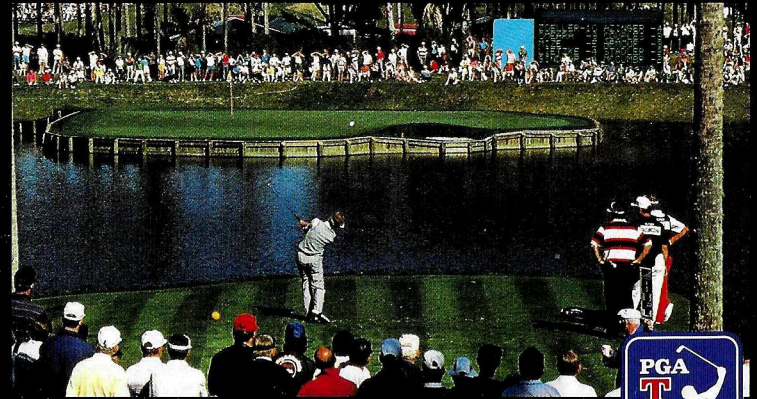
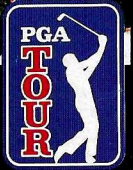




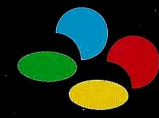
PGA TOUR® GOLF



ELECTRONIC ARTS



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Alleinvertrieb Deutschland
Laguna
Video-Spiele
Am Südpark 12, D-6092 Kelsterbach
Germany

PRINTED IN JAPAN

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

TPC, Tournament Players Club, THE PLAYERS CHAMPIONSHIP, The Kemper Open, The Honda Classic and PGA Tour are registered trademarks. Ball Cam is a trademark of Electronic Arts.

© 1991 Electronic Arts

LICENSED BY



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



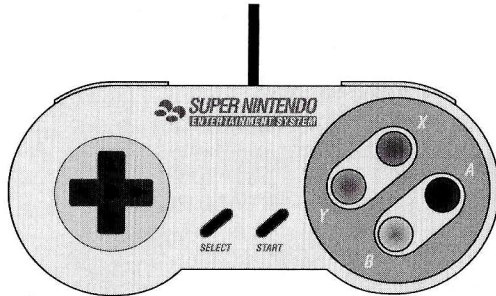
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

INHALTSVERZEICHNIS

STEUERÜBERBLICK	2
PGA TOUR GOLF SPIELEN	3
GAME SET-UP (EINSTELLUNG DES SPIELS)	4
NEUEN SPIELER ERSTELLEN	5
AUSWAHL EINES ALTEN SPIELERS	5
SPIELER LÖSCHEN	5
PLAY ONE HOLE (AUF EIN LOCH SPIELEN)	9
PLAY ONE ROUND (EINE RUNDE SPIELEN)	9
DEMO	9
TOURNAMENT PLAY (TURNIER-SPIEL)	9
DEN SCHNITT MACHEN	10
SPIELSTEUERUNG	10
SPIEL MIT ZWEI CONTROLLERN	10
DEN BALL SCHLAGEN	10
ÜBERSCHWUNG	11
CHANGING CLUBS (SCHLÄGERWECHSEL)	12
BALLAGE	13
SPEZIELLE SCHLÄGE (SPECIAL SHOTS)	13
WINDANZEIGER	14
BALLHÖHE	14
OPTIONEN AUSWÄHLEN/SPIEL SPEICHERN	14
SCORE-CARD	14
SOFORTREPLAY	15
LEADERBOARD (TURNIERTABELLE)	15
MULLIGAN	15
PICK UP BALL (BALL AUFNEHMEN)	15
SPIEL SPEICHERN	15
RESTORE SAVED GAME (GESPEICHERTES SPIEL WIEDER AUFNEHMEN)	15
START OPTIONS (AUSGANGSOPTIONEN)	16
AUSGANGSOPTIONEN WÄHREND DES SPIELS	16
SICHTVARIANTEN	17
TABELLEN – LEADERBOARD (TURNIERTABELLE), SPIELER STATS (SPIELERSTATISTIK), TOURNAMENT STATS (TURNIERSTATISTIK)	17



STEUERÜBERBLICK



BEFEHLSÜBERBLICK

AUF DER SPIELBAHN

Y	X	A	B
zeigt Rastersicht ab 30 Yard vom Loch	Schlagauswahl	Ball schlagen	Draufsicht/ Raster- sicht

AUF DEM GRÜN

Y	X	A	B
Rastersicht zeigen		Ball putten	Drauf- sicht

RASTER VIEW

Y	X	A	B
Grün-Raster- sicht zeigen/ verlassen	zentriert Ziel- Cursor	Raster gegen Uhrzeiger 45° drehen	Zielsicht neu ein- stellen

PGA TOUR GOLF SPIELN UND DABEI SCHULTER AN SCHULTER MIT DEN BESTEN KÄMPFEN



Clubhaus auf dem Eagle Trace

Willkommen bei PGA TOUR Golf. Nur bei diesem Spiel können Sie gegen die herausragendsten Profis der TOUR auf den schönsten und gefürchtetsten Golfkursen der Welt antreten.

Sie werden alle Details eines echten Spiels erleben, ausgenommen den Schmutz bei ausgehackten Rasenstücken, sowie plötzliche Wolkenbrüche. Wenn Sie für die ganz große Action bereit sind, kann es voll losgehen.

