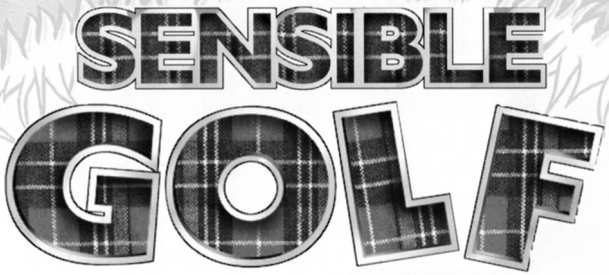
SENSIBLE GOLF



Sensible SOFTWARE

INSTRUCTION MANUAL

Virgin INTERACTIVE entertainment



Published by: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
Game Design: Sensible Software
Program Code: Jools & Chipper
Graphics: Stoo
Course Design: Krix & Stoo
Music and Sound: R.J.
Soundtrack: Jops
Manual Words: Hutch
Manual Design: Red Cloud
Producer: Peter Hickman
Quality Assurance: Tony Byus
Alon Malka
Michael Wenn
Simon Humber
Product Manager: Dave Miller
Executive Producer: Jon Norledge

Copyright Notice

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Interactive Entertainment. All rights of the author and owner are reserved world-wide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Interactive Entertainment's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.,
338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH
Customer services/technical support telephone number:
081 964 8242. 10.00 am - 01.00 pm and 02.00 pm - 05.00 pm Monday to Friday.
When you call, if possible please be sitting in front of your computer with a pen and paper, and/or gather as much pertinent information about your computer as possible: make, model, peripherals, RAM and disk size, graphics card, monitor and the information in your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.
Should you find your game to be faulty, please send the faulty disk (*not* the packaging) back to the address above, enclosing a covering letter, and we will endeavour to replace the disk within 28 days.

Epilepsy Notice

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns on backgrounds on a television screen or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, immediately discontinue use and consult your doctor before resuming play.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Useless Golf Fact

An American (well it would be wouldn't it) managed to balance seven golf balls vertically on his head without the use of adhesive.

Loading Sensible Golf

Amiga

- Firstly, set up your Amiga according to the manufacturers instructions. You should be pretty adept at this by now. I mean, they haven't sold any Amigas for about a year now, so the odds are that you're a long-standing owner. Not that I'm getting at you or anything. You have a perfect and inalienable right to be an Amiga owner. Where was I? Oh yes.
- Insert Disk I into your Amiga's internal disk drive - and disk two into your external drive, if you have one that is. Let's face it, you'd be hard pushed to insert a disk into a drive you haven't got.
- Now for the tough bit. Switch on your Amiga.
- Wait a short while.
- Groove on down to the funky music.

Useless Golf Fact

The youngest player to ever get a hole-in-one is Coby Orr who managed the feat at the age of five.

Golf - A Quick Explanation For Aliens

- The game of golf is played over a series of 18 'holes'. Each hole consists of a tee area (from which the first shot is taken), a fairway (a long stretch of grass) and a putting green (a very smooth area of grass where the hole is).
- The idea of the game is to get around the 18 holes in as few shots as possible. Shots are taken by hitting a dimpled ball towards a hole with a flag in it.
- The game is played with a selection of large hitting sticks called 'clubs'. There are three sorts of club: the iron, the wood and the putter. A wood is a powerful club traditionally used for the tee shot. An iron is a mid-range club used out on the fairway. A putter is a flat-headed hitting stick which is used on the putting green.
- Each hole is graded according to the number of shots you can reasonably expect to sink the ball in - this is called Par. Thus on a Par 4 hole, you should expect to sink the ball in four shots or less.

Sensible Golf - A Quick Explanation for the Welsh

- Sensible Golf is Sensible Software's homage to the game of golf.
- Some 25 golf courses are at your disposal, none of which are based on real courses, although one of them looks a bit like Basingstoke Pitch and Putt.
- The are no secret moves, hidden levels or power-ups in this game. Similarly, you cannot 'be' Chun Li.
- Playing this game will not make you a better golfer in real life. It might, however, convince you to take up a more stimulating hobby.
- As you play Sensible Golf, you will not feel the urge to say things like *Never before has golf been so accurately simulated*', *Those have got to be the most impressive SVGA graphics I've ever seen*', *Finally a computer golf game that takes you beyond the boundaries of your desktop*' or *Golf action so real that you can almost smell the grass*'.
- Life's like a box of chocolates - some sod always eats the soft centres and leaves you the nougat, walnut and praline.

Useless Golf Fact

The fastest round of professional golf ever was recorded at the 1977 Heritage Classic at Hilton Head. Two players completed their fourth round in 1 hr 27 minutes.

Quickstart - For Impatient Punters

If you're itching to have a go of Sensible Golf right away, you should choose the **Play Round** option from the main menu. Click the joystick button to bypass the **Player Select** screen and pick a course (Rome's a good place to start).

Once you're out on the course use **up** and **down** to choose a club, **left** and **right** to choose a direction and the fire button to call up the Welly-o-meter'. Now press the fire button again to start your back swing. When the indicator is at the appropriate strength setting, hit the fire button again to start the down-swing. Finally press the fire button a third time in the middle of the red area to hit a shot straight down the fairway.

Some Buttons That Do Things

Hitting the ball: Press the fire button once to start the back swing. When the appropriate strength is reached press the fire button again to start the down swing. Finally, press the fire button a third time in the red zone at the bottom of the Welly-o-meter.
Changing your club: To change club, move the joystick **up** or **down**.
Changing shot direction: To change the direction your shot, simply move the joystick left and right. **Note:** if you have a change of heart after you've called up the Welly-o-meter, simply move the joystick down to reposition.
Looking at the map: To view the map, hold down the fire button for one second. Pretty isn't it.
To quit a round: Hit the escape button and select **Yes** by moving the joystick right. Kind of obvious that one.

Some Options

Menu Music: Toggle this on and off if you want plinky new age music playing whilst you navigate the menus.
In-Game Speech: Toggles the sampled speech on and off.
Background Ambience: If the birds are getting to you, switch them off.
Auto-Concede: If there's no way you can win a game, this function will automatically concede the match for you.
Computer Difficulty: Toggle between Easy, Medium, Hard and Wicked.

Some More Options

Save: If you're right in the middle of an amazing round and you suddenly realise that the pubs shut in half an hour, save your game and come back to it later.
Load: Fresh from the pub, load up your game again.
Format Save Disk: Click on this option, insert a blank disk and click on **continue** to format a save game disk.
Delete File: Use this to trash old games from your save game disk - avoid accessing this option when you're just back from the pub.

Slightly Slower Start - For the Sort of Punter Who Reads the Manual Before Playing

Welcome to Sensible Golf, a Sensible Software game which simulates the joys, trials, tribulations, ups and downs of golf. Where other golf games go to extraordinary lengths to try and bring you the experience of 'being there', we realise that if you wanted to 'be there', then you'd 'go there'.

So instead of offering you pixel perfect golf simulations of real golf courses, we bring you the real joy of golf. This game isn't about chucking bits of grass into the air to check for wind speed. It isn't about resting your putter down on the grass to check out that green. It isn't about minute alterations in foot stance. This is about real golf.

Real golf involves hacking a ball about a tricky course that's riddled with hazards. It's about aiming the ball way off to the left and then violently slicing it around a tree clump. It's about fun - not lawns.

Useless Golf Fact

The highest golf course in the world is The Tuctu Golf Club in Morococha in Peru - it's 14,335ft above sea level.

The Game Screen



As you can see, the Sensible Golf in-game screen is a perfect example of uncluttered game design. Notice the clever use of shades of green, the dappled effect on the trees and those little clumps of flowers.



This is the scoreboard. You'll always find it in the upper left-hand portion of the screen (assuming that you've got your TV the right way up). It tells you (from the top down):

- Where you're playing
- Which hole you're on
- What the par for the present hole is
- Whose turn it is
- What their score is (so far for the round)
- How many shots they've taken so far on this hole

Useless Golf Fact

Robert Mitera holds the record for the longest ever recorded hole-in-one. Thanks to a 50mph gust which carried his shot over a 290 yard drop-off, he managed to hole out in one shot over 447 yards.



It's always worth keeping an eye on this ball indicator. The position of the ball indicates what sort of 'lie' you've got. If the ball is sitting proud of the grass then you'll be able to make clean contact with the ball and hit a solid straight shot. If, however, the ball is recessed in the grass then you won't be able to hit it as far.

Beneath the ball lie indicator you can see the distance left to play to the hole (in yards), the club or iron that's currently selected and the maximum distance that the club can send the ball (again, in yards).



And here's the most important meter of them all, the Welly-o-meter. This enables you to hit the ball with the appropriate amount of strength. By hitting the ball in the power zone (at the top of the semi-circle) you hit the ball at that club's maximum power. So for instance, if you're using a one wood then hitting the ball in the red zone will send it 240 yards.

The area at the bottom of the arc enables you to select draw (also known as hook) and fade (also known as slice). Hitting the ball right in the middle of the red zone at the very bottom will send the ball on a straight line down the fairway. Hitting it to the left of the red zone will send it to the left and (surprisingly) hitting it to the right of the red zone will send it to the right.

Useless Golf Fact

No matter how crap you are at golf you'll be hard pushed to match the record set by a lady player in the 1912 Shawnee Invitational. Her tee shot wound up in the Binniekill River and the ball floated. Being a practical sort of chap, her husband suggested they put to sea and carry on. They eventually caught up with the ball one and a half miles downstream. She eventually putted down in a very reasonable 166 - not bad on a 130 yard hole.

Hitting the Ball in the Right Direction

Basically, this isn't as easy as it sounds. Making the ball go where you want it to takes timing, skill, concentration, precision and a teensy bit of luck. However, as you've probably figured out for yourself, it's imperative that you learn how to position the ball in the right place.

- **Don't trust the CPU:** The computer will automatically point your player in the direction of the hole. However, there might be a large expanse of water in between you and the hole and if you simply take your shot you'll end up in the drink. Therefore, check the lie of the land before you play and if necessary aim the ball in a different direction.
- **Master the red zone:** The most important skill in this game is learning how to stop the down swing on the Welly-o-meter in the red zone. The important thing to know here is that the harder you hit the ball, the less time you'll have in the red zone.
- **Learn to swerve:** Learn to swerve the ball around nasty obstacles by pointing the cursor in one direction and drawing or fading in the other.
- **To putt it another way:** The arrows that adorn the putting green aren't there for decoration. Learn to point the ball into slopes and remember that balls roll faster downhill than up. **Note:** The previous sentence was taken from an a GCSE physics text book.

Useless Golf Fact

Whilst Sensible Golf is going for the record for the largest sand trap in the world, they'd be hard pushed to match the one in Pine Valley golf course in New Jersey. They have the largest bunker in the world, called Hell's Half Acre.

The Map - Use It or Lose It

It doesn't take much time and effort to call up the map (hold down the joystick button) but you can save yourself untold grief if you do. All the nasty hazards, obstacles and out of bound areas are depicted in full colour for your viewing pleasure. Remember, you can also aim the ball from the map screen.

Play Ball - Some Things You Should Know

In order to get a good score at Sensible Golf you should learn the dynamics of the clubs you use and the surfaces from which you play. Whilst the CPU will automatically select a club for you, this may not be appropriate for the lie of your ball or the obstructions in front of it.

Club Choice: For instance, let's say that you've played a lousy tee shot that's fired off to the right and the ball has come to rest in front of some trees. You've still got 280 yards to play and so the CPU picks out a 1 Wood for you - not a good choice. The wood is a heavy hitting club which sends the ball far and low. What you need (to get out of trouble) is a club which will pitch the ball up over the trees - such as a 7 iron.

Strength Choice: If you're anything like me then you'll always be tempted to wang the ball as hard as you can. This is not always a good idea. For starters, the Sensible team have designed these golf courses especially for heavy hitters. This means that if you simply welly the ball down the course you'll undoubtedly end up in either a) water, b) a bunker or c) some trees. In golf, size really isn't important.

Draw and Fade: When you first start playing Sensible Golf you will undoubtedly hit a fair number of balls in completely the wrong direction because you misjudged when to hit the fire button. Now whilst this can be very annoying under normal circumstances, drawing or fading the ball is a very useful skill.

When you draw or fade a ball you effectively swerve it. This means that you can (with a bit of practice) project the ball around nasty looking obstacles. To see what I mean, try aiming the ball way off to the left and then hitting it with loads of fade (to the right of the bottom red zone). Excellent, isn't it.

Hit and hope: Regular golfers may be familiar with this phrase. It refers to those shots which you take without paying any attention to club choice, shot strength, ball lie or direction. This usually happens after you've fluffed a shot five times in a four player match and your mates are taking the mickey out of you. The hit and hope shot either ends in complete disaster (in the water) or flukey victory (an obscenely lucky hole down). Either way, if you find that most of your shots are of the hit and hope variety, you should probably have a bit of lie down and start a new round.

Reading the Greens: Once you make it onto the putting green your troubles are just beginning. You see, putting the ball is a completely different skill to whacking it about with a club. This is mainly because the ball is always in contact with the grass and therefore any dips, rises or dimples will affect where the ball goes and how fast it gets there. So. Spend a bit of time looking at those funny little arrows - they tell you which way the green slopes. Learn to curve the ball around the lips of slopes and you'll soon be putting like a pro. Pro golfer that is, not a lady of ill repute.

Useless Golf Fact

The longest single hole on a golf course is the sixth at the Koolan Island course in Australia which is a 948 yard par 7.

Competition - Round, Tournament or Matchplay

Once you've learnt the ropes you might like to try and beat a friend or the computer. Here are your options:

Round

This is a good choice if you want to play a round yourself or against up to three friends. The advantage of this option is that you can choose which golf course you'd like to play on.

- From the main options screen choose **Play Round** screen and you'll be presented with the player choice screen. This is initially set to just one player - to add others, click on the **Type** box and cycle through the control methods (**Joystick 1**, **Joystick 2**, **Joystick 1/2**) or the CPU player mode (**Easy**, **Medium**, **Hard**, **Wicked**).
- Once you've chosen the appropriate number of players, you can change their names by hitting **RETURN** (surprisingly enough) on the **Name** box. Enter a new name from the keyboard and hit return to store it.
- Finally, you can modify each player's appearance by clicking on the little man icon at the right of the screen. Click on **Hair**, **Skin**, **Shirt** and **Trousers** to cycle through all the possible options.
- Once you've entered all the players you can choose whether to play **Strokeplay**, **Matchplay** (two players only) or **Skins** (two, three or four players) tournaments.
- Now decide which course you'd like to play on and you can start your game.
- At any time you can hit the **Esc** key to return to the main menu and save or quit your game.

Tournament

The tournament option is perfect if you'd like to play a game against friends in a tense knock-out style game.

