

Golfmania™



SEGA®

Loading Instructions:

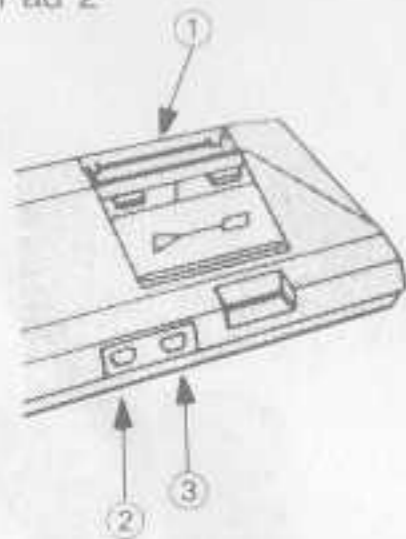
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1
- ③ Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen
- ③ Steuerpult 2 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter in eller tar ur kassetten. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller Kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten
- ② Här ansluter du styrptattan 1
- ③ Här ansluter du styrptattan 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1
- ③ Inserte el Teclado de Control 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premete il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1
- ③ Collegate la Pulsantiera di Comando 2

Introduction

Welcome to the Sega Golfmania Golf Course! You can try Practice, Match Play, Stroke Play or a Pro Tournament. Select the mode you wish to play.

Control Pad Operation

In this game, players are required to use a specific control pad for each particular player.

Player 1, Player 3 — Use Control Pad 1

Player 2, Player 4 — Use Control Pad 2

Basic Operation

① Directional Button (D-Button):

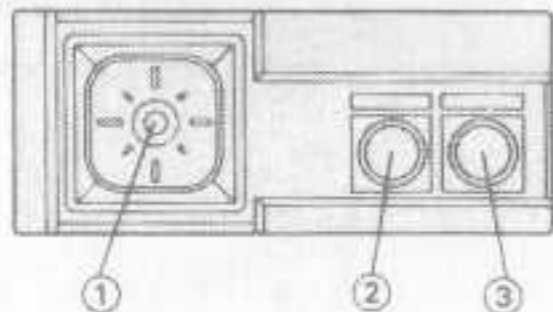
Moves the marker.

② Button 1:

- Cancels a command.
- Returns the display to the previous screen.

③ Button 2:

- Selects a choice from the menus.
- Advances the display to the next screen.



Einleitung

Willkommen auf dem Sega Golfmania-Golfplatz! Hier stehen verschiedene Spielbetriebsarten zur Wahl: Üben, Wettkampfspiel, Schlagspiel und Profi-Turnier. Wählen Sie dazu einfach den gewünschten Spielmodus.

Bedienung des Steuerpults

Bei diesem Spiel wird von jedem Spieler ein bestimmtes Steuerpult benutzt.

Spieler 1, Spieler 3 — Steuerpult 1

Spieler 2, Spieler 4 — Steuerpult 2

Spielsteuerung

① Richtungstaste (D-Taste)

Bewegt die Anzeigemarke.

② Taste 1:

- Löscht einen Befehl.
- Ruft das vorhergehende Bild auf den Bildschirm zurück.

③ Taste 2:

- Wählt den entsprechenden Posten auf dem Bildschirmmenü.
- Ruft das nächste Bild auf dem Bildschirm ab.

Presentation

Välkommen till Segas golfbana Golfmania! Du kan välja att träna PRACTICE, spela en matchtävling MATCH PLAY, en slagtävling STROKE PLAY eller delta i en proffstävling PRO TOURNAMENT.

Spelets styrning med styrplattorna

I detta spel måste varje speldeltagare styra spelet med viss, bestämd styrplatta.

Speldeltagarna 1 och 3 — Använder styrplattan 1.

Speldeltagarna 2 och 4 — Använder styrplattan 2.

Grundläggande tillvägagångssättet

① Styr tangent D (rikt tangent):

Används för att flytta på markören (golfbollen).

② Knappen 1:

- Används för att makulera ett kommando.
- Används för att återgå till föregående scen.

③ Knappen 2:

- Används för att välja olika poster på de olika menyerna.
- Används för att gå över till nästa scen.

Introduction

Bienvenue sur le parcours de golf Sega Golfmania! Vous pouvez vous essayer à différents modes de jeu: Practice, Match Play, Stroke Play et Pro Tournament. Sélectionnez le mode qui vous intéresse.

Utilisation du bloc de commande

Dans ce jeu, les joueurs doivent utiliser un bloc de commande donné.
Joueur 1, Joueur 3 — Bloc de commande 1
Joueur 2, Joueur 4 — Bloc de commande 2

Commandes de base

- ① **Touche de direction (touche D):**
Elle déplace le marqueur
- ② **Touche 1:**
 - Elle annule une commande.
 - Elle fait revenir l'écran précédent.
- ③ **Touche 2:**
 - Elle sert à choisir sur les menus.
 - Elle fait passer l'affichage à l'écran suivant.

Introducción

¡Bienvenido al campo de golf Golfmania Sega! Usted podrá practicar, participar en un juego por hoyos, en un juego por golpes, o en un torneo de profesionales. Seleccione el modo con el que desea jugar.

Operación del teclado de control

En este juego, los jugadores tendrán que emplear un teclado de control específico para cada jugador particular.
Jugador 1, Jugador 3 — Emplean el teclado de control 1
Jugador 2, Jugador 4 — Emplean el teclado de control 2

Operación básica

- ① **Botón direccional (Botón D)**
Mueve el señalador.
- ② **Botón 1:**
 - Cancela un mandato.
 - Devuelve la visualización a la pantalla anterior.
- ③ **Botón 2:**
 - Selecciona una opción de los menús.
 - Hace que la visualización avance a la pantalla siguiente.

Introduzione

Benvenuti sul campo di golf Golfmania Sega! Potete scegliere tra i giochi di allenamento, "match play", "stroke play" o torneo professionisti. Scegliete il modo in cui desiderate giocare.

Pulsantiera di comando

In questo gioco, i giocatori hanno bisogno di usare una pulsantiera di comando specifica per ciascun giocatore particolare.
Giocatore 1, giocatore 3 — Usate la pulsantiera di comando 1
Giocatore 2, giocatore 4 — Usate la pulsantiera di comando 2

Operazioni fondamentali

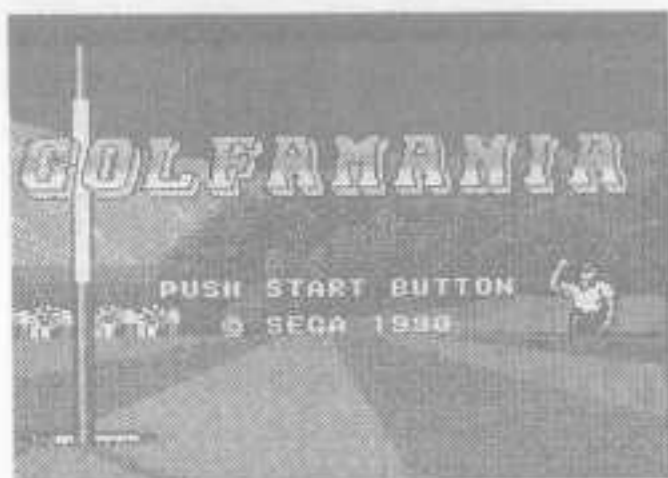
- ① **Tasto di direzione (tasto D):**
Per spostare il cursore.
- ② **Tasto 1:**
 - Per cancellare un comando.
 - Per ritornare alla visualizzazione dello schermo precedente.
- ③ **Tasto 2:**
 - Per eseguire una scelta dai menu.
 - Per passare alla visualizzazione dello schermo successivo.

Out to the Course!

Golfmania features 4 modes of play. The number of players for each mode are different.

- ① For 1 Player
- ② For 1 — 2 Players
- ③ For 1 — 4 Players
- ④ For 1 Player

Since all modes other than Practice involve actual competition, if you are still learning about club characteristics, point of contact with the ball, shot timing and other factors, you will most likely end up with a poor score. That is why it is a good idea to select the Practice mode before entering competitive play.



Raus auf den Golfplatz!

Bei Golfmania stehen vier Spielmodi zur Wahl. Die Anzahl der Spieler ist für jeden Spielmodus unterschiedlich.

- ① Für 1 Spieler, 1
- ② Für 1 oder 2 Spieler
- ③ Für 1 bis 4 Spieler
- ④ Für 1 Spieler

Da mit Ausnahme des Übungsmodus jeder Spielmodus einen tatsächlichen Wettkampf darstellt, werden Sie, wenn Sie sich in Hinblick auf Schlägertyp, Aufschlagpunkt, Schlagdosierung und anderen Faktoren, noch im Lernstadium befinden, sehr wahrscheinlich nur einen relativ niedrigen Punktestand erreichen. Es empfiehlt sich zum Üben deshalb zunächst einmal den Spielmodus PRACTICE einzustellen, bevor Sie sich an eine Turnierteilnahme heranwagen.

Ut på golfbanan!

Golfmania omfattar fyra olika spelsätt. Varje spelsätt har olika antal speldeltagare.

- ① En spelare
- ② Från en till två spelare
- ③ Från en till fyra spelare
- ④ En spelare

Ditt slutresultat kommer nog inte att bli så bra, om du fortfarande håller på att lära dig de olika klubbarnas karakteristiker, klubbans kontaktpunkt med bollen, slagets timing och liknande, eftersom varje spelsätt, utom träning PRACTICE, är faktiska tävlingar. Beroende på detta är det nog inte så dumt att först välja träning PRACTICE innan du väljer andra spelsätt.

Sur le parcours!

Golfmania offre 4 modes de jeu. Le nombre de joueurs diffère en fonction du mode de jeu.

- ① Pour 1 joueur
- ② Pour 1 — 2 joueurs
- ③ Pour 1 — 4 joueurs
- ④ Pour 1 joueur

Etant donné que tous les modes autres que le Practice sont en fait des compétitions, si vous en êtes encore à apprendre les caractéristiques des clubs, le point de contact avec la balle, la synchronisation du coup et autres facteurs, vous avez toutes les chances de faire un mauvais score. C'est pourquoi il vaut mieux choisir le mode Practice avant de faire une partie de compétition.



¡Al campo!

Golfmania se caracteriza por 4 modos de juego. El número de jugadores para cada modo es diferente.

- ① Para 1 jugador
- ② Para 1 — 2 jugadores
- ③ Para 1 — 4 jugadores
- ④ Para 1 jugador

Como todos los modos, excepto el de práctica (PRACTICE) implican competición real, si todavía se encuentra aprendiendo las características de los palos, el punto de contacto con la bola, el momento de golpear la bola, y demás factores, seguramente finalizará con una puntuación muy baja. Ésta es la razón por la que no es mala idea seleccionar el modo de práctica antes de entrar en un juego de competición.

Sul campo!

Golfmania consente di giocare in 4 modi. Il numero di giocatori è diverso per ciascun modo.

- ① Per 1 giocatore
- ② Per 1 — 2 giocatori
- ③ Per 1 — 4 giocatori
- ④ Per 1 giocatore

Poiché tutti i modi, tranne quello di allenamento, comprendono una competizione vera e propria, se siete ancora in fase di apprendimento delle caratteristiche delle mazze, del punto di contatto con la palla, del calcolo del momento ottimale per la battuta e altri fattori, otterrete con tutta probabilità un punteggio scadente. È quindi una buona idea selezionare il modo di allenamento prima di cimentarsi in una competizione.

Getting Started

Golf is a game of subtle technique. In order to have a good score, you will have to practice your swing. In this game, factors such as the lie of the ball, club selection, point of contact, wind direction, shot power and timing, all determine where the ball goes. In addition, just the right touch is required on the green when putting.

The way you hit the ball is the same for match play, stroke play and in the pro tournament. First of all, practice hitting the ball consistently in the Practice Play mode.

Vorbereitung

Golf ist ein Spiel, bei dem es um ausgefeilte Spieltechnik geht. Zur Erzielung einer hohen Punktezahl, werden Sie zunächst erst einmal den korrekten Durchschwung über müssen. In diesem Spiel bestimmen verschiedene Faktoren, wie zum Beispiel die Lage des Balls, die Wahl des geeigneten Schlägers, der Aufschlagpunkt am Ball, die Windrichtung, die Schlagkraft und der richtige Zeitpunkt, wohin der Ball schließlich geht. Darüber hinaus kommt es beim Einlochen auf dem Grün auf die exakte Dosierung der Schlagstärke an.

Die Schlagart ist für Wettkampf- (MATCH PLAY), Schlag- (STROKE PLAY) und Profi-Turnierspiele (PRO TOURNAMENT) die gleiche. Üben Sie zunächst ausgiebig im Spielmodus PRACTICE.

Spelstart

Golf är ett spel med utstuderad teknik. Du måste träna din swing för att få ett bra resultat. I detta spel bestämmer bollens läge vid nedslaget, valet av klubban, klubbans kontaktpunkt med bollen, vindriktningen, slagets styrka och timing den riktning vartåt bollen flyger. Dessutom krävs det exakt korrekta sättet på greenen att putta bollen i hålet.

Sättet att slå mot bollen är detsamma oavsett vilket slags golf det är frågan om, en matchtävling, slagtävling eller proffstävling. Det allra viktigaste vid träning är konsekvent träning av svingen och klubbans kontaktpunkt med bollen.

Pour commencer

Le golf nécessite une technique très précise. Pour faire un bon score, vous devez améliorer votre swing. Dans ce jeu, différents facteurs, comme l'assiette de la balle, la sélection du club, le point de contact, la direction du vent, la puissance du coup et la synchronisation, déterminent le point où la balle va aller. De plus, il vous faut une grande précision sur le green pour rentrer la balle dans le trou.

Vous frappez la balle de la même manière pour le Match Play, le Stroke Play et le Pro Tournament. D'abord, entraînez-vous à taper correctement dans la balle en mode Practice.

Antes de comenzar

El golf es un juego de ingenio. A fin de obtener una buena puntuación, tendrá que practicar su swing. En este juego, todos los factores, tales como la dirección de la bola, la elección del palo, el punto de contacto con la bola, la dirección del viento, la fuerza del golpe y el momento del golpe, determinan a dónde irá a parar la bola. Además, en el green se necesitará el toque correcto con el putter.

La forma de golpear la bola es igual en todos los modos de juego. EN primer lugar, practique golpeando la bola de forma consistente en el modo de práctica.

Preparativi

Il golf è un gioco che richiede molta tecnica. Per ottenere un buon punteggio, è necessario allenarsi nell'eseguire una buona battuta. In questo gioco, la posizione della palla, la scelta della mazza, il punto di contatto, la direzione del vento, la potenza del tiro e il tempismo, sono tutti fattori che determinano il punto in cui va a finire la palla. Inoltre, quando si esegue un "putting" sul "green", è necessario esattamente il tocco giusto.

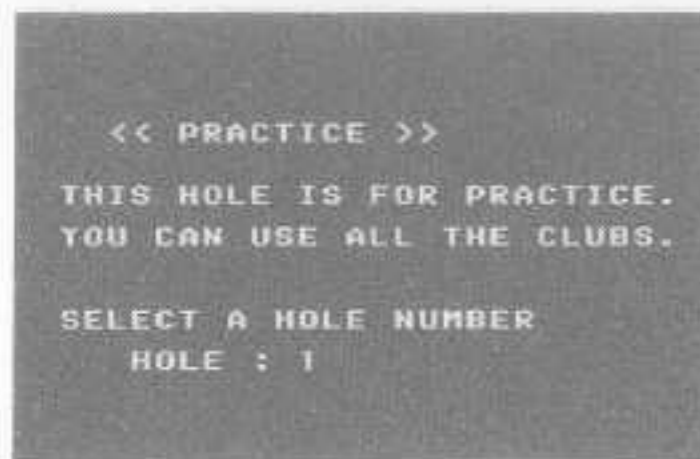
Il modo con cui si colpisce la palla è lo stesso per il "match play", lo "stroke play" e il torneo professionisti. Innanzitutto, allenatevi a colpire la palla in maniera efficace nel modo di allenamento.

Practice

When the start button is pressed, the SELECT GAME MODE display will appear on the screen. As the PRACTICE mode will be indicated by the rotating ball at that time, simply press Button 2 to enter the practice mode.

Only 1 hole is played at a time in the practice mode. If you want to continue practicing, select PRACTICE again when the SELECT GAME MODE display has appeared on the screen.

The hole number can be changed by pressing the D-Button up or down. When you select a hole number and press Button 2, that hole will appear on the screen.



Übungsmodus — PRACTICE

Durch Drücken die Starttaste erscheint die Spielmodus-Wahlaufforderung SELECT GAME MODE auf dem Schirm. Da der Übungsmodus PRACTICE zur jeweiligen Zeit durch den sich drehenden Ball angezeigt wird, brauchen Sie zum Einschalten des Übungsmodus einfach nur die Taste 2 zu drücken.

Im Spielmodus PRACTICE wird stets nur ein Loch zur gleichen Zeit gespielt. Wählen Sie, falls Sie danach noch weiter üben möchten, bei Erscheinen der Spielmodus-Wahlaufforderung SELECT GAME MODE noch einmal PRACTICE.

Die Lochnummer kann durch Drücken der D-Taste nach oben oder unten gewählt werden. Wird nach der Wahl der Lochnummer die Taste 2 gedrückt, erscheint das entsprechende Loch auf dem Bildschirm.

Träning — PRACTICE

Valmenyn för spelsättet, SELECT GAME MODE, visas på bildskärmen när knappen 1 trycks in. Det enda du behöver göra är att trycka på knappen 2 för att mata in träning, PRACTICE, som ditt val eftersom träning i detta fall anges av en roterande golfboll.

Vid träning spelas bara ett hål åt gången. Välj igen träning, PRACTICE, så fort valmenyn SELECT GAME MODE visas på bildskärmen, förutsatt att du vill fortsätta att träna.

Numret på hålet ändras genom att vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt. Hålet visas på bildskärmen när knappen 2 trycks in efter valet av numret.

Practice (entraînement)

Lorsque la touche start est actionnée, l'écran intitulé "SELECT GAME MODE" (sélection du mode de jeu) apparaît sur l'écran. Comme le mode "PRACTICE" est indiqué par la balle tournante, il suffit d'actionner la touche 2 pour passer au mode practice.

Vous ne jouez que sur un trou à la fois dans ce mode. Si vous voulez continuer à vous entraîner, sélectionnez encore une fois "PRACTICE" lorsque l'affichage "SELECT GAME MODE" apparaît sur l'écran.

Vous pouvez changer de trou en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas. Dès qu'il est sélectionné et que la touche 2 est actionnée, le nouveau trou apparaît à l'écran.

Práctica (PRACTICE)

Cuando presione el botón de inicio, en la pantalla aparecerá la visualización de selección del modo de juego (SELECT GAME MODE). Como el modo de práctica (PRACTICE) estará indicado en ese momento por la bola giratoria, simplemente presione el botón 2 para entrar en dicho modo.

En el modo de práctica solamente se jugará un hoyo cada vez. Si desea continuar practicando, vuelva a seleccionar PRACTICE cuando en la pantalla aparezca SELECT GAME MODE.

El número de hoyo podrá cambiarse presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Cuando haya seleccionado el número de hoyo y presione el botón 2, tal hoyo aparecerá en la pantalla.

Allenamento

Quando si preme il tasto di inizio, sullo schermo appare la visualizzazione di scelta del modo di gioco (SELECT GAME MODE). Poiché in quel momento il modo di allenamento (PRACTICE) sarà indicato dalla palla rotante, basta premere il tasto 2 per scegliere il modo di allenamento.

Nel modo di allenamento si gioca con una sola buca alla volta. Se desiderate continuare ad allenarvi, selezionate di nuovo PRACTICE quando SELECT GAME MODE appare sullo schermo.

Il numero della buca può essere cambiato premendo il tasto D verso l'alto o verso il basso. Dopo che il numero di buca è stato selezionato ed è stato premuto il tasto 2, quella buca apparirà sullo schermo.

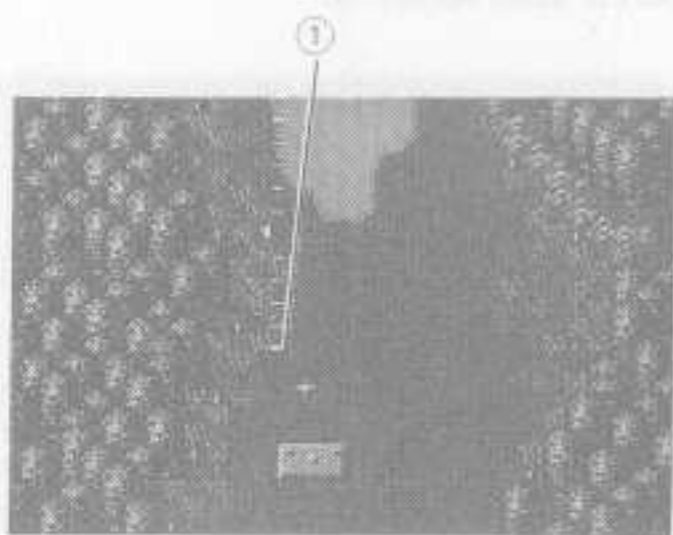


Course Data Window

If Button 1 is pressed when this display is on the screen, the data window above the display will disappear. In this state, by pressing the D-Button up, the screen will scroll up to reveal the entire view of the hole. You can determine your strategy for attacking the hole from this screen. The scale in the center of the screen indicates the number of yards. 1 gradation on the scale represents 10 yards. Pressing Button 2 returns you to the original screen.

① Yard Scale

Present data is displayed in the two windows that appear on the screen.



Golfplatz-Datenfenster

Wird mit diesem Bild auf dem Schirm die Taste 1 gedrückt, erlöscht das Datenfenster über dem Display. Das Bild rollt in diesem Stadium durch Drücken der D-Taste nach oben weiter und zeigt die gesamte Umgebung des Lochs. Jetzt können Sie Ihre Spieltechnik bestimmen, um das Loch auf die richtige Weise anzugehen. Die Skala in der Bildschirmmitte zeigt die Entfernung in Yards (1 Yard = 91 cm) an. Die Abstände zwischen den Strichmarkierungen der Skala stehen für eine Entfernung von jeweils 10 Yards. Durch Drücken der Taste 2 erhalten Sie wieder das Originalbild auf dem Bildschirm.

① Yard-Skala

Die jeweils gültigen Daten erscheinen in zwei Anzeigefenstern auf dem Bildschirm.

