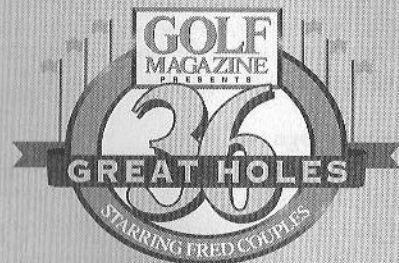
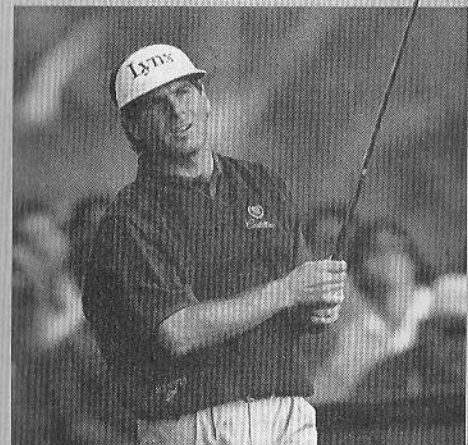


MEGA

32X

MANUAL DE
INSTRUÇÕES



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

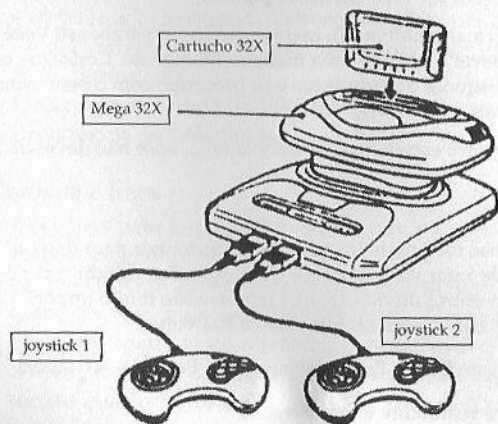
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

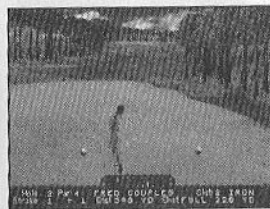
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com mais de 1 jogador, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o cartucho GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
5. GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES pode ser jogado por até 8 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Golf Magazine apresenta os 36 Melhores Buracos estrelando Fred Couple



Prepare-se para jogar nos 36 buracos mais maravilhosos e desafiantes que já foram construídos. A Golf Magazine, juntamente com a Sega Sports e Fred Couple, escolheu dois conjuntos dos melhores buracos das pistas do melhor campeonato da América. O nosso time de craques da engenharia de softwares tiveram muito trabalho para recriar esses buracos em detalhes digitais. Você irá viajar por todo o país, para a Flórida, Califórnia, Nova York, Idaho e outros estados para jogar em buracos incríveis que foram motivo de glória ou desapontamento tanto para profissionais como para amadores. Fred Couple lhe fará companhia comentando cada tacada sua. Portanto, escolha os seus tacos enquanto procura aquela calma interior que você precisará para essas pistas de 300 jardas e embolsar grandes prêmios em dinheiro. Ganhando ou perdendo, você saberá que jogou nos melhores buracos de golfe que já apareceram no vídeo interativo.

Sobre Fred Couple



Fred "Boom Boom" Couple. O seu nome já diz tudo. Talento de primeira classe combinado com uma personalidade agradável transformaram Fred Couple no jogador de golfe favorito da multidão em todos os torneios. Fred Couple nasceu e cresceu em Seattle, Washington e foi aí que a sua carreira de golfe começou. Como o caçula, Fred sempre seguiu o seu irmão mais velho para a pista pública local onde começou a jogar golfe. Como muitos de nós, ele ficou vidrado no jogo. Uma estrela nasceu quando Fred tornou-se um dos melhores jogadores de golfe do Estado de Washington na categoria Júnior.

Depois de formado no Colégio, Fred recebeu uma bolsa para estudar na Universidade de Houston, onde estrelou em 1978 e 1979 e ganhou as honras do All-American. Fred seguiu em frente ganhando vários títulos amadores e ainda era um amador no U.S. Open de 1978. Em 1980, Fred decidiu tornar-se profissional. Ele se classificou para o PGA Tour no Outono, e em 1981 Fred era o calouro líder do Tour ganhando muito dinheiro. Com a sua incrível tacada longa e controle de todos os movimentos do golfe, "Boom Boom" logo atraiu uma legião de fãs.

Desde que se tornou profissional, Fred ganhou inúmeros Campeonatos. As suas conquistas incluem: Jogador do Ano do PGA Tour de 1991 e 1992 (votado pelos próprios jogadores do Torneio em reconhecimento ao jogador do Torneio que teve o melhor desempenho na temporada), Ganhador do troféu Vardon em 1991 e 1992 (dado ao jogador do PGA Tour com a menor

média de tacadas por toda a temporada), Membro dos times da Copa U.S. Ryder de 1989, 1991 e 1993 e Campeão Mestre de 1992, o que é um dos grandes objetivos na carreira de qualquer jogador profissional de golfe.

Ele continuou a sua corrida pelo sucesso em 1994 com uma vitória no Campeonato Aberto de Buick e classificando-se para o Time Norte-Americano da primeira competição da Copa do Presidente. Fred Couple mora ao redor de Dallas no Texas e ainda frequenta Seattle, onde sua família vive.

Resumo dos Controles Básicos

As tabelas abaixo indicam apenas os controles básicos do jogo. Para uma descrição completa de todos os controles, opções e características, por favor consulte o manual.

Menus

Botão D	Botão A	Botão B	Botão C
Seleciona a opção	Seleciona o controle na Tela de Seleção do Jogador.	Volta para a Tela Anterior	Seleciona a opção

Na Pista

Botão D	Botão A	Botão B	Botão C
Ajusta a mira/ troca o taco	Acessa o Medidor da Posição e o "Draw-Fade"	Muda o tipo de tacada	Balança/ Ajusta a força/ Acerta a bola

Configuração



Antes de começar a jogar, você precisará ajustar o jogo no Menu Principal. Os controles usados para selecionar os itens e mover através do Menu se aplicam a qualquer Menu do jogo.

- Para selecionar um item do menu, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Para escolher o item selecionado, pressione o **Botão C**.
- Depois de escolher um item, uma nova tela aparecerá.
- Para voltar para a tela anterior, pressione o **Botão B**.

Jogo

As opções de Jogo levam você à Tela de Formação do Jogo onde você poderá selecionar o tipo de jogo.

Formato do Jogo



O **Golf Magazine 36 Great Holes** oferece seis formatos diferentes de jogo, cada um com os seus próprios desafios.

Stroke Play (Jogo Simples)

O objetivo no Stroke Play (Jogo Simples) é completar cada buraco com um mínimo de tacadas. O placar é mostrado de acordo com o par (Número de tacadas a serem dadas para completar o buraco), seja acima do par (+), abaixo do par (-) ou igual ao par (E). O Stroke Play é o formato mais usado nos campos de golfe.

Tournament (Torneio)

O Torneio de Golf é o Stroke Play (Jogo Simples) para jogadores de golfe que querem competir em todo o campo. Juntamente com os jogadores de golfe que você selecionar para serem seus adversários na tela, o seu placar será colocado ao lado dos placares dos jogadores de golfe do Mega 32X que serão atualizados depois de cada buraco.

No torneio, todos os jogadores usam o pino preto para dar a tacada.

Skins (Jogo de Apostas)

No jogo Skins (Jogo de Apostas), cada buraco vale uma quantia de dinheiro chamada de "skin" (aposta), um jogador deverá acertar o buraco com o menor número de tacadas. Se dois ou mais jogadores acertarem o buraco com o menor número de tacadas, aquele buraco será salvo e a aposta será acumulada para o próximo buraco. As apostas vão aumentando de valor conforme a rodada continua. O jogador que ganhar mais dinheiro, não necessariamente mais apostas, é declarado o vencedor. Você deverá selecionar uma das opções de pistas de 18 buracos antes de começar um Jogo de Apostas (Skin Game).

No Jogo de Apostas, todos os jogadores usam o pino preto para dar a tacada.

Shoot-Out (Eliminatória)

Um Shoot-Out é uma competição entre dois ou mais jogadores em que o jogador com o maior placar é eliminado depois de cada buraco. Se dois ou mais jogadores empatam com o maior placar (ou se todos os jogadores fizerem o mesmo placar) eles começam um "tira-teima". No tira-teima todos os jogadores que podem ser eliminados dão a tacada do mesmo ponto e o jogador cuja bola ficar mais longe do buraco será eliminado. O Shoot-Out termina quando sobrar apenas um jogador - o vencedor. Quando estiver preparando um Shoot-Out, você deverá selecionar no mínimo o mesmo número de buracos em relação ao número de jogadores.

Scramble (Competição com times)

O Scramble é uma forma de competição com times na qual apenas a "melhor bola" de cada time é jogada. Depois de cada tacada, todos os jogadores de cada time farão a sua próxima tacada do ponto onde a melhor bola do time parou. Quando você acerta a bola em um lugar perigoso, você sempre irá repetir a tacada. Apenas um placar por buraco é marcado para cada time, e o time vencedor é o time com o menor número de pontos no final da rodada. Você deverá selecionar uma das opções de pistas de 18 buracos antes de começar um Scramble.

Match Play (Confronto)

O Match Play (Confronto) coloca dois jogadores em confronto em um jogo para ver quem consegue ganhar o maior número de buracos. Quando os jogadores empatam em um buraco, ninguém ganha aquele buraco e eles passam para o próximo. Diferente do Skins (Apostas), os buracos empatados não acumulam, já que não há dinheiro envolvido. Você deverá selecionar uma das opções de pistas de 18 buracos antes de começar um Match Play (Confronto).

Load Game (Carregar o Jogo)

Você precisará usar esta opção de Carregar o Jogo para recuperar um jogo salvo. Para obter instruções sobre como salvar um jogo, veja a página 37.

Course Selection (Seleção de Pista)



Fred's favorite (A favorita do Fred)

Esses 18 buracos são os favoritos de Fred Couple.

Longest 18 (Os 18 buracos longos)

Esses 18 buracos são os mais longos de todos os 36.

Shortest 18 (Os 18 mais curtos)

Esses 18 buracos são os mais curtos de todos os 36.

The Gauntlet (O Desafio)

Esses 18 buracos foram selecionados pela Equipe da Sega Sports como um terrível teste de força, nervos e precisão para todos os jogadores de golfe.

Random 18 (18 ao acaso)

Essa opção faz o Mega 32X escolher 18 buracos ao acaso.

All 36 holes (Todos os 36 Buracos)

Essa opção permite que você jogue em todos os 36 buracos.

Custom Course (Montar Pista)

Essa opção permite que você selecione qualquer número de buracos em qualquer ordem.

Roster Selection (Seleção do Jogador)

Depois de selecionar um formato de jogo, você precisará escolher um jogador. Alguns formatos de jogo necessitam de um número específico de jogadores, e a Tela de Seleção do Jogador indicará quando é necessário fazer a escolha de um jogador.

Nota: Se mais de um jogador escolher o mesmo jogador de golfe, as estatísticas e o placar serão mantidos apenas para o último jogador que escolheu aquele jogador de golfe.



- Para mover a caixa de seleção, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Para circular entre os jogadores de golfe disponíveis na caixa seletora, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- Para selecionar um controle para o jogador selecionado, pressione o **Botão A**.

Você precisará de um adaptador para adicionar os Joysticks 3 à 8. Escolha 32X se você quiser que o Mega 32X controle o jogador selecionado.

Practice (Treino)

As opções de Treino permitem que você vá até a área do Drive, a área do Putting & Chipping, ou para qualquer um dos 36 buracos. As tacadas no modo de Treino não serão consideradas para as estatísticas, e nenhuma pontuação será gravada.

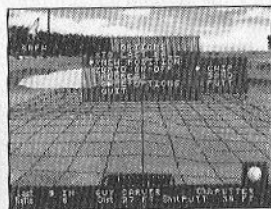
Driving Range (Área de Drive)



A área de drive oferece todos os controles presentes na tela principal do jogo. Consulte o canto inferior esquerdo da tela para ver a distância da sua última tacada e o número de bolas que você já usou. Para uma descrição completa dos controles de golfe, vá para a página 06.

Obs.: Drive é a primeira tacada que se faz com o taco driver.

Putting & Chipping (Treino de tacadas)



A área do Putting & Chipping funciona da mesma forma que a área de Drive, com a exceção de que aqui você tem a chance de colocar a bola no buraco.

Change Ball Position (Mudar a Posição da Bola)

A tacada padrão é a tacada curta, mas se você quiser mover a bola para uma posição onde você possa praticar tacadas na grama ou na areia, pressione o **Botão Início** para trazer o Menu de Opções.

- Para mudar a posição da bola, selecione New Position (Nova Posição) e pressione o **Botão C**.

A caixa de seleção da posição da bola aparecerá.

- Pressione o **Botão D** para baixo para a posição desejada da bola e pressione o **Botão C**.

To Last Ball (Para a última bola)

- Para dar a tacada da posição onde a última bola caiu, selecione To Last Ball (Para a última bola) e pressione o **Botão C**.

Practice a Hole (Treino em um Buraco)

Selecione Practice a Hole (Treino em um Buraco) para ir para a Tela de Seleção do Buraco.



- Para escolher um buraco, selecione o buraco e pressione o **Botão C**.

Player Edit (Criando o Jogador)

O Golf Magazine 36 Great Holes permite que você crie e grave até 24 dos seus próprios jogadores.

Create/ Edite (Criar/ Gravar Jogador)

Circule entre os jogadores disponíveis e selecione um para editar. Os Novos Jogadores e as mudanças feitas em jogadores existentes serão salvas no próprio cartucho.

Player Attributes (Características do Jogador)

O menu de Características do Jogador permite que você adapte o jogador de golfe selecionado.

- Para voltar para a Tela de Edição, pressione o **Botão B**.

Player Attributes...



Image, Shirt, Pants (Imagem, Camisa, Calça)

Use as três primeiras caixas de seleção na linha do topo para caracterizar a aparência do seu jogador de golfe.

- Para ver as opções disponíveis, selecione a caixa desejada e pressione o **Botão C** ou o **Botão A**.

O jogador de golfe no canto inferior esquerdo da tela muda para mostrar as escolhas feitas nas caixas de seleção.

Club Selection (Escolha dos Tacos)

A Tela de Escolha dos Tacos permite que você escolha os seus tacos individuais, o tipo de cabeça do taco e o tipo de haste do taco.



Selecione a caixa desejada e pressione o **Botão C**.

Golf Bag (Sacola de Golfe)

Existem vinte tacos disponíveis, sem incluir o pino, que sempre faz parte do conjunto. Os tacos que não estiverem na sacola serão cinzas.

Você deverá selecionar exatamente treze tacos. Se você tentar selecionar mais de treze tacos ou deixar a tela com menos de treze tacos, o Mega 32X irá avisá-lo que você selecionou poucos ou muitos tacos.

D	D2	3-D	34-D	44-D
54-D	64-D	74-D	11	21
3I	4I	5I	6I	7I
8I	9I	PW	SW	LW

- Para selecionar ou cancelar a seleção de um taco, pressione o **Botão D** para mover o seletor vermelho sobre o taco desejado e depois pressione o **Botão C**.

D= Driver, WD= Madeira Longa, I= Metal, PW= Pitching Wedge, SW= Sand Wedge (Calço de Areia), LW= Lob Wedge (Calço para Arremesso).

O número nos tacos indica o ângulo da parte da frente do taco. Os números mais altos indicam ângulos mais fechados que criam as curvas mais altas, enquanto os números mais baixos indicam ângulos mais abertos que criam curvas mais baixas e mais longas. Também, os tacos com maior numeração passam maior efeito à bola, o que permite que você faça colocações precisas na grama.

Club Head (Ponta do Taco)

Na caixa da ponta do taco você poderá escolher entre pontas de Madeira, Metal ou Grafite.

Os tacos de madeira oferecem um mínimo de força e o máximo de precisão.

Os tacos de metal oferecem mais força que os de madeira, mas menos precisão.

Os tacos de grafite oferecem o máximo de força e o mínimo de precisão.

Club Shaft (Haste do Taco)

A caixa da Haste do Taco permite que você escolha entre hastes de Aço, Titânio e Grafite.

As hastes de aço oferecem o mínimo de força e o máximo de precisão.

As hastes de titânio oferecem mais força do que o metal, mas menor precisão.

As hastes de grafite oferecem o máximo de força e o mínimo de precisão.

Stats (Estatísticas)

O programa mantém todas as estatísticas para cada buraco jogado nos modos de Jogo Simples e Torneio. Note que no Jogo Simples as estatísticas são finalizadas depois que todos os jogadores tiverem completado todos os 18 buracos, e no Torneio as estatísticas são finalizadas depois que todos os 36 Buracos forem completados. As estatísticas de Fred Couple não poderão ser alteradas ou apagadas.

Nota: Se mais de um jogador selecionar o mesmo jogador de golfe, as estatísticas e os placares serão mantidos apenas para o último jogador que escolheu aquele jogador de golfe.



- Para apagar as estatísticas, pressione o **Botão A**.

Handicap (Habilidade) - O seu handicap reflete a sua performance total contra o par (média de tacadas) em uma rodada de 18 buracos. Portanto, se você normalmente dá dez tacadas acima do par em uma rodada de 18 buracos, o seu handicap será 10.

Longest Drive (Tacada mais longa) - A sua tacada inicial mais longa com o driver a partir do pino em jardas.

Driving Accuracy (Precisão no Drive) - A sua precisão no drive, reflete a porcentagem de vezes que você atravessou o campo a partir do pino.

Greens in Regulation (Green no Regulamento) - De preferência, os jogadores de golfe deveriam alcançar o Green (área verde em volta do buraco) com duas tacadas para conseguir o par - uma tacada quando o par for 3, duas tacadas quando o par for 4 e três tacadas quando o par for 5. Esta é a regra. Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você acertou o green de acordo com as regras.

OBS.: Green é toda a área verde que envolve o buraco.

Putts Greens in Regulation (Tacadas nos greens) - Essas estatísticas indicam o número de tacadas que você precisou para colocar a bola quando você fez o green in Regulation. Assim que você estiver no green, você deverá fazê-lo em duas tacadas, de acordo com as regras.

Par Breakers (Quebras de Par) - Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você terminou um buraco antes do par. Uma tacada abaixo do par é normalmente chamada de "Birdie". Duas tacadas abaixo do par é chamado de "Eagle". Três tacadas abaixo do par (uma verdadeira raridade) é chamado de "Double Eagle" ou "Albatroz". Os Birdies, Eagles e Albatrozes, todos, contam igualmente como quebras de par.

Par Saves (Par Salvos) - Essa estatística indica a porcentagem de vezes que você fez o par quando você não acerta o green in Regulation. Portanto, se você tiver 50% de par salvos, isso significa que você não conseguiu o green in Regulation, metade das vezes você conseguiu o par e a outra metade você não conseguiu.

Average Par 3 (Média por Par 3) - A sua média de placar nos buracos de par-3

Average Par 4 (Média por Par 4) - A sua média de placar nos buracos de par-4.

Average Par 5 (Média por Par 5) - A sua média de placar nos buracos de par-5

Holes in One (Buracos em Uma) - O número total de buracos que você acertou em uma única tacada.

Skins Won (Apostas Ganhas) - O número total de apostas que você ganhou.

Tournaments Won (Torneios Ganhos) - O número total de Torneios que você ganhou.

Earnings (Ganhos) - Quantidade total de dinheiro ganho.

Rounds Played (Rodadas Jogadas) - O número total de rodadas que você jogou.

Average Score per 18 Holes (Placar Médio em 18 buracos)
O seu placar médio por rodada de 18 buracos.

Name (Nome)

Para mudar o nome do jogador de golfe selecionado, escolha a caixa de seleção do nome. Um cursor aparecerá na parte inferior da tela, começando pelo primeiro caractere.

- Para circular pelo alfabeto, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.
- Para escolher uma letra e passar para o próximo caractere, pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita.
- Para apagar o nome, pressione o **Botão A**.
- Para apagar uma letra selecionada, pressione o **Botão B**.
- Para escrever o nome, pressione o **Botão C**.

Tees (Pinos)

Existem quatro pinos diferentes para cada buraco: Vermelho, Branco, Azul, e Preto. O Vermelho, o Branco e o Azul são válidos para todos os formatos de jogo com exceção do Torneio e do Jogo de Apostas. Nos jogos de Torneio e Apostas todos os jogadores dão a primeira tacada no pino preto. Os pinos estão classificados abaixo de acordo com a sua distância do green, começando com os pinos mais próximos.

Vermelho: Damas
 Branco: Amador
 Azul: Profissional
 Preto: Apenas para Torneios e jogos de Apostas

- Para trocar de pino, pressione o **Botão C**.

Delete Player (Apagar o jogador)

- Para apagar um jogador, selecione a opção Delete (Apagar) e pressione o **Botão C**.

Uma tela de confirmação aparecerá.

- Para apagar o jogador, pressione qualquer Botão.
- Para cancelar, pressione o **Botão Início**.

Game Options (Opções de Jogo)

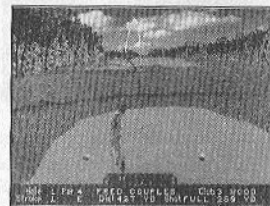


As opções de jogo permitem que você configure tanto os gráficos como o som do jogo antes de começar. As mudanças feitas no menu de opções serão salvas no próprio cartucho. Uma marca aparecerá próxima às opções já selecionadas.

- Para escolher ou cancelar a escolha de uma opção, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para sair da Tela de Opções, pressione o **Botão B**.

Você poderá ter acesso ao Menu das Opções de Jogo durante o jogo a partir do Menu de Opções da Pausa.

Ball Trails (Caminhos da Bola)



Essa opção mostra uma representação gráfica do voo da bola enquanto ela estiver no ar, como se a bola estivesse deixando um caminho.

Snap Around (Arredores)



Quando esta opção estiver ligada, a Tela dos Arredores aparecerá enquanto a sua bola estiver no ar. Isto permite que você veja o seu arremesso do ângulo oposto enquanto a bola se aproxima da área onde ela deverá aterrissar.

Auto Grid (Grade Automática)



Essa opção mostra automaticamente o green, sempre que a sua bola estiver por perto. A grade do green permite que você veja os contornos da área de tacada (ou de qualquer área no mapa) de tal forma que você possa prever a direção e o grau que a sua bola deverá alcançar quando você estiver fazendo sua tacada. Uma quebra na(s) linha(s) de uma das caixas da grade indicam

uma quebra naquela seção do green. Quanto mais quebras aparecerem na caixa da grade, maior será a inclinação. É uma boa idéia praticar a sua tacada no green para ter uma idéia da grade. Você poderá ter acesso à grade de qualquer ponto da pista a partir do Menu de Opções na Tela de Pausa.

Auto top View (Vista Aérea Automática)



Essa opção mostra automaticamente a Vista Aérea para cada tacada exceto as tacadas feitas no green.

View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo)

A opção View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo) permite que você tenha acesso aos seus replays instantâneos que foram salvos. Quando você seleciona esta opção, o menu View Instant Replay (Vendo o Replay Instantâneo) aparecerá. Selecione o replay que você quiser rever e ele aparecerá na tela. Os replays instantâneos serão gravados no próprio cartucho até que você salve um replay diferente no mesmo lugar.

Sound/ Music (Som/ Música)

As opções de Som e de Música trazem o menu de Som/ Música, você poderá escolher uma das seis opções sonoras: Sound (Som), Music (Música), Wildlife (Selvagem), Commentary (Comentário), Sound Test (Teste de Som), e Music Test (Teste de Música).
SOUND (Som): Sons do Golfe



MUSIC (Música): Música de Fundo

WILDLIFE (Selvagem): Vários sons da vida selvagem

COMMENTARY (Comentário): Comentário do Fred Couple

SOUND TEST (Teste de Som): Testa os sons do Golfe

MUSIC TEST (Teste da Música): Testa a Música

Na Pista

Medidor de Tacadas

O Medidor de Tacadas é a alma do jogo. Você precisará dominar o Medidor de Tacadas se quiser conseguir bons placares constantemente.



Antes de começar a balançar o taco, você precisa medir a sua tacada. A caixa debaixo do nome do jogador mostra a linha de distância do horizonte até o pino, que pode diferenciar da distância total. A caixa debaixo da caixa de seleção do taco mostra a distância potencial alcançada pelo taco selecionado.

Você precisará medir a sua tacada como uma porcentagem na linha do topo do Medidor de Tacadas. Cada corte na linha de cima representa 10% da distância total do taco escolhido. O corte mais largo, próximo ao final da linha, representará 100% da distância potencial.

Para o Medidor de Tacadas funcionar é necessário que o **Botão C** seja pressionado por 3 vezes. A primeira vez começa o balanço, que é representado pela barra vermelha no topo do medidor.

A segunda vez que você pressionar o **Botão C** o balanço parará e a distância da sua tacada será mostrada. Assim, se você parar o balanço no nono corte, a sua bola irá viajar 90% da distância mostrada na caixa abaixo do taco selecionado.

Nota: a distância potencial é válida apenas para as tacadas a partir do pino, a distância ou no green. Tacadas feitas de locais menos favoráveis precisam ser batidas com mais força ou com um taco de uma distância maior.

A terceira vez que você pressionar o **Botão C** é muito importante. Depois de parar de balançar (para ajustar a distância), uma barra azul (o Medidor de Precisão) aparecerá na metade inferior do Medidor de Tacadas. Para garantir um tiro reto você precisará parar a barra azul próxima do corte mais largo na linha inferior do Medidor de Tacadas, chamado de Ponto de Precisão.

Se você parar o balanço um pouco antes do Ponto de Precisão, a bola irá fazer uma pequena curva para a esquerda. Se você parar o balanço um pouco depois do Ponto de Precisão a bola irá fazer a curva para a direita.

Se você perder Ponto de Precisão por uma longa margem, você poderá perder ou errar a tacada.

Overswing Area (Área extra-balanço)

A área em volta da marca de 100% no topo do Medidor de Tacadas é chamada de área extra-balanço. Se você parar o balanço nessa área, a bola poderá viajar mais longe do que a distância potencial do taco escolhido - mas há um preço a pagar se você perder o Ponto de Precisão.

Quando você parar a barra de balanço na Área extra-balanço, o medidor de precisão se moverá mais rapidamente, fazendo com que fique mais difícil parar no Ponto de Precisão. Se você perder o Ponto de Precisão em uma tacada dessa área, o desvio resultante será imensamente exagerado, e as chances de não acertar a bola também serão maiores.

Draw/ Fade Meter (Medidor de Arremessos Curvos)



- Para ter acesso ao Medidor de Arremessos Curvos, pressione o Botão A.
- Para escolher esta opção, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.
- Para voltar para o Medidor de Tacadas, pressione o Botão A novamente. Para garantir a precisão nos seus Arremessos Curvos, você poderá acertar a bola próxima ou exatamente no Ponto de Precisão. É uma boa idéia experimentar o Medidor de Arremessos Curvos na Área de Drive para que você tenha uma sensação do ângulo que os Arremessos Curvos precisarão para fazer uma pequena curva na direção que você quer.

Stance Meter (Medidor de Posição)

O Medidor de Posição permite que você ajuste a sua postura de acordo com o grau e a distância que você quer impor à bola. Quanto mais perto estiver o seu pé dianteiro da bola, maior será a distância e a curva que você irá criar. Quanto mais perto estiver o seu pé traseiro da bola, menor será a distância e a curva que você irá criar.



- Para ter acesso ao Medidor de Posição, pressione o Botão A.
- Para estabelecer a Postura desejada, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para voltar para o Medidor de Posição, pressione novamente o Botão A.

Aiming Cursor (Mira)

A Mira, localizada no centro da tela, determina a direção na qual a bola irá viajar quando você acertar exatamente o Ponto de Precisão.

- Para ajustar a Mira, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.

Info Bar (Barra de Informações)

Você precisará consultar a Barra de Informações antes de cada tacada para verificar a distância até o buraco, a sua escolha do taco, e a distância alcançada pelo taco.

Hole	4	Par	5	FRED COUPLES	Club	3	WOOD			
Stroke	2	+	4	Dist	262	YD	Shot	FULL	250	YD

Hole (Buraco)

O número de buracos que você está jogando.

Stroke (Tacada)

O número de tacadas que você já fez no buraco.

Par (Média de Tacadas)

O número de tacadas necessárias normalmente para terminar o buraco em um par.

Score (Placar)

O placar atual dos jogadores de golfe com relação ao par nos buracos completos.

Distance (Distância)

A linha de distância da bola até o buraco.

A distância mostrada no cartão do placar se refere à distância enquanto o buraco é jogado, não necessariamente à distância do pino até o buraco. Por exemplo, quando o caminho leva a um grande obstáculo, a distância na Caixa de Distância se refere apenas à distância a partir do obstáculo, e não à distância da haste do buraco em todo o caminho. Nesses buracos, é importante que você passe para o Overview (Inventário - veja maiores informações na página 33) para verificar a distância do pino até o ponto de aterrissagem de forma que você poderá alinhar o seu pino de forma precisa.

Shot (Arremesso)

O tipo de arremesso selecionado para a próxima batida. Perceba que diferentes tipos de arremesso têm diferentes distâncias potenciais. O tipo de arremesso recomendado aparecerá antes de cada tacada, mas você poderá mudá-lo se quiser.

- Para ver os tipos de arremesso, pressione o **Botão B**.

Quando você selecionar Putt (Um tipo de tacada), o putter (taco especial para esta tacada) será escolhido automaticamente.

Club (Taco)

O taco atualmente selecionado.

Para ver os tacos, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo.

Club Distance (Distância do Taco)

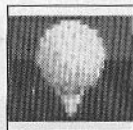
A distância potencial do taco atualmente selecionado a partir do pino ou no caminho com 100% de força, e um balanço preciso.

Wind Arrow (Seta do Vento)



A Seta do Vento aponta na direção em que sopra o vento, e a velocidade do vento é mostrada abaixo da seta. Ajuste a Mira (e/ou o Medidor de Arremessos) para compensar o vento. Esta não é uma ciência exata, mas quanto mais você jogar melhor saberá os efeitos do vento em diferentes arremessos. Uma regra básica - quanto mais alto e mais longe a bola for, mais efeito o vento terá sobre ela.

Ball Lie (Lugar onde a bola caiu)



A Tela da Bola mostra como a bola fica no último lugar onde ela caiu. Se a bola estiver enterrada ou meio-enterrada, você poderá querer ajustar o seu medidor de posição e de balanço para garantir uma tacada precisa.

Geralmente, os arremessos feitos a partir da areia, devem ser feitos com mais força para seguir a distância desejada. É uma boa idéia praticar a sua tacada na área de Putting & Chipping para ter uma idéia de como são as bolas que caem em lugares não desejados.

Putting Slope (Inclinação da Tacada)

Quando você estiver próximo ou no green, é importante saber se a bola está acima ou abaixo do buraco e quanto. Isto irá lhe dizer se você precisa de um pouco mais de força para a sua tacada ou se precisa de menos força.



- Para ter acesso à tela do Putting Slope, pressione o **Botão A**.
- Para voltar para o green, pressione o **Botão A** novamente.

A Grade

A Grade é mais usada quando você está perto ou na área do putting.



Você precisará calcular as quebras entre a bola e o buraco para calcular qual a força da sua tacada e em qual direção ela deve ir. Note que as quebras mais próximas ao buraco irão afetar mais a tacada do que as quebras perto do jogador de golfe.

- Para ter acesso ou remover a grade, pressione o **Botão Início** e depois selecione a opção Grid On/Off (Ligar/ Desligar a Grade) no Menu de Opções.

Tela da Vista Aérea

A tela da vista aérea lhe dará uma vista do buraco atual e as distâncias dos quatros pinos. Ela é muito útil para determinar a mira do seu arremesso.



Tela do Resultado do Arremesso



Depois de cada arremesso, a Tela do Resultado do Arremesso lhe dará o seu resultado e permitirá que você salve e veja os replays.

Salvando o replay



Você poderá salvar até quatro replays. O próprio cartucho manterá cada replay salvo até que você grave outro replay no mesmo espaço.

- Para ter acesso ao Menu de Gravação do Replay, pressione o **Botão A** depois da tacada que você quiser salvar.

O Menu de Gravação do Replay aparecerá.

- Para salvar um replay, pressione o **Botão D** para baixo para o espaço desejado e pressione o **Botão C**.
- Para voltar para Tela do Resultado do Arremesso, pressione o **Botão B**.
- Para ver um replay salvo, você precisará primeiro sair do jogo e ir para o Menu de Opções. No Menu de Opções, selecione a opção Replay. A partir do sub-menu do Replay, selecione o replay desejado e pressione o **Botão C**.

Vendo o Replay

- Para rever o último arremesso, selecione a opção View replay (Vendo o Replay).

Depois do Replay, a Tela dos Resultados do Arremesso voltará.

Continuando

- Para continuar um jogo, pressione o **Botão C**.

Pausa/ Opções

Você poderá pausar o jogo e ter acesso ao menu de Opções antes de qualquer arremesso.

- Para pausar o jogo e ter acesso ao Menu de Opções, pressione o **Botão Início**.

Overview (Inventário - ajuste do jogador de golfe)



A Tela do Inventário mostra uma vista aérea completa do buraco com o lugar onde a sua bola parou piscando como um ponto branco. No canto inferior esquerdo você verá a distância da bola até a haste da bandeira (Ball (Bola) - Pin (Haste)) e a distância da bola até o marco (Ball (Bola) - Mark (Marco)).

Inicialmente as duas distâncias são iguais, pois o marco está posicionado bem acima do buraco. Você poderá mover o marco com

o **Botão D** para qualquer posição para descobrir a distância da bola até aquela posição. Você verá que a distância Bola-Marco mudará enquanto você move o marco.

Você poderá reposicionar o seu jogador de golfe para acertar a bola na direção do marco. Isto será muito útil caso a sua bola caia atrás de uma árvore ou obstáculo que você não queira acertar.

- Para ter acesso ao Overview (Inventário), selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para mover o marco, Pressione o **Botão D** na direção desejada.
- Para dar a tacada na direção do marco, pressione o **Botão C**.
- Para sair da tela sem mudar a direção, pressione o **Botão B**.

O seu jogador de golfe estará agora posicionado para acertar a bola na direção do marco.

Top View (Vista Aérea)

A tela da vista aérea aparecerá na tela do golfe.

- Para ter acesso ao Top View, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

Adress (Direção)

O Menu de Opções lhe oferece a chance de praticar o seu balanço sem acertar a bola ou dar uma tacada. Simplesmente selecione esta opção e faça os movimentos normais. Isto permitirá que você meça o seu arremesso no Medidor de Tacadas sem realmente acertar a bola.

- Para escolher a opção Address (Direção), selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para voltar para a posição normal, pressione o **Botão Início** e depois escolha a opção Address (Direção) novamente.

Grid On/ Off (Ligar/ Desligar a Grade)

Para ligar ou desligar a Grade, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

Drop (Largar)

Quando a sua bola aterrissar em um espaço ruim, como atrás de uma árvore, você poderá largar a bola para um lugar melhor. Lembre-se que uma Largada conta como uma tacada.

- Para largar a bola, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

Leaderboard (Placar do Líderes)

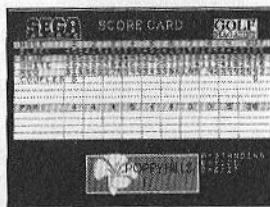
Quando você estiver jogando em um Torneio, você poderá ter acesso ao Leaderboard para ver a sua classificação. O nome dos jogadores que estão no cartão do placar aparecerá em letras amarelas.



- Para ter acesso ao leaderboard, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para passar rapidamente pelas telas do leaderboard (placar dos líderes), pressione o **Botão A** ou o **Botão C**.
- Para voltar para a pista, pressione o **Botão B** ou o **Botão Início**.

Scorecard (Cartão do Placar)

O Scorecard mostra os placares de todos os jogadores atuais em todos os buracos completados. Os números verdes indicam os placares conseguidos abaixo do par. Os números pretos indicam placares conseguidos no par. Os números vermelhos indicam os placares conseguidos acima do par.



- Para ter acesso ao Scorecard (Cartão do Placar), selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para ver a classificação do par, pressione o **Botão A**.
- Para mudar os lados no cartão do placar, pressione o **Botão C**.
- Para voltar para a pista, pressione o **Botão B**.

Player Stats (As estatísticas do jogador)

Você poderá verificar as estatísticas atuais a qualquer momento antes da próxima tacada.

- Para ver as estatísticas, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

Save Game (Salvar o Jogo)

O jogo permite que você salve até quatro jogos no cartucho.

- Para salvar um jogo, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.

O sub-menu do salvamento do jogo aparecerá.

- Para selecionar um dos quatro espaços, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo e depois pressione o **Botão C**.

Load Game (Carregar o Jogo)

Você poderá carregar qualquer um dos quatro jogos salvos a qualquer momento durante o jogo.

- Para carregar o jogo, selecione esta opção e pressione o **Botão C**. O sub-menu de Carregamento do Jogo aparecerá.
- Para selecionar um dos quatro espaços, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo e depois pressione o **Botão C**.

Game Options (Opções de Jogo)

Você poderá ter acesso à Tela de Opções do Jogo a partir da pista para mudar os gráficos e a configuração do som. Veja a seção Game Options (Opções de Jogo) para ver as descrições das várias opções.

- Para ter acesso ao menu de Opções de Jogo, selecione esta opção e pressione o **Botão C**.
- Para voltar para a pista, pressione o **Botão B**.

Joysticks 6-Botões

Se você tem um Joystick 6-Botões você poderá ativar as opções diretamente a partir do menu de Opções da Pausa. As opções para o joystick 6-Botões aparecerão ao lado das opções pertinentes no Menu de Opções/ Pausa.

O **Botão X** ativa o inventário. (Overhead view)

O **Botão Y** liga e desliga a tela de vista aérea. (Top view window)

O **Botão Z** liga e desliga a Grade. (The grid)

Os Botões podem ser reprogramados movendo-se o cursor para a opção desejada e, pressionando o Botão que você quiser para ativar a opção.

Os 36 Melhores Buracos

Todas as distâncias dos buracos foram medidas a partir dos pinos azuis em jardas.

Poppy Hills Golf Course

Buraco 1 (413 jardas par-4)

Buraco 16 (409 jardas par-4)

Desenhado pelo arquiteto Robert Trent Jones Jr., os greens ondulados e os caminhos cuidados de Poppy Hills estendem-se luxuosamente entre os enormes Pinheiros de Monterey da Floresta Del Monte no Norte da Califórnia. O primeiro buraco de par-4 é uma leve curva à direita com dois caminhos, ambos guardados por grandes árvores. A rota mais segura é uma tacada com um taco de ferro de longo alcance e um taco de ferro de médio alcance no primeiro caminho, mas os mais ambiciosos poderão tentar cortar a curva usando o taco de madeira sobre as árvores à direita.

O 16º buraco é um pouco mais difícil, com um caminho estreito levando a um pequeno green. Tentar chegar lá em duas tacadas poderá ser desastroso, já que quando você se encontrar nas árvores não será fácil sair de lá. Um taco de ferro no pino é uma boa idéia, a não ser que você ache que conseguirá acertar o drive.

The Boulders (Pista Sul)

Buraco 1 (381 jardas par-4)

Encrustado no alto das colinas do Deserto Sonoran ao norte de Scottsdale, Arizona, o Boulders (Pedregulhos em Inglês) foi sabiamente nomeado devido às suas incríveis formações rochosas que dominam toda a área. O campo foi construído tão em conformidade com o terreno que você praticamente precisa estar dentro da pista para vê-la. O buraco 1 na Pista Sul do Boulders é um par-4 desafiador guardado por profundas depressões em ambos os lados do caminho. O green tem à sua frente um obstáculo de água

que é invisível do caminho. Esse buraco recompensa os jogadores de golfe com nervos e imaginação.

Atlanta Athletic Club (Pista da Montanha)

Buraco 18 (507 jardas par-5)

As atividades no Clube Atlético de Atlanta em Duluth na Georgia começaram em 1898, e desde então as pistas de golfe que existem ali passaram por tremendas mudanças com vários designers de primeira linha contribuindo com seus esforços, incluídos aí, Robert Trent Jones, Joe Finger, e Tom Fazio. A Pista da Montanha, sede do U.S. Open de 1976, é extremamente esburacada, com grandes obstáculos colocados para impedir tacadas curtas e para pegar arremessos menos precisos. A areia na frente do green de par-4 é um desencorajador ponto para segundas tacadas. Os nove buracos na Montanha pedem drives precisos alinhados com os pinheiros. O buraco 18 tem par-5 e é mudado para par-4 nos grandes torneios. Existe um lago no lado esquerdo do caminho que entra diretamente na jogada na frente do bem-guardado green ondulado.

Half Moon Bay Golf Links

Buraco 18 (428 jardas par-4)

A pista de buracos de golfe em Half Moon Bay é considerada pela maioria dos profissionais como uma das melhores pistas de golfe na área da Baía de São Francisco. Desenhada por Francis Duanew juntamente com Arnold Palmer, a pista faz um enorme uso das paisagens do mar e da montanha. O Buraco 18 se encontra na Costa Pacífica onde o vento é quase sempre um fator a ser considerado. A Golf Magazine o classificou como um dos 100 melhores buracos na América. É um bonito, porém perigoso, buraco final.

Prairie Dunes Country Club

Buraco 8 (422-jardas par-4)

Buraco 10 (185-jardas par-3)

Construído em 1937 no lugar de um antigo mar de sal em Hutchinson, Kansas, o Prairie Dunes se deve à inspiração de Emerson Carey, um industrial local, filantrópico, e apaixonado pelo golfe. O terreno era principalmente de dunas de areia, com alguns oásis ocasionais de bosques, e os primeiros nove buracos só eram atingidos por jipes. Desenhada dentro da estreita tradição escocesa, a Prairie Dunes não é muito longa, mas o que lhe falta em distância ela compensa com armadilhas. Muito mato, arbustos espinhosos, e densas moitas combinados aos constantes ventos transformam esta pista numa pista de inteligência. O buraco 8 de par-4, que tem 442 jardas, é o buraco que mais dá publicidade em toda a pista. Ele tem uma curva para a direita e o caminho é inclinado. Por isso as bola poderá parar em cima, em baixo ou ao lado do caminho. Pesados obstáculos excluem qualquer possibilidade de cortar a curva, o grande green está dividido em duas seções, logo, mesmo que o jogador de golfe alcance o mesmo em duas tacadas, o par ainda não estará garantido. O buraco 10 de par-3 é considerado como o melhor buraco de par-3 do país.

Tidewater Golf Club

Buraco 3 (145 jardas par-3)

Situada em uma magnífica península, o Tidewater Golf Club foi desenhado com afinco por Ken Tomlinson, um procurador transformado em desenhista do golfe, para refletir e recapturar as tradições da virada do século das grandes e velhas pistas. Passando sobre as terríveis escarpas, nove dos dezoito buracos ficam entre a Intercoastal Highway, Oceano Atlântico, e as poças de água salgada. A pista de Tidewater exige que você pense e execute cada tacada com muita habilidade para conseguir um bom placar. A Golf Magazine classificou essa pista como uma das 10 melhores pistas abertas ao público nos EUA em 1990.

The Otesaga Leatherstocking Golf Course

Buraco 18 (505 jardas par-5)

Uma das mais belas e desafiantes pistas de golfe do Nordeste, a Leatherstocking se estica através da margem do Lago Otesaga em Coperstown, Nova York. A pista foi construída em 1906 e redesenhada em 1921 por um dos mais conhecidos arquitetos da época, Devereux Emmet. o buraco 18 é um magnífico e longo buraco de par-5 para finalizar com o pino posicionado em sua própria ilha no meio da Baía de Blackbirds. O green fica na margem sul do Lago abaixo da vegetação enfileirada do Otesaga. Uma boa chance de conseguir um Birdie se você souber jogar, e um buraco para ser lembrado pela sua beleza e tranquilidade.

The Homestead's Cascades Course

Buraco 4 (198 jardas par-3)

Buraco 16 (525 jardas par-5)

A Cascades, localizada nas majestosas Montanhas Allegheny da Virgínia, é conhecida como uma das melhores pistas de golfe nas montanhas da América e é aclamada pela sua maravilhosa paisagem e seu desenho desafiador. Tanto o buraco 4 como o 16 exemplificam o uso que o designer William Flynn fez das árvores nativas e dos vapores das belas quedas d'água das Cascatas. A Golf Magazine inclui esta pista entre as suas "100 Melhores Pistas de Golfe do Mundo."

The Coeur D'Alene Resort Golf Course

Buraco 14 (147 jardas par-3)

O 14o. buraco no Coeur D'Alene em Idaho é único, com o primeiro e único green móvel flutuante do mundo. Volumoso para os padrões convencionais, o green de 15,000 jardas ao quadrado é controlado por um guincho computadorizado que usa cabos ligados ao fundo do lago para mover a ilha para mais perto ou para mais longe da margem. Considerada uma das mais belas pistas na América, o Coeur D'Alene foi a sede do Campeonato de Shoot-Out do PGA Tour de Merrill Lynch.

The Greenbrier (A pista de Greenbrier)

Buraco 2 (403 jardas par-4)

Localizada nas majestosas montanhas de White Sulphur Springs, em Oeste da Virgínia, o Greenbrier é um dos nomes mais velhos e mais respeitados na enorme tradição Americana do golfe. A pista original de nove buracos foi construída em 1910 pela Companhia Ferroviária de Chesapeake e Ohio, e em 1913 a Pista Old White foi aberta, colocando o Greenbrier na dianteira da onda de golfe que logo invadiria a nação. A Pista do Greenbrier abriu em 1924 e expandiu a fama da reserva. Em 1976, Jack Nicklaus redesenhou a Pista do Greenbrier para prepará-la para a Ryder Cup. O buraco 2 exige um drive preciso em um caminho estreito com um lago à direita. O pequeno green está cercado de obstáculos à direita e à esquerda e pela água à sua frente. Apenas uma segunda tacada perfeita permitirá que você tenha a chance de um "Birdie".

The Bay Hill Club

Buraco 18 (414 jardas par-4)

Classificada pela Golf Magazine como uma das 100 melhores pistas do mundo, a pista do Bay Hill Club em Orlando, Flórida é considerada um dos mais longos testes de golfe que já foram desenhados. Arnold Palmer ficou tão ligado à pista que ele comprou um título do clube e o transformou em sua segunda casa. Mudada e melhorada com os anos por Palmer e Ed Seay, a pista de Bay Hill transformou-se numa pista de competição que reflete os conceitos competitivos de Palmer: espaço para o drive, curvas fechadas que favorecem o arremesso; greens velozes e bem guardados; e vários buracos arriscados que convidam os jogadores mais desonestos a trapacear. O 18o. green é cercado de água e areia e requer uma aproximação cuidadosa pelo caminho.

Blackwolf Run Golf Course (Pista do Rio)

Buraco 9 (316 jardas par-4)

Localizado em Koler, Wiscosin, o Blackwolf Run foi construído em um terreno esculpido pelas geleiras há dez milhões de anos e tem como característica uma mistura de água, várzeas e vales. Ambas as pistas de 18 buracos de Blackwolf Run foram planejadas pelo mundialmente conhecido designer Pete Dye para juntar o desafio e a estratégia das grandes pistas escocesas construídas na primeira parte deste século. Classificada entre as poucas e melhores pistas para o público da nação, a River Course em Blackwolf Run oferece maravilhosas vistas do Rio Sheboygan. Dye disse que o 9o. buraco na Pista do Rio é o melhor buraco de golfe que ele já construiu, e Pete Dye construiu alguns buracos ótimos.

The Concord Golf Club (Pista Monstro)

Buraco 10 (416 jardas par-4)

O Hotel Concord em Catskills no Lago Kiamesha, Nova York foi um dos primeiros lugares para se jogar golfe na América. A mais desafiadora das três pistas do Concord poderia sabiamente ser chamada de "O Monstro" devido aos seus bosques fechados, profundas poças de água, obstáculos, e um terreno inclinado; mas a verdadeira razão para o seu nome é o seu enorme tamanho - in-creditáveis 7.471 jardas a partir dos pinos azuis. O quase criminoso buraco 10 com par-4 é um perfeito exemplo dos desafios do Monstro. Um lago invade o lado esquerdo do caminho, o pequeno green tem à sua frente um riacho e é cercado de areia por todos os lados. Isto valeria um par-5 na maioria das pistas.

Innisbrook Hilton Resort (Pista Copperhead)

Buraco 14 (549 jardas par-5)

Ao sul da comunidade grega de mergulho e pesca em Tarpon Springs, a Flórida recebe o Innisbrook Golf and Country Club. A pista foi desenhada para ressaltar a paisagem, e os entusiastas

do golfe acham que os seus caminhos impecáveis, elevações de mais de 80 pés, fendas e bacias de areia e poças de água estrategicamente posicionadas oferecem uma beleza e desafio incomuns mesmo para a Flórida. A Golf Magazine classificou esta pista entre as 100 melhores pistas da América.

Kemper Lakes Golf Club

Buraco 18 (384 jardas par-4)

Long Grove, Illinois é o endereço de Kemper Lakes, uma das melhores pistas públicas da América. Cercando o quartel-general do Grupo Kemper, a pista foi desenhada em meio ao esplendor natural dos bosques, lagos e várzeas que abrigam inúmeras fontes. O caminho do 18o. buraco é uma meia lua curvada, margeada pela água à esquerda desde o pino até o green. O drive deverá alcançar 220 jardas para atravessar o lago. O caminho tem dois obstáculos, um à direita na área de aterrissagem, e o segundo é o green cercado por água tanto pela direita como pela esquerda. O green está separado em três tiras e está muito bem contornado. Conseguir o par aqui é quase uma proeza.

The Ocean Course na Ilha de Kiawah

Buraco 13 (371 jardas par-4)

A Ocean Course na reserva da ilha de Kiawah na Carolina do Sul foi desenhada por Pete Dye, um dos melhores arquitetos do golfe e criador de vários dos buracos recriados nesse jogo. Todos os 18 buracos de Kiawah oferecem uma vista panorâmica do Oceano Atlântico, e 10 deles estão localizados na praia. Nas próprias palavras de Dye, "O 13o. buraco vale um par-4 de 350 jardas, exatamente da mesma forma que ele vale um ótimo par-quatro em 470 jardas. O green foi construído apropriadamente para um curto e para um longo par-4. Os greens (em toda a pista) foram desenhados dessa forma, e os obstáculos do caminho também foram desenhados desta forma."

Disney's Palm

Buraco 18 (439 jardas par-4)

A beleza natural dos bosques da Flórida transformam a Pista de Palm em um lugar onde é um prazer jogar, mas ela é também uma das pistas mais difíceis da Disney. Classificada entre as 25 melhores pistas da América por alguns dos melhores jogadores, esta pista, criada por Joe Lee, tem modestas 6.461 jardas desde os pinos do meio e mostra muito mais do que as suas partes de água e areia. Passando por um jato de poeira mágica no buraco 18 - ele foi classificado como um dos quatro mais difíceis no PGA Tour. O caminho está dividido por uma extensa parte de água de aproximadamente trezentas jardas desde o ponto do pino, e o caminho da frente segue para o mato (rough) a mais ou menos 250 jardas do marco. Um pequeno drive permitirá que você passe seguramente pelo caminho mas precisando de um segundo arremesso, e um drive longo poderá colocá-lo no mato ou numa pior situação.

Disney's Eagle Pines

Buraco 17 (415 jardas par-4)

Outra "genialidade" do famoso arquiteto de golfe Pete Dye, o Disney's Eagle Pines é uma das maiores pistas de golfe da Flórida Central. Ela tem 6.309 jardas desde os pinos médios e tem caminhos redondos e barreiras de pinheiro no lugar do mato. O jogo é rápido, e o desenho de perfil baixo cria várias oportunidades de mandar a bola passando por cima dos pinheiros. O buraco 17 de par-4 com 415 jardas é uma curva à esquerda com um pequeno lago margeando o lado esquerdo do caminho. As árvores à direita formam uma imponente barreira, logo será necessário usar o taco de madeira para fazer a tacada. A seleção do taco no segundo arremesso é muito importante se você quiser fazer ou quebrar o par.

Olympia Fields Country Club (Norte)

Buraco 3 (439 jardas par-4)

Buraco 14 (444 jardas par-4)

Quando abriu nos anos 20, o Olympia Fields era uma das maravilhas do mundo do golfe. O clube tinha quatro pistas de 18 buracos que atravessavam a sua enorme reserva florestal a aproximadamente 30 milhas do sul de Chicago. A sede era igualmente pitoresca, talvez combinando com a extravagância da era. Recentemente, as pistas e as facilidades foram diminuídas, mas o clube manteve duas das suas pistas e toda a sua classe: O terceiro buraco, um par-4 de 439 jardas, é o mais difícil da pista Norte, com um pino elevado que leva a um caminho sem saída. Vir pela esquerda está fora de cogitação, e as árvores à direita bloqueiam a aproximação. O segundo buraco mais difícil da pista, o buraco 14 com 444 jardas, exige tanto precisão como força. No ponto da tacada inicial você precisará de um drive reto através das árvores e sobre um riacho. O segundo arremesso cruza novamente o riacho para um green elevado, que está barrado à esquerda e à direita com saídas atrás.

Firestone Country Club

Buraco 16 (625 jardas par-5) (Pista Sul)

Buraco 17 (174 jardas par -3) (Pista Norte)

Em 1929, quando Harvey Firestone construiu o Firestone Country Club como um local de recreação para os seus empregados na Firestone Tire and Rubber Company, nem Harvey, nem a cidade de Akron, Ohio imaginaram que a pista se tornaria uma das mais famosas da América. Em 1959, Trent Jones redesenhou a pista para prepará-la para o Campeonato do PGA de 1960. O mais notável dos trabalhos de Jones foi o buraco 16 de par-5, apelidado de "O Monstro" por Arnold Palmer depois que ele conseguiu um bogey triplo naquele buraco arruinando as suas chances de vitória no campeonato de 1960. A característica mais aterrorizante do "Monstro" é a sua enorme extensão, que dá 660 jardas dos

pinos pretos. O Buraco 17, que é o último dos pequenos par-3 da pista, fica nas montanhas, e quatro obstáculos exigem que você faça um arremesso perfeito a partir do pino.

Doral Golf Resort and Spa (Pista Azul)

Buraco 18 (425 jardas par-4)

O trabalho de Alfred L. Kaskel, proprietário do hotel no Doral Country Club é o segundo maior recanto de golfe do mundo, com cinco pistas do campeonato e uma pista de nove buracos. O Doral fica situado ao Norte de Miami, cheio de palmeiras e suaves colinas arredondadas moldadas dentro dos padrões da beleza natural de Everglades. Construído em 1958, o Clube passou a sediar um dos mais prestigiosos eventos, o Doral Open. A Pista Azul tem sido constantemente incluída como uma das 100 melhores pistas de golfe do mundo, e na maior parte dos anos ela pode ser encontrada entre as cinquenta primeiras. O Buraco 18 foi considerado, por muito tempo, o mais difícil buraco final do PGA Tour, e ainda está classificado entre os mais difíceis. As árvores à direita e a água à esquerda colocam a tacada inicial em uma posição perigosa. E há pouca segurança no segundo arremesso, com o green abraçando a água à esquerda e com fendas à direita. Raymond Floyd o classificou como o mais difícil par-4 do mundo.

Torrey Pines (Pista de Golfe Sul)

Buraco 16 (203 jardas par-3)

Uma das características mais marcantes da Pista de Golfe de Torrey Pines, Localizada próxima a San Diego em Cardiff, Califórnia, é o tempo instável. Granizo, chuva, vento e neblina têm tido grandes papéis nos torneios em Torrey Pines. Um dos buracos mais difíceis na Pista Sul é o buraco 16 de 203 jardas e par-3. Os jogadores de golfe dão a tacada inicial contra o vento com um desfiladeiro à esquerda. O grande e profundo green é sustentado por dois obstáculos, um à esquerda e outro à direita.

PGA National Golf Club (Pista do Campeonato)

Buraco 15 (168 jardas par-3)

Localizada nos Jardins de Palm Beach, Flórida, A Pista do Campeonato no PGA National abriu em 1981 e foi redesenhada por Jack Nicklaus em 1990, sendo que "O Urso" jogou a rodada inaugural. Os Buracos 15, 16 e 17 receberam o nome de "Armadilha para Urso" para sinalizar a conclusão desafiante da pista.

Tanglewood Park (Pista do Campeonato)

Buraco 4 (382 jardas par-4)

O Tanglewood Park está dentro da tradição da Carolina do Norte. A Casa Grande, que fica ao centro dos 1.100 acres, foi um presente de casamento, em 1859, do sadio proprietário James Johnson, à sua filha Emily. Mais tarde ela foi comprada por William Reynolds, irmão do magnata do tabaco R. J. Reynolds, que fazia criações (de Animais) e corria pelos bosques enquanto a sua esposa, Kate, construía elaborados e magníficos jardins. O casal deixou a propriedade para o Forsyth Country como um parque público. O parque oferece numerosas atividades de lazer, incluindo jogo em duas pistas completas de golfe. O buraco 4 na Pista do Campeonato é, talvez, o mais estonteante e desafiador de todos os buracos, onde o Campeonato do PGA de 1974 foi jogado.

Bethpage State Park (Pista Preta)

Buraco 5 (446 jardas par-4)

Construída em 1931 pela Comissão de Long Island do State Park, a pista do Parque de Bethpage é uma das melhores pistas públicas que já foram construídas. O renomado arquiteto do golfe A. W. Tillinghast desenhou três das cinco pistas de Bethpage, principalmente a fabulosa Pista Preta, que tem sido classificada longamente como uma das melhores pistas de competição na América. O 5o. buraco é um longo buraco guardado por obstáculos de

par-4 com árvores em volta de ambos os lados do caminho. Você precisará de um grande drive para conseguir acertar o green com uma tacada curta com o taco de aço.

Wild Dunes Links (Pista Loinks)

Buraco 17 (375 jardas par-4)

Buraco 18 (501 jardas par-5)

O Wild Dunes Resort se orgulha de ser o endereço de duas grandes pistas de golfe de Tom Fazio. A Wild Dunes Links, classificada entre as 50 melhores pistas dos Estados Unidos e as 100 melhores do mundo, é mais conhecida pelos seus buracos finais, que beiram o Oceano Atlântico.

Mauna Lani Resort (Sul)

Buraco 15 (202 jardas par-3)

A Pista Sul de Mauna Lani, situada no, geologicamente novo, riacho de lava de Kaniku, oferece o golfe em um incrível cenário. Conhecido como o buraco de assinatura da pista, o buraco 15 foi construído na costa de tal forma que a tacada inicial tem de passar pela ressaca, e os ventos do oceano podem influenciar. Felizmente para a maioria dos jogadores de golfe, o largo green repartido está guardado pela areia por todos os lados. Durante o inverno, a atividade das baleias nas águas profundas à esquerda diminuem a velocidade do jogo enquanto os jogadores de golfe param para admirar estes gigantes mamíferos. O Recanto de Mauna Lani, que ganhou a medalha de Ouro do Golf Magazine, é a sede dos Skins (Jogos de Apostas) Senior.

The Dunes and Beach Club

Buraco 13 (545 jardas par-5)

O Dunes Club na Praia Myrtle, Carolina do Sul foi a sede do prestigiado Torneio Senior da Golf Magazine. O famoso 13o. buraco de par-5, "Waterloo", é uma curva de 590 jardas devidamente

nomeada pelo imenso desafio que ela apresenta mesmo para os melhores jogadores de golfe. A distância dos pinos azuis até o green em linha reta é de 334 jardas, e o caminho é mais parecido com uma ferradura do que com uma curva, já que ele envolve um lago quase que completamente.

Harbour Town Golf Links

Buraco 17 (176 jardas par-3)

Buraco 18 (478 jardas par-4)

Sede célebre da Herança do Golfe Clássico, a Harbour Town Golf Links fica na pitoresca Ilha Hilton Head, Carolina do Sul. A pista foi construída em 300 acres de enormes carvalhos, pinheiros e magnólias, que têm atormentado os jogadores de golfe por todos esses anos. O traiçoeiro buraco 18 de par-4 é um dos mais cinematográficos buracos do país. Vários caminhos de sal do Igarapé Calibogue invadindo o lado esquerdo do caminho, e o green está de frente para o igarapé entre obstáculos. O campo foi desenhado por Pete Dye juntamente com Jack Nicklaus, e não está nem um pouco longe de ser uma obra de arte. A Golf Magazine a classificou entre as 30 melhores pistas do mundo.

Golf Magazine é marca federada registrada de Times Mirror Magazines, Inc. Todos os direitos reservados.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

DISNEY'S ALADDIN

Procurando aventura? Suba no tapete e entre nesta incrível história, que vem diretamente do maior sucesso do cinema para o seu Mega Drive! Agora você é Aladdin, que vivia aprontando com seu fiel amigo Abu, até descobrir sua grande paixão: a Princesa Jasmine! E não foi só ela que você encontrou. Através dos perigos da Caverna das Maravilhas você achou a lâmpada. E o mais fantástico (e lunático) ser do universo: o Gênio!

São 16 Mega que garantem toda a qualidade dos desenhos Disney. E com a trilha sonora vencedora do Oscar da Academia®! Considerado o melhor jogo para Mega Drive pela revista americana Electronic Gaming Monthly! Aladdin, a Princesa Jasmine e até mesmo Abu garantem: seus próximos dias serão das arábias!

© Disney. Virgin Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.
Oscar da Academia é marca registrada de
Academy of Motion Pictures and Sciences.

MEGA DRIVE



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

ANDRE AGASSI TENNIS™

"**A**ndre Agassi Tennis exige o mesmo vigor e estratégia necessários para um tenista de classe internacional" - Andre Agassi

A emoção de um verdadeiro jogo de Grand Slam! Controle o violento "smash" de Agassi, jogando com ele ou enfrentando outros sete craques da raquete. E as opções são fantásticas! Você pode escolher jogos de duplas, simples, e ganhar prêmios milionários! Mas, se ainda não estiver pronto, treine um pouco sozinho, com a ajuda de um disparador automático de bolinhas.

Prepare-se, agora você está entre os dez do mundo!

Este jogo foi produzido sob a licença de Andre Agassi.
©1992 Lance Investments Ltd.
TecMagik é marca registrada de TecMagik Inc.
Todos os direitos reservados.

MEGA DRIVE

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

NºCO269013848

PRODUZIDA NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266