- First of all, decide how many players you'd like to be involved in the tournament - remember you don't determine which of them are CPU controlled.
- Now move the cursor up to the **1**, hold down the fire button and move the joystick left or right to select the number of players.
- Modify each player's characteristics as described in the **Play Round** section.
- You'll now see the main tournament options screen.
- Decide how many rounds (series of 18 holes) you'd like to play - either 1, 2 or 4.
- Toggle Cut on or off. If the cut's turned off then all players will qualify for every round.
- Choose the number of competitors - hold down the fire button and move the joystick left and right to select.
- Decide on the order of play - **Seeded**, **Human Parties** or **Arcade**.
- Determine the maximum number of players you'd like included in each party - between one and four.
- Finally decide whether or not you'd like to watch the CPU controlled competitors - it might get a bit boring if you're playing on your own against 71 CPU controlled players, so choose wisely Luke.
- Now you can pick a course to play the tournament at and tee off.

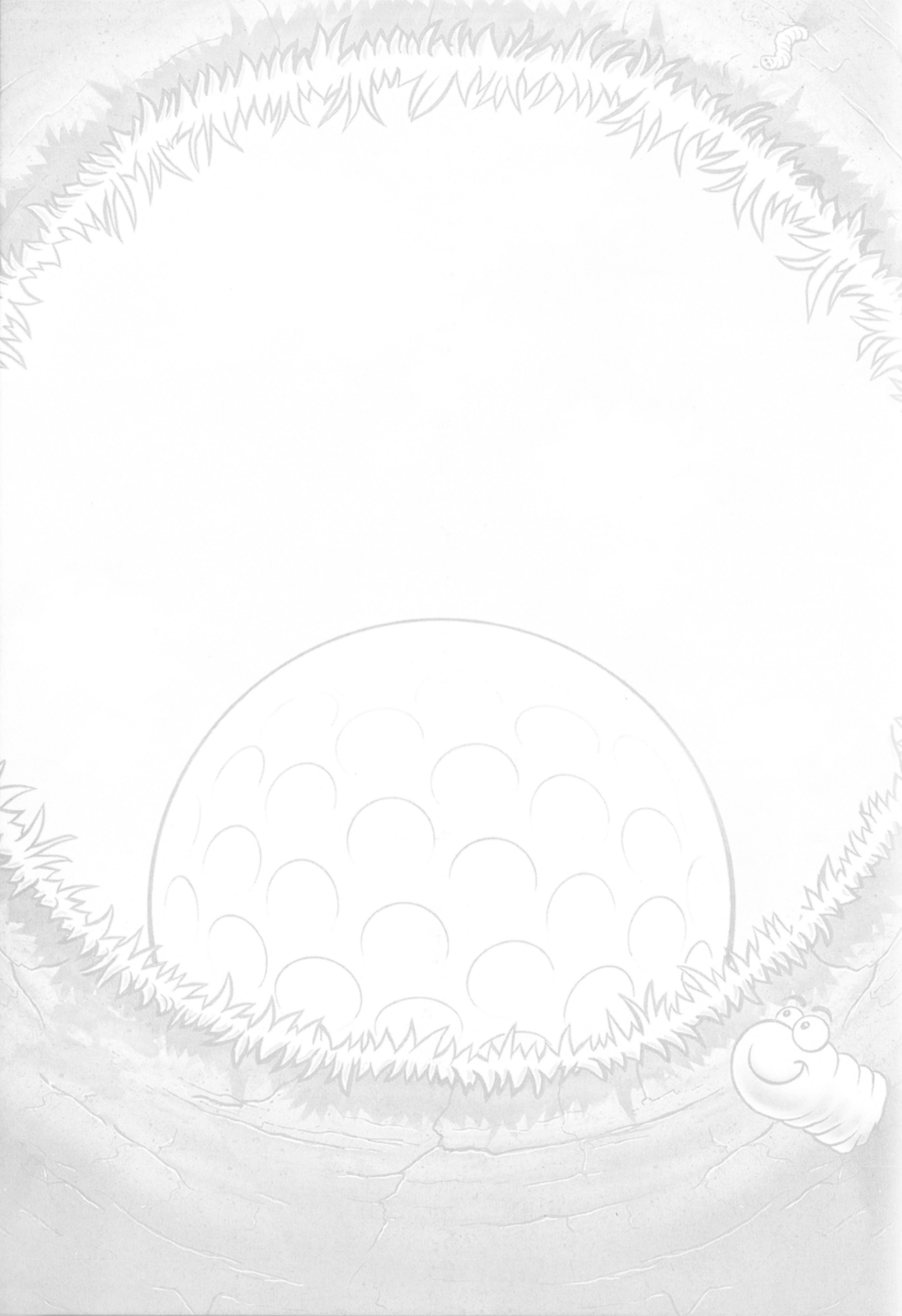
Season

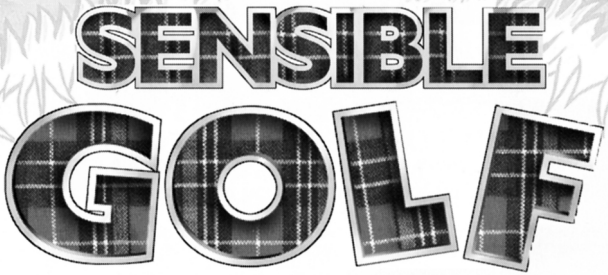
If you fancy playing at each of the courses in Sensible Golf and clocking up some prize money then have a crack at the tournament season.

- From the main menu choose season and then decide how many players you'd like to be involved. At this point you should decide how many of them you'd like to be human controlled and how many you'd like to be CPU controlled.
- You should now select the season options as detailed in the **Tournament** section above.
- The computer will then take you to the first tournament of the season, the Madeira Championship which has a total prize purse of $375,000.

Some Golfing Words

Birdie: When you sink the ball in one shot fewer than par you're said to have got a birdie. Not to be confused with Bizet who was a French composer.
Bogey: When you sink the ball in one shot over par.
Bunker: Sand pit for grown-ups.
Draw: To swerve the ball to the left.
Eagle: When you sink the ball in two shots fewer than par.
Fade: To swerve the ball to the right.
Fairway: The long smooth stretch of grass that connects the tee to the green. Also, what comes out of a lisper's mouth when they attempt to say the word fairy.
Fore: What you're meant to shout when it looks like your ball is going to land on someone's head.
Green: The very smooth area of grass immediately surrounding the hole.
Gulf: Essex slang for the game of golf.
Hole: The crevice where the ball is supposed to end up. Also the name of Courtney Love's tedious band.
Lie: The ball's position in terms of terrain. For instance, a good lie is on the fairway - a bad lie is up a tree.
Matchplay: Competition in which players try to win individual holes, irrelevant of the number of shots it takes them to do it in. If player one has won three holes and player two has won none then player one is said to be **three up**.
Obstacle: Once upon a time this referred to trees, bunkers and water hazards that might get in the way of a shot. These days it's more likely to refer to the 'travellers' who are camped out on the 14th.
Par: The number of shots you can realistically expect to get the ball down in. Also, what Americans called their fathers.
Skins: Competition in which each individual hole on the course has a prize attached to it. The player who wins the hole, takes the prize. If there's a draw then the prize money is carried over to the next hole.
Stroke: A shot.
Strokeplay: Competition in which the deciding factor is the number of shots over or under par that you've played the course in. For instance, a good strokeplay score would be -2 (two under par for the round), a bad score would be +4 (four over par for the course). Most competitions are based around strokeplay.
Tee: The area from which the first shot of a hole is played. Also, the surname of a famous American rapper whose first name is Ice.
Yard: Pre-decimal unit of distance. One yard (pronounced *yah'd*) is equivalent to 0.9144 metres.





Edité par:	Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
Conception du jeu:	Sensible Software
Programmation:	Jools & Chipper
Graphismes:	Stoo
Conception des parcours:	Krix & Stoo
Musique et son:	R.J.
Bande son:	Jops
Auteur du manuel:	Hutch
Mise en page:	Red Cloud
Producteur:	Peter Hickman
Assurance qualité:	Tony Byus
	Alon Malka
	Michael Wenn
	Simon Humber
Directeur de production:	Dave Miller
Producteur exécutif:	Jon Norledge

AVIS DE COPYRIGHT

Le programme, la documentation qui l'accompagne et les matériaux sont protégés par les lois sur le copyright nationales et internationales. La mise en mémoire du programme, de la documentation qui l'accompagne et des matériaux dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion ou la présentation publique sont strictement interdits, sans l'autorisation expresse écrite de Virgin Interactive Entertainment. Tous les droits d'auteur et de propriété sont réservés dans le monde. Ce programme, la documentation qui l'accompagne et les matériaux sont vendus selon les normes commerciales et conditions de vente de Virgin Interactive Entertainment, dont vous pouvez obtenir un exemplaire sur demande.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH
Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.
Assistance technique & Service clientèle: numéro de téléphone: (33 1) 53 68 10 00.
Lorsque vous nous appelez, restez si possible près de votre ordinateur avec de quoi écrire et/ou préparez le maximum d'informations sur votre système: marque, modèle, périphériques utilisés, mémoire installée, carte graphique utilisée, type de moniteur, et contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
Si votre jeu présente un défaut, renvoyez la disquette ou le disque défectueux (mais pas l'emballage du jeu) avec une lettre d'explications, et nous vous remplacerons la disquette ou le disque dans les 28 jours.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Petit renseignement inutile sur le golf

Un Américain (qui d'autre??) a réussi à faire tenir en équilibre sur sa tête sept balles de golf placées les unes sur les autres sans utiliser de colle ou de ruban adhésif.

Chargement de Sensible Golf

Amiga

- Tout d'abord, lancez votre Amiga suivant la procédure décrite dans le manuel d'instructions du fabricant. Ce devrait une procédure de routine pour vous. Ce que je veux dire par là, c'est qu'aucun Amiga n'a été vendu depuis environ un an, donc ça doit faire un petit moment que vous avez acheté le vôtre. Je ne dis pas ça pour vous fâcher, c'est votre droit inaliénable de posséder un Amiga. Où en étais-je? Ah, oui.
- Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre Amiga et la disquette deux dans le lecteur externe, si vous en avez un. Soyons francs, il vous serait difficile d'insérer une disquette dans un lecteur que vous n'avez pas.
- Passons à la partie la plus difficile. Allumez votre Amiga.
- Attendez quelques instants.
- Dansez au rythme de la musique funky lorsque celle-ci se fait entendre.

Petit renseignement inutile sur le golf

Le plus jeune joueur à avoir réussi un trou en un seul coup s'appelle Coby Orr, il a effectué cet exploit à l'âge de cinq ans.

Le golf - Quelques explications succinctes pour les extra-terrestres

- Le golf est un jeu qui se joue sur 18 "trous". Chaque trou est composé d'une zone de départ aussi appelée tee (zone à partir de laquelle vous effectuez le premier coup), un fairway (zone de pelouse rase) et un green (zone de pelouse très rase autour du trou).
- Le but du jeu est de mettre la balle à alvéoles dans les 18 trous en un minimum de coups, les trous étant mis en évidence par un drapeau.
- Le jeu se joue avec une série de "bâtons" servant à frapper la balle, appelés "clubs". Il y a trois sortes de clubs: le bois, le fer et le putter. Le bois est un club puissant traditionnellement utilisé pour les longues distances à partir de la zone de départ. Le fer est un club de moyenne distance utilisé sur le fairway. Le putter est un club dont la tête est plate, on l'utilise sur le green.
- Chaque trou est classé selon le nombre de coups nécessaires pour mettre la balle dans le trou - ceci est appelé le par. Donc, pour un trou de par quatre, vous devriez pouvoir mettre la balle dans le trou en quatre coups ou moins.

Sensible Golf - Quelques explications succinctes pour les ignorants

- Sensible Golf est l'hommage rendu au golf par Sensible Software.
- Vous avez à votre disposition 25 parcours de golf, aucun n'est basé sur un parcours existant dans la réalité, bien que l'un d'entre eux ressemble un peu au minigolf de Basingstoke.
- Il n'y a pas de coup secret, de niveau caché ou de power-up dans ce jeu.
  De même, vous ne pouvez pas "être" Chun Li.
- La pratique de ce jeu n'améliorera pas votre niveau au vrai golf. Mais elle vous incitera peut-être à choisir un loisir un peu plus excitant.
- Lorsque vous jouerez avec Sensible Golf, vous ne vous sentirez pas obligé de vous exclamer: *Jamais le Golf n'a été simulé avec autant de précision', Ce doit être les graphismes VGA les plus impressionnants que j'aie jamais vus', Enfin un jeu de golf sur ordinateur qui repousse les limites de votre machine'* ou *Un jeu de golf si réaliste que vous pouvez presque sentir l'odeur du gazon'.*

Petit renseignement inutile sur le golf

La manche la plus rapide jamais jouée par des professionnels s'est déroulée lors de l'Heritage Classic de 1977 à Hilton Head. Deux joueurs ont terminé leur quatrième manche en 1h27 minutes.

Démarrage rapide - Pour les impatients

Si vous mourrez d'envie de commencer à jouer à Sensible Golf tout de suite, vous devez choisir l'option **Play Round** du menu. Cliquez sur le bouton du joystick pour éviter l'écran **Player Select** et choisissez un parcours (Rome est un bon endroit pour commencer).

Une fois sur le parcours, utilisez les flèches **haut** et **bas** pour choisir une direction et le bouton feu pour faire apparaître le Welly-o-meter'. Appuyez de nouveau sur le bouton feu pour commencer votre swing. Lorsque l'indicateur est placé sur la puissance désirée, appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour commencer la descente du swing. Enfin, appuyez une troisième fois dans le milieu de la zone rouge pour lancer la balle dans le fairway.

Quelques boutons utiles

Frapper la balle: appuyez une fois sur le bouton feu pour commencer la montée. Lorsque vous avez obtenu la puissance désirée, appuyez de nouveau sur le bouton feu pour commencer la descente. Enfin, appuyez sur le bouton feu une troisième fois dans la zone rouge du Welly-o-meter.
Changer de club: pour changer de club, poussez le joystick vers le **haut** ou le **bas**.
Changer la direction du tir: pour modifier la direction de votre tir, poussez simplement le joystick vers la gauche ou la droite. **Remarque:** si vous changez d'avis après avoir fait apparaître le Welly-o-meter, il vous suffit de pousser le joystick vers la gauche ou la droite afin de le remettre en position.
Regarder la carte: pour voir la carte, appuyez sur le bouton feu pendant deux secondes. Jolie, n'est-ce pas?
Pour quitter une manche: appuyez sur le bouton Escape. Plutôt évident.

Quelques options

Menu Music (Musique pendant les menus): choisissez entre on et off si vous voulez entendre de la musique new age pendant que vous passez en revue les différents menus.
In-Game Speech (Voix du jeu): pour activer et désactiver les voix.
Background Ambience (Bruits de fond): si le chant des oiseaux vous énerve, éteignez-le.
Auto-concede (Jeter l'éponge): si vous voyez bien que vous ne pourrez jamais gagner une partie, cette fonction vous permet de vous avouer vaincu automatiquement.
Computer Difficulty (Difficulté du jeu): vous permet de choisir entre Easy (Facile), Medium (Moyen), Hard (Difficile) et Wicked (Diabolique).

D'autres options:

Save (sauvegarder): si vous êtes en plein milieu d'une manche incroyable et que vous vous rendez soudain compte que c'est l'heure de l'apéro, sauvegardez votre jeu et vous pourrez le terminer plus tard.
Load (Charger): une fois revenu du café, chargez de nouveau votre jeu.
Format Save Disk (Formater une disquette de sauvegarde): cliquez sur cette option, insérez une disquette vierge et cliquez sur **continue (continuer)** pour formater une disquette vierge.
Delete File (Effacer fichier): utilisez cette option pour vous débarrasser des anciennes parties de votre disquette de sauvegarde - évitez de faire apparaître cette option lorsque vous revenez tout juste du café.

Démarrage un peu moins rapide - Pour ceux qui sont du genre à lire le manuel avant de commencer à jouer

Bienvenue à Sensible Golf, un jeu de Sensible Software qui simule les joies, et les difficultés du golf. D'autres jeux de golf font d'immenses efforts pour essayer de vous donner l'impression "d'y être", nous, nous avons réalisé que si vous vouliez vraiment y être, eh bien vous y seriez.

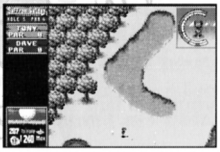
Alors, au lieu de vous offrir des simulations de vrais parcours de golf fidèles au pixel près, nous vous offrons les vraies joies du golf. Il ne s'agit pas dans ce jeu d'envoyer en l'air des petits morceaux d'herbe pour vérifier la vitesse de vent. Il ne s'agit pas de poser votre putter sur le gazon pour tester le green. Il ne s'agit pas d'opérer d'infimes changements à votre posture. Il s'agit de vrai golf.

Le vrai golf, c'est taper dans une balle sur un parcours difficile semé d'embûches. C'est envoyer la balle à gauche puis en changer la direction de façon subite pour éviter un bosquet. Il s'agit de s'amuser - pas de comparer les gazons.

Petit renseignement inutile sur le golf

Le parcours de golf le plus haut du monde est The Tuctu Golf Club à Morococha au Pérou - il est situé à 4 370 mètres au-dessus du niveau de la mer.

L'écran de jeu



Comme vous pouvez le voir, l'écran de jeu de Sensible Golf est l'exemple parfait du jeu sans fioriture. Remarquez l'utilisation judicieuse des différents tons de vert, l'effet de feuilles sur les arbres et les petites fleurs.



Voici le tableau des scores. Il se trouvera toujours dans la partie supérieure gauche de l'écran (si votre écran n'est pas posé à l'envers). Cet écran vous indique (du haut vers le bas):

- Où vous jouez
- À quel trou vous êtes
- Le par du trou où vous êtes
- Qui doit jouer
- Les scores
- Le nombre de coups effectués jusqu'à présent pour ce trou

Petit renseignement inutile sur le golf

Robert Mitera détient le record du plus long trou en un seul coup. Grâce à une bourrasque de vent à 80km/h qui a permis à sa balle de voler sur 265 mètres, il a réussi à la faire tomber dans le trou qui se trouvait à 400 mètres de là.



Il est toujours appréciable de ne pas perdre de vue l'indicateur de balle. La position de la balle indique le type de "lie" que vous avez. Si la balle trône fièrement sur le gazon, vous pourrez la frapper sans problème et effectuer un tir direct. Cependant, si la balle s'enfonce un peu dans l'herbe, vous ne pourrez pas la lancer aussi loin.

Sous l'indicateur de "lie", vous verrez la distance qu'il vous reste à parcourir pour atteindre le trou (en yards; un yards équivaut à 0,9144 mètres), le club ou le fer qui est actuellement sélectionné et la distance maximum à laquelle le club peut envoyer la balle (toujours en yards).



Et voilà l'indicateur le plus important de tous, le Welly-o-meter. Il vous permet de frapper la balle avec la puissance adéquate. En frappant la balle dans la zone de puissance (en haut du demi-cercle), vous frappez la balle à la puissance maximale du club. Donc, par exemple, si vous utilisez un club en bois, votre balle parcourra 240 yards si vous la frappez dans la zone rouge.

La zone en bas de l'arc vous permet de sélectionner draw (aussi appelé hook, balle incurvée vers la gauche pour les droitiers et la droite pour les gauchers) et fade (aussi appelé slice, balle incurvée vers la droite pour les droitiers et la gauche pour les gauchers). Si vous frappez la balle à droite dans le milieu de la zone rouge tout à fait en bas, la balle partira en ligne droite vers le fairway. Si vous frappez la balle à gauche de la zone rouge, elle partira vers la gauche et, étonnamment, si vous la frappez à droite de la zone rouge, elle partira vers la droite.

Petit renseignement inutile sur le golf

Même si vous êtes totalement nul en golf, vous aurez du mal à battre le record de cette dame lors du Shawnee Invitational en 1912. Elle a envoyé sa balle dans la rivière Binniekill et la balle a flotté. Comme il avait le sens pratique, son mari lui a suggéré de suivre la balle en bateau. Il l'ont finalement rattrapée 2 kilomètres plus loin. Cette dame a fait un score de 166 - pas mal pour un trou à 160 yards.

Frapper la balle dans la bonne direction

En fait, ce n'est pas aussi facile que ça y paraît. Pour que la balle aille où vous voulez, il faut de la précision, de la technique, de la concentration et un tout petit peu de chance.
Cependant, comme vous vous en êtes sûrement rendu compte, il faut absolument que vous appreniez à placer la balle au bon endroit.

- **Ne vous fiez pas à votre ordinateur:** votre ordinateur dirigera automatiquement votre joueur dans la direction du trou. Cependant, il y a peut-être une grande étendue d'eau entre vous et ce trou et si vous vous contentez de tirer, vous finirez peut-être le bec dans l'eau. Donc, vérifiez le terrain avant de tirer et, si nécessaire, dirigez la balle vers une autre direction.
- **Maîtrisez la zone rouge:** la technique la plus importante dans ce jeu est de savoir comment stopper la descente dans la zone rouge du Welly-o-meter. Souvenez-vous que plus vous frappez la balle fort, moins vous aurez de temps dans la zone rouge.
- **Apprenez à dévier la balle:** apprenez à faire dévier la balle de façon à éviter les obstacles, pour cela, pointez le curseur dans une direction et effectuez un draw ou un fade dans la direction opposée.
- **Pour mieux putter:** les flèches qui se trouvent sur le green de putting ne sont pas là pour faire joli. Apprenez à diriger la balle vers les descentes et souvenez-vous que les balles roulent plus vite dans les descentes que dans les montées. **Remarque:** la dernière phrase de ce paragraphe est extraite d'un manuel de physique du Brevet des Collèges.

Petit renseignement inutile sur le golf

Alors que Sensible Golf concourt pour le record du plus grand bunker du monde, il lui sera difficile de battre celui du parcours de Pine Valley dans le New Jersey. C'est lui qui détient le record avec un bunker surnommé le bunker de l'enfer.

La carte - Utilisez-la à bon escient

Faire apparaître la carte ne requiert qu'un minimum de temps et d'efforts (maintenez le bouton du joystick enfoncé) mais vous vous épargnerez ainsi bien des déboires. Tous les pièges, les obstacles et les zones hors limites sont affichés en couleur pour le plaisir des yeux. Souvenez-vous que vous pouvez viser et tirer à partir de votre écran carte.

Frapper la balle - Quelques faits bons à savoir

Pour obtenir un bon score à Sensible Golf, vous devez apprendre à connaître la dynamique des clubs que vous utilisez et les surfaces sur lesquelles vous jouez. Le jeu sélectionne automatiquement votre club, mais cette sélection risque de ne pas convenir au coup que vous désirez effectuer ou aux obstacles qui se trouvent entre la balle et votre objectif.

Choix du club: supposons que votre coup de départ ait été très mauvais, la balle s'est déportée vers la droite et s'est arrêtée devant des arbres. Il vous reste encore 250 mètres à jouer et l'ordinateur a choisi pour vous un bois n°1 - ce n'est pas un bon choix. Le club en bois frappe la balle avec puissance, il l'envoie loin en la faisant voler bas. Ce dont vous avez besoin pour vous sortir de ce mauvais pas c'est d'un club qui va envoyer la balle au-dessus du bosquet - un fer n°7, par exemple.

Choix de la puissance: si vous êtes comme moi, vous serez toujours tenté de frapper la balle aussi fort que possible. Mais ce n'est pas toujours la meilleure solution. Donc, l'équipe de Sensible a conçu ses parcours tout spécialement pour ceux qui frappent fort. Ceci veut dire que si vous frappez comme un malade, la balle terminera sa course dans a) l'eau, b) un bunker, c) les arbres. Au golf, ce n'est pas la taille qui compte.

Draw et fade: lorsque vous commencerez à jouer avec Sensible Golf, vous enverrez sans aucun doute la balle dans la mauvaise direction parce que vous n'avez pas appuyé sur le bouton feu au bon moment. Normalement, c'est très ennuyeux, mais vous pouvez apprendre à maîtriser la façon de dévier la balle.

Lorsque vous effectuez un fade ou un draw, vous faites dévier la balle. Ceci veut dire que vous pouvez, avec un peu de pratique, projeter la balle de façon à ce qu'elle contourne les obstacles les plus impressionnants. Pour voir ce que je veux dire, essayez d'envoyer la balle complètement vers la gauche puis frappez-la en lui donnant un effet de fade (vers la droite en bas de la zone rouge). Excellent, n'est-ce pas?

Hit and hope (Frapper et espérer): les joueurs de golf connaissent peut-être cette expression. Elle fait référence aux coups frappés sans réfléchir au choix du club, de la puissance du coup, de la position de la balle ou de sa direction. C'est le genre de coup que l'on frappe généralement après avoir raté la balle cinq fois de suite et que vous jouez avec trois amis qui commencent à se moquer de vous. Ce genre de coup se termine soit par un désastre (dans l'eau) ou par une victoire nullement méritée (par un hasard extraordinaire, la balle termine sa course dans le trou). Quelle qu'en soit l'issue, si vos coups sont tous du genre "frapper et espérer", nous vous conseillons de vous reposer un peu puis de commencer une nouvelle manche.

Déchiffrer le green: Une fois que vous arrivez au green, vos ennuis commencent car voyez-vous, putter la balle est une technique tout à fait différente de celle qui consiste à l'envoyer le plus loin possible. Ceci s'explique par le fait que la balle est constamment en contact avec le gazon, donc, tous les accidents de terrain, même légers, affecteront la trajectoire de la balle ainsi que sa vitesse. Donc... Passez un peu de temps à étudier ces petites flèches - elles vous indiquent la direction de la pente. Apprenez à faire suivre à votre balle la courbe de la pente et vous putterez bientôt comme un pro (sans vouloir être grossier).

Petit renseignement inutile sur le golf

Le trou le plus long d'un parcours de golf est le sixième trou du parcours de Koolan Island en Australie, c'est un par 7 de 887 mètres.

Les championnats - Manche, tournoi ou matchplay

Une fois que vous connaissez bien le jeu, vous pouvez essayer de jouer contre un ami ou l'ordinateur. Voici vos options:

Round - Manche

C'est un excellent choix si vous souhaitez jouer une manche seul ou contre des amis (maximum trois). L'avantage de cette option est que vous pouvez choisir le parcours de golf sur lequel vous allez jouer.

- À partir de l'écran d'options principal, choisissez **Play Round (jouer une manche)** et vous obtiendrez l'écran de choix du joueur. Le réglage par défaut est un joueur - pour en ajouter d'autres, cliquez sur la fenêtre **Type** et passez en revue les différentes méthodes de contrôle (**Joystick 1, Joystick 2, Joystick 1/2**) ou le mode joueur de l'ordinateur (**Easy - facile, Medium - moyen, Hard - dur, Wicked - diabolique**).
- Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs, vous pouvez changer leurs noms en cliquant sur la fenêtre **Name** (Nom). Entrez un nouveau nom à l'aide du clavier et appuyez sur Return pour le valider.
- Enfin, vous pouvez modifier l'apparence physique de chaque joueur en cliquant sur l'icône représentant un petit homme à droite de l'écran. Cliquez sur **Hair (Cheveux), Skin (Peau), Shirt (Chemise)** et **Trousers (Pantalon)** pour passer en revue les différentes options.
- Une fois que vous avez validé tous les joueurs, vous pouvez choisir de jouer des tournois **Strokeplay, Matchplay** ou **Skins**.
- Maintenant, choisissez le parcours sur lequel vous allez jouer et vous pouvez commencer.
- À tout moment, vous pouvez appuyer sur la touche **Escape** pour retourner au menu principal et sauvegarder ou quitter votre partie.

Tournament - Tournoi

L'option Tournoi est idéale si vous souhaitez jouer contre des amis et si vous aimez les situations à suspense.

- Tout d'abord, décidez du nombre de joueurs qui vont prendre part au tournoi - souvenez-vous que vous ne pouvez pas choisir lesquels d'entre eux vont être contrôlés par l'ordinateur.
- Maintenant, placez le curseur sur le **1**, maintenez le bouton feu enfoncé et poussez le joystick vers la droite ou la gauche pour sélectionner le nombre de joueurs.
- Modifiez les caractéristiques de chaque joueur en suivant la procédure décrite pour les matchs.
- Vous allez voir apparaître l'écran principal des options de tournoi.
- Choisissez le nombre de manches que vous désirez jouer (séries de 18 trous) - 1, 2 ou 4.
- Choisissez entre Cut on et off. Si vous choisissez l'option Cut off, tous les joueurs seront automatiquement qualifiés pour toutes les manches.
- Choisissez le nombre de concurrents - maintenez le bouton feu enfoncé et poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour opérer votre sélection.
- Décidez de l'ordre de jeu - **Seeded, Human Parties** ou **Arcade**.
- Déterminez le nombre maximum de joueurs de chaque partie (entre deux et quatre).
- Enfin, choisissez de voir ou non les concurrents contrôlés par l'ordinateur - vous vous ennuyerez peut-être si vous jouez seul contre 7 concurrents tous contrôlés par l'ordinateur alors réfléchissez bien avant de décider.
- Maintenant, vous pouvez choisir le parcours sur lequel vous allez jouer votre tournoi et vous pouvez vous lancer.

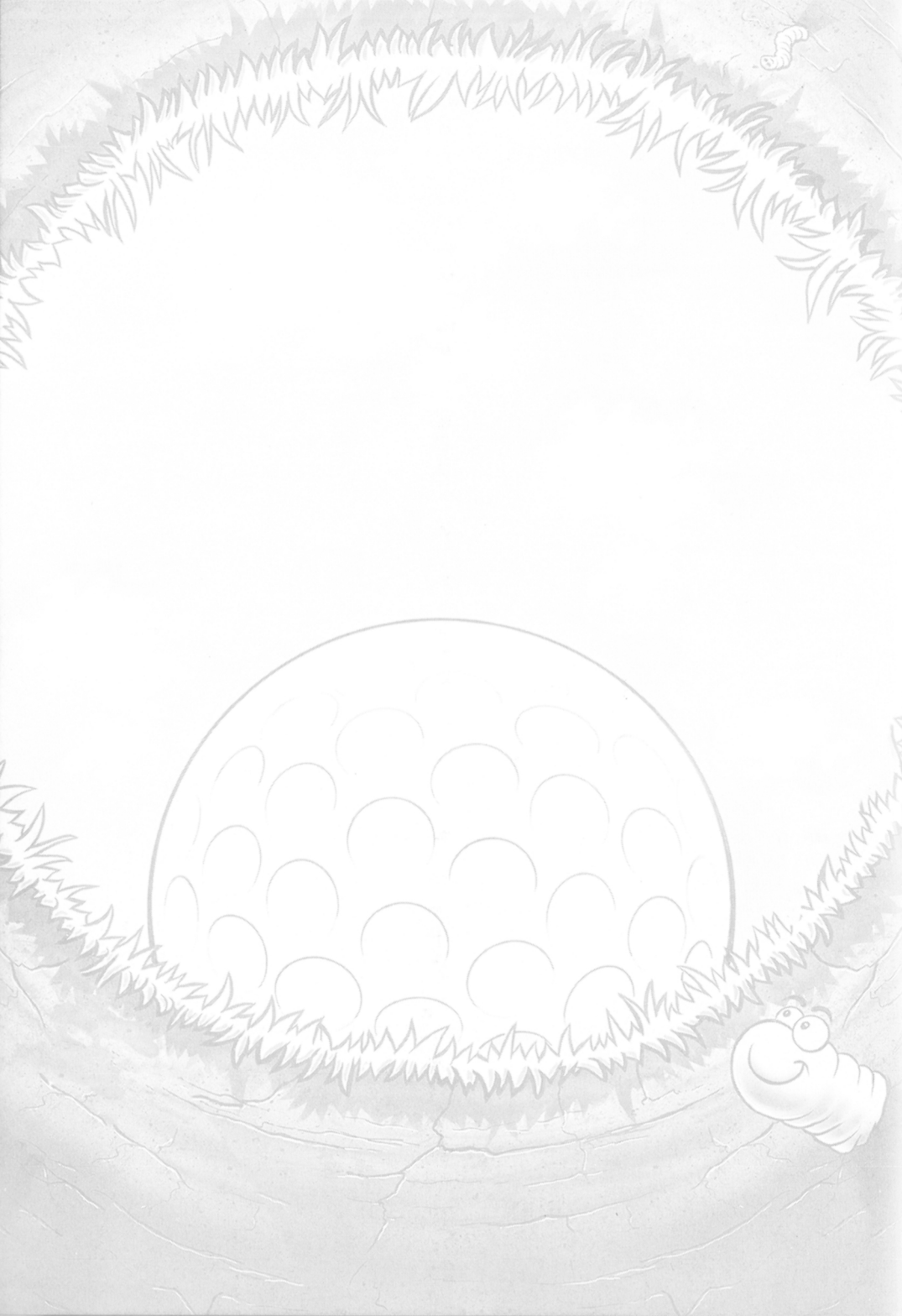
Season - Saison

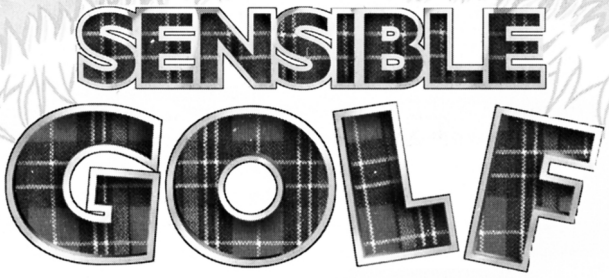
Si vous voulez jouer sur tous les parcours de Sensible Golf et gagner des prix, le tournoi Season est fait pour vous.

- À partir du menu principal, choisissez season (saison) puis choisissez le nombre de joueurs qui vont participer. C'est à ce moment là aussi que vous devez décider du nombre de joueurs contrôlés par l'ordinateur et ceux contrôlés par des humains.
- Maintenant, sélectionnez les options de saison en répétant la procédure décrite dans la section des tournois.
- L'ordinateur vous entraînera alors vers votre premier tournoi de la saison, le Madeira Championship (Tournoi de Madère) dont le montant total des prix s'élève à 375 000$.

Petit glossaire du golf

Balle: ce que vous êtes sensé crier si votre balle risque d'atterrir sur la tête d'un autre joueur.
Birdie: lorsque vous mettez la balle dans le trou en un coup au-dessous du par, vous réalisez un birdie.
Bogey: lorsque vous mettez la balle dans le trou en un coup au-dessus du par.
Bunker: bac à sable pour adultes.
Draw: faire dévier la balle vers la gauche.
Eagle: lorsque vous mettez la balle dans le trou en deux coups au-dessous du par.
Fade: faire dévier la balle vers la droite.
Fairway: longue zone de pelouse rase entre le tee et le green.
Green: zone de gazon très ras juste autour du trou.
Lie: la position de la balle relative au terrain. Par exemple, le fairway est un bon "lie", un mauvais "lie" est sur la branche d'un arbre.
Matchplay: compétition dans laquelle les joueurs essaient de gagner des trous, quel que soit le nombre de coups nécessaires.
Obstacle: arbres, bunkers et plans d'eau se trouvant entre votre balle et le trou.
Par: le nombre de coups jugés nécessaires pour mettre la balle dans le trou.
Skins: type de compétition dans laquelle chaque trou du parcours est associé à un prix. Le joueur qui met le premier sa balle dans le trou remporte le prix. S'il y a des ex-æquo, personne ne remporte le prix et il est attribué au gagnant du trou suivant.
Strokeplay: compétition dans laquelle le facteur décisif est le nombre de coups effectués au-dessus ou en dessous du par. Par exemple, un bon score de strokeplay est -2 (2 coups en dessous du par pour la manche), +4 est un mauvais score (4 coups au-dessus du par pour la manche). La plupart des compétitions sont de ce type.
Tee: zone à partir de laquelle est tiré le premier coup.
Trou: l'endroit où la balle est sensée terminer sa course.
Yard: unité de mesure de la distance. Un yard équivaut à 0,9144 mètres.





Herausgeber:	Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Spieldesign:	Sensible Software
Programmierung:	Jools & Chipper
Grafiken:	Stoo
Kurs-Design:	Krix & Stoo
Musik und Sound:	R. J.
Soundtrack:	Jops
Anleitung (Text):	Hutch
Anleitung (Design):	Red Cloud
Produzent:	Peter Hickman
Qualitätssicherung:	Tony Byus
	Alon Malka
	Michael Wenn
	Simon Humber
Produkt manager:	Dave Miller
Ausführender Produzent:	Jon Norledge

Copyright

Das Computer-Programm und die dazugehörige Dokumentation sind durch nationale und internationale Copyright-Gesetze geschützt. Laden des Computer-Programms auf ein öffentlich zugängliches System, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Verleihen, Senden und öffentliche Aufführung sind ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. verboten. Alle Rechte des Urhebers und Eigentümers weltweit vorbehalten. Dieses Programm und die dazugehörige Dokumentation werden gemäß der Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment vertrieben, Kopien dieser Bedingungen können auf Verlangen zugänglich gemacht werden.

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH.,
Borselstraße 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland.
Kundenservice/Technische Fragen, (040) 391113 MO-DO 14-18 UHR.
Bitte befinden sie sich beim Anruf mit etwas zum Schreiben vor ihrem eingeschalteten Computer und halten sie folgende Infos bereit: Fabrikat, Modell, Peripherie-Geräte, RAM, Festplattengröße, Grafikkarte, Monitor und die Einträge in Ihren CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien.

Epilepsie-Warnung

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Individuen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

Sinnlose Begebenheiten um das Golfspiel

Ein Amerikaner (wer sonst ?) schaffte es, sieben Golfbälle vertikal auf seinem Kopf zu balancieren und das ohne die Zuhilfenahme von Klebstoff.

Wie Sie Sensible Golf laden

Amiga

- Bauen Sie zuerst Ihren Amiga nach den Angaben des Herstellers auf. Darin sollten Sie mittlerweile schon geübt sein. Schließlich haben die seit einem Jahr keinen Amiga mehr verkauft, also stehen die Chancen ganz gut, daß Sie ein langjähriger Besitzer sind. Nicht, daß ich Ihnen einen Vorwurf machen will. Sie haben ein absolutes und unanfechtbares Recht, Amiga-Besitzer zu sein. Wo war ich stehengeblieben? Ah, ja.
- Legen Sie Disk 1 in Ihr internes Amiga-Laufwerk ein, Disk 2 in Ihr externes (falls Sie eines besitzen). Man kann Sie schließlich nicht dazu zwingen, eine Disk in ein Laufwerk einzulegen, daß Sie gar nicht besitzen.
- Jetzt geht´s ans Eingemachte: Schalten Sie Ihren Amiga an.
- Warten Sie kurz.
- Grooven Sie zur Funky-Music.

Sinnlose Begebenheiten um das Golfspiel

Der jüngste Spieler, dem es jemals gelang, ein Hole-In-One zu landen, ist der fünfjährige Corby Orr.

Golf - Eine kurze Einführung für Außerirdische

- Golf wird über 18 Löcher hinweg gespielt. Jedes Loch hat ein Abschlagmal (von welchem aus auch der erste Ball geschlagen wird), einen Fairway (ein langes Grasstück) und die Putting-Zone (eine gleichmäßig gemähte Grassode, in der sich das Loch befindet).
- Spielziel ist es, mit möglichst wenigen Schüssen Loch eins bis achtzehn zu erreichen. Die Bälle werden an einer Fähnchen-Markierung abgeschlagen.
- Das Spiel wird mit einer Auswahl von Schlägern bestritten, die "Clubs" genannt werden. Es gibt drei Arten von Schlägern: einen aus Eisen, einen aus Holz und den Putter. Der kräftige Holzschläger wird traditionell direkt am Abschlagmal verwendet. Der Eisenschläger für mittlere Reichweiten findet auf dem Fairway Verwendung. Der Putter ist ein flachköpfiger Schläger für den Einsatz in der Putting-Zone.
- Jedes Loch besitzt einen "Par". Dieser richtet sich nach der Anzahl der Schüsse, nach denen sich der Ball im Loch befinden sollte. Bei einem 4-Par-Loch sollte der Ball nach maximal vier Schlägen im Loch sein.

Sensible Golf - Eine kurze Einführung für Nörgler

- Sensible Golf ist Sensible Softwares Hommage an das Golfspiel.
- 25 Golfkurse stehen Ihnen zur Verfügung, keiner dieser Kurse basiert auf realen Vorbildern, auch wenn einer an Basingstoke erinnert.
- In diesem Spiel gibt keine Secret Moves, versteckte Level oder gar Power-Ups. Genausowenig können Sie in Chun Lis Rolle schlüpfen.
- Durch dieses Spiel werden Sie im richtigen Leben kein besserer Golfer. Es könnte Sie aber davon überzeugen, Ihre Hobbies etwas sinnvoller zu gestalten.
- Während Sie Sensible Golf spielen, werden Sie sich nicht zu Sätzen wie "Niemals zuvor wurde der Golfsport so akkurat simuliert", "Dies sind die beeindruckendsten SVGA-Grafiken, die ich je gesehen habe", "Endlich ein Computer-Golfspiel, das einen über die Grenzen des Desktops hinaus entführt" oder "Golf-Action, die so real ist, daß man das Gras riechen kann" hinreißen lassen.
- Das Leben ist eine Pralinenschachtel - irgendein Rüpel ißt einem immer die besten Happen weg und läßt nur noch die Walnüsse und das Nougat übrig.

Sinnlose Begebenheiten um das Golfspiel

Beim Heritage Classic 1977 in Hilton Head wurde die schnellste Runde professionelles Golf gespielt. Zwei Spieler beendeten ihre vierte Runde in 1 Std. 27 Minuten.

Schnellstart - Für ungeduldige Typen

Wenn Sie unbedingt gleich mit Sensible Golf anfangen wollen, sollten Sie die **Play Round**-Option aus dem Hauptmenü wählen. Drücken Sie die Joystick-Taste, um den **Player Select**-Bildschirm zu überspringen und einen Kurs zu wählen (Rome ist gut für den Anfang).

Wenn Sie sich auf dem Kurs befinden, benutzen Sie **hoch** und **runter**, um einen Schläger zu wählen, **links** und **rechts**, um die Richtung zu bestimmen, den Feuerknopf, um den Welly-O-Meter aufzurufen. Drücken Sie jetzt erneut den Feuerknopf, um auszuholen. Wenn sich die Schwungkraft-Anzeige an der gewünschten Stelle befindet, drücken Sie nochmals den Feuerknopf, um den Schuß zu setzen. Zum Schluß drücken Sie ein weiters Mal den Feuerknopf, wenn sich die Anzeige inmitten des roten Bereichs befindet, um den Schuß geradewegs den Fairway hinunterzujagen.

Einige Knöpfe die etwas bewirken

Den Ball abschlagen: Drücken Sie den Feuerknopf, um auszuholen. Wenn sich die Schwungkraft-Anzeige an der gewünschten Stelle befindet, drücken Sie nochmals den Feuerknopf, um den Schuß zu setzen. Zum Schluß drücken Sie ein weiters Mal den Feuerknopf, wenn sich die Anzeige inmitten des roten Bereichs im Welly-O-Meter befindet.
Wechseln des Schlägers: Bewegen Sie den Joystick nach **oben** oder **unten**, um den Schläger zu wechseln.
Ändern der Schußrichtung: Um Ihre Schußrichtung zu wechseln, bewegen Sie den Joystick nach **links** oder **rechts**. **Anmerkung:** Sollten Sie sich´s anders überlegen, nachdem Sie den Welly-O-Meter aufgerufen haben, bewegen Sie den Joystick einfach nach links oder rechts, um die Richtung neu zu bestimmen.
Betrachten der Karte: Um sich die Karte anzusehen, halten Sie den Feuerknopf für zwei Sekunden gedrückt. Praktisch, nicht wahr?
Die Runde verlassen: Drücken Sie die Escape-Taste. Offensichtlich, oder?

Einige Optionen

Menu Music: Schalten Sie diese Option an oder aus, falls Sie plänkernde New-Age-Musik hören wollen, während Sie in den Menüs umherirren.
In-Game Speech: Schaltet die gesampelte Sprachausgebe ein oder aus.
Background Ambience: Wenn ihnen die Vögel auf den Wecker gehen, schalten Sie sie ab.
Auto-Concede: Wenn es keine Möglichkeit mehr gibt ein Spiel zu gewinnen, gibt diese Funktion automatisch für Sie auf.
Computer Difficulty: Schalten Sie um zwischen Easy (leicht), Medium (mittel), Hard (schwer) und Wicked (unmenschlich).

Noch ein paar Optionen

Save: Falls Sie sich inmitten einer herrlichen Runde befinden und plötzlich feststellen, daß die Kneipen in einer halben Stunde schließen, speichern Sie Ihr Spiel und kommen Sie später darauf zurück.
Load: Zurück von der Kneipe, laden Sie Ihr Spiel wieder ein.
Format Save Disk: Klicken Sie auf diese Option, legen Sie eine leere Diskette ein und klicken Sie dann auf **continue**, um eine Spielstanddiskette zu formatieren.
Delete File: Benutzen Sie diese Option, um alte Spielstände von Ihrer Spielstanddiskette zu löschen - vermeiden Sie das Benutzen dieser Option unmittelbar nach dem Pub-Besuch.

Eine noch sorgsamere Einführung- Für die Art von Spieler, der das Handbuch vor dem Spiel durchliest

Ich heiße Sie bei Sensible Golf willkommen, ein Sensible Software-Spiel, das die Freude, die Herausforderung, das Leid, das Hoch und Tief des Golfsports simuliert. Während andere Golfspiele sich in außergewöhnlichen Bemühungen erschöpfen, Ihnen den Eindruck des "Dabeiseins" zu vermitteln, haben wir erkannt, daß wenn Sie "dabei sein" wollten, Sie auch "dort" wären.

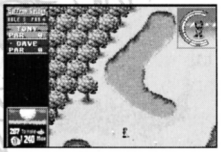
Anstelle einer pixelgenauen Golfsimulation mit reellen Kursen bringen wir Ihnen den wirklichen Spaß des Golfsports ins Zimmer. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, Grasbüschel in die Luft zu werfen, um die Windstärke zu bestimmen. Es geht auch nicht darum, den Putter auf das Gras zu legen, um den Untergrund zu beurteilen. Es geht ebneso nicht um penible Änderungen der Fußstellung. Hier geht es wirklich um Golf.

Richtiges Golf bedeutet, einen Ball über einen trickreichen Kurs zu schlagen, der mit Herausforderungen gespickt ist. Hier geht es darum, den Ball zu weit links geschlagen zu haben und ihn dafür wütend um eine Baumgruppe herummanövrieren zu müssen. Es geht um Spaß, nicht um den Rasen.

Sinnlose Begebenheiten um den Golfsport

Der höchstgelegene Golfkurs der Welt ist der Tuctu Golf Club in Morococha in Peru - er befindet sich 14, 335 ft. über dem Meeresspiegel.

Der Spielbildschirm



Wie Sie selbst sehen können, ist der Sensible Golf-Spielbildschirm ein perfektes Beispiel für geordnetes Spieldesign. Beachten Sie den cleveren Einsatz der Farbe Grün, den Sprenkeleffekt auf den Bäumen und diese niedlichen kleinen Blumengrüppchen.



Dies ist die Anzeigetafel. Sie finden Sie in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms (vorausgesetzt Ihr Monitor steht richtig herum). Sie zeigt Ihnen (von oben nach unten):

- Wo Sie spielen
- An welchem Loch Sie sich befinden
- Wie der Par für das betreffende Loch lautet
- Wer gerade dran ist
- Wie es steht
- Wie viele Schläge schon für dieses Loch versucht wurden

Sinnlose Begebenheiten um den Golfsport

Robert Mitera hält den Rekord für das längste bekannte Hole-In-One. Dank eines 50mph schnellen Windstosses, der seinen Schuß über eine Strecke von 290 Yards beförderte, gelang es ihm, in einem Schlag über 447 Yards hinweg einzulochen.



Es ist immer von Nutzen, ein Auge auf diese Ballanzeige zu werfen. Die Position des Balles zeigt Ihnen an, welche Art "Lage" Sie haben. Sitzt der Ball auf dem Gras, sollte es ein leichtes für Sie sein, ihn geradewegs abzuschlagen. Sollte der Ball jedoch vertieft im Gras liegen, werden Sie ihn nicht so weit schlagen können.

Neben dem Lageindikator für den Ball sehen Sie die restliche Distanz zum Loch (in Yards), den momentan ausgewählten Schläger und die maximale Distanz, die man mit dieser Art Schläger bewältigen kann (wieder in Yards).



Dies ist die wichtigste Anzeige von allen, der Welly-O-Meter. Mit seiner Hilfe können Sie den Ball mit der gewünschten Schlagkraft abschlagen. Schlagen Sie den Ball in der Power-Zone ab (ganz oben im Halbkreis), treffen Sie ihn mit der für diesen Schläger höchstmöglichen Kraft. Ein mit einem Holzschläger in der roten Zone geschlagener Ball wird also ungefähr 240 Yards weit fliegen.

Der Bereich im unteren Bogen ermöglicht es, die Flugrichtung des Balles zu bestimmen. Treffen Sie den Ball in der Mitte der roten Zone ganz unten, wird er schnurgerade den Fairway entlangschießen. Ein Treffer links der roten Zone bringt ihn nach links und (überraschenderweise) ein Treffer rechts der roten Zone läßt ihn nach rechts driften.

Sinnlose Begebenheiten um den Golfsport

Ganz egal für wie gut Sie sich halten, wird es Ihnen Schwierigkeiten bereiten, den Rekord einer Lady, aufgestellt während des Shawnee Invitational 1912, zu brechen. Ihr Aufschlag endete zunächst im Binniekill River, in dem der Ball dann eine Weile schwamm. Ihr Ehemann, ein praktisch veranlagtes Kerlchen, schlug vor dem Ball in einem Boot nachzufahren. Anderthalb Meilen weiter flußabwärts fanden sie dann den gestrandeten Ball. Sie lochte mit 166 ein - nicht schlecht für ein 130 Yard-Loch.

Den Ball in die richtige Richtung schlagen

Das ist nicht ganz so einfach wie es klingt. Den Ball in die Richtung zu bewegen, die Sie wünschen, verlangt Timing, Erfahrung, Konzentration, Präzision und ein klein wenig Glück. Wie Sie vielleicht schon selbst herausgefunden haben, ist es auf jeden Fall wichtig, den Ball korrekt zu positionieren.

- **Trauen Sie nicht der CPU:** Der Computer richtet Ihren Spieler automatisch in Richtung des Loches aus. Aber es kann zum Beispiel sein, daß sich zwischen Ihnen und dem Loch eine größere Menge Wasser befindet. Wenn Sie jetzt einfach losschießen, findet der Schlag ein feuchtes Ende. Prüfen Sie also zunächst das Gelände und schlagen Sie den Ball gegebenenfalls in eine andere Richtung.
- **Beherrschen Sie die rote Zone:** Am meisten Geschick können Sie in diesem Spiel mit der Beherrschung der roten Zone beweisen. Lernen Sie den Schwung an der richtigen Stelle des Welly-O-Meters zu beenden. Hierbei ist es wichtig zu wissen, daß je härter Sie den Ball schlagen, desto weniger Zeit Ihnen in der roten Zone verbleibt.
- **Lernen Sie, den Ball zu schneiden:** Lernen Sie den Ball um leidige Hindernisse zu lenken, indem Sie den Cursor in die eine Richtung weisen lassen, aber in die andere einen Effet geben.
- **Aus anderer Sicht:** Die Pfeile, die die Putting-Zone umgeben, dienen nicht der Dekoration. Lernen Sie, den Ball auch in abschüssigem Gelände zu beherrschen und bedenken Sie dabei, daß Bälle bergabwärts schneller rollen als bergaufwärts. **Anmerkung:** Der letzte Satz wurde einem GCSE-Physik-Buch entnommen.

Sinnlose Begebenheiten um den Golfsport

Sensible Golf bemüht sich zwar um den Titel der größten Sand-Falle der Welt, muß sich jedoch angesichts der von Pine Valley in New Jersey, genannt Hell's Half Acre, verstecken.

Die Karte - Benutzen oder verlieren

Es kostet nicht viel Zeit und Anstrengung, die Karte aufzurufen (den Feuerknopf eine Weile gedrückt halten) und Sie können sich große Widrigkeiten damit ersparen. All die hinterhältigen Hindernisse, Gefahren und im Abseits liegenden Gegenden werden darauf in voller Farbe und Pracht dargestellt. Sie können den Ball ebenfalls von der Karte aus ausrichten.

Den Ball spielen - Einige Dinge, die Sie wissen sollten

Um in Sensible Golf eine gute Wertung zu erzielen, sollten Sie die Dynamik der Schläger und die Oberflächen von denen aus Sie spielen, bestens kennen. Obwohl die CPU automatisch einen Schläger für Sie auswählen wird, muß das nicht unbedingt der richtige für die Lage Ihres Balles oder die Gegebenheiten, die vor Ihnen liegen, sein.

Wahl des Schlägers: Nehmen wir einmal an, der Abschlag ist Ihnen mißlungen und der Ball befindet sich nun rechtsab vom Soll vor einigen Bäumen. Es sind immer noch 280 Yards zu spielen, daher sucht die CPU einen einser Holzschläger für Sie aus - keine gute Wahl. Der Holzschläger ist für schwere Schläge geeignet, die den Ball über weite Strecken hinweg in niedriger Flugbahn befördern. Was Sie jedoch benötigen (um wieder aus dem Schlamassel herauszukommen) ist ein Schläger, der den Ball über die Bäume hinweg schlägt - so wie ein siebener Eisenschläger.

Kräftemessen: Sollten Sie mir irgendwie ähneln, werden Sie immer in Versuchung geraten, den Ball so kräftig wie möglich abzuschlagen. Das ist natürlich nicht immer gut. Das Sensible-Team hat diese Golf-Kurse "speziell" für Typen entwickelt, die es lieben, kräftig zu schlagen. Sollten Sie also immer nur kräftig vom Leder ziehen, werden Sie zweifelsohne a) im Wasser, b) im Sand oder c) in Bäumen landen. Im Golf kommt es eben nicht auf die Entfernungen an.

Anschneiden des Balles: Wenn Sie anfangen, Sensible Golf zu spielen, wird es ihnen noch oft passieren, daß Sie einen Ball in die komplett falsche Richtung schlagen, da Sie den Moment, in dem Sie den Feuerknopf drücken sollten, falsch eingeschätzt haben. Obwohl das unter normalen Umständen sehr ärgerlich sein kann, ist das Anschneiden des Balles eine wertvolle Fingerfertigkeit.

Um einen Ball im Flug zu drehen, muß man ihn anschneiden. Dies bedeutet, daß Sie den Ball (mit etwas Übung) um widrige Hindernisse herumsteuern können. Um zu sehen was ich damit meine, zielen Sie einmal mit dem Ball ganz nach links und schlagen ihn dann mit jeder Menge Effet (nach rechts in der unteren roten Zone) ab. Wundervoll, nicht wahr?

Schlagen und hoffen: Echte Golfer werden mit der Bedeutung dieses Satzes vertraut sein. Er bezieht sich auf jene Art von Schlägen, die man ohne Berücksichtigung von Schlägerwahl, Schußkraft, Ball-Lage oder Richtung tätigt. Meistens greifen Sie dazu, wenn Sie in einem 4-Player-Spiel schon fünfmal einen Schlag versenst haben und Ihre Freunde Sie zum Wahnsinn treiben. Diese "Schlagen und Hoffen"-Schläge enden entweder im kompletten Desaster (im Wasser) oder im unerwarteten Sieg (ein wundersamer Hole-Down). Wenn Sie feststellen, daß die Mehrzahl Ihrer Schläge sich in diese Kategorie einordnen läßt, sollten Sie sich ein wenig ausruhen und dann ein neues Spiel beginnen.

Wie man den Rasen liest: Wenn Sie sich erstmal auf dem Putter-Rasen befinden, fangen Ihre Sorgen erst an. Sie werden feststellen, daß es einer komplett andersgelagerten Begabung bedarf, den Ball zu putten, als ihn mit einem Schläger in der Gegend herumzuschlagen. Das ist hauptsächlich so, weil der Ball sich in ständigem Kontakt mit dem Rasen befindet und von daher jede noch so kleine Bodenunebenheit seine Richtung und Geschwindigkeit bestimmt. Also. Verbringen Sie ein wenig Zeit mit dem Studium dieser lustigen, kleinen Pfeile - sie zeigen Ihnen an, in welcher Richtung der Rasen abfällt. Lernen Sie, den Ball um die abschüssigen Stellen herumzulenken und schon bald werden Sie putten wie ein Profi.

Sinnlose Begebenheiten um den Golfsport

Das längste einzelne Loch in einem Golf-Kurs ist mit 948 Yard Par 7 das sechste des Koolan Island Kurses in Australien.

Wettkampf - Runde, Tournament oder Matchplay

Wenn Sie die Grundkniffe beherrschen, möchten Sie sicher einmal versuchen einen Freund oder den Computer zu schlagen. Hier sind Ihre Optionen:

Runde

Falls Sie selbst oder gegen bis zu drei Freunde eine Runde spielen wollen, ist dies eine gute Wahl. Der Vorteil dieser Variante ist es, daß Sie den Golfkurs auf dem Sie spielen wollen, frei wählen können.

- Wählen Sie **Play Round** aus dem Haupt-Optionsmenü. Nun erscheint der Mitspieler-Auswahlbildschirm. In der Standardeinstellung steht dieser auf 1 Spieler - um weitere hinzuzufügen, klicken Sie auf die **Type**-Box und schalten zwischen den möglichen Eingabegeräten (**Joystick 1**, **Joystick 2**, **Joystick 1/2**) oder der Computergegner-Funktion (**Easy** (leicht), **Medium** (mittel), **Hard** (schwer), **Wicked** (unmenschlich)) hin und her, bis die gewünschte Methode erscheint.
- Haben Sie die Anzahl der Mitspieler festgelegt, können Sie ihre Namen wechseln, indem Sie (überraschenderweise) auf die **Name**-Box klicken. Geben Sie mit der Tastatur einen neuen Namen ein und speichern Sie ihn durch Drücken der Return-Taste.
- Schließlich können Sie die äußere Erscheinung eines jeden Spielers ändern, indem Sie auf das Icon mit dem kleinen Mann rechts auf dem Bildschirm klicken. Klicken Sie auf **Hair** (Haar), **Skin** (Haut), **Shirt** (Hemd) und **Trousers** (Hosen), um durch alle möglichen Optionen zu wechseln.
- Nach der Eingabe aller Spieleroptionen können Sie entscheiden, ob Sie ein **Strokeplay**, **Matchplay** oder ein **Skins**-Tournament bevorzugen.
- Nun entscheiden Sie sich, auf welchem Kurs Sie spielen wollen und das Spiel kann beginnen.
- Zu jeder Zeit können Sie die Escape-Taste drücken, um zum Hauptmenü zurückzukehren und das Spiel zu sichern oder zu beenden.

Tournament

Die Tournament-Option eignet sich vorzüglich, wenn Sie ein hartes Ausscheidungsspiel gegen Ihre Freunde wagen wollen.

- Zuerst legen Sie fest, wie viele Mitspieler am Tournament teilnehmen sollen - denken Sie daran, daß diese nicht vom Computer übernommen werden.
- Bewegen Sie nun den Cursor hoch zur **1**, halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Anzahl der Mitspieler festzulegen.
- Modifizieren Sie die Charakteristiken eines jeden Spielers wie im Abschnitt **Play Round** beschrieben.
- Sie sehen nun den Tournament-Hauptoptionsbildschirm.
- Entscheiden Sie sich, wie viele Runden (Serien von 18 Löchern) Sie spielen wollen - entweder 1, 2 oder 4.
- Schalten Sie "Cut" an oder aus. Wenn Cut ausgeschaltet ist, qualifizieren sich alle Mitspieler für jede Runde.
- Legen Sie die Anzahl der Bewerber fest - halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um auszuwählen.
- Legen Sie die Spielreihenfolge fest - **Seeded** (gesetzt), **Human Parties** (Spielergruppen) oder **Arcade** (Spielhallenmodus).
- Bestimmen Sie die Anzahl von Mitspielern, die einer Gruppe angehören sollen - zwischen zwei und vier.
- Schließlich entscheiden Sie, ob Sie den computergesteuerten Mitstreitern bein Spiel zusehen wollen. Das kann ein wenig langweilig werden, wenn Sie es alleine mit 71 Computergegnern aufnehmen wollen, also wählen Sie weise.
- Nun können Sie sich für einen Kurs entscheiden und loslegen.

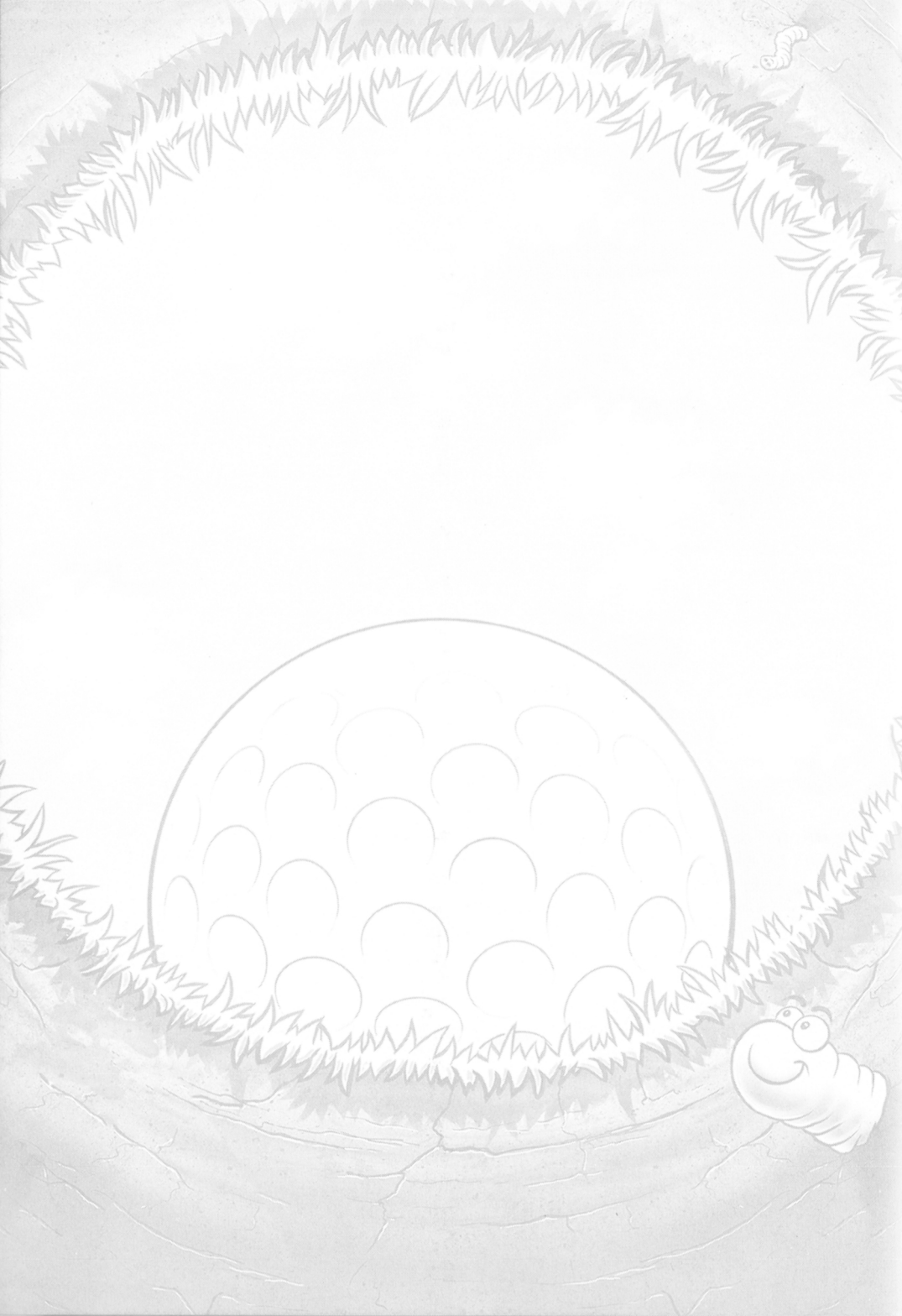
Saison

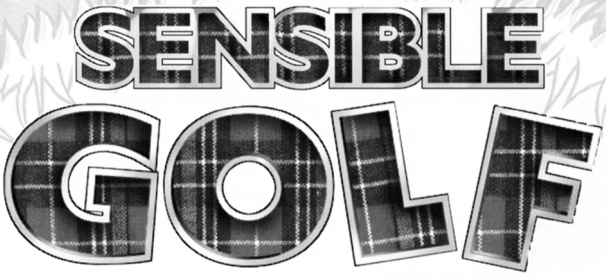
Wenn Sie damit liebäugeln, jeden der Kurse in Sensible Golf zu bespielen und dabei ein Preisgeld einzusacken, sollten Sie an der Tournament-Saison teilnehmen.

- Wählen Sie aus dem Hauptmenü Season (Saison) aus und legen Sie dann fest, wie viele Spieler daran teilnehmen sollen. Jetzt bestimmen Sie auch, wie viele von diesen computergesteuert und wie viele von menschlichen Mitspielern gesteuert werden.
- Nun sollten Sie die Saison-Optionen entsprechen denen der **Tournament**-Option (oben) festlegen.
- Jetzt bringt Sie der Computer zur Madeira Championship, dem ersten Tournament der Saison mit einem Gewinnjackpot von 375.000 Dollar.

Einige Golf-Begriffe

Birdie: Falls Sie es schaffen, den Ball einen Schlag früher als im Par festgelegt einzulochen, haben Sie einen Birdie hingelegt. Nicht zu verwechseln mit Bizet, der ein französischer Komponist war.
Bogey: Wenn Sie den Ball einen Schlag über Par einlochen.
Bunker: Sandkasten für Erwachsene
Draw: Den Ball nach links anschneiden.
Eagle: Wenn Sie den Ball zwei Schläge vor Par einlochen.
Fade: Den Ball nach rechts anschneiden.
Fairway: Das langgezogene Rasenstück, das den Tee mit dem Putter-Green verbindet.
Fore: Das sollten Sie rufen, wenn´s so aussieht als würde Ihr Ball auf einem Kopf landen.
Green: Das gepflegte Stück Rasen um das Loch herum.
Gulf: Essex-Dialekt für das Wort "Golf".
Hole: Die Mulde, in der der Ball schließlich zu liegen kommen sollte. Ebenfalls der Name von Courtney Loves langweiliger Band.
Lie: Die Position des Balles in Bezug auf das Gelände. Ein guter Lie ist beispielsweise auf dem Fairway, ein schlechter auf einem Baum.
Matchplay: Wettstreit, in dem Spieler versuchen, individuelle Löcher zu gewinnen unbeachtet der Anzahl von Schlägen, die sie dafür benötigen. Wenn Spieler 1 drei Löcher gewonnen hat und Spieler 2 keines, dann sagt man, daß Spieler 1 "Three Up" ist.
Obstacle (Hindernis): Einst sagte man so zu Bäumen, Sand und Wasser, die einem guten Schuß in die Quere kommen konnten. Heute meint man damit vielmehr die Zuschauer, die sich um das 14. Loch herumtreiben.
Par: Eine realistische Einschätzung der Anzahl von Schlägen, die man benötigt, um an einem Loch den Ball zu versenken. So nannten auch die Amerikaner ihre Väter.
Skins: Wettstreit, in dem jedes einzelne Loch auf dem Kurs mit einem gewissen Preis verbunden ist. Der Spieler, der das Loch gewinnt, nimmt auch den Preis an sich. Bei einem Gleichstand überträgt sich der Preis mit auf das nächste Loch.
Stroke: Ein Schlag.
Strokeplay: Wettstreit, in dem der entscheidende Faktor die Anzahl der Schläge über oder unter Par ist, mit der man den Kurs bestritten hat. Ein guter Strokeplay-Spielstand wäre z. B. -2 (zwei unter Par für diese Runde), ein schlechter Stand wäre +4 (vier über Par für diese Runde). Die meisten Wettkämpfe werden durch Strokeplay entschieden.
Tee: Das Gebiet, von dem aus der erste Schlag eines Loches geführt wird. Ebenso der Nachname eines bekannten amerikanischen Rappers mit Vornamen Ice.
Yard: Prä-dezimale Längeneinheit. Ein Yard (ausgesprochen *Yah´d*) entspricht 0.9144 Metern.





Pubblicato da: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
Design gioco: Sensible Software
Programmazione: Jools & Chipper
Grafica: Stoo
Design campi: Krix & Stoo
Musica e sonoro: R.J.
Colonna sonora: Jops
Redazione manuale: Hutch
Design manuale: Red Cloud
Produttore: Peter Hickman
Garanzia di qualità: Tony Byus
Alon Malka
Michael Wenn
Simon Humber
Direttore del prodotto: Dave Miller
Produttore esecutivo: Jon Norledge

Diritti d'autore

Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Virgin Interactive Entertainment, sono strettamente proibiti: la memorizzazione del programma e dei relativi materiali e della documentazione in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, la copia, il noleggio, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma e i relativi materiali e la documentazione sono venduti secondo i termini e le condizioni di vendita della Virgin Interactive Entertainment, le cui copie sono disponibili su richiesta.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti e chiare, durante la visione di programmi TV oppure di gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

Importante

- I dischetti (come sicuramente saprai) sono degli oggetti magnetici e perciò se li metti accanto a dei grossi magneti (come quelli installati nelle TV, altoparlanti e quelli delle disfatture) potresti danneggiarli. Quindi non farlo, o.k.? Regola numero due...
- Ti consigliamo di proteggere i dischetti contro la scrittura, premendo in su la linguetta di plastica nera nell'angolo di ciascun disco, in modo da creare un "buco".
- Abbiamo lavorato sodo per assicurare che questo gioco e il materiale inclusi siano al meglio. Ma di tanto in tanto qualcosa va storto (sai com'è...) e può succedere che qualcosa venga omesso, messo nel posto sbagliato o danneggiato. Se per qualsiasi motivo non sarai soddisfatto del prodotto scrivi al Customer Service, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH specificando i problemi incontrati.
- Ed infine, se il gioco non si carica, prova a scollegare le periferiche (come la stampante) che possono essere collegate all'Amiga e prova a caricarlo di nuovo. Se questo non risolve il problema metti i dischetti difettosi in una busta imbottita e accludi la descrizione della tua macchina (quantità di ram, configurazione, etc.). Quindi spedisci il pacchetto al Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 AH. Cercheremo di sostituire i dischetti entro 28 giorni.

Curiosità sul golf

Un americano (e chi altri?) è riuscito a mettere sulla testa sette palline da golf una sopra l'altra senza utilizzare un adesivo.

Caricare Sensible Golf

Amiga

- Innanzi tutto, allestisci l'Amiga secondo le istruzioni della casa produttrice. Dovresti già sapere come fare. Voglio dire...è da un anno che non vendono Amiga e molto probabilmente è da un po' di tempo che hai un'Amiga. Non ti sto prendendo in giro...Hai tutti i diritti di possedere un Amiga. Cosa stavo dicendo? Ah, sì...
- Inserisci il dischetto 1 nell'unità interna dell'Amiga e il dischetto due nell'unità esterna, se ne hai una. Siamo onesti, sarebbe difficile inserire un dischetto in un'unità inesistente.
- E adesso viene il bello...Accendi l'Amiga.
- Aspetta un po'.
- E...musica maestro.

Curiosità sul golf

Il più giovane giocatore ad aver effettuato una buca in uno è Coby Orr che riuscì nell'impresa all'età di cinque anni.

Golf: una breve spiegazione per alieni

- Il golf viene giocato su una serie di 18 "buche". Ogni buca comprende un'area chiamata tee (da cui viene eseguito il tiro), un fairway (una lunga distesa di erba) e un green (una zona piana dove si trova la buca).
- L'obiettivo del gioco è completare le 18 buche in meno tiri possibile. I tiri vengono effettuati colpendo una palla piena di fossette verso una bandierina.
- Il gioco viene eseguito con una serie di bastoni chiamati "mazze". Ci sono tre tipi di mazze: il ferro, il legno e il putter. Un legno è una mazza potente utilizzata generalmente per un tiro dal tee. Un ferro è una mazza per tiri a media portata utilizzata sul fairway. Un putter è un bastone con una testa piatta utilizzato generalmente sul green.
- Ogni buca viene valutata secondo il numero di tiri con i quali dovresti imbucare la palla e questo è chiamato Par. Quindi una buca con par 4 dovrebbe essere completata in quattro tiri o un numero inferiore.

Sensible Golf: una breve spiegazione per i soliti alieni

- Sensible Golf è un omaggio della Sensible Software al gioco del golf.
- Hai a disposizione 25 che non si basano su dei veri campi da golf, anche se uno di essi assomiglia un po' al campo a 9 buche di Basingstoke.
- In questo gioco non ci sono mosse segrete, livelli nascosti o power-up. E ovviamente non potrai giocare nei panni di Chun Li.
- Giocando questo gioco non diventerai un golfista più bravo nella realtà. Tuttavia, potrebbe convincerti ad iniziare un hobby molto più interessante.
- Giocando Sensible Golf non ti verrà da dire cose come: Il golf non è mai stato simulato così accuratamente', La più straordinaria grafica SVGA che abbia mai visto', Finalmente un gioco di golf su computer che ti porta oltre lo schermo' o Un'azione di golf così realistica che puoi quasi sentire l'odore dell'erba'.

Curiosità sul golf

Il percorso più veloce del golf professionale venne completato all'Heritage Classic del 1977 all'Hilton Head. Due giocatori completarono il loro quarto percorso in un'ora e 27 minuti.

Avvio rapido per utenti impazienti

Se non vedi l'ora di giocare Sensible Golf, dovresti selezionare l'opzione **Player Round (Gioca percorso)** dal menu principale. Premi il pulsante del joystick per saltare la videata **Player Select (Selezione giocatore)** e seleziona un percorso (Roma è un buon posto per iniziare).

Quando sarai sul percorso premi in **su** e in **giù** per selezionare una mazza, a **sinistra** e a **destra** per selezionare una direzione e il pulsante di fuoco per visualizzare il Welly-o-meter'. Quindi premi di nuovo il pulsante di fuoco per iniziare lo swing all'indietro. Quando l'indicatore sarà sulla regolazione della potenza desiderata, premi di nuovo il pulsante di fuoco per iniziare lo swing in avanti. Infine, premi il pulsante di fuoco per la terza volta nel mezzo dell'area rossa per eseguire un tiro sul fairway.

Alcuni pulsanti utili

Colpire la palla: per iniziare lo swing all'indietro premi una volta il pulsante fuoco. Quando avrai raggiunto la potenza desiderata premi di nuovo il pulsante di fuoco per iniziare lo swing in avanti. Infine, premi il pulsante di fuoco per la terza volta nella zona rossa in fondo al Welly-o-meter.
Cambiare la mazza: per cambiare la mazza premi il joystick in **su** o in **giù**.
Cambiare la direzione del tiro: per cambiare la direzione del tiro, premi il joystick a sinistra o a destra. **Importante**: se cambi idea dopo che avrai visualizzato il Welly-o-meter, premi il joystick a sinistra o a destra per cambiare posizione.
Guardare la mappa: per visualizzare la mappa, tieni premuto il pulsante fuoco per due secondi. Carina, vero?
Abbandonare un percorso: premi il pulsante escape. Abbastanza ovvio...

Alcune opzioni

Menu Music (Menu musica): se vuoi ascoltare un po' di musica new age mentre navighi tra i menu accendi e spegni questa opzione.
In-Game Speech (Parlato): accendere e spegnere il parlato.
Background Ambience (Rumori di sottofondo): se il canto degli uccelli ti dà fastidio, spegnilo.
Auto-Concede (Darsi per vinto): se hai perso ogni possibilità di vincere una partita, questa funzione ti permetterà di ritirarti.
Computer Difficulty (Livello di difficoltà del computer): scegli tra Easy (Facile), Medium (Medio), Hard (Difficile) e Wicked (Difficilissimo).

Altre opzioni

Save (Salvare): se nel mezzo di uno straordinario percorso, ti rendi conto che sei in ritardo per un appuntamento, salva il gioco e riprendilo più tardi.
Load (Caricare): per ricaricare il gioco.
Format Save Disk (Formattare il dischetto): clicca su quest'opzione, inserisci un dischetto vuoto e clicca su **continue (continua)** per formattarlo.
Delete File (Cancella file): utilizzalo per buttare via giochi vecchi dal dischetto di salvataggio). Cerca di evitare di utilizzare questa opzione quando sei un po' assonnato.

Avvio un po' meno veloce per gli utenti che leggono il manuale prima di giocare

Benvenuto a Sensible Golf, un gioco della Sensible Software che simula le vere gioie, le sfide, le tribolazioni e gli alti e bassi del golf. Mentre molti giochi di golf fanno di tutto per cercare di farti vivere le stesse emozioni provate su un vero campo da golf, noi ci siamo resi conto che se avessi voluto essere lì, ci saresti andato.

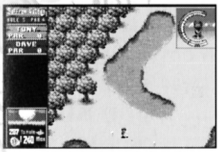
Quindi invece di offrirti delle perfette simulazioni di golf su veri campi da golf, noi ti facciamo provare le gioie del golf. In questo gioco non dovrai controllare la velocità del vento con i fili d'erba, non dovrai posare il putter sull'erba per controllare il green o posizionare e riposizionare i piedi. Questo gioco parla del vero golf.

Il vero golf consiste nel buttare qua e là una palla in un percorso complicato pieno di ostacoli. Consiste nel tirare la palla a sinistra e poi deviarla violentemente attorno ad un albero. L'obiettivo di questo gioco è farti divertire, non annoiarti parlandoti di prati ed erba.

Curiosità sul golf

Il più alto campo da golf del mondo è il The Tuctu Golf Club a Morococha in Perù: si trova a 4369 m sopra il livello del mare.

La videata di gioco



Come puoi vedere, la videata di gioco di Sensible Golf è l'esempio perfetto di un design di gioco accurato. Nota l'uso intelligente delle gradazioni di verde, l'effetto delle sfumature sugli alberi e quei graziosi fiorellini.



Questo è il tabellone dei punti. Lo troverai sempre in alto a sinistra sulla videata (sempre che la televisione sia dritta). Ti dice
(dall'alto in basso):

- dove stai giocando
- in quale buca ti trovi
- il par della buca attuale
- il turno del giocatore attuale
- i punteggi dei giocatori
- il numero dei colpi eseguiti su questa buca.

Curiosità sul golf

Robert Mitera detiene il record della più lunga buca in uno di cui si sia a conoscenza. Grazie a un colpo di vento a 85 km/h, che fece cadere la palla a 265 m, riuscì a completare la buca in un solo colpo lungo 408 m.



Vale sempre la pena tenere sotto controllo l'indicatore della palla. La posizione della palla indica dove si trova la palla. Se la palla è seduta orgogliosamente sull'erba, allora potrai colpire la palla in pieno ed eseguire un colpo dritto e potente. Tuttavia se la palla è affondata nell'erba, non sarai in grado di colpirla così lontano.

Sotto all'indicatore della posizione della palla puoi vedere la distanza residua dalla buca (in iarde), la mazza o ferro selezionato in quel momento e la distanza alla quale può mandare la palla (in iarde).



E qui abbiamo l'indicatore più importante di tutti, il Welly-o-meter. Questo ti permette di colpire la palla con la potenza appropriata. Colpendo la palla nella zona della potenza (in cima del semicerchio) colpirai la palla alla massima potenza della mazza. Quindi se per esempio stai utilizzando un legno numero uno, colpendo la palla nella zona rossa la manderai a 240 iarde.

L'area in fondo all'arco ti permette di selezionare un draw (o hook) e un fade (o slice). Colpendo la palla nel mezzo della zona rossa in fondo lancerai la palla in linea retta sul percorso. Colpendola sulla sinistra della zona rossa la manderai a sinistra e (ma guarda un po') colpendola a destra della zona rossa la manderai a destra.

Curiosità sul golf

Non importa quanto tu faccia schifo al golf, ma dovresti essere proprio un frana per eguagliare il record stabilito da una giocatrice allo Shawnee Invitational del 1912. Il suo tiro dal tee finì nel fiume Binniekill e la palla rimase a galla. Essendo un tipo intraprendente, suo marito decise di andare nell'acqua e di continuare a giocare. Riuscirono a raggiungerla 2,5 km nel fiume. Alla fine riuscì a mandare la palla in buca con un buon 166, non male per una buca da 118 m.

Colpire la palla nella direzione giusta

È più difficile di quanto sembra. Per fare andare la palla nella direzione desiderata ci vuole coordinazione dei movimenti, concentrazione e un po' di fortuna. Tuttavia, come probabilmente avrai già capito, è importante che tu impari a posizionare la palla nel posto giusto.

- **Non fidarti del computer**: il computer dirigerà automaticamente il giocatore nella direzione della buca. Tuttavia, qualche volta tra te e la buca potrebbe esserci un ostacolo d'acqua e se eseguirai quel colpo ti farai un bel bagno. Quindi, prima di eseguire il colpo, controlla il percorso e se necessario dirigi la palla in un'altra direzione.
- **Allenati nella zona rossa**: la cosa più importante in questo gioco è imparare a fermare lo swing discendente nell'indicatore Welly-o-meter nella zona rossa. La cosa più importante da sapere è che più forte colpirai la palla, minore sarà il tempo a disposizione nella zona rossa.
- **Imparare a deviare la palla:** impara a deviare la palla attorno a degli ostacoli difficili da superare, puntando il cursore in una direzione e deviarla leggermente a sinistra o a destra nell'altra direzione.
- **Utilizzare il putter in un altro modo**: le frecce sul green non sono lì per caso. Impara a puntare la palla verso le discese e ricorda che la palla rotola più veloce in discesa che in salita. **N.B:** la frase precedente è stata tratta da un testo di fisica delle scuole medie.

Curiosità sul golf

Se Sensible Golf volesse stabilire il record per l'ostacolo di sabbia più largo del mondo, se la vedrebbe dura contro il campo di golf Pine Valley nel New Jersey. In questo campo si trova il bunker più grande del mondo chiamato il Mezzo acro d'inferno.

La mappa: usala o perdila

Non ci vuole molto tempo per visualizzare la mappa (tieni premuto il pulsante del joystick), ma se lo farai ti risparmierai molte seccature. Qui vengono visualizzati a colori tutti gli ostacoli difficili da superare e le aree oltre i limiti del percorso. Ricorda che puoi tirare la palla anche dalla videata mappa.

Tirare la palla: alcune cose che dovresti sapere

Per segnare un buon punteggio giocando Sensible Golf dovresti imparare a conoscere la dinamica delle mazze utilizzate e le superfici su cui giochi. Sebbene il computer scelga automaticamente la mazza al posto tuo, a volte questa potrà non essere adatta alla posizione del terreno o agli ostacoli di fronte a te.

Selezione della mazza: per esempio, immagina di aver tirato un colpo penoso dal tee e la palla si è posata di fronte a degli alberi. Devi ancora completare 280 iarde e quindi il computer seleziona un Legno n° 1; certamente una buona scelta. Il legno è una mazza potente che tira la palla lontano e bassa. Per tirarti fuori dai guai ti serve una mazza che lanci la palla oltre gli alberi, come un ferro 7.

Selezione della potenza: se sei come me, allora sarai sempre tentato a colpire la palla il più forte possibile. Non è sempre una buona idea. Innanzi tutto il team della Sensible hanno disegnato questi campi da golf specialmente per i giocatori che eseguono tiri forti. Questo significa che se effettuerai un colpo debole, la palla finirà a) nell'acqua, b) in un bunker o c) tra gli alberi. Nel golf le dimensioni non sono importanti.

Draw e Fade: quando inizierai a giocare Sensible Golf lancerai molte palle nella direzione sbagliata, perché non hai premuto il pulsante di fuoco nel momento giusto. In normali circostanze questo potrebbe essere molto irritante, ma è molto importante imparare a deviare la palla leggermente a sinistra o a destra.

Quando esegui un draw o un fade, la palla viene deviata. Questo significa che puoi (con un po' di allenamento) tirare la palla attorno agli ostacoli. Per capire meglio questo colpo, prova a mirare la palla estremamente a sinistra e colpiscila con una forte angolazione a destra (a destra in fondo alla zona rossa). Straordinario, vero?

Colpisci e spera: molti golfisti conoscono bene questa filosofia. si riferisce a quei colpi effettuati senza tener conto della scelta della mazza, potenza del colpo, posizione o direzione della palla. Questo succede quando hai già colpito la palla cinque volte in una partita a quattro giocatori e i tuoi amici ti stanno prendendo in giro. Il colpo colpisci e spera potrà essere un fallimento completo (la palla finisce nell'acqua) o un colpo di fortuna (la palla andrà vergognosamente in buca). In entrambi i casi, se la maggior parte dei tuoi colpi saranno del tipo colpisci e spera, dovresti farti un riposino e iniziare un nuovo percorso.

Esaminare i green: quando arriverai al green, sarà soltanto all'inizio dei tuoi problemi. Colpire la palla con il putt è tutta un'altra cosa che battere una balla con una normale mazza. Questo è perché la palla è sempre a contatto con l'erba e perciò ogni avvallamento, rialzamento o ondulazione del terreno influenzerà la direzione e la velocità della palla. Quindi dedica un po' di tempo ad osservare tutte quelle freccette, perché ti aiuteranno a capire la conformazione del green. Impara a deviare la palla sugli orli delle pendenze e presto saprai utilizzare il putter come un vero professionista.

Curiosità sul golf

La più lunga buca esistente è la sesta del campo da golf Koolan Island in Australia, è lunga ben 866 m e ha un par 7.

Il gioco: percorso, torneo o gara a buche

Quando sarai diventato un esperto, potrai giocare contro un amico o il computer. Ecco le opzioni a tua disposizione:

Round (Torneo)

Hai scelto bene se vuoi completare un percorso da solo contro fino a tre amici. Il vantaggio di questo percorso è che puoi scegliere il percorso su cui vuoi giocare.

- Dalle opzioni principali seleziona la videata **Play round (Gioca percorso)** ed apparirà la videata selezione giocatore. Di solito questa è regolata su un solo giocatore, per aggiungere degli altri, clicca sulla casella **Type (Tipo)** e scorri i tipi di comandi (**Joystick 1**, **Joystick 2**, **Joystick 1/2**) o la modalità giocatore controllato dal computer (**Easy/Facile**, **Medium/Media**, **Hard/Difficile**, **Wicked/Difficilissima)**.
- Quando avrai selezionato il numero desiderato di giocatori, potrai cambiare i loro nomi cliccando (ma che strano) sulla casella **Name (Nome)**. Invia un nome nuovo utilizzando la tastiera e premi Ritorno per memorizzarlo.
- Inoltre puoi modificare l'aspetto fisico dei giocatori cliccando sull'icona omino sulla destra della videata. Per scorrere le opzioni a tua disposizione, clicca su **Hair (Capelli)**, **Skin (Pelle)**, **Shirt (Maglietta)** e **Trousers (Pantaloni)**.
- Quando avrai inviato tutti i giocatori potrai scegliere il torneo che vuoi giocare: **Strokeplay (Gara a punti)**, **Matchplay (Gara a buche)** o **Skins (Gara a premi)**.
- Quindi dopo che avrai scelto il percorso potrai iniziare a giocare.
- Per ritonare sul menu principale e salvare o abbandonare il gioco, premi **Esc**.

Tournament (Torneo)

Se vuoi giocare con un gruppo di amici in un torneo ad eliminazione, l'opzione torneo farà al caso tuo.

- Innanzi tutto, decidi quanti giocatori vuoi far partecipare al torneo. Ricorda che non potrai decidere quali di essi verranno controllati dal computer.
- Quindi muovi il cursore su **1**, tieni premuto il pulsante fuoco e premi il joystick a sinistra o a destra per selezionare il numero di giocatori.
- Modifica le caratteristiche di ogni giocatore seguendo le istruzioni della sezione **Gioca percorso**.
- Quindi apparirà la videata principale delle opzioni del torneo.
- Seleziona il numero di percorsi che vuoi giocare (serie di 18 buche): 1, 2 o 4.
- Accendi o spegni **Cut (Eliminazione)** Se Eliminazione è spenta, tutti i giocatori verranno qualificati automaticamente ad ogni percorso.
- Seleziona il numero di partecipanti tenendo premuto il pulsante fuoco e premendo il joystick a sinistra o a destra per selezionare.
- Seleziona l'ordine di gioco: **Seeded (Teste di serie)**, **Human Parties (a gruppi)** o **Arcade**.
- Seleziona il numero massimo di giocatori che verranno inclusi in un gruppo (tra due e quattro).
- Infine, decidi se vuoi vedere o meno gli avversari controllati dal computer: potrebbe diventare un po' noioso se stai giocando da solo contro 71 giocatori controllati dal computer, quindi seleziona saggiamente.
- Adesso puoi scegliere il percorso ed iniziare il torneo.

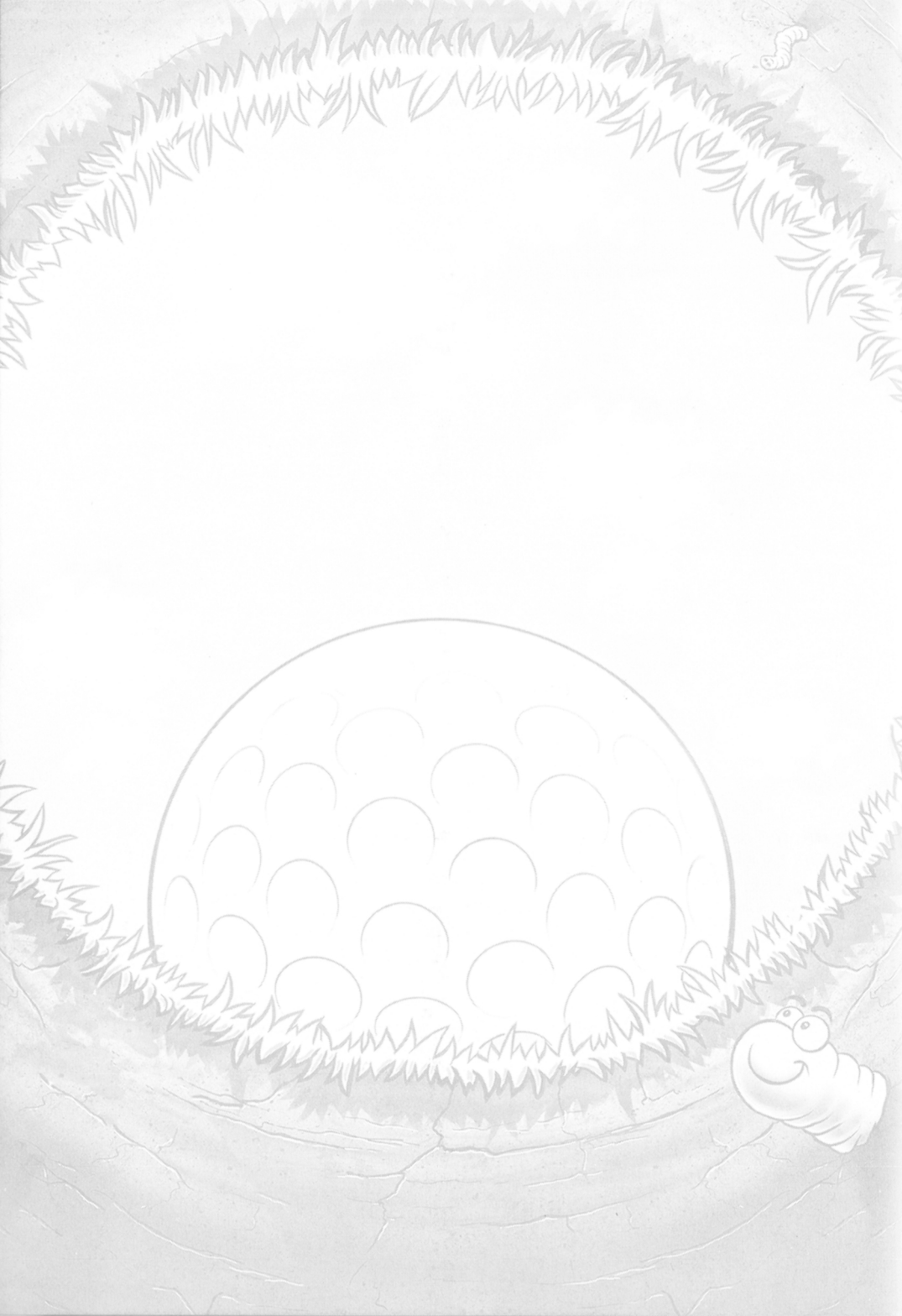
Season (Stagione)

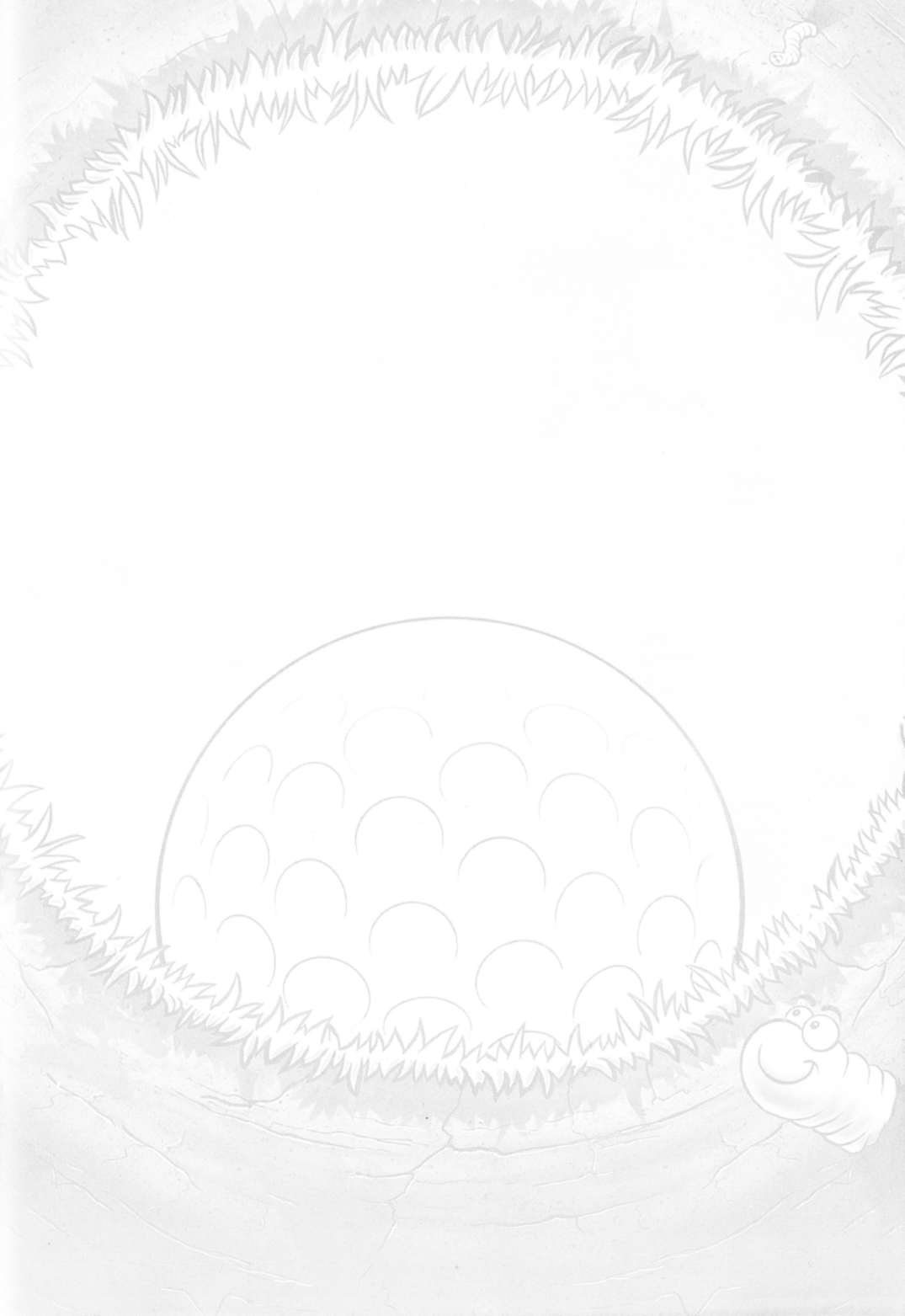
Se hai voglia di giocare su tutti i campi di Sensible Golf e vincere un po' di premi in denaro, allora prova la stagione dei tornei.

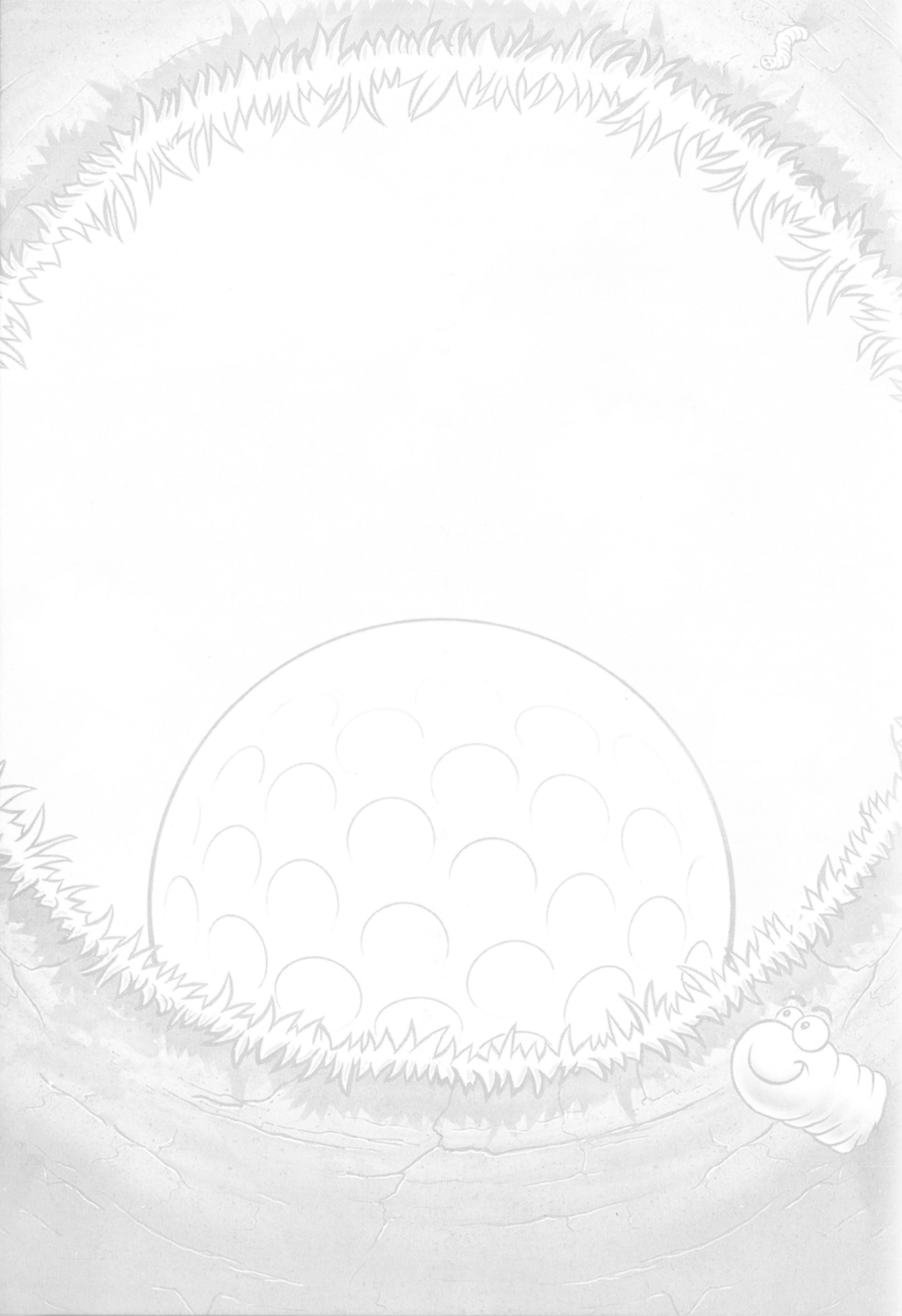
- Scegli season (campionato) dal menu principale e scegli il numero di giocatori con cui vuoi giocare e specifica quelli controllati dal computer e quelli controllati da altri giocatori.
- Quindi seleziona le opzioni del campionato nel modo descritto nella precedente sezione **Torneo**.
- Il computer ti porterà al primo torneo della stagione, il Campionato di Madeira che ha in palio un premio complessivo di 375.000 $.

Alcuni termini del golf

Attenzione: quello che dovresti dire se la palla sta per cadere sulla testa di qualcuno.
Birdie: quando imbuchi la palla con un colpo sotto il par, avrai un birdie. Da non confondersi con Bizet, che era un compositore francese.
Bogey: quando imbuchi la palla con un colpo sopra il par.
Buca: la cavità in cui la palla dovrebbe finire.
Bunker: od ostacolo di sabbia. Una buca di sabbia per adulti.
Draw: deviare la palla a sinistra.
Eagle: quando imbuchi la palla con due colpi sotto il par.
Fade: deviare la palla a destra.
Fairway: la lunga distesa d'erba tra il tee e il green.
Gara a colpi: gara in cui contano il numero di colpi sopra e sotto il par giocati su un determinato percorso. Per esempio, un buon punteggio in una gara a colpi sarebbe -2 (2 sotto il par per il percorso), un cattivo punteggio sarebbe +4 (quattro sopra il par per il percorso). Molte competizioni si basano sulle gare a colpi.
Gara a buche: gara in cui i giocatori provano a vincere buche singole, indipendentemente dal numero di colpi impiegati per completarla. Se il giocatore ha completato tre buche e il giocatore due non ne ha completata nessuna, si dice che il giocatore uno è **sopra di tre**.
Green: la zona piana d'erba che circonda la buca.
Iarda: unità di misura lineare corrispondente a m 0,9144.
Ostacolo: un tempo poteva essere un albero, un bunker o un ostacolo d'acqua, di questi tempi potrebbe essere i turisti che si sono accampati sulla 14ª buca.
Par: il numero di colpi con i quali puoi effettivamente imbucare la palla.
Posizione: la posizione della palla nel percorso. Per esempio, una buona posizione è sul fairway e una brutta è sul un albero.
Skins: gara in cui ogni buca del percorso ha un premio. Il giocatore che vincerà la buca si aggiudicherà il relativo premio. Se c'è un pareggio, il premio passerà alla prossima buca.
Tee: l'area da cui viene giocata la prima buca. Inoltre il cognome del famoso cantante rap Ice.







SENSIBLE GOLF



SENSIBLE GOLF © 1994 Sensible Software. ℗ 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
is a division of Spelling Entertainment Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH
Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.
Virgin Interactive Entertainment (GmbH). Borselstrasse 16/b, 22765 Hamburg, Germany.