

TIGER WOODS PGA TOUR® 2000

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

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

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

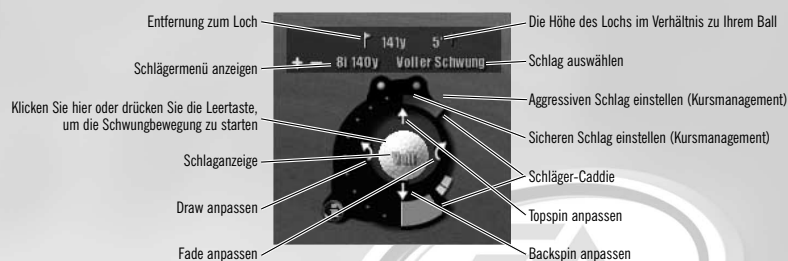
Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

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

BEFEHLSÜBERSICHT

Die Schwunganzeige



- Um den Zielpfeil anzuzeigen, klicken Sie auf die Spielfläche.
- Um den Zielpfeil zu bewegen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus auf der Spielfläche.
- Um das Menü Einstellungen aufzurufen, drücken Sie I.

Hinweis: Der Schwung ist in drei Abschnitte unterteilt: Aufschwung, Abschwung und Kontakt. Siehe *Einen Schlag ausführen*.

Menüsteuerung

AKTION

Menüpunkt markieren

Markierten Steuerungsbutton aktivieren

Änderungen bestätigen und zum vorherigen Menü zurückkehren

Änderungen verwerfen und zum vorherigen Menü zurückkehren

MAUS

Maus über den Menüpunkt bewegen

Linksklicken

Auf OK klicken

Auf ABBRECHEN klicken

INHALT

Befehlsübersicht	2	Das Skins-Spiel™	31
Die Schwunganzeige	2	Ein Loch halbieren	31
Menüsteuerung	2	Ein Loch aufgeben	31
Einleitung	4	Lochspiel	31
Features	4	Score-Karte	31
Schnellstart	5	Holing Out	31
Tastaturbelegung	5	Ein Loch aufgeben	31
Spielsteuerung	5	Foursomes-Spiel	31
Schwungsteuerung	6	Four Ball-Spiel	32
Grün lesen	6	Shoot-Out	32
Mehrspieler	6	Tie-Breaker	32
Das Spiel einstellen	7	Multiplayer-Spiele	32
Hauptmenü	7	Wählen Sie eine Netz-Verbindung	32
Highlights	7	Spiele gegen die Profis	33
Optionen	8	Spiele über Internet/Local Area Network (LAN)	34
Gespeicherte Spiele	10	Netzspiele	34
Golfer	10	Das Club-Haus	35
Bildschirm Golfer erstellen	11	Chatten	36
Analoger Schwung	13	Internet-Tabelle	36
Schlägerauswahl	14	Profis im Web	36
Auf dem Kurs	15	Internet verlassen	36
Planen Sie Ihren Schlag	15	Kurse	37
Einen Schlag ausführen	21	Course Architect™ 2000	44
Die Schwunganzeige richtig einsetzen	21	Features	44
Menü Nach dem Schlag	23	Los geht's	44
Wasserhindernisse	23	Ein neues Projekt	45
Out of Bounds	23	Der Desktop	46
Spielmenü	24	Loch 1 bauen	50
Anzeigemenü	25	Die Formen des Lochs verändern	51
Spielmodi	26	Flugbahn	52
Drivingrange	27	Löcher und Tees positionieren	52
Chipping-Grün	27	Ein Gebiet mit Objekten ausstatten	55
Putting-Grün	27	Datei-Management	56
Training	28	Mitwirkende	57
Zählspiel	28	Hinweis	58
Turnier	28	Kursdesigner 2000	58
Tabelle	28	Hotline	59
Profi-Amateur-Turnier	29	Spieler-Biographien	60
Turnier über mehrere Kurse	29		
PGA TOUR-Saison	30		

EINLEITUNG

Golf, der Sport, der sich weltweit am schnellsten weiterentwickelt, ist noch aufregender und spektakulärer geworden. *Tiger Woods PGA TOUR® 2000* sorgt dafür, dass Sie all dies mit drei neuen Kursen, verbesserter 3D-Grafik und Internetspiel, in dem Sie gegen alle Profis antreten können, hautnah miterleben können. Spielen Sie eine Runde auf einem der schönsten und schwierigsten Kurse der PGA TOUR oder steigen Sie über EASPORTS.com, PGATOUR.com oder PlayAgainstThePros.com in ein Multiplayer-Spiel gegen Spieler rund um den Erdball ein.

Mit der brandneuen Technologie "Spielen gegen die Profis" von EA SPORTS, testen Sie Ihre Golffähigkeiten gegen die besten Spieler der Welt. Während eines PGA TOUR-Events spielen Sie online gegen Profis. Verfolgen Sie an Ihrem Bildschirm, wie Tiger einen 300 Yard-Abschlag in Pebble Beach macht, und versuchen Sie, ihn zu schlagen.

Features

- Drei neue PGA TOUR-Kurse: Tournament Players Club TPC in Prestancia, TPC in Piper Glen und TPC in Heron Bay.
- Schlagen Sie ab und spielen Sie als oder gegen einige der besten TOUR-Golfer – inklusive Tiger Woods, Spieler des Jahres 1999. Neu bei *Tiger Woods PGA TOUR 2000*: Stewart Cink, Mark Calcavecchia, Robert Damron und Justin Leonard sind ab jetzt auch mit von der Partie.
- Viele verschiedene Spielmodi ermöglichen Ihnen Ihren eigenen Spielstil. Qualifizieren Sie sich für eine PGA TOUR-Saison, schlagen Sie auf einem der vielen Mehrspielerkurse ab, spielen Sie ein Skins-Spiel und vieles mehr.
- Nehmen Sie an einem Profi-Amateur-Turnier teil. Spielen Sie exklusiv bei EA SPORTS gegen einen der berühmtesten Amateure: Michael Jordan.
- Importieren Sie ein Foto von sich selbst in *Tiger Woods PGA TOUR 2000* und schwingen Sie den Schläger gegen die Profis. Jetzt sind Sie auch auf dem Bildschirm live dabei.
- Mit dem neuen *Course Architect 2000* haben Sie es in der Hand: Erschaffen Sie sich den Golfplatz Ihrer Träume – der nächste Stop auf der Tour wird Ihr eigener Kurs sein.
- Mit der neuen Möglichkeit "Grün lesen" lesen Sie das Grün und lochen sicher ein.
- Hören Sie während des Spiels Ihre eigene MP3-Musik.
- Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten ständig und verringern Sie Ihre Schlagzahl. Die gleiche analoge Schwungtechnologie wie im letzten Jahr sorgt dafür, dass Ihr Spiel bei *Tiger Woods PGA TOUR 2000* immer noch unschlagbar ist.
- Erweitern Sie Ihre Golferfahrung – das Spiel ist voll kompatibel mit der Tiger Woods PGA TOUR Collection und den dazugehörigen 15 PGA TOUR-Kursen.

Hinweis: Um weitere Informationen über dieses oder andere Spiele zu erhalten besuchen Sie EA SPORTS auf www.easports.com.

Hinweis: Updates für *Tiger Woods PGA TOUR 2000* finden Sie unter <http://tiger2000.easports.net>.

SCHNELLSTART

Installationsanweisungen und andere technische Informationen finden Sie in der beiliegenden Referenzkarte. Sind Sie bereit, es mit Tiger aufzunehmen? Folgen Sie diesen Anweisungen, um sofort mit dem Spiel von *Tiger Woods PGA TOUR 2000* zu beginnen.

Ein Spiel schnell starten:

1. Wählen Sie *Tiger Woods PGA TOUR 2000* aus dem START-Menü oder klicken Sie auf das Icon im Programmverzeichnis. Das Spiel beginnt.
2. Im Hauptmenü können Sie die Spielart ändern. Um den Spielmodus zu ändern, klicken Sie in der linken Bildschirmhälfte auf ZÄHLSPIEL – ALLE 18. Wählen Sie den gewünschten Spielmodus und die Spielmodus-Optionen.
3. Um einen neuen Kurs auszuwählen, klicken Sie auf IN PEBBLE BEACH GL99. In dem sich öffnenden Fenster linksklicken Sie auf einen neuen Kurs. Legen Sie die entsprechende CD ein, falls Sie dazu aufgefordert werden.
4. Um einen Golfer hinzuzufügen oder zu entfernen, klicken Sie auf GOLFER.
 - Um einen Golfer zu Ihrer Gruppe hinzuzufügen, doppelklicken Sie in der linken Spalte auf den Namen des Golfers.
 - Um einen Golfer aus Ihrer Gruppe zu entfernen, doppelklicken Sie in der rechten Spalte auf den Namen des Golfers.
 - Um einen erstellten Golfer zu löschen, markieren Sie den Namen des Golfers und klicken auf LÖSCHEN.
5. Um ein konfiguriertes Spiel zu beginnen, klicken Sie ABSCHLAG. So gelangen Sie zum ersten Tee des gewählten Spiels.

TASTATURBELEGUNG

Spielsteuerung

AKTION	TASTATUR
Option Spiel verlassen aufrufen	ESC
Spielmenü	I
Wahl ausführen	ENTER
Textanzeige für Grün lesen ein-/ausschalten	T
Lochübersicht ein-/ausschalten	O

Schwungsteuerung

AKTION	TASTATUR
Schwung beginnen (3-Klick-Modus)	LEERTASTE
Menü Schlägerauswahl öffnen	C
Menü Schlagauswahl öffnen	S
Einen aggressiven Schlag einstellen (Kurs-Management)	A
Einen normalen Schlag einstellen (Kurs-Management)	Z
Einen Draw einstellen	SHIFT + ←
Einen Fade einstellen	SHIFT + →
Einen Topspin hinzufügen	SHIFT + ↑
Einen Backspin hinzufügen	SHIFT + ↓
Einen Schlag mit Hilfe der Tastatur zielen	↑ ↓ → ←

Grün lesen

AKTION	TASTATUR
Anzeige Grün lesen ein-/ausschalten	G
Heranzoomen	+ oder SHIFT + =
Wegzoomen	-
Kameraansicht ändern	V + Mausklick
Lineal ein-/ausschalten	R
Legende	L
Text	T
Ansicht zentrieren	F
Konturlinien	B
Farbe der Reliefkarte	H

Mehrspieler

AKTION	TASTATUR
Chat beginnen und beenden	ENTER

DAS SPIEL EINSTELLEN

Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie Spielmodi, -art und Schwierigkeitsgrad wählen.

- Die Standardoptionen sind in diesem Handbuch **fettgedruckt**.

Wählen Sie einen von zwölf Spielmodi, eine detaillierte Beschreibung finden Sie unter *Spielmodi*

Wählen Sie den Kurs, den Sie spielen möchten, siehe *Kurse*

Wählen Sie einen PGA TOUR-Golfer oder erstellen Sie einen eigenen, siehe *Golfer*

Zum Optionenmenü wechseln, um Sound- und Grafikoptionen anzupassen, siehe *Optionen*

Ein gespeichertes Spiel laden

Highlights wiederholen, siehe *Highlights*

Klicken Sie hier, um mit dem Abschlag des gewünschten Spiels zu beginnen

Schauen sie sich das *CyberAthlete 2000*-Video an

Spiel verlassen

Spielen Sie ein LAN- oder Internet-Spiel bei EA SPORTS, siehe *Mehrspieler-Spiele*

Highlights

Schlag auswählen

Markierten Schlag löschen

Markierten Schlag spielen

Schlagbeschreibung

- Um einen markierten Schlag zu löschen, markieren Sie den Dateinamen; klicken sie dann auf **LÖSCHEN**.
- Um die Highlights zu sehen, die nicht in der Liste aufgeführt sind, verwenden Sie die Scroll-Leisten Aufwärts/Abwärts bei einem Highlight und dann **↑** und **↓**.
- Um einen Schlag noch einmal anzuschauen, doppelklicken Sie auf den Wiederholungsnamen in der Liste. Sie können den Namen auch markieren und auf **ABSCHLAG** klicken.

Nachdem die Wiederholung abgespielt ist, können Sie sie auch aus einer anderen Perspektive anschauen.

- Um einen Schlag aus einer anderen Perspektive wiederzugeben, markieren Sie **WIEDERHOLUNG**, wählen Sie dann die gewünschte Perspektive für die Wiederholung.
- Um das Highlight aus der ursprünglichen Perspektive zu wiederholen, klicken Sie auf **AUTOMATISCHE WIEDERHOLUNG**.
- Um zum Bildschirm Highlights zurückzukehren, klicken Sie auf **OK**.

Hinweis: Wenn Sie ein Loch beenden oder ein Spiel verlassen, werden Ihr bis dahin bester Schlag und Putt automatisch gespeichert. Sie können auch Ihre Lieblingsschläge speichern, indem Sie im Menü, das nach dem Schlag erscheint, auf **SCHLAG SPEICHERN** klicken.

Optionen

Konfigurieren Sie die Sound-, Musik- und Grafikoptionen, inklusive der 3D-Beschleunigung, falls Sie eine 3D-Grafikkarte besitzen.

- **Geräusche:** Schaltet die Spielgeräusche **EIN/AUS**.
- **Musik:** Wählen Sie die gewünschte Musik. Wählen Sie **AUS**, wenn Sie keine Musik hören möchten, CD für die von Ihnen selbst gewählte CD oder MP3 (weitere Informationen zur Musik finden Sie weiter unten).
- Während einer Runde können Sie die Musik ein- und ausschalten, indem Sie im Spielmenü **GERÄUSCHE** wählen (siehe *Spielmenü*).

Hinweis: Wenn Sie CD wählen, können Sie die CD sofort in das Laufwerk einlegen. Wir empfehlen bei Kompakt- oder typischer Installation von *Tiger Woods PGA TOUR 2000* die Funktion CD auszuschalten, da Sie sonst während des Spiels die CD wechseln müssen, wenn Sie die Musik einschalten möchten.

Hinweis: Das Spiel spielt die unter C:\Programme\EA SPORTS\Tiger Woods PGA TOUR 2000\MP3 MP3-Musik zufällig ab. Hierfür müssen Sie das Spiel standardmäßig installiert haben. Weitere Informationen zum Speichern von MP3-Musik finden Sie in der README-Datei auf der CD.

Menügeräusche	Schaltet die Musik EIN/AUS .
Kommentar	Schaltet den Kommentar während des Spiels EIN/AUS .
Automatisch	Hier bestimmen Sie, ob Ihre Passwörter im EA SPORTS-Netz mit Login automatisch gespeichert werden.
LAN-Protokoll	Wählen Sie das Protokoll für Ihr Netzwerk: TCP/IP oder IPX/SPX.
Anzeige	Um die Grafikauflösung zu verändern, klicken Sie auf Optionen neben der Anzeige. Höhere Auflösungen erfordern einen schnelleren PC mit einer besseren Grafikkarte. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie in der README-Datei.

Klicken Sie auf 3D-OPTIONEN, um die 3D-Grafiken im Spiel zu ändern. Siehe 3D-Optionen.

- Sie benötigen eine 3D-Grafikkarte, die mit Hilfe des 3D-Setups konfiguriert wurde. Weitere Informationen finden Sie unter *3D-Setup*.

Um die Änderungen zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf OK. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, ohne die Änderungen zu speichern, klicken Sie auf ABBRECHEN.

3D-Setup

Wenn Sie eine 3D-Grafikkarte besitzen, wird Sie bei der Installation automatisch erkannt und entsprechend konfiguriert, damit sie während des Spiels eingesetzt werden kann. Wenn Sie die Einstellungen selbst anpassen möchten, müssen Sie das 3D-Setup laufen lassen.

- Um das 3D-Setup laufen zu lassen, müssen Sie das Spiel verlassen. Im Startmenü wählen Sie aus dem Untermenü *Tiger Woods PGA TOUR 2000* 3D-SETUP.
- Um den Hardware-Beschleuniger zu verwenden, wählen Sie den Namen Ihrer Karte aus der 3D-Grafik-Renderer-Liste.
- Um die Grafikauflösung des Spiels zu ändern, wählen Sie eine neue Auflösung aus der erscheinenden Liste.
- Höhere Auflösungen können die Bildschirm-Updates während des Spiels verlangsamen.
- Um Ihre Anzeige-Einstellungen auf die vorgegebenen Einstellungen zurückzusetzen, klicken Sie auf STANDARD BENUTZEN.
- Um die Änderungen anzunehmen, klicken Sie auf OK.
- Um die Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf ABRRECHEN.

Wenn Sie Ihre 3D-Grafikkarte entsprechend Ihren Wünschen eingestellt haben, starten Sie *Tiger Woods PGA TOUR 2000* erneut. Im Bildschirm Optionen erscheint jetzt 3D-OPTIONEN.

3D-Optionen

Konfigurieren Sie die Anzeige Ihrer 3D-Grafiken im Spiel. Diese Optionen gelten nur für Computer, die mit einer 3D-Grafikkarte ausgerüstet sind.

- Die Standardeinstellungen für diese Optionen werden während der Installation festgelegt. Wenn Sie sehr langsame Bildschirm-Updates bei Ihrem Spiel feststellen, können Sie diese Optionen heruntersetzen.

Nebeldichte	Wechselt die Nebeldichte während des Spiels. Wenn die Nebeldichte auf AUS steht, tritt kein Nebel im Spiel auf.
Objektdetails	Wählt die Objektdetails im Spiel aus: NIEDRIG, MITTEL, HOCH oder ULTRAHOCH.
Geländedetails	Wählt die Geländedetails der Texturen im Spiel aus: NIEDRIG, MITTEL, HOCH oder ULTRAHOCH.

- Um die 3D-Beschleunigeroptionen zurückzustellen, klicken Sie auf STANDARDEINSTELLUNGEN.
- Um die Änderungen zu speichern und zum Menü Optionen zurückzukehren, klicken Sie auf OK. Klicken Sie auf ABBRECHEN, um zum Menü Optionen zurückzukehren, ohne die Änderungen zu speichern.

Gespeicherte Spiele



- Um ein gespeichertes Spiel wieder aufzunehmen, klicken Sie auf das gespeicherte Spiel. Klicken Sie dann auf ABSCHLAG oder doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels.
- Um ein gespeichertes Spiel zu löschen, klicken Sie auf den entsprechenden Namen und dann auf LÖSCHEN.

Golfer

Überprüfen Sie die Golfer-Profil und Statistiken oder erstellen Sie neue Golfspieler. Wenn Sie sich entschlossen haben, mit dem Spiel zu beginnen, fügen Sie Golfer zu Ihrer Gruppe hinzu und machen Sie sich auf den Weg zum Kurs. Weitere Informationen zu den PGA TOUR-Golfern im Spiel finden Sie unter *Spielerbiographien*.



- Um einen Golfer zu den von Ihnen ausgewählten Spielern hinzuzufügen, markieren Sie den Namen des Golfers und klicken auf ◀ oder doppelklicken Sie auf den Golfspieler.
- Um einen Golfer aus den von Ihnen gewählten Spielern zu entfernen, markieren Sie den Namen auf der rechten Seite des Bildschirms und klicken auf * oder doppelklicken Sie auf den Golfspieler.
- Um zu computergesteuerten Golfern zu wechseln, linksklicken Sie auf CPU/P1.
- Um sich die PGA TOUR-Statistiken eines Golfers nochmals anzusehen, wählen Sie einen Golfer und klicken Sie auf STATISTIKEN.
- Um einen neuen Golfer zu erstellen, klicken Sie auf NEU. Siehe Bildschirm Neuen Golfer erstellen.
- Um die Einstellung eines Golfers zu bearbeiten, klicken Sie auf den Namen des Golfspielers; klicken Sie dann auf BEARBEITEN. Siehe *Golfer-Vorlieben*.

Hinweis: Einen Profigolfer können Sie nicht bearbeiten oder löschen.

- Um einen erstellten Golfer zu löschen, klicken Sie auf den Namen des Spielers und dann auf LÖSCHEN.

Bildschirm Golfer erstellen

Wählen Sie Animationen, Spieleinstellungen und den Caddie für Ihren eigenen Golfer.

- Erstellte Golfspieler, die Sie für ein Internet-Spiel verwenden, können Sie auch für andere Spielmodi einsetzen und natürlich umgekehrt.



- Um Ihrem Golfer einen Namen zu geben, geben Sie einen Namen am blinkenden Cursor ein und drücken Sie ENTER.
- Um eine Animation für Ihren Golfer auszuwählen, klicken Sie auf einen Namen in der Animationsliste.
Hinweis: Brandneu in *Tiger Woods PGA TOUR 2000*: Importieren Sie Ihr eigenes Bild in das Spiel. Weitere Informationen finden Sie unter *Eigenes Gesicht importieren*.
- Um einen markierten Golfer zu löschen, kehren Sie zum Golfer-Bildschirm zurück, wählen den Golfer und klicken auf LÖSCHEN.
- Um die Schläger in Ihrer Golftasche auszutauschen, wählen Sie den Golfer und klicken auf SCHLÄGERAUSWAHL. Siehe Schlägerauswahl.
- Zum Beenden klicken Sie im Hauptmenü auf GOLFER unter Das heutige Spiel.
- Um einen erstellten Golfer zu verwenden, müssen Sie den Spieler im Bildschirm Golfer auswählen. Siehe Bildschirm Golfer.

Eigenes Gesicht importieren

Spielen Sie mit – nicht nur vor dem Bildschirm, sondern auch auf dem Bildschirm! *Tiger Woods PGA TOUR 2000* ermöglicht es Ihnen, Ihr eigenes Foto ins Spiel zu importieren. So importieren Sie Ihr Gesicht:

1. Sie benötigen eine gute Frontalaufnahme Ihres Gesichtes im Computer.
2. Passen Sie die Größe des Fotos auf 145 x 145 Pixel an.
 - Größere Aufnahmen werden nicht unterstützt. Wenn Sie Informationen benötigen, wie Sie die Größe des Fotos anpassen können, sehen Sie bitte in der Dokumentation Ihrer Fotosoftware nach.
3. Speichern Sie die Aufnahme als Bitmap (.bmp) im Benutzerordner im *Tiger Woods PGA TOUR 2000*-Ordner. Geben Sie der Datei einen Namen – den Sie als Ihren eigenen wiedererkennen können. Vergessen Sie nicht, dass die .bmp-Endung der Datei erhalten bleiben muss.
4. Gehen Sie nun zum Golfer-Setup im Spiel. Erstellen Sie einen Spieler mit dem gleichen Namen, wie die Datei, die Sie in den Benutzerordner gelegt haben.
5. Jetzt erscheint Ihr Foto anstatt des Animationsportraits.

Hinweis: Ihr Gesicht erscheint nicht im animierten Golfer. Sie können es nur als Foto bei den Spielerdaten und im Bildschirm Golferauswahl sehen.

Hinweis: Wenn Sie möchten, dass Ihr Gegner während eines Netzwerkspiels Ihr Foto ebenfalls sehen kann, dann benötigt er Ihre .bmp-Datei.

Golfer-Vorlieben

Legen Sie im Bildschirm *Golfer bearbeiten* Ihre Vorlieben fest, bevor Sie sich auf den Weg zum ersten Abschlag machen. Die Standardeinstellung steht auf dem Level **AMATEUR**-Fähigkeiten.

- **Level:** Wechseln Sie die Fähigkeitslevel: ANFÄNGER, **AMATEUR**, PROFI und SIMULATION. Fähigkeitslevel beeinflussen den Tee-Typ, Caddie-Optionen und Schaft-Typ. Der Schaft-Typ bestimmt die Geschwindigkeit Ihres Schlägerschwungs und die damit zu erzielende Weite. Jeder Level hat vorbestimmte Attribute. Wenn Sie ein Attribut verändern, verändert sich der Level automatisch auf INDIVIDUELL.

Um die Löcher des Kurses abzugehen, wählen Sie SIMULATION. Im Simulationsmodus können Sie perfekt golfen. Verwenden Sie den Zielbogen, um auf einen bestimmten Platz zu deuten. Linksklicken Sie oder drücken Sie die LEERTASTE, um die Landung Ihres Schlags zu sehen – jedes Mal perfekt platziert.

EA-TIPP: Im Simulationsmodus können Sie sich das Terrain eines neuen Kurses hervorragend anschauen und so einprägen. Sie können ein Loch auch besichtigen, indem Sie auf das Kamera-Icon auf der Übersichtskarte klicken (siehe *Das Ziel setzen*).

	Anfänger	Amateur	Profi/Turnier
Schaft	FLEXIBEL	NORMAL	FEST
Schwunganzeige-Geschwindigkeit	LANGSAM	NORMAL	SCHNELL
Schlägerdistanz	KURZ	NORMAL	LANG
Tees	ROT	WEISS	BLAU/SCHWARZ

- **Schaft:** Die Distanz und die Geschwindigkeit eines Schwungs eines **NORMALEN** Schafte liegt zwischen denen des langsameren FLEXIBLEN und des schnelleren FESTEN Schafte.

Hinweis: Der Schwung mit einem flexiblen Schaft bewegt sich langsamer in der Schwunganzeige und erzeugt weniger Kraft. Wenn Sie jedoch den Kontaktpunkt verfehlen, wirkt sich dies auch weniger negativ aus. Ein fester Schaft ist zwar schneller, jedoch auch fehleranfälliger. Profis verwenden natürlich einen festen Schaft.

- **Tee:** ROTE Tees sind am einfachsten zu spielen, dann folgen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad die **WEISSEN**, **BLAUEN** und zum Schluss **TURNIER**.
- **Tap-Ins:** Ein "Tap-In" ist ein kurzer Putt, innerhalb von zwölf Inches. Wenn Sie solche Putts nicht erfolgreich beenden, kostet Sie das einen extra Schlag und bringt zusätzlich ziemlich viel Frust. Wenn die Option auf **EIN** steht, führt der Computer diese Putts automatisch für Sie aus.

*Tap-Ins gelten nicht für computergesteuerte Golfer.

Hinweis: Tap-Ins stehen zur Verfügung, wenn Schnelles Spiel AUSgestellt ist. Um zum Schnellen Spiel zu wechseln, klicken Sie im Spielmenü auf ANZEIGE und dann auf Schnelles Spiel. Um einen Tap-In während des Schnellen Spiels zu spielen, drücken Sie eine beliebige Taste, bevor der Ball stoppt.

Hinweis: Tap-Ins und Schwungart können geändert werden, ohne den Fähigkeitslevel des Golfers zu beeinflussen.

- **Schwunganzeige:** Schaltet die Schwunganzeige EIN/AUS. Die Schwunganzeige markiert einen Punkt, an dem Sie den Aufschwung stoppen sollten, um das anvisierte Ziel zu erreichen.
- **Zielbogen:** Um den richtigen Schläger im Verhältnis zum Loch zu wählen, wählen Sie die Einstellung

NICHT ANGEPASST. Wenn Sie möchten, dass der Caddie sowohl die Entfernung als auch die Balllage beachtet, wählen Sie **DER LAGE ANGEPASST**.

- **Schläger-Caddie:** Wählt automatisch die richtigen Schläger für Sie aus.
- **Grün lesen:** Schaltet Grün lesen **EIN/AUS**. Siehe Grün lesen.
- **Putting-Pfeil:** Wenn diese Option auf **EIN** steht, zeigt der Putting-Pfeil eine weiße Linie auf dem Grün, die den Ball mit dem Loch verbindet.
- **Putting-Caddie:** Wenn der Putting-Caddie **EIN**geschaltet ist, wird die Wahrscheinlichkeit angezeigt, dass ein perfekt geschlagener Ball ins Loch geht. Diese Funktion ist für den Anfänger sehr hilfreich.
- **Mulligans:** Wenn diese Funktion **EIN**geschaltet ist, können Sie Ihren letzten Schlag wiederholen, ohne einen Strafpunkt dafür zu bekommen. Wählen Sie 1 PRO 9, damit Sie einen Mulligan bei neun Löchern spielen dürfen.

Hinweis: Ein Mulligan ist der erneute Versuch eines bereits ausgeführten Schlags während eines Freundschaftsspiels. Bei Profispielen sind keine Mulligans zugelassen.

- **Kursmanagement:** Schaltet das Kursmanagement **EIN/AUS**. Siehe *Kursmanagement*.
- **Handicap:** Stellt das Handicap für einen Golfer ein. Einstellung 0 gilt für die Profis. Die maximale Einstellung ist 18, dies bedeutet, dass der Spieler einen zusätzlichen Schlag für jedes der 18 Löcher erhält. Für Handicaps, die dazwischen liegen, erhalten Sie zuerst für die schwersten Löcher einen zusätzlichen Schlag. Diese Löcher werden durch ein Sternchen (*) auf Ihrer Score-Karte angezeigt.

Hinweis: Das Handicap wird durch die Punkte bestimmt, die ein Spieler über mehrere Runden macht. Das Handicap zeigt die Anzahl der Schläge über Par an, die der Golfer wahrscheinlich benötigt, um eine Runde von 18 Löchern zu spielen.

- **Schwungart:** Wählen Sie **3-KLICK**, indem Sie die LEERTASTE oder die linke Maustaste drei Mal drücken. Bei Pro Swing (Analoger Schwung) führen Sie den Schwung durch Bewegungen der Maus aus. Anweisungen zum analogen Schwung finden Sie unter *Analoger Schwung*.

Analoger Schwung

Um mehr Kontrolle über Ihren Schwung zu erhalten, sollten Sie den analogen Schwung ausprobieren. Sie können die Bewegungen eines echten Schwungs mit der Maus nachahmen. Ziehen Sie die Maus langsam nach hinten und drücken Sie sie dann nach vorne, um den Schwung auszuführen.

- Sie können auch eine Links-/Rechtsbewegung mit der Maus machen, um den Schwung auszuführen.

Einen perfekten analogen Schwung ausführen:

1. Wählen Sie einen Schläger und stellen Sie Ihr Ziel sorgfältig ein.
 - Beim analogen Schwung wird die Schwungkraft zum Erreichen des Ziels automatisch eingestellt; es ist also am besten, das Ziel genau auszuwählen und einen normalen Schwung auszuführen.
2. Klicken Sie auf **SCHWUNG**, um zu beginnen.
3. Bewegen Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um mit dem Aufschwung zu beginnen. Die Anzeige füllt sich, wenn Sie die Maus bewegen.
4. Wenn die Anzeige die gewünschte Höhe für Ihren Aufschwung anzeigt, bewegen Sie die Maus in entgegengesetzter Richtung zu Ihrem Aufschwung, so beginnen Sie mit dem Abschwung. Der Schwung ist beendet, wenn die Anzeige wieder komplett gefüllt ist. Auf der Anzeige wird dann die Kraft und die Genauigkeit Ihres Schwungs dargestellt.

Kraft

Die Kraft Ihres Schwungs entspricht der Geschwindigkeit Ihres Schlägers während des Abschwungs. Da beim analogen Schwung die Schwungkraft automatisch eingestellt wird, stellen Sie am besten Ihr Ziel genau ein und führen Sie einen normalen Schwung aus.

Genauigkeit

Der Abschwung eines analogen Schwungs ist 100%ig genau.

Kalibrierung

Präzision ist beim analogen Schwung unerlässlich. Sie können die Empfindlichkeit Ihrer Maus einstellen, damit Sie das tatsächliche Gefühl für den Schwung nachempfinden können.

- Um Ihren Schwung während einer Runde individuell anzupassen, öffnen Sie das Menü Einstellungen und wählen Sie KALIBRIEREN. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schlägerauswahl

Fügen Sie Ihrer Tasche Schläger hinzu oder entfernen Sie welche. Ebenso können Sie die Flugbahn und den Schaft für jeden Schläger einstellen. Sie können maximal 14 Schläger in der Tasche haben. Schläger, die Sie in der Tasche haben, sind orange markiert.

Flugbahn des Balls, die mit diesem Schläger geschlagen wird

Kraft-Prozentzahl, wenn der Schwungmesser ganz oben getroffen wird



Schafttypen

- Um einen Schläger in Ihre Tasche aufzunehmen, klicken Sie auf den Schlägernamen in der Schlägerspalte.
- Um die Flugbahn eines Balls, der mit diesem Schläger geschlagen wird, zu ändern, klicken Sie in der Flugbahnspalte auf die gewünschte Linie.
- Um die Kraft eines Schwungs mit einem Schläger zu verändern, klicken Sie in der Kraftspalte auf die Linie des Schlägers. Linksklicken Sie in der Kraftspalte, um die Prozentzahl zu verringern, oder rechtsklicken Sie, um sie zu steigern. Die Standardeinstellung beträgt **100%**, die minimale Prozentzahl für einen Schwung beträgt 10%. Diese Prozentzahlen beziehen sich auf Schwünge, die die Spitze der Schwunganzeige erreichen.
- Um Ihre Schlägerauswahl zu bestätigen, klicken Sie auf OK.
- Um den Bildschirm Schlägerauswahl zu verlassen, ohne die Änderungen zu speichern, klicken Sie auf ABBRECHEN.

AUF DEM KURS

Ein exzellenter Golfspieler zeichnet sich durch die richtige Mischung aus Kraft, Flexibilität und Koordinationsvermögen aus. Um es genau zu sagen, braucht man diese drei Eigenschaften im Überfluss. Der perfekte Schwung erfordert eine weiche Bewegung und muss beim Abschwung einen sehr kleinen Kontaktpunkt genau treffen. Golfer benötigen Jahre, um ihren Schwung immer und immer wieder zu perfektionieren, aber die wichtigsten Grundlagen finden Sie in diesem Kapitel – alles über die richtige Taktik und Vorbereitung des verwickelten Schwungs.

Hinweis: Im Simulationsmodus können Sie einen Kurs wirklich perfekt spielen. Deuten und klicken Sie auf eine Stelle, drücken Sie dann die LEERTASTE oder linksklicken Sie, um an die exakte Stelle zu schlagen. Das ist eine großartige Möglichkeit, einen Kurs zu erkunden.



Planen Sie Ihren Schlag

Golf ist eigentlich ganz einfach, wenn Sie keine Probleme damit haben, auch mal schlecht zu spielen. Wenn Sie aber wirklich mithalten möchten, müssen Sie auf viele verschiedene Einzelheiten achten, wie die Lage Ihres Balls und Hindernisse in der Nähe. Vergessen Sie auch nicht die Witterungsumstände, ein plötzlicher Windstoß kann einen perfekt geschlagenen Schlag meterweit abtreiben. Lernen Sie mit dem Kurs zu spielen oder er wird mit Ihnen spielen!

Die Bedingungen überprüfen

Wind, Entfernung und Lage – die drei Schlüsselfaktoren bei der Schlägerauswahl.



Wind

Denken Sie daran, dass stark geneigte Schläger windanfälliger sind. Aber auch ein starker Wind kann einen guten Schlag im Handumdrehen in eine mittlere Katastrophe verwandeln.

Entfernung

Wählen Sie einen Schläger, dessen Distanzmöglichkeit ein wenig größer ist als die Entfernung zu Ihrem Ziel. Sie möchten mit Sicherheit nicht zu stark schwingen, da Sie dadurch fehleranfälliger werden. Die meisten PGA TOUR-Kurse verzeihen solche Fehler nicht. Nehmen Sie einen weniger geneigten Schläger, um einen leichteren Schwung zu machen, zum Beispiel ein 4er-Eisen, anstatt eines 5er-Eisens.

Lage

Vor einem Schwung sollten Sie stets die Risikoanzeige und die neue Lage überprüfen.

- Die Risikoanzeige befindet sich am unteren rechten Rand der Schwunganzeige. Einfache Schläge sind durch eine grüne Leiste gekennzeichnet. Wenn Ihnen ein risikoreicher Schlag bevorsteht, ist die Anzeige gelb für ein kleines Risiko und rot für sehr risikoreich.

Eine schlechte Lage kann einen kleinen Fehler zu einem großen machen. Daher ist es zu erwägen, einen sicheren Schlag zurück auf das Fairway zu machen, bevor Sie das eigentliche Ziel mit dem nächsten Schlag anvisieren.

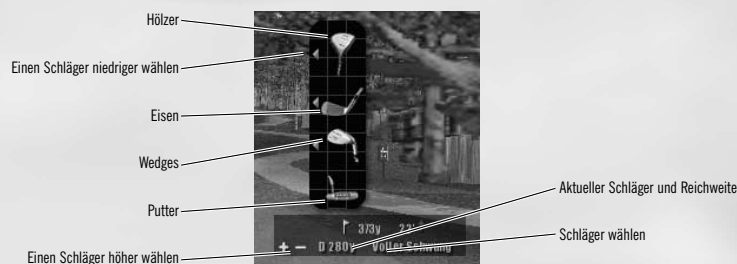
- Die Lage wird unten links im Bildschirm angezeigt.

Relative Position

Wo können Sie die Höhe Ihres Balles im Verhältnis zum Loch vergleichen? Schauen Sie in die obere rechte Ecke der Schwunganzeige, um die relative Position Ihres Balls zum Loch zu erkennen. Wenn Sie sich unterhalb des Loches befinden, müssen Sie den Ball höher schlagen, daher müssen Sie eventuell einen niedrigeren Schläger wählen und einen kraftvolleren Schwung machen. Wenn Sie sich höher befinden, dann achten Sie auf den Rollverlauf des Balls.

Verwenden Sie den richtigen Schläger

Es kann genau so schwierig sein, den richtigen Schläger zu finden, wie es schwierig ist, den Ball im tiefen Rough zu entdecken. Wenn Sie Ihren Schläger auswählen, sollten Sie bedenken, dass längere Schläge fehleranfälliger sind, während kürzere Schläge mit größeren Eisen anfälliger dafür sind, vom Kurs abzukommen. Finden Sie nach Möglichkeit einen Schläger, der das gewünschte Ziel ohne Überschwung erreicht.



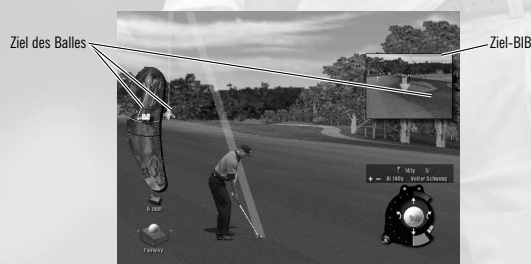
EA-TIPP: Genau wie beim Zielbogen werden bei der Berechnung der maximalen Reichweite eines Schlägers der Wind, die Fairway-Bedingungen oder die Balllage nicht in Betracht gezogen.

Einen neuen Schläger wählen:

1. Klicken Sie in die aktuelle Schlägeranzeige. Ein Pop-Up-Menü zeigt Icons für Hölzer, Eisen, Wedges und einen Putter. Markieren Sie einen der Schläger und ein weiteres Pop-Up-Menü zeigt die in dieser Kategorie verfügbaren Schläger an.
 - Um die Schläger zu wechseln, klicken Sie auf die "+" oder "-" -Icons über der Schwunganzeige.
2. Klicken Sie auf den gewünschten Schläger. Das Pop-Up-Menü verschwindet.
 - Um das Schlägermenü zu schließen, ohne einen Schläger auszuwählen, klicken Sie auf einen beliebigen Punkt außerhalb des Menüs.

EA-TIPP: Wenn der Schläger-Caddie EINGeschaltet ist, können Sie einen neuen Schläger wählen, indem Sie den Zielbogen auf den Kurs bewegen. Zielen Sie auf einen Punkt und ein Schläger, der dieses Ziel erreichen kann, wird automatisch ausgewählt.

Stellen Sie Ihr Ziel ein



Der Zielbogen zeigt die geschätzte Flugbahn des Balls bei perfekten Wetterbedingungen an. Wenn der Zielbogen ins Aus reicht oder durch ein Objekt führt, wechselt dieser Teil des Bogens von gelb nach rot, um ein Hindernis auf der Flugbahn anzuzeigen.

- Um die Ziellage zu sehen, klicken Sie im Menü Einstellungen auf ANZEIGE. Stellen Sie das Ziel-BIB entweder auf VORWÄRTS oder RÜCKWÄRTS.

EA-TIPP: Mit Hilfe der Übersichtskarte können Sie erneut zielen, genau so, wie es die gerade gelbe Linie des Zielbogens anzeigt. Bewegen Sie die gelbe Linie, um den Zielbogen anzupassen. Das kann dazu führen, dass der Caddie den Schläger für Sie wechselt. Diese Technik funktioniert nicht, wenn Sie die Schläger aus dem Schlägermenü wählen.

- Um einen anderen Bereich des Lochs zu sehen, bewegen Sie das Kamera-Icon auf der Übersichtskarte zu der gewünschten Stelle.

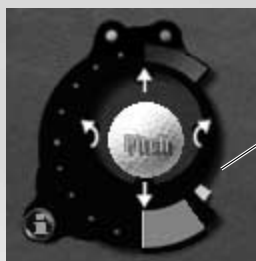
Ein neues Ziel auswählen:

1. Klicken Sie mit der Maus auf den Kurs. Der gelbe Zielbogen erscheint.
2. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie erneut zielen, oder klicken und ziehen Sie den Bogen auf ein neues Ziel.
 - Um das Ziel zurückzusetzen und zum Standardziel zurückzukehren, wählen Sie ZURÜCKSETZEN aus dem Menü Schlagauswahl. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Wählen Sie Ihren Schlag*.

Hinweis: Wenn Sie das Ziel erneut positionieren, zeigt die Informationsleiste die neue Zielinformation an.

Die Risiken abwägen

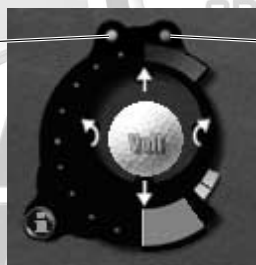
Die Risikoanzeige in der Schwunganzeige stellt das potentielle Risiko Ihres nächsten Schlags dar. Die Anzeige verändert sich, wenn Sie einen Schlag oder einen Schläger auswählen. Planen Sie Ihren Schlag und verwenden Sie dann Ihren Caddie, um von ihm sein OK zu bekommen.



Die Anzeige reicht von grün für sicher bis rot für riskant.

Kursmanagement

Einen sicheren Schlag einstellen



Einen aggressiven Schlag einstellen

Das Kursmanagement hilft noch ungeübten Spielern bei der Einstellung ihrer Schläge. Wenn diese Option EINGestellt ist, wird das mit künstlicher Intelligenz ausgestattete Zielsystem die Schläge für Sie einstellen. Wählen Sie einen aggressiven Schlag, dann zielt der Zielbogen direkt auf das Loch. Bei einem sicheren Schlag wird versucht, den Ball auf das Grün zu spielen, wo er wahrscheinlich auch liegen bleiben wird.

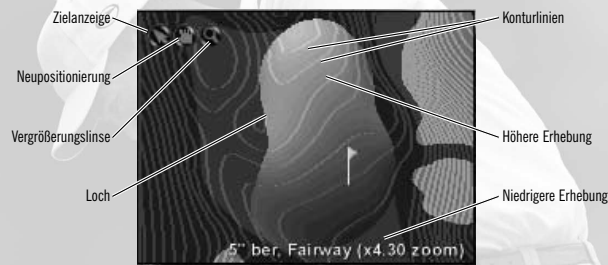
Hinweis: Die Option Kursmanagement steht im Profi-Level nicht zur Verfügung.

- Um einen sicheren Schlag auszuführen, klicken Sie auf den grünen Button oben links in der Schwunganzeige.
- Um einen aggressiven Schlag auszuführen, klicken Sie auf den roten Button oben rechts in der Schwunganzeige.
- Um das Kursmanagement ein- bzw. auszuschalten, wählen Sie SETUP aus dem Menü Einstellungen. Siehe *Spielmenü*.

Nachdem Sie einen sicheren oder aggressiven Schlag eingestellt haben, wird der Zielbogen für Sie angepasst. Eine weiße Linie in der Schwunganzeige zeigt Ihnen, wo Sie den Aufschwung stoppen sollten.

Grün lesen

Die Option Grün lesen ist neu in *Tiger Woods PGA TOUR 2000*, sie ermöglicht Ihnen eine Übersicht über Layout, Neigung und Lochplatzierung für jedes Grün.



In der Option Grün lesen zeigen dunklere Farben niedrigere Höhen an. Sie können die Neigung eines Grüns erkennen, indem Sie den Verlauf der Farben beachten. Konturlinien, die näher beieinander liegen, zeigen eine stärkere Neigung an.

- Um die Anzeige Grün lesen ein- bzw. auszuschalten, drücken Sie **G**.
- Zum Heranzoomen drücken Sie **+**. Zum Wegzoomen drücken Sie **-**.
- Um den Schlag mit Hilfe der Option Grün lesen zu zielen, wählen Sie Zielfarbe und klicken Sie auf eine Stelle auf dem Grün.
- Um einen anderen Teil des Grüns oder des Lochs angezeigt zu bekommen, wählen Sie Neupositionierung. Klicken und ziehen Sie innerhalb der Anzeige Grün lesen, um einen anderen Teil des Lochs zu sehen.

Andere Sichtweise

Wenn Sie sich entschieden haben, wie Sie Ihren Schlag schlagen möchten, sollten Sie sich anschauen, wo der Ball landen soll. Wenn Sie auf das Grün zielen, sollten Sie die Option Grün lesen benutzen.

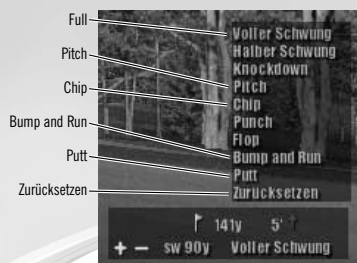
- Um die Golfer-Perspektive nach rechts/links zu rotieren, wählen Sie **ANSICHT DREHEN** aus dem Menü Einstellungen. Klicken Sie dann auf die Pfeile links/rechts.
- Um das Landegebiet Ihres Schlags zu sehen, wählen Sie im Menü Einstellungen **ANZEIGE** und setzen Sie das Ziel-BIB auf **VORWÄRTS** oder **RÜCKWÄRTS**.

Wählen Sie Ihren Schlag

Gute Golfer sind in der Lage, mehr als nur Schläge mit vollem Schwung zu schlagen. Während der Basisschwung Ihnen zu einer guten Schlagzahl verhelfen kann, können einige Spezialschläge ein Par retten.

- Um eine andere Schlagart zu wählen, klicken Sie auf den Text rechts von der Schwunganzeige. Normalerweise steht dort "Voller Schwung".

Pitch-, Chip- und Bump and Run-Schläge haben folgende maximalen Reichweiten: Pitch (60 Yards), Chip (30 Yards) und Bump and Run (15 Yards). Die Weiten beziehen das Ausrollen des Balles mit ein, aber sie variieren je nach Schwierigkeitsgrad, den Sie spielen.



- Um den Schlag zu bestimmen, klicken Sie auf den entsprechenden Button.

Voller Schwung	Legen Sie sich ins Zeug. Ein voller Schwung mit maximaler Kraft geschlagen.
Halber Schwung	Durch einen Knockdown-Schwung erhält der Ball mehr Topspin. Halbiert die Kraft eines Schlags. Ein voller Schwung mit einem Drive A-Schläger verhält sich eher wie ein 2er-Eisen.
Knockdown	Durch einen Knockdown-Schwung erhält der Ball mehr Topspin, was bei windigen Verhältnissen sehr günstig sein kann.
Pitch	Mit einem Pitching-Wedge schlägt man einen sehr hohen Ball, der höher als die Hindernisse ist, die den Ball vom Grün trennen. Ein Pitching-Wedge rollt nach dem Aufprall auf dem Boden kaum.
Chip	Ein Schlag, der dazu verwendet wird, um den Ball näher zu einem Ziel zu bringen, das von Hindernissen umgeben ist. Ein guter Annäherungsschlag.
Punch	Ein tiefer Ball, den Sie schlagen, wenn sich der Ball unter Bäumen befindet. Ein Punch eignet sich sehr gut, um den Ball wieder auf dem Fairway zu platzieren.
Flop	Ein sanfter Lob, bei dem der Ball noch ein wenig rollt; er wird mit einem Lob-Wedge ausgeführt.
Bump and Run	Dieser Schlag eignet sich gut, um von der Böschung aus zu schlagen. Hier verwendet man am besten ein 5er-Eisen, um den Ball aufs Grün zu "schubsen", damit er auf das Loch zurollt.
Zurücksetzen	Der Caddie stellt den Standardschlag wieder ein und entfernt Fade, Draw oder Spin.

Einen Schlag ausführen

Ideen sind zwar viel wert, aber eigentlich kommt es einzig und allein auf die Ausführung eines Schlags an. Um wirklich gute Schläge im Repertoire zu haben, müssen Sie Ihren Schwung immer wieder trainieren; solange, bis Sie in der Lage sind, mit allen Schlägern konstant gute Schläge zu machen.

Die Schwunganzeige richtig einsetzen

Ein Schwung ist in drei Phasen unterteilt: Aufschwung, Abschwung und Kontakt.



So führen Sie einen 3-Klick-Schwung aus:

1. Linksklicken Sie auf SCHWUNG oder drücken Sie die Leertaste, um den Aufschwung zu beginnen. Wenn der Kraftbogen die Farbe grün hat, gewinnt Ihr Schwung an Kraft.
2. Um den Aufschwung zu beenden und mit dem Abschwung zu beginnen, linksklicken Sie in die Schwunganzeige oder drücken die LEERTASTE erneut. Der grüne Kraftbogen fällt und gewinnt an Geschwindigkeit.
3. Um den Ball zu schlagen, linksklicken Sie in die Schwunganzeige oder drücken die LEERTASTE ein drittes Mal. Wenn möglich, sollten Sie den Ball so schlagen, dass der Kraftbogen exakt an der Kontaktklinie stoppt. Eine grüne Kontaktklinie zeigt den genauesten Schlag an.

EA-TIPP: Um einen Trainingsschwung auszuführen, rechtsklicken Sie auf SCHWUNG, um mit dem Schwung zu beginnen.

Aufschwung

Wenn Sie Ihren Aufschwung beginnen, wächst der grüne Kraftbogen auf der Schwunganzeige. Die Geschwindigkeit, mit der der Kraftbogen steigt, hängt von dem gewählten Schaft ab.

Hinter dem oberen vertikalen Punkt in der Schwunganzeige beginnt der Überschwung-Bereich. Wenn Sie ein Ziel anvisieren, das weiter entfernt ist als die Schlägerreichweite erreichen kann und es im offenen Gelände liegt, kann es eine Überlegung wert sein, den Schlag in den Überschwung-Bereich gehen zu lassen. Bedenken Sie aber stets, dass ein Überschwung, der nicht genau geschlagen wird, sein beabsichtigtes Ziel weit verfehlen kann. Setzen Sie den Überschwung also mit Vorsicht ein – eigentlich ist es ratsam, Überschwünge möglichst zu vermeiden.

EA-TIPP: Bei einem Überschwung bewegt sich die Schwunganzeige schneller.

Abschwung

Je weiter aufwärts der Kraftbogen auf der Schwunganzeige wandert, desto weiter geht Ihr Schlag. Wenn der Kraftbogen die gewünschte Position erreicht hat, beginnen Sie mit dem Abschwung. Eine gelbe Markierung zeigt an, wo Sie mit dem Abschwung begonnen haben.

Wenn Sie die Power-Anzeige verwenden, zeigt eine weiße Linie an, an welcher Stelle Sie mit Ihrem Aufschwung stoppen sollten.

- Informationen zur Aktivierung der Power-Anzeige finden Sie unter Bildschirm *Golfer-Vorlieben*.

Kontakt

Unten in der Schwunganzeige sehen Sie die vertikale Kontaktlinie. Während sich Ihr Abschwung dieser Linie nähert, timen Sie Ihren dritten Klick, entweder mit der Leertaste oder durch Linksklick; Ihr Ziel hierbei ist es, den Schwung genau an der Kontaktlinie zu stoppen. Wenn Sie die Kontaktlinie verfehlen, bedeutet das, dass Sie den richtigen Punkt auf dem Schlägerblatt nicht getroffen haben. Wenn die Schwunganzeige vor der Linie stoppt, dann schlagen Sie den Ball auf Ihren eigenen Körper. Wenn die Anzeige hinter der Linie zum Stoppen kommt, spielen Sie einen Slice zur Seite. Je weiter der Kraftbogen von der Linie entfernt ist, desto weiter verfehlt der Ball sein Ziel.

Trainingsschwung

Bevor Sie sich an einen wirklichen Schwung heranwagen, können Sie es auch mit einem Trainingsschwung probieren.

- Um einen Trainingsschwung durchzuführen, rechtsklicken Sie mit der Maustaste.

Hinweis: Trainingsschwünge können Sie sowohl als 3 Klick- als auch als analoger Schwung durchführen.

Spins, Fades und Draws

Mit Hilfe von vier weißen Linien in der Schwunganzeige können Sie die Spin-Art festlegen und, ob Sie einen Fade oder Draw schlagen möchten.

- Um Topspin hinzuzufügen, klicken Sie den Aufwärtspfeil in der Schwunganzeige.
- Um Backspin hinzuzufügen, klicken Sie den Abwärtspfeil in der Schwunganzeige.
- Um einen Fade zu schlagen, klicken Sie auf den Pfeil in der Anzeige, der vom Körper des Golfers weg deutet. Für einen rechtshändigen Spieler klicken Sie auf den rechten Pfeil.
- Um einen Draw zu schlagen, klicken Sie auf den Pfeil in der Anzeige, der auf den Körper des Golfers deutet.
- Um Fade, Draw oder Spin wieder auf Standard zurückzusetzen, rechtsklicken Sie auf den entsprechenden Pfeil.

Hinweis: Sie können folgenden Schlägen während des Spiels einen Draw und Fade geben: Voller Schwung/Halber Schwung und Knockdown-Schwung. Wenn Sie diese Features einsetzen, können Sie die Flugbahn Ihres Balles anpassen, wenn Ihr Ball auf dem Fairway liegt.

Menü Nach dem Schlag

Wenn ein Schnelles Spiel vorbei ist, erscheint das Menü Nach dem Schlag, nach jedem Schlag, der auf dem Kurs landet. Je nachdem, in welchem Spielmodus Sie sich befinden, können auch andere Optionen zur Verfügung stehen.

Hinweis: Ein Schnelles Spiel stellen Sie ein, wenn Sie Ihr Spiel im Hauptmenü einstellen (siehe *Hauptmenü*). Während Ihres Spiels können Sie die Optionen für Schnelles Spiel im Anzeigemenü ändern. Siehe *Anzeigemenü*.

OK	Mit nächstem Schlag fortfahren.
Mulligan	Eine Wiederholung, die Ihnen ermöglicht, den Schlag vom selben Punkt ohne Strafe noch einmal auszuführen.
Automatische Wiederholung	Schauen Sie sich den gerade gespielten Schlag wieder an.
Wiederholung	Wiederholung des Schlags aus einer anderen Perspektive.
Schlag speichern	Speichern Sie den zuletzt angezeigten Schlag in Ihren Highlights (siehe <i>Highlights</i>).
Tap-Ins	Falls Tap-Ins möglich sind, wählen Sie diese Option, um sehr kurze Putts einzulochen.
Fallen lassen/ Noch einmal schlagen	Wenn Ihr Schlag in einem Wasserhindernis landet, erhalten Sie einen Punkt Strafe und haben entweder die Möglichkeit, den Ball von der ursprünglichen Stelle NOCH EINMAL zu SCHLAGEN oder den Ball AN DER Stelle FALLEN ZU LASSEN, wo er ins Hindernis gegangen ist. Wenn der Ball Out of Bounds landet, haben Sie nur die Möglichkeit NOCH EINMAL zu SCHLAGEN, zusätzlich erhalten Sie einen Strafpunkt.

EA-TIPP: Das Einzige, was Sie bei der Entscheidung zwischen Fallen lassen und Noch einmal schlagen beachten müssen, ist, welche Lage Ihnen den besten Schlag ermöglicht.

Aufgeben In einigen Spielmodi können Sie das Loch kampflos an Ihren Gegner abgeben, genau so, wie das Preisgeld in Skins-Spielen.

Wasserhindernisse

Wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet, haben Sie folgende Optionen. Beide kosten einen Schlag.

- Schlagen Sie erneut von der ursprünglichen Lage aus.
- Das Fenster Ball fallen lassen öffnet sich. Klicken Sie an die Stelle, an der Sie den Ball fallen lassen möchten.

Out of Bounds

Wenn der Ball Out of Bounds landet, kostet Sie das einen Strafschlag. Sie schlagen den Ball erneut von seiner ursprünglichen Lage.

Spielmenü

Gehen Sie in das Spielmenü, um Ihre Score-Karte zu überprüfen, die Spieloptionen zu ändern, eine andere Sicht zu wählen oder das aktuelle Spiel zu speichern.



- Anzeige** Verändern Sie die Anzeige des Kurses auf Ihrem Bildschirm; Sie haben eine Reihe von unterschiedlichen Perspektiven, Gittern und Kamerawinkeln zur Auswahl. Siehe *Anzeigemenü*.
- Setup** Verändern Sie die Spieloptionen und das Golfer-Setup. Siehe *Golfer-Vorlieben*.
- Sounds** Schalten Sie Geräusche, Musik und Spielkommentare ein bzw. aus.
- Score-Karte** Sie erhalten eine Punkteübersicht über das laufende Spiel.
- Um die andere Hälfte der Score-Karte zu sehen, klicken Sie auf DIE ERSTEN 9/DIE LETZTEN 9.
 - Um die Anzahl der Schläge für jedes Grün zu sehen, klicken Sie auf PUTTS. Um zum Standard-Scoring zurückzukehren, klicken Sie auf PUNKTESTÄNDE.
 - Um die Spielerstatistiken anzuschauen, klicken Sie auf STATISTIKEN.
 - Um die Score-Karte zu verlassen, klicken Sie auf BEENDEN.
- Tabelle** Hier können Sie Ihre aktuelle Position im Spiel einsehen. Diese Option steht nur im Turniermodus zur Verfügung.
- Ansicht wechseln** Unterschiedliche Kamerapositionen können Ihnen wichtige Kleinigkeiten über den bevorstehenden Schlag verraten. Es gibt zehn verschiedene Höhen und acht Positionen von links nach rechts.
- Um die Ansichten durchzuschalten, klicken Sie auf die Pfeile. In einem Fenster wird die aktuelle Ansicht angezeigt. Sie können auch ZUFALL auswählen, damit vor jedem Schlag eine andere Ansicht ausgewählt wird.
 - Um die Ansicht zurückzusetzen, klicken Sie auf ZURÜCKSETZEN.
- Ansicht drehen** Die Ansicht dreht sich in die Richtung, in die der Golfer schaut.
- Hinweis:** Der Golfer schaut immer in Richtung des Lochs, außer, er ist zu weit vom Loch entfernt, um es mit einem Schlag zu erreichen. In diesem Fall visiert der Spieler das Ziel seines nächsten Schlags an.
- Um die Golfer-Perspektive nach links/rechts zu drehen, klicken Sie auf \leftarrow/\rightarrow .
 - Um die Ansicht zurückzusetzen, klicken Sie auf ZURÜCKSETZEN.
 - Um eine veränderte Ansicht beizubehalten, klicken Sie auf OK. Um die Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf ABBRECHEN.

- Kalibrieren** Kalibrieren Sie die Mausempfindlichkeit für den analogen Schwung. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihren Schwung zu trainieren und stellen Sie die Mausgeschwindigkeit ein. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie den analogen Schwung derzeit verwenden.
- Spiel speichern** Speichern Sie das aktuelle Spiel an Ihrer momentanen Lage.
- Sie können ein gespeichertes Spiel aus dem Hauptmenü neu laden. Siehe *Hauptmenü*.
- Aufgeben** Diese Option steht bei Punktspielen, Skins-Spielen, Foursomes-Spielen und Four Ball-Spielen zur Verfügung. Geben Sie das Loch kampflos an Ihren Gegner und fahren Sie mit dem nächsten Loch fort.
- Ball aufnehmen** Steht nur im Modus Profi-Amateur-Turnier zur Verfügung. Nehmen Sie den Ball auf und gehen Sie weiter zum nächsten Loch.
- Nächstes Loch** Steht nur im Trainingsmodus zur Verfügung. Verlassen Sie das aktuelle Loch und machen Sie mit dem nächsten weiter.
- Spiel beenden** Beenden Sie das Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.
- Um das Spiel zu beenden, klicken Sie auf OK. Kehren Sie dann zum Spiel zurück und klicken Sie auf ABBRECHEN.

Anzeigemenü

Hier können Sie verändern, wie die Golfer auf dem Kurs angezeigt werden.

- Lochübersicht** Schalten Sie die Übersichtskarte **EIN/AUS**, die links neben dem Golfer eingeblendet wird. Bögen, die die Entfernung zum Loch messen, werden eingeblendet, in der Reihenfolge rot, weiß und blau. Eine gerade gelbe Linie zeigt den Zielbogen an. Die Golfer erscheinen als blinkende Punkte, die Farbe hängt von der Spielernummer ab:
- SPIELER 1: Gelb**
SPIELER 2: Rot
SPIELER 3: Blau
SPIELER 4: Weiß
- Hauptansicht** In der Hauptansicht können Sie zwischen der normalen Ansicht und der FullMotion-3D-Ansicht wechseln. Wenn Sie eine 3D-Grafikkarte besitzen, können im vollen Bildschirm die folgenden 3D-Ansichten gewählt werden: BALLKAMERA, BALLKAMERA RÜCKWÄRTS, ZUSCHAUERKAMERA oder AUTOKAMERA. Die normalen Ansichten (**FESTE ANSICHT**, **RICHTUNG BALLLAGE**, **RICHTUNG FAHNE**) stehen für alle PCs zur Verfügung. Während die feste Ansicht auch nach dem Schlag auf dem Golfer bleibt, verfolgt die Kamera bei den anderen Perspektiven den Ball vom Loch oder von seinem Zielpunkt aus. Wenn Sie die 3D-Möglichkeiten nicht wahrnehmen können, sind die einzigen verfügbaren Kamerawinkel für Vollbild **RICHTUNG BALLLAGE**, **RICHTUNG FAHNE** oder **FESTE ANSICHT**.
- BIB** Wählen Sie die Kameraperspektive für die Bild-im-Bild-Ansicht. Wenn Sie einen Schlag ausführen, zeigt die BIB-Ansicht einen der drei folgenden Blickwinkel: ZUSCHAUERKAMERA, BALLKAMERA oder BALLKAMERA RÜCKWÄRTS. Um verschiedene Kameraperspektiven auszuprobieren, wählen Sie **AUTOMATISCH**.
- Um die BIB-Ansicht zu entfernen, wählen Sie AUS.
- Hinweis:** Wenn Ihre Hauptansicht auf BALLKAMERA, BALLKAMERA RÜCKWÄRTS, ZUSCHAUERKAMERA oder AUTOKAMERA geschaltet ist, sind die Bild-im-Bild-Ansichten nicht verfügbar - sie wären sonst überflüssig.

Ziel-BIB

Legen Sie den Winkel des BIB-Bildschirms fest, der erscheint, nachdem Sie den Zielbogen platziert haben, aber bevor Sie den Ball geschlagen haben. Stellen Sie den Winkel auf **VORWÄRTS**, **RÜCKWÄRTS** oder **AUS**, damit das Ziel-BIB nicht eingeblendet wird.

Fairway-Gitter

Wechselt das Aussehen des viereckigen Gitters über den Konturen Ihrer Position auf dem Fairway. Um es nicht zu sehen, wählen Sie **AUS**.

Fairway-Gitter

Wählen Sie eins von zwei quadratischen Gittern (**EBEN 1** oder **EBEN 2**), ein **RUNDES** Netzgitter oder **NEIGUNG 1** oder **2**, damit Linien eingeblendet werden, die die Neigung zum Loch hin anzeigen. Wenn Sie das Grün selbst lesen möchten, schalten Sie die Option **AUS**.

Dynamische Kamera

Wenn diese Option **EING**estellt ist, können Sie die Lage des Balles aus der Ich-Perspektive sehen.

Schnelles Spiel

Wenn diese Option **EING**estellt ist, werden zwischen den Schlägen keine Menüs geöffnet.

- Um Ihre Änderungen im Anzeigemenu anzunehmen, klicken Sie auf OK.
- Um alle Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf ABBRECHEN.

SPIELMODI

Tiger Woods PGA TOUR 2000 bietet Ihnen viele verschiedene Arten, wie Sie die besten Kurse der Welt spielen können und wie Sie es mit den ausgebufften Profis aufnehmen können. Machen Sie tolle Schläge beim Lochspiel und im EA SPORTS-Shootout, oder sorgen Sie dafür, dass alle Spieler im Zählspiel und im Turniermodus selbst angreifen. Wenn Sie am großen Geld interessiert sind, sollten Sie sich an ein Skins-Spiel wagen. Im Training können Sie sich für diese Duelle gut vorbereiten oder üben Sie auf der Drivingrange wichtige Spezialschläge.



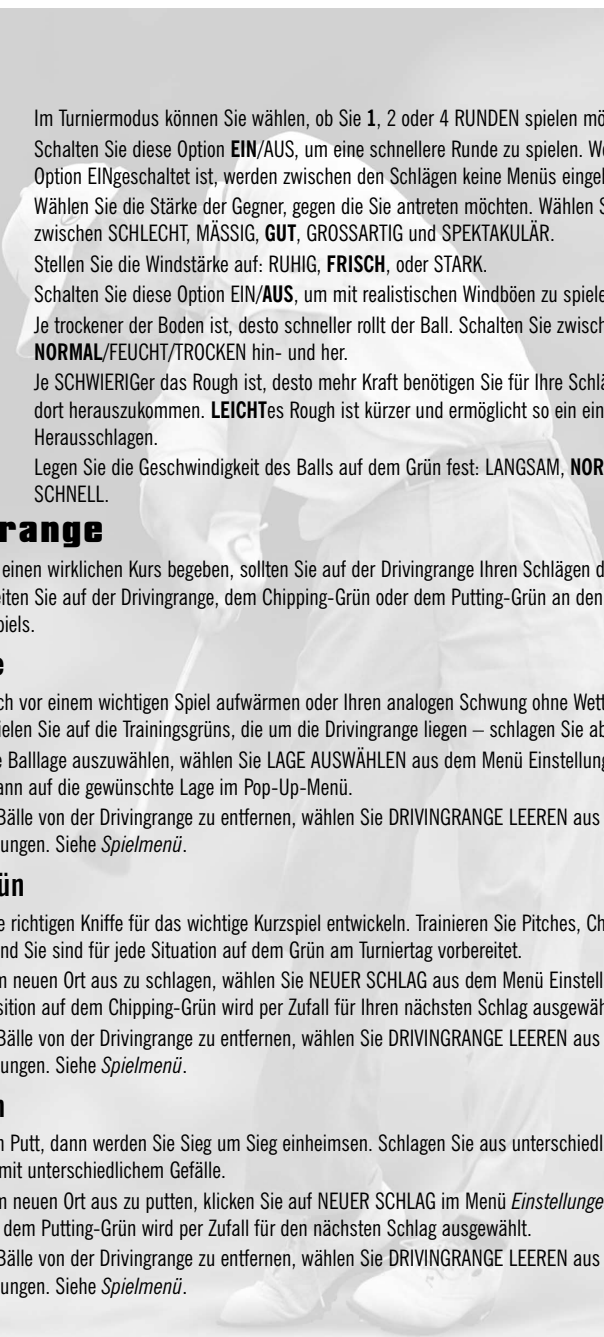
Standardeinstellung ist **ZÄHLSPIEL**.

Löcher

Wählen Sie die Löcher, die Sie im bevorstehenden Spiel spielen möchten: **DIE ERSTEN 9**, **DIE LETZTEN 9** oder **ALLE 18**.

Uhr

Simulieren Sie Turnierbedingungen, indem Sie die Uhr einstellen, wählen Sie zwischen zehn Sekunden und einer Minute. Wenn Sie es in der festgelegten Zeit nicht schaffen, den Schlag auszuführen, wird Ihnen bei der dritten Zeitüberschreitung ein Strafschlag angerechnet, bei der vierten Überschreitung erhalten Sie zwei Strafschläge und bei der fünften Zeitüberschreitung werden Sie disqualifiziert. Schalten Sie die Option auf **AUS**, wenn Sie ein wenig mehr Ruhe in Ihrem Spiel haben möchten.



Runden	Im Turniermodus können Sie wählen, ob Sie 1 , 2 oder 4 RUNDEN spielen möchten.
Schnelles Spiel	Schalten Sie diese Option EIN/AUS , um eine schnellere Runde zu spielen. Wenn diese Option EINGeschaltet ist, werden zwischen den Schlägen keine Menüs eingeblendet.
Gegner	Wählen Sie die Stärke der Gegner, gegen die Sie antreten möchten. Wählen Sie zwischen SCHLECHT , MÄSSIG , GUT , GROSSARTIG und SPEKTAKULÄR .
Wind	Stellen Sie die Windstärke auf: RUHIG , FRISCH , oder STARK .
Windböen	Schalten Sie diese Option EIN/AUS , um mit realistischen Windböen zu spielen.
Fairway	Je trockener der Boden ist, desto schneller rollt der Ball. Schalten Sie zwischen NORMAL/FEUCHT/TROCKEN hin- und her.
Rough	Je SCHWIERIGER das Rough ist, desto mehr Kraft benötigen Sie für Ihre Schläge, um dort herauszukommen. LEICHTES Rough ist kürzer und ermöglicht so ein einfacheres Herausschlagen.
Grüns	Legen Sie die Geschwindigkeit des Balls auf dem Grün fest: LANGSAM , NORMAL oder SCHNELL .

Drivingrange

Bevor Sie sich auf einen wirklichen Kurs begeben, sollten Sie auf der Drivingrange Ihren Schlägen den letzten Schliff geben. Arbeiten Sie auf der Drivingrange, dem Chipping-Grün oder dem Putting-Grün an den Feinheiten Ihres Spiels.

Drivingrange

Hier können Sie sich vor einem wichtigen Spiel aufwärmen oder Ihren analogen Schwung ohne Wettbewerbsdruck trainieren. Zielen Sie auf die Trainingsgrüns, die um die Drivingrange liegen – schlagen Sie ab!

- Um eine neue Balllage auszuwählen, wählen Sie **LAGE AUSWÄHLEN** aus dem Menü *Einstellungen*. Klicken Sie dann auf die gewünschte Lage im Pop-Up-Menü.
- Um alle Ihre Bälle von der Drivingrange zu entfernen, wählen Sie **DRIVINGRANGE LEEREN** aus dem Menü *Einstellungen*. Siehe *Spielmenü*.

Chipping-Grün

Hier können Sie die richtigen Kniffe für das wichtige Kurzspiel entwickeln. Trainieren Sie Pitches, Chips, Bump and Runs, und Sie sind für jede Situation auf dem Grün am Turniertag vorbereitet.

- Um von einem neuen Ort aus zu schlagen, wählen Sie **NEUER SCHLAG** aus dem Menü *Einstellungen*. Eine neue Position auf dem Chipping-Grün wird per Zufall für Ihren nächsten Schlag ausgewählt.
- Um alle Ihre Bälle von der Drivingrange zu entfernen, wählen Sie **DRIVINGRANGE LEEREN** aus dem Menü *Einstellungen*. Siehe *Spielmenü*.

Putting-Grün

Trainieren Sie Ihren Putt, dann werden Sie Sieg um Sieg einheimsen. Schlagen Sie aus unterschiedlichen Entfernungen und mit unterschiedlichem Gefälle.

- Um von einem neuen Ort aus zu putten, klicken Sie auf **NEUER SCHLAG** im Menü *Einstellungen*. Ein neuer Ort auf dem Putting-Grün wird per Zufall für den nächsten Schlag ausgewählt.
- Um alle Ihre Bälle von der Drivingrange zu entfernen, wählen Sie **DRIVINGRANGE LEEREN** aus dem Menü *Einstellungen*. Siehe *Spielmenü*.

Training

Im Training stehen Sie nicht unter Druck. Sie können eine beliebige Reihenfolge von Löchern auf einem Kurs spielen, um Ihre Schläge und Taktik zu trainieren. Bevor Sie es mit einem neuen Kurs aufnehmen oder Sie an einem wichtigen Turnier teilnehmen, machen Sie doch eine Trainingsrunde, um sich mit den Eigenheiten des Kurses vertraut zu machen.

Trainingslöcher auswählen

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf TRAINING und dann auf ABSCHLAG. Das Layout des Kurses wird eingeblendet.
2. Wählen Sie ein oder mehrere Löcher zum Trainieren.
 - Um ein einzelnes Loch auszuwählen, klicken Sie auf die entsprechende Zahl. Standardmäßig wird Loch 1 zum Training ausgewählt.
 - Um mehrere Löcher zu wählen, klicken Sie auf LÖCHER WÄHLEN, und wählen Sie dann aus dem Pull-down-Menü aus.
 - Um die ausgewählten Löcher zu löschen, wählen Sie LÖSCHEN im Menü Löcher wählen.
3. Gehen Sie auf den Kurs, wählen Sie dann oben im Bildschirm TRAINING, um am ersten Loch des Kurses zu beginnen.
 - Um mit dem nächsten Loch fortzufahren, ohne das aktuelle Loch abzuschließen, wählen Sie NÄCHSTES LOCH im Spielmenü.

Zählspiel

Eine Basisrunde Golf: 18 Löcher – mit dem Ziel, dass ein oder zwei Spieler diese Runde mit möglichst wenig Schlägen abschließen. Den ersten Abschlag hat der Spieler, der beim letzten Loch die niedrigste Schlagzahl erreicht hat. Das Abschneiden jedes Golfers wird aufgezeichnet und erscheint in den Statistiken. Sie können von jedem beliebigen Tee aus abschlagen oder eine Runde mit neuen Löchern spielen, Mulligans und Tap-Ins sind erlaubt.

Turnier

Treten Sie gegen die PGA TOUR-Profis an, plus 1-3 andere Spieler in Ihrer Gruppe. Tap-Ins sind erlaubt, Mulligans hingegen nicht. Spielen Sie ein Turnier über 1, 2 oder 4 Runden.

Tabelle

Nach Beendigung jeden Lochs zeigt die Tabelle die besten zehn Spieler des Turniers an. Die Spieler werden nach ihrer Gesamt-Schlagzahl aufgelistet mit einem "T" (Tied) für "schlaggleich". Ihr Status wird am Ende der Tabelle angezeigt.

- Um die Positionen der anderen Spieler im Turnier zu sehen, klicken Sie auf MEHR.
- Um das Spiel zu speichern, klicken Sie auf SPEICHERN.
- Um mit dem nächsten Loch fortzufahren, klicken Sie auf FORTFAHREN.
- Um das Spiel zu verlassen, klicken Sie auf BEENDEN.

Profi-Amateur-Turnier

Spielen Sie ein Turnier mit einem Partner aus dem Profilager – treten Sie gegen ein anderes Paar aus Amateur und Profis an. Spielen Sie als Profi oder Amateur von einem Tee Ihrer Wahl. Entscheiden Sie, ob Sie in einem Foursomes-Spiel mit einer anderen Profi-Amateur-Kombination spielen möchten. Jedes Team in einem Profi-Amateur-Turnier erhält zwei Punkte pro Loch. Die Profischlagzahl ist der Punktestand des Profis. Die Teamschlagzahl ist der niedrigste Stand zwischen den beiden Spielern. Damit der Amateurspieler sich nicht angesichts seiner Leistungen erschrecken muss, wird die Gesamtschlagzahl immer neben dem Profispieler angezeigt. Amateur-Golfern ist es erlaubt, den Ball aufzuheben – dieser Vorteil bleibt den Profis versagt. Wenn der Profi ein Loch mit einer niedrigeren Schlagzahl als sein Amateurpartner abgeschlossen hat, muss der Amateur seinen Ball aufnehmen und über das Menü Nach dem Schlag mit dem nächsten Loch fortfahren. Weitere Informationen finden Sie unter *Nach dem Schlag*.



Exklusiv nur bei EA SPORTS – spielen Sie als oder gegen einen der berühmtesten Amateure: Michael Jordan.

So spielen Sie ein Profi-Amateur-Turnier:

1. Wählen Sie im Hauptmenü **PROFI-AMATEUR** aus den Spielmodi aus.
2. Wählen Sie die Golfer für Ihr Team. Sie müssen einen Profi und einen Amateur wählen oder auch zwei Profis und zwei Amateure.
3. Wählen Sie Ihren bevorzugten Schwung für 72 Löcher. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Turnier über mehrere Kurse*.
4. Wenn Sie bereit sind, mit dem Spiel zu beginnen, klicken Sie auf **ABSCHLAG**.

EA-TIPP: Erstellen Sie Ihre eigenen Amateure, um eine größere Auswahl an Spielern zu haben (siehe Bildschirm *Golfer erstellen*). Sie können auch Ihre eigenen berühmten Amateure erstellen. Suchen Sie ein gutes Foto von Ihrem Lieblingsstar und importieren Sie es in das Spiel. Weitere Informationen finden Sie unter *Eigenes Gesicht importieren*.

Turnier über mehrere Kurse

In *Tiger Woods PGA TOUR 2000* können Sie ab sofort ein Turnier über mehrere Kurse spielen – spielen Sie ein ganzes Wochenende mehrere Kurse nacheinander. Anders als auf der wirklichen PGA TOUR brauchen die Kurse noch nicht mal im gleichen Staat zu sein.

Sie können einen von sechs verschiedenen Kursen in den Vereinigten Staaten spielen. Die Kurse gehören sowohl zur PGA TOUR wie auch nicht.

So spielen Sie ein Turnier über mehrere Kurse:

1. Wählen Sie im Hauptmenü **TURNIER ÜBER MEHRERE KURSE** aus den Spielmodi.
2. Wählen Sie aus der Spalte Optionen Spielmodus Ihre Einstellungen.
3. Wählen Sie den Kurs, auf dem Sie Ihr Können testen wollen: Monterey, TPC, Vegas, Florida, Desert, Buick oder Turnier.

Hinweis: Für Monterey, TPC, Vegas, Buick und Turnierkurse müssen Sie zusätzliche Kurspakete von EA SPORTS haben.

4. Wählen Sie bis zu vier Spieler für ein Turnier über mehrere Runden. Wählen Sie dann computer- oder spielergesteuert.
5. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf **ABSCHLAG**, um das Turnier zu beginnen.

EA-TIPP: Sie können den Spielplan für eine Saison oder für ein Turnier über mehrere Kurse verändern. Weitere Informationen dazu finden Sie in der README-Datei auf dieser CD.

PGA TOUR-Saison

Basierend auf dem wirklichen PGA TOUR-Turnierplan können Sie mit *Tiger Woods PGA TOUR 2000* die Spannung und den Nervenkitzel der TOUR miterleben. Beginnen Sie Ihr Jahr mit der Qualifying School, wo Sie sich Ihre Zulassung für die kommende Saison erspielen müssen. Wenn Sie das schaffen, dann spielen Sie eine Saison zwischen neun und 20 Turnieren. Nach jedem Turnier der PGA TOUR können Sie Ihr Abschneiden im Verhältnis zu den anderen Profis auf der Tour genau unter die Lupe nehmen.

Sie beginnen die PGA TOUR-Saison mit der Qualifying School, ein verdammt hartes Turnier auf TPC Sawgrass, bei dem nur die besten zehn Spieler ihre Zulassung zur TOUR bekommen. Nach vier Turnierrunden haben die besten zehn Spieler unter Beweis gestellt, dass Sie es mit den Profis auf der Tour aufnehmen können.

Wenn Sie eine TOUR-Saison unter den 20 bestverdienenden Spielern sind, dann qualifizieren Sie sich für die TOUR Championship™. Wenn Sie in der Gesamtwertung schlechter abschneiden, dann haben Sie nicht nur die Chance der Meisterschaft verpasst, sondern müssen sich auch nächstes Jahr erneut über die Qualifying School qualifizieren.

Eine PGA TOUR-Saison beginnen:

1. Wählen Sie im Hauptmenü PGA TOUR aus den Spielmodi. Der Saisonbildschirm wird eingeblendet.
 - Eine PGA TOUR-Saison müssen Sie mit Profi-Einstellungen spielen.
2. Wenn Sie bisher noch keinen Golfer erstellt haben, klicken Sie auf GOLFER und dann auf NEU, um jetzt einen Spieler zu erstellen. Der entsprechende Bildschirm wird geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter Bildschirm *Golfer erstellen*. Wenn Sie bereits einen Golfer erstellt haben und Sie ihn auch verwenden möchten, klicken Sie auf GOLFER und wählen Sie ihn aus.
 - Es kann nur ein Spieler eine PGA TOUR-Saison gleichzeitig spielen.
3. Wenn Sie mit der Konfiguration Ihres Golfers fertig sind, klicken Sie auf ABSCHLAG. Sie müssen sich erst über die Qualifying Tour qualifizieren.
 - Sie können Saisons speichern. Klicken Sie zwischen den Löchern in der Tabelle auf SPEICHERN und danach im Menü Einstellungen auf SPIEL SPEICHERN.

Hinweis: Besuchen Sie <http://www.easports.com> oder <http://Tiger2000.easports.net>, um zusätzliche Kurse von EA SPORTS zu erhalten. So können Sie Ihren TOUR-Spielplan erweitern.

EA-TIPP: Sie können den Spielplan für eine Saison oder für ein Turnier über mehrere Kurse ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie in der README-Datei auf dieser CD.

Das Skins-Spiel™

Zwei oder mehrere Spieler spielen hier um Geld. Jedes Loch hat einen Geldwert, der an den Spieler mit der niedrigsten Schlagzahl geht. Wenn die Spieler an einem Loch die gleiche Schlagzahl erreicht haben, wird das Geld am nächsten Loch ausgespielt. Am Ende der Runde hat derjenige das Skins-Spiel gewonnen, der das meiste Geld auf seinem Konto hat. Mulligans und Tap-Ins sind nicht erlaubt. Ein Skins-Spiel kann über neun oder 18 Löcher gehen.

Ein Loch halbieren

Wenn zwei oder mehrere Spieler mit der besten Schlagzahl an einem Loch gleichauf liegen, wird der Skin für dieses Loch zum nächsten Loch übertragen. Der nächste Spieler, der ein Loch vollständig gewinnt, erhält alle übertragenen Skins.

Ein Loch aufgeben

Wenn Sie aus Ihrer momentanen Situation das Loch nicht halbieren können, haben Sie die Möglichkeit, das Loch aufzugeben. Der andere Spieler erhält dann das Preisgeld, und Sie fahren mit dem nächsten Loch fort.

- Wählen Sie im Spielmenü AUFGEBEN, um ein Loch aufzugeben.

Lochspiel

Das Lochspiel ist Golf pur! Jeder Spieler versucht einzelne Löcher zu gewinnen und erhält dafür jeweils einen Punkt. Wenn die Spieler an einem Loch gleichauf liegen, erhält keiner der Spieler zusätzliche Punkte.

Score-Karte

Die Score-Karte zeigt die Namen der Spieler und wie viele Schläge sie mehr oder weniger als ihr Gegenspieler benötigt haben.

Holing Out

Wenn ein Spieler ein Loch bereits beendet hat und genauso viele oder weniger Schläge benötigt hat, wie sein Gegenspieler zur Zeit schon geschlagen hat, beendet der Spieler das Loch nicht. Er hebt seinen Ball auf und geht zum nächsten Loch.

Ein Loch aufgeben

Wenn Sie aus Ihrer momentanen Situation das Loch nicht halbieren können, haben Sie die Möglichkeit, das Loch aufzugeben. Der andere Spieler erhält dann das Preisgeld, und Sie fahren mit dem nächsten Loch fort.

- Wählen Sie im Spielmenü AUFGEBEN, um ein Loch aufzugeben.

Foursomes-Spiel

Ein Foursomes-Spiel ist ein weiteres Lochspiel für drei bis vier Spieler in zwei Teams. Die Teammitglieder schlagen abwechselnd, der Abschlag wechselt jedoch an jedem Loch, egal wer den letzten Schlag am letzten Loch ausgeführt hat. Alle anderen Regeln für Lochspiele gelten auch. Siehe *Lochspiel*.

Four Ball-Spiel

Genau wie das Foursomes-Spiel ist das Four Ball-Spiel ein Lochspiel für drei bis vier Spieler in zwei Mannschaften. Jeder Spieler hat seinen eigenen Ball, wenn ein Spieler die niedrigste Schlagzahl an einem Loch hat, gewinnt sein Team das Loch. Alle anderen Regeln für Lochspiele gelten auch. Siehe *Lochspiel*.

Shoot-Out

Bei einem EA SPORTS-Shoot-Out spielen vier Spieler über drei Löcher. Das Programm wählt per Zufall ein Startloch auf dem gewählten Kurs, und Sie spielen die folgenden beiden Löcher. Bei jedem Loch scheidet der Spieler mit der höchsten Schlagzahl aus, und die Spieler mit den niedrigeren Schlagzahlen fahren bis zum letzten Loch fort, wo nur noch zwei Spieler um den Sieg kämpfen.

Tie-Breaker

Wenn zwei oder mehrere Spieler gleichauf liegen, wird ein Tie-Break über einen Schlag durchgeführt. Der Ball wird nah ans Grün gelegt, von dieser Stelle muss jeder Spieler einen Annäherungsschlag an das Loch machen. Der Spieler, der am weitesten vom Loch entfernt ist, scheidet aus. Wenn die Spieler immer noch gleichauf liegen, wird ein zweiter Tie-Break gespielt usw.

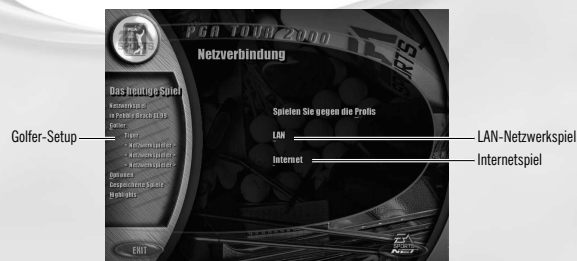
MULTIPLAYER-SPIELE



Die Multiplayer-Option ermöglicht es Ihnen, sich mit Freunden über eine LAN-Verbindung zu messen oder gegen die besten Cyber Athletes im EA SPORTS-Netz anzutreten. Im Multiplayer-Modus stehen alle Spieltypen zur Verfügung, die mehrere Spieler unterstützen.

- Klicken Sie im Hauptmenü auf das EA SPORTS-NETZ-Icon, um in das Menü Mehrspieler zu gelangen.

Wählen Sie eine Netz-Verbindung



Spielen Sie gegen bis zu drei Spieler über eine Local Area Network-Verbindung (LAN) oder im Internet auf Turnieren gegen noch viel mehr Spieler.

- Informationen zur Konfiguration Ihrer Netzwerkverbindung finden Sie unter *Optionen*.
- Um die Optionen des Golfer-Setups zu verändern oder einen neuen Golfer zu erstellen, klicken Sie auf GOLFER-SETUP. Siehe Bildschirm *Golfer-Vorlieben*.
- Um in Echtzeit gegen Profis auf PGA TOUR-Turnieren zu spielen, klicken Sie auf SPIELEN SIE GEGEN DIE PROFIS. Siehe *Spielen Sie gegen die Profis*.
- Um eine Netzwerkverbindung zu wählen, klicken Sie auf den entsprechenden Button.
- Um zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf eine Option links im Bildschirm. Das Fenster Netzwerkverbindung wird geschlossen.

Spielen Sie gegen die Profis



Während einer echten PGA TOUR-Saison können Sie mit den Profis auf der Tour mitspielen. Wenn Tiger mal wieder einen 300 Yard-Drive von Loch Nr. 1 schlägt, können Sie das am Bildschirm mitverfolgen – aber können Sie ihn auch toppen?

So spielen Sie gegen die Profis:

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf das Icon für das EA SPORTS-NETZ. Der Bildschirm wird geöffnet.
2. Wählen Sie SPIELEN SIE GEGEN DIE PROFIS.
3. Loggen Sie sich in das EA SPORTS-NETZ ein. Weitere Informationen finden Sie unter *Einloggen*.
4. Wählen Sie die Runde, die von dem Gegner gespielt wird, gegen den Sie antreten möchten.
- Während einer PGA TOUR-Saison können Sie sowohl Echtzeit- als auch gespeicherte Runden spielen.
5. Klicken Sie auf ABSCHLAG.

Hinweis: Um gegen die Profis spielen zu können, müssen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort haben. Weitere Informationen hierzu und auch zu bevorstehenden Turnieren der PGA TOUR finden Sie unter <http://www.playagainstthepros.com>

Während einer PGA TOUR-Saison können Sie live gegen die Profis spielen. Wenn die Profis abschlagen, können Sie auch zur gleichen Zeit mit von der Partie sein. Weitere Informationen finden Sie unter *Spielen Sie gegen die Profis*.

Spiele über Internet/Local Area Network (LAN)

Die Einstellungen für ein Spiel über Internet und LAN sind identisch. Treten Sie gegen bis zu drei Mitspieler über Local Area Network ({LAN}) an oder nehmen Sie an einem Weltturnier teil und treten Sie gegen eine unbegrenzte Anzahl anderer Spieler über das EA SPORTS-Netz an.

- Um ein Netzwerkspiel zu beginnen, wählen Sie aus dem Bildschirm Netzwerkverbindung INTERNET oder LAN.

Einloggen (Internet und Spielen Sie gegen die Profis)

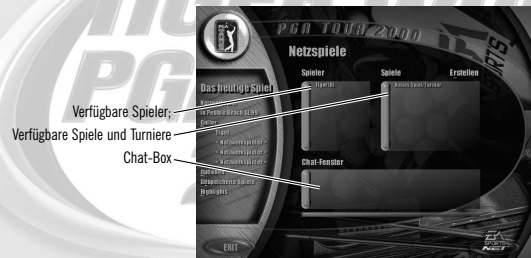
Bevor Sie ein Internetspiel beginnen, müssen Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort eingeben, um sich auf dem EA SPORTS Netz-Server einzuloggen.

- Zum Einloggen geben Sie in die dafür vorgesehenen Spalten Benutzernamen und Passwort ein. Klicken Sie dann auf OK.

Hinweis: Um an einem Internetspiel teilzunehmen, müssen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort haben. Weitere Informationen dazu finden Sie unter:
<http://tiger2000.easports.net>.

Netzspiele

Wählen Sie einen Kurs, chatten Sie mit potentiellen Partnern oder Gegnern, erstellen Sie ein Spiel oder nehmen Sie an einem teil.



- Um ein Spiel zu erstellen, klicken Sie auf ERSTELLEN. Weitere Informationen finden Sie unter *Multiplayer-Spiel oder Turnier erstellen*.
- Um an einem Spiel teilzunehmen, klicken Sie auf TEILNEHMEN.
- Um mit anderen Golfern zu chatten, geben Sie eine Nachricht ein und drücken Sie ENTER. Die Nachrichten erscheinen im Chat-Fenster. Weitere Informationen finden Sie unter *Chatten*.
- Um das gewählte Spiel anzunehmen, und sich auf den Weg zum Club-Haus zu machen, klicken Sie auf OK. Weitere Informationen finden Sie unter *Das Club-Haus*.

Schauen Sie im Spielefenster im Bildschirm Netzspiele nach verfügbaren Spielen und Turnieren.

An einem Netzwerk-, Internetspiel oder Turnier teilnehmen:

- Klicken Sie im Hauptmenü auf das Icon für das EA SPORTS-NETZ. Der Bildschirm Netzspiele wird geöffnet.
- Um an einem Spiel teilzunehmen, klicken Sie auf den Namen des Spieles und dann auf TEILNEHMEN.
- Um an einem Turnier teilzunehmen, doppelklicken Sie auf den Turniernamen und dann auf die Gruppennummer, der Sie sich anschließen möchten. Der Name wird markiert. Klicken Sie dann oben im Bildschirm auf TEILNEHMEN.

Hinweis: Wenn in einem Turnier keine freien Plätze zur Verfügung stehen, müssen Sie eine neue Gruppe hinzufügen, um an dem Turnier teilzunehmen.

Nachdem Sie einem Spiel oder einem Turnier beigetreten sind, warten Sie im Club-Haus, bis der Host Sie auswählt und mit dem Wettbewerb beginnt.

Eine Gruppe zu einem bestehenden Turnier hinzufügen:

1. Doppelklicken Sie auf den Namen des Turniers, an dem Sie teilnehmen möchten.
2. Klicken Sie auf NEUE GRUPPE und dann auf NEUEN SPIELER HINZUFÜGEN. Gehen Sie zum Club-Haus, Ihr Name erscheint unter Auf dem Tee (siehe *Das Club-Haus*).

Ein Mehrspieler-Spiel oder Turnier erstellen

Wenn Sie kein Spiel oder Turnier finden, an dem Sie gerne teilnehmen möchten, erstellen Sie ein eigenes.

Ein Netzwerk- oder Internet-Turnier oder -Spiel erstellen:

1. Wählen Sie im Hauptmenü einen Kurs.
2. Klicken Sie im Hauptmenü auf das Icon für das EA SPORTS-NETZ. Der Bildschirm Netzspiele wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf ERSTELLEN oder doppelklicken Sie auf NEU. Der Bildschirm Neues Spiel/Turnier ... erscheint.
4. Wählen Sie die gewünschten Optionen. Einige Optionen stehen für Mehrspieler-Spiele nicht zur Verfügung.
5. Geben Sie Ihren Namen ein und klicken Sie dann auf OK. Sie gelangen nun zum Club-Haus. Ihr Turnier oder Spiel erscheint im Spielfenster der anderen Golfer.

Das Club-Haus

Im Club-Haus treffen sich die Spieler, um sich für ein bestimmtes Spiel zu gruppieren und sich auf den Weg zum ersten Tee zu machen.

Hinweis: Maximal vier Spieler können für das bevorstehende Spiel oder Turnier zu Auf dem Tee hinzugefügt werden.

- Um einen Spieler für Ihre Gruppe zu wählen, markieren Sie seinen Namen im Fenster Profis und klicken Sie auf ➡.
- Um eine Person aus Ihrer Gruppe zu entfernen, markieren Sie den Namen im Fenster Auf dem Tee und klicken Sie auf ⬅.
- Um das Spiel mit der aufgelisteten Gruppe zu beginnen, klicken Sie auf ABSCHLAG.

Chatten

Eine schriftliche Nachricht senden:

- Um von einem Mehrspieler Setup-Bildschirm zu chatten, geben Sie eine Nachricht ein und drücken Sie ENTER. Ihre Nachricht erscheint bei allen eingeloggten Spielern im Chat-Fenster.
- Um während des Spiels zu chatten, drücken Sie ENTER. Die Chat-Box erscheint, geben Sie nun Ihre Nachricht ein und drücken Sie ENTER, um sie abzuschicken.

Internet-Tabelle

Im Internet können Sie Ihren Tabellenplatz in einem Turnier oder die Tabellen anderer Turniere anschauen.

Hinweis: In einem Internet-Turnier spielen Sie mit bis zu drei anderen Golfern in einer Gruppe. Die Tabelle zeigt den Punktestand für alle Spieler an, die an diesem Turnier teilnehmen.

Eine Tabelle im Internet anschauen:

1. Gehen Sie auf <http://Tiger2000.easports.net>. Der EA Golf-Server erscheint.
 2. Klicken Sie auf Turniere, damit die Auflistung der Kurse eingeblendet wird.
 3. Wählen Sie einen Kurs, damit die Turniere eingeblendet werden.
 4. Wählen Sie den Namen des Turniers, um die Tabelle zu sehen.
- Um die neuesten EA SPORTS-Aktivitäten anzuschauen, klicken Sie auf den EA SPORTS-Link auf dem EA Golf-Server, um direkt mit EASPORTS.com verbunden zu werden.

Profis im Web

Hier finden Sie eine kurze Anleitung zu allen Ressourcen, die für *Tiger Woods PGA TOUR 2000* im Internet zur Verfügung stehen. Gehen Sie über das Startmenü in den Ordner EA SPORTS/*Tiger Woods PGA TOUR 2000*.

EA SPORTS Tour-Website	http://www.EASPORTSTOUR.com
EA SPORTS-Website	http://www.EASPORTS.com
PGA TOUR	http://www.PGATOUR.com
Spielen gegen die Profis	http://www.PlayAgainstThePros.com
<i>Tiger Woods PGA TOUR 2000</i> Tabellen-Website	http://Tiger2000.EASPORTS.net

Internet verlassen

- Um das EA SPORTS-Netz zu verlassen, wählen Sie einen anderen Spielmodus, in dem Sie spielen möchten.

KURSE



Wählen Sie im Bildschirm Kurse einen der acht authentischen PGA TOUR-Kurse. Über viele Jahre hat EA SPORTS diese Kurse entwickelt, getestet und sie somit zu dem gemacht, was sie heute sind: Sie als Spieler sind nur noch kurz davon entfernt, wirklich den ersten Abschlag zu machen – EA SPORTS bietet ein absolut realistisches Golferlebnis. Um einen Kurs zu wählen, klicken Sie auf den entsprechenden Namen in der Kursliste.

Hinweis: Wenn Sie versehentlich einen Kurs löschen, können Sie die fehlenden Dateien erneut installieren, indem Sie WEITERE KURSE UND GOLFER aus dem *Tiger Woods PGA TOUR 2000*-Verzeichnis wählen. Legen Sie nach Aufforderung die CD *Tiger Woods PGA TOUR 2000* ein.

EA-TIPP: Installierte Tiger Woods PGA TOUR-Zusatzkurse und Zusatzkurse für Tiger Woods PGA TOUR Golf 99 und The Tiger Woods Collection 95 erscheinen ebenso auf dem Bildschirm *Kurse*.

Hinweis: Verwenden Sie den *Course Architect*, um Ihre eigenen Kurse zu erstellen und exportieren Sie sie, um Sie im Spiel einzusetzen. Weitere Informationen finden Sie unter *Course Architect*.

Pebble Beach Golf Links™



Design: Jack Neville und Douglas Grant
Gegründet: 1919 von Samuel F.B. Morse

Als der Architekt Jack Neville den Platz, an dem sich heute Pebble Beach Golf Links befindet, das erste Mal sah, war er der felsenfesten Überzeugung, dass die Natur diesen Flecken nur erschaffen haben konnte, um dort einen Golfplatz anzulegen. Der Clubgründer Samuel F. B. Morse träumte von einem Platz für die Amateure von Kalifornien. 1920 fand auf Pebble Beach das erste Staatsamateurturnier statt, und bis heute steht dieses Turnier im festen Spielplan für den Platz. Seit damals ist Pebble Beach einer der berühmtesten und populärsten Plätze auf der ganzen Welt geworden. Jedes Jahr wird auf diesem öffentlichen Platz das AT&T Pebble Beach National-Profi-Amateur-Turnier ausgerichtet.

Nur wenig Vorstellungskraft und damit wenig Veränderungen waren nötig, um diesen unberührten Flecken Natur in diesen traumhaften Platz zu verwandeln, der heutzutage aus der Golfzene nicht mehr wegzudenken wäre. Neville sagt, das "A und O" des Design war es, so viele Löcher wie möglich entlang des Wassers zu platzieren. Die ersten Löcher liegen alle entlang des Pazifiks. Selbst die ausgewachsenen kalifornischen Mammutbäume, die "Redwoods", können den Kurs nicht vor dem manchmal wirklich dichten Nebel schützen, den der beständige Ozeanwind hereinträgt. Die Fairways sind lang und schmal, sie werden durch große Bunker geschützt, in denen die kühnsten Hoffnungen verloren gehen können. Die Löcher sieben bis

zehn fordern selbst dem erfahrensten Spieler das Letzte ab. Einige der berühmten Spieler sind der Meinung, dass Loch 18 das wirklich beste Finish ist, was der Golfsport zu bieten hat.

Neville benötigte für das Design von Pebble Beach sechs Jahre. Der Kurs wird zu den besten Kursen der Welt gezählt. Seit der Eröffnung sind nur wenige Veränderungen vorgenommen worden. Bemerkenswert ist, dass Pebble Beach der einzige Kurs ist, den Neville je entworfen hat.

EA-TIPPS: Pebble Beach

- Achten Sie immer auf den Wind in Pebble Beach. Für den Segler ein Traum – doch für den Golfer ein Albtraum.
- Schlagen ist hier das Wichtigste. Vermeiden Sie Überschwünge und Schläge, die den Ball zu hoch in die Lüfte heben. Schlagen Sie mit Hilfe des Schlagmenüs.
- Die Bunker sind weit und flach. Es ist unglaublich schwer, aus dem durch den ständigen Seewind feuchten Sand herauszuschlagen.
- Der Kurs scheint immer zum Ozean hin geneigt zu sein. Wenn Sie unsicher sind, sollten Sie auf die bergaufweisende Seite des Grüns schlagen.
- Es ist wirklich nicht schlimm, wenn Sie zwei Puttversuche auf dem Grün benötigen. Fehler können unter Umständen ganz unten am Berg landen. Wie dem auch sei, die wahren Champions geraten hier nicht in Schwierigkeiten.
- Und noch einmal – denken Sie stets an den Wind.

TPC at Sawgrass™



Design: Pete Dye mit Beratung von Deane Beman
Gegründet: 1980

Der ehemalige PGA TOUR Commissioner Deane Beman hatte den Traum, eine ganze Serie von Kursen anzulegen, deren Design speziell darauf ausgerichtet war, das Geschehen auf dem Kurs einer möglichst großen Zuschauerkulisse zugänglich zu machen. Das erste und vielleicht beste Ergebnis dieses Traums ist der Tournament Players Club (TPC) at Sawgrass in Ponte Vedra, Florida. Hier wird die PLAYERS Championship ausgerichtet.

Die PLAYERS Championship sollte das fünfte der wichtigsten Turniere auf der PGA TOUR werden. Die TOUR-Profis fanden den neuen Kurs jedoch extrem schwierig; daher nahm Dye 1983 einige Änderungen vor, durch die der Kurs doch etwas einfacher wurde. Das wichtigste Ziel beim Design dieses Kurses war, einen Stadionkurs zu entwerfen – der erste dieser Art. Er besteht überwiegend aus hügeligem Gelände und sorgfältig platzierten Pot-Bunkern. Fast jedes der 18 Löcher liegt am Wasser, um auch den besten Golfer auf die Probe zu stellen. Erfahrung zahlt sich auf diesem Kurs gründlich aus, da die vielen Schläge, die der Spieler blind machen muss, und die schnellen Grüns den Golfer nicht mehr so in Verlegenheit bringen. Die schmalen Fairways erfordern jedoch sichere Schläge, damit man mit einer guten Schlagzahl abschließen kann.

Der Schlüssel zum Erfolg ist Loch 17 des Kurses. Das Insel-Grün an diesem Loch kann jedem Golfer zum Verhängnis werden, da es keinen Platz für Fehler lässt. Wenn sich das Loch am Anfang des Grüns befindet, sollten Sie einen Pitching-Wedge einsetzen; befindet es sich am Ende, wäre ein 9er-Eisen mit Sicherheit die

richtige Wahl. In beiden Fällen ist ein gerader Abschlag anzuraten, ansonsten benötigen Sie dringend Gummistiefel. Aber Achtung, während sich alles auf Loch 17 konzentriert, sollten Sie auch Loch 18 im Auge behalten, sonst kann es Sie dort kalt erwischen. An der linken Seite des Loches fließt Wasser, aber auch ein Abschlag, der nicht dort landet, kann die Annäherung an das kleine Grün sehr schwierig machen. Schlagen Sie über das Grün hinaus, dann warten die Bunker auf Ihren Ball. Nun ja, wir wünschen viel Glück und vor allen Dingen viel Spaß!

Als Austragungsort der PLAYERS Championship ist TPC at Sawgrass konstant unter den Top 100 Golfkursen der Welt zu finden.

EA-TIPPS: TPC at Sawgrass

- Spielen Sie einige Trainingsrunden, bevor Sie ein Turnier oder gegen einen Gegner spielen. Wenn Sie das Terrain und das Design des Kurses genau studiert haben, haben Sie alle Vorteile auf Ihrer Seite.
- Dieser Kurs ist eine "schlanke", aber temperamentvolle Schönheit. Achten Sie darauf, dass Ihre Schläge auf dem Gras der Fairways landen, sonst müssen Sie Ihren Ball zwischen den Bäumen suchen.
- Auf Zielkursen ist Beständigkeit von großer Bedeutung. Wenn es nicht gerade sehr gut für Sie läuft, sollten Sie Druck auf Ihre Gegner ausüben.
- Auf diesem Kurs gibt es nicht viele Abkürzungen. Halten Sie sich möglichst von den Bäumen fern, sie sind genau so hoch wie sie aussehen.
- Auf diesen Grüns schlagen Sie 3er-Putts am laufenden Band. Schlagen Sie Ihren ersten Putt auf dem Gras vorsichtig.

TPC at Summerlin™



Design: Bobby Weed mit Beratung von Fuzzy Zoeller
Gegründet: 1992

Der 7.243 Yard-Kurs TPC at Summerlin in Las Vegas verlangt dem Spieler ein ganz anderes Golfspiel ab als die Kurse in Florida. Große und breite Fairways dehnen sich aus und drängen die umliegende Wüstenlandschaft zurück, die sich gefährlich auf alle falschplatzierten Schläge auswirkt. Gebaut im Spielerparadies, belohnt dieser Kurs alle Spieler, die das Risiko weiter Schläge eingehen. Wenn Sie am Abschlag einen genauen Schlag haben, kann diese Stunde zu einer Ihrer Sternstunden werden.

Aber auch hier gilt es, den Wind zu beachten, wenn der Schirokko einmal mit 20 Knoten über den Kurs fegt, dann kann sich das verheerend auf Ihr Kurzspiel auswirken; ebenso wie die tückischen Windstöße, die selbst den besten Annäherungsschlag in eine Katastrophe verwandeln können. Es gibt nur sehr wenig Roughs am Rande der Fairways, dies sollte also keine Schwierigkeiten bereiten. Aber Achtung, es gibt die stattliche Zahl von 104 Bunkern, die Ihre Schlagzahl drastisch erhöhen könnten, falls Sie dort hineinschlagen.

Bogeys sind in Summerlin glücklicherweise nicht ganz so gefährlich, da Sie viele Chancen bekommen dies auszugleichen. Die Grüns lassen sich alle recht einheitlich spielen, so dass Sie hier keine Probleme haben sollten, wenn Sie sich darauf konzentrieren.

Die Sieger des jährlichen Las Vegas Invitational Tournament können in der Regel eine Schlagzahl von minus 20 oder besser aufweisen. Es scheint fast so, als könnten hier fast ausschließlich einheimische Spieler gewinnen, die genügend Zeit hatten, den Kurs eingehend zu studieren.

EA-TIPPS: TPC at Summerlin

- Sie sollten viele Hölzer und Eisen in Ihrer Tasche haben. Bei Par 5 warten einige tolle Gelegenheiten.
- Wenn die Löcher sich in der Mitte des Grüns befinden, können Sie eine äußerst niedrige Schlagzahl erreichen.
- Wie steht es mit Ihrem Sand-Wedge? Sie sollten ihn auf einer Trainingsrunde üben, bevor Sie sich ins Wettkampfgeschehen stürzen.
- Fehler sind auf diesem Kurs verzeihlich. Auch ein recht verunglückter Schlag kann noch mit einem Par enden.
- Auf dem starken Gefälle, das die Grüns umgibt, hat der Spieler wenig Möglichkeiten, Schläge an das Loch heranzurollen. Wenn der Wind stark ist, muss der Spieler ein erstklassiges Kurzspiel abliefern.
- Wasser in der Wüste? Gibt es – mindestens an vier Löchern.
- Werfen Sie ab und zu besser mal einen Blick auf den Windmesser.

TPC at Heron Bay™



Design: Mark McCumber
Gegründet: 1996

TPC at Heron Bay ist einer der neueren Kurse im Tournament Players Club Network. Der Stadionskurs ist sowohl eine Herausforderung für den Anfänger als auch für den Profi und natürlich für alle Spieler, deren Fähigkeiten dazwischen liegen. Der Platz befindet sich in Coral Springs am Ende der Florida Everglades, topografisch gesehen, ist der Kurs genau so flach wie die ihn umgebenden Sümpfe. Um diese natürlichen Gegebenheiten zu kompensieren, hat der Designer und PGA TOUR-Profi Mark McCumber über eine Million Kubikmeter Erde heranschaffen lassen, um ein hügeliges Gelände herzustellen, das klare Hindernisse und raffinierte Herausforderungen hat. Auf dem ganzen Kurs, aber besonders um die Grüns herum, gibt es viele sandige Stellen.

Mit 7.268 Yards ist dieser Kurs recht lang. Während die Fairways nicht schwer zu spielen sind, kann der ständige Wind, einen schwachen Abschlag in eine mittlere Katastrophe verwandeln. Achten Sie also genau auf den Wind, sonst werden Sie auf diesem Kurs keinen Spaß haben. Näher am Grün unterstreicht das Design, dass ungenaue Schläge im Sand landen. Dieser lange Kurs mit vielen Sandhindernissen erfordert lange und auch äußerst präzise Schläge. Treffen Sie die angepeilte Zielzone. Die hügeligen Grüns verlangen einen genauen, wenn auch unspektakulären Putt.

Auf diesem Platz finden jährlich die Honda Classic statt, weiterhin ist er für alle Spieler offen. TPC at Heron Bay wurde von der "Audubon Cooperative Sanctuary" ausgezeichnet, da sein Design unterstreicht, dass der Club bemüht ist, die Natur und Tier- und Pflanzenwelt zu schützen.

EA-TIPPS: TPC at Heron Bay

- Flaches und ungeschütztes Terrain ist sehr windanfällig. Die Bälle können hier leicht abspringen.
- 109 Bunker. Sie sollten Ihr Sandspiel trainieren!
- Obwohl das Gebiet vom Wasser umgeben ist, spielt das nasse Element nur an sehr wenigen Löchern eine entscheidende Rolle.

- Der Kurs spielt sich von jedem Tee sehr unterschiedlich. Die schwarzen Tees sind eine große Herausforderung für die Profis.
- Wenn Sie vor dem Start eines Wettbewerbs noch Zeit haben, sollten Sie sich die Mühe machen, den Platz abzugehen und sich die markanten Stellen gut einprägen. Viele Tee-Schläge sehen sehr ähnlich aus – aber der Schein trügt.

TPC at Prestancia™



Design: Ron Garl & Mike Souchak

Gegründet: 1985

Zwei Kurse zum Preis von einem – das ist genau das, was in der Broschüre stehen sollte. Die ersten neun Löcher von TPC at Prestancia sind gekennzeichnet durch sanfte Hügel, große Bunker und Fairways, die so breit sind, dass Flugzeuge dort ohne Schwierigkeiten landen könnten. Wenn Sie aber am 10. Tee angekommen sind, wird der Kurs plötzlich sehr viel schwieriger: Engere Fairways, mit dichtem angrenzenden Baumbestand. Wenn man von Loch 1 bis 18 gut schlagen möchte, erfordert das eine flexible Strategie und ein gutes Allround-Spiel.

Der Kurs hat einige raffinierte Details. Wenn Sie im Rough landen, haben Sie keinerlei Möglichkeit, die Lage zu erraten, die vielen verschiedenen Grasarten können einen Ball buchstäblich verschlucken oder ihn auch unterstützen. Die Hügel um die Grüns stellen Ihr Kurzspiel auf die Probe; und oft scheint unglaublich viel Land zwischen dem Rand und dem tatsächlichen Loch zu liegen. Allgemein kann man sagen, dass das Design des Stadionkurses beckenförmig ist. Wenn Sie keine Informationen haben, sollten Sie immer die Mitte des Grüns anvisieren.

Seit der Eröffnung im Jahr 1987 wurde auf TPC at Prestancia in Sarasota, Florida, acht Mal der Chrysler Cup veranstaltet. Weiterhin findet hier das Einladungsturnier LiquidGolf.com auf der SENIOR PGA TOUR statt. Man ist hier stolz darauf, von der "Audubon Cooperative Sanctuary" für das umweltbewusste Design ausgezeichnet worden zu sein.

EA-TIPPS: TPC at Prestancia

- Die letzten 9 sind weitaus schwieriger als die ersten neun Löcher – hier ist Konzentration gefragt!
- Achten Sie auf Ihre Drives. Ein zusätzlicher Yard wird hier hart bestraft.
- Wasser spielt an einigen Stellen eine Rolle: Löcher 2-4, 9, 12, 15 und 18.
- Die Lochplatzierung auf den stark gestuften Grüns kann eine stark geänderte Taktik nötig machen.
- Einige der Par 3 und Par 4 sind schwer genug, um ein Par ein gutes Ergebnis sein zu lassen. Allerdings nicht an den Löchern 2 und 10 – hier ist ein Birdie möglich.

TPC at Piper Glen™



Design: Arnold Palmer

Gegründet: 1988

Dieser Kurs liegt in den waldigen Bergen im Westen von North Carolina. Das sanfte hügelige Terrain bietet ein schönes Szenario für diesen meist offenen Kurs. Das legendäre Design zieht am alljährlichen Einladungsturnier Home Depot die Menschenmengen an, die sich meist an den letzten schwierigen neun Löchern versammeln. Die stufenartig angelegten Grüns fallen in viele verschiedene Richtungen ab. Nehmen Sie sich Zeit, die Grüns vor jedem Putt zu lesen. Besonders ratsam ist dies an Loch 9, denn hier lauert Wasser.

Wasser spielt an neun Löchern eine Rolle, an den beiden letzten Löchern die entscheidende! Durch einen kleinen Bach, der an der rechten Seite entlang läuft, ist Loch 14 die Schlüsselstelle des Kurses. Das enge Fairway führt zum schmalsten Grün auf dem Kurs. Mittlere und kurze Eisen sind die richtige Wahl für diesen 415 Yard Par 4. Für Spieler, die längere Schläge vorziehen, sind Loch 2 und 16 das Richtige, hier können Sie Birdies und Eagles schlagen. Auf dem ganzen Kurs hat Palmer besonderen Wert darauf gelegt, dass der Abschlag sehr genau sein muss; weiterhin muss der Spieler das Eisen wirklich kontrollieren, wenn er sich mit seinen Schlägen dem Grün annähert.

Als Ausrichter des Home Depot-Einladungsturniers fordert dieser Par 72-Kurs die Profis an den schwarzen Tees. In der Finalrunde des Turniers von 1993 setzte J.C. Snead den Rekord mit 64 Schlägen. TPC at Piper Glen ist ebenfalls Mitglied im "Audubon Cooperative Sanctuary-System".

EA-TIPPS: TPC at Piper Glen

- Viele Variationen in der Länge der Par 3s. Ein langes Eisen für Loch 4 und ein 9er-Eisen oder ein Pitching Wedge an Loch 17.
- Jedes Loch hat seinen ganz eigenen Charakter, und man kann es sich nach einer Besichtigungstour oder einer Trainingsrunde gut einprägen.
- Achten Sie auf die Löcher 9, 11, 13 und 14. Durch akkurate Abschlüsse und Annäherungsschläge lassen sich ein Bogey oder gar Schlimmeres vermeiden.
- Hat hier jemand etwas von Birdie gesagt? Loch 7, 15 und, wenn der Wind mitspielt, auch 17 und 18.

TPC of Scottsdale™



Design: Tom Weiskopf und Jay Morrish
Gegründet: 1986

Dieser Platz liegt im Süden von Pinnacle Peak in den McDowell Mountains. TPC of Scottsdale birgt eine große Menge an Herausforderungen und eine tolle Spielbarkeit in sich – und das in einer wunderschönen Wüstenlandschaft. Er wurde speziell für die PGA TOUR entworfen und zwar als Austragungsort der Phoenix Open. Der Stadionkurs bietet Platz für bis zu 450.000 Zuschauer – die größte Golfarena der Welt. Mehr als 40 TOUR-Profis haben TPC at Scottsdale als ihren Heimatplatz auserkoren.

Im Jahr 1971 wurden an dem Par 71-Kurs entscheidende Umbauarbeiten an den Grüns vorgenommen. Jetzt lassen sie sich recht schnell spielen und bestrafen die Fehler des unachtsamen Golfers. Die Grüns sind umgeben von hügeligem Terrain und Pot-Bunkern, die einem das Gefühl geben können, auf dem Mond gelandet zu sein, wenn man dort hinkommt. Die Fähigkeit, den Ball dort herauszuschlagen, kann in der Nähe des Lochs Gold wert sein.

Auch Wüstenelemente sind auf dem Kurs zu finden, besonders in den Saguaro-Kakteen und den Mesquite-Bäumen, die die breiten Fairways säumen. Aber dort hört die Wüste auch schon auf und auch das große Ödland drängt nicht in den Kurs hinein. Die Anordnung der Hügel und Bunker unterstreicht das lockere Layout des Kurses.

EA-TIPPS: TPC of Scottsdale

- Die meisten Spieler bevorzugen zuerst die letzten neun Löcher und dann die ersten.
- Wo wollen Sie hin? Verwenden Sie die Lochübersicht, um sich das Landegebiet für Ihren Ball anzusehen, bevor Sie abschlagen.
- Wenn Sie einen langen und geraden Schlag haben, versuchen Sie, an Loch 15 über das Wasser zur linken Seite zu kommen, um das Grün mit zwei Schlägen zu erreichen.
- Die Berge stellen eine tolle Herausforderung dar.
- Tiger Woods ist an Loch 16 absolute Spitze. Warum nicht Sie auch?

TPC at The Canyons™



Design: Bobby Weed und Raymond Floyd
Gegründet: 1996

Ungleich seines Schwesterkurses, TPC at Summerlin, ist TPC at The Canyons nicht für niedrige Schlagzahlen bekannt. Eingebettet in eine schiere Wüstenlandschaft, trägt TPC at The Canyons seinen Namen zurecht. Versuchen Sie erst gar nicht nach den Bällen zu suchen, die in den tiefen Arroyos; der Kurs behält die Bälle einfach und fügt sie seiner beträchtlichen Sammlung hinzu. Zwischen Wüste und Grün liegen hügelige Sandbunker, die eine Herausforderung für Ihr Wedge-Spiel sind. Eine Reihe unterschiedlicher Erhebungen und einige Veränderungen in den Anhöhen und tiefe Schluchten können zu ein wenig Höhenangst auf Ihrer Runde führen.

Die Grüns kennzeichnen sich durch sanfte Hügel aus, aber sie sind schnell, und ein schwacher Annäherungsschlag landet unweigerlich in der Wildnis. Normalerweise findet der Spieler auf diesem Kurs einen beständig blasenden Wind vor, jedoch können Windstöße und kurzzeitige Wirbel hohe Schläge sehr erschweren.

Man muss jedoch sagen, dass die Herausforderungen alle fair sind. Viele Schläge haben ein kalkulierbares Risiko, und der erfahrene Golfer wird hier belohnt werden. Eins der Highlights ist Loch 14, ein Par 4, mit einem Grün, das sich an die weite Seite einer engen Schlucht drängt. Spielen Sie nach links, dann haben Sie nur noch einen kurzen Annäherungsschlag zum Grün. Loch 16, das letzte der Par 3er, erfordert einen genauen Abschlag. Schlagen Sie zu kurz, dann landet der Ball in einer Wasserrinne. Landen Sie am Strand, dann hatte Ihr Schlag genau die richtige Länge.

TPC at the Canyons ist der Austragungsort der Las Vegas Senior Classic, die von TruGreen-Chem Lawn gesponsert werden.

EA-TIPPS: TPC at The Canyons

- Ein neuer und sehr populärer Kurs in der Nähe von Las Vegas.
- Breite und sanfte Fairways ermöglichen gute Drives.

- Eine Trainingsrunde gibt genauen Aufschluss darüber, wo die großen Hindernisse lauern.
- Schauen Sie, dass der Ball richtiggehend auf das Grün "plumpst", damit Sie ein langes Rollen auf den glatten Grüns vermeiden.
- Spielen Sie Ihren Drive umsichtig. An einigen der Par 5-Löcher ist es ratsam, ihn in der Tasche zu lassen und ein Eisen zu nehmen.
- Offene Bunker testen Ihr Wedge. Die schnellen Grüns zeigen jeden Fehler.
- Ein stetiger Wüstenwind ist Ihr Begleiter an allen Löchern.

COURSE ARCHITECT 2000

Überblick

Mit Hilfe des *Course Architect™ 2000* können Sie den Golfplatz Ihrer Träume bauen oder einen der 27 PGA TOUR-Kurse neu erstellen. Mit den tollen Grafik-Features gehorchen Ihnen Bulldozer und Rasenmäher aufs Wort.

Im folgenden kurzen Abschnitt erhalten Sie eine Zusammenfassung über den *Course Architect 2000*, Sie erfahren alles Wissenswerte über die Organisation der Benutzerschnittstelle, danach folgt eine kurze Einführung, in der Sie erfahren, wie Sie einen neuen Kurs anlegen können.

Hinweis: Weitere Informationen zum *Course Architect 2000* finden Sie auf dem Instruktionsprogramm der CD.

Hinweis: Wenn Sie Schwierigkeiten beim Öffnen der Hilfedatei *Course Architect 2000* haben, schauen Sie in der .pdf-Datei nach, die sich im Quellverzeichnis des *Course Architect 2000* befindet. Die Datei kann mit Hilfe des Adobe Acrobat® Readers geöffnet werden, den Sie sich unter folgender Adresse kostenlos aus dem Internet herunterladen können: <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep.html>

Features

- Professionelles Tool, das dem Spieler bereits seit Jahren in den EA-Golfspielen zur Verfügung steht – es wurde jetzt entscheidend weiterentwickelt.
- Automatische 2D- und 3D-Ansicht
- Exzellente Bewegungs- und Auswahlmöglichkeit
- Visuelle Hilfeanzeige mit Tastatur- und Menü-Äquivalent
- Erstellen Sie Löcher in beliebiger Reihenfolge.
- Erstellen Sie einen Kurs, schicken Sie ihn an Ihre Freunde und spielen Sie dann ein Netzwerkspiel.
- In der Objekt-Bibliothek finden Sie Hunderte verschiedener Objekte und Texturen, inklusive verschiedener Horizonte und Himmel.
- Exportieren Sie den in der Entstehung befindlichen Kurs in *Tiger Woods PGA TOUR 2000* oder Tiger Woods 99 PGA TOUR Golf, um ihn zu testen.

Los geht's

Um Ihr erstes Projekt zu starten, müssen Sie eine neue Serie von Projektdateien erstellen.

Ein neues Projekt

- Um ein neues Projekt zu erstellen, wählen Sie NEU aus dem Projektmenü. Der Neue Kurs-Assistent erscheint im Setup.
- Wenn die Kursdatei erstellt ist, ändern Sie weder den Namen noch den Platz auf der Festplatte.



- Bevor Sie den Course Architect starten, sollten Sie Ihre Auflösung auf 800 x 600 oder höher einstellen. Weitere Informationen zur Einstellung der Auflösung finden Sie in Ihrer Windows®-Dokumentation.

Einen neuen Kurs beginnen:

1. Doppelklicken Sie auf das Icon des PGA TOUR-Course Architect. Das Programm wird geöffnet.
Hinweis: Öffnen Sie den Course Architect nicht durch Doppelklicken auf eine Projektdatei (.JPI).
2. Wählen Sie aus dem Projektmenü NEU. Der Neue Kurs-Assistent beginnt.
3. Geben Sie den Namen des Kurses in der vorgesehenen Spalte ein.
 - Um Ihren Kurs an einer anderen Stelle als in dem Verzeichnis zu speichern, das Sie auf dem Bildschirm sehen, klicken Sie auf DURCHSUCHEN. Navigieren Sie nun an die gewünschte Stelle.
 - Um den aktuellen Ordner zu wählen, klicken Sie auf WEITER.
 - Um den Neuen Kurs-Assistenten abzubrechen, klicken Sie auf ABBRECHEN.
4. Im nächsten Bildschirm können Sie den Namen Ihres Kurses und seine Platzierung sehen.
 - Um eine Information zu ändern, klicken Sie auf ZURÜCK.
 - Um den Neuen Kurs-Assistenten abzubrechen, klicken Sie auf ABBRECHEN.
 - Um die Erstellung des Kurses zu beenden, klicken Sie auf ENDE.
5. Ihr Kursprojekt ist nun erstellt. Der Course Architect kopiert die Standard-Datenverzeichnisse in Unterverzeichnisse Ihres Kursordners.
Hinweis: Die Standard-Datenverzeichnisse haben ca. 12,5 MB.
6. Wenn der Neue Kurs-Assistent beendet ist, erscheint der Neues Loch-Assistent. Er beginnt mit Loch 1. Weitere Informationen finden Sie unter *Loch 1 erstellen*.
Hinweis: Auch wenn Sie Ihr Lochdesign in beliebiger Reihenfolge fertig stellen können, müssen zuerst mit Loch Nr. 1 beginnen. Wir empfehlen Ihnen, die normale Reihenfolge von Loch 1 bis 18 einzuhalten.

Der Desktop

Auf dem Desktop des Course Architect finden Sie alles wichtige, was Sie benötigen, um Kurs-Features zu erstellen. Zusätzlich können Sie hier zwischen zwei Ansichten wählen, um jedes Detail des Kurses anschauen zu können.



2D-Ansicht

Die 2D-Sicht bietet eine Ansicht von oben auf das Layout des Lochs. Verwenden Sie die 2D-Sicht, um die Umrisse und die Raumverhältnisse für den Abschlag, das Grün und die Löcher festzulegen. Aus der 2D-Ansicht betätigen Sie die Kamera, mit der die 3D-Sicht angezeigt wird.

Weitere Informationen zur 2D-Sicht finden Sie unter *2D-Ansicht*.

3D-Ansicht

In der 3D-Ansicht sehen Sie das Kameraziel. Die 3D-Sicht wird meist zur Platzierung von Objekten und zum Festlegen von Terrain eingesetzt. Mit den Terrain-Tools können Sie neue Geländeformen zeichnen, machen Sie das Terrain hügelig oder flach und binden Sie das Gebiet in die umliegende Landschaft ein.

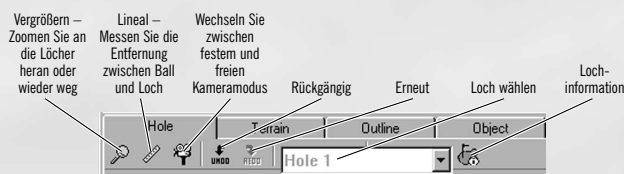
Weitere Informationen zur 3D-Sicht finden Sie unter *3D-Ansicht*.

Tabs

Die wichtigsten Sachen im Menüsystem finden Sie in großen anklickbaren Buttons in vier Tab-Bildschirmen.

Loch

Verwenden Sie die Steuerung auf dem Loch-Tab, um die Loch-Features zu untersuchen oder zu ändern.

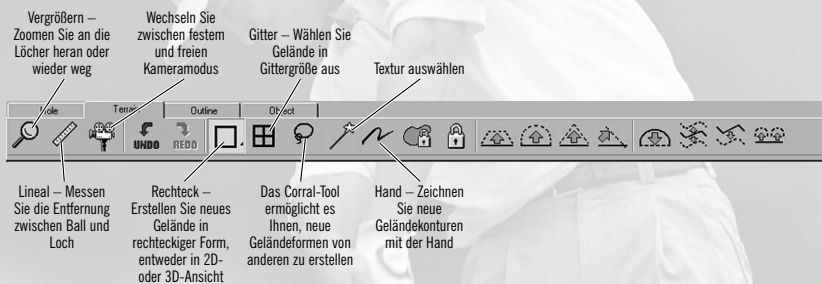


- Um die 3D-Kamera zu bewegen, verwenden Sie die Pfeiltasten. Oder klicken Sie in der 2D-Sicht auf das Kamerazeichen und ziehen Sie es an eine neue Stelle.
- Um zu einer Stelle im 2D-Fenster zu zoomen, wählen Sie die Vergrößerungshilfe und linksklicken Sie auf die Position.

- Um die Kamerasicht zu drehen, klicken Sie auf das Dreieck des Kamera-Icons und ziehen Sie den Mauszeiger auf eine neue Position.

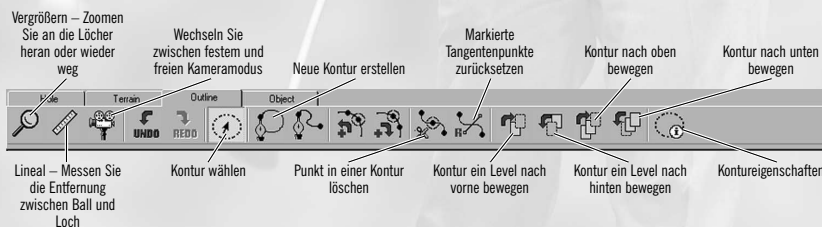
Terrain

Die Tools im Terrain-Tab ermöglichen es Ihnen, Terrainformen hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu löschen. Das Gelände kann hügeliger oder flacher werden – Sie können es auch in jede beliebige Richtung ziehen und drücken.



Die vier wichtigsten Tools sind allgemeine Gelände-Tools. Mit ihnen können Sie das Gelände beliebig verändern: Flacher, höher, weicher oder fügen Sie gar Geräusche hinzu.

Konturen



Im Kontur-Tab können Sie die Konturen des Loches erstellen, löschen und bearbeiten. Die Konturen sind die Formen, die sich vom dunkelgrünen Hintergrund farblich abheben, um eine andere Spieloberfläche anzuzeigen. Wenn Sie auf eine Kontur klicken, können Sie die Begrenzungs- und Steuerungspunkte sehen. Indem Sie die Position dieser Punkte verändern und/oder neue erstellen, können Sie die Konturform beliebig verändern.

- Um eine Kontur auszuwählen, klicken Sie auf das farbige Gebiet. Die blauen Steuerungspunkte und die schwarzen Begrenzungspunkte zeigen die Form der Kontur an.
- Um die Größe der Kontur zu ändern, klicken und ziehen Sie die schwarzen Begrenzungspunkte.
- Um die Form der Kontur zu ändern, klicken und ziehen Sie die blauen Steuerungspunkte.

Weitere Informationen zu den Konturen finden Sie unter *Konturen*.

Objekte

Im Objekt-Tab können Sie Gegenstände vom Objekt-Browser nehmen und diese auf dem Loch platzieren.



EA-TIPP: Wir empfehlen Ihnen, die Objekte erst im späteren Baustadium des Kurses zu platzieren. Sie benötigen recht viel Speicherkapazität und können Ihre Bildschirm-Updates verlangsamen.

- Um ein Objekt auf dem Kurs zu platzieren, wählen Sie aus dem Ansichtsmenü **OBJEKTE**. Der Objekt-Browser wird geöffnet. Klicken Sie auf den gewünschten Gegenstand. Klicken Sie dann auf **SCHLIESSEN**. Platzieren Sie den Gegenstand in 2D- oder 3D-Sicht, indem Sie den entsprechenden Button im Objekt-Tab anklicken und dann auf die gewünschte Position klicken.
- Um ein Gebiet mit Gegenständen auszustatten, wählen Sie das Gebiet mit einem beliebigen Auswahl-Tool aus den Objekt-Tabs. Klicken Sie auf **AUSSTATTEN**. In der Dialogbox steht jede Linie für einen anderen Objekttyp, den Sie platzieren können. Wählen Sie den Typ und die Menge für jedes Objekt. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf **ÜBERNEHMEN** und dann auf **SCHLIESSEN**.

Weitere Informationen zu Gegenständen finden Sie unter *Objekte* und der *Objekt-Browser*.

Loch 1 erstellen

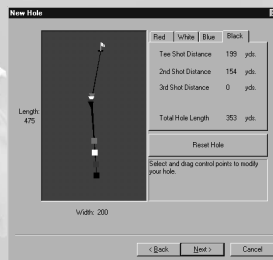
Nach einer kurzen Tour über die Bildschirme des Spiels sind Sie nun bereit, das erste Loch zu erstellen.

- Nachdem der Neue Kurs-Assistent beendet ist, startet der Neues Loch-Assistent automatisch mit der Erstellung von Loch 1.

EA-TIPP: Sie können keinen Kurs mit *Tiger Woods PGA TOUR 2000* spielen, wenn er nicht Loch 1 hat. Erstellen Sie dieses Loch also zuerst.

Der Neues Loch-Assistent:

1. Wählen Sie das Par für das Loch. Das Par des Lochs bestimmt die maximale und minimale Höhe und Breite des Lochs.
Hinweis: Höhe und Weite sollten das gesamte Gebiet des Lochs beinhalten. Schläge, die außerhalb dieses Gebiets landen, gelten als Out of Bounds.
2. Um Höhe und Breite für ein Loch zu wählen, verwenden Sie die Schieberegler.
3. Wenn Sie die Dimensionen und das Par festgelegt haben, wählen Sie **WEITER**.
4. Jetzt legen Sie die grundlegenden Formen für jedes Tee fest (rot, blau, weiß und schwarz – geordnet nach Schwierigkeitsgrad. Schwarz steht für PGA TOUR-Turniere).



- Um die grundlegenden Lochformen zu zeichnen, klicken Sie mit dem Zeiger auf die Position, wo Sie das Tee platzieren möchten.
Hinweis: Für Par 3s können Sie nach der Hälfte keine Richtungsänderungen vornehmen. Bei einem Par 4 können Sie eine und bei einem Par 5 zwei Richtungsänderungen einbauen.
 - Um den Startpunkt für den Abschlag zu ändern, klicken Sie auf den farbigen Punkt, der das Tee darstellt, und ziehen ihn an die neue Position. Zum Platzieren klicken Sie erneut. Um sich die Entfernungstatistiken für andere Tees noch einmal anzusehen, klicken Sie auf die Tabs oben im Bildschirm.
Hinweis: Die Linien, die die Tees und die Löcher verbinden, sind Flugbahnen, die den optimalen Flugverlauf des Balls zeigen. Um eine Flugbahn zu ändern, klicken Sie auf die Linie und ziehen Sie an die gewünschte Position.
 - Um die Position eines Lochs zu ändern, klicken Sie das Loch an und ziehen es auf die gewünschte Position.
 - Um das Layout des Lochs von vorne zu beginnen, klicken Sie auf **LOCH ZURÜCKSETZEN**.
 - Um das Layout eines Lochs zu beenden, klicken Sie auf **WEITER**.
5. Wählen Sie das Anfangslayout für die Geländeparameter. Diese Parameter können während des Designs verändert werden.

Spielbare Gebietbreite Legen Sie die Breite des spielbaren Gebiets fest. Das Gebiet zwischen dem spielbaren Gebiet und dem Ende des Lochs ist standardmäßig tiefes Rough.

Fairway-Breite Legen Sie die Breite des Fairways fest. Die Fairway-Breite kann eines der entscheidenden Merkmale bei Annäherung an das Loch sein.

Tee-Radius Legen Sie den Radius für das Tee-Gebiet fest.

Grün-Radius Legen Sie den Radius für das Grün fest.

Entfernung Tee bis Fairway Legen Sie die Entfernung zwischen dem Tee und dem Beginn des Fairways fest.

6. Wenn sie fertig sind, klicken Sie auf **ENDE**.

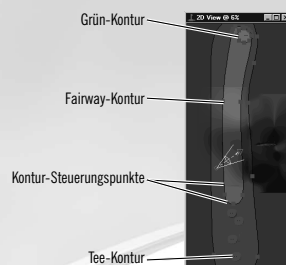
Hinweis: Die Erstellung eines Lochs kann bis zu zwei Minuten dauern.

Loch 1 bauen

Wenn Sie Loch 1 erstellt haben, dann können Sie es nun bauen. Die wichtigsten Tools zur Lochentwicklung sind auf dem Desktop integriert; es ist zwar nützlich, sie zu kennen, jedoch müssen Sie das Menüsystem nicht wie Ihre Westentasche kennen, um aufregende Herausforderungen bauen zu können.

Die erste Ansicht Ihres neuen Kurses ist eine 2D-Ansicht, die eine ebene grüne Fläche mit ein paar unterschiedlichen farbigen Stellen zeigt.

2D-Ansicht



In der 2D-Ansicht können Sie Formen in verschiedenen Farben sehen. Diese Formen sind die **Konturen**. Sie zeigen die Oberflächenbeschaffenheit wie Grün, Fairway, Rough oder Sand an. Sie können allerdings auch spezielle Features anzeigen, wie zum Beispiel das Loch oder den Abschlag. Es ist möglich, das Loch mit den vorgegebenen Konturen zu spielen, Sie können sie aber auch in Größe und Form ändern, damit Sie besser zur Struktur des Lochs passen. Weitere Informationen finden Sie unter *Konturen*.

Es können viele verschiedene 2D-Ansichtsfenster angezeigt werden. So können Sie gleichzeitig an verschiedenen Positionen des Lochs mit unterschiedlichen Zoom-Einstellungen arbeiten. Änderungen in einem Fenster werden automatisch auf die anderen übertragen.

- Um ein anderes 2D-Ansichtsfenster zu sehen, wählen Sie aus dem Ansichtsmenü 2D-ANSICHT.
- Um die Größe eines Fensters anzupassen, wählen Sie aus dem Ansichtsmenü ANPASSEN.

3D-Ansicht



Die 3D-Ansicht bietet die detaillierteste Sicht der Terrain-eigenheiten. In der 3D-Ansicht können Sie sich einen

Teil eines Lochs auf Kurslevel oder mit der freien Kamera genau ansehen.

- Um zur 3D-Ansicht zu gelangen, wählen Sie aus dem Ansichtsmenü 3D-ANSICHT.

Im Pop-Up-Menü Kameraeinstellungen können Sie die Kameraeinstellung verändern. Sie können zwischen festem und freien Kameramodus wählen, Sie können die Kamera positionieren und die Bewegungsempfindlichkeit der Kamera der Maus anpassen.

- Um die das Pop-Up-Menü Kameraeinstellungen zu öffnen, wählen Sie aus dem Kameramenü KAMERA-EINSTELLUNGEN.
- Um die Kamera auf den ursprünglichen Punkt zurückzusetzen, klicken Sie auf ZURÜCKSETZEN.

Feste/Freie Kamera



Der Modus feste/freie Kamera ermöglicht es Ihnen, 3D-Ansichten in zwei Modi anzuzeigen. Der festgestellte Modus zeigt das Geschehen aus der Perspektive eines Golfers, der sechs Fuß groß ist.

- Um die feste/freie Kamera neu zu positionieren, klicken Sie sie an und ziehen Sie dann an eine neue Position.
- Um die Kamera zu drehen, klicken Sie auf das kleine Dreieck am breiten Ende der Kamera und halten Sie die Maustaste gedrückt. Verwenden Sie die Maus, um die Anzeige zu drehen. Um die neue Kameransicht festzulegen, lassen Sie die Maustaste los. Die neue 3D-Ansicht wird gezeigt.
- Um die Kamera über die Oberfläche des Kurses zu bewegen, drücken Sie die Pfeiltasten.

Steuerung Freie Kamera

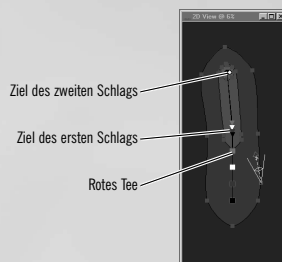
Im Modus Freie Kamera haben Sie drei verschiedene Bewegungsmöglichkeiten, um die Lochansicht der Kamera neu zu positionieren.

- Um die Kamera in der vertikalen Ebene zu bewegen, drücken Sie **STRG** und die Pfeiltasten.
- Um die Kamera über die Oberfläche des Kurses zu bewegen, drücken Sie die Pfeiltasten.

Die Formen des Lochs verändern

Wenn Sie ein Loch erstellt haben, sehen Sie die grundlegenden Formen des Lochs. Sie können alle Konturen und das ganze Gebiet verändern, inklusive der Form des Lochs.

Flugbahn



Jedes Loch hat eine optimale **Flugbahn**. Die Flugbahn zeigt den besten Weg zum Erreichen des Grüns an. Aber als kreativer Spieler können Sie auch bessere Wege erfinden, auf das Grün zu gelangen.

Hinweis: Während des Spiels verwenden computergesteuerte Golfer die Flugbahn, um ihren ersten Schlag zu zielen. In der 2D-Ansicht können Sie die Flugbahn von jedem Tee zum Grün sehen. Die Flugbahn geht von jedem Abschlag bis zu einem Zielpunkt, der das Ziel für den ersten Schlag markiert. Wenn das Loch Par 4 oder größer ist, dann werden zwei Flugbahnen angezeigt, die den Spieler auf das Grün führen sollen.

- Um die Flugbahn zu verändern, klicken Sie auf das Dreieck in der Flugbahn und ziehen es auf 2D-Ansicht.

Löcher und Tees positionieren

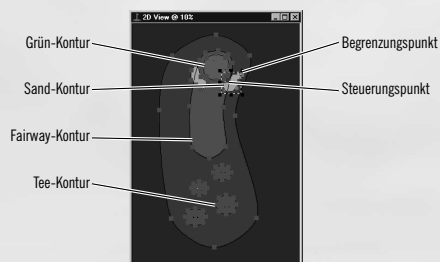
Ein Tee positionieren:

1. Wählen Sie eine der Tee-Konturen am Anfang des Lochs.
- Wenn Sie bei der Erstellung des Lochs die Tee-Positionen nicht geändert haben, sollten Tees folgendermaßen geordnet sein: rot, weiß, blau und schwarz (Turnier).
2. Ziehen Sie das Tee auf eine gewählte Stelle. Es ist allgemein üblich, Tees in der Reihenfolge rot, weiß, blau, schwarz mit 50 – 100 Yard hinter dem Beginn des Fairways anzulegen.

Ein Loch positionieren:

- In der 2D-Ansicht sehen Löcher wie gelbe Punkte aus. Die Punkte zeigen die endgültige Platzierung des Lochs an. Eines der vier Löcher auf dem Grün wird per Zufall zum Spiel ausgewählt.
- Um die Lochposition zu ändern, klicken Sie in der 2D-Ansicht und ziehen auf die gewünschte Position.

Konturen



Die Konturen sind die "Haut" eines Golfkurses. Wenn Sie eine Kontur bestimmen, legen Sie damit auch das Aussehen und vor allem die Spielcharakteristika fest. Konturen formen das Gelände.

Wenn Sie das Gelände bearbeiten, möchten Sie möglicherweise zusätzliches Konturengebiet haben, um dem Gelände den letzten Schliff zu geben. Auf Gebieten mit gestapelten Konturen bestimmt die oberste Kontur die Spieleigenschaften.

- Um die Reihenfolge von gestapelten Konturen zu ändern, verwenden Sie die Ordnungstools rechts im Bildschirm.

Hinweis: Konturen können gedreht, skaliert und übereinandergestapelt werden.

- Um eine markierte Kontur zu drehen, wählen Sie die Drehfunktion aus dem Konturenmenü. Geben Sie eine Zahl von 0 bis 360 Grad ein. Klicken Sie dann auf Übernehmen.
- Um eine markierte Kontur zu skalieren, wählen Sie Kontur und Skalieren. Geben Sie die Werte der Skala für die X- und y-Achse ein und klicken Sie dann OK, um die Skala zu erstellen.
- Um die gestapelte, markierte Kontur auf eine andere Position zu bewegen, klicken Sie auf VORWÄRTS oder RÜCKWÄRTS.

Hinweis: Mit Aufwärts und Abwärts können Sie die Kontur ganz nach oben bzw. ganz nach unten bewegen.

Konturen und Gelände: Eine Sandfalle bauen

Eine neue Kontur erstellen:

1. Gehen Sie zum Konturen-Tab.
 2. Wählen Sie NEUE KONTUR.
 3. Klicken Sie auf eine Stelle, an der Sie den ersten Steuerungspunkt positionieren möchten. Klicken und ziehen Sie, um einen zweiten Punkt festzulegen. Fahren Sie so fort, bis Sie ungefähr die gewünschte Form erreicht haben.
- Doppelklicken Sie, um die Form der Kontur zu bestätigen. Sie können die Größe dann noch nach Wunsch verändern.

Eine neue Kontur bearbeiten:

1. Im Konturen-Tab bearbeiten Sie die Kontur, um die gewünschte Form zu erhalten.
- Um einen neuen blauen Steuerungspunkt hinzuzufügen, klicken Sie auf Kontur wählen und dann auf einen bereits bestehenden blauen Steuerungspunkt. Klicken Sie dann auf Punkt davor hinzufügen oder Punkt dahinter hinzufügen, um einen neuen Steuerungspunkt hinzuzufügen.
- Hinweis:** Davor zugefügte Punkte werden auf dem gelben Abschnitt platziert.
- Um die Größe einer gewählten Kontur zu ändern, klicken Sie auf die schwarzen Begrenzungspunkte und ziehen Sie sie auf die gewünschte Position.
 - Um die Form einer gewählten Kontur zu ändern, klicken Sie auf die blauen Steuerungspunkte und ziehen Sie sie auf die gewünschte Position.
 - Um zusätzliche Steuerungspunkte hinzuzufügen, klicken Sie auf einen blauen Steuerungspunkt. Klicken Sie dann auf PUNKT DAVOR HINZUFÜGEN oder PUNKT DAHINTER HINZUFÜGEN. Ein zusätzlicher Steuerungspunkt vor oder hinter dem gewählten wird hinzugefügt.

Mit den roten Tangentenpunkten können Sie die Form der Kurven zwischen den Steuerungspunkten festlegen.

- Um die Kontur mit den Tangentenpunkten zu formen, klicken Sie auf einen blauen Steuerungspunkt. Klicken und ziehen Sie einen der beiden roten Tangentenpunkte zur gewünschten Stelle. Lassen Sie den Button dann los.
- 2. Verändern Sie den Konturentyp in Sand.
- Um die Oberfläche für Ihre Kontur zu verändern, rechtsklicken Sie innerhalb der Kontur. Wählen Sie EIGENSCHAFTEN. In der sich öffnenden Dialogbox klicken Sie auf das Kästchen neben GESCHLOSSEN, wählen Sie dann aus der sich öffnenden Liste SAND.
- 3. Stellen Sie Ihre Kamera wieder auf 2D-Ansicht, damit Sie die Sandfalle sehen können.
- Drücken Sie **F9**, um ein Update in 3D-Ansicht eingeblendet zu bekommen.

Terrain

Mit dem Terrain-Tab können Sie die Sandfalle jetzt vertiefen.

Eine Sandfalle vertiefen:

1. Gehen Sie zum Terrain-Tab.
2. Ziehen Sie in der 2D-Ansicht mit dem Corral-Tool eine Kontur um Ihre Sandfalle. Wenn Sie Ihre Kamera im 3D-Modus positioniert haben, können Sie das markierte Gebiet auch in diesem Bildschirm sehen.
3. Klicken Sie auf das Tool Höher/Tiefer. Klicken und ziehen Sie im 3D-Fenster den Mauszeiger im Bildschirm nach unten. Ihre Terrainform beginnt zu sinken.
4. Wenn Sie mit der Tiefe der Sandfalle zufrieden sind, lassen Sie die Maustaste los.
5. Um die Kontur zu glätten und an das umliegende Terrain anzupassen, klicken Sie auf das Corral-Tool. Zeichnen Sie eine Auswahl des Terrains, um die markierte Sandfalle und angrenzendes Gebiet mit einzuschließen.
6. Um die Form des Terrains zu glätten, klicken Sie auf das Glättungs-Tool, das sich oben rechts im Terrain-Tab befindet. Wählen Sie in der Dialogbox den Grad für der Glättung in der x- und y-Achse. Wenn Sie dies getan haben, klicken Sie auf ÜBERNEHMEN und dann auf SCHLIESSEN.
- Drücken Sie **F9**, um ein Update in 3D-Ansicht eingeblendet zu bekommen.
7. Sie haben eine geglättete Sandfalle gebaut.

Hinweis: Sie können innerhalb des Gebiets, das Sie gerade erstellt haben, das Terrain wieder anpassen. Wählen Sie mit dem Corral-Tool einen Teil der Sandfalle und passen Sie die Terraintiefe an, um so eine Sandfalle mit mehreren Ebenen zu erstellen.

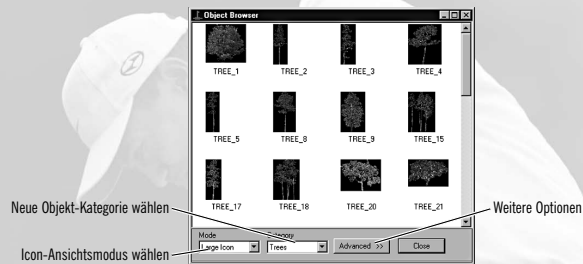
Große Terrain-Konturen

Große Terrainformen bedürfen sorgfältiger Planung. Bei der Hinzufügung von Bergkämmen und Tälern, die das zuvor erstellte Terrain beträchtlich verändern können, möchten Sie sicher entscheiden, wann Sie die Hinzufügungen vornehmen möchten. Große Terrain-Konturen benötigen den meisten Speicherplatz und können somit die Leistung Ihres Computers negativ beeinflussen.

Große Terrain-Konturen zeichnen:

1. Verwenden Sie das Corral-Tool, um eine Form auf dem Terrain zu zeichnen.
2. Verwenden Sie die Terrain-Tools, um das Gelände zu erhöhen oder flacher zu gestalten.
3. Mit dem Rechteck-Tool können Sie eine neue Terrainform und das umgebende Gebiet wählen.
4. Verwenden Sie das Glättungs-Tool, um das Terrain in die umliegende Landschaft einzubinden.

Objekte und der Objekt-Browser



Der *Course Architect 2000* verfügt über eine komplette Bibliothek an Objekten, die Sie dazu verwenden können, dem Kurs Charakter zu verleihen und ihm Hindernisse hinzuzufügen.

Ein Objekt hinzufügen:

1. Gehen Sie in den Objekt-Tab.
2. Wählen Sie aus dem Ansichtsmenü OBJEKTE. Der Objekt-Browser wird geöffnet.
3. Wählen Sie den Objekttyp, den Sie in der Drop-Down-Liste sehen möchten: Spezielle Objekte oder Baum-Objekte.
4. Wählen Sie das Objekt, das Sie dem Terrain hinzufügen möchten, klicken Sie dann auf SCHLIESSEN.
5. Wählen Sie aus dem Terrainmenü OBJEKT ABSETZEN.
6. Verwenden Sie im 2D- oder 3D-Modus die Maus, um ein Objekt zu positionieren und klicken Sie auf die gewünschte Stelle. Der Gegenstand wird dort "abgesetzt".

Hinweis: Wenn Sie Objekte auf dem Kurs einsetzen, sollten Sie einen Ankerpunkt für den Gegenstand suchen. Um den Ankerpunkt festzulegen, klicken Sie auf WEITERE. Klicken Sie dann auf ANKERPUNKT.

Ein Gebiet mit Objekten ausstatten

Das Ausstatten-Tool ermöglicht es Ihnen, mehrere Objekte in verschiedenen Kombinationen in einem bestimmten Gebiet zu platzieren. Sie können so beispielsweise ein kleines Wäldchen und ein Felsfeld erstellen.

Ein Gebiet ausstatten:

1. Wählen Sie aus dem Objekt-Tab mit den Auswahl-Tools – wie zum Beispiel das Corral-Tool ein Gebiet.
2. Klicken Sie auf den Button AUSSTATTEN. Die Dialogbox Ausstatten erscheint.
3. Wählen Sie Objekttyp und -anzahl, die sie dem Gebiet hinzufügen möchten.
4. Nachdem Sie auf ÜBERNEHMEN und dann auf SCHLIESSEN geklickt haben, ist das Gebiet mit einer Mischung der gewählten Objekte ausgestattet.

Datei-Management

Wenn Sie Ihren eigenen Kurs bauen, wächst die Anzahl Ihrer Kursdateien stetig. Kopieren Sie in Windows keine Dateien von Verzeichnis zu Verzeichnis, da so die Daten für Ihre Löcher fehlerhaft werden können.

Um die Kurse für den Einsatz im Spiel zu exportieren, klicken Sie im Dateimenü auf INS SPIEL KOPIEREN. Die Projektdatei wird in eine Spielkurs Datei kompiliert und im dafür vorgesehenen Verzeichnis abgelegt, so dass Sie direkt von *Tiger Woods PGA TOUR 2000* oder *Tiger Woods 99 PGA TOUR Golf* darauf zugreifen können.

Hinweis: Wenn Sie den Course Architect verwenden, speichern Sie Ihre Arbeit auf ganz normalem Weg. Es ist durchaus möglich, dass Sie mehrere Tage benötigen, um den Kurs fertig zu stellen. Sie sollten regelmäßige Backup-Kopien Ihrer Arbeit anlegen.



MITWIRKENDE

Rainbow Studios

Leitender Produzent: Mark Mahler

Softwareentwicklung: Lisa Carter, Jared Harp

Gestaltung: Tom Granberg

Digital Dream Studios

Produzent: Kenneth Shim

Softwareentwicklung: Kyung-Hwan Sim, Kwang-Hyun Son, Moon-Wook Kim

Gestaltung: Tae-Min Kim, Jung-Kyun Cha

EA SPORTS-Golfentwicklung

Leitung Softwareentwicklung: Anne-Lise Hassenklover

Zusätzliche Entwicklung: Alan Borecky, Steve Chamberlin, Jeff Lefferts

Künstlerische Leitung: Kevin Brown

Zusätzliche Gestaltung: John Sicat, Nancy Simenc

Leitung Kursdesign: Logic Ma

Kursgestaltung: Kris Hammond, Julie Moll, Matt Sarconi, Nancy Simenc

Filmsequenzen: Waddy Dacay

Produktionsleitung: Richard Hilleman

Ausführender Produzent: John Vifian

Designer: Steve Cartwright, John Manley

Entwicklungsleitung: Dana Tom

Künstlerische Leitung: Roseann Mitchell

Produzent: Orlando Guzman

Produktionsassistent: Billy Delli-Gatti, Brian Reed, Jon Sell

Marketing: Jillian Goldberg, Sam Hopkins

PR: Kathy Frazier

Produktanalyse: Ludon Lee

Testleitung: Steve Fleming, Jerry Shen

Tester: Jonathan Silverman, Brett Lee, George Komoto, Adam Vasquez, Darryl Huskey, Neil Burkhart,

Dan Tovar, Ron Weaver

Management-Tests: Olli Ongpin, Joseph Adams

Qualitätssicherung: Dave Knudson, Benjamin Crick, Micah Pritchard, Andrew Young, Darryl Jenkins, Anthony Alexander

CAT-Lab: Dave Koerner, Mike Jung, Jacob Fernandez

EA Media-Lab: Rob Hubbard, Charles Stockley, Ken Felton, Eric Kornblum, Jerry Newton

Dokumentation: Steve Olson

Dokumentationsbearbeitung: Dan Davis, Greg Roensch

Verpackungsdesign: EA Creative Services

Verpackungsillustration/Fotografie: Dave Cannon

Künstlerische Leitung Verpackung: POPGUN Design

Package Copy: Greg Roensch

Leitender Marketing-Projektmanager: Cole Bronn

Internet-Tour: Jennifer Herman, Joe O'Leary

Lokalisierung: Atsuko Matsumoto, Emily Bromley, John Pemberton

Starsphere Interactive: Thomas Howell, Laura Markarian, Andy Iverson

Interaxis: Laura Mendiola Garcia Aranda, Jose Maldonado Cordero, Ricardo Romero Ruiz, Francisco Salas Amador

Geodetic Services: Darryl Sharp

Daylight Productions: Mark Day, Mary Ann Fabian, Steve Albrecht, Bob Kertesz

Sprecher: Roger Jackson

Skript: Mike Harrison

Animation Michael Jordan: Erstellt von Sony Pictures Imageworks Inc., Culver City, California

Besonderer Dank an: Terry Smith, R.J. Berg, Daniel Kennet, Dave Mercier, George B. Fry III, Kevin Prentice, Ted Anderson, Paulette Doudell, Steve Sammonds, Nyla Comisso

Course Architect 2000

Softwareentwicklung: Alex Karweit, Patrick Lardin, Lee Ozer, Michelle Prevost

Interne Softwareentwicklung: Nic Solter, Matt Soscia, Andrew Toy

Zusätzliche Entwicklung: Frank Barchard, Scott DeFreitas, Fred Ehnou, Kaz Okuda

Leitung Kursdesign: Logic Ma

Kursbearbeitung: Julie Moll, Santiago Nunez, Alex Vaz Waddington, Kris Hammond, Nancy Simenc, Matt Sarconi

Gestaltung Benutzeroberfläche: Louis Sremac

Zusätzliche Gestaltung: Nancy Simenc

Ausführende Produzenten: Richard Hilleman, John Vifian

Produzent: Orlando Guzman

Entwicklungsleitung: Dana Tom

Co-Produzent: Jon Sell

Produktionsassistent: Steve Goodale

Tester: Brian Carloni, Andy Chandra, Kevin Enos, Luke Harrington, Todd Manning, Mark Owens, Rhea Sistiadi

Dokumentation: Steve Olson

Dokumentationsbearbeitung: Dan Davis, Greg Roensch

Dokumentationslayout: Dan Davis

Besonderer Dank an: Jack Baker, Brian Kingsley, Joel Mariano, Roseann Mitchell, Oliver Ongpin, Danny Pisano, Ric Neil, Matt Soares

BETA-Tester: Michael Baxes, Tony Best, Shane Brewer, Jim Britton, Tommy Bruno, Scott Chesney, Chris Clouser, James Deadman, Martin Dufour, T.R. Dugger, Richard Fowler, Thomas Gardocki, Jay Gianotti, Bob Grant, Joseph J. Habiger, Bob Heider, James Holsten, Mack Huntress, Chad Landgraf, Mike Laybourn, David B. Lewis, Neil Lindsey, John Manski, Gary Mazo, Bill Murray, Chad Parkerson, William Poole, Tim Scott, Brian Silvermail, Darrel Stage, Alfred Wesner, Scott Whitson, Brian Zberger

Hinweis

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

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

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

HOTLINE

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190 / 776633 (2,42 DM pro Minute)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software und Dokumentation © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Course Architect, Target Arc, Electronic Arts, das Electronic Arts-Logo, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Der Name, die Abbildung und andere Attribute von Tiger Woods, das "Tiger Woods"-Logo und der Name, die Logos sowie andere Abzeichen von NIKE, Inc., die in diesem Produkt auftauchen, sind Marken, urheberrechtlich geschützte Designs und/oder andere Formen geistigen Eigentums, das exklusives Eigentum von Tiger Woods, ETW Corp. und/oder NIKE, Inc. darstellt und weder ganz noch teilweise ohne die entsprechende schriftliche Genehmigung verwendet werden darf.

PGA TOUR, PGA TOUR und das Swinging Golfer-Design, TPC, TPC und das Swinging Golfer-Design, Tournament Players Club, TPC in The Canyons, TPC in Summerlin, TPC in Sawgrass, TPC of Scottsdale, TPC in Herron Bay, TPC in Piper Glen und TPC in Prestancia sowie das SKINS GAME sind Marken von PGA TOUR, INC. und werden mit Genehmigung verwendet. Filmausschnitte von PGA TOUR, INC. Alle Rechte vorbehalten. © 2000.

Bilder und Kursdesigns von Pebble Beach, das Lone Cypress Tree-Design, die stilisierte Welle und der Golfkurs sowie das Golfloch-Design von Pebble Beach Golf Links sind Marken und Dienstleistungsmarken der Pebble Beach Company und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet.

Alle anderen Marken oder eingetragene Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

EA SPORTS ist eine Electronic Arts™ Inc.-Marke.

SPIELER-BIOGRAPHIEN



Mark Calcavecchia

Mark hat sein erstes Turnier auf der PGA TOUR im Jahr 1986 gewonnen: die Southwest Golf Classic. Seit diesem Zeitpunkt hat er seiner Karriere stets gute Platzierungen hinzugefügt. Von 1986 bis 1998 war er jedes Jahr unter den 50 Spitzenverdienern zu finden und 1999 schaffte er sogar den Sprung unter die Top 10-Verdiener aller Zeiten. Der Schlüssel zu seinem Erfolg ist seine Schlagsicherheit. Von den Hölzern bis zu den Eisen ist Mark in der Lage, ein zuverlässiges Spiel abzuliefern, das ihn stets in die Runden am Wochenende bringt, in denen es dann bekannterweise um das große Geld geht. 1999 war Mark unter den Top 30 für die Birdie-Anzahl pro Runde zu finden – dies zeigt ganz deutlich, dass er immer große Eile hat, seinen Ball auf dem Grün zu platzieren.

Wenn seine Putts nicht gelingen, kann Mark richtig sauer werden. Vor der Finalrunde der Honda Classic im Jahr 1998 hatte er mit einem Schnitt im Finger zu kämpfen, bandagiert mit "Super Glue" zauberte er dann eine 7-unter-65-Runde aus dem Hut und feierte so seinen neunten PGA TOUR-Erfolg. Nachdem er 1998 die Honda Classic in TPC at Heron Bay gewonnen hatte, schüttelte Mark drei Top 5-Platzierungen hintereinander aus dem Ärmel. Später im Jahr fügte er seinem Siegeszug noch einen 2. Platz bei den Las Vegas Invitational hinzu.

Als Gewinner der 1989er British Open hat Mark ganze neun TOUR-Siege vorzuweisen und spielte drei Mal in einem Ryder Cup-Team. Bei den 1999er Canon Greater Hartford Open schlug Mark an Loch 5 ein Ass, und erhielt für diesen perfekten 218 Yard-Schlag eine Rolex.

Außerhalb der Saison lebt er in West Palm Beach, Florida, und trainiert logischerweise auf TPC at Heron Bay, da der Kurs ja nicht weit entfernt liegt.



Stewart Cink

Stewart Cink ist auf dem Platz immer in Eile. Als verheirateter Vater und immer noch Student an der Georgia Tech, beendete Stewart seine Amateurkarriere mit dem 3. Gewinn der All-America-Auswahl und erhielt 1995 die Dave Williams-, Fred Haskins- und Jack Nicklaus-Auszeichnungen als bester Amateurgolfer des Landes. 1996 war er dreifacher Sieger auf der NIKE TOUR. Und schon Ende 1997 gewann er sein erstes Turnier auf der PGA TOUR bei den Canon Greater Hartford Open. Er wurde als erster Spieler als NIKE TOUR-Spieler des Jahres und im darauffolgenden Jahr als PGA TOUR-Rookie des Jahres geehrt.

Vor der Finalrunde der Canon Greater Hartford Open 1997 belegte Stewart den 5. Platz, vier Schläge trennten ihn von Jeff Maggert. Er beendete die Runde mit einer tollen 66 und siegte so über Meggert, Brandel Chamblee und Tom Byrum.

Nicht schlecht für einen Kerl, der 1999 erst 27 Jahre alt geworden ist. Auch wenn seine Saison im letzten Jahr sieglos endete, kann man das Jahr 1999 durchaus als erfolgreich für ihn beschreiben. Er kann auf sieben Top 10-Platzierungen zurückblicken, inklusive des dritten Platzes bei den PGA Championship und einem zweiten Platz bei der BellSouth Classic. Ende des Jahres knackte er die 1 Million Dollar-Grenze und war unter den Top 25 im Schlagdurchschnitt zu finden.

Mit 6'4" ist Stewart unter den guten Puttern zu finden. Er und seine Frau Lisa haben zwei Kinder: Connor und Reagan.



Robert Damron

Nach dem Gewinn von fünf College-Turnieren an der University of Central Florida, an der er drei Mal All-American-Spieler war, wagte Robert den Sprung ins Profilager und absolvierte eine solide Rookie-Saison auf der TOUR 1997, woraufhin er Ende des Jahres zum Rookie des Jahres nominiert wurde. Er schaffte in diesem Jahr zwei dritte Plätze: bei der Buick Classic und der FedEx St. Jude Classic. In den Jahren 1998 und 1999 war Robert unter den Top 100-Verdienern der TOUR zu finden.

In der Saison 1999 setzte Robert mit drei Top 10-Platzierungen seinen Höhepunkt. Bei der John Deere Classic hatte Robert mit 267 sechs Schläge mehr als der Sieger und belegte damit den 10. Platz. Im weiteren Verlauf des Jahres brachte ihm die Finalrunde beim Las Vegas Invitational mit 67 Schlägen einen Sprung auf Platz sechs ein, den er mit Brandel Chamblee und Kevin Sutherland teilen musste. Im März belegte er mit 12-unter-Par auf seinem Heimatkurs einen sehr guten 4. Platz beim Bay Hill Invitational in Orlando.

Robert zeichnet sich besonders auf dem Grün aus, wo ihm sein gefühlvoller Schlag und sein gutes Sandspiel schon von großem Nutzen waren.

Nachdem sein Vater in den Ruhestand gegangen war, zog Robert mit seiner Familie nach Orlando in den Bay Hill Club, wo er in seinen frühen Jahren Unterstützung von Arnold Palmer erhielt. Später ließ Palmer seinen Einfluss spielen, damit Robert eine Freistellung von seinem Sponsor für die Bob Hope Chrysler Classic 1997 bekam.



Brad Faxon

1998 war ein hartes Jahr für Brad. Auch wenn er acht Mal unter den besten 25 war – und das in 13 aufeinanderfolgenden Jahren – hatte er nur eine Top 10-Platzierung zu verzeichnen: einen 6. Platz beim Sprint International.

1999 brachte Brad aber wieder interessante Resultate zustande, mit dem Sieg bei den BC Open im En-Joie Golf Club in Endicott, New York als Höhepunkt. Am Ende von Loch 72 lagen Brad und Fred Funk gleichauf. Aufgrund der einbrechenden Dunkelheit wurde das Playoff auf den Montag verlagert, wo Brads Par am ersten Loch das Turnier zu seinen Gunsten entschied. Dies war der 6. Erfolg in seiner Karriere und sein erster Sieg nach dem Gewinn der Freeport-McDermott Classic zwei Jahre zuvor. Der Sieg war besonders wichtig für Brad, da er im Mai eine Handgelenksfraktur hatte, die seiner Karriere ein frühes Ende zu setzen drohte, aber bereits im September war er wieder voll auf der Höhe. Dieser Sieg brachte ihm 288.000 Dollar ein und sicherte ihm zwei weitere Jahre auf der Tour.

Bekannt als einer der besten Putter, hat Brad seit den Jahren an der Furman University viel an seinem langen Spiel gearbeitet. Als Gewinner der 1983er Fred Haskins-, GOLF Magazine- und NCAA Coaches-Auszeichnung machte Brad als herausragender College-Spieler den entscheidenden Schritt zur Tour, seitdem kann er auf ständige gute Platzierungen zurückblicken. Wenn Brad so weitermacht und auch mit 50 noch erfolgreich spielt, hat er das Zeug zu einem Ausnahmespieler auf der Tour, wo sein starkes Kurzspiel dominieren könnte.

Er und sein Freund Billy Andrade aus Rhode Island unterstützen mit der Billy Andrade-/Brad Faxon-Stiftung Kinder-Wohlfahrtsstätten in Ihrem Heimatstaat und im Südosten von Massachusetts. Seit Gründung der Stiftung im Jahr 1991 haben Sie 1,65 Millionen Dollar aufgebracht.



Lee Janzen

Wenn ein Spieler auf der Tour über ein wirklich großes Potential verfügt, dann sagen die alten Spieler er hat "Spiel". Lee Janzen verfügt über wirklich viel "Spiel".

Als zweimaliger Gewinner der US Open hat sich Lee als einer der besten Spieler auf der Tour verewigt. Sein Sieg beim Olympic Club in San Francisco 1998 war die beste Finalrunde in 25 Jahren. Am Samstag noch mit fünf Schlägen hinten, schaffte Lee am Sonntag eine 68 und schlug Payne Stewart mit nur einem Schlag.

1999 beendete er zwei Turniere als dritter: die GTE Byron Nelson Classic und die Bell Canadian Open, hinzu kommen elf Top 25-Platzierungen. Mit seinem 2:1-Finish erspielte er sich fast eine Million Dollar.

Bekannt für ein grundsolides Kurzspiel, war Lee 1998 neuntbester Birdie-Spieler mit einem Durchschnitt von 3,80 und konnte das ganze Jahr auf durchgehend gute Platzierungen stolz sein. Lee schaffte es unter die Top 10 in der Kategorie Längster Drive zu kommen: in der Saison 1999 schlug er einen 385 Yard-Drive.

Lee hat erst mit 14 Jahren angefangen, TurniERGOLF zu spielen. Mit 15 gewann er bereits sein erstes Turnier.



Justin Leonard

Das erste Mal seit vier Jahren kann Justin Leonard für 1999 auf keinen Sieg zurückblicken, auch wenn er letztes Jahr wieder eine herausragende Saison spielte und fast 2 Millionen Dollar Preisgeld kassierte. Sein Jahr begann eigentlich sehr gut: Mit einem 5. Platz bei der Mercedes Championship, einem 2. Platz bei der Phoenix Open auf TPC of Scottsdale und einem 4. Platz beim AT&T Pebble Beach National Pro-Am. Später im Jahr kam er auf dritte Plätze bei den Canon Greater Hartford Open und den Bell Canadian Open. Insgesamt war er 21 Mal unter den besten 20 und schaffte dies lediglich nur bei zwei Turnieren nicht. Das ist wirklich gute Arbeit!

Seit Justin ins Profilager gewechselt ist, hat er keine wirklich schlechte Saison gespielt. 1996 gewann er die Buick Open. 1997 gewann er sein erstes großes Turnier: die British Open. Er schlug eine Finalrunde von 65, die einzige Schlagzahl unter 70 für einen Spieler, der den Tag unter Par begann. Er holte fünf Schläge gegenüber Jesper Parnevik heraus. Mit 25 war er der jüngste Sieger der British Open seit dem Sieg von Seve Ballesteros, der 1979 gerade mal 22 Jahre war.

Runde um Runde hat Justin sein großartiges Grünspiel immer wieder unter Beweis gestellt. Justin hat vielleicht den besten Putt gespielt, der jemals auf dem Ryder Cup gesehen wurde: Sein 45 Fuß-Schlag zum Birdie sicherte den Vorsprung eines halben Punktes für das US-Team 1999. Nach diesem Schlag sind alle 5 Fuß-Schläge ein Nichts!

1992 gewann Justin die amerikanischen Amateurmeisterschaften. Als Mitglied des Golfteams der University of Texas ist Justin der einzige Spieler, dem es gelungen ist die Southwest Conference Championship in vier aufeinanderfolgenden Jahren zu gewinnen. Seine ganze Familie, Mutter, Vater und Schwester, nehmen aktiv an seiner Karriere und seinen geschäftlichen Aktivitäten teil – was sicher nicht zu ihrem Nachteil ist.



Davis Love III

Davis Love III gewann seine erste wichtige Meisterschaft 1997 mit der PGA Championship in Winged Foot CC. Darauf folgte ein sensationelles Jahr: Zum vierten Mal hintereinander und zum fünften Mal insgesamt beendete Davis die Saison mit Gesamteinnahmen von über 1 Million Dollar. Dies war gut genug, um sich zu den bestverdienenden Spielern der TOUR zu zählen. Einer der Höhepunkte des Jahrs 1998 waren die MCI Classic mit seinem 13. Karriereerfolg. Davis gewann dieses Turnier auf wirklich fantastische Art und Weise: Er war am Ende ganze sieben Schläge besser als Glen Day.

1999 verzeichnet Davis zwei große Zweitplatzierungen: beim Masters Tournament und der TOUR Championship. Er belegte ebenso bei der Sony Open in Hawaii und der Nissan Open 2. Plätze.

1985 entschied sich Davis für eine Profikarriere; ein Jahr nachdem er die North und South Amateur- und die AC-Meisterschaft gewonnen hatte. Seit diesem Zeitpunkt hat das beständige Spiel (er ging in die Saison 1999 mit einem Ergebnis von Top 20 in zehn von 16 großen Turnieren) des gebürtig aus North Carolina stammenden Spielers, ihn an die zweite Stelle der Großverdiener gebracht – direkt hinter Greg Norman. Die Love-Familie ist seit langem für ihr gutes Golfspiel bekannt: Davis' Vater spielte beim Masters Tournament und sein Bruder Mark ist Caddie.



Mark O'Meara

1998 war das Karrierejahr für Mark O'Meara und ein Dankeschön für seine unglaubliche Geduld. Seit 18 Jahren auf der Tour unterwegs, ist Mark der älteste Spieler, der zwei der großen Turniere im selben Jahr gewonnen hat. Im April beendete er das Masters in Augusta mit Birdie-Birdie, um David Duval und Fred Couples zu übertreffen. Im Juli brachte ihm seine gute Form den Sieg in Royal Birkdale ein, wo er eine letzte Runde von 68 geschlagen hat und damit gleichauf mit Brian Watts lag. Im folgenden Playoff, das über vier Löcher gespielt werden musste, bezwang er Watts und war somit Sieger der British Open. Für den Gewinn der beiden großen Turniere und konstante Platzierungen unter den Top 10 wurde Mark von seinen Mitspielern zum Jack Nicklaus PGA TOUR-Spieler des Jahres gewählt.

Auch 1999 war kein schlechtes Jahr für Mark. Er nahm zum fünften Mal mit dem US-Team am Ryder Cup teil, und sorgte damit zusammen mit seinen Teamkollegen für das beste Comeback der amerikanischen Mannschaft in der Geschichte des Ryder Cups. Achten Sie auf Mark in Pebble Beach, dort hat er fünf Profi-Amateur-Turniere gewonnen. Vor kurzem schaffte Mark mit Preisgeldern von über elf Millionen Dollar den Sprung unter die Top 5-Verdiener auf der Tour.

Wenn er nicht gerade selbst spielt, dann nutzt Mark seine Erfahrung, um Golfkurse zu bauen. Neues Terrain schreckt ihn nicht ab.



Tiger Woods

Golf hat noch nie ein solches Phänomen wie Tiger Woods gesehen.

Nach einem Vietnam-Kumpel seines Vaters benannt, stürmte Eldrick Tiger Woods 1996 in die PGA und beendete das Jahr mit der Auszeichnung Rookie of the Year. Innerhalb eines Jahres gewann er die Masters Championship mit einer Gesamt-Schlagzahl von 270 und mit einem Vorsprung von zwölf Schlägen – beides Turnierrekord. Einen anderen Rekord erlangte er dadurch, dass er mit gerade mal 21 Jahren, drei Monaten und 14 Tagen der jüngste Masters Champion aller Zeiten war. Für den Rest des Jahres 1997 war Tiger der meistbeobachtete Spieler auf der TOUR. Er konnte noch drei andere Turniere gewinnen.

Erfolg war allerdings nichts Neues für Tiger, denn seine Amateurkarriere war eine der besten, die es je gegeben hat. Zusammen mit Jack Nicklaus und Phil Mickelson gehört Tiger zu den wenigen Auserwählten, die die beiden Amateurturniere NCAA und das U.S.-Amateurturnier im gleichen Jahr gewinnen konnten. Tiger besetzte geradezu die Amateur-Bestenliste: Er gewann die U.S. Junior Amateurmeisterschaften drei Jahre in Folge (1991–93). 1994 nahm er dann an den U.S. Amateur Championships teil und gewann prompt das Turnier in TPC at Sawgrass. 1995 verteidigte er seinen Titel und wurde mit seinem Sieg 1996 der erste Spieler, der den U.S. Amateurtitel zwei Jahre hintereinander verteidigen konnte.

Nachdem Tiger 1997 zum PGA TOUR-Spieler des Jahres gewählt worden war, folgte auch prompt eine großartige Leistung für 1998. Zusätzlich zum Sieg bei den Bell South Classic sicherte sich Tiger nochmals zehn Top 10 Platzierungen. Bei der Verteidigung seines Titels von '97 bei den Mercedes Championships erreichte Tiger ein Unentschieden mit seinem guten Freund Mark O'Meara.

Auch 1999 verlief keineswegs weniger erfolgreich für Tiger. Er beendete das Jahr als bestverdienender Spieler der PGA mit erstaunlichen 6.616.585 Dollar Preisgeld auf der PGA TOUR! Als wenn das noch lange nicht genug wäre, begann er das neue Jahrtausend mit seinem fünften Sieg in Folge beim Mercedes Championship. Der letzte Profi, der fünf Siege hintereinander beim gleichen Turnier erreichen konnte, war Ben Hogan 1948. Sein mehr als großes Einkommen behält Tiger nicht allein für sich: die Tiger Woods-Stiftung fördert die Teilnahme von Minderheiten am Golfsport. In der wenigen Freizeit, die einem Spieler wie Tiger bleibt, entspannt er sich gern beim Angeln und Basketball.