Översiktsfönster över området runt hålet

Om knappen 1 trycks in, när detta fönster visas på bildskärmen, slocknar översiktsfönstret ovanför det som visas på bildskärmen. När styrtangenten D nu vickas uppåt rullas scenen uppåt för att visa översiktsvy över hålet. Nu kan du bestämma den taktik du vill utnyttja för att slå mot detta hål. Skalan på scenens mitt anger avståndet i antalet yard till hålet. En gradering på skalan motsvarar tio yard. Tryck på knappen 2 för att återgå till scenen, som visades tidigare på bildskärmen.

① Skala i yard

Samtliga uppgifter för det momentana spelläget visas i två fönster på bildskärmen.

Fenêtre de données du parcours

Si la touche 1 est actionnée alors que la fenêtre de données est affichée en haut de l'écran, la fenêtre disparaît. Vous pouvez alors actionner la touche D vers le haut pour faire défiler l'écran et voir apparaître une vue d'ensemble du trou qui vous permet de déterminer votre stratégie d'attaque. L'échelle située au centre de l'écran indique le nombre de yards. Un degré de l'échelle représente 10 yards. Appuyez sur la touche 2 pour revenir à l'écran original.

① Echelle des distances en yards

Les données pour ce trou sont indiquées dans les deux fenêtres qui apparaissent à l'écran.

Ventanilla de datos del campo

Si presiona el botón 1 cuando se está visualizando esta pantalla, desaparecerá la ventanilla de datos situada sobre la visualización. En este estado, si presiona hacia arriba el botón D, la pantalla se desplazará hacia arriba para mostrar la vista completa del hoyo. Usted podrá determinar su estrategia de ataque desde esta pantalla. La escala del centro de la pantalla indica el número de yardas. 1 graduación de la escala representa 10 yardas. Si presiona el botón 2, volverá a la pantalla original.

① Escala de yardas

Los datos actuales se indicarán en las dos ventanillas que aparecerán en la pantalla.

Riquadro dei dati del percorso

Se premete il tasto 1 quando lo schermo mostra questa visualizzazione, il riquadro dei dati visualizzato sullo schermo scompare. In questo stato, premendo il tasto D verso l'alto, lo schermo scorre verso l'alto mostrando l'intera visione della buca. Potete determinare la vostra strategia di attacco della buca facendo riferimento a questa visualizzazione. La scala al centro dello schermo indica il numero di yard. 1 graduazione sulla scala rappresenta 10 yard. Premendo il tasto 2 si ritorna allo schermo originale.

① Scala delle yard

I dati attuali vengono visualizzati nei due riquadri che appaiono sullo schermo.



OUT (IN) 1H: Hole number

DIST.: Total distance of hole

PAR 4: The standard number of shots for the hole.

WIND: Current wind direction.

LAWN: This appears at the WIND location when the ball is near or on the green. It indicates the direction the grass in the lawn is growing.

P1 PRAC: Current player and game mode.

SHOT 1: Current shot number for the hole.

REST 408Y: The remaining distance to the cup from the current position of the ball.

OUT (IN) 1 H: Lochnummer

DIST.: Entfernung des Lochs

PAR 4: Die Standardzahl bzw. die für das jeweilige Loch festgesetzte Anzahl von Schlägen

WIND: Derzeitige Windrichtung

LAWN: Diese Anzeige erscheint anstelle der WIND-Anzeige, wenn der Ball auf dem Grün oder in der Nähe des Grüns liegt und zeigt die Richtung, in die das Gras an dieser Stelle auf dem Rasen wächst, an.

P1 PRAC: Derzeitiger Spieler und Spielmodus

SHOT 1: Derzeitige Schlagnummer für das Loch

REST 408Y: Die noch verbleibende Entfernung zum Loch vom jeweiligen Lagepunkt des Balls.

OUT (IN) 1H (håla in/ut vid första hålet): Numret på hålet

DIST.: Totala avståndet till hålet

PAR 4: Det fastställda antalet slag för detta hål

WIND: Vindriktning

LAWN: Visas istället för WIND när bollen faller nära intill eller på greenen och anger i vilken riktning gräset växer på den greenen.

P1 PRAC: Numret på speldeitagaren och spelsättet (träning).

SHOT 1: Ordningsnumret på slaget mot hålet

REST 408Y: Antalet återstående yard till hålet från golfbollens nuvarande nedslagsplats.



OUT (IN) 1H: Numéro du trou.

DIST.: Longueur totale du trou.

PAR 4: Nombre de coups standard pour le trou.

WIND: Direction actuelle du vent.

LAWN: Cette donnée apparaît à WIND lorsque la balle est près ou sur le green. Elle indique le sens de l'herbe.

P1 PRAC: Joueur actuel et mode de jeu.

SHOT 1: Numéro de coup actuel pour le trou.

REST 408Y: Distance actuelle de la balle jusqu'au trou.

OUT (IN) 1H: Número de hoyo

DIST.: Distancia total del hoyo

PAR 4: Número estándar de golpes para el hoyo

WIND: Dirección actual del viento

LAWN: Esta indicación aparecerá en lugar de WIND cuando la pelota se encuentre cerca o sobre el green. Indica la dirección en la que crece la hierba del césped.

P1 PRAC: Jugador y modo de juego actuales

SHOT 1: Número de golpes actual para el hoyo

REST 408Y: Distancia restante hasta el hoyo desde la posición actual de la pelota.

OUT (IN) 1H: Numero della buca

DIST.: Distanza totale della buca

PAR 4: Numero standard di tiri per la buca.

WIND: Direzione attuale del vento.

LAWN: Questa indicazione appare nella posizione dell'indicazione WIND quando la palla è vicino o sul "green". Indica la direzione in cui cresce l'erba sul prato.

P1 PRAC: Giocatore attuale e modo di gioco.

SHOT 1: Numero del tiro attuale per la buca.

REST 408Y: Distanza rimanente per la coppa dalla posizione attuale della palla.

Wind direction and remaining distance can be determined from this window.

When this screen has appeared, the direction in which the ball is to be hit is determined by pressing the D-Button to the right or left. The direction of the shot is indicated with a marker. The marker can be rotated 360 degrees but cannot be moved forward and backward.

Once the direction of the shot has been determined, press Button 2. The club window and ball window will then be displayed on the screen.

Die Windrichtung und die restliche Entfernung sind aus dem rechten Anzeigefenster ersichtlich.

Nach Erscheinen dieses Bilds wird die Richtung, in die der Ball geschlagen werden soll, durch Drücken der D-Taste nach rechts oder links bestimmt. Die Schlagrichtung wird durch eine Bildschirmmarkierung angezeigt. Die Richtungsmarke kann um 360 Grad gedreht, jedoch nicht vor oder zurück bewegt werden.

Drücken Sie die Taste 2, nachdem Sie sich für eine Schlagrichtung entschieden haben. Hiernach erscheint das Schläger- und das Ball-Anzeigefenster auf dem Bildschirm.

Vindriktningen och återstående antalet yard till hålet anges i detta fönster.

Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster, när denna scen visas på bildskärmen, för att bestämma vartåt bollen skall slås. Markören (golfbollen) anger slagets riktning. Markören rör sig runt i 360 graders vinkel, men kan inte styras bakåt eller framåt.

Tryck på knappen 2, så fort du har bestämt slagriktningen. Nu visas fönstren för golfklubban och golfbollen på bildskärmen.

La direction du vent et la distance restantes peuvent être déterminées d'après cette fenêtre.

Lorsque cet écran apparaît, la direction dans laquelle la balle doit être frappée est déterminée en appuyant sur la touche D vers la droite ou la gauche. La direction du coup est indiquée par un marqueur. Vous pouvez faire pivoter le marqueur de 360 degrés, mais vous ne pouvez pas modifier sa position.

Dès que vous avez déterminé la direction du coup, appuyez sur la touche 2. La fenêtre de sélection du club et celle de la balle apparaissent à l'écran.

La dirección del viento y la distancia restante podrán determinarse en esta ventanilla.

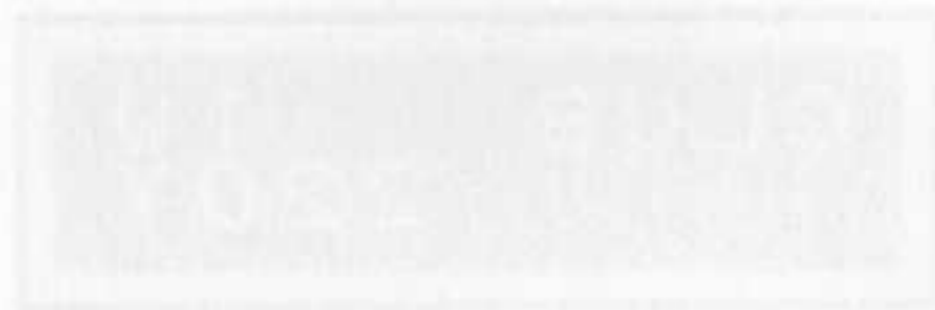
Cuando aparezca esta pantalla, la dirección con la que se golpeará la pelota se determinará presionando el botón D hacia la derecha o la izquierda. La dirección del golpe se indicará con un señalador. El señalador podrá girarse 360 grados, pero será imposible moverlo hacia adelante ni hacia atrás.

Una vez determinada la dirección del golpe, presione el botón 2. En la pantalla se visualizará la ventanilla del palo y la de la bola.

La direzione del vento e la distanza rimanente possono essere determinate con questo riquadro.

Quando appare questo schermo, la direzione in cui la palla deve essere colpita viene determinata premendo il tasto D verso destra o verso sinistra. La direzione del tiro viene indicata con un cursore. Il cursore può essere ruotato di 360 gradi ma non può essere spostato in avanti o all'indietro.

Una volta che la direzione del tiro è stata determinata, premete il tasto 2. Il riquadro per la scelta della mazza e il riquadro della palla vengono visualizzati sullo schermo.



Club Window

When this window appears on the screen, the current club can be changed by pressing the D-Button up or down. When the desired club appears in the window, select that club by pressing Button 2.

The width of the Best Shot Zone indicated on the Shot Gauge may vary depending on the club that has been selected.

CLUB 1W: This indicates the type of club. "W" stands for wood, "I" for iron, "SW" for sand wedge, "PW" for pitching wedge, and "PT" for putter.

230Y: The number shown indicates the maximum distance in yards the ball can be hit with this club. The actual distance of the shot varies depending on wind conditions, point of contact, timing of impact and the size of the power gauge.

Schläger-Anzeigefenster

Bei Erscheinen des Schlägerfensters CLUB auf dem Bildschirm, kann der derzeit verwendete Schläger durch Drücken der D-Taste nach oben oder unten ausgetauscht werden. Wählen Sie den gewünschten Schläger durch Drücken der Taste 2, wenn dieser auf dem Schirm erscheint.

Die am Entfernungsmesser angezeigte Breite der Bestschlagzone kann je nach dem gewählten Schläger unterschiedlich sein.

CLUB 1W: Diese Anzeige bestätigt die Wahl des verwendeten Schlägers. "W" steht für Holz, "I" für Eisen, "SW" für Sandkeil, "PW" für Steilkell und "PT" für Putter.

230Y: Die angezeigte Zahl steht für die in Yard angegebene maximale Entfernung, die der Ball mit dem jeweiligen Schläger geschlagen werden kann. Die tatsächliche Entfernung der jeweiligen Schlagweite hängt von der Windstärke, dem Aufschlagpunkt, der Schlagkraftdosierung und dem Schlagkraftmesser ab.

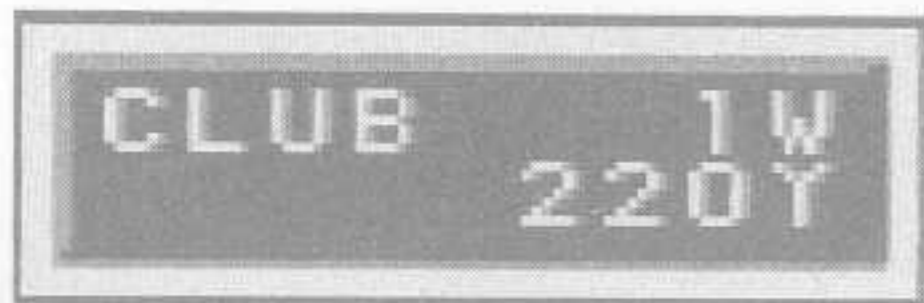
Fönstret för golfklubban

Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt, när detta fönster visas på bildskärmen, för att välja en annan golfklubba. Tryck på knappen 2, när beteckningen på önskad golfklubba visas i fönstret, för att mata in valet av den golfklubban.

Det bästa slagets räckvidd, som visas på slagmätaren, kan variera beroende på valet av golfklubba.

CLUB 1W: Anger golfklubbans typ. Bokstaven W anger träklubba, I järnklubba, SW sand wedge, PW pitching wedge och slutningen PT som anger puttern.

230Y: Siffrorna, som visas, anger det maximala avståndet i yard, som bollen kan slås med den klubban. Det faktiska avståndet varierar beroende på vindförhållandena, klubbans kontaktpunkt med bollen, slagets timing och styrkemätarens nivåutslag.



Fenêtre de sélection du club

Lorsque cette fenêtre apparaît à l'écran, vous pouvez changer de club en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas. Lorsque le club souhaité apparaît dans la fenêtre, sélectionnez-le en appuyant sur la touche 2.

La largeur de la zone de coup optimal indiquée sur la jauge de coup dépend du club sélectionné.

CLUB 1W: Ceci indique le type de club: "W" pour "wood" (bois), "I" pour "iron" (fer), "SW" pour "sand wedge" (cocheur de sable), "PW" pour "pitching wedge" (cocheur d'allée) et "PT" pour "putter" (fer droit).

230Y: Le chiffre indique la distance maximale en yards pouvant être couverte par la balle avec ce club. En réalité, la distance du coup dépend du vent, du point de contact, de la synchronisation de l'impact et de la taille de la jauge de puissance.

Ventanilla del palo

Cuando aparezca esta ventanilla en la pantalla, podrá cambiar el palo actual presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Cuando aparezca el palo deseado en la ventanilla, selecciónelo presionando el botón 2.

La anchura de la zona de mejor impacto mostrada en el indicador de impacto puede variar dependiendo del palo seleccionado.

CLUB 1W: Indica el tipo de palo. "W" significa wood, "I" iron, "SW" sand wedge, "PW" pitching wedge, y "PT" putter.

230Y: El número mostrado indica la distancia máxima en yardas que podrá alcanzar la bola con este palo. La distancia real variará de acuerdo con las condiciones del viento, el punto de contacto, el momento del impacto, y el tamaño del indicador de fuerza.

Riquadro per la scelta della mazza

Quando questo riquadro appare sullo schermo, la mazza attuale può essere cambiata premendo il tasto D verso l'alto o verso il basso. Quando la mazza desiderata appare nel riquadro, potete scegliere quella mazza premendo il tasto 2.

L'ampiezza della zona per il tiro migliore indicata sull'indicatore di tiro può variare a seconda della mazza selezionata.

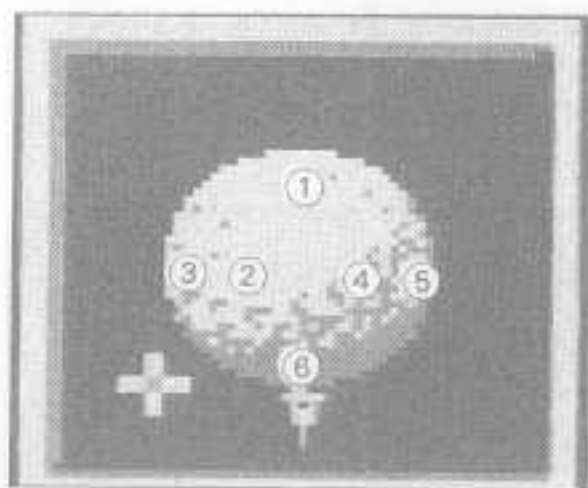
CLUB 1W: Indica il tipo di mazza. "W" sta per legno, "I" per ferro, "SW" per "sand wedge", "PW" per "pitching wedge" e "PT" per "putter".

230Y: Il numero visualizzato indica la distanza massima in yard che la palla può percorrere se viene colpita con questa mazza. La distanza reale del tiro varia a seconda del vento, punto di contatto, timing dell'impatto e dimensioni dell'indicatore di potenza.

Ball Window

This window shows the condition of the lie of the ball at its current location. Use this to determine the spot where the club is to make contact with the ball.

- ① **Roll Area:** The ball will roll forward after it has hit the ground.
- ② **Fade Ball Area:** The ball will begin to curve to the right as it approaches the point where it will land.
- ③ **Slice Ball Area:** The ball will curve far to the right.
- ④ **Draw Ball Area:** The ball will begin to curve to the left as it approaches the point where it will land.
- ⑤ **Hook Ball Area:** The ball will curve far to the left.
- ⑥ **Backspin Area:** The ball will roll back toward you after it has hit the ground. In addition, you should also hit the ball at this spot when hitting a ball buried in sand in a bunker.



Ballfenster

Dieses Fenster zeigt an, wie der Ball an seinem jeweiligen Lagepunkt liegt. Entscheiden Sie mit Hilfe dieser Anzeige, an welchem Punkt der Schläger den Ball treffen soll.

- ① **Rollbereich:** Der Ball rollt nach Auftreffen auf den Boden vorwärts.
- ② **Ausrollbereich:** Der Ball fliegt vor Auftreffen auf den Boden in einer leichten Kurve nach rechts.
- ③ **Schnittballbereich:** Der Ball beschreibt eine starke Kurve nach rechts.
- ④ **Zugballbereich:** Der Ball fliegt vor dem Auftreffen auf den Boden in einer leichten Kurve nach links.
- ⑤ **Hakenballbereich:** Der Ball beschreibt eine starke Kurve weit nach links.
- ⑥ **Rückwärtsdrallbereich:** Der Ball rollt nach Auftreffen auf den Boden in Richtung auf Sie zurück. In Sandgruben eingegrabene Bälle sollten ebenfalls an diesem Punkt geschlagen werden.

Fönstret för golfbollens nedslagsläge

Detta fönster visar hur bollen ligger i dess nuvarande läge. Utnyttja detta fönster för att bestämma klubbans kontaktpunkt med bollen för att slå önskat slag.

- ① **Boll med rullande nedslag:** Bollen rullar framåt efter nedslaget mot marken.
- ② **FADE (i svag båge åt höger):** Bollen svänger åt höger när den närmar sig nedslagspunkten.
- ③ **SLICE (i kraftig båge åt höger):** Bollen svänger kraftigt åt höger.
- ④ **DRAW (i svag båge åt vänster):** Bollen börjar svänga åt vänster när den närmar sig punkten för nedslaget mot marken.
- ⑤ **HOOK (i kraftig båge åt vänster):** Bollen svänger kraftigt åt vänster.
- ⑥ **BACKSPIN (boll med underskruv):** Bollen roterar mot slagriktning efter nedslaget. Dessutom borde bollen slås på detta sätt när du slår en boll som har ramlat i en sandbunker.

Fenêtre de la balle

Cette fenêtre montre l'assiette de la balle à sa position actuelle et vous sert à déterminer le point de contact du club avec la balle.

- ① **Roll Area:** La balle continue de rouler après avoir touché le sol.
- ② **Fade Ball Area:** La balle commence à virer à droite lorsqu'elle approche le point où elle va atterrir.
- ③ **Slice Ball Area:** La balle vire carrément vers la droite.
- ④ **Draw Ball Area:** La balle commence à virer à gauche lorsqu'elle approche le point où elle va atterrir.
- ⑤ **Hook Ball Area:** La balle vire carrément vers la gauche.
- ⑥ **Backspin Area:** La balle roule en revenant vers vous après avoir touché le sol. C'est également là que vous devez toucher la balle lorsqu'elle est enfouie dans le sable ou dans un bunker.

Ventanilla de la bola

Esta ventanilla mostrará la condición de dirección de la bola en su lugar actual. Empléela para determinar el punto de contacto del palo con la bola al golpearla.

- ① **Área de rodadura:** La pelota rodará hacia adelante cuando golpee el suelo.
- ② **Área de curvatura ligera a la derecha:** La pelota comenzará a curvarse a la derecha a medida que se aproxime al punto de aterrizaje.
- ③ **Área de curvatura cerrada a la derecha:** La pelota se curvará más a la derecha.
- ④ **Área de curvatura ligera a la izquierda:** La pelota comenzará a curvarse a la izquierda a medida que se aproxime al punto de aterrizaje.
- ⑤ **Área de curvatura cerrada a la izquierda:** La pelota se curvará más a la izquierda.
- ⑥ **Área de efecto de retroceso:** La pelota rodará hacia atrás cuando golpee el suelo. Además, usted deberá golpear la pelota en este punto para sacarla cuando esté enterrada en la arena de un bunker.

Riquadro della palla

Questo riquadro indica la condizione palla nella sua posizione attuale. Usate questo riquadro per determinare il punto in cui la mazza deve toccare la palla.

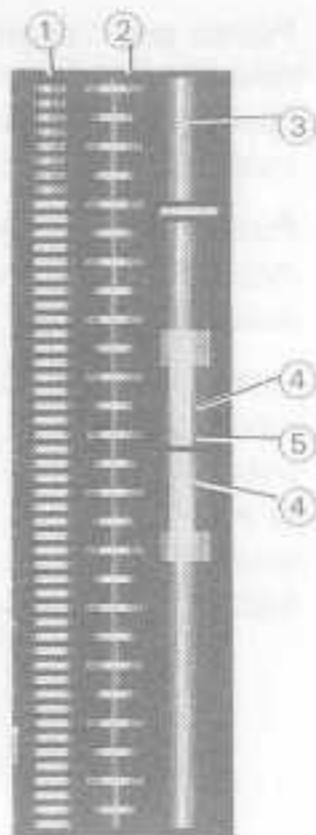
- ① **Punto per il "roll":** La palla rotola in avanti dopo aver toccato il suolo.
- ② **Punto per "fade":** La palla inizia a descrivere una curva verso destra quando si avvicina al punto in cui toccherà il suolo.
- ③ **Punto per "slice":** La palla descrive una curva maggiore verso destra.
- ④ **Punto per "draw":** La palla inizia a descrivere una curva verso sinistra appena si avvicina al punto in cui toccherà il suolo.
- ⑤ **Punto per "hook":** La palla descrive una curva maggiore verso sinistra.
- ⑥ **Punto per "backspin":** La palla rotola all'indietro verso di voi dopo aver toccato il suolo. Dovete colpire la palla in questo punto anche quando la palla è sprofondata nella sabbia in un "bunker".

Hitting the Ball

After deciding the spot on the ball where you want to hit it, the three windows currently on the screen will close when Button 2 is pressed. Then, the bar on the shot gauge will begin to move up and down.

