

# JACK NICKLAUS 5 PCCD

## Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

## EPILEPSIE-WARNUNG

### BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

## Inhalt

{Art: Insert TOC}

## Einleitung

### Systemanforderungen:

Minimal-Konfiguration:

- IBM PC-kompatibel mit Pentium® 120 MHz-Prozessor
- 16 MB RAM
- Quadro-speed CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit-Grafikkarte (High Colour)
- Windows®95-kompatible Soundkarte

**Hinweis:** Für optimale Leistung empfehlen wir 32 MB RAM.

## Über dieses Handbuch

Sowohl im Handbuch zu Jack Nicklaus 5 als auch in der Online-Hilfe werden mit den folgenden Maus-, Menü- und Tastatur-Anweisungen die Befehle für das Spiel und den Platz-Designer beschrieben:

### Maus

**Button-Leiste:** Eine Reihe von Buttons unterhalb der Hauptmenüzeile, über die man mit einem einzigen Klick Zugang zu vielen Befehlen hat.

**Klicken:** Drücken Sie einmal die linke Maustaste.

**Klicken und halten:** Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt.

**Doppelklicken:** Drücken Sie die linke Maustaste zweimal kurz hintereinander.

**Ziehen:** Positionieren Sie den Mauszeiger über einem Objekt, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und "ziehen" Sie das Objekt auf eine neue Position.

**Rechtsklick:** Drücken Sie einmal die rechte Maustaste.

**Auswählen (oder markieren):** Positionieren Sie den Mauszeiger über einem Objekt. Die Farbe des Gegenstands verändert sich, oder es erscheint eine Extra-Umrandung.

### Menüs

**Hauptmenü:** Eine Zeile mit Überschriften am oberen Rand des Bildschirms. Wenn Sie auf eine Überschrift im Hauptmenü klicken, öffnet sich nach unten eine Liste mit dazugehörigen Optionen.

**Pop-Up- oder Pop-Down-Menü:** Ein kleines eingeblendetes Fenster mit zusätzlichen Wahlmöglichkeiten.

**Scrollen:** Bezeichnung für die Bewegungen nach oben, unten oder seitwärts innerhalb einer Liste. Sie können innerhalb einer Liste die Optionen mit den Pfeiltasten der Tastatur durchscrollen oder auf die kleinen Scroll-Pfeile klicken.

### Tastatur

Alle Tastatenbefehle erscheinen in der Liste fettgedruckt und sind mit < > umschlossen. Manche Tastaturbefehle erfordern, daß eine zweite Taste gleichzeitig gedrückt wird. **Strg** + <-> bedeutet zum Beispiel, daß Sie <Strg> drücken und halten und dann auf die Taste <-> tippen müssen.

## Online-Hilfe in *Jack Nicklaus 5*

Das Online-Hilfesystem von *Jack Nicklaus 5* besteht aus folgenden Bereichen:

### Inhalt

Über das Inhaltsverzeichnis haben Sie schnellen Zugang zu einzelnen Themenbereichen innerhalb des Hilfesystems. Ein Doppelklick auf ein Buchsymbol öffnet eine Liste der Kapitel oder Seiten. Doppelklicken Sie auf eine Seite, um direkt zu einem Thema zu gelangen.

### Index

Klicken Sie auf die Registerkarte Index, um jedes beliebige Stichwort der Hilfedatei anzeigen zu lassen. Schreiben Sie einfach ein Wort, und eine Liste mit allen Übereinstimmungen bzw. Ähnlichkeiten wird gezeigt. Doppelklicken Sie auf eine Beschreibung, um direkt zum entsprechenden Thema umzuschalten.

### Befehlsübersicht

Eine vollständige, alphabetisch geordnete Liste der Befehle für das Spiel und den Platz-Designer. Zur besseren Übersicht wurden die Befehle genauso angeordnet, wie sie in den Hauptmenüs des Spiels und des Platz-Designers erscheinen. Wenn Sie die Bezeichnung eines Befehls kennen, klicken Sie auf den entsprechenden Buchstaben-Button oben auf der Seite, um direkt zum dazugehörigen Abschnitt umzuschalten.

### Einführung

Das Spiel und der Platz-Designer enthalten eigene Einführungen, die Ihnen demonstrieren, wie die wichtigen Funktionen jedes Programms eingesetzt werden. Alle Themen der Einführung enthalten eine Verknüpfung (Link) zum nächstfolgenden Thema; die einzelnen Themen können jedoch in beliebiger Reihenfolge

aufgerufen werden. Verwenden Sie den Button Suchen im Hilfemenü, um nach Anweisungen zu suchen, die mit "How To . . ." (Wie man ...) beginnen.

## Hinweise zur DirectX™-Installation

**Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt gründlich durch, bevor Sie *Jack Nicklaus 5* spielen oder DirectX-Treiber installieren.**

DirectX ist ein Spiele-API (Application Programming Interface), das Windows 95-basierenden Anwendungen Höchstleistungen und Hardwarezugriffe in Echtzeit ermöglicht. Es reduziert auch die Komplexität der Installation und Konfiguration Ihrer Hardware. *Jack Nicklaus 5* verwendet das DirectX 5.0-API (die neueste Version von DirectX zur Zeit der Veröffentlichung) und enthält DirectX 5.0-Dateien zur Installation.

Drei DirectX-Komponenten, DirectDraw, Direct3D™ und DirectSound, benötigen möglicherweise die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte. Wenn Sie nicht die aktuellsten Treiberversionen verwenden, stellen Sie möglicherweise Probleme bei der Darstellung und im Audiobereich von DirectX-Anwendungen fest. Während der Installation von DirectX werden Ihre Grafik- und Soundkarten-Treiber, wenn nötig, aktualisiert. Die DirectX 5.0-Dateien, die in *Jack Nicklaus 5* enthalten sind, stellen Treiber für die meisten Grafik- und Soundkarten der gängigsten Hersteller zur Verfügung. Wenn Sie neue Hardware oder Peripheriegeräte von weniger bekannten Herstellern besitzen, müssen Sie sich möglicherweise an den entsprechenden Hersteller wenden, um Treiber mit DirectX-Unterstützung zu erhalten.

**Nach der Installation von DirectX 5.0** sollten Sie überprüfen, ob Ihre Grafik- und Soundkarten-Treiber DirectX unterstützen:

1. Klicken Sie auf den **Start**button in der Windows-95-Taskleiste. Klicken Sie dann auf **Ausführen....**
2. In der Dialogbox tippen Sie **d:\redist\directx\dxsetup** und klicken dann auf **OK**. (Ersetzen Sie den Buchstaben entsprechend der Bezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerks, wenn dieser nicht "D" ist.)
3. Schauen Sie sich die Grafik- und Audio-Treiber an.

Die zweite Spalte zeigt die Versionsnummer der Treiber an. Die dritte Spalte zeigt an, ob Ihre Treiber von Microsoft® getestet (authentifiziert) wurden.

- Wenn in der entsprechenden Spalte Ihrer Grafik- und Audio-Treiber "Authentifiziert" angegeben ist, besitzen Ihre Treiber DirectX-Unterstützung und sollten mit DirectX-Anwendungen korrekt zusammenarbeiten.
- Wenn Sie in der dritten Spalte Ihrer Treiber keinen Eintrag vorfinden, verfügen Ihre Treiber vermutlich über DirectX-Unterstützung, sind jedoch noch nicht von Microsoft getestet worden.
- Wenn in der dritten Spalte Ihrer Treiber "No Hardware Support" (Keine Hardware-Unterstützung) eingetragen ist, wenden Sie sich bitte an den entsprechenden Hersteller, um die aktuellsten Treiber mit DirectX-Unterstützung zu erhalten.

**Wichtiger Hinweis:** Wenn Sie Grafik- oder Soundkarten-Treiber mit DirectX-Unterstützung verwenden, die jedoch noch nicht von Microsoft getestet wurden, werden Sie während der Installation von DirectX 5.0 gefragt, ob Sie diese Treiber durch getestete Treiber ersetzen möchten. Bei **Grafikkarten** empfehlen wir, die Treiber **nicht** ersetzen zu lassen. Einige Hersteller garantieren bei Ihren Darstellungshilfsprogrammen eine reibungslose Funktion nur mit den spezifischen Treibern. Wenn Sie also die Treiber des Herstellers durch die Microsoft-Treiber ersetzen, unterbinden Sie möglicherweise die Funktionsfähigkeit dieser Utilities.

## Installation und Setup

Legen Sie die CD *Jack Nicklaus 5* in Ihr CD-ROM-Laufwerk und beginnen Sie mit der Installation. Falls das Installationsmenü nicht erscheint, doppelklicken Sie im Windows-95-Desktop auf **Arbeitsplatz**. Rechtsklicken Sie dann auf das CD-ROM-Icon und klicken Sie auf **Open** (Öffnen). Mit einem Doppelklick auf **setup.exe** beginnen Sie mit der Installation.

*Jack Nicklaus 5* installieren:

1. Legen Sie die CD *Jack Nicklaus 5* in Ihr CD-ROM-Laufwerk

2. **Klicken** Sie im erscheinenden Menübildschirm auf **Install** (Installieren).
3. **Klicken** Sie dann im Willkommens-Bildschirm auf **Next** (Weiter).
4. **Klicken** Sie auf **Yes** (Ja), um die Intel-Indeo-Grafiktreiber zu installieren (für die Vorbeiflug-Sicht benötigt).
5. Wenn Sie in letzter Zeit kein Spiel installiert haben, das DirectX™ 5.0 verwendet, klicken Sie auf **Install DirectX 5.0** (DirectX 5.0 installieren), um die neuesten Treiber zu installieren. Wenn Ihr System schon DirectX 5.0-Treiber verwendet, klicken Sie auf **Do not install DirectX 5.0** (DirectX 5.0 nicht installieren).
6. **Klicken** Sie auf **Optimum** (Optimal), um die empfohlene Anzahl von Dateien zu installieren. **Klicken** Sie auf **Minimum**, falls der erforderliche Festplattenplatz nicht zur Verfügung steht (das Spiel läuft dann allerdings langsamer, da häufiger auf die CD zugegriffen werden muß). **Klicken** Sie auf **Full** (Komplett), um alle Dateien auf Ihre Festplatte zu installieren (Schnellstes Spiel). **Klicken** Sie auf **Custom** (Eigen), um individuelle Spiel-Komponenten für die Installation auszuwählen.
7. **Klicken** Sie für den vorgegebenen Standard-Ordner auf **Next** (Weiter) oder **klicken** Sie auf **Browse** (Durchsuchen), um ein neues Verzeichnis für Ihre Installation auszuwählen.
8. **Klicken** Sie auf **Next** (Weiter), um mit der Installation von *Jack Nicklaus 5* fortzufahren (mit Cancel (Abbrechen) können Sie die Installation jederzeit abbrechen).
9. **Standard Lande-Perspektive wählen:** Die empfohlene Einstellung hängt von der Größe Ihres Speichers ab.
10. **Default Swing Meter** (Standard-Schwungmesser) wählen: Diese Einstellung können Sie jederzeit während des Spiels ändern.
11. **Camera Settings** (Kamera-Einstellungen) **wählen:** Zufällige oder feste Kamera-Einstellung.
12. **Klicken** Sie auf **Yes/No** (Ja/Nein), um die README-Datei zu lesen. Hier können Sie die Informationen zum Spiel nachlesen, die erst verfügbar wurden, als das Handbuch bereits gedruckt war.
13. **Klicken** Sie auf **Finish** (Beenden), um die Installation abzuschließen.

## Schnellstart

### Jack Nicklaus 5 laden

Legen Sie die CD *Jack Nicklaus 5* CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie im Menübildschirm auf Play (Spielen).

Oder

Wenn Sie die CD *Jack Nicklaus 5* bereits in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, klicken Sie im Windows-95-Desktop auf Start. Wählen Sie mit dem Mauszeiger Programme, dann *Jack Nicklaus 5* und klicken Sie im Pop-Up-Menü auf "Jack Nicklaus Golf".

### Jack Nicklaus 5: Eröffnungs-Bildschirm

#### Abschlag

Klicken Sie im Eröffnungs-Bildschirm auf Tee off (Abschlag), um direkt zum Abschlag zu gelangen. Das Spiel lädt automatisch einen Handicap-Golfer, der auf Monterey Bay ein Stroke-Spiel schlägt, die Optionen Gimmes und Mulligans sind eingeschaltet. Wenn Sie bereits gespielt haben, werden automatisch der von Ihnen zuletzt gewählte Golfer, die Optionen und der Kurs geladen.

**New Game** (Neues Spiel) Wenn Sie auf einem anderen Kurs spielen möchten, wählen Sie einen Golfer, eine Wettkampf-Art oder verändern Sie die Spiel-Optionen und **klicken** Sie dann auf **New Game** (Neues Spiel).

**Saved Game** (Gespeicherte Spiele) **Klicken** Sie auf **Saved Game** (Gespeicherte Spiele), um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden.

**Net Host** (Netzwerk-Spielleiter) **Klicken** Sie auf **Net Host** (Netzwerk-Spielleiter), wenn Sie der Spielleiter für ein Netzwerkspiel sein möchten. (Genauere Anweisungen erhalten Sie unter **Ein Netzwerkspiel starten**.)

**Net Join** (An Netzwerkspiel teilnehmen) **Klicken** Sie auf **Net Join** (An Netzwerkspiel teilnehmen), um an einem Netzwerkspiel teilzunehmen (Genauere Anweisungen erhalten Sie unter **An einem Netzwerkspiel teilnehmen**.)

**Exit** (Beenden) **Klicken** Sie auf **Exit** (Beenden), um *Jack Nicklaus 5* zu verlassen und zu Windows 95 zurückzukehren.

## Vor dem ersten Abschlag

Wenn Sie aus dem Eröffnungs-Bildschirm **New Game** (Neues Spiel) wählen, erscheint ein Menü, in dem Sie verschiedene Optionen einstellen können. **Klicken** Sie auf die Optionen **Course** (Kurs), **Players** (Spieler), **Game** (Spiel) oder **Options** (Optionen), um die von Ihnen gewünschte Einstellung vorzunehmen. Klicken Sie jederzeit auf den **Tee Off!** (Abschlag-) Button. (**Hinweis:** Der **Tee Off!** (Abschlag-) Button wird nicht aktiviert, bis Sie einen Kurs und mindestens einen Spieler gewählt haben.)

**Course** (Kurs) **Klicken** Sie auf **Course** (Kurs), um einen anderen Golfkurs auszuwählen. **Markieren** Sie einen neuen Kurs oder **klicken** Sie auf **Add Course** (Einen Kurs hinzufügen), um einen Kurs aus einem anderen Verzeichnis zu laden. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Kurse**.)

**Players** (Spieler) **Klicken** Sie auf **Players** (Spieler), um einen Golfer zu erstellen, zu bearbeiten oder auszuwählen. Spieler, die Sie auswählen können, sind unter **Golfer** aufgelistet. Um einen Golfer für eine Runde auszuwählen, **klicken** Sie auf die Box, die sich links neben dem Namen des Spielers befindet. Nachdem Sie wenigstens einen Golfer ausgewählt haben, leuchtet das **Tee Off!** (Abschlag-) Icon. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Spieler**.)

**Game** (Spiel) **Klicken** Sie auf **Game** (Spiel), um eine andere Wettkampf-Art zu wählen. **Markieren** Sie ein Spiel, um eine Beschreibung der Regeln zu erhalten, und wählen Sie es für die aktuelle Runde aus.

**Options** (Optionen) **Klicken** Sie auf **Options** (Optionen), um die Spielbedingungen, Wertungsregeln, den Flaggenstock und die zu spielenden Löcher zu bearbeiten. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Optionen**.)

## Nun zum Abschlag

### Die Info-Leiste

Wenn Sie beim ersten Abschlag ankommen, haben Sie eine uneingeschränkte Sicht bis zum Loch. In der **Info-Leiste** links unten im Bildschirm finden Sie Informationen über das Loch, den Schlag und die Entfernung zum Flaggenstock, sowie über die Punkte für die Runde, die Windbedingungen und die Schlägerwahl. Sie können auch direkt auf die folgenden Objekte **klicken**, um zusätzliche Informationen zu erhalten.

**Loch-Nr./Anzahl der Yards/Par:** **Klicken** Sie links in der Info-Leiste auf die Loch-Nummer, um die Übersicht des Lochs ein- oder auszublenden. Das weiße Dreieck zeigt Ihnen die Position des Balls an. Bewegen Sie den Mauszeiger, damit die Anzahl der Yards bis zu einer beliebigen Stelle zum Loch angezeigt wird. Um den Winkel der derzeitigen Sicht zu verändern, **klicken und halten** Sie auf das weiße Dreieck und drehen Sie die Sicht auf eine neue Position. Um die Kamera zu bewegen, **rechtsklicken** Sie auf eine beliebige Stelle im Kurs und **klicken** dann auf **Move Camera Here** (Kamera hierher). **Klicken** Sie auf die Loch-Nummer, um die Übersicht auszublenden. (**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View, Overhead View** (Ansehen, Übersicht anzeigen)).

**Wertung:** Ihre aktuelle Wertung wird als über, unter oder gleich Par angezeigt. **Klicken** Sie auf die Wertung, um die komplette Wertung für die aktuelle Runde zu sehen (**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View, Scorecard** (Ansehen, Wertungskarte).)

**Kamera: Klicken** Sie auf das Kamera-Icon, damit die Kamera-Auswahl eingeblendet wird. In der linken Spalte finden Sie vier verschiedene Kameras und in der rechten Spalte vier verschiedene Kamera-Level.

#### **Kameras und Kamera-Level verändern:**

1. **Doppelklicken** Sie auf eine Kamera in der linken Spalte (der Kamera-Name wird grün).
2. **Klicken** Sie **einmal** auf eine Kamera in der rechten Spalte, um die Kamera-Höhe auszuwählen.

**Hinweis:** Klicken Sie zweimal auf eine Kamera in der linken Spalte, dann ändert sich die Kamera, aber der Level bleibt unverändert.

Sie können auch auf eine beliebige Stelle **rechtsklicken**, klicken Sie dann auf **Cameras** (Kameras). Es erscheint eine Pop-Up-Liste, mit zehn verschiedenen Kameraperspektiven. Sie können direkt in eine dieser Perspektiven wechseln, indem Sie die Nummer der gewünschten Perspektive drücken. Die Perspektiven repräsentieren viele der Perspektiven, die Sie auch mit der Kamera-Auswahl wählen können.

**Boden:** Das Ball-Icon zeigt Ihnen die Position des Balls an (eine Beschreibung wird über dem Ball angezeigt). **Klicken** Sie auf das Ball-Icon, damit ein Geländequerschnitt angezeigt wird. Die derzeitige Lage des Balls wird links in der Querschnitts-Box beschrieben. **Klicken** Sie erneut auf den Ball, damit die Karte ausgeblendet wird (**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View, Cross Section** (Ansehen, Querschnitt).)

**Schläger:** Der aktuelle Schläger wird über dem Schläger-Icon in der Info-Leiste angezeigt. **Klicken** Sie auf das Icon, damit eine Liste der zur Verfügung stehenden Schläger erscheint. **Klicken** Sie, um einen Schläger auszuwählen. (**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options, Select Club** (Optionen, Schläger wählen).)

## **Vor dem Schlag**

### **Einen Schläger wählen**

Der Auto-Caddie wählt in *Jack Nicklaus 5* den längsten Schläger, der für Abschläge und Fairway-Schläge möglich ist. Sie können die aktuelle Schläger-Auswahl verändern, indem Sie auf das **Schläger-Icon** in der rechten Ecke der **Info-Leiste klicken**.

Oder

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options** (Optionen), ziehen Sie dann den Mauszeiger auf **Select Club** (Schläger wählen). **Klicken** Sie in der Pop-Up-Liste auf den gewünschten Schläger.

### **Den Schlag-Typ verändern**

In *Jack Nicklaus 5* können Sie mit jedem Schläger, den Sie in der Tasche haben, einen vollen Schwung machen und Sie können die Schwung-Intensität anpassen, um die von Ihnen gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Wenn sich Ihr Ball an einer schwierigen Abschlag-Position befindet oder Sie mit dem nächsten Schlag ein Hindernis überwinden müssen, ist der volle Schwung möglicherweise nicht die beste Strategie.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options** (Optionen) und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf **Select Meter** (Schwungmesser wählen), damit sieben verschiedene Schlag-Typen angezeigt werden.

**Voller Schwung:** Der normale Schwung, der für die meisten Abschläge und Fairway-Schläge verwendet wird.

**Chip:** Wählen Sie einen Chip, wenn Ihr Ball 15 Yards vom Grün entfernt ist. Ihr Ziel ist es, den Ball so weit zu schlagen, daß Sie Fairway oder Rough überwinden und bis ins Grün kommen. Ein Chip rollt nach der Landung weiter als ein Putt. Sie müssen die Breaks so wie einen Putt spielen.

**Putt:** Ein Putt ist der Standard-Schlag auf dem Grün. Sie können ihn aber jederzeit schlagen. Denken Sie daran, ein Putt ist kein weiterer Schlag. Wenn der Ball also noch am Rand des Grüns liegt, sollten Sie einen Chip oder Bump schlagen.

**Tip:** Bis Sie alle vorgegebenen Schläge genau kennen, sollten Sie in der Info-Leiste auf den Golfschläger **klicken**, damit eine Liste mit den Schlägen und den damit maximal zu erzielenden Weiten erscheint. **Klicken** Sie auf **Options, Select Meter** (Optionen, Schwungmesser wählen) und wählen Sie einen anderen Schlag aus. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Schlägerliste, aber **klicken** Sie **nicht** auf einen Schläger. Die Entfernungen verändern sich, um Ihnen so die Auswirkungen Ihres Schlages zu

zeigen. Wenn Sie die Schlägerliste eingeblendet lassen, können Sie die verschiedenen Schläge schnell vergleichen.

### Einen Schlag zielen

Während des Spiels zielen Sie Ihren Schlag, indem Sie den Aiming Arrow (Zielpfeil) ausrichten. Der Zielpfeil ist ein grüner Pfeil, der am Kontaktpunkt anfängt und bei der optimalen Reichweite des gewählten Schläger endet. Denken Sie daran, daß der Pfeil einen geraden Schlag repräsentiert, er berücksichtigt weder Wind, Lage, noch Bodenbeschaffenheit. Je mehr Spielerfahrung Sie haben, desto besser können Sie die äußeren Bedingungen einschätzen.

1. Wenn Ihr Golfer am Tee erscheint, **klicken** Sie auf eine beliebige Stelle des Platzes oder im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Aiming** (Zielen).
2. **Klicken und halten** Sie die Maustaste an einer beliebigen Stelle im Zielpfeil. Ziehen Sie den Pfeil mit gedrückter Maustaste nach links oder rechts, um den Schlag auszurichten. Verwenden Sie zur Feineinstellung die rechte und linke Pfeiltaste auf der Tastatur.
3. **Lassen** Sie die Maustaste **los**, um den Zielpfeil zu fixieren.
4. Um den Zielpfeil aus dem Bildschirm auszublenden, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann erneut auf **Aiming** (Zielen); oder **drücken** Sie auf der Tastatur **<ESC>**. Wenn Sie bereit sind, Ihren Schwung auszuführen, drücken Sie die **<LEERTASTE>**, und der Zielpfeil wird ausgeblendet.

### Zielen in der Übersicht

Klicken Sie auf die Lochbeschreibung in der linken Ecke der Info-Leiste; die Loch-Übersicht erscheint. Befolgen Sie diese Schritte, um Ihren Schlag zu zielen:

1. **Klicken** Sie auf den **Kurs**, damit der grüne Zielpfeil angezeigt wird. Eine weiße Ziellinie erscheint in der Lochübersicht.
2. **Klicken** Sie am Ende der weißen Ziellinie der Lochübersicht **und halten Sie die Maustaste gedrückt**. Ziehen Sie die Ziellinie dann an die gewünschte Stelle. Wenn Sie die Linie bewegen, bewegt sich der grüne Zielpfeil auch an eine neue Position.

**Tip:** Sie können einfacher zielen, wenn Sie die Lochübersicht **feststellen**, bevor Sie den Zielpfeil bewegen. **Rechtsklicken** in die Lochübersicht und dann auf **Locked Position** (Position festgestellt). So schalten Sie die Möglichkeit aus, die Lochübersicht statt des Pfeils zu ziehen, falls Sie beim Klicken nicht genau die Spitze des Pfeils treffen.

### Draw- und Fadeeffekte verursachen

Als Rechtshänder können Sie mit Hilfe der Zielpfeile bewirken, daß sich Ihr Schlag von rechts nach links (Linksdrall/Hook) oder von links nach rechts bewegt (Rechtsdrall/Slice). (Ist Ihr Golfer Linkshänder, löst die Bewegung von links nach rechts einen Draw und von rechts nach links einen Slice aus).

1. **Klicken** Sie im Bildschirm auf eine beliebige Stelle - außer auf den Golfspieler - damit der Zielpfeil aktiviert wird, oder klicken Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Aiming** (Zielen).
2. Um die Bewegung nach links/rechts anzupassen, drücken und halten Sie **<Strg>** auf der Tastatur. Tippen Sie dann auf den **Links-Pfeil**, damit der Ball einen Drall von rechts nach links erhält. Tippen Sie auf den **Rechts-Pfeil**, damit der Ball mit Rechtsdrall fliegt.

**Tip:** Die Verwendung des Zielpfeils ist die einfachste Art, die Flugbahn des Balls nach links oder rechts zu lenken und so den Schlag zu steuern. Es ist schwieriger, früh oder spät auf den unteren Rand des Schwungmessers zu klicken oder den Pfad Ihrer Maus zu ändern, wenn Sie den Mausmesser verwenden.

### Schwungintensität einstellen (Schlag-Weite)

Sie können die Intensität Ihres Golfschwungs einstellen, um die Weite eines Schlags zu ändern, die mit Ihrem Schläger möglich ist. So kann beispielsweise ein Golfer zum Schlagen ein schweres 7er-Eisen oder ein "leichtes" 6er-Eisen wählen und damit den gleichen Abstand in Yards erreichen.

**Tip:** Es ist einfacher, den Zielpfeil zum Einstellen der Schwungintensität zu verwenden als zu versuchen, rechtzeitig mit der Maus zu klicken oder die Bewegung des Schwungmessers abzupassen.

1. **Klicken** Sie im Bildschirm auf eine beliebige Stelle - außer auf den Golfspieler - damit der Zielpfeil aktiviert wird, oder klicken Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Aiming** (Zielen).

2. Um die Schwungintensität einzustellen, tippen Sie die **Pfeiltaste aufwärts** an, um die Yards-Zahl zu erhöhen bzw. die **Pfeiltaste abwärts**, um die Yards-Zahl zu verringern.

**Hinweis:** Denken Sie daran, daß Sie die Einstellungen nur innerhalb der Grenzen des gewählten Schlägers vornehmen können.

### Schlag-Flugbahn einstellen

Sie können die Höhe eines Schlags einstellen, es sei denn, Sie verwenden einen Putter. Die Einstellung der Flugbahn beeinflusst auch die maximale Reichweite eines Schlags. Nachdem Sie die Flugbahn geändert haben, verwenden Sie die **Pfeiltasten aufwärts/abwärts**, um den Abstand anzupassen.

1 **Klicken** Sie im Bildschirm auf eine beliebige Stelle - außer auf den Golfspieler - damit der Zielpfeil aktiviert wird, oder klicken Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Aiming** (Zielen).

2 Um die Flugbahn eines Schlags anzupassen, **halten** Sie **<STRG> gedrückt**, tippen die **Pfeiltaste aufwärts** an, um die Höhe des Schlags zu verringern oder tippen die **Pfeiltaste abwärts** an, um die Höhe heraufzusetzen.

### Den Schläger schwingen

*Jack Nicklaus 5* beinhaltet drei **Schwungmesser**-Optionen. Während der Installation können Sie einen Standardmesser einstellen. Sie können die Optionen aber jederzeit während des Spiels ändern, indem Sie im Hauptmenü auf **Options, Select Meter** (Optionen, Schwungmesser wählen) klicken. Oder tippen Sie **<S>** auf der Tastatur an, um zwischen dem Standard-Schwungmesser (aus der Installation) und dem **Mausmesser** hin- und herzuschalten. Wenn Sie den **Mausmesser** als Standard eingestellt haben, schalten Sie mit **<S>** auf den traditionellen **3-Klick-Schwungmesser**. Der **Mausmesser** setzt voraus, daß Sie die Maus bewegen, um die Intensität des Schlags und den Winkel des Schlägers zum Zeitpunkt des Abschlags zu simulieren. Der traditionelle **3-Klick-Schwungmesser** wird in *Jack Nicklaus 4* verwendet und besteht aus drei Mausklicks: Ein Mausklick, um mit dem Aufwärtsschwung zu beginnen, ein Mausklick, um den Aufwärtsschwung zu beenden und den Abwärtsschwung gleichzeitig zu beginnen, und der dritte Mausklick, um Kontakt zum Ball zu erhalten und abzuschlagen. Beim traditionellen **2-Klick-Schwungmesser** klickt und hält man die Maustaste, um mit dem Schwung zu beginnen, läßt die Maustaste für den Abwärtsschwung los und klickt ein zweites Mal, um Kontakt zum Ball zu erhalten und abzuschlagen.

**Hinweis:** Die Schritte, die Sie zum Zielen, für Draw- und Fadeeffekte und zum Anpassen des Schwungs befolgen müssen, sind für alle drei Schwungmesser die gleichen.

### Mausmesser

Der Mausmesser zeigt eine Ansicht Ihres Golfers an, auf der Sie einen Pfeil sehen. Der Pfeil verändert seine Farbe, je nachdem, wie schnell Sie Ihre Maus oder den Trackball bewegen. (Die hellgrüne Linie zeigt die Geschwindigkeit an, mit der Sie die optimale Entfernung für jeden Schläger haben.) Zusätzlich zu der angezeigten Schwunggeschwindigkeit zeigt der Pfeil auch die Flugkurve an, die der Ball nach dem Abschlag nehmen wird. Wenn der Pfeil gerade bleibt, fliegt der Ball in Richtung des gewünschten Ziels, biegt sich der Pfeil nach oben, wird der Ball etwas nach rechts angeschnitten, zeigt der Pfeil nach unten, erhält der Ball einen Effekt nach links. Je schärfer der angezeigte Winkel des Pfeils ist, desto stärker ist auch der Drall des Balls.

Ein kompletter Schwung mit dem Mausmesser beinhaltet die folgenden Schritte:

1. **Klicken Sie auf den Golfer**, um den Mausmesser zu aktivieren (mit einem Klick auf eine beliebige Stelle des Kurses kehren Sie zum Zielpfeil zurück).

2. **Klicken Sie auf die Ansicht** Ihres Golfers, um den Mausmesser zu aktivieren. Nachdem Sie geklickt haben, führt der Golfer einen Trainings-Aufwärtsschwung, wenn Sie die Maus nach rechts bewegen; er beendet ihn, wenn Sie die Maus dann nach links bewegen. Der Pfeil verändert sich in Abhängigkeit davon, wie Sie die Maus bewegen; er ändert seine Farben von weiß bis grün (optimal). Bei einem Überschwung wird der Pfeil rot.

Sie sollten versuchen, einen Trainingsschwung auszuführen, der die optimale Entfernung für den Schlag darstellen würde. Zusätzlich sollten Sie darauf achten, daß der Richtungspfeil eine gerade Linie bleibt (wenn Sie dem Ball keinen Drall nach links oder rechts geben wollen). Wenn Sie bereit sind, Ihren Schlag auszuführen, führen Sie den Schläger hinter den Ball und **klicken** Sie. Der Ball erscheint am Anfang des Pfeils.

**3.** Jetzt müssen Sie darauf achten, daß Sie den Ball nicht mit dem Schläger berühren, bevor Sie einen kompletten Schwung ausgeführt haben. Auch wenn Sie den Ball nur ganz leicht berühren, wird er doch ein paar Yards rollen (wie beim wirklichen Golf), und Ihnen wird ein Schlag angerechnet. Wenn Sie bereit sind, den Schwung auszuführen, positionieren Sie den Schläger hinter dem Ball. **Bewegen Sie die Maus nach rechts und wieder zurück nach links, um den Ball zu schlagen.** Die Geschwindigkeit der Mausbewegung beim Abwärtsschwung bestimmt die Weite Ihres Schlages, und ein gerader Pfeil steuert die Richtung. Nachdem Sie den Schwung beendet haben, wird die Übersicht ausgeblendet und ein Golfer führt Ihren Schlag aus.

**Tip:** Um die maximal Weite zu erzielen, sollten Sie einen langsamen Aufwärtsschwung ausführen und dann einen schnellen Abwärtsschwung. Ganz als wären Sie auf einem wirklichen Golfplatz, hat ein schneller Aufwärtsschwung in *Jack Nicklaus 5* negative Auswirkungen auf Ihren Abwärtsschwung.

### Schwungmesser (3-Klick)

Der Schwungmesser in *Jack Nicklaus 5* zeigt den Verlauf oder das Niveau des Schwungs an, der vom Golfer ausgeführt wird. Der Schwungmesser besteht aus zwei blauen und grauen Kurven, umgeben von einem kreisförmigen Icon eines Golfers. Die beiden Kurven befinden sich direkt über und unter dem Golfer-Icon für einen vollen Schlag vom Tee oder Fairway. Sie sind näher zusammen, wenn der Golfer sich dem Grün nähert. Beim Putten sind die Kurven am engsten zusammen. Wenn der Schwung beginnt, sehen Sie eine gelbe Kurve, die den Aufwärtsschwung simuliert. Die Linie in der Mitte der oberen Kurve ist der ideale Punkt, um mit dem Abwärtsschwung zu beginnen. Klicken Sie dort auf die Maus, haben Sie die ideale Schlagweite für Ihren aktuellen Schläger, was Ihnen auch in der Info-Leiste angezeigt wird. Nach dem zweiten Mausklick nimmt die gelbe Linie umgekehrte Richtung und läuft wieder nach unten. Die Linie in der Mitte der unteren Kurve ist der ideale Kontaktpunkt für den dritten Mausklick, der den Schlag abschließt. (**Hinweis:** Um den Schwungmesser zu bewegen, **klicken und halten** Sie die Maustaste auf einem der Schwungbögen und **ziehen** den Schwungmesser dann an eine neue Position im Bildschirm.)

Ein vollständiger Schwung besteht aus den folgenden vier Mausklicks (Sie können auch die <LEERTASTE> oder die <ENTER-Taste> anstatt der Maus benutzen):

- 1. Klicken Sie auf den Golfer**, um den Schwungmesser zu aktivieren (mit einem Klick auf eine beliebige Stelle des Kurses kehren Sie zum Zielpfeil zurück).
- 2. Klicken Sie auf das Golfer-Icon**, das sich zwischen den Schwungbögen befindet, um mit dem Aufwärtsschwung zu beginnen.
- 3. Klicken** Sie, wenn die gelbe Schwunglinie oben in der Kurve angelangt ist, um den Aufwärtsschwung zu beenden und mit dem Abwärtsschwung zu beginnen.

**Hinweis:** Um die optimale Weite mit Ihrem Schläger zu erreichen, **klicken** Sie, wenn die gelbe Schwunglinie sich genau in der Mitte der oberen Kurve befindet. Klicken Sie rechtzeitig (vor der Mitte), dann erhöht sich die Weite. Klicken Sie später (nach der Mitte), verringert sich die Weite.

- 4. Klicken** Sie, wenn die gelbe Linie die untere Kurve erreicht, um den Kontakt mit dem Ball herzustellen.

**Hinweis:** Um einen geraden Schlag zu erreichen, **klicken** Sie, wenn sich die Schwunglinie in der Mitte der unteren Kurve befindet. Klicken Sie früh, vor der Mitte, dann erhält der Ball einen Linksdrall, klicken Sie erst nach der Mitte, dann bekommt der Ball einen Rechtsdrall.

### Schwungmesser (2-Klick)

Um den **2-Klick-Schwungmesser** zu wählen, **klicken** Sie auf **Options** (Optionen), **Select Meter** (Schwungmesser wählen) und auf **Traditional 2 Click** (Traditioneller 2-Klick-Schwungmesser). Hier werden die gleichen Schwungbögen und gelben Linien verwendet wie beim **3-Klick-Schwungmesser**. Sie **klicken und halten die Maustaste**. Wenn die gelbe Linie die gewünschte Position oben im Schwungbogen erreicht,

**lassen** Sie die **Taste los**, um mit dem Abwärtsschwung zu beginnen. Der zweite und letzte Mausklick bestimmt den Kontaktpunkt und die Richtung des Schlags.

Ein vollständiger Schwung besteht aus den folgenden drei Mausklicks (Sie können auch die <**LEERTASTE**> oder die <**ENTER-Taste**> anstatt der Maus benutzen):

**1. Klicken Sie auf den Golfer**, um den Schwungmesser zu aktivieren (mit einem Klick auf eine beliebige Stelle des Kurses kehren Sie zum Zielpfeil zurück).

**2. Klicken Sie auf das Golfer-Icon**, das sich zwischen den Schwungbögen befindet, um mit dem Aufwärtsschwung zu beginnen.

**3. Lassen Sie die Maustaste los**, um den Aufwärtsschwung zu beenden und mit dem Abwärtsschwung zu beginnen.

**Hinweis:** Um die optimale Weite mit Ihrem Schläger zu erreichen, **lassen Sie die Maustaste los**, wenn die gelbe Schwunglinie sich genau in der Mitte der oberen Kurve befindet. Klicken Sie rechtzeitig (vor der Mitte), dann erhöht sich die Weite. Klicken Sie später (nach der Mitte), verringert sich die Weite.

**4. Klicken Sie**, um den Kontakt mit dem Ball herzustellen.

**Hinweis:** Um einen geraden Schlag auszuführen, **klicken Sie**, wenn sich die Schwunglinie in der Mitte der unteren Kurve befindet. Klicken Sie früh, vor der Mitte, dann erhält der Ball einen Linksdrall, klicken Sie erst nach der Mitte, bekommt der Ball einen Rechtsdrall.

## Nach dem Schlag

Wenn Mulligans ausgeschaltet sind, gelangen Sie automatisch an die Position für den nächsten Schlag. Wenn Mulligans eingeschaltet sind, **klicken Sie auf Continue** (Fortfahren), um in Position für den nächsten Schlag zu kommen. Je nach Situation stehen im Pop-Up-Menü auch andere Optionen zur Verfügung.

**Hinweis:** Nachdem Sie den Ball aus dem Loch genommen haben, können Sie auf **Continue** (Fortfahren) **klicken**, um zum nächsten Loch zu gelangen, oder auf **Replay** (Wiederholung), um Ihren letzten Schlag zu sehen.

**Mulligan** Wenn die Mulligan-Option eingestellt war, bevor Sie die Runde begonnen haben, **klicken Sie auf Mulligan**, um den Schlag ohne Strafpunkt zu wiederholen.

**Continue** (Fortfahren) **Klicken Sie auf Continue** (Fortfahren), um das Menü zu schließen und auf den Kurs zurückzukehren.

**Rehit** (Schlag wiederholen) Wenn Ihr Ball außerhalb des Grüns oder in einem Hindernis gelandet ist, steht diese Option zur Verfügung. **Klicken Sie** auf die gewünschte Option.

**Unplayable Lie** (Unspielbare Lage) Wenn Ihr Ball an einer Stelle landet, von der Sie ihn nicht schlagen können, **klicken Sie auf Unplayable Lie** (Unspielbare Lage). Sie kassieren dann einen Strafpunkt und können den Ball in weiterer Entfernung zum Loch ablegen.

**1** Bewegen Sie die Ball-Markierung im Pop-Up-Menü an eine neue Position und **klicken Sie**, um den neuen Liegeplatz anzusehen.

**2 Klicken Sie auf Drop Ball** (Ball dropfen), um den Ball an der neuen Position abzulegen oder **klicken Sie auf Redrop Ball** (Ball erneut dropfen), um eine neue Position zu finden.

**Gimme** Wenn die **Gimme**-Option vor Beginn der Runde eingeschaltet war, **klicken Sie auf Gimme** (falls verfügbar), um einen automatischen Schlag auszuführen und das Loch zu beenden, ohne den Schlag tatsächlich auszuführen.

**Cameras** (Kameras) **Bewegen Sie den Mauszeiger auf Cameras** (Kameras). **Klicken Sie** auf eine der Sichten, um die Kameraperspektive sofort zu wechseln oder **markieren Sie Presets** (Voreinstellungen), um eine zusätzliche Liste an Kameraperspektiven einzublenden.

**Replay** (Wiederholung) **Klicken** Sie auf **Replay** (Wiederholung), um den letzten Schlag zu sehen. (Im Abschnitt **Wiederholung ansehen** finden Sie weitere Informationen.)

## Einführung: Vom Tee zum Grün

*Jack Nicklaus 5* hält für Sie eine breite Palette an Schwung- und Ballkontrolloptionen bereit, wodurch Sie in der Lage sind, wie ein professioneller Golfspieler an einem Platz zu "arbeiten". Egal, ob Sie das Spiel mit Einstellung Handicap, Scratch oder Pro (mit Handicap, ohne Vorteil oder Profi) starten - *Jack Nicklaus 5* ermöglicht Ihnen, auf jeder Spielebene Klasse zu erreichen, indem Sie Ihre Fähigkeiten heranbilden. Das Spiel führt Sie durch Wälder, Wasserhindernisse, Bunker, Felsspalten und verschiedene Arten von Roughs. Genau wie beim echten Golfspiel ist ein perfekter Schlag bei *Jack Nicklaus 5* das Ergebnis richtiger Schlägerwahl, genauen Zielens, korrekter Flugbahn und natürlich sauberer Durchführung des Schwungs.

Der **traditionelle 3-Klick-Schwungmesser**, bei dem Sie drei Klicks machen müssen, um einen kompletten Schwung auszuführen, steht auch hier zur Verfügung. Doch mit dem neuen **Mausmesser** brauchen Sie die Maus lediglich zurück und wieder vor zu bewegen, um den Ball zu treffen. Genau wie beim echten Golfspiel benötigen Sie ein exaktes Timing und eine gute Steuerung, um einen guten Schlag auszuführen. Ein gleichmäßiger "Schwung" mit der Maus sorgt in der Regel für einen Schlag mit durchschnittlicher Weite. Wenn Sie aber einen Schlag mit ein wenig mehr Power spielen möchten, zum Beispiel bei einem Abschlag vom Tee, um möglichst viele Yards eines langen Par 5 zu schaffen, dann müssen Sie die Maus schneller bewegen. Dies ist eigentlich gar nicht so schwer, aber den Ball dann auch noch genau mit dem Eisen zu treffen, ist schon um einiges anspruchsvoller.

Die folgende Einführung enthält alle Anweisungen für den **traditionellen 3-Klick-Schwungmesser**, zusammen mit Tips zur Schlägerauswahl, Kurseinteilung, sowie zum Chippen und Putten. Der Kurs, der für die Einführung verwendet wird, ist Hualalai. Da Schlägerauswahl und Zielen für beide Schwungmesser gleich sind, beschäftigt sich die Einführung zum **Mausmesser** hauptsächlich mit dem Schwung.

## Der richtige Schläger

Das Feature Auto-Caddie bei *Jack Nicklaus 5* wählt jeweils den längstmöglichen Schläger für Tee- und Fairwayschläge aus. Bei Annäherungsschlägen ans Grün wird für die Schlägerwahl immer vorausgesetzt, daß der Schlag direkt auf den Flaggenstock gezielt ist und die mögliche Reichweite des Schlägers zu 100% ausgenutzt wird (maximale Schwungkraft).

Das 16. Loch auf Hualalai hat eine scharfe Krümmung, die von zwei großen Bunkern am Rande des Grüns umgeben ist. Ein Profi sollte die Bunker schaffen. Wir zielen mit unserem Schlag auf die linke Seite des Fairways.

## Wie Sie den Schlag zielen

Wenn Sie den Driver zur Hand haben, **klicken Sie auf den Bildschirm**, damit der Zielpfeil aktiviert wird. Wir zielen hinter den Bunker zur linken Hand in Richtung des großen Fairways rechts. *Jack Nicklaus 5* ermöglicht es Ihnen, mit Fade- und Draw-Anpassungen die Flugbahn leicht zu verändern. Sie können also mit Links- oder Rechts-Fadeeffekten, den Ball in der Mitte des Fairways platzieren.

### Wie Sie den Flug-Verlauf des Balls einstellen

**1. Tippen Sie die linke Pfeiltaste an**, um den Ball rechts des großen Bunkers auf der linken Seite des Fairways zu platzieren.

**2.** Um einen Fade von links nach rechts zu machen, **drücken und halten Sie <STRG>**, während Sie gleichzeitig **die rechte Pfeiltaste antippen**. Halten Sie die Pfeiltaste gedrückt, bis das Ende des Pfeils mitten auf dem Fairway ist. Beachten Sie die veränderte Flugbahn, da der Pfeil nach rechts zeigt.

**Tip:** Wenn Sie das Ziel aus der derzeitigen Kameraperspektive nicht sehen können, gehen Sie in die **Übersicht**, um den Zielpfeil zu positionieren.

Um den Schlag durchzuführen, **drücken** Sie die **<LEERTASTE>**, um den **Schwungmesser** zu aktivieren. Beim zweiten Schlag beschäftigen wir uns etwas ausführlicher mit dem Schwungmesser. Für den Augenblick setzen wir einen perfekten Fade von links nach rechts voraus.

### Wie Sie die Flugbahn des Balls anpassen

Nachdem Sie einen linken oder rechten Fade gespielt haben, liegt Ihr Tee-Schlag ein gutes Stück hinter den Bunkern. Jetzt bleibt nur noch ein gerader, unversperrter Schlag aufs Grün. Aber es gibt immerhin drei

Bunker, die das kleine Grün umgeben, Sie sollten Ihren zweiten Schlag also genau zielen. Die Flugbahn muß so angepaßt werden, daß der Ball eine größere Höhe erreicht, damit er nach der Landung auf dem Grün nicht mehr weit rollt.

1. **Klicken** Sie in den **Bildschirm**, um den Zielpfeil zu aktivieren.
2. Um die Flugbahn des Balls zu erhöhen, **drücken und halten** Sie **<STRG>** auf der Tastatur, **während Sie den Pfeil abwärts zehnmal antippen**. Während der Pfeil nach oben wandert, beachten Sie in der Info-Leiste die Veränderung der Schläger-Distanz.

### Wie Sie die Schwung-Intensität einstellen

Da wir die Flugbahn angepaßt haben, hat sich die maximale Weite, die man mit einem 7er-Eisen erzielen kann von 145 auf weniger als 130 Yards verringert. Daher müssen wir die Schwung-Intensität erhöhen, um wieder eine Weite von 145 Yards zu erreichen.

1. **Tippen** Sie auf der Tastatur die Taste **Pfeil aufwärts** an, bis 145 Yards über dem Schläger-Icon in der Info-Leiste erscheinen.
2. Da wir uns entschieden haben, das Loch so schnell wie möglich zu erreichen, müssen Sie die Position des Zielpfeils (links oder rechts) einstellen, bis er genau auf den Flaggenstock zeigt. Jetzt haben wir das Ziel, die Flugbahn und die Schwung-Intensität eingestellt - es ist an der Zeit, den Schläger zu schwingen.

### Wie Sie den Schwungmesser benutzen

Der Schwungmesser verwendet ein einfaches Mausclick-System (oder Sie tippen Leer- und Enter-Taste), um den Golf-Schwung zu simulieren. Genau wie beim wirklichen Golfspiel brauchen Sie die volle Konzentration, um die drei Schritte auszuführen, die einen perfekten Schwung ausmachen.

#### Schritt 1: Der Aufwärtsschwung

Der erste Klick auf dem Schwungmesser ist trügerisch einfach. **Klicken** Sie einfach, um mit dem Schwung zu **beginnen**. Sobald aber der Schwung beginnt, müssen Sie sich auch schon auf den zweiten Klick vorbereiten, der die Kraft steuert und den Abwärtsschwung einleitet.

#### Schritt 2: Der Abwärtsschwung

Da es Ihr Ziel sein sollte, genau dann zu **klicken**, wenn die gelbe Schwung-Linie in der Mitte der oberen Kurve ist, sollten Sie versuchen, vor der Mitte zu klicken. Wenn Sie warten, bis die Schwunglinie genau in der Mitte ist, ist es zu spät. Bis Ihr Klick registriert wird, hat die Schwunglinie das Ende der Kurve erreicht, und Sie machen einen Überschwingung.

**Tip:** Konzentrieren Sie sich auf den Anfang der Kurve oben im Schwungmesser. Wenn die gelbe Schwunglinie diesen Punkt erreicht, klicken Sie die Maustaste. Wenn Sie Ihr Klicken so timen, dann sollten die meisten Ihrer Klicks sehr nah an der gewünschten Mitte liegen.

#### Schritt 3: Der Kontaktpunkt

Der dritte und letzte Klick auf dem Schwungmesser bestimmt die Richtung. Die optimale Stelle ist die Mitte der unteren Kurve. Klicken Sie früh, dann erhält der Ball einen Linksdrall; möchten Sie dem Ball einen Rechtsdrall geben, dann klicken Sie spät. Denken Sie daran, daß die Geschwindigkeit des Abwärtsschwungs vom Fähigkeits-Level abhängt. Bei Handicap ist er am langsamsten, bei Pro am schnellsten und Scratch ist genau in der Mitte.

**Tip:** Da die Geschwindigkeit des Abwärtsschwungs vom Fähigkeits-Level abhängt, sollten Sie mit dem letzten Klick auf den Schwungmesser ein wenig experimentieren. Die Geschwindigkeit des Abwärtsschwungs nimmt erheblich zu, wenn Sie einen Überschwingung machen - und es ist viel schwieriger, die Mitte des Kontaktpunktes zu treffen.

Wenn Sie nach und nach vertrauter mit dem Schwungmesser werden, können Sie das Kraftpotential verstärken und erst dann klicken, wenn der Schwungbogen über den Mittelpunkt der oberen Kurve hinausreicht. Auf diese Weise wird Ihr Schwung erheblich kraftvoller. Andererseits wird ein Hook oder Slice wesentlich ausgeprägter, falls Sie den Mittelpunkt der unteren Kurve verpassen.

## Das Putten

Unser letzter Klick auf den Schwungmesser, und so ist der Ball rechts vom Flaggenstock gelandet. Es bleibt noch ein 30 Fuß Putt, um einen Birdie zu schaffen. Als erstes geht es jetzt darum, das Grün richtig zu lesen. Wenn das Grün-Gitter nicht sichtbar ist, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen), dann auf **Animated**

**Grid** (Animations-Gitter) (oder drücken Sie **<STRG> + <G>**). Mit seinen Quadraten zeigt das Gitter die Position und die Intensität der Breaks im Grün an. Jede kurze vertikale Linie markiert einen Break nach links oder rechts. Die Entfernung der einzelnen Breaks zeigt deren Stärke. (Breaks, die näher beieinanderliegen, müssen Sie stärker beachten.)

Neigungen bergauf- oder bergabwärts beeinflussen ebenfalls ein Break im Grün. Überprüfen Sie die Querschnitts-Anzeige oben links im Bildschirm, sie zeigt den gesamten Höhenverlust bzw. Höhengewinn zwischen dem Ball und dem Loch. **Achtung:** Ein Höhenunterschied verstärkt die Break-Effekte.

## Einen Putt zielen

Da Flugbahn und -verlauf keinen Einfluß auf das Putten haben, finden Sie hier einen anderen Zielpfeil als beim Tee oder auf dem Fairway. Unser Putt ist ziemlich gerade, mit der Ausnahme eines leichten Breaks nach links nahe beim Loch. Tippen Sie zweimal die Pfeiltaste, um das Break auszugleichen.

1. **Klicken Sie auf das Grün**, um den Zielpfeil zu aktivieren.
2. Der Zielpfeil ist ein gerader Pfeil, der auf das Loch zuführt. **Tippen** Sie die **linke Pfeiltaste** auf der Tastatur an oder **klicken und halten** Sie die Maustaste auf dem Pfeil gedrückt, während Sie den Zeiger nach links oder rechts bewegen.
3. Um die Intensität eines Putts zu verändern, **tippen** Sie die **Pfeiltasten aufwärts/abwärts** auf der Tastatur, **halten und ziehen** Sie den Pfeil vor oder zurück. Beachten Sie die Veränderung der Entfernung, die unter dem Putter-Icon in der Info-Leiste angezeigt werden.

**Tip:** Wenn der Putt gerade ist, überprüfen Sie einfach, ob der Zielpfeil genau auf das Loch zuläuft. Wenn das Grün aber einige Breaks hat, dann plazieren Sie die Spitze des Zielpfeils auf einem Break, damit der Ball von da aus ins Loch gelenkt wird. Denken Sie daran, Sie können den Ball nicht durch das Grün führen. Lassen Sie das Grün für sich arbeiten.

4. Wenn Sie den Putt ausgerichtet haben, **klicken** Sie auf den **Golfer**, um den Schwungmesser zu aktivieren. Der untere und der obere Schwungbogen liegen beim Schwungmesser zum Putten sehr nah zusammen, Sie müssen also genau auf den Punkt achten, wann Sie die Maustaste loslassen müssen. **Klicken** Sie auf das **Golfer-Icon**, um mit dem Aufwärtsschwung zu beginnen und dann erneut, um den Abwärtsschwung zu starten. **Klicken** Sie ein drittes Mal, um den Putt zu beenden.

Ganz wie beim richtigen Golfspiel, ist das Putten eine Kunst für sich, Sie benötigen Geduld und viele Trainingsstunden auf dem Grün. Wählen aus dem Hauptmenü Practice (Training) und dort das größte und schwerste Grün, das Sie finden können. Üben Sie hier das Putten von verschiedenen Positionen.

## Wie Sie einen Chip ausführen

Nichts stört eine gute Golfrunde schneller als ein sprunghaftes Spiel mit kurzen Schlägen. Der Chip ist eine von drei Schlagarten (neben Full und Putt), die Sie bei Jack Nicklaus 5 ausführen können. Der Auto-Caddie wählt die Schlagart Chip und einen Wedge, wenn der Ball in der Nähe des Grüns liegt. Der Schläger wird entsprechend der Ballposition vorgeschlagen (d. h. Rough, Fairway, Randbereich oder Bunker). Sie können jedoch mit jedem beliebigen Schläger einen Chip durchführen. Sie haben also die Wahl, einen längeren Schläger mit weniger Loft zu verwenden, wenn Sie einen Chip schlagen möchten. Je nach der Situation, in der Sie sich gerade befinden, möchten Sie vielleicht einen der neuen **Preset Shots** (Vorgegebene Schläge) verwenden. (Weitere Informationen zu **Preset Shots** (Vorgegebene Schläge) finden Sie im Abschnitt **Den Schlagtyp ändern**.)

Da der Chip ein weicher Schlag ist, reagiert der Ball spürbarer auf Höhenunterschiede und Unebenheiten auf dem Grün. Damit Sie Ihren Chip effektiver planen können, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options** (Optionen) und dann auf **Preferences** (Vorlieben). Unter Menüpunkt Display (Anzeigen) **klicken** Sie auf **Green Cross Section** (Grüner Querschnitt) und bei Grid (Gitter) auf Always On (Immer an). Diese Optionen können Sie zu jeder Zeit ein- oder ausschalten. Lesen Sie das Grün sorgfältig unter Beachtung des Gitters und des Querschnitts des Grüns. Wenn auf dem Grün schwierige Breaks vorhanden sind, zielen Sie auf eine erhöhte Stelle am Break, die dem Loch am nächsten ist und lassen den Ball in Richtung Loch rollen.

Ein Chip wird über den Schwungmesser ausgeführt, genau wie der Abschlag vom Tee oder der Näherungsschlag auf dem Fairway. Da jedoch der Schwung für einen Chip im allgemeinen kürzer ist als für einen Abschlag, liegen die oberen und unteren Kurven auf dem Schwungmesser dichter zusammen.

**Tip:** Beschränken Sie sich beim Chip nicht auf einen einzigen Schläger für alle Situationen. Treffen Sie Ihre Wahl unter Berücksichtigung von Ballposition, Entfernung zur Putt-Fläche, Unebenheiten des Grüns und Hindernissen oder ungewöhnlichem Untergrund.

## Mausmesser-Einführung

Der **Mausmesser** sorgt für eine neue Schwung-Erfahrung in *Jack Nicklaus 5*. Auch wenn das Gefühl für den Schwung mit Hilfe des Mausmessers noch immer völlig anders ist als mit dem Schläger auf dem wirklichen Platz, so ist der Rhythmus, mit dem Sie die Maus bewegen, dem Golfschwung doch sehr ähnlich. Im Gegensatz zur 3-Klick-Methode können Sie mit dem **Mausmesser** einen Trainingsschwung ausführen. Ganz wie beim richtigen Golf sollten Sie Ihrem Trainingsschwung viel Aufmerksamkeit schenken. Sie sollten die Maus nicht nur vor- und zurückbewegen, sondern auch die Geschwindigkeit und die Richtung in Betracht ziehen, die Sie mit Ihrem Schlag erreichen möchten. Wenn Sie schon bei Ihrem Trainingsschlag einen perfekten Schwung ausführen, stehen Ihre Chancen viel besser, einen genauen Schlag auszuführen.

Beim Schwung mit Hilfe des **Mausmessers** gibt es drei kritische Phasen. Als erstes müssen Sie darauf achten, wie weit Sie den Schläger zurückziehen, da sich dies auf Ihren Schlag auswirkt. Wenn Sie einen vollen Schlag mit maximaler Weite erzielen möchten, müssen Sie die Maus weit genug nach hinten ziehen, damit der Golfer im Schwungbogen auch ganz nach oben kommt. Ein kürzerer Aufwärtsschwung resultiert in einem kürzeren Schlag. Als zweites benötigen Sie eine hohe Geschwindigkeit am Kontaktpunkt, um die gewünschte Weite zu erzielen. Der Schwungbogen verändert die Farbe, um Ihnen die Kraft anzuzeigen, die Sie mit Ihrem Schwung erreichen (Im Abschnitt **Mausmesser: Den Schläger schwingen** finden Sie eine umfassende Erklärung zum Schwungbogen und seinen wechselnden Farben.)

Als letzten Schritt müssen Sie die Richtung des Schlägers und damit auch des Balls bedenken. Dieser Schritt ist sehr wichtig: Wenn Sie keinen gleichmäßigen Schwung ausführen, wird die Kraft, die Sie in den Schlag legen, lediglich in einen Rechts- oder Linksdrall des Balls resultieren. Um einen geraden Schlag auszuführen, müssen Sie den Pfeillevel beibehalten, während Sie den Schläger (die Maus) bewegen. Wenn Sie die Maus beim Schwung in einem abwärts führenden Winkel bewegen (von außen nach innen), treffen Sie den Ball mit offenem Schlägerblatt (der Kopf des Schlägers zeigt nach rechts). Mit einem offenem Schlägerblatt dreht sich der Ball beim Aufprall im Uhrzeigersinn. Als Ergebnis erhalten Sie einen Slice (von links nach rechts). Wenn Sie die Maus genau umgekehrt beim Schwung nach oben ziehen, erhalten Sie ein geschlossenes Schlägerblatt (der Kopf des Schlägers zeigt nach links). Der Ball dreht sich dann gegen den Uhrzeigersinn. Als Ergebnis erhalten Sie einen Hook (von rechts nach links). Ein zusätzlicher Faktor, der hier aber nicht so häufig auftritt, wie beim 3-Klick-Schwungmesser, ist die Wahrscheinlichkeit, einen völligen Fehlschlag (Shank) zu schlagen. Mit einem Shank kommen Sie kaum mehr als ein paar Fuß vom Boden, und die Ergebnisse sind normalerweise ziemlich katastrophal. Sie können am Tee, auf dem Fairway oder auch auf dem Grün einen Shank schlagen. (**Hinweis:** Diese Beschreibungen beziehen sich auf einen Rechtshänder. Wenn Sie Linkshänder sind, dann erzielen Sie mit offenem bzw. geschlossenem Schlägerblatt genau die umgekehrten Ergebnisse.)

Für unsere Einführung spielen wir das 14. Loch von Hualalai, ein 470 Yard, Par 5. Es ist verführerisch, die scharfe Kurve links zu schneiden, aber in einer Entfernung von 270 Yards, genau in der Biegung, lauert ein großer Bunker. (**Tip: Klicken Sie View** (Ansehen), **Overhead View** (Übersicht), damit die Loch-Übersicht eingeblendet wird. **Klicken** Sie auf die Sicht und platzieren Sie die Maus auf dem Loch, damit die Entfernung vom Tee eingeblendet wird.) Um einen konservativen Tee-Schlag zu machen, platzieren Sie den Zielpfeil in der Mitte des Fairways. **Klicken** Sie dann auf den **Golfer**, damit eine kreisförmige Ansicht des Golfers eingeblendet wird.

### Tee-Schlag

#### Schritt 1: Trainingsschwung

**Klicken Sie in den Kreis** und führen Sie einige Trainingsschwünge aus, bis Sie mit Ihrer Bewegung zufrieden sind und Sie der Meinung sind, einen geraden Schlag machen zu können. Unser bester Trainingsschwung resultierte in einem grünen Pfeil (Überschwung) und einem leichten Hook. Bringen Sie zum Schluß den Schläger hinter den Ball und klicken Sie auf den Kreis, um den Ball am Tee abzulegen.

#### Schritt 2: Der Schwung

Das wichtigste beim **Mausmesser** ist, daß die Geschwindigkeit des Aufwärtsschwungs keinen Einfluß auf den Abwärtsschwung hat. Also haben Sie keinen Vorteil, wenn Sie versuchen, den Aufwärtsschwung besonders schnell auszuführen. Sie erzielen viel bessere Ergebnisse, wenn Sie den Schläger langsam nach oben bringen, eine kurze Pause machen und dann einen schnellen Abwärtsschwung ausführen. Wenn Sie den Schwung abgeschlossen haben, zeigt die Übersicht die Geschwindigkeit (Pfeilfarbe) und Richtung (Biegung des Pfeils) an. **Denken Sie daran:** Der Ball liegt jetzt am Tee. Bewegen Sie den Schläger nicht nach links, bis Sie den Schwung ausführen möchten.)

## Fairway-Schlag

Unser Tee-Schlag ist im grünen Bereich (Pfeil) gelandet, weiterhin haben wir die Hook-Intensität verringert, daher ist der Ball auf der linken Seite des Fairways gelandet, 279 Yards vom Tee entfernt. Bis zum Grün sind es noch 239 Yards, leicht erreichbar für einen Profi. Das Grün ist aber von drei Bunkern umgeben. Wir sollten mit unserem zweiten Schlag nicht auf das Grün zielen, sondern lieber auf das Fairway rechts vom Grün. Halten Sie die Taste **<STRG>** gedrückt und tippen Sie die **linke Pfeiltaste** einige Male an, um den Ball ein wenig von rechts nach links zu ziehen. Mit etwas Glück schaffen Sie eine Landung, bei der der Ball noch ein gutes Stück rollt und so aufs Grün gelangt

Fahren Sie mit Ihrem Trainingschwung genau so fort, wie Sie es bereits am Tee gemacht haben. Beachten Sie, daß ein Profi mit einem 3er-Eisen ungefähr 217 Yards weit schlägt. Da unser Ziel aber nur 217 Yards entfernt ist, möchten wir nicht in den roten Bereich des Schwungpfeils (Überschwung) kommen. Versuchen Sie, bei den Trainingschwüngen in den grünen Bereich zu kommen. Wenn Sie sich sicher fühlen, führen Sie den Schwung aus.

## Näherungsschlag

Wir haben es fast geschafft. Unsere Weite war nahezu ideal, aber ein Hook im Schwung hat unseren Ball in den Bunker genau vor dem Grün befördert, 76 Fuß vom Loch entfernt. Das Grün ist ziemlich eben, daher können wir auf den Flaggenstock zielen. Der Profi-Golfer hat in dieser Situation einen Sand-Wedge in 81 Fuß Entfernung getroffen. Mit dem **Pfeil aufwärts** können wir unsere Entfernung ein wenig zurücksetzen. Auch hier sollte ein Überschwung vermieden werden, also achten Sie während der Trainingschwünge auf den grünen Pfeil.

## Der Putt

Unser Schlag aus dem Sand ist sechs Fuß vom Flaggenstock entfernt gelandet, wir haben also eine exzellente Chance für einen Birdie. Nachdem Sie das Gitter und den Querschnitt überprüft haben, passen wir den Putt aufgrund eines leichten Breaks links an. Der Putt verläuft ein wenig bergauf; aber unsere Standard-Entfernung von sieben Fuß sollte genau richtig für einen Sechs-Fuß-Putt sein. Das Putten verläuft eigentlich genauso, wie ein Schlag vom Tee oder Fairway. Sie sollten lediglich beachten, daß der Schlag um einiges kürzer ist. Um einen optimalen Schlag zu machen, benötigen Sie weniger Schwung. In diesem Fall versuchen wir, einen grünen Pfeil zu erreichen (Überschwung), um das Aufwärtsschlagen des Balls zu kompensieren. Machen Sie einen akkuraten Trainingschwung und lochen Sie ein.

**Tip:** Wenn Sie feststellen, daß Ihre Putts immer in eine Richtung rollen (zum Beispiel nach links), müssen Sie den Zielpunkt für den Mausschlag anpassen.

# Hauptmenü-Optionen

## Spiel-Menü

Am schnellsten gelangen Sie in *Jack Nicklaus 5* zum ersten Tee, wenn Sie im Eröffnungsmenü auf die folgenden Buttons klicken: **Tee Off!** (Tee-Abschlag), **New Game** (Neues Spiel), **Saved Game** (Gespeicherte Spiele), **Net Host** (Netzwerk-Spielleiter) oder **Net Join** (An Netzwerkspiel teilnehmen). (Weitere Informationen zum Eröffnungsmenü erhalten Sie im Abschnitt **Schnellstart**.) Diese Optionen stehen aber auch im **Spiel-Menü** oben links im Bildschirm zur Verfügung).

## Quick Start (Schnellstart)

Wenn dies Ihre erste Runde ist, **klicken** Sie auf **Quick Start** (Schnellstart), um das Spiel mit dem Standard-Handicap-Golfer zu laden, der ein Stroke-Spiel auf Hualalai macht. Wenn Sie schon einmal gespielt haben, dann erscheinen automatisch der zuletzt gespielte Kurs und Golfer.

## New Game (Neues Spiel)

**Klicken** Sie auf **New Game** (Neues Spiel), um das Menü vor dem Spiel zu öffnen. Hier können Sie **Course** (Kurs), **Players** (Spieler), **Game** (Spiel) und **Options** (Optionen) wählen.

## Wenn Sie bereits spielen

1. Die Dialog-Box **End Game** (Spiel beenden) erscheint; Sie müssen Ihre Wahl bestätigen.
2. **Klicken** Sie auf **Save Game** (Spiel speichern), um die aktuelle Runde zu speichern.

3. **Klicken** Sie auf **Yes** (Ja), um das aktuelle Spiel sofort zu beenden, oder auf **No** (Nein), wenn Sie zum derzeitigen Spiel zurückkehren möchten.

### Course (Kurs)

**Klicken** Sie auf **Course** (Kurs), um Ihre Kurse von Jack Nicklaus 4 oder 5 zu wählen und organisieren.

1. **Klicken** Sie auf **Course** (Kurs), damit die Liste der installierten Kurse eingeblendet wird.
2. Wenn nötig, **klicken** Sie auf **Add** (Hinzufügen), wenn Sie Kurse hinzufügen möchten.
3. **Markieren** Sie einen Kurs links im Bildschirm, um ihn zum Spiel auszuwählen.

### Jack Nicklaus-5-Golf-Kurse

In dieser Liste sind die offiziellen *Jack-Nicklaus-5*-Kurse aufgeführt, die Sie automatisch mit dem Spiel erhalten. Ihre eigenen Kurse werden der Liste hinzugefügt, wenn Sie sie erstellt haben. Links im Bildschirm erscheint ein Kurs-Profil mit einer dazugehörigen Beschreibung rechts im Bildschirm. Sie finden ebenfalls ein Bild von jedem *Jack-Nicklaus-5*-Kurs. Die folgenden Kurse stehen bei *Jack Nicklaus 5* zur Verfügung:

{Art: Insert in table}

Hualalai    Mount Juliet    Lake Las Vegas

Monterey Bay    The Challenge at Danger Bay    Arctic Fantasy

Zusätzlich haben wir die fünf Kurse von *Jack Nicklaus 4* noch mit ins Spiel gepackt, die Sie von der *Jack-Nicklaus-5*-CD installieren können:

{Art: Insert in table}

Cabo del Sol    Country Club of the South    Muirfield Village

Colleton River Plantation    Winding Springs

### Kurs-Statistiken ansehen

- **Klicken** Sie im Bildschirm Kursauswahl auf den **Statistics** (Statistik-) Button, damit die **Gesamt-** und die **Lochstatistik** eingeblendet werden.
- **Klicken** Sie auf **OK**, wenn Sie die Statistiken wieder ausblenden möchten.

### Einen Kurs löschen

**Markieren** Sie den Kurs in der Liste und **klicken** Sie dann auf den Button **Remove** (Löschen). So löschen Sie nur den Kurs vom Bildschirm, aber er bleibt auf Ihrer Festplatte.

### Players (Spieler)

**Klicken** Sie auf **Players** (Spieler), um einen Golfer zu wählen, zu bearbeiten, zu erstellen oder zu löschen.

Einen Golfer wählen

**Klicken** Sie auf die Box links neben dem Namen des Spielers, damit der Spieler an der aktuellen Runde teilnimmt. **Klicken** Sie erneut, um den Spieler aus der Runde herauszunehmen.

**Hinweis:** Jack Nicklaus ist ein computergesteuerter Golfer.

### Einen Golfer erstellen

1. **Klicken** Sie auf **Players** (Spieler), damit der Bildschirm Golfer-Auswahl erscheint.
2. **Klicken** Sie auf **New** (Neu).
3. **Klicken** Sie auf die Box **Name** und **geben** Sie einen Namen für den Golfer **ein**.
4. **Klicken** Sie auf eine der folgenden **Skill** (Fähigkeits-) Einstellungen:

**Handicap:** Das ist der einfachste Level in *Jack Nicklaus 5*. Beim 3-Klick-Schwungmesser ist der Abwärtsschwung der langsamste der drei Einstellungsmöglichkeiten, er vereinfacht einen perfekten Kontaktpunkt. Die Fehler, die durch einen Slice oder Hook verursacht werden, minimieren Sie so auch. Die Handicap-Einstellung ist zwar der einfachste Level, aber Sie schaffen mit dieser Einstellung auch nur die geringste Weite. Dafür brauchen Sie mit dem Mausmesser keinen absolut geraden Schlag auszuführen, um ein perfektes Ergebnis zu erzielen. Wenn die Maus auf den Kontaktpunkt in einem Winkel trifft, dann sind die Auswirkungen des Hooks oder Slices nicht groß.

**Scratch:** Der Scratch-Level ist die mittlere Einstellung. Beim 3-Klick-Schwungmesser ist der Abwärtsschwung schneller als bei Handicap, aber langsamer als bei Pro. Die Fehler, die durch einen Slice oder Hook verursacht werden, sowie die durchschnittliche Weite liegen ebenfalls zwischen Handicap und Pro. Beim Mausmesser müssen Sie eine relativ gerade Mausbewegung ausführen, um einen guten Schlag zu absolvieren. Wenn die Maus auf den Kontaktpunkt in einem Winkel trifft, dann sind die Auswirkungen des Hooks oder Slices größer als im Handicap-Level.

**Pro:** Der Pro-Level ist die größte Herausforderung für Sie. Aufgrund der erhöhten Geschwindigkeit des Abwärtsschwungs ist es einiges schwieriger, einen perfekten Kontaktpunkt auf dem 3-Klick-Schwungmesser zu erzielen. Hier werden die Fehler, die Sie durch einen Slice oder Hook verursachen stärker bestraft, wenn Sie keinen idealen Kontaktpunkt haben. Aber dafür erreichen Sie hier auch die größte Weite. Diese Einstellung ist die schwerste Einstellung für den Mausmesser. Der Spieler muß die Maus absolut gerade bewegen, um einen guten Schlag auszuführen. Die Gefahr, einen Shank zu schlagen, ist ebenfalls größer.

**5. Klicken** Sie als nächstes auf die folgenden **Tee-Positionen**: **Black** (Schwarz) (am längsten), **Blue** (Blau) (das zweitlängste - 5 bis 10 % kürzer als schwarz), **White** (Weiß) (zweitkürzestes Tee, 15 bis 20 % kürzer als schwarz) oder **Red** (Rot) (kürzestes Tee auf dem Kurs, 20 bis 30 % kürzer als schwarz).

**6. Klicken** Sie auf das gewünschte **Gender** (Geschlecht) und **Handed** (die Schlaghand) (links/rechts).

**7.** Wählen Sie den gewünschten **Schwungmesser**, indem Sie auf **Mouse Meter** (Mausmesser), **3 Click** (3-Klick) oder **2 Click** (2-Klick) klicken.

**Mausmesser:** In diesem neuen Modus müssen Sie die Maus nach rechts bewegen und dann nach links, um den Schwung auszuführen. Die Geschwindigkeit des Abwärtsschwungs bestimmt die Weite; die Fähigkeit, die Maus gerade zu ziehen, bestimmt die Schlaggenauigkeit.

**3-Klick:** Das ist die traditionelle Schwungmethode aus Jack Nicklaus 4. Mit dem ersten Klick starten Sie den Aufwärtsschwung, der zweite Klick bestimmt die Schwungintensität und leitet den Abwärtsschwung ein und mit dem dritten Klick bestimmen Sie den Kontaktpunkt, der die Richtung beeinflusst.

**2-Klick:** Bei dieser Methode klicken und halten Sie die Taste, um den Schwung zu starten, Sie lassen die Taste los, um den Abwärtsschwung zu starten und mit dem zweiten stellen Sie den Kontakt her.

**Hinweis:** Sie können jederzeit während des Spiels zwischen dem **Mausmesser** und dem **3-Klick-Schwungmesser** hin- und herschalten, indem Sie auf der Tastatur **<S>** drücken.

**8. Klicken** Sie auf die Box neben dem **Computer-Golfer**, damit der aktuelle Golfer vom Computer gesteuert wird.

**9. Klicken** Sie auf die unter dem Bild positionierten Pfeiltasten links/rechts, um einen Golfer auszuwählen (Jack Nicklaus steht nicht als Spieler-Animation zur Verfügung).

**10. Klicken** Sie auf den Button **Clubs** (Schläger), um einen der 13 Schläger aus der Tasche zu wählen (der Putter wird immer automatisch gewählt).

**11. Klicken** Sie auf **Back** (Zurück), um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, auf **OK**, um den Spieler zu speichern oder auf **CANCEL** (Abbrechen), um zum Bildschirm Golfer-Auswahl zurückzukehren.

**12. Klicken** Sie auf **OK**, um mit dem neuen Golfer zum Bildschirm Golfer-Auswahl zurückzukehren oder **klicken** Sie auf **CANCEL** (Abbrechen), um Ihre Änderungen nicht zu speichern.

## Einen Golfer bearbeiten

1. **Klicken** Sie im Bildschirm Golfer-Auswahl auf den Namen eines Golfers (nicht in der grauen Box), um den Spieler zu markieren, den Sie bearbeiten möchten.
2. **Klicken** Sie auf den Button **Edit** (Bearbeiten).
3. Wechseln Sie in eine beliebige Kategorie und **klicken** Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern.

### Einen Golfer löschen

1. **Klicken** Sie im Bildschirm Golfer-Auswahl auf den Namen eines Golfers (nicht in der grauen Box), um den Spieler zu markieren, den Sie bearbeiten möchten.
2. **Klicken** Sie auf den Button **Delete** (Löschen).
3. **Klicken** Sie auf **Yes** (Ja), um das Löschen zu bestätigen oder auf **No** (Nein), um zum Bildschirm Golfer-Auswahl zurückzukehren.

### Einen Golfer zu einem Spiel hinzufügen oder entfernen

- **Klicken** Sie im Bildschirm Golfer-Auswahl auf die Box links neben dem Namen des Spielers, um den Spieler zur aktuellen Runde hinzuzufügen. Sie können eine beliebige Kombination aus bis zu vier computer- und spielergesteuerten Golfern wählen.
- **Klicken** Sie auf die Box, um den Spieler aus der aktuellen Runde zu löschen.

### Die Statistiken eines Golfers ansehen

Während Sie im Bildschirm Golfer wählen sind, können Sie detaillierte Statistiken zu den Golfern in der Liste einsehen.

1. **Klicken** Sie auf einen Golfer in der Liste.
2. **Klicken** Sie auf den Button Detailed Statistics (Detaillierte Statistiken).
3. Sie können unter den folgenden Statistik-Kategorien wählen:
4. Klicken Sie auf Holes In One oder Double Eagles, damit das Datum, der Kurs und das Loch eingeblendet werden.

### Optionen

**Klicken** Sie auf **Options** (Optionen), um die folgenden **Spiel-Optionen** einzustellen:

**Wind:** Um die Wind-Intensität einzustellen, **klicken** Sie auf **Mild** (Mild), **Light** (Leicht), **Medium** (Mittel), **Strong** (Stark) oder **Gusty** (Stürmisch).

**Nebel:** Sie können folgende Nebefeffekte wählen: **Clear** (Klar), **Foggy** (Nebel) oder **Random** (Zufällig).

**Maximale Punktzahl pro Loch:** **Klicken** Sie auf die Pfeile aufwärts/abwärts, um die maximale Anzahl an Schlägen festzulegen, die für einen Golfer pro Loch erlaubt sind.

**Gimmes:** **Klicken** Sie auf die Box neben **Gimmes**, um sie ein- oder auszuschalten. Bei einem Putt, der so kurz ist, daß man ihn kaum verfehlen kann, ist ein Gimme erlaubt. Anstatt einen Putt zu versuchen, nimmt der Spieler den Ball auf und bekommt einen Schlag für den Gimme angerechnet. Wenn die Funktion Gimmes aktiviert ist, **klicken** Sie auf die Scrollpfeile aufwärts/abwärts, um die Weite (1 - 36 Inches) einzustellen, bei der ein Gimme statt eines Putts erlaubt ist.

**Mulligans:** **Klicken** Sie auf die Box, um **Mulligans** ein- oder auszuschalten. Bei einem Mulligan darf der Golfer den letzten Schlag wiederholen, ohne, daß er dafür einen Schlag angerechnet bekommt. Wenn die Funktion Mulligans aktiviert ist, **klicken** Sie auf die Scrollpfeile aufwärts/abwärts, um die maximale Mulligan-Zahl pro Runde einzustellen.

**Pin Location** (Flaggenstock-Position): **Klicken** Sie im Bildschirm Optionen auf den **Pfeil** unter **Pin Location** (Flaggenstock-Position), um zwischen **1 - 5** zu wählen.

**Zu spielende Löcher:** **Klicken** Sie im Bildschirm Optionen auf den Scrollpfeil neben **Holes To Play** (Zu spielende Löcher). **Klicken** Sie auf **All 18** (Alle 18), **Back 9** (Die letzten 9, Löcher 10-18) oder **Front 9** (Die ersten 9, Löcher 1-9).

### Speichern

Während des Spiels von *Jack Nicklaus 5* können Sie das aktuelle Spiel speichern, um es später zu beenden.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Save** (Speichern).
2. Sie können den Pfad verändern, indem Sie auf den Scrollpfeil rechts neben Speichern klicken.
3. Geben Sie in die vorgesehene Box einen Dateinamen ein.
4. **Klicken** Sie auf **Save** (Speichern), um das Spiel zu speichern und zum Spielbildschirm zurückzukehren.

### Laden

Sie können jederzeit während des Spiels ein gespeichertes Spiel laden.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Load** (Laden).
2. **Klicken** Sie auf **Save Game** (Spiel speichern), um die aktuelle Runde zu speichern oder auf **Yes** (Ja), um die Runde ohne Speichern zu beenden.
3. Speichern Sie die Datei an die gewünschte Stelle (\*.sav) und **doppelklicken** Sie auf den Dateinamen, um sie zu laden.

### Schlag speichern

Sie können jeden Schlag sofort nach seiner Ausführung speichern.

1. **Klicken** Sie nach einem Schlag in der Pop-Up-Box auf **Continue** (Fortfahren).
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und ziehen Sie den **Mauszeiger** auf **Save Shot** (Schlag speichern). Gehen Sie dann mit dem Mauszeiger nach rechts und **markieren** Sie den Namen des Golfers, dessen Schlag Sie speichern möchten.
3. **Klicken** Sie auf den **Namen**, um das Fenster Schlag speichern zu aktivieren.
4. **Geben** Sie den Dateinamen ein und wechseln Sie, wenn nötig, den Pfad.
5. **Klicken** Sie auf **Save** (Speichern), um den Schlag zu speichern und zum Spiel zurückzukehren.

### Einen gespeicherten Schlag spielen

Direkt aus dem Eröffnungsbildschirm von *Jack Nicklaus 5* können Sie einen gespeicherten Schlag laden. Sie können ihn aber auch während eines laufenden Spiels laden.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Play Saved Shot** (Einen gespeicherten Schlag spielen).
2. Sie haben drei Optionen, bevor Sie einen gespeicherten Schlag laden:
  - **Klicken** Sie auf **Save Game** (Spiel speichern), um das aktuelle Spiel zu speichern.
  - **Klicken** Sie auf **No** (Nein), um zum aktuellen Spiel zurückzukehren.
  - **Klicken** Sie auf **Yes** (Ja), um das aktuelle Spiel zu beenden und das Fenster **Play Saved Shot** (Einen gespeicherten Schlag spielen) zu öffnen.

3. **Doppelklicken** Sie auf den gespeicherten Schlag (\*.sht), damit der Schlag eingeblendet wird.
4. Wenn der Schlag beendet ist, klicken Sie auf Continue (Fortfahren), um zum Eröffnungsbildschirm von *Jack Nicklaus 5* zurückzukehren.

### Ein Netzwerkspiel starten

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Start Network Game** (Netzwerkspiel starten), um ein Multiplayer-Spiel einzurichten. (Genaue Anweisungen erhalten Sie in der Online-Hilfe von *Jack Nicklaus 5* unter **Ein Netzwerkspiel starten**.)

### An einem Netzwerkspiel teilnehmen

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Join Network Game** (An Netzwerkspiel teilnehmen), um sich in ein Multiplayer-Spiel einzuloggen (Genaue Anweisungen erhalten Sie in der Online-Hilfe von *Jack Nicklaus 5* unter **An einem Netzwerkspiel teilnehmen**).

### Send Message (Eine Nachricht senden)

Senden Sie während des Netzwerkspiels eine Nachricht.

### Clear Messages (Nachrichten löschen)

Löschen Sie während des Netzwerkspiels eine alte Nachricht.

### Drop Player (Spieler löschen)

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und ziehen Sie dann den **Mauszeiger** auf **Drop Player** (Spieler löschen). **Klicken** Sie auf einen Namen in der Pop-Up-Liste, um den Spieler aus der aktuellen Runde zu löschen.

### New Hole (Neues Loch) (Nur auf der Trainingsrunde)

Ziehen Sie den **Mauszeiger** auf **New Hole** (neues Loch). **Klicken** Sie in der Pop-Up-Liste auf eine Lochnummer, um die Löcher sofort zu wechseln.

### End Game (Ein Spiel beenden)

Um das aktuelle Spiel zu beenden, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **End Game** (Spiel beenden).

- **Klicken** Sie auf **Save Game** (Spiel speichern), um die aktuelle Runde zu speichern.
- **Klicken** Sie auf **Yes** (Ja), um die Runde ohne Speichern zu beenden.
- **Klicken** Sie auf **No** (Nein), um das Fenster zu schließen und zum Spiel zurückzukehren.

### Exit (Beenden)

Sie können *Jack Nicklaus 5* auf verschiedene Arten verlassen.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Game** (Spiel) und dann auf **Exit** (Beenden).

Oder

Drücken und halten Sie **<ALT>** und drücken Sie gleichzeitig **<F4>**.

Oder

Klicken Sie oben rechts im Bildschirm auf **X**.

## Ansicht

### Zielen

Damit der grüne Zielpfeil für den aktuellen Schlag eingeblendet wird, **klicken** Sie auf **Aiming** (Zielen).

### Schwungmesser

Damit der aktuelle Schwungmesser eingeblendet wird, **klicken** Sie auf Mouse Meter (Mausmesser), 3 Click (3-Klick) oder 2 Click (2-Klick).

### Info-Leiste

**Klicken** Sie, um die **Info-Leiste** ein- oder auszuschalten.

### Übersicht

**Klicken** Sie, um die Lochübersicht ein- oder auszuschalten.

Positionieren Sie die Maus an beliebiger Stelle der Lochübersicht, um den Ball in die Übersicht zu bewegen, dann ein **Rechtsklick** und **klicken** Sie auf **Move Ball Here** (Ball hierher).

### Animate Grid (Animations-Gitter)

**Klicken** Sie, damit sich ein Gitter über den Rasen direkt vor dem Golfer legt. Es zeigt Unebenheiten auf dem Grün an.

### Cross Section (Querschnitt)

**Klicken** Sie, damit der laterale Querschnitt eingeblendet wird, der die Höhenunterschiede vom Flaggenstock zum Loch und die derzeitige Position (d.h. Hanglage auf- oder abwärts) anzeigt.

### Camera Selector (Kamera-Auswahl)

**Klicken** Sie, damit eine Auswahlbox mit vier verschiedenen Kamerazielen und -Perspektiven eingeblendet wird. **Klicken** Sie auf ein Ziel in der linken Spalte und wählen Sie eine Perspektive, indem Sie auf einen Gegenstand der rechten Spalte **klicken**.

### Cameras (Kameras)

*Jack Nicklaus 5* bringt Sie direkt hinter die Kamera, so daß Sie die absolute Kontrolle über Position und Winkel jeden Schlages haben. Indem Sie die Kamera über den Kurs bewegen oder mit der Kamera-Auswahl die Perspektive verändern, können Sie ganz nah heranzoomen oder einen weiten Winkel von oben wählen.

#### Die Kamera an eine vorgegebene Position bewegen:

**Klicken** Sie auf das Menü **View** (Ansicht), bewegen Sie den Mauszeiger auf **Cameras** (Kameras) und wählen Sie eine der sechs normalen Ansichten oder zwischen zehn vorgegebenen Winkeln.

Oder

**Rechtsklicken** Sie an eine beliebige Stelle des Kurses und wählen Sie **Cameras** (Kameras), um eine der sechs normalen Ansichten oder zwischen zehn vorgegebenen Winkeln zu wählen.

#### Die Kamera manuell bewegen:

1. **Klicken** Sie auf die Lochnummer in der linken Ecke der Info-Leiste, damit die **Lochübersicht** eingeblendet wird.

2. Positionieren Sie die Maus an einiger beliebigen Stelle der Lochübersicht, **rechtsklicken** und **klicken** Sie dann auf **Move Camera Here** (Kamera hierher bewegen), damit die Kamera sofort neu positioniert wird. Um die Kamera automatisch auf den Ball zu richten, **rechtsklicken** Sie auf die Lochübersicht und **klicken** dann auf **Auto Point to Ball** (Kamera auf Ball richten). Um die Sicht sofort noch einmal zu drehen, wählen Sie zusätzlich **Auto Render** (Automatisch rendern).

### Kurs-Karte

**Klicken** Sie, damit eine farbige Übersicht des gesamten Kurses eingeblendet wird. Wenn Sie im Trainings-Modus sind, **klicken** Sie auf ein Loch, damit Sie das Loch automatisch wechseln.

### Punktekarte

**Klicken** Sie, damit die Punktekarte (neun Löcher) für die aktuelle Runde eingeblendet wird.

**Klicken** Sie auf die vorderen neun oder hinteren neun, damit die anderen Löcher eingeblendet werden oder klicken Sie auf Ldrs (Führende), damit die Liste der Führenden eingeblendet wird.

## Liste der Führenden

**Klicken** Sie auf die Punkte (netto und brutto) und auf das aktuelle Loch für jeden Spieler auf dem Kurs.

## Tour-Wertungen

**Klicken** Sie auf eine reguläre Runde, damit die relevanten Punkte eingeblendet werden.

## Replay (Wiederholung)

1. **Klicken** Sie auf **Replay** (Wiederholung), damit die Wiederholung des letzten Schlages eingeblendet wird.
2. Wenn zwei oder mehr Golfer auf dem Kurs sind, **klicken** Sie auf den gewünschten Spieler in der Liste der gewählten Golfer.
3. Wählen Sie die **Current point of view** (Aktuelle Perspektive), damit der Schlag aus der aktuellen Perspektive wiederholt wird oder wählen Sie **Golfer point of view** (Perspektive des Golfers), um den Schlag aus der Sicht des Golfers zu sehen. Als dritte Möglichkeit können Sie **Landing point of view** (Landeposition) wählen, um die Wiederholung aus der Perspektive der Landeposition zu sehen.
4. **Klicken** Sie auf die Box neben Show Traces (Spuren zeigen), damit eine weiße gestrichelte Linie eingeblendet wird, die die Flugbahn des Balles anzeigt.
5. **Klicken** Sie auf **View** (Ansehen), um die Wiederholung zu starten oder auf **Cancel** (Abbrechen), um zum Spiel zurückzukehren.

**Hinweis:** Sie können die Perspektive auch verändern, bevor Sie die Wiederholung sehen. Klicken, halten und rotieren Sie mit dem dreieckigen Kamera-Cursor in der Übersicht (denken Sie dabei daran, daß die Kamera auf dem Dreieck positioniert ist, und die Sicht in die **entgegengesetzte** Richtung geht).

**Rechtsklicken** Sie an eine beliebige Stelle des Lochs und **klicken** Sie auf **Move Camera Here** (Kamera hierher bewegen). Nachdem Sie Kamerawinkel oder Position gewechselt haben, öffnen Sie die Wiederholung des letzten Schlages und wählen **Current point of view** (Aktuelle Perspektive), um den Schlag aus jeder Perspektive zu beobachten.

## Play Fly-by (Vorbeiflug)

**Klicken** Sie, um die Vorbeiflug-Perspektive des aktuellen Lochs zu sehen.

# Options (Optionen)

## Trajectory (Flugbahn)

**Ziehen** Sie den Mauszeiger auf **Trajectory** (Flugbahn), damit eine Liste mit acht Schlägen eingeblendet wird (Eine komplette Beschreibung zu jedem Schlag finden Sie unter **Den Schlag-Typ verändern**).

## Select Club (Schläger wählen)

**Ziehen** Sie den Mauszeiger auf **Select Club** (Schläger wählen), damit eine Liste der Golfschläger eingeblendet wird. (Es stehen nur die Schläger zur Verfügung, die Sie auch im Spieler-Profil gewählt haben.)

## Select Meter (Schwungmesser wählen)

**Ziehen** Sie den Mauszeiger auf **Select Meter** (Schwungmesser wählen), um zwischen **Mouse Meter** (Mausmesser), **Traditional 3 Click** (Traditioneller 3-Klick) oder **Traditional 2 Click** (Traditioneller 2-Klick) zu wählen.

## Preferences (Vorlieben)

**Klicken** Sie auf **Preferences** (Vorlieben), um die folgenden Spieleinstellungen und Display-Optionen festzulegen.

**Resolution** (Auflösung): Volle Bildschirm-Auflösung oder 800x600 (**Hinweis:** Höhere Auflösungen arbeiten am besten mit schnellen Prozessoren und Grafikkarten zusammen.)

**Detail-Level:** Wählen Sie einen Level, der der Leistung Ihres Prozessor und Ihrer Grafikkarte entspricht.

**Green Cross Section** (Grüner Querschnitt): Zeigt den Höhenunterschied zwischen Ball und Flaggenstock an.

**Show Landing View** (Landeposition anzeigen): Zeigt jeden Schlag von der Landeposition aus, anstatt aus der Perspektive des Golfers.

**Record Golfer** (Golfer aufzeichnen): Zeichnen Sie Ihre aktuelle Runde auf, um sie für ein anders Spiel oder auf dem gleichen Kurs erneut zu benutzen. Nach Beendigung wird die Runde unter Players (Spieler) im Bildschirm New Game (Neues Spiel) aufgeführt.

**HUDs On For Aim** (HUD immer eingeblendet): Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, daß die Info-Leiste, der Querschnitt und die Kamera-Auswahl immer eingeblendet sind. Hinweis: Der grüne Zielpfeil bewegt sich schneller, wenn die HUDs ausgeschaltet sind.

**Play Fly-by** (Vorbeiflug): Sehen Sie sich jedes Loch aus der Vorbeiflug-Sicht an. (Hinweis: Für diese Option müssen Sie mindestens einen Pentium 133 MHz Prozessor haben.)

**Minimum Ball Size** (Minimale Ballgröße): Ein Pixel (sehr klein) oder vier Pixel.

**Grid** (Gitter): Sie können ein Gitter einblenden, das die Unebenheiten im Grün direkt vor dem Golfer anzeigt. Wählen Sie Off (Aus), Always On (Immer ein) oder Show On Green (Auf dem Grün zeigen). Klicken Sie auf Align Grid to Golfer (Gitter auf Golfer ausrichten), um das Gitter an allen Positionen vor dem Golfer zu positionieren.

**Default Swing Meter** (Standard-Schwungmesser): Wählen Sie zwischen Mouse Meter (Mausmesser), 3 Click (3-Klick) oder 2 Click (2-Klick).

**Audio:** Wählen Sie Audio Enabled (Audio Ein), um alle Geräusche ein- oder auszuschalten. Klicken Sie auf eine beliebige Kombination von Kommentar (Gary McCord), Umgebungsgeräuschen (Hintergrundgeräusche wie Vögel, Insekten, Wasser etc), Soundeffekten (wenn der Schläger den Ball trifft, einen Ball gegen einen Baum oder ins Wasser fliegt), Applaus oder Musik.

**Cameras** (Kameras): Klicken Sie auf Random Camera (Zufällige Kamera) am Tee, um eine wechselnde Kamera-Perspektive für jeden Tee-Schlag zu erhalten. Klicken Sie Normal Height (Standard-Höhe), um die Kamera etwas höher als Kopfhöhe und hinter dem Golfer zu positionieren. Wenn Sie dieses Feature nicht wählen, bleibt die Kamera eventuell in einer höheren Position, aus der es sehr schwierig ist, das Grün zu lesen.

## Jack Nicklaus 5: Der Kurs-Designer

Mit dem Kurs-Designer können Sie einen kompletten Kurs erstellen oder einen beliebigen Kurs des Spiels bearbeiten. Wenn Sie die Grundgegebenheiten für ein Loch erstellt haben, können Sie Schablonen, Objekte, Erhebungen und Gefälle hineinbauen. Es stehen 15 verschiedene Schablonen zur Verfügung, inklusive Roughs, Bunker und Wege. Zusätzlich können Sie die Texturen für alle Schablonen bearbeiten. Für ein Wüsten-Rough können Sie beispielsweise zwischen neun verschiedenen Texturen wählen: ein Flußbett, Ortgestein oder Moosboden u.a..

Sie können unter Dutzenden von Bäumen, Felsen und Blättern wählen. Zusätzlich stehen Ballwaschgeräte, Bänke und Gebäude zur Verfügung. Als ganz neues Feature können Sie bei *Jack Nicklaus 5* mit einem Zeichenprogramm eigene Objekte erstellen, ganz so wie mit Paint Shop Pro™ oder Adobe® Photoshop®. (Genauere Anweisungen zum Erstellen von eigenen Objekten finden Sie in der Online-Hilfe von *Jack Nicklaus 5*.)

### Den Kurs-Designer laden

Sie können den Kurs-Designer aus dem Menübildschirm von *Jack Nicklaus 5* laden oder direkt vom Windows-95-Desktop.

Legen Sie die CD *Jack Nicklaus 5* in Ihr CD-ROM-Laufwerk. **Klicken** Sie im Eröffnungs-Bildschirm auf **Design**, um den Kurs-Designer zu laden.

Oder

Wenn die CD schon im Laufwerk liegt, **klicken** Sie auf **Start**, ziehen den Mauszeiger auf Programme, dann auf *Jack Nicklaus 5* und **klicken** im Pop-Up-Menü auf **Design 5**.

## So verlassen Sie den Kurs-Designer

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf **Exit** (Beenden).

Oder

**Drücken und halten** Sie **<ALT>** und drücken gleichzeitig **<X>**.

Oder

Klicken Sie oben rechts im Fenster auf **X**.

## Einen Golfkurs erstellen

### Wie man ein Platz-Layout entwirft

Wenn man einen neuen Platz entwerfen will, setzt man zuerst 18 Löcher in das Platz-Fenster. Obwohl man die Löcher auch einzeln nacheinander zeichnen und bearbeiten kann, ist es empfehlenswert, vom gesamten Platz zuerst einen "Rohentwurf" zu machen und die einzelnen Löcher anschließend zu bearbeiten. Dadurch wird es einfacher, Pfade für die Golfwagen und andere Gebiete anzuordnen, wenn Sie Ihrem Platz das endgültige Aussehen geben.

Der Platz-Designer von Jack Nicklaus 5 ermöglicht Ihnen, einen Platz von innen heraus zu entwerfen, was günstiger ist als von außen her. Im Gegensatz zu einem wirklichen Landschaftsplaner, dem durch das natürliche Gelände Grenzen gesetzt sind, fangen Sie im Fenster Course (Kurs) mit einem flachen Stück Land an und fügen dann jedem Loch im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eigene Bodenbeschaffenheiten zu. Sie brauchen sich keine Gedanken darüber zu machen, daß die Löcher in einer bestimmten Richtung verlaufen. Um jedoch die Realität nicht außer Acht zu lassen, möchten Sie vielleicht die folgenden, traditionellen Gepflogenheiten bei der Anordnung der Löcher aufgreifen.

- Platzieren Sie das 18. Grün in der Nähe des ersten Tees.
- Legen Sie Gebiete so an, daß mehrere Löcher Platz finden und dort, wo Sie Wälder, Wildnis, Flüsse, Seen usw. einfügen können.
- Ändern Sie oft die Richtung, so daß auf dem Platz unterschiedliche Windverhältnisse herrschen.
- Wechseln Sie die Richtungen der Doglegs (Dogleg im Fairway), damit die Golfer in beide Richtungen treffen müssen.
- Achten Sie darauf, daß die Schläge für die ersten neun Löcher nicht zu lang werden.

### Wie man ein Loch hinzufügt

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **New Hole** (Neues Loch).
2. **Klicken** Sie einmal, um das Loch einzufügen und das Informationsfeld über die Schlaglänge zu öffnen.
3. **Ziehen** Sie den **Mauszeiger** gerade nach unten (südlich), bis im Feld Tee der Wert 240 Yards erscheint (je nach Empfindlichkeit Ihrer Maus kann die Schlaglänge etwas anders ausfallen). Klicken Sie noch einmal, um das Tee einzufügen.
4. **Ziehen** Sie den **Mauszeiger** südöstlich, bis im Feld 2nd Shot (2. Schlag) 170 Yards angezeigt werden. **Klicken** Sie dann, um den zweiten Schlag zu fixieren.
5. Schließlich **ziehen** Sie den **Mauszeiger** wieder nach Süden, bis im Feld Approach (Annäherung) 70 Yards angezeigt werden. Klicken Sie ein letztes Mal, um das Loch mit Par 5 fertigzustellen.

### Wie das Loch bearbeitet wird

Wenn Sie im Fenster Course (Kurs) das Loch eingegeben haben, doppelklicken Sie auf das Loch, damit das Bearbeitungsfenster geöffnet wird. Sie können das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) individuell vorbereiten, damit es einfacher wird, kleine Schablonen und Objekte zu bearbeiten.

### Das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) individuell einrichten

1. **Klicken** Sie auf den Zoom-Button in der Info-Leiste unter dem Hauptmenü.
2. **Klicken** Sie einmal in das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten), um die Ansicht des Lochs zu vergrößern.
3. **Drücken** Sie **<ESC>** auf der Tastatur, wenn Sie den Zoom-Cursor entfernen möchten oder klicken Sie auf den Zoom-Button, um ihn auszuschalten.
4. **Klicken** Sie auf die untere Ecke des Fensters Edit Hole, halten die Taste **gedrückt** und **ziehen** es nach unten, bis die gesamte Lochstrecke im Sichtbereich ist.
5. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf den gelben Ansichtspfeil (er wird blau, wenn er markiert wird).
6. **Klicken** und **halten** Sie die Taste und ziehen Sie den Ansichtspfeil in die untere linke Ecke des Fensters Edit Hole. **Lassen** Sie die Taste **los**, um den Ansichtspfeil dort zu platzieren. Auf diese Weise wird es einfacher, die Positionen der Tees zu verschieben, wenn das Loch überarbeitet worden ist.

### Schablonen hinzufügen und verändern

Wenn Sie dem Kurs einen Par 5 hinzugefügt haben, besteht das Loch aus vier verschiedenen Schablonen: Tee, Rough, Fairway und Grün. Sie können jedem Loch 16 verschiedene Schablonen hinzufügen. Beim Design eines Kurses können natürlich auch einige Schablonen übereinander gelegt werden, stellen Sie sicher, daß Sie die richtigen übereinander platzieren (z.B. ein leichtes Rough auf ein schweres Rough oder einen Bunker auf ein Fairway). Doch bei 16 verschiedenen Möglichkeiten gibt es natürlich auch Einschränkungen. Die folgende Hierarchie zeigt Ihnen die möglichen "Schichten" an: Von unten (Schweres Rough) bis ganz nach oben (Form des Terrains). Sie können zum Beispiel Wasser über ein Hindernis oder auch über leichtes Rough, Wüsten-Rough, Sand-Rough und schweres Rough legen. Aber Sie können Wasser nicht über einem Fairway platzieren.

**Tip:** Sie können diese Hierarchie umgehen, indem Sie eine bestehende Schablone splitten, so bleibt ein Abschnitt des Rough in der Mitte. Legen Sie vorsichtig eine andere Schablone darauf, dann sieht es so als ob auf der Schablone eine andere liegt.

**Hinweis:** Eine neue Möglichkeit einer Erhöhung erscheint auf dem Kurs als violettes Terrain. Sie können es frei bearbeiten, solange Sie es als Terrain belassen. Wenn Sie zum Beispiel eine neue Erhöhung als Berg oder auf dem Fairway erstellen, wird es, nachdem Sie es zum Fairway umgearbeitet haben, nicht mehr zur Bearbeitung zur Verfügung stehen. Es behält zwar seine Erhöhung bei, aber es wird mit dem Fairway verschmelzen.

{Art: Place in table}

Level	Typ	Farbe
0	Sand-Rough	Ockergelb
1	Wüsten-Rough	Grün
2	Leichtes Rough	Mittleres Grün
3	Hindernis	Kastanienbraun
4	Wasser	Blau
5	Fairway	Hellgrün
6	Böschung	Gelbgrün

- 7 Tee Lindgrün
- 8 Grün Lindgrün
- 9 Erdboden Rostbraun
- 10 Bunker Sandfarben
- 11 Rough Dunkelgrün
- 12 Lava Hellbraun
- 13 Cart-Weg Grau
- 14 Out of Bounds Weiße Linie
- 15 Terrain Violett

### Eine neue Schablone erstellen

Sie können einem neu angelegten Loch im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) Schablonen hinzufügen. Die normale Oberfläche des gesamten Lochbereichs ist dunkelgrünes Rough. Sobald Sie Schablonen über das Loch legen, verschwindet das Rough allmählich unter Bunkern, Böschungen, Fairways usw.

Eine neue Schablone entsteht

1. Um eine neue Schablone zu erstellen, **klicken** Sie im Hauptmenü auf Edit und dann auf New Shape (Neue Schablone) oder Sie **rechtsklicken** an einer beliebigen Stelle im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) und **wählen** New Shape (Neue Schablone).
2. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Schablone und **klicken** Sie darauf.
3. **Ziehen** Sie das Stift-Icon an die vorgesehene Stelle und **klicken** Sie einmal, um den ersten Begrenzungspunkt der neuen Schablone zu fixieren (dieser Punkt entsteht an der Spitze des Stiftes).
4. **Ziehen** Sie eine Linie vom ersten Punkt aus und **klicken** Sie an der gewünschten Stelle, um den nächsten Punkt zu fixieren.
5. **Setzen** Sie diesen Vorgang **fort**, bis die Form festgelegt ist.
6. **Rechtsklicken** Sie auf die Schablone und dann auf Finish Shape (Schablone fertigstellen), um die Zeichnung zu vollenden oder drücken Sie einfach **<ENTER>** auf der Tastatur.

**Tips:** Es ist nicht notwendig, die letzte Linie mit dem ersten Begrenzungspunkt zu verbinden. Gehen wir davon aus, daß Sie einen großen Sandbunker anlegen möchten, von dem ein schmaler Streifen Sand zur Seite wegführt. Setzen Sie einfach etwas entfernt von der Grundform einen weiteren Begrenzungspunkt. Obwohl auf dem Bildschirm nur eine einzige Linie zu sehen ist, wird Sie in einen "Finger" umgewandelt, wenn Sie auf Finish Shape (Schablone fertigstellen) klicken und die Schablone fertigstellen.

Zwar muß eine Schablone mindestens drei Begrenzungspunkte haben - die Gesamtanzahl der Punkte wird aber allein durch die Größe und Form bestimmt. Da jeder Begrenzungspunkt eine Richtungsänderung bedeutet, erfordert ein langer, schlangenlinienförmiger Bunker wesentlich mehr Punkte als ein schlichtes, ovales Grün. Es ist einfacher, detaillierte Änderungen an einer Schablone vorzunehmen, wenn es viele dicht zusammenliegende Begrenzungspunkte gibt, denn jeder Punkt kann angeklickt, gehalten und an eine andere Stelle verschoben werden.

Es ist egal, welche Schablone Sie hinzufügen, Sie müssen immer die gleichen Schritte einhalten. Sie können jederzeit eine Schablone hinzufügen, müssen dabei aber die oben beschriebene Hierarchie einhalten. Das folgende Beispiel zeigt Ihnen, wie Sie eine Wasser-Schablone erstellen.

### Wasser hinzufügen

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten), ziehen Sie dann den Mauszeiger auf **New Shape** (Neue Schablone).
  2. **Ziehen** Sie den Mauszeiger nach rechts und **klicken** Sie auf **Water** (Wasser), damit das Zeichen-Icon aktiviert wird.
  3. Da Sie über das Fairway kein Wasser legen können, zeichnen Sie einen Fluß in das Rough, an der nördlichen Seite des Fairways, nahe dem Grün.
- Tip:** Wenn Sie das Fairway durch Wasser teilen möchten, zeichnen Sie einfach zwei Fairway-Schablonen, die durch einen Streifen Rough geteilt werden. Legen Sie dann eine Wasser-Schablone auf das Rough.
4. **Rechtsklicken** Sie auf die Schablone und **klicken** Sie dann auf **Finish Shape** (Schablone fertigstellen) oder drücken Sie **<ENTER>** auf der Tastatur.

### Die Schablonen-Palette verwenden

Sie können Schablonen nicht nur komplett selbst zeichnen, sondern auch zwischen verschiedenen Grüns oder Bunkern aus einer Palette von vorgezeichneten Schablonen wählen. Das folgende Beispiel zeigt Ihnen, wie Sie einen vorgezeichneten Bunker erstellen.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Bunkers Palette** (Bunker-Palette).
2. **Klicken** Sie **einmal** auf einen der Bunker-Buttons.
3. **Ziehen** Sie den **Cursor** zurück auf das Loch (achten Sie darauf, daß der Cursor jetzt der Bunker ist). Platzieren Sie den Bunker an der gewünschten Position, **klicken** Sie dann erneut, um die Schablone zu fixieren.
4. Jetzt können Sie die Schablone verändern oder bewegen.

### Die Begrenzungslinie einer Schablone verändern

**Klicken** und **halten** Sie am Begrenzungspunkt oder auf einer gelben Linie zwischen zwei Begrenzungspunkten, ziehen Sie die Maus dann in eine beliebige Richtung, um die Form der Schablone zu verändern.

### Begrenzungspunkte hinzufügen

Wenn Sie einer fertiggestellten Schablone Begrenzungspunkte hinzufügen möchten, **rechtsklicken** Sie auf ein Begrenzungsegment und **klicken** Sie dann auf **Split Segment** (Segment teilen). Sie können diesen Vorgang beliebig wiederholen.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten) und ziehen Sie den Mauszeiger auf **New Shape** (Neue Schablone). **Klicken** Sie auf **Fairway**.
2. Beginnen Sie vor dem roten Tee und ziehen Sie dann eine neue Fairway-Schablone, indem Sie mehrere Begrenzungspunkte festlegen.
3. **Klicken** Sie einmal, um das Fairway zu zeichnen. **Klicken, halten und ziehen** Sie auf einen beliebigen Begrenzungspunkt, um der Schablone den letzten Schliff zu geben.

### Den Schlagpunkt verändern

**Klicken** und **halten** Sie den Zielpunkt eines Tee-Schlags, eines zweiten Schlages oder eines Näherungsschlags und **ziehen** Sie ihn an eine neue Position.

### Eine Schablone ausdehnen

Sie können der Schablone eine neue Form geben, ohne das Layout und die Begrenzungspunkte zu verändern: **Doppelklicken** Sie auf eine Schablone und klicken Sie dann auf **Stretch A Shape** (Schablone ausdehnen). Geben Sie eine positive oder negative Veränderung ein (in Fuß). So können Sie die Schablone vergrößern oder verkleinern und gleichzeitig Konturen und Begrenzungspunkte beibehalten.

### So können Sie Erhöhungs-Schablonen erstellen und bearbeiten

Wenn Sie im Kurs-Fenster ein neues Loch erstellen, dann ist das Loch völlig flach. Sie können dem Loch jedoch an beliebigen Positionen Erhöhungen geben. Wenn Sie die Slope (Neigungs-) Befehle verwenden (Left (Links), Right (Rechts), Forward (Vorwärts), Back (Zurück)); wird die rechte beziehungsweise östliche Seite des Fensters Edit Hole (Loch bearbeiten) als "vorwärts" bezeichnet. Vorwärts neigt Ihre Schablone nach rechts, während Neigung links die Schablone nach oben beziehungsweise nach Norden zieht.

**Tip:** Wenn Sie verschiedene Erhöhungs-Schablonen erstellen oder bearbeiten, können Sie leicht den Überblick über jeden Erhöhungswechsel verlieren. Aktivieren Sie **Terrain und Outlines** (Umrisse), um die Positionen und Charakteristiken jeder Schablone zu sehen. Verwenden Sie die **Rendered View** (Gerenderte Sicht), dann können Sie die Veränderungen sehen, wenn sie auf dem Kurs erscheinen.

### Erstellen einer Erhöhungs-Schablone

Mit dem Kurs-Designer können Sie eine einzelne Schablone erstellen, wie einen Bunker oder ein Sand-Rough, und dann Erhöhungen hinzufügen. Sie können auch eine eigene **Erhöhungs-Schablone** erstellen, Erhöhungen vornehmen und die Schablone dann verändern. Der wichtigste Unterschied zwischen den beiden Optionen ist, daß eine Erhöhungs-Schablone als Terrain erstellt wird, das ganz oben in der Hierarchie liegt. Das bedeutet, daß jede andere Schablone, die Sie darüber legen, nicht erscheinen wird. Wenn Sie andere Schablonen über das Terrain legen möchten, müssen Sie den Schablonen-Typ ändern, bevor Sie sie mit neuen Gegenständen bearbeiten.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **New elevation shape** (neue Erhöhungs-Schablone), wenn Sie um eine neue Erhöhungs-Schablone erstellen möchten. Zeichnen Sie die Erhöhungs-Schablone genau so, wie Sie jede andere Schablone zeichnen würden. (Genauere Anweisungen erhalten Sie im Abschnitt **Eine Erhöhungs-Schablone erstellen**.)

### Den Schablonen-Typ einer Erhöhung verändern

Wenn eine neue Erhöhungs-Schablone auf den Kurs gelegt wird, hat sie den Standard-Wert des Terrains und ist violett. **Doppelklicken** Sie auf die Schablone, um das Fenster zu öffnen, indem Sie den Schablonen-Typ verändern können. Klicken Sie auf die gewünschte Schablone und dann auf **OK**, um das Fenster zu schließen oder auf **Cancel** (Abbrechen), um die vorherige Schablone weiter zu verwenden.

### Die Erhöhung einer Schablone ändern

1. **Klicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Change Elevation** (Erhöhung verändern). Beachten Sie, daß die aktuelle Höhe der Schablone unten links im Bildschirm angezeigt wird.
3. **Geben** Sie in die Box **Set To Height** (Höhe festlegen) einen Wert (in Fuß) ein oder passen Sie den Wert an, indem Sie einen "+" oder "-" Wert eingeben.

**Hinweis:** Mit dem Feature Change Elevation (Erhöhungen verändern) können Sie Erhebungen mit verschiedenen Höhen erstellen. Mit den Bulge (Unebenheit-) und Slope (Neigungs-) Optionen können Sie ein Terrain mit verschiedenen Erhebungen erstellen.

### Die Neigung einer Schablone anpassen

Um die Neigung einer Schablone anzupassen, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf die **Slope** (Neigungs-) Befehle oder klicken Sie auf den Slope (Neigungs-) Button. (**Hinweis:** Denken Sie an die richtige Orientierung des Fensters Edit Hole (Loch bearbeiten), wenn Sie die Neigungseffekte auswählen. Die rechte oder östliche Seite des Fensters wird immer als "vorwärts" betrachtet.)

**Neigung links:** Neigen Sie die Schablone, damit im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eine Neigung nach oben (Norden) entsteht.

**Neigung rechts:** Neigen Sie die Schablone, damit im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eine Neigung nach unten (Süden) entsteht.

**Neigung vorwärts:** Neigen Sie die Schablone, damit im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eine Neigung nach vorne entsteht.

**Neigung hinten:** Neigen Sie die Schablone, damit im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eine Neigung nach hinten (Westen) entsteht.

### Anpassen der Tiefe der Schablone

1. **Kicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Bulge Down** (Unebenheit nach unten) oder **Bulge Up** (Unebenheit nach oben).
3. **Wiederholen** Sie den Vorgang, um die Unebenheit zu verstärken.

### Die Größe einer Schablone anpassen

1. **Kicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Bulge Down** (Unebenheit nach oben).
3. **Wiederholen** Sie den Vorgang, um die Erhöhung zu verstärken.

### Verändern der unebenen Erhöhung

1. **Klicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Bulge Elevation** (unebene Erhöhung).
3. **Geben** Sie in die Box **Set To Height** (Höhe festlegen) einen Wert (in Fuß) ein oder passen Sie den Wert an, indem Sie einen "+" oder "-" Wert eingeben.

### Anpassen einer flachen Erhöhung einer Schablone

1. **Kicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Raise** (Erhöhen) oder **Lower** (Flacher) oder **Flatten** Sie auf den entsprechenden Button.
3. **Wiederholen** Sie den Vorgang, um die Schablone zu erhöhen oder abzuflachen.

**Hinweis:** Dieser Befehl verändert die Höhe stärker als die Funktionen Bulge Up (Unebenheit nach oben) oder Bulge Down (Unebenheit nach unten).

### Eine Schablone auf den tiefsten Punkt bringen

1. **Kicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Flatten to Lowest** (tiefster Punkt).

Wenn Sie diesen Befehl bei einer unebenen Schablone anwenden, erhalten Sie die gleiche Größe, die die Schablone hatte, bevor die Unebenheit erstellt wurde. Wenn Sie ihn bei einer leicht geneigten Mulde ausführen, werden die begrenzenden Wände vertikal.

### Eine Schablone auf mittlere Höhe ebnen

1. **Kicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Flatten to Middle** (Auf Mittelmaß ebnen).

Die Schablone wird auf mittlere Höhe gebracht.

### Eine Schablone auf dem höchsten Level ebnen

1. **Klicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Flatten to Highest** (Auf höchstem Level ebnen).

Wenn Sie diesen Befehl bei einer unebenen Schablone anwenden, erhalten Sie einen Berg, der oben flach ist. Wenn Sie ihn bei einer nach unten geneigten Wölbung anwenden, kommt die Erhöhung auf die ursprüngliche Höhe zurück.

### Eine Schablone glätten

1. **Klicken** Sie **einmal** auf eine Schablone.
2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain** und dann auf **Smooth** (Glatt).

Dieser Befehl glättet die Unebenheiten in einer Schablone. Wenn Sie zum Beispiel eine spitze Erhöhung erstellt haben, erhalten Sie so einen sanften Hügel. Klicken Sie auf die Funktion, wenn Sie die Spitze des Bergs glätten, aber gleichzeitig die ursprüngliche Höhe beibehalten möchten. Das gleiche gilt, wenn Sie den Befehl bei einer nach unten geneigten Wölbung anwenden; die ursprüngliche Tiefe wird beibehalten.

### Ein Loch glätten

**Klicken** Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) auf Terrain und dann auf **Smooth Hole** (Loch glätten), um alle unregelmäßigen Erhöhungen und Vertiefungen zu entfernen oder **rechtsklicken** Sie ins Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten), ziehen Sie den Mauszeiger auf Terrain und **klicken** Sie auf **Smooth Hole** (Loch glätten).

### Ein Loch flacher machen

**Klicken** Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) auf Terrain und dann auf **Flatten Hole** (Loch flacher), um alle Erhebungen und Vertiefungen zu entfernen oder **rechtsklicken** Sie ins Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten), ziehen Sie den Mauszeiger auf Terrain und **klicken** Sie auf **Flatten Hole** (Loch flacher).

### Zufälliges Terrain erstellen

Um schnell ein einzigartiges Terrain zu erstellen, **klicken** Sie **einmal** auf die Schablone und dann im Hauptmenü auf **Random Terrain** (Zufälliges Terrain). **Ziehen** Sie den Schieberegler von **Aggressiveness** (Aggressivität) und **Centre Bulge** (Zentrierte Unebenheit) von Least (Wenig) auf Most (Viel). **Ziehen** Sie den Schieberegler **aufwärts/abwärts**, um die Erhebungen anzupassen.

## Objekte hinzufügen

### Bäume

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Trees Palette (Baum-Palette).
2. **Klicken** Sie **einmal** auf die Leiste oben im Fenster Trees (Bäume), um die Beschreibungen zu den Buttons zu aktivieren.
3. **Klicken** Sie **einmal** auf einen Baum-Button.
4. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Position auf dem Loch. **Klicken** Sie einmal, um den Baum zu positionieren.
5. **Doppelklicken** Sie auf einen neu gepflanzten Baum, um dessen Höhe zu ändern.
6. Nachdem Sie einen Baum erstellt und positioniert haben, können Sie die **Copy- und Paste**-Befehle verwenden, um den Vorgang zu beschleunigen und eine bewaldete Fläche zu erstellen.

**Tip:** Mit dem Zoom-Befehl können Sie die Bäume leichter positionieren und bearbeiten.

### Büsche

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf View (Ansehen) und dann auf Bushes Palette (Busch-Palette).
2. **Klicken** Sie einmal auf die Leiste oben im Fenster Bushes (Büsche), um die Beschreibungen zu den Buttons zu aktivieren.
3. **Klicken** Sie einmal, um einen Busch auszuwählen.

4. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Position auf dem Loch. **Klicken** Sie einmal, um den Busch zu positionieren.

5. **Wiederholen** Sie den Vorgang, um ein richtiges Gebüsch zu erstellen.

**Hinweis:** Einige kleine Bäume und die meisten Büsche sind in der Standard-Lochansicht "unsichtbar". Daher kann es nötig sein, daß Sie mindestens zweimal auf den Zoom-Button klicken müssen, um die Objekte sehen zu können.

**Tip:** Um Bäume und Büsche so zu plazieren, daß sie wie ein Wald aussehen, **halten** Sie **<Strg> gedrückt**, während Sie das Objekt auswählen. Der Cursor bleibt auf dem ausgewählten Objekt, bis Sie **<ESC> drücken** oder ein anderes Objekt auswählen. So können Sie schnell eine ganze Reihe von Büschen und Bäumen erstellen. Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie sie zusammen mit der Option Variable Größen verwenden.

### Felsen und kleine Felsbrocken

1. **Klicken** Sie in der Button-Leiste zwei- oder dreimal auf **Zoom**, um das Loch zu vergrößern.

2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Rocks Palette** (Fels-Palette).

3. **Klicken** Sie einmal auf die Leiste oben im Fenster Felsen, um die Button-Beschreibung zu aktivieren.

4. **Klicken** Sie einmal, um einen Felsen oder Felsbrocken auszuwählen.

5. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Position auf dem Loch. **Klicken** Sie einmal, um den Felsen zu positionieren.

**Tip:** Verwenden Sie eine Reihe von Felsen, um eine Mauer um ein Wasserhindernis zu bauen. Um einen Felsen in einen großen Felsbrocken zu verwandeln, doppelklicken Sie auf den Felsen und geben einen neuen Höhenwert ein.

### Andere Objekte hinzufügen

Die **Other Objects Palette** (Palette für andere Objekte) enthält Lochmarkierungen, Mülleimer, Ballwaschgeräte und andere Gegenstände, die man häufig auf einem Golfkurs findet.

1. **Klicken** Sie in der Button-Leiste zwei- oder dreimal auf **Zoom**, um das Loch zu vergrößern.

2. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf die Palette **Other Objects** (Andere Objekte).

3. **Klicken** Sie einmal auf die Leiste oben im Fenster Andere Objekte, um die Button-Beschreibung zu aktivieren.

4. **Klicken** Sie einmal, um einen Gegenstand auszuwählen.

5. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Position auf dem Loch. **Klicken** Sie einmal, um den Gegenstand zu positionieren.

### Objekt-Optionen bearbeiten

1. **Doppelklicken** Sie auf einen beliebigen Baum, Busch, Felsen oder anderen Gegenstand.

2. Um die Größe des Gegenstands zu ändern, **geben** Sie einen neuen Wert in der Größen-Box **ein**.

3. Sie können auch die Option **Flip Object** (Objekt umdrehen) wählen, wenn Sie den Gegenstand umdrehen möchten.

4. Wenn Sie eine neue Größe als Standard für diesen Gegenstand eingeben möchten, wählen Sie **Set As Default Size** (Neue Standard-Größe).

5. **Klicken** Sie auf **OK**, um die Veränderung abzuschließen und zeichnen Sie das Objekt erneut oder klicken Sie auf **Defaults** (Standard), um die Originalgröße wiederherzustellen.

**Hinweis:** Mit der Option Objekt bearbeiten können Sie gravierende Veränderungen vornehmen, zum Beispiel einen kleinen Felsen in einen riesigen Felsbrocken verwandeln. Gegenstände wie Bänke oder Ballwaschgeräte erscheinen sehr klein, aber ihre Standard-Größe stimmt im Verhältnis mit den anderen Gegenständen überein. Verwenden Sie die gerenderte Sicht, um sicherzustellen, daß die Gegenstände die richtigen Größen haben. (Außer, wenn Sie einen Kurs für "Liebling, ich habe den Golfer geschrumpft" erstellen.)

### Eigene Objekte hinzufügen

Der Kurs-Designer von *Jack Nicklaus 5* ermöglicht es Ihnen, mit Hilfe eines Zeichenprogramms eigene Objekte zu kreieren und bis zu 25 solcher Gegenstände in der **Custom Palette** (Eigenen Palette) zu speichern. (Genaue Anweisungen erhalten Sie in der *Jack Nicklaus 5* Online-Hilfe.) Wenn Sie die Schritte zum Hinzufügen eigener Objekte ausgeführt haben, können Sie diese Gegenstände genauso hinzufügen wie Felsen oder Bäume.

## Geräusche

Sie können an beliebiger Stelle auf Ihrem Platz zur Umgebung passende Geräusche hinzufügen. Vogelgezwitscher, Frösche, Insekten Wasser und Nebelhörner. Wenn Sie die Geräusche auf dem Platz positionieren, sollten Sie deren Radius, d.h. wo man sie hören kann, beachten. Achten Sie darauf, daß sie nicht zu viele Geräusche gleichzeitig haben, sonst glaubt der Golfer, daß er auf dem Jahrmarkt ist. Denken Sie aber daran, daß Sie überall Wassergeräusche plazieren, wo der Golfer auch auf ein Wasserhindernis stößt.

### Geräusche hinzufügen

1. Wenn Sie möchten, daß eine Möwe mitten durch Palmen fliegt, klicken Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf die **Sounds Palette** (Geräusch-Palette), damit sich das Fenster Select Sound (Sound wählen) öffnet.
2. **Scrollen** Sie durch die Liste der Geräusche und klicken Sie auf Gull (Möwe).
3. **Klicken** Sie auf **Play** (Spielen), um ein Sound-Sample zu hören.
4. **Klicken** Sie auf **Select** (Wählen), um das Sound-Icon zu aktivieren.
5. **Ziehen** Sie das Sound-Icon auf eine Stelle nahe bei den Palmen und klicken Sie einmal, um den Sound dort zu positionieren.
6. Wenn Sie nun möchten, daß ihre Möwe hinter dem Clubhaus zwitschert, **doppelklicken** Sie auf das neuplazierte Sound-Icon, um den Radius zu vergrößern. Beachten Sie, daß der weiße gestrichelte Kreis, den Bereich markiert, in dem Sie das Geräusch - hier das Möwen-Gezwitscher - hören können.
7. Wenn Sie Ihren Golfen wirklich den letzten Nerv töten möchten, dann wählen Sie nun **Continuous** (Fortfahren).

**Tip:** Aktivieren Sie die Geräusche im Menü Ansicht, damit Sie die Positionen der Sound-Icons für jedes Loch sehen können.

Das ist erst der Anfang des Kurs-Designers. Der Kurs-Designer in *Jack Nicklaus 5* gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre eigene Vision eines Golfplatzes in die Realität umzusetzen. Zusätzliche Informationen zum Kurs-Design finden Sie unter Kurs-Designer in der Online-Hilfe.

## Tees erstellen und verändern

Als Sie die Lehrstrecke im Fenster Course angelegt haben, zeichnete der Platz-Designer automatisch vier Abschlagstellen ein: Schwarz, blau, weiß und rot. Einige dieser Tees wurden durch Veränderungen am Platz verschoben. Diese Tees wollen wir jetzt neu gestalten und verlegen.

### Das Abschlaggebiet bearbeiten

1. **Klicken** Sie auf die Grünfläche des schwarzen Tees.

2. **Ziehen** Sie den Mauszeiger auf die Verbindungslinie zwischen den beiden oberen Begrenzungspunkten; sie wird gelb angezeigt, wenn sie markiert ist.
3. **Klicken, halten und ziehen** Sie die Linie nach oben, um das Abschlaggebiet zu vergrößern.
4. **Wiederholen** Sie den Vorgang mit der unteren Verbindungslinie.
5. Wiederholen Sie den Vorgang mit den anderen drei Tees.

### Tees verschieben

1. **Klicken** Sie auf die Grünfläche bei einem Tee und halten Sie die Taste gedrückt.
2. **Ziehen** Sie die Abschlagstelle an eine andere Position.
3. **Klicken** Sie auf den Abschlagpunkt (farbiger Punkt), **halten und ziehen** Sie ihn in die Mitte des Abschlagbereichs.
4. Wiederholen Sie den Vorgang für die anderen drei Tees.

### Das Abschlaggebiet neu zeichnen

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten) und ziehen Sie den Mauszeiger nach unten auf New Shape (Neue Schablone).
2. **Klicken** Sie auf Tee, um das Zeichen-Icon zu aktivieren.
3. **Zeichnen** Sie das neue Tee, **rechtsklicken** Sie dann und wählen Sie **Finish Shape** (Fertigstellen), damit das Tee dem Loch hinzugefügt wird.
4. **Klicken** Sie auf den Mittelpunkt des Tees, halten Sie die Taste gedrückt und positionieren Sie die Abschlagstelle direkt unter dem dazugehörigen Farbpunkt.

## Die Grundlagen des Kurs-Designers

### Die Optionen des Kurs-Designers ändern

Sie können die Art und Weise verändern, wie der Kurs-Designer die Größe von Objekten behandelt.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf Options (Optionen) und dann auf Preferences (Vorlieben).
2. **Wählen** Sie ein Objekt aus der Liste und klicken Sie neben Random Height (Zufällige Größe), damit Objekte unterschiedlicher Größe entstehen.
3. **Klicken** Sie auf die Scrollpfeile, mit denen im Feld Variability % (Veränderlichkeit in %) ein Prozentsatz verändert wird.
4. **Klicken** Sie auf Defaults (Voreinstellung), um die folgenden Einstellungen wiederherzustellen:

Bäume: Zufällige Höhe, 10% Abweichung

Büsche und Felsen: Zufällige Höhe, 20% Abweichung

Andere Objekte: Standardgröße - betrifft Ballwaschgeräte, Bänke usw.

**Hinweis:** Wenn Sie nicht Random Height (Zufällige Größe) wählen, werden Bäume, Büsche und Steine entsprechend der Angaben im Auswahlfenster gezeichnet.

## Kursinformationen ändern

### Kurs-Info

Wenn Sie ein Fenster Course (Kurs) oder Edit Hole (Loch bearbeiten) geöffnet haben, können Sie auch allgemeine Informationen überarbeiten, die für Ihren Platz gespeichert sind.

### **Kursinformationen verändern**

1. **Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf Course Info (Kursinformation) oder rechtsklicken Sie, wenn der Cursor auf das Fenster Course (Kurs) zeigt, und dann auf Course Info (Kursinformation).
2. **Geben** Sie direkt in die Felder den Course Name (Kursnamen) und Description (Beschreibung) ein, wenn die Angaben geändert werden sollen. Die Informationen erscheinen bei *Jack Nicklaus 5* dann in der Dialogbox Course Selection (Kursauswahl).
3. Geben Sie unter **Difficulty Rating** (Schwierigkeitsgrad) den Wert ein, der dem Gesamt-Par für den Kurs entspricht. (Eine Wertung höher als Par würde einen schwierigeren Kurs beschreiben.)
4. **Klicken** Sie auf **OK**, um zum Kurs-Fenster zurückzukehren. Die neue Kursinformation wird gespeichert, wenn Sie den Kurs abspeichern.

### **Beschreibung**

Sie haben die Möglichkeit, eine Beschreibung Ihrer persönlichen Design-Philosophie und andere Informationen über den Platz einzugeben.

## **Organisation der Kurs-Dateien**

### **Einen vorhandenen Kurs öffnen**

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf **Open Course** (Kurs öffnen), um eine Golfplatz-Datei (\*.jnc) von *Jack Nicklaus 4* (\*.jnc) oder *5* (\*.jn5) zu öffnen.

### **Einen Kurs schließen**

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf Close Course (Kurs schließen), um die Datei für den aktuellen Platz zu schließen.
2. **Klicken** Sie auf Yes (Ja), damit Änderungen gespeichert werden, auf No (Nein), damit der Platz geschlossen wird, ohne zu speichern; oder auf Cancel (Abbrechen), wenn Sie zum Fenster Course (Kurs) zurückkehren möchten.

### **Einen Golfkurs speichern**

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf **Save** (Speichern), damit der Platz unter seinem bisherigen Namen gespeichert wird oder **rechtsklicken** Sie an beliebiger Stelle im Fenster Course (Kurs) oder Edit Hole (Loch bearbeiten) und dann auf Save (Speichern). Eine Schnellspeicherung erreichen Sie durch einen Klick auf den Speicher-Button in der Symbolleiste für den Platz-Designer direkt unterhalb des Hauptmenüs.

### **Einen Golfkurs unter anderem Namen speichern**

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf **Save As** (Speichern unter), um den Platz unter einem anderen Namen zu speichern.

### **Einen Kurs oder ein Loch speichern**

Sie können von Ihrem Platz einen Schnappschuß als Bitmap-Grafikdatei ablegen (\*.bmp). Diese Datei kann mit einem Grafikprogramm bearbeitet oder ausgedruckt werden, ohne die echte Kurs-Datei (\*.jn5) zu verändern. Klicken Sie im Hauptmenü auf File (Datei) und dann auf Save Course Snapshot (Schnappschuß vom Platz speichern), damit ein Bild von Ihrem Platz im Bitmap-Grafikformat (\*.bmp) gespeichert wird. (Wenn Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) sind, heißt die Option **Save Hole Snapshot** (Schnappschuß vom Platz speichern)).

### **Konvertieren der *Jack-Nicklaus-4*-Kurse**

Bevor Sie auf einem Kurs von *Jack Nicklaus 4* spielen oder ihn bearbeiten können, müssen Sie ihn öffnen und **Save As** (Speichern unter) aus dem Dateimenü wählen. Wenn Sie den Kurs speichern, wird er automatisch in das Dateiformat für *Jack Nicklaus 5* umgewandelt.

## Lassen Sie den Course Wizard (Kurs-Assistenten) helfen

Der Course Wizard (Kurs-Assistent) ermöglicht Ihnen, schnell einen fertigen Platz zu erstellen, wenn Sie im Fenster Scorecard Input (Scorecard-Eintragungen) für jedes Loch Angaben zu Par, Schlaglänge und Richtung machen. Wenn Sie diese Daten für 18 Löcher festgelegt haben, werden die Löcher in einem Fenster Custom Course (Individueller Kurs) grafisch dargestellt, wo Sie das Platz-Layout verändern und Löcher neu anordnen können. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **File** (Datei) und dann auf **Course Wizard** (Kurs-Assistent), damit das Fenster Custom Course (Individueller Kurs) und die Abfrage Scorecard Input (Scorecard-Eintragungen) geöffnet wird.

### Ein neues Loch anlegen

1. **Klicken** Sie auf ein Loch in der Scroll-Liste oben links im Fenster.
2. **Klicken** Sie auf den Pfeil im Feld Par, um ein Par-3-, -4- oder Par-5-Loch festzulegen.
3. **Geben** Sie in den Feldern Black (Schwarz), Blue (Blau), White (Weiß) und Red (Rot) die zutreffenden Gesamt-Schlaglängen für dieses Loch ein, gemessen vom jeweiligen Abschlagpunkt. Folgende Aufstellung soll Ihnen als Richtlinie dienen, wenn Sie die Strecken ab Tee festlegen:
  - Schwarz: Längste Abschlüge, im allgemeinen von professionellen Golfern verwendet.
  - Blau: 5-10% kürzere Strecke als Schwarz. Blue (Blaue) Tees werden gewöhnlich von Freizeit-Golfern gespielt, die bereits einen sehr guten Level erreicht haben.
  - Weiß: Gegenüber Schwarz etwa 15-20% kürzere Strecke. White (Weiße) Tees werden üblicherweise von durchschnittlich spielenden Freizeit-Golfern verwendet.
  - Rot: Strecke ist 20-30% kürzer als Schwarz. Red (Rote) Tees sind für Anfänger gedacht.
4. Wenn Sie jetzt ein Par 3 angelegt haben, ist das Loch fertiggestellt. Klicken Sie auf ein anderes Loch, damit der Course Wizard (Kurs-Assistent) weiterarbeitet oder führen Sie die folgenden Schritte durch, wenn Sie Par 4 oder 5 gewählt haben.
5. Ein Par 4 erfordert eine Beschreibung des First Leg (Ersten Abschnitts). Klicken Sie auf den Pfeil im Textfeld unter First Leg und wählen Sie Straight (Gerade), Dogleg left (Dogleg links) oder Dogleg right (Dogleg rechts). Wenn Dogleg (eine Biegung im Fairway) gewählt wurde, müssen Sie außerdem einen Angle (Winkel) einstellen. Klicken Sie auf den Pfeil im Feld unter Second Leg (Zweiter Abschnitt) und wählen Sie Random (Zufällig) oder, im Abstand von jeweils 5°, einen Winkel zwischen 10° und 45°. Ein Par 4 benötigt eine Beschreibung des ersten Abschnitts.

**Hinweis:** Der Course Wizard wird ein Dogleg in etwa 225 Yards Abstand vom blauen Tee anlegen.
6. Ein Par 5 erfordert auch eine Beschreibung des Second Leg (Zweiten Abschnitts). Wenn ein Dogleg gewählt wird, muß ebenfalls ein Winkel eingestellt werden.

**Hinweis:** Der Course Wizard wird das zweite Dogleg mit einem Abstand von etwa 450 Yards vom blauen Tee plazieren.
7. **Klicken** Sie auf das nächste Loch in der Liste und wiederholen Sie den Vorgang, bis alle 18 Löcher fertig sind. Klicken Sie auf Undo (Rückgängig), um die Werte für ein gewähltes Loch zu löschen. Klicken Sie auf OK, damit das Fenster Scorecard Input geschlossen wird und alle fertiggestellten Löcher im Fenster Custom Course (Individueller Kurs) erscheinen.

## Das Fenster Custom Course (Individueller Kurs) verwenden

Im Fenster Custom Course (Individueller Kurs) ist es auch möglich, jedes Loch selbst zu zeichnen, anstatt die Schlaglänge einzugeben. Klicken Sie im Hauptmenü auf File (Datei) und dann auf New Course (Neuer Kurs), damit ein leeres Fenster Custom Course (Individueller Kurs) geöffnet wird. Falls Sie bereits mit einem Fenster Custom Course (Individueller Kurs) arbeiten, werden Sie aufgefordert, die Änderungen am aktuellen Kurs zu speichern. Wenn Sie den Kurs unter anderem Namen speichern, erscheint der neue Name oben im Fenster. Es kann immer nur ein Fenster Custom Course (Individueller Kurs) geöffnet sein.

## So entsteht ein neues Loch

**Hinweis:** Die Länge eines neuen Lochs hängt von der Anzahl Schläge ab, die dafür festgelegt werden (Par 3 = 1 Schlag, Par 4 = 2 Schläge, Par 5 = 3 Schläge). Die Länge eines normalen Lochs hängt auch davon ab, welchem Anspruch der Platz genügen soll. Ein Platz für Freizeitspieler hat kürzere Löcher und ist mehr auf zwangloses Golfspiel ausgerichtet, während ein Turnierplatz entworfen wird, um professionelle Golfer zu fordern. Für einen typischen Turnierplatz, auf dem von den schwarzen Meisterschafts-Tees gespielt wird, gibt es normalerweise die folgenden Richtwerte: Par 3 (170-225 Yards), Par 4 (350-475 Yards), Par 5 (475-575 Yards). Man sollte auf jeden Fall daran denken, daß an jedem Loch die Entfernung nur ein Faktor ist, der überwunden werden muß. Strategisch angelegte Hindernisse und natürliche Barrieren können ein 350-Yard Par 4 viel schwieriger machen als ein 595-Yard Par 5.

**1. Klicken** Sie im Fenster Custom Course (Individueller Kurs) im Hauptmenü auf Edit (Bearbeiten) und dann auf New Hole (Neues Loch) oder rechtsklicken Sie an einer beliebigen Stelle im Fenster Custom Course (Individueller Kurs) und wählen New Hole (Neues Loch) aus dem sich öffnenden Menü.

**2. Klicken** Sie einmal, um ein Loch auf dem Platz zu positionieren.

**3. Ziehen** Sie das Icon in beliebige Richtung und **klicken** Sie, um den Tee Shot (Abschlagpunkt) festzulegen. Wenn Sie ein Par 3 anlegen, rechtsklicken Sie und klicken dann auf **Finish Hole** (Fertigstellen) oder drücken **<ENTER>** auf der Tastatur.

**Tip:** Obwohl die maximale Strecke pro Loch 618 Yards beträgt, sollten Sie ausreichend Strecke für den zweiten Schlag bei Par 4 oder dem Approach Shot (Näherungsschlag) bei Par 5 lassen.

**4. Ziehen** Sie das Icon wieder in beliebige Richtung und **klicken** Sie, um den Second Shot (Zweiten Schlag) festzulegen. Wenn Sie ein Par 4 erstellen, rechtsklicken Sie und klicken dann auf **Finish Hole** (Fertigstellen) oder drücken **<ENTER>** auf der Tastatur.

**5.** Zuletzt **ziehen** Sie das Icon erneut in irgendeine Richtung und **klicken**, um den Näherungsschlag festzulegen. **Rechtsklicken** Sie, klicken Sie dann Finish Hole (Fertigstellen) oder drücken Sie **<ENTER>** auf der Tastatur, um ein Par-5 zu erstellen.

**6. Wiederholen** Sie diesen Vorgang, bis der Platz fertiggestellt ist.

## Ein Loch auswählen

**Klicken** Sie auf ein Loch im Fenster Course. Ein markiertes (ausgewähltes) Loch wird von einem schwarzweiß gepunkteten Rechteck umgeben.

## Ein Loch von einem anderen Platz importieren

Sie können jedes beliebige Loch von einem anderen *Jack-Nicklaus-5*-Kurs importieren und es in das Fenster Ihres aktuellen Platzes einfügen.

**Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf Import Hole (Loch importieren), damit die Kopie eines Lochs aus einem anderen Platz (\*.jn5) von *Jack Nicklaus 5* übernommen wird.

Oder

**Rechtsklicken** Sie im Fenster Course (Platz) und klicken Sie dann auf Import Hole (Loch importieren).

**Hinweis:** Wenn der Platz im Fenster bereits 18 Löcher enthält, muß eines davon entfernt werden, ehe ein anderes importiert werden kann.

## Ein Loch importieren

**1. Markieren** Sie einen Platz und **klicken** Sie auf den Button Open (Öffnen) oder **doppelklicken** Sie einfach auf den Dateinamen des Kurses.

**2. Ziehen** Sie den Mauszeiger auf ein Loch (ein schwarzweiß gepunktetes Rechteck erscheint).

**3. Klicken** Sie einmal, um das Loch zu markieren, und dann im Pop-Up-Fenster auf Yes (Ja), um die Auswahl zu bestätigen. Das Loch erscheint im Fenster Ihres Platzes, und der Cursor verbleibt im Fenster Import Hole (Loch importieren).

**4.** Wenn gewünscht, wählen Sie ein anderes Loch zum Importieren.

**5. Klicken** Sie auf das X in der oberen rechten Ecke, um das Import-Fenster zu schließen.

**Hinweis:** Die importierten Löcher werden oben links im Fenster des Platzes abgelegt. **Markieren** und **ziehen** Sie jedes Loch auf ein freies Gebiet im Fenster, damit Sie es besser ansehen können.

### Die Löcher neu numerieren

Im Fenster Course (Kurs) können Sie die Löcher jederzeit während des Entwurfs neu durchnummerieren.

#### Löcher neu numerieren

- 1. Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **Renumber Holes** (Löcher neu numerieren) oder **rechtsklicken** Sie auf den Platz im Fenster und dann auf **Renumber** (neu numerieren).
- 2. Schieben** Sie das Fadenkreuz auf das Loch, das die Nummer 1 erhalten soll, und **klicken** Sie einmal.
- 3.** Das nächste Loch, auf das Sie klicken, wird die Nummer 2 und so weiter.
- 4.** Wenn Sie alles durchnummeriert haben, rechtsklicken Sie in das Kurs-Fenster und dann auf **Done** (Fertig) oder drücken einfach **<ESC>** auf Ihrer Tastatur.

#### Ein Loch drehen

- 1. Wählen** Sie ein Loch im Kurs-Fenster.
- 2. Klicken** Sie **Edit** (Bearbeiten) auf der Menüleiste an und dann auf **Rotate** (Drehen) oder drücken Sie **<Strg> + <R>**.
- 3. Bewegen** Sie die Maus, um das Loch kreisförmig zu drehen.
- 4. Klicken** Sie einmal, um das Loch an der gewünschten Position zu fixieren.
- 5.** Um die Funktion **Rotate** (Drehen) abzuschalten, **klicken** Sie wieder in der Menüleiste auf **Edit** (Bearbeiten) und anschließend auf **Rotate** oder Sie drücken **<ESC>** auf der Tastatur.

Oder

**Rechtsklicken** Sie auf ein Loch und wählen Sie **Rotate Hole** (Loch drehen) aus dem Menü. Bewegen Sie die Maus, um das Loch im Kreis zu drehen. Klicken Sie einmal, damit das Loch in einem anderen Winkel neu ausgerichtet wird.

#### Handicaps festlegen

Sie können für alle Löcher entsprechend ihrer Schwierigkeit eine Rangfolge festlegen, vom vertracktesten bis zum leichtesten. Wenn auf dem Platz mit Handicap gespielt wird, erscheinen die Angaben auf den Scorecards und werden zur Berechnung bestimmter Spielergebnisse berücksichtigt.

**Tip:** Golfkurs-Designer plazieren die schwierigsten Löcher so, daß sie eins unter den ersten neun und eins unter den zweiten neun haben.

#### Um Handicaps festzulegen

- 1. Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **Set Handicaps** (Handicaps festlegen) oder rechtsklicken Sie auf den Kurs und dann auf **Handicaps**.
- 2. Bewerten** Sie jedes Loch auf dem Platz vom schwierigsten (1) bis zum einfachsten (18).
- 3. Tragen** Sie diese Bewertungen in die Handicap-Scorecard ein.

4. **Rechtsklicken** Sie in das Kurs-Fenster und klicken Sie dann auf Done (Fertig) oder drücken Sie einfach **<ESC>** auf Ihrer Tastatur.

## Das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) öffnen

Nachdem ein Loch im Fenster Course (Kurs) angelegt und positioniert wurde, können Sie das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) öffnen, um Veränderungen am Gelände vorzunehmen, Formen und Objekte hinzuzufügen und die Länge und Richtung von Doglegs zu ändern.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Hole** (Loch), damit eine Liste der zur Bearbeitung vorhandenen Löcher eingeblendet wird.
2. Wählen Sie ein Loch aus und klicken Sie auf **OK**, damit das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) geöffnet wird.

Oder

**Rechtsklicken** Sie auf den Platz und dann auf View Hole (Loch betrachten) oder **doppelklicken** Sie einfach auf ein Loch im Fenster Course (Kurs).

**Hinweis:** Im Fenster Edit Hole könnten auch andere Löcher angezeigt werden, die an das von Ihnen bearbeitete angrenzen. Sie haben somit die Möglichkeit, Löcher dicht nebeneinander auszurichten, so daß Sie auf aneinandergrenzenden Fairways spielen können (hoffentlich verbringen Sie nach ein paar Monaten Training mit *Jack Nicklaus 5* so wenig Zeit wie möglich auf nebeneinanderliegenden Fairways). Mit diesem Hilfsmittel wird es auch einfacher, Wagenpfade, Wasserhindernisse, Wäldchen usw. auszurichten. Änderungen, die Sie in dem einen Fenster Edit Hole ausführen, werden allerdings nicht automatisch auch in ein anderes Fenster Edit Hole übertragen. Betrachten Sie jedes einzelne Loch als eine transparente Auflage. Formen und Objekte, die am "untenliegenden" Loch gezeichnet wurden, sollten für jedes andere überlappende Loch dupliziert werden. Das ist natürlich unverbindlich. Sie können einen spielbaren Platz entwerfen, ohne überlappende Objekte zusätzlich an jedem angrenzenden Loch zu zeichnen.

## Sky (Himmel) verändern

Sie können die Einstellungen für den Himmel auf Ihrem Golfplatz ändern, wenn Sie das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) geöffnet haben.

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten), dann auf **Sky and Horizon** (Himmel und Horizont) oder **rechtsklicken** Sie an beliebiger Stelle im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) und wählen Sie **Pick Sky and Horizon** (Himmel und Horizont) aus dem Pop-Up-Menü.
2. **Klicken** Sie auf den Pfeil am Textfeld Sky und wählen Sie Blue (Blau), Hazy (Diesig) oder Cloudy (Wolkig).
3. Klicken Sie auf **OK**, um die Auswahl zu bestätigen oder auf **Cancel** (Abbrechen), um die Originaleintragen wiederherzustellen.

## Den Horizont verändern

Die Einstellung des Horizonts erlaubt Ihnen, an jedem Loch auf Ihrem Platz einen realistischen und passenden Hintergrund zu zeigen. Sobald Sie die Sicht vom ersten Tee aus eingestellt haben, passen sich die Richtungspfeile im beweglichen Bild automatisch an, damit von jeder anderen Stelle des Golfplatzes die richtige Sicht wiedergegeben wird. Befolgen Sie sorgfältig die untenstehenden Anweisungen, damit die Einstellung des Hintergrunds Ihren Wünschen entspricht.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **Sky and Horizon** (Himmel und Horizont) oder rechtsklicken Sie im Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten) und wählen Sie **Pick Sky and Horizon** (Himmel und Horizont) aus dem Pop-Up-Menü.
2. **Klicken** Sie auf den Pfeil im Kästchen unter Horizont, um ein Hintergrundbild für Ihren Platz auszusuchen.
3. **Klicken** Sie auf die Pfeile links/rechts auf dem Scroll-Balken unter dem Bild, und stellen Sie die Sicht des Golfers am ersten Tee ein. Um schneller zu scrollen, klicken, halten und ziehen Sie die blinkende Leiste unterhalb des Bildes.

4. Im oberen Bereich des zu bewegenden Bildes wurden sieben Richtungspfeile mit gleichmäßigem Abstand platziert. Finden Sie den Pfeil heraus, der in die gleiche Richtung zeigt wie der Verlauf Ihres ersten Abschlags (evtl. im Fenster Course überprüfen), und ziehen Sie ihn links neben das Fenster **Sky and Horizon** (Himmel und Horizont).
5. Klicken Sie auf OK, um das Fenster Pick Sky and Horizon (Himmel und Horizont) zu schließen.
6. **Wählen** Sie ein anderes Loch des Platzes aus und **doppelklicken** Sie, um das Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) zu öffnen. Da Sie die Sicht für das erste Tee bereits festgelegt haben, brauchen Sie jetzt nur noch das Bild durchzusehen und den Richtungspfeil zu finden, der der Sicht vom aktuellen Tee her entspricht. Bringen Sie den Pfeil in die Mitte des Fensters.
7. Klicken Sie auf OK, um das Fenster Pick Sky and Horizon (Himmel und Horizont) zu schließen.
8. **Wiederholen** Sie die Schritte 5 und 6 für die restlichen Löcher.

**Tip:** Ehe Sie sich mit Himmel und Horizont befassen, sollten Sie das Fenster Edit Hole in eine Bildschirmecke verschieben, so daß Sie eine freie Sicht auf Ihren Platzentwurf haben. Dann können Sie die Richtung der Abschläge überprüfen und entsprechend die dazu passende Sicht am beweglichen Horizont auswählen.

### Terrain-Texturen bearbeiten

Im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie die Standard-Terrain-Texturen ändern, die verwendet werden, um den Abschnitt zwischen Loch und Horizont zu füllen. Da es sich in *Jack Nicklaus 5* um individuelle Löcher handelt, müssen Sie die Änderungen für jedes einzelne Loch vornehmen, um Gleichmäßigkeit bei Ihren Löchern zu erreichen.

### Terrain-Texturen bearbeiten

- **Klicken** Sie auf **Top** (Oben), **Left** (Links), **Right** (Rechts) oder **Bottom** (unten), um eine neue Textur für jedes Loch auszuwählen.
- **Klicken** Sie auf **Hole** (Loch), um die Standard-Textur zu ändern, die als Untergrund für alle Schablonen dient.
- **Klicken** Sie auf **Copy textures from hole** (Texturen kopieren), um alle Texturen eines anderen Lochs zu kopieren.

### Schablonen-Texturen bearbeiten

- **Klicken** Sie auf jeden Schablonen-Typ, um eine neue Textur für jede der 15 Schablonen zu wählen. Sie können auch auf **Water Colour** (Wasserfarbe) **klicken**, um eine eigene Farbe für die Wasser-Schablone auszuwählen.

### Den Schablonen-Typ wechseln

Sie können den Schablonen-Typ verändern, ohne den Umriß zu verändern.

1. **Doppelklicken** Sie auf eine Schablone und wählen Sie aus der Pop-Up-Box eine andere Art oder **rechtsklicken** Sie auf eine markierte Schablone und **klicken** Sie dann auf Edit Shape Options (Schablonenoptionen bearbeiten).

**Tip:** Sie können auch einmal auf eine Schablone **klicken**, um sie zu markieren und dann **<ENTER>** auf der Tastatur drücken. Das ist besonders nützlich, falls Sie zu einer Schablone wechseln, die aufgrund der Hierarchie dann vom Bildschirm "verschwindet". Drücken Sie einfach **<ENTER>** noch einmal, um die Schablone wieder sichtbar zu machen.

2. **Klicken** Sie auf eine neue Schablone.
3. **Klicken** Sie auf **OK**, um die Veränderung zu akzeptieren oder auf **Cancel** (Abbrechen), damit die ursprüngliche Schablone erhalten bleibt.

## Out of Bounds (Das Aus) festlegen

Out of Bounds (Das Aus) wird genauso angelegt wie alle anderen Flächen. Da sich jedoch das Aus deutlich von den anderen Ballpositionen bei *Jack Nicklaus 5* unterscheidet, muß das Aus eine gewisse Tiefe haben. Out Of Bounds ist daher eine wirkliche Fläche und nicht einfach eine Begrenzungslinie. Sie müssen sich das Aus allerdings als eine Linie vorstellen, die das Ende eines Golfkurses markiert.

#### Wie das Aus entsteht:

1. **Setzen** Sie für das anzulegende Aus auf dessen gesamter Länge drei oder auch mehr Begrenzungspunkte (Weitere Informationen, wie Schablonen entstehen, finden Sie unter **Eine neue Schablone erstellen**).
2. **Rechtsklicken** Sie auf die Schablone und dann auf **Finish Shape** (Fertigstellen) oder drücken Sie einfach **<ENTER>** auf der Tastatur. Die Begrenzungslinien werden weiß gezeichnet, auch über bereits vorhandene Schablonen hinweg.
3. **Klicken** Sie auf die Linie oder einen Begrenzungspunkt am Rand der Schablone abseits des Fairways und halten die Taste gedrückt.
4. Während Sie die Maustaste gedrückt halten, **ziehen** Sie die Linie (oder den Punkt) vom Fairway weg und erweitern das Aus-Gebiet bis zum Rand des Fensters Edit Hole (Loch bearbeiten).
5. Lassen Sie die Taste los, um die neuen Grenzen festzulegen.

**Hinweis:** Jede Schablone, die sich innerhalb der weißen Begrenzungslinien befindet, wird ebenfalls als Aus eingestuft. Obwohl die Schablone in der gerenderten Ansicht erscheint, können Sie sie nicht bearbeiten, solange das Aus nicht verändert wird.

## Mit Löchern, Schablonen und Objekten umgehen

### Loch, Objekt oder Schablone kopieren

1. **Klicken** Sie auf ein Loch, ein Objekt oder eine Schablone.
2. **Klicken** Sie in der Menüleiste auf **Edit** (Bearbeiten). **Klicken** Sie auf **Copy** (Kopieren), damit das Objekt in die Zwischenablage plaziert wird oder rechtsklicken Sie und klicken Sie dann im Pop-Up-Menü auf **Copy** (Kopieren) (Tastatur: **<Strg>**-Taste gedrückt halten und gleichzeitig auf **<C>** drücken).

### Loch, Objekt oder Schablone in die Zwischenablage ausschneiden

1. **Klicken** Sie auf ein Loch, ein Objekt oder eine Schablone.
2. Klicken Sie in der Menüleiste auf Edit. Klicken Sie auf Cut (Ausschneiden), um das Objekt zu entfernen und es in die Zwischenablage zu plazieren oder rechtsklicken Sie und klicken Sie dann im Pop-Up-Menü auf Cut (Ausschneiden) (Tastatur: **<Strg>**-Taste gedrückt halten und dann auf **<X>** drücken).

### Loch, Objekt oder Schablone löschen

1. **Klicken** Sie auf ein Loch, ein Objekt oder eine Schablone.
2. **Klicken** Sie in der Menüleiste auf **Edit**. Klicken Sie auf **Delete** (Löschen), damit das Objekt aus dem Platz entfernt wird oder rechtsklicken Sie und klicken Sie dann im Pop-Up-Menü auf **Delete** (Löschen) (Tastatur: **<Entf>**-Taste drücken).

### Loch, Objekt oder Schablone einfügen

1. **Klicken** Sie in der Menüleiste auf **Edit** (Bearbeiten).
2. **Klicken** Sie auf **Paste** (Einfügen), um den Inhalt der Zwischenablage in das Fenster Course (Kurs) oder Edit Hole (Loch bearbeiten) einzufügen.

**Hinweis:** Das wieder eingefügte Objekt erscheint in der oberen Ecke links im Fenster, nicht an seiner ursprünglichen Position. Markieren und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle.

### **Eine Schablone wählen**

**Klicken** Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) auf eine Schablone. Eine markierte Schablone wird von kleinen Kreisen umgeben.

### **Ein Objekt wählen**

**Klicken** Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) auf ein Objekt. Ein markiertes Objekt wird von einem schwarzweiß gepunkteten Rechteck umgeben.

### **Die vorherige Aktion rückgängig machen**

**Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **Undo** (Rückgängig), um den letzten Befehl zu widerrufen oder klicken Sie rechts auf ein Loch und dann auf **Undo** (Rückgängig). (Tastatur: Tippen Sie **<Strg> + <Y>** ein, um eine Aktion rückgängig zu machen).

### **Ein Loch, ein Objekt oder eine Schablone verschieben**

1. **Klicken** und **halten** Sie die Maustaste gedrückt und **ziehen** Sie das Loch, das Objekt oder die Schablone an eine andere Stelle.

**Hinweis:** Um eine ganze Schablone an eine andere Stelle zu ziehen, müssen Sie in die Mitte der Schablone klicken. Wenn Sie auf einen runden Abstandspunkt klicken, ziehen Sie nur diesen Punkt an eine neue Stelle und verändern dadurch die Schablone.

2. **Lassen** Sie die Maustaste los, um das Objekt an einer anderen Position **abzulegen**.

**Hinweis:** Es kann nur der Umriß einer Schablone verschoben werden. Eventuell an der Schablone vorgenommene Bodenverformungen bleiben an der alten Stelle zurück.

### **Pin Placement (Standort des Flaggenstocks)**

#### **New Pin Placement (Neuen Standort des Flaggenstocks) hinzufügen**

Sie können pro Grün bis zu drei Flaggenstöcke aufstellen.

New Pin (Neuen Flaggenstock) aufstellen

1. **Klicken** Sie auf **Edit** (Bearbeiten) und dann auf **New Pin** (Neuer Flaggenstock), damit das Icon mit der Flagge erscheint oder klicken Sie rechts im Fenster Edit Hole und wählen **New Pin** (Neuer Flaggenstock) aus dem Menü.
2. **Schieben** Sie die Flagge an die gewünschte Stelle auf dem Grün (der Flaggenstock wird mit dem Fadenkreuz an der Spitze der gelben Flagge plziert).
3. **Klicken** Sie einmal, damit der Flaggenstock auf dem Grün erscheint.

#### **Den Standort der Flagge verlagern**

Wenn Sie drei Flaggenstöcke auf dem Grün haben, ist die Option New Pin (Neuer Flaggenstock) nicht mehr verfügbar. Sie können jedoch den Standort einer vorhandenen Flagge jederzeit ändern.

Eine vorhandene Flagge versetzen

1. Führen Sie den Mauszeiger direkt über einen Flaggenstock. **Klicken** und **gedrückt halten**, damit das Flaggenstock-Icon erscheint.
2. **Ziehen** Sie den Flaggenstock mit gedrückter Maustaste an eine andere Stelle.
3. **Lassen** Sie die Taste **los**, um den neuen Standort festzulegen.

## **Darstellungsoptionen im Kurs-Designer**

### **Arranging Icons (Symbole anordnen)**

Sie können auf Symbolgröße verkleinerte Fenster neu anordnen lassen, die gelegentlich außer Sicht geraten, wenn Sie das Hauptfenster des Kurs-Designers in der Größe verändern.

1. Öffnen Sie eine Platz-Datei mit dem Course Designer (Kurs-Designer).

2. Öffnen Sie verschiedene Fenster (also z.B. Edit Hole (Loch bearbeiten), Rendered View (Gerenderte Ansicht), und verkleinern Sie diese.

3. Jetzt klicken Sie auf das mittlere Symbol ganz oben rechts im Fenster und verändern die Größe des Fensters Course Designer.

Damit die verkleinerten Icons am unteren Rand des Fensters erscheinen, klicken Sie auf **Window** (Fenster) im Hauptmenü des Platz-Designers und dann auf **Arrange icons** (Symbole anordnen). Die Buttons und Bezeichnungen werden wieder unten im Fenster sichtbar.

### **Kursansicht automatisch erneuern**

Sie können für das Fenster Course (Kurs) vorgeben, daß jede Änderung im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) sofort übernommen und angezeigt wird.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options** (Optionen) und dann auf **Auto Update Course View** (Kursansicht automatisch erneuern).

### **Cascade (Überlappend)**

Klicken Sie auf **Window** (Fenster) und dann auf **Cascade** (Überlappend), damit alle offenen Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) stufenförmig hintereinander angeordnet werden.

### **Mehrere Löcher anzeigen lassen**

Wenn Sie einen Kurs erstellen oder bearbeiten, öffnen Sie ein Kurs-Fenster und so viele Löcher, wie Sie möchten. Die einzige Einschränkung ist die Speicherkapazität Ihres Systems. Die Fenster können verkleinert oder überlappend angeordnet werden.

### **Objekte darstellen**

Im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie alle Objekte (wie z.B. Bäume, Steine und Ballwaschgeräte) anzeigen oder verbergen.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Objects** (Objekte). Klicken Sie noch einmal auf **Objects** (Objekte), damit die Objekte nicht gezeigt werden.

Oder

Rechtsklicken Sie an beliebiger Stelle im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten). Wählen Sie **View** (Ansehen) aus dem Pop-Up-Menü und dann **Objects** (Objekte). Klicken Sie erneut auf **Objects** (Objekte), damit die Objekte nicht zu sehen sind.

### **Rendered View (Gerenderte Ansicht)**

Im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie das Loch so sehen, wie es im Spiel bei *Jack Nicklaus 5* erscheinen wird. Die Anzeige gibt die aktuelle Position und Richtung des Ansichtspfeils wieder.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Rendered View** (Gerenderte Sicht) oder betätigen Sie die **<Leertaste>**, um zur Ansicht Rendered (Gerendert) umzuschalten. Klicken Sie auf das X in der Ecke oben rechts im Fenster, um die Ansichtsart wieder zu deaktivieren.

### **Render-Details anpassen**

1. **Rechtsklicken** Sie in der gerenderten Ansicht.
2. **Ziehen** Sie den Mauszeiger bis auf **Render Detail**.
3. **Ziehen** Sie den Zeiger nach rechts und **klicken** Sie auf den gewünschten Grad der Detaildarstellung für die Grafik.

### **Auto-Rendering**

Sie können bestimmen, daß die gerenderte Ansicht sofort aktualisiert wird, wenn im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) eine Veränderung geschieht.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Options** (Optionen) und dann auf **Auto Render** (Automatisch rendern). Klicken Sie wieder auf **Auto Render** (Automatisch rendern), um die Funktion abzuschalten.

**Tip:** Sie sollten diese Funktion ausgeschaltet lassen, um während des Zeichenvorgangs Zeit zu sparen. Aktivieren Sie Auto Render (Automatisch rendern) erst kurz bevor Sie die letzten Korrekturen vornehmen. Die gerenderte Ansicht zeigt dann alle vorher an diesem Loch durchgeführten Änderungen.

### Den Blickwinkel verändern

Sie können in der gerenderten Ansicht die Sichthöhe und entsprechend den Blickwinkel verändern.

1. **Rechtsklicken** Sie in **Rendered View** (Gerenderte Sicht).
2. **Klicken** Sie auf den gewünschten Blickwinkel:
  - Nah
  - Normal
  - Turm
  - Luft

### In der gerenderten Ansicht "herumwandern"

Sie können in der gerenderten Ansicht auf Entdeckungsreise gehen, auch wenn das Loch noch nicht fertig ist.

1. **Klicken** Sie in der gerenderten Ansicht.
2. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um das Loch in beliebiger Richtung zu durchforschen.
3. Drücken und halten Sie die **<Strg>**-Taste, wenn Sie die Pfeiltasten drücken, um pro Tastendruck eine größere Strecke zurückzulegen.

**Hinweis:** Bewegungen in der gerenderten Ansicht erfordern ausreichend RAM (Systemspeicher) für eine optimale Wiedergabeleistung. Die besten Ergebnisse erreichen Sie mit einem kleinen Fenster und auf einem Rechner, der 20 MB RAM oder mehr hat.

### Umgebungsgeräusche hören und Standort der Flagge sehen

1. **Rechtsklicken** Sie in die gerenderte Ansicht.
2. **Klicken** Sie auf **Ambient Sounds** (Umgebungsgeräusche), um die Soundeffekte hören zu können, mit denen Sie das Loch ausgestattet haben.
3. **Klicken** Sie auf **Show Pin Location** (Standort des Flaggenstocks zeigen), damit Flaggenstöcke sichtbar werden.

### Geländeschablone bei gerendeter Ansicht verbergen

Sie können eine violette Terrain Shape (Geländeschablone) bei gerendeter Ansicht ausblenden, bis Sie deren endgültige Schablonen-Art festgelegt haben.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **Terrain**, wenn Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) sind.
2. **Klicken** Sie auf **Hide In Rendered View** (Bei gerendeter Ansicht verbergen), damit alle violetten **Terrain Shapes** (Geländeschablonen) bei gerendeter Ansicht nicht erscheinen.
3. **Klicken** Sie erneut auf **Hide In Rendered View** (Bei gerendeter Ansicht verbergen), wenn die violetten Terrain Shapes (Schablonen) wieder bei gerendeter Ansicht erscheinen sollen.

### Schablonen-Umrisse zeigen

Im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie Schablonen als farbige Umrisse darstellen lassen, anstatt als Farbflächen. Das ist besonders nützlich, wenn Terrain View (Terrain ansehen) eingeschaltet ist.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Outlines** (Umrisse), damit jede Schablone des Lochs auf diese Weise gezeigt wird. Klicken Sie erneut auf **Outlines** (Umrisse), um die Standardansicht wiederherzustellen.

Oder

**Rechtsklicken** Sie an eine beliebige Stelle des Fensters Edit Hole (Loch bearbeiten). Wählen Sie aus dem Pop-Up-Menü **View** (Ansehen) und **klicken** Sie auf **Outlines** (Umrisse). Klicken Sie erneut auf **Outlines** (Umrisse), um die Standardansicht wiederherzustellen.

### Soundeffekte "anzeigen"

Im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie alle Sound-Icons anzeigen lassen, die dort stellvertretend für ein Umgebungsgeräusch stehen.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Sounds, damit die Sound-Icons am Loch eingeblendet werden oder **rechtsklicken** Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten), wählen Sie View (Ansehen) aus dem Menü und **klicken** auf Sounds. Ein weiterer Klick auf Sounds entfernt die Symbole aus der Ansicht.

### Die Geländekarte anzeigen

Sie können Einzelheiten des Geländes anzeigen lassen, wenn Sie im Fenster Edit Hole arbeiten. Das ist besonders nützlich, wenn Sie anfangen wollen, Ihren Schablonen Formen zu geben.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Terrain, um eine topografische Ansicht der Schablonen zu sehen oder rechtsklicken Sie im Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten), wählen View (Ansehen) aus dem Pop-Up-Menü und klicken auf Terrain. **Klicken** Sie erneut auf Terrain, um diese Darstellungsart zu deaktivieren.

### Den Ansichtspfeil zeigen

Wenn Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) arbeiten, kann der Ansichtspfeil angezeigt oder ausgeblendet werden. Während Sie das Loch bearbeiten, können Sie den Ansichtspfeil an jede beliebige Stelle bewegen, um die gerenderte Ansicht zu verändern.

**Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **View Arrow** (Ansichtspfeil) oder rechtsklicken Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten), wählen View (Ansehen) aus dem Pop-Up-Menü und klicken auf View Arrow (Ansichtspfeil). Klicken Sie erneut auf View Arrow (Ansichtspfeil), verschwindet der Pfeil aus der Ansicht.

### Detaildarstellung im Gelände

#### Mehr Details im Gelände darstellen

Für die Geländeansicht im Fenster Edit Hole können Sie den Grad der topografischen Detaildarstellung erhöhen.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Terrain, um die Geländeansicht zu aktivieren.
2. Um mehr topografische Details sehen zu können, **klicken** Sie noch einmal auf **View** (Ansehen) und dann auf **Increase Terrain Detail** (Mehr Geländedetails) oder **rechtsklicken** Sie auf **View** (Ansehen) und **klicken** Sie dann auf **Increase Terrain Detail** (Mehr Geländedetails). Jedes Mal, wenn Sie auf **Increase Terrain Detail** (Mehr Geländedetails) **klicken**, zeigt die Geländekarte immer differenziertere Höhenunterschiede der Schablonen an. (Mit der Tastatur: Drücken Sie die **<Strg>**- und **<ALT>**-Taste gleichzeitig und dann die Taste **<+>**).

#### Weniger Details des Geländes darstellen

Für die Geländeansicht im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie den Grad der topografischen Detaildarstellung vermindern.

1. **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Terrain, um die Geländeansicht zu aktivieren.
2. Um weniger topografische Details zu erhalten, klicken Sie noch einmal auf **View** (Ansehen) und dann auf **Decrease Terrain Detail** (Weniger Geländedetails) oder rechtsklicken Sie auf View (Ansehen) und dann auf **Decrease Terrain Detail** (Weniger Geländedetails). Jedes Mal, wenn Sie auf **Decrease Terrain Detail** (Weniger Geländedetails) klicken, zeigt die Geländekarte Höhenunterschiede der Schablonen immer größer an. (Tastatur: Drücken Sie **<Strg>** und **<ALT>** gleichzeitig und dann die Taste **<->**).

### Zum Fenster Course umschalten

Vom Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten) aus können Sie schnell zum Platz umschalten.

Um direkt umzuschalten, **klicken** Sie einfach irgendwo im Fenster Course (Kurs). Wenn das Kurs-Fenster mit Edit Hole-Fenstern (Loch bearbeiten) überdeckt ist, **klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Course** (Kurs) oder klicken Sie mit rechts im Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten), wählen **View** (Ansehen) im Pop-Up-Menü und klicken dann auf **Course** (Kurs).

### **Zoom View (Zoom-Ansicht)**

#### **Ein Loch vergrößern**

Die Ansicht im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) können Sie mit Zoom In (Hereinzoomen) vergrößern, um kleine Schablonen und Objekte besser zu sehen.

- **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf Zoom In (Hereinzoomen), um das Loch näher heranzuholen oder rechtsklicken Sie im Fenster Edit Hole (Loch bearbeiten) und klicken Sie dann auf Zoom In (Hereinzoomen).
  - Noch schneller geht das Vergrößern, wenn Sie auf den Button Zoom in der Werkzeugleiste klicken und dann auf das zu vergrößernde Loch (Tastatur: **<Strg>** gedrückt halten und gleichzeitig **<+>** drücken).

#### **Ein Loch verkleinern**

Im Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten) können Sie mit **Zoom Out** (Herauszoomen) das gesamte Loch wieder ins Blickfeld bringen.

- **Klicken** Sie im Hauptmenü auf **View** (Ansehen) und dann auf **Zoom Out** (Herauszoomen), um den Abstand vom Loch wieder zu vergrößern oder **rechtsklicken** Sie im Fenster **Edit Hole** (Loch bearbeiten) und klicken Sie dann auf Zoom Out. (Tastatur: **<Strg>** gedrückt halten und **<->** drücken).

**Hinweis:** Klicken und halten Sie **<SHIFT>**, um schrittweise herauszuzoomen, oder **<Strg>**, um schnell herauszuzoomen.

## **TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG**

Falls Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie ALLE Schritte nochmals gründlich überprüft haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

### **WICHTIG: LESEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG, BEVOR SIE UNS ANRUFEN**

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Die folgenden Informationen **müssen** Sie vom Hersteller Ihres Computers erhalten oder aus Ihrer PC-Dokumentation entnommen haben, **BEVOR** Sie unsere Customer-Service-Abteilung anrufen:

(Hinweis: Die Informationen in den fettgedruckten Zeilen 3 bis 5 können Sie direkt von Ihrem PC-Hersteller erhalten.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Auflistung der technischen Daten Ihres PCs:

**CPU-Geschwindigkeit und Typ**

**Größe des Arbeitsspeichers (RAM)**

**Geschwindigkeit und Typ des CD-ROM-Laufwerks**

**Typ der Soundkarte**

**Typ der Grafikkarte**

**Größe der Festplatte und wieviel freier Platz**

**Das Betriebssystem z.B. Windows 95, Windows 3.11 oder andere**

**Eine Auflistung Ihrer Autoexec.bat- und Config.sys-Systemdateien**

Die Versionen Ihrer DirectX-Treiber (nur für Windows-95-Spiele, siehe Abschnitt "DirectX" für detaillierte Informationen)

(Sehen Sie im Abschnitt "Wie **gelange ich an die benötigten Informationen?**" nach.)

**WENN IHR SPIEL NUR UNTER WINDOWS 3.1 ODER WINDOWS 95 LÄUFT, BENÖTIGEN SIE FOLGENDE INFORMATIONEN NICHT: (SEHEN SIE DAZU AUF DEM BLAUEN SKU-AUFKLEBER AUF DER VERPACKUNG NACH.)**

3. Die Maustreiber-Zeile in der Autoexec.bat: z.B.

C:\Mouse\Mouse.exe

4. Die CD-ROM-Laufwerks-Zeile in der Config.sys: z.B.

Device=C:\DRV\SB\CD.SYS /D:MSCD0001

5. Sämtliche Soundkarten-Zeilen aus der Autoexec.bat und Config.sys: z.B.

Set Blaster= A220 I5 D1 H5 P330 T6,

C:\SB16\SB16SET.EXE

Wenn Sie die oben genannten Informationen nicht finden können, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder Hersteller.

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Wenn Sie die oben genannten Informationen erhalten, aber immer noch Probleme haben, dann steht Ihnen die Customer-Service-Abteilung von Electronic Arts während der folgenden Öffnungszeiten zur Verfügung: Montag bis Freitag von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr unter der Rufnummer 02408/940-555. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind. Electronic Arts Customer Service, Pascalstr. 6, D-52076 Aachen

**WIE GELANGE ICH AN DIE BENÖTIGTEN INFORMATIONEN?**

**Windows-95-Benutzer**

1. Rechtsklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
2. Linksklicken Sie auf **Eigenschaften**.
3. Der Bildschirm "Eigenschaften für System" wird zeigen, wieviel **RAM** (Arbeitsspeicher) Sie haben und welches Fabrikat Ihre CPU ist, z.B. Intel/Cyrix.

**Hinweis:** Windows 95 erkennt den Cyrix-Chip nicht immer korrekt, deshalb kann es sein, daß er ihn als einen 486er bezeichnet.

4. Klicken Sie jetzt auf den **Geräte-Manager**.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol der entsprechenden Geräte, d.h.
  - CD-ROM-Treiber
  - Grafikkarten
  - Audio-, Video- und Game-Controller.

Dann werden die jeweiligen Gerätehersteller angezeigt.

6. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren PC neustarten und in die obere linke Ecke des Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen. Das ist die von Ihnen benötigte Prozessor-Geschwindigkeit.
7. So können Sie nach einem DOS-Maustreiber suchen:

- Klicken Sie auf "**Start**".
  - Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf "**Suchen**" und klicken Sie auf "**Dateien/Ordner**".
  - Bringen Sie den Bildschirm auf maximale Größe, indem Sie auf das mittlere Kästchen oben rechts im Fenster "Suchen" klicken.
  - Tippen Sie in die Box "**Name/Ort**" zuerst "Mouse.exe" und drücken Sie dann die Enter-Taste. (Stellen Sie sicher, daß in der Box "**Suchen in**" immer "**(C: )**" steht. Das bedeutet, daß die Suche immer im Stammverzeichnis beginnt.)
  - Falls nichts im Bildschirm erscheint, versuchen Sie statt dessen "Mouse.com" einzutippen.
  - Falls Sie eine der Dateien aufgelistet haben, tippen Sie bitte die Mauszeile ein, z.B. C:\mouse\mouse und die Details, die Sie in der Ordner- und Namen-Spalte finden. Wenn Sie keine dieser Dateien aufgelistet haben, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen Sie dort nach einem Microsoft-DOS-Treiber der Version 8.2.
8. Doppelklicken Sie links auf "**Arbeitsplatz**" und dann auf das Quadrat-Symbol, um die maximale Bildschirmgröße zu erhalten.
  9. Linksklicken Sie jetzt auf Ihre Festplatte (**C:\**), dann wird aufgelistet, wieviel freien Festplattenplatz und wieviel Platz Sie insgesamt auf Ihrer Festplatte haben.
  10. Klicken Sie auf "**Start**", gehen Sie dann auf "**Programme**", klicken Sie auf die "**MS-DOS-Eingabeaufforderung**".
  11. Wenn Sie sich im MS-DOS-Modus befinden, tippen Sie "**CD\**" und drücken Enter. Tippen Sie danach "**Type Autoexec.bat |more**" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "|" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.)
- Für Ihre **CD-ROM**-Zeile suchen Sie bitte nach einer Zeile, die folgendes enthält: "**MSCDEX.EXE**". Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.
- Für Ihre **Soundkarten**-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "**Set sound**" und/oder "**Set Blaster**" haben. Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.
12. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die **Config.sys**-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks.

### Windows-3.1-Benutzer und andere

1. Beenden Sie Windows und gehen Sie zum Dos-Prompt.
2. Tippen Sie **MEM** ein, um die Menge Ihres freien XMS-Speichers zu überprüfen.
3. Tippen Sie **MSD** und drücken Sie **Enter**, um zu Microsoft Diagnostics zu gelangen.
4. Klicken Sie auf die **Mouse** (Maus), um Treiber-Version und Hersteller zu erfahren.
5. Klicken Sie auf **Video**, um Hersteller und VESA-Treiber-Version zu erfahren.
6. Klicken Sie auf **Disk Drives** und scrollen Sie an das Ende der Liste für die Mscdex-Version, die Gesamtgröße des Festplattenplatzes auf Laufwerk C: und die Größe des freien Platzes.
7. Schauen Sie nach der "**OS-Version ...**" (Betriebssystem) und schreiben Sie sie auf.
8. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren Computer neustarten und in die obere linke Ecke Ihres Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen. Das

ist die von Ihnen benötigte Prozessor-Geschwindigkeit. Sehen Sie in der Dokumentation nach oder wenden Sie sich an Ihren Hersteller, um das CPU-Fabrikat, z.B. Intel oder Cyrix und Details über das CD-ROM-Laufwerk herauszufinden.

9. Sehen Sie in Ihrer PC-Dokumentation nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um den exakten Namen der Soundkarte herauszufinden, z.B. Sound Blaster AWE32.

10. Doppelklicken Sie links auf die Box, die sich oben links im Bildschirm befindet, um zum DOS-Modus zu gelangen. Wenn Sie im MS-DOS-Modus sind, tippen Sie "**CD\**" und drücken dann Enter. Tippen Sie jetzt "**Type Autoexec.bat |more**" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "|" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.) Für Ihre **CD-ROM**-Zeile müssen Sie nach einer Zeile suchen, die folgendes enthält: "**MSCDEX.EXE**". Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden. Für Ihre **Soundkarten**-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "**Set sound**" und/oder "**Set Blaster**" haben. Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.

11. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die **Config.sys**-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und CD-ROM-Laufwerks.

### **Die Suche nach DOS-Treibern im DOS-Modus**

Um nach einem DOS-Treiber zu suchen, befolgen Sie bitte die folgenden Schritte.

Wenn Sie z.B. einen Maustreiber auf Ihrer Festplatte finden möchten, tippen Sie **CD\** und drücken dann Enter. (Das stellt sicher, daß Sie Ihre Suche im Stammverzeichnis beginnen.) Tippen Sie jetzt

**DIR MOUSE.EXE /S /P** und drücken dann Enter.

Jetzt wird Ihre Festplatte nach einer Datei mit dem Namen **MOUSE.EXE** durchsucht. Der Computer wird dann melden, ob und wo er die Datei gefunden hat. Jetzt können Sie sich den Pfad merken, z.B. **C:\MOUSE\MOUSE.EXE**.

Sie können den gleichen Befehl benutzen, um nach jeder beliebigen Datei zu suchen. Sie müssen lediglich den Dateinamen **MOUSE.EXE** durch den von Ihnen gewünschten ersetzen.

### **So können Sie uns On-Line erreichen**

INTERNET e-mail: [de-support@ea.com](mailto:de-support@ea.com)

World Wide Web: Schauen Sie sich unsere Web Site an: <http://www.ea.com>

FTP: Gelangen Sie zu unsrer FTP-Site: [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

CompuServe: Game Publisher-Forum A (GO GAMAPUB)

Oder schicken Sie eine e-mail an 76004,237

## **Mitwirkende**

### **Accolade:**

**Produzent:** Michael Franco

**Produktions-Assistenz:** Daniel Tyrrell

**Ausführender Produzent:** Jim Barnett

**Spiel-Design:** Michael Franco

**Produkt-Manager:** Mike Sack

**Online Marketing Manager:** Laddie Ervin

**Design & Erstellung der Web Site:** Ray Massa

**Lizenz-Manager:** Gabrielle Benham

**Beratender ausführender Produzent:** Pam Levins

**Eclipse Entertainment:**

**Ausführender Produzent:** David Stafford  
**Internationaler Produzent:** Alisa Schaeffbauer  
**Technischer Direktor:** Eli Boling  
**Produzent:** Brad Fregger  
**Programmierleitung:** Stephen Balkum  
**Programmierung:** Jeff Lomax, Brian Adelberg, John Pollard, Ken Baird  
**Spiel-Design:** Brad Fregger  
**3D-Grafik:** Paul Effinger, Grant Pimpler  
**Produktions-Grafik:** Tim Fields, Bob Cooksey  
**Kurs-Layout:** Bryan Pape, Tim Fields

**Accolade (ct'd):**

**Filmsequenzen und Grafik:** Dale Mauk, Stefan Henry-Biskup, Andy Buecker, Patricia Pearson, Judah Baron, Shawn Monroe, Jeff Jones, Peter Wong

**Audio:** Rick Kelly und WebTone Productions

**Musik:** Produziert von Rick Kelly und WebTone Productions. Gespielt von Dave Rampley: Gitarre, Pete Nuessman: Orgel, David Nowlin: Bass und Greg Weber: Schlagzeug.

**Testleitung:** Sean Michael Fish

**Assistenz Testleitung:** Max Clendenning

**Tester:** Adam Stokke, Stefano Canu, Alex Jones, Jason Cordero

**Externe Tester:** KF Baker, Scott Chesney, Mike Crowell, Bruce Horne, Jeff Jones, Sue Lane, Randy Penn, Jeremy Silva, Jim Crittenden, Joe Habiger, Jack Hall Jr., John Maleckar, Ken McHale, Bill Permenter, Jim Polson, Dan Raftery Sr., Brian Silvernail, Parry Starkey, Lisa Allen, Taylor Anderson, Mat Chavez.

**Tools-Entwicklung:** Bobby Tait, Luis Rivas, Kerry Bonin, Gary Strawn

**Dokumentation:** Mark L. Cohen, W.D. Robinson

**Marketing-Direktor:** Neil Johnston

**PR:** Erica Krishnamurthy, Bill Linn, Rhoda Wawrzynski

**Motion Capture:** House of Moves

**Motion Capture der Golfer:** Mike Franco, Theresa Laita, Jack Nicklaus

**Sprecher:** Gary McCord, Bob Fitzgerald, Randy Hauser

**Besonderer Dank an:** Brian Clayton, David Grenewetzki, Sherry Holloway, Gabrielle Benham, Laddie Ervin, Stan Roach, Fred Ehnou, Chris Calande, Scott DeFreitas, Butch Breeden, Kathie Tompkins, Emily Williams, Greg Sarraill, Steve Allison, Mark Glover, Matt Abrams, Jill Dos Santos, John Koronaios, Laurie Mendez, Cecelia Hernandez, David Foster, Shane O'Toole, Tom Dickson

**Jack Nicklaus:**

**Jack Nicklaus Productions:** Terry Jastrow, Michael Pithey

**Nicklaus-Design:** Carl Mistretta, Ken Baker

**Der Golfer und Designer des Jahrhunderts:** Jack Nicklaus

**Electronic Arts**

**Produktmanager:** Darryl Still

**Europäische Dokumentation:** James Lenoël, Ian McClelland

**Produktions-Bearbeitung:** Jackie Daly

**Dokumentations-Bearbeitung:** Jackie Daly

**Übersetzungs-Koordination:** Petrina Wallace, Clare Parkes

**Deutsche Übersetzung:** Alexa Kortsch

**Deutsches Marketing:** Benedikt Schueler, Hans-Jörg Brand

**Dokumentations-Layout:** Mark Upchurch von Dynamic Graphics

**Qualitätssicherung:** Simon Rance

Studio Operation: Steve Fitton, Dan Holman

{TBG}

LEGAL MUMBO JUMBO

Jack Nicklaus und das Golden-Bear-Symbol sind Warenzeichen von Golden Bear International. Produziert in Zusammenarbeit mit Jack Nicklaus Productions, Inc. Jack Nicklaus Productions ist ein kalifornisches Unternehmen. ACCOLADE ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. © 1997 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Cinematronics. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines, Inc. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Windows 95 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen beziehungsweise eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

{Art: Insert warranties, legals}

## HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

## Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.