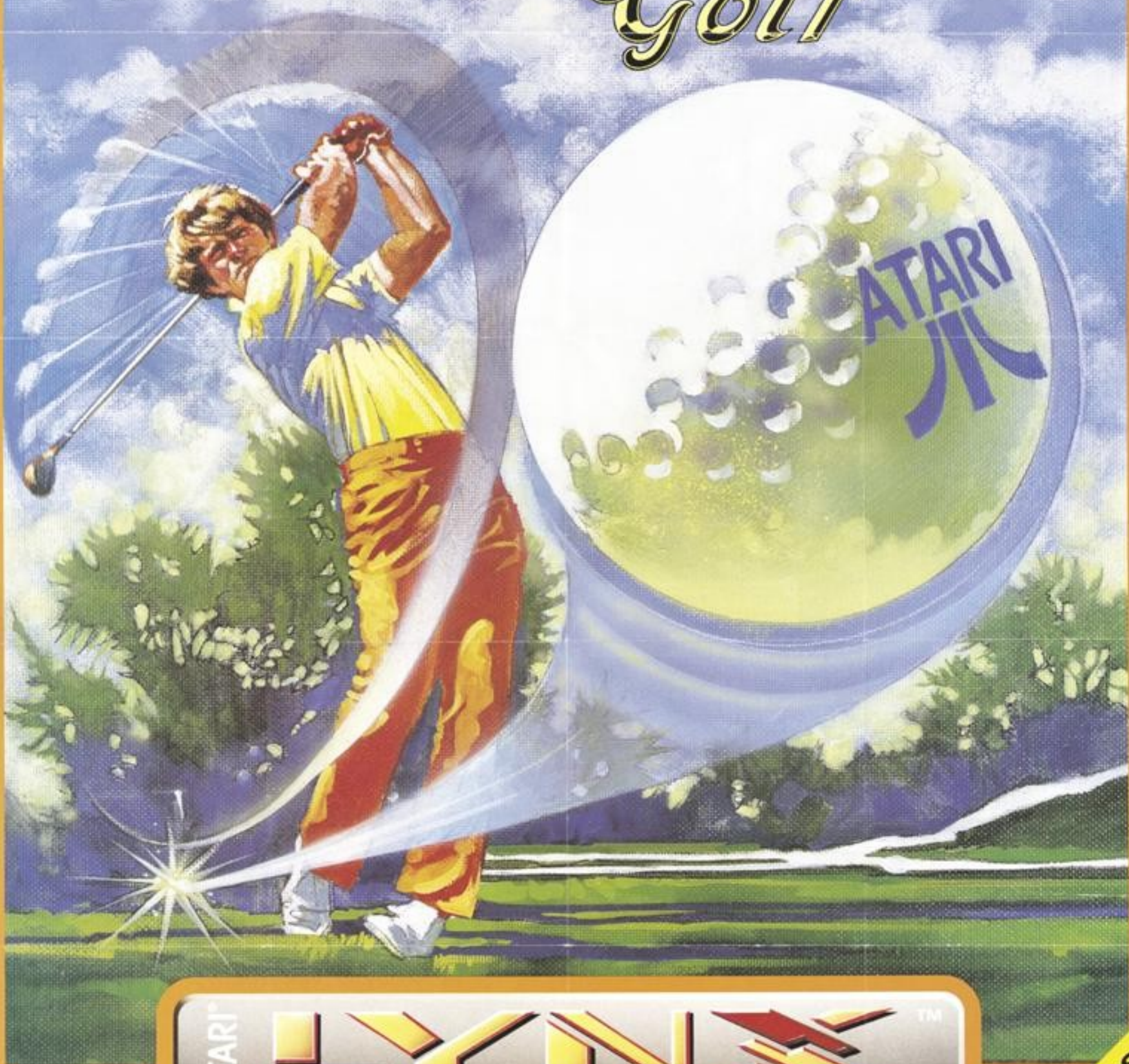


See
reverse
side for
Instructions

Awesome Golf™



ATARI™

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



1 TO 4 PLAYERS
LYNX™



The defending champion is about to tee off, starting the Lynx Open Awesome Golf Tournament. Eighteen holes of golf at its finest. Our furry friend Chipper will be your announcer.

Le champion en titre est prêt à jouer sa balle à partir de l'aire de départ. C'est le début de l'Open Lynx Awesome Golf. Dix-huit trous parmi les meilleurs. Chipper commente la compétition.

GETTING STARTED

Insert the Awesome Golf game card into the Lynx. If more than one person will play, each must insert a card. Then Comlynx the machines together and turn them on. The title screen appears, showing the number of players. One player will be designated the leader. The leader must choose the course and make other decisions about the game. Chipper's voice may be turned off by pressing Option 2.

Glezlez la cartouche de jeu dans votre Lynx. Si vous jouez à plusieurs, chacun des participants doit insérer sa propre cartouche. Relevez ensuite les machines avec le câble Comlynx, puis allumez-les. L'écran titre indique le nombre de joueurs. L'un d'eux est désigné comme leader. Il devra choisir le parcours et prendre d'autres décisions durant la partie. Appuyez sur Option 2 si vous le voulez plus entendre la voix de Chipper.



Press A or B to display the Course Selection screen. To choose a course in the U.S., the U.K., or Japan, move the hand pointer over the flag associated with that course and press A.

Appuyez sur A ou sur B pour afficher l'écran permettant de choisir le parcours. Sélectionnez le pays dans lequel vous désirez jouer (USA, Angleterre, Japon) en déplaçant le curseur en forme de main sur le drapeau correspondant à votre choix. Appuyez sur A.



A map of the course appears, showing the clubhouse, the driving range, and the layout of each hole. Move around the course with the joystick. Before beginning the game, you must go to the clubhouse and select certain game options. Press A.

Une carte s'affiche, montrant le club-house, la partie au sens aménagé pour s'exercer à réussir les drives, et le tracé de chaque trou. Avant de commencer la partie, vous devez vous rendre au club-house et choisir entre certaines options. Appuyez sur A.



OPTIONS

This screen lets you change the following options. To make a selection, move the hand over the box and press A.

Name. Press the joystick up or down to select the first letter of your name and press A. Repeat until your name is correct, then select the "check" mark and press A. If you make a mistake, press B.

Handicap. Press the joystick up or down to change the handicap. When you have selected the proper handicap, press A. See Scoring for more details.

Player Type. Choose the player's sex, color, and clothing. The display will change as you scroll through the choices.

Game Type. Choose Medal, Practice, or Driving.

Holes. Choose either 9 or 18 holes.

Wind. Select None, Breeze, or Strong.

When you are satisfied, select A to begin the game. If you are playing against someone else, you will see their options also.

The course map appears again. If you selected a practice game, you may select any hole to practice on. If you selected a driving game, the driving range (D) is selected for you. If you selected a medal game, the first hole is selected. Press A to continue.

Pour choisir, déplacez la main sur la boîte désirée et appuyez sur A.

Name - Nom. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner la première lettre de votre nom et appuyez sur A. Répétez cette procédure jusqu'à ce que votre nom soit écrit correctement, vérifiez sa sélection et appuyez sur A. Si vous faites une erreur, appuyez sur B.

Handicap. Utilisez la manette de jeu pour changer le handicap. Lorsque vous avez sélectionné votre handicap, appuyez sur A. Voir la section Scoring pour plus d'informations.

Player Type - Joueur. Effectuez différents choix: garçon ou fille, habillement, couleur, etc. Le joueur change au fur et à mesure que vous faites vos choix.

Game Type - Type de partie. Choisissez Medal (coup par coup), Practice (entraînement) ou Driving.

Holes - Trous. Sélectionnez entre 9 ou 18 trous.

Wind - Vent. Choisissez le niveau de difficulté entre None (temps calme), Breeze (vent léger) ou Strong (vent violent).

Lorsque vous êtes satisfait des différents choix que vous avez effectués, appuyez sur A pour commencer la partie. Si vous jouez à plusieurs, vous verrez également les options choisies par vos adversaires.

Le parcours apparaît de nouveau. Si vous avez choisi pour le mode Practice, vous pouvez choisir n'importe quel trou pour vous entraîner. Si vous avez décidé de jouer en mode Driving, le terrain aménagé pour s'exercer à faire des drives (D) est sélectionné pour vous. Si vous préférez le mode Medal (dans lequel le gagnant est le joueur qui a terminé le parcours avec le minimum de coups) le premier trou apparaît. Appuyez sur A pour continuer.



A sign appears, showing the name of the hole, its length, and the par. After reading the sign, press A.

Un message vous indique le nom du trou, sa longueur et le par (nombre moyen de coups nécessaires pour couvrir la distance entre la ligne de départ [tee] et le trou). Après avoir lu ces indications, appuyez sur A.



A map of the hole appears. Use the joystick to look around. To zoom in, press and hold B and move the joystick up or down. To zoom out, press and hold B and move the joystick left or right. Press A to move the crosshair in the right direction. Press A.

If you have a handicap, press Option 2 and Chipper will tell you what shot to play. (You can only do this a few times per game.)

L'écran affiche le trou à jouer. Utilisez la manette de jeu pour inspecter les alentours. Pour zoomer, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé tout en déplaçant la manette vers le haut ou le bas. Allez vers le trou en déplaçant la ligne de tir dans la direction correcte, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé tout en déplaçant la manette à droite ou à gauche. Appuyez sur A.

Si vous bénéficiez d'un handicap, appuyez sur Option 2. Chipper vous dira le tir à effectuer. (Vous ne pouvez faire ceci à ce point que quelques fois par partie.)

CLUBS AND DISTANCE



SCORING

To see the scores during the game, press Option 1. Use the joystick to scroll through the scorecard. Scores over par appear red. Scores under par appear green. Par scores are black. (In a multi-player game, only the current player can call up the scorecard.)

The game ends when all players have finished the final hole. The player with the lowest net score wins. Net score is your total strokes minus your handicap. If you finished the course seven over par, for example, and your handicap is five, your net score is two over par. The handicap system thus allows players of different ability to play evenly against each other.



Now you can select your club. Each club is different. The woods are ideal for the fairway, with the 1-wood (driver) being the best for long tee shots. The irons are used for hitting the ball from the rough or for short shots. Since irons have a higher trajectory, they are especially good for hitting over bushes or other hazards. With the pitching wedge (PW), the ball will often stop dead when it hits the ground. The sand wedge (SW) gives the highest loft and is designed for hitting out of deep bunkers.

The following list shows the distance rating for each club under ideal conditions:

Club	Yards	Uses	Club	Yards	Uses	Club	Yards	Uses
1W	260	Tee	4I	190	Fairway	9I	130	Rough
3W	235	Fairway	5I	180	Fairway	PW	120	high loft, backspin
4W	225	Fairway	6I	170	Rough	SW	100	Bunker
1I	225	Fairway	7I	155	Rough	P		Putting
3I	200	Fairway	8I	145	Rough			

Point to your selection and press A. If you make a mistake, press B. If you have a handicap, press Option 2 and Chipper will select the proper club for you. (You can only do this a few times per game.)

Il vous faut maintenant apprendre à choisir votre club. Chacun d'eux est différent. Les bois sont conseillés pour le fairway (la partie du terrain en gazon qui vous mène au trou), le bois-1 (driver) étant le meilleur pour les très longs. Les fers sont utilisés pour frapper les balles qui s'écartent dans le rough (la partie du terrain qui borde le fairway) ou pour réussir des très courts. La trajectoire des fers étant plus importante, ils sont surtout intéressants pour passer au-dessus des arbustes, etc. Avec le PW, abréviation de Pitching wedge (club à bise métallique utilisé pour les coups d'approche), la balle est souvent "morte" lorsqu'elle retombe sur le sol, c'est-à-dire qu'elle est si proche du trou que le putt suivant peut être considéré comme inévitable. Le SW, ou Sand wedge, est un club lourd utilisé pour réaliser des très élevés et sortir la balle du piège des bunkers.

La liste ci-dessous indique les distances obtenues pour chaque club dans des conditions idéales.

Club	Yards	Utilisation	Club	Yards	Utilisation	Club	Yards	Utilisation
1W	260	Tee (départ)	4I	190	Fairway	9I	130	Rough
3W	235	Fairway	5I	180	Fairway	PW	120	Loft élevé, Effet retro
4W	225	Fairway	6I	170	Rough	SW	100	Bunker
1I	225	Fairway	7I	155	Rough	P		Putting
3I	200	Fairway	8I	145	Rough			

Faites votre choix et appuyez sur A. En cas d'erreur, appuyez sur B. Si vous bénéficiez d'un handicap, appuyez sur Option 2. Chipper ajustera le tir pour vous.

Pour consulter le score durant la partie, appuyez sur Option 1. Utilisez la manette de jeu pour faire défiler les scores. Les scores au-dessus du par s'affichent en rouge. Ceux en dessous du par s'affichent en vert. Les scores égaux au par sont noirs. (Dans une partie à plusieurs, seul le joueur en train de frapper la balle peut consulter les scores.)