When the bar on the moving shot gauge is stopped by pressing Button 2, the golfer shown on the screen will hit the ball. If the bar is stopped when it is in the Best Shot area, the shot will go for the maximum distance for the conditions at that time.

- ① Power Gauge
- ② Scale
- ③ Shot Gauge
- ④ Shot Zone
- ⑤ Best Shot Zone



Schlagen des Balls

Nachdem Sie sich entschlossen haben, an welchem Punkt Sie den Ball abschlagen wollen, erlöschen nach Drücken der Taste 2 die drei Anzeigefenster auf dem Bildschirm. Anschließend beginnt der Balken am Entfernungsmesser nach oben bzw. nach unten zu laufen.

Der auf dem Bildschirm gezeigte Golfspieler schlägt den Ball, wenn der am Entfernungsmesser auf und ab laufende Balken durch Drücken der Taste 2 gestoppt wird. Wird der Balken gestoppt, während sich der Ball in der Bestschlagzone befindet, fliegt dieser entsprechend den zu dieser Zeit gültigen Bedingungen maximal weit.

- ① Schlagkraftmesser
- ② Skala
- ③ Entfernungsmesser
- ④ Schlagzone
- ⑤ Bestschlagzone

Slaget

Efter att du har bestämt klubbans kontaktpunkt med bollen, slocknar de tre fönster som visas på bildskärmen, så fort knappen 2 trycks in. Nu börjar stängen på slagmätaren röra sig uppåt och nedåt.

När knappen 2 trycks in så att den rörliga stängen på slagmätaren stannar, slår golfspelaren på bildskärmen med klubban mot bollen. Slagets längd blir det maximala avståndet under rådande förhållanden när stängen stannar inom området för det bästa slaget.

- ① Styrkemätare
- ② Skala
- ③ Slagmätare
- ④ Slagområdet
- ⑤ Området för det bästa slaget

Frappe de la balle

Après avoir décidé le point de la balle que vous voulez frapper, les trois fenêtres actuellement affichées à l'écran se ferment lorsque vous actionnez la touche 2. Ensuite, la barre sur la jauge de coup commence à monter et descendre.

Lorsque vous stoppez la jauge de coup en appuyant sur la touche 2, le golfeur représenté à l'écran frappe la balle. Si la barre est arrêtée lorsqu'elle est dans la zone de coup optimal, la balle part à la distance maximale déterminée par les conditions du moment.

- ① Jauge de puissance
- ② Echelle
- ③ Jauge de coup
- ④ Zone de coup
- ⑤ Zone de coup optimal

Golpeo de la bola

Después de decidir el punto en el que desee golpear la bola, las tres ventanillas de la pantalla se cerrarán cuando presione el botón 2. Después, la barra del indicador de impacto comenzará a moverse hacia arriba y hacia abajo.

Cuando la barra del indicador de impacto se detenga al presionar el botón 2, el jugador mostrado en la pantalla golpeará la bola. Si la barra se detiene cuando esté en zona de mejor impacto, la bola alcanzará la máxima distancia para las condiciones existentes en ese momento.

- ① Indicador de fuerza
- ② Escala
- ③ Indicador de impacto
- ④ Zona de impacto
- ⑤ Zona de mejor impacto

Tiro

Dopo aver stabilito il punto in cui desiderate colpire la palla, i tre riquadri attualmente visualizzati sullo schermo scompaiono quando viene premuto il tasto 2. Quindi, la barra sull'indicatore di tiro comincia a muoversi verso l'alto e verso il basso.

Quando la barra sull'indicatore di tiro viene fermata premendo il tasto 2, il giocatore sullo schermo colpisce la palla. Se la barra viene fermata mentre si trova nella zona per il tiro migliore, la palla coprirà la distanza massima per le condizioni in quel momento.

- ① Indicatore di potenza
- ② Scala
- ③ Indicatore di tiro
- ④ Zona tiro
- ⑤ Zona per il tiro migliore

Power Gauge and Shot Gauge:

- ① **Power Gauge:** This controls the force of the swing. When the D-Button is pressed down, the level on the power gauge will go down. Adjust the height of the gauge according to the distance you want the ball to fly. When the gauge is at its maximum height, power is at 100%, when at 3/4 of its height, power is at 75%, and when at 1/2 of its height, power is at 50%.
- ② **Scale:** The scale for the power gauge.
- ③ **Shot Gauge:** The bar on the shot gauge moves up and down. The shot will be made depending on where the bar was stopped.

Schlagkraftmesser und Entfernungsmesser:

- ① **Schlagkraftmesser:** Dies ist die Anzeige für die jeweils ausgeübte Durchschwingkraft. Durch Drücken der D-Taste nach unten läuft der Schlagkraftmesser-Anzeiger nach unten. Stellen Sie auf diese Weise die Höhe am Kraftmesser entsprechend der Entfernung, die der Ball fliegen soll, ein. Bei Einstellung auf maximale Höhe erfolgt der Schlag mit 100% iger Durchschwingkraft, bei Einstellung auf 3/4 der Gesamthöhe mit 75% iger und bei Einstellung auf halbe Höhe mit 50% iger Durchschwingkraft.
- ② **Skala:** Die Skala für den Schlagkraftmesser.
- ③ **Entfernungsmesser:** Der Balken am Entfernungsmesser läuft auf und ab. Der Schlag erfolgt entsprechend der Position, an der der Balken gestoppt wurde.

Styrke och slagmätarna:

- ① **Styrkemätare:** Denna mätare styr styrkan i slaget. Nivån för styrkan i slaget på styrkemätaren sänks när styrtangenten D vickas nedåt. Styrnivån på denna mätare enligt det avstånd du vill att bollen flyger. Styrkenivån blir 100% när styrkemätaren visar högsta nivå, 75% vid trefjärdedelsslaget på styrkemätaren och 50% vid mitten på styrkemätaren.
- ② **Skalan:** Skalan för styrkemätaren
- ③ **Slagmätare:** Stången på slagmätaren rör sig uppåt och nedåt. Slaget sker enligt det läge på mätaren, där stången stannar.

Jauge de puissance et jauge de coup:

- 1) **Jauge de puissance:** Elle contrôle la force du swing. Lorsque la touche D est enfoncée vers le bas, le niveau de la jauge de puissance baisse. Ajustez la hauteur de la jauge en fonction de la distance que la balle doit couvrir. Lorsque la jauge est à sa hauteur maximale, la puissance est à 100%. À 3/4 de sa hauteur, la puissance est à 75%, et à 1/2 de sa hauteur, la puissance est à 50%.
- 2) **Echelle:** L'échelle pour la jauge de puissance.
- 1) **Jauge de coup:** La barre de la jauge de coup monte et descend. Le coup dépendra de l'endroit où la barre a été arrêtée.

Indicador de fuerza e indicador de impacto:

- 1) **Indicador de fuerza:** Este indicador controla la fuerza del swing. Cuando presione hacia abajo el botón D, el nivel del indicador de fuerza descenderá. Ajuste la altura del indicador de acuerdo con la distancia a la que desea lanzar la bola. Cuando el indicador esté al nivel máximo, la fuerza será del 100%, cuando esté a 3/4 de su altura, la fuerza será del 75%, y cuando esté a 1/2 de su altura, la fuerza será del 50%.
- 2) **Escala:** Esta es la escala para el indicador de fuerza.
- 3) **Indicador de impacto:** La barra del indicador de impacto se moverá hacia arriba y hacia abajo. El impacto se realizará de acuerdo con el punto en el que se haya detenido la barra.

Indicatore di potenza e indicatore di tiro:

- 1) **Indicatore di potenza:** Questo indicatore controlla la forza della battuta. Quando il tasto D viene premuto verso il basso, il livello dell'indicatore di potenza scende. Regolate l'altezza dell'indicatore a seconda della distanza che desiderate far percorrere alla palla. Quando l'indicatore è alla sua altezza massima, la potenza è al 100%, quando è a tre quarti della sua altezza, la potenza è al 75% e quando è a metà della sua altezza, la potenza è al 50%.
- 2) **Scala:** Scala per l'indicatore di potenza.
- 3) **Indicatore di tiro:** La barra sull'indicatore di tiro si sposta verso l'alto e verso il basso. Il tiro sarà eseguito a seconda del punto in cui la barra viene fermata.

- ④ **Shot Zone:** A good shot will be made when the bar is stopped in the red area. Distance is increased the closer the bar is stopped to the center of the zone. If the bar is stopped outside of this zone, you miss the shot.
- ⑤ **Best Shot Zone:** If the bar is stopped at this position, the shot will be made at 100% of the power set on the power gauge. Nice shot!

- ④ **Schlagzone:** Ein guter Schlag wird ausgeführt, wenn der Balken innerhalb des roten Bereichs gestoppt wurde. Die Entfernung wächst je näher der Ball zur Mitte dieser Zone gestoppt wurde. Wird der Balken außerhalb der Zone gestoppt, geht der Schlag daneben, d.h., Sie treffen den Ball nicht.
- ⑤ **Bestschlagzone:** Wird der Balken an dieser Position gestoppt, erfolgt der Schlag mit 100% der am Schlagkraftmesser eingestellten Durchschwingkraft. Ein guter Schuß!

- ④ **Slagområdet:** Slaget blir bra når stângen blir stående inom det røda området. Ju nærmare områdets mittpunkt stângen stannar, desto längre sträcka flyger bollen. Du har missat slaget om stângen stannar utanför slagområdet.
- ⑤ **Det bästa slaget:** Slaget blir hundraprocentigt när stângen stannar vid detta läge. Vackert slag!

④ **Zone de coup:** Vous réalisez un bon coup si la barre est arrêtée dans la zone rouge. Plus la barre est proche du centre de la zone, plus la distance est grande. Si la barre est arrêtée hors de cette zone, le coup est raté.

⑤ **Zone de coup optimal:** Si la barre est arrêtée à cette position, le coup partira à 100% de la puissance déterminée par la jauge de puissance. Bravo!

④ **Zona de impacto:** Cuando pare esta barra en el área roja, logrará un buen golpe. La distancia aumentará cuanto más se acerque la barra al centro de la zona. Si la barra se detiene fuera de esta zona, fallará el golpe.

⑤ **Zona de mejor impacto:** Si la barra se detiene en esta posición, el golpe se realizará al 100% de la fuerza establecida en el indicador de fuerza. ¡Nice shot!

④ **Zona tiro:** Sarà eseguito un buon tiro quando la barra viene fermata nell'area rossa. Più la barra viene fermata vicino al centro della zona, più la distanza aumenta. Se la barra viene fermata al di fuori di questa zona, sbaglierete il tiro.

⑤ **Zona per il tiro migliore:** Se la barra viene fermata in questa posizione, il tiro sarà eseguito al 100% della potenza regolata sull'indicatore di potenza. Bel tiro!



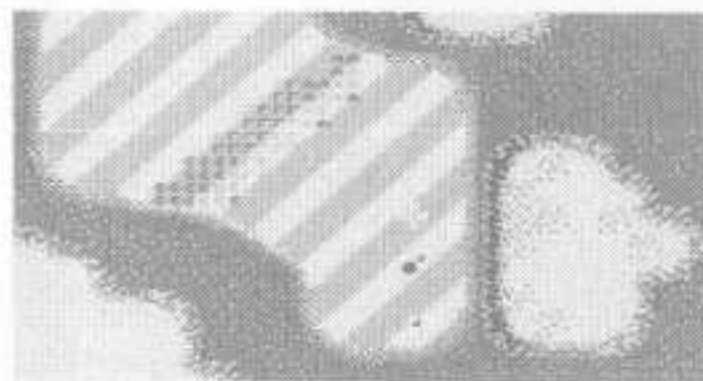
The Putter

When you're putting, the shot gauge is much wider. Set the height of the power gauge according to the distance to the cup and direction the grass is growing.

Putt by stopping the moving bar on the shot gauge in the shot zone by pressing Button 2.

Remember that the green is not always going to be level. Since there are many greens that cause the ball to break to the right or left, look at the green display to determine the condition of the green. The degree of slope on the green is indicated with the symbols ">, <, v, ^". The arrow marks are pointed in the direction of the lower side.

① Lower Side « UpperSide



Einlochen

Beim Einlochen ist der Entfernungsmesser wesentlich breiter. Stellen Sie die Höhe des Schlagkraftmessers entsprechend der Entfernung zum Loch ein, und berücksichtigen Sie dabei die Richtung, in die das Gras wächst.

Lochen Sie den Ball ein, indem Sie den am Entfernungsmesser auf und ab laufenden Balken durch Drücken der Taste 2 stoppen.

Bedenken Sie, daß das Grün nicht immer eben ist. Behalten Sie das Grün-Display im Auge, da es viele Grüns gibt, die den Ball aufgrund ihrer Beschaffenheit plötzlich nach rechts oder links wegrollen lassen. Der Steigungsgrad des jeweiligen Grüns wird durch die Symbole ">, <, v und ^" angezeigt. Die Pfeilmarkierungen zeigen in die Richtung der tiefer gelegenen Ebene.

① Tiefe Ebene « Hohe Ebene

Puttern

Slagmätaren blir rör sig högre uppåt när du puttar. Styr styrkemätarens nivå enligt avståndet till hålet och gräsets växtriktning på greenen.

Tryck på knappen 2, så att den rörliga stängeln på slagmätaren stannar inom slagområdet, för att putta bollen i hålet.

Kom ihåg att greenen inte alltid är plan. Titta på greenen för att se vilken typ av green det är frågan om, beroende på att det finns många olika slags greener som kan få bollen att svänga åt höger eller vänster. Piltecknen ">, <, v och ^" anger greenens lutningsriktning. Pilarna pekar åt det håll, vartåt greenen lutar.

① Lutning nedåt « Greenens högre del

Le putter

Lorsque vous puttez, la jauge de coup est beaucoup plus large. Réglez la hauteur de la jauge de puissance en fonction de la distance jusqu'au trou et du sens de l'herbe.

Pour putter, arrêtez dans la zone de coup la barre qui se déplace dans la jauge de coup en appuyant sur la touche 2.

N'oubliez pas que le green n'est pas toujours plat. Comme sur certains greens la balle va dévier vers la droite ou la gauche, regardez l'affichage du green pour déterminer les conditions de putting. Le degré de la pente est indiqué par les symboles ">, <, v, ^". Les flèches sont dirigées vers le côté le plus bas.

① Côté le plus bas « Côté le plus haut

El putter

Cuando esté empleando el putter, el indicador de impacto será más ancho. Ajuste la altura del indicador de fuerza de acuerdo con la distancia al hoyo y la dirección de crecimiento de la hierba.

Golpee con el putter deteniendo la barra en el indicador de impacto en la zona de impacto y presionando el botón 2.

Recuerde que el green no siempre está a nivel. Como hay muchos tipos de green que hacen que la bola se desvíe hacia la derecha o la izquierda, observe la pantalla del verde para determinar la condición del mismo. El grado de pendiente del green se indicará con los símbolos ">, <, v, ^". Las marcas de flecha apuntarán en dirección al lado inferior.

① Lado inferior « Lado superior

Il "putter"

Durante l'esecuzione di un tiro per mandare in buca la palla, l'indicatore di tiro è più ampio. Regolate l'altezza dell'indicatore di potenza a seconda della distanza dalla coppa e la direzione in cui cresce l'erba.

Eseguite il tiro fermando la barra sull'indicatore di tiro in corrispondenza della zona tiro premendo il tasto 2.

Ricordate che il "green" non è sempre piano. Poiché ci sono molti "green" che fanno deviare la palla a destra o a sinistra, osservate la visualizzazione del "green" per rendervi conto della condizione del "green". Il grado di pendenza sul "green" è indicato dai simboli ">, <, v, ^". I simboli delle frecce puntano nella direzione del lato inferiore.

① Lato inferiore « Lato superiore

Order of Shots

The order for hitting the tee shot on hole 1 is the same as the order of player numbers. Beginning with the second shot, the player whose ball lies farthest from the hole hits first.

Therefore, a player who has missed a shot may continue to hit. Before hitting a shot, check to make sure that the name of the player showing in the hole window is the player who should be hitting.

Starting on hole 2, the player who had the best score on the previous hole hits first. In the case of a tie score on the previous hole, the player with the best score on the hole before that hits first, and so on.

Schlagreihenfolge

Die Reihenfolge der Abschlage an Loch Nr. 1 entspricht der Reihenfolge der Spielernummern. Angefangen beim zweiten Schlag, schlagt der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt, zuerst.

Ein Spieler, dessen Schlag daneben ging, darf deshalb noch einmal schlagen. Vergewissern Sie sich bevor Sie zum Schlag ausholen, da der im Lochfenster angezeigte Name zu dem Spieler gehort, der als nachster an die Reihe kommt.

Angefangen bei Loch Nr. 2, schlagt der Spieler zuerst, der beim letzten Loch das beste Ergebnis erzielt hat. Weist das Ergebnis fur das zuletzt gespielte Loch einen unentschiedenen Punktestand auf, kommt der Spieler an die Reihe, der bei dem davorliegenden Loch das beste Ergebnis erzielt hat usw.

Slagens ordningsfoljd

Ordningsfoljden for det forsta slaget fran utslagsplatsen vid det forsta hålet, ar densamma som speldeltagarnas ordningsfoljd. Fran och med det andra slaget slar spelaren, vars boll har fallit langst bort fran hålet, det forsta slaget.

Darfor kan spelaren, som missade sitt slag, fortsatta att sla. Kontrollera innan slaget att spelarnamnet, som visas i fonstret for hålet, anger den spelare som skall sla bollen.

Spelaren, som fick det basta resultatet vid det forsta hålet, slar forst fran och med det andra hålet. Spelaren, som fick det basta resultatet vid det foregående hålet, far det forsta slaget nar resultatet vid ett hal blir oavgjort, o.s.v.

Ordre des coups

L'ordre de départ au trou n°1 correspond à l'ordre des numéros des joueurs. A partir du second coup, le joueur dont la balle est la plus loin du trou joue en premier.

Ainsi, un joueur qui a raté un coup peut continuer de jouer. Avant de jouer, vérifiez que le nom indiqué dans la fenêtre du trou est bien le nom de celui qui doit jouer.

A partir du trou n°2, le joueur qui a fait le meilleur score au trou précédent joue en premier. S'il y avait égalité au trou précédent, celui qui a fait le meilleur score au trou d'avant joue en premier, et ainsi de suite.

Orden de los golpes

El orden de salida del tee para el hoyo número 1 es igual que el de los números de los jugadores. A partir del segundo golpe, el jugador cuya pelota haya más lejos del hoyo tirará en primer lugar.

Por lo tanto, el jugador que haya fallado un golpe podrá continuar golpeando la pelota. Antes de golpear la pelota, compruebe y asegúrese de que el nombre del jugador mostrado en la ventanilla corresponda al que vaya a golpearla.

A partir del hoyo número 2, el jugador que haya alcanzado la mejor puntuación en el hoyo anterior será el que golpee en primer lugar la pelota. En caso de empate en el hoyo anterior, golpeará la pelota en primer lugar el que haya obtenido la mejor puntuación en el hoyo previo a éste, etc.

Ordine dei tiri

L'ordine di esecuzione del tiro iniziale sulla buca numero 1 è identico all'ordine dei numeri dei giocatori. A partire dal secondo tiro, il giocatore la cui palla è più distante dalla buca tira per primo.

Pertanto, un giocatore che ha sbagliato un tiro può continuare a colpire. Prima di eseguire un tiro, controllare che il nome del giocatore visualizzato nel riquadro della buca sia quello del giocatore che deve tirare.

A partire dalla buca numero 2, il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio sulla buca precedente tira per primo. Nel caso di un punteggio pari sulla buca precedente, tira per primo il giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio sulla buca ancora precedente, e così via.

Advice for Making a Good Shot

- Being familiar with the relationship between the distance of each club and the power gauge is the secret to consistently getting good distance. Try out various ways of using various clubs with different readings on the power gauge to obtain the desired distance you need for each shot.
- It is a good idea to practice hitting the ball out of the rough and from bunkers. This is very useful when you are playing in competition.
- The amount of power used on putts is extremely sensitive. For this reason, make sure to practice putting not just on level greens but also on upward and downward slopes.
- On some holes, if you hit the ball straight you may end up hitting trees or landing in a bunker. For these shots, try using a slice or hook.

Tips zur Erzielung eines guten Schlags

- Das Verhältnis zwischen der Reichweite des jeweils verwendeten Schlägers und dem Anzeigebereich am Schlagkraftmesser ist das ganze Geheimnis zur Erzielung guter Entfernungen. Versuchen Sie deshalb verschiedene Schläge auf unterschiedliche Weise und mit verschiedenen Schlagkraftmesseranzeigen auszuführen, um mit jedem Schlag die gewünschte Entfernung zu erreichen.
- Es empfiehlt sich den Ball zur Übung aus dem Rough und aus Sandgruben heraus zu schlagen. Dies wird Ihnen bei Wettkampfspielen behilflich sein.
- Beim Einlochen ist die richtige Dosierung der Schlagkraft äußerst wichtig. Üben Sie deshalb das Einlochen auf keinen Fall nicht nur auf ebenem Grün, sondern auch auf Steigungen und Gefällen.
- Bei geraden Schlägen prallt der Ball bei einigen Löchern eventuell gegen einen Baum oder landet in einer Sandgrube. Führen Sie in einer solchen Situation einen Hakenball- bzw. einen Schnittballschlag aus.

Råd, som hjälper dig att slå ett bra slag

- Att lära känna till förhållandet mellan de olika golfklubbarnas räckvidder och den nivå, som visas på styrkemätaren, är hemligheten med ett långt slag. Träna genom att slå med olika klubbor med olika räckvidder och ställ in styrkemätaren på olika nivåer för att lära slå önskat avstånd vid varje slag.
- Ett bra sätt att träna är att slå bollen från olika slags ruffar och sandbunkrar. Detta är ett bra sätt att träna för en tävling.
- Styrkan, som används för att putta bollen, är mycket avgörande. På grund av detta måste du träna genom att putta på greener som lutar uppåt och nedåt, och inte bara på plana greener.
- Det kan hända vid vissa hål att bollen hamnar i ett träd eller landar i en sandbunker, när bollen slås rakt. Försök då att slå en slice i en kraftig båge åt höger eller en hook i en kraftig båge åt vänster.

Quelques conseils pour bien jouer

- Le secret pour toujours obtenir une distance correcte réside dans la relation entre la distance de chaque club et la jauge de puissance. Essayez différentes manières d'utiliser chaque club suivant différentes positions de la jauge de puissance pour obtenir la distance nécessaire à chaque coup.
- Nous vous conseillons de vous entraîner à sortir la balle du rough ou des bunkers. Cette technique est très utile en compétition.
- La puissance nécessaire pour les putts est très délicate à régler. Entraînez-vous donc à putter, pas seulement sur les greens plats, mais aussi sur les greens en pente.
- Dans certains trous, si vous frappez la balle tout droit, vous risquez de toucher des arbres ou d'atterrir dans un bunker. Vous devez alors essayer de faire dévier la balle à droite ou à gauche.

Consejos para lograr un buen golpe

- Familiarícese con la relación entre la distancia que puede alcanzarse con cada palo y el indicador de fuerza, y el secreto es obtener consistentemente una buena distancia. Pruebe varias formas de emplear los diversos palos con diferentes posiciones del indicador de fuerza hasta obtener la distancia deseada para cada golpe.
- Es una buena idea practicar la forma de sacar la bola del rough y de los bunkers. Esto será muy importante cuando juegue en competición.
- La forma de emplear la fuerza en el putter es extremadamente delicada. Por esta razón, practique con el putter no solamente en un green nivelado sino también en pendientes ascendentes y descendentes.
- En algunos hoyos, si golpea y manda la bola recta es posible que choque contra árboles o que caiga en un bunker. Para tales golpes, trate de lanzar la bola con efecto de curvatura hacia la izquierda o la derecha.

Consigli per eseguire un buon tiro!

- Familiarizzarsi con la relazione esistente tra la distanza possibile con ciascuna mazza e l'indicatore di potenza è il segreto perché la palla copra una buona distanza. Scoprite i vari modi di uso delle varie mazze con differenti letture dell'indicatore di potenza per ottenere la distanza desiderata di cui avete bisogno per ciascun tiro.
- È una buona idea allenarsi a colpire la palla fuori dal "rough" e dai "bunker". Questo vi sarà molto utile quando giocherete in una competizione.
- La quantità di potenza usata nei "putt" è estremamente variabile. Per tale ragione, cercate di allenarvi ad eseguire "putt" non solo su "green" piani, ma anche in salita o in discesa.
- Su alcune buche, se colpite la palla lanciandola in linea retta, questa può finire col colpire gli alberi o cadere in un "bunker". Per questi tiri, cercate di eseguire un colpo di taglio o un tiro a uncino.

Score Results

The scores will be displayed on the screen when the ball is put in the hole.

- ① Match Play Score
- ② Stroke Play Score
- ③ Pro Tournament Ranking

Note:

You may play until you've put your ball in the hole, but the highest score permitted on any one hole is 14. This applies to the 1 and 2-player games.

①

SCORE										
OUT										
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	-									
COMP	-									
IN										
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	VIN
										0
COMP										0

Spielbewertung

Wenn der Ball ins Loch geht, werden die Spielergebnisse auf dem Schirm angezeigt.

- ① Wettkampfspielergebnis (MATCH PLAY)
- ② Schlagspielergebnis (STROKE PLAY)
- ③ Profi-Turnierergebnis (PRO TOURNAMENT)

Note:

Sie können bis zum Einlochen weiterspielen, jedoch ist 14 der höchste zulässige Punktestand für alle Löcher. Dies gilt für 1- und 2-Personenspiele.

Resultattavlorna

Resultattavlorna visas på bildskärmen så fort bollen har puttats i hålet.

- ① Resultat vid matchtävling
- ② Resultat vid slagtävling
- ③ Resultat vid proffstävling

OBS!:

Du kan fortsätta spelet tills du lyckats putta bollen i hålet, men det högsta antalet poäng du kan få för ett hål är fjorton poäng. Detta gäller såväl spel med en som två spelare.

②

SCORE										
OUT										
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
PAR	4	5	4	3	4	4	3	4	5	
SEGA	5	4								
IN										
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
PAR	4	4	3	4	5	4	3	4	5	9
SEGA										9

Affichage des scores

Les scores sont affichés à l'écran lorsque la balle est rentrée dans le trou.

- 1) Score en Match Play
- 2) Score en Stroke Play
- 3) Classement du Pro Tournament

Remarque:

Vous pouvez jouer jusqu'à ce que vous arriviez à mettre la balle dans le trou, mais le score maximal permis à chaque trou est 14.

Ceci s'applique aux parties à 1 et à 2 joueurs.

Puntuación

Cuando meta la bola en el hoyo, en la pantalla se visualizará la puntuación.

- ① Juego por hoyos
- ② Juego por golpes
- ③ Clasificación del torneo de profesionales

Nota:

Usted podrá jugar hasta que haya metido la bola en el hoyo, pero la puntuación más alta permitida para un hoyo es de 14.

Esto se aplica a los juegos de 1 y 2 jugadores.

Risultati del punteggio

I punti vengono visualizzati sullo schermo quando la palla viene mandata in buca.

- ① Punteggio del "match play"
- ② Punteggio dello "stroke play"
- ③ Classifica del torneo professionisti

Nota:

Potete giocare fino a che mettete la palla in buca, ma il massimo punteggio possibile per qualsiasi buca è 14.

Questo vale sia per le partite a 1 giocatore che per quelle a 2 giocatori.

3)

RANKING			
RANK	SCORE	PLAYER	HOLE
1	= 0	SEGA	2
2	+ 6	R.FRAID	5
2	+ 6	L.NELSON	17
2	+ 6	C.PEAT	18
2	+ 6	B.LICK	18
2	+ 6	R.TREBIN	4
7	+ 7	G.NORMAN	4
7	+ 7	J.MILLER	16
7	+ 7	R.GRAHAM	17
10	+ 8	M.OZAKIN	15

Penalties

- When a ball is hit out of bounds, you will have to hit the shot over. In addition, 1 stroke will be added to your score as a penalty.
- When the ball has been hit into a water hazard, the ball will be placed on the edge of the water hazard at the point where it entered the water. Here also, 1 stroke will be added to your score as a penalty.

Game Modes

In Golfmania, there are four game modes. When the D-Button is pressed up and down to align the spinning golf ball marker at the mode you want to play, and Button 2 is pressed, the screen will change to the display for the mode that was selected.

Strafpunkte

- Landet der Ball im Aus, müssen Sie den entsprechenden Schlag noch einmal ausführen. Zusätzlich wird Ihrem jeweiligen Punktestand 1 Schlag als Strafschlag hinzugezählt.
- Landet der Ball in einem Wasserhindernis, wird dieser am Wasserufer nahe dem Punkt, wo dieser ins Wasser eintauchte, plziert. In diesem Fall wird Ihrem jeweiligen Punktestand ebenfalls 1 Schlag als Strafschlag hinzugezählt.

Spielmodi

Bei Golfmania stehen vier Spielmodi zur Wahl. Führen Sie den sich drehenden Golfball durch Drücken der D-Taste nach oben oder unten auf den Spielmodus, den Sie einstellen möchten, und drücken Sie anschließend die Taste 2. Hiernach erscheint auf dem Schirm das Anzeigebild des gewählten Spielmodus.

Straff

- Du måste slå igen när bollen slår ned utanför gränsområdet för fairway. Dessutom läggs ett slag till som straff till ditt resultat.
- Bollen placeras vid vattengravens kant, vid det läge där bollen slog ned i vattnet, när du råkar slå bollen i en vattengrav. Också i detta fall läggs ett slag till som straff till ditt resultat.

De olika spelsätten

Valet i Golfmania sker mellan fyra olika spelsätt. Vicka styrtangenten D uppåt och nedåt för att styra den roterande golfbollen (markören) till raden, som anger det önskade spelsättet, och tryck in knappen 2. Nu ändras scenen på bildskärmen till det spelsätt du valde.

Pénalités

- Si une balle atterrit hors-limite, vous devez rejouer la balle, mais votre score est augmenté d'un coup de pénalité.
- Si la balle atterrit dans l'eau, elle est placée au bord de l'obstacle au point où elle a pénétré dans l'eau. Là encore, votre score est augmenté d'un coup à titre de pénalité.

Modes de jeu

Dans Golfmania, il y a quatre modes de jeu. Pour en choisir un, appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour mettre la balle tournoyante en face du mode qui vous convient, puis appuyez sur la touche 2. L'écran change et l'affichage du mode choisi apparaît.

Penalización

- Cuando la bola se salga de los límites, tendrá que volver a golpear la pelota. Además, a su puntuación se le añadirá un golpe de penalización.
- Cuando la bola caiga al agua, habrá que colocarla en el borde del punto en el que entró en la misma. Además, a su puntuación se le añadirá un golpe de penalización.

Modos de juego

En Golfmania existen cuatro modos de juego. Cuando mueva el botón D hacia arriba o hacia abajo para alinear la bola giratoria hasta el modo que desee jugar y presione el botón 2, la pantalla cambiará para mostrar el modo seleccionado.

Penalità

- Quando la palla viene mandata fuori dall'area di gioco, dovete ripetere il tiro. Inoltre, 1 colpo viene aggiunto al vostro punteggio come penalità.
- Quando la palla è stata mandata in un fossatello d'acqua, la palla sarà posta sul bordo del fossatello d'acqua nel punto in cui essa è entrata nell'acqua. Anche in questo caso, 1 colpo sarà aggiunto al vostro punteggio come penalità.

Modi di gioco

In Golfmania, ci sono quattro modi di gioco. Quando premete il tasto D verso l'alto o verso il basso per allineare il simbolo della palla da golf rotante in corrispondenza del modo di gioco desiderato, e quindi premete il tasto 2, lo schermo cambia in quello per il modo selezionato.

Match Play

- 1 or 2 players can play in match play.
- When only 1 player is selected, that player will play against the computer.

Rules

One round of match play consists of 18 holes. The result of the match is determined according to the number of strokes for each hole. The player having the fewest number of strokes for a particular hole wins that hole. When one player has won one more hole than his competitor, he is said to be 1 UP. The player who has won the most holes during the course of play over 18 holes is the victor.

Wettkampfspiel — MATCH PLAY

- Ein Wettkampfspiel (MATCH PLAY) kann von 1 oder 2 Spielern gespielt werden.
- Wird nur 1 Spieler gewählt, spielt dieser gegen den Computer.

Spielregeln

Eine Wettkampfrunde besteht aus 18 Löchern. Das Resultat des Wettkampfs richtet sich je nach der Anzahl der für das jeweilige Loch benötigten Schläge. Der Spieler, der mit der niedrigsten Anzahl an Schlägen einlocht, gewinnt das betreffende Loch. Hat ein Spieler laut Spielstand ein Loch mehr als sein Gegenspieler, wird dies durch "1 UP" angezeigt. Der Spieler, der während des 18 Löcher umfassenden Spiels die meisten Löcher gewonnen hat, ist Sieger.

Matchtävling — MATCH PLAY

- En eller två spelare kan spela i en matchtävling.
- Efter valet av ett spel med en spelare (VS COMPUTER) spelar spelaren mot datorn.

Regler

En runda i en matchtävling består av aderton hål. Resultatet räknas enligt antalet slag vid varje hål. Spelaren, som har det lägsta antalet slag vid ett visst hål, vinner det hålet. När en spelare har vunnit ett hål mer än hans medtävlare sägs det att den spelaren är 1 UP (ett hål upp). Spelaren, som vunnit de största antalet hål på den adertonhåls golfbanan, har vunnit tävlingen.



Match Play (jeu par trous)

- Vous pouvez jouer à un ou deux joueurs.
- Si vous êtes le seul joueur, vous jouez contre l'ordinateur.

Règles

Une manche de Match Play est constituée de 18 trous. Le résultat de la rencontre est déterminé par le nombre de coups pour chaque trou. Le joueur qui fait le moins de coups à un trou donné gagne ce trou. Lorsqu'un joueur a gagné un trou de plus que son adversaire, on dit qu'il est "1 UP". Le joueur qui a gagné le plus de trous à la fin du parcours de 18 trous est le vainqueur.

Juego por hoyos (MATCH PLAY)

- En el modo de juego por hoyos podrán jugar 1 o 2 jugadores.
- Cuando seleccione 1 solo jugador, éste jugará contra la computadora.

Reglas

Un partido del juego por hoyos se compone de 18 hoyos. El resultado del partido se determina de acuerdo con el número de golpes por cada hoyo. El jugador con menos número de golpes por un hoyo particular, ganará tal hoyo. Cuando un jugador haya ganado un hoyo más que su competidor, se dice que está a 1 UP. El jugador que haya ganado más hoyos durante el partido del juego de los 18 hoyos será el vencedor.

"Match play"

- In un "match play" possono giocare 1 o 2 giocatori.
- Quando si sceglie di giocare nel modo ad un solo giocatore, quel giocatore giocherà contro il computer.

Regole

Un round di "match play" consiste di 18 buche. Il risultato della competizione viene determinato a seconda del numero di tiri per ciascuna buca. Il giocatore che ha il minor numero di tiri per una particolare buca vince quella buca. Quando un giocatore ha vinto una buca più del suo avversario, la condizione di quel giocatore viene detta 1 UP. Il giocatore che ha vinto la maggior parte delle buche su un percorso di 18 buche è il vincitore.

If the losing player is behind by so many holes that he cannot possibly win, the match will be over when that particular hole is completed.

When the score is tied at the completion of 18 holes, the match will go into "Sudden Death." Play returns to hole 1 and the match will continue until one of the players goes 1UP.

If the difference of strokes becomes three or more, the losing player can select "Give Up" by pressing Button 1.

Method of Play

(For additional details, refer to the section on "Entry of Character Data").

- Select the character you decide to use from among the 4 characters available.
- Enter your name.

Liegt der Spieler mit dem niedrigeres Spielergebnis so weit zurück, daß er das Spiel unmöglich noch gewinnen kann, endet das Wettkampfspiel nach Beendigung des zu dieser Zeit gespielten Lochs.

Ist das Spielergebnis nach Beendigung aller 18 Löcher unentschieden, endet das Spiel in "Sudden Death". Das Spiel wird hiernach angefangen bei Loch Nr.1 fortgesetzt, bis ein Spieler den Vorsprung von 1 UP erreicht.

Ergibt sich beim Spiel ein Unterschied von drei oder mehr Schlägen, kann der verlierende Spieler aufgeben und dies durch Drücken der Taste 1 anzeigen, worauf die Anzeige "Give Up" erscheint.

Spielmethode

(Zusätzliche Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Eingabe von Spielerdaten".)

- Wählen Sie einen der 4 zur Auswahl stehenden Spieler.
- Geben Sie Ihren Namen ein.

När den förlorande medtävlaren har förlorat så många hål att han inte längre har en chans att vinna tävlingen, slutar spelet vid det hålet så snart hålet har hålats ut.

Tävlingen ingår i skedet SUDDEN DEATH när resultatet blir oavgjort efter aderton hål, dvs., tävlingen fortsätter vid det första hålet tills en av spelarna är 1 UP (har vunnit ett hål mer än medtävlaren).

Den spelare, som håller på att förlora tävlingen, kan välja GIVE UP (jag ger upp) genom att trycka på knappen 1, när skillnaden i antalet slag vid ett hål blir tre eller fler.

Tillvägagångssättet

(Vi hänvisar till rubriken "Inmatning av speluppgifter" angående detaljer.)

- Välj den önskad typ bland de fyra möjliga ansiktstyperna.
- Mata in ditt namn.

Si le joueur perdant a perdu tant de trous qu'il ne peut plus gagner, le match se finit lorsque ce trou est terminé.

Si les joueurs sont à égalité au bout de 18 trous, le match continue et revient au trou n°1, pour un match de partage, jusqu'à ce qu'un joueur soit 1 UP.

S'il y a une différence de plus de trois coups, le perdant peut abandonner en sélectionnant "Give Up" avec la touche 1.

Méthode de jeu

(Pour plus de détails, veuillez vous référer à la section "Entrée des données de personnages").

- Sélectionnez le personnage que vous voulez utiliser parmi les 4 proposés.
- Entrez votre nom.

Cuando el jugador que esté perdiendo esté tantos hoyos atrás que no tenga posibilidad de ganar, el partido terminará cuando se complete tal hoyo particular.

Cuando la puntuación resulte en empate al finalizar los 18 hoyos, habrá que jugar el desempate. EL juego volverá al hoyo número 1 y continuará hasta que uno de los jugadores se ponga en 1 UP.

Si la diferencia de golpes llega a ser de tres o más, el jugador que esté perdiendo podrá elegir el "rendirse" presionando el botón 1.

Método de juego

(Con respecto a los detalles adicionales, consulte la sección sobre "Introducción de los datos de los personajes").

- Seleccione el personaje que desee emplear de entre los 4 disponibles.
- Introduzca su nombre.

Se il giocatore perdente è indietro di un numero di buche tale per cui è impossibile che vinca, la gara finisce quando quella particolare buca viene completata.

In caso di punteggio pari alla fine delle 18 buche, la gara prosegue con uno spareggio. Il gioco ritorna alla buca numero 1 e la gara continua fino a che uno dei giocatori non raggiunge la condizione di 1 UP.

Se la differenza di tiri diviene di tre tiri o più, il giocatore perdente può selezionare "Give Up" (rinuncia) premendo il tasto 1.

Metodo di gioco

(Per ulteriori dettagli, fate riferimento alla sezione "Immissione dei dati dei personaggi".)

- Scegliete il personaggio desiderato tra i 4 personaggi a disposizione.
- Immettete il vostro nome.

- Select the type of ball you wish to hit (draw or fade).
- You are only allowed to take a maximum of 14 clubs on the course. Therefore, you will have to leave behind at least three clubs. When you have decided on the three clubs you are to leave behind, select ED to end further entries.
- Check the conditions you have selected. If they are correct, enter "YES". If you want to change them, enter "NO". The game will then return to the name entry stage.
- When "YES" has been selected, match play will begin if one player is playing against the computer. When two players are playing against each other, the game will proceed to character selection and name entry in the same manner as for the first player. When entries have been made for both players, match play will begin.
- Wählen Sie den Balltyp, den Sie für das Spiel verwenden möchten (Ausroll- oder Zugtyp)
- Sie können maximal 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen. Folglich müssen Sie mindestens drei Schläger zurücklassen. Wählen Sie ED, nachdem Sie sich entschieden haben, welche Schläger Sie zurücklassen möchten und keine weiteren Eingaben mehr folgen.
- Überprüfen Sie die von Ihnen gewählten Posten. Geben Sie "YES" ein, wenn diese korrekt sind bzw. "NO", wenn Sie die Daten ändern und noch einmal mit der Eingabe Ihres Namens beginnen möchten.
- Nach Eingabe von "YES" beginnt das Wettkampfspiel, wenn 1 Spieler gegen den Computer spielt. Spielen 2 Spieler gegeneinander, ist als nächstes die Spielbesetzung bzw. der zweite Spieler zu wählen, die wie beim ersten Spieler über die Eingabe des Namens erfolgt. Das Spiel startet nach beendeter Eingabe für beide Spieler.
- Välj önskad typ av boll, du vill slå (DRAW eller FADE).
- Högsta antalet klubbor, du får ta med ut på golfbanan, är fjorton klubbor, vilket betyder att du måste plocka ur minst tre klubbor. Välj ED efter att du har beslutat dig vilka tre klubbor du inte skall ta med dig.
- Kontrollera samtliga poster du har valt. Mata in YES (ja) om allting är i sin ordning. Mata in NO (nej) när du vill ändra vissa poster. Menyn för speluppgifternas inmatning återgår i så fall till raden med namnets inmatning INPUT YOUR NAME.
- Efter valet av YES (ja) börjar matchtävlingen i det fallet att en spelare spelar mot datorn (VS COMPUTER). När två spelare spelar mot varandra (VS 2ND PLAYER) måste den andra spelaren göra valet av ansiktstypen och mata in sitt namn på samma sätt som den första spelaren. Matchtävlingen börjar så fort de båda medtävlarna har matat in samtliga krävda speluppgifter.

- Sélectionnez le type de balle que vous voulez frapper (légère déviation à gauche ou à droite).
- Vous n'avez le droit d'emporter que 14 clubs sur le terrain. Vous devez donc laisser derrière vous au moins 3 clubs. Lorsque vous avez choisi ces trois clubs, sélectionnez ED pour terminer l'entrée.
- Vérifiez les conditions que vous avez sélectionnées. Si elles sont correctes, entrez "YES". Si vous voulez les modifier, entrez "NON". Le jeu revient alors à l'étape d'entrée du nom.
- Si vous avez sélectionné "YES", le jeu commence si un seul joueur joue contre l'ordinateur. Si deux joueurs s'affrontent, le second joueur doit également sélectionner un personnage et entrer un nom de la même manière que le premier joueur. Lorsque les deux joueurs ont donné leur nom, le Match Play commence.
- Seleccione el tipo de bola que desee golpear (con curvatura hacia la izquierda o hacia la derecha).
- Usted solamente podrá emplear un máximo de 14 palos en el juego. Por lo tanto, tendrá que dejar por lo menos tres. Cuando haya decidido los tres palos que no desee emplear, seleccione ED para finalizar la introducción.
- Compruebe las condiciones seleccionadas. Si son correctas, introduzca "YES". Si desea cambiarlas, introduzca "NO". El juego volverá a la etapa de introducción del nombre.
- Cuando haya seleccionado "YES", el juego por hoyos se iniciará si va a jugar contra la computadora. Cuando vaya a jugar un jugador contra otro, el juego pasará a la selección de datos y la introducción del nombre de la misma forma que en el caso del primer jugador. Cuando haya finalizado la introducción de ambos jugadores, se iniciará el juego por hoyos.
- Scegliete il tipo di palla desiderata per il colpo ("draw" o "fade")
- Potete portare solo un massimo di 14 mazze sul campo di golf. Pertanto, dovete scartare almeno tre mazze. Una volta stabilite le mazze da lasciare, selezionate ED per mettere fine ad ulteriori immissioni.
- Controllate le condizioni che avete selezionato. Se sono corrette, selezionate "YES". Se desiderate cambiarle, selezionate "NO". Il gioco quindi ritorna alla fase di immissione del nome.
- Quando è stato selezionato "YES", il "match play" inizia se uno dei giocatori sta giocando contro il computer. Quando due giocatori stanno giocando uno contro l'altro, il gioco procede alla fase di selezione del personaggio e di immissione del nome nello stesso modo come per il primo giocatore. Una volta che sono state eseguite tutte le immissioni per entrambi i giocatori, il "match play" ha inizio.

Stroke Play

- 1 to 4 players can play in stroke play.
- When playing with 1 to 3 players, the computer can be made to participate as an additional player.

Rules

The result of stroke play is determined by the total number of strokes for 1 round of 18 holes. In the event of a tie, play will continue from hole 1 in the form of a sudden death play-off.

- A CONTINUE command is available in this mode (see section on CONTINUE).
- In addition, near pin, longest drive and hole-in-one prizes are also given out.
- During stroke play, each player's skill level will increase according to his experience.

<< STROKE PLAY >>

NEW GAME

CONTINUE

Schlagspiel — STROKE PLAY

- An einem Schlagspiel können 1 bis 4 Spieler teilnehmen.
- Wird mit weniger als 4 Spielern gespielt, kann der Computer als vierter Spieler teilnehmen.

Spielregeln

Das Ergebnis eines Schlagspiels richtet sich nach der Gesamtzahl der benötigten Schläge für 1 Runde, die jeweils aus 18 Löchern besteht. Bei unentschiedenem Spielergebnis, wird das Spiel als Stichkampf, angefangen bei Loch Nr. 1, fortgesetzt. Der Stichkampf endet, sobald ein Spieler ein höheres Ergebnis erzielt.

- In diesem Spielmodus kann der Spielfortsetzungsbefehl CONTINUE eingegeben werden (siehe Abschnitt zu CONTINUE).
- Weiterhin werden Preise für Lochfahnnähe, längsten Treibschlag und Hole-in-one verliehen.
- Beim Schlagspiel erhöht sich der Spielfähigkeitsgrad jedes Spielers entsprechend seiner Spielerfahrung.

Slagtävling — STROKE PLAY

- Spelarantal: Från en till fyra.
- Vid val av en eller tre spelare spelar datorn med som en extra spelare.

Regler

Resultatet vid slagtävling räknas baserat på det totala antalet slag under en adertonhåls golfända. Spelet fortsätter vid det första hålet efter s.k. SUDDEN DEATH, när resultatet blir oavgjort.

- Valmöjligheten CONTINUE kan väljas nu (vi hänvisar till rubriken "Fortsatt spel CONTINUE").
- Dessutom delas vid vissa hål ut priser för närmast flaggstängen, det längsta slaget och för hole-in-one.
- Under slagtävlingens gång ökas medtävlarnas skicklighetsgrad allteftersom spelarna får ökad spelvana under spelets gång.

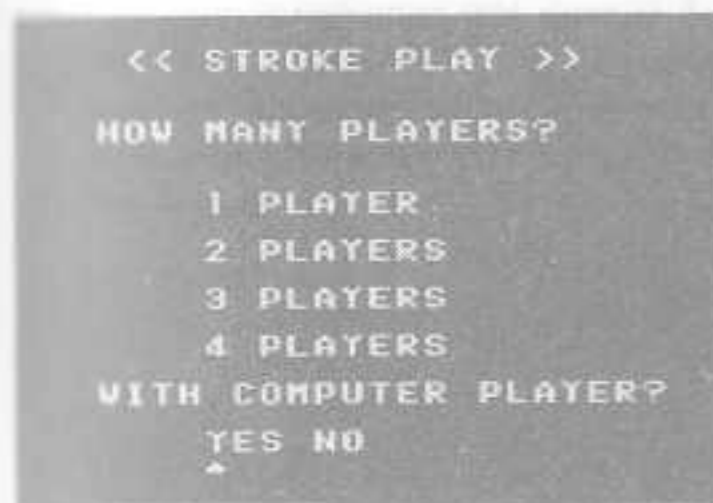
Stroke Play (jeu par coups)

- 1 à 4 joueurs peuvent jouer.
- Si vous jouez à 3 joueurs ou moins, l'ordinateur peut participer comme joueur supplémentaire.

Règles

Le résultat du Stroke Play est déterminé par le nombre total de coups sur un parcours de 18 trous. S'il y a égalité, le jeu continue au trou n°1 pour un second match qui se termine dès qu'un joueur marque le premier point.

- Vous pouvez actionner la commande CONTINUE dans ce mode (voir section sur CONTINUE).
- De plus, il y a également des prix pour un drive près du drapeau, le drive le plus long et un trou en un.
- Pendant la partie en Stroke Play, le niveau technique de chaque joueur augmente proportionnellement à son expérience.



Juego por golpes (STROKE PLAY)

- En el modo de juego por golpes podrán participar de 1 a 4 jugadores.
- En el caso de 1 o 3 jugadores, la computadora podrá participar como jugador adicional.

Reglas

El resultado del juego por golpes se determinará mediante el número total de golpes para un partido de 18 hoyos. En caso de empate, el juego continuará desde el hoyo número 1 a modo de juego de desempate.

- En este modo existe el mandato de continuación (CONTINUE) (consulte la sección sobre continuación).
- Además, cerca del banderín, el nivel pericia de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.
- Durante el juego por golpes, el nivel de pericia de cada jugador aumentará de acuerdo con su experiencia.

“Stroke play”

- Nello “stroke play” possono giocare da 1 a 4 giocatori.
- Quando si gioca con un numero di giocatori da 1 a 3, il computer può partecipare come giocatore supplementare.

Regole

Il risultato dello “stroke play” è determinato dal numero totale di tiri per 1 round di 18 buche. Nel caso di un pareggio, il gioco continua dalla buca numero 1 nella forma di spareggio.

- In questo modo è disponibile un comando CONTINUE (continuazione) (vedere la sezione “Continuazione del gioco”).
- Inoltre, vengono assegnati anche i premi per il “near pin”, il “drive” più lungo e la buca in un solo colpo.
- Durante lo “stroke play”, il livello di abilità di ciascun giocatore aumenta a seconda della sua esperienza.

Method of Play

- Select which of the six players you want to compete against.
- Enter your name.
- Select the type of ball you wish to hit (draw or fade).
- Select the three clubs which you will not be able to use. You are allowed to take a maximum of 14 clubs onto the course.
- Check the conditions that you have selected. If they are correct, select "YES". If you want to change them, select "NO". When "NO" has been selected, the game will return to the name entry stage.
- When "YES" has been selected, stroke play will begin if playing with only 1 player. When playing with two or more players, the game will proceed with character selection and name entry for all of the players. When entries have been made for all players, stroke play will begin.

Spielmethode

- Wählen Sie, gegen welche der sechs Spieler Sie antreten möchten.
- Geben Sie Ihren Namen ein.
- Wählen Sie den Balltyp, den Sie beim Spiel verwenden möchten (Ausroll- oder Zugtyp).
- Wählen Sie die drei Schläger, die Sie zurücklassen möchten. Sie können nur insgesamt 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen.
- Überprüfen Sie die von Ihnen gewählten Poster. Geben Sie "YES" ein, wenn diese korrekt sind bzw. "NO", wenn Sie die Daten ändern und noch einmal mit der Eingabe Ihres Namens beginnen möchten.
- Nach Eingabe von "YES" beginnt das Schlagspiel, wenn 1 Spieler gegen den Computer spielt. Spielen 2 oder mehrere Spieler gegeneinander, sind als nächstes die Spielbesetzung bzw. die anderen Spieler durch Eingabe des jeweiligen Namens zu wählen. Das Spiel startet nach beendeter Eingabe für alle teilnehmenden Spieler.

Tillvägagångssättet

- Välj den bland de sex tävlande du vill tävla med.
- Mata in ditt namn.
- Välj den typ av boll du vill slå (DRAW eller FADE).
- Välj de tre klubbor du måste plocka ur. Du får bara ta med dig fjorton golfklubbor ut på golfbanan.
- Kontrollera samtliga poster du har valt. Mata in YES (ja) om allting är i sin ordning. Mata in NO (nej) när du vill ändra vissa poster. Menyn för speluppgifternas inmatning återgår i så fall till raden med namnets inmatning INPUT YOUR NAME.
- Efter valet av YES (ja) börjar slagtävlingen i det fallet att en spelare spelar mot datorn. När två eller fler spelare spelar mot varandra måste de övriga spelarna göra valet av sina ansiktstyper och mata in sina namn på samma sätt som den första spelaren. Slagtävlingen börjar så fort samtliga tävlande har matat in samtliga krävda speluppgifter.

Méthode de jeu

- Parmi les six joueurs, sélectionnez ceux contre qui vous voulez jouer.
- Entrez votre nom.
- Sélectionnez le type de balle que vous voulez frapper (légère déviation à gauche ou à droite).
- Vous n'avez le droit d'emmener que 14 clubs sur le terrain. Vous devez donc laisser derrière vous au moins 3 clubs. Lorsque vous avez choisi ces trois clubs, sélectionnez ED pour terminer l'entrée.
- Vérifiez les conditions que vous avez sélectionnées. Si elles sont correctes, entrez "YES". Si vous voulez les modifier, entrez "NON". Le jeu revient alors à l'étape d'entrée du nom.
- Si vous avez sélectionné "YES", le jeu commence s'il y a un seul joueur. S'il y a deux joueurs ou plus, tous les joueurs doivent également sélectionner un personnage et entrer un nom. Lorsque les entrées sont terminées pour tous les joueurs, la partie commence.

Método de juego

- Seleccione los seis jugadores contra los que desea jugar.
- Introduzca su nombre.
- Seleccione el tipo de bola que desea golpear (con curvatura hacia la izquierda o hacia la derecha).
- Seleccione los tres palos que no desea emplear. Usted podrá tomar un máximo de 14 palos para el partido.
- Compruebe las condiciones seleccionadas. Si son correctas, introduzca "YES". Si desea cambiarlas, introduzca "NO". El juego volverá a la etapa de introducción del nombre.
- Cuando haya seleccionado "YES", el juego por hoyos se iniciará si va a jugar 1 solo jugador. Cuando vayan a jugar dos o más jugadores, el juego pasará a la selección de datos y la introducción del nombre para todos los jugadores. Cuando haya finalizado la introducción de todos los jugadores, se iniciará el juego por golpes.

Metodo di gioco

- Scegliete uno dei sei giocatori contro cui desiderate giocare.
- Immettete il vostro nome.
- Scegliete il tipo di palla desiderata per il colpo ("draw" o "fade").
- Scegliete le tre mazze da non usare. Potete portare con voi sul campo un massimo di 14 mazze.
- Controllate le condizioni che avete selezionato. Se sono corrette, selezionate "YES". Se desiderate cambiarle, selezionate "NO". Se avete selezionato "NO", il gioco ritorna alla fase di immissione del nome.
- Quando è stato selezionato "YES", lo "stroke play" inizia se sta giocando un solo giocatore. Quando stanno giocando due o più giocatori, il gioco procede alla fase di selezione del personaggio e di immissione del nome nello stesso modo per tutti i giocatori. Una volta che sono state eseguite le immissioni per tutti i giocatori, lo "stroke play" ha inizio.

Pro Tournament

Only 1 player can play in the pro tournament.

Rules

The pro tournament is played based on stroke play. In addition, three tournaments are taking place. If you are able to take the championship in the first tournament, you are qualified to participate in the second tournament and so on, eventually hoping to become the champion of all three tournaments.



Profi-Turnier — PRO TOURNAMENT

An einem Profi-Turnier kann nur 1 Spieler teilnehmen.

Spielregeln

Das Profi-Turnier basiert auf den Regeln des Schlagspiels. Es finden insgesamt drei Turniere statt. Gelingt es Ihnen, den Meisterschaftstitel im ersten Turnier zu gewinnen, haben Sie sich für die Teilnahme am zweiten Turnier qualifiziert usw., bis Sie schließlich, je nach Ihren Fähigkeiten, alle drei Turniere gewonnen haben.

Proffstävling — PRO TOURNAMENT

Bara en spelare kan spela efter val av proffstävling.

Regler

Proffstävling PRO TOURNAMENT baseras på slagtävling. Dessutom äger tre proffstävlingar rum. Du kvalificerar dig till den andra proffstävlingen om du lyckas vinna den första proffstävlingen, o.s.v., tills du kan bli mästaren som vinner de alla tre proffstävlingarna.

Pro Tournament (tournoi de professionnels)

Un seul joueur peut jouer dans un tournoi.

Règles

Le tournoi se joue en Stroke Play. Il y a en fait trois tournois. Si vous gagnez le premier tournoi, vous êtes qualifié pour participer au second, etc., en espérant que vous terminerez champion pour les trois tournois.

Torneo de profesionales

En el juego de profesionales solamente podrá jugar un jugador.

Reglas

El juego de profesionales se juega basándose en el juego por golpes. Además, tendrán lugar tres torneos. Si es capaz de resultar vencedor en el primer torneo, podrá participar en el segundo, etc., y resultar el campeón de los tres torneos.

Torneo professionisti

Nel torneo professionisti può giocare un solo giocatore.

Regole

Il torneo professionisti si gioca sulla base dello "stroke play". In questo modo di gioco, si svolgono inoltre tre tornei. Se riuscite a conquistare il titolo nel primo torneo, vi qualificate per partecipare al secondo torneo e così via, e potete sperare anche di diventare alla fine il campione di tutti e tre i tornei.

The three tournaments consist of the

- 1 Western Tournament,
- 2 Eastern Tournament, and
- 3 Sega Tournament.

Each tournament involves 18 holes of stroke play by you and 30 top golfers. If you are able to finish first in the first tournament, you advance to the second tournament. If you finish in second or worse, you are still qualified to play in the same tournament. If you finish in second place or worse on three consecutive opportunities, you are essentially disqualified from further play and the game ends.

Although you are the only one who is actually playing, there are 30 other golfers participating in each tournament. They are also playing in the tournament, but they are out of your view. Each time you complete a hole, the current ranking of all players will be shown on the screen.

Die drei Turniere sind:

- 1 West-Turnier — WESTERN TOURNAMENT
- 2 Ost-Turnier — EASTERN TOURNAMENT
- 3 Sega-Turnier — SEGA TOURNAMENT

Jedes Turnier besteht aus einem Schlagspiel mit 18 Löchern und wird zwischen Ihnen und 30 Profi-Golfspielern ausgetragen. Wenn Sie das erste Turnier als bester Spieler beenden, rücken Sie zum zweiten Turnier auf. Beenden Sie dieses jedoch mit den zweitbesten oder schlechteren Resultaten, haben Sie sich trotzdem noch zur Teilnahme am diesem Turnier qualifiziert. Wenn Sie dreimal hintereinander nur die zweitbesten oder noch schlechtere Resultate erzielt haben, sind Sie von der weiteren Teilnahme disqualifiziert, und das Spiel endet.

Obwohl Sie der einzige, tatsächlich spielende Golfspieler sind, nehmen an jedem Turnier noch 30 andere Spieler teil. Diese spielen das Turnier zusammen mit Ihnen, befinden sich jedoch nicht in Ihrem Sichtfeld. Nach jedem Einlochen erscheint der derzeitige Punktestand aller Spieler auf dem Bildschirm.

De tre proffstävlingarna omfattar:

- 1 WESTERN TOURNAMENT
- 2 EASTERN TOURNAMENT
- 3 SEGA TOURNAMENT

Varje proffstävling är en slagtävling på en adertonhåls golfbana, där du och 30 toppspelare deltar. Du fortsätter i den andra proffstävlingen, förutsatt att du lyckas vinna den första proffstävlingen. Du kan fortfarande fortsätta att spela i densamma proffstävlingen när du slutar på andra eller lägre plats. Men, om du efter tre efterföljande försök slutligen hamnar på andra eller lägre plats, diskvalificeras du då spelet slutar.

Trots att du i verkligheten är den enda spelaren, finns det 30 övriga golfspelare som deltar i varje proffstävling. Med andra ord, de tävlar i samma proffstävling, men syns inte på bildskärmen. Efter varje hål, som har hålats ut, visas resultattavlan med alla deltagarnas resultat vid det hålet på bildskärmen.

Les trois tournois sont composés de:

- 1 Western Tournament,
- 2 Eastern Tournament, et
- 3 Sega Tournament.

Vous jouez chaque tournoi sur 18 trous avec 30 autres golfeurs de renom. Si vous terminez premier dans le premier tournoi, vous pouvez aller au second tournoi. A partir de la seconde place, vous êtes tout de même qualifié pour rejouer dans le même tournoi. Si vous n'arrivez pas à finir premier dans trois tournois consécutifs, vous êtes disqualifié et la partie est terminée.

Bien que vous soyez le seul à jouer véritablement, 30 autres golfeurs participent à chaque tournoi. Vous ne les voyez pas jouer. A la fin de chaque trou, vous voyez apparaître le classement des joueurs à l'écran.

Los tres torneos son:

- 1 Western Torunament,
- 2 Eastern Torunament, y
- 3 Sega Tournament.

Cada torneo es de 18 hoyos de juego por golpes, en el que participarán usted y otros 30 jugadores de la mayor categoría. Si es capaz de finalizar el primero en el primer torneo, pasará al segundo. Si finaliza en segundo lugar o posteriores, todavía estará cualificado para jugar el el mismo torneo. Si finaliza en segundo lugar o posteriores en tres oportunidades seguidas, será descalificado para continuar, y el juego finalizará.

Aunque usted será el único que jugará realmente, habrá otros 30 jugadores participando en cada torneo. Ellos jugarán en el torneo, aunque usted no los verá. Cada vez que complete un hoyo, en la pantalla aparecerá la clasificación de todos los jugadores.

I tre tornei sono i seguenti:

- 1 Torneo Occidentale
- 2 Torneo Orientale, e
- 3 Torneo Sega.

Ciascun torneo comprende 18 buche di "stroke play" giocate da voi e da 30 grandi giocatori di golf. Se riuscite a finire primo nel primo torneo, avanzate al secondo torneo. Se vi classificate al secondo posto o in una posizione inferiore, potete ancora giocare nello stesso torneo. Se vi classificate al secondo posto o in una posizione inferiore tre volte di seguito, siete squalificati e il gioco finisce.

Nonostante siate l'unico a giocare attualmente, ci sono altri 30 giocatori partecipanti a ciascun torneo. Anch'essi giocano nel torneo, ma fuori dalla vostra vista. Ogni volta che completate una buca, la classifica attuale di tutti i giocatori viene visualizzata sullo schermo.

Note:

The "Play Off" message will appear on the screen when you and another player have tied for first place. When this message is displayed, you and the computer have to compete in a play-off starting at out hole No 1. The computer always scores par. If you score a birdie or an eagle you will be declared the winner immediately. However, if you shoot a bogey you will wind up losing the play-off, and come in second place.

- A CONTINUE command is available in this mode (see the section on CONTINUE).
- During play in the tournament mode, near pin, longest drive and hole-in-one prizes are available on specific holes. A message will appear informing you of any prizes at those holes.
- In this mode, your skill level will also increase according to your experience.

Hinweis:

Die Meldung "Play Off" (Stichkampf) erscheint auf dem Schirm, wenn Sie und ein anderer Spieler im Wettkampf um den Sieg einen unentschiedenen Spielstand aufweisen. Nach Anzeige dieser Meldung, treten Sie, angefangen bei Loch Nr. 1, zu einem Stichkampf gegen den Computer an, bis Sie oder der Computer einen höheren Spielstand erreichen. Der Computer spielt stets mit der festgesetzten Schlagzahl. Wenn Sie einen "Birdie" oder einen "Eagle" erzielen, werden Sie sofort zum Gewinner des Spiels erklärt. Erzielen Sie jedoch einen "Bogey" verlieren Sie den Stichkampf und belegen den zweiten Platz.

- In diesem Spielmodus kann der Spielfortsetzungsbefehl CONTINUE eingegeben werden (siehe Abschnitt zu CONTINUE).
- Weiterhin werden bei bestimmten Löchern Preise für Lochfahnnähe, längsten Treibschlag und Hole-in-one verliehen.
- In diesem Spielmodus erhöht sich die Spielfähigkeitsgrad jedes Spielers entsprechend seiner Spielerfahrung.

ANM.:

Meddelandet PLAY OFF visas på bildskärmen när du och en annan medtävlare delar den första platsen med samma resultat. Du och datorn måste då tävla mot varandra i ett s.k. PLAY OFF-spel som börjar vid det första hålet när detta meddelande visas på bildskärmen. Datorn spelar alltid par (det normala standardantalet slag). Lyckas du spela birdie (ett slag under par) eller eagle (två slag under par) förklaras du genast som vinnaren. Men du förlorar tävlingen mot datorn när du spelar bogey (dvs., ett slag över par). Då blir du tvåa.

- Valmöjligheten CONTINUE kan nu väljas (vi hänvisar till Fortsatt spel CONTINUE).
- Under proffstävling delas vid vissa hål ut priser för närmast flaggstången, det längsta slaget och hole-in-one. Ett meddelande, som meddelar dig om priset, visas efter att hålet har hålats ut.
- Också under denna tävling ökas din skicklighetsgrad allteftersom tävlingen fortgår.

Remarque:

Le message "Play Off" apparaît à l'écran lorsque vous êtes premier à égalité avec un autre joueur. Vous devez alors affronter l'ordinateur en recommençant au trou n° 1.

L'ordinateur joue toujours le par. Si vous faites un "birdie" (un en dessous du par) ou un "eagle" (deux en dessous du par), vous êtes déclaré vainqueur immédiatement. Cependant, si vous faites un "bogey" (un au-dessus du par), vous perdez la manche et finissez à la seconde place.

- Vous pouvez actionner la commande CONTINUE dans ce mode (voir section sur CONTINUE).
- Lors d'un tournoi, il y a des prix pour un drive près du drapeau, le drive le plus long et un trou en un sur certains trous. Un message apparaît pour vous informer des prix pour ces trous.
- Dans ce mode également, le niveau technique de chaque joueur augmente proportionnellement à son expérience.

Nota:

Cuando usted y otro jugador hayan empatado por primera vez, en la pantalla aparecerá el mensaje "Play Off" (desempate). Cuando se visualice este mensaje, usted y la computadora tendrán que competir en el juego de desempate comenzando por el hoyo número 1. La computadora siempre conseguirá par. Si su puntuación es birdie o eagle, será declarado vencedor inmediatamente. Sin embargo, si obtiene bogey, perderá el juego de desempate y quedará en segundo lugar.

- En este modo existe el mandato de continuación (CONTINUE) (consulte la sección sobre continuación).
- Durante el juego de torneo, cerca del banderín, habrá premios de distancia más larga con el drive y hoyo de una tirada en hoyos específicos. Un mensaje le indicará los premios en tales hoyos.
- En este modo, su nivel de pericia también aumentará de acuerdo con su experiencia.

Nota:

Il messaggio "Play Off" (spareggio) appare sullo schermo quando voi ed un altro giocatore risultate alla pari per il primo posto. Quando viene visualizzato questo messaggio, dovete competere contro il computer in uno spareggio a partire dalla buca "out" numero 1. Il computer segna sempre un "par". Se realizzate un "birdie" o un "eagle", siete proclamati vincitori immediatamente. Tuttavia, se eseguite un "bogey" terminerete perdendo lo spareggio e finirete al secondo posto.

- In questo modo è disponibile un comando CONTINUE (continuazione) (vedere la sezione "Continuazione del gioco").
- Durante il gioco nel modo di torneo, sono disponibili i premi per il "near pin", il "drive" più lungo e la buca in un solo colpo su buche specifiche. Sullo schermo appare un messaggio che vi informa sui premi in corrispondenza di tali buche.
- In questo modo, il vostro livello di abilità aumenta a seconda della vostra esperienza.

Method of Play

- Select the character you wish to use from among the 4 characters available.
- Select the type of ball you wish to hit (draw or fade).
- Select three clubs to leave behind. You are only allowed to take 14 clubs on the course.
- Check the conditions that you have selected. If they are correct, select "YES". If you want to change them, select "NO". When "NO" has been selected, the game will return to the name entry stage.
- When "YES" has been selected, tournament play will begin.

Spielmethode

- Wählen Sie einen der 4 zur Auswahl stehenden Spieler.
- Wählen Sie den Balltyp, den Sie für das Spiel verwenden möchten (Ausroll- oder Zugtyp).
- Wählen Sie die drei Schläger, die Sie zurücklassen möchten. Sie können nur insgesamt 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen.
- Überprüfen Sie die von Ihnen gewählten Poster. Geben Sie "YES" ein, wenn diese korrekt sind bzw. "NO", wenn Sie die Daten ändern und noch einmal angefangen mit der Eingabe Ihres Namens beginnen möchten.
- Nach Eingabe von "YES" beginnt das Turnier.

Tillvägagångssättet

- Välj önskad ansiktstyp bland de fyra möjliga ansiktstyperna.
- Välj det slags boll du vill slå (DRAW eller FADE).
- Välj de tre klubbor du måste plocka ur. Du får bara ha med dig fjorton klubbor ut på golfbanan.
- Kontrollera samtliga poster du har valt. Mata in YES (ja) när allting är i sin ordning. Mata in NO (nej) när du vill ändra vissa poster. Menyn för speluppgifternas inmatning återgår i så fall till raden med namnets inmatning INPUT YOUR NAME.
- Efter valet av YES (ja) börjar proffstävlingen.

Méthode de jeu

- Sélectionnez le personnage que vous voulez utiliser parmi les 4 proposés.
- Sélectionnez le type de balle que vous voulez frapper (légère déviation à gauche ou à droite).
- Sélectionnez les trois clubs que vous allez laisser. Vous n'avez le droit d'emporter que 14 clubs sur le terrain.
- Vérifiez les conditions que vous avez sélectionnées. Si elles sont correctes, entrez "YES". Si vous voulez les modifier, entrez "NON". Le jeu revient alors à l'étape d'entrée du nom.
- Si vous avez sélectionné "YES", le tournoi commence.

Método de juego

- Seleccione el personaje que desee emplear de entre los 4 disponibles.
- Introduzca su nombre.
- Seleccione el tipo de bola que desee golpear (con curvatura hacia la izquierda o hacia la derecha).
- Seleccione los tres palos que no desee emplear. Usted podrá tomar un máximo de 14 palos para el partido.
- Compruebe las condiciones seleccionadas. Si son correctas, introduzca "YES". Si desea cambiarlas, introduzca "NO". El juego volverá a la etapa de introducción del nombre.
- Cuando haya seleccionado "YES", se iniciará el juego de torneo.

Metodo di gioco

- Scegliete il personaggio desiderato tra i 4 personaggi a disposizione.
- Scegliete il tipo di palla desiderata per il colpo ("draw" o "fade").
- Scegliete le tre mazze da scartare. Potete portare con voi sul campo solo 14 mazze.
- Controllate le condizioni che avete selezionato. Se sono corrette, selezionate "YES". Se desiderate cambiarle, selezionate "NO". Se avete selezionato "NO", il gioco ritorna alla fase di immissione del nome.
- Quando è stato selezionato "YES", il torneo ha inizio.

Experience and Skill Level

In stroke play and tournament play, you can acquire experience points for increasing your skill level by shooting a score equal to or better than a specified level on certain holes.

Conditions for Acquiring Experience Points

- Experience points are acquired by hitting a drive of 220 yards or longer on the hole with the longest drive prize. You get 1 experience point for each 10 yards over the 220 yard mark up to a maximum of 5 points. All drives of 260 yards or more result in 5 experience points.

Spielerfahrung und Fähigkeitsgrad

Bei Schlagspielen und Turnieren können Sie zur Steigerung Ihrer Fähigkeiten Spielerfahrungspunkte sammeln, indem Sie einen besseres oder gleichwertiges Resultat als der für bestimmte Löcher angegebene Fähigkeitsgrad erzielen.

Vorraussetzungen zur Ansammlung von Spielerfahrungspunkten

- Spielerfahrungspunkte können durch einen Treibschlag von 220 Yards oder mehr bei dem Loch, für das ein Preis für den weitesten Treibschlag aussteht, erzielt werden. Sie erhalten für jede 10 Yards über die 220 Yard-Linie hinaus 1 Spielerfahrungspunkt, bis zu maximal 5 Punkten. Für Treibschläge bis zu 260 Yards oder weiter werden Ihrem Spielstand 5 Spielerfahrungspunkte hinzuaddiert.

Spelvana gentemot skicklighetsgrad

Såväl under pågående slagtävling som under proffstävlingar har du en möjlighet att få extra poängar för spelvana genom ökad skicklighet genom att få samma eller bättre resultat som har fastställts för vissa hål.

Villkoren för extra poängar för spelvana

- Extra poängar ges för en drive på minst 220 yard vid ett hål med pris för längsta driven. Du får en extra poäng för varje tio yard över 220 yards gränsen, men maximalt fem poängar. Alla drivar på minst 260 yard ger fem poängar.

Expérience et niveau technique

Pendant une partie par coups (Stroke Play) et un tournoi, vous pouvez gagner des points d'expérience pour améliorer votre niveau technique en faisant un score égal ou meilleur qu'un niveau donné sur certains trous.

Conditions pour gagner des points d'expérience

- Vous obtenez des points d'expérience en tapant un drive de 220 yards ou plus sur le trou avec le prix pour le drive le plus long. Vous obtenez 1 point d'expérience pour chaque dizaine de yards à partir de 220 yards, jusqu'à un maximum de 5 points. Tous les drives de 260 yards ou plus vous donnent 5 points d'expérience.

Experiencia y nivel de pericia

En el juego por golpes y en el de torneo, usted adquirirá puntos de experiencia par aumentar su nivel de pericia adquiriendo una puntuación igual o superior al nivel especificado en ciertos hoyos.

Condiciones para adquirir puntos de experiencia

- Los puntos de experiencia se adquirirán haciendo un lanzamiento de 220 yardas o más en el hoyo con premio al lanzamiento más largo. Usted adquirirá 1 punto de experiencia por cada 10 yardas que sobrepase la marca de 220 hasta un máximo de 5 puntos. Todas las tiradas de de 260 yardas resultarán en 5 puntos de experiencia.

Esperienza e livello di abilità

Nello "stroke play" e nel torneo potete acquisire punti di esperienza per aumentare il vostro livello di abilità ottenendo un punteggio uguale o migliore rispetto al livello specificato su determinate buche.

Condizioni per l'acquisizione di punti di esperienza

- I punti di esperienza si ottengono eseguendo un "drive" di 220 yard o più lungo sulla buca con il premio per il "drive" più lungo. Ottenete 1 punto di esperienza per ogni 10 yard oltre i 220 yard fino ad un massimo di 5 punti. Tutti i "drive" di 260 yard o più risultano in 5 punti di esperienza.

- Experience points are also acquired by hitting your first shot on the hole with the near pin prize within 4 yards of the cup. You get 1 experience point for each yard closer than 4 yards. If your shot stops within 1 yard of the cup, you get 4 experience points.
- When you shoot par on any of the holes, you acquire one experience point. Additional points are acquired for each score under par. A hole-in-one gives you 5 experience points. If you are able to shoot a hole-in-one on the hole with the hole-in-one prize, you acquire 10 experience points.

When the number of experience points reaches a certain amount, the skill level of that player will go up. The level which is to be increased can be selected from among the POWER level, ACCURACY level and LUCK level. There are six stages in each level. In order to reach the top stage for all three levels, you have to acquire enough experience points to increase your skill level 18 times.

- Weiterhin werden Spielerfahrungspunkte verliehen, wenn Ihr Ball beim ersten Schlag am Loch mit dem Lochnähe-Preis innerhalb von 4 Yards vom Loch entfernt zu liegen kommt. Für jeden Yard näher als 4 Yard erhalten Sie 1 Spielerfahrungspunkt. Darüber hinaus erhalten Sie 4 Spielerfahrungspunkte, wenn der Ball innerhalb von 1 Yard zum Loch stoppt.
- Sie erhalten ebenfalls 1 Spielerfahrungspunkt, wenn Sie ein Loch mit der festgesetzten Schlagzahl beenden und zusätzliche Punkte, wenn Sie ein Loch mit weniger Schlägen als der festgesetzten Schlagzahl beenden. Beenden Sie ein Loch mit einem einzigen Schlag, erhalten Sie 10 Spielerfahrungspunkte.

Wenn die gesammelten Spielerfahrungspunkte eine bestimmte Anzahl erreichen, erhöht sich der Fähigkeitsgrad des betreffenden Spielers. Hiernach kann der zu erhöhende Fähigkeitsgrad gewählt werden: Schlagkraft (POWER), Genauigkeit (ACCURACY) und Glück (LUCK). Jeder Fähigkeitsgrad ist in sechs Stufen unterteilt. Um die oberste Stufe in allen drei Fähigkeitsgraden zu erreichen und Ihren Fähigkeitsgrad auf diese Weise 18fach zu erhöhen, müssen Sie genügend Spielerfahrungspunkte sammeln.

- Extra poängar för spelvana ges också genom att du slår ditt första slag vid ett hål, med ett pris för närmast flaggstången, inom fyra yards avstånd från hålet. Du får en extra poäng för varje yard under fyra yard, med andra ord du får fyra poängar när nedslaget inträffade inom en yard från hålet.
- Du får en extra poäng när du lyckas spela par vid något hål. Varje slag under par ger extra poängar. Hole-in-one ger dig fem extra poängar. Du får tio extra poängar när du lyckas slå hole-in-one vid ett hål med pris för hole-in-one.

Spelarens skicklighetsgrad höjs när antalet extra poängar blir ett visst antal. Ökningen i skicklighetsgraden kan väljas mellan tre olika sätt, nämligen att höja styrkenivån POWER, noggrannhetsnivån ACCURACY och lyckonivån LUCK. Varje nivå ökas med sex steg. För att nå toppnivåerna på de tre olika nivåerna måste du få tillräckligt med extra poängar för spelvana för att kunna höja skicklighetsgraden aderton gånger.

- Vous gagnez également des points d'expérience si la balle que vous tirez du départ arrive à moins de 4 yards du trou, un point d'expérience pour chaque yard. Si elle s'arrête à moins de 1 yard du trou, vous gagnez 4 points.
- A chaque fois que vous jouez le par sur n'importe quel trou, vous gagnez un point d'expérience. Vous obtenez des points supplémentaires pour chaque score en dessous du par. Un trou en un vous fait gagner 5 points. S'il s'agit du trou avec le prix pour un trou en un, vous gagnez 10 points d'expérience.

Lorsqu'un joueur accumule un certain nombre de points d'expérience, son niveau technique augmente. L'augmentation porte sur trois critères au choix: niveau de puissance, niveau de précision et niveau de chance. Il y a six étapes dans chaque niveau. Pour atteindre le niveau maximal pour les trois critères, vous devez gagner suffisamment de points d'expérience pour augmenter votre niveau technique 18 fois.

- Los puntos de experiencia también se adquirirán si en su primer golpe en un hoyo con premio de acercamiento al banderín la pelota queda a 4 yardas del mismo. Usted adquirirá 1 punto de experiencia por cada yarda que baje de 4. Si la pelota queda a 1 yarda del hoyo, obtendrá 4 puntos de experiencia.
- Cuando consiga par en cualquiera de los hoyos, adquirirá un punto de experiencia. Por cada puntuación por debajo de par adquirirá puntos adicionales. En un hoyo con premio de hoyo de una tirada, usted adquirirá 10 puntos de experiencia.

Cuando el número de puntos de experiencia llegue a cierta cantidad, el nivel de pericia de tal jugador aumentará. El nivel que habrá de aumentar podrá seleccionarse de entre el nivel de fuerza (POWER), precisión (ACCURACY), y suerte (LUCK). En cada nivel existen seis etapas. A fin de alcanzar la etapa superior en los tres niveles, tendrá que adquirir suficientes puntos de experiencia como para aumentar su nivel de pericia 18 veces.

- I punti di esperienza si ottengono anche eseguendo il primo tiro sulla buca con il premio per il "near pin" entro 4 yard dalla coppa. Ottenete 1 punto di esperienza per ogni yard più vicino di 4 yard. Se la palla si ferma a meno di 1 yard dalla coppa, ottenete 4 punti di esperienza.
- Quando eseguite un "par" su una buca qualsiasi, ottenete un punto di esperienza. Punti ulteriori si ottengono per ciascun punto sotto il "par". Una buca in un solo colpo vi dà 5 punti di esperienza. Se riuscite a mettere a segno una buca in un solo colpo sulla buca con il premio per la buca in un solo colpo, ottenete 10 punti di esperienza.

Quando i punti di esperienza raggiungono un certo numero, il livello di abilità di quel giocatore aumenta. Il livello da aumentare può essere selezionato tra i livelli di POWER (potenza), ACCURACY (precisione) e LUCK (fortuna). Ci sono sei fasi in ciascun livello. Per raggiungere la fase superiore per tutti e tre i livelli, dovete acquisire punti di esperienza sufficienti per aumentare il vostro livello di abilità 18 volte.

POWER: This increases the distance on wood shots.

ACCURACY: The shot zone for woods and irons becomes wider, making it easier for the player to time his shot to stop in the best shot zone.

LUCK:

- A high luck level decreases the likelihood of shots landing in a bunker. In addition, if a shot does land in a bunker, the ball will not be buried deep in the sand.
- A high luck level will also make it more likely for balls that have hit a tree to bounce out on the other side of the tree.

Schlagkraft — POWER: Erhöht die Entfernung bei Verwendung von Holzschlägern.

Genauigkeit — ACCURACY: Die Schlagzone für Holz- und Eisenschläger verbreitert sich. Dies hilft dem Spieler seinen Schlag so zu Dosieren, daß der Ball in der Bestschlagzone zu liegen kommt.

Glück — LUCK:

- Ein hohes Glücksniveau verringert die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Ball in einer Sandgrube landet bzw. in diesem Fall nicht sehr tief im Sand stecken bleibt.
- Darüber hinaus erhöht ein hohes Glücksniveau die Wahrscheinlichkeit, daß Bälle, die auf Bäume treffen diese nur streifen und in etwa der gleichen Richtung weiterfliegen.

Styrkenivån — POWER: Ökar avståndet i slag med träklubbor.

Noggrannhetsnivån —

ACCURACY: Räckvidden i slag med trä och järnklubbor ökas, vilket gör det lättare för spelaren att tajma sitt slag så att bollen slår ned inom området för det bästa slaget.

Lyckonivån — LUCK:

- En hög lyckonivå minskar risken för bollens nedslag i en sandbunker. Dessutom grävs inte bollen så djupt ned i sanden vid eventuellt nedslag i en sandbunker.
- En hög lyckonivå får också bollen att studsas fram på trädets andra sida i det fallet att bollen slås in i ett träd.



POWER (puissance): La distance des coups tirés par des bois augmente.

ACCURACY (précision): La zone de coup pour les bois et les fers s'élargit, et le joueur peut plus facilement calculer son coup de manière à ce qu'il s'arrête dans la zone de coup optimal.

LUCK (chance):

- Si vous avez un niveau de chance élevé, votre balle atterrira moins souvent dans un bunker. De plus, même si la balle tombe dans un bunker, elle ne sera pas enfouie profondément dans le sable.
- Avec un niveau de chance élevé, une balle qui touchera un arbre aura toutes les chances de rebondir de l'autre côté de l'arbre.

POWER (fuerza): Esto aumentará la distancia de los tiros con palo de madera.

ACCURACY (precisión): La zona de impacto para los palos de madera y de hierro será más amplia para el jugador en el momento de golpear para poder parar en la zona de mejor impacto.

LUCK (suerte):

- Un nivel alto de suerte reducirá la posibilidad de que la pelota caiga en un bunker. Además, si la pelota cae en un bunker, no se enterrará mucho en la arena.
- Un nivel alto de suerte aumentará la posibilidad de que una pelota que choque contra un árbol rebote hacia la otra parte del árbol.

POWER: Aumenta la distanza su "wood shot" (tiri con mazze con punta di legno).

ACCURACY: La zona tiro per mazze con punta di legno o di ferro diventa più ampia, rendendo più facile al giocatore calcolare il suo tiro in modo che esso sia eseguito nella zona di tiro migliore.

LUCK:

- Un alto livello di fortuna diminuisce la probabilità dei tiri con cui la palla finisce in un "bunker". Inoltre, se la palla finisce in un "bunker", essa non sprofonda nella sabbia.
- Un alto livello di fortuna aumenta anche la probabilità per le palle che hanno colpito un albero di balzare fuori dall'altra parte dell'albero.

Continue

In stroke play and tournament play, Golfmania is provided with a function which allows character data to be automatically stored in memory. Even if the power is turned off during stroke or tournament play, the game data at that point will automatically be saved for later use. By turning the power on again and selecting CONTINUE, it will be possible to continue play from the point where the power was turned off.

However, make sure to turn off the power when the course data window is showing on the screen. If the power is turned off before the course data window is shown, the shot being attempted at that time will be repeated.

Note:

Do not turn off the power during display of scores.

Spielfortsetzung — CONTINUE

Bei Schlagspielen und bei Turnieren besitzt Golfmania eine Funktion, über die Spielerdaten automatisch gespeichert werden können. Selbst wenn die Netzversorgung während eines Schlagspiels oder eines Turniers ausgeschaltet wird, werden die zu diesem Zeitpunkt gültigen Spieldaten automatisch gespeichert und bleiben so für eine spätere Wiederaufnahme des Spiels erhalten. Durch Wiedereinschalten der Netzversorgung und Wahl von CONTINUE kann das Spiel wieder genau von dem Punkt an fortgesetzt werden, an dem die Netzversorgung ausgeschaltet wurde.

Achten Sie jedoch darauf, die Netzversorgung erst auszuschalten, wenn das Golfplatz-Datenfenster auf dem Bildschirm erscheint. Bei Ausschalten der Netzversorgung vor Erscheinen des Golfplatz-Datenfensters wird der Schlag, bei dessen Ausführung die Netzversorgung unterbrochen wurde, noch einmal wiederholt.

Hinweis:

Schalten Sie die Netzversorgung nicht während der Anzeige der Spielergebnisse aus.

Fortsatt spel — CONTINUE

Såväl vid slagtävling som proffstävlingar lagras samtliga inmatade speluppgifter automatiskt i minnet i spelet Golfmania. Också i det fallet att strömmen slås av under pågående slagtävling eller proffstävling lagras samtliga speluppgifter vid det spelläget i minnet för eventuellt fortsatt spel. Möjligt att fortsätta spelet från det spelmoment, där spelet avbröts genom att strömmen slogs av, genom att slå på strömmen och välja CONTINUE (fortsatt spel).

Men kom ihåg att slå av strömmen, då översiktsfönstret över hålet visas på bildskärmen. Slaget, som var på gång, måste slås igen när strömmen slås av innan översiktsfönstret över hålet visas.

ANM.:

Slå inte av strömmen när resultattavlorna visas på bildskärmen.

CONTINUE

Lors d'une partie en Stroke Play et d'un tournoi, une fonction de Golfmania vous permet de mémoriser les données des personnages. Même si l'alimentation est coupée pendant un jeu par coups ou un tournoi, les données du jeu jusqu'à ce point sont automatiquement sauvegardées et peuvent être réutilisées plus tard. Il suffit de rétablir l'alimentation et de sélectionner CONTINUE pour continuer la partie au point où elle en était avant la coupure d'alimentation.

Cependant, prenez soin de couper l'alimentation si la fenêtre de données du terrain apparaît à l'écran. Si l'alimentation est coupée avant que la fenêtre de données du terrain n'apparaisse, le coup qui devait être joué est répété.

Remarque:

Ne coupez pas l'alimentation pendant l'affichage des scores.

Continuación (CONTINUE)

En el juego por golpes y en el de torneo, Golfmania dispone de una función que permitirá almacenar automáticamente en la memoria los datos del juego. Aunque desconecte la alimentación durante el juego por golpes o el de torneo, los datos del juego hasta ese punto se almacenarán automáticamente para poder emplearlos más tarde. Si vuelve a conectar la alimentación y selecciona CONTINUE, podrá continuar el juego desde el punto en el que se encontraba cuando desconectó la alimentación.

Sin embargo, cerciórese de desconectar la alimentación cuando la ventanilla de datos del campo esté visualizada en la pantalla. Si desconecta la alimentación antes de que aparezca la ventanilla de datos del campo, el golpe que estaba intentando en ese momento se repetirá.

Nota:

No desconecte la alimentación durante la visualización de la puntuación

Continuazione del gioco

Nei modi "stroke play" e torneo, Golfmania è dotato di una funzione che consente di memorizzare automaticamente i dati dei personaggi. Anche se l'apparecchio viene spento durante lo "stroke play" o il torneo, i dati di gioco in quel momento vengono automaticamente memorizzati per poter essere usati in seguito. Riaccendendo l'apparecchio e selezionando CONTINUE, è possibile continuare a giocare dal punto in cui l'apparecchio è stato spento.

Tuttavia, assicurarsi di spegnere l'apparecchio mentre il riquadro dei dati del percorso è visualizzato sullo schermo. Se si spegne l'apparecchio prima che il riquadro dei dati del percorso sia visualizzato sullo schermo, il tiro che sta per essere eseguito in quel momento viene ripetuto.

Nota:

Non spegnere l'apparecchio durante la visualizzazione dei punteggi.

New Game

Select NEW GAME when you want to change the club settings of current characters or select new characters and start a new game.

When NEW GAME is selected, "MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO" will be displayed on the screen.

- When "YES" is selected and Button 2 is pressed during stroke play, "HOW MANY PLAYERS?" will appear on the screen. When the number of players has been decided, the screen will change to the display of "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". Since there is no data for characters that are not used, enter new data for those characters.

When you want to change the golf club set of characters that have already been given names, press Button 1 to switch the screen to the display of character data. "CLEAR THIS DATA?" will then appear at the bottom of the screen.

Neues Spiel — NEW GAME

Wählen Sie NEW GAME (Neues Spiel), wenn Sie die derzeitigen Spieler mit neuen Schlägern ausrüsten, oder ein neues Spiel mit neuen Spielern starten möchten.

Nach Wählen von NEW GAME erscheint die Frage "Sollen die derzeitigen Spielergebnisse gelöscht werden? Ja/Nein" ("MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO") auf dem Bildschirm.

- Wird während eines Schlagspiels "YES" gewählt und anschließend die Taste 2 gedrückt, erscheint die Frage "Wieviele Spieler?" ("HOW MANY PLAYERS?") auf dem Bildschirm. Nach der Wahl der Spielerzahl erscheint die Aufforderung "Wählen Sie den ersten Spieler" ("SELECT 1ST PLAYER'S TYPE") auf dem Bildschirm. Geben Sie die entsprechenden Daten für die neuen Spieler ein, da für Spieler, die bisher nicht eingesetzt wurden, noch keine Daten existieren.

Drücken Sie die Taste 1, wenn Sie den Golfschlägersatz von Spielern, die bereits mit Namen versehen wurden, austauschen möchten, um die Spielerdaten auf dem Bildschirm abzurufen. Jetzt erscheint die Frage "Diese Daten löschen?" ("CLEAR THIS DATA?") auf dem Bildschirm.

Nytt spel — NEW GAME

Välj nytt spel NEW GAME, när du vill ändra på de klubbor de valda ansiktstyperna har med sig ut på golfbanan eller välja nya ansiktstyper, för att börja spela ett nytt spel.

Efter valet av nytt spel NEW GAME visas frågan MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO (Får jag radera ur minnet dina nuvarande speluppgifter? Ja/nej) på bildskärmen.

- När du väljer YES (ja) under pågående slagtävling och trycker in knappen 2 visas frågan HOW MANY PLAYERS? (Antalet spelare?) på bildskärmen. Efter att du har matat in antalet spelare visas menyn SELECT 1ST PLAYER'S TYPE (välj första spelarens typ). Eftersom det inte finns några uppgifter i minnet för de typer som inte används (NO USE) måste nya uppgifter matas in för dessa typer.

Tryck på knappen 1 för att få fram menyn för speluppgifternas inmatning när du vill ändra klubborna för de typer du redan har gett namn. Frågan CLEAR THIS DATA? (Raderas dessa uppgifter?) visas på bildskärmens nedre kant.

Nouvelle partie

Sélectionnez NEW GAME si vous voulez modifier les clubs ou les personnages, ou sélectionner de nouveaux personnages et commencer une nouvelle partie.

Lorsque vous sélectionnez NEW GAME, le message "MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO" (Puis-je effacer les données de la partie en cours?) apparaît à l'écran.

- Si vous sélectionnez YES et actionnez la touche 2 pendant le jeu par coups, le message "HOW MANY PLAYERS?" (Combien de joueurs?) apparaît à l'écran. Dès que vous avez décidé le nombre de joueurs, l'écran change pour afficher "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" (Sélectionnez le type du premier joueur). Etant donné qu'il n'y a pas de données pour les personnages qui ne sont pas utilisés, entrez de nouvelles données pour ces personnages.

Si vous voulez changer la série de clubs du personnage qui a déjà reçu un nom, appuyez sur la touche 1 pour faire apparaître à l'écran l'affichage des données de personnages. "CLEAR THIS DATA?" (Effacer cette données?) s'inscrit ensuite au bas de l'écran.

Nuevo juego (NEW GAME)

Seleccione NEW GAME cuando desee cambiar los palos de los personajes actuales o seleccionar nuevos personajes y comenzar un nuevo juego.

Cuando seleccione NEW GAME, en la pantalla se visualizará "MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO" (¿desea borrar su registro actual del juego? Sí no).

- Si selecciona "YES" y presiona el botón 2 durante el juego por golpes, en la pantalla aparecerá "HOW MANY PLAYER'S?" (¿cuántos jugadores?). Cuando haya decidido el número de jugadores, la pantalla cambiará a la visualización de "SELECT 1ST PLAYER'S NAME" (seleccione el nombre del primer jugador). Como no hay datos para los personajes que no se estén empleando, introduzca los datos para tales personajes.

Cuando desee cambiar el juego de palos de los personajes que ya posean nombre, presione el botón 1 para cambiar la pantalla a la visualización de los datos de personajes. En la parte inferior de la pantalla aparecerá "CLEAR THIS DATA?" (¿desea borrar estos datos?).

Nuovo gioco

Selezionate NEW GAME (nuovo gioco) quando desiderate cambiare la serie delle mazze usate dai personaggi attuali o quando desiderate scegliere dei nuovi personaggi e iniziare un nuovo gioco.

Quando viene selezionato NEW GAME, sullo schermo appare il messaggio "MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES NO" ("Posso cancellare i dati attuali di gioco? Sì No.").

- Quando si seleziona "YES" e si preme il tasto 2 durante lo "stroke play", sullo schermo appare il messaggio "HOW MANY PLAYERS?" (Quanti giocatori?). Una volta deciso il numero dei giocatori, lo schermo cambia nella visualizzazione del messaggio "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" ("Scegliete il personaggio per il primo giocatore"). Poiché non ci sono dati per i personaggi che non vengono scelti, immettete i nuovi dati per quei personaggi.

Se desiderate cambiare la serie di mazze da golf in dotazione ai personaggi a cui sono già stati dati dei nomi, premete il tasto 1 per passare allo schermo dei dati dei personaggi. "CLEAR THIS DATA?" (Cancellate questi dati?) appare in fondo allo schermo.

If "YES" is selected at this time, the screen will return to the "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" display. At that point, select a new character and enter the new character data.

If "NO" is selected at this time, you can only change the golf club set, and the name and the level will remain the same.

- When "YES" is selected during pro tournament play, after the screen has switched to the "SELECT PLAYER FACE" display, select the desired character and enter character data.

Note:

Character data is recorded for each mode of play.

Continue

When CONTINUE is selected, the screen containing the recorded data will be displayed, allowing you to continue play immediately from that point.

Wird hiernach "YES" gewählt, erscheint wieder die Anzeige "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". Wählen Sie hiernach einen neuen Spieler, und geben Sie neue Spielerdaten ein.

Wird "NO" gewählt, kann nur der Golfschlägersatz ausgetauscht werden, während Name und Spielerfahrungsgrad unverändert bleiben.

- Wird "YES" während eines Profis-Turnierspiels gewählt, ist nach Erscheinen der Anzeige "Wählen Sie das Gesicht des Spielers" ("SELECT PLAYER FACE") der gewünschte Spieler zu wählen.

Hinweis:

Die Spielerdaten werden für jeden Spielmodus gespeichert.

Spielfortsetzung — CONTINUE

Bei Wahl von CONTINUE erscheint das Bild mit den gespeicherten Daten auf dem Schirm, so daß Sie das Spiel sofort von diesem Punkt an fortsetzen können.

Bildschirmen återgår att visa meny SELECT 1ST PLAYER'S TYPE när du väljer YES (ja) som svar till denna fråga. Välj i så fall den nya typen och mata in de nya speluppgifterna.

Du kan bara ändra de klubbor, som kan tas med ut på golfbanan, när du väljer att svara NO (nej). Namnet och nivån ändras inte.

- När du väljer att svara YES (ja) under pågående proffstävling, när SELECT PLAYER'S FACE visas på bildskärmen, skall du välja önskad ansiktstyp och mata in de krävda speluppgifterna.

ANM.:

Den valda typen och de inmatade speluppgifterna lagras i minnet vid varje slags tävling.

Fortsatt spel — CONTINUE

De i minnet lagrade uppgifterna för det momentana spelläget visas när du väljer fortsatt spel CONTINUE, vilket möjliggör fortsatt spel från och med det spelläget.

Si vous sélectionnez YES cette fois-ci, l'écran revient à l'affichage de "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". A ce point, sélectionnez un nouveau personnage et entrez les nouvelles données pour lui.

Si vous sélectionnez NO cette fois-ci, vous ne pouvez changer que la série de clubs, tandis que le nom et le niveau ne changent pas.

- Si vous sélectionnez YES pendant un tournoi, l'écran change pour afficher "SELECT PLAYER FACE" (Sélectionnez le visage du joueur). Choisissez le personnage et entrez les données du personnage.

Remarque:

Les données du personnage sont enregistrées pour chaque mode de jeu.

Continuation

Si vous sélectionnez CONTINUE, l'écran contenant les données enregistrées apparaît et vous permet de continuer immédiatement la partie à partir de ce point.

Si selecciona "YES", la pantalla volverá a la visualización de "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE" (seleccione el tipo del primer jugador). En tal punto, seleccione un nuevo personaje e introduzca los nuevos datos del mismo.

Si selecciona "NO", solamente podrá cambiar el juego de palos, y el nombre y el nivel permanecerán invariables.

- Si selecciona "YES" en el juego de torneo de profesionales, después de que la pantalla haya cambiado a la visualización de "SELECT PLAYER FACE" (seleccione la cara del jugador), seleccione el personaje deseado e introduzca sus datos.

Nota:

Los datos de los personajes se registrarán para cada modo de juego.

Continuación (CONTINUE)

Cuando seleccione CONTINUE, se visualizará la pantalla que contiene los datos registrados, permitiéndole continuar el juego por golpes, o el de torneo de profesionales.

Se a questo punto selezionate "YES", lo schermo ritorna alla visualizzazione del messaggio "SELECT 1ST PLAYER'S TYPE". A questo punto, selezionate un nuovo personaggio e immettete i nuovi dati per quel personaggio.

Se a questo punto selezionate "NO", potete solo cambiare la serie di mazze, mentre il nome e il livello rimangono invariati.

- Se viene selezionato "YES" durante lo svolgimento del torneo professionisti, dopo che lo schermo è passato alla visualizzazione del messaggio "SELECT PLAYER FACE" ("Scegliete il viso del giocatore"), scegliete il personaggio desiderato e immettete i dati per quel personaggio.

Nota:

I dati dei personaggi vengono memorizzati per ciascun modo di gioco.

Per continuare

Quando viene selezionato CONTINUE, appare lo schermo contenente i dati memorizzati, ed è possibile continuare a giocare immediatamente a partire da quel punto.

Entry of Character Data

Character data is entered before beginning match play, stroke play and pro tournament play.

Character Selection

In the match play, stroke play and pro tournament play modes, play begins after first entering character data. Once data has been entered, that data is stored in memory even if the power is turned off. When you want to change character data, select NEW GAME and enter new data.

When playing with two players or more, the data for all characters is entered.

Eingabe der Spielerdaten

Spielerdaten werden vor Beginn eines Wettkampfspiels, eines Schlagspiels oder eines Profi-Turniers eingegeben.

Wahl der Spieler

Im Wettkampf-, Schlag- und Profi-Turnier-Spielmodus beginnt das Spiel erst nach Eingeben der Spielerdaten. Durch Eingeben der Daten werden diese zugleich gespeichert und bleiben auch nach Ausschalten der Netzversorgung erhalten. Wählen Sie NEW GAME, falls Sie die Spielerdaten ändern und neue Daten eingeben möchten.

Beim Spielen mit zwei oder mehreren Spielern müssen für beide Spieler die entsprechenden Daten eingegeben werden.

Inmatning av speluppgifter — CHARACTER DATA

De krävda speluppgifterna måste matas in före matchtävling, slagtävling och proffstävling.

Typval

Efter valet av matchtävling MATCH PLAY, slagtävling STROKE PLAY och proffstävling PRO TOURNAMENT börjar spelet först efter inmatning av de krävda speluppgifterna CHARACTER DATA. Dessa uppgifter lagras i minnet och kvarhålls i minnet, också efter strömavslag. Välj nytt spel NEW GAME och mata in de nya uppgifterna när du vill ändra på speluppgifterna.

När fler än en spelare spelar spelet måste samtliga speluppgifter för alla spelare matas in.

Entrée des données d'un personnage

Les données des personnages sont entrées avant le début d'une partie en Match Play, en Stroke Play ou en pro tournament.

Sélection du personnage

Dans les modes Match Play, Stroke Play et Pro Tournament, la partie commence après avoir entré les données des personnages. Une fois qu'elles ont été entrées, ces données sont mémorisées même si l'alimentation est coupée. Si vous voulez modifier les données des personnages, sélectionnez NEW GAME et entrez les nouvelles données.

Si vous jouez à 2 joueurs ou plus, vous devez entrer les données pour tous les personnages.

Introducción de los datos de los personajes

Antes de comenzar el juego por hoyos, el juego por golpes, y el juego de torneo de profesionales, habrá que introducir los datos de los personajes.

Selección de personajes

En los modos de juego por hoyos, por golpes, y de torneo de profesionales, el juego se iniciará después de haber introducido los datos de los personajes. Una vez introducido los datos, éstos quedarán almacenados en la memoria incluso aunque desconecte la alimentación. Cuando desee cambiar los datos de los personajes, seleccione NEW GAME e introduzca los nuevos datos.

Cuando jueguen dos o más jugadores, se almacenarán los datos de todos los personajes.

Immissione dei dati dei personaggi

I dati dei personaggi vanno immessi prima di iniziare il "match play", lo "stroke play" e il torneo professionisti.

Selezione dei personaggi

Nei modi "match play", "stroke play" e torneo professionisti, il gioco inizia dopo aver immesso i dati dei personaggi. Una volta che i dati sono stati immessi, quei dati vengono memorizzati e rimangono in memoria anche se l'apparecchio viene spento. Se desiderate cambiare i dati dei personaggi, scegliete NEW GAME e immettete i nuovi dati.

Durante il gioco a due o più giocatori, vanno immessi i dati per tutti i personaggi.

SELECT 1ST PLAYER'S FACE

Select the desired character from among the faces shown on the screen.

- In match play and pro tournament play, you can choose from among 4 characters.
- In stroke play, 6 choices of characters are available.

Wählen Sie das Gesicht des ersten Spielers — SELECT 1ST PLAYER'S FACE

Wählen Sie unter den auf dem Bildschirm gezeigten Spielerprofilen den gewünschten Spieler.

- Für Wettkampfspiele und Profi-Turniere stehen vier Spieler zur Auswahl.
- Für Schlagspiele können Sie unter sechs verschiedenen Spielern wählen.

Välj spelarens ansiktstyp/den första spelarens typ — SELECT PLAYER'S FACE/SELECT 1ST PLAYER'S TYPE

Välj önskad typ bland de olika ansiktstyper som visas på denna meny.

- Efter valet av MATCH PLAY eller PRO TOURNAMENT kan valet ske mellan fyra olika ansiktstyper.
- Efter valet av STROKE PLAY kan valet ske mellan sex olika ansiktstyper.



SELECT 1ST PLAYER'S FACE
(Sélectionnez le visage du premier joueur)

Vous sélectionnez les personnages parmi les visages qui apparaissent à l'écran.

- En Match Play et en tournoi, vous avez le choix entre 4 personnages.
- En Stroke Play, vous avez le choix entre 6 personnages.

SELECT 1ST PLAYER'S FACE
(Seleccione la cara del primer jugador.)

Seleccione el personaje deseado de entre las caras mostradas en la pantalla.

- En el juego por hoyos y en el de torneo, usted podrá elegir de entre 4 personajes.
- En el juego por golpes, podrá elegir entre 6 personajes.

SELEZIONATE IL VISO DEL PRIMO GIOCATORE

Selezionate il viso del personaggio desiderato tra quelli visualizzati sullo schermo.

- Nei modi "match play" e torneo professionisti, potete scegliere tra 4 personaggi.
- Nel modo "stroke play", potete scegliere 6 personaggi.



INPUT YOUR NAME

Enter your name and first initial here using no more than 8 letters. Each time the D-Button is pressed, the letters of the alphabet will be advanced by 1 letter. Select the desired letter by pressing Button 2, eventually choosing all the letters to enter your name.

Letters which can be used include A — Z, period and space.

- Press Button 1 to delete any letters that you want to remove.
- Once you have finished entering your name, press the D-button down to display "ED" and press Button 2. This will complete name entry.



Geben Sie Ihren Namen ein — INPUT YOUR NAME

Geben Sie ihren Namen und den Anfangsbuchstaben Ihres Vornamens ein. Mit jedem Drücken der D-Taste wird in alphabetischer Reihenfolge zum nächsten Buchstaben weitergerückt. Wählen Sie den gewünschten Buchstaben durch Drücken der Taste 2, bis Sie Ihren Namen auf diese Weise komplett buchstabiert haben.

Hierbei können alle Buchstaben von A bis Z sowie Punkte und Zwischenräume eingegeben werden.

- Drücken Sie die Taste 1 zum Korrigieren bzw. Löschen unerwünschter Buchstaben.
- Drücken Sie nach Eingeben Ihres Namens die D-Taste nach unten zum Abruf von "ED" und anschließend die Taste 2. Damit ist die Eingabe Ihres Namens beendet.

Mata in ditt namn — INPUT YOUR NAME

Mata in ditt efternamn och första bokstaven i förnamnet genom att använda maximalt åtta tecken. Varje gång styrtangenten D vickas åt lämpligt håll flyttas bokstäverna framåt med en bokstav. Tryck på knappen 2 för att välja önskad bokstav. Välj på detta sätt samtliga bokstäver för att mata in ditt namn.

Tecknen, du kan använda för att mata in ditt namn, består av bokstäverna från A till Z, punkten och mellanslaget.

- Tryck på knappen 1 för att radera en vald bokstav.
- Vicka styrtangenten D nedåt, efter att du har matat in ditt namn, för att få fram ED på bildskärmen och tryck på knappen 2. Detta avslutar namnets inmatning.

INPUT YOUR NAME (Entrez votre nom)

Entrez votre nom et votre première initiale en utilisant moins de 8 lettres. A chaque fois que la touche D est actionnée, les lettres de l'alphabet avancent d'une lettre. Sélectionnez la lettre souhaitée à l'aide de la touche 2, jusqu'à ce que vous ayez choisi toutes les lettres de votre nom.

Vous pouvez utiliser les lettres de A à Z, le point et l'espace.

- Appuyez sur la touche 1 pour effacer les lettres que vous voulez corriger.
- Lorsque vous avez fini d'entrer votre nom, appuyez sur la touche D pour afficher "ED", puis appuyez sur la touche 2. L'entrée du nom est finie.

INPUT YOUR NAME (Introduzca su nombre.)

Introduzca su nombre e inicial empleando 8 caracteres como máximo. Cada vez que presione el botón D, las letras del abecedario avanzarán en una. Seleccione la letra deseada presionando el botón 2, y continúe el proceso hasta finalizar su nombre.

Las letras que podrán emplearse son A — Z, y además el punto y el espacio.

- Para borrar letras, presione el botón 1.
- Después de haber introducido su nombre, presione hacia abajo el botón D a fin de que se visualice "ED" y presione el botón 2. Esto finalizará la introducción del nombre.

IMMETTETE IL VOSTRO NOME

Immettete il vostro nome e la prima iniziale usando non più di 8 lettere. Ad ogni pressione del tasto D, le lettere dell'alfabeto avanzano di una lettera. Scegliete la lettera desiderata premendo il tasto 2, scegliendo infine tutte le lettere necessarie per immettere il vostro nome.

I caratteri che possono essere usati sono le lettere dalla A alla Z, il punto e lo spazio.

- Premete il tasto 1 per cancellare qualsiasi lettera che desiderate eliminare.
- Una volta finito di immettere il vostro nome, premete il tasto D per visualizzare "ED" e premete il tasto 2. Questo completa l'immissione del nome.



SELECT TYPE OF SHOT

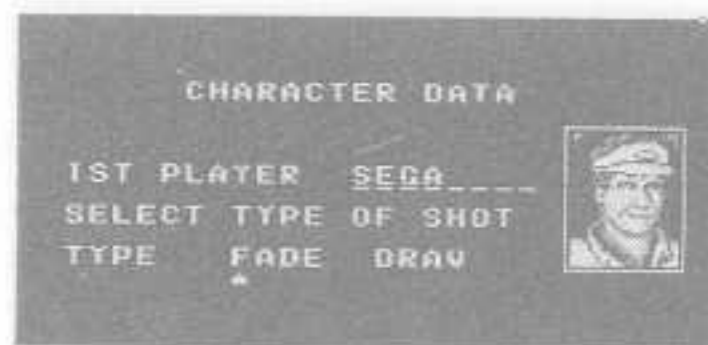
Here you can select the type of flying characteristics of the ball to be used.

FADE: With this type of ball, the ball flies relatively straight and then rolls to the right when it lands. The ball does not roll far after it lands.

DRAW: This type of ball is the opposite of the fade type. When this ball is hit, it also flies relatively straight but rolls to the left when it lands.

Note:

The effects of FADE and DRAW are only brought out when the ball is hit precisely.



Wählen Sie den gewünschten Schlagtyp — SELECT TYPE OF SHOT

Hier können Sie die Flugcharakteristik des verwendeten Balls bestimmen.

FADE: Dieser Balltyp fliegt in relativ gerader Linie und rollt nach Auftreffen auf den Boden nach rechts, jedoch nicht sehr weit.

DRAW: Dieser Balltyp besitzt gegenüber dem obigen Typ die umgekehrten Eigenschaften: Der Ball fliegt nach dem Abschlag ebenfalls in relativ gerader Linie, rollt jedoch nach dem Auftreffen auf den Boden nach links.

Hinweis:

Die Abrollcharakteristik des jeweiligen Balltyps kommt nur bei präzisiertem Abschlag voll zur Geltung.

Val av slagtyp — SELECT TYPE OF SHOT

Nu väljer du karakteristiken för bollens flygbana.

FADE: Efter val av detta slags boll flyger bollen i en relativt rak båge, men rullar åt höger vid nedslaget. Bollen rullar inte långt efter nedslaget.

DRAW: Detta slags boll är raka motsatsen till FADE. I detta fall flyger bollen också i en relativt rak båge, men rullar åt vänster vid nedslaget.

ANM.:

Bollens rullning åt höger eller vänster efter val av FADE och DRAW sker bara vid ett noggrant slag.

SELECT TYPE OF SHOT (Sélectionnez le type de coup)

Vous pouvez sélectionner ici les caractéristiques de vol de la balle à utiliser.

FADE (légère déviation à droite): Ce type de balle part relativement droit, puis roule vers la droite lorsqu'elle touche le sol. Elle ne roule pas beaucoup.

DRAW (légère déviation à gauche): Ce type de balle est le contraire de celle du type "fade". Elle part également relativement droit mais roule vers la gauche lorsqu'elle touche le sol.

Remarque:

Les effets de FADE et DRAW n'apparaissent que si la balle est frappée avec précision.

SELECT TYPE OF SHOT (Seleccione el tipo de tirada.)

Aquí podrá seleccionar el tipo de características de vuelo de la pelota que desee.

FADE: Con este tipo de pelota, la pelota volará relativamente recta y rodará hacia la derecha cuando aterrice. La pelota no rodará lejos cuando aterrice.

DRAW: Este tipo es el opuesto al anterior. Cuando golpee la pelota, volará relativamente recta, pero rodará a la izquierda cuando aterrice.

Nota: Los efectos de FADE y DRAW solamente se conseguirán cuando se golpee la pelota con precisión.

SELEZIONATE IL TIPO DI TIRO

Con questa visualizzazione potete scegliere le caratteristiche del volo della palla da usare.

FADE: Con questo tipo di palla, la palla vola relativamente in linea retta e quindi rotola verso destra quando tocca il suolo. La palla non rotola lontano dopo che ha toccato il suolo.

DRAW: Questo tipo di palla è l'opposto di FADE. Quando la palla viene colpita, anch'essa vola relativamente in linea retta, ma rotola verso sinistra quando tocca il suolo.

Nota:

Gli effetti di FADE e DRAW vengono prodotti solo quando la palla viene colpita precisamente.

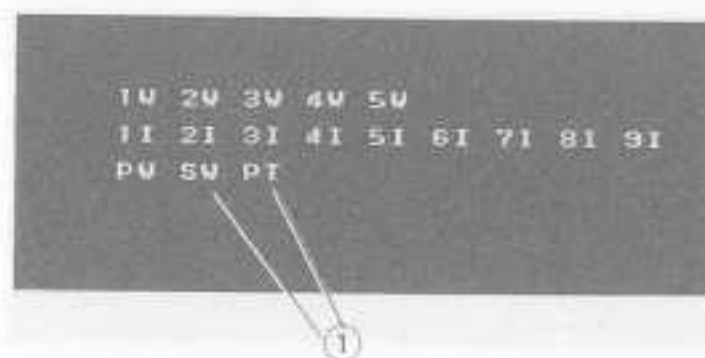


REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

The maximum number of clubs you are allowed to take onto the course is 14. Since there are 17 clubs to choose from on the screen, select three clubs that will not be used.

- ① The SW and PT clubs cannot be left behind.

When the D-Button is pressed to align the ball mark beside the club to be left behind, and Button 2 is pressed, the name of that club will disappear from the screen. When 3 clubs have been selected, align the ball mark at ED and press Button 2.



Entfernen Sie die 3 unnötigen Schläger — REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

Sie können nur maximal 14 Schläger mit auf den Golfplatz nehmen. Wählen Sie, da insgesamt 17 Schläger zur Auswahl stehen, drei Schläger aus, die Sie zurücklassen möchten.

- ① Die Schläger SW und PT können nicht zurückgelassen werden.

Betätigen Sie die D-Taste und plazieren Sie den Ball neben dem Schläger, den Sie zurücklassen möchten, und drücken Sie anschließend die Taste 2. Der betreffende Schläger wird vom Bildschirm gelöscht. Wählen Sie 3 Schläger, richten Sie den Ball auf "ED" aus, und drücken Sie die Taste 2.

Plocka ur de tre onödiga klubborna — REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS

Det maximala antalet klubbor du kan ta med dig ut på golfbanan är fjorton klubbor. Men eftersom sjutton klubbor visas på bildskärmen måste du välja de tre klubbor du inte vill ta med dig.

- ① Klubborna SW (sand wedge) och PT (putter) kan inte plockas ur.

När styrtangenten D vickas åt lämpligt håll för att flytta golfbollen till den klubba, du inte vill ha med dig, slocknar den klubbans namn så fort du trycker på knappen 2. Flytta golfbollen till ED efter att du har plockat ur tre klubbor och tryck på knappen 2.

REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS
(Enlevez 3 clubs inutiles)

Vous avez le droit de n'emmener que 14 clubs sur le terrain. Etant donné que 17 clubs vous sont proposés, choisissez-en trois que vous n'utiliserez pas.

- ① Vous ne pouvez pas laisser les clubs SW (sand wedge) et PT (putter).

Lorsque la touche D est actionnée pour aligner le symbole de la balle à côté d'un club à laisser et que la touche 2 est actionnée, le nom de ce club disparaît de l'écran. Lorsque vous avez fini de sélectionner 3 clubs, alignez le symbole de la balle sur ED et appuyez sur la touche 2.

REMOVE 3 UNNECESSARY CLUBS
(Elimine 3 palos innecesarios)

El número máximo de palos que usted podrá emplear en el partido es de 14. Como existen 17 palos para elegir de la pantalla, seleccione los tres que no desee emplear.

- ① Usted no podrá eliminar el palo SW ni el PT.

Cuando presione el botón D para alinear la marca de la pelota con el palo que desee eliminar, y presione el botón 2, el nombre de tal palo desaparecerá de la pantalla. Cuando haya seleccionado 3 palos, alinee la marca de la pelota con ED y presione el botón 2.

ELIMINARE 3 MAZZE NON NECESSARIE

Il numero massimo di mazze che è possibile portare sul campo è di 14 mazze. Poiché ci sono 17 mazze tra cui scegliere sullo schermo, selezionate le tre mazze che non saranno usate.

- ① Le mazze SW e PT non possono essere scartate.

Quando si preme il tasto D per portare il simbolo della palla accanto al nome della mazza da scartare, e quindi si preme il tasto 2, il nome di quella mazza scompare dallo schermo. Una volta scelte le 3 mazze, allineare il simbolo della palla con ED e premere il tasto 2.

ARE YOU OK?

This will then appear on the screen. If the data that you have selected is correct, select "YES". If you would like to change the data, select "NO" and repeat the procedure starting with name entry.

Note:

"W" indicates that the club head is made of wood. These are mainly used when you want to hit the ball for long distances. Woods cannot be used when hitting out of the rough.

"I" indicates that the club head is made of iron. The higher the number of the club, the greater the angle of the club head. A large club angle makes it easier to hit the ball high, for short shot.

Alles in Ordnung? — ARE YOU OK?

Als nächstes erscheint die Anzeige ARE YOU OK? auf dem Schirm. Wählen Sie "YES", wenn alle Daten korrekt gewählt wurden bzw. "NO", wenn Sie die Daten ändern und noch einmal mit der Eingabe Ihres Namens beginnen möchten.

Hinweis:

"W" steht für einen Schläger, dessen Kopf aus Holz gefertigt ist. Dieser Schlägertyp wird hauptsächlich verwendet, wenn der Ball weit weg geschlagen werden soll. Holzschläger können nicht zum Schlagen des Balls aus dem Rough heraus verwendet werden.

"I" steht für einen Schläger mit Eisenkopf. Je höher die Nummer des Schlägers, umso stärker ist dessen Kopf angewinkelt. Ein großer Schlägerwinkel erleichtert das Abschlagen des Balls für kurze Schlagentfernungen.

Är allting i sin ordning — ARE YOU OK?

Denna fråga visas nu på bildskärmen. Välj YES (ja) när uppgifterna, du har matat in, är korrekta. Välj NO (nej) när du vill ändra vissa uppgifter. Börja från och med namnets inmatning INPUT YOUR NAME för att mata in de nya uppgifterna.

ANM.:

Bokstaven W i golfkiubbans namn anger en träklubba. Träklubbarna används för det mesta att slå långa bollar, men inte för att slå bollen från ruffen.

Bokstaven I anger järnklubbor. Ju högre nummer klubban har, desto större blir vinkeln vid klubbans huvud. En hög klubba med stor vinkel gör det lättare att slå bollen högt vid ett kort slag.

ARE YOU OK?
(Etes-vous d'accord?)

Vous voyez alors apparaître ce message à l'écran. Si les données que vous avez sélectionnées sont correctes, sélectionnez YES. Si vous voulez les modifier, sélectionnez NO et répétez la procédure depuis l'entrée du nom.

Remarque:

Le "W" indique que la tête du club est en bois. Les bois sont surtout utilisés pour envoyer la balle loin. Ils ne peuvent pas servir à sortir la balle du rough.

Le "I" indique que la tête du club est en fer. Plus le numéro du fer est élevé, plus l'angle de la tête est important. Les fers à numéro élevé permettent de faire partir la balle en hauteur pour les approches.

ARE YOU OK?
(¿Está preparado?)

Por último aparecerá este mensaje en la pantalla. Si los datos seleccionados son correctos, seleccione "YES". Si desea cambiar los datos, seleccione "NO" y repita el procedimiento comenzando por la introducción del nombre.

Nota:

"W" indica que la cabeza de del palo es de madera (wood). Estos palos se emplean principalmente para lanzar la pelota a grandes distancias. Los palos de madera se emplean también para sacar la pelota del rough.

"I" indica que la cabeza del pao es de hierro (iron). Cuanto mayor sea el número del palo, más grande será el ángulo de la cabeza del mismo. Un palo de gran ángulo facilitará el gopeo de la pelota para elavarla mucho y mandarla a corta distancia.

SIETE OK?

Il messaggio "ARE YOU OK?" appare quindi sullo schermo. Se i dati selezionati sono corretti, selezionate "YES". Se desiderate cambiare i dati, selezionate "NO" e ripetete il procedimento a partire dall'immissione del nome.

Nota:

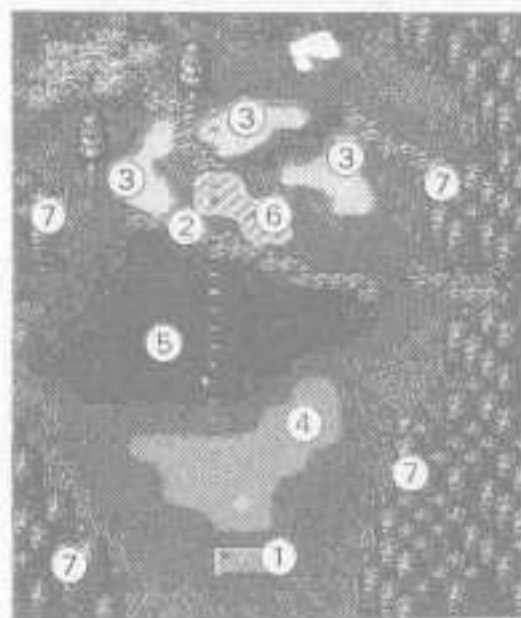
"W" indica che la punta della mazza è fatta di legno. Queste mazze sono usate principalmente quando si desidera colpire la palla per farle coprire una lunga distanza. Le mazze con punta di legno non possono essere usate quando si colpisce fuori dal "rough".

"I" indica che la punta della mazza è fatta di ferro. Più è grande il numero della mazza, maggiore è l'angolo della punta della mazza. Una mazza con un angolo grande rende più facile colpire la palla in alto, per tiri brevi.

Description of Golf Terms

Course Vocabulary

- ① **Tee Ground:** Here's where you make the first shot for each hole.
- ② **Rough:** Areas of uncut grass and weeds outside the fairways. The ball is difficult to hit cleanly in the rough.
- ③ **Bunker:** A depression filled with sand which makes it difficult to hit the ball cleanly.
- ④ **Fairway:** The expanse of green between the tee ground and the green. The grass is cut short in this area making it easier to hit the ball cleanly. Some fairways contain areas of rough.



Beschreibung der Golfterminologie

Golfplatzvokabular

- ① **Der Abschlagplatz:** Hier führen Sie den ersten Schlag für jedes Loch aus.
- ② **Das Rough:** Golfplatzbereiche mit unregelmäßig geschnittenem Gras und Unkraut abseits der kurzgeschnittenen Rasenflächen. Es ist schwierig auf derartigem Untergrund einen sauberen Schlag auszuführen.
- ③ **Sandgrube:** Eine mit Sand gefüllte Vertiefung, die saubere Schläge erschwert.
- ④ **Kurzgeschnittene Rasenfläche:** Der Bereich zwischen dem Abschlagplatz und dem Grün. Das Gras ist in diesem Bereich kurzgeschnitten, so daß saubere Schläge hier leichter fallen. Einige der kurzgeschnittenen Rasenflächen sind durch vereinzelte Roughts unterbrochen.

Beskrivning på golftermerna

Terminologi på golfbanan

- ① **Utslagsplats:** Utslagsplats för det första slaget vid varje hål.
- ② **Ruff:** Områden med oklippt gräs och med kraftig ogräs utanför fairway. Det är svårt att slå ett rent slag från ruffen.
- ③ **Sandbunker:** En bunker full med sand, varifrån det är svårt att slå ett rent slag.
- ④ **Fairway:** Klippt gräsmatta från utslagsplatsen till greenen. Gräset har klippts kortare i detta område för att göra det lättare att slå ett rent slag. Vissa delar på fairwayen har områden med ruff.

Explication des termes de golf

Vocabulaire du parcours

- 1 **Tee Ground (tertre de départ):** Il y a un tertre de départ pour chaque trou et c'est de là que vous tirez le premier coup.
- 2 **Rough:** Zone avec de l'herbe non coupée et non entretenue en dehors du fairway. La balle est difficile à sortir proprement en dehors du rough.
- 3 **Bunker:** Une dépression sablonneuse où la balle est difficile à jouer.
- 4 **Fairway:** Étendue d'herbe entre le départ et le trou. L'herbe de cette zone est courte et la balle est facile à jouer. Il peut y avoir des zones de rough dans le fairway.

Descripción de los términos de golf

Vocabulario del campo

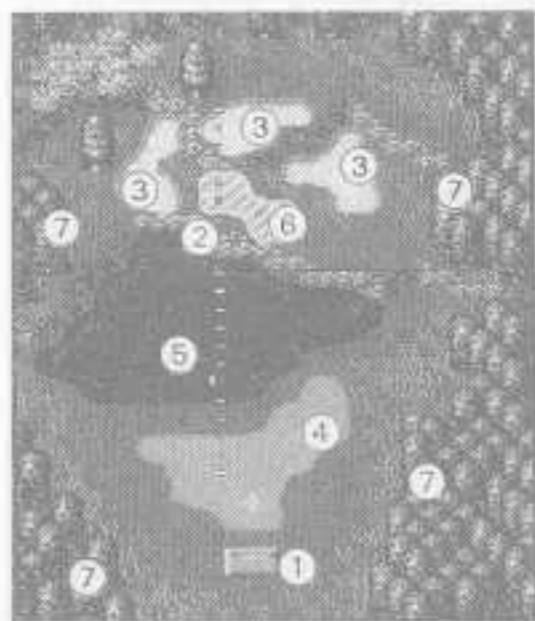
- ① **Tee Ground:** Aquí es donde usted dará el primer golpe a la pelota para cada hoyo.
- ② **Rough:** Áreas de hierba sin cortar y maleza fuera de los fairways. La bola es difícil de golpear con precisión en el rough.
- ③ **Bunker:** Depresión rellena con arena que dificulta el golpear con precisión la pelota.
- ④ **Fairway:** Área de verde entre el tee ground y el green. La hierba está bien cortada en esta zona para facilitar el poder golpearla con precisión. Algunos fairways contienen áreas de rough.

Descrizione dei termini del golf

Vocabolario del campo

- ① **Tee Ground:** È qui che dovete eseguire il primo tiro per ciascuna buca.
- ② **Rough:** Aree di erba incolta ed erbacce al di fuori delle "fairway". Nel "rough" è difficile colpire precisamente la palla.
- ③ **Bunker:** Una depressione riempita con sabbia che rende difficile colpire la palla con precisione.
- ④ **Fairway:** Distesa di verde tra il "tee ground" e il "green". In quest'area l'erba è tagliata corta in modo che sia più facile colpire la palla con precisione. Alcune "fairway" contengono aree di "rough".

- ⑤ **Water Hazard:** Any pond, river, lake or body of water. The player is penalized 1 stroke if the ball goes in these areas.
- ⑥ **Green:** The area where the cup is located, slightly elevated above the fairway.
- ⑦ **OB (Out of Bounds):** Areas outside the playing area. These are areas alongside fairways that are divided from the fairway by white stakes. If the ball is hit into these areas, the shot must be played over while taking a 1-penalty stroke.



- ⑤ **Wasserhindernis:** Ein Teich, Fluß, See oder sonstiges Wasserbett. Dem Spieler wird 1 Strafschlag für das entsprechende Loch hinzugezählt, wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet.
- ⑥ **Grün:** Der Bereich in dem sich das Loch befindet. Dieser Bereich liegt etwas höher als die kurzgeschnittene Rasenfläche.
- ⑦ **OB (Out of Bounds/Aus):** Bereiche außerhalb der Spielfeldbegrenzung. Diese Bereiche befinden sich entlang der kurzgeschnittenen Rasenflächen und sind durch weiße Stangenpfähle von diesen getrennt. Landet der Ball in einem dieser Bereiche, wird dem betreffenden Spieler ein Strafschlag hinzuaddiert, und der Schlag muß wiederholt werden.

- ⑤ **Vattengrav:** Varje damm, sjö och vattensamling. Spelaren, som slår en boll i vattnet, straffas med ett extra slag för det hålet.
- ⑥ **Green:** Området runt om hålet, något högre än fairwayen.
- ⑦ **Utanför fairwayen:** Områdena utanför själva spelområdet. Dessa områden är områden längs fairwayen, som avgränsas av vita stolpar. Slaget måste slås på nytt när nedslaget inträffar utanför fairwayen samtidigt som spelaren bestraffas med ett extra slag för det hålet.

- 5) **Obstacle d'eau:** Une mare, une rivière, un lac ou un plan d'eau. Le joueur est pénalisé d'un coup si la balle tombe dans l'eau.
- 6) **Green:** Zone légèrement élevée où se trouve le trou au bout du fairway.
- 7) **OB (hors-limite):** Zones en dehors de la zone de jeu. Elles sont séparées du fairway par des piquets blancs. Si la balle est envoyée hors-limite, le coup doit être rejoué mais le joueur prend un coup de pénalité.
- 5) **Water Hazard:** Cualquier laguna, río, lago, o lugar con agua. El jugador recibirá una penalización de un golpe si la bola cae en tales áreas.
- 6) **Green:** Area de verde en la que se encuentra el hoyo, ligeramente elevada sobre el fairway.
- 7) **OB (Out of Bounds):** Áreas situadas fuera de la de juego. Estas áreas se encuentran a lo largo de los fairways estan divididas del fairway por postes blancos. Si la pelota entra en estas áreas, el golpe deberá repetirse y se recibirá una penalización de 1 golpe.
- 5) **Water Hazard:** Qualsiasi stagno, fiume, lago o fossa d'acqua. Il giocatore viene penalizzato di 1 colpo se la palla finisce in una di queste aree.
- 6) **Green:** L'area in cui si trova la coppa, leggermente elevata rispetto alla "fairway".
- 7) **OB (Out of Bounds):** Area al di fuori dell'area di gioco. Queste sono aree lungo le "fairway" divise dalla "fairway" da paletti bianchi. Se la palla finisce in una di queste aree, il tiro deve essere ripetuto e si riceve 1 colpo di penalità.

Scoring Vocabulary

- **PAR:** The standard number of shots to reach the hole that is set for each hole.
- **BIRDIE:** The number of shots 1 less than par.
- **EAGLE:** The number of shots 2 less than par.
- **ALBATROSS:** The number of shots 3 less than par.
- **BOGEY:** The number of shots one more than par.
- **DOUBLE BOGEY:** The number of shots two more than par.
- **HOLE-IN-ONE:** Putting the ball in the hole in 1 shot.

Schlagvokabular

- **PAR:** Standard-Anzahl an Schlägen zum Erreichen des Lochs, die für jedes Loch festgesetzt ist.
- **BIRDIE:** Die Anzahl an Schlägen, die um 1 unter PAR bleibt.
- **EAGLE:** Anzahl an Schlägen, die um 2 unter PAR bleibt.
- **ALBATROSS:** Anzahl an Schlägen, die um 3 unter PAR bleibt.
- **BOGEY:** Anzahl an Schlägen, die um 1 über PAR liegt.
- **DOUBLE BOGEY:** Anzahl an Schlägen, die um 2 über PAR liegt.
- **HOLE-IN-ONE:** Einlochen des Balls mit einem einzigen Schlag.

Terminologi vid resultaträkning

- **PAR:** Det fastställda standardantalet för att slå bollen in i ett visst hål.
- **BIRDIE:** Ett slag under par
- **EAGLE:** Två slag under par
- **ALBATROSS:** Tre slag under par
- **BOGEY:** Ett slag över par
- **DOUBLE BOGEY:** Två slag över par
- **HOLE-IN-ONE:** Att slå bollen med ett slag in i ett hål

Vocabulaire des scores

- **PAR:** Nombre standard de coups déterminé pour chaque trou.
- **BIRDIE:** 1 coup en dessous du par.
- **EAGLE:** 2 coups en dessous du par.
- **ALBATROSS:** 3 coups en dessous du par.
- **BOGEY:** 1 coup au-dessus du par.
- **DOUBLE BOGEY:** 2 coups au-dessus du par.
- **HOLE-IN-ONE (tour en un):** La balle est rentrée dans le trou en un coup.

Vocabulario de puntuación

- **PAR:** Número estándar de golpes para llegar el hoyo, que está establecido para cada hoyo.
- **BIRDIE:** Número de golpes igual a par menos 1.
- **EAGLE:** Número de golpes igual a par menos 2.
- **ALBATROS:** Número de golpes igual a par menos 3.
- **BOGEY:** Número de golpes igual a par más 1.
- **DOUBLE BOGEY:** Número de golpes igual a par más 2.
- **HOLE-IN-ONE:** Introducción de la pelota en el hoyo con un solo golpe.

Vocabolario del punteggio

- **PAR:** Il numero standard di tiri per raggiungere la buca stabilito per ciascuna buca.
- **BIRDIE:** Il numero di tiri corrispondente al "par" meno uno.
- **EAGLE:** Il numero di tiri corrispondente al "par" meno due.
- **ALBATROSS:** Il numero di tiri corrispondente al "par" meno tre.
- **BOGEY:** Il numero di tiri corrispondente al "par" più uno.
- **DOUBLE BOGEY:** Il numero di tiri corrispondente al "par" più due.
- **HOLE-IN-ONE:** La messa in buca della palla in 1 solo tiro.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGAs KORT OCH KASSETT

SEGAs kort och kassett är endast avsedda att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Får inte utsättas för värme!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Var speciellt försiktig med att inte klistra någonting på SEGA kortet!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Ne rien coller sur la carte SEGA.
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.



SEGA[®]

Printed in Japan