SPIKES FESTSCHNÜREN, UND LOS GEHT DAS SPIEL

1. Den Hauptschalter des Super Nintendo Entertainment System™ auf OFF (aus) stellen.
ACHTUNG: Niemals versuchen, ein Game Pak einzustecken oder zu entfernen, wenn der Hauptschalter auf ON (ein) steht.
2. Das Game Pak in den Schlitz des Super Nintendo Entertainment System™ einstecken und fest drücken, damit es sicher einrastet.
3. Hauptschalter einschalten. Daraufhin läuft die Einführung des Electronic Arts Sports Network (EA SPORTS™) an, und der Titel-Bildschirm erscheint.

*Vielleicht sehen Sie sich erst einmal eine Trainingsrunde an? Gut, dann **START** zweimal drücken, und der Bildschirm **GAME SET-UP (SPIELEINSTELLUNG)** wird aufgerufen. Den Linkspfeil auf dem Steuerblock einmal drücken, um den **DEMO**-Modus auszuwählen, und danach **START** drücken. Durch Drücken einer beliebigen Taste kann der **DEMO**-Modus jederzeit verlassen und der Bildschirm **GAME SET-UP** wieder aufgerufen werden.*

GAME SET-UP (EINSTELLUNG DES SPIELS)



Bildschirm Game Set-Up

Auf dem Bildschirm **Game Set-Up** können die gewünschten Effekte ausgewählt werden, die in Ihrem Spiel möglich sein sollen.

- Den Aufwärts-/Abwärtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um Optionen zu markieren.
- Den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um die Modi zu wechseln und Optionen ein- und auszuschalten – **ON/OFF**.

Vom Bildschirm **GAME SET-UP** kann der Bildschirm **SELECT OPTIONS (OPTIONSAUSWAHL)** aufgerufen werden, um die Score-card (Zählkarte) und die Tabelle/Statistik anzusehen (siehe Beschreibung dieses Bildschirms auf Seite ??). Zum Aufrufen des Bildschirms **SELECT OPTIONS**, den Abwärtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um **SELECT OPTIONS** zu markieren, und danach **A** drücken. Wenn der Bildschirm **SELECT OPTIONS** erscheint, den Abwärtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um eine Option zu markieren, und danach **A** drücken, um diese auszuwählen. **START** drücken, um zum Bildschirm **SELECT OPTIONS** zurückzukommen; **START** nochmals drücken, um zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückzukehren.

- **START** drücken, um das Spiel mit dem Modus Ihrer Wahl zu beginnen.

Einen der vier Tournament Players Club [Turnier Spieler Club] (TPC) Plätze auswählen, die das Spiel bietet.

- Mit dem Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock die einzelnen Plätze durchgehen. **START** drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen und den Bildschirm **PLAYER SELECT (SPIELERAUSWAHL)** aufzurufen.

Nummern den Spieler oder die Spieler auswählen bzw. erstellen, die im Wettkampf aufeinandertreffen sollen. Jeder Spieler hat einen **Locker** (Schrank), der durch einen Namen bzw. eine Zahl von nicht mehr als drei Zeichen bzw. Ziffern bezeichnet wird.

- Den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um **NEW PLAYER (NEUER SPIELER)**, **OLD PLAYER (ALTER SPIELER)** oder **COMPUTER** auszuwählen. Danach **START** oder **A** drücken. Mit dem Steuerblock einen neuen Spieler (**NEW PLAYER**) benennen oder einen existierenden alten Spieler (**OLD PLAYER**) auswählen.

NEUEN SPIELER ERSTELLEN

- Auf dem Steuerblock den Aufwärts-/Abwärtspfeil drücken, um die einzelnen Spieler durchzugehen. Mit dem Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock den 1., 2. und 3. Spieler bearbeiten. Danach **START** drücken, um den Namen des neuen Spielers zu bestätigen und fortzusetzen.

Die neuen Spieler sind dadurch automatisch für die weitere Verwendung gespeichert. Das Programm PGA TOUR Golf kann gleichzeitig maximal 16 Spieler speichern. Die Namen der Computerspieler (HAP, BIF, BUZ, TEX) sind reserviert und können weder benutzt noch gelöscht werden. Siehe unten, wie Spieler gelöscht werden.

AUSWAHL EINES ALTEN SPIELERS

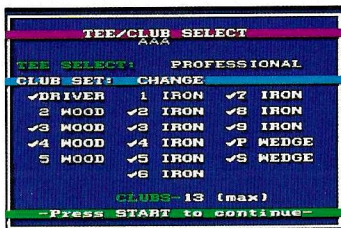
- Abwärtspfeil auf Steuerblock drücken, bis die Linie **LOCKER SELECT (Schranksauswahl)** erreicht ist. Mit dem Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock die verfügbaren Schränke rollen. Wenn der Name des gewünschten Spielers auf der Linie erscheint, **START** drücken.

SPIELER LÖSCHEN

Aktuelle Spieler können nicht gelöscht werden.

- **OLD PLAYER (ALTER SPIELER)** auswählen, um einen Spieler zu löschen. Den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um einen Spieler zu löschen. Danach den Abwärtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um die Option **DELETE PLAYER (SPIELER LÖSCHEN)** zu markieren und danach **A** drücken.
- Sie müssen Ihre Absicht bestätigen, einen bestimmten Spieler zu löschen.
- Mit dem Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock bzw. dem Aufwärts-/Abwärtspfeil **YES/NO (JA/NEIN)** hin- und herschalten, und danach **A** drücken, um Ihren Entschluß zu bestätigen.

