

LOOK OUT FOR

actua
SOCCER 2

actua
TENNIS

actua
ICE HOCKEY

PREMIER
MANAGER 98

SLES-00044

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5013658085416

ACTUA GOLF 2



PlayStation

PAL

actua
GOLF 2



instruction manual

actua
SPORTS
SERIES

CARNOSTIE LINKS

KIAWAH ISLAND
OCEAN COURSE

THE OXFORDSHIRE



PlayStation™

Precautions

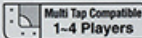
- This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™.
- Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

© 1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Gremlin Interactive Ltd. Developed by Gremlin Interactive Ltd.



SLES-00044

STARTING THE GAME

To play Actua® Golf2 on your PlayStation™

1. Set up your PlayStation in accordance with the instruction manual supplied with the system.
2. Follow your system directions to open the Disc cover and place the CD into the Console, ensuring the printed side faces upwards.
3. Close the Disc cover and press the POWER button to load and play the game.

Warning: It is advisable that you do not insert or remove Memory cards or other peripherals once the power is turned on. A Controller must always be inserted into Controller port 1 in the Console while playing the game. Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.

Menu Screen Controls

To select Menu items or Menu bars from the menu screens use the Directional buttons (1) to highlight options. Press the X button (2) to select where necessary, yellow highlighted text will turn blue when the menu bar is active, (red text indicates a selected item). To select the options contained within the menu bars, highlight and select the required option, when it's active use the Directional buttons in the direction of the arrows to reveal further options, leave the option visible and press the X button to confirm and de-activate the menu bar. To return to the Main Menu screen, highlight and select the Main Menu icon from the History Bar situated at the bottom of the screen, or select DONE on the option screens. When you proceed onto the Player Set-Up screen, the relevant icons will appear in the History Bar, allowing you to return to any option screen, including the Main option screens on the right and left of the screen. If you leave Actua Golf2 playing on your PlayStation unattended on the Main Menu screen, an automatic screen saver will start to run, to return to the Main Menu press any button on the Controller plugged into Controller port 1 or Controller port 1a of your Multi tap.



At any point in the game hold down both the SELECT button and the START button for two seconds to return to the Main menu

MAIN MENU

Once Actua Golf2 has loaded, you will enter the Main Menu screen. Before you start to play Actua Golf2 read the rest of this manual to learn how to set up your game options. Once you've selected everything you want, highlight and select DONE on the Main Menu.



(1) No. OF PLAYERS (2) GAME STYLES (3) HELP (4) HISTORY BAR

ITEMS 5 TO 12 ARE OPTION SCREENS

(5) MEMORY CARD (6) AUDIO & VISUAL (7) GAME OPTIONS (8) GOLFER SET-UP (9) CONTROLS
(10) WEATHER CONDITIONS (11) SELECT CLUBS (12) PLAYER RECORDS

From the Main Menu you set up your game styles and the number of human players taking part, you can also access other screens where you can set up the sound, golfer's appearance, club set, controls and even the weather.

No. OF PLAYERS

First select how many players will be taking part. Four Players can play on one PlayStation at a time, sharing one or two Controllers, or using up to four Controllers connected to a Multi tap. When using the Multi tap make sure it is only inserted into Controller port 1 in your PlayStation. Always ensure that a Controller is in Controller Port 1a of the Multi tap. You cannot use two Multi taps, creating an 8 Player environment, as Actua Golf2 does not support this feature. Now choose the style of game but remember that Matchplay is a 2 Player environment. Don't select DONE until you want to start play. Following is a list describing each style:

Practice

This mode of play allows you to practice your game to perfection. 1-4 Players may play each other over 1 or more Holes, on any of the available courses. If Practice mode is selected you will also have the option of playing Pitch and Putt, Driving Range or on the Gremlin Interactive Variety Golf course (See Course & Hole Selection later in this manual).

Strokeplay

This is probably the oldest and most typical form of golf. 1-4 Players, Human Players or Human versus CPU players compete against each other over 1 Round of either 18 holes or by playing the Front or Back 9 holes. Your score is determined by the number of strokes you take against the par of the course. The Player with the lowest score at the end of the round is the winner. A Player's handicap and ranking being unaffected by the result.

Matchplay

This is the head-to-head classic, in Matchplay 2 Players compete to win the course. At the first tee both Players are 'Level', on completion of a hole, the Player who has taken the least number of shots goes '1 UP' while the losing Player goes '1 DOWN' and so on. If the hole is drawn (Hole Halved) the score remains 'Level'. If all is level on the deciding Hole, and this Hole is then Halved, a sudden death Hole will be played until there is a winner. A Matchplay game is over 1 round of 9 or 18 holes, but the match could easily finish before the last hole. For example, if a Player 1 is '6 UP' and there are only 5 holes to play, it is impossible for Player 2 to win. The remaining holes are not played and Player 1 has won the match 6 & 5.

As with Strokeplay, a Player's handicap and ranking have no effect on the score, and are unaffected by the result.

Skins

This style of match is very similar to Matchplay but instead of going 1UP or 1DOWN on each hole, you will win the amount of money placed in the Pot. Before Tee off each Player places an initial and mutually agreed bet. If a hole is Halved the Pot is carried over to the next hole and added to that Pot. When playing 9 Holes, the Pot will Double after 3 Holes and Treble after 6 Holes. If you are playing the full 18 Holes the Pot will Double after 6 Holes, and Treble after 12 Holes. If all is level and the deciding Hole is Halved the game continues until there is a winner. Skins winnings will not be added to the player's career statistics.

Foursome

A Foursome game is a team oriented game where you depend on your partner's skill as much as your own. To play you will need 4 Players (all Human or a combination of Human and CPU), once you have selected a partner, you and your partner play against another partnership in a Matchplay

style game. Each partner in the team alternates their shots using the same ball, Human Players will get the option after their shot to CONTINUE or REPLAY, for MULLIGAN and GIMMIE to be available, these options must be turned on, see In Game Options screen. When playing with CPU Players their shots are all played automatically, so just sit back and watch. The number of shots taken by both Players in the team are added together and count as the team's score, the scoring system is the same as a Matchplay game. If all is level and the deciding Hole is Halved the game continues until there is a winner.

Fourball

In Fourball you need 4 Players (either Human or CPU), of which one will be your partner, each Player plays as an individual within a team. The lowest score from one partner in a team is the only score that counts as the team's score, for example if you take 3 shots and your partner takes 4 shots, your team took 3 shots for that hole. The scoring system is the same as a Matchplay game. If all is level and the deciding Hole is Halved the game continues until there is a winner.

AMA Tour (Amateur)

AMA Tour comprises of a field of up to 4 Human Players and the rest are Computer Players, making a field of 24 competing over one of the courses. At the start of a competition a Draw is made pairing each Player with another, producing 12 pairs. An opponent will automatically be selected for you to play one round of 18 holes, the winner will be the Player with the lowest score taking into account their handicap. The Players will compete under Strokeplay rules, no Gimmies or Mulligans are allowed. Each Player's Rankings and Handicaps are reviewed at the end of each Hole. Players will compete against each other for the chance to win a trophy relating to the course being played.

The object for a Player on the AMA Tour is to achieve a 0 Handicap. When you have achieved 'SCRATCH' status - (0 Handicap) yourself and 5 other golfers, will be invited onto the exclusive PRO Tour as a Professional.

Pro Tour (Professional)

You can only play Pro Tour when you have become a professional, this option will be unavailable for selection until you have achieved 'SCRATCH' status. As with AMA Tour, you will be competing over one of the courses. A field of Players, up to 4 Human Players, the rest comprising of CPU Players compete against each other. A Draw is made selecting a Tee off partner for you to compete against, times will also be allocated. The Competition will last 4 rounds/days of 18 holes. The winner will be presented with a Trophy and prize money, you will then have the option of playing for other Trophies and Prizes. Some of the competitions play under Strokeplay rules, others play under Matchplay rules.

The Leaderboards will keep you in touch with the competition. At the end of day 2 The Cut will take place, this will automatically deselect those players with poor scores from continuing through to the 3rd and 4th rounds. If you miss The Cut you are out of the competition. The number of players going through to day's 3 and 4 will depend where The Cut falls. If you qualify for the final two rounds, the game will select a suitable partner for you to play with. The 4th Round of a Matchplay competition will have a 3rd and 4th play off between the losing semi-finalists from Round 3. At the end of the competition prize money is handed out and world rankings and statistics are updated. When the tour is over, the 6 bottom golfers are returned to AMA Tour.

MEMORY CARD

Before selecting the MEMORY CARD icon from the left of the screen, make sure you insert a Memory card into Memory card slot 1, making sure you have enough free blocks to save on to your Memory card before commencing play.

Save - To save a Player or Game highlight and select the ACTION menu bar to toggle through to SAVE option, leave this visible. Then choose whether you are saving a Player or a Game from the ITEM menu bar, up to 4 players will be available depending on the amount of players set in the No. OF PLAYERS menu bar on the Main Menu. Finally, highlight and select the NEW FILE menu bar, then enter a file name, this will help you identify the save when you wish to load it again, use the **⬅** or **➡** buttons to delete letters and press the **⊗** button to confirm and Save Game or Player. A confirmation screen will need to be verified before the game can be saved, if YES has been selected the saved file will be added to the FILE LIST. When you save a game for example an AMA Tour, the player(s) appearance, stats and point reached on the course will be saved; when the tour has finished it would be a good idea to save the player, especially if they have improved their handicap, so that this player can be used on any game style.

NOTE: Each saved file will use 1 Memory card block for a Player save and 3 Memory card blocks for a Game save.




Load - To load a Player or Game highlight and select the ACTION menu bar to toggle through to LOAD option, leave this visible. Then choose whether you are loading a Player or Game from the ITEM menu bar, highlight and select the file you wish to load from the FILE LIST menu bar, select DONE to confirm, when loading a Player select the player position, this is useful when playing a multiplayer game. A confirmation screen will need to be verified before the game will load, when YES and DONE have been selected you will automatically enter the game from the saved point.



Delete - To Delete a file from the file list, highlight the ACTION menu bar and toggle through to the DELETE option. Then highlight and select the file you wish to delete from the FILE LIST menu bar. A confirmation screen will need to be verified before the file can be deleted, when YES has been selected the save will no longer be visible on the FILE LIST. You can see non Actua Golf2 saves, so be careful not to delete the wrong file.

WARNING - Never remove or insert a Memory card during saving, loading or formatting.

AUDIO & VISUAL

To access this screen highlight and select the AUDIO & VISUAL icon from the left of the screen. From here you can adjust all the in game volumes, choose a type of commentary and adjust the screen position. Highlight and select your choice, when it's active, press the  Directional button to increase and the  Directional button to decrease the volume levels, pressing the  button to confirm the change.


Crowd - This affects the volume of the crowd noise.

Sound FX - This affects the volume of the course sounds.

Commentary Volume - This affects the Commentary volume.

Music - This slider affects the music volume on the Menu Screens.

Commentary Type - This lets you select the type of commentary that will be used in Game. Your choices are Peter Alliss, Alex Hay or Mixed Commentary.

Screen Pos. - This option allows you to move the picture area to suit your television. Once selected use the Directional buttons to move the picture around the screen, pressing the  button to confirm the pictures position.

Please note: If the Sound FX or Commentary volume levels are set to zero or turned OFF on this menu, but later turned ON using the In Game Options screen once you've started a game, the levels will automatically be set to default.




GAME OPTIONS





To access this screen highlight and select the GAME OPTIONS icon from the left of the screen. From here you can set up your game environment if you fancy a little helping hand around the course. Following, is a description of each option available to you:

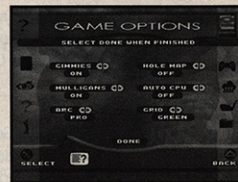
Gimmies - If Gimmie is turned On; when the ball is very close to the hole, your opponents don't require you to actually putt the ball into the hole. If you take a Gimmie one stroke is added to your score. When playing AMA or PRO Tour you are not allowed Gimmies.

Mulligans - Is a bit of a cheat really, if you turn Mulligans On you'll get infinite shots, or you can select up to 20 attempts to re-hit your bungled shot without incurring a penalty stroke. You are not allowed any Mulligans when playing AMA or PRO Tour.

Arc - The Arc is a tool showing the direction of the ball. In AMA mode the Arc shows the trajectory of the ball and surface undulations on the Green. In PRO ARC mode the trajectory is shown, the Ball Arc Line will show the distance the Ball will travel on the Green but no surface undulations. When the ARC is turned off, No Trajectory, Undulations or Caddie Line will be shown in Play Mode, so players will have to determine how much power is needed per shot, but beware this option is not for the Amateur Golfer!

Hole Map - The hole map shows an overhead view of the current hole being played, details are marked out for Fairway, Rough, Bunkers, Water and the position of the Tee and Flag. A white dot will show the position of each players ball. Select this option to display the map on the Play Mode screen, hold down the  button and use the Directional buttons Left and Right to rotate the Hole Map anti-clockwise or clockwise and Up/Down to zoom in and out. The Default setting for this option is OFF.

Auto CPU - With this option you can either view CPU players shots or select ON to just show your own shots, this is useful when playing a full AMA or PRO Tour to speed up the tournament. If the Auto CPU player option is ON or OFF, you can skip human or CPU players shots (when the ball is in-flight) by pressing , ,  or the  button, the finished position of the ball will be shown before proceeding onto the next player's shot.



Grid - This shows the surface undulations. It's very useful for shots taken on the Green, or this can be zoned to where you are playing on the course. This option can be set to Green, Zone or Off.

GOLFER SET-UP

Highlight and select the Golfer Set-Up icon on the left of the screen. From here you can alter the name of the golfer and his general appearance, but first you must select which player this all relates to.

Highlight and select the PLAYERS menu bar and toggle through to the appropriate player, now you're ready to set up your Golfer's appearance.

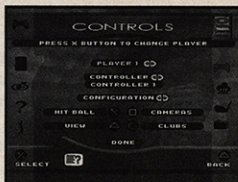
To enter your name as the golfer, highlight and select the NAME menu bar, when it's active you'll notice a square cursor appear over a letter in the name, use the Directional buttons to scroll up and down through the letters; to move onto the next letter press the **→** Directional button and press the **□** or **○** buttons to delete letters, to confirm your name entry press the **⊗** button.

To change your Golfer's appearance highlight and select the SKIN, CLOTHES and HAT type menu bars, now toggle through the various options, look at the animation on the left as your choice is instantly applied to him.

It might be a good idea to save your Golfer and his appearance at this point, see the MEMORY CARD section earlier in this manual for further instructions on saving your Golfer Set-Up.

CONTROLS SET-UP

This Menu option allows you to configure your controls that will be used in game, to access it highlight and select the CONTROLS icon on the right of the screen. Highlight and select the PLAYERS menu bar to toggle through to the desired Player, then allocate Controllers to individual players or share between multiple players. Highlight and select the CONFIGURATION menu bar to change the buttons from the default settings, repeat this process depending on the number of players wanting different button configurations.



If you want to play Actua Golf2 with more than two Controllers, plug your Multi tap before you switch on your Console into Controller port 1, attaching up to four Controllers into your Multi tap. Place Memory cards into the Memory card slot 1a in your Multi tap, not into your Console.

Note: Do Not remove your Multi tap while the power is switched on. Following is a list of default buttons and what they do in game:

Directional buttons - When the Ball Arc Line is not on the Play Mode screen, use the Directional buttons to move the point you view the Golfer from. When the Ball Arc Line is on the Play Mode screen use Directional buttons to move Ball Arc Line and Caddie line (on Swingometer) shortening or lengthening the shot.

Combine the Directional buttons with the **R2** button to rotate the Hole Map clockwise, anti-clockwise or zoom in and out.

⊗ button - Swing/Hit ball/Select game options.

□ button - Ball Cameras/Player Views.

△ button - Cancel Arc/Views (when pressed in

Play Mode without the Ball Arc Line activated the camera moves from Behind the Golfer, to half way down the Fairway, and finally Behind the Pin, press it again to return to Behind the Golfer).

When practising on a Pitch & Putt course, press the **△** button to change which hole you will play, 1 to 9 holes are available.

○ button - Club Selection/Shot Type, this option does not apply when Putting.

Note: When a CPU player tee's off and the Control configuration is set to type 2, 3 or 4, you will always need to press the **⊗** button to select CONTINUE, WALK HOLE or FLY-BY HOLE.

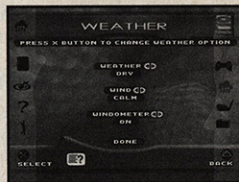


WEATHER CONDITIONS

To alter the Weather conditions highlight and select the WEATHER CONDITIONS icon on the right of the screen. Weather and surface conditions affect the roll of the ball after it lands. Highlight and select the WEATHER menu bar, scroll through to the options that will suit your own skill level; DRY (ball rolls farther and faster), DAMP (perfect fairway conditions), WET (ball rolls slower and not as far).

WIND conditions affect the direction and flight of the ball, highlight and select the option that you want from: CALM conditions, the ball will travel close to the Ball Arc Line. Increased skill is needed for BREEZY and WINDY conditions.

If you want to be aware of the WIND conditions while playing Actua Golf2, turn the WINDMETER On. The Windometer will now appear on the Play Mode Screen, continually fluctuating to give you an indication of the wind direction and speed.



SELECT CLUBS

To access the Select Clubs screen highlight and select the SELECT CLUBS icon on the right of the screen. The maximum amount of clubs you can take onto the range or selected course is 14, if you select less than this amount, a message will appear in the HELP bar at the top of the screen advising you that more clubs may be selected, the Putter is the only club that cannot be de-selected, beginners should choose a wide selection of clubs or the default set if you are unsure of what clubs to select.

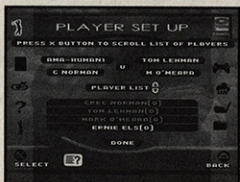


PLAYER RECORDS

Highlight and select the PLAYER RECORDS icon on the right of the screen, to display the Player Records screen. To view each player's personal stats, highlight and select the PLAYER LIST menu bar making this section active, now scroll through the list of players using the Directional buttons \uparrow or \downarrow and press the \otimes button when the player is visible on screen, now highlight and select the Player's name you wish to view the stats for, his name will now appear on the Statistics section of this screen. To look through this player's stats, highlight and select the STATISTICS menu bar, when you have made this section active you can scroll up and down through all the selected players stats, as the tours are played more stats accumulate.

PLAYER SET-UP SCREEN

Once you have selected your Game options, you are ready to take to the fairway. After selecting DONE on the Main Menu, you will enter the Player Set-Up screen, from here you select your Partners and/or Opponents to play with on the course. Some options on the Player Set-Up screen may differ from one game style to the next, for example when a Practice, AMA or PRO Tour game style has been selected, you can only view the players and their Handicaps. To select opponents and/or partners highlight and select a player's name from the top of the screen, when this is active, highlight and select the PLAYER LIST menu bar, and scroll up and down using the Directional buttons until you can see the



player you want. Highlight and select the player you want and then press the \otimes button, he should appear in place of the active player's name, repeat depending on the number of players you want. If you want to change or load another human player return to the MEMORY CARD screen and load the desired player, then highlight and select DONE to return to the PLAYER SET-UP screen. To rotate the players so you end up with a different partner, highlight the 'V' (versus) symbol and select it, the players will rotate clockwise around you, stop when you have the desired partner. Highlight and select DONE to proceed onto the Course & Hole Selection screen, (when a Skins game style has been chosen, you will continue onto the Hole Pot screen before proceeding onto the Course & Hole Selection screen, highlight and select the HOLE POT menu bar, when it's active scroll right to increase the stake and left to decrease, the min. stake is \$500 - max. \$25,000, highlight and select DONE to continue onto the Course & Hole Selection screen).



COURSE & HOLE SELECTION SCREEN

Once you have completed your Player Set-Up, you will enter the Course and Hole selection screen, in many of the Game Styles you will have the option of selecting a course and holes. Highlight and select the COURSE menu bar and scroll left or right to highlight the desired Course. Then highlight and select the ROUND menu bar and scroll left or right, to play all 18, front 9 or back 9 holes on the selected course.

When a **Practice** game style has been selected the options on this screen will change slightly, as well as having all the courses to play on, Driving Range, Pitch & Putt and the Gremlin Interactive Variety Course are available from the COURSE menu bar. The ROUND menu bar will change to HOLES, as you can select any hole on any course to practice. This option is ideal if one particular hole or course is giving you problems, you can practice it till you improve your technique. If you select to play **Pitch & Putt** you will be able to select to play 5 to 20 holes in increments of 5 from the HOLES menu bar. On Pitch & Putt you are placed on a central tee surrounded by 9 holes, each with a par of 2. The idea here is to hone your pitching and putting skills so you can come in well under par when you take to the course. To view your stats press **R2** button, press the **R2** button again to toggle off your stats to continue. You can play the same hole or select a different hole for each shot, the choice is yours. After each hole your score will be displayed, select Continue to play the remaining holes.

On the **Driving Range** the HOLES menu bar will change to BALLS, the maximum basket of balls you can take with you on the driving range is 100. Once on the range you have to hit the balls into the 3 circles placed at 100, 200 and 300 yards. Each circle has an inner and outer circle and the idea is to land all your balls perfectly into the inner circle. After each shot you can select to Continue or to Set Wind. To change the wind direction and speed highlight and select Set Wind, then use the **← or → Directional buttons** to change the direction of the wind and the **↑ or ↓ Directional buttons** to increase/decrease the wind speed. Press the **⊗** button to confirm the changes.

Note: The Wind Speed and Direction cannot be set on the first ball.

If you select the **Gremlin Interactive Variety Course** you can play a round made up from any of the holes available, from any of the available courses! To select a hole first select the course you want, then select a hole from the course from the HOLES menu bar - this becomes (User) Hole 1 on the course. Now change the User Hole to 2 in the USER HOLE menu bar and select another course (if you wish to) and another hole until you've selected all 18 user holes for your course. To select 18 random holes from the available courses, highlight and select the RANDOM 18 menu bar.



If you select to play an AMA or PRO Tour some of the options stated in the Player Set-Up and the Course & Hole Selection screen will change, for example after the Course & Hole Selection screen you will enter the Tee-Off Times screen, highlight and select the DRAW menu bar then scroll up or down through the list of players to see when your tee off time is and who's your opponent, highlight and select DONE to continue onto the Tour summary screen, nothing on this screen is selectable, check whether you're happy with all the selections on this screen, if so then highlight and select START to start the tour. If you want to change some of the options, for instance the course, then highlight and select the COURSE icon at the bottom of the screen and make the necessary changes, highlight and select DONE to proceed through the menu screen again to start the tour.

IN GAME CONTROLS

When in Play Mode use the Controller to perform the following operations:

- L1 button** - Moves view up above Player towards an Aerial View.
- L2 button** - Moves view down from an Aerial to Player View.
- R2 button** - When Ball Arc Line is not activated, press the **R2** button to bring up the Hole Status panel, in Strokeplay or Strokeplay rule games press the **R2** button again to show the Score Card panel. This panel shows the Par for every Hole, underneath the Par is the score for the Player whose turn it is, White - par for that Hole, Red - Over Par, Blue - Under Par. Press the **R2** button again to clear the panels.

When the Ball Arc Line is on screen, press the **R2** button to display your, Club choice, Shot type, Flag distance, Shot number and Arc distance, the Hole Map will also appear temporarily if this option is set to OFF.

- R2 button + ← or → Directional buttons** (when Hole Map and Ball Arc Line ON) - rotates Hole Map view clockwise and anti-clockwise. Use **↑** or **↓** Directional buttons to Zoom in and out.

- R1 button + ← or → Directional buttons** - Fade/Draw.

SELECT button - Game Options panel.

START button - Game Paused plus the option to Quit Game Yes or No.

Press either the **L1**, **L2**, **R1** or **R2** button on the Controller when the ball is in-flight, to skip view player's shot and show the final position of the ball.

Can't see the Wood for the Trees

Faced with your first hole, why not get a better look at it. In the top left hand corner of the screen you are faced with three options, Play, Walk Hole or Fly By Hole, highlight and select the desired option:

Play - If Play is selected, the Player will be seen in a Driving Stance in the default setting "Behind Golfer", ready to Tee off, this is called Play Mode.

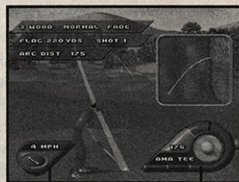
Walk Hole - When this option is selected the Player can move around the Hole using the following controls; Directional buttons move the Player around. The **L1** and **L2** buttons will raise and lower the view. Pressing the **⊗** button will return the Player to the Play, Walk Hole or Fly By Hole options.

Fly By Hole - Sit back and listen to the Commentator describe the current Hole, while the camera pans the Hole from Tee to Green. Press any button at any time will return the Player to the Play, Walk Hole and Fly by Hole options.

Hole Information

The Hole Information at the bottom right hand corner of the Play Mode screen shows the Hole No. being played, Par for that hole and Pin Distance from the Tee. The Pin position on a Hole may change from time to time altering the distance by as much as + or - 20 Yards. Further information can be located at the top of the play mode screen, the player's name, player id., score (and their handicap if you're playing on a Ama Tour/Pro Tour) and the number of the current shot. When the Ball Arc Line has been activated the WINDOMETER (1) (if turned ON) and SWINGOMETER (2) will become visible, keep a careful eye on the Windometer information as it determines the flight of the ball. The Swingometer shows the power being applied to a ball and whether the ball will be Sliced or Hooked! The Swingometer also shows the lie of the ball, whether the ball is in the rough, fairway etc. and the arc distance. The position of your Ball on the Hole Map can be seen on the right middle of your screen, you must have the Hole Map option switched on in the first place though, see In Game Options screen later in this manual.

When practising on a Driving Range or at the Pitch & Putt, some of the options may differ slightly, for example the information at the top of the screen will usually display the Player's name and their handicap etc., but on the Driving Range this information changes to display the Player's name, ball's remaining and ball's already played. After the course/hole(s) have been completed, or you have used all your balls on the Driving Range, a Player Stats screen will be displayed, this indicates whether your shots have been on par, over par or how many targets have been hit on the Driving Range and with which club, press the **X** button to exit and return to the Main Menu screen.



(1)

(2)

Controlling your Golfer

When you're ready to Tee off you will enter Play Mode. Press the **X** button if you're ready to take the shot, the Ball Arc Line will now appear.

Ball Arc Line - In Play Mode, when using the **←** and **→** Directional buttons the Player can move the Ball Arc Line in the required direction, special consideration should be applied when playing in windy conditions. Depending on the clubs selected for the shot, Player(s) can also use the Directional buttons **↑** or **↓** to lengthen or shorten the shot.

White - Ball Arc Line is in line with Hole.

Yellow - Ball Arc Line is not in line with Hole.

Orange - Ball Arc Line has detected an obstacle, but the ball has a possibility of getting past it.

Red - Ball Arc Line has detected an obstacle that cannot be passed.

The Ball Arc Line can be turned off in the Game Options screen under Arc, when off in Play Mode the Ball Arc Line will not show the trajectory of the shot making the game even harder. The Caddie Line will not appear on the Swingometer, so you must judge how much power is needed for a particular shot. To help you a little bit when applying Fade or Draw to a shot the Ball Arc Line can be seen. If this style of play is proving too difficult, press the **SELECT** button when in Play Mode and select AMA ARC on from the options list.

Draw/Fade

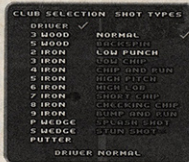
Fade & Draw should be applied to avoid obstacles and navigate Dog-Legs on the course. When Fade is applied to a shot, the ball will curve in flight to the right with Draw applied the ball curves in flight to the left.

Fade - Hold Down the **R1** button and move the Directional buttons to the left.

Draw - Hold Down the **R1** button and move the Directional buttons to the right.

Club Selection

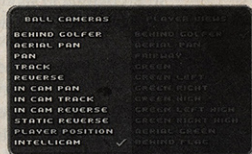
To change the club selected by the Caddie, press the **○** button, a panel will appear on your screen. If the Caddie is turned on, an appropriate club is selected for the shot, if you want to change the club, highlight and select your choice, a green tick will appear next to the selected club. You also have the option of selecting the type of shot



to be taken, highlight and select a Shot Type, some of the Shot Types can not be applied to certain clubs. If you want to apply backspin to a shot for example, you must first select an appropriate club then select Normal and Backspin from the Shot Type list, notice at the bottom of the panel a summary of selections are displayed. If you are using a Putter the Shot Type cannot be changed. Press the **○** button again to return to Play Mode.

Ball Cameras & Player Views

This option allows you to view your Player or Shot from many different angles. Press the **□** button to change the Ball Camera or Player View, highlight and select the desired option. The **□** button to return you to Play Mode, applying your camera or choice of Player View.



Post Shot Options

If you've turned Gimmies and Mulligans on in the Game Options screen on the Main Menu, you will be given the option after every shot to Continue, Replay, Mulligan and sometimes on the Green, Gimmie. There are no Mulligans or Gimmies when playing an AMA or PRO Tour.

Continue - Will allow the Player to set-up and take their next Shot.

Replay - Will present the Player with a menu, highlight and select one of the 15 Replay Cameras, a Replay of the last shot will be shown immediately, when the Replay has finished Continue, Replay and Mulligan appear again so that the Player may choose another option.

Mulligans - If Mulligan does not appear then press the **SELECT** button on your Controller (see In Game Options Screen) this is not a selectable option when playing an AMA or PRO Tour.

Gimmie - If Gimmie does not appear, then press the **SELECT** button on your Controller (see In Game Options Screen) this is not an option when playing an AMA or PRO Tour.

Playing

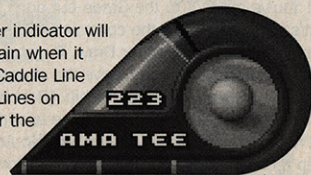
When you are satisfied with the position of the Camera Angle and the Ball Arc Line is active, a black line can be seen on the Swingometer, this is called the Caddie Line, this indicates the power needed to reach the end of the Ball Arc Line. The three white Snap Lines at the bottom of the Swingometer determine whether the shot will be Sliced or Hooked, see Playing a Shot for more information.

PLAYING A SHOT

At the Tee

To take a shot press the **X** button and release, the power indicator will rise towards the Caddie Line then press the **X** button again when it reaches the Caddie Line on the Swingometer. When the Caddie Line has been reached the power will drop towards the Snap Lines on the Swingometer. If the Player presses the **X** button after the power indicator passes the middle Snap line, the ball will be Sliced (ball curves out to the right). If the **X** button is pressed prematurely the ball will be Hooked (ball curves out to left), when the Power line hits the centre Snap line the ball will be struck sweetly and fly like a bird. If you want to play the shot more accurately, press the **△** button cancelling the Ball Arc Line, pressing it again until you are positioned Behind the Pin, press the **X** button to get the Ball Arc Line on screen, this way the Ball can be lined up more accurately.

If you press the **△** button when practising on the Pitch & Putt you will toggle between the holes, use the Ball Cameras and Player views to change the views on this style of game to get a better look around.



Out Of Bounds

If the ball is hit out of bounds then you must re-take your shot from the original position and you will incur a two stroke penalty, one for the misplaced ball and one for the penalty. So if you're very unlucky it's possible that you could be hitting three shots from the Tee. Some of the Ball and Replay Cameras do not function if the ball is hit out of bounds.

In The Water

If the ball lands in the drink you have two options. You can either RE-HIT the ball from its original spot and incur a one stroke penalty or you can select to take a DROP shot and incur a one stroke penalty. If you select to take a DROP shot you will have to place the ball using the Directional buttons **↑** and **↓** to move the ball along a straight line back from the ball's landing position, when a position has been selected confirm with the **X** button.

Putting

OK! You've made it to the Green but don't get Cocky, you've still got to sink the ball under Par if that's still possible. All the controls are the same as for playing a shot, except that the Ball Arc Line cannot be made to Fade or Draw. To get a better look at the Green use the Directional buttons and **L1** and **L2** buttons to move the view around, this is only possible when the Ball Arc Line isn't activated. If you have a Putt within 48 inches to perform, the power scale will change to a more sensitive Swingometer, replacing the existing one. All controls for putting are the same as above, but remember if you are playing with No Arc, no Caddie line will be visible on the Swingometer, so keep a close eye on the Balls distance from the Hole.

In Game Options Screen

Pressing the **SELECT** button on your Controller, brings up a list of options. Highlight and select the desired option, a Green Tick at the side of the option becomes visible when it's on. The following options can be turned On/Off:

Map, Green grid, Zone grid, Gimmies, Mulligans, Caddie (Player(s) must select their own Club when Off), Handicap (when ticked this shows your present Handicap, when the Ball Arc Line is not on visible on the screen), Arc, Sound FX, Commentary, Load/Save (see MEMORY CARD, applies to Games only). Press the **SELECT** button again to resume Play Mode. If you want to Quit Actua Golf2 press the **START** button on your Controller then highlight and select the desired option. If quit is select you will return directly to the Main Menu screen. To pause play press the **START** button, pressing it again to resume.



ACTUA GOLF2 CREDITS

Programmers	Dave Harrison, Mike Anderton
Artist	Tony Meredith
Music	Kevin Saville
SFX	Kevin Saville
Producer	Peter Cook
Design	Peter Cook
Commentary & Capture Script	Peter Cook
Commentary	Peter Alliss, Alex Hay
Capture Technicians	Mick Sheehan, Tony Wills
Motion Capture Assistance	Ben Wilson
Capture Editing	Rob Millington, Carl Billy
Fly By Script	Neal Cheetham, Peter Cook
Audio Editing	Simon Short
Commentary Editing	Carl Billy
Captured Golfer	Neal Cheetham
Frontend Design	James Graves, Peter Cook, Tony Casson, Pat Phelan

Manual
Localisation
Course Photography
QA Manager
Test Supervisor
Test Support
Lead Tester
Testers

Sarah Anne Nicholson, Martin Calpin
Sarah Bennett
Ian Stones
Carl Cavers
Jon Watson
James McCarthy
Julia Sturman
Matt Tuckett, Chloe Barber
Mark Freeman, Matt Parkins
Nicola Grice, Andrew Lee
Neil Wilson, Matthew Wilson
Steve Woodward, Lee Campbell
Andrew Horne

ACTUA SPORTS INTRO SEQUENCE

Video
Graphics
Music
Alan Coltman
Ricki Martin
Kevin Saville

LIMITED WARRANTY

Gremlin Interactive Limited reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Interactive Limited make no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Interactive Limited make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Interactive Limited be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software. Gremlin Interactive Limited warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Interactive Limited at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

© Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. Actua® is a registered trademark. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Actua Golf2 disk(s) are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque félé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

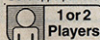
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

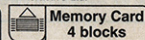
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

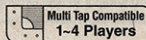
© 1997 Gremlin Interactive Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Gremlin Interactive Ltd. Développé par Gremlin Interactive Ltd.



1 or 2
Players



Memory Card
4 blocks



Multi Tap Compatible
1-4 Players

SLES-00044

LANCEMENT DU JEU

Pour jouer à Actua® Golf2 sur votre Console PlayStation™

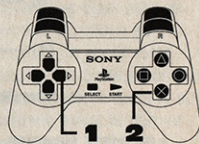
1. Installez votre PlayStation en suivant les instructions du manuel accompagnant votre Console.
2. Ouvrez le Couvercle du compartiment à disque de CD comme indiqué, puis insérez le CD dans la Console, en plaçant la face imprimée vers le haut.
3. Fermez le Couvercle du compartiment à disque et allumez votre Console (Bouton POWER) pour charger et lancer le jeu.

Avertissement: nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer de cartes mémoire ou d'autres périphériques quand votre Console est allumée. Une manette doit toujours être branchée sur le port de manette No 1 de la Console pendant le jeu. Assurez-vous également de disposer de suffisamment de blocs de mémoire sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

Commandes des menus

Pour sélectionner une option ou un menu spécial dans les écrans, utilisez les touches directionnelles (1). Appuyez sur la touche **X** (2) pour confirmer votre sélection. L'option sélectionnée passera du jaune au bleu quand la barre de menus est active (le rouge indique une option activée). Pour sélectionner les options des menus, sélectionnez et activez l'option de votre choix. Une fois qu'elle est activée, utilisez les touches directionnelles dans la direction des flèches pour voir d'autres options, laissez l'option choisie visible et appuyez sur la touche **X** pour confirmer et désactiver la barre de menus. Pour revenir au menu principal, sélectionnez et activez l'icône du menu principal dans le menu Historique situé au bas de l'écran, ou TERMINE sur l'écran des options. Une fois sur l'écran des préférences joueurs, les icônes correspondantes seront affichés dans le menu Historique et vous permettront de revenir à n'importe quel menu d'options, y compris le menu d'options principal, à droite et à gauche de votre écran.

Si, au bout d'un certain temps, vous n'avez effectué aucune action, Actua Golf2 lancera un économiseur d'écran automatique. Pour revenir au menu principal, il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche de la manette branchée sur le port de manette 1, ou de la manette branchée sur le port de manette 1a de votre Connecteur multi-manettes.



Pour revenir au menu principal à tout moment, appuyez sur les touches **SELECT** et **START** pendant 2 secondes.

MENU PRINCIPAL

Une fois qu'Actua Golf 2 sera chargé dans votre Console, vous verrez s'afficher le menu principal. Avant de commencer à jouer à Actua Golf 2, n'oubliez pas de lire ce manuel dans son ensemble pour apprendre à configurer les options de jeu. Une fois que vous avez terminé, sélectionnez Commencer dans le menu principal.



(1) NOMBRE DE JOUEURS (2) MODES DE JEU (3) AIDE (4) HISTORIQUE
5 A 12 = ECRANS D'OPTIONS

(5) CARTE MEMOIRE (6) AUDIO & VISUEL (7) OPTIONS DE JEU (8) PREFERENCES GOLFEUR
(9) COMMANDES (10) METEO (11) CHOIX DES CLUBS (12) STATISTIQUES

Dans le menu principal, vous pouvez définir les modes de jeu et le nombre de joueurs, et accéder à d'autres écrans d'options pour le son, l'apparence du golfeur, les clubs et la météo.

NOMBRE DE JOUEURS

Sélectionnez d'abord le nombre de joueurs participant à la partie. Jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer sur la même Console PlayStation avec 1 ou 2 manettes, ou avec 4 manettes en utilisant un Connecteur multi-manettes. Si vous utilisez un Connecteur multi-manettes, assurez-vous qu'il est branché uniquement sur le port de manette 1 de votre PlayStation. Assurez-vous également qu'une manette est bien branchée sur le Port de manette 1a du Connecteur multi-manettes. Vous ne pouvez pas utiliser deux Connecteurs multi-manettes pour jouer à 8 joueurs, car Actua Golf 2 ne supporte pas cette fonction. Choisissez ensuite le mode de jeu, et n'oubliez pas que le mode "par trous" est limité à 2 joueurs. Ne sélectionnez l'option TERMINE que lorsque vous êtes prêt à jouer. Voici une liste des différents modes de jeu:

Practice

Dans ce mode, vous pourrez perfectionner votre technique. De 1 à 4 joueurs pourront jouer sur un ou plusieurs trous, ou sur tous les parcours disponibles. Si le mode Practice est sélectionné, vous pourrez vous entraîner au putting, au swing, ou sur le parcours Gremlin Interactive Variety (voir le paragraphe consacré à la sélection des parcours et des trous, plus loin dans ce manuel).

Par coups

Il s'agit sans doute de la méthode de jeu la plus ancienne et la plus typique. De 1 à 4 joueur(s) ou golfeurs gérés par l'ordinateur s'affrontent sur une partie de 18 trous, ou sur les 9 premiers ou 9 derniers trous. Votre score dépend du nombre de coups comparé au par du parcours. Le vainqueur est le joueur dont le score est le plus faible. Ce résultat n'affecte en rien le handicap ou le classement du joueur.

Par trous

C'est le face-à-face classique. Deux joueurs s'affrontent pour gagner. Au départ, les deux joueurs sont à égalité. Après le premier trou, le joueur ayant réussi le plus petit nombre de coups se retrouve "1UP", l'autre "1 DOWN", et ainsi de suite. Si le trou est un trou partagé, le score reste inchangé. Si les joueurs sont à égalité en arrivant au trou décisif et que celui-ci est partagé, on joue un trou en "mort soudaine" jusqu'à la victoire d'un des joueurs. Le jeu par trous se déroule sur une partie de 9 ou 18 trous, mais il arrive très souvent que le match se termine avant le dernier trou. Ainsi, si le joueur 1 est à 6UP et qu'il ne reste que 5 trous à jouer, le joueur 2 n'aura plus aucune chance de le rattraper. On arrêtera alors la partie sans jouer les derniers trous. Le joueur 1 aura alors gagné la partie par 6 & 5. Comme dans le jeu par coups, le handicap et le classement du joueur n'affectent pas le score, et le score n'affecte ni le handicap, ni le classement.

Skins

Ce mode de jeu est très proche du jeu par coups, sauf qu'au lieu d'obtenir 1Up ou 1Down à chaque trou, vous gagnez la somme d'argent qui a été mise. Avant chaque trou, les joueurs se mettent d'accord sur une mise initiale. Si le trou est partagé, la mise est reportée sur le trou suivant et vient s'ajouter à la mise suivante. Sur un parcours de neuf trous, la mise totale double après 3 coups, et triple après 6 coups. Si vous jouez sur l'ensemble des 18 trous, la mise totale double en 6 coups, et triple en 12 coups. Si les deux joueurs sont à égalité et que le trou décisif est partagé, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Les gains remportés au Skins n'entrent pas en compte dans les statistiques des golfeurs.

Foursome

Dans ce mode, vous jouez par équipe, c'est à dire que les capacités de votre équipier sont aussi importantes que les vôtres. Il faut être quatre joueurs (vrais joueurs ou certains gérés par

l'ordinateur). Vous affronterez une équipe de deux joueurs avec le partenaire que vous avez choisi, au cours d'une partie par trous. Les coéquipiers jouent chacun leur tour avec la même balle. Les joueurs pourront, après chaque coup, choisir entre les options CONTINUER et RALENTI (ou MULLIGAN et GIMMIE si ces options sont activées, voir Ecran des options de jeu). Les coups des joueurs gérés par l'ordinateur sont joués automatiquement. Profitez-en pour admirer et vous détendre. Le score de l'équipe est obtenu en additionnant les scores des deux joueurs. Le comptage des points se fait de la même manière que dans les matches par trous. Si les joueurs sont à égalité et que le trou décisif est partagé, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Fourball

Comme le mode précédent, celui-ci se joue avec deux équipes de deux joueurs (vrais joueurs ou gérés par l'ordinateur). Il y a une toutefois une différence, puisque les coéquipiers sont considérés séparément. Ainsi, seul comptera le score le plus bas de l'équipe. Par exemple, si vous faites 3 coups alors que votre partenaire en fait 4, on retiendra que votre équipe a réussi le trou en 3 coups. Le comptage des points se fait de la même manière que dans les matches par trous. Si les joueurs sont à égalité et que le trou décisif est partagé, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Tournoi AMA (tournoi amateur)

Le tournoi amateur réunit jusqu'à 4 vrais joueurs et 20 joueurs gérés par l'ordinateur qui s'affrontent sur un des parcours. Avant le début de la compétition, on procède à un tirage au sort qui désignera 12 équipes de 2 joueurs. L'adversaire que vous affronterez sur un parcours de 18 trous sera choisi automatiquement. Le vainqueur sera celui qui fait le score le plus bas compte tenu de son handicap. Le règlement qui prévaut est celui du jeu par coups, sans Gimmies ni Mulligans. Le handicap et le classement des joueurs est révisé à l'issue de chaque trou. Les joueurs s'affrontent pour avoir une chance de remporter le trophée et le prix qui récompensent le vainqueur du parcours. L'objectif d'un participant au tournoi amateur est d'obtenir un handicap nul (0). Lorsque vous aurez atteint le niveau "SCRATCH" (handicap 0), vous serez invité, ainsi que 5 autres golfeurs, à participer au prestigieux tournoi Pro en tant que professionnel.




Tournoi Pro (tournoi professionnel)

Pour participer aux tournois Pro, vous devez passer professionnel, et cette option ne sera pas disponible tant que vous n'avez pas atteint le statut 'SCRATCH'. Comme dans le tournoi amateur, vous jouerez sur l'un des parcours. Les golfeurs s'affrontent avec un maximum de quatre vrais joueurs. Un partenaire vous sera attribué par tirage au sort, et un temps limite sera également défini. La compétition se déroulera sur quatre tours/jours de 18 trous. Le vainqueur gagnera un prix et un trophée relatif à l'importance du tournoi. Vous pourrez ensuite choisir de participer à d'autres tournois. Certains des parcours sont joués selon les règles du "par trous", d'autres selon celles du "par coups".

Des panneaux d'affichage sont mis à jour après chaque trou pour vous permettre de suivre le déroulement de la compétition. Pour la troisième et la quatrième partie, les 20 meilleurs joueront par deux en fonction de leur position (le premier jouera avec le second, le troisième avec le quatrième, etc.). Au quatrième tour d'une compétition par trous, les demi-finalistes du troisième tour s'affronteront. A la fin de la compétition, on procède à la remise des prix et à la mise à jour des classements et des statistiques. A la fin du tournoi, les 6 derniers golfeurs (indiqués par un X) seront rétrogradés au stade d'amateur.

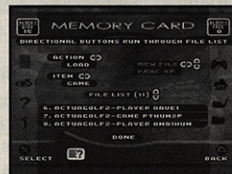
CARTE MEMOIRE

Avant de sélectionner l'icône CARTE MEMOIRE à gauche de l'écran, assurez-vous de bien avoir inséré une carte mémoire dans la Fente pour carte mémoire No 1, et qu'elle dispose de suffisamment de blocs de mémoire libre pour une sauvegarde avant de commencer à jouer.

Sauvegarder - pour sauvegarder un joueur ou une partie, sélectionnez le menu ACTION puis l'option SAUVER et laissez-la visible. Indiquez ensuite si vous sauvegardez un joueur ou une partie dans le menu OBJET, jusqu'à 4 joueurs seront disponibles selon le nombre de joueurs sélectionnés dans No DE JOUEURS dans le menu principal. Enfin, sélectionnez et activez le menu NOUVEAU FICHER, entrez le nom du fichier qui vous aidera à identifier la sauvegarde pour la recharger plus tard, utilisez les touches  ou  pour effacer des lettres, et appuyez sur la touche  pour confirmer et sauvegarder le joueur ou la partie. Une confirmation vous sera demandée avant de sauvegarder le jeu. Si vous répondez OUI, la sauvegarde sera ajoutée à la LISTE DES FICHIERS. Lorsque vous sauvegardez une partie, par exemple un tournoi AMAteur, l'apparence du joueur(s), les statistiques et les points du parcours seront sauvegardés. Une fois le tournoi terminé, nous vous conseillons de sauvegarder le joueur, notamment si son handicap s'est amélioré, ce qui vous permettra d'utiliser ce golfeur dans tous les modes de jeu.

REMARQUE: Chaque sauvegarde mobilisera 1 bloc de mémoire pour un joueur, et 3 blocs de mémoire pour une partie.

Charger - Pour charger un golfeur ou une partie, sélectionnez le menu ACTION et l'option CHARGER, laissez-la visible. Choisissez ensuite si vous voulez charger un golfeur ou une partie dans le menu OBJET, sélectionnez le fichier de sauvegarde à charger dans la LISTE DES FICHIERS, puis TERMINE pour confirmer. Quand vous chargez un golfeur, choisissez la position du



joueur, ce qui est très utile dans une partie multijoueurs. Une écran de confirmation vous demandera de confirmer avant de charger une partie, sélectionnez OUI et TERMINE pour reprendre automatiquement la partie au point sauvegardé.

Effacer - Pour effacer un fichier dans la liste, activez le menu ACTION et l'option EFFACER. Choisissez ensuite le fichier de sauvegarde à effacer dans la LISTE DES FICHIERS. Un écran de confirmation sera affiché avant d'effacer le jeu, répondez OUI pour supprimer la sauvegarde dans la liste des fichiers. Il est possible de voir des sauvegardes n'appartenant pas à Actua Golf2 dans la liste, faites donc bien attention de ne pas effacer un autre fichier par erreur.

AVERTISSEMENT - N'insérez ou ne retirez jamais une carte mémoire de votre Console pendant une sauvegarde, un chargement ou un formatage.

AUDIO ET VISUEL

Pour accéder à cet écran, sélectionnez et activez l'icône AUDIO & VISUEL à gauche de l'écran. Vous pouvez ensuite régler le volume des sons dans le jeu, choisir le type de commentaires et modifier la position de l'écran. Sélectionnez et activez l'option de votre choix. Une fois l'option activée, appuyez sur la touche directionnelle → pour augmenter le volume, sur la touche ← pour le réduire, et sur la touche X pour confirmer les modifications.

- Public** - Ce curseur affecte le volume sonore du public.
- Son ambiant** - Ce curseur affecte le volume des effets sonores sur le parcours.
- Commentaires** - Ce curseur affecte le volume des commentaires.
- Musique** - Ce curseur affecte le volume de la musique accompagnant les écrans de menus.
- Type de commentaire** - Cette option vous permet de choisir le type de commentaires qui seront utilisés dans le jeu. Vous avez le choix entre ceux de Peter Alliss, d'Alex Hay, ou un mélange des deux.
- Pos. Écran** - Cette option vous permet d'ajuster la taille de l'image à celle de votre téléviseur ou de votre moniteur. Sélectionnez cette option et utilisez ensuite les touches directionnelles pour déplacer l'image sur votre écran. Appuyez à nouveau sur la touche X pour fixer la position.

Remarque importante: Si le volume des effets sonores ou des commentaires est à zéro ou désactivé (OFF) dans ce menu, mais réactivé (ON) plus tard via l'écran des options de jeu alors qu'une partie est commencée, les niveaux sonores reviendront automatiquement à leurs réglages par défaut.



? OPTIONS DE JEU

● Pour accéder à cet écran, sélectionnez l'icône des OPTIONS DE JEU à gauche de l'écran. Vous pourrez ensuite définir l'environnement de la partie si vous avez besoin d'un petit coup de main sur le parcours. Voici une description des options disponibles:

- Gimmies** - Si l'option Gimmie est activée, lorsque votre putt arrive si près du trou qu'on considère que vous n'avez même pas besoin de mettre la balle effectivement dedans, on dit que vous avez fait un gimmie. Lorsque vous faites un gimmie, un point est ajouté à votre score. En tournoi AMA ou PRO, les Gimmies ne sont pas accordés.
- Mulligans** - C'est un peu de la triche, en fait, puisque cette option vous donne le droit de rejouer indéfiniment, ou de choisir jusqu'à 20 tentatives de rejouer une balle ratée (et donc lamentable) sans pénalité. Les Mulligans ne sont pas autorisés en tournoi AMA ou PRO.
- Arc** - L'arc de trajectoire permet de visualiser la trajectoire de la balle. En mode AMA, il indiquera à la fois la direction de la balle et ses mouvements sur le green, alors qu'en mode PRO, seule la trajectoire apparaîtra. Lorsque cette option est désactivée, la ligne de trajectoire, les ondulations et le caddie ne seront pas affichés pendant le jeu, et le joueur devra déterminer lui-même la puissance qu'il doit donner à la balle. Mais attention, cette option est réservée aux golfeurs expérimentés!
- Plan du trou** - Le plan du trou vous montre une vue aérienne du trou joué. Vous distinguerez des détails tels que le fairway, le rough, les bunkers, l'eau et la position du tee. Un point blanc indique la position de la balle de chaque joueur. Choisissez cette option pour voir le plan du trou sur l'écran de jeu, maintenez la touche R2 enfoncée et utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour le faire pivoter dans les deux sens, et sur les touches directionnelles haut et bas pour zoomer en avant ou en arrière. Par défaut, cette option est désactivée (OFF).
- CPU Auto** - Avec cette option, vous pouvez voir les coups de golfeurs gérés par l'ordinateur ou l'activer (ON) pour ne voir que les vôtres, ce qui est très utile en tournoi AMA ou PRO pour accélérer le déroulement du tournoi. Si l'option CPU Auto est sur ON ou OFF, vous pouvez passer des coups des joueurs à ceux de l'ordinateur en appuyant sur les touches L1, L2, R1 ou R2, la position finale de la balle sera montrée avant de passer au coup du joueur suivant.



Grille - Cette option vous permet de faire apparaître la grille de dénivelé du parcours. Elle peut s'appliquer au parcours tout entier, ou uniquement à la zone dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez désactiver cette option (OFF) ou choisir entre Green et Zone.

GOLFEUR

Sélectionnez et activez l'icône du Golfeur à gauche de l'écran. Vous pourrez ensuite modifier son nom et son apparence générale, mais vous devez d'abord sélectionner le golfeur à modifier. Sélectionnez et activez le menu GOLFEURS et faites défiler les joueurs pour sélectionner celui qui vous intéresse, vous pouvez ensuite modifier son apparence.

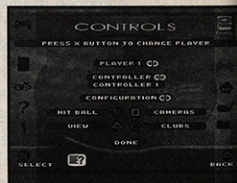
Pour entrer votre nom à la place de celui du golfeur, sélectionnez et activez le menu NOM. Une fois ce menu actif, vous remarquerez un curseur carré affiché sur une des lettres du nom. Utilisez les touches directionnelles pour passer d'une lettre à l'autre; pour passer à la lettre suivante, appuyez sur la touche directionnelle \rightarrow , et sur la touche \square ou \circ pour effacer une lettre, puis sur la touche \times pour confirmer le nom.

Pour modifier l'apparence de votre golfeur, sélectionnez et activez les menus PEAU, TENUE et CHAPEAU, puis faites défiler les options disponibles, et regardez l'animation du golfeur à gauche de l'écran pour voir instantanément les modifications apportées.

Nous vous conseillons de sauvegarder votre golfeur et son apparence à ce stade (voir le paragraphe consacré à la CARTE MEMOIRE plus haut dans ce manuel pour de plus amples instructions sur la sauvegarde de votre golfeur).

COMMANDES

Cette option vous permet de configurer les commandes du jeu. Pour y accéder, sélectionnez et activez l'icône des COMMANDES à droite de l'écran. Sélectionnez et activez le menu JOUEURS pour sélectionner celui qui vous intéresse, puis définissez les fonctions des touches de la manette pour un seul ou plusieurs joueurs. Sélectionnez et activez le menu de CONFIGURATION pour modifier les commandes du jeu par défaut, et répétez l'opération selon le nombre de joueurs qui désirent modifier leurs commandes de jeu.



Si vous voulez jouer à Actua Golf2 avec plus de deux manettes, branchez votre Connecteur multi-manettes dans le port de manette 1 de votre Console avant de l'allumer, puis branchez jusqu'à 4 manettes sur le Connecteur multi-manettes. Placez les cartes mémoire dans la fente pour carte mémoire 1a de votre Connecteur multi-manettes, et non dans votre Console.

Remarque: ne débranchez pas votre Connecteur multi-manettes si votre Console est allumée. Voici une liste des commandes par défaut et de leur fonction dans le jeu:

Touches directionnelles - quand l'arc de trajectoire n'est pas affiché sur l'écran de jeu, utilisez les touches directionnelles pour déplacer votre point de vue par rapport au golfeur. Quand l'arc de trajectoire est affiché, les touches directionnelles permettent de changer l'orientation de votre coup.

Utilisez les touches directionnelles et la touche **R2** pour faire pivoter le plan du trou dans les deux sens, et pour zoomer en avant ou en arrière.

Touche X - Swing/Frapper la balle/Choix des options de jeu.

Touche R2 - Caméras de balle/Vues du joueur.

Touche A - Annuler Arc/Vues (si vous appuyez sur cette touche pendant le jeu et que l'arc de trajectoire

n'est pas affiché, la caméra se placera dos au golfeur, puis à mi-chemin du fairway, et enfin derrière le drapeau; appuyez à nouveau pour revenir à la vue dos au golfeur).

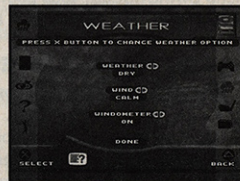
Quand vous vous entraînez au putt sur un parcours, appuyez sur la touche **A** pour changer de trou, de 1 à 9 trous étant disponibles.

Touche C - Choix du club / Type de coup, cette option ne s'applique pas au Putting.

Remarque: si un golfeur contrôlé par ordinateur a terminé le tee et que la configuration des commandes est de type 2, 3 ou 4, vous devrez toujours appuyer sur la touche **X** pour sélectionner JOUER, EXAMEN DU TROU ou SURVOL DU TROU.

CONDITIONS METEO

Pour modifier les conditions météo, sélectionnez et activez l'icône de la METEO à droite de l'écran. Le temps et l'état du terrain affectent le comportement de la balle quand elle atterrit. Sélectionnez et activez le menu METEO et faites défiler les options que vous ajusterez à votre niveau: SEC (la balle va plus loin et plus vite), LOURD (conditions idéales), ou HUMIDE (la balle est plus lente et va moins loin). Le VENT affecte la trajectoire de la balle, sélectionnez et activez l'option de votre choix: Si le vent est CALME, la balle suivra sensiblement l'arc de trajectoire. Il est plus difficile de jouer lorsque la BRISE ou le VENT se font sentir. Si vous voulez savoir comment évolue le VENT pendant une partie d'Actua Golf2, activez l'indicateur de force et de direction du vent. Il sera alors affiché sur l'écran de jeu et changera constamment pour vous donner la force et la direction du vent.



CHOIX DES CLUBS

Pour accéder à l'écran de sélection des clubs, sélectionnez et activez l'icône de CHOIX DES CLUBS à droite de l'écran. Le nombre de clubs sur un parcours sélectionné est limité à 14. Si vous choisissez moins de 14 clubs, un message apparaîtra dans le menu AIDE, en haut de l'écran, pour vous prévenir que vous avez encore des clubs à choisir, le Putter étant le seul club toujours sélectionné. Les débutants choisiront le plus grand choix de clubs possibles, ou ceux qui sont sélectionnés par défaut, dans le doute.



STATISTIQUES

Sélectionnez et activez l'icône des STATISTIQUES à droite de l'écran pour voir l'écran des statistiques des joueurs. Pour voir les statistiques de chaque joueur, sélectionnez et activez la LISTE DES JOUEURS et faites-la défiler avec les touches directionnelles ↑ ou ↓, et appuyez sur la touche X lorsque le joueur est à l'écran, puis sélectionnez et activez les noms des joueurs dont vous voulez voir les statistiques. Leur nom sera affiché dans la section Statistiques de cet écran. Pour voir les statistiques des joueurs, sélectionnez et activez le menu STATISTIQUES, vous pouvez ensuite faire défiler les statistiques de tous les joueurs sélectionnés, qui s'accumulent avec les tournois.



PREFERENCES JOUEURS

Après avoir sélectionné vos options de jeu, vous serez prêts à vous rendre sur le fairway. Après avoir sélectionné l'option TERMINE du menu principal, vous passerez à l'écran des Préférences joueur, qui vous permet de sélectionner vos partenaires et/ou vos adversaires sur le parcours. Certaines options du menu des préférences des joueurs peuvent varier selon le type de jeu. Par exemple, en mode Practice, AMA ou PRO, vous ne pouvez voir que les joueurs et leur handicap. Pour choisir vos partenaires et/ou vos adversaires, sélectionnez et activez le nom d'un joueur en haut de l'écran, puis sélectionnez et activez la LISTE DES JOUEURS et faites-la défiler avec les touches directionnelles pour voir le



joueur de votre choix. Sélectionnez et activez ce joueur et appuyez sur la touche X: il doit apparaître à la place du nom du joueur actif. Répétez l'opération selon le nombre de joueurs désiré. Si vous voulez modifier ou charger un autre joueur, revenez à l'écran de la CARTE MEMOIRE et chargez-le, puis sélectionnez l'option TERMINE pour revenir à l'écran PREFERENCES JOUEURS. Pour faire tourner les joueurs et terminer avec un partenaire différent, activez le symbole 'V' et sélectionnez-le: les joueurs tourneront autour de vous dans le sens des aiguilles d'une montre. Arrêtez-vous sur le partenaire de votre choix. Sélectionnez l'option TERMINE pour passer à l'écran de sélection du parcours et du trou. En mode Skins, vous continuerez sur l'écran des mises du trou avant de passer à l'écran de sélection du parcours et du trou. Sélectionnez et activez le menu des mises et faites défiler le montant de la mise vers la droite pour l'augmenter ou vers la gauche pour la diminuer. La mise est de \$500 minimum et de \$25000 maximum. Sélectionnez l'option TERMINE pour passer à l'écran de sélection du parcours et du trou.



ECRAN DE SELECTION DU PARCOURS ET DU TROU

Une fois que les préférences des joueurs sont configurées, vous passerez à l'écran de sélection du parcours et du trou. Dans la plupart des styles de jeu disponibles, vous aurez l'option de choisir un parcours et des trous. Sélectionnez et activez le menu PARCOURS et faites défiler les parcours vers la droite ou la gauche pour sélectionner celui qui vous intéresse. Sélectionnez ensuite le menu TROU et faites défiler les options vers la droite ou la gauche pour choisir de jouer les 18, les 9 premiers, ou les 9 derniers trous du parcours sélectionné.

En mode Practice, les options de cet écran seront légèrement différentes, et tous les parcours, trous, pitch & putt, ainsi que le parcours Gremlin Interactive Variety, seront disponibles dans le menu PARCOURS. Le menu TOUR affichera en fait TROUS, et vous pourrez choisir n'importe quel trou d'un parcours pour votre practice. Cette option est idéale si un trou ou un parcours spécifique vous pose des problèmes, et vous pourrez vous entraîner pour améliorer votre technique. Si vous choisissez le Practice du Putt, vous pourrez choisir de jouer de 5 à 20 trous par séries de 5 dans le menu TROU. Dans ce mode, vous serez placé sur un tee central entouré de 9 trous, tous par 2. L'idée de ce practice est d'améliorer votre putt pour que vous puissiez terminer bien au-dessous du par une fois sur le parcours. Pour voir vos statistiques, appuyez sur

la touche **R2**, puis à nouveau sur la touche **R2** pour les désactiver et continuer. Vous pouvez ensuite jouer le même trou ou en choisir un différent. Après chaque trou, votre score sera affiché. Sélectionnez l'option Continuer pour jouer les trous suivants.

Si vous avez choisi le **practice de votre swing**, le menu TROUS changera en BALLEs, le nombre de balles que vous pouvez emporter étant limité à 100. Une fois en place, vous devrez envoyer les balles dans 3 cercles placés à 100, 200 et 300 yards de distance. Chaque cercle contient deux autres cercles intérieurs et extérieurs, l'idée étant de placer toutes vos balles dans le cercle intérieur. Après chaque coup, vous pouvez continuer ou définir la force du vent. Pour modifier la force et la direction du vent, sélectionnez et activez l'option de Vent, puis utilisez les touches directionnelles **→** ou **←** pour modifier la direction du vent, et les touches directionnelles **↑** et **↓** pour augmenter ou réduire sa force. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer vos modifications.

Remarque: La force et la direction du vent ne peuvent pas être modifiées pour la première balle.

Si vous choisissez le parcours **Gremlin Interactive Variety**, vous pouvez définir un parcours composé de n'importe quel trou de n'importe quel autre parcours! Pour sélectionner un trou, choisissez d'abord le parcours, puis le trou dans le menu TROUS, il deviendra le trou 1 du parcours. Changez ensuite pour le trou 2 dans le menu TROU UTILISATEUR et choisissez un autre parcours (si nécessaire), puis un autre trou, etc. jusqu'à ce que vous ayez sélectionné 18 trous du parcours. Pour sélectionner aléatoirement 18 trous dans les parcours disponibles, sélectionnez et activez le menu des 18 trous aléatoires.



Si vous jouez en tournoi AMA ou PRO, certaines des options des écrans de Préférences des Joueurs et de Sélection du parcours et du Trou seront différentes. Par exemple, après l'écran de sélection du parcours et du trou, vous passerez à l'écran des temps du tee. Sélectionnez et activez le menu de TIRAGE AU SORT, puis faites défiler la liste des joueurs vers le haut ou le bas pour voir quand votre tee est 'off-time' et qui est votre adversaire. Sélectionnez l'option TERMINE pour passer à l'écran de résumé du tournoi (aucune option ne sera disponible), indiquez sur cet écran si vous êtes satisfait ou non des sélections effectuées, puis sélectionnez l'option COMMENCER pour commencer le tournoi. Si vous voulez modifier certaines options, par exemple changer de parcours, sélectionnez et activez l'icône PARCOURS en bas de l'écran et effectuez les modifications nécessaires, puis sélectionnez l'option TERMINE pour revenir à l'écran des menus et commencer le tournoi.

COMMANDES DU JEU

Pendant le jeu, la manette permet d'effectuer les actions suivantes:

Touche L1 - Passe de la vue du joueur à la vue aérienne.

Touche L2 - Passe de la vue aérienne à la vue du joueur.

Touche R2 - Lorsque l'arc de trajectoire est désactivé, cette touche active le panneau de statut du trou. En mode "par trous" ou "par coups", appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour voir la carte des scores, qui indique les pars de chaque trou. Le score du joueur en cours est affiché au-dessous, en blanc pour le par, en rouge au-dessus du par et en bleu en-dessous du par. Appuyez à nouveau sur la touche **R2** pour désactiver les panneaux.

Quand l'arc de trajectoire est affiché sur l'écran, appuyez sur la touche **R2** pour voir le club sélectionné, le type de coup, la distance du drapeau, le numéro du coup et la distance de l'arc. Le plan du trou sera également affiché temporairement si cette option est désactivée (OFF).

Touche R2 + touches directionnelles ← ou → (avec le plan du trou et l'arc de trajectoire activés) - pivoter le plan du trou dans les deux sens. Utilisez les touches directionnelles **↑** ou **↓** pour zoomer en avant ou en arrière.

Touche R1 + touches directionnelles → ou ← - Effet droite ou gauche.

Touche SELECT - Panneau des options du jeu.

Touche START - Pause et Quitter la partie (Oui ou Non).

Appuyez sur la touche **L1**, **L2**, **R1** ou **R2** de votre manette quand la balle est en vol pour passer de la vue du coup à la position finale de la balle.

L'arbre qui cache la forêt

Vous voilà maintenant devant votre premier trou. Commencez par l'examiner de plus près. En haut à droite de l'écran, vous verrez que vous avez trois options : Jouer, examen du trou, et survol du trou. Sélectionnez une de ces options avec les touches directionnelles et validez en appuyant sur la touche **X**.

Jouer - Si vous choisissez de jouer, la caméra par défaut sera "dos au joueur". Le joueur est prêt, vous êtes en mode.

Examen du trou - Lorsque cette option est sélectionnée, le joueur peut faire le tour du trou en utilisant les commandes suivantes : touches directionnelles pour déplacer le joueur, **L1** et **L2** pour regarder vers le haut ou vers le bas. Pour revenir au tableau des options Jouer, Examen ou Survol du trou, appuyez sur la touche **X**.

Survol du trou - Regardez et écoutez. Le commentateur décrit le trou pendant que la caméra le survole du départ à l'arrivée. Il vous suffit d'appuyer sur la touche **X** pour revenir à tout moment au tableau des options.

Informations sur le trou

Pendant le jeu, la distance du drapeau au tee, le club sélectionné et l'effet éventuellement donné à la balle sont indiqués en bas à droite de l'écran. La position du drapeau sur un trou peut changer et modifier la distance de plusieurs mètres. En haut de l'écran, d'autres informations peuvent apparaître, comme le nom et l'identité des joueurs, leur score (et leur handicap en tournoi Ama ou Pro) ainsi que le nombre de coups joués. Quand l'arc de trajectoire est activé, l'indicateur de vent **(1)** (s'il est activé) et le SWINGOMETER **(2)** seront visibles. Vous devez les surveiller, car le vent affecte la trajectoire de votre balle, et le "swingometer" vous indique la puissance et l'effet imprimés à la balle. Le Swingometer vous indique également la position de la balle sur le sol (fairway, etc.) et la distance de l'arc de trajectoire. La position de votre balle est visible au milieu à droite de l'écran sur le plan du trou si vous l'avez activé (voir le paragraphe Option de jeu plus loin dans ce manuel).



(1)

(2)

En mode practice, quand vous vous entraînez au swing ou au putt, certaines options peuvent légèrement varier. Par exemple, les informations en haut de l'écran indiqueront le nom des joueurs et leur handicap, etc. mais pour les swings, elles indiqueront le nom du golfeur, ainsi que le nombre de balles restantes et déjà jouées.

Une fois qu'un parcours ou un trou est terminé, ou si vous avez utilisé toutes les balles pour le swing, un écran de statistiques du joueur sera affiché pour vous indiquer si vous êtes au-dessus ou en-dessous du par, ou combien de cercles ont été atteints, et avec quels clubs, pour les swings. Appuyez sur la touche **X** pour quitter et revenir au menu principal.

Contrôle de votre golfeur

Lorsque vous êtes prêt, passez en mode de jeu. Si vous appuyez sur la touche **X**, vous verrez s'afficher l'arc de trajectoire qui indique la trajectoire optimale de la balle.

Trajectoire - Pendant le jeu, les touches directionnelles **←** et **→** vous permettent de déplacer l'arc de trajectoire. S'il y a du vent, vous devez en tenir compte. Selon le club utilisé, les touches directionnelles **↑** et **↓** permettront d'allonger ou de raccourcir le tir.

Blanc - l'arc de trajectoire est aligné sur le trou

Jaune - l'arc de trajectoire n'est pas aligné

Orange - l'arc de trajectoire a repéré un obstacle que la balle peut contourner.

Rouge - l'arc de trajectoire a repéré un obstacle incontournable.

L'arc de trajectoire peut être désactivé dans l'écran des options de jeu. Dans ce cas, vous ne verrez pas la trajectoire de la balle, et le jeu sera encore plus difficile. La ligne "Caddie" n'apparaîtra pas non plus sur le swingometer, il vous faudra donc évaluer vous-même la puissance du tir. Pour vous aider, l'arc de trajectoire s'affichera lorsque vous donnerez un effet à votre balle vers la droite ou la gauche. Si vous trouvez qu'il est trop difficile de jouer de cette façon, appuyez sur la touche **SELECT** pendant le jeu, et sélectionnez l'option Trajectoire.

Effet gauche et droite

Vous devrez donner un effet à votre balle pour éviter certains obstacles et négocier les dogs-legs du parcours. L'effet donné fera dévier la balle vers la droite ou vers la gauche.

Effet vers la gauche - Maintenez la touche **R1** enfoncée et appuyez sur la touche directionnelle gauche.

Effet vers la droite - Maintenez la touche **R1** enfoncée et appuyez sur la touche directionnelle droite.

Choix du club

Si vous ne voulez pas utiliser le club sélectionné par le caddie, appuyez sur la touche **○**: un panneau apparaîtra sur l'écran. Si l'option "caddie" est activée, le club idéal sera choisi pour vous à chaque coup. Si vous voulez changer de club, sélectionnez et activez le club de votre choix: une coche verte sera affichée à côté de ce club. Vous pouvez également choisir le type de coup en le :



sélectionnant, certains types de coups n'étant pas disponibles avec certains clubs. Si vous voulez par exemple appliquer un effet rétro à la balle, vous devez d'abord sélectionner un club approprié, puis choisir Normal et Rétro pour le type de coup. Vous verrez un résumé de vos sélections en bas du panneau. Si vous utilisez le Putter, vous ne pouvez pas changer le type de coup. Appuyez sur la touche **○** pour reprendre le jeu.

Caméras sur les balles et vues des golfeurs

Cette option vous permet de voir votre coup et votre joueur sous des angles différents. Appuyez sur la touche **□** pour changer de caméra de balle ou la vue du joueur, puis sélectionnez et activez l'option de votre choix. Appuyez à nouveau sur la touche **□** pour revenir au jeu en gardant la caméra ou la vue choisie.



Options de jeu

Si vous avez activé les options Gimmies et Mulligan dans l'écran des options de jeu du menu principal, les options suivantes seront disponibles après chaque coup: continuer, voir le ralenti, faire un mulligan et parfois un Gimmie sur le green. En tournoi Ama ou Pro, il n'y a pas de Mulligans.

Continuer - Permet au joueur de passer au coup suivant.

Ralenti - Un menu sera présenté au joueur, qui peut choisir une des 15 caméras de ralenti en jaune avec les touches directionnelles, puis valider en appuyant sur la touche X. Vous pourrez revoir le dernier coup au ralenti. Après cette séquence, le menu sera à nouveau affiché pour que le joueur puisse choisir une autre option.

Mulligans - Si vous ne voyez pas l'option Mulligan, appuyez sur la touche **SELECT** (voir l'écran des options de jeu). Cette option n'est pas disponible en tournoi PRO ou AMA.

Gimmie - Si vous ne voyez pas l'option Gimmie, appuyez sur la touche **SELECT** (voir l'écran des options de jeu). Cette option n'est pas disponible en tournoi PRO ou AMA.

Le jeu

Lorsque la position de la caméra vous convient et que l'arc de trajectoire est activé, vous verrez une ligne noire sur le swingometer, ou "ligne de Caddie", qui vous indique la puissance nécessaire pour atteindre l'extrémité de l'arc de trajectoire. Les trois lignes blanches d'effet (indiquant si la

balle sera frappée à droite ou à gauche du centre), en bas du swingometer, déterminent si le coup sera frappé avec un effet slicé ou levé (voir le paragraphe Jouer un coup pour de plus amples informations).

JOUER UN COUP

Au niveau du tee

Pour frapper la balle, appuyez sur la touche **X** et relâchez-la. L'indicateur de puissance se rapprochera alors de la ligne de caddie sur le swingometer. Appuyez à nouveau sur la touche **X** lorsqu'il l'atteindra. Une fois que la ligne Caddie aura été atteinte, l'indicateur se rapprochera de la ligne d'effet. Si le joueur appuie sur la touche **X** avant qu'il l'atteigne, la balle aura un effet vers la gauche; s'il le fait après, elle aura un effet vers la droite. Si vous voulez jouer avec plus de précision, appuyez sur la touche **△** pour annuler l'arc de trajectoire. Appuyez à nouveau sur cette touche jusqu'à ce que vous soyez derrière le drapeau. Appuyez encore sur la touche **X** pour afficher l'arc de trajectoire. De cette manière, votre tir sera plus précis. Si vous appuyez sur la touche **△** en practice de swing et de putting, vous ferez défiler les trous. Dans ce style de jeu, utilisez les caméras de balle et les vues du golfeur pour changer de point de vue et mieux voir ce qui se passe.



Hors limites

Si votre balle atterrit hors des limites du parcours, vous devrez rejouer en partant de votre position initiale. Vous recevrez également deux points de pénalité, dont un pour la balle. Donc, si vous êtes vraiment malchanceux, vous pourrez tirer du tee à trois reprises. Certaines caméras de balle ne sont pas disponibles si la balle atterrit hors limites.

Dans l'eau

Si votre balle atterrit dans l'eau, vous avez deux options: rejouer la balle depuis le point de départ avec un point de pénalité, ou faire un drop avec un point de pénalité. Si vous préférez la seconde solution, utilisez les touches directionnelles **↑** et **↓** pour déplacer la balle le long d'une ligne droite depuis sa position finale. Après avoir sélectionné la position, confirmez avec la touche **X**.

Putting

Bien... vous êtes arrivé au green, mais il n'y a pas de quoi se vanter ! Il vous reste encore à mettre la balle dans le trou, en restant si possible en-dessous du par. Les commandes sont les mêmes que pour un coup, sauf que l'arc de trajectoire ne prend pas en considération un effet gauche ou droite. Si vous voulez mieux voir le green, utilisez les touches directionnelles et les touches **L1** et **L2** pour déplacer votre point de vue. Ceci n'est possible que lorsque l'arc de trajectoire n'est pas activé. Si votre balle est tout près du trou, vous verrez s'afficher un swingometer plus précis. Les commandes pour le putting sont les mêmes que celles décrites plus haut pour les coups. Mais attention, si vous jouez sans arc de trajectoire, aucune ligne de caddie ne sera visible sur le Swingometer, surveillez donc bien la distance de la balle par rapport au trou.

Ecran d'options de jeu

Appuyez sur la touche **SELECT** pour accéder à une liste d'options. Sélectionnez et activez l'option de votre choix: une marque verte indiquera qu'elle est activée. Vous pouvez activer ou désactiver les options suivantes:

Plan, Grille green ou zone, Gimmies, Mulligans, Caddie (les joueurs doivent sélectionner eux-mêmes leurs clubs si elle est désactivée), Handicap (si elle est activée, cette option indique votre handicap quand l'arc de trajectoire n'est pas activé), Arc, Son, Commentaires, Charger/Sauver (voir CARTE MEMOIRE, s'applique uniquement aux parties). Appuyez à nouveau sur la touche **SELECT** pour revenir au jeu.

Si vous voulez quitter Actua Golf2, appuyez sur la touche **START** de votre manette, puis sélectionnez et activez cette option. Si vous choisissez de quitter, vous reviendrez directement au menu principal. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche **START**, et appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.



CREDITS ACTUA GOLF2

Programmeurs	Dave Harrison, Mike Anderton
Graphiste	Tony Meredith
Musique	Kevin Saville
Effets sonores	Kevin Saville
Producteur	Peter Cook
Conception	Peter Cook
Script commentaires & capture	Peter Cook
Commentaires	Peter Alliss, Alex Hay
Techniciens capture	Mick Sheehan, Tony Wills
Aide Motion Capture	Ben Wilson
Edition capture	Rob Millington, Carl Bilby
Script des survols	Neal Cheetham, Peter Cook
Edition audio	Simon Short
Edition des commentaires	Carl Bilby
Golfeur capturé	Neal Cheetham
Conception interface	James Graves, Peter Cook, Tony Casson, Pat Phelan

Manuel
Localisation
Photographies des parcours
Responsable AQ
Responsables des tests
Soutien tests
Testeur principal
Testeurs

Sarah Anne Nicholson, Martin Calpin
Sarah Bennett
Ian Stones
Carl Cavers
Jon Watson
James McCarthy
Julia Sturman
Matt Tuckett, Chloe Barber
Mark Freeman, Matt Parkins
Nicola Grice, Andrew Lee
Neil Wilson, Matthew Wilson
Steve Woodward, Lee Campbell
Andrew Horne

SEQUENCE D'INTRODUCTION ACTUA SPORTS

Vidéo	Alan Coitman
Graphismes	Ricki Martin
Musique	Kevin Saville

LIMITATION DE GARANTIE

Gremlin Interactive Limited se réserve le droit d'apporter, sans préavis, des modifications aux informations contenues dans ce document. Gremlin Interactive Limited exclut toute garantie, expresse ou implicite, de quelque forme que ce soit, sans que cette énumération soit limitative, y compris toute garantie implicite du caractère de commercialisation ou d'usage particulier de ce produit. Ce manuel est fourni "en l'état" et les informations qu'il contient étaient correctes au moment de son impression. Gremlin Interactive Limited exprime certaines limitations de garantie quant au logiciel et aux supports relatifs au logiciel. Gremlin Interactive Limited décline toute responsabilité en cas de dommages ou de pertes spéciaux, indirects ou consécutifs, ou toute perte ou dommage consécutifs à la perte ou à la corruption de données résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du logiciel. Gremlin Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce logiciel informatique que les supports sur lesquels les programmes ont été enregistrés sont exempts de tout défaut de fabrication ou de main d'œuvre pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Pendant cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Limited à l'adresse figurant au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une déclaration décrivant la nature des défauts constatés, du support défectueux, ainsi que de votre adresse. Cette garantie est supplémentaire et n'affecte en rien vos droits légaux. Cette garantie ne s'applique pas aux programmes informatiques, lesquels sont fournis "en l'état", et ne s'applique pas non plus aux supports ayant fait l'objet d'une utilisation incorrecte ou excessive, ayant souffert de dommages ou ayant été corrompus.

COPYRIGHT

© Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues sur les disques Actua® Golf2, sont la propriété exclusive de Gremlin Interactive Limited. Le détenteur de ce produit ne peut utiliser celui-ci qu'à des fins strictement personnelles. Il est interdit de transmettre, de céder ou de vendre tout ou partie de ce manuel, ou des informations contenues sur les disques, sans l'accord écrit préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou tout groupe de personnes s'avisant de reproduire une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit, et pour quelque raison que ce soit, seront coupables de violation de droits d'auteur et pourront être passibles de sanctions légales, à la discrétion du détenteur du copyright.