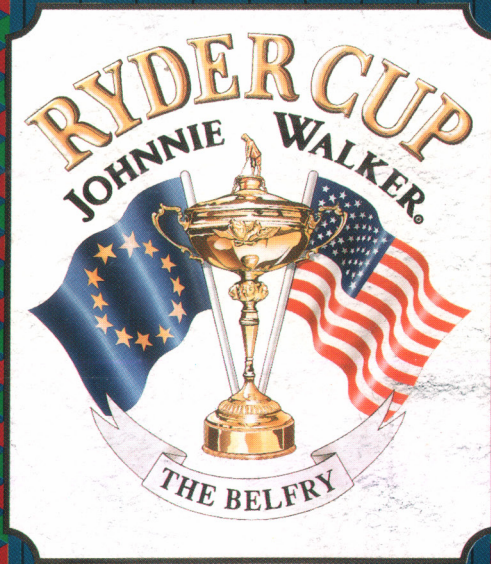


# INSTRUCTION MANUAL



*The greatest international  
team match in golf*



ENGLISH



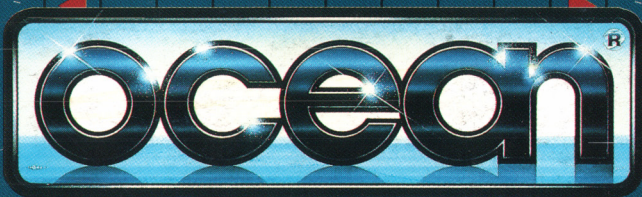
FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO



1935 USA Ridgewood, New Jersey.

1933 GB Southport & Ainsdale, Southport.

1941 USA Solano, Columbus, Ohio.

1929 GB Moorowen, Leeds.

1927 USA Worcester, Massachusetts.

1953 GB Newsworth, Virginia Water.

1951 USA Preakness, North Carolina.

1949 GB Ganton, Scarborough.

1947 USA Portland, Oregon.

1937 GB Southport & Ainsdale, Southport.

1963 USA Atlanta, Georgia.

1961 GB Royal Lytham & St. Anne.

1959 USA El Estero Country Club, California.

1957 GB Lindisfarne Club, Sheffield.

1955 USA Thunderbird Golf & Country Club.

1975 USA Laurel Valley, Pennsylvania.

1973 GB Muirfield, Scotland.

1971 USA St. Louis, Missouri.

1969 GB Royal Birkdale, Southport.

1967 USA Houston, Texas.

1965 GB Royal Birkdale, Southport.

1985 GB The Belfry G&CC, Sutton Coldfield, W. Midlands.

1983 GB The Belfry G&CC, Sutton Coldfield, W. Midlands.

1981 US Ocean Course, Kiawah Island, South Carolina.

1979 USA Greentree, West Virginia.

1977 GB Royal Lytham & St. Anne.

1987 USA Muirfield Village, Columbus, Ohio.

1985 USA PGA National Golf Club, Palm Beach Gardens, Florida.

1983 GB The Belfry G&CC, Sutton Coldfield, W. Midlands.

1981 US Ocean Course, Kiawah Island, South Carolina.





## MANUAL CONTENTS

ENGLISH .....	3
FRANÇAIS .....	17
DEUTSCH .....	31
ITALIANO .....	45



# RYDER CUP - A BRIEF HISTORY

## THE ORIGINS

*"I have done several things in my life for the benefit of my fellow men, but I am certain I have never done a happier thing than this."*

Sam Ryder.

In 1926, at Wentworth, England, a match took place between two teams of professional golfers from the USA and GREAT BRITAIN. The result was a convincing win for the British. The match was fully reported in The Times newspaper but as golf was still considered a pastime exclusive to the privileged classes, it got little attention elsewhere.

The match was the brainchild of two men; Walter Hagen - an American golfing legend and two times winner of the British Open - and Samuel Ryder, a wealthy English businessman who made his fortune from selling penny packets of flower seeds.

The competition took place under the rules of the PGA, and the winning team received a trophy, kindly donated by Samuel Ryder.

**This was the beginning of the Ryder Cup.**

## THE EARLY YEARS

The idea of a golfing competition between teams from the USA and Britain was not a new one. There had already been a match in 1921 at the Gleneagles course, and the Walker Cup was established as a regular event, every two years. The 1926 match, though, proved that there was room for an event restricted to professionals and it triggered a great deal more activity on both sides of the Atlantic. There was enough enthusiasm to decide upon a rematch the following year, this time giving the Americans home advantage.

In 1927 at the Worcester Country Club in Massachusetts, the first official Ryder Cup took place. The match format comprised of four foursomes matches on day one and eight singles on the second day, each over 36 holes. The USA team led by its captain Walter Hagen, gained sweet revenge with a crushing win and were rewarded with a new gift from Sam Ryder - a solid gold trophy. More than this, they gained their place in history as the first team ever to hold the Ryder Cup.

The beautiful and distinctive trophy was commissioned from Sheffield's Mappin & Webb and was believed to cost £250.00. The figure on the lid is that of Abe Mitchell, a great British golfer, friend of Sam Ryder, and captain of the British team that won the unofficial 1926 game. It was first presented by Mrs Sam Ryder to George Gadd of the British PGA before the inaugural game at Worcester, but it was not to stay in his hands for long.

The Massachusetts defeat was a crushing blow for the British, and was quickly put down to the culture shock of arriving in a new country rather than poor play. In truth, the Americans won the cup on the putting green sinking almost everything in almost mechanical fashion. The British players, it was genuinely agreed, had the flair but were flawed around the flag. It was further suggested that the British captain, Ted Ray, had lost the match before a shot was played by announcing his team to the press well before the competition had begun, thus allowing his counterpart, Walter Hagen to select his line up of players accordingly.

Two years on in 1929, despite the previous thrashing, hopes for a British win were high. The unofficial match in 1926 had seen them win comfortably and to lose on home soil was unthinkable. The USA knew that at the Moortown course they would have a desperately tough task to hang on to the trophy. It proved too tough. Walter Hagen lost a singles match for the first time in the and the event also saw the debut for Britain of Henry Cotton, probably the greatest ever British golfer. Britain won the Ryder Cup for the first time.

Two matches, two home victories. The next two matches, in Ohio in 1931 and in Southport in '33, followed the same pattern. The latter is noted for having one of the most exciting finishes in Ryder Cup history, the destiny of the trophy only being decided by the last match on the course. A closer contest wouldn't be thrown up until 1991 when the result was decided on the very last putt of the last match.

It must have been thrilling stuff for the 15,000 enthralled spectators, particularly as the final outcome was a home win, but in truth Great Britain expected to win rather more easily than they did. A disastrous home defeat had only narrowly been avoided but loomed as a frightening and real possibility.

The 1935 competition in New Jersey saw the Americans win handsomely, and on back in Britain in 1937, the omens of 1933 were realised. Southport was once again the chosen venue, but this time there was no dramatic escape for Britain as the Americans romped home 8-4 winners. The Americans had drawn first blood on foreign ground and a worrying air of a mismatch was beginning to be sensed.

There followed a long period of American dominance on both sides of the Atlantic. It would be 22 years before Britain would regain the Ryder Cup.

## MIDDLE YEARS

Lindrick 1957. The British produced a devastating performance to stun the Americans, and get their hands back on the Ryder Cup. But even the staunchest patriots knew that the result was a one-off and America regained what it was beginning to regard as its rightful property two years later.

Back in the UK 1961, and more changes were witnessed at Royal Lytham, but not the kind of changes the beleaguered British had hoped for. Matches were reduced from 36 holes to the

familiar 18 holes, allowing for both morning and afternoon sessions, and with more points to be amassed. As was expected, however, America once again took the largest share.

In Atlanta in 1963, fourball matches were added for the first time, increasing the number of total points available to 32. Here, a final result of 23-9 in favour of the Americans was achieved. America had resumed its dominance of the Ryder Cup and the matches were losing their edge as genuine contests.

## RECENT YEARS

There were no changes in pattern or chinks in the US armoury until 1969 when, inspired by Tony Jacklin's Open Championship victory, the British managed a creditable tie.

But despite this blip, normal service was soon resumed and it was clear to everyone that the gulf between the two nations was still as wide as ever. Something had to be done.

At West Virginia in 1979 the Ryder Cup became the US Vs Europe - and a new and exciting era of competition was ushered in.

That year also saw the introduction of the match format that we recognise today; four fourball matches and four foursome matches on the first and second days, and twelve singles on the final day. The European team included 10 British players and 2 Spaniards - Antonio Garrido and Seve Ballesteros.

Initially the changes made no difference - 1979 saw another one sided American win inspired by the might of golfing greats like Watson, Nicklaus and Trevino.

By 1983, a combination of the increasing stature of players like Langer, Faldo and Lyle, and the gut feeling that the American stars may have possibly passed their peak, meant that in Florida that year the Ryder Cup was a genuinely hard-fought contest. With Tony Jacklin as captain The Europeans eventually lost by one point in a nail biting match, but the Americans had been frightened, the Europeans had sensed victory and the balance of power was shifting.

In 1985, at the Belfry, Europe regained the Ryder Cup. With a team including Faldo, Lyle, Langer and Ballesteros, the result was not unexpected and, in a strange way, it was what everyone agreed was needed. Jacklin and the Europeans got their victory, the USA and captain, Jack Nicklaus got a real match and T.V. got what it wanted too - a breathtaking sporting spectacle. 7 million UK viewers tuned in to watch the final afternoon's play in 1985 - a record for golf - and saw something that few of them will ever forget.

The next two battles also went the way of the Europeans, a win and a tie, '87 & '89. But '91 and '93 saw the trophy returned to the USA. The result was agonisingly close in '91 with Bernard Langer just rolling a ten foot putt past the hole on the 18th to miss out on a tie and in '93 the Americans did not clinch victory until the final few holes.

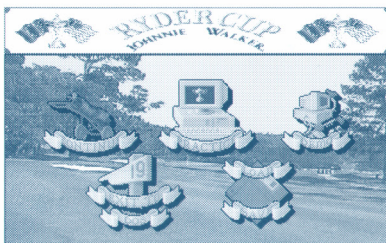
Both matches were in stark contrast to the days not so long past when the Americans took the Ryder Cup as an exhibition match. Now it is firmly established as the most exciting date in the golfing calendar and one of the classic events in all of sport.

## THE RYDER CUP - THE FUTURE

1995, and the USA will stage the event at the Oak Hill Country Club in Rochester, New York - scene of the 1989 US Open. In 1997 the competition makes its first sortie onto European soil - to Spain, home to two of the giants of Ryder Cup golf; the charismatic team talisman Seve Ballesteros and the mercurial Jose Maria Olazabel. A warm welcome and a cracking match are both guaranteed.

## THE RYDER CUP BY JOHNNIE WALKER

After loading the game you will be presented with this screen.



The selections available are as follows:-

### Number 1: The RYDER CUP



Click on this icon to enter the competition. You will then be offered a choice of courses. A detailed description of the course selection, RYDER CUP format and how to choose players follows later.

### Number 2: Practice



Click here to play a practice round on any hole on any course. You will first be presented with the course selection screen as in the RYDER CUP. After selecting a course, however, you are taken to the map screen. From here you choose the hole you wish to practice. An explanation of how to use the practice option to master the basic playing controls is on page 7.



### Number 3: Demo



Click here to see the computer play a round of the last selected course.

### Number 4: Load/Save



Click here to load a previous game or to save the current game.

### Number 5: Continue

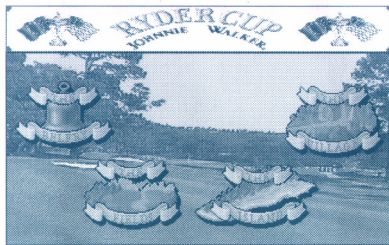


Click here to continue an active game or a game you have just loaded.

### Number 6: Exit

This final icon allows you to exit to DOS.

This concludes our description of the early choices. If you have chosen the RYDER CUP or Practice you are asked to choose a course. For now let's choose practice.



### The BELFRY



The venue for the 1993 RYDER CUP, the Belfry is an American style course that lies just north of Birmingham in Sutton Coldfield.

### The FIELDS



This course represents a typical Scottish Links course combining the rolling grass over dunes with thick coniferous forest on the more peaty moors.

## The ISLAND



An island of green in a vast and unforgiving desert, this course rapidly becomes a nightmare for the inaccurate who find themselves in the rough or the network of irrigation streams that cross the course.

## The VILLAGE

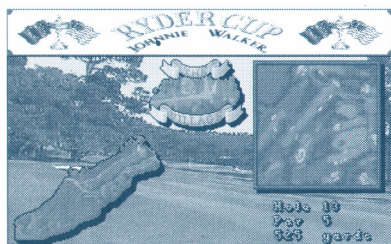


A beautifully sculpted and heavily wooded American course designed around a series of interconnecting streams and small lakes.

## Pick the course of your choice

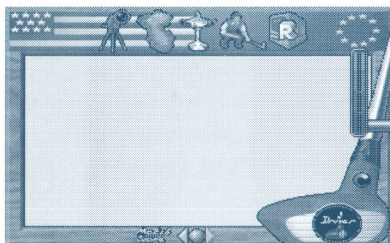
After selecting the course you wish to practice, you must choose the hole. This is done on the map screen.

## The Map Screen



Click on the hole number to select the hole you wish to practice, then click the play icon. You will now enter the 3D Environment to find yourself on the tee of the hole you chose.

## The Playing Menu



From this menu all choices needed to play the game are available, we will go through a description of what they mean and the available choices.

## The Views Icon



This icon opens access to the view control icons. These icons allow you to control how you view the motion of the ball. Your options will be offered on screen, click to select.

## The Maps Icon



This gives access to the full screen maps, hole maps and also allows you to preview a shot or the entire hole in a low level fly-by. Your options will be offered on screen, click to select.

## The Cup Icon



Clicking on The Cup exits the game icon and returns you to the initial choices screen. You can return to the game by pressing "Continue".

## The Golfer Icon



The Golfer gives you access to the icons that control how the golfer sees the lie of the course and includes options such as hide golfer, hide flag, landscape grid, shaded landscape and show wind. Your options will be offered on screen, click to select.

## The Replay Icon



This allows you to Replay the last shot taken.

This covers the top icons. At the bottom of the screen you will see a ball flanked by two arrows and the words "Match Score". Down the right hand side you will also see a golf club, we will now look at these.

## The Rotation Arrows



Turn Right  
Centre on ball  
Turn Left



This icon calls up on screen information about the hole number, length, par, distance of last shot, distance to flag and team info.

## The Wind Indicator



Clicking on the wind icon reveals the wind indicator in the lower left of the window, click again to remove it from the screen.



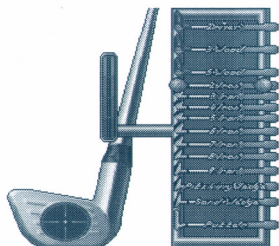
The arrow shows you the direction the wind is moving in relation to the direction you are facing. The numbers show the wind speed in miles per hour.

## The Club Controller



From this control you choose the desired club, the method of control and the actual playing of the shot.

To change club click on the small blue arrow on the club neck. The club will scroll left revealing the club selection menu, simply click on the desired club and close the menu. The chosen club will be displayed in the sight window unless you have a shot in progress.



Below the arrow you will see a small round icon, this changes the mode of control, or "Swing Meter".

## **The Hook/Slice Method**

Selection of this control method reveals another icon. This is the Chip/Punch Icon from which you set the level of chip or punch you wish the shot to have. This is selected before the shot is taken and if left unchanged defaults to a normally lofted shot.



### **The Chip/Punch Selector**

After selecting the desired loft click in the control window, after a brief pause power rises through a quarter, half, three quarters, full and over power. Click to stop at the desired level.



A blue line now scrolls back down, you will see a blue segmented area of the sight divided by a white line, stop the return bar to the left of this line and you will slice the shot right, stop the bar to the right and you will hook the shot left, stop on the line and the ball flies true and straight. It should be noted that the higher the level of power selected the harder it is to achieve a straight shot.

The icons for chip and punch should be self explanatory.

## **The Combined Stroke Method**

This system disregards the need to select Chip or Punch before playing the shot by taking a different approach to making a shot.



First select the desired level of power, when you release a ball appears behind the club sight. The ball moves from left to right then back, repeating until you click fire; the ball can also be dragged up and down. Hitting the ball left of centre hooks the ball right, right of centre slices the ball left. A below centre shot chips the ball high, above centre punches the ball low. Hitting the ball dead centre results in a normally lofted shot that flies straight.

## **The Wobble Method**

This control method is basically the same as the Combined Stroke Method. However, instead of the even movement of the other system the ball attempts to move randomly in all directions. You have to drag the ball against this movement to the position that produces the shot you desire. The strength of the random wobble is governed by the difficulty of the shot, for instance a shot using the sand wedge on the fairway would barely wobble, because the terrain is good and the club is the easiest to control. An attempt to use the driver from the rough or a bunker, however, would be almost uncontrollable as a driver is a very difficult club to control and the conditions you are playing from are the most difficult.

## Using The Putter



Putting seems to be a relatively simpler part of the challenge of golf, but it takes lots of practice, great technique and nerves of steel. Matches are won and lost on the greens. Control is simply a matter of selecting the desired power by clicking once to start the power bar moving, then again to stop the power bar at the desired level. Elementary as it seems, the ball must often negotiate an uneven surface which deflects the course of the ball.

Before taking your first shot examine the course and hole map for the hole you are playing, to be sure you are facing the point you are shooting for. Use the shot preview to see the approximate course and destination of a straight shot played using your current club at full power.

After you have practised the courses and become familiar with the control method of your choice, you may feel ready to enter the Ryder Cup. From the initial choices screen click on the Ryder Cup icon.

## OUT OF BOUNDS / UNPLAYABLE LIE / BALL IN WATER

In the event of your ball going out of play by hitting water, straying beyond the playable boundary of a hole or landing too close to a fixed hazard to be played, you will be offered the opportunity to take the shot again from the original position or to take a drop. This is when the ball is relocated to a safe position no closer to the hole than before - the computer will judge a suitable spot.

## THE GIMME

If a player gets within approximately one metre of the hole, the 'Gimme' message is offered to you on the screen. If you choose to take a 'Gimme', the putt would be presumed sunk without the player having to actually play the shot.

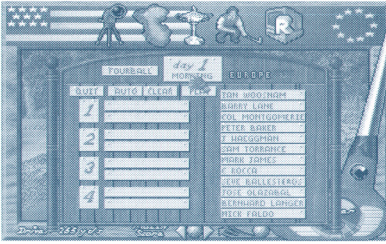
Once the ball has been safely sunk in the hole, a message is displayed on the screen to clarify the match situation. Only when the message confirms a result can you move onto the next hole.

## THE RYDER CUP



Before you can begin play you must pick your team.

# THE RYDER CUP SCOREBOARD



From here you will choose your players and control how the competition progresses.

Displayed on the screen is the European team. You can toggle between both the European and USA squads by clicking on the flag above the names.

## QUICKLY - HOW THE PLAYERS QUALIFY

In 1993, The Europeans changed their system of qualification, adding a few more big money events to the process, but the basic system remains the same. The team comprises the top nine money winners on the PGA European Tour plus three 'wild card' members chosen by the captain, Bernard Gallager.

All native born American golfers who are members of the PGA of America are eligible to accumulate points for their qualification. This system, which also changed for the 1993 Ryder Cup, spans two seasons' golf. The top ten prize winners qualify automatically, with captain Tom Watson choosing the other two wild cards.

### THE RYDER CUP ITINERARY:

DAY 1	MORNING	FOURSOME
DAY 1	AFTERNOON	FOURBALL
DAY 2	MORNING	FOURSOME
DAY 2	AFTERNOON	FOURBALL
DAY 3	FINAL DAY	SINGLES

## ABOUT THE MATCH FORMATS

### FOURBALL

In the afternoon's fourballs, Europe and USA both play two team members as a partnership. The best scoring player in each partnership is the score that counts for the partnership. Play is as match play singles, whereby the player or partnership that wins a hole is said to be **1UP**, the loser is, therefore, **1DOWN**. If a hole or match is drawn, it is said to have been **HALVED**.

The match is over when one side is **3UP** by more holes than there are left to play. If a player or partnership is **3UP** with 3 holes to play, those who are **3DOWN** must salvage the match by winning the next 3 holes, then the match would be **HALVED**. If a player or partnership is **3UP** with 2 to play, victory is secured as even if the side that is **3DOWN** wins all the remaining holes, it would still be **1DOWN**. The margin of victory is not significant (a win by 1 Hole scores 1 point just like a win by 7 or 8 holes) so the match ends. In this instance, the team that is **3UP** is said to have won **3&2** (as in 3 (up) & 2 (to play)).

## **FOURSOME**

As in fourball, it is a contest played by partnerships in the match play style. The main difference is that the partnership combines to play almost as one golfer, sharing the same ball. They take alternate shots and the partnership with the lowest score wins the hole.

## **SINGLES**

The singles are the climax of The Ryder Cup and invariably decide the destiny of the trophy. Every member of the team plays, 12 individual battles comprising one massive team effort. They have always been kept for the last day and follow the standard match play format explained in the fourball format.

## **SELECTING YOUR LINE UP**

Before battle commences, the line up of both teams must be chosen.

Don't forget, once you have selected the line up for the Europeans, the USA team line up must also be selected before you can play.

### **MORNING DAY 1 and 2 - FOURSOME**

You are first given the option to select your MORNING DAY<sub>1</sub> line up for the FOURSOME.

This can be done in two ways - AUTOMATICALLY, or you as captain.

Click on the AUTO icon with left mouse button and the computer will automatically select the line up for this team. Don't forget, once the line up has been selected for the Europeans, the USA team line up must also be selected.

Alternatively, you can take control of the team as captain and select your own line up. This is done by clicking on the player of your choice from the squad line up, using the left mouse button. That player will then be 'picked up', and can be positioned in any of the four matches by clicking the left button again over the match of your choice.

If you are not happy with an individual selection, click on that player with right mouse button - that player will then be sent back to the squad line up. If you are not happy with your line up on completion, click on the CLEAR icon with the left mouse button, all players will be cleared out and you can begin again.

Should you want to change the names of any of the players, and add some of your own, do so by clicking on the player name you wish to change using the right mouse button, and then enter the new name using the keyboard. This can only be done when the player you wish to change is still positioned in the squad line up and has not yet been selected to play in the match.

## HUMAN PLAYERS

With the Europe and USA foursome line-ups completed, you are now ready choose which player(s) you wish to play as in the first match. It is very important that this part of the play procedure is understood before venturing onto the course.

You may choose between 1 and 4 human players, the following tables show the possible formats for the different competitions.

1	Human	1	Computer	1 PLAYER
1	Human	1	Computer	2 PLAYER
1	Human	1	Human	2 PLAYER
1	Human	1	Human	3 PLAYER
1	Human	1	Human	4 PLAYER
1	Human	1	Computer	4 PLAYER
1	Human	1	Computer	
2	Human	2	Computer	

Click on the team number 1-4 to edit a name and/or select a player, then click on the appropriate number of player names. The name board will change colour while it is being edited, click the name again to deselect if you do not want this player to be human. When you have finished click the number to end.

As in the fourballs and foursomes, up to four human players can be involved in the singles. There are no restrictions on the team position or the side they occupy.

Remember that in foursomes, partnerships share the same ball so if you do not want to take alternate shots with the computer, highlight both players in a partnership.

## PLAYING IN OTHER MATCHES

During the competition, you will have the option to play and have a say in any of the matches. If you wish, you can just stay with one match throughout the fourball competition and let the computer control the players in the other matches. If you wish to play any match in the tournament, match 2 for instance, you would have to start in match 1. At the end of the first game you could move to match 2 which will be just starting on the hole you have just finished. Match 1 would continue under computer control. If you swap matches any other human players in the same match will also swap to the corresponding match place.

At the end of the match you are playing, when the scoreboard appears click on the number of the match you wish to move to.



## CHANGING THE DAY AND SESSION

By clicking on the centre on the Scoreboard, over the current day, the competition can be progressed through its stages right up to the singles on the last day. The up to date match scores are calculated fairly by the computer, and are displayed as each session is bypassed.

This is a very useful feature if you only want to play a short game. It eliminates the need to bother with early matches, you can intervene at any of the stages of the competition whenever the situation suits you.

If you are happy with team selection for both Europe and the USA and ready to play fourball - click on PLAY.

## END OF A SESSION

After each session of play, the scoreboard is displayed showing the current match status. If there is another session of play to come, you will then be returned to the first scoreboard and invited to select the line up for this stage.

## THE OTHER RYDER CUP SESSIONS

### AFTERNOON DAY 1 and 2 - FOURBALL

By now you should be familiar with how foursome is played, so choose your line up in the same manner as you did in the morning's foursome.

The option to play in any or all of the fourball matches applies as for foursomes.

### FOURBALL - SKIPPING TURNS

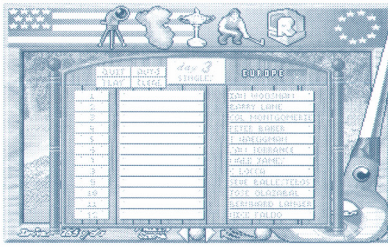
The player furthest from the hole is always obliged to play first, but the ability to change the turns of the players is a useful feature that has been added to our fourball game. Designed to stop any stagnation in play, it is most useful when a player is sure they cannot achieve a win for the team. Here, even though it is their shot next, they can decline to take it, passing the turn on to the other member of the partnership.

After a player has taken a shot, the game's statistics appear on screen. The player highlighted in BLUE is the next one to play. If you have control of that player, you can now pass this turn on to any of the other players in this match. This is done by clicking on the player you want to play next with the left mouse button, highlighting that player in BLUE.

This will speed up fourball play, especially for the beginner who takes a large score over par for each hole.

### THE FINAL DAY - SINGLES

No matter how badly you have done over the previous days games, the whole match can be turned around with the singles.



All twelve squad players line up against each other. Choose the line up of your team in the same manner as you have done previously, but take extra consideration when selecting the human player as there are a few differences to DAYS 1 and 2.

Initially, a maximum of four players can come under human control, but this option can be stretched after each hole to allow your ability to be transferred to any of the matches. Select to play in MATCH 1, 2, 4 and 5 - you must always select the lead off match as you already know. On completion of the first hole, the scoreboard is displayed showing the current state of play for MATCH 1. Now, if you were to exit the scoreboard straight away, without altering the set up, the next match you would play is MATCH 2 - that is the second match you selected to play in, while MATCH 1 would not progress until you returned to it, after completing the hole. As the other matches you selected to play in come around to tee off, in this case 4 & 5, you will play those, while MATCH 1 & 2 wait for your participation.

If you do not wish play in MATCH 2, or for that matter MATCH 4 & 5, just de-select your involvement in them, by clicking on your player with left mouse button. Now you are only playing in the one match, MATCH 1, but still have the option to play in any of three other matches that are out on the course.

The Singles are the deciding event of the competition, it is not unusual for the cup to be won on the eighteenth hole of the last match, the competition can be that close. You have no partner to rely on and your performance will swing the day one way or the other.

## RYDER CUP GOLF

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY. This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disk unusable.

## CREDITS

RYDER CUP TM & © 1993 PGA. Officially Licensed Product.

The Really Interesting Software Company are:

Programming - Dave Harrison, James Shaw

Sound - Mike Anderton

Produced by Jon Oldham

Graphics - Tony Meredith

Additional Code - Ron Oulton

© 1993 Ocean Software Ltd. All Rights Reserved.

# RYDER CUP - HISTORIQUE RAPIDE

## LES ORIGINES

*"J'ai souvent agi pour le bien commun au cours de ma vie, mais je suis certain de ne jamais avoir rien fait d'aussi satisfaisant que ceci."*

Sam Ryder.

En 1926, à Wentworth, en Angleterre, un match se déroula entre deux équipes de golfeurs professionnels, l'une américaine, l'autre britannique. Le résultat: une victoire confortable pour la Grande-Bretagne. Le match fut commenté en détail par le journal The Times, mais, le golf étant toujours, à l'époque, considéré comme un passe-temps réservé aux classes privilégiées, il fut ignoré par le reste de la presse.

Ce match devait son existence à deux hommes: Walter Hagen - joueur américain deux fois vainqueur de l'open de Grande-Bretagne, une légende dans le monde du golf - et Samuel Ryder, riche homme d'affaires britannique qui avait fait fortune en vendant des sachets de graines de fleurs pour 1 penny.

La compétition eut lieu sous l'égide de l'Association Professionnelle de Golf, et l'équipe gagnante reçut un trophée gracieusement offert par Samuel Ryder.

**C'était là le commencement de la Ryder Cup.**

## LES PREMIERES ANNEES

L'idée d'un championnat de golf entre les Etats-Unis et la Grande-Bretagne n'était pas nouvelle. Un match avait déjà eu lieu en 1921 sur le terrain de Gleneagles et la Walker Cup était déjà une compétition biennale bien établie. Le match de 1926 démontra, cependant, qu'il y avait encore de la place pour une rencontre réservée aux professionnels et déclencha une grande effervescence des deux côtés de l'Atlantique. L'enthousiasme était assez grand pour décider d'un championnat de retour l'année suivante, qui offrirait aux américains l'avantage de jouer sur leur propre terrain.

La première Ryder Cup officielle se déroula en 1927 au Worcester Country Club, dans le Massachusetts. Le format comprenait quatre matchs foursome le premier jour et huit simples le second jour, chacun sur des parcours de 36 trous. L'équipe américaine, dirigée par son capitaine Walter Hagen, obtint sa douce revanche par une victoire écrasante et reçut un nouveau don de la part de Sam Ryder: un trophée en or massif. De plus, elle entra dans l'histoire comme la première équipe à avoir remporté la Ryder Cup.

Ce trophée superbe et distinctif avait été commandé à Mappin & Webb, de Sheffield; sa valeur était estimée à 250 livres sterling. La silhouette représentée sur le couvercle appartenait à Abe Mitchell, un grand golfeur britannique, ami de Sam Ryder et capitaine de l'équipe britannique qui avait remporté le championnat officieux de 1926. Il fut tout d'abord remis par Mme Sam Ryder à George Gadd de l'Association Professionnelle de Golf britannique avant l'ouverture du championnat à Worcester, mais ne devait pas rester longtemps entre ses mains.

La défaite dans le Massachusetts porta un coup très dur à l'équipe britannique, mais on l'attribua bientôt au choc culturel de l'arrivée dans un pays étranger plutôt qu'à une mauvaise qualité de jeu. En réalité,

c'est sur le green que les américains avaient remporté la coupe, grâce à leur technique décisive pour envoyer la balle dans le trou, de façon presque mécanique. Tout le monde s'accordait à reconnaître que les joueurs britanniques avaient une grande finesse de jeu mais perdaient trop de temps à tourner autour du drapeau. Il fut également suggéré que le capitaine britannique, Ted Ray, avait perdu le championnat avant même qu'un seul coup de club ne soit donné, en annonçant la constitution de son équipe à la presse longtemps avant l'ouverture de la coupe, laissant ainsi le temps à son homologue américain, Walter Hagen, de choisir sa sélection de joueurs en conséquence.

Deux ans plus tard, en 1929, et malgré l'écrasante victoire américaine de 1927, les espoirs britanniques étaient au plus haut. Le championnat officieux de 1926 avaient vu la Grande-Bretagne dominer sans effort l'équipe adverse, une défaite sur le sol britannique était, de toutes façons, absolument impensable. Les Etats-Unis savaient qu'ils auraient beaucoup de mal à s'accrocher à leur trophée sur le terrain de Moortown qui était indéniablement trop difficile. Walter Hagen perdit un match en simple pour la première fois dans le championnat, et l'on vit également les débuts d'Henry Cotton, qui demeurera certainement le plus grand des golfeurs britanniques. La Grande-Bretagne remporta la Ryder Cup pour la première fois.

Deux championnats, une victoire pour chaque équipe sur son propre terrain. Les deux compétitions suivantes, dans l'Ohio en 1931 et à Southport en 1933, suivirent le même déroulement. Le championnat de 1933 est célèbre pour le finish le plus serré de l'histoire de la Ryder Cup, l'issue finale de la coupe ne s'étant jouée qu'au cours du dernier match. On ne devait revoir une finale de ce calibre qu'en 1991, lorsque le résultat final se décida sur le tout dernier green du dernier trou du match final.

Cette finale dût être passionnante pour les quelques 15.000 spectateurs fascinés, d'autant plus qu'une victoire de la Grande-Bretagne sur son propre terrain était en jeu, mais il faut dire que les britanniques s'attendaient à remporter le championnat plus facilement. Une défaite désastreuse avait donc été évitée mais cette menace, considérée auparavant comme impensable, était maintenant devenue bien réelle.

Le championnat de 1935 dans le New Jersey vit les américains remporter le trophée haut-la-main, et en 1937, pour la coupe suivante tenue en Angleterre, toutes les craintes britanniques s'avérèrent fondées. Southport était à nouveau le terrain choisi, mais il n'y eut pas, cette fois-ci, de coup de théâtre pour sauver l'équipe britannique: les américains remportèrent le championnat 8 à 4. Les américains avaient pour la première fois pris le dessus à l'extérieur et une sérieuse différence de niveau commençait à se faire sentir.

Il s'en suivit une longue période de domination américaine des deux côtés de l'Atlantique. La Grande-Bretagne allait mettre 22 ans à reconquérir la Ryder Cup.

## LES ANNEES SUIVANTES

Lindrick 1957. Les britanniques donnèrent une incroyable performance et reprirent la coupe aux américains. Mais même les patriotes les plus endurcis savaient qu'il ne s'agissait là que d'un sursaut exceptionnel et l'Amérique devait regagner, deux ans plus tard, ce trophée sur lequel elle commençait à penser avoir un droit de propriété.

Retour en Angleterre en 1961, et de grands changements à Royal Lytham, mais malheureusement pas les changements espérés par les britanniques. Les parcours furent réduits de 36 à 18 trous, ce qui permettait

de jouer des matchs différents le matin et l'après-midi et de mettre de plus nombreux points en jeu. Sans surprise, cependant, ce fut encore l'Amérique qui se tailla la part du lion.

Atlanta, en 1963, vit l'apparition des matchs fourball, ce qui augmenta jusqu'à 32 le total des points disponibles. Cette fois, le résultat fut de 23 à 9 en faveur des américains. L'Amérique avait retrouvé sa domination de la Ryder Cup et l'inégalité des équipes rendait prévisible le résultat de la compétition.

## LES ANNEES RECENTES

On n'observa aucune faille dans l'armure américaine jusqu'en 1969, année où, inspirés par la victoire de Tony Jacklin lors de l'open, les britanniques parvinrent à un match nul.

Mais en dépit de ce contretemps, la machine américaine reprit bien vite le dessus, et il devenait clair que le gouffre entre les deux nations continuait à se creuser de plus belle. Quelque chose devait être fait.

Dans la West Virginia, en 1979, la Ryder Cup devint un championnat entre les Etats-Unis et l'Europe - une ère nouvelle et passionnante s'annonçait.

Cette année-là vit également la mise en place du format que l'on connaît aujourd'hui: quatre matchs fourball et quatre matchs foursome le premier et le deuxième jour, et douze simples le dernier jour. L'équipe européenne était constituée de 10 joueurs britanniques et de 2 espagnols - Antonio Garrido et Seve Ballesteros.

Ces changements ne produisirent, au début, aucune différence - 1979 vit une autre victoire incontestée des américains grâce aux performances de formidables joueurs tels que Watson, Nicklaus et Trevino.

En 1983, les progrès constants de joueurs comme Langer, Faldo et Lyle, combinés à la conviction que les stars américaines commençaient à prendre de la bouteille, donnèrent une Ryder Cup très disputée en Floride. Sous la direction du capitaine Tony Jacklin, les européens finirent par perdre d'un point lors d'un match "au couteau", mais les américains avaient eu peur, les européens avaient senti l'odeur de la victoire et l'équilibre des forces était en train de basculer.

En 1985, au Belfry, l'Europe regagna la Ryder Cup. Avec une équipe comprenant Faldo, Lyle, Langer et Ballesteros, le résultat n'était pas inattendu et, d'une certaine manière, tout le monde s'accordait à dire que c'était justement ce qu'il fallait pour le championnat. Jacklin et les européens avaient décroché leur victoire, les USA et leur capitaine, Jack Nicklaus avaient disputé un vrai match, et les chaînes de télévision avaient eu ce qu'elles voulaient: un spectacle sportif époustouflant. 7 millions de téléspectateurs regardèrent le match final en 1985 - un record pour le golf - et assistèrent à une performance qu'ils ne sont pas près d'oublier.

Les deux batailles suivantes allèrent également dans le sens des européens, une victoire et un match nul en 1987 et 1989. Mais 1991 et 1993 virent le retour du trophée aux Etats-Unis. Le résultat était particulièrement serré en 1991, lorsque Bernard Langer passa juste à côté du trou au 18ème, alors qu'il aurait pu obtenir un match nul et, en 1993, ce n'est qu'au moment des quelques derniers trous que les américains parvinrent à arracher la victoire.

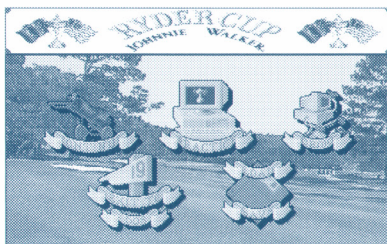
Les deux championnats étaient en total contraste avec ces années durant lesquelles la Ryder Cup n'était qu'un match de démonstration pour les américains. Elle constitue maintenant l'un des événements les plus importants de la saison de golf et un classique sportif toutes catégories.

## LA RYDER CUP - LE FUTUR

1995, et les Etats-Unis accueilleront l'Europe à Oak Hill Country Club, à Rochester, New York - lieu de l'Open des Etats-Unis en 1989. En 1997, le championnat fera sa première sortie sur le sol européen - en Espagne, pays natal de deux géants de la Ryder Cup: le charismatique Seve Ballesteros, talisman de l'équipe, et le perspicace Jose Maria Olazabel. Un accueil chaleureux et un championnat passionnant sont garantis.

## LA RYDER CUP PAR JOHNNIE WALKER

Après chargement du jeu, l'écran suivant apparaîtra.



Les sélections disponibles sont les suivantes:

### Numéro 1: La RYDER CUP



Cliquez sur cette icône pour entrer dans la compétition. L'ordinateur vous proposera un choix de parcours. Une description détaillée du choix de terrain, du format de RYDER CUP et de la sélection des joueurs est donnée ci-dessous.

### Numéro 2: Entraînement



Cliquez sur cette option pour vous entraîner sur n'importe quel trou de n'importe quel parcours. L'écran de sélection du terrain apparaîtra comme pour la RYDER CUP. Après sélection du terrain, cependant, l'écran carte s'affiche. Il vous permet de choisir le trou sur lequel vous souhaitez vous entraîner. Vous trouverez une explication sur la manière d'utiliser l'option entraînement pour maîtriser les commandes de jeu fondamentales à la page 21.

### Numéro 3: Démonstration



Cliquez ici pour voir l'ordinateur jouer sur le dernier terrain sélectionné.

### Numéro 4: Chargement/Sauvegarde



Cliquez ici pour charger un jeu précédent ou sauvegarder le jeu en cours.

### Numéro 5: Reprise



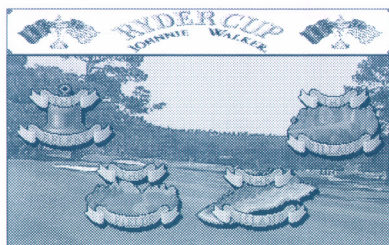
Cliquez ici pour reprendre un jeu en cours ou un jeu que vous venez de charger.

### Numéro 6: Quitter



Cette dernière icône vous permet de revenir au DOS.

Ici se termine notre description des choix initiaux. Si vous avez choisi la RYDER CUP ou l'entraînement, il vous sera demandé de choisir un parcours. Choisissons l'entraînement.

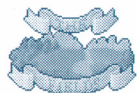


### BELFRY



Lieu de la RYDER CUP 1993, Belfry est un parcours de style américain qui se situe juste au nord de Birmingham dans Sutton Coldfield.

### FIELDS



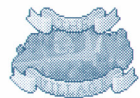
Ce parcours représente un terrain écossais typique qui combine des dunes recouvertes de gazon avec une forêt épaisse de conifères sur des landes tourbeuses.

## ISLAND



Un îlot vert dans un vaste désert impitoyable, ce parcours est vite devenu un cauchemar pour les joueurs imprécis qui se retrouvent immédiatement dans le rough ou dans le réseau de canaux d'irrigation qui traversent le terrain.

## Le VILLAGE

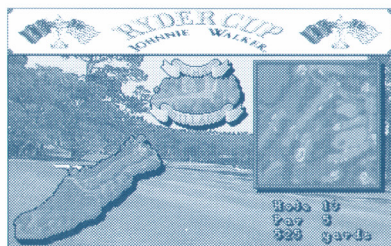


Un parcours américain très boisé et superbement dessiné autour d'une série de torrents et de petits lacs interconnectés.

## Sélectionnez le parcours de votre choix

Après sélection du terrain sur lequel vous souhaitez vous entraîner, il vous faut choisir le trou. Cela s'effectue au moyen de l'écran carte.

### L'écran carte:



Cliquez sur le numéro du trou pour sélectionner le trou sur lequel vous souhaitez vous entraîner, puis cliquez sur l'icône de jeu.

Vous pénétrez maintenant dans l'environnement tridimensionnel au tee du trou que vous avez choisi.

### Le menu de jeu



Toutes les options nécessaires au jeu sont accessibles à partir de ce menu; passons en revue leur signification et les choix qu'elles permettent.

### L'icône de visualisation



Cette icône vous donne accès aux icônes de contrôle de visualisation. Elles vous permettent de déterminer la façon dont vous souhaitez observer le mouvement de la balle.

Vos options apparaîtront à l'écran, cliquez pour les sélectionner.

### L'icône des cartes



Elle vous donne accès aux cartes plein-écran, aux cartes des trous, et vous permet également d'étudier un coup ou un trou entier grâce à un survol en rase-motte.

Vos options apparaîtront à l'écran, cliquez pour sélectionner.



## L'icône Coupe



Cliquez sur la coupe pour quitter l'icône de jeu et revenir à l'écran de sélection initial. Il vous est possible de revenir au jeu en appuyant sur "reprise".

## L'icône golfeur



Le golfeur vous donne accès aux icônes qui contrôlent la façon dont le golfeur voit le parcours et comprend des options telles que "joueur invisible", "drapeau invisible", "grille topographique", "paysage en grisé" et "visualisation du vent". Vous options apparaîtront à l'écran, cliquez pour sélectionner.

## L'icône "rejouer"



Elle vous permet de rejouer le dernier coup.

Cette présentation couvre les principales icônes. Au bas de l'écran, vous verrez une balle accompagnée de deux flèches et les mots "Match score". Du côté droit se trouve également un club de golf. Nous allons maintenant passer ces icônes en revue:

## Les flèches de rotation



Effet droit

Centrage sur balle

Effet gauche



Cette icône fait apparaître un écran d'information sur le numéro du trou, sa longueur, son par, la distance couverte par le dernier coup, la distance jusqu'au drapeau et des informations sur l'équipe.

## L'indicateur de vent



Cliquez sur l'icône de vent pour faire apparaître l'indicateur de vent dans le coin inférieur gauche de la fenêtre; cliquez à nouveau pour le faire disparaître.



La flèche indique la direction du vent par rapport à la direction vers laquelle vous êtes tourné. Le nombre indique la vitesse du vent en miles par heure.

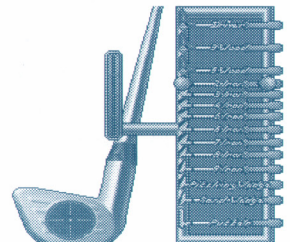
26 mph

## Le contrôleur de club



Il vous permet de choisir votre club, votre méthode de contrôle et la façon dont vous jouez votre coup.

Pour changer de club, cliquez sur la petite flèche bleue sur le ol du club. Le club se déplacera vers la gauche pour laisser apparaître le menu de sélection des clubs, cliquez simplement sur le club souhaité et refermez le menu. Le club sélectionné apparaîtra dans la fenêtre de visualisation, à moins que vous ne soyez en train de jouer un coup.

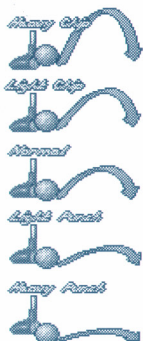


En-dessous de la flèche apparaît une petite icône ronde, il s'agit du "swingomètre" qui détermine le mode de contrôle.

## La méthode hook/slice

Sélectionnez cette méthode de contrôle et une autre icône apparaîtra. Il s'agit de l'icône Chip/Punch qui détermine le niveau de chip ou de punch que vous souhaitez donner à votre coup. Ce choix s'effectue avant le coup et si l'option n'est pas sélectionnée, un coup lifté normal est choisi par défaut.

### Le sélecteur Chip/Punch



Après sélection du lift choisi, cliquez dans la fenêtre de contrôle; après une courte pause, la puissance augmente jusqu'à un quart, un demi, trois quart, pleine puissance et au-delà. Cliquez pour vous arrêter sur le niveau souhaité. Une ligne bleue défile alors vers le bas et vous verrez qu'un segment bleu du viseur est divisé par une ligne blanche; arrêtez la barre de retour à la gauche de cette ligne et vous donnerez à votre coup un effet vers la droite. Arrêtez la barre à droite et vous obtiendrez un effet vers la gauche; arrêtez la barre sur la ligne et vous enverrez un coup droit. Il doit être noté que plus la puissance du coup est forte, plus il devient difficile de tirer droit.



Les icônes chip et punch devraient s'expliquer d'elles mêmes.

## La méthode de coup combiné

Ce système rend inutile la sélection de Chip ou de Punch pour jouer le coup en proposant une approche de jeu différente.



Sélectionnez tout d'abord le niveau de puissance souhaité; lorsque vous relâchez, une balle apparaît derrière le viseur du club. La balle se déplace de gauche à droite, puis revient, et répète ce mouvement jusqu'à ce que vous tiriez; il est également possible de déplacer la balle vers le haut ou le bas. Tapez sur la balle à gauche du centre pour lui donner un effet vers la droite, sur la droite pour un effet vers la gauche. Un tir au-dessous du centre envoie une balle haute, et un tir au-dessus du centre une balle basse. Tapez sur la balle en plein centre pour envoyer un tir lifté normal droit.

## La méthode par tremblement

Cette méthode de contrôle est essentiellement la même que la méthode combinée. Cependant, au lieu du mouvement prédéterminé de la balle par l'autre méthode, elle se déplace ici au hasard dans toutes les directions. Vous devez contrecarrer ce mouvement pour placer la balle dans la position souhaitée. La force du tremblement de la balle est déterminée par la difficulté du coup, par exemple, un coup utilisant le sand wedge sur le fairway ne tremble pratiquement pas, car le terrain est facile et ce club est le plus simple à contrôler. Tentez cependant d'utiliser le driver dans le rough ou le bunker, et il deviendra presque incontrôlable, le driver étant un club très difficile à contrôler et les conditions de jeu dans lesquelles vous vous trouvez étant les plus délicates.

## Utilisation du putter



Le putting semble constituer une part relativement simple du jeu de golf, mais il demande un grand entraînement, une excellente technique et des nerfs d'acier. Les matchs se gagnent ou se perdent sur le green. Le contrôle s'effectue simplement en choisissant la puissance désirée en cliquant une fois pour lancer la barre de puissance et une deuxième fois pour l'arrêter sur le niveau souhaité. Cela peut paraître élémentaire, mais la balle doit souvent négocier une surface inégale qui défléchit sa trajectoire.

Avant de tirer votre premier coup, étudiez le terrain et la carte du trou que vous vous apprêtez à jouer. Utilisez l'icône de visualisation pour voir la trajectoire approximative et la destination d'un coup droit tiré à pleine puissance avec le club que vous avez en main.

Une fois que vous vous serez entraîné sur les parcours et familiarisé avec la méthode de contrôle de votre choix, vous serez prêt à vous lancer dans la RYDER CUP. Cliquez l'icône Ryder Cup dans l'écran de choix initial.

## HORS LIMITES/POSITION INJOUABLE/BALLE DANS L'EAU

Au cas où votre balle ne serait plus jouable, parce qu'elle est tombée dans l'eau, est sortie des limites du terrain ou se trouve trop près d'un obstacle fixe, il vous sera proposé de rejouer depuis votre position initiale ou de faire replacer la balle par l'ordinateur en un lieu sûr à la même distance du drapeau.

## LE "GIMME"

Si la balle d'un joueur parvient à approximativement un mètre du trou, le message "Gimme" apparaît à l'écran. Si vous choisissez cette option, la balle ira directement dans le trou sans que vous n'ayez à jouer le coup.

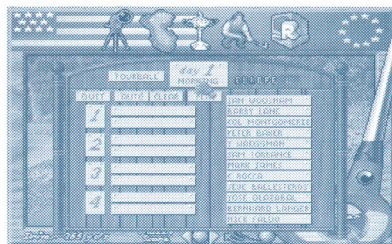
Une fois la balle au fond du trou, un message apparaît à l'écran pour clarifier la situation du match. Ce n'est que lorsque le résultat est confirmé par le message que vous pouvez passer au trou suivant.

## LA RYDER CUP



Avant de commencer à jouer, il vous faut choisir votre équipe.

# LE TABLEAU DE MARQUE DE LA RYDER CUP



C'est à partir d'ici que vous sélectionnerez vos joueurs et contrôlerez la progression de la compétition.

L'écran affiche l'équipe européenne. Vous pouvez passer d'une équipe à l'autre en cliquant sur le drapeau au-dessus de la liste des noms.

## BRIEVEMENT - COMMENT LES JOUEURS SE QUALIFIENT

En 1993, les européens ont changé leur système de qualification, et ajouté à la procédure quelques événements d'un bon rapport, mais le système fondamental demeure le même. L'équipe est constituée des neuf premiers joueurs du championnat de l'association professionnelle de golf européenne plus trois "jokers" choisis par le capitaine, Bernard Gallagher.

Tout golfeur américain de naissance membre de l'association professionnelle de golf américaine peut accumuler les points pour sa qualification. Ce système, qui a également été modifié pour la Ryder Cup de 1993, s'étend sur deux saisons de golf. Les dix meilleurs joueurs sont automatiquement qualifiés et le capitaine Tom Watson sélectionne ses deux jokers.

### LE PROGRAMME DE LA RYDER CUP:

JOUR 1	MATINEE:	FOURSOME
JOUR 1	APRES-MIDI:	FOURBALL
JOUR 2	MATINEE:	FOURSOME
JOUR 2	APRES-MIDI:	FOURBALL
JOUR 3	DERNIER JOUR:	SIMPLES

## LE FORMAT DES MATCHS

### FOURBALL

Lors des rencontre fourball de l'après-midi, l'Europe et les Etats-Unis font jouer deux membres de l'équipe ensemble. Le score de l'équipe est celui du meilleur joueur. Le jeu se fait comme pour les matchs simples, c'est-à-dire que l'équipe ou le joueur qui remporte un trou obtient la marque iUP et l'équipe perdante iDOWN. En cas de match nul, on dit que la marque est HALVED.

Le match se termine lorsque l'une des équipes possède plus de points UP qu'il ne reste de trous à jouer. Si un joueur ou une équipe a un score de 3UP et qu'il ne reste que 3 trous à jouer, l'équipe adverse doit remporter les trois derniers trous pour sauver le match et obtenir une marque HALVED. Si un joueur ou une équipe a un score de 3UP avec seulement 2 trous à jouer, la victoire est acquise, car même si l'équipe adverse parvenait à remporter les deux derniers trous, elle se retrouverait quand même iDOWN. La marge de victoire n'a aucune importance (une victoire d'un trou rapporte 1 point, tout comme une victoire de 7 ou 8 trous) et le match se termine donc. Dans cet exemple, on dirait que l'équipe gagnante a remporté le match par 3&2 (3UP et 2 trous restant à jouer).

## FOURSOME

Comme pour le fourball, ce match se joue par équipe. La principale différence est que les deux joueurs collaborent pour jouer comme un seul golfeur, en partageant la même balle. Ils tirent un coup chacun et c'est l'équipe dont le score est le plus bas qui remporte le trou.

## SIMPLES

Les simples constituent la partie la plus passionnante de la Ryder Cup et décident invariablement de la destinée du trophée. Chaque membre de l'équipe joue, 12 batailles individuelles se combinant dans un magnifique effort d'équipe. Ces matchs se déroulent toujours le dernier jour et suivent les règles expliquées dans le format fourball.

## SELECTION DE VOTRE EQUIPE

Avant que la bataille ne commence, vous devez choisir la constitution de votre équipe.

N'oubliez pas, une fois que vous aurez sélectionné les européens, il vous faudra également sélectionner les américains avant de pouvoir jouer.

### MATINEES JOUR 1 ET 2 - FOURSOME

Votre première option consiste à choisir vos équipes pour les matchs FOURSOME de la MATINEE du PREMIER JOUR.

Cela peut s'effectuer de deux manières - AUTOMatiquement, ou avec vous dans le rôle du capitaine.

Cliquez sur l'option AUTO avec le bouton gauche de la souris et l'ordinateur sélectionnera automatiquement la constitution de l'équipe. N'oubliez pas de sélectionner également les américains une fois les européens déterminés.

Vous pouvez également prendre le contrôle de l'équipe dans le rôle du capitaine et effectuer votre propre sélection. Pour cela, cliquez sur le joueur de votre choix dans la liste au moyen du bouton gauche de la souris. Ce joueur sera "sélectionné" et pourra être placé dans n'importe quel des quatre matchs en cliquant à nouveau sur le bouton gauche au-dessus du match de votre choix.



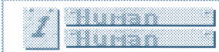









Si vous n'êtes pas satisfait d'une sélection individuelle, cliquez sur le joueur en question avec le bouton droit de la souris, et le joueur sera renvoyé sur la liste. Si vous n'êtes pas satisfait une fois votre sélection terminée, cliquez sur l'icône "CLEAR" avec le bouton gauche, tous les joueurs seront effacés et vous pourrez recommencer à zéro.

Si vous souhaitez changer les noms des joueurs et ajouter vos propres noms, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom du joueur que vous souhaitez modifier, puis tapez le nouveau nom au clavier. Ceci ne peut s'effectuer que tant que le joueur dont vous souhaitez changer le nom se trouve toujours sur la liste et n'a pas encore été sélectionné pour le match.

## JOUEURS HUMAINS

Une fois la sélection foursome effectuée pour l'Europe et les Etats-Unis, il vous est maintenant possible de décider quel joueur vous souhaitez être dans le premier match. Il est particulièrement important de bien comprendre cette procédure de jeu avant de se lancer sur le parcours.

Vous avez la possibilité de choisir entre 1 et 4 joueurs humains, le tableau ci-dessous indique les formats possibles pour les différentes compétitions.

		1 JOUEUR
		2 JOUEURS
		2 JOUEURS
		3 JOUEURS
		4 JOUEURS
		4 JOUEURS

Cliquez sur le numéro de l'équipe 1-4 pour modifier un nom ou sélectionner un joueur, puis cliquez sur le nombre adéquat de noms de joueurs. Le tableau changera de couleur durant la modification, cliquez à nouveau sur le nom pour annuler la sélection si vous ne souhaitez pas que ce joueur soit humain. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur le numéro pour terminer l'opération.

Comme pour les matchs foursome et fourball, il est possible d'avoir jusqu'à 4 joueurs humains pour les simples. Il n'y a aucune restriction sur le choix de l'équipe ou la position des joueurs au sein de l'équipe.

N'oubliez pas que pour le foursome, les équipiers partagent la même balle. Si vous ne souhaitez pas jouer à tour de rôle avec l'ordinateur, sélectionnez les deux membres de la même équipe.

## LES AUTRES MATCHS

Durant le championnat, vous aurez l'option de participer à n'importe quel match. Si vous le souhaitez, il vous sera possible de vous en tenir à un seul match de la compétition fourball et de laisser l'ordinateur contrôler les joueurs pour les autres matchs. Si vous souhaitez jouer n'importe quel match du championnat, le match numéro 2, par exemple, il vous faudra commencer avec le match numéro 1, puis, à la fin du premier jeu, vous pourrez passer au match numéro 2 qui commencera au trou sur lequel vous venez de terminer. Le match numéro 1 continuera sous le contrôle de l'ordinateur. Si vous échangez votre position en cours de match, tout autre joueur humain dans le même match échangera également sa place dans le match correspondant.

A la fin du match que vous êtes en train de jouer, lorsque le tableau de marque apparaîtra, cliquez sur le numéro du match dans lequel vous désirez intervenir.

## CHANGEMENT DE JOURNEE ET DE SEANCE DE JEU

En cliquant au centre du tableau de marque sur la date, il est possible de faire avancer le championnat, jusqu'aux simples du dernier jour. Les scores des match sautés sont évalués de manière impartiale par l'ordinateur et affichés au fur et à mesure de la progression.

Cette option est particulièrement utile si vous recherchez une séance de jeu courte. Elle vous évite d'avoir à vous occuper des matchs initiaux et vous permet d'intervenir à n'importe quel moment du championnat, dès que la situation vous convient.

Si vous êtes satisfait de la sélection des équipes pour l'Europe et les Etats-Unis et prêt à jouer un match fourball, cliquez sur "PLAY".

## FIN D'UNE SEANCE DE JEU

Après chaque séance de jeu, le tableau de marque apparaît et fait le point sur le championnat en cours. Si une autre séance de jeu doit suivre, l'ordinateur vous ramènera au premier tableau de marque et vous invitera à sélectionner les équipes pour le tour suivant.

## LES AUTRES SEANCES DE JEU DE LA RYDER CUP

### APRES-MIDI JOUR 1 et JOUR 2 - FOURBALL

Vous devriez maintenant être familiarisé avec les règles du foursome, choisissez donc vos équipes de la même manière que pour les matchs foursome du matin.

L'option de participer à n'importe quel match fourball s'applique comme précédemment.

### FOURBALL - ORDRE DE JEU

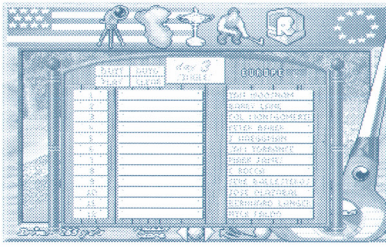
Le joueur le plus éloigné du trou est toujours obligé de jouer en premier, mais la possibilité de changer l'ordre de jeu constitue une addition utile au jeu fourball. Prévue pour éviter les temps morts en cours de jeu, son emploi est particulièrement approprié lorsqu'un joueur est certain de ne pas pouvoir remporter le point pour son équipe. Ici, bien que ce soit en théorie son tour de jouer, il peut "passer" et laisser jouer l'autre membre de l'équipe.

Après chaque coup tiré, les statistiques du match apparaissent à l'écran. Le coup suivant doit être tiré par le joueur marqué en BLEU. Si vous contrôlez ce joueur, il vous est possible de passer votre tour en faveur de l'un des autres joueurs de ce match. Pour cela, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le joueur que vous souhaitez faire jouer; il sera, à son tour, marqué en BLEU.

Ceci permet d'accélérer le jeu, en particulier pour les débutants qui nécessitent un nombre de coups par trou bien supérieur au par.

### LE DERNIER JOUR - LES SIMPLES

Quelle qu'ait été la qualité de votre jeu au cours des journées précédente, l'issue du championnat peut se trouver bouleversée au cours des simples.



Les douze joueurs s'affrontent les uns aux autres. Sélectionnez votre équipe de la même manière que précédemment, mais prêtez particulièrement attention à la sélection des joueurs humains, dans la mesure où le dernier jour est quelque peu différent des deux premiers.

Au départ, seuls 4 joueurs peuvent être humains, mais il est possible d'étendre cette option après chaque trou de manière à vous permettre de faire profiter chaque match de votre savoir-faire. Choisissez de participer aux MATCHS 1, 2, 4 et 5 - vous devez toujours sélectionner le premier match comme vous le savez déjà. Une fois le premier trou terminé, le tableau de marque apparaît pour faire le point sur le MATCH NUMERO 1. Si vous quittez immédiatement le tableau, sans rien y modifier, vous passez directement au MATCH NUMERO 2 - c'est à dire le second match auquel vous avez décidé de participer, et le MATCH NUMERO 1 s'arrêtera jusqu'à ce que vous y retourniez, une fois le trou terminé. Lorsque les autres matchs auxquels vous avez choisi de participer commencent, dans ce cas les matchs 4 et 5, vous commencez à jouer ces matchs et les MATCHS NUMERO 1 et 2 s'interrompent jusqu'à votre retour.

Si vous ne souhaitez pas participer au MATCHS NUMERO 2, ou 4 et 5, annulez votre sélection pour ceux-ci en cliquant sur votre joueur avec le bouton gauche de la souris. Maintenant, non seulement vous jouez seulement le MATCH NUMERO 1, mais vous avez toujours la possibilité d'intervenir dans n'importe lequel des trois autres matchs se déroulant sur le parcours.

Les simples constituent l'élément décisif du championnat; il n'est pas inhabituel que la coupe se gagne au dix-huitième trou du dernier match - la compétition peut être serrée à ce point. Vous ne pouvez pas vous en remettre à votre équipier et c'est votre performance, et votre performance seule, qui fera pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

## RYDER CUP GOLF

Le programme de ce logiciel est la propriété de Ocean Software Limited; la reproduction, le stockage, la location ou la diffusion publique de ce programme sous quelque forme que ce soit sans autorisation écrite de Ocean Software Limited sont formellement interdits.

CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. N'utilisez aucune forme de programme utilitaire sur les disquettes des logiciels Ocean, ceci pouvant entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

RYDER CUP TM & © 1993 PGA. Utilisé sous licence officielle.

Really Interesting Software Company est constitué par:

Programmation - Dave Harrison, James Shaw

Son - Mike Anderton

Produit par Jon Oldham

© 1993 Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

Graphisme - Tony Meredith

Programmation additionnelle - Ron Oulton



# RYDER CUP

## KURZER GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK

### DIE URSPRÜNGE

*"Ich habe in meinem Leben einige Dinge zum Nutzen meiner Mitmenschen getan, aber ich bin sicher, daß ich niemals etwas Befriedigenderes unternommen habe als dies."*

Sam Ryder

1926 fand in Wentworth, England, ein Spiel zwischen zwei Mannschaften von Profispielern aus den USA und aus GROSSBRITANNIEN statt. Die britische Mannschaft siegte überlegen. Über das Spiel wurde ausführlich in der Zeitung The Times berichtet, aber da Golf noch immer als exklusive Freizeitbeschäftigung für die privilegierten Klassen galt, fand das Spiel sonst wenig Beachtung.

Der Wettbewerb war die Idee von zwei Männern: Walter Hagen - amerikanische Golflegende und zweimaliger Gewinner der British Open - und Samuel Ryder, ein wohlhabender englischer Geschäftsmann, der sein Geld mit dem Verkauf von abgepacktem Blumensamen gemacht hatte.

Der Wettbewerb fand nach den Regeln der PGA (Vereinigung der Profigolfspieler) statt, und das siegreiche Team erhielt eine Trophäe, die freundlicherweise von Samuel Ryder gestiftet worden war.

**Dies war der Beginn des Ryder Cup.**

### DIE FRÜHEN JAHRE

Die Idee, einen Wettbewerb zwischen den Mannschaften der USA und Großbritanniens zu veranstalten, war nicht neu. Bereits 1921 hatte auf dem Kurs von Gleneagles ein Spiel stattgefunden, und der Walker Cup wurde als regelmäßig alle zwei Jahre stattfindender Wettbewerb eingeführt. Das Spiel von 1926 bewies jedoch, daß es Platz für einen Wettbewerb gab, für den nur Profispielern zugelassen werden sollten, und er löste auf beiden Seiten des Atlantiks ein reges Treiben aus. Der Enthusiasmus war so groß, daß man beschloß, im folgenden Jahr einen Revanchewettbewerb zu spielen, und dieses Mal sollten die Amerikaner den Heimvorteil besitzen.

1927 fand im Worcester Country Club in Massachusetts der erste offizielle Ryder Cup statt. Das Format des Wettbewerbs sah vier Foursome-Spiele am ersten Tag und acht Einzelspiele am zweiten Tag, jeweils 36 Löcher, vor. Die USA, die von ihrem Kapitän Walter Hagen geführt wurden, nahmen mit einem vernichtenden Sieg Revanche und wurden mit einem neuen Geschenk von Sam Ryder belohnt - einer Trophäe aus massivem Gold. Darüber hinaus gingen sie als die erste Mannschaft in die Geschichte ein, die den Ryder Cup in Händen hielt.

Die wunderschöne und ungewöhnliche Trophäe stammte von Mappin & Webb in Sheffield und kostete angeblich £250,00. Die Abbildung auf dem Deckel stellt Abe Mitchell, einen großen britischen Golfer und Kapitän der britischen Mannschaft dar, die das inoffizielle Spiel 1926 gewonnen hatte; er war außerdem Freund von Sam Ryder. Die Trophäe wurde vor dem Premierenspiel in Worcester erstmalig von Frau Ryder an George Gadd von der britischen PGA übergeben, aber sie sollte nicht lange in seinen Händen bleiben.

Die Niederlage in Massachusetts war ein vernichtender Schlag für die Briten und wurde schnell auf den Kulturschock durch die Ankunft in einem neuen Land statt auf schlechtes Spiel zurückgeführt. In Wahrheit gewannen die Amerikaner den Cup auf dem Grün, auf dem sie fast jeden Ball beinahe mechanisch versenkten. Die Briten - darüber war man sich einig - besaßen Flair, aber versagten an der Flagge. Weiterhin wurde behauptet, daß der Kapitän Ted Ray das Spiel bereits verloren hatte, bevor der erste Ball gespielt wurde, da er seine Mannschaft der Presse schon lange vor dem Spiel mitgeteilt und es damit seinem Gegenüber Walter Hagen ermöglicht hatte, dessen Mannschaft entsprechend zu wählen.

Zwei Jahre später, 1929, waren die Hoffnungen der Briten trotz der vorherigen vernichtenden Niederlage groß. Das inoffizielle Spiel 1926 hatte mit einem komfortablen Sieg geendet, und auf heimischem Boden zu verlieren, war undenkbar. Die USA wußten, daß sie auf dem Kurs von Moortown eine schwere Aufgabe vor sich hatten, wenn sie die Trophäe behalten wollten. Sie erwies sich als zu schwierig. Walter Hagen verlor erstmals ein Einzelmatch, und für Großbritannien spielte erstmals Henry Cotton, der wahrscheinlich beste britische Golfer aller Zeiten. Großbritannien gewann den Ryder Cup zum ersten Mal.

Zwei Spiele, zwei Heimsiege. Die beiden nächsten Spiele, 1931 in Ohio und 1933 in Southport, folgten demselben Muster. Das letztgenannte zeichnet sich durch eines der aufregendsten Endspiele in der Geschichte des Ryder Cups aus; der Bestimmungsort der Trophäe wurde nämlich erst im letzten Spiel auf dem Kurs entschieden. Ein knapperer Wettbewerb kam erst 1991 zustande, als der letzte Putt das Ergebnis bestimmte.

Für die 15.000 Zuschauer muß es sehr aufregend gewesen sein, vor allem da das Endergebnis einen Heimsieg bedeutete. Eigentlich hatte Großbritannien jedoch angenommen, mit einem größeren als dem letztendlichen Vorsprung zu gewinnen. Eine katastrophale Heimmiederlage hatte knapp verhindert werden können, aber sie erschien als beängstigende und realistische Möglichkeit.

1935 gewannen die Amerikaner in New Jersey leicht, und 1937, wieder zurück in Großbritannien, wurden die Zeichen von 1933 Wirklichkeit. Wieder war Southport der Austragungsort, und diesmal gab es für die Briten kein Entkommen, als die Amerikaner mit 8-4 deutlich gewannen. Die Amerikaner hatten auf fremdem Boden den ersten Sieg errungen, und ein beängstigender Hauch von Chancenungleichheit lag in der Luft.

Es folgte ein langer Zeitraum amerikanischer Überlegenheit auf beiden Seiten des Atlantiks. Es sollte 22 Jahre dauern, bis Großbritannien wieder den Ryder Cup gewann.

## DIE ANSCHLIESSENDEN JAHRE

Lindrick 1957. Die Briten schafften zur vollkommenen Verblüffung der Amerikaner eine vernichtende Leistung und können ihre Hände wieder auf den Ryder Cup legen. Aber selbst die unerschütterlichsten Patrioten wußten, daß dies nur ein einmaliger Sieg war, und Amerika errang zwei Jahre später wieder, was es als sein rechtmäßiges Eigentum zu betrachten begann.

1961 war man wieder in Großbritannien und sah weitere Änderungen in Royal Lytham, aber nicht der Art, auf die eine geschlagene britische Nation gehofft hatte. Die Spiele wurden nun über 18 Löcher gespielt, was ein Spiel am Vormittag und ein Spiel am Nachmittag ermöglichte, und es gab mehr Punkte zu gewinnen. Wie erwartet, sicherte sich Amerika erneut den größten Teil der Punkte.

1963 in Atlanta wurden zum ersten Mal Fourball-Matches eingeführt, wodurch die Zahl der maximal zu gewinnenden Punkte auf 32 stieg. Hier lautete das Endergebnis 23 - 9 für die Amerikaner. Amerika hatte seine Vorherrschaft im Ryder Cup wieder hergestellt, und die Spiele verloren als wirklicher Wettbewerb an Bedeutung.

## DIE JÜNGERE VERGANGENHEIT

Bis zum Jahr 1969 gab es keine Änderungen oder Aussetzer bei den Amerikanern, als die Briten, motiviert durch den Sieg der offenen Meisterschaft von Tony Jacklin, ein achtbares Unentschieden erzielten.

Aber trotz dieses Aussetzers fiel alles bald wieder in den normalen Trott zurück, und es war für jedermann ersichtlich; daß der Unterschied zwischen den beiden Nationen immer noch genauso groß war. Etwas mußte geschehen.

In West Virginia wurde 1979 aus dem Ryder Cup der Wettbewerb USA gegen Europa - und eine neue und aufregende Ära des Wettbewerbs brach an.

In diesem Jahr wurde auch das uns heute vertraute Spielformat eingeführt; vier Fourball-Matches und vier Foursome-Matches am ersten und zweiten Tag und zwölf Einzelspiele am letzten Tag. Das europäische Team bestand aus zehn britischen Spielern und zwei Spaniern - Antonio Garrido und Seve Ballesteros.

Zunächst bewirkten die Änderungen nichts - 1979 kam es wieder zu einem einseitigen Sieg der Amerikaner, inspiriert durch Golfgrößen wie Watson, Nicklaus und Trevino.

1983 ließ eine Kombination aus einer Reihe zunehmend erfahreneren Spielern wie Langer, Faldo und Lyle und das unbestimmte Gefühl, daß die amerikanischen Stars möglicherweise ihren Höhepunkt überschritten hatten, den Ryder Cup in Florida zu einem hart umkämpften Wettbewerb werden. Mit Tony Jacklin als Kapitän verloren die Europäer schließlich mit einem Punkt in einem nervenaufreibenden Spiel, aber die Amerikaner waren eingeschüchtert worden; die Europäer hatten eine Siegchance gesehen, und das Machtverhältnis begann sich zu verschieben.

1985 gewann Europa auf dem Belfry den Ryder Cup wieder. Mit einer Mannschaft, der unter anderem Faldo, Lyle, Langer und Ballesteros angehörten, war dies nicht überraschend, und merkwürdigerweise waren sich alle einig, daß dies nötig gewesen war. Jacklin und die Europäer errangen ihren Sieg, die USA und ihr Kapitän Jack Nicklaus bekamen einen richtigen Kampf geboten, und auch das Fernsehen erhielt, was es wollte - ein atemberaubendes sportliches Ereignis. 7 Millionen Zuschauer in Großbritannien verfolgten den letzten Nachmittag des Spiels 1985 am Fernsehen - ein Rekord für Golf - und sahen etwas, das nur wenige von ihnen vergessen werden.

Die nächsten beiden Schlachten gewannen die Europäer 1987 & 1989 mit einem Sieg und einem Unentschieden. 1991 & 1993 ging die Trophäe jedoch wieder zurück an die USA. 91 war das Ergebnis ungeheuer eng, als Bernhard Langer einen Putt aus ungefähr fünfundzwanzig Zentimetern Entfernung am 18. Loch nicht versenkte, um ein Unentschieden zu schaffen, und 93 gewannen die Amerikaner erst auf den letzten Löchern.

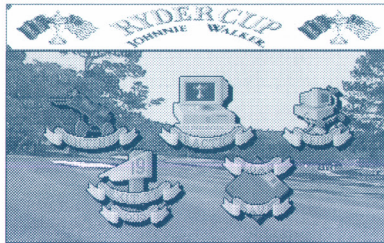
Beide Spiele standen in deutlichem Gegensatz zu den nicht so lang vergangenen Zeiten, als die Amerikaner den Ryder Cup als Schauwettbewerb ansahen. Jetzt ist er der aufregendste Termin im Golfkalender und insgesamt eine klassische Sportveranstaltung.

## DER RYDER CUP - DIE ZUKUNFT

1995 sind die Amerikaner im Oak Hill Country Club in Rochester, New York, die Gastgeber - Schauplatz der US Open von 1989. Der Wettbewerb 1997 wird erstmals auf das europäische Festland ziehen - nach Spanien, der Heimat zweier Giganten des Ryder Cup Golf; des charismatischen Talismans der Mannschaft, Seve Ballesteros, und des sprunghaften Jose Maria Olazabal. Ein herzliches Willkommen und ein aufregendes Spiel sind garantiert.

## DER RYDER CUP VON JOHNNIE WALKER

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint der folgende Bildschirm.



Es stehen folgende Wahlmöglichkeiten zur Verfügung:

### Nummer 1: Der RYDER CUP



Klicken Sie dieses Symbol an, um den Wettbewerb zu spielen. Sie haben unter verschiedenen Kursen die Auswahl. Eine genauere Beschreibung der Kursauswahl, des Spielformats des RYDER CUP und zur Wahl der Spieler folgt später.

### Nummer 2: Übung



Klicken Sie hier an, wenn Sie ein beliebiges Loch auf einem beliebigen Kurs spielen möchten. Zuerst erscheint der Bildschirm zur Auswahl des Kurses wie bei RYDER CUP. Nachdem Sie einen Kurs gewählt haben, erscheint jedoch der Kartenbildschirm. Hier wählen Sie das Loch, an dem Sie üben möchten. Eine Erklärung zur Nutzung der Übungsoption, um die grundlegenden Steuerungen zu erlernen, befindet sich auf Seite 35.

### Nummer 3: Demo



Klicken Sie hier, um den Computer bei einem Spiel auf dem zuletzt gewählten Kurs zu beobachten.

### Nummer 4: Laden/speichern



Klicken Sie hier, um ein früheres Spiel zu laden oder das aktuelle Spiel zu speichern.

### Nummer 5: Weiter



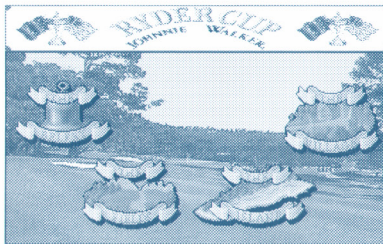
Klicken Sie hier, um ein aktives Spiel weiterzuspielen oder ein gerade geladenes Spiel zu spielen.

### Nummer 6: Ende



Mit diesem letzten Symbol kommen Sie auf die DOS-Ebene.

Dies schließt unsere Vorstellung der ersten Wahlmöglichkeiten ab. Wenn sie RYDER CUP oder Übung gewählt haben, so werden Sie aufgefordert, einen Kurs zu wählen. Lassen Sie uns zunächst Übung wählen.



### Der BELFRY



Der Belfry, Veranstaltungsort des RYDER CUP 1993, ist ein Kurs im amerikanischen Stil, der sich nördlich von Birmingham in Sutton Coldfield befindet.

### Die FELDER



Der Kurs stellt einen typischen Scottish Links Kurs mit welligem Gras über Dünen und dichten Koniferenwäldern auf den recht torfigen Mooren dar.

## Die INSEL



Eine grüne Insel in einer riesigen und unerbittlichen Wüste läßt diesen Kurs schnell für jeden zu einem Alptraum werden, der nicht genau spielt, da er sich auf den Rauhfächen oder einem Netz von Bewässerungskanälen wiederfindet, die den Kurs kreuzen.

## Das DORF

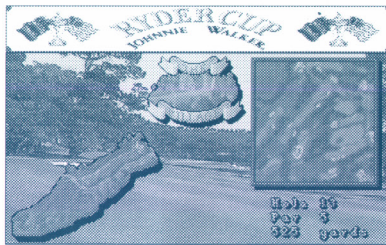


Ein wunderschön gestalteter und dicht bewaldeter amerikanischer Kurs, der um eine Reihe von miteinander verbundenen Flüssen und kleinen Seen herum angelegt wurde.

## Wählen Sie einen Kurs

Wenn Sie nach der Wahl des Kurses üben möchten, so müssen Sie ein Loch wählen. Dies erfolgt auf dem Kartenbildschirm.

## Der Kartenbildschirm



Klicken Sie die Nummer des Loches an, auf dem Sie üben möchten, und klicken Sie danach das Spielsymbol an. Sie finden sich nun in der 3D-Umgebung wieder und sich selbst am Abschlag des Loches, das Sie gewählt hatten.

## Das Spielmenü



In diesem Menü werden alle Wahlmöglichkeiten angeboten, die für das Spiel zur Verfügung stehen. Wir werden die Liste durchgehen und erklären, was sie bedeuten und welche Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

## Das Blicksymbol



Dieses Symbol öffnet die Symbole zur Blicksteuerung. Mit diesen Symbolen können Sie wählen, wie Sie die Bewegung des Balles sehen wollen.

Die Ihnen angebotenen Möglichkeiten werden auf dem Bildschirm angezeigt; zur Auswahl müssen Sie diese anklicken.

## Das Kartensymbol



Dieses ermöglicht den Zugang zu Karten, die auf dem ganzen Bildschirm dargestellt werden, zu Karten einzelner Löcher und bietet Ihnen die Möglichkeit, einen Schlag oder ein ganzes Loch zuvor im niedrigen Vorbeiflug anzusehen.

## Das Cupsymbol



Wenn Sie den Cup anklicken, kehren Sie zu Ihrem ursprünglichen Bildschirm mit den Wahlmöglichkeiten zurück. Sie können durch Drücken von "Weiter" zum Spiel zurückkehren.

## Das Golfersymbol



Das Golfersymbol ermöglicht Ihnen den Zugang zu Symbolen, mit denen Sie steuern können, wie der Golfer die Lage des Kurses sieht, und schließt Optionen wie verborgener Golfer, verborgene Fahne, Geländeraster, schattiges Gelände und Windanzeige ein. Ihre Wahlmöglichkeiten werden auf dem Bildschirm angeboten; zur Auswahl müssen Sie diese anklicken.

## Das Replaysymbol



Dieses erlaubt Ihnen eine Wiederholung des letzten Schlages.

Damit sind die oberen Bildsymbole vorgestellt. Am unteren Rand des Bildschirms sehen Sie einen Ball, der von zwei Pfeilen begrenzt wird und das Wort "Spielstand". Unten rechts sehen Sie außerdem einen Golfschlägerkopf, diesen werden wir nun näher betrachten.

## Die Rotationspfeile



Nach rechts drehen  
Ballmitte  
Nach links drehen



Dieses Symbol ruft Informationen über das Loch, die Länge, das Par, die zurückgelegte Strecke des letzten Schlages, die Entfernung bis zur Fahne sowie Informationen zur Mannschaft auf.

## Der Windanzeiger

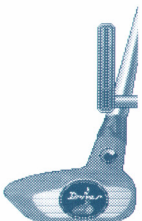


Anklicken des Windsymbols ruft den Windanzeiger in der unteren linken Ecke des Fensters auf; klicken Sie es erneut an, um ihn vom Bildschirm zu löschen.



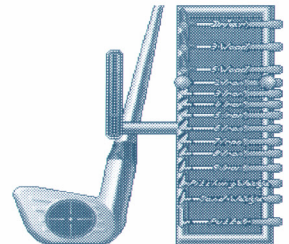
Der Pfeil zeigt die Windrichtung im Verhältnis zu der Richtung an, in die Sie sehen. Die Zahl zeigt die Windgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde an.

## Die Schlägersteuerung



Mit dieser Steuerung wählen Sie den gewünschten Schläger, die Art der Steuerung und die Ausführung des Schlages.

Um den Schläger zu wechseln, müssen Sie den kleinen blauen Pfeil an der Krümmung des Schlägers anklicken. Der Schläger rollt nach links und gibt das Menü zur Schlägerauswahl frei; wählen Sie einfach den gewünschten Schläger, und schließen Sie dann das Menü.



Der gewählte Schläger wird in dem Sichtfenster angezeigt, sofern Sie nicht gerade einen Schlag ausführen. Unter dem Pfeil sehen Sie ein kleines, rundes Symbol oder "Swingmesser", das den Steuermodus ändert .

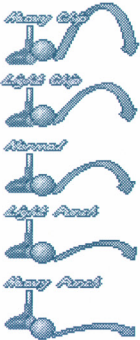


## Der Hook oder Slice

Durch Wahl dieser Steuerungsmethode wird ein weiteres Symbol angezeigt. Es handelt sich um das Chip/Punch Symbol, mit dem Sie den Chip oder Punch bestimmen können, den der Schlag haben soll. Dies wird vor dem Schlag festgelegt; wird sie nicht verändert, so werden standardmäßig normal angehobene Schläge gespielt.



## Der Chip/Punch Wähler



Nachdem Sie den gewünschten Hochschlag gewählt haben, klicken Sie das Kontrollfenster an, und nach einer kurzen Pause steigt die Energie auf ein Viertel, auf ein Halb, auf drei Viertel, auf Voll und darüber.

Klicken Sie bei der gewünschten Stärke an. Eine blaue Linie läuft nun zurück, und sie sehen einen blau abgetrennten Blickbereich, der durch eine weiße Linie geteilt wird. Wenn Sie den rückwärts laufenden Balken links von dieser Linie stoppen, schneiden Sie den Ball rechts an; stoppen Sie den Balken rechts, spielen Sie den Ball links; stoppen Sie über der Linie, fliegt der Ball genau gerade. Es sollte angemerkt werden, daß es bei höherem Energieniveau schwieriger ist, einen geraden Schlag zu spielen.

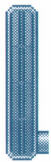


Die Symbole für Chip und Punch sind selbsterklärend.



## Die kombinierte Schlagmethode

Dieses System ignoriert die Notwendigkeit, einen Chip oder Punch zu wählen, bevor der Schlag ausgeführt wird, da ein anderer Ansatz zur Ausführung eines Schlages gewählt wird.



Wählen Sie zunächst das gewünschte Energielevel; wenn Sie dieses freigeben, erscheint ein Ball hinter der Schlägeraussicht. Der Ball bewegt sich von links nach rechts und dann wieder zurück, und er wiederholt dies solange, bis Sie Feuer anklicken; der Ball kann auch nach oben und unten gezogen werden. Wenn der Ball links von der Mitte getroffen wird, so fliegt der Ball als Hook nach rechts; wenn Sie rechts von der Mitte treffen, so wird der Ball links angeschnitten. Ein Schlag unter der Mitte schlägt den Ball hoch, ein Schlag über der Mitte schlägt den Ball niedrig. Wenn Sie den Ball genau in der Mitte treffen, so fliegt der Ball in normaler Höhe gerade.



## Die Wackelmethode

Diese Steuerungsmethode ist im Grunde genommen dieselbe wie die kombinierte Schlagmethode. Allerdings bewegt sich der Ball im Gegensatz zu dem anderen System nicht gleichmäßig sondern zufallsgesteuert in alle Richtungen. Sie müssen den Ball gegen diese Bewegung zu der Position ziehen, in welcher der Schlag geführt wird, den Sie spielen möchten. Die Stärke des Zufallswacklers hängt von der Schwierigkeit des Schlages ab, so würde zum Beispiel ein Schlag mit einem Sandwedge auf dem Fairway kaum wackeln, da das Gelände einfach ist und der Schläger der am leichtesten zu kontrollierende Schläger ist. Der Versuch, einen Driver aus dem Rough oder einem Bunker zu spielen, würde dagegen fast unkontrollierbar werden, da der Driver ein sehr schwieriger Schläger ist und die Bedingungen, unter denen Sie spielen, die schwierigsten sind.



## Benutzung des Putters



Putten scheint der relativ einfachere Teil des Golfspiels zu sein, aber es bedarf einer Menge Übung, großartiger Technik und Nerven aus Stahl. Spiele werden auf den Grüns gewonnen und verloren. Die Steuerung ist ein einfaches Wählen der Stärke durch einmaliges Anklicken, um den Energiebalken zu bewegen, und ein zweites Klicken zum Stoppen an der gewünschten Stelle. Es sieht einfach aus, doch der Ball muß häufig unebene Flächen überwinden, die den Lauf des Balls verändern.

Bevor Sie Ihren ersten Schlag spielen, sollten Sie den Kurs und die Karte des Loches, das Sie gerade spielen, prüfen, um sicher zu sein, daß Sie auf den Punkt ausgerichtet sind, zu dem Sie spielen wollen. Nutzen Sie die Voransicht des Schlages, um den ungefähren Verlauf und das Ziel eines geraden Schlages bei voller Energie mit Ihrem aktuellen Schläger vor auszusehen.

Nachdem Sie auf den Kursen geübt haben, und sich mit den Steuerungsmethoden Ihrer Wahl vertraut gemacht haben, können Sie nun, wenn Sie wollen, am Ryder Cup teilnehmen. Auf dem ersten Auswahlbildschirm sollten Sie das Ryder Cup Symbol wählen.

## AUSSERHALB DER BEGRENZUNGEN/NICHT SPIELBARE LAGE/ BALL IM WASSER

Falls Ihr Ball nicht spielbar ist, weil er entweder ins Wasser gefallen ist, außerhalb der spielbaren Grenzen des Loches oder zu nahe an einem festen Gefahrenpunkt gelandet ist, wird Ihnen die Möglichkeit geboten, entweder den Schlag nochmal von der ursprünglichen Position auszuführen oder einen Drop zu wählen. Darunter versteht man, daß der Ball auf einem sicheren Punkt fallen gelassen wird, der sich nicht näher am Loch befindet als die ursprüngliche Lage - der Computer wird einen geeigneten Punkt auswählen.

## DER GIMME

Wenn ein Spieler sich dem Loch bis auf ungefähr einen Meter genähert hat, so wird Ihnen die 'Gimme'-Mitteilung auf dem Bildschirm angeboten. Wenn Sie sich entscheiden, ein 'Gimme' anzunehmen, so gilt der Putt als erfolgreich, ohne daß der Spieler den Ball spielen muß.

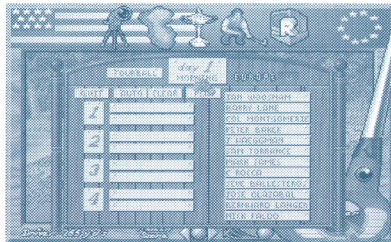
Wenn der Ball sicher versenkt wurde, erscheint eine Mitteilung auf dem Bildschirm, um über die Matchsituation zu informieren. Nur wenn die Mitteilung ein Ergebnis bestätigt, können Sie zum nächsten Loch gehen.

## DER RYDER CUP



Bevor Sie anfangen zu spielen, müssen Sie ein Team wählen.

# DIE RYDER CUP ANZEIGETAFEL



Hier wählen sie Ihre Spieler und können kontrollieren, wie sich der Wettbewerb entwickelt.

Auf dem Bildschirm wird die Mannschaft der Europäer angezeigt. Sie können zwischen der europäischen und der amerikanischen Mannschaft hin- und herschalten, indem Sie die jeweilige Flagge über den Namen anklicken.

## EIN SCHNELLER ÜBERBLICK ÜBER DEN QUALIFIKATIONSMODUS DER SPIELER

1993 änderten die Europäer den Qualifikationsmodus, indem sie einige Veranstaltungen mit hohem Preisgeld aufnahmen, aber grundsätzlich ist das System unverändert geblieben. Die Mannschaft besteht aus den neun Spielern, die das meiste Preisgeld auf der europäischen PGA Tour erspielt haben, sowie aus drei "wild card" Spielern, die von dem Kapitän Bernard Gallagher bestimmt werden.

Sämtliche gebürtigen amerikanischen Spieler, die Mitglied der amerikanischen PGA sind, können Qualifikationspunkte sammeln. Dieses System, das ebenfalls für den Ryder Cup 1993 verändert wurde, gilt für zwei Spielzeiten. Die zehn Spieler mit den höchsten Preisgeldern qualifizieren sich automatisch, Kapitän Tom Watson bestimmt daneben die zwei "wild card" Spieler.

### DER SPIELPLAN DES RYDER CUP

TAG 1	VORMITTAG	FOURSOME
TAG 1	NACHMITTAG	FOURBALL
TAG 2	VORMITTAG	FOURSOME
TAG 2	NACHMITTAG	FOURBALL
TAG 3	LETZTER TAG	EINZEL

## ZU DEN VERSCHIEDENEN SPIELFORMEN

### FOURBALL

Bei den Fourball-Spielen am Nachmittag spielen je zwei Spieler aus Europa und den USA als Partner zusammen. Das Ergebnis des jeweils besten Spielers zählt. Gespielt wird wie ein Einzelspiel, wobei der Spieler oder die Mannschaft, der/die das Loch gewinnt 1 HOCH ist, der Verlierer entsprechend 1 UNTEN, und wenn ein Loch oder ein Spiel unentschieden endet, so spricht man davon, daß es HALBIERT ist.

Das Spiel endet, wenn eine Seite mehr Löcher HOCH ist als noch zu spielen sind. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft 3 HOCH ist und noch 3 Löcher zu spielen sind, so müssen der Spieler oder die Mannschaft, die 3 UNTEN ist, diese 3 Löcher gewinnen, damit das Spiel als HALBIERT endet. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft 3 HOCH ist und noch 2 Löcher zu spielen sind, so steht der Sieger bereits fest, denn selbst in dem Fall, daß die Seite, die 3 UNTEN ist, die verbliebenen Löcher gewinnt, wäre sie immer noch 1 UNTEN. Der Abstand des Sieges ist unerheblich (ein Sieg mit einem Loch Vorsprung zählt genausoviel wie ein Sieg mit 7 oder 8 Löchern). In diesem Beispiel würde man sagen, daß die Mannschaft, die 3 HOCH ist, mit 3 & 2 (nämlich mit 3 (hoch) & 2 (zu spielenden Löchern) gewonnen hat.

## **FOURSOME**

Wie beim Fourball wird der Wettbewerb von zwei Spielern als Partner im Einzelspielmodus gespielt. Der hauptsächliche Unterschied besteht darin, daß die beiden Spieler fast wie ein Spieler agieren, da sie nur mit einem Ball spielen. Sie sind abwechselnd am Schlag, und das Team mit der geringsten Zahl der Schläge gewinnt das Loch.

## **EINZEL**

Die Einzelspiele sind der Höhepunkt des Ryder Cup und entscheiden unweigerlich den Zielort der Trophäe. Es spielt jedes Mitglied der Mannschaft, also 12 einzelne Schlachten, die eine gewaltige Mannschaftsleistung darstellen. Sie werden für den letzten Tag aufgehoben und in dem Standardformat gespielt, das unter Fourball erklärt wurde.

## **AUFSTELLEN IHRER MANNSCHAFT**

Bevor es losgeht, müssen Sie die Aufstellung der beiden Mannschaften festlegen.

Bitte vergessen Sie nicht, nach der europäischen Mannschaft auch die Aufstellung der USA vorzunehmen, bevor Sie spielen können.

### **VORMITTAG TAG 1 und 2 - FOURSOME**

Sie erhalten zunächst die Gelegenheit, die Aufstellung für den VORMITTAG von TAG 1 für das FOURSOME festzulegen.

Dies kann auf zwei Arten erfolgen - entweder AUTOMatisch oder durch Sie als Kapitän.

Wenn Sie das AUTO Symbol mit der linken Maustaste anklicken, wird der Computer automatisch die Aufstellung Ihres Teams vornehmen. Bitte vergessen Sie nicht, nach der Aufstellung der Europäer auch die des amerikanischen Teams vorzunehmen.

Alternativ können Sie auch als Kapitän die Verantwortung selbst übernehmen und Ihre eigene Aufstellung festlegen. Dies geschieht, indem Sie einen Spieler Ihrer Mannschaft mit der linken Maustaste anklicken. Dieser Spieler wird dann 'ausgewählt' und kann in jedem der vier Spiele plaziert werden, indem Sie die linke Taste erneut über dem Spiel Ihrer Wahl betätigen.

Wenn Sie mit der Wahl eines einzelnen Spieler nicht zufrieden sind, so klicken Sie diesen Spieler mit der rechten Taste an - dieser Spieler wird wieder zurückgeschickt. Wenn Sie nach dem Abschluß mit Ihrer Aufstellung nicht zufrieden sind, so klicken Sie CLEAR mit der linken Maustaste an; alle Spieler werden zurückgeschickt, und Sie können erneut beginnen.

Wenn Sie den Namen eines Spielers ändern möchten, oder einige Ihrer Wahl hinzufügen möchten, so klicken Sie den Namen des Spielers, den Sie ändern möchten, mit der rechten Maustaste an, und geben Sie dann den neuen Namen über die Tastatur ein. Dies können Sie nur tun, wenn der Spieler, dessen Namen Sie ändern möchten, noch nicht zum Spiel für ein Match ausgewählt wurde.

## MENSCHLICHE SPIELER

Wenn die Aufstellung der Europäer und der USA vorgenommen wurde, können Sie entscheiden, als welche(r) Spieler Sie das erste Match spielen möchten. Es ist wichtig, daß Sie diesen Abschnitt des Spiels verstehen, bevor Sie sich auf den Kurs begeben.

Sie können zwischen 1 und 4 menschlichem(n) Spieler(n) wählen; die nachfolgende Tabelle zeigt die möglichen Kombinationen für die verschiedenen Wettbewerbe.

1	Human	1	Computer	1 SPIELER
1	Computer	1	Computer	
1	Human	1	Computer	2 SPIELER
1	Human	1	Computer	
1	Human	1	Human	2 SPIELER
1	Computer	1	Computer	
1	Human	1	Human	3 SPIELER
1	Human	1	Computer	
1	Human	1	Human	4 SPIELER
1	Human	1	Human	
1	Human	1	Computer	4 SPIELER
1	Human	1	Computer	
2	Human	2	Computer	
2	Human	2	Computer	

Klicken Sie für die Mannschaft die Zahl 1 - 4 an, um einen Namen zu ändern und/oder einen Spieler zu wählen, und klicken Sie dann die entsprechende Zahl von Spielernamen an. Die Farbe der Tafel mit den Namen ändert sich, während die Tafel aktualisiert wird; klicken Sie den Namen erneut an, wenn Sie diesen Spieler spielen möchten. Wenn Sie fertig sind, dann klicken Sie die Zahl an, um abzuschließen.

Wie beim Fourball und beim Foursome können sich bis zu vier menschliche Spieler an den Einzelnen beteiligen. Es gibt keine Beschränkungen zu den Mannschaftspositionen, oder auf welcher Seite sie spielen.

Bitte beachten Sie, daß sich beim Foursome die Mannschaften einen Ball teilen, wenn Sie sich also nicht mit dem Computer abwechseln wollen, so markieren Sie beide Spieler des Teams.

## SPIELEN IN ANDEREN MATCHES

Während des Wettbewerbs haben Sie die Möglichkeit, in jedem der anderen Matches zu spielen und mitzureden. Wenn Sie wollen, können Sie während des Fourball Wettbewerbs durchgehend bei einem Match bleiben und den Computer die Spieler in den anderen Matches kontrollieren lassen. Wenn Sie ein beliebiges Match in dem Turnier spielen möchten, zum Beispiel Match 2, so müßten Sie in Match 1 starten, und am Ende des ersten Spiels könnten Sie zu Match 2 wechseln, das gerade an dem Loch beginnen würde, das Sie beendet haben. Match 1 würde computergesteuert weiterlaufen. Wenn Sie ein Match wechseln, so wechseln andere menschliche Spieler in demselben Match ebenfalls an den entsprechenden Platz in dem anderen Match.

Am Ende des Matches, das Sie spielen, klicken Sie nach Erscheinen der Anzeigetafel die Nummer des Matches an, zu dem Sie wechseln möchten.

## ÄNDERN DES TAGES UND DER PARTIE

Wenn Sie die Mitte der Anzeigetafel über dem aktuellen Tag anklicken, so kann der Wettbewerb durch die einzelnen Spiele bis zu den Einzelspielen am letzten Tag vorgezogen werden. Die Matchergebnisse werden von dem Computer fair berechnet und nach jeder absolvierten Partie angezeigt.

Dies ist sehr nützlich, wenn Sie nur ein kurzes Spiel spielen möchten. Sie müssen sich nicht mit den Anfangsmatches herumschlagen und können zu jedem Zeitpunkt in den Wettbewerb eingreifen, wenn Sie dies wollen.

Wenn Sie mit der Wahl der Mannschaften von Europa und den USA zufrieden und bereit sind, Fourball zu spielen - dann klicken Sie SPIEL an.

## ENDE EINER PARTIE

Nach jeder Spielpartie wird die Anzeigetafel zur Anzeige des aktuellen Spielstandes eingeblendet. Wenn noch eine weitere Partie zu spielen ist, so kehren Sie zu der ersten Anzeigetafel zurück und können hier die Mannschaft für diesen Abschnitt aufstellen.

## DIE ANDEREN RYDER CUP PARTIEN

### NACHMITTAG 1 und 2 - FOURBALL

Sie sollten sich nun damit vertraut gemacht haben, wie Foursome gespielt wird; wählen Sie jetzt also auf dieselbe Weise die Aufstellung wie am Morgen für Foursome.

Die Option, in einem oder allen Fourball Matches zu spielen, gilt wie schon für Foursome.

### FOURBALL - ÜBERSPRINGEN DER REIHENFOLGE

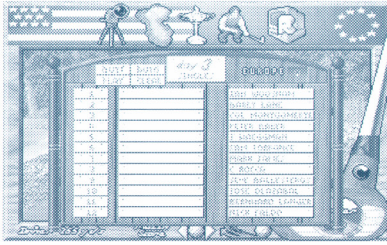
Der Spieler, der am weitesten vom Loch entfernt ist, muß immer als erster spielen, aber die Möglichkeit, die Reihenfolge der Spieler zu ändern, ist eine nützliche Einrichtung, die unserem Fourball Spiel hinzugefügt wurde. Dadurch soll Stillstand im Spiel verhindert werden, und es ist besonders sinnvoll, wenn ein Spieler sicher ist, daß ein Sieg für die Mannschaft nicht möglich ist. Hier kann sie, selbst wenn Sie an der Reihe ist, den nächsten Schlag ablehnen, und das andere Mitglied der Mannschaft spielen lassen.

Nachdem ein Spieler einen Schlag gespielt hat, erscheinen die Statistiken auf dem Bildschirm. Der in BLAU hervorgehobene Spieler ist derjenige, der als nächster spielen muß. Wenn Sie diesen Spieler steuern, dann können Sie sein Recht zu spielen, an einen der anderen Spieler in diesem Match abgeben. Dies können Sie erreichen, indem Sie den Spieler, der als nächster spielen soll, mit der linken Maustaste anklicken. Dieser nächste Spieler wird nun Blau hervorgehoben.

Dies beschleunigt das Fourball-Spiel spielen, besonders für Anfänger, die eine große Zahl von Schlägen über Par für jedes Loch benötigen.

### DER SCHLUSSTAG - EINZEL

Gleichgültig, wie schlecht Sie an den vorhergehenden Tagen gespielt haben, der gesamte Wettbewerb kann am letzten Tag mit den Einzeln ganz anders ausgehen.



Alle zwölf Spieler beider Mannschaften treten gegeneinander an. Nehmen Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft in derselben Weise vor, wie bei den vorhergehenden Spielen, aber achten Sie besonders auf die Wahl der menschlichen Spieler, da es hier einige Unterschiede gegenüber den TAGEN 1 und 2 zu berücksichtigen gilt.

Zunächst kann eine Höchstzahl von vier menschlichen Spielern gesteuert werden, aber diese Möglichkeit kann nach jedem Loch erweitert werden und erlaubt es Ihnen, Ihre Fähigkeit auf jedes einzelne Match zu übertragen. Wählen Sie MATCH 1, 2, 4 und 5 - daß Sie immer das erste Match wählen müssen, wissen Sie bereits. Nach Beendigung des ersten Loches erscheint die Anzeigetafel mit dem ersten aktuellen Spielstand für MATCH 1. Wenn Sie nun die Anzeigetafel direkt verlassen würden, ohne die Einstellung zu ändern, wäre das nächste Match, das Sie spielen würden MATCH 2 - also das zweite Match, das Sie gewählt hatten, während MATCH 1 nach dem Ende des Lochs nicht weitergespielt würde, solange Sie nicht zurückkehren. Wenn die anderen Matches, die Sie spielen möchten, zum Abschlag kommen, in diesem Fall 4 & 5, spielen Sie diese, während MATCH 1 & 2 auf Ihre Teilnahme warten.

Wenn Sie MATCH 2 oder MATCH 4 & 5 nicht spielen möchten, so machen Sie Ihre Teilnahme an diesen rückgängig, indem Sie Ihren Spieler mit der linken Maustaste anklicken. Sie spielen nur ein Match, nämlich MATCH 1, aber haben daneben immer noch die Möglichkeit an drei der anderen Matches, die sich auf dem Kurs befinden, teilzunehmen. Die Einzel sind der entscheidende Teil des Wettbewerbs, und es ist nicht ungewöhnlich, daß der Cup am achtzehnten Loch des letzten Matches entschieden wird; er kann also sehr knapp enden. Sie haben keinen Partner, auf den Sie sich verlassen können, und Ihre Leistung wird die Entscheidung in die eine oder die andere Richtung beeinflussen.

## RYDER CUP GOLF

Der Programmcode ist Eigentum von Ocean Software Limited im Sinne des Urheberrechts und darf ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder gesendet werden.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

## CREDITS

RYDER CUP TM & © 1993 PGA. Offizielles Lizenzprodukt.

Die Really Interesting Software Company sind:

Programmierung - Dave Harrison, James Shaw

Ton - Mike Anderton

Produktion Jon Oldham

© 1993 Ocean Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Grafiken - Tony Meredith

Zusätzlicher Code - Ron Oulton

# BREVE STORIA DELLA RYDER CUP

## ORIGINE

*"Ho fatto molte cose nella mia vita per l'umanità, ma sono convinto di non aver mai fatto niente che abbia procurato più felicità di questa".*

Sam Ryder

Nel 1926, a Wentworth, Inghilterra, ebbe luogo una partita tra due squadre di giocatori di golf a livello professionista, una degli USA ed una della GRAN BRETAGNA. Vinsero gli inglesi con un buon vantaggio. L'incontro venne dettagliatamente riportato nel giornale The Times, ma siccome il golf era ancora considerato un passatempo solo delle classi privilegiate, questo evento non ricevette molta attenzione altrove.

La partita era nata dall'idea di due uomini: Walter Hagen - un vero campione del golf americano e due volte vincitore dei campionati aperti britannici, e Samuel Ryder, un ricco uomo d'affari inglese che fece fortuna vendendo pacchetti di sementi da fiori da un penny.

L'incontro si svolse secondo le regole della PGA e la squadra vincente ricevette un trofeo, gentilmente donato da Samuel Ryder.

**Furono questi gli inizi della Ryder Cup.**

## I PRIMI ANNI

L'idea di una competizione di golf tra una squadra americana ed una britannica non era nuova. Infatti si era già tenuto un incontro nel 1921 sul campo di Gleneagles e la Walker Cup si era affermata come evento che si svolgeva regolarmente ogni due anni. L'incontro del 1926, però, dimostrò che vi era spazio per un evento riservato solo a professionisti, e si rivelò il catalizzatore di una maggiore attività ad ovest ed est dell'Atlantico. L'entusiasmo era tale che si decise di organizzare una rivincita l'anno successivo, questa volta dando agli americani il vantaggio di giocare in casa.

Nel 1927, al Worcester Country Club in Massachusetts, ebbe luogo la prima Ryder Cup. La gara comprendeva quattro partite a quattro il primo giorno e otto partite tra due giocatori il secondo giorno con ognuna 36 buche. La squadra statunitense, condotta dal capitano Walter Hagen, si vendicò ottenendo una schiacciante vittoria e venne premiata con un nuovo dono di Sam Ryder - un trofeo d'oro massiccio. Ma l'aspetto più importante della competizione fu che la squadra passò alla storia come la prima squadra al mondo a vincere la Ryder Cup.

Questo bel ed originale trofeo venne realizzato da Mappin & Webb di Sheffield e si crede che fosse costato allora 250 sterline. L'immagine sul coperchio è quella di Abe Mitchell, un grande giocatore di golf britannico, amico di Sam Ryder e capitano della squadra britannica che vinse la gara non ufficiale del 1926. Venne presentato per la prima volta dalla Sig.ra Ryder a George Gadd della PGA britannica prima dell'evento inaugurale a Worcester, ma non rimase a lungo in suo possesso.

La sconfitta in Massachusetts fu una vera stangata per gli inglesi e venne subito attribuita allo shock culturale che i giocatori avevano subito all'arrivo in un nuovo paese piuttosto che ad una scarsa prestazione. In verità, gli americani vinsero la coppa sul green mandando in buca quasi tutte le palle con una precisione quasi meccanica. I giocatori della Gran Bretagna, come venne lealmente affermato, erano sì bravi ma non riuscirono a mandare in buca le palle. Venne anche suggerito che il capitano britannico, Ted Ray, aveva perso la partita prima ancora di iniziarla in quanto aveva annunciato la formazione della sua squadra alla stampa molto prima che iniziasse la gara, consentendo quindi alla sua controparte, Walter Hagen, di selezionare i giocatori adatti.

Due anni più tardi, nel 1929, nonostante la schiacciante sconfitta subita precedentemente, la Gran Bretagna nutriva grandi speranze di vittoria. Nella partita non ufficiale del 1926 gli inglesi avevano vinto comodamente e perdere in casa sembrava inconcepibile. La squadra statunitense sapeva che sul campo di Moortown sarebbe stato estremamente difficile difendere il trofeo. Si rivelò un duro incontro. Walter Hagen perse per la prima volta la partita tra due giocatori e l'evento vide anche l'esordio di Henry Cotton per la Gran Bretagna, probabilmente il più grande giocatore di golf inglese in assoluto. Quell'anno, la Gran Bretagna vinse la Ryder Cup per la prima volta.

Due partite, due vittorie in casa. I due incontri successivi, in Ohio nel 1931 e a Southport nel 1933, seguirono lo stesso andamento. L'ultimo di questi incontri è famoso per aver avuto una delle più interessanti finali nella storia della Ryder Cup, dove il destino del trofeo venne deciso solo dall'ultimo incontro sul campo da golf. Una gara più accanita si ebbe solo nel 1991, quando il risultato venne deciso con l'ultimo colpo di putter dell'ultima partita.

Deve essere stata un'esperienza veramente eccitante per i 15.000 spettatori affascinati dall'evento, soprattutto perché il risultato finale fu una vincita in casa, ma effettivamente, la Gran Bretagna si era aspettata di vincere più facilmente di quanto fosse stato in realtà. Una disastrosa sconfitta in casa venne evitata solo per un pelo, ma si era profilata come una terribile ma reale possibilità.

La gara del 1935 nel New Jersey vide gli americani vincere con un grande scarto e di nuovo in Gran Bretagna nel 1937, i segni premonitori del 1933 divennero realtà. Southport venne di nuovo scelta per l'incontro, ma questa volta non vi fu nessun salvataggio drammatico per la Gran Bretagna e gli americani vinsero 8 a 4. Per la prima volta gli americani avevano vinto in trasferta e si cominciò ad avvertire una preoccupante atmosfera di superiorità.

Segui un lungo periodo di dominio americano su entrambi i versanti dell'Atlantico. Dovettero passare ben 22 anni prima che la Gran Bretagna potesse riconquistare la Ryder Cup.

## GLI ANNI INTERMEDI

Lindrick 1957. Gli inglesi meravigliarono gli americani con una formidabile prestazione e riuscirono a rimettere le mani sulla Ryder Cup. Ma anche il più accanito patriota sapeva che la vittoria non si sarebbe ripetuta nel futuro e, due anni dopo, gli americani riconquistarono quella che cominciarono a considerare la loro legittima proprietà.

Nel 1961 l'incontro si tenne di nuovo in Gran Bretagna e si ebbero altri cambiamenti a Royal Lytham, ma non il tipo di cambiamenti che gli inglesi assediati speravano. Si passò dalle 36 alle 18 buche conosciute ora, si avevano sessioni sia alla mattina che al pomeriggio e più punti da aggiudicarsi.



Come ci si poteva aspettare, però, l'America fece di nuovo la parte del leone.

Ad Atlanta, nel 1963, vennero aggiunte per la prima volta le partite tra due coppie, aumentando il numero di punti complessivi disponibili a 32. In questa occasione gli americani vinsero con 23 punti contro 9. L'America dominava di nuovo la Ryder Cup e le partite andavano sempre più perdendo la loro caratteristica di essere competizioni tra squadre allo stesso livello.

## GLI ULTIMI ANNI

Non vi furono cambiamenti nei risultati sul fronte americano fino al 1969 quando, ispirati dalla vincita di Tony Jacklin ai campionati aperti, gli inglesi riuscirono ad ottenere un incredibile pareggio.

Ma nonostante questa reazione, si riprese ben presto l'andamento normale ed era chiaro a tutti che l'abisso tra le due nazioni continuava ad essere grande. Si doveva fare qualcosa.

A West Virginia, nel 1979, la Ryder Cup divenne una competizione tra gli Stati Uniti e l'Europa e iniziò così una nuova ed interessante era del golf a livello agonistico.

Quell'anno vide anche l'introduzione del tipo di incontro che conosciamo oggi e cioè quattro partite tra due coppie e quattro partite a quattro la prima e la seconda giornata e dodici partite tra due giocatori nell'ultima giornata. La squadra europea comprendeva 10 giocatori britannici e 2 spagnoli e cioè Antonio Garrido e Seve Ballesteros.

All'inizio queste modifiche non cambiarono le cose. Nel 1979 l'America vinse di nuovo facilmente ispirata dalla potenza di grandi campioni del golf come Watson, Nicklaus e Trevino.

Nel 1983, una combinazione di vari fattori come, ad esempio, la crescente bravura di giocatori come Langer, Faldo e Lyle, nonché l'intuizione che le star americane avevano possibilmente raggiunto l'apice e si avviavano verso il declino, significò che quell'anno, in Florida, la Ryder Cup fu una vera competizione sportiva combattuta fino all'ultimo. Con Tony Jacklin nella qualità di capitano, gli europei persero di un solo punto in una partita estremamente eccitante, ma gli americani erano stati spaventati, gli europei avevano potuto pre gustare la vittoria e l'equilibrio delle forze era stato spostato.

Nel 1985, al Belfry, gli europei riconquistarono la Ryder Cup. Con una squadra che comprendeva Faldo, Lyle, Langer e Ballesteros, il risultato non fu inaspettato e, in un modo strano, fu quello che tutti pensavano fosse necessario. Jacklin e gli europei conquistarono la vittoria, gli USA e il capitano Jack Nicklaus ebbero una vera partita e la TV ebbe quello che voleva - un evento sportivo da lasciare a mozzafiato. In Gran Bretagna, 7 milioni di telespettatori guardarono la finale in quel pomeriggio del 1985, un record per il golf, e videro qualcosa che solo pochi di loro dimenticheranno facilmente.

Anche i due incontri successivi andarono a favore degli europei, con una vincita ed un pareggio, rispettivamente nel 1987 e 1989. Nel 1991 e nel 1993, però, il trofeo ritornò agli USA. Nel 1991 l'incontro fu una vera agonia, con un colpo di putter di Bernard Langer da circa 3 m che mancò la 18esima buca perdendo in tal modo la possibilità di pareggiare, e nel 1993 gli americani ottennero la vittoria solo nelle ultime buche.

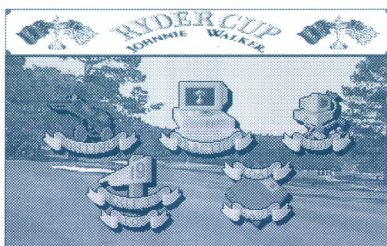
Entrambe le partite erano in forte contrasto con i giorni non poi così lontani quando gli americani consideravano la Ryder Cup un evento in cui dimostrare semplicemente la propria superiorità. Ora questo incontro si è affermato come la gara più interessante del calendario del golf ed uno degli eventi classici tra tutti gli sport.

## LA RYDER CUP - IL FUTURO

Nel 1995 l'evento avrà luogo negli USA all'Oak Hill Country Club di Rochester, New York - che ospitò il campionato aperto USA nel 1989. Nel 1997 la gara si svolgerà per la prima volta sul suolo dell'Europa continentale in Spagna, patria di due grandi campioni del golf della Ryder Cup, il portafortuna carismatico della squadra, Seve Ballesteros e il brillante Jose Maria Olazabel. Non mancheranno un caloroso benvenuto ed una partita straordinaria.

## LA RYDER CUP DI JOHNNIE WALKER

Dopo aver caricato il gioco apparirà la seguente videata.



Le selezioni possibili vengono riportate di seguito.

### Numero 1 - The RYDER CUP (La coppa Ryder)



Clicca su questa icona per entrare nel gioco. Ti verrà poi offerta una scelta di campi da golf. Una descrizione dettagliata della selezione del campo, del formato RYDER CUP e di come scegliere i giocatori è riportata più avanti.

### Numero 2 - Practice (Allenamento)



Clicca qui per allenarti in una qualsiasi buca su un qualsiasi campo. Apparirà innanzitutto la videata di selezione del campo come in RYDER CUP. Dopo aver selezionato un campo, però, apparirà la videata con la mappa. Da qui scegli la buca dove vuoi esercitarti. Una spiegazione su come usare l'opzione Practice (allenamento) per avere la padronanza dei comandi di gioco di base è riportata a pagina 49.

### Numero 3 - Demo (Demo)



Clicca qui per vedere il computer che fa una partita sul campo scelto per ultimo.

### Numero 4 - Load/Save (Carica/salva)



Clicca qui per caricare un gioco precedente o per salvare quello attuale.

### Numero 5 - Continue (Continua)



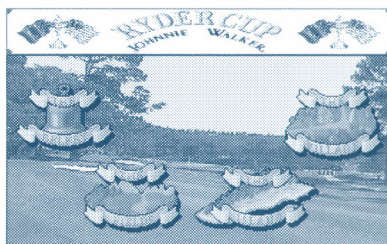
Clicca qui per continuare un gioco attivo o un gioco che hai appena caricato.

### Numero 6 - Exit (Esci)



Questa icona finale ti consente di uscire a DOS.

Qui termina la descrizione delle scelte iniziali. Se hai selezionato RYDER CUP o Practice ti verrà chiesto di scegliere un campo. Per il momento scegliamo Practice.



### II BELFRY



Luogo dove si svolge la RYDER CUP del 1993, il Belfry è un campo di stile americano che si trova proprio a nord di Birmingham a Sutton Coldfield.

### II FIELDS (I campi)



Si tratta di un campo tipico scozzese vicino al mare che combina erba ondeggiante su dune con fitto bosco di conifere nelle brughiere ricche di torba.

## L'ISLAND (L'isola)



Un'isola di verde in un grande deserto che non perdona, questo corso diventa presto un incubo per il giocatore non preciso che si trova nel terreno accidentato o nella rete di corsi di irrigazione che attraversano il campo.

## Il VILLAGE (Il villaggio)

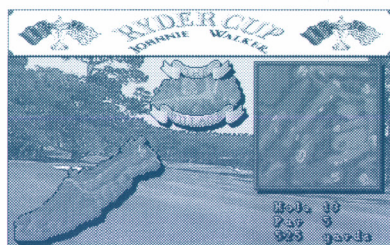


Un campo americano, magnificamente scolpito e con molti alberi, progettato intorno ad una serie di corsi d'acqua intercomunicanti e piccoli laghi.

## Scegli un campo a piacere

Dopo aver selezionato il campo su cui desideri esercitarti, devi scegliere la buca. Per questa selezione si deve usare la videata con la mappa.

## Videata con la mappa



Clicca sul numero della buca per selezionare quella su cui vuoi esercitarti e poi clicca sull'icona del gioco.

Entrerai ora in un ambiente tridimensionale e ti troverai sul tee della buca scelta.

## Menu del gioco



Da questo menu sono disponibili tutte le selezioni necessarie per giocare. Seguirà ora una descrizione di quello che significano e delle opzioni disponibili.

## L'icona di visualizza



Questa icona consente di accedere a quelle per il controllo della visualizzazione. Queste icone ti consentono di controllare il modo in cui visualizzi il movimento della palla. Le opzioni disponibili verranno visualizzate sullo schermo. Clicca per selezionarle.

## L'icona della mappa



Ti consente di accedere alle mappe a pieno schermo, alle mappe delle buche e anche di vedere la simulazione di un colpo o l'intera buca con una panoramica a basso livello. Le opzioni disponibili verranno visualizzate sullo schermo. Clicca per selezionarle.

## L'icona della coppa



Cliccando sulla coppa si esce dall'icona del gioco e si ritorna alla videata iniziale delle selezioni. Puoi ritornare al gioco premendo "Continue" (Continua).

## L'icona del giocatore di golf



Il giocatore di golf ti consente di accedere alle icone che controllano il modo in cui questi vede la disposizione del campo da golf e comprende opzioni del tipo nascondi il giocatore, nascondi la bandiera, griglia del paesaggio, paesaggio ombreggiato e visualizza il vento. Le opzioni disponibili verranno visualizzate sullo schermo. Clicca per selezionarle.

## L'icona del replay



Ti consente di vedere al rallentatore l'ultimo colpo.

Questa copre le icone nella parte superiore dello schermo. In fondo allo schermo vedrai una palla fiancheggiata da due frecce e le parole "Match Score" (punteggio della partita). In basso a destra vedrai anche una mazza da golf. Passeremo ora in rassegna le varie mazze.

## Le frecce di rotazione



Gira a destra  
Centra la palla  
Gira a sinistra



Questa icona richiama sullo schermo informazioni sul numero della buca, la lunghezza, il par, la distanza dell'ultimo colpo, la distanza dalla bandierina e le informazioni sul team.

## Indicatore del vento

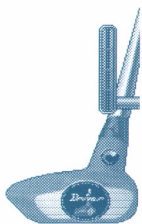


Cliccando sull'icona del vento si rivela l'indicatore del vento in basso a sinistra del riquadro. Clicca di nuovo per rimuoverlo dallo schermo.



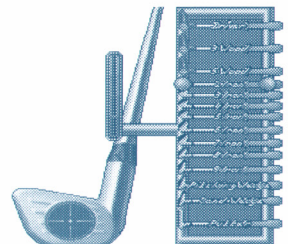
La freccia mostra la direzione in cui si muove il vento rispetto alla direzione verso cui è rivolto il giocatore. I numeri indicano la velocità del vento in miglia orarie.

## Controllo della mazza



Da questo comando puoi scegliere la mazza desiderata, il metodo di controllo e il colpo effettivo.

Per cambiare la mazza, clicca sulla piccola freccia blu sul collo della mazza. La mazza scorrerà a sinistra rivelando il menu di selezione della mazza. Clicca semplicemente sulla mazza desiderata e chiudi il menu. La mazza desiderata verrà visualizzata nel mirino a meno che tu non stia eseguendo un colpo.



Sotto la freccia vedrai una piccola icona rotonda. Questa cambia il modo di controllo o "misuratore dello swing".

## Il metodo colpo a gancio/di taglio

Quando si seleziona questo metodo di controllo si rivela un'altra icona. Si tratta dell'icona del colpo di approccio/punta dal quale si definisce il livello di approccio o punta che si desidera conferire al colpo. Questo si seleziona prima di effettuare il tiro e se non viene cambiato si avrà un normale tiro alto di default.



### Selettore del colpo di approccio/punta



Dopo aver selezionato il colpo alto, clicca sul riquadro di controllo e, dopo una breve pausa, la potenza cresce ad un quarto, a metà, tre quarti, piena ed oltre. Clicca per fermarti al livello desiderato. Una linea blu scorre ora di nuovo verso il basso e vedrai un'area blu segmentata del mirino divisa da una linea bianca. Ferma la barra di ritorno a sinistra di questa linea e manderai il colpo di taglio a destra. Ferma la barra a destra ed effettuerai un colpo a gancio a sinistra. Fermati sulla linea e la palla volerà dritta. Nota che più alto è il livello di potenza selezionato e più difficile sarà ottenere un colpo dritto.



Le icone per i colpi di approccio e punta dovrebbero essere chiare.

## Il metodo del colpo combinato

Questo sistema non prende in considerazione l'esigenza di selezionare il colpo di approccio o di punta prima di effettuare un colpo adottando un approccio diverso quando si colpisce la palla.



Seleziona innanzitutto il livello di potenza desiderato. Dopo aver effettuato la selezione, appare una palla dietro il mirino della mazza. La palla si muove da sinistra verso destra e poi ritorna indietro, ripetendo questo fino a quando non clicchi fire. La palla può anche essere trascinata verso l'alto e il basso. Se si colpisce la palla a sinistra rispetto al centro, si conferisce un effetto di gancio verso destra, mentre se la si colpisce a destra rispetto al centro si dà un colpo di taglio verso sinistra. Se si colpisce la palla sotto il centro, questa avrà un colpo di approccio verso l'alto mentre se la si colpisce sopra il centro, questa avrà un colpo di punta verso il basso. Se si colpisce la palla proprio al centro, si avrà un tiro alto normale con una traiettoria dritta.



## Il metodo oscillazione

Questo metodo di controllo è fondamentalmente lo stesso di quello del colpo combinato. Al posto del movimento uniforme dell'altro sistema, però, la palla cerca di muoversi a caso in tutte le direzioni. Devi trascinare la palla contro questo movimento alla posizione che produce il colpo desiderato. La forza usata in questo metodo dell'oscillazione a caso è determinata dalla difficoltà del colpo. Ad esempio, un colpo usando la mazza per bunker sul percorso normale produrrebbe un'oscillazione minima perché il terreno è buono e la mazza è facile da controllare. Il tentativo di usare il bastone in legno su terreno accidentato o da un bunker, però, sarebbe quasi incontrollabile in quanto il driver è una mazza molto difficile da controllare e le condizioni in cui si gioca sono quelle meno facili.

## Uso del putter



Eseguire un colpo con il putter sembra essere un aspetto relativamente più semplice in questo gioco di abilità che è il golf, ma ci vogliono molta pratica, una tecnica precisa e nervi d'acciaio. Le partite si vincono e perdono sui green. Il controllo è solo questione di selezionare la potenza desiderata cliccando una volta per far muovere la barra di potenza e poi di nuovo per farla fermare al livello desiderato. Sembra elementare, ma la palla ha spesso a che fare con una superficie non uniforme che fa deviare la sua traiettoria.

Prima di effettuare il primo colpo, esamina il campo da golf e la mappa della buca dove stai giocando per essere sicuro che ti trovi di fronte al punto a cui miri. Usa la funzione di simulazione del colpo per vedere la traiettoria approssimativa e la destinazione di un colpo dritto effettuato usando la propria mazza attuale a piena potenza.

Dopo esserti esercitato sul campo e familiarizzato con il metodo di controllo scelto, potresti sentirti pronto per partecipare alla Ryder Cup. Dalla videata iniziale di selezione clicca sull'icona della Ryder Cup.

## FUORI CAMPO/PALLA CHE NON SI PUO' GIOCARE/PALLA IN ACQUA

Nell'evenienza che la palla vada fuori campo, finendo in acqua o andando oltre i confini di una buca o atterrando troppo vicino ad un ostacolo fisso da poter essere giocata, ti verrà offerta la possibilità di effettuare di nuovo il tiro dalla posizione originale o di metterla in un punto del campo considerato sicuro e non più vicino alla buca di quanto lo fosse prima - il computer indicherà tale posizione adatta.

## IL GIMME

Se il giocatore si trova a circa un metro dalla buca, il messaggio 'Gimme' apparirà sullo schermo. Se scegli di prendere un 'gimme', la palla viene considerata in buca senza che il giocatore effettui realmente il tiro.

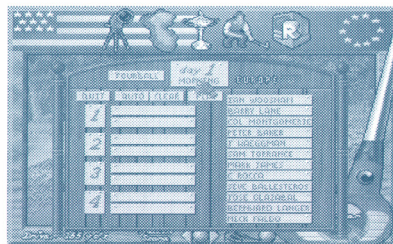
Una volta che la palla sarà sicura in buca, apparirà un messaggio sullo schermo per chiarificare la situazione della partita. Solo quando il messaggio conferma un risultato si può passare alla buca successiva.

## LA RYDER CUP



Prima di iniziare a giocare devi scegliere la tua squadra.

# TABELLONE DEL PUNTEGGIO DELLA RYDER CUP



Da qui sceglierai i giocatori e controllerai come procede la partita.

Sullo schermo è visualizzata la squadra europea. Puoi passare dalla squadra europea a quella americana e viceversa cliccando sulla bandiera sopra i nomi.

## COME SI QUALIFICANO I GIOCATORI - CENNO

Nel 1993, gli europei cambiarono il proprio sistema di qualificazione aggiungendo alcuni altri eventi proficui alla competizione ma il sistema di base rimase lo stesso. La squadra comprende i primi nove vincitori del tour europeo PGA più tre membri 'jolly' scelti dal capitano, Bernard Gallagher.

Tutti i giocatori americani che sono membri della PGA in America hanno diritto ad accumulare i punti per la loro qualificazione. Questo sistema, che venne cambiato anche per la Ryder Cup edizione 1993, comprende due stagioni di golf. I primi dieci vincitori del premio si qualificano automaticamente e il capitano Tom Watson sceglie gli altri due giocatori a piacere.

## PROGRAMMA DELLA RYDER CUP

- PRIMA GIORNATA - PARTITA A QUATTRO ALLA MATTINA (FOURSOME)
- PRIMA GIORNATA - PARTITA TRA DUE COPPIE NEL POMERIGGIO (FOURBALL)
- SECONDA GIORNATA - PARTITA A QUATTRO ALLA MATTINA (FOURSOME)
- SECONDA GIORNATA - PARTITA TRA DUE COPPIE NEL POMERIGGIO (FOURBALL)
- TERZA ED ULTIMA GIORNATA - PARTITA TRA DUE GIOCATORI (SINGLES)

## FORMATO DELL'INCONTRO

### PARTITA TRA DUE COPPIE (FOURBALL)

Nelle partite tra due coppie che si svolgono nel pomeriggio, due membri della squadra europea e di quella americana giocano insieme come coppia. Il punteggio del giocatore migliore di ogni coppia è quello che conta per la coppia. Si gioca come in una partita tra due giocatori, e si dice che il giocatore o la coppia che vince una buca è a "più" e quello/a che perde, quindi, è a "meno". Se si ha un pareggio, sia per la buca che per la partita, si dice che si è a META'.

La partita si conclude quando una squadra è a PIU' buche del numero di buche che rimangono da giocare. Se un giocatore o una coppia è a PIU' 3 con tre buche da giocare, quelli che sono a MENO 3 devono salvare la partita vincendo tutte e 3 le buche successive. Se ciò succede, la partita sarà a META'. Se un giocatore o una coppia è a PIU' 3 con 2 buche ancora da giocare, la vittoria è assicurata anche se l'altra parte che è a MENO 3 vince tutte le buche rimanenti in quanto sarebbe ancora a MENO 1. Il margine della vittoria non è significativo (se si vince di una buca, si vince 1 punto proprio come se si vince di 7 o 8 buche). In questo caso particolare, la squadra che è a PIU' 3 si dice che ha vinto 3&2 (cioè (più) 3 & 2 (da giocare)).



## **PARTITA A QUATTRO (FOURSOME)**

Come nella partita tra due coppie, si tratta di un incontro giocato in coppie secondo il formato della gara a buche. La principale differenza è che la coppia gioca quasi come se si trattasse di un solo giocatore, usando la stessa palla. I giocatori colpiscono la palla a turno e la coppia che ottiene il punteggio inferiore vince la buca.

## **PARTITE TRA DUE GIOCATORI (SINGLES)**

Le partite tra due giocatori rappresentano gli incontri più importanti della Ryder Cup e decidono sempre l'esito del trofeo. Ogni membro della squadra gioca. Si hanno 12 gare individuali con un grande sforzo della squadra. Queste partite sono sempre state riservate per l'ultimo giorno e seguono il formato della gara a buche spiegato nella partita tra due coppie.

## **SELEZIONE DELLA FORMAZIONE**

Prima di iniziare l'incontro, si deve scegliere la formazione delle due squadre.

Ricorda che una volta selezionata la formazione europea, devi scegliere quella americana prima di poter giocare.

### **PRIMA E SECONDA GIORNATA ALLA MATTINA - PARTITA A QUATTRO (FOURSOME)**

Hai innanzitutto la possibilità di selezionare la tua formazione per la PARTITA A QUATTRO che si svolge nella PRIMA GIORNATA ALLA MATTINA.

La selezione può essere effettuata in due modi: AUTOMATICAMENTE oppure da te nella tua qualità di capitano.

Clicca sull'icona AUTO con il pulsante sinistro del mouse e il computer selezionerà automaticamente la tua formazione per questa squadra. Non dimenticare che una volta scelta la formazione europea devi selezionare anche quella americana.

Alternativamente puoi controllare la squadra come capitano e selezionare la tua formazione. Per effettuare questa selezione clicca sul giocatore che vuoi scegliere dalla squadra usando il pulsante sinistro del mouse. Quel giocatore verrà poi scelto e può essere usato in una qualsiasi delle quattro partite cliccando di nuovo il tasto sinistro sulla partita da te scelta.















Se non sei contento della selezione individuale, clicca su quel giocatore con il pulsante destro del mouse e questi verrà rimandato alla formazione. Se non sei contento della tua formazione alla fine, clicca sull'icona CANCELLA con il tasto sinistro del mouse e tutti i giocatori verranno cancellati. Ora potrai iniziare di nuovo.

Se vuoi cambiare il nome di un qualsiasi giocatore ed aggiungerne uno a piacere, clicca sul nome del giocatore che vuoi cambiare premendo il pulsante destro del mouse e poi immetti il nuovo nome usando la tastiera. Puoi effettuare questo solo quando il giocatore che desideri cambiare si trova ancora nella formazione della squadra e non è stato selezionato per giocare nella partita.

## GIOCATORI UMANI

Dopo aver completato la formazione europea ed americana per la partita a quattro, puoi scegliere il giocatore/i giocatori che vuoi essere nella prima partita. E' importante comprendere bene questa parte del gioco prima di avventurarsi sul campo.

Puoi scegliere tra 1 e 4 giocatori umani. La tabella che segue mostra i formati possibili per le diverse gare.

		OPZIONE UN GIOCATORE
		OPZIONE DUE GIOCATORI
		OPZIONE DUE GIOCATORI
		OPZIONE TRE GIOCATORI
		OPZIONE QUATTRO GIOCATORI
		OPZIONE QUATTRO GIOCATORI
		

Clicca sul numero della squadra 1-4 per editare un nome e/o selezionare un giocatore e poi clicca sul numero appropriato dei nomi dei giocatori. Il tabellone dei nomi cambierà di colore quando viene editato. Clicca di nuovo il nome per diselezionare se non vuoi che questo giocatore sia umano. Una volta effettuata la selezione, clicca sul numero per finire.

Come per le partite tra due coppie e a quattro, fino a quattro giocatori umani possono partecipare alle partite tra due giocatori. Non vi è alcuna restrizione riguardante la posizione nella squadra o la parte per cui si schierano.

Ricorda che nelle partite a quattro, le coppie usano la stessa palla e quindi se non vuoi alternare i colpi con il computer, evidenzia entrambi i giocatori della coppia.

## GIOCARE IN ALTRE PARTITE

Nel corso della gara avrai la possibilità di giocare e di intervenire in una qualsiasi delle partite. Se lo desideri puoi partecipare solo ad una partita per tutta la durata dell'incontro tra due coppie e far controllare al computer i giocatori nelle altre partite. Se desideri giocare una qualsiasi partita del torneo, la partita 2 ad esempio, devi iniziare dalla partita 1 e poi alla fine del primo gioco potresti passare alla partita 2 che inizierà proprio alla buca che hai appena finito. La partita 1 può continuare sotto il controllo del computer. Se scambi le partite, qualsiasi altro giocatore umano nella stessa partita scambierà il posto corrispondente della partita.

Alla fine dell'incontro che stai giocando, quando appare il tabellone con il punteggio, clicca sul numero della partita a cui desideri passare.

## CAMBIARE IL GIORNO E LA SESSIONE

Cliccando al centro del tabellone del punteggio, sul giorno attuale, la gara può passare attraverso le sue varie fasi fino alle partite tra due giocatori dell'ultima giornata. Il punteggio aggiornato delle partite viene calcolato lealmente dal computer e quindi visualizzato dopo aver bippassato ogni sessione.

Questa è una funzione molto utile se vuoi giocare a un gioco breve. Non c'è bisogno di partecipare alle partite precedenti e puoi entrare in una qualsiasi delle fasi della gara quando la situazione è adatta per te.

Se sei contento della squadra selezionata per l'Europa e gli Usa e sei pronto per giocare alla partita tra due coppie, clicca su PLAY (GIOCO).

## FINE DI UNA SESSIONE

Dopo ogni sessione di gioco, il tabellone del punteggio viene visualizzato mostrando lo stato attuale della partita. Se vi è un'altra sessione di gioco, ritornerai al primo tabellone del punteggio e ti verrà chiesto di selezionare una formazione per questa fase.

## LE ALTRE SESSIONI DELLA RYDER CUP

### PRIMA E SECONDA GIORNATA NEL POMERIGGIO - PARTITA TRA DUE COPPIE (FOURBALL)

Saprai ormai come si gioca alla partita a quattro e quindi scegli la formazione come per la partita del mattino.

L'opzione di giocare in uno qualsiasi o tutti gli incontri della partita a quattro vale anche per le partite tra due coppie.

### PARTITA TRA DUE COPPIE - SALTARE I TURNI

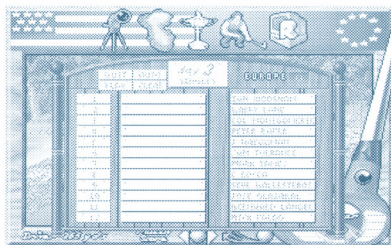
Il giocatore più lontano dalla buca deve sempre giocare per primo ma è possibile scambiare i turni dei giocatori, un'opzione utile che è stata aggiunta alla nostra partita tra due coppie. Concepita per prevenire un'eventuale situazione di stagnazione nel gioco, è molto utile quando un giocatore è sicuro che non potrà vincere per la propria squadra. Qui, anche se starebbe a lui giocare, può rifiutarsi di effettuare il colpo passando il proprio turno all'altro membro della coppia.

Dopo che un giocatore ha effettuato un colpo, appariranno le statistiche del gioco sullo schermo. Il giocatore evidenziato in BLU è il prossimo che dovrà giocare. Se controlli quel giocatore puoi ora passare questo turno a uno qualsiasi degli altri giocatori in questa partita. Questo si fa cliccando sul giocatore che si vuole scegliere premendo il pulsante sinistro del mouse, evidenziando quel giocatore in BLU.

Questo accelererà la partita tra due coppie, soprattutto per i principianti il cui punteggio è di molto superiore al par per ogni buca.

### ULTIMA GIORNATA - PARTITE TRA DUE GIOCATORI (SINGLES)

A prescindere dalla scarsa prestazione ottenuta nel corso dei giorni precedenti, l'esito dell'intera competizione può essere cambiato completamente con le partite tra due giocatori.



Tutti e dodici i giocatori della squadra parteciperanno all'incontro. Scegli la formazione della tua squadra come hai fatto precedentemente ma fai più attenzione quando selezioni il giocatore umano in quanto vi sono alcune differenze tra la prima e la seconda GIORNATA.

Un massimo di quattro giocatori di golf possono inizialmente essere posti sotto il controllo umano ma questa opzione può essere usata dopo ogni buca per consentire di trasferire la

tua abilità alle altre partite. Seleziona di giocare alle PARTITE 1, 2, 4 e 5 - devi sempre selezionare la partita iniziale, come sai già. Dopo aver completato la prima buca, verrà visualizzato il tabellone del punteggio indicante lo stato attuale del gioco per la PARTITA 1. Ora, se dovessi uscire immediatamente dal tabellone del punteggio senza modificare l'impostazione, la prossima partita che giocheresti sarebbe la PARTITA 2, cioè la seconda partita selezionata in cui giocare, mentre la PARTITA 1 non verrebbe continuata fino a quando non vi ritornerai, dopo aver completato la buca. Quando le altre partite che hai scelto di giocare arrivano al punto in cui devi parteciparvi, in questo caso 4 & 5, ci giocherai mentre le PARTITE 1 e 2 aspetteranno che tu abbia finito e ritorni a giocare.

Se non desideri giocare alla PARTITA 2 oppure alle PARTITE 4 & 5, diseleziona semplicemente la tua partecipazione a queste cliccando sul tuo giocatore con il pulsante sinistro del mouse. Ora giochi solo in una partita e cioè la PARTITA 1, ma hai pur sempre la possibilità di giocare in una qualsiasi delle altre partite che si svolgono sul campo da golf.

Le partite tra due giocatori sono gli eventi che decidono l'esito dell'incontro e non è insolito che la coppa venga vinta alla diciottesima buca dell'ultima partita. La gara può essere accanita fino a questo punto. Non hai nessun partner su cui fare affidamento e la tua performance deciderà la vittoria o la sconfitta della tua squadra.

## RYDER CUP GOLF

Il suo codice di programma è copyright della Ocean Software Limited e non può essere riprodotto, memorizzato, noleggiato o trasmesso in qualsiasi forma senza previa autorizzazione scritta della Ocean Software Limited.

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD DI QUALITA'. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE. Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non contenesse virus. Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

## RICONOSCIMENTI

RYDER CUP TM & © 1993 PGA. Licenza per il prodotto concessa ufficialmente.

La Really Interesting Software Company è costituita da:

Programmazione - Dave Harrison, James Shaw

Grafica - Tony Meredith

Suono - Mike Anderton

Codice addizionale - Ron Oulton

Prodotto da Jon Oldham


© 1993 Ocean Software Ltd. Tutti i diritti riservati.









 is a registered trademark.