ACHTUNG: Wenn Sie einen Spieler löschen wollen, der in einem gespeicherten Spiel mitspielt, wird mit ihm das gesamte Spiel gelöscht.



Tee-/Schlägerauswahl-Bildschirm

Der Spielername erscheint oben auf dem **TEE/CLUB SELECT (TEE-/SCHLÄGERAUSWAHL)** Bildschirm. Die Tee-Auswahl-Option ist markiert, außer im Turnier-Modus, wo professionelle Tees verwendet werden.

- Mit dem Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock die einzelnen Optionen durchgehen. Mit dem Abwärtspfeil kommen Sie zur Schlägerauswahl-Option.

HINWEIS: Profi-Tees sind weiter hinten eingelassen, wodurch sich die Entfernung zum Flaggenstock etwas erhöht.

Die Option **CLUB SET (SCHLÄGEREINSTELLUNG)** wird automatisch markiert. Zu einem vollen Set gehören 13 Schläger, den Putter nicht mitgerechnet. Sie haben immer einen Putter in der Tasche.

- Wenn ein oder mehrere Schläger ausgewechselt werden sollen, drücken Sie den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock, um **CHANGE** (Wechsel) zu markieren. Danach wird mit der Abwärtstaste der Schläger mit dem Haken markiert, der entfernt werden soll. Dieser Schläger wird dann durch Drücken einer beliebigen Taste entfernt.

Daraufhin verschwindet der Haken neben dem Schläger. Das bedeutet, daß sich dieser Schläger nicht mehr in Ihrem Set befindet.

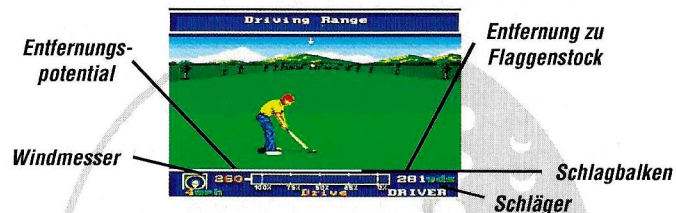
- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil einen Schläger ohne Haken markieren, der hinzugefügt werden soll, und eine beliebige Taste drücken. Daraufhin erscheint neben diesem Schläger ein Haken, was bedeutet, daß sich dieser Schläger nun in Ihrer Tasche befindet.

Wenn Ihnen beim Einstellen ein Fehler unterläuft, oder wenn Sie Ihre Meinung beim Einstellen ändern, drücken Sie einfach die Taste **SELECT** und kommen damit zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurück.

- Nachdem alle Spieler Ihre Schränke benannt und ihre Schläger ausgewählt haben, **START** drücken, um den Golfplatz aufzurufen. Nochmals **START** drücken, um eine Draufsicht auf den Golfplatz aufzurufen. Wenn Sie bereit sind, zum ersten Tee zu gehen, drücken Sie noch einmal **START**.

Wenn das Spiel begonnen hat, können Sie nur mit der Taste **RESET** zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückkehren.

PRACTICE DRIVING (TREIBSCHLÄGE TRAINIEREN) – Direkt zur Driving Range wechseln.



Hierbei gibt es nur die Optionen **AUTO-OVERHEAD VIEW (AUTOMAT. DRAUFSICHT)** und **BALL-CAM VIEW (BALLKAMERA-SICHT)**. Es kann jeweils nur ein Spieler das Schlagen von Treibbällen (Driving) trainieren. Alle Schläger (mit Ausnahme des Putters), stehen beim Training zur Verfügung.

- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil auf dem Steuerblock einen Schläger auswählen.
- Wenn das Training beendet ist, **START** drücken, um zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückzukommen.

PRACTICE PUTTING (PUTTEN TRAINIEREN) - Direkt auf das Grün Ihrer Wahl wechseln.

- Den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerblock drücken, um den gewünschten Platz auszuwählen.
- Mit dem Abwärtspfeil auf dem Steuerblock **SELECT HOLE (LOCH AUSWÄHLEN)** markieren, und danach mit dem Links-/Rechtspfeil die Löcher rollen. **START** drücken, um die Auswahl zu bestätigen und direkt zum Grün zu wechseln.
- Wenn Sie bereit sind, zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückzukommen, die Taste **START** drücken.

DAS GRÜN-RASTER BENUTZEN



- Wenn Sie sich auf dem oder in der Nähe des Grüns befinden wird durch Drücken der Taste **Y** das Grün-Raster aufgerufen. **Jedes Quadrat auf dem Raster repräsentiert eine Platzfläche von 2 X 2 Fuß (ca. 30 x 30 cm).**



Benutzen Sie das Grün-Raster, um vorherzusehen, wie der Ball beim Putten rollt oder seine Richtung ändert. Die weiß schattierten Linien bezeichnen gegenüber den schwarz schattierten Linien eine größere Höhe, während die grauen Linien die Neigung zwischen beiden anzeigen. Beachten Sie die Entfernung des Balls vom Schläger, seine relative Höhe zum Schläger, sowie eventuelle Bodenwellen und/oder Senken, die der Ball auf seinem Weg zum Schläger passieren kann. Ein langes und hartes Training ist erforderlich, ehe lange konsistente Putts erreicht werden.

