

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Play data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved Everybody's Golf™ 2 data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

PLEASE NOTE: the minimum amount of free space required to save Everybody's Golf™ 2 play data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. Play data is automatically saved at the end of each round. Only one set of play data can be saved per Memory Stick Duo™. A Memory Stick Duo™ with play data is required to play Everybody's Golf™ 2 via Ad Hoc Mode or Infrastructure Mode.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

AD HOC MODE



Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

GAME SHARING



Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.

INFRASTRUCTURE MODE



Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: Everybody's Golf™ 2 supports Ad Hoc Mode and Infrastructure Mode.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the Ⓞ button.

GETTING STARTED

A Language Select Screen is displayed on start-up. Choose English, Français, Deutsch, Italiano or Español and press the ⓧ button to confirm.

TITLE SCREEN

Select one of the following options from the Title Screen:

New Game - Start a new game via the Main Menu.

Continue - Carry on playing a game previously saved to Memory Stick Duo™.

NOTE: if there is mid-round data on the Memory Stick Duo™, the round will begin from the point at which it was left. If a new round is begun without restarting the incomplete round, the mid-round data will be deleted and the progress made on the incomplete round lost.

MAIN MENU

Single Play - Play a round by yourself.

Multi Play - Compete in Wireless matches with other players.

Change Outfits - Customise a character's appearance.

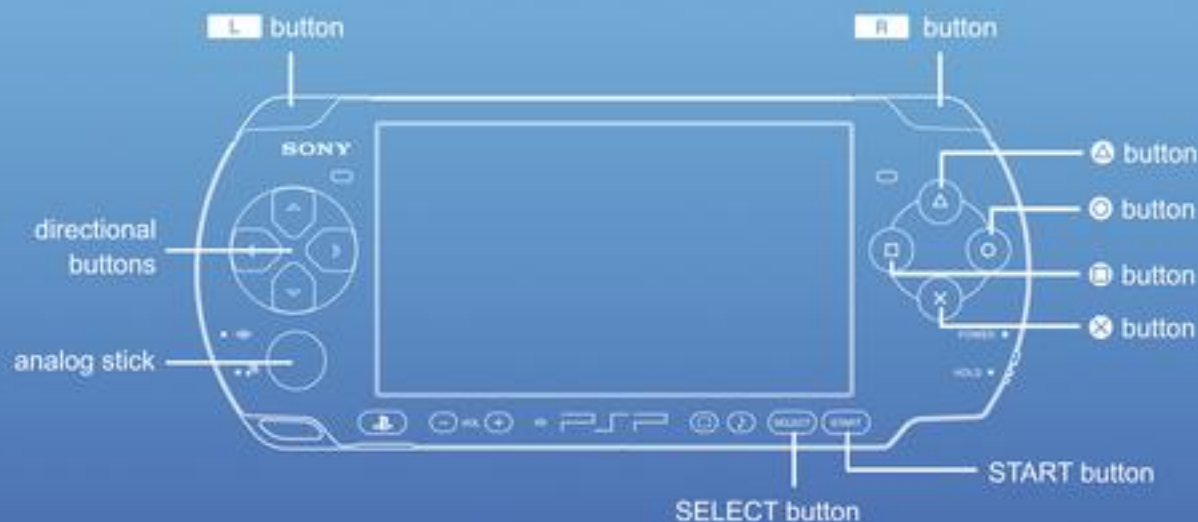
Data - View personal records and replays.

Options - Change various game settings.

Save/Load - Save, load or delete play data.

PLAYING THE GAME

DEFAULT CONTROLS



L button/R button	Change club	× button	Reset camera/Take shot
←/→	Adjust shot direction left or right	□ button	Change Shot Mode
↑/↓	Move camera up or down	analog stick	Move camera freely
△ button	Move camera forwards	SELECT button	Show scorecard
○ button	Move camera backwards	START button	Switch cameras

During a round, press the **L** button, the **R** button and the **START** button simultaneously to quit and return to the Main Menu. A round cancelled in this manner cannot be recovered and any stats accumulated are lost.

NOTE: press the **START** button on the scorecard shown between rounds to save mid-round data or exit the round.

THE GAME SCREEN

1. Hole data
2. Character
3. Current score and stroke
4. Landing point cursor
5. Wind direction/speed
6. Distance to hole
7. Current club
8. Power gauge
9. Course cross section
10. Ball condition



NOTE: a red landing point cursor indicates a point higher than the ball's position.

A blue landing point cursor indicates a point lower than the ball's position.

PLAYING A ROUND

Depending on the game mode, pick a challenge or pick a course on which to play a round and then select the number of holes. Press the **A** button to change to a 'long tee (mirror)' variation of the hole.

The Character Select Screen will be displayed. Pick a character to play as and press the **SELECT** button to change between left and right handed swings. To change clubs and/or balls, press **↑** or **↓** to select the desired category and press **←** or **→** to choose.

In all modes except Infrastructure Mode, press the **A** button to access the Change Outfits Screen with the presently selected character.

NOTE: as the number of selectable characters increases, press the **START** button to toggle between sets of characters. Play Single-Play Challenge Mode to unlock new characters, as well as courses and caddies.

Character stats are indicated as follows:

- Power - Maximum distance.
- Control - Shot direction stability.
- Spin - Strength of topspin/backspin.
- Impact - Impact zone width.
- Sidespin - Strength of sidespin.

The 'P' icon indicates the number of usable Power Modes and the heart shows the loyalty level for a particular character. A 'smile' icon shows their favoured conditions and a 'frown' icon indicates unfavourable conditions.

A confirmation screen will be displayed once a character has been selected. The following options are available on the right of this screen:

- Caddie - Press ← or → to change caddies. Press the ⊗ button to listen to the voice of the selected caddie.
- Go - Press ← or → to select a Shot Mode and begin the round.

SHOT MODES

In Easy Shot Mode, impact timing is controlled automatically, simplifying play. In Normal Shot Mode, impact timing is determined by pressing the ⊗ button; this increases the chances of making a mistake, but also allows more precise shot adjustments to be made.

TAKING A SHOT

BALL CONDITION

The ball condition indicator shows the type of surface upon which the ball rests. The percentage above the ball indicates the forward/backward tilt of the ground. When the ground tilts forwards, away from the character, the percentage is displayed in blue. When the ground tilts backwards, towards the character, the percentage is displayed in red. The ball tends to fly in the direction of the tilt.

The gauges above and to the right of the ball indicate the ease with which the ball can be hit with sidespin and topspin. The longer the gauge, the more powerful the spin tends to be. The percentage range below the ball indicates the actual power that will be applied to the shot. For example, 95%-100% indicates that a ball hit with a 100-yard club at full power will travel somewhere between 95 and 100 yards.

STEPS IN A SHOT

1. Press or to adjust the direction of a shot, press the button or the button to change clubs and press the button to select the Power Mode.
2. Press the button and the power gauge begins to move.
3. Press the button again to determine the power level.
4. Press the button once more to determine the impact.

NOTE: when the Shot Mode is set to Easy Shot, impact timing is executed automatically.

THE POWER GAUGE

The power gauge displayed at the bottom of the screen is used when taking a shot. The power gauge can be augmented using the following Power Modes:

Full Power Mode	Unlocked when the loyalty of a character reaches a certain level, Full Power Mode can only be used a limited number of times.
Power Mode	Power Mode offers extended distance at the expense of control, but can only be used a limited number of times.
Approach Mode	Used for 15, 30 and 60 yard approaches towards the green. Approach Mode can be used an unlimited number of times.

CHANGING THE STRIKE POINT

During a swing, press and hold , , , , , , or to change the point on the ball where the club strikes. The strike point applies spin, affecting the ball as follows:

- Topspin. Low trajectory, but further roll.
- Sidespin. Ball fades, curving left, then back to the right.
- Sidespin. Ball draws, curving right, then back to the left.
- Backspin. High trajectory, more likely to stop upon landing. Strong backspin causes the ball to roll backwards after landing.

IMPACT TIMING



Displayed when the impact of a stroke occurs early – a slice sends the ball curving right.



Displayed when the impact is executed late – a hook sends the ball curving left.

NOTE: as a character's loyalty increases, that character's impact setting function improves.

PUTTING

Land on the green or select a putter to activate the putting view. Press the **START** button on the green to switch camera views.

A power gauge, similar to the one displayed when taking regular shots, is used when putting, but there is no impact zone. Changing Power Modes when putting will increase or decrease the maximum level of the power gauge.

PUTTING GRID

A grid indicates surface variations on the putting green. The grid is coloured red for areas higher than the ball, green for areas on the same level as the ball and blue for areas lower than the ball. The shining dots flow in the direction of the green's slope; the greater the slope, the faster the dots flow.

STEPS IN A PUTT

1. Press **←** or **→** to adjust the direction of the putt and press the **Ⓢ** button to select the Power Mode.
2. Press the **⊗** button and the power gauge begins to move.
3. Press the **⊗** button again to determine the power level.

NOTE: there is no need to determine the impact of a shot when putting.

THE SCORECARD

The scorecard is displayed after finishing a hole. Press the **SELECT** button to view the scorecard during a round. Press **←** or **→** to scroll through multiple scorecards.



-3 Albatross or better



-2 Ace/eagle



-1 Birdie

— 0 Par

△ +1 Bogey

□ +2 Double bogey

✕ +3 Triple bogey or worse

SINGLE-PLAY

CHALLENGE MODE

Play in various types of tournaments and matches to acquire Custom Parts and unlock new characters and courses. Challenge Mode games are divided into ranks. Press **↑** or **↓** to choose a rank. Only Beginner Rank is initially available. After choosing a rank, press **←** or **→** to select a game and press the **X** button to confirm.

The Custom Parts acquired in Tournaments and Matches are divided up as Head Cards, Body Cards and Accessory Cards. Win Challenge Mode tournaments or matches to acquire cards. Obtain a certain number of cards in a given category to gain character level boosts and skill increases.

Acquire a certain number of cards across all the categories to unlock a Match Play game against a new character. Defeat them to acquire that character, advance a rank and unlock a new course.

STROKE

Play a round on your favourite course with your favourite character.

MINIGAME

The Hole-In-One minigame features nine unique courses, each with multiple holes to aim for. You must attempt to sink the ball into one of the holes in just one shot. Some holes are more difficult to reach accurately and therefore are worth more points. If a hole-in-one is achieved on the most difficult hole on a course, a higher-scoring hole will be added on the next round (up to five holes in total).

Some holes are 'lucky' – hit a hole-in-one in a lucky hole to score double points. The ninth course features 'comeback holes' – these are extremely difficult, but award brave golfers with lots of points, so if you're a long way behind they are worth a try! Achieve a high total score to acquire a unique souvenir item.

TRAINING

Select a course, hole and character from those available to undertake some training. Press the **SELECT** button during the round to change wind direction, weather and other settings.

MULTI-PLAY

INFRASTRUCTURE MODE

Connect to a network via Infrastructure Mode to compete with other golfers from across the globe in real time.

TOURNAMENT

Participate in a real Tournament and play a round with a total of up to 16 competitors. During the round, the locations of opponents' golf balls are updated in real time.

MATCH PLAY

Enjoy a Match Play game against an automatically selected opponent. Players take turns taking shots, and win holes by taking fewer shots than their opponents. If a player manages to go '3-up' at any point in the match, they earn a 'complete victory' and automatically win regardless of whether or not there are sufficient holes left for their opponent to recover.

NOTE: press the START button during an opponent's shot to change the view.

PLAYING AN INFRASTRUCTURE MODE GAME

To play Everybody's Golf™ 2 via Infrastructure Mode you must agree to the terms of the User Agreement displayed on-screen. Read the User Agreement and select "I Agree" when prompted. An information screen will be displayed; press the  button and choose Tournament or Match Play to access a list of game rooms.

NOTE: use the Advanced Search facility to participate only in games that match your particular search criteria. Broaden the search criteria to increase the chance of finding opponents.

Select Join to register for a game. The first player to register becomes the Leader. The Entry Screen shows the names and skills of opponents, as well as their selected character.

The game begins at the Round Start time. If a group name has been specified using the Advanced Search facility, players wait on the Entry Screen until the Leader begins the game. There are time limits for each hole in a Tournament and for each shot in Match Play. If a player fails to finish a hole in the allotted time they will be disqualified. Time limits can be adjusted in an Advanced Search.

The results of rounds in Official Tournaments available via Infrastructure Mode affect your Stats. Tournaments with a grade requirement only accept competitors of that grade.

NOTE: a souvenir group photo of all competitors is taken at the end of a Tournament. Photos can be saved to Memory Stick Duo™ as JPEG images.

MAKING COMMENTS

Comments can be made whilst waiting to join a game or when the post-game rankings are displayed. To make a comment, press the  button and select a comment from the list.

NOTE: if your opponents are using a foreign language version of Everybody's Golf™ 2, the comments will be displayed in their language.

In Match Play Mode, comments can also be made during an opponent's turn by pressing , , , , the  button, the  button, the  button, the  button, the  button or the  button. Comments differ between characters.

AD HOC MODE

Compete with up to eight other Everybody's Golf™ 2 fans via Ad Hoc Mode. Choose from the following options to set up an Ad Hoc Mode game:

- | | |
|----------------------|---|
| Create VS Room | Create a new Game Room and become its Leader. The Leader of a room selects the course and rules for the game. |
| Select VS Room | Join an existing Game Room. The players participating in a Game Room created by a Leader are called Members. |
| Terminate Connection | Exit Ad Hoc Mode and return to the Multi-Play Menu. |

PLAYING AN AD HOC MODE GAME

After creating a new Game Room, the Leader must wait for other participants to join. Players can only join a Game Room if they have already acquired the course upon which the game will take place. Characters can be selected only from the acquired character list. The Leader begins the game after final confirmation of who will take part.

NOTE: the Leader selects the course and determines the rules. Courses available for selection are limited to those already acquired by the Leader. All players must have their own copy of Everybody's Golf™ 2 on their PSP™ system. All PSP™ systems must be positioned within 10 metres of each other and there must be a clear line of sight between each PSP™ system. A Wireless (WLAN) Internet connection is required to play via Ad Hoc Mode.

EG RULES

These are the most common Everybody's Golf™ Rules featured in Multi-Play games:

Rough +2	Two strokes are added for landing in the rough.
No Backspin	Cannot create backspin.
Limited Clubs	Limit on the number of usable clubs.
Tiebreaker Points	In Match Play games, points can be used as tiebreakers to determine the winner of a hole when the number of strokes used by each player is identical.
Funny Gauge	Affects the movement of the power gauge.

CHANGE OUTFITS

Select a character for customisation on the Character Select Screen and press the  button to proceed to the Change Outfits Screen. Open a Custom Part category to select a new look. If the character is wearing a Custom Part item that affects a skill, the skill bonus value is displayed.

Press the  button to change the horizontal orientation of certain parts. When the Loyalty level of a given character reaches a certain point, press the  button to change that character's physique.

Collect Custom Parts by progressing through Challenge Mode, achieving good scores in Minigame Mode or in Tournaments via Infrastructure Mode.

Custom Parts – and even new characters – are also hidden out on the courses. Hidden items can be obtained when the ball lands nearby, or when the camera is moved so that the item comes into view. Hidden items cannot be found during replays.

When grouped together, certain Custom Parts yield bonus effects, so experiment with different combinations.

DATA

The Data Menu offers the following options:

- Stats - Flip through stats pages to see data such as best scores, online stats and putt success ratios.

- Video - Play or manage replays saved during rounds.

- History - Check the dates of personal records and achievements.

NOTE: replays of great shots such as albatrosses or chip-ins are recorded automatically. A certain item can also be discovered in Challenge Mode which allows manual recordings to be made.

OPTIONS

Use the Options Menu to adjust various game settings, like choosing to turn the music or caddie displays on or off. The Options Menu also allows unlocked Everybody's Golf™ 2 movies to be viewed.

NOTE: some options cannot be adjusted at certain points in the game and certain options are made available only after progressing past a certain point.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Les données sauvegardées peuvent être chargées du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de sauvegarde Everybody's Golf™ 2. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum pour la sauvegarde des données Everybody's Golf™ 2 dépendra de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Les données de jeu sont automatiquement sauvegardées après chaque tour. Une seule série de données de sauvegarde par Memory Stick Duo™. Un Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu Everybody's Golf™ 2 doit être inséré afin de pouvoir jouer via le mode Ad Hoc ou le mode Infrastructure.

RÉSEAU LOCAL SANS FIL (WLAN)

Les logiciels compatibles avec la fonctionnalité Sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et d'affronter d'autres utilisateurs, via une connexion à un Réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC



Le Mode Ad Hoc est une fonction Sans fil (WLAN) qui permet à deux systèmes PSP™, ou davantage, de communiquer directement l'un avec l'autre.

PARTAGE



Certains titres proposent le Partage du jeu, qui vous permet de partager certaines fonctions spécifiques du jeu avec d'autres utilisateurs ne disposant pas d'un PSP™ Game dans leur système PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE



Le Mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) qui vous permet de connecter votre système PSP™ à un réseau, via un point d'accès sans fil (WLAN) (utilisé pour se connecter à un réseau sans fil). Plusieurs éléments supplémentaires sont nécessaires pour vous connecter aux fonctions du Mode infrastructure, dont un abonnement chez un fournisseur d'accès Internet, un appareil de mise en réseau (ex : un routeur sans fil ADSL), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour plus d'informations et de détails sur l'installation, veuillez vous référer au Manuel d'instructions du système PSP™.

REMARQUE : Everybody's Golf™ 2 est compatible avec les modes Ad Hoc et Infrastructure.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. indiquent le sens des touches directionnelles, sauf mention contraire.

UTILISER LES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour surligner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche ○.

POUR COMMENCER

Un écran de Sélection de la langue s'affiche au démarrage. Sélectionnez English, Français, Deutsch, Italiano ou Español et appuyez sur la touche X pour confirmer.

ÉCRAN TITRE

Sur l'écran titre, sélectionnez l'une des options suivantes :

Nouvelle partie - Commencer une nouvelle partie via le Menu principal.

Continuer - Continuer une partie sauvegardée sur Memory Stick Duo™.

REMARQUE : si la partie a été sauvegardée en cours de niveau sur le Memory Stick Duo™, elle reprendra à l'endroit où vous l'avez quittée. Si vous commencez un nouveau tour sans reprendre la partie sauvegardée, les données de sauvegarde seront effacées et la progression sera perdue.

MENU PRINCIPAL

Un joueur - Jouez un tour, seul.

Multijoueur - Affrontez d'autres joueurs en mode sans fil.

Changer de tenue - Personnalisez l'apparence d'un personnage.

Données - Affichez vos records et vos ralents .

Options - Modifiez différents paramètres du jeu.

Sauvegarder/Charger - Sauvegardez, chargez ou supprimez des données de jeu.

COMMENT JOUER

COMMANDES PAR DÉFAUT



toucher **L** / toucher **R** Changer de club



Régler le tir à gauche ou à droite



Déplacer la caméra vers le haut ou vers le bas

toucher **△** Avancer la caméra

toucher **○** Reculer la caméra

toucher **×** Réinitialiser la caméra/Tirer

toucher **□** Changer le mode de tir

pad analogique Déplacer la caméra librement

toucher **SELECT** Voir la carte des scores

toucher **START** Inverser les caméras

Pendant un tour, appuyez simultanément sur les touches **L**, **R** et **START** pour retourner au Menu principal. Un tour ainsi abandonné ne peut être récupéré et les statistiques accumulées sont perdues.

REMARQUE : appuyez sur la touche **START** lorsque vous êtes sur la carte des scores, entre deux tours, pour sauvegarder les données de mi-parcours ou quitter le tour.

L'ÉCRAN DE JEU

1. Données trou
2. Personnage
3. Coup et score actuels
4. Indicateur du point d'impact
5. Direction / Vitesse du vent
6. Distance du trou
7. Club actuel
8. Jauge de puissance
9. Coupe du parcours
10. Condition de la balle



REMARQUE : un curseur rouge sur le point d'impact indique qu'il est plus élevé que la position actuelle de la balle. Un curseur bleu sur le point d'impact indique qu'il est moins élevé que la position actuelle de la balle.

JOUER UN TOUR

Selon le mode de jeu, choisissez un défi ou un parcours sur lequel vous allez jouer un tour, puis sélectionnez le nombre de trous. Appuyez sur la touche **A** pour passer à une variante 'tee long (miroir)' du trou.

L'écran de Sélection du personnage s'affichera. Choisissez un personnage et appuyez sur la touche **SELECT** pour passer de droitier à gaucher. Pour changer de clubs et/ou de balles, appuyez sur **↑** ou **↓** pour sélectionner la catégorie, puis sur **←** ou **→** pour choisir.

Dans tous les modes hormis le mode Infrastructure, appuyez sur la touche **A** pour accéder à l'écran Changer de tenue avec le personnage en cours.

REMARQUE : quand le nombre des personnages disponibles sera plus important, vous pourrez appuyer sur la touche **START** pour naviguer dans la liste. Jouez en Mode défi seul pour débloquer de nouveaux personnages, ainsi que des parcours et des caddies.

Les statistiques des joueurs sont les suivantes :

Puissance - Distance maximum.

Contrôle - Stabilité de la trajectoire.

Spin - Intensité du topspin (effet avant/arrière).

Impact - Largeur de la zone d'impact.

Sidespin - Intensité du sidespin (effet gauche/droit).

L'icône 'P' indique le nombre de modes Power utilisables et le cœur montre le niveau de loyauté d'un personnage particulier. Un icône 'sourire' indique leurs conditions favorites, un 'mécontent' les conditions qu'ils n'aiment pas.

Une fois le personnage sélectionné, un écran de confirmation apparaîtra. Les options suivantes sont disponibles sur la droite de cet écran :

Caddie - Appuyez sur ← ou → pour changer de caddie. Appuyez sur la touche ⓧ pour écouter la voix du caddie sélectionné.

En route - Appuyez sur ← ou → pour sélectionner un Mode de tir et commencer le tour.

MODES DE TIR

En Mode facile, l'impact est automatique, et le jeu simplifié. En Mode normal, l'impact est déterminé en appuyant sur la touche ⓧ. Les chances de faire une erreur sont accrues, mais il est possible de parvenir à une plus grande précision du tir.

RÉUSSIR DES TIRS TRADITIONNELS

CONDITION DE LA BALLE

L'indicateur de condition de la balle vous renseigne sur le type de surface sur laquelle vous vous trouvez. Le pourcentage au-dessus de la balle vous donne l'inclinaison avant/arrière du terrain. Les données s'affichent en bleu dans le cas d'une pente vers l'avant, et en rouge dans le cas d'une pente vers l'arrière. La balle aura tendance à suivre l'inclinaison.

Les jauges situées au-dessus et à droite de la balle indiquent le degré de facilité avec lequel vous pourrez imprimer un sidespin ou un topspin. Plus la jauge sera longue, plus l'effet sera puissant. Le pourcentage qui s'affiche sous la balle vous montre la force qui sera réellement appliquée. Par exemple, 95%-100% signifie qu'une balle frappée avec un club 100m à pleine puissance parcourra entre 95m et 100m.

ÉTAPES D'UN TIR

1. Appuyez sur  ou  pour ajuster la direction d'un tir, puis sur les touches **L** ou **R** pour changer de club. Pour finir, appuyez sur la touche  pour sélectionner le mode Power.
2. Appuyez sur la touche  et la jauge de puissance commencera à bouger.
3. Appuyez une nouvelle fois sur la touche  pour déterminer le niveau de puissance.
4. Appuyez encore sur la touche  pour régler l'impact.

REMARQUE : lorsque le Mode tir est réglé sur Facile, le calcul de l'impact se fera automatiquement.

LA JAUGE DE PUISSANCE

La jauge de puissance affichée en bas de l'écran est utilisée pour le tir. Gonflez-la avec les Modes suivants :

Mode Full Power	Accessible lorsque la loyauté d'un personnage atteint un certain niveau, le Mode Full Power ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois.
Mode Power	Le Mode Power sacrifie le contrôle au profit de la distance, mais ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois.
Mode Approche	Utilisé pour les approches du green, de 15m, 30 à 60m. Le Mode Approche peut être utilisé à volonté.

MODIFIER LE POINT D'IMPACT

Pendant le swing, maintenez , ,  ou  ou , ,  ou  pour modifier le point d'impact du club sur la balle. Il imprime un effet et affecte la balle :

-  Topspin. Trajectoire basse, la balle roule plus loin.
-  Sidespin. La balle ralentit, pique à gauche, puis à droite.
-  Sidespin. La balle ralentit, pique à droite, puis à gauche.
-  Backspin. Trajectoire haute, plus susceptible de s'arrêter à l'impact. À l'impact sur le sol, un effet backspin important fait revenir la balle en arrière.

CALCULER L'IMPACT



Apparaît lorsque l'impact d'un tir est précoce – la balle dessine une courbe à droite.



Apparaît lorsque l'impact est tardif – la balle dessine une courbe à gauche.

REMARQUE : à mesure que la loyauté d'un personnage augmente, le réglage de l'impact se fait plus précis.

PUTT

Retombez sur le green ou sélectionnez un putter pour activer la vue correspondante. Appuyez sur la touche START une fois sur le green pour changer de caméra.

Une jauge de puissance apparaît, similaire à celle utilisée pour les tirs traditionnels, sans zone d'impact. Changez de Mode Power pendant un putt pour augmenter ou diminuer le niveau maximum de la jauge.

GRILLE DU PUTT

Une grille vous indiquera les variations topographiques du green. Elle apparaît en rouge pour les zones plus hautes que la balle, verte pour les zones situées au même niveau et bleu pour celles plus basses. Les pointillés s'écoulent dans le sens de la pente. Plus elle est importante, plus ils clignotent rapidement.

ÉTAPES D'UN PUTT

1. Appuyez sur ou pour ajuster la direction du putt, puis sur la touche pour sélectionner le Mode Power.
2. Appuyez sur la touche et la jauge de puissance commencera à bouger.
3. Appuyez une nouvelle fois sur la touche pour déterminer le niveau de puissance.

REMARQUE : il est inutile d'indiquer l'impact pour un putt.

LA CARTE DE SCORE

La carte de score s'affiche une fois le trou terminé. Appuyez sur la touche SELECT pour consulter la carte de score pendant un tour. Appuyez sur ou pour faire défiler les cartes de score.

★ -3 Albatros ou mieux

◎ -2 Ace/eagle

○ -1 Birdie

— 0 Par

△ +1 Bogey

□ +2 Double bogey

✕ +3 Triple bogey ou pire

UN JOUEUR

MODE DÉFI

Participez à différents types de tournois et de matchs pour gagner des Éléments personnalisés et débloquer de nouveaux joueurs ou parcours. Les parties du Mode Défi sont classées en rangs. Appuyez sur ↑ ou ↓ pour choisir un rang. Pour commencer, seul Débutant est disponible. Après cela, appuyez sur ← ou → pour sélectionner la partie, puis sur la touche X pour confirmer.

Les Éléments remportés dans les tournois et dans les matchs sont divisés en cartes Tête, Corps et Accessoire. Sortez vainqueur des tournois ou des matchs du Mode défi et repartez avec des cartes. Lorsque vous aurez acquis un certain nombre de cartes dans une catégorie donnée, le niveau général et la technique de votre personnage seront améliorés.

Récupérez un certain nombre de cartes dans chaque catégorie pour débloquer une partie Match Play contre un nouveau personnage. Battez-le pour le gagner, avancer d'un rang et débloquer un nouveau parcours.

STROKE

Jouez une partie sur votre parcours préféré avec le personnage de votre choix.

MINI-JEU

Le mini-jeu Trou en un vous propose des parcours uniques, offrant chacun de nombreux trous à atteindre. Vous devez tenter de rentrer la balle dans l'un des trous en un seul coup. Certaines cibles sont plus difficiles à viser. Vous y gagnerez davantage de points. Si vous réussissez un trou en un sur la cible la plus délicate du parcours, vous débloquerez un super-trou dans le tour suivant (jusqu'à cinq au total).

Certains trous font appel à la 'chance' – rentrez-y un trou en un pour doubler vos points. Le neuvième parcours propose des 'trous de la dernière chance' – ils sont extrêmement ardues, mais récompensent les plus courageux d'une rondelle somme de points. Si vous êtes à la traîne, n'hésitez pas ! Finissez avec un score élevé pour remporter un souvenir d'exception.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez un parcours, un trou et un personnage parmi ceux disponibles pour un peu d'entraînement. Appuyez sur la touche SELECT au cours d'une partie pour modifier la direction du vent, les conditions atmosphériques, ainsi que d'autres paramètres.

MULTIJOUEUR

MODE INFRASTRUCTURE

Connectez-vous à un réseau via le Mode Infrastructure pour défier d'autres joueurs à travers la planète, en temps réel.

TOURNOI

Participez à un vrai Tournoi et jouez contre 16 adversaires. L'emplacement des balles des autres joueurs sera mis à jour en temps réel.

MATCH PLAY

Amusez-vous dans un Match Play contre un adversaire sélectionné automatiquement. Les golfeurs jouent chacun leur tour et gagnent les trous en les finissant en moins de coups que l'autre. Si un joueur a 3 points d'avance, à n'importe quel moment de la partie, il remporte une 'victoire totale' et gagne automatiquement, même s'il reste assez de trous à l'adversaire pour qu'il puisse refaire son retard.

REMARQUE : appuyez sur la touche START pendant le tir de l'adversaire pour changer de vue.

JOUER EN MODE INFRASTRUCTURE

Pour jouer à Everybody's Golf™ 2 via le Mode Infrastructure, vous devez accepter les termes de l'Accord Utilisateur affiché à l'écran. Lisez-le et sélectionnez J'accepte lorsque le choix vous est proposé. Un écran d'informations s'affichera ; appuyez sur la touche S et sélectionnez Tournoi ou Match Play pour accéder à une liste de salons de jeu.

REMARQUE : utilisez la fonction de Recherche avancée pour ne participer qu'aux parties qui correspondent à vos critères. Élargissez les critères de recherche pour augmenter vos chances de trouver des adversaires.

Sélectionnez Rejoindre pour vous inscrire à une partie. Le premier joueur inscrit devient le Chef. L'Écran de saisie indique le nom et le niveau des concurrents, ainsi que le personnage qu'ils ont sélectionné.

La partie débute à l'heure indiquée. Si le nom d'un groupe a été spécifié par la Recherche avancée, les joueurs doivent attendre l'arrivée du Chef sur l'Écran de saisie pour commencer. En Tournoi et en Match Play, vous devez terminer les trous dans un temps donné. Celui qui ne respectera pas cette règle sera éliminé. Ces limites de temps peuvent être modifiées dans la Recherche avancée.

Les résultats des Tournois officiels disponibles via le Mode infrastructure affectent vos statistiques. Les tournois qui nécessitent un niveau particulier n'acceptent que les joueurs correspondants.

REMARQUE : à la fin d'un Tournoi, une photo souvenir de tous les participants sera prise. Les photos peuvent être sauvegardées sur Memory Stick Duo™ comme images JPEG.

FAIRE DES COMMENTAIRES

Vous pouvez laisser des commentaires alors que vous attendez de rejoindre une partie ou lors de l'affichage du classement d'après-match. Pour ce faire, appuyez sur la touche  et sélectionnez un commentaire dans la liste.

REMARQUE : dans le cas où vos adversaires ne parlent pas la même langue que vous, les commentaires sont traduits par Everybody's Golf™ 2.

En Mode Match Play, il est également possible de faire des commentaires pendant le tour de l'adversaire en appuyant sur , , , , les touches , , , ,  ou . Les commentaires sont différents d'un personnage à l'autre.

MODE AD HOC

Le Mode Ad Hoc vous permet de jouer à Everybody's Golf™ 2 avec huit autres fans. Faites votre choix dans les options suivantes pour paramétrer une partie Ad Hoc :

Créer un salon VS	Créez une Salle de jeu pour devenir son chef. Le Chef d'un salon choisit le parcours et les règles d'une partie.
Sélectionner un salon VS	Rejoignez une salle de jeu existante. Les joueurs qui participent à une Salle de jeu créée par un Chef sont appelés Membres.
Se déconnecter	Sortez du Mode Ad Hoc et retournez au Menu Multijoueur.

JOUER EN MODE AD HOC

Après avoir créé une Salle de jeu, le Chef doit attendre l'arrivée d'autres participants. Les joueurs ne peuvent rejoindre une Salle de jeu que s'ils ont déjà débloqué le parcours sur lequel se jouera la partie. Les personnages ne peuvent être sélectionnés que dans la liste des personnages débloqués. Le Chef lance la partie une fois les dernières confirmations de participants arrivées.

REMARQUE : le Chef sélectionne le parcours et détermine les règles. Les parcours disponibles sont limités à ceux acquis par le Chef. Chacun des joueurs doit avoir un exemplaire d'Everybody's Golf™ 2 sur UMD™ dans son système PSP™. Les systèmes PSP™ doivent se trouver dans un rayon de 10m, sans obstacle. Une connexion Internet sans fil (WLAN) est requise pour jouer via le Mode Ad Hoc.

RÈGLES EG

Voici les règles Everybody's Golf™ les plus fréquentes dans les parties Multijoueur :

Rough +2	Deux coups de pénalité pour s'être échoué dans le rough.
Pas de Backspin	Backspin interdit.
Clubs limités	Nombre limité de clubs disponibles.
Points décisifs	Dans les parties Match Play, certains points peuvent être sélectionnés pour départager le vainqueur d'un trou, lorsque le nombre de coups de chaque joueur est identique.
Jauge démente	Affecte le mouvement de la jauge de puissance.

CHANGER DE TENUE

Sélectionnez le golfeur à personnaliser sur l'écran de Sélection des personnages et appuyez sur la touche  pour accéder à l'écran Changer de tenue. Ouvrez une catégorie de Personnalisation pour sélectionner un nouveau look. Le bonus de technique s'affiche si le joueur porte un Élément qui affecte son niveau.

Appuyez sur la touche  pour modifier l'orientation horizontale de certains éléments. Lorsque le niveau de Loyauté d'un personnage donné atteint un certain point, appuyez sur la touche  pour modifier son physique.

Obtenez de nouveaux Éléments en progressant dans le Mode défi, en décrochant de bons scores dans un Mini-jeu ou dans un Tournoi du Mode infrastructure.

Des Éléments – ainsi que de nouveaux personnages – sont également cachés sur les parcours. Vous pourrez gagner les objets dissimulés lorsque votre balle s'arrêtera à proximité de l'un d'eux, ou si la caméra se déplace de façon à les dévoiler. Vous ne pourrez cependant pas utiliser les ralentis à cette fin.

Assemblés, certains Éléments personnalisés vous offriront des bonus, n'hésitez pas à tenter plusieurs combinaisons.

DONNÉES

Le Menu des données offre les options suivantes :

Statistiques - Consultez les pages de statistiques telles que meilleurs scores, résultats en ligne et taux de réussite des putts.

Vidéo - Visionnez ou gérez les ralentis sauvegardés pendant la partie.

Historique - Vérifiez la date des records des succès personnels.

REMARQUE : le ralenti des coups les plus spectaculaires, tels qu'albatros et chips, sont enregistrés automatiquement. Un objet que vous pourrez découvrir en Mode défi vous permettra de faire des enregistrements manuels.

OPTIONS

Utilisez le menu des Options pour régler différents paramètres de la partie, tels que l'affichage du caddie ou l'activation de la musique. Vous y trouverez également les vidéos Everybody's Golf™ 2 débloquées.

REMARQUE : certaines options ne peuvent être ajustées en cours de partie, d'autres ne sont accessibles qu'après certains points de passage.

ESPAÑOL

Para guardar los ajustes del juego y el progreso, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos del juego se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de Everybody's Golf™ 2 guardados anteriormente. Asegúrate de que hay suficiente espacio disponible en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

NOTA: el espacio disponible mínimo necesario para guardar datos de Everybody's Golf™ 2 dependerá de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. Los datos del juego se guardarán automáticamente al final de cada ronda. Solo se puede guardar un bloque de datos por Memory Stick Duo™. Es necesario un Memory Stick Duo™ con datos del juego para jugar a Everybody's Golf™ 2 en el modo Ad Hoc o Infraestructura.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software compatibles con la función inalámbrica (WLAN) permiten que el usuario se comunique con otros sistemas PSP™, descarguen datos y compitan con otros usuarios mediante la conexión de red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO AD HOC



El modo Ad Hoc es una función inalámbrica (WLAN) por la que dos o más sistemas PSP™ pueden comunicarse.

JUEGO COMPARTIDO



Algunos títulos de software incluyen opciones de juego compartido a través de las cuales el usuario puede compartir ciertas funciones del juego con otros usuarios que no disponen del juego PSP™Game en su sistema PSP™.

MODO INFRAESTRUCTURA



El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite que un sistema PSP™ se conecte a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (un dispositivo que se usa para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder al modo Infraestructura, se requieren otros elementos como son una conexión a internet, un dispositivo de red (p. ej. un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para obtener más información sobre la configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: Everybody's Golf™ 2 es compatible con los modos Ad Hoc e Infraestructura.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, → etc. se usan para denotar solo la dirección de los botones de dirección a menos que se indique lo contrario.

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚS

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y, a continuación, pulsa el botón X para confirmar. Para volver a la pantalla anterior, pulsa el botón ○.

PRIMEROS PASOS

Al principio aparece una pantalla de selección de idioma. Elige English, Français, Deutsch, Italiano o Español y pulsa el botón X para confirmar.

PANTALLA DEL TÍTULO

Elige una de las opciones siguientes en la pantalla del título:

Nuevo juego - Empezar un nuevo juego a través del menú principal.

Continuar - Sigue jugando un partido guardado anteriormente en un Memory Stick Duo™.

NOTA: si hay datos de una ronda a medias en el Memory Stick Duo™, la ronda se reanudará en el punto en el que se dejó. Si se empieza una nueva ronda sin reiniciar la ronda incompleta, los datos de la ronda a medias se borrarán y el progreso en esta ronda incompleta se perderá.

MENÚ PRINCIPAL

Juego individual - Juega una ronda en solitario.

Multijugador - Compite en partidos inalámbricos con otros jugadores.

Cambiar traje - Personaliza el aspecto de un personaje.

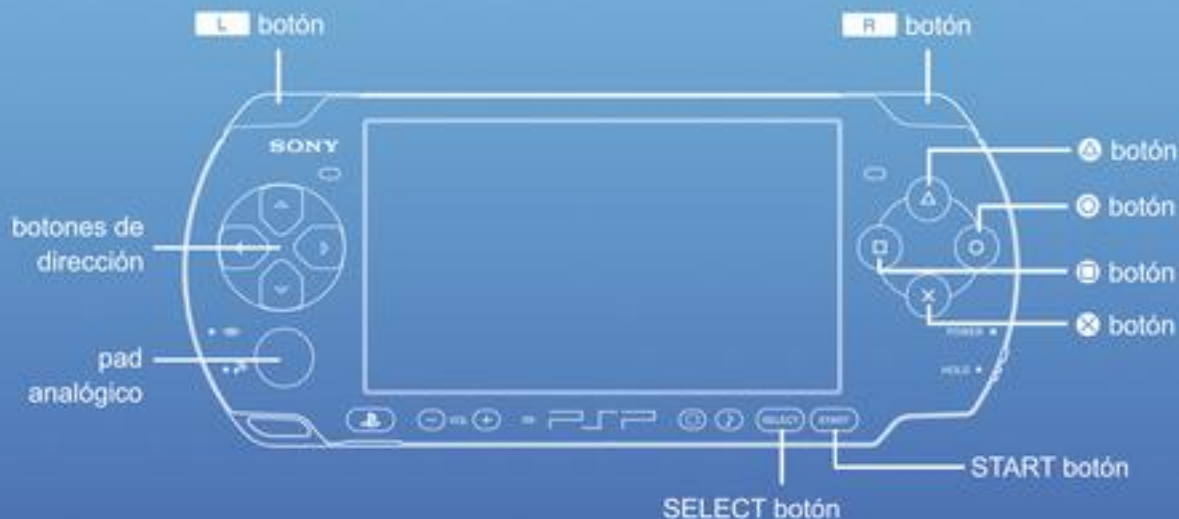
Datos del juego - Repasa los récords personales y las repeticiones.

Opciones - Cambia varias opciones del juego.

Guardar/Cargar - Guardar, cargar o borrar datos del juego.

JUGAR AL JUEGO

CONTROLES PREDETERMINADOS



Botón **L** / Botón **R** Cambiar de palo

$\leftarrow/\rightarrow$ Dirigir el golpe hacia la izquierda o la derecha

$\uparrow/\downarrow$ Subir o bajar la cámara

Botón Δ Acercar la cámara

Botón $\bigcirc$ Alejar la cámara

Botón $\times$ Reiniciar cámara/Golpear

Botón $\square$ Cambiar el modo de golpe

Pad analógico Vista libre de cámara

Botón SELECT (selección) Mostrar tarjeta

Botón START (inicio) Alternar cámaras

Durante una ronda, pulsa el botón **L**, el botón **R** y el botón START (inicio) simultáneamente para salir y volver al menú principal. Si se cancela de este modo una ronda, no se podrá recuperar y cualquier estadística acumulada se perderá.

NOTA: pulsa el botón START (inicio) en la tarjeta que se muestra entre rondas para guardar datos de una ronda a medias o salir de la ronda.

LA PANTALLA DEL JUEGO

1. Información del hoyo
2. Personaje
3. Puntuación actual y stroke
4. Cursor del punto donde cae la bola
5. Dirección del viento/Velocidad
6. Distancia hasta el hoyo
7. Palo actual
8. Indicador de fuerza
9. Sección transversal del campo
10. Estado de la bola



NOTA: si el cursor del punto donde cae la bola está rojo, esta caerá por encima de la posición en que se encuentra. Si el cursor está azul, la bola caerá por debajo de su posición.

JUGAR UNA RONDA

Según el modo de juego, elige un duelo o un campo en el que jugar una ronda y, a continuación, elige el número de hoyos. Pulsa el botón  para cambiar a un 'tee largo (espejo)' del hoyo.

Aparecerá la pantalla de selección del personaje. Elige un personaje y pulsa el botón SELECT (selección) para cambiar entre swing zurdo o diestro. Para cambiar de palo y/o de bola, pulsa  o  para seleccionar la categoría deseada y, a continuación pulsa  o  para elegir el objeto pertinente.

En todos los modos, salvo en el modo Infraestructura, pulsa el botón  para acceder a la pantalla Cambiar traje con el personaje actualmente seleccionado.

NOTA: conforme aumente el número de personajes que se pueden elegir, pulsa el botón START (inicio) para pasar de un grupo de personajes a otro. Juega un Juego individual en Modo Duelo para desbloquear nuevos personajes, así como nuevos campos y caddies.

Las estadísticas de los personajes se interpretan de la siguiente manera:

- Fuerza - Distancia máxima.
- Control - Estabilidad en la dirección del golpe.
- Efecto - Intensidad del efecto avance/retroceso.
- Impacto - Amplitud de la zona de impacto.
- Efecto lat. - Intensidad del efecto lateral.

El icono 'P' indica de cuántos modos de fuerza dispone el personaje y el corazón indica su nivel de lealtad. El icono de la 'sonrisa' señala sus condiciones favoritas y el del 'ceño fruncido', las que menos le gustan.

Cuando hayas seleccionado el personaje, aparecerá una pantalla de confirmación. A la derecha de esta pantalla dispones de las opciones siguientes:

Caddy - Pulsa  o  para cambiar de caddy. Pulsa el botón  para oír su voz.

¡Yá! - Pulsa  o  para elegir un modo de golpe y empezar la ronda.

MODOS DE GOLPE

En modo Fácil, el momento del impacto se controla automáticamente, lo cual simplifica el juego.

En modo Normal, el momento del impacto se controla mediante el botón ; con lo que aumentan las posibilidades de cometer un error, pero también permite afinar más en la precisión del golpe.

REALIZAR UN GOLPE

ESTADO DE LA BOLA

El indicador del estado de la bola muestra el tipo de superficie sobre el que se encuentra la bola.

El porcentaje sobre la bola indica la inclinación hacia delante o hacia atrás del suelo. Si hay inclinación hacia delante, a distancia del personaje, el porcentaje aparece en azul. Cuando hay subida hacia el personaje, el porcentaje aparece en rojo. La bola tiende a volar siguiendo la inclinación.

El indicador superior y el de la derecha de la bola dan una idea sobre la facilidad de golpear la bola con efecto lateral y con efecto avance. Cuanto más largo es el indicador, más potente tiende a ser el efecto. El intervalo de porcentaje debajo de la bola indica la potencia que se va a imprimir al golpe. Por ejemplo, 95%-100% indica que una bola que se golpea con un palo de 100 metros con toda la potencia alcanzará una distancia de entre 95 y 100 metros.

UN GOLPE PASO A PASO

1. Pulsa  o  para ajustar la dirección de un golpe, pulsa el botón  o el botón  para cambiar de palo, y pulsa el botón  para seleccionar el modo Fuerza.
2. Pulsa el botón  y el indicador de fuerza empezará a moverse.
3. Vuelve a pulsar el botón  para establecer el nivel de fuerza.
4. Pulsa una vez más el botón  para definir el impacto.

NOTA: cuando el modo de golpe se ha fijado en Fácil, el momento del impacto se establece de forma automática.

EL INDICADOR DE FUERZA

El indicador de fuerza de la parte inferior de la pantalla se usa al realizar un golpe. Se puede incrementar a través de los modos de fuerza siguientes:

Modo Fuerza Máx	Se desbloquea cuando la lealtad de un personaje alcanza cierto nivel y solo se puede usar un número limitado de veces.
Modo Fuerza	El modo Fuerza brinda mayor distancia a costa de menor control, pero solo se puede usar un número limitado de veces.
Modo Aproximación	Se usa para acercarse 15, 30 y 60 metros hacia el green. El modo Aproximación se puede usar tantas veces como se quiera.

CAMBIAR EL PUNTO DE IMPACTO

En un swing, pulsa y mantén pulsados , ,  o , o bien , , , o bien  para cambiar el punto en el que el palo va a golpear la bola. El punto de impacto aplica el efecto con el siguiente resultado:

-  Efecto avance. Trayectoria baja, pero sigue rodando.
-  Efecto lateral. La bola se desvía en curva hacia la izquierda y al final hacia la derecha.
-  Efecto lateral. La bola se arrima con curva a la derecha y luego hacia la izquierda.
-  Efecto retroceso. Trayectoria alta, con más probabilidad de detenerse al caer. Un fuerte efecto retroceso hace que la bola ruede hacia atrás después de aterrizar.

MOMENTO DEL IMPACTO



Aparece cuando el impacto de un golpe se adelanta un poco, efecto que manda la bola con curva hacia la derecha.



Aparece cuando el impacto de un golpe se ejecuta tarde, lo cual manda la bola con curva hacia la izquierda.

NOTA: conforme aumenta la lealtad de un personaje, la función de su momento de impacto mejora.

EJECUTAR UN PUTT

Alcanza el green o elige un putter para activar la vista de putt. Pulsa el botón START (inicio) en el green para alternar entre los ángulos de cámara.

Un indicador de fuerza, similar al de los golpes habituales, aparece al realizar un putt, pero no hay zona de impacto. Si cambias de modo de fuerza en un putt, esto aumenta o reduce el nivel máximo del indicador de fuerza.

CUADRÍCULA DE PUTT

Una cuadrícula indica las variaciones de superficie en el green. El color rojo de la cuadrícula indica zonas más elevadas que la bola, el verde denota las que están al mismo nivel, y el azul, las que están por debajo. Los puntos brillantes indican la dirección de la pendiente del green; cuanto mayor es la pendiente, más rápida es la secuencia.

UN PUTT PASO A PASO

1. Pulsa o para ajustar la dirección del putt y pulsa el botón para seleccionar el modo Fuerza.
2. Pulsa el botón y el indicador de fuerza empezará a moverse.
3. Vuelve a pulsar el botón para establecer el nivel de fuerza.

NOTA: para un putt no es necesario definir el impacto.

LA TARJETA DE RESULTADOS

La tarjeta de resultados aparece después de completar un hoyo. Pulsa el botón SELECT (selección) para ver la tarjeta en una ronda. Pulsa o para pasar de una tarjeta a otra.



-3 Albatross o mejor



-2 Ace/eagle



-1 Birdie



0 Par



+1 Bogey



+2 Doble bogey



+3 Triple bogey o peor

JUEGO INDIVIDUAL

MODO DUELO

Juega en diferentes torneos y partidos para adquirir elementos personalizados y para desbloquear nuevos personajes y campos. En el modo Duelo los partidos se dividen por rangos. Pulsa  o  para elegir un rango. Al principio, solo está disponible el rango Principiante. Una vez elegido el rango, pulsa  o  para resaltar un partido y, a continuación, pulsa el botón  para confirmar.

Los elementos personalizados adquiridos en torneos y partidos se clasifican en Tarjeta de cabeza, Tarjeta de cuerpo y Tarjeta de accesorio. Gana torneos y partidos en modo Duelo para adquirir tarjetas. Además, si consigues varias en cierta categoría, el nivel y las habilidades del personaje mejorarán.

Si consigues varias tarjetas de distintas categorías, se desbloqueará un Partido frente a un nuevo personaje. Derrótalo para adquirir ese personaje, subir de rango y desbloquear otro campo.

STROKE

Juega una ronda en tu campo favorito y con tu personaje preferido.

MINIPARTIDO

El minipartido Hoyo en uno abarca nueve campos propios, con varios hoyos que jugar. Debes intentar introducir la bola en uno de los hoyos con un solo golpe. Algunos hoyos son más difíciles de alcanzar con precisión, por lo que valen más puntos. Si logras el hoyo en uno en el hoyo más difícil de un campo, se añadirá un hoyo de más valor en la ronda siguiente (hasta un total de cinco hoyos).

Algunos hoyos son 'Afortunados', lo que supone el doble de puntos si lo consigues de un solo golpe. En los nueve campos también hay 'hoyos de recuperación'; son muy difíciles, pero si te atreves con ellos, la recompensa en puntos es mucho mayor. Si vas algo descolgado ¡merece la pena intentarlo! Logra una puntuación récord para conseguir un artículo de recuerdo único.

PRÁCTICA

Elige un campo, un hoyo y un personaje entre los disponibles para algo de práctica. Pulsa el botón SELECT (selección) durante una ronda para cambiar la dirección del viento, el tiempo, así como otros ajustes.

MULTIJUGADOR

MODO INFRAESTRUCTURA

Conéctate a una red a través del modo Infraestructura para competir con otros golfistas de todo el mundo en tiempo real.

TORNEO

Participa en un torneo real y juega una ronda con hasta 16 adversarios. Durante la ronda, la situación de la bola de los adversarios se actualiza en tiempo real.

PARTIDO

Diviértete en un Partido contra un adversario seleccionado de forma automática. Los jugadores se turnan para realizar golpes y ganan los hoyos que acaban en menos golpes que sus oponentes. Si un jugador se pone a '3 arriba' en cualquier momento del partido, se lleva la victoria completa, con lo que gana automáticamente independientemente de si quedan o no suficientes hoyos para que su oponente se recupere.

NOTA: pulsa el botón START (inicio) durante un golpe del adversario para cambiar el ángulo de la cámara.

JUGAR UN PARTIDO EN MODO INFRAESTRUCTURA

Para jugar a Everybody's Golf™ 2 en el modo Infraestructura, debes aceptar los términos del Acuerdo de licencia de usuario que aparecerá en pantalla. Lee el acuerdo y selecciona Acepto cuando se te pida. Aparecerá una pantalla informativa; pulsa el botón  y elige Torneo o Partido para acceder a una lista de sala de juegos.

NOTA: usa la función de Búsqueda avanzada para participar solo en partidos que respondan a unas características determinadas. Amplía los criterios de búsqueda para aumentar las posibilidades de encontrar oponentes.

Elige Entrar para registrarte en un partido. El primer jugador que se registre se convierte en el Líder. La pantalla de participantes muestra el nombre y habilidades de los adversarios, además del personaje seleccionado.

El partido empieza a la hora de inicio de la ronda. Si se ha especificado un nombre de grupo, los jugadores esperan en la pantalla de participantes hasta que el líder inicia el partido. El tiempo es limitado para cada hoyo en los torneos y para cada golpe en Partido. Si un jugador no completa un hoyo en el tiempo asignado, quedará descalificado. El límite de tiempo se puede ajustar en Búsqueda avanzada.

Los resultados de las rondas en torneos oficiales del modo Infraestructura repercuten en tus estadísticas. El acceso a los torneos con un requisito de grado está restringido a jugadores de la categoría correspondiente.

NOTA: al final del torneo se saca una foto del grupo de jugadores de recuerdo. Las fotos se pueden guardar en el Memory Stick Duo™ en formato JPEG.

HACER COMENTARIOS

Se pueden hacer comentarios mientras se juega un partido o cuando salen los resultados del mismo. Para hacer un comentario, pulsa el botón  y selecciona un comentario de la lista.

NOTA: si tus adversarios juegan a Everybody's Golf™ 2 en otro idioma, los comentarios saldrán en su idioma.

En el modo Partido, también se pueden hacer comentarios durante el turno de un oponente pulsando , , , , el botón , el botón , el botón , el botón , el botón  o bien el botón . Los comentarios varían según el personaje.

MODO AD HOC

Compíte con hasta ocho aficionados a Everybody's Golf™ 2 en el modo Ad Hoc. Elige entre estos ajustes para configurar un partido en modo Ad Hoc:

- | | |
|-----------------|---|
| Crear sala VS | Crear una nueva sala de juegos y convertirte en su líder. El líder de una sala elige el campo y las reglas del partido. |
| Selec. sala VS | Unirse a una sala de juegos existente. Los jugadores que participan en una sala de juegos creada por un líder se llaman Miembros. |
| Finalizar conex | Salir del modo Ad Hoc y volver al menú Multijugador. |

JUGAR UN PARTIDO EN MODO AD HOC

Después de crear una nueva sala de juegos, el líder debe esperar a que otros participantes se unan. Los jugadores solo pueden participar en una sala de juegos si ya han desbloqueado el campo en el que se va a disputar el partido. Asimismo, solo se puede elegir un personaje de la lista de personajes conseguidos. El líder inicia el partido después de la última confirmación de quienes van a participar.

NOTA: el líder elige el campo y establece las reglas. La selección de campos disponibles se limita a los ya obtenidos por el líder. Todos los jugadores deben tener una copia de Everybody's Golf™ 2 en UMD™ en su sistema PSP™. Todos los sistemas PSP™ deben hallarse a menos de 10 metros de distancia entre ellos y el espacio entre cada sistema PSP™ ha de estar despejado. Para jugar al modo Ad Hoc es necesario una conexión inalámbrica (WLAN).

REGLAS DE EG

Estas son las reglas más habituales en los partidos multijugador de Everybody's Golf™:

Rough +2	Se suman dos golpes al caer en el rough.
Sin efecto retroceso	No se puede aplicar retroceso.
Palos limitados	Se limita el número de palos utilizables.
Puntos de desempate	En el modo Partido, se pueden usar puntos de desempate para decidir el ganador de un hoyo cuando ambos jugadores han empleado el mismo número de golpes.
Indic. loco	Aplica un efecto extraño al indicador de fuerza.

CAMBIAR TRAJE

En la pantalla de selección de personaje, elige uno para personalizarlo y pulsa el botón  para acceder a la pantalla Cambiar traje. Abre una categoría de artículo personalizado para elegir otro aspecto. Si el personaje lleva un artículo personalizado que afecta alguna de sus habilidades, aparecerá la bonificación correspondiente.

Pulsa el botón  para cambiar la orientación horizontal de ciertos artículos. Cuando el nivel de lealtad de un personaje alcanza un punto determinado, pulsa el botón  para cambiar su físico.

Reúne artículos personalizados gracias a tu progreso en modo Duelo, tus buenos resultados en modo Minipartido o a través de torneos en modo Infraestructura.

También hay artículos personalizados (así como nuevos personajes) ocultos en los campos. Los artículos ocultos se pueden conseguir cuando la bola cae cerca de ellos o cuando la cámara se mueve y los encuadra. Los artículos ocultos no se pueden encontrar en las repeticiones.

Si se agrupan ciertos artículos personalizados, pueden conllevar efectos de bonificación, así que prueba a combinarlos.

DATOS DEL JUEGO

El menú de datos recoge las opciones siguientes:

Estado - Repasa las estadísticas para ver los mejores resultados, estadísticas en línea y los putts conseguidos.

Vídeo - Reproduce o administra las repeticiones guardadas.

Historia - Comprueba las fechas de récords y logros personales.

NOTA: las repeticiones de golpes destacados como albatross o chip-in se graban automáticamente. También se puede descubrir algún artículo en modo Duelo que permite realizar grabaciones manuales.

OPCIONES

Usa el menú de opciones para ajustar diferentes parámetros del juego, como activar o no la música o la vista del caddy. Además, a través del menú Opciones se pueden desbloquear vídeos de Everybody's Golf™ 2 para verlos.

NOTA: algunas opciones no se pueden ajustar en ciertos momentos del partido y ciertas opciones solo están disponibles después de alcanzar un punto determinado.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Um Ihre Spieleinstellungen und Ihren Spielfortschritt zu speichern, stecken Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „Everybody's Golf™ 2“-Spieldaten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

BITTE BEACHTEN: Wie viel freier Speicherplatz zur Speicherung von „Everybody's Golf™ 2“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab. Die Spieldaten werden am Ende jeder Runde automatisch gespeichert. Pro Memory Stick Duo™ kann nur ein Spieldatensatz gespeichert werden. Um Everybody's Golf™ 2 im Ad-hoc- oder im Infrastruktur-Modus spielen zu können, wird ein Memory Stick Duo™ mit gespeicherten Spieldaten benötigt.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

AD-HOC-MODUS



Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

GAME SHARING



Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS



Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: Everybody's Golf™ 2 unterstützt sowohl den Ad-hoc-Modus als auch den Infrastruktur-Modus.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden ↑, ↓, ←, → usw. verwendet, um die Richtungen der Richtungstasten zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

VERWENDUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME

Drücken Sie ↑, ↓, ← oder →, um eine Option zu markieren, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der -Taste. Mit der -Taste gelangen Sie zum vorherigen Menü-Bildschirm zurück.

SPIEL STARTEN

Beim Start erscheint der Sprachauswahl-Bildschirm. Sie haben die Wahl zwischen English, Français, Deutsch, Italiano und Español. Wählen Sie eine Sprache aus und drücken Sie zur Bestätigung die -Taste.

TITELBILDSCHIRM

Im Titelschirm können Sie eine der folgenden Optionen wählen:

Neues Spiel - Starten Sie ein neues Spiel über das Hauptmenü.

Weiter - Setzen Sie ein zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel fort.

HINWEIS: Falls sich auf dem Memory Stick Duo™ Daten befinden, die im Verlauf einer Runde gespeichert wurden, dann beginnt die Runde an der Stelle, an der sie beendet wurde. Wenn Sie eine neue Runde starten, ohne die noch nicht beendete Runde abzuschließen, werden sowohl die Daten der unvollendeten Runde als auch der in dieser Runde erreichte Spielfortschritt gelöscht.

HAUPTMENÜ

Einzelspieler - Spielen Sie eine Runde im Alleingang.

Mehrspieler - Treten Sie in Wireless-(WLAN)-Spielen gegen andere Spieler an.

Die passende Kleidung - Verändern Sie das Aussehen eines Charakters.

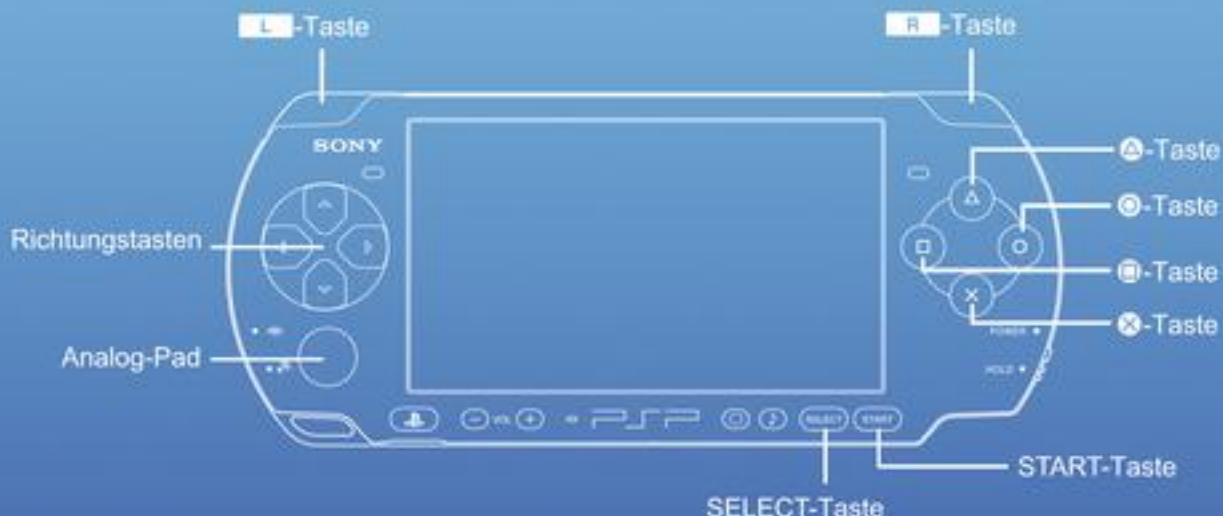
Daten - Sehen Sie sich Ihre persönlichen Rekorde und Wiederholungen an.

Optionen - Verändern Sie verschiedene Spieleinstellungen.

Speichern/Laden - Speichern, laden oder löschen Sie Spieldaten.

DAS SPIEL SPIELEN

STANDARDSTEUERUNG



L-Taste/R-Taste	Schläger wechseln	×-Taste	Kamera zurücksetzen /Schlag ausführen
←/→	Schlagrichtung nach links /rechts korrigieren	○-Taste	Schlagmodus ändern
↑/↓	Kamera nach oben/unten bewegen	Analog-Pad	Kamera frei bewegen
△-Taste	Kamera nach vorn bewegen	SELECT-Taste	Punktekarte anzeigen
○-Taste	Kamera nach hinten bewegen	START-Taste	Kameras wechseln

Während einer Runde können Sie durch gleichzeitiges Drücken der **L-Taste**, der **R-Taste** und der **START-Taste** die Runde beenden und zum Hauptmenü zurückkehren. Wird eine Runde auf diese Weise abgebrochen, kann sie nicht fortgesetzt werden und auch sämtlicher darin erreichter Spielfortschritt geht verloren.

HINWEIS: Wenn zwischen den einzelnen Runden die Punktekarte angezeigt wird, können Sie die **START-Taste** drücken, um Daten zu speichern oder die Runde zu verlassen.

DER SPIELBILDSCHIRM

1. Lochinfo
2. Charakter
3. Aktuelle Punkt- und Schlagzahl
4. Landepunkt-Cursor
5. Windrichtung/-geschwindigkeit
6. Entfernung zum Loch
7. Aktueller Schläger
8. Kraftanzeige
9. Querschnitt des Platzes
10. Ballzustand



HINWEIS: Ein roter Landepunkt-Cursor zeigt einen Punkt an, der höher liegt als die Ballposition, ein blauer Landepunkt-Cursor zeigt hingegen einen niedrigeren Punkt an.

SO WIRD EINE RUNDE GESPIELT

Je nach Spielmodus wählen Sie entweder erst eine Herausforderung oder einen Platz, auf dem Sie eine Runde spielen möchten, und anschließend die Anzahl der Löcher. Drücken Sie die **A**-Taste, um bei einem Loch zur Variante „Langes Tee (gespiegelt)“ zu wechseln.

Anschließend erscheint das Charakter-Auswahlmenü. Suchen Sie sich einen Charakter aus, in dessen Rolle Sie schlüpfen möchten, und wählen Sie dann mit der **SELECT**-Taste aus, ob Sie rechtshändig oder linkshändig schlagen. Zum Wechseln von Schlägern und/oder Bällen wählen Sie einfach mit **↑** oder **↓** die gewünschte Kategorie und suchen sich dann mit **←** oder **→** das gewünschte Objekt aus.

In allen Modi mit Ausnahme des Infrastruktur-Modus gelangen Sie durch Drücken der **A**-Taste mit dem derzeit ausgewählten Charakter zum „Die passende Kleidung“-Menü.

HINWEIS: Wenn die Anzahl der wählbaren Charaktere steigt, können Sie mit der **START**-Taste zwischen verschiedenen Charakter-Gruppen wechseln. Im Herausforderungs-Modus des Einzelspieler-Spiels können Sie neue Charaktere, Plätze und Caddies freischalten.

Die Statistiken der Charaktere werden wie folgt angezeigt:

Kraft - Maximaldistanz
Kontrolle - Stabilität der Schlagrichtung
Spin - Stärke des Topspins/Backspins
Abschlag - Breite der Abschlagzone
Sidespin - Stärke des Sidespins

Das „K“-Symbol gibt die Anzahl der verwendbaren Kraft-Modi an, und das Herz zeigt die Loyalität gegenüber einem bestimmten Charakter an. Ein lächelndes Gesicht zeigt die bevorzugten Bedingungen eines Charakters an und ein trauriges Gesicht die Bedingungen, die der Charakter nicht mag.

Sobald ein Charakter ausgewählt wurde, erscheint eine Bestätigungsanzeige. Auf der rechten Seite dieser Anzeige stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Caddie - Drücken Sie  oder  , um Ihren Caddie zu wechseln. Drücken Sie die -Taste, um sich die Stimme des gewählten Caddies anzuhören.

Los - Wählen Sie mit  oder  einen Schlagmodus aus, um die Runde zu starten.

SCHLAGMODI

Im Schlagmodus „Einfach“ erfolgt das Timing Ihres Abschlags automatisch, was das Spielen erleichtert. Im Schlagmodus „Normal“ bestimmen Sie das Timing des Abschlags selbst, indem Sie die -Taste drücken. Das erhöht die Gefahr, einen Fehler zu machen, ermöglicht Ihnen aber gleichzeitig auch eine präzisere Feinabstimmung Ihrer Schläge.

EINEN SCHLAG AUSFÜHREN

BALLZUSTAND

Die Ballzustandsanzeige gibt den Untergrund an, auf dem der Ball liegt. Die Prozentangabe über dem Ball gibt das Vorwärts-/Rückwärtsgefälle des Bodens an. Fällt der Boden nach vorn hin ab, also vom Charakter weg, wird die Prozentzahl blau dargestellt. Fällt der Boden nach hinten hin ab, also auf den Charakter zu, ist die Zahl rot. Im Normalfall fliegt der Ball in Richtung des Gefälles.

Die Anzeigen über dem Ball sowie rechts davon zeigen an, wie leicht der Ball mit Sidespin oder Topspin versehen werden kann. Je länger die Anzeige, desto kraftvoller ist der Spin. Die Prozentangabe unter dem Ball gibt die tatsächliche Kraft des Schlages an. Ein Beispiel: 95 % - 100 % bedeutet, dass ein Ball, der mit einem Schläger für 100-Yard-Schläge mit voller Kraft abgeschlagen wird, zwischen 95 und 100 Yards (ca. 87 - 91 Meter) weit fliegt.

DIE EINZELNEN SCHRITTE EINES SCHLAGS

1. Drücken Sie oder , um die Schlagrichtung zu korrigieren, drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um den Schläger zu wechseln, und wählen Sie mit der -Taste den Kraft-Modus.
2. Drücken Sie die -Taste, um die Kraftanzeige in Bewegung zu setzen.
3. Drücken Sie die -Taste erneut, um die Kraftstufe festzulegen.
4. Drücken Sie noch einmal die -Taste, um den Abschlag zu bestimmen.

HINWEIS: Wenn der Schlagmodus „Einfach“ gewählt wurde, erfolgt das Timing des Abschlags automatisch.

DIE KRAFTANZEIGE

Wenn Sie einen Schlag ausführen, brauchen Sie die Kraftanzeige unten im Bild. Mithilfe der folgenden Kraft-Modi lässt sich die Kraftanzeige vergrößern:

Full-Power-Modus	Wird freigeschaltet, sobald die Loyalität eines Charakters eine bestimmte Stufe erreicht. Der Full-Power-Modus kann nur begrenzt eingesetzt werden.
Kraft-Modus	Im Kraft-Modus steht Ihnen mehr Distanz zur Verfügung, was allerdings auf Kosten der Kontrolle geht. Auch dieser Modus kann nur begrenzt eingesetzt werden.
Approach-Modus	Wird bei Approaches über 15, 30 und 60 Yards (rund 14, 27 und 55 Meter) eingesetzt. Der Approach-Modus kann unbegrenzt eingesetzt werden.

DEN SCHLAGPUNKT ÄNDERN

Während des Ausholens können Sie , , , oder , , oder drücken und gedrückt halten, um den Punkt zu verändern, an dem der Schläger den Ball trifft. Der Schlagpunkt bestimmt den Spin des Balls wie folgt:

- Topspin. Niedrige Flugbahn, Ball rollt weiter.
- Sidespin. Fade: Der Ball fliegt zuerst nach links, dann nach rechts.
- Sidespin. Draw: Der Ball fliegt zuerst nach rechts, dann nach links.
- Backspin. Hohe Flugbahn, Ball rollt nach der Landung nicht weiter. Bei einem starken Backspin rollt der Ball nach der Landung rückwärts.

ABSCHLAG-TIMING



Erscheint bei einem frühen Abschlag. Bei einem Slice beschreibt der Ball eine Rechtskurve.



Erscheint bei einem späten Abschlag. Bei einem Haken beschreibt der Ball eine Linkskurve.

HINWEIS: Je größer die Loyalität eines Charakters ist, desto besser lassen sich seine Abschlüsse einstellen.

PUTTEN

Wenn der Ball auf dem Grün landet oder Sie einen Putter auswählen, erscheint die Putt-Ansicht. Drücken Sie auf dem Grün die START-Taste, um die Kameraansicht zu ändern.

Beim Putten erscheint eine Kraftanzeige ähnlich der bei regulären Schlägen, allerdings ohne Abschlagzone. Wenn Sie beim Putten den Kraft-Modus wechseln, erhöht oder verringert sich das Maximum der Kraftanzeige.

PUTT-GITTER

Die Untergrundbeschaffenheit des Putt-Grüns wird durch ein Gitter angezeigt. Die roten Bereiche des Gitters liegen höher als der Ball, die grünen Bereiche liegen auf gleicher Höhe und die blauen Bereiche niedriger als der Ball. Die glänzenden Punkte laufen in Richtung des Gefälles des Grüns; Je größer das Gefälle ist, umso schneller bewegen sich die Punkte.

DIE EINZELNEN SCHRITTE BEIM PUTTEN

1. Drücken Sie  oder , um die Richtung des Putts zu korrigieren und wählen Sie mit der -Taste den Kraft-Modus.
2. Drücken Sie die -Taste, um die Kraftanzeige in Bewegung zu setzen.
3. Drücken Sie die -Taste erneut, um die Kraftstufe festzulegen.

HINWEIS: Beim Putten ist es nicht nötig, den Abschlag zu bestimmen.

DIE PUNKTEKARTE

Die Punktekarte wird nach Abschluss eines Lochs angezeigt. Über die SELECT-Taste können Sie sich die Punktekarte auch während einer Runde ansehen. Mit  oder  können Sie durch verschiedene Punktekarten blättern.



-3 Albatross oder besser



-2 Ass/Eagle



-1 Birdie



0 Par



+1 Bogey



+2 Double-Bogey



+3 Triple-Bogey
oder schlechter

EINZELSPIELER

HERAUSFORDERUNGS-MODUS

Wenn Sie verschiedene Arten von Turnieren und Partien spielen, können Sie Spezialteile erwerben und neue Charaktere und Plätze freischalten. Die Spiele im Herausforderungs-Modus sind in verschiedene Ränge unterteilt. Drücken Sie **↑** oder **↓**, um einen Rang auszuwählen. Zu Beginn ist nur der Anfänger-Rang verfügbar. Nachdem Sie sich für einen Rang entschieden haben, wählen Sie mit **←** oder **→** ein Spiel aus und bestätigen Ihre Wahl mit der **⊗**-Taste.

Die Spezialteile, die in Turnieren und Partien erworben werden können, sind in Kopfkarten, Körperkarten und Zubehörkarten unterteilt. Für den Sieg in einem Turnier oder einer Partie im Herausforderungs-Modus bekommen Sie Karten. Haben Sie in einer Kategorie eine bestimmte Anzahl von Karten zusammen, erhöhen sich die Stufen und Fähigkeiten Ihres Charakters.

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Karten aus allen Kategorien gesammelt haben, wird eine Partie gegen einen neuen Charakter freigeschaltet. Durch den Sieg erhalten Sie diesen Charakter, steigen einen Rang auf und schalten einen neuen Platz frei.

SCHLAG

Spiele Sie mit Ihrem Lieblingscharakter eine Runde auf Ihrem Lieblingsplatz.

MINISPIEL

Das Hole-in-one-Minispiel enthält neun einzigartige Plätze mit jeweils mehreren Löchern. Ziel ist es, den Ball mit nur einem Schlag in eins der Löcher zu bekommen. Manche Löcher sind schwieriger zu erreichen und darum auch mehr Punkte wert. Gelingt Ihnen beim schwierigsten Loch eines Platzes ein Hole-in-one, kommt in der nächsten Runde ein noch einträglicheres Loch dazu (insgesamt bis zu fünf Löcher).

Es gibt auch sogenannte „Glückslöcher“ – ein Hole-in-one bei einem Glücksloch bringt doppelte Punkte. Auf dem neunten Platz gibt es „Comeback-Löcher“ – extrem schwierig, aber auch extrem viele Punkte wert; wenn Sie also einen Rückstand aufzuholen haben, dann versuchen Sie sich mal an einem solchen Loch! Für ein hohes Gesamtergebnis werden Sie mit einem tollen Andenken belohnt.

TRAINING

Wählen Sie einen Platz, ein Loch und einen der verfügbaren Charaktere und trainieren Sie ein wenig. Drücken Sie während der Runde die **SELECT**-Taste, um die Windrichtung, das Wetter sowie andere Einstellungen zu verändern.

MEHRSPIELER

INFRASTRUKTUR-MODUS

Stellen Sie über den Infrastruktur-Modus eine Verbindung zu einem Netzwerk her und messen Sie sich in Echtzeit mit anderen Golfspielern aus der ganzen Welt.

ECHTES TURNIER

Nehmen Sie an einem echten Turnier teil und spielen Sie eine Runde mit bis zu 16 Teilnehmern. Während der Runde werden die Positionen der gegnerischen Golfbälle in Echtzeit aktualisiert.

PARTIE

Spiele Sie eine Partie gegen einen automatisch ausgewählten Gegner. Die Spieler wechseln sich beim Schlagen ab, und das Loch geht an denjenigen Spieler, der zum Einlochen weniger Schläge gebraucht hat. Gelingt einem Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Partie ein Vorsprung von „3“, wird der Sieg des Spielers ausgerufen, der automatisch gewonnen hat, selbst wenn noch ausreichend Löcher übrig sind, damit der Gegner seinen Rückstand noch aufholen kann.

HINWEIS: Wenn Sie während eines Schlags Ihres Gegners die START-Taste drücken, können Sie die Sicht ändern.

EIN SPIEL IM INFRASTRUKTUR-MODUS

Um Everybody's Golf™ 2 über den Infrastruktur-Modus spielen zu können, müssen Sie sich mit der auf dem Bildschirm eingeblendeten Endbenutzer-Vereinbarung einverstanden erklären. Lesen Sie sich diese Vereinbarung gut durch und wählen Sie Ich stimme zu aus, sobald die Eingabeaufforderung erscheint. Dann erscheint sich ein Informationsbildschirm; drücken Sie die -Taste und wählen Sie Echtes Turnier oder Partie aus, um zur Liste mit den Spielräumen zu gelangen.

HINWEIS: Über die Funktion „Erweiterte Suche“ können Sie nach Spielen suchen, die nur Ihren ganz persönlichen Suchkriterien entsprechen. Wenn Sie die Suchkriterien erweitern, steigen die Chancen, passende Gegner zu finden.

Wählen Sie Beitreten, um sich für ein Spiel zu registrieren. Der Spieler, der sich als Erster registriert, wird der Anführer. Auf der Teilnehmer-Anzeige sind die Namen und Fähigkeiten Ihrer Gegner sowie deren Spielcharaktere aufgelistet.

Das Spiel beginnt, sobald die Rundenstart-Zeit erreicht ist. Sofern über die „Erweiterte Suche“-Funktion ein Gruppenname festgelegt wurde, warten die Spieler so lange in der Teilnehmer-Anzeige, bis ihr Anführer das Spiel startet. Es gibt Zeitlimits für jedes Loch in einem Turnier und für jeden Schlag bei einer Partie. Schafft ein Spieler ein Loch nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit, wird er disqualifiziert. Die Zeitlimits können in der „Erweiterten Suche“ verändert werden.

Die Rundenergebnisse aus offiziellen Turnieren, die über den Infrastruktur-Modus verfügbar sind, wirken sich auf Ihre Statistiken aus. An Turnieren eines bestimmten Rangs können nur Spieler teilnehmen, die diesen Rang besitzen.

HINWEIS: Am Ende eines Turniers wird zum Andenken ein Gruppenfoto aller Teilnehmer geschossen. Die Fotos können als JPEG-Bilder auf einem Memory Stick Duo™ gespeichert werden.

KOMMENTARE ABGEBEN

Während Sie darauf warten, einem Spiel beizutreten, oder wenn nach einem Spiel die Rangliste angezeigt wird, können Sie Kommentare abgeben. Drücken Sie dazu die -Taste und wählen Sie einen Kommentar aus der Liste aus.

HINWEIS: Wenn Ihre Gegner eine fremdsprachige Version von Everybody's Golf™ 2 benutzen, werden die Kommentare in der jeweiligen Sprache angezeigt. Im Partie-Modus können Kommentare auch abgegeben werden, während Ihr Gegner am Zug ist. Drücken Sie dazu , , , , die -Taste, die -Taste, die -Taste, die -Taste, die -Taste oder die -Taste. Jedem Charakter stehen andere Kommentare zur Verfügung.

AD-HOC-MODUS

Über den Ad-hoc-Modus können Sie sich einen Wettkampf mit bis zu acht anderen „Everybody's Golf™ 2“-Fans liefern. Wählen Sie aus den folgenden Optionen, um ein Ad-hoc-Spiel einzurichten:

- | | |
|-----------------------------|--|
| Erstellen Sie einen VS-Raum | Erstellen Sie einen neuen Spielraum und werden Sie Anführer. Der Anführer eines Raums bestimmt den Platz sowie die Spielregeln. |
| Wählen Sie einen VS-Raum | Treten Sie einem bestehenden Spielraum bei. Die Spieler, die an einem von einem Anführer erstellten Spielraum teilnehmen, werden Mitglieder genannt. |
| Verbindung beenden | So verlassen Sie den Ad-hoc-Modus und kehren zum Mehrspieler-Menü zurück. |

EIN SPIEL IM AD-HOC-MODUS

Nachdem er einen neuen Spielraum erstellt hat, muss der Anführer warten, bis ihm andere Spieler beitreten. Spieler können einem Spielraum nur dann beitreten, wenn sie bereits den Platz erworben haben, auf dem das Spiel ausgetragen wird. Es können auch nur Charaktere ausgewählt werden, die die Spieler bereits für sich freigeschaltet haben. Nach einer letzten Bestätigung aller Teilnehmer startet der Anführer das Spiel.

HINWEIS: Der Anführer wählt den Platz und legt die Regeln fest. Zur Auswahl stehen nur die Plätze, die der Anführer bereits freigeschaltet hat. Alle Spieler müssen eine eigene UMD™ mit Everybody's Golf™ 2 in ihr PSP™-System eingelegt haben. Alle PSP™-Systeme müssen sich innerhalb eines Radius von 10 Metern befinden und die Sicht zwischen den einzelnen PSP™-Systemen darf nicht behindert sein. Um über den Ad-hoc-Modus spielen zu können, ist eine Wireless-(WLAN)-Internetverbindung erforderlich.

EG-REGELN

Hier die bei Mehrspieler-Spielen gebräuchlichsten „Everybody's Golf™“-Regeln:

Rough +2	Für eine Landung im Rough werden zwei Schläge mehr berechnet.
Kein Backspin	Es kann kein Backspin erzeugt werden.
Begrenzte Schläger	Die Anzahl der verwendbaren Schläger ist begrenzt.
Tiebreak-Punkte	In Partie-Spielen können die Punkte als Entscheidungsgrundlage benutzt werden, um den Sieger eines Lochs zu bestimmen, wenn die Spieler dieselbe Anzahl von Schlägen benötigt haben.
Verrückte Anzeile	Wirkt sich auf die Bewegung der Kraftanzeige aus.

DIE PASSENDE KLEIDUNG

Wählen Sie im Charakter-Auswahlmenü einen Charakter, den Sie verändern möchten, und drücken Sie die -Taste, um das „Die passende Kleidung“-Menü aufzurufen. Öffnen Sie eine Spezialteile-Kategorie und wählen Sie einen neuen Look aus. Wenn der Charakter ein Spezialteil trägt, das sich auf eine seiner Fähigkeiten auswirkt, wird der Fähigkeitenbonus angezeigt.

Drücken Sie die -Taste, um die horizontale Ausrichtung bestimmter Teile zu verändern. Sobald der Loyalitätsgrad eines Charakters ein gewisses Niveau erreicht, können Sie die -Taste drücken, um das Aussehen dieses Charakters zu verändern.

An Spezialteile kommen Sie, indem Sie sich durch den Herausforderungs-Modus kämpfen oder gute Ergebnisse im Minispiel-Modus oder in Turnieren über den Infrastruktur-Modus erzielen.

Auch auf den Plätzen sind Spezialteile – und sogar neue Charaktere – versteckt. Solche versteckten Objekte lassen sich aufspüren, wenn der Ball in der Nähe landet oder die Kamera so bewegt wird, dass sie den Gegenstand erfasst. Während einer Wiederholung ist nicht möglich, versteckte Objekte zu finden.

Werden bestimmte Spezialteile zusammengefügt, können dabei Bonuseffekte herausspringen, also experimentieren Sie ruhig ein wenig mit verschiedenen Kombinationen.

DATEN

Im Daten-Menü haben Sie folgende Optionen:

Status - Blättern Sie durch die Statusseiten und sehen Sie sich z. B. die besten Ergebnisse, Online-Statistiken und Putt-Erfolgsquoten an.

Video - Hier können Sie Wiederholungen, die Sie während der Runden gespeichert haben, ansehen und verwalten.

Geschichte - Sehen Sie sich das Datum persönlicher Rekorde und Leistungen an.

HINWEIS: Wiederholungen von tollen Schlägen wie Albatrossen oder Chip-ins werden automatisch aufgezeichnet. Im Herausforderungs-Modus gibt es außerdem einen bestimmten Gegenstand zu entdecken, mit dem Sie manuelle Aufzeichnungen machen können.

OPTIONEN

Über das Optionen-Menü können Sie verschiedene Spieleinstellungen verändern, z. B. die Musik oder die Caddie-Anzeige ein-oder ausschalten. Im Optionen-Menü können Sie sich außerdem freigeschaltete „Everybody's Golf™ 2“-Filme ansehen.

HINWEIS: Manche Optionen lassen sich an bestimmten Punkten im Spiel nicht verändern und andere Optionen werden erst verfügbar, wenn Sie einen bestimmten Punkt im Spiel erreicht haben.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi di Everybody's Golf™ 2. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul tuo Memory Stick Duo™.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di Everybody's Golf™ 2 varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. I dati di gioco vengono salvati automaticamente alla fine di ogni round. Su ogni Memory Stick Duo™ è possibile salvare solo una serie di dati di gioco. Per giocare a Everybody's Golf™ 2 in modalità Ad Hoc o Infrastruttura, è necessario inserire un Memory Stick Duo™ contenente dati di gioco.

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli software che supportano la funzionalità wireless (WLAN) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale wireless (WLAN).

MODALITÀ AD HOC



La modalità Ad Hoc è una funzione wireless (WLAN) che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

GIOCO CONDIVISO



Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito in loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA



La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un Wireless (WLAN) Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari alcuni elementi aggiuntivi, tra cui un contratto con un provider Internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un Wireless (WLAN) Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Everybody's Golf™ 2 supporta le modalità Ad Hoc e Infrastruttura.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale ↑, ↓, ←, →, ecc. si riferiscono alla direzione dei tasti direzionali, se non diversamente specificato.

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto ⓧ per confermare la scelta. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto Ⓞ.

COME INIZIARE

All'avvio viene visualizzata una schermata di selezione della lingua. Scegli tra English, Français, Italiano, Deutsch o Español e premi il tasto ⓧ per confermare.

SCHERMATA DEL TITOLO

La schermata del titolo presenta le seguenti opzioni:

Nuova partita - Inizia una nuova partita e accedi al menu principale.

Continua - Prosegui una partita salvata sul Memory Stick Duo™.

NOTA: se il Memory Stick Duo™ contiene dati relativi a un round già iniziato, esso verrà ripreso dal punto in cui è stato interrotto. Se si inizia un nuovo round senza riprendere il round incompleto, i dati relativi verranno eliminati e i progressi compiuti in quel round andranno persi.

MENU PRINCIPALE

Giocatore singolo - Gioca da solo.

Multigiocatore - Disputa partite wireless contro altri giocatori.

Cambia tenuta - Personalizza il personaggio.

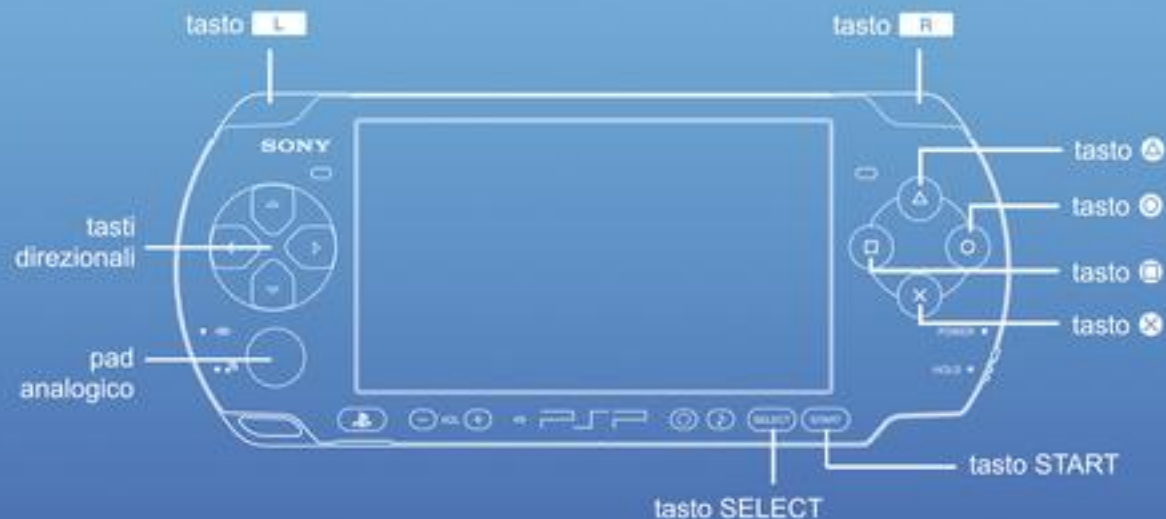
Dati - Visualizza i tuoi dati personali e i replay.

Opzioni - Modifica le impostazioni di gioco.

Salva/Carica - Salva, carica o elimina i dati di gioco.

IL GIOCO

COMANDI PREDEFINITI



Tasto **L** / Tasto **R** Cambia mazza

←/→ Regola la direzione del colpo a destra o a sinistra

↑/↓ Sposta la visuale verso l'alto o verso il basso

Tasto **△** Visuale avanti

Tasto **○** Visuale indietro

Tasto **×** Resetta visuale/Tira

Tasto **□** Cambia modalità colpo

Pad analogico Visuale libera

Tasto **SELECT** Mostra tabellone

Tasto **START** Cambia visuale

Nel corso di un round, premi contemporaneamente i tasti **L**, **R** e **START** per tornare subito al menu principale. Non è possibile recuperare il round così annullato e le statistiche ottenute andranno perse.

NOTA: premi il tasto **START** sul tabellone visualizzato al termine di ogni round per salvare i dati parziali del round o per uscire.

SCHERMATA DI GIOCO

1. Dati buca
2. Personaggio
3. Punteggio e stroke correnti
4. Cursore punto di atterraggio
5. Direzione/Velocità vento
6. Distanza dalla buca
7. Mazza corrente
8. Indicatore potenza
9. Sezione campo
10. Condizione palla



NOTA: un cursore di atterraggio rosso indica un punto più elevato rispetto alla posizione della palla, mentre un cursore di atterraggio blu indica un punto meno elevato rispetto alla posizione della palla.

DISPUTARE UN ROUND

A seconda della modalità di gioco, scegli una sfida o un percorso in cui disputare un round, quindi seleziona il numero di buche. Premi il tasto **A** per passare a una variante Lungo (speculare) della buca. Verrà visualizzata la schermata di selezione del personaggio. Scegline uno e premi il tasto **SELECT** per decidere se sarà destrimano o mancino. Per cambiare mazza e/o palla, premi **↑** o **↓** per selezionare la categoria desiderata e **←** o **→** per effettuare la scelta.

In qualsiasi modalità, tranne Infrastruttura, premi il tasto **A** per accedere alla schermata Cambia tenuta del personaggio selezionato.

NOTA: man mano che il numero di personaggi selezionabili aumenta, premi il tasto **START** per scorrere tra i vari tipi di personaggi. Prova la modalità Sfida per giocatore singolo per sbloccare nuovi personaggi, campi e caddy.

Le statistiche del personaggio sono le seguenti:

Potenza - Distanza massima
Control - Stabilità direzione colpo
Spin - Forza del topspin/backspin
Impatto - Ampiezza zona impatto
Sidespin - Forza del sidespin

L'icona "P" indica il numero di modalità Potenza utilizzabili, mentre il cuore mostra il livello di lealtà di un personaggio particolare. L'icona del sorriso indica le condizioni preferite, quella del broncio le condizioni meno amate.

Una volta selezionato un personaggio, apparirà una schermata di conferma. Sulla parte destra di tale schermata sono disponibili le seguenti opzioni:

Caddy - Premi  o  per cambiare caddy. Premi il tasto
Vai - Premi  o  per selezionare la modalità colpo e iniziare il round.

MODALITÀ COLPO

In modalità Colpo facile, il tempismo dell'impatto è controllato automaticamente, rendendoti la vita più semplice. In modalità Colpo normale, il tempismo dell'impatto è determinato dalla pressione del tasto , quindi le probabilità di commettere un errore aumentano, ma puoi anche effettuare tiri più precisi.

COME EFFETTUARE UN COLPO

CONDIZIONE DELLA PALLA

L'indicatore di condizione della palla mostra il tipo di superficie su cui si trova la palla. La percentuale indica la pendenza del terreno. Se è inclinato in avanti, lontano dal personaggio, la percentuale è visualizzata in blu, mentre se è inclinato indietro, verso il personaggio, la percentuale è visualizzata in rosso. La palla tende ad andare nella direzione dell'inclinazione.

Gli indicatori sopra e a destra della palla mostrano la facilità con la quale essa può essere colpita con sidespin e topspin. Maggiore è l'indicatore, più lo spin tende a essere potente. La percentuale sotto la palla indica la potenza applicata al colpo. Per esempio, 95%-100% indica che la palla colpita con una mazza da 100 iarde (circa 91 metri) alla massima potenza percorrerà tra le 95 e le 100 iarde.

LE FASI DEL COLPO

1. Premi  o  per regolare la direzione del colpo, premi il tasto **L** o il tasto **R** per cambiare mazza e premi il tasto  per selezionare la modalità potenza.
2. Premi il tasto  per azionare l'Indicatore potenza.
3. Premi il tasto  per determinare il livello di potenza.
4. Premi di nuovo il tasto  per determinare l'impatto.

NOTA: quando la modalità di colpo è impostata su Colpo facile, il tempismo dell'impatto viene stabilito automaticamente.

L'INDICATORE DI POTENZA

L'indicatore di potenza visualizzato nella parte inferiore dello schermo viene utilizzato durante il colpo e può essere aumentato con le seguenti modalità potenza:

Modalità potenza max.	Sbloccata quando la lealtà di un personaggio raggiunge un certo livello, utilizzabile solo un numero di volte limitato.
Modalità potenza	Offre una distanza maggiore a scapito del controllo, ma può essere utilizzata solo un numero di volte limitato.
Modalità Avvicinamento	Usato per approcci da 15, 30 e 60 iarde verso il green. Utilizzabile un numero illimitato di volte.

COME CAMBIARE IL PUNTO DA COLPIRE

Durante uno swing, premi e tieni premuto , ,  o  oppure , ,  o  per cambiare il punto in cui la mazza colpisce la palla. In questo modo si ottiene uno spin che dà effetto alla palla nei modi seguenti:

-  Topspin. Traiettorie bassa, ulteriore rotazione.
-  Sidespin. La palla effettua un Fade, curvando a sinistra, poi tornando di nuovo a destra.
-  Sidespin. La palla effettua un Draw, curvando a destra e poi tornando a sinistra.
-  Backspin. Traiettorie alta, molto probabilmente si fermerà un secondo prima di atterrare. Con un forte effetto indietro, la palla ruoterà all'indietro dopo essere atterrata.

TEMPISMO DELL'IMPATTO



Appare quando l'impatto di uno stroke è prematuro: uno Slice fa curvare la palla a destra.



Appare quando l'impatto è ritardato: un Hook fa curvare la palla a sinistra.

NOTA: man mano che la lealtà di un personaggio aumenta, la funzione di impostazione dell'impatto migliora.

COME EFFETTUARE UN PUTT

Atterra sul green o seleziona un putter per attivare la visuale Putt. Premi il tasto START sul green per cambiare visuale.

Quando effettui un Putt, viene visualizzato un indicatore di potenza simile a quello dei colpi normali, ma senza area d'impatto. La modifica della modalità Potenza durante un Putt aumenta o diminuisce il livello massimo dell'indicatore di potenza.

GRIGLIA DEL PUTT

Una griglia indica le variazioni della superficie del green. La griglia sarà rossa per le zone che si trovano in una posizione superiore rispetto alla palla, verde per le zone allo stesso livello e blu per quelle più basse della palla. I puntini luminosi scendono nella direzione della pendenza del green: più velocemente vanno i puntini e maggiore è la percentuale di dislivello.

LE FASI DEL PUTT

1. Premi o per regolare la direzione del Putt e premi il tasto per selezionare la modalità potenza.
2. Premi il tasto per azionare l'Indicatore potenza.
3. Premi il tasto per determinare il livello di potenza.

NOTA: nel Putt non è necessario determinare l'impatto del tiro.

IL TABELLONE

Il tabellone viene visualizzato dopo aver completato una buca. Premi il tasto SELECT per visualizzare il tabellone durante un round. Premi o per scorrere i diversi tabelloni.



-3 Albatross o tiro migliore



-2 Ace/eagle



-1 Birdie

— 0 Par



+1 Bogey



+2 Double bogey



+3 Triplo Bogey o
tiri peggiori

GIOCATORE SINGOLO

MODALITÀ SFIDA

Partecipa a vari tipi di torneo e incontro per acquisire parti personalizzabili e sbloccare nuovi personaggi e campi. Le partite della modalità Sfida sono divise in posizioni. Premi  o  per scegliere una posizione. All'inizio avrai a disposizione solo la Posizione Principiante. Dopo aver scelto la posizione, premi  o  per selezionare una partita, poi premi il tasto  per confermare.

Le parti personalizzabili acquisite in tornei e partite sono suddivise in carte testa, carte corpo e carte accessori. Vinci i tornei o le partite di questa modalità per conquistarli. Ottenendo un certo numero di carte in una data categoria, riceverai potenziamenti di livello e aumento delle abilità per il tuo personaggio.

Guadagna un certo numero di carte in tutte le categorie per sbloccare una Gara a buche contro un nuovo personaggio. Sconfiggilo per acquisirlo, avanzare di posizione e sbloccare un nuovo campo.

INCONTRO STROKE

Disputa un round sul tuo campo preferito con il tuo personaggio prediletto.

MINIGIOCO

Il minigioco Hole-In-One presenta nove campi unici, ognuno comprendente diverse buche. Devi cercare di mandare la palla in buca al primo tiro. Alcune buche sono più difficili da raggiungere, ma valgono più punti. Se ottieni un hole-in-one nella buca più difficile di un percorso, nel round successivo verrà aggiunta una buca di maggior valore (fino a un massimo di cinque).

Alcune buche sono "fortunate": effettua un hole-in-one e il tuo punteggio verrà raddoppiato. Il nono percorso include delle "buche di recupero": sono estremamente difficili, ma garantiscono un sacco di punti ai golfisti più coraggiosi, quindi se sei indietro ti conviene provarci! Ottenendo un buon punteggio totale, riceverai una ricompensa.

ALLENAMENTO

Seleziona un campo, una buca e un personaggio tra quelli disponibili per allenarti. Premi il tasto SELECT durante il round per cambiare la direzione del vento, le condizioni meteorologiche e altre impostazioni.

MULTIGIOCATORE

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

Collegati a una rete attraverso la modalità Infrastruttura per affrontare altri golfisti di tutto il mondo in tempo reale.

TORNEO

Partecipa a un Torneo reale e disputa un round con un massimo di 16 partecipanti. Durante il round, l'ubicazione delle palle degli altri golfisti viene aggiornata in tempo reale.

GARA A BUCHE

Affronta una Gara a buche contro un avversario selezionato automaticamente. I giocatori tirano a turno e si aggiudicano le buche completando i campi con un numero di tiri inferiore a quello degli avversari. Se un giocatore riesce a superare di tre punti l'avversario in una fase di gioco qualsiasi, ottiene una "vittoria completa" e vince automaticamente, anche se ci sarebbe ancora un numero di buche sufficiente da permettere all'altro giocatore di recuperare.

NOTA: premi il tasto START durante il tiro di un avversario per cambiare visuale.

COME GIOCARE IN MODALITÀ INFRASTRUTTURA

Per giocare a Everybody's Golf™ 2 in modalità Infrastruttura, devi accettare i termini dell'Accordo di licenza visualizzato sullo schermo. Leggilo e seleziona Accetto quando richiesto. Verrà visualizzata una schermata informativa; premi il tasto  e scegli Torneo o Gara a buche per accedere a un elenco di lobby.

NOTA: usa la funzione di ricerca avanzata per partecipare soltanto alle partite che rispondono ai tuoi criteri di ricerca. Amplia i criteri di ricerca per aumentare le probabilità di trovare avversari.

Seleziona Unisciti per iscriverti a una partita. Il primo giocatore iscritto diventa il Leader. La schermata di accesso mostra il nome e l'abilità degli avversari, oltre al personaggio selezionato.

La partita inizia all'orario impostato per il round. Se è stato specificato un nome di gruppo usando la funzione di ricerca avanzata, i giocatori attenderanno nella schermata di accesso finché il Leader non darà il via alla partita. Ogni buca in un torneo e ogni colpo nella Gara a buche hanno un tempo limitato. Se un giocatore non riesce a completare una buca nel tempo disponibile, viene squalificato. Puoi regolare il tempo limite nella ricerca avanzata.

I risultati dei round dei Tornei ufficiali disponibili in modalità Infrastruttura influiscono sulle statistiche. I tornei con un requisito di livello accettano solo partecipanti di livello adeguato.

NOTA: alla fine di ogni torneo, viene scattata una foto di gruppo di tutti i partecipanti, che puoi salvare sul Memory Stick Duo™ come immagine JPEG.

COME ESPRIMERE COMMENTI

Puoi esprimere dei commenti mentre attendi di partecipare a una partita o mentre è visualizzata la schermata dei risultati. Per commentare, premi il tasto  e seleziona una frase dall'elenco.

NOTA: se il tuo avversario utilizza una versione in un'altra lingua di Everybody's Golf™ 2, i commenti verranno visualizzati nella sua lingua.

In modalità Gara a buche, puoi fare commenti anche durante il turno di un avversario premendo , , , , il tasto , il tasto , il tasto , il tasto , il tasto  o il tasto . Ogni personaggio dispone di commenti diversi.

MODALITÀ AD HOC

Partecipa a partite fino a otto giocatori di Everybody's Golf™ 2 in modalità Ad Hoc. Per configurare una partita Ad Hoc, scegli tra le seguenti opzioni:

- | | |
|------------------|---|
| Crea Lobby VS | Crea una lobby partita e diventane Leader. Il Leader di una lobby seleziona il campo e le regole della partita. |
| Scegli lobby VS | Entra in una lobby partita esistente. I giocatori che si trovano in una Lobby partita creata da un Leader si chiamano membri. |
| Fine connessione | Esci dalla modalità Ad Hoc e torna al menu multigiocatore. |

COME GIOCARE IN MODALITÀ AD HOC

Dopo avere creato una Lobby partita, il Leader deve attendere gli altri partecipanti. I giocatori possono accedere alla Lobby partita solo se hanno già acquisito il campo sul quale avrà luogo la partita. I personaggi disponibili sono soltanto quelli acquisiti e presenti nell'elenco. Dopo la conferma finale di chi prenderà parte al gioco, il Leader avvia la partita.

NOTA: il Leader seleziona il campo e stabilisce le regole. I campi disponibili sono soltanto quelli già acquisiti dal Leader. Ogni giocatore deve avere inserito una copia UMD™ di Everybody's Golf™ 2 nel proprio sistema PSP™. I sistemi PSP™ devono trovarsi a una distanza massima di 10 metri l'uno dall'altro e non devono esserci ostacoli tra di loro. Per giocare in modalità Ad Hoc è necessaria una connessione wireless (WLAN) a Internet.

REGOLE EG

Ecco le regole Everybody's Golf™ più comuni negli eventi multigiocatore:

Rough +2	Se si finisce nel rough, vengono aggiunti due stroke.
No Backspin	Impossibile creare un backspin.
Mazze limitate	Il numero di mazze utilizzabili è limitato.
Punti tiebreaker	Nelle Gare a buche, è possibile usare i punti come tiebreaker per determinare il vincitore di una buca quando il numero di stroke effettuati da ogni giocatore è identico.
Indicatore folle	Influisce sul movimento dell'indicatore di potenza.

CAMBIA TENUTA

Seleziona un personaggio da personalizzare nella schermata di selezione del personaggio e premi il tasto  per accedere alla schermata Cambia tenuta. Apri una categoria di parti personalizzabili per selezionare un nuovo look. Se il personaggio indossa una parte personalizzabile che influisce su un'abilità, appare il relativo bonus.

Premi il tasto  per modificare l'orientamento orizzontale di alcune parti. Quando il livello di lealtà di un personaggio raggiunge un determinato punto, premi il tasto  per modificarne l'aspetto.

Raccogli le parti personalizzabili progredendo in modalità Sfida, ottenendo buoni punteggi in modalità Minigioco o nei tornei in modalità Infrastruttura.

Le parti personalizzabili e i nuovi personaggi sono nascosti nei vari campi. Puoi ottenere gli oggetti segreti quando la pallina atterra nelle vicinanze o quando la visuale viene spostata in modo da inquadrarli. Non puoi trovare gli oggetti segreti durante i replay.

Raggruppati insieme, alcune parti personalizzabili garantiscono effetti bonus, quindi prova diverse combinazioni.

DATI

Nel menu Dati sono presenti le seguenti opzioni:

Statistiche - Scorri le pagine delle statistiche per vedere dati quali punteggi migliori, statistiche online e percentuale di successo dei Putt.

Video - Riproduci o gestisci i replay salvati nel corso dei round.

Storia - Controlla i dati personali e gli obiettivi.

NOTA: i replay di colpi importanti quali Albatross o Chip-in vengono salvati automaticamente. In modalità Sfida puoi anche scoprire un certo oggetto che consente di registrarli manualmente.

OPZIONI

Usa il menu Opzioni per regolare le impostazioni di gioco, per esempio scegliendo se attivare/disattivare la musica o le informazioni sui caddy. Il menu Opzioni consente inoltre di riprodurre i filmati di Everybody's Golf™ 2 sbloccati.

NOTA: alcune opzioni non possono essere modificate in determinati momenti del gioco, mentre altre diventano disponibili solo dopo avere raggiunto un dato punto.

NEDERLANDS

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met spelgegevens van Everybody's Golf™ 2. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die Everybody's Golf™ 2 nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™. Na iedere ronde worden de spelgegevens automatisch opgeslagen. Iedere Memory Stick Duo™ kan slechts één set spelgegevens bevatten. Om Everybody's Golf™ 2 te kunnen spelen in de Ad Hoc- of Infrastructuurmodus heb je een Memory Stick Duo™ met spelgegevens nodig.

DRAADLOZE (WLAN-)TOEPASSINGEN

Met softwaretitels die draadloze (WLAN-)toepassingen ondersteunen, kun je communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en het opnemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos lokaal netwerk (Wireless Local Area Network - WLAN).

AD HOC-MODUS



De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

GAME DELEN



Sommige softwaretitels kunnen een game delen, waardoor de gebruiker bepaalde spelonderdelen kan delen met andere gebruikers die geen PSP™-Game in hun PSP™-systeem hebben.

INFRASTRUCTUURMODUS



De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee het PSP™-systeem verbinding kan maken met een netwerk via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de Infrastructuurmodus heb je nog meer zaken nodig, zoals een abonnement bij een internetprovider, een netwerkaparaat (bijvoorbeeld een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een pc. Zie de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor meer informatie en details over het aansluiten.

OPMERKING: Everybody's Golf™ 2 ondersteunt de Ad Hoc-modus en de Infrastructuurmodus.

RICHTINGSTOETSEN Æ VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ← en → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken en in welke richting je de analoge joystick moet houden.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → of gebruik de analoge joystick om een optie te selecteren en daarna op de X-toets om te bevestigen. Druk op de O-toets om terug te keren naar het vorige menu scherm.

AAN DE SLAG

Na het opstarten verschijnt het taalkeuzescherf. Kies English / Engels, Français / Frans, Deutsch / Duits, Italiano / Italiaans of Español / Spaans en druk op de X-toets om je keuze te bevestigen.

HET TITELSCHERM

Selecteer een van de volgende opties in het titelscherf:

New Game / Nieuw spel Start een nieuw spel via het hoofdmenu.

Continue / Doorgaan Ga verder met een eerder op de Memory Stick Duo™ opgeslagen spel.

OPMERKING: als je het spel in de loop van een ronde hebt opgeslagen, dan begin je de ronde waar je was gebleven. Als je een nieuwe ronde begint zonder de onvoltooide ronde te hervatten, dan worden de gegevens van de onvoltooide ronde definitief verwijderd.

HOOFDMENU

Single-Play / Solospel - Speel een ronde in je eentje.

Multi-Play / Multiplay - Speel draadloze wedstrijden tegen andere spelers.

Change Outfits / Omkleiden - Verander het uiterlijk van je personage.

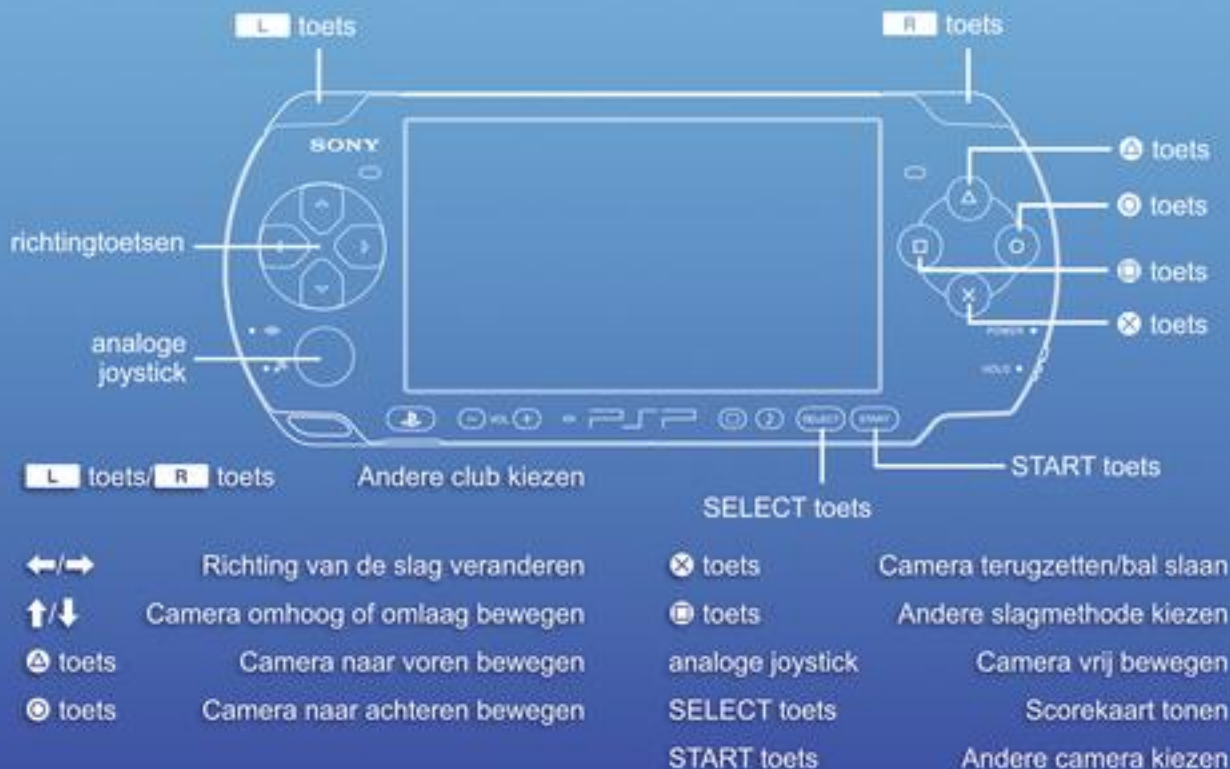
Data / Gegevens - Bekijk persoonlijke records en herhalingen.

Options / Opties - Verander verschillende spelinstellingen.

Save/Load / Opslaan/laden - Opslaan, laden of wissen van spelgegevens.

HET SPEL SPELEN

STANDAARDBESTURING



Druk tijdens een ronde tegelijkertijd op de **L** - toets, de **R** - toets en de **START**-toets om het spel af te breken en terug te keren naar het hoofdmenu. Als je een ronde op deze manier afsluit, kun je dit niet meer ongedaan maken en gaan alle statistieken van de ronde verloren.

OPMERKING: druk op de **START**-toets als de scorekaart wordt getoond om het spel tijdens de ronde op te slaan of om de ronde te verlaten.

HET SPELSCHERM

1. Hole-gegevens
2. Personage
3. Huidige score en slag
4. Cursor voor landingspunt bal
5. Windrichting en -snelheid
6. Afstand tot de hole
7. Huidige club
8. Krachtmeter
9. Zijaanzicht van de hole
10. Toestand van de bal



OPMERKING: als de cursor voor het landingspunt van de bal rood is, dan betekent dit dat de bal hoger neerkomt dan waar hij nu ligt. Als hij lager neerkomt, is de cursor blauw.

EEN RONDE SPELEN

Afhankelijk van het speltype kun je een uitdaging of een golfbaan kiezen en daarna het aantal te spelen holes. Druk op de **A**-toets om over te schakelen naar een *élong tee* (mirror) / lange tee (gespiegeld)i-variant van de hole.

Het scherm **Character Select** (personage selecteren) verschijnt. Kies je personage en druk op de **SELECT**-toets om te kiezen tussen links- of rechtshandige slagen. Om andere clubs en/of ballen te kiezen, druk je op **↑** en **↓** om de gewenste categorie te selecteren en daarna op **←** of **→** om je keuze te maken.

In alle speltypen (behalve in de **Infrastructuurmodus**) kun je met **A**-toets het scherm **Change Outfits** / **Omkleden** openen voor het geselecteerde personage.

OPMERKING: als het aantal speelbare personages toeneemt, kun je door de personages bladeren met de **START**-toets. Je kunt nieuwe personages, banen en caddies vrijspelen door een solospel te spelen in **Challenge Mode** / het speltype **Uitdaging**.

De statistieken van personages worden als volgt weergegeven:

Power / Kracht Maximale afstand.

Control / Controle Controle over de richting van de bal.

Spin / Effect Hoeveelheid topspin/backspin.

Impact / Landingszone Breedte landingszone van de bal.

Sidespin / Zijwaarts effect Hoeveelheid zijwaarts effect.

Het icoontje  geeft het aantal te gebruiken Power Modes (krachten) weer en het hartje toont de loyaliteit aan een bepaald personage. Een glimlach-icoontje betekent dat de omstandigheden voor dat personage optimaal zijn, een frons-icoontje duidt op ongunstige omstandigheden.

a het selecteren van een personage verschijnt een scherm waarin je je keuze moet bevestigen. Rechts in dit scherm zijn de volgende opties beschikbaar:

Caddie - Druk op  of  om een andere caddie te kiezen.

Druk op de -toets om de stem van de geselecteerde caddie te horen.

Druk op  of  om een slagmethode te selecteren en de ronde te starten.

SLAGMETHODEN

Met de methode Easy Shot (makkelijke slag) wordt de timing automatisch bepaald. Dit maakt het spel makkelijker. Met de methode Normal Shot (normale slag) bepaal je zelf de timing door op de -toets te drukken. Dit verhoogt de kans op fouten, maar je kunt zo wel nauwkeuriger richten.

DE BAL SLAAN BALCONDITIE

De indicator voor de balconditie laat zien op welke ondergrond de bal ligt. Het percentage boven de bal geeft de voor- of achterwaartse helling aan. Als de ondergrond naar voren helt, dus van het personage af, dan is het percentage blauw. Helt de ondergrond naar achteren, in de richting van het personage, dan wordt het percentage in rood weergegeven. De bal heeft de neiging van een helling af te rollen.

De meters boven en rechts van de bal geven weer met hoeveel gemak de bal kan worden geslagen met sidespin en topspin. Hoe langer de balk, des te meer spin zal de bal hebben. Het percentage onder de bal geeft aan met hoeveel kracht de bal wordt geslagen. Een percentage van 95%-100% betekent bijvoorbeeld dat de bal tussen de 95 en 100 meter aflegt als je slaat met een club waarmee je een afstand van 100 meter kunt overbruggen.

ZO MAAK JE EEN SLAG

1. Druk op of om de richting van de slag aan te passen. Druk op de -toets of -toets om een andere club te kiezen en op de -toets om de Power Mode (kracht) te selecteren.
2. Druk op de -toets en de krachtbalk begint te lopen.
3. Druk nogmaals op de -toets om de kracht van de slag te bepalen.
4. Druk een derde keer op de -toets om te bepalen op welk punt je de bal raakt.

OPMERKING: als de methode Easy Shot (makkelijke slag) is geactiveerd, wordt deze laatste stap automatisch uitgevoerd.

DE KRACHTBALK

De krachtbalk onderin beeld gebruik je tijdens het slaan van de bal. Je kunt de krachtbalk verlengen door onderstaande krachten te gebruiken:

Full Power Mode (volle kracht)	Vrijgespeeld als de loyaliteit van een personage een bepaald niveau bereikt. Volle kracht kan maar een beperkt aantal keren worden gebruikt.
Power Mode (kracht)	Kracht geeft een verder bereik, maar is minder nauwkeurig. Ook deze methode kan maar een beperkt aantal keren worden gebruikt.
Approach Mode (naar de green)	Dit gebruik je voor slagen van 15, 30 en 60 yard die de green bereiken. Deze kracht kan onbeperkt worden gebruikt.

DE BAL OP EEN ANDERE PLEK RAKEN

Tijdens de swing kun je , , of , of , , of ingedrukt houden om de plek waar je de bal raakt te veranderen. Hiermee bepaal je de spin, die de vlucht van de bal als volgt beïnvloedt:

- Topspin. De bal blijft laag, maar rolt verder door na de landing.
- Sidespin. De bal vertrekt naar links en zwenkt daarna met een boog naar rechts.
- Sidespin. De bal vertrekt naar rechts en zwenkt daarna met een boog naar links.
- Backspin. De bal maakt een hoge boog en maakt een grotere kans snel te blijven liggen na de landing. Erg veel backspin heeft tot gevolg dat de bal naar achteren rolt na de landing.

PUTTEN

Nadat de bal op de green is geland (of wanneer je de putter selecteert), zie je het putten-scherm. Als je op de green staat, kun je op de START-toets drukken om een ander camerastandpunt te kiezen.

Tijdens het putten zie je dezelfde krachtbalk als bij normale slagen, al bepaal je nu niet waar de bal wordt geraakt. Het kiezen van een andere Power Mode (kracht) vergroot of verkleint de maximale lengte van de krachtbalk.

PUTRASTER

Een raster geeft hoogteverschillen op de green weer. Het raster is rood waar de green hoger is dan de plek waar de bal ligt, groen als er geen hoogteverschil is ten opzichte van de bal en blauw als de plek lager ligt dan de bal. De glimmende stippen stromen in de richting van de helling van de green. Hoe groter de helling, des te sneller stromen de stippen.

ZO MOET JE PUTTEN

1. Druk op  of  om de richting voor het putten te veranderen en druk op de -toets om de Power Mode (kracht) te selecteren
2. Druk op de -toets en de krachtbalk begint te lopen.
3. Druk nogmaals op de -toets om de kracht van de slag te bepalen.

OPMERKING: bij het putten hoef je niet te bepalen op welke plek de bal wordt geraakt.

DE SCOREKAART

Na de hole verschijnt de scorekaart. Je kunt de scorekaart ook oproepen door tijdens een ronde op de SELECT-toets te drukken. Met  of  kun je door meerdere scorekaarten bladeren.

★ -3 Albatross of beter

◎ -2 Ace/eagle

○ -1 Birdie

— 0 Par

△ +1 Bogey

□ +2 Dubbele bogey

✕ +3 Driedubbele bogey
of slechter

SINGLE-PLAY / SOLOSPEL

CHALLENGE MODE / SPELTYPE UITDAGING

Speel verschillende toernooien en wedstrijden om speciale uitrusting te verdienen en nieuwe personages en banen vrij te spelen. Het speltype Challenge / Uitdaging is verdeeld in rangen. Druk op  of  om een rang te kiezen. In het begin is alleen de rang Beginner beschikbaar. Na het kiezen van een rang druk je op  of  om een spel te selecteren. Druk op de -toets om je keuze te bevestigen.

De speciale uitrusting is verdeeld in de categorieën Head Cards (hoofdkarten), Body Cards (lichaamskaarten) en Accessory Cards (accessoirekaarten). Je verdient deze kaarten door toernooien of wedstrijden te winnen in het speltype Challenge. Als je een bepaald aantal kaarten in een categorie hebt, kun je het personage en de vaardigheid te verbeteren.

Als je een bepaald aantal kaarten hebt verdiend (verdeeld over alle categorieën), kun je een wedstrijd spelen tegen een nieuw personage. Door die wedstrijd te winnen speel je het nieuwe personage vrij, promoveer je een rang en speel je een nieuwe baan vrij.

STROKE / STROKE

Speel een ronde op je favoriete baan met je favoriete personage.

MINIGAME / MINISPEL

Het minispel 'Hole-In-One' bevat negen unieke banen, elk met meerdere holes. Je moet proberen de bal steeds met één slag in de holes te krijgen. Sommige holes zijn moeilijker dan andere en leveren daarom meer punten op. Als je een hole-in-one slaat op de moeilijkste hole van de baan, dan wordt voor de volgende ronde een hole toegevoegd die meer punten oplevert (tot maximaal vijf holes).

Sommige holes zijn *lucky!* (geluksholes). Als je een hole-in-one slaat op een gelukshole, dan verdienen je twee keer zoveel punten. De negende baan bevat *comeback holes*. Deze zijn uiterst moeilijk, maar belonen moedige golfers met heel veel punten. Als je dus ver achter staