

Konami.

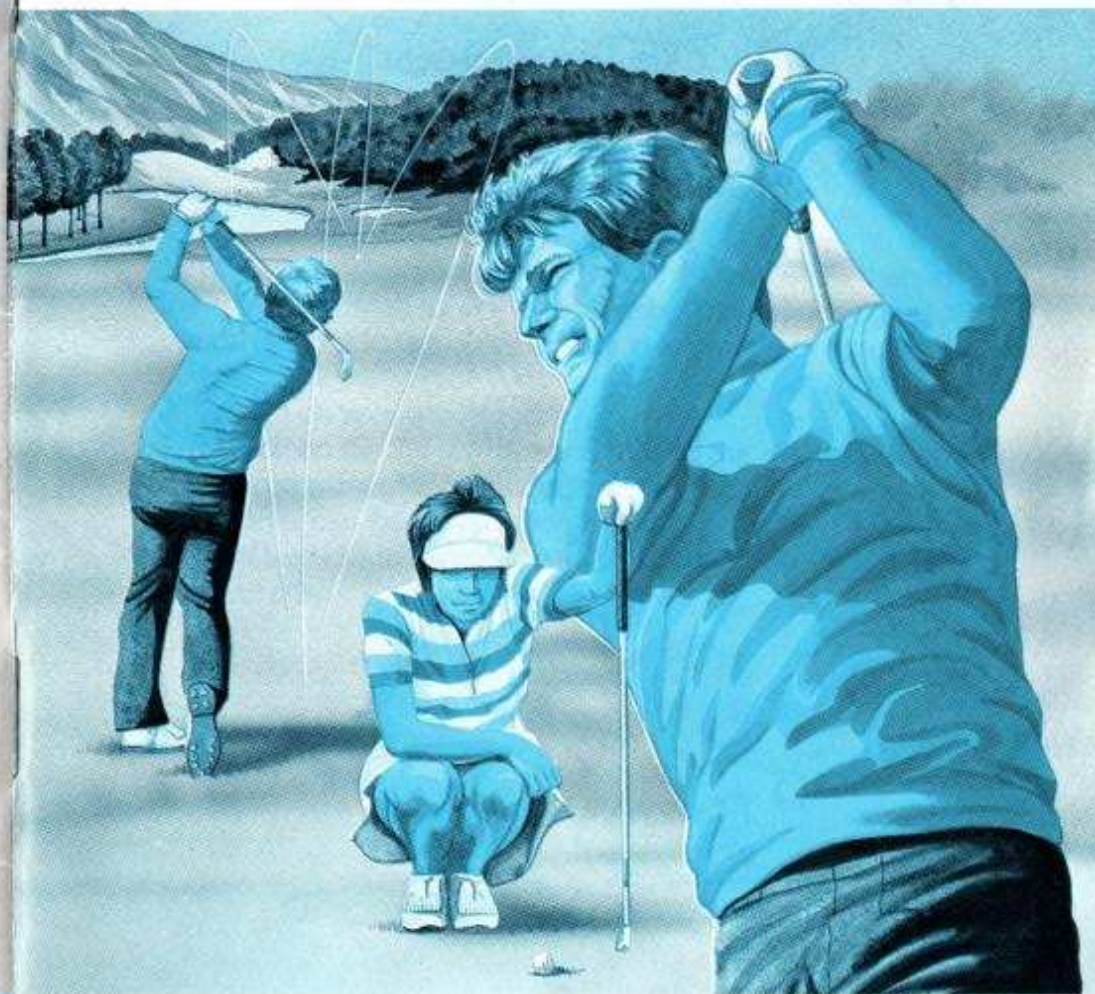
RC 723

Printed in Japan

Konami.

| | | |
|-------------------------|--------|----|
| HOW TO PLAY | page | 2 |
| MODE D'EMPLOI..... | page | 8 |
| SPIELANLEITUNG..... | seite | 14 |
| RESUMEN DEL JUEGO | página | 20 |
| COME SI GIOCA | pagina | 26 |

KONAMI'S GOLF
Konami's GOLF™
©1985 Konami



MSX

Konami's Golf

At last! The long-awaited opening of the KCC—the Konami Country Club! Nine holes, par 36: a magnificent rolling course! Care for a game by stroke? Or would you rather compete in match play? The choice is yours in Konami's golf game. Stroke by stroke, your true golfing skills will shine, as you choose the right club for each play and compensate for the wind factor and the lie of the grass on the greens.

Take your favorite partner with you and enjoy a wonderful golfing holiday!!

KCC Konami Country Club

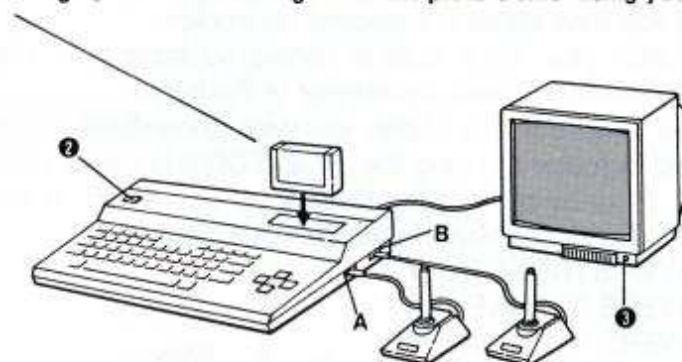
| Hole | Par | Distance |
|------|-----|----------|
| 1 | 4 | 475M |
| 2 | 4 | 360M |
| 3 | 4 | 362M |
| 4 | 5 | 475M |
| 5 | 3 | 168M |
| 6 | 4 | 477M |
| 7 | 4 | 472M |
| 8 | 4 | 244M |
| 9 | 4 | 479M |



1. Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- ❶ Cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer.

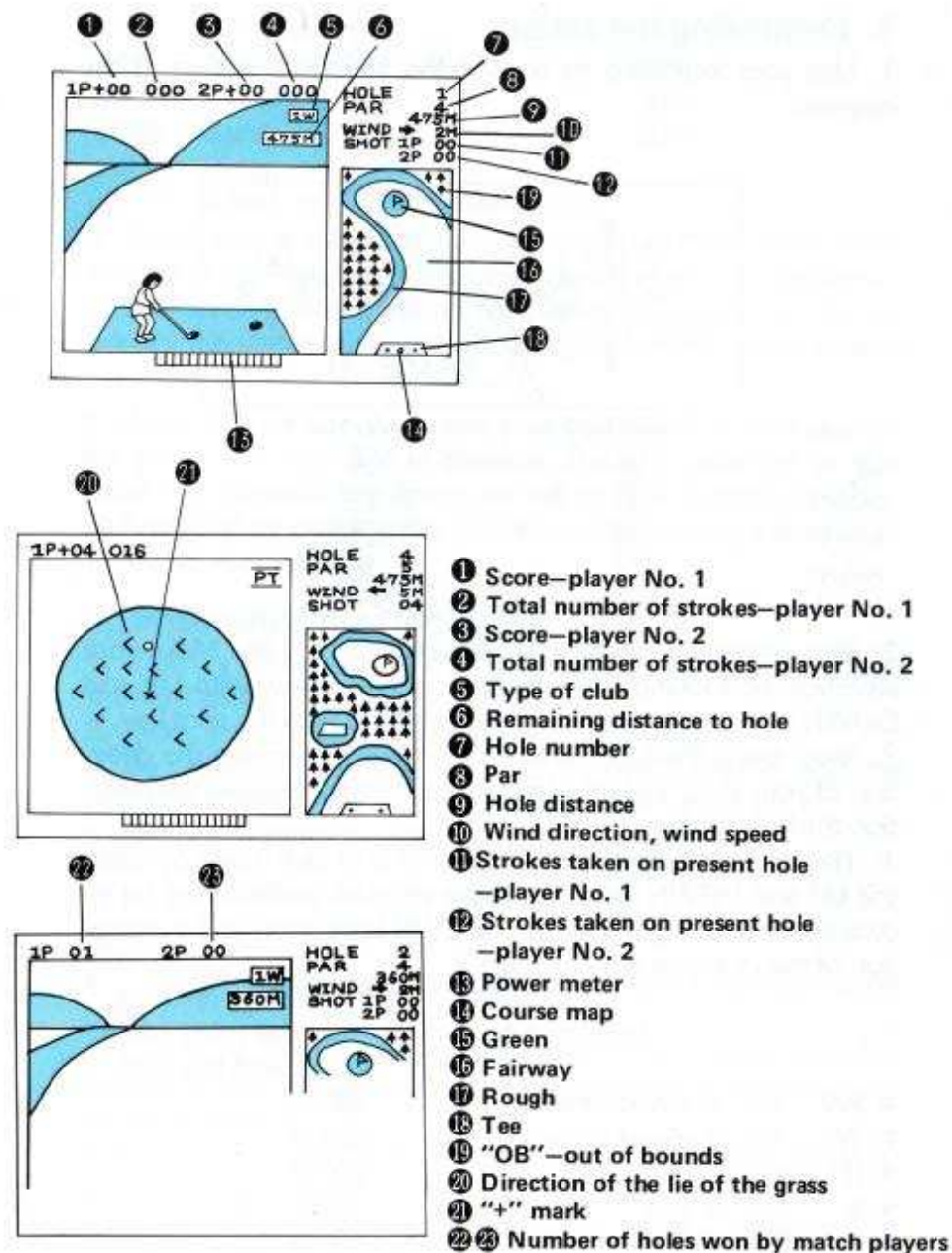
3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.



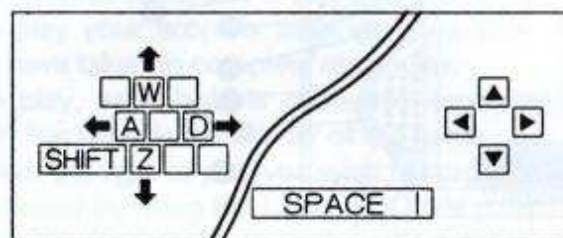
2. How to play

1. This game may be played by one or two players.
 2. You can control the action using either your computer keyboard or with a joystick.
 3. You can choose either stroke play or match play.
 - In stroke play your score is based on the total number of strokes you have taken to complete nine holes.
 - In match play, each hole is contested separately; the first player to win five holes is the winner of the game.
 4. First select the type of play you wish to compete in. Position the hand indicator by using the UP and DOWN cursor keys (▼ and ▲)—or by moving the joystick up and down, in the "A" and "B" directions shown in the previous diagram.
- 1 PLAYER STROKE PLAY
2 PLAYERS STROKE PLAY
2 PLAYERS MATCH PLAY
5. After you have selected your type of play press the SPACE BAR of your computer keyboard or the SHOT BUTTON on the joystick to start the game.
 6. Play is completed after nine holes.
 7. "OB"—if your ball goes out of bounds, replay it, taking two penalty strokes.
 8. Bunker shots will fly a shorter distance.
 9. Do not try to get out of the rough using a wood.
 10. When two people are playing, the order of play is determined according to normal golfing rules. On the right side of your screen you will see flashing "1P" or "2P"; the indicated player may take his turn. Player No. 1 starts first on the first hole of each game.
 - On tee shots, the player with the best score on the previous hole tees off first.
 - After the second stroke, the player whose ball is farthest from the pin goes first. You not necessarily take turns each time; each player's turn is determined by the distance of his ball from the hole.
 11. Women players are no longer indicated after the second shot.
 12. When there are two players, player No. 1 has the white ball; player No. 2 has the red ball.



3. Controlling the action

1. Use your keyboard to control the action as shown in the diagram.



| | | |
|----------|--------------|--------------|
| | Player No. 2 | Player No. 1 |
| UP | W | ▲ |
| DOWN | Z | ▼ |
| LEFT | A | ◀ |
| RIGHT | D | ▶ |
| Shot key | SHIFT | SPACE |

2. First determine the type of ball you wish to play. Make your selection by moving the indicator up and down with UP and DOWN keys as shown; enter your selection with the shot key.

3. Next, using the LEFT and RIGHT keys, determine the direction of your shot. The glowing red "+" mark indicates the direction the ball will fly.

4. The last step before taking your shot is to pick a club by using the UP and DOWN keys. The types of clubs available will be indicated by pressing the UP and DOWN keys; stop at the indication of the club you wish to use.

| Type of club | Average distance ball will travel when hit with this club |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------|
| • 1W No. 1 wood (driver) | 240 m |
| • 3W No. 3 wood (spoon) | 220 m |
| • 1I No. 1 iron | 200 m |
| • 3I No. 3 iron | 180 m |
| • 4I No. 4 iron | 160 m |
| • 5I No. 5 iron | 145 m |
| • 6I No. 6 iron | 135 m |
| • 7I No. 7 iron | 125 m |

- 8I No. 8 iron 115 m
- 9I No. 9 iron 105 m
- PW Pitching wedge 90 m
- SW Sand wedge 80 m
- PT Putter

(Used only when on the green)

5. Make sure all the preliminary selections are made, then everything is all set. Keep an eye on the "power meter" at the bottom of your screen, and hit the ball by pushing the shot key. You can control the distance the ball flies by gauging the power level of your stroke.

6. When you land on the green, your screen will show a view of the green with your ball in position. The club selection on the green is automatic: the computer will choose a putter for you. Sink the putt by pushing the shot key while keeping a sharp eye on the power meter.

4. Improving your technique

1. Practice until you have a good feeling for the proper club and the right amount of power to use.
2. Then, start trying to compensate for the windage.
3. Be cautious when you are on the green! Learn to read the direction of the lie of the grass and how "fast" the green is.
4. Hole No. 5 offers the change for a hole-in-one.

5. Cautions

- This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.
- This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.
- Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1985 Konami

Le golf à la Konami

Ca y est! Le Club Country de Konami, KCC, est enfin ouvert. Neuf trous, par 36: un magnifique terrain de golf. Deux possibilités de compétition: le mode par coup ou le mode de match. Vous êtes libre de choisir selon vos préférences au Club Country de Konami. Si vous optez pour le mode par coup, vous pourrez démontrer avec éclat vos qualités sportives par le choix judicieux du club en fonction du vent et de la particularité de l'herbe sur le terrain.

Passez une journée agréable et captivante de golf avec votre partenaire favori.

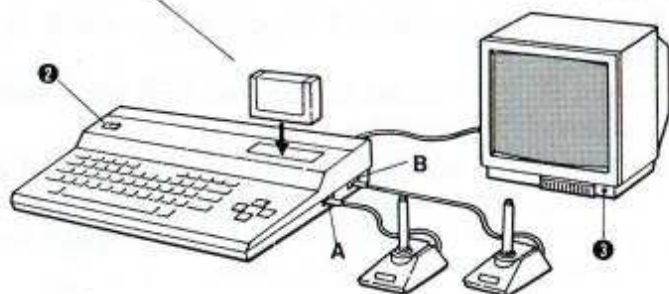
— Club Country de Konami, KCC —

| Trou | Par | Distance |
|------|-----|----------|
| 1 | 4 | 475M |
| 2 | 4 | 360M |
| 3 | 4 | 362M |
| 4 | 5 | 475M |
| 5 | 3 | 168M |
| 6 | 4 | 477M |
| 7 | 4 | 472M |
| 8 | 4 | 244M |
| 9 | 4 | 479M |

1. Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

2. Comment jouer

1. Ce jeu peut se jouer avec un seul joueur ou avec deux joueurs.

2. Les mouvements du personnage peuvent être contrôlés soit au moyen des touches du clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.

3. On peut choisir entre deux modes de compétition: le mode par coup ou le mode de match.

• Si on a choisi le mode par coup, le score est calculé en fonction du nombre total de coups qu'il a fallu pour terminer les neuf trous.

• Si on a choisi le mode de match, la compétition se fait pour chaque trou séparément; le premier joueur ayant remporté cinq trous devient le vainqueur du jeu.

4. Commencer par sélectionner le mode de compétition désiré. Placer l'indicateur en face du mode choisi en utilisant les touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN (▼ et ▲) ou en déplaçant de haut en bas et vice-versa le levier de commande dans les directions "A" et "B" indiquées dans le schéma précédent.

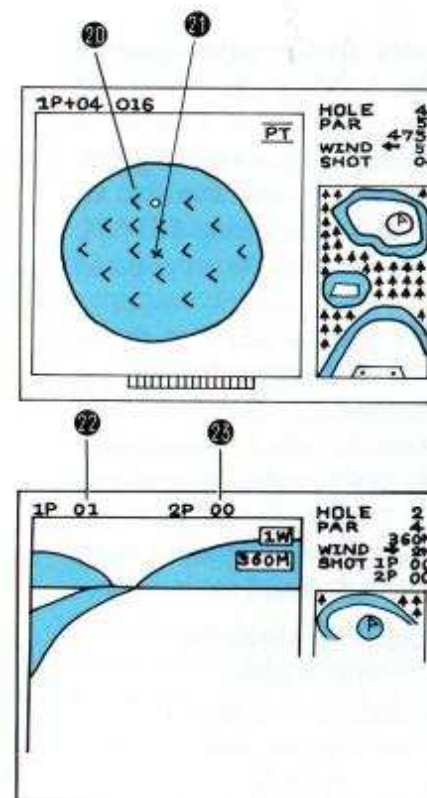
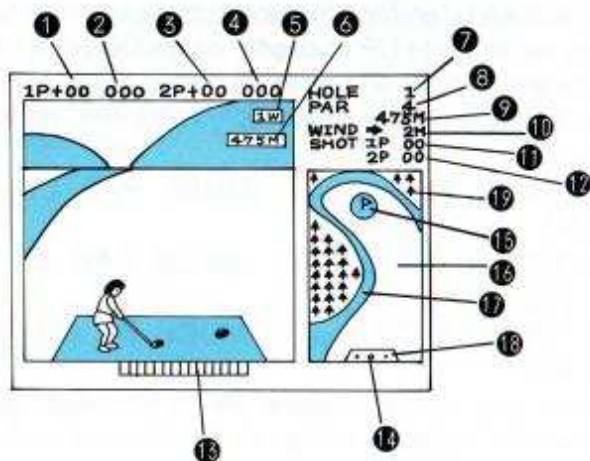
1 PLAYER STROKE PLAY (MODE PAR COUP AVEC 1 JOUEUR)

2 PLAYERS STROKE PLAY (MODE PAR COUP AVEC 2 JOUEURS)

2 PLAYERS MATCH PLAY (MODE DE MATCH AVEC 2 JOUEURS)

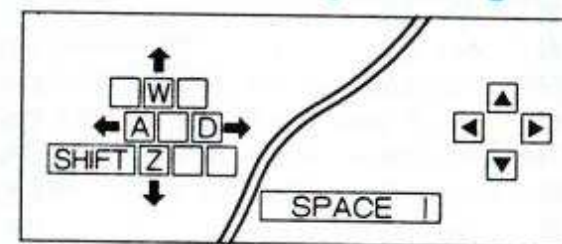
5. Après avoir choisi le mode de compétition, appuyer sur la barre d'espace du clavier de l'ordinateur ou sur le bouton de tir du levier de commande, afin de faire démarrer le jeu de golf.

6. Le jeu est terminé lorsque les neuf trous ont été joués.
7. "OB" — Si la balle sort du terrain de golf, la rejouer tout en étant pénalisé de deux coups.
8. Les balles lancées par des coups bunker parcourront des distances moindres.
9. Ne pas tenter de sortir d'un terrain difficile en utilisant un bois.
10. Lorsque le jeu se déroule avec deux joueurs, l'ordre de jeu est déterminé selon les règles de jeu normales de golf. A droite de l'écran, les indications "1P" ou "2P" apparaitront pour signifier quel joueur doit jouer. C'est le joueur no. 1 qui commence toujours le premier au premier trou de chaque partie de golf.
- Pour les coups sur dé, c'est le joueur qui a marqué le meilleur score au trou précédant qui joue sa balle en premier.
- Après le deuxième coup, c'est le joueur dont la balle est la plus éloignée du drapeau de trou qui joue sa balle en premier. Les joueurs ne jouent pas nécessairement alternativement tout au long de la partie; le tour de chaque joueur est en fait déterminé en fonction de la distance de sa balle au trou.
11. Les joueurs femme ne sont plus indiqués après le deuxième coup.
12. Lorsque le jeu est joué avec deux joueurs, le joueur no. 1 joue avec la balle blanche tandis que le joueur no. 2 joue avec la balle rouge.



- 1 Score du joueur no. 1
- 2 Nombre total de coups du joueur no. 1
- 3 Score du joueur no. 2
- 4 Nombre total de coups du joueur no. 2
- 5 Type de club employé
- 6 Distance restante pour atteindre le trou
- 7 Numéro de trou
- 8 Par
- 9 Distance au trou
- 10 Direction et vitesse du vent
- 11 Coups pour le trou présentement joué — joueur no. 1
- 12 Coups pour le trou présentement joué — joueur no. 2
- 13 Indicateur de puissance
- 14 Carte du terrain de golf
- 15 Vert
- 16 Parcours normal
- 17 Terrain difficile
- 18 Dé
- 19 "OB" — en dehors des limites du terrain
- 20 Direction de la pousse de l'herbe
- 21 Repère "+"
- 22 23 Nombre de trous gagnés par les joueurs en mode de match

3. Contrôle des mouvements des personnages



Ascendant UP
 Descendant DOWN
 Gauche LEFT
 Droite RIGHT
 Touche de tir

W
 Z
 A
 D
 SHIFT

▲
 ▼
 ◀
 ▶
 SPACE

1. Pour contrôler les mouvements des personnages comme indiqué dans le diagramme, utiliser les touches du clavier de l'ordinateur.

2. Déterminer d'abord le type de balle que l'on souhaite jouer. Faire sa sélection en déplaçant l'indicateur verticalement au moyen des touches ascendante UP et descendante DOWN, comme indiqué. Mettre la sélection en mémoire dans l'appareil en appuyant sur la touche de tir.

3. Déterminer, au moyen des touches gauche LEFT et droite RIGHT, la direction du coup sur la balle. L'indicateur "+" rouge montre dans quelle direction la balle va partir.

4. La dernière opération avant de frapper la balle consiste en la sélection du club approprié, au moyen des touches ascendante UP et descendante DOWN. Au fur et à mesure qu'on appuie sur une de ces touches, les types de club disponibles apparaissent sur l'écran. Relâcher la touche lorsque le club désiré est indiqué.

| Type de club | Distance moyenne que la balle parcourra si elle est frappée avec ce club |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| • 1W No. 1 bois (driver) | 240 m |
| • 3W No. 3 bois (cuillère) | 220 m |
| • 1I No. 1 fer | 200 m |
| • 3I No. 3 fer | 180 m |
| • 4I No. 4 fer | 160 m |
| • 5I No. 5 fer | 145 m |
| • 6I No. 6 fer | 135 m |
| • 7I No. 7 fer | 125 m |
| • 8I No. 8 fer | 115 m |
| • 9I No. 9 fer | 105 m |
| • PW Triangle (wedge) pour pitcher | 90 m |
| • SW Triangle pour sable | 80 m |
| • PT Club putter | (utilisé seulement sur le vert) |

5. Vérifier que toutes les sélections préliminaires ont été correctement faites. On peut alors commencer à jouer. Observer l'indicateur de puissance situé au bas de l'écran et appuyer sur la touche de tir pour frapper la balle. Pour contrôler la distance

parcourue par la balle, calibrer le niveau de puissance de son coup.

6. Lorsque la balle atterrit sur le vert, l'écran indique alors une vue du vert et de la balle à l'endroit où elle a chuté. La sélection du club sur le vert est faite automatiquement. C'est l'ordinateur qui choisira le bon club putter. Jouer sa balle en appuyant sur la touche de tir tout en gardant sous les yeux l'indication du compteur de puissance.

4. Comment améliorer sa technique de jeu

1. Faire de nombreux essais jusqu'à ce que l'on parvienne à sélectionner correctement le club approprié et à contrôler la quantité d'énergie utilisée pour frapper la balle.

2. Une fois ces techniques de base maîtrisées, essayer de prendre en considération le facteur vent.

3. Attention lorsqu'on est sur le vert. Bien apprendre à lire la direction de la pousse de l'herbe et sa caractéristique de glissement (rapidité avec laquelle la balle peut rouler sur l'herbe).

4. Le trou no. 5 offre la possibilité d'être vaincu par un seul coup.



5. Précautions d'utilisation

• Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

• Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

• Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

• Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

© 1985 Konami