- **Y** drücken, um die Sicht **GREEN- GRID** (GRÜN-RASTER) aufzurufen/ zu beenden.
- Die Taste **SELECT** drücken, um das **GREEN GRID CONTROL DIAGRAM** (GRÜN-RASTER STEUERDIAGRAMM) aufzurufen. Mit dem Links-/Rechtspfeil das Raster im Uhrzeigersinn/ gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Bei jedem Drücken der Taste **A** wird das Raster jeweils um 45° gegen den Uhrzeigersinn weiterbewegt.

Wenn der Ball mehr als 16 Fuß (ca. 4,80 m) vom Flaggenstock entfernt ist, können Ball und Flaggenstock nicht zusammen auf dem Grün-Raster dargestellt werden. Anstelle des Balls erscheint dann in Ballrichtung ein **'B'**. Anstelle des Flaggenstocks erscheint in der entsprechenden Richtung ein **'P'**.

B = Ball **P** = Flaggenstock

U/D = Aufwärts-/Abwärtspfeil auf dem Steuerblock drücken

- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil das Raster vor-/ zurückrollen. **X** drücken, wenn der Cursor zentriert werden soll.
- **B** drücken, um zur Original (Standard-) Einstellung zurückzukommen. Diese Einstellung muß beim Zielen eines Putts benutzt werden.
- Den Cursor mit den Triggern bewegen, um den Putt zu zielen.

TL/TR = "Trigger Links" / "Trigger Rechts"

WICHTIGER HINWEIS: Wenn Sie zum Golfing -Bildschirm zurückkehren, bleibt das Fadenzentrum genau an der mit dem Cursor auf dem Grün-Raster markierten Stelle.

- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil das maximale Entfernungspotential Ihres Putter ändern; mit dem Links-/Rechtspfeil den Zielcursor bewegen.

Wenn Sie einen Trainingsputt einlochen, wird der Ball vom Programm automatisch an einer neuen Stelle auf dem Grün plziert. Sie können also auf demselben Grün so lange putten wie Sie wollen, ohne zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückkehren zu müssen.

- **START** drücken, um zum Bildschirm Game Set-Up zurückzukehren.

PLAY ONE HOLE (AUF EIN LOCH SPIELEN)

Wenn ein bestimmtes Loch Schwierigkeiten bereitet, und dazu speziell trainiert werden soll, oder wenn bei einem Loch um sofortiges Ausscheiden gespielt werden soll, kann ein beliebiges Loch auf einer beliebigen Strecke aufgerufen werden. Dazu benutzen Sie den Bildschirm **GAME SET-UP** und alle weiteren, oben beschriebenen Options-Bildschirme. Nachdem das Loch beendet ist, erscheint wiederum der Bildschirm **GAME SET-UP**.

PLAY ONE ROUND (EINE RUNDE SPIELEN)

Bei dieser Option können Sie allein oder in einer Gruppe auf einem beliebigen Platz spielen (kein Turnier-Spiel). Es gibt dabei keine Preisgelder, und alle Optionen sind verfügbar.

DEMO

Beobachten Sie Hap, den exzellenten Golf-Profi der EA SPORTS, beim Spiel auf ein zufällig gewähltes Loch.

Lassen Sie die Demonstration anlaufen. Mit **START** oder einer beliebigen anderen Taste wird wieder der Bildschirm **GAME SET-UP** aufgerufen.

TOURNAMENT PLAY (TURNIER-SPIEL)

Wenn Sie gut genug geworden sind, um gegen die Profis anzutreten (d.h. mindestens Par oder besser auf die lange Strecke), sollten Sie Ihr Können in einem Turnier testen.

Ein Turnier umfaßt vier volle Runden (72 Löcher) auf dem gleichen Platz. Sechzig professionelle Golfer, plus bis zu vier Spieler in Ihrer Gruppe, kämpfen um Hunderttausende Dollar bares Geld. Sie müssen professionelle Tees benutzen, **MULLIGANS SIND NICHT GESTATTET**.

- Auf dem Bildschirm **GAME SET-UP** (Spieleinstellung) **TOURNAMENT PLAY** (Turnier-Spiel) und weitere Optionen auswählen und **START** drücken.
- Platz, Spieler, und Schläger, wie oben beschrieben, auswählen und **START** drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Die EA SPORTS Reporter geben eine Einleitung zum Turnier.

- Mit der **START**-Taste die Kommentare der EA SPORTS-Reporter durchgehen, bis die Turniertabelle erscheint. Wenn Sie wollen, können Sie die Kommentare einfach weglassen und mit **A** direkt zur Tabelle kommen.
- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil jeweils einen Namen in der Tabelle rollen. Mit **X/B** wird jeweils eine ganze Seite gerollt.

Aktuelle Spieler sind in der Tabelle grün markiert.

DEN SCHNITT MACHEN

Im allgemeinen spricht man von "den Schnitt machen", wenn ein Par erreicht wird.

Am Ende der ersten Runde kommen die besten 48 plus die Spieler, die sich mit dem niedrigsten Wert qualifiziert haben, in die zweite Runde. Am Ende der zweiten Runde kommen die besten 32 plus die Spieler, die sich mit dem niedrigsten Wert qualifiziert haben, in die dritte Runde.

Oft qualifizieren sich mehr als 32 Spieler für die dritte Runde. In solchen Fällen wird die Ausscheidungsregel am Ende der dritten Runde nochmals angewandt. Wie vorher kommen die besten 32 plus die Spieler, die sich mit dem niedrigsten Wert qualifiziert haben, in die vierte Runde.

Es gibt kein Ausscheiden nach der vierten und der Finalrunde, doch können Sie einen "Preisplatz" verpassen, und das scheint für so manchen schlimmer zu sein, als in einer der vorhergehenden Runden aus dem Rennen zu gehen. In der vierten Runde können bei einem einzigen Putt oder Chip Tausende Dollar auf dem Spiel stehen. Die Preisgelder werden entsprechend dem Punktestand am Ende der vierten Runde verteilt.

SPIELSTEUERUNG

SPIEL MIT ZWEI CONTROLLERN

Wenn es zwei oder mehr Mitspieler gibt, wollen diese sicherlich zwei Controller benutzen. Beachten Sie, daß zwei Controller, die in das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM eingesteckt sind, immer aktiviert sind. Der Spieler, der nicht "dran" ist, kann also die Sichtvarianten ändern, Optionen auswählen oder anstelle des Gegners spielen. Letzteres sollte aber vermieden werden (insbesondere beim Turnier-Spiel, da dann sind Mulligans nicht gestattet sind).

DEN BALL SCHLAGEN



Spielername

Schlagart

Zum Schlagen des Balls muß die Taste A (Stroke Button - Schlagtaste) dreimal gedrückt werden.

Mit dem ersten Drücken beginnt der Rückschwung; mit dem zweiten Drücken wird der Rückschwung abgeschlossen und gleichzeitig bestimmt, mit welcher Kraft der Schlag ausgeführt wird; mit dem dritten Drücken wird der Ball geschlagen und gleichzeitig bestimmt, ob der Ball mit Linksdrall, mit Rechtsdrall oder geradeaus fliegen soll.

- **A** drücken, um den Rückschwung zu beginnen.

Der Kraftbalken (Power Bar) links vom Genauigkeitspunkt (Accuracy Point) dehnt sich schnell aus und zeigt damit die steigende Stärke des Rückschwungs an.

- **A** drücken, um den Rückschwung zu beenden.

Jeder Schläger hat sein Entfernungspotential, das in einem Feld links vom Schlagbalken erscheint. Die Prozentzahl unter dem Balken gibt an, wieviel vom gesamten Entfernungspotential genutzt werden soll. Wenn die gewünschte Stärke auf dem Kraftbalken erreicht ist, muß die Schlagtaste gedrückt werden. Daraufhin geht der Balken in Richtung des Genauigkeitspunkts zurück, während an der Stelle eine dünne Linie bleibt, wo das weitere Steigen gestoppt wurde.

- **A** drücken, um den Ball zu schlagen.

Um den Ball geradeaus zu schlagen, muß der Ball gedrückt werden, wenn der Kraftbalken zum Genauigkeitspunkt zurückkommt. Wenn Sie den Ball genau auf dem Genauigkeitspunkt stoppen, schlagen Sie den Ball geradeaus. Wenn Sie die Schlagtaste drücken, bevor der Balken den Genauigkeitspunkt erreicht, erhält der Ball Linksdrall. Wenn Sie die Schlagtaste drücken, nachdem der Balken über den Genauigkeitspunkt hinaus ist, erhält der Ball Rechtsdrall.

HINWEIS: *Angenommen, Sie stehen am Tee und sind bereit, den Driver (Holzschläger 1) zu benutzen, der über ein Entfernungspotential von 260 Yards (ca. 250 m) verfügt. Wenn Sie die Schlagtaste (zum zweiten Mal) drücken, wenn der Kraftbalken bei 75% steht, beträgt die berechnete Schlagentfernung 195 Yard ($260 \times 0,75 = 195$). Die aktuelle Weite des Schlags wird dann gegenüber dem berechneten Wert durch Wind, Geländetyp beim Aufschlag des Balls, Ballage sowie Schlaggenauigkeit abgewandelt.*

ÜBERSCHWUNG

Sie können auch den Kraftbalken bis über 100% ausdehnen lassen, um dem Schlag mehr Kraft zu verleihen, als Sie steuern können.

- Um den Ball mit maximalen 110% zu schlagen, müssen Sie die **Taste A nicht zum Stoppen** des Rückschwungs drücken. Der Kraftbalken erreicht diese Grenze, und der Swing beginnt automatisch.

Wenn Sie innerhalb des Überschwungbereichs den Genauigkeitspunkt verpassen, wird ein Links- bzw. Rechtsdrall, den Sie dem Ball verleihen dadurch noch verstärkt. Wenn Sie den Genauigkeitspunkt nicht genau treffen, schlägt der Ball wahrscheinlich einen ungewünschten Kurs ein, da Sie den Swing nicht genau beherrschen!

CHANGING CLUBS (SCHLÄGERWECHSEL)

- Mit dem Aufwärts-/Abwärts Pfeil werden die Schläger gewechselt.

Beachten Sie, wie sich das Entfernungspotential im Schlagbalken jeweils ändert, wenn ein anderer Schläger gewählt wird. Wenn Sie eine Runde spielen, gibt Ihnen Ihr "Caddy" jeweils den seiner Meinung nach für den nächsten Schlag geeigneten Schläger, wobei Sie die endgültige Auswahl treffen. Wenn möglich, sollte ein Schläger ausgewählt werden, dessen Entfernungspotential größer ist als die Entfernung zum Flaggenstock, so daß Sie den Schlag auch steuern können, wenn er mit Links- oder Rechtsdrall ausgeführt werden soll.

Bei den folgenden Werten handelt es sich um **Total** -, nicht um Luftlinienentfernungen. Wenn Sie mit einem 4 Wood (Entfernungspotential 224 Yard) ein 200 Yard entferntes Wasserhindernis überwinden wollen, müssen Sie Ihrem Ball wahrscheinlich das Schwimmen beibringen, denn bei Entfernungspotentialen wird von perfekter Ballage, Windlosigkeit und flacher Aufschlagstelle ausgegangen, bei der der Ball springen und rollen kann.

SCHLÄGER ART-	REICHWEITE (YARDS)
Driver	260
2 Wood	248
3 Wood	236
4 Wood	224
5 Wood	212
1 Iron	227
2 Iron	215
3 Iron	203
4 Iron	191
5 Iron	179
6 Iron	167
7 Iron	155
8 Iron	143
9 Iron	131
Pitching Wedge	119
Sand Wedge	100
Putter	5'-120' (Fuß)

BALLAGE

Unter Ballage versteht man, wie der Ball auf dem Gras oder Sand positioniert ist. Eine schlechte Ballage kann sowohl die erreichte Entfernung als auch die Genauigkeit des Schlags negativ beeinflussen, d.h. je schlechter der Ball liegt, desto weniger Rückwärtsdrall können Sie dem Ball verleihen, und desto verheerender wird das Ergebnis bei einem nicht perfekten Swing (Ausholen). Im Spiel gibt es folgende Ballagen, die von der besten zur schlechtesten geordnet sind:

1. Ball liegt auf dem Tee (Teed Up)
2. Perfekte Lage auf der Spielbahn/am Rand [des Grüns] (Perfect Lie auf Fairway/on Fringe (of Green))
3. Sehr gute Lage auf der Spielbahn (OK Lie on Fairway)
4. Gute Lage in leichtem Rauhen (Gut Lie in Light Rough)
5. Gute Lage in Bunker (Gut Lie in Sand Trap)
6. Schlechte Lage in leichtem Rauhen (Bad Lie in Light Rough)
7. Gute Lage in schwerem Rauhen (Gut Lie in Heavy Rough)
8. In Bunker unter Sand (Buried in Sand Trap)
9. Schlechte Lage in schwerem Rauhen (Bad Lie in Heavy Rough)

SPEZIELLE SCHLÄGE (SPECIAL SHOTS)

In den meisten Situationen gibt es mehrere günstige Schlagarten. Die aktuelle Schlagart erscheint jeweils unter dem Kraftbalken. Mit **X** können die in der jeweiligen Situation verfügbaren Schlagarten durchgegangen werden.

HINWEIS: Wird die Schlagart geändert, ändert sich damit auch die Wahl des Schlägers und das maximale Entfernungspotential.

Drive — Drives werden immer vom Tee ausgeführt, und normalerweise wird ein Holzschläger benutzt.

Shoot — Ein Shoot wird normalerweise auf der Spielbahn ausgeführt, und es werden metallische Schläger oder höhernummerierte Holzschläger benutzt.

Blast — Wird in erster Linie eingesetzt, um den Ball aus einem Bunker herauszuschlagen.

Pitch — Schlag, mit dem der Ball hoch in die Luft fliegt und auf dem Grün aufschlägt. Besonders geeignet zum Überwinden von unebenem Gelände.

Punch — Schlagart, die eingesetzt wird, wenn der Ball halb im Rauhen vergraben ist. Der Ball fliegt über eine kürzere Strecke als bei einem vollen Swing, dafür ist es aber ein ziemlich sicherer Schlag.

Chip — Diese Schlagart ist in der Nähe des Grüns oder am Rand des Grüns ideal. Dabei fliegt der Ball nicht sehr hoch. Er soll lediglich auf dem Grün aufschlagen und dann hoffentlich bis in das Loch rollen.

Putt — Damit wird der Ball auf dem Putting-Grün geschlagen.

WINDANZEIGER

Der Windanzeiger gibt die aktuelle Windrichtung an. Unter dem Pfeil steht die Windgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde. Je stärker der Wind ist, desto mehr bewegt er den Ball in Pfeilrichtung. Je höher ein Schlag geht, desto mehr wirkt der Wind auf den Ball. Wenn die kurzen Iron-Schläger und der Pitching-Wedge benutzt werden, müssen Sie besonders aufpassen, um den Windeinfluß zu kompensieren.

HINWEIS: Windrichtung und -geschwindigkeit ändern sich nicht mehr, wenn ein Swing begonnen wird.

BALLHÖHE

Zwei Fuß um das Loch

Ball höhe in Zoll



Genauigkeitspunkt

Entfernung zum Loch

Auf Putts hat der Wind keinen Einfluß. Wenn Sie auf dem Grün sind, wird der Windanzeiger durch ein Feld ersetzt, in dem die relative Höhe des Balls zum Loch in Zoll angezeigt wird.

OPTIONEN AUSWÄHLEN/SPIEL SPEICHERN

Bei Spielbeginn kann zwischen einer Vielzahl von Optionen gewählt werden, um das Spiel interessanter zu machen, darunter Sofortreplay, Tabellen, Mulligan usw.

