® 9626
DEMARRER LE JEU26
COMMANDES DU JEU27
ECRAN DE CONFIGURATION DU JEU28
DETERMINER LES OPTIONS30
JOUER UN PARCOURS D'ENTRAINEMENT32
FRAPPER LA BALLE35
LE SECRET DU PUTTING39
MODE TOURNOI40
LE MODE "SKINS"41
MODE "MATCH PLAY"42
MODE ELIMINATION DIRECTE42
PRACTICE ET GREEN DE PUTTING43
STATISTIQUES43
MENU REPOS44

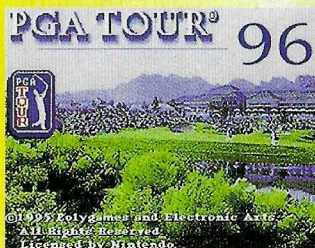
BIENVENUE AU PGA TOUR® 96

Voici votre chance de faire l'expérience des fairways et des greens dont vous avez toujours rêvé. Marchez le 18 ième trou sur le TPC à Sawgrass avec les meilleurs joueurs du PGA TOUR puis prenez la tête et dirigez-vous vers la victoire.

- Regardez ces chiffres : 8 parcours TPC, 3 nouveaux tournois et 7 différents modes de jeu : Entraînement, tournoi, skins, match play, élimination directe et green de putting.
- Si vous gagnez un tournoi, vous gagnez des coupes et de l'argent !
- La liste des joueurs a été mise à jour et comprend 10 professionnels actuels du PGA TOUR avec chacun un swing numérique personnalisé.
- Splendide graphismes des plus modernes.

DEMARRER LE JEU

1. Mettez l'interrupteur de votre Super NES en position OFF. N'insérez ou ne retirez jamais une cartouche de jeu quand l'appareil est sous tension.
2. Insérez PGA TOUR® 96 dans la fente prévue à cet effet sur le Super NES. Appuyez fermement pour verrouiller la cartouche de façon adéquate.
3. Mettez l'interrupteur en position ON. Le logo EA SPORTS apparaît. Au cas contraire, recommencez à l'étape 1.
4. L'écran comportant le titre PGA TOUR 96 apparaît, suivi de l'écran comportant le générique du jeu.
5. Si vous voulez jouer immédiatement, appuyez sur DEPART et appuyez sur le bouton A pour aller à l'écran de configuration du jeu.



COMMANDES DU JEU

L'écran de configuration du jeu

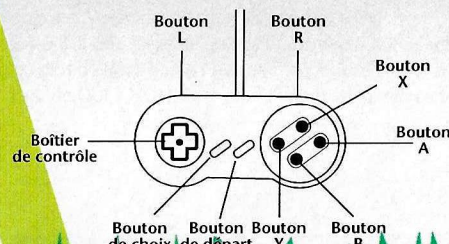
- Départ** Confirme la sélection d'une rubrique dans le menu.
- Boîtier de contrôle** Haut/bas/gauche/droite pour choisir une rubrique dans le menu

Sur le parcours

- Bouton A** Choisit ou confirme un choix fait dans le menu. Verrouille le curseur de visée. Appuyez trois fois pour frapper la balle.
- Bouton B** Affiche la fenêtre de Repos de la balle (Ball Lie).
- Bouton X** Affiche le menu draw/fade une fois que le curseur de visée est verrouillé.
- Boîtier de contrôle** Déplace le curseur de visée. Choisit des rubriques dans le menu. Déplace la flèche du menu draw/fade. Change le choix de club.
- DEPART** Affiche le menu des options (met aussi le jeu au repos).

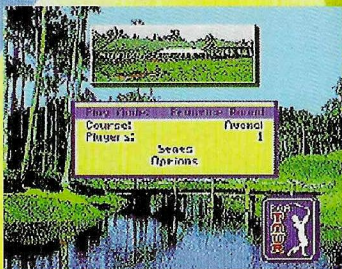
Sur le green

- Bouton A** Appuyez trois fois pour putter.
- Bouton B** Pour visualiser la grille de green.
- Boîtier de contrôle** Pour faire tourner la grille du green. Pour ajuster le viseur



ÉCRAN DE CONFIGURATION DU JEU

C'est à l'écran de configuration du jeu que vous pouvez choisir votre mode de jeu, le parcours et le nombre de joueurs. Vous pouvez aussi revoir une action et configurer vos options.



- Pour mettre une option en surbrillance, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.
- Pour naviguer entre les différents choix disponibles dans une option, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite, ou appuyez sur le bouton A.
- Pour choisir une option, appuyez sur le bouton de départ.

Mode de jeu (Play Mode)

Les différents modes de jeu disponibles sont :

PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT (Practice Round), TOURNOI (Tournament), DEFI SKINS (Skins Challenge), MATCH PLAY (Match Play), ELIMINATION DIRECTE (Shoot-Out), PRACTICE (Driving Range), et GREEN DE PUTTING (Putting Green).

Le parcours (Course)

Les parcours ouverts au joueurs de tournois sont : Summerlin, Sawgrass, Avenel, Scottsdale, Southwind, River Highlands, Las Colinas et Woodlands.

Nombre de joueurs (Players)

Choisissez le nombre de joueurs. Votre groupe peut se composer de UN à QUATRE joueurs. Certains modes de jeu nécessitent un certain nombre de joueurs, dans ce cas il ne vous est pas possible de changer le nombre de joueurs. Pour plus d'informations à propos des contraintes de nombre voyez les pages 40-42.

Restaurer une partie (Restore Game)

Pour restaurer un jeu qui a été sauvegardé, mettez l'option de continuation du jeu en surbrillance et appuyez sur le bouton B.

REMARQUE : La pile de rechange ne sauvegardera qu'une partie à la fois.

Statistiques (Stats)

Affichez toutes les statistiques. Pour une description complète, voyez Statistiques à la page 43.

Revoir une action (Instant Replay)

Repasse un coup, ou en passe un que vous avez sauvegardé. (Vous savez ce trou en un coup que personne ne croit que vous avez réellement réussi). Cette option apparaît uniquement quand un coup a été réussi. Elle est disponible au menu Repos (voyez le menu Repos, page 44).

REMARQUE : Le Super NES repasse automatiquement tous les coups extraordinaires que vous réussissez.

Déterminer les options (Options)

Changez les options du jeu: Vue aérienne automatique (Auto Overhead), Repos de la balle automatique (Auto Ball Lie), Grille de green automatique (Auto Green Grid) et Utilisation de deux ou plus de deux boîtiers de commande (Use two or more controllers). Passez de ON à OFF ou de OUI à NON. Pour plus d'informations sur cette option, voyez la page suivante.

DETERMINER LES OPTIONS

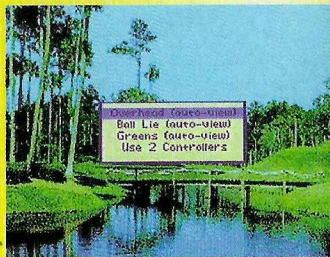
Utilisez OPTIONS pour activer ou désactiver certaines options. Avant de commencer une partie, vous pouvez mettre certaines vues automatiques en position ON ou OFF et choisir combien de commandes vous voulez utiliser. Pendant une partie, vous avez toujours accès à ce menu à partir du menu Repos (voyez menu Repos, page 44).

Pour utiliser l'écran Déterminer les options :

1. A l'écran de Configuration du jeu ou au menu repos, choisissez OPTIONS et appuyez sur le bouton B. L'écran Déterminer les options apparaît.
2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en surbrillance.
3. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite ou appuyez sur le bouton B pour activer une option avec ON ou OFF ou avec OUI ou NON.
4. Appuyez sur A pour confirmer vos choix et sortir de l'écran Déterminer les options.

Vue aérienne automatique (Overhead)

Cette vue apparaît avant votre coup chaque fois que la balle est à plus de 100 yards (91,40 m) du trou. Cette option est particulièrement utile pour mesurer les coups longs, surtout quand il y a des arbres et des obstacles.



- Pour afficher la Vue aérienne une fois sur le parcours, appuyez sur DEPART et choisissez l'option VIEW (Visualiser).
- Pour sortir de cette option et retourner au parcours, appuyez sur le bouton B.

Quand vous êtes à l'écran Vue aérienne (OVERHEAD), vous pouvez déplacer le curseur à l'aide du boîtier de contrôle afin de mesurer la distance entre la balle et un endroit quelconque du parcours.

REMARQUE: Lorsque vous reprenez le curseur dans la Vue aérienne, ceci n'affecte pas le jeu au niveau du parcours.

Repos de la balle (Lie) automatique (Ball Lie)

La fenêtre de Repos de la balle apparaît après un coup, chaque fois que la balle repose entre le green et le tee. Voyez Fenêtre de REPOS de la balle à la page 35.

Grille de green automatique (Greens)

La grille de green apparaît avant votre putt, chaque fois que la balle est sur le green ou à 40 yards (36,56 m) au plus du trou. Voyez Putting, page 39.

Utiliser deux ou plus de deux commandes (Use 2 controllers)

Si vous n'êtes pas seul à jouer et que vous voulez disposer chacun d'une commande, vous devez configurer le système en conséquence. PGA TOUR 96 peut être joué simultanément par un maximum de quatre joueurs.

REMARQUE: Les sélections sont opérées par le joueur 1 en utilisant la commande 1 à l'écran de Configuration du jeu.

Quand vous utilisez deux commandes pour quatre joueurs, les joueurs no 1 et no 3 utilisent la commande 1 alors que les joueurs no 2 et no 4 utilisent la commande 2.

JOUER UN PARCOURS D'ENTRAÎNEMENT (Practice Round)

Avant de commencer un tournoi, vous pouvez jouer un parcours d'entraînement. Le mode de jeu Parcours d'entraînement permet de jouer sans la pression de l'argent. Les étapes suivies pour la sélection des joueurs, des clubs etc., sont les mêmes que pour les autres modes de jeu: si vous les apprenez à ce stade, vous n'aurez plus besoin de les apprendre.

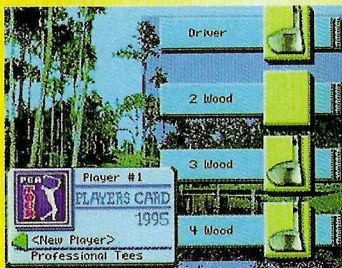
Pour jouer un parcours d'entraînement :

1. Choisissez un Parcours d'entraînement PRACTICE ROUND (configuration par défaut).
2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers la haut ou vers le bas pour mettre le nombre de joueurs désirés en subbrillance.
3. Appuyez sur le bouton DEPART pour commencer un nouveau jeu.

L'écran de Configuration de joueur

Avant d'aller sur le parcours vous devez choisir vos joueurs, vos clubs et quand vous jouez un parcours d'entraînement, vous devez choisir votre tee. L'écran de Configuration de joueur facilite ce procédé.

- Pour sortir de l'écran de Configuration de joueur et retourner à l'écran de Configuration de jeu, appuyez sur le bouton B.



Choisir les joueurs

Quand vous entrez dans l'écran de Configuration de joueur, le curseur se met automatiquement en place sur la carte des joueurs ; c'est à cet endroit que vous choisissez les joueurs. A l'occasion d'un parcours d'entraînement, vous pouvez jouer en tant que joueur anonyme (par exemple joueur n0 1), dans ce cas les statistiques ne sont pas comptabilisées. Vous pouvez aussi entrer un nom sur la carte des joueurs, choisir un pro Super NES, ou un joueur existant.

Remarque: Quand vous choisissez un pro Super NES, le Super NES contrôle le joueur.

- Pour naviguer entre les différents choix de joueurs, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.
- Pour entrer un nom, choisissez <NEW PLAYER> (NOUVEAU JOUEUR) et appuyez sur DEPART. Appuyez sur DEPART quand l'entrée de nom est terminée.

Quand vous avez réalisé votre entrée de nom, appuyez sur le boîtier D vers la gauche ou vers la droite pour changer vos clubs ou vos tees. Le curseur déplace la partie de l'écran réservée à la sélection de club.

Choisir les clubs et les tees

Vous avez le droit d'avoir quatorze clubs dans votre sac, y compris votre putter que vous devez toujours avoir. Le Super NES vous offre un choix de club par défaut, mais vous pouvez opérer vos propres choix en fonction de vos besoins. Vous pouvez aussi choisir entre tees amateurs et professionnels. Les tees amateurs sont plus près du green et sont aussi disponibles pendant un parcours d'entraînement.

Pour choisir les clubs et les tees:

- Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour aller des tees amateurs au tees professionnels. Quand vous avez fait votre choix, appuyez sur le bouton B.

Choisir les clubs

1. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour visualiser tous les clubs disponibles. Le curseur se déplace et met chaque club en surbrillance.
2. Appuyez sur le bouton A pour sortir un club du sac. (Avant d'ajouter un club, vous devez d'abord en enlever un autre).
3. Déplacez le curseur sur le club de votre choix et appuyez sur le bouton A pour ajouter ce club à votre sac.

Une fois que vos choix sont faits vous êtes enfin prêt à jouer au golf.

- Pour sortir de l'écran de Configuration des joueurs, appuyez sur DEPART ; une vue aérienne de tout le parcours apparaît.
- Pour sortir de cette vue aérienne, appuyez sur DEPART. John Schrader apparaît et donne le bulletin météorologique et les statistiques du parcours. Appuyez à nouveau sur DEPART pour aller au premier trou.

Nouveau trou (New Hole)

Au cours d'un parcours d'entraînement vous avez la possibilité de jouer le trou de votre choix.

1. Appuyez sur DEPART. Le jeu se met au repos et le menu Repos apparaît (voyez Repos, page 44).
2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour aller à GO TO (ALLER) et appuyez sur le bouton B. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour aller à HOLE (TROU) et appuyez sur le bouton B. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents trous.
3. Appuyez sur DEPART pour aller au nouveau trou choisi.

Prendre un "Mulligan" (un coup gratuit)

Quand vous jouez pour la première fois sur un parcours, il est très avantageux de pouvoir prendre un Mulligan.

Pour prendre un Mulligan :

1. Appuyez sur DEPART. Le jeu se met au repos et le menu de Repos apparaît (voyez menu Repos, page 44).
2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour aller à SHOT et appuyez sur le bouton B.
3. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour aller à PRENDRE UN COUP D'ENTRAÎNEMENT et appuyez sur le bouton B, le programme vous ramène au repos de la balle précédent (lie).

FRAPPER LA BALLE

La fenêtre de Repos de la balle (Ball Lie Window)

La fenêtre de Repos de la balle vous montre comment la balle repose. Le repos de la balle est important au moment de choisir votre coup, c'est donc à ce stade que ce choix est fait. Si le Repos automatique de la balle est en position ON, cette fenêtre apparaît automatiquement avant chaque coup quand la balle repose entre le tee et le green. Si le repos de la balle automatique est en position OFF, vous pouvez toujours visualiser cette fenêtre. (Voyez Déterminer les options, page 8 pour plus d'informations sur les visualisations automatiques).

- Pour afficher la fenêtre de Repos de la balle, appuyez sur le bouton B.
- Pour changer de type de coup, appuyez sur DEPART et choisissez COUP au menu Repos. Utilisez le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour choisir votre coup. Les types de coups disponibles sont : Normal, Punch, Chip, et Bord (pour putter du bord du green). Appuyez sur le bouton A quand votre choix est fait.

Le mesureur de Draw et de Fade

Afin d'éviter un obstacle, vous pouvez désirer que la balle aille vers la droite (slice) ou vers la gauche (hook). La meilleure façon de contrôler un hook ou un slice est de configurer le mesureur de draw ou de fade avant de jouer votre coup. Appuyez et maintenez appuyé le bouton X pour afficher le mesureur de draw et de fade.

- Pour ajuster le mesureur de draw ou de fade, à la fenêtre de Repos de la balle (ball lie), appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite. Plus le chiffre du draw est grand plus la balle ira vers la gauche (hook) ; plus le chiffre du fade est grand plus la balle ira vers la droite (slice).



Le mesureur de coup

Le mesureur de coup détermine la puissance de votre coup. Le point de précision est l'endroit sur le mesureur de coup qui sert à déterminer la direction de votre coup.

Il est important d'arrêter votre geste exactement au point de précision pour que votre coup soit droit. Si vous appuyez à droite du point de précision, la balle ira vers la droite (slice). Si vous appuyez à gauche du point de précision, la balle ira vers la gauche (hook). Plus le point de précision est manqué, plus vous irez vers la gauche ou vers la droite.

1. Appuyez sur le bouton A pour armer votre coup.
2. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour arrêter votre préparation et continuer votre coup.
3. Appuyez sur le bouton A une troisième fois pour frapper la balle (au point de précision).

Changer de clubs et potentiel de distance

Le programme choisit automatiquement un club pour chaque situation, mais vous n'êtes pas obligé de l'utiliser. Votre choix peut être influencé par de nombreux facteurs parmi lesquels on compte le vent et la façon dont la balle repose. (lie).

- Pour changer de club appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas. Le nom du club choisi apparaît au bas de la boîte d'information au bas de l'écran.

Chaque club a des caractéristiques différentes notamment un potentiel de distance maximum. Le potentiel de distance étant la distance au sol et non pas la distance parcourue par la balle en l'air. Ce potentiel est atteint à condition que le lie soit bon, qu'il n'y ait pas de vent et que la balle atterrisse sur un endroit plat pour qu'elle puisse rebondir et rouler.

Coup sur Puissant

La zone située à gauche de la marque 100 % sur le mesureur de coup est la zone Overswing. Si vous vous aventurez dans la zone overswing vous pouvez augmenter votre potentiel de puissance et frapper la balle plus loin que le potentiel de distance maximum indiqué sur le mesureur de coup.

CONSEIL : Si vous décidez d'aller dans cette zone, faites attention ; si vous manquez le point de précision, cela peut vous coûter cher. Le hook et le slice sont amplifiés proportionnellement au niveau de puissance choisi. L'Overswing, par définition élimine la fiabilité.

Juger le vent

La flèche tournante en bas à gauche de l'écran indique la vitesse et la direction du vent. Méfiez-vous des rafales qui se produisent de temps à autres et consultez le bulletin météorologique avant chaque parcours.

CONSEIL : Les fers courts donnent plus de hauteur au coup que les bois ou que les fers longs. Par conséquent, plus le coup sera haut plus il aura d'effet sur la trajectoire de la balle.

Calculer votre coup

Pour frapper la balle il ne suffit pas de s'aligner avec le viseur et le club. Vous devez tenir compte du vent, de la position de la balle (lie), du coup suivant et des obstacles potentiels du parcours lui-même. Supposons que la distance de votre driver (bois 1) soit de 270 yards (243 m). Si vous arrêtez la préparation de votre coup quand le mesureur de coup atteint 50 %, la distance théorique de votre coup sera de 135 yards (121,50 m), mais celle-ci peut être affectée par les facteurs énoncés ci-dessus. L'expérience et l'entraînement sont vos meilleurs alliés sur le parcours.

Ajuster votre tir

Le viseur en croix (qui clignote au milieu de l'écran quand vous êtes sur le point de frapper) indique la direction que prendra la balle si vous frappez perpendiculairement et s'il n'y a pas de vent contraire.

- Pour ajuster le viseur en croix, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite.

Comment putter

Le mesureur de coup fonctionne sur le green de la même façon que sur le reste du parcours.

- Pour putter, appuyez trois fois sur le bouton A.

Le potentiel de distance de votre putter peut être changé de 5 pieds en 5 pieds (1,50 m), dans une fourchette comprise entre 5 et 120 pieds (36m).

- Pour changer le potentiel de distance, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.

Visualiser la grille du green (Green Grid)

Quand vous faites un parcours et que vous êtes sur le green ou à 40 yards (36,5 m) du trou, vous pouvez accéder à la grille de green. (Si la Grille de green automatique est activée, ceci se passe automatiquement). (Voyez Déterminer les options, page 30).

- Pour visualiser la grille, appuyez sur le bouton B.

Le contour de la grille affiche la topographie du green. Un message au-dessus de la grille

vous informe du dénivelé et de la distance exacte entre la balle et le drapeau (ou le trou). Faites tourner la grille pour avoir une meilleure idée de l'effet de la topographie sur la trajectoire de la balle.

- Pour faire tourner la grille sur elle-même vers la gauche ou vers la droite, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.
- Vous pouvez affiner votre visée en ajustant le curseur de visée à partir de la grille de contour.
- Pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite.
- Pour retourner sur le green, appuyez sur DEPART. Notez que le curseur de visée reflète sur le green tous les changements que vous avez fait sur la grille.



LE SECRET DU PUTTING

Il est difficile de lire les pentes d'un green et cela demande de l'entraînement. Il n'y a pas de règles précises pour déterminer comment compenser les pentes du green avec le viseur à croix, mais vous trouverez ci-dessous quelques bons principes généraux.

- Les pentes sur le green ont plus d'effet sur la balle quand elle ralentit. Il est plus important de compenser les pentes près du trou que celles qui sont près de la balle.
- Quand vous compensez une forte pente, souvenez-vous que la balle doit alors couvrir une distance plus importante jusqu'au trou ; tenez compte de ce facteur quand vous évaluez la distance.
- Il est en général recommandé, notamment pour les putts courts, de frapper la balle plutôt trop fort que pas assez ; n'essayez pas de pousser vos putts courts. Toutefois, si vos putts ont tendance à rouler autour du bord du trou et à ressortir, essayez de frapper la balle un peu plus doucement.

MODE TOURNOI (Tournement)

Maintenant que vous maîtrisez les bases et que vous avez perfectionné votre habileté, il est temps de les utiliser et de jouer un tournoi. Un tournoi se compose de quatre tours complets (72 trous) sur le même parcours. Soixante golfers professionnels, plus les joueurs de votre groupe (de un à quatre joueurs), jouent pour des milliers de Dollars. Vous devez utiliser les tees professionnels et les Mulligans ne sont pas permis.

Comment jouer

A l'écran de Configuration du jeu, choisissez TOURNAMENT (TOURNOI) (voir l'écran de Configuration du jeu, page 28).

Après avoir opéré vos choix à partir de l'écran de Configuration de joueurs (voir écran de Configuration de joueurs, page 32), une vue aérienne du parcours apparaît suivie par une présentation du parcours donnée par John Schrader. Il vous donne des détails sur le tournoi et sur les prix en argent. John vous donne aussi un bulletin météorologique de dernière minute.

- Pour dérouler l'introduction, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.

Les statistiques du parcours apparaissent suivies du tableau de classement. Il indique le classement mis à jour pour tous les participants. Après chaque classement, le nom du joueur, son score et le dernier trou joué, apparaissent.

- Pour sortir d'un écran, appuyez sur DEPART.

Passer le "cut"

En général, si vous jouez le "par" ou en dessous du "par" vous passerez le "cut". A la fin du premier tour, les meilleurs joueurs, ainsi que les joueurs ayant un score de qualification le plus bas sont autorisés à jouer le second tour.

A la fin du second tour, les meilleurs joueurs, plus tous ceux qui ont un score de qualification le plus bas, sont admis au tour suivant et ainsi de suite jusqu'au quatrième et dernier tour.

LE MODE "SKINS"

Un "Skins Challenge" est un affrontement entre plusieurs joueurs (de deux à quatre), pour de l'argent. Le match se joue en 18 trous, avec un montant d'argent attribué pour chaque trou. La valeur des trous augmente au fur et à mesure du jeu.

Pour gagner la somme d'argent assignée à chaque trou vous devez gagner le "skin" du trou en question. Pour gagner un "skin", vous devez gagner le trou en faisant un score plus bas que le reste des joueurs. Si deux joueurs sont à égalité et ont le score le plus bas pour un trou donné, la prime de ce trou est reportée au trou suivant.

En théorie, les 18 primes peuvent être reportées au 18^{ème} trou. Si personne ne gagne le 18^{ème} trou, les joueurs doivent le rejouer jusqu'à ce que quelqu'un gagne le ou les primes qui restent.

Puisque le score total pour le parcours ne sert pas à déterminer le vainqueur, quand un des joueurs gagne la prime pour un trou donné, les autres joueurs ramassent simplement leur balle et passent au trou suivant.

MODE "MATCH PLAY"

Un ou deux joueurs jouent l'un contre l'autre ou contre un pro Super NES en trois tours de Match Play.

Un match complet consiste en trois tours avec quatre groupes de deux joueurs jouant consécutivement. Chaque tour se joue par élimination directe et la bataille fait rage. Comme dans le mode Skins, vous devez essayer de gagner chaque trou, mais il y a ici des différences. Les trous n'ont pas chacun une valeur en argent, mais au contraire ils sont joués dans le but d'obtenir le score le plus bas possible. Si plusieurs joueurs réalisent le même score sur un trou cela n'affecte pas le score.

A la fin du parcours, le joueur qui a gagné le plus de trous, gagne le tour et passe au tour suivant. Un tour continue à condition que l'issue ne soit pas déjà déterminée.

Si deux joueurs finissent un tour à égalité, ils retournent au premier trou pour un play-off à élimination directe. Le vainqueur de ce play-off est qualifié pour le tour suivant. Le vainqueur final remporte tout l'argent (il n'y a pas de prime pour le second et le troisième), la tension peut devenir terrible au quatrième tour.

MODE ELIMINATION DIRECTE (Shoot-Out)

En mode d'élimination directe, quatre joueurs s'affrontent en jouant trois trous. A chaque trou, le joueur ayant le score le plus élevé est éliminé. Les joueurs qui ont le score le plus bas à chaque trou continuent jusqu'au trou final où il ne restera que deux joueurs qui joueront pour le prix final. De l'argent est attribué aux deux finalistes.

Après avoir choisi un parcours, le programme choisit arbitrairement un trou de départ. Vous jouerez les trois prochains trous consécutivement.

Si deux ou plus de deux joueurs sont à égalité, il sera joué un tie-break basé sur un coup. Le juge place la balle arbitrairement près du green. Le coup peut être un chip ou un putt et chacun des joueurs à égalité tente le même coup. Le joueur le plus loin du trou est éliminé. Après chaque tie-break, une boîte de Résumé apparaît affichant la distance de chaque joueur (en pouces) par rapport au trou. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils joueront un autre tie-break et ainsi de suite.

PRACTICE ET GREEN DE PUTTING (Driving Range & Putting Green)

Le practice et le green de putting sont conçus seulement pour un joueur et sont de très bons outils d'entraînement et d'affûtage.

Sur le practice, changez de club et essayez différents types de coups : essayez vos fers et vos bois. Entraînez-vous avec le mesureur de draw et de fade.

- Pour changer de club, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.

Quand vous êtes en mode de jeu Green de putting, vous pouvez sélectionner le trou ou le parcours de votre choix. Essayez les greens avant de jouer un tournoi.

- Pour aller à un nouveau trou, choisissez GO TO et NEW HOLE à partir du menu Repos (pour des instructions complètes, voir Nouveau trou page 12).

STATISTIQUES (Stats)

Les amoureux du golf adorent les statistiques, nous en avons donc mis beaucoup dans PGA TOUR® 96. Vous pouvez visualiser les statistiques à partir de l'écran de Configuration du jeu ou du menu Repos.

Pour visualiser les statistiques

1. A l'écran de Configuration du jeu ou au menu Repos, choisissez STATS (STATISTIQUES). Appuyez sur le bouton B. Le menu des Statistiques apparaît.
 2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en surbrillance. Appuyez sur le bouton B pour choisir une option. L'écran de Statistiques correspondant apparaît.
- Pour sortir du menu des Statistiques, ou d'un écran de Statistiques quelconque, appuyez sur le bouton B.

Ecran des statistiques des joueurs

Current Players: Cet écran contient toutes les statistiques compilées pour les joueurs sauvegardés et pour les pros SNES. Les statistiques sont mises à jour chaque fois que vous jouez et vous pouvez les remettre à zéro à partir de cet écran. Les statistiques des joueurs humains sont remises à zéro alors que celles des pros retournent à leur programmation de départ.

- Pour visualiser les différents joueurs, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite.
- Pour visualiser toutes les statistiques disponibles pour un joueur donné, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas.
- Pour remettre les statistiques d'un joueur à zéro, appuyez sur DEPART. Une fenêtre apparaît vous demandant de confirmer votre choix : appuyez sur le bouton B pour opérer la remise à zéro ou appuyez sur DEPART pour annuler la commande et retourner à l'écran des Statistiques des joueurs.

Tournoi (Tournament): Les Statistiques de tournoi contiennent d'abord une liste des joueurs qui ont gagnés le plus d'argent puis une liste des joueurs qui ont obtenus les meilleurs scores. L'écran déroule les pages automatiquement.

Effacer un joueur (Delete Player): Cet écran n'est pas un écran de joueur, mais il s'agit de l'écran où vous pouvez effacer un joueur qui a été sauvegardé. Quand vous choisissez cette option, une fenêtre apparaît contenant la liste de tous les joueurs humains sauvegardés. (Si vous accédez à cette fenêtre à partir du menu Repos, seuls les joueurs qui ne sont pas en train de jouer apparaîtront).

- Pour effacer un joueur, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas, puis appuyez sur DEPART. On vous demande de confirmer votre choix en appuyant sur le bouton B, ou d'annuler votre commande en appuyant à nouveau sur DEPART.

Remettre les statistiques d'un parcours à zéro : Quand vous choisissez cette option, vous pouvez remettre toutes les statistiques accumulées pour un parcours à zéro. Appuyez sur le bouton B pour effectuer la remise à zéro et sur DEPART pour annuler la commande et sortir à l'écran.

- Pour remettre les statistiques de tous les pros à zéro, appuyez sur DEPART. Une fenêtre apparaît vous demandant de confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton B pour effectuer la remise à zéro, ou appuyez sur DEPART pour annuler cette commande et sortir de l'écran.

MENU REPOS (Pause)

Pendant un mode de jeu quelconque, appuyer sur DEPART mettra le jeu en repos et affichera le menu Repos. A ce stade vous avez accès à une variété de vues du parcours, de statistiques et de modifications de mode de jeu.

- Pour choisir une option, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas. Pour mettre une option en surbrillance, appuyez sur le bouton B.
- Pour sortir d'une option et retourner au menu Repos, appuyez sur DEPART.
- Pour sortir du menu Repos et retourner sur le parcours, appuyez sur DEPART.

Retour au jeu (Return to Game): Vous ramène à votre jeu.

Revoir une action (Instant Replay): Vous pouvez revoir un coup que vous aimez ou même les coups des pros. Ou vous pouvez sauvegarder un coup que vous aimez particulièrement, ou même revoir un coup que vous avez préalablement sauvegardé.

- Pour revoir le dernier coup joué, appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas afin de mettre REVOIR LE DERNIER COUP en surbrillance et appuyez sur le bouton B.

Informations sur le parcours (Course): Retournez à l'écran de Présentation pour vérifier le bulletin météorologique et visualiser les statistiques du parcours (par, score moyen, trou le plus dur, etc.).

Ramasser la balle (Pick Up Ball): Ramassez votre balle et recevez automatiquement un score de 12.

Sauvegarder un jeu (Save Game): Pour sauvegarder votre jeu actuel. Appuyez sur le bouton B pour sauvegarder le jeu et effacer les jeux préalablement sauvegardés : appuyez sur DEPART pour annuler la commande.

Restaurer un jeu (Restore Game): Vous ramène au jeu sauvegardé.

Nouveau jeu (New Game): Pour sortir du jeu actuel et retourner à l'écran de Configuration du jeu. Quand cette option est choisie, vous êtes invité à appuyer à nouveau sur DEPART pour sortir du jeu actuel.

Carte de score (Score Card): Pour vérifier le score. Veuillez noter que la carte de score apparaît automatiquement entre les trous.

Tableau de classement (Leader Board): Pour visualiser le tableau de classement. Notez qu'il apparaît automatiquement entre les trous.

Statistiques (Stats): Pour accéder aux statistiques. Voir Statistiques, page 43.

Déterminer les options (Set Options): Pour changer vos options. Voir Déterminer les options, page 30.

Vue aérienne du trou (Hole Overhead): Pour obtenir une vue aérienne de tout le trou. Voir Déterminer les options, page 30.

Grille de green (Green Grid): Pour visualiser le contour de la grille de putting. Cette option apparaît quand vous êtes sur ou près du green. Voir Déterminer les options, page 30.

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN ZUR PGA TOUR® 96.....	48
SPIELBEGINN.....	48
SPIELSTEUERUNG.....	49
DER SPIELAUFBILDSCHIRM.....	50
OPTIONS AUSWAHL (SET OPTIONS).....	52
SPIELEN EINER ÜBUNGSRUNDE.....	53
SCHLAGEN DES BALLES.....	56
DAS GEHEIMNIS DES PUTTENS.....	59
TURNIERSPIEL.....	60
SPIEL UM GELD.....	61
MATCHSPIEL.....	62
SHOOT-OUT.....	62
DRIVINGRANGE UND PUTTEN.....	63
STATISTIKEN.....	63
PAUSENMENÜ.....	64

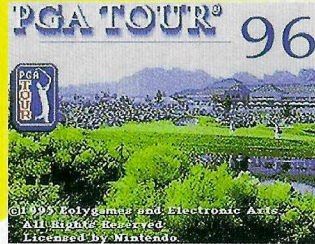
Willkommen zur PGA TOUR® 96

Hier ist Ihre Chance, die Fairways und Grüns zu erleben, von denen Sie schon immer geträumt haben. Gehen Sie entlang des 18. auf dem TPC von Sawgrass mit den Besten auf der PGA TOUR, und gehen Sie dann am Feld vorbei auf Ihrem Marsch zum Gesamtsieg!

- Schauen Sie sich die Zahlen an: 8 TPC-Plätze, 3 neue Turniere und 7 verschiedene Spielarten: Übungsrunde, Turnier, Geldeinsatzrunden, Matchspiel, Shoot-Out, Drivingrange und Putten.
- Wenn Sie ein Turnier gewinnen, erhalten Sie Trophäen und Preisgeld!
- Der auf den neusten Stand gebrachte PGA TOUR-Plan weist 10 echte PGA TOUR-Profis auf, jeder mit einem digitalisierten typischen Schwung.
- Wunderbare neue Graphiken auf dem neusten Stand der Technik.

SPIELBEGINN

1. Schalten Sie Ihr Super NES aus. Niemals eine Spielkassette einschieben oder herausnehmen, wenn der Strom eingeschaltet ist.
2. Schieben Sie PGA TOUR 96 in den Schlitz im Super NES. Fest hinein drücken, damit die Kassette einrastet.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Das EA SPORTS-Logo erscheint. Sollten Sie es nicht sehen, beginnen Sie noch einmal mit Schritt 1.
4. Der PGA TOUR@Titelbildschirm erscheint, gefolgt von einer Anzeige der Mitarbeiterliste.
5. Wenn Sie sofort spielen möchten, drücken Sie START und danach die Taste A, um den Spielaufbaubildschirm aufzurufen.



SPIELSTEUERUNG

Der Spielaufbaubildschirm

Start	Bestätigt einen ausgewählten Menüposten.
Steuerplatte	Oben/Unten/Links/Rechts (Up/Down/Left/Right) wählt einen Menüposten aus.

Auf dem Golfplatz

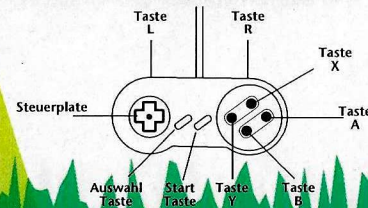
Taste A	Wählt oder bestätigt eine Menüauswahl. Hält zielendes Fadenkreuz fest. Drücken Sie dreimal auf die Taste, um den Ball zu schlagen.
Taste B	Anzeige des Ballagefensters.
Taste X	Ruft das Draw-/Fade-Menü auf, nachdem das Ziel festgesetzt wurde.

Steuerplatte	Bewegt das Fadenkreuz zum Zielen. Wählt Menüposten aus. Bewegt Draw-/Fade-Menüpfle. Ändert die Schlägerwahl.
--------------	---

START	Zeigt das Optionsmenü an (unterbricht außerdem das Spiel).
-------	--

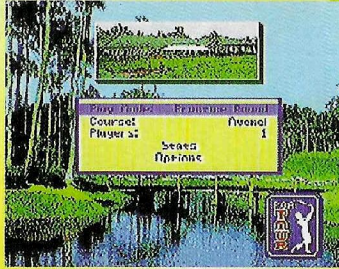
Auf dem Grün

Taste A	Drücken Sie dreimal auf diese Taste, um zu putten.
Taste B	Zeigt das Grüngitter an.
Steuerplatte	Dreht das Grüngitter. Justiert das Fadenkreuz zum Zielen.



DER SPIELAUFBILDSCHIRM

Auf dem Spielaufbildschirm wählen Sie Ihre Spielart, den Golfplatz und die Anzahl der Spieler. Außerdem haben Sie Zugriff auf Wiederholungen und können Ihre Optionen wählen.



- Um eine Option hervorzuheben, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.
- Um die verschiedenen unter einer Option verfügbaren Wahlmöglichkeiten zu durchlaufen, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts, oder drücken Sie die Taste A.
- Um eine Option zu wählen, drücken Sie die Starttaste.

Spielart (Play Mode)

Folgende Spielarten stehen zur Verfügung:

ÜBUNGSRUNDE (PRACTICE ROUND), TURNIER (TOURNAMENT), SPIEL UM GELD (SKINS CHALLENGE), MATCHSPIEL (MATCH PLAY), SHOOT-OUT, DRIVINGRANGE und PUTTEN (PUTTING GREEN).

Golfplatz (Course)

Folgende Plätze des Tournament Players Club stehen zur Verfügung: Summerlin, Sawgrass, Avenel, Scottsdale, Southwind, River Highlands, Las Colinas und Woodlands.

Anzahl der Spieler (Players)

Wählen Sie die Anzahl der Spieler. Ihre Gruppe kann aus EIN bis VIER Spielern bestehen. Einige Spielarten setzen eine bestimmte Spieleranzahl voraus, folglich können Sie in diesem Fall diese Zahl nicht ändern. Für nähere Informationen über Spielervoraussetzungen für jede Spielart lesen Sie bitte die Seiten 60-62.

Spiel wiederherstellen (Restore Game)

Um ein gespeichertes Spiel wiederherzustellen, heben Sie die Option RESUME GAME (Spiel Wiederstellen) hervor, und drücken Sie die Taste B.

ANMERKUNG: Bei Batteriebetrieb kann nur ein Spiel gespeichert werden.

Statistiken (Stats)

Anzeige aller Statistiken. Siehe "Statistiken" auf Seite 63 für eine komplette Beschreibung.

Wiederholung (Instant Replay)

Spielen Sie den letzten Schlag noch einmal, oder spielen Sie einen, den Sie gespeichert haben. (Sie wissen schon, das mit einem Schlag Einlochen, das Ihnen niemand geglaubt hat.) Diese Option erscheint nur, wenn bereits ein Schlag gemacht wurde. Sie erscheint im Pausenmenü (siehe "Pausenmenü", Seite 64).

ANMERKUNG: Das Super NES wiederholt automatisch alle spektakulären Schläge, die Sie machen.

Optionsauswahl (Options)

Ändern Sie die Spieloptionen: Auto-Luftansicht (Auto Overhead), Auto-Ballage (Auto Ball Lie), Auto-Grüngitter (Auto Green Grid) und Benutzung von 2 oder mehr Steuerungen (Use 2 or more Controllers). Schalten Sie EIN/AUS (ON/OFF), oder wählen Sie JA/NEIN (YES/NO). Siehe nächste Seite für mehr Informationen über diese Möglichkeit.

OPTIONSAUSWAHL

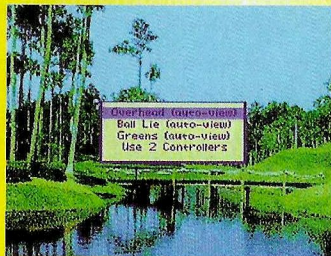
Verwenden Sie OPTIONS, um bestimmte Optionen zu aktivieren bzw. zu inaktivieren. Bevor Sie ein Spiel beginnen, können Sie einige der automatischen Anzeigen EIN/AUS schalten und wählen, wieviele Steuerungen Sie benutzen wollen. Auch während eines Spiels haben Sie auf dieses Menü vom Pausenmenü aus Zugriff (siehe "Pausenmenü" auf Seite 64).

Die Benutzung des Optionsauswahlbildschirms:

1. Wählen Sie auf dem Spielaufbaubildschirm oder vom Pausenmenü OPTIONS, und drücken Sie die Taste B. Der Optionsauswahlbildschirm erscheint.
2. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten, um eine Option hervorzuheben
3. Drücken Sie die Steuerplatte links/rechts, oder drücken Sie die Taste B, um eine Option EIN/AUS (ON/OFF) zu schalten, oder um zwischen JA/NEIN (YES/NO) zu wählen.
4. Drücken Sie A, um Ihre Auswahl zu bestätigen und den Optionsauswahlbildschirm zu verlassen.

Auto-Luftansicht (Overhead)

Diese Ansicht erscheint jedesmal vor Ihrem Schlag, wenn der Ball mehr als 100 Yards (91,44m) vom Loch entfernt ist. Sie wird am besten für das Ausmessen langer Schläge verwendet, besonders wenn Hindernisse oder Bäume vorhanden sind.



- Um die Luftansicht aufzurufen, wenn Sie sich auf dem Platz befinden, drücken Sie START, und wählen Sie die Option "View" (Anzeige).
- Um diese Ansicht zu verlassen und zum Golfplatz zurückzukehren, drücken Sie die Taste B.

Wenn Sie sich auf dem Luftansichtbildschirm befinden, können Sie mit der Steuerplatte den Positionsanzeiger bewegen, um die Entfernung zwischen dem Ball und jedem beliebigen Punkt auf dem Platz zu messen.

ANMERKUNG: Wenn Sie den Positionsanzeiger auf dem Luftansichtbildschirm neu positionieren, wird die Veränderung nicht auf dem Golfplatz reflektiert.

Auto-Ballage (Ball Lie)

Immer, wenn der Ball zwischen dem Tee und dem Grün liegt, erscheint vor Ihrem Schlag das Ballagefenster. Siehe "Das Ballagefenster" auf Seite 56.

Auto-Grüngitter (Greens)

Das Grüngitter erscheint, bevor Sie putten, immer wenn der Ball sich auf dem Grün oder innerhalb von 40 Yards (36,58m) vom Loch befindet. Siehe "Putten" auf Seite 59.

Benutzung von zwei oder mehr Steuerungen (Use 2 Controllers)

Wenn mehr als eine Person spielt und jeder seine eigene Steuerung benutzen möchte, müssen Sie das System für zwei Steuerungen einrichten. Ein bis vier Spieler können die PGA TOUR 96 gleichzeitig spielen.

ANMERKUNG: Spieler 1 trifft die Auswahl auf dem Spielaufbaubildschirm mit Steuerung 1.

Wenn Sie zwei Steuerungen mit vier Personen benutzen, nehmen Spieler #1 und Spieler #3 Steuerung 1, während Spieler #2 und Spieler #4 Steuerung 2 verwenden.

SPIELEN EINER ÜBUNGSRUNDE (Practice Round)

Bevor Sie an einem Turnier teilnehmen, möchten Sie vielleicht eine Übungsrunde versuchen. Die Spielart "Übungsrunde" bietet die Flexibilität, ohne den Gelddruck zu spielen. Außerdem bleiben die Schritte, denen Sie zur Auswahl von Spielern, Schlägern etc. folgen, dieselben für die anderen Spielarten: Wenn Sie sie hier einmal gelernt haben, sind Sie gerüstet.

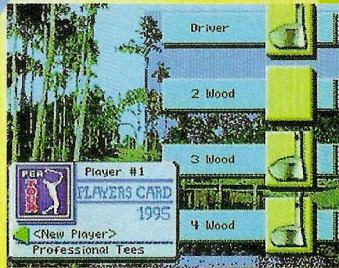
Um eine Übungsrunde zu spielen:

1. Wählen Sie eine Übungsrunde (vorgegeben)..
2. Drücken Sie die Steuerplatten links/rechts, um die gewünschte Spieleranzahl hervorzuheben
3. Drücken Sie die Starttaste, um mit dem neuen Spiel zu beginnen.

Der Spieler-Vorbereitungsbildschirm

Bevor Sie loslegen, müssen Sie Ihre Spieler, R Ihre Schläger und, wenn Sie eine Übungsrunde spielen, Ihr Tee auswählen. Der Spieler-Vorbereitungsbildschirm macht diese Aufgabe leicht.

- Um den Spieler-Vorbereitungsbildschirm zu verlassen und zum Spielaufbaubildschirm zurückzukehren, drücken Sie die Taste B.



Auswahl der Spieler

Wenn Sie den Spieler-Vorbereitungsbildschirm aufrufen, fällt der Positionsanzeiger automatisch auf die Spielerkarte. - Hier wählen Sie die Spieler aus. In einer Übungsrunde können Sie als allgemeiner Spieler (z.B. Spieler #1) spielen, in welchem Fall keine Statistiken geführt werden. Sie können auch einen Namen auf der Spielerkarte eintragen oder einen Super NES-Profi oder existierenden Spieler auswählen.

Anmerkung: Wenn Sie einen Super NES-Profi auswählen, steuert das Super NES den Spieler.

- Um die verschiedenen Spielerauswahlmöglichkeiten zu durchlaufen, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.
- Um einen Namen einzugeben, wählen Sie <NEW PLAYER> (neuer Spieler), und drücken Sie START. Drücken Sie START, wenn Sie die Namenseingabe beendet haben.

Wenn Sie Ihre Spielerauswahl abgeschlossen haben, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts, um Ihre Schläger oder Tees zu wechseln. Der Positionsanzeiger bewegt sich zu dem Teil des Bildschirms, wo die Schläger ausgewählt werden.

Auswahl von Schlägern und Tees

Sie dürfen 14 Schläger in Ihrer Tasche tragen, den Putter, den Sie immer bei sich tragen, mitgerechnet. Das Super NES gibt Ihnen eine Standardauswahl von Schlägern vor, Sie können diese jedoch ändern, um Ihren Bedürfnissen gerecht zu werden. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen Amateur- und Profitees. Amateurtees befinden sich näher am Grün und stehen nur in einer Übungsrunde zur Verfügung.

Um Schläger und das Tee auszuwählen:

- Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten, um zwischen professionellen und Amateurtees zu schalten. Wenn Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, drücken Sie die Taste X.

Auswahl der Schläger

1. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten, um alle verfügbaren Schläger zu betrachten. Der Positionsanzeiger bewegt sich entsprechend, um jeden Schläger hervorzuheben.
2. Drücken Sie Taste A, um einen Schläger aus Ihrer Tasche zu entfernen. (Bevor Sie einen Schläger hinzufügen können, müssen Sie einen herausnehmen.)
3. Bewegen Sie den Positionsanzeiger zu dem Schläger, den Sie möchten, und drücken Sie die Taste A, um den Schläger in Ihre Tasche zu tun.

Wenn Sie Ihre Auswahl abgeschlossen haben, sind Sie bereit, etwas Golf zu spielen.

- Um den Spieler-Vorbereitungsbildschirm zu verlassen, drücken Sie START; eine Luftansicht des gesamten Golfplatzes erscheint.
- Um die Luftansicht zu verlassen, drücken Sie START. John Shrader erscheint mit einem Wetterbericht und den Platzstatistiken. Drücken Sie erneut START, um zum ersten Loch zu gehen.

Neues Loch (New Hole)

In einer Übungsrunde haben Sie die Möglichkeit, jedes beliebige Loch zu spielen.

1. Drücken Sie START. Das Spiel wird unterbrochen, und das Pausenmenü erscheint (siehe "Pausenmenü" auf Seite 64).
2. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten bis zu "GO TO" (gehen zu), und drücken Sie die Steuerplatte oben/unten bis zu HOLE (Loch), und drücken Sie die Taste B. Drücken Sie die Steuerplatte links/rechts, um mit dem neuen Spiel zu beginnen.
3. Drücken Sie START, um zu dem neuen Loch zu gehen, das Sie ausgewählt haben.

Mulligan

Wenn Sie neu auf einem Golfplatz sind, kann die Möglichkeit für einen Mulligan ein wahrer Segen sein.

Für einen Mulligan:

1. Drücken Sie START. Das Spiel wird unterbrochen, und das Pausenmenü erscheint (siehe "Pausenmenü" auf Seite 64).
2. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten bis zu SHOT, und drücken Sie Taste B. Das Programm führt Sie zu Ihrer vorherigen Ballage zurück.
3. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten bis zu TAKE A MULLIGAN (Mulligan), und drücken Sie Taste B. Das Programm führt Sie zu Ihrer vorherigen Ballage zurück.

SCHLAGEN DES BALLES

Das Ballagefenster (Ball Lie Window)

Das Ballagefenster zeigt Ihnen, auf welcher Art Terrain der Ball ruht. Die Lage des Balles ist sehr wichtig, wenn Sie Ihren Schlag wählen, daher wird sie hier für diese Bestimmung angezeigt. Wenn die Auto-Ballage eingeschaltet ist (ON), erscheint dieses Fenster automatisch vor jedem Schlag, wenn der Ball zwischen dem Tee und dem Grün liegt. Wenn die Auto-Ballage ausgeschaltet ist (OFF), haben Sie dennoch auf diese Anzeige Zugriff. (Siehe "Optionsauswahl" (Set Options) auf Seite 8 für weitere Informationen über automatische Anzeigen.)

- Um das Ballagefenster anzuzeigen, drücken Sie die Taste B.
- Um die Schlagart zu ändern, drücken Sie START, und wählen Sie "SHOT" (Schlag) vom Pausenmenü. Verwenden Sie die Steuerplatte, um durch oben/unten Drücken einen Schlag auszuwählen. Die verfügbaren Schlagarten sind Normal, Punch, Chip und Fringe (für das Putten vom Rand). Drücken Sie die Taste A, wenn Sie fertig sind.

Draw- und Fade-Messer

Sie möchten vielleicht den Ball absichtlich nach rechts abschlagen oder nach links verziehen, um ein Hindernis zu umgehen. Der beste Weg, einen Hook oder Slice zu steuern, ist es, den Draw-/Fade-Messer einzustellen, bevor Sie schwingen. Drücken und halten Sie Taste X, um den Draw-/Fade-Messer anzuzeigen.

- Um den Draw-/Fade-Messer vom Ballagefenster aus zu justieren, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts. Je mehr Sie die Zahl für "Draw" erhöhen, desto mehr wird der Ball nach links verzogen; je mehr Sie die Zahl für "Fade" erhöhen, desto mehr wird er nach rechts ausgeschlagen.

Schlagmesser

Der Schlagmesser bestimmt die Stärke Ihres Schlages. Der Genauigkeitspunkt ist der Punkt auf dem Schlagmesser, der die Richtung Ihres Schlages bestimmt.

Es ist wichtig, die Fähigkeit zu entwickeln, Ihren Schwung genau am Genauigkeitspunkt zu stoppen; wenn Sie das tun, wird Ihr Schlag gerade verlaufen. Wenn Sie am Genauigkeitspunkt rechts vorbeischielen, wird der Ball nach rechts ausgeschlagen (Slice). Wenn Sie links am Punkt vorbeischielen, wird der Ball nach links verzogen (Hook). Je größer Ihre Entfernung vom Genauigkeitspunkt, desto größer der Winkel von Hook oder Slice.

1. Drücken Sie die Taste A, um Ihren Rückschwung zu beginnen.
2. Drücken Sie erneut die Taste A, um Ihren Rückschwung zu stoppen und mit Ihrem Schwung zu beginnen.
3. Drücken Sie die Taste A ein drittes Mal, um den Ball zu schlagen (am Genauigkeitspunkt).

Wechsel des Schlägers und Entfernungspotential

Das Programm wählt automatisch einen Schläger für jede Situation, Sie müssen ihn jedoch nicht verwenden. Viele Faktoren, Wind und Ballage eingeschlossen, können Ihre Schlägerwahl beeinflussen.

- Um Schläger zu wechseln, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.

Der Name des gewählten Schlägers erscheint unten im Informationskasten entlang der unteren Bildschirmkante.

Jeder Schläger hat verschiedene Eigenschaften, und eine davon ist sein maximales Entfernungspotential. Wenn wir von Entfernungspotential sprechen, so beziehen wir uns auf die gesamte Entfernung, nicht die Luftentfernung. Diese Potentiale gehen von einer perfekten Ballage, Windstille und einem flachen Landepunkt für den Ball aus, so daß er springen und rollen kann.

Overswing

Das Gebiet links von der 100%-Marke auf dem Schlagmesser ist der "Overswing"-Bereich. Wenn Sie sich in diesen Bereich begeben, können Sie Ihre potentielle Schlagkraft vergrößern und den Ball weiter schlagen als die auf dem Schlagmesser angegebene maximale mögliche Entfernung.

TIP: Seien Sie vorsichtig, wenn Sie sich in diesen Bereich begeben; wenn Sie den Genauigkeitspunkt nicht treffen, kann Sie das Ergebnis teuer zu stehen kommen. Alle Hooks und Slices werden in direktem Verhältnis zur Schlagkraft, die Sie ausgewählt haben, vergrößert. Der Definition nach eliminiert Overswing die Zuverlässigkeit.

Messen des Windes

Der rotierende Pfeil links unten auf dem Bildschirm zeigt die Windstärke und -richtung an. Achten Sie auf gelegentliche Böen und beachten Sie den Wetterbericht, der vor jeder Runde gegeben wird.

TIP: Die kurzen Eisen geben dem Schlag einen größeren Bogen als Holz und lange Eisen. Folglich wird der Wind den Flug des Balles um so mehr beeinflussen, je höher der Bogen des Schlages ist.

Berechnung Ihres Schlages

Es gehört mehr zum Schlagen des Balles als einfach das Zielen des Fadenkreuzes und das Schwingen des Schlägers. Sie sollten den Wind, die Lage des Balles, Ihren nachfolgenden Schlag und die potentiellen Hindernisse auf dem Platz selbst berücksichtigen. Nehmen wir an, daß die Entfernung Ihres Drivers 270 Yards (243m) beträgt. Stoppen Sie Ihren Rückschwung, wenn der Schlagmesser 50% erreicht, so wird die berechnete Entfernung Ihres Schlages 135 Yards (121,50m) betragen, doch dies kann durch die oben genannten Faktoren beeinflusst werden. Erfahrung und Übung sind Ihre verlässlichsten Berater auf dem Golfplatz.

Zielen Ihres Schlages

Das zielende Fadenkreuz (blinkt in der Mitte des Bildschirms, wenn Sie kurz vor dem Schlag sind) zeigt die Richtung an, in welche sich der Ball bewegen wird, wenn Sie gut schlagen und es keinen Seitenwind gibt.

- Um das zielende Fadenkreuz zu justieren, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts.

Putten

Der Schlagmesser auf dem Grün funktioniert genau wie anderswo.

- Um zu putten, drücken Sie dreimal auf die Taste A.

Das Entfernungspotential Ihres Putters kann in Abschnitten von 5 Fuß (1,50m) über einen Bereich von 5 bis 120 Fuß (1,50m bis 36m) verändert werden.

- Um das Entfernungspotential zu verändern, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.

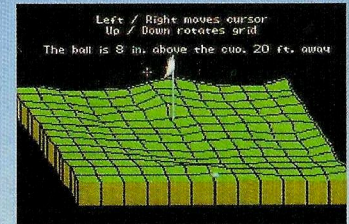
Anzeige des Gitters (Green Grid)

Wenn Sie draußen eine Runde spielen und sich auf dem Grün oder innerhalb von 40 Yards (36,57m) vom Loch befinden, haben Sie Zugriff auf das Grüngitter. (Wenn Auto-Grüngitter eingeschaltet ist, geschieht dies automatisch.) (Siehe "Optionsauswahl" (Set Options) , Seite 51)

- Um das Gitter anzuzeigen, drücken Sie Taste B.

Das Konturengitter erscheint. Es zeigt die Topographie der Oberfläche für das Putten an. Eine Meldung oberhalb des Gitters berichtet, wie weit ober- oder unterhalb des Flaggenstocks sich der Ball befindet und gibt seine exakte Entfernung zum Loch an. Um eine bessere Anzeige davon zu erhalten, wie das Rollen des Balles durch die Topographie beeinträchtigt wird, drehen Sie das Gitter.

- Um das Gitter nach links/rechts zu drehen, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.
- Sie können eine Feineinstellung Ihres Zieles vornehmen, indem Sie den zielenden Positionsanzeiger auf dem Konturengitter justieren.
- Um den Positionsanzeiger nach links/rechts zu bewegen, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts.
- Um zum Grün zurückzukehren, drücken Sie START. Beachten Sie, daß der zielende Positionsanzeiger auf dem Grün alle Änderungen reflektiert, die Sie auf dem Gitter vorgenommen haben.



Das Geheimnis des Puttens

Das Berechnen der Lücken im Grün kann schwierig sein und erfordert Übung. Es gibt keine festen Regeln, mit denen bestimmt wird, wieviel man eine Lücke mit dem Ziel-Fadenkreuz ausgleichen sollte, aber nachfolgend geben wir Ihnen ein paar zuverlässige Richtlinien.

- Die Lücken im Grün beeinflussen den Ball mehr, während er sich verlangsamt. Es ist wichtiger, die Lücken um das Loch herum auszugleichen als diejenigen, die unmittelbar vor dem Ball liegen.
- Wenn Sie eine drastische Lücke ausgleichen, denken Sie daran, daß der Ball einen weiteren Weg zum Loch zurücklegen muß, und planen Sie Ihre Entfernung entsprechend.
- Besonders bei kurzen Putts ist es im allgemeinen günstiger, den Ball lieber zu kräftig als zu leicht zu schlagen; versuchen Sie nicht, Ihre kurzen Putts zu verzärteln. Auf der anderen Seite sollten Sie versuchen, den Ball etwas weicher zu schlagen, wenn Sie den Ball oft unmittelbar am Rand des Loches entlang spielen, ohne daß er einrollt.

TURNIERSPIEL (Tournament)

Sie haben jetzt die Grundtechniken gemeistert und Ihre Fertigkeiten perfektioniert, nun ist es an der Zeit, daß Sie alles kombinieren und in einem Turnier spielen. Ein Turnier umfaßt vier volle Runden (72 Löcher) auf demselben Golfplatz. Sechzig professionelle Golfspieler plus ein bis vier Spieler in Ihrer Gruppe spielen um Tausende von Dollars. Sie müssen professionelle Tees verwenden, und Mulligans sind nicht erlaubt.

Wie man spielt

Wählen Sie "TOURNAMENT" (Turnier) vom Spielaufbaubildschirm (siehe "Spielaufbaubildschirm" auf Seite 50).

Nachdem Sie Ihre Auswahl auf dem Spieler-Vorbereitungsbildschirm getroffen haben (siehe "Spieler-Vorbereitungsbildschirm" auf Seite 54), erscheint eine Luftansicht des Golfplatzes, gefolgt von einer Vorstellung des Golfplatzes mit John Shrader. Hier erfahren Sie alles über das bevorstehende Turnier und das Preisgeld. Außerdem gibt John Ihnen aktuelle Wetterberichte.

- Um durch den Einführungstext zu rollen, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.

Die Golfplatzstatistiken erscheinen, gefolgt von der Führungstafel. Hier werden die laufenden Ergebnisse für alle Turnierteilnehmer angezeigt. Neben jedem Rang ist der Name des Spielers, sein Ergebnis und das gespielte Loch angegeben.

- Um jeden Bildschirm zu verlassen, drücken Sie START.

Aufrücken

Im allgemeinen werden Sie aufrücken, wenn Sie Par oder besser schlagen. Am Ende der ersten Runde rücken die besten Spieler sowie die Spieler, die die geringste zum Qualifizieren nötige Punktzahl erreicht haben, in die zweite Runde auf.

Am Ende der zweiten Runde rücken die besten Spieler sowie die Spieler, die die geringste zum Qualifizieren nötige Punktzahl erreicht haben, in die nächste Runde auf usw., bis zur vierten und letzten Runde.

SPIEL UM GELD (Skins Challenge)

Beim Spiel um Geld spielen zwei bis vier Spieler um einen Geldpreis. Das Spiel wird über 18 Löcher gespielt, wobei jedem Loch ein Geldwert zugeordnet ist. Der Wert der Löcher nimmt im Laufe Ihres Spieles zu.

Um Geld zu gewinnen, müssen Sie den Einsatz für ein bestimmtes Loch gewinnen. Um einen Einsatz zu gewinnen, müssen Sie ein Loch unmittelbar gewinnen, indem Sie eine geringere Schlagzahl als jeder Ihrer Konkurrenten benötigen. Wenn zwei Spieler gemeinsam das niedrigste Ergebnis für ein bestimmtes Loch erzielen, so wird der Einsatz für dieses Loch auf das nächste Loch übertragen.

Theoretisch könnten so alle 18 Einsätze bis zum 18. Loch fortgeschrieben werden. Wenn niemand das 18. Loch gewinnt, spielen die Spieler das 18. Loch so lange, bis jemand die verbleibenden Einsätze gewinnt.

Da das Gesamtergebnis der Runde keinen Einfluß darauf hat, wer gewinnt, nehmen die anderen Spieler ganz einfach ihre Bälle und gehen weiter zum nächsten Loch, sobald einer der Spieler den Einsatz an einem Loch gewonnen hat.

MATCHSPIEL (Match Play)

Ein oder zwei Spieler spielen in einem drei Runden dauernden Match gegeneinander oder gegen einen Super NES-Profi.

Ein komplettes Spiel besteht aus drei Runden mit vier Gruppen zu je zwei Spielern, die nacheinander spielen. Jede Runde ist ein Einzelausscheidungskampf, und der Wettbewerb ist scharf. Wie beim Spiel um Geld geht es darum, jedes Loch zu gewinnen, aber es gibt Unterschiede. Den Löchern ist hier kein Geldwert zugeordnet, statt dessen wird hier nur um Punkte gespielt. Wenn Sie unentschieden spielen oder ein Loch "halbieren", bleibt das Ergebnis unverändert.

Am Ende jeder Runde gewinnt derjenige, der die meisten Löcher gewonnen hat, und rückt zur nächsten Runde auf. Eine Runde wird nur so lange fortgesetzt, wie Unsicherheit über das Resultat besteht.

Wenn zwei Spieler eine Runde unentschieden beenden, gehen sie für einen Stichkampf zum ersten Loch zurück. Der Gewinner dieses Stechens rückt in die nächste Runde auf. Der Gesamtsieger gewinnt das ganze Geld (es gibt keine Geldpreise für den zweiten oder dritten Platz), daher kann der Druck in der letzten Runde stark sein.

SHOOT-OUT

In einem Shoot-Out treten vier Spieler an, um Golf über drei Löcher zu spielen. Bei jedem Loch scheidet der Spieler mit dem höchsten Ergebnis aus. Die Spieler, die das niedrigste Ergebnis an jedem Loch erzielen, spielen bis zum letzten Loch weiter, wo nur noch zwei Spieler übrig bleiben, um gegeneinander um den Endpreis zu spielen. Für den ersten und zweiten Platz sind Geldpreise ausgesetzt.

Nachdem Sie einen Golfplatz ausgewählt haben, wählt das Programm ein Startloch nach dem Zufallsprinzip aus. Sie spielen die nächsten drei Löcher in ihrer Reihenfolge.

Wenn zwei oder mehr Spieler unentschieden spielen, wird ein Tie-Breaker mit einem Schlag gespielt. Der Schiedsrichter plazierte den Ball in irgendeine Position in der Nähe des Grüns. Der Schlag kann ein Chip oder ein Putt sein, und jeder der Spieler, die unentschieden gespielt haben, macht den gleichen Schlag. Der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt landet, scheidet aus. Nach jedem dieser Tie-Breaker erscheint ein Informationskasten, der die Entfernungen der Bälle aller Spieler zum Loch (in Zoll) anzeigt. Wenn es danach noch immer unentschieden steht, wird ein zweiter Tie-Breaker gespielt u.s.w.

DRIVINGRANGE UND PUTTEN (Driving Range & Putting Green)

"Drivingrange" und "Putten" wurden für einen Spieler allein entwickelt und sind zum Üben und Verfeinern großartig.

Auf dem Drivingrange können Sie Schläger und Schlagarten wechseln: Probieren Sie Ihre Eisen und auch Ihr Holz aus. Üben Sie mit dem Draw-/Fade-Messer.

- Um Schläger zu wechseln, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.

Wenn Sie "Putten" (Putting Green) als Ihre Spielart wählen, können Sie jedes beliebige Loch auf jedem Golfplatz zum Spielen auswählen. Bekommen Sie das richtige Gefühl für das Grün, bevor Sie in ein Turnier einsteigen!

- Um zu einem neuen Loch zu gehen, wählen Sie GO TO und NEW HOLE vom Pausenmenü (siehe "Neues Loch" auf Seite 12 für vollständige Anweisungen).

STATISTIKEN (Stats)

Golfliebhaber lieben Statistiken, und so haben wir PGA TOUR® 96 mit einer Menge davon vollgepackt. Sie können die Statistiken vom Spielaufbaubildschirm oder vom Pausenmenü aus aufrufen.

Statistikanzeige

1. Wählen Sie "STATS" (Statistiken) auf dem Spielaufbaubildschirm oder vom Pausenmenü. Drücken Sie die Taste B. Das Statistikmenü erscheint.
2. Drücken Sie die Steuerplatte oben/unten, um eine Option hervorzuheben. Drücken Sie Taste B, um eine Option zu wählen. Der entsprechende Statistikbildschirm erscheint.
 - Um das Statistikmenü oder irgendeinen der Statistikbildschirme zu verlassen, drücken Sie die Taste B.

Bildschirm "Spielerstatistiken"

Current Players: Dieser Bildschirm beinhaltet sämtliche gesammelten Statistiken für gespeicherte Spieler und für die SNES-Profis. Jedesmal, wenn Sie spielen, werden die Statistiken auf den neusten Stand gebracht, und Sie können sie von diesem Bildschirm aus zurückstellen. Für menschliche Spieler gehen die Statistiken auf Null zurück, während die der Profis auf ihre programmierten Startwerte zurückgehen.

- Um die verschiedenen Spieler anzuzeigen, drücken Sie die Steuerplatte links/rechts.
- Um alle verfügbaren Statistiken für einen Spieler anzuzeigen, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten.
- Um die Spielerstatistiken auf den Anfangsstand zurückzustellen, drücken Sie START. Ein Fenster erscheint, in welchem Sie gebeten werden, Ihre Wahl zu bestätigen: Drücken Sie Taste B, um zurückzustellen, oder drücken Sie START, um den Befehl zu stornieren und zum Spielerstatistikbildschirm zurückzukehren.

Turnier (Tournament): Turnierstatistiken beginnen mit einer Liste der führenden Geldgewinner, gefolgt von einer Liste der führenden Punktspieler. Die Bildschirme blättern automatisch weiter.

Spieler löschen (Delete Player): Dies ist kein Statistikbildschirm, aber statt dessen löschen Sie hier einen gespeicherten Spieler. Wenn Sie diese Option wählen, öffnet sich ein Fenster mit einer Liste aller gespeicherten menschlichen Spieler. (Wenn Sie auf diese Option vom Pausenmenü aus zugreifen, erscheinen nur die Spieler, die nicht gerade spielen.)

- Wenn Sie einen Spieler löschen möchten, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten, um den Spieler auszuwählen, und drücken Sie dann START. Sie werden gebeten, Ihre Wahl durch Drücken der Taste B zu bestätigen oder Ihren Befehl durch erneutes Drücken von START zu stornieren.

PAUSENMENÜ (Pause)

Während jeder Spielart wird durch Drücken von START das Spiel unterbrochen und das Pausenmenü angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf verschiedene Golfplatzanzeigen, Statistiken und Spielmodifikationen.

- Um eine Option zu wählen, drücken Sie die Steuerplatte oben/unten. Um eine Option hervorzuheben, drücken Sie die Taste B.
- Um eine Option zu verlassen und zum Pausenmenü zurückzukehren, drücken Sie START.
- Um das Pausenmenü zu verlassen und zum Golfplatz zurückzukehren, drücken Sie START.

Rückkehr zum Spiel (Return to Game): Kehren Sie zu Ihrem Spiel zurück.

Wiederholung (Instant Replay): Sie können die Wiederholung jedes beliebigen Schlages sehen, selbst die, die von den Profis ausgeführt wurden. Oder Sie können einen Schlag speichern, der Ihnen besonders gefallen hat oder einen vorher gespeicherten Schlag ansehen.

- Um einen Schlag zu speichern, müssen Sie auf "INSTANT REPLAY" (Wiederholung) sofort nach dem Schlag zugreifen. Benutzen Sie die Steuerplatte, um "SAVE LAST SHOT" (letzten Schlag speichern) hervorzuheben, und drücken Sie Taste B. Der Schlag ist nun gespeichert.

Platzinformation (Course Info): Kehren Sie zum Einführungsbildschirm zurück, um den Wetterbericht zu überprüfen und die Golfplatzstatistiken anzusehen (Par, durchschnittliches Ergebnis, schwerstes Loch etc.).

Ball aufheben (Pick Up Ball): Heben Sie Ihren Ball auf, und Sie erhalten ein automatisches Ergebnis von 12.

Spiel speichern (Save Game): Speichern Sie das laufende Spiel. Drücken Sie die Taste B, um das Spiel zu speichern und vorher gespeicherte Spiele zu überschreiben: Drücken Sie START, um den Befehl zu stornieren.

Spiel wiederherstellen (Restore Game): Kehren Sie zum gespeicherten Spiel zurück.

Neues Spiel (New Game): Verlassen Sie das laufende Spiel, und kehren Sie zum Spielaufbaubildschirm zurück. Wenn diese Option gewählt wird, werden Sie dazu veranlaßt, START erneut zu drücken, um das laufende Spiel zu verlassen.

Ergebniskarte (Score Card): Überprüfen Sie Ihr Ergebnis. Bitte beachten Sie, daß die Ergebniskarte automatisch zwischen Löchern erscheint.

Führungstafel (Leader Board): Sehen Sie sich die Führungstafel an. Auch hier beachten Sie bitte, daß die Führungstafel automatisch zwischen Löchern erscheint.

Statistiken (Stats): Greifen Sie auf Statistiken zu. Siehe "Statistiken" auf Seite 63.

Optionsauswahl (Set Options): Ändern Sie Ihre Optionen. Siehe "Optionsauswahl" auf Seite 52.

Luftansicht vom Loch (Hole Overhead): Sehen Sie sich das gesamte Loch von oben an. Siehe "Optionsauswahl", Seite 52.

Grüngitter (Green Card): Sehen Sie sich das Konturengitter zum Putten an. Es erscheint nur, wenn Sie sich auf dem Grün oder in seiner Nähe befinden. Siehe "Optionsauswahl", Seite 52.