

A black and white photograph of golfer Jack Nicklaus in a classic golf stance, leaning forward with his hands on a golf club. He is wearing a light-colored, short-sleeved shirt and dark trousers. The background is dark and out of focus. The text is overlaid on the left side of the image.

JACK NICKLAUS'
GREATEST 18 HOLES OF
MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

Guide d'utilisation
pour Amstrad



Nicklaus

**Jeu original conçu par : Ned Martin,
Sculptured Software, Inc**

Réalisateur : Sam Nelson

Assistant au réalisateur : Keith Orr

**Version Amstrad programmée par Richard Skinner et
Wayne Moore chez Systems Applied Technology, Ltd.,
Sheffield, Grande-Bretagne**

Réalisateur : Shelly Safir

Assistant au réalisateur : Mark Wallace

Nicklaus



Table des matières

Les parcours conçus par Jack Nicklaus	1
Mise en route	2
Préparation de la partie	3
Jeu - Du départ jusqu'au green	9
Accidents de terrain et conditions du parcours	20
Comment réussir un putt (coup roulé)	22
Les écrans Scorecard et Statistics	25
Stratégie	26

Réalisé en association avec Jack Nicklaus Productions, Inc.

Nous tenons à remercier : Jack Nicklaus ; Terry Jastrow, Michael Pithey et Sandy Farrell de JNP ainsi que toutes les personnes à Golden Bear International ; Kaye Kessler, Castle Pines Golf Club ; Phil Schneider, Desert Mountain Golf Club ; et Ken Bowden, auteur renommé de livres de golf et rédacteur de Golf Digest.

Nicklaus

JACK NICKLAUS – Le Joueur du Siècle

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

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

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

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

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

Aujourd'hui, en plus de son palmarès inégalé de joueur de golf, Nicklaus est sur le point de devenir l'un des plus grands concepteurs de parcours de golf.

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

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

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

Sources d'information sur Jack Nicklaus : [Golf My Way, My Most Memorable Shots in the Majors](#), et [Jack Nicklaus' Playing Lessons](#) – tous trois écrits par Jack Nicklaus en collaboration avec Ken Bowden.



Les parcours conçus par Jack Nicklaus

Jack's Greatest 18

Les 18 trous préférés de Jack Nicklaus dans les grands tournois aux Etats-Unis et aux Iles Britanniques parmi lesquels : Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Royal Lytham, Baltusrol, Merion, Muirfield, Oakmont et Augusta National. Ce sont les parcours-épreuves que tout grand golfeur doit surmonter.

Castle Pine Golf Club – Castle Rock, Colorado

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

Desert Mountain Golf Club (Cochise) – Scottsdale, Arizona

Un des parcours les plus impressionnants créé par Jack. Jailli d'un magnifique désert national en 1987, il possède une beauté terrifiante – de luxuriants fairways et greens couleur émeraude, bordés de friches traîtres. Son surnom, Cochise, est bien choisi ; il faut une âme de guerrier pour affronter ses départs et ses greens.

Nicklaus

Mise en route

Pour disques

- 1 Allumez l'ordinateur.
- 2 Lorsque le message de sollicitation apparaît, insérez le disque Jack Nicklaus Program, face A vers le haut.
- 3 Frappez **RUN "GOLF"** et appuyez sur la touche **Retour**.
- 4 Après plusieurs écrans de titre, il vous est demandé d'insérer la disquette contenant le parcours que vous désirez jouer. Insérez la disquette voulue et appuyez sur n'importe quelle touche.

Pour cassettes

- 1 Allumez l'ordinateur et lorsque le message de sollicitation apparaît, insérez la cassette Jack Nicklaus Program (face A vers le haut) et appuyez sur la touche **Play** du magnétophone.
 - Si vous jouez avec un système comprenant un lecteur de disque et un magnétophone, commencez par frapper **TAPE** et appuyez sur la touche **Retour**.
- 2 Frappez **RUN"** et suivez les instructions données à l'écran.
- 3 Après plusieurs écrans de titre, il vous est demandé si vous voulez poursuivre un jeu sauvegardé. Entrez **Y** (pour Oui) ou **N** (pour Non) selon le cas.
- 4 Le système vous demande ensuite d'insérer la cassette contenant le parcours que vous voulez jouer et d'appuyer sur n'importe quelle touche.



Préparation de la partie

● Choisissez un parcours

Lorsque le système le demande, insérez dans le périphérique la disquette (étiquette vers le haut) ou la cassette contenant le parcours de votre choix :

Disque 1, face B Jack's Greatest 18 **Cassette 1, face B**

Disque 2, face A Castle Pines GC **Cassette 2, face A**

Disque 2, face B Desert Mountain GC **Cassette 2, face B**

et appuyez sur n'importe quelle touche. (Utilisateurs de magnétophone : le chargement du parcours est un peu plus long.)

● Choisissez une partie « Skins » ou « Stroke »

- 1 A l'aide des touches flèches, sélectionnez le nombre de joueurs de la partie Skins ou Stroke (par coups).
- 2 Appuyez sur la **barre d'espace**.



« Skins »

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

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

Nicklaus

● Choisissez une partie « Skins » ou « Stroke » (suite)

Si le trou est partagé (2 joueurs ou plus sont ex aequo) la somme pariée sur le trou est reportée à l'enjeu du trou suivant. L'argent et la tension montent très vite. Lors d'une partie de Skins mémorable, Gary Player a dû rentrer un birdie de 4 pieds pour remporter 170.000 dollars.

« Strokes » (Partie par coups)

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

● Choisissez vos joueurs

Pour chaque joueur choisi, vous devez prendre cinq décisions. Procédez de la façon suivante :

- Sélectionnez votre choix à l'aide des touches flèches.
- Appuyez sur la **barre d'espace** pour confirmer la sélection.
- Les décisions ayant été prises pour un joueur, sélectionnez l'option **To next player** et appuyez sur la **barre d'espace**.
- Tous les joueurs ayant été choisis, appuyez sur la touche **Entrée** pour passer à l'écran suivant.

1 Player 1



2 Computer player Yes No

- Vous avez le choix entre 5 joueurs de niveaux différents. Pour une description de chacun d'eux, voir la section « Qui sont ces joueurs de l'ordinateur? »
- Utilisez les flèches droite et gauche pour faire défiler les noms des joueurs dans la case **Name**.
- Pour choisir un nom, appuyez sur la **barre d'espace** ; le niveau du joueur et la position de départ sont réglés automatiquement.

3 Name

- Pour créer un nouveau joueur, entrez le nom voulu (8 lettres maximum) et appuyez sur la **barre d'espace**.

4 Skill (niveau)

- **Beginner** (débutant) : Le facteur vent a peu d'incidence et les coups hookés et coupés sont moins exagérés. Pour chaque coup, le club est automatiquement sélectionné pour vous.
- **Expert** : Le facteur vent joue un rôle important et les coups hookés et coupés sont plus exagérés. En outre, vous devez sélectionner votre club pour chaque trou.

5 Tee: Pro

Le plus loin du trou.

Men's

Loin, mais pas aussi loin que les pros.

Ladies'

Le plus près du trou.

Nicklaus

● Qui sont ces joueurs de l'ordinateur?

Jack N

Le « Golden Bear » en personne. Bien entendu, le Joueur du Siècle joue au niveau expert et frappe la balle du départ pour pros. Ses coups sont réfléchis, bien exécutés et il frappe la balle plus loin que la distance maximale pour les hommes indiquée pour chaque club. Nicklaus est un de ces rares golfeurs qui fait presque toujours exactement ce qu'il a prévu de faire.

Lars X

S'appelle M. X et se prend pour un expert. C'est pour cela qu'il frappe du départ des pros. Ses drives ont tendance à dévier à droite et ses coups roulés à gauche.

Art M

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

Eddie C

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

Curly O

Curly vient de se mettre au golf et adore ce sport. L'ennui c'est qu'il ne joue pas très bien. Il frappe du départ des hommes et joue au niveau débutant. Ses coups coupés peuvent atterrir à peu près n'importe où. Il en est de même pour ses coups roulés.



● Choisissez les enjeux pour votre partie de skins

Vous pouvez choisir de jouer **Championship Skins** – une partie de 36.000\$ avec des enjeux par trou de 1.000, 2.000 et 3.000\$ pour chaque groupe de 6 trous – ou changer tout le système d'enjeux.

1 Pour jouer ce jeu tel quel, sélectionnez la case **Championship Skins** et appuyez sur la **barre d'espace**.

2 Pour entièrement changer l'enjeu, sélectionnez la case **Change Total Prize** et appuyez sur la **barre d'espace**.

- Frappez un nouveau total (ne pas dépasser 9.999.999\$) et réappuyez sur la **barre d'espace**.

- Appuyez sur la touche **Entrée** ; de nouveaux enjeux sont automatiquement attribués pour chaque trou.

3 Pour changer l'enjeu d'un trou, sélectionnez la case **Change Hole Prizes** et appuyez sur la **barre d'espace**.

- Sélectionnez le trou que vous désirez changer et appuyez sur la **barre d'espace**.

- Frappez le montant voulu de l'enjeu.

- Appuyez sur la touche **Entrée** ; l'ordinateur recalcule automatiquement le total des enjeux pour l'ensemble du parcours.

4 Appuyez sur la touche **Entrée** pour continuer.

● Choisissez une option – entraînement ou jeu

Choisissez une des options suivantes en frappant le numéro correspondant :

1 **Play a round** (Jouer une partie)

- 18 trous, 9 aller, 9 retour.

- Appuyez sur la lettre **Q** au cours d'une partie pour revenir à l'écran Game Option.

Nicklaus

● Choisissez une option – entraînement ou jeu

2 Practice a hole

- Frappez le numéro du trou (1 à 18) sur lequel vous voulez vous entraîner et appuyez sur **Entrée**.
- Une fois le trou terminé, l'écran affiche automatiquement la carte des scores (Scorecard) et la feuille des statistiques (Statistics Sheet).
- Appuyez sur la **barre d'espace** pour revenir au menu Practice ou Play.

3 Driving range

- Frappez autant de balles que vous le désirez avec le club de votre choix (à l'exception du putter).
- Gardez un oeil sur l'indicateur de vent ; il peut changer après chaque coup (*voir Vent, page 20*).
- Frappez la lettre **Q** pour revenir au menu Practice ou Play.

4 Practice green

- Perfectionnez vos coups. Alignez vos putts. Maîtrisez les déviations du green. Contrôlez la vitesse. (*Voir Comment réussir un putt, page 22*).

Remarque : Les joueurs de l'ordinateur ne s'exercent ni au Driving range ni au Practice green – ils s'estiment au-dessus de ça.

5 Quit

- Répondez oui (**Yes**) ou non (**No**) pour revenir à l'écran Course Selection ou pour sortir du jeu.



Jeu – Du départ jusqu'au green

● Vue aérienne de chaque trou

Une vue aérienne de chaque trou apparaît avant chaque départ. Vous y trouvez les informations de base (nom du parcours, numéro du trou, Par, distance du départ au drapeau), de même qu'une vue détaillée du tracé.

- 1 Etudiez le trou. Jack excelle en la matière et vous pouvez en faire autant.
 - Faites attention à l'emplacement du drapeau. C'est le hasard qui change la longueur et la nature du trou à chaque fois que vous le jouez.
 - Analysez les accidents de terrain possibles (arbres, eau, banquettes, hors limites, pistes pour voitures de golf), puis identifiez l'emplacement optimum de retombée de la balle.
 - Selon Jack, « Il y a une *trajectoire idéale* pour chaque trou. Plus vous pouvez l'identifier avec précision, plus vous aurez de chance de réussir votre coup. »
- 2 Appuyez sur la **barre d'espacement** quand vous êtes prêt à jouer la balle.
- 3 Appuyez sur la lettre **O** pendant un trou pour retourner à la vue - aérienne.

Nicklaus

● Vue aérienne de chaque trou (suite)



Conseil de Jack :

Etudiez la vue aérienne pour améliorer votre jeu de skins ; celle-ci indique les positions respectives de chaque balle jouée. Utilisez la vue aérienne pour comparer le coup que vous devez exécuter à celui qui attend votre adversaire. Cette information vous permettra de décider si vous devez assurer votre coup ou prendre un risque.

• Lorsque, dans une partie de skins, votre adversaire frappe en premier et se retrouve en situation difficile – hors limites, par exemple – ne prenez pas de risque inutile. Ravalez votre fierté et allez-y doucement. Inversement, si vous êtes en difficulté et que votre adversaire est visiblement en très grande forme, vous n'avez pas grand chose à perdre en prenant un risque. •

● Choisissez vos clubs

1 Beginner (Débutant)

- L'ordinateur sélectionne automatiquement votre club pour chaque trou, du départ au green. Il apparaît dans la case Club Selection en bas à droite de l'écran, avec la distance maximale pour le club en question.
- L'ordinateur calcule la distance entre votre balle et le drapeau puis sélectionne le club dont la distance maximale (*voir le Diagramme de sélection des clubs à la fin du manuel*) est la plus proche de celle-ci.
- Attention : l'ordinateur ne tient compte que de la distance et non du vent, des arbres, des hautes herbes et des autres conditions qui peuvent influencer le choix du club.



- Si vous préférez substituer votre propre choix à celui de l'ordinateur, utilisez les flèches Haut et Bas pour faire défiler vos clubs :

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

2 Expert

- Vous devez choisir vous-même votre club pour chaque coup. La case Club Selection revient toujours au dernier club utilisé jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre club à l'aide des flèches Haut et Bas.
- L'ordinateur revient automatiquement au Sand Wedge dans le sable, au putter sur le green, et au driver sur départ. Il ne revient jamais au driver si vous n'êtes pas sur le départ.
- Choisissez le club en fonction de la distance jusqu'au drapeau – indiquée en bas et au centre de l'écran – et selon les conditions de jeu (vent, accidents de terrain et hautes herbes).
- Vérifiez le Diagramme de sélection des clubs à la fin de ce manuel pour voir la distance maximale de chaque club sans effectuer un swing trop fort. Les distances n'apparaissent pas dans la case Club Selection.
- Si vous ne choisissez pas vous-même le club, l'ordinateur sélectionne soit le dernier club que vous avez utilisé (à l'exception du driver), soit le Sand Wedge dans une banquette, ou le putter sur le green.

Nicklaus

● Choisissez vos clubs (suite)



Conseil de Jack :

Le choix d'un club est entièrement libre à trois exceptions près : le driver ne peut être utilisé que sur le départ, le putter sur le green et le Sand Wedge dans une banquette.

Avant de choisir le club, préparez votre coup mentalement.

• Avant chaque coup, examinez bien la situation, puis choisissez un club et l'endroit où vous voulez faire atterrir votre balle.

Identifiez chaque risque – hors limites, eau, banquette, hautes herbes, vent, pente, emplacement du drapeau – et estimez-les en fonction de vos capacités. •

● Comment viser

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

- 1 Utilisez les touches flèches Gauche et Droite pour ajuster la balle de visée à droite ou à gauche du drapeau.
- 2 Placez la balle de visée juste au-dessus du drapeau si vous voulez viser en direction du drapeau.
- 3 Placez la balle à droite ou à gauche du drapeau pour compenser le facteur vent, les accidents de terrain pouvant faire obstruction, les effets hookés, coupés et roulés.

● Comment changer la perspective

Si vous voulez changer la visée – parce qu'un arbre bloque le coup, par exemple :

- 1 Utilisez les touches flèches Gauche et Droite pour faire glisser la balle de visée au-delà d'une des deux chevilles qui se trouvent en haut de l'écran.



- 2 En faisant glisser la balle au-delà de la cheville gauche, la perspective est déplacée vers la gauche.
- 3 En faisant glisser la balle au-delà de la cheville droite, la perspective est déplacée vers la droite.
- 4 Si vous le désirez, vous pouvez continuer à faire défiler le champ de vision vers la droite ou vers la gauche afin d'obtenir, de l'endroit où vous êtes, une vue du trou de 360 degrés.



Conseil de Jack :

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

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

● Le swing

Le mouvement de la « Power Bar » à gauche sur l'écran correspond exactement au swing de votre joueur. Pour contrôler le swing, vous contrôlez la Power Bar, et pour contrôler la Power Bar, vous utilisez la **barre d'espace** (ou la touche **Entrée**).

Pour exécuter chaque lancer, vous devez frapper trois fois la **barre d'espace**. L'intervalle entre chaque frappe détermine la force et la rectitude de votre coup.

- 1 Appuyez une première fois sur la **barre d'espace** pour armer votre swing.

Nicklaus

● Le swing (suite)

- 2 Appuyez une seconde fois sur la **barre d'espace** pour contrôler la distance de votre coup et amorcer le mouvement descendant de votre swing.
- 3 Appuyez sur la **barre d'espace** une dernière fois pour lancer la balle et contrôler à quel point à droite ou à gauche vous voulez frapper la balle.

● La « Power Bar »

La section médiane de la Power Bar, appelons-la Zone de swing, est divisée en dix segments représentant chacun 10% de la distance potentielle de votre club (telle qu'elle est déterminée par le Diagramme de sélection des clubs à la fin de ce guide et telle qu'elle apparaît dans la case Club Selection).

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

Un coup d'essai

Vous êtes au départ d'un trou de 300 yards et prenez donc votre driver pour frapper la balle de toutes vos forces. Si vous êtes un homme, un plein driver vous permet d'envoyer la balle à 250 yards dans ce jeu. Vous décidez de la frapper en ligne droite car c'est ainsi que se présente le trou, et il n'y a pas de vent gênant ou d'accidents de terrain.

- 1 Appuyez sur la **barre d'espace** pour commencer à armer votre swing. Une colonne de couleur monte comme du mercure du bas de la Zone de swing jusqu'à la ligne des 100%.





- 2 Regardez attentivement la colonne monter. Essayez d'appuyer sur la **barre d'espacement** au moment où elle atteint la ligne des 100%.
 - Une flèche triangulaire, à gauche de la Power Bar, indique exactement l'endroit où vous appuyez.
 - Après avoir appuyé, la colonne de couleur descend tout comme votre mouvement de swing.
- 3 Pour tirer droit sur l'objectif (le drapeau), appuyez sur la **barre d'espacement** une troisième fois sur la ligne « 0 ».
 - Une flèche apparaît et indique l'endroit où vous avez appuyé.
- 4 Si, à chaque fois, vous avez réussi à appuyer sur la **barre d'espacement** à la seconde voulue, votre balle atterrit en ligne droite sur le fairway à 250 yards ; il ne vous reste plus qu'à exécuter un coup d'approche de 50 yards jusqu'au green.
 - L'ordinateur indique automatiquement la distance parcourue par votre dernier coup.

● Comment contrôler la distance

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

Vous êtes à 50 yards du drapeau. Vous choisissez donc votre pitching wedge (P-Wedge), le diagramme indiquant que ce club permet d'envoyer la balle à 100 yards si vous la frappez de toutes vos forces. Toutefois, vous ne devez pas la frapper de toutes vos forces mais simplement à mi-force pour 50 yards.

- 1 Appuyez sur la **barre d'espacement** pour commencer votre swing.

Nicklaus

● Comment contrôler la distance (suite)

- Remarquez que la colonne de couleur s'élève beaucoup plus lentement avec ce club qu'avec n'importe quel autre.
 - Plus le club est petit, plus la colonne s'élève lentement. En effet, pour la plupart des gens, les clubs plus petits (tels les fers) sont plus faciles à manier que les gros (drivers et bois).
- 2 Appuyez sur la **barre d'espace** au moment où la colonne de couleur atteint la ligne médiane, soit 50% de la distance maximale d'un wedge (100 yards).
- Souvenez-vous que chaque ligne de la Zone de swing représente 10% de la distance maximale affichée d'un club.
- 3 Lorsque la colonne de couleur descend, appuyez une dernière fois sur la **barre d'espace** sur la ligne inférieure de la Zone de swing, afin de frapper la balle en ligne droite.
- La balle doit décrire une légère boucle en l'air et retomber 50 yards plus loin pour se nicher sur le green à quelques centimètres du trou.

● Overswing et Underswing

Que se passe-t-il si vous n'appuyez pas pour la seconde fois sur la **barre d'espace** juste sur la ligne des 100% de la Zone de swing?

- 1 Si vous effectuez votre seconde frappe trop tard (à l'intérieur de la Power Swing Zone, vous faites un overswing.
- Ceci signifie que votre balle peut aller plus loin que la distance maximale affichée du club.
 - Ceci signifie également que si vous calculez mal votre troisième frappe (frappe de précision), l'effet hooké ou coupé qui en résulte est exagéré de façon imprévisible.



- Vous remarquerez également que si vous laissez la colonne de couleur s'élever jusqu'en haut de la Power Bar, vous n'avez pas besoin d'appuyer une seconde fois sur la **barre d'espace-ment** ; la balle rebondit du haut et redescend toute seule.
- 2 Si, lorsque vous appuyez pour la seconde fois sur la **barre d'espace-ment**, vous effectuez cette opération trop tôt (en dessous de la ligne des 100% de la Zone de swing), vous faites un underswing.
- Ceci signifie que la distance de votre coup est d'un pourcentage inférieur à la distance maximale affichée du club.
 - Ce pourcentage inférieur est variable selon que vous avez frappé pour la seconde fois plus ou moins tôt. Plus tôt vous frappez, plus court sera le coup.



Conseil de Jack :

Faire un overswing ou un underswing n'est pas forcément une mauvaise chose en soi. Tout dépend de la situation du jeu. Vous devez faire un underswing sur certains coups – par exemple lorsque vous devez effectuer un putt de 6 pieds et que vous disposez d'un putter d'une distance maximale de 80 pieds. En outre, faire un underswing n'influence pas la précision de votre coup mais seulement la distance.

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

Nicklaus

● Overswing et Underswing (suite)

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

● Comment réussir des effets tirés et coupés

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

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

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



- 2 Comment obtenir un effet coupé pour que la balle vienne vers la droite (pour un droitier) :
- Après la seconde frappe de la **barre d'espace** (frappe de distance), la couleur descend vers la ligne inférieure de la Zone de swing.
 - Appuyez sur la **barre d'espace** après que la colonne de couleur ait atteint la ligne inférieure. En d'autres termes, effectuez le swing en retard sur la normale et le coup viendra vers la droite.
 - L'effet coupé est plus ou moins accentué selon que vous effectuez votre swing plus ou moins en retard (plus le swing est réalisé en retard, plus l'effet est important) et plus ou moins fort (si vous réalisez un overswing dans la Power Swing Zone, l'effet coupé est exagéré de façon imprévisible).



Conseil de Jack :

Un effet tiré ou coupé mal exécuté peut gâcher un trou ou toute une partie ; par contre, avec un peu de stratégie, de technique et d'entraînement, il peut vous donner un grand avantage sur l'adversaire.

• Supposons que je joue un coup avec un fer 5 pour approcher un green de 80 pieds de large avec une position de drapeau centrale. Si je vise le drapeau et essaie de lancer droit, il ne me reste plus que 40 pieds de green si je donne un effet tiré ou coupé à ma balle. Mais en visant, disons à 20 pieds à gauche ou à droite du drapeau, et en essayant d'effectuer un effet coupé ou tiré dans sa direction, j'ai une marge de manoeuvre beaucoup plus importante. Dans ce cas, je peux même rater mon coup de 40 pieds et pourtant placer la balle à 20 pieds du trou.

C'est la raison tactique pour laquelle les bons joueurs essaient rarement de faire un lancer droit. La raison technique est qu'un coup droit est beaucoup plus difficile à maintenir qu'un effet coupé ou tiré.

Nicklaus

Accidents de terrain et conditions du parcours

Le swing n'est pas la seule variable à prendre en compte lorsque vous essayez de lancer la balle en ligne droite.

● Vent

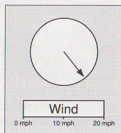
Le vent n'est pas un obstacle en lui-même, mais il peut vous aider à identifier rapidement les véritables accidents. La vitesse et la direction du vent qui affecte votre coup est enregistrée sur une jauge de vent circulaire en bas à gauche de l'écran.

Direction du vent

- Imaginez que vous vous tenez au centre du cercle, en regardant droit devant vous en direction du drapeau.
- La ligne à l'intérieur du cercle représente le vent.
- A présent, imaginez une flèche sur cette ligne qui pointe en direction opposée à vous. Cette flèche représente la direction du vent.

Vitesse du vent

- Une jauge en forme de barre libellée **WIND**, située sous le cercle de direction, indique la puissance du vent.
- L'indicateur est une barre de couleur rouge qui glisse de gauche à droite sur la jauge : 0 mph sur la gauche, 10 mph au centre, 20 mph sur la droite.





Conseil de Jack :

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

Vent arrière

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

Vent contraire

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

Vent transversal

Selon Jack, • Vous avez deux possibilités à chaque fois que le vent traverse totalement ou en partie votre ligne de tir. La première consiste à faire un coup tiré ou coupé en direction opposée à celle du vent pour garder la balle plus ou moins droite. La seconde alternative est de déplacer votre angle de visée par rapport à un lancer en ligne droite d'une valeur égale à celle que vous supposez être celle du vent et de jouer un coup normal, de façon à ce que le vent rabatte votre balle vers l'objectif. •

Nicklaus

● Herbes hautes

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

● Banquettes

Tout comme pour les herbes hautes, il faut plus de puissance ou un club supérieur pour sortir d'une banquette.

● Eau et hors limites

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

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

● Pistes pour voitures de golf

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

Comment réussir un putt

Vous ne pouvez utiliser un putter que sur un green. Pour viser et faire un lancer, la technique est la même qu'avec tout autre club.

● Comment viser et frapper la balle avec un putter

- 1 Imaginez qu'une ligne droite invisible relie votre balle au trou et à la balle de visée en haut de l'écran.
- 2 Utilisez les touches flèches Gauche et Droite pour déplacer la balle de visée jusqu'à l'extrémité de cette ligne imaginaire.



- 3 Utilisez la technique des trois frappes de la barre d'espacement sur la Power Bar pour contrôler la distance et la direction de votre coup.
- N'oubliez pas que la distance maximale de votre putter est de 80 pieds et que chaque segment sur la Power Bar représente 8 pieds.

● Comment interpréter la déviation d'un putt

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

Déviation à droite, à gauche, en montée ou en descente

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

- S'il n'y a pas de ligne (dans le cercle), il n'y aura pas de déviation.
- 2 Si la flèche est dirigée plein Sud comme sur une boussole, cela signifie que vous allez effectuer un putt en montée sans déviation.



- Les putts en montée sont lents ; frappez la balle d'un coup ferme.
- 3 Si la flèche est dirigée plein Nord, vous effectuerez un putt tout droit en descente.
- Les putts en descente sont rapides ; ne frappez pas trop fort.

Nicklaus

● Comment interpréter la déviation d'un putt (suite)

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

Intensité de la déviation du putt

- Une jauge en forme de barre libellée **BREAK** – en dessous du cercle de direction – indique l'intensité de la déviation d'un putt.
- L'indicateur est une barre de couleur rouge qui glisse de gauche à droite sur la jauge. Si la barre est à l'extrême gauche (pas de couleur), la déviation est quasiment nulle ; si la barre est à l'extrême droite, la déviation est très importante.



Conseil de Jack :

• L'intensité de la déviation d'un putt dépend de sa vitesse. Plus vous frappez fort, moins la déviation modifiera sa trajectoire. Souvenez-vous de cela lorsque vous êtes sous pression. Plus vous êtes sous pression, plus vous devez jouer avec audace et assurance plutôt que timidement sur des putts courts et "immanquables". •



Les écrans Scorecard et Statistics

Les écrans Scorecard (carte des scores) et Statistics apparaissent à la suite l'un de l'autre après chaque trou. Pour faire apparaître l'écran Scorecard au milieu d'une partie, appuyez sur **C**. Pour faire apparaître l'écran Statistics, appuyez sur **S**.

La carte des scores est différente pour chaque format :

Carte des scores pour une partie par coups (Stroke)

- Elle donne le score du trou et totalise le score de chaque joueur, de même qu'elle indique le par pour chaque trou, pour chaque groupe de 9 trous, et pour le parcours.

Carte des scores pour une partie skins

- Elle indique le gagnant de chaque trou, la somme d'argent gagnée sur chaque trou et la somme totale remportée par chaque joueur.

Ecran des statistiques (dans les deux formats) :

Il indique :

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

Nicklaus

Strategie

- Soyez aussi précis que possible lors de la seconde frappe sur la barre d'espace (frappe de distance) sur la Power Bar. Si vous dépassez votre objectif, le coup sera trop long.
- Ne quittez pas des yeux la Power Bar (mais observez les autres joueurs lorsqu'ils frappent – les graphiques sont superbes).
- Utilisez un fer et non en bois lorsque vous jouez dans une banquette ou dans l'herbe haute.
- Lorsque vous devez jouer un coup dans l'herbe haute peu épaisse, utilisez un club au-dessus de celui que vous utiliseriez normalement. Pour de l'herbe haute épaisse, passez à deux clubs au-dessus.
- Ce n'est pas facile, mais vous pouvez battre le Jack Nicklaus de l'ordinateur. Vous possédez un avantage sur lui : vous pouvez frapper la balle plus loin. Nous n'en dirons pas plus.
- Pour effectuer un putt : n'oubliez pas que l'indicateur de déviation ne vous indique que la direction de la déviation lorsque vous visez exactement en direction du trou. Si vous frappez la balle trop loin, ou bien à droite ou à gauche, la pente du green, et par conséquent la déviation, changent.

Nicklaus



SERVICE APRES-VENTE D'ACCOLADE EN GRANDE-BRETAGNE: 01-585-3308

Contactez-nous par téléphone si vous avez besoin d'un renseignement sur ce produit ou sur tout autre produit Accolade. Nous ferons notre possible pour répondre à votre question ou résoudre votre problème. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

**Accolade Europe Limited
Attn: Customer Service
50 Lombard Road
London SW11 3SU, England**



VOTRE DISQUETTE EST GARANTIE PENDANT 90 JOURS

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



LICENCE D'EXPLOITATION ET JARGON JURIDIQUE

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

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

Ce qui précède constitue les seuls recours de l'acheteur. Accolade, Inc. ne pourra en aucune façon être tenu responsable de tout dommage direct, indirect ou accidentel concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, et décline expressément toute garantie implicite, y compris, et sans limitation, la garantie de commercialisation et de conformité dans un but particulier.



Diagramme de sélection des clubs

Club	Hommes	Femmes
Driver	250 yards	225 yards
Bois 3	235 yards	211 yards
Bois 4	220 yards	198 yards
Fer 2	207 yards	186 yards
Fer 3	195 yards	175 yards
Fer 4	185 yards	166 yards
Fer 5	173 yards	155 yards
Fer 6	155 yards	139 yards
Fer 7	143 yards	128 yards
Fer 8	130 yards	117 yards
Fer 9	112 yards	100 yards
P-wedge	100 yards	90 yards
S-wedge	80 yards	72 yards
Putter	80 pieds	80 pieds

Remarque : Ces distances ont été calculées dans des conditions quasi-parfaites, en l'absence de vent, de hautes herbes, de pentes et de collines. Lorsque vous choisissez un club, n'oubliez pas de compenser tous les facteurs liés à l'environnement.