- Wenn der Golfing-Bildschirm oder der Bildschirm **START OPTIONS** aufgerufen ist, die Taste **SELECT** drücken, um den Bildschirm **SELECT OPTIONS** aufzurufen.
- Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil die verfügbaren Optionen markieren. Sie können weiße, aber keine grünen Positionen auswählen. Wenn die gewünschte Option markiert ist, **A** drücken.
- **START** drücken, um zum Bildschirm **Select OPTIONS** zurückzukehren; **START** nochmals drücken, um zum Golfplatz zurückzukehren.

SCORE-CARD

Auf der Score-card (Zählkarte) ist notiert, wieviel Schläge die aktuellen Spieler pro Loch benötigt haben. Der Score für einen Birdie, einen Eagle oder Albatross (Doppel-Eagle) wird rot und der Score für einen Bogie, einen Doppel-Bogie usw. wird grau dargestellt. Pars werden weiß angezeigt.

Hole	Yrd	TPC	Par	Score
1	399	3	4	4
2	388	4	4	4
3	170	3	3	3
4	139	4	4	4
5	157	5	5	5
6	122	3	3	3
7	166	4	4	4
8	180	5	5	5
9	172	4	4	4
10	136	3	3	3
11	118	4	4	4
12	102	3	3	3
13	155	4	4	4
14	140	3	3	3
15	127	4	4	4
16	150	5	5	5
17	124	3	3	3
18	130	4	4	4
Total				+9

SOFORTREPLAY

Um das Replay des letzten Schlags zu sehen, die Option **INSTANT REPLAY** markieren und **A** drücken. Bei spektakulären Schlägen wird automatisch ein Sofortreplay gezeigt.

LEADERBOARD (TURNIERTABELLE)

Die Turniertabelle erscheint nur im Tournament (Turnier-) Modus. Sie zeigt an, wer momentan in Führung liegt, wer sich in Schlagentfernung befindet und wer den Schluß bildet. Dabei erscheint ein rotes T neben den Namen von Spielern, die bei einem Score Gleichstand haben.

MULLIGAN

Das Nochmal nehmen eines Golfschlags heißt "einen Mulligan nehmen". Das ist aber während eines Turniers nicht möglich.

PICK UP BALL (BALL AUFNEHMEN)

Ein Score von mehr als zwölf auf ein Loch ist nicht möglich. **PICK UP BALL** (BALL AUFNEHMEN) kann jederzeit gewählt werden, um die 12 zu akzeptieren und zum nächsten Loch zu wechseln.

SPIEL SPEICHERN

Das Programm speichert jeweils nur ein Spiel. Wenn bereits ein Spiel gespeichert ist, werden Sie gefragt, ob dieses Spiel gelöscht werden soll.

- Mit dem Links-/Rechtspfeil zwischen **YES/NO** (JA/NEIN) hin- und herschalten, und danach **A** drücken, um die Antwort zu bestätigen.

ACHTUNG: Wenn Sie einen gespeicherten Spieler löschen, wird damit auch das aktuelle gespeicherte Spiel gelöscht, zu dem dieser Spieler gehört.

RESTORE SAVED GAME

(GESPEICHERTES SPIEL WIEDER AUFNEHMEN)

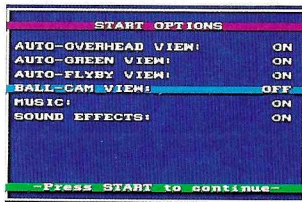
Vom Bildschirm **GAME SET-UP** können gespeicherte Spiele wieder aufgenommen werden. Um vor Spielbeginn zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückzukehren, die Taste **SELECT** drücken. Um nach Spielbeginn zum Bildschirm **GAME SET-UP** zurückzukehren, die Taste **RESET** auf dem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM drücken.

- Wenn der Bildschirm **GAME SET-UP** erscheint, mit der Abwärtstaste **RESTORE SAVED GAME** markieren und danach **A** drücken.

Daraufhin erscheint eine Mitteilung. Sie werden gefragt, ob das gespeicherte Spiel wieder aufgenommen werden soll (OK).

- Mit dem Links-/Rechtspfeil zwischen **YES/NO** (JA/NEIN) hin- und herschalten, und danach **A** drücken, um die getroffene Wahl zu bestätigen.

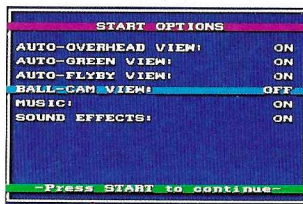
START OPTIONS (AUSGANGSOPTIONEN)



Einige der auf dem Bildschirm **GAME SET-UP** verfügbaren Optionen können jederzeit während des Spiels geändert werden. Sie können die Sichtvariante **AUTO-FLYBY VIEW** (AUTOMAT. VORBEIFLUG) oder die **SOUND EFFECTS** (SOUND-EFFEKTE) ausschalten. Wie bei der Option **CLUB SET** (SCHLÄGER-EINSTELLUNG), bleiben geänderte Ausgangsoptionen (**START OPTIONI**) für alle weiteren Spiele gültig, bis wieder eine Änderung vorgenommen wird.

- Bei aufgerufenem Golfing-Bildschirm **START** drücken, um auf den Bildschirm **START OPTIONS** zu wechseln.
- Mit dem Aufwärts-/Abwärts Pfeil Optionen markieren, und danach mit dem Links-/Rechtspfeil die Optionen ein- und ausschalten.
- **START** drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen, oder **SELECT** drücken, um den Bildschirm **SELECT OPTIONS** aufzurufen.

AUSGANGSOPTIONEN WÄHREND DES SPIELS



- Beide Trigger während des Ausholens mit dem Schläger drücken und gedrückt halten, um den Kamerawinkel (siehe Ball-Cam im Abschnitt Sichtvarianten) speziell für diesen Schlag zu ändern. Beim nächsten Schlag kehrt die Kamera zu der Einstellung zurück, die auf dem Bildschirm **START OPTIONS** gewählt wurde.
- **B** drücken, um die **DRAUFSICHT** (OVERHEAD VIEW) zu sehen.
- Wenn der Ball auf dem Grün ist, **Y** drücken, um das Grün-Raster aufzurufen.

SICHTVARIANTEN

Auto-Overhead View (Automat. Draufsicht) — Bringt die Draufsicht auf jedes Loch vor jedem Schlag. Die restlichen Yard bis zum Flaggenstock werden angezeigt, und die Ballage wird beschrieben. Dabei erscheint der Name des aktuellen Spielers in der obersten Bildschirmzeile.

- Den Cursor auf dem Bildschirm bewegen, um die Entfernung zwischen der momentanen Ballage und beliebigen Punkten im Lochbereich festzustellen.

WICHTIG! Durch das Bewegen des Cursors auf diesem Bildschirm wird die Position des Zielpfeils auf dem Golfing-Bildschirm nicht verändert.

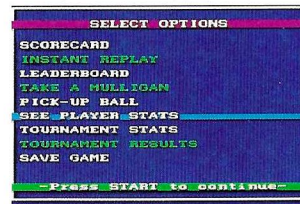
Auto-Green View (Automat. Grünsicht) — Bringt den Grün-Raster vor jedem Putt oder Shot innerhalb von 30 Yard Lochentfernung.

Auto-Flyby View (Automat. Vorbeiflug) — Bringt die Vorbeiflug-Sicht auf jedes Tee vor dem Abschlag.

Einer unserer 10 PGA-TOUR-Profis gibt während des automatischen Vorbeiflugs Hinweise zu jedem Loch.

Ball-Cam View (Ballkamera-Sicht) — Bringt eine Sicht aus der Flugperspektive des Balls. Wird diese Option ausgeschaltet, können Sie wieder die normale Sicht sehen, bei der sich der Ball bis zur Hälfte seines Wegs von Ihrer Position weg- und dann auf Sie zu bewegt. Bei kurzen Schlägen gibt es diesen entgegengesetzten Sichtwinkel aber nicht.

TABELLEN – LEADERBOARD (TURNIERTABELLE), SPIELER STATS (SPIELERSTATISTIK), TOURNAMENT STATS (TURNIERSTATISTIK)



- Bei aufgerufenem Bildschirm **START OPTIONS** die Taste **SELECT** drücken, um den Bildschirm **SELECT OPTIONS** aufzurufen.
- Mit dem Aufwärts-/Abwärts Pfeil eine Option markieren, und danach **A** drücken, um sie auszuwählen. Daraufhin erscheint der gewählte Bildschirm.

- Wenn der Bildschirm **SPIELERSTATISTIK** (PLAYER STATS) aufgerufen ist, den Links-/Rechtspfeil auf dem Steuerbock drücken, um den Spieler auszuwählen, dessen Statistik gezeigt werden soll. Mit dem Aufwärts-/Abwärtspfeil jeweils eine Bildschirmzeile rollen oder **X/B** drücken, um jeweils eine Bildschirmseite zu rollen.

HINWEIS: Wenn Ihr Durchschnittsergebnis größer als 99.9 ist und/oder wenn Ihre besten 18 größer als 99 sind, werden diese Durchschnittswerte vom Programm korrekt berechnet, jedoch als 99.9 bzw. 99 angezeigt.

Der Bildschirm **TURNIER STATS** (Turnierstatistik) funktioniert wie der Bildschirm Spielerstatistik.

- Um eine Statistik rückzustellen, **SELECT + A** drücken.

Mit der Option **TURNIER RESULTS** (Turnierergebnis) werden die Ergebnisse aller Spieler nach jeder Runde und die am Ende der vierten Runde gewonnenen Preisgelder aufgerufen. Rot markierte Spieler sind aus dem Turnier ausgeschieden.

- **START** drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

MITWIRKENDE

Chefproduzent: Don Traeger

Produzent: Jim Rushing

Co-Produzenten: Happy Keller und Jon Horsley

Programmierung: David Bunch, Eric Knopp und Michael Kosaka

Grafik: Michael Kosaka, Paul Vernon und Cynthia Hamilton

Sound/Musik: Rob Hubbard

Zusätzliche Programmierung: Brent Iverson und Carl Mey

Original-Spieldesign und Software: Lee Actor und Dennist Koble

Produkt-Management: Karen Schulman

Spieltest: Gerald McLane, Steve Matulac und Jeff Glazier

Dokumentation: T.S. Flanagan

Layout der Dokumentation: Emily Favors

Qualitätssicherung: Michael Prince

Wenn nicht anders angegeben, gilt für die gesamte Software und Dokumentation - © 1991 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

PGA Tour Golf ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

Dieses Spiel ist von der Nintendo of America Inc. zum Abspielen auf dem Super Nintendo Entertainment System lizenziert.

PGA TOUR Golf ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts