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé le dernier trou. Le gagnant est le joueur dont le score net est le plus faible. Le score net est le total des coups moins le handicap. Si par exemple vous avez terminé la partie avec un total de sept coups au-dessus du par, et que votre handicap est de cinq, votre score net est de deux au-dessus du par. Le système de handicap permet aux joueurs de forces différentes de rivaliser avec plaisir en jouant l'un contre l'autre.

STRATEGY

Learn each course. If you know the course, you will know how to avoid hazards.

Use the practice game to learn how to play troublesome holes. Learn to gauge distance and slope when putting. Putting takes practice.

Learn which clubs work best in different situations. For instance, you would not use a wood club to make a short chip shot onto the green.

Apprenez à connaître les particularités de chaque parcours. Vous saurez ainsi comment éviter les obstacles.

Utilisez le mode Practice pour apprendre comment jouer les trous difficiles.

Apprenez à calculer les distances et à vous pencher correctement lors du putting. Le putting requiert de l'entraînement.

Apprenez quels clubs sont les meilleurs suivant les différentes situations. Vous ne pouvez pas, par exemple, utiliser un club en bois pour réaliser un coup court sur le green.



PLAYING YOUR SHOTS

Use the Power Bar on the right side of the screen to control the power of your shot.

To start your swing, press A. The Power Bar starts moving. When the sight reaches the desired power, press A again (or you will miss the ball completely). The Power bar moves in the opposite direction. Press A a third time when the sight is over the icons above the Power Bar.

For a straight shot, press A when the sight is exactly in the middle of the golf ball. Anything below this will hook to the left, and anything above will slice to the right. The amount of hook or slice depends on the distance from the center. If you press A when the sight is over the question mark, you will hit a random shot; if you don't press A at all, you will hit the ground and get a penalty stroke.

Chipper will let you know how well you did on each hole (especially if you're an awesome golfer!).

At tee-off, the winner of the previous hole gets the first shot. Otherwise, the leader starts first. After tee-off, the player whose ball lies farthest from the hole hits next. Note that lady players tee off slightly further forward than men. In all other aspects of the game, however, they are treated exactly as the men. (The distances shown on the signs are from the men's tee.)

To putt on the green, use the crossbar to line up your shot. The black line by the ball shows the direction of slope. The longer the line, the steeper the slope. Remember to compensate for the slope when aligning your shot and when deciding how hard to hit. When you are ready to putt, press A. The power bar moves. Press A again when the sight reaches the desired power. A third button push is not necessary while putting.

Utilisez la barre de puissance se trouvant sur le côté droit de l'écran pour contrôler la force de votre tir.

Pour commencer votre swing, appuyez sur A. La barre de puissance se déplace. Lorsque vous voyez apparaître la force désirée, appuyez de nouveau sur A (sinon manquez le coup). La barre de puissance se déplace dans la direction opposée.

Appuyez sur A une troisième fois lorsque la mire est sur les cônes au-dessus de la barre de puissance.

Pour un coup rectiligne, appuyez sur A lorsque la mire est au centre de la balle. Tout ce qui est en dessous glisse sur la gauche et tout ce qui est au-dessus glisse sur la droite. L'importance de la déviation à gauche (hook) ou à droite (slice) dépend de la distance séparant la mire du centre de la balle. Si vous appuyez sur A lorsque la mire est sur le point d'interrogation, le coup sera tiré au hasard. Si vous n'appuyez pas du tout sur A, la balle retombe et vous êtes pénalisé d'un coup.

Chipper vous fera connaître le résultat que vous avez obtenu pour chaque trou (surtout si vous êtes un redoutable golfer!).

À l'après de chaque trou, le gagnant du trou précédent joue en premier. Sinon, c'est le leader qui commence. Après le départ, le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou frappe ensuite. Notez que les dames se placent légèrement plus en avant que les hommes lors du départ. Mais dans tous les autres aspects de la partie, elles sont traitées de la même manière que les hommes. (Les distances indiquées sur les signes sont celles du départ des hommes.)

Pour putter sur le green, utilisez la ligne de tir afin d'aligner votre tir. La ligne noire sur la balle indique la direction de la pente. Plus longue est la ligne, plus la pente est profonde. Rappelez-vous de compenser la pente lorsque vous alignez votre tir et décidez la force du coup. Lorsque vous êtes prêt à putter, appuyez sur A. La barre de puissance se déplace. Appuyez de nouveau sur A lorsque la mire atteint la force désirée. Il n'est pas nécessaire d'appuyer une troisième fois sur le bouton lors du putting.