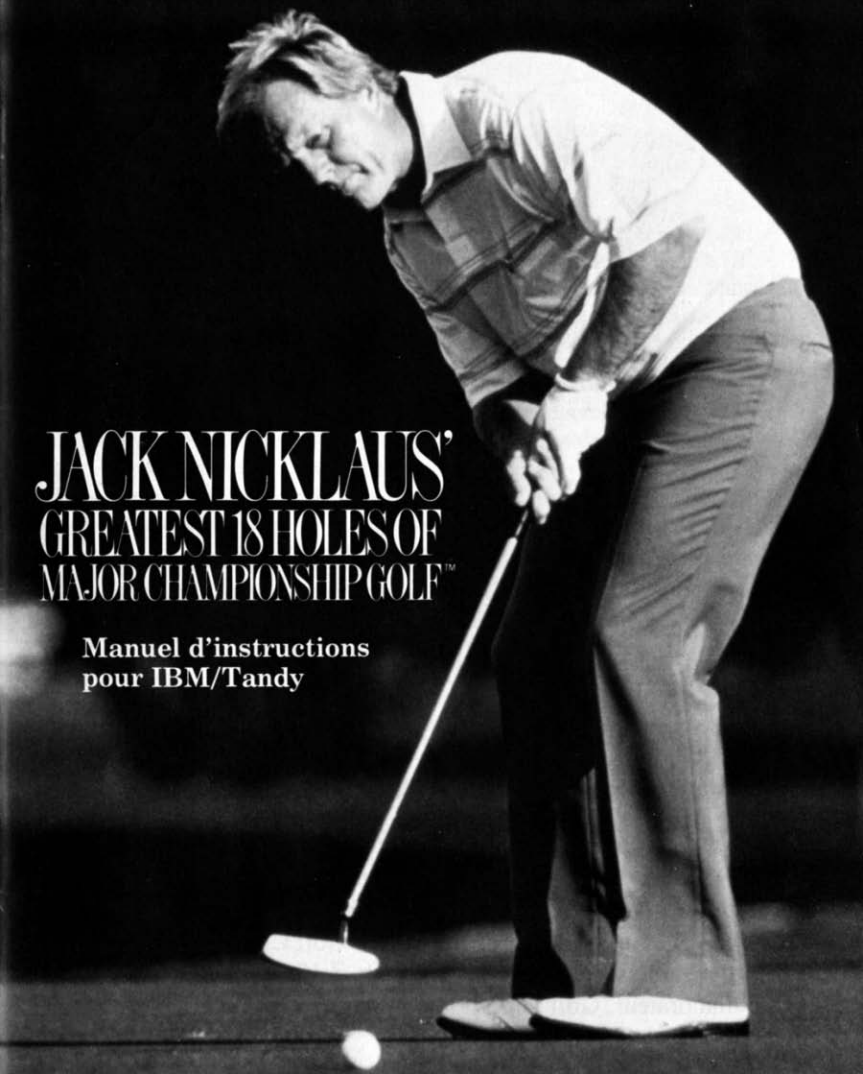


JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

Manuel d'instructions pour IBM/Tandy

Conçu par: Ned Martin, Sculptured Software, Inc.
Produit par: Sam Nelson
Assisté de: Keith Orr
Manuel d'instructions: Jeff Hoff
Feuille de Parcours: Roseann Mitchell

Produit en association avec Jack Nicklaus Productions, Inc.

Nous tenons à remercier: Jack Nicklaus; Terry Jastrow, Michael Pithey, et Sandy Farrell de JNP, et tous les membres formidables de "Golden Bear International"; Kaye Kessler, Castle Pines Golf Club; Phil Schneider, Desert Mountain Golf Club; et Ken Bowden, auteur célèbre de livres sur le golf et rédacteur en chef et collaborateur, Golf Digest.

Le Vieux Manuel

Nicklaus



Les Parcours Concus par Jack

Ses plus grands parcours

Parmi les "18 trous" des Etats-Unis et des Iles Britanniques préférés de Jack Nicklaus dans les grands tournois, les meilleurs font partie des 4 "Grands": Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Royal Lytham, Baltusrol, Merion, Muirfield, Oakmont et Augusta National. Ces derniers couronnent les futurs grands champions — tests que tout joueur de golf doit affronter et surmonter.

Castle Pine Golf Club — Castle Rock, Colorado

C'est en 1981 que Jack Nicklaus conçoit ce parcours imposant, sculpté dans les contreforts des majestueuses "Rocheuses" du Colorado. Ce parcours, entouré de montagnes spectaculaires, constitue un test long et éprouvant. C'est ici que s'est déroulé depuis 1986 l' "International", tournoi Pro exceptionnel qui utilise le système "Stableford" de score par points.

Desert Mountain Golf Club (Cochise) — Scottsdale, Arizona

Un des parcours les plus impressionants qu'il ait créé. Jailli d'un magnifique désert national en 1987, il possède une "terrible" beauté — de luxuriants "fairways" et "greens" d'un vert émeraude, et bordés de friches traîtres. Son surnom — Cochise — est bien choisi. Il faut un coeur de guerrier pour oser défier ses départs et ses "greens".

Comment Mettre en Route Votre Jeu

1. Insérez votre disquette DOS dans le lecteur A et allumez l'ordinateur.
2. Une fois le DOS chargé, appuyez sur la touche "**Enter**" deux fois.
3. Lorsque le A> apparaît, enlevez la disquette DOS et remplacez-la par votre disquette-programme **Jack Nicklaus**, étiquette vers le haut.

Le Virtuel

Nicklaus

4 Tapez l'une des formules suivantes, selon le type de carte de graphiques de votre ordinateur:

Carte de Graphiques	Tapez
CGA (4 couleurs)	GOLFC
EGA (16 couleurs)	GOLFE
Tandy (16 couleurs)	GOLFT
Hercules Monochrome (2 couleurs)	GOLFM

N.B.: Dans la version CGA, vous pouvez permuter entre F1 et F2 pendant que vous jouez sur un trou pour changer la couleur de l'écran de jeu.

5 Appuyer sur "**Enter**" et, lorsque l'ordinateur vous le demande enlevez la disquette — programme, remplacez-la par votre Disquette de Parcours, et appuyez sur "**Enter**".

Composez votre partie

● Choisir un parcours

Tapez le numéro du parcours sur lequel vous voulez jouer:

1 Les Grands 18 Trous de Jack
2 Castle Pines GC
3 Desert Mountain GC

● La Feuille de Parcours de Jack Nicklaus

Il n'existe pas de mécanismes de protection de copie incorporés sur vos disquettes **Jack Nicklaus**. Par conséquent, vous pouvez aisément les transférer sur un lecteur de disque dur.

Après avoir choisi un parcours, une vue aérienne d'un des 54 parcours de golf de votre disquette apparaît sur l'écran. Pour passer à l'écran suivant:

1 Etudiez le trou qui apparaît sur l'écran.

Le Vieux Manuel

2 Tapez le numéro (de 1 à 54) de l'illustration qui figure sur la Feuille de Parcours et qui est identique au trou de votre écran.

● Choisissez "Skins" ou partie par coups

1 Utilisez les touches ↓↑ (vers le haut et vers le bas) pour sélectionner le nombre de joueurs dans le format "Skins" ou le format partie par coups.

2 Appuyez sur la touche "**Space Bar**"

"Skins"

Jeu popularisé ces dernières années par un tournoi spécial qui a mis face à face: Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Trevino, et Fuzzy Zoeller.Les règles sont similaires à celles de la partie par trous — il faut remporter le trou sans ex aequo — mais le système d'enjeu modifie totalement le but du jeu. Au lieu de gagner le plus de trous, le joueur essaie de gagner le maximum d'argent.

Une somme est fixée pour chaque trou. Typiquement, les premiers six trous valent une certaine somme, les six trous suivants valent le double, et les six derniers trous valent trois fois le montant d'origine. La meilleure balle (le score le plus bas pour le trou) remporte le prix.

Si le trou est partagé (2 joueurs ou plus sont ex aequo) la somme pariée sur le trou est reportée à l'enjeu du trou suivant. L'argent et la tension montent très vite. Lors d'une partie de "Skins" mémorable, Gary Player a dû rentrer un "birdie" de 1,20m pour remporter 170,000$.

Partie par coups

Dans une partie par coups, l'adversaire, pour les grands joueurs de golf, n'est plus les autres joueurs mais le parcours. En effet, le but n'est pas de gagner des trous (partie par trous), ou de remporter les trous qui "rapportent" ("Skins"), mais de réaliser le score le plus bas sur l'ensemble des 18 trous. Jack a l'habitude de dire: "une partie par coups est une partie de 18 trous mais tu ne peux la jouer qu'*au coup par coup*".

Le Jeu Manuel

Nicklaus

● Choisissez vos joueurs

Vous devez prendre cinq décisions pour les joueurs de votre choix. Pour ce faire:

- Utilisez les touches ↓↑ (vers le haut et vers le bas) pour sélectionner votre décision.
- Appuyez sur la "**Space Bar**" pour confirmer.
- Après avoir complété le premier joueur, sélectionnez **"Joueur Suivant"** et appuyez sur la "**Space Bar**". Répétez l'opération pour chaque joueur.
- Après votre dernier choix, appuyez sur la touche **"F1"** pour passer à l'écran suivant.

1 Joueur nº 1 Homme ou Femme

Le joueur moyen frapppe la plupart des clubs plus loin que la joueuse moyenne, mais naturellement l'un comme l'autre peuvent réussir des coups extraordinaires.

2 Partie contre l'ordinateur Oui ou Non

Vous avez le choix entre 9 joueurs de niveaux différents — 5 hommes et 4 femmes (pour une description plus complète, voir la section: "Qui sont ces joueurs de l'ordinateur ?").

- Utilisez les touches ↓↑ (vers le haut et vers le bas) pour faire défiler les noms des joueurs qui apparaissent dans la fenêtre "noms".
- Choisissez un nom et appuyez sur la "**Space Bar**". Le niveau du joueur, la position du "tee" et le sexe du joueur se règlent automatiquement.

3 Nom

Pour tout nouveau joueur, inscrivez le nom voulu (8 lettres maximum) et appuyez sur la touche "**Enter**".

Le Vieux Manuel



4 **Niveau**

- **Débutant:** le facteur vent affecte peu les coups, et les effets "hookés" et "slicés" sont moins exagérés. Pour chaque coup, votre club est automatiquement sélectionné pour vous.
- **Expert:** le facteur vent joue un rôle important. Les effets "hookés" et "slicés" sont plus exagérés. En outre, vous devez sélectionner votre club pour chaque trou.

5 **Départ**

Pros: le plus loin du trou

Hommes: loin, mais pas aussi loin que les Pros

Femmes: le plus près du trou

N.B.: Certains trous sont conçus avec moins de 3 départs, auquel cas certains joueurs partagent un départ.

● Qui sont ces joueurs de l'ordinateur ?

Jack N

L'Ours en Or (le "Golden Bear"). Naturellement, le Joueur du Siècle joue au niveau expert et frappe la balle du départ pour pros. Ses coups sont réfléchis, bien exécutés et il frappe la balle plus loin que la distance maximale pour les hommes indiquée pour chaque club. Nicklaus est un de ces rares joueurs de golf qui fait presque toujours exactement ce qu'il a prévu de faire.

Nancy D

Nancy est une joueuse enthousiaste mais débutante. Ses "drives" souffrent souvent d'un "vilain" "slice" et les longs "putts" lui donnent du fil à retordre.

Le Vieux Manuel

Nicklaus

Lars X

S'appelle Mr. X et se prend pour un expert. C'est pour cela qu'il frappe du départ Pros. Ses coups ont tendance à dévier à droite et ses "putts" à gauche.

Babs R

Babs est une véritable compétitrice. Elle se considère comme une experte. *En général,* elle frappe la balle droit avec de temps en temps un effet "slicé". Lorsqu'il s'agit d'effectuer un "putt", elle est exagérément prudente ce qui rend fréquemment ses "putts" trop courts.

Art M

Art est un joueur de fin de semaine qui manque d'entraînement. Ses coups sont courts mais droits. Ses "putts" ont tendance à être longs et à dévier.

Natasha S

Natasha "la grande frappeuse". Elle effectue ses "drives" depuis les départs pour femmes et joue depuis des années au niveau expert. Lorsqu'elle ne "slice" pas sa balle, son départ est superbe, mais elle retient souvent ses "putts".

Eddie C

Il n'est pas Jack Nicklaus, mais c'est un bon joueur. Si bon, en fait, qu'il fait profession de duper les joueurs en leur proposant de jouer une petite partie de "Skins" entre "amis". Bien sûr il joue au niveau expert et frappe la balle du départ Pros.

Sally C

Bien qu'elle joue depuis des annés, Sally est toujours une débutante. Elle ne semble pas parvenir à trouver le bon "feeling". Elle frappe du départ pour femmes. Ses "drives" peuvent partir d'un côté ou de l'autre, par effet "slicé" ou "hooké" involontaire. Ses "putts" sont trop courts.

Le Vieux Manuel



Curly O

Curly vient de se mettre au golf et adore ce sport. Le hic c'est qu'il ne joue pas vraiment très bien. Il frappe du départ pour hommes et joue au niveau débutant. Ses coups "slicés" peuvent atterrir à peu près n'importe où. De même pour ses "putts".

● Choisissez les enjeux pour votre partie de "Skins"

Vous pouvez choisir de jouer un tournoi de "Skins" — une partie de 36 000$ avec des enjeux par trou de 1 000, 2 000 et 3 000$ pour chaque groupe de 6 trous — ou changer tout le système d'enjeux.

1 Pour jouer ce jeu tel quel, sélectionnez "**Championship Skins**" et appuyez sur la "**Space Bar**".

2 Pour entièrement changer l'enjeu, sélectionnez "**Change Total Prizes**" et ensuite appuyez sur la "**Space Bar**".

Tapez le nouveau total (ne pas dépasser 99 999$) et appuyez de nouveau sur la "**Space Bar**".Appuyez sur la touche "**Enter**"; de nouveaux enjeux sont automatiquement attribués pour chaque trou.

3 Pour changer l'enjeu d'un trou, sélectionnez "**Change Hole Prizes**" et appuyez sur la "**Space Bar**".

Sélectionnez le trou que vous désirez changer et appuyez sur la "**Space Bar**".

Tapez le montant désiré de l'enjeu en utilisant le clavier.

Appuyez sur la touche "**Enter**". L'ordinateur recalcule automatiquement le total de l'enjeu pour tout le parcours.

4 Appuyez sur la touche "**F1**" pour continuer.

Le Vieux Manuel

Nicklaus

● Choisissez une option — entraînement ou jeu

Choisissez une des activités suivantes en entrant son numéro:

1 Jouer une partie

18 trous, 9 "in", 9 "out" (les 9 premiers trous, les 9 derniers trous).

2 Coup d'entraînement

- Entrez le numéro du trou (1 à 18) sur lequel vous voulez vous entraîner et appuyez sur la touche "**Enter**".
- Après avoir terminé le trou, l'ordinateur vous donne automatiquement une vue de la Carte de Scores et de la Feuille de Statistiques de chaque trou.
- Continuez à appuyer sur la "**Space Bar**" pour revenir au menu "Entraînement ou Jeu".

3 "Driving Range"

Frappez la balle autant que vous le désirez avec n'importe quel club (sauf le "putter").

- Gardez un oeil sur l'indicateur de vent; il peut changer après chaque coup (Cf vent, p. 20).
- Appuyez sur "**Q**" pour quitter le "Driving Range" et revenir au menu "Entraînement ou Jeu".

4 Entraînement sur le "green"

- Affûtez vos coups. Trouvez le bon "feeling" pour aligner vos "putts", pour jouer avec les déviations du "green" et contrôler la vitesse de vos "putts" (Voir "Comment effectuer un "putt", p. 22).

N.B: les joueurs de l'ordinateur ne s'exercent pas au "Driving Range" ou au "Practice Green" car ils s'estiment déjà assez bon.

5 Quitter

Lorsque l'ordinateur vous le demande, répondez oui ou non pour revenir à l'écran "Sélection de Parcours" ou pour sortir du jeu et revenir au DOS.

Le Vieux Manuel

Jeu — du Depart Jusqu'au "Green"

● Vue aérienne de chaque trou

Une vue aérienne de chaque trou apparaît avant de jouer la balle. Elle vous donne les informations de base (nom du parcours, numéro du trou, "par", distance du départ au drapeau) de même qu'une vue détaillée du tracé.

1 Etudiez le trou. Jack y excellle. Vous aussi pouvez le faire.

- Faites attention à l'emplacement du drapeau. C'est le hasard qui change la longueur et la nature du trou à chaque fois que vous le jouez.
- Analysez les dangers possibles: "doglegs", arbres, eau, "bunkers", hors parcours, pistes pour voitures de golf, puis identifiez l'endroit optimal où votre balle doit retomber.
- Selon Jack: "Il y a une trajectoire idéale pour chaque trou jamais conçu. Plus vous pouvez l'identifier avec précision et plus vous aurez de chance de réussir votre coup.

2 Appuyez sur la "**Space Bar**" quand vous êtes prêt à jouer la balle.

3 Appuyez sur la lettre "**O**" pendant un trou pour retourner à la vue aérienne.

Le Vieux Manuel

Nicklaus



Jack vous conseille:

Grâce à la vue aérienne vous pouvez devenir un meilleur joueur de "Skins" car elle vous montre les positions respectives de chaque balle qui est jouée. Utilisez la vue aérienne pour comparer le coup que vous devez exécuter à celui qui attend votre adversaire. Cette information vous permettra de savoir si vous devez assurer votre coup ou prendre des risques.

Selon Jack, "n'essayez pas d'être aventureux dans une partie de "Skins" lorsque votre adversaire frappe en premier et se retrouve dans une situation difficile — par exemple un hors parcours. Ravalez votre fierté et allez-y doucement. Inversement, si vous êtes en difficulté et que votre adversaire est visiblement en très grande forme, vous n'avez pas grand chose à perdre en prenant un risque.

● Choisissez vos clubs

1 Débutant

- L'ordinateur sélectionne automatiquement votre club pour chaque trou, du départ au "green". Il apparaît dans la fenêtre "Sélection des Clubs", en bas à droite de votre écran, avec la distance maximale affichée pour le club en question.
- L'ordinateur calcule la distance entre votre balle et le drapeau puis sélectionne le club dont la distance maximale (voir le diagramme "Distances des Clubs" au dos de la page "Table des Matières") est la plus proche de la distance entre votre balle et le drapeau.
- Attention: l'ordinateur ne tient compte que de la distance et non du vent, des arbres, du "rough" et des autres conditions qui peuvent influencer le choix de clubs.

Le vieux grimoire



- Si vous préférez ne pas vous conformer au choix de l'ordinateur, utilisez les touches ↓↑ (vers le haut et vers le bas) pour faire défiler l'éventail des clubs:

8	fers	(2 à 9)
2	bois pour "fairways"	(3 et 4)
1	"pitching wedge"	(P - Wedge)
1	"sand wedge"	(S - Wedge)
1	"driver"	

2 Expert

- Vous devez choisir vos propres clubs pour chaque coup. La fenêtre "Sélection des Clubs" revient toujours au dernier club utilisé jusqu'à ce que vous utilisiez les touches ↓↑ (vers le haut et vers le bas) pour en changer.
- L'ordinateur revient automatiquement au "sand wedge" dans le "bunker", au "putter" sur le "green" et au "driver" sur le départ. Il ne revient jamais au "driver" si vous n'êtes pas sur le départ.
- Décidez selon la distance jusqu'au drapeau — indiquée en bas et au centre de l'écran — et selon les conditions de jeu (vent, accidents de terrain et "rough").
- Vérifiez le diagramme "Sélection des Clubs" au dos de la page "Table des Matières" pour voir la distance maximale de chaque club sans effectuer un "overswing". Les distances n'apparaissent pas dans la fenêtre "Sélection des Clubs".
- Si vous ne choisissez pas votre club, l'ordinateur sélectionne soit le dernier club que vous avez utilisé (sauf le "driver") ou le "sand wedge" dans un "bunker" ou le "putter" sur le "green".

Le Vieux Manuel

Nicklaus



Jack vous conseille:

Vous avez un large choix de clubs dans ce jeu, à trois exceptions près: le "driver" ne peut être utilisé que sur le départ, le "putter" sur le "green" et le "sand wedge" dans un "bunker". Avant de choisir votre club, préparez votre coup mentalement. "Avant chaque coup, *examinez bien* la phase de votre jeu, puis choisissez un club et un l'endroit où vous voulez faire atterrir votre balle. Identifiez chaque risque (hors parcours), eau, "bunker", importance du "rough", vent, pente, emplacement du drapeau et estimez -les en fonction de vos capacités".

● Comment viser

En haut de l'écran, un petit fanion vous indique constamment l'emplacement du drapeau par rapport à votre position (ceci est particulièrement utile lorsque des collines et des arbres vous empêchent de voir le vrai drapeau).

1 Utilisez les touches ↓↑ (vers la gauche et vers la droite) afin d'ajuster la Balle de Visée vers la gauche et vers la droite du drapeau.

2 Placez la Balle de Visée juste au-dessus du drapeau si vous voulez viser en direction du drapeau.

3 Placez la balle à droite ou à gauche du drapeau pour compenser le facteur vent, les accidents de terrain pouvant faire obstruction, les effets "hookés" et les effets "slicés" et les déviations lors des "putts".

● Comment changer votre perspective

Si vous n'aimez pas votre champ de vision (par exemple un arbre gêne votre coup) vous pouvez le changer:

1 Utilisez les touches ← → (vers la droite et vers la gauche) afin que la Balle de Visée dépasse l'une ou l'autre des deux "chevilles" verticales qui encadrent le haut de l'écran.

Le Micro Manuel

2 Faites-la glisser au-delà de la "cheville" de gauche. L'écran se recadre automatiquement et vous voyez à présent ce que vous verriez si vous aviez physiquement déplacé votre champ de vision vers la gauche.

3 Faites-la glisser au-delà de la "cheville" de droite: votre perspective est à nouveau déplacée, mais cette fois-ci vers la droite.

4 Si vous le désirez, vous pouvez continuer de faire défiler votre champ de vision vers la droite ou vers la gauche, afin d'avoir, de l'endroit où vous vous situez, une vue du trou de 360 degrés.



Jack vous conseille:

Cette option peut être utilisée à n'importe quel moment, mais est particulièrement utile lorsque vous devez décider de prendre un risque ou non. Pour vos coups d'approche, il est souvent préférable de contourner une difficulté plutôt que de toujours viser en direction du drapeau.

Généralement, ce sont les joueurs à fort handicap qui ne cherchent pas à éviter les dangers évidents tels que: "bunker", arbres, eau, etc.... Selon Jack, "à moins que le score serré ne vous contraigne à prendre un risque, il vaut mieux opter pour un jeu sûr et poursuivre la partie. Cette tactique m'a souvent été favorable, en particulier sur les parcours très difficiles des grands tournois.

● Comment effectuer votre "swing"

Le mouvement du "**Power Bar**" à gauche de l'écran correspond exactement au "swing" de votre joueur sur l'écran. Pour contrôler le "swing", contrôlez la "**Power Bar**", et pour contrôler la "**Power Bar**" utilisez la "**Space Bar**". Vous pouvez également utiliser la touche "**Enter**".

Vieux Manuel

Nicklaus

Pour exécuter chaque coup, appuyez trois fois sur la "**Space Bar**". L'espacement entre chaque tape détermine la force et la rectitude avec laquelle vous frappez la balle.

1 Appuyez sur la "**Space Bar**" une fois pour armer votre "swing".

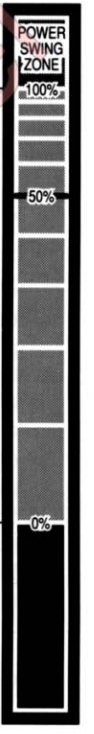
2 Appuyez sur la "**Space Bar**" une seconde fois pour contrôler la distance de votre coup et amorcer le mouvement descendant de votre "swing".

3 Appuyez sur la "**Space Bar**" une dernière fois pour frapper la balle et contrôler à quel point à droite ou à gauche vous voulez frapper la balle.

● Le "Swing" — le Power Bar"

La section médiane du "**Power Bar**", appelons-la la Zone de "Swing", est divisée en dix segments, chacun représentant 10% de la distance potentielle de votre club (telle qu'elle est déterminée par le diagramme "Distance des Clubs" au dos de la brochure et telle qu'elle apparait dans la fenêtre "Sélection des Clubs").

La ligne inférieure de la Zone de "Swing" représente 0% ou distance 0; la ligne supérieure représente 100%, soit la distance maximale de chaque club telle qu'elle est déterminée par l'ordinateur; la ligne médiane représente 50%, soit la moitié de la distance maximale.



La "Power Bar"

Un coup d'essai:

Vous êtes au départ d'un trou de 270 m et prenez donc votre "driver" pour frapper la balle de toutes vos forces. Si vous êtes un homme, un "full driver" vous permet d'envoyer la balle à 225 m dans ce jeu. Vous décidez de la frapper en ligne droite car c'est ainsi que se présente le trou, et il n'y a pas de vent gênant ou d'accidents de terrain.

1 Appuyez sur la "**Space Bar**" pour commencer à armer votre "swing". Une colonne de couleur monte comme du mercure du bas de la Zone de "Swing" jusqu'à la ligne des 100%.

Unofficial Manuel



2 Regardez la colonne monter attentivement. Essayer d'appuyer sur la "**Space Bar**" au moment où elle atteint la ligne des 100%.

- Une flèche triangulaire, à la gauche de la "**Power Bar**", indique exactement l'endroit où vous tapez.
- Après avoir tapé, la colonne de couleur descend comme votre mouvement de "swing".

3 Afin de garder la direction de votre tir droit sur l'objectif (le drapeau), tapez une troisième fois sur la ligne "O".

- Une autre flèche apparaît et indique l'endroit où vous avez tapé.

4 Si à chaque fois vous avez bien tapé sur le bouton, votre balle atterrit en ligne droite sur le "fairway" à 225 m et il ne vous reste plus qu'à exécuter un coup d'approche de 45 m jusqu'au "green".

- L'ordinateur vous indique automatiquement la distance parcourue par votre dernier coup.

● Comment contrôler votre distance

Naturellement, si vous voulez rester dans les limites du parcours, ne frappez pas chaque fois avec votre club de toutes vos forces. Continuons le trou d'essai et voyons comment contrôler la distance de vos coups.

Vous êtes à 45 m du drapeau. Vous choisissez donc votre "pitching wedge" (P — Wedge), le diagramme indiquant qu'un "pitching wedge" vous permet d'envoyer la balle à 90 m si vous la frappez de toutes vos forces. Néanmoins, vous ne devez pas la frapper de toutes vos forces mais simplement à mi-force d'un wedge (45 m):

1 Appuyez sur la "**Space Bar**" pour commencer votre "swing".

- Remarquez que la colonne de couleur s'élève beaucoup plus lentement avec un wedge qu'avec un "driver".
- Plus le club est petit, plus la colonne s'élève lentement. En effet, pour la plupart des gens, les clubs plus petits (tels les fers bas) sont plus faciles à manier que les gros ("drivers" et bois).

Le vieux manuel

2 Appuyez sur la "**Space Bar**" au moment où la colonne de couleur atteint la ligne médiane, soit 50% de la distance maximale d'un "wedge" (90 m), soit 45m.

- Gardez à l'esprit que chaque ligne de la Zone de "Swing" représente 10% de la distance maximale affichée d'un club.

3 Lorsque la colonne de couleur descend, tapez une dernière fois, juste sur la ligne inférieure de la Zone de "Swing", afin de frapper la balle en ligne droite.

Votre balle doit décrire une légère boucle en l'air et retomber 50m plus loin pour se nicher sur le "green" à quelques centimètres du trou.

● "Swing" trop fort et "swing" trop faible

Que se passe-t-il si, lorsque vous tapez pour la seconde fois (tape de distance), vous ne tapez pas exactement sur la ligne des 100% de la Zone de "Swing" ?

1 Si, lorsque vous tapez pour la seconde fois, vous effectuez cette opération trop tard (à l'intérieur de la Zone de Puissance du "Swing"), vous faites un "overswing".

- Ceci signifie que votre balle peut aller plus loin que la distance maximale affichée de votre club.
- Ceci signifie également que si vous calculez mal votre troisième tape (tape de précision), l'effet "hooké" ou "slicé" qui en résulte est exagéré de façon imprévisible.
- Notez que si vous laissez la colonne de couleur s'élever jusqu'en haut de la "**Power Bar**", vous n'avez pas besoin de taper une seconde fois sur la "**Space Bar**", la barre rebondit du haut et redescend toute seule.

2 Si lorsque vous tapez pour la seconde fois, vous effectuez cette opération trop tôt (en dessous de la ligne des 100% de la Zone de "Swing"), vous faites un "underswing".

- Ceci signifie que la distance de votre coup sera d'un pourcentage inférieur à la distance maximale affichée de votre club.

Loisirs Manuel

- Ce pourcentage inférieur est variable selon que vous avez tapé pour la seconde fois plus ou moins tôt. Plus tôt vous frappez, plus court sera votre coup.

Jack vous conseille:

Faire un "overswing" ou un "underswing" n'est pas forcément une mauvaise chose en soi. Tout dépend de la situation du jeu. Vous devez faire un "underswing" sur certains coups — par exemple lorsque vous devez effectuer un "putt" de 1,80m et que vous disposez d'un "putter" d'une distance maximale de 24 m. En outre, faire un "underswing" n'influence pas la précision de votre coup mais seulement la distance.

Faire un "overswing" est une autre affaire. Vous risquez de vous trouver dans une situation difficile si vous n'êtes pas prudent. Si vous ne voulez pas vous attirer de sérieux ennuis par suite d'un effet "slicé" ou d'un effet "hooké", il vous faut effectuer une troisième tape parfaite. Selon Jack, "vous frapperez la balle plus droit et plus fermement si vous n'essayez pas de vous forcer mentalement à effectuer un coup absolument parfait et utiliser à tout prix la distance maximale. Prenez un club au dessus de celui qui vous semble nécessaire pour chaque coup d'approche et effectuez votre "swing" normalement".

D'un autre côté, un grand coup permet parfois au bon joueur de golf de prendre l'avantage. Selon Jack, "l' exemple parfait est le 15ème trou du "Augusta National". Presque tout le monde sur ce trou prend des risques car l'on peut être récompensé en atteignant le "green" avec un fer pour effectuer un "birdie" en deux "putts".

Le Vieux Manuel

Nicklaus

● Comment réussir des effets "hookés" et "slicés"

S'il n'y a pas de vent et si vous effectuez votre 3ème tape (tape de précision) exactement sur la ligne inférieure de la Zone de "Swing", votre balle devrait décrire une trajectoire rectiligne. Mais, de même qu'il est impossible de frapper chaque club à fond, il est peu probable que vous puissiez frapper chaque coup en ligne droite. Et il peut aussi arriver que vous *ne vouliez pas* frapper en ligne droite.

1 Comment obtenir un effet "hooké" pour que la balle vire vers la gauche (pour un droitier):

- Après votre seconde tape (tape de distance), la colonne de couleur descend jusqu'à la ligne inférieure de la Zone de "Swing".
- Appuyez sur la "**Space Bar**" *avant que* la colonne de couleur n'atteigne la ligne inférieure. En d'autres termes, effectuez votre "swing" en avance (sur la normale) et votre coup vire vers la gauche.
- L'effet "hooké" est plus ou moins accentué selon que vous effectuez votre "swing" plus ou moins en avance (plus vous effectuez votre "swing" en avance, plus l'effet est important) et plus ou moins fort (si vous effectuez un "overswing" dans la Zone de Puissance du "Swing", l'effet "hooké" est exagéré de façon imprévisible).

2 Comment obtenir un effet "slicé" pour que la balle vire vers la droite (pour un droitier):

- Après votre seconde tape (tape de distance), la colonne de couleur descend vers la ligne inférieure de la Zone de "Swing".
- Appuyez sur la "**Space Bar**" *après que* la colonne de couleur ait atteint la ligne inférieure. En d'autres termes, effectuez votre "swing" en retard (sur la normale) et votre coup vire vers la droite.

Le Vinh An Manuel

- L'effet "slicé" est plus ou moins accentué selon que vous effectuez votre "swing" plus ou moins en retard (plus vous effectuez votre "swing" en retard, plus l'effet est important) et plus ou moins fort (si vous effectuez un "overswing" dans la Zone de Puissance du "Swing", l'effet "slicé" est exagéré de façon imprévisible).

Jack vous conseille:

Un effet "hooké" ou "slicé", s'ils sont mal exécutés, peuvent gâcher un trou ou toute une partie, mais avec un peu de stratégie, de technique et d'entraînement, ils peuvent vous donner un grand avantage sur votre adversaire.

"Disons que je joue un coup avec un fer 5 pour approcher un "green" de 24 m de large dont la position du drapeau est centrale. Si je vise le drapeau et essaie de frapper droit, il ne me reste plus que 12 mètres de "green" si je donne un effet "hooké" ou "slicé" à ma balle. Mais en visant, disons à 6 m à gauche ou à droite du drapeau et en essayant de d'effectuer un effet "hooké" ou "slicé" dans sa direction, j'ai une marge de manoeuvre beaucoup plus importante. A présent, je peux "rater" mon coup de 12 m et pourtant placer la balle à 6 m du trou.

C'est la raison tactique pour laquelle les bons joueurs essaient rarement de frapper la balle tout droit. La raison technique en est qu'un coup droit est beaucoup plus difficile qu'un "slicé" ou "hooké".

● Accidents de Terrain et conditions de parcours

Votre "swing" n'est pas la seule variable que vous devez prendre en compte ou surmonter lorsque vous essayez de frapper la balle en ligne droite.

Le Golf Manuel

Nicklaus

1 Vent

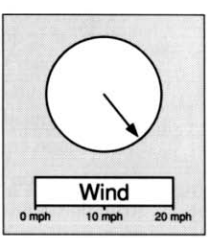
Le vent n'est pas techniquement un obstacle en lui-même, mais il peut vous aider à identifier rapidement les véritables accidents de terrain proprement dits. L'importance du vent et de sa direction qui affecte votre coup est enregistrée sur une jauge de vent circulaire à l'extrêmité inférieure gauche de votre écran.

Direction du vent

- Imaginez que vous vous tenez au centre du cercle, en regardant droit devant vous en direction du drapeau.
- La ligne à l'intérieur du cercle représente le vent.
- A présent imaginez une flèche sur cette ligne qui s'éloigne de vous (pointant en direction opposée à vous). Elle représenterait la direction du vent.

Vitesse du vent

- Une jauge en forme de barre immatriculée **VENT**, située sous le cercle de direction, vous indique la puissance du vent.
- L'indicateur est une barre de couleur (rouge sur la plupart des systèmes) qui glisse de gauche à droite sur la jauge: 0 Km/h sur la gauche, 16 Km/h au centre; 32 Km/h sur la droite



Le Jeux Manuel

Jack vous conseille:

"Il faut de l'intelligence et de la patience pour bien jouer lorsqu'il y a du vent. Mais pardessus tout, il faut être lucide et avoir un bon contrôle de soi. Pour tous les joueurs, le par augmente avec la force du vent".

Vent arrière

Un vent arrière rend l'arrêt de la balle sur le "fairway" ou sur le "green" plus difficile. Choisissez donc un club en conséquence. Jack révèle: "je prends un club ou deux en dessous de ce que la distance demanderait normalement et je *frappe fort*. Ne retenez jamais votre coup lorsque vous voulez que votre balle prenne de la hauteur. Frappez la balle d'un bon coup sec".

Vent contraire

Naturellement, il vous faut compenser un fort vent contraire en effectuant un "swing" plus puissant ou en utilisant un club supérieur. "A chaque fois que vous êtes confronté à un vent contraire, votre balle doit décrire une trajectoire basse et rasante. Pour minimiser la montée de votre balle, vous devez minimiser votre "backspin" et cette opération sera d'autant plus efficace que vous jouez la balle de droite à gauche plutôt que tout droit ou de gauche à droite".

Vent de travers

Selon Jack," vous avez deux possibilités à chaque fois que le vent traverse totalement ou en partie votre ligne de tir. La première possibilité est de faire un coup "hooké" ou "slicé" en direction opposée à celle du vent) pour ainsi garder la balle plus ou moins droite. L'autre possibilité est de déplacer votre angle de visée par rapport à un coup en ligne droite d'une valeur égale à celle que vous supposez être celle du vent et de jouer un coup normal, de façon à ce que le vent rabatte votre balle vers votre objectif.

Le Vieux Manuel

Nicklaus

- **Rough**

Utilisez un club supérieur ou plus de puissance lorsque vous frappez pour sortir des herbes hautes et épaisses qui longent les "fairways" entretenus.

- **"Bunker"**

Tout comme pour le "rough", il vous faut plus de puissance ou un club supérieur pour sortir du "bunker".

- **Eau et hors parcours**

Si votre balle tombe dans l'eau, vous êtes pénalisé d'un coup et l'ordinateur vous donne la possibilité soit de frapper la balle à nouveau du même endroit, soit de placer la balle près de l'eau (mais pas plus près du trou).

Le hors parcours entre souvent en jeu sur les trois parcours et vous pénalise également d'un coup.

- **Piste pour voitures de golf**

Tout dépend si cette piste constitue un accident de terrain ou pas. La balle rebondit plus haut et plus loin, ce qui peut être un effet recherché sur un "drive" sans problèmes. Mais sur certains coups, le rebond peut envoyer votre balle hors parcours.

Comment Réussir un "Putt"

Vous ne pouvez utiliser un "putter" que sur un "green". Pour viser et frapper, la technique est la même qu'avec n'importe quel autre club.

- **Comment viser et jouer avec un "putter"**

1. Imaginez qu'une ligne droite invisible relie votre balle au trou et à la Balle de Visée en haut de l'écran.
2. Utilisez les touches ← → (vers la gauche et vers la droite) pour déplacer la Balle de Visée jusqu'à l'extrêmité de cette ligne imaginaire.

Leurlux Manuel

3 Utilisez la technique des trois "tapes" sur la **"Power Bar"** pour contrôler la distance et la direction de votre coup.

- N'oubliez pas que la distance maximale de votre "putter" est de 24 m et que donc chaque segment sur la **"Power Bar"** représente 2,40 m.

● Comment interpréter la déviation d'un "putt"

Malheureusement, peu de "greens" sont plats et vos "putts" n'iront donc pas toujours en ligne droite. Pour connaître l'ampleur de la déviation de votre "putt" à droite ou à gauche, ou savoir si votre "putt" va monter ou descendre, vérifiez l'Indicateur de Déviation. Il est situé au même endroit que la Jauge de Vent et fonctionne de la même manière.

● Déviation à droite, à gauche, en montée, en descente ?

1 Imaginez que la ligne dans le cercle possède une flèche dirigée vers l'extérieur. Elle représente alors la direction de la déviation de votre "putt" (à droite ou à gauche) si vous visez directement en direction du trou.

- S'il n'y a pas de ligne (dans le cercle), il n'y aura pas de déviation.

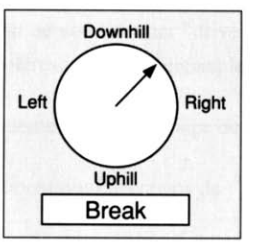
2 Si la flèche est dirigée plein Sud comme sur une boussole, cela signifie que vous allez effectuer un "putt" en montée mais sans déviation.

- Les "putts" en montée sont lents; frappez votre balle d'un coup ferme.

3 Si la flèche est dirigée plein Nord, vous effectuerez un "putt" tout droit en descente.

- Les "putts" en descente sont rapides; ne frappez pas trop fort.

4 Si la ligne est dirigée disons vers le Nord-Est, cela signifie que votre "putt" montera *et* déviera vers la droite. Compensez ces deux facteurs.



Le Vieux Manuel

Nicklaus

- **Intensité de la déviation de votre "putt"**
  - Une jauge en forme de barre immatriculée déviation — en dessous du cercle de direction — vous indique l'intensité de déviation d'un "putt".
  - L'indicateur est une barre de couleur (rouge sur la plupart des systèmes) qui glisse de gauche à droite sur la jauge. Si la barre est à l'extrême gauche (pas de couleur), la déviation est quasiment nulle; s'il est à l'extrême droite, la déviation est très importante.



Jack vous conseille:

"L'intensité de la déviation d'un "putt" dépend de sa vitesse. Plus fort vous exécutez votre "putt", plus la déviation modifiera sa trajectoire. Il faut bien garder ce point en mémoire, surtout sur les "putts" courts lorsque vous êtes sous pression. Plus vous êtes sous pression, plus vous devez jouer avec audace et assurance plûtot que timidement sur des "putts" courts et "immanquables"".

Le Vieux Manuel

La Carte des Scores, l'Ecran des Statistiques et le Tableau de la Meilleure Partie

La Carte des Scores et la Feuille des Statistiques apparaissent à la suite l'une de l'autre après chaque trou. Pour faire apparaître la Carte des Scores au milieu d'une partie, appuyez sur "C". Pour faire apparaître l'Ecran des Statistiques appuyez sur "S".

La Carte des Scores est différente pour chaque format:

- **Carte des Scores pour une partie par coups**
  - Elle donne le score du trou et totalise le score de chaque joueur, de même qu'elle indique le "par" pour chaque trou, chaque groupe de 9 trous et pour le parcours.
- **Carte des Scores pour une partie "Skins"**
  - Elle indique le gagnant de chaque trou, la somme d'argent gagnée sur chaque trou et la somme totale remportée par chaque joueur.
- **Ecran des Statistiques** (identique dans les deux formats)

  Elle indique:
  - Le plus long "drive" (en mètres) et la longueur de votre dernier "drive"
  - La balle la plus proche du drapeau (en centimètres, si vous atteignez le "green" dans les règles).
  - Le nombre de coups sur les "fairways" (uniquement pour les coups de départ de "par" 4 et 5).
  - Le nombre de coups sur les "greens" (uniquement pour les coups de départ de "par" 3).
  - Les "putts" rentrés
  - Les "birdies" et les "eagles"

Le Vieux Manuel

Nicklaus

- **Fiche de la Meilleure Partie**
  - A la fin de chaque partie, votre score final est comparé au score de quiconque a déjà joué sur votre disque.
  - Cette fiche enregistre les 7 meilleures parties de tous les temps pour chaque parcours.
  - Pour faire apparaître cette fiche sur l'écran de jeu, appuyez sur **B**.

Le Vieux Manuel

JACK NICKLAUS - Le Joueur Du Siecle

Après avoir régné en maître sur les terrains de golf pendant 30 ans, Jack Nicklaus fut élu *Joueur du Siècle* en 1988. Ce choix fut dicté non pas par l'opinion populaire mais par des faits objectifs qui se passent de tout commentaire.

Très tôt son talent et son dévouement se révèlent. A 13 ans, il réussit un 69. A 17 ans, il participe à son premier U.S. Open. A 19 ans, il participe pour la première fois au Masters et remporte le premier de ses deux U.S. Amateurs.

Son record dans les Grands Tournois (21 victoires et 19 deuxièmes places) constitue une référence par rapport à laquelle les autres joueurs seront toujours jugés. Il a remporté le British Open 7 fois, le Masters 6 fois, le PGA 5 fois et le U.S. Open 4 fois. En outre, il a, à différentes périodes, détenu ou partagé les 8 records de meilleurs scores pour les 18 et 72 trous des Grands Tournois.

Son total de 271 dans le Masters est toujours imbattu. En 1980, il a battu son propre record de 72 trous dans le U.S. Open avec 272. Dans le British Open de 1977, Nicklaus fut le premier joueur à passer la barre des 270 dans un grand tournoi.

Il est le seul joueur à avoir remporté les 4 Grands Américains (y compris le U.S. Amateur). Il est aussi le seul joueur de golf à avoir remporté 5 grands tournois différents.

A présent, en plus de son palmarès inégalé en tant que joueur de golf, Nicklaus est sur le point de devenir l'un des plus grands concepteurs de parcours de golf.

Il a déjà conçu 51 parcours à travers le monde, 17 autres sont en construction et 24 sur la planche à dessin. Quatre de ses parcours figurent parmi les premiers sur la liste des "100 meilleurs terrains de golf du monde" établie par Golf Magazine.

Ses collaborateurs aiment répéter que Nicklaus aborde la conception d'un terrain de golf avec la même rigueur d'intensité, de concentration et de perfection qu'il apporte au golf. Il attache à chacun des terrains qu'il conçoit sa garantie personnelle de qualité. C'est la raison pour laquelle il supervise chacun des aspects de ces énormes projets.

Les marques spécifiques de ses créations sont la variété et le bon équilibre des trous, la "visibilité" (des accidents de terrain bien visibles qui forcent les joueurs à peser les différentes options) et un cadre naturel. Ainsi Nicklaus a choisi des lieux uniques tels les déserts de l'Arizona où il peut donner libre cours à sa créativité et l'intégrer au sein d'un milieu naturel.

Sources d'information sur Jack Nicklaus: Golf my Way, My Most Memorable Shot in the Majors et Jack Nicklaus' Playing Lessons - tous trois écrits par Jack Nicklaus en collaboration avec Ken Bowden.

EXEMPLAIRE

Nicklaus

Strategie

- Soyez aussi précis que possible lorsque vous tapez pour la deuxième fois (tape de distance) sur le "Power Bar. Si vous dépassez votre objectif, votre coup sera trop long.
- Ne quittez pas des yeux la "Power Bar" (mais observez les autres joueurs lorsqu'ils frappent — les diagrammes sont superbes).
- Utilisez un fer et non un bois lorsque vous jouez dans un "bunker" ou dans le "rough".
- Lorsque vous devez jouer un coup dans du "rough" léger, utilisez un club au-dessus de celui que vous utiliseriez normalement. Lorsque vous devez jouer dans du "rough" important, utilisez deux clubs au-dessus.
- Lorsque vous hésitez, ou lorsque vous avez besoin de connaître vos commandes, appuyez sur "**H**" ("Help").
- Ce n'est pas une tâche aisée mais vous pouvez battre le Jack Nicklaus de l'ordinateur. Vous possédez un avantage sur lui: vous pouvez frapper la balle plus loin que lui (nous ne vous en dirons pas plus).
- Pour effectuer un "putt": n'oubliez pas que l'indicateur de déviation ne vous indique que la direction de la déviation dans l'hypothèse où vous visez exactement en direction du trou. Si vous frappez la balle trop loin, ou bien à droite ou à gauche, la pente du "green", et par conséquent la déviation, changeront.

Le Vieux Manuel

LE SERVICE D'APRÈS-VENTE DE ACCOLADE (408) 296-8400.

Si vous avez besoin d'aide avec ce produit ou tout autre produit de Accolade, veuillez nous contacter par téléphone. Nous ferons tout ce que nous pourrons pour résoudre votre problème ou répondre à votre question. Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante:

Accolade
Customer Service
550 S. Winchester Blvd. Suite 200
San Jose, CA 95128 USA



VOTRE DISQUETTE A UNE GARANTIE DE 90 JOURS.

Accolade, Inc., garantit pour une période de 90 jours, à compter de la date d'achat pour l'acheteur d'origine du logiciel, que le support sur lequel la disquette a été enregistrée ne comporte aucun défaut de fabrication ou de matériau. Tout support défectueux n'ayant pas subi d'emploi abusif, d'usure excessive, ou de dommage dû à une négligence, peut être renvoyé dans un délai de 90 jours sans dépense de votre part.

Passé ce délai de 90 jours, tout support défectueux peut être remplacé aux Etats-Unis pour $10 (plus 7% de taxe si l'acheteur réside en Californie). Au Canada, les supports défectueux peuvent être remplacés pour $15 (dollar américain). Rédigez votre chèque à l'ordre de "Accolade, Inc.," et renvoyez le tout à l'adresse ci-dessus. Pour accélérer l'opération, veuillez renvoyer uniquement la disquette.



CONTRAT DE LICENCE ET JARGON JURIDIQUE

Ce Logiciel pour ordinateurs ainsi que le manuel d'instructions sont fournis à l'acheteur sous la licence d'Accolade, Inc. et sont soumis aux conditions et aux termes suivants, auxquels l'acheteur accepte de se conformer en ouvrant l'emballage du logiciel et du manuel d'instructions, et / ou en utilisant le logiciel. L'octroi de cette licence ne confère à l'acheteur aucun droit, titre ou intérêt dans le logiciel ou dans le manuel d'instructions, sauf indication expresse contenue dans le Contrat de Licence.

Les droits de reproduction du logiciel et du manuel d'instructions appartiennent à Accolade, Inc. (1988). Tous droits réservés. Ni le logiciel ni le manuel d'instructions ne peuvent être dupliqués ou copiés pour quelle que raison que ce soit. L'acheteur n'est pas autorisé à céder ou revendre le logiciel ou le manuel d'instructions. Tous les noms et marques déposés sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Les recours susmentionnés sont les recours uniques et exclusives de l'acheteur. Accolade, Inc. ne pourra en aucune façon être tenu responsable de tout dommage direct, indirect, accidentel ou médiat concernant le logiciel ou le manuel d'instructions. Sauf indication contraire susmentionnée, Accolade, Inc. ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, et décline expressément toute garantie implicite, y compris, et sans limitation, la garantie de commercialisation et de conformité dans un but particulier.

Loaded Manuel

Nicklaus



Diagramme de Selection des Clubs

	DISTANCE	
CLUB	**HOMMES**	**FEMMES**
"Driver"	225 m	202,5 m
Bois 3	211,5 m	189,9 m
Bois 4	198 m	178,2 m
Fer 2	186,3 m	167,4 m
Fer 3	175,5 m	157,5 m
Fer 4	166,5 m	149,4 m
Fer 5	155,7 m	139,5 m
Fer 6	139,5 m	125,1 m
Fer 7	128,7 m	115,2 m
Fer 8	117 m	105,3 m
Fer 9	100,8 m	90 m
"P - Wedge"	90 m	81 m
"S - Wedge"	72 m	64,8 m
"Putter"	24 m	24 m

N.B.: Ces distances ont été calculées sous des conditions quasi-parfaites, en l'absence de vent, de "rough", de pentes et de collines. Lorsque vous choisissez vos clubs, n'oubliez pas de compenser tous les facteurs liés à l'environnement.

Le vieux Manuel

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™
04/89
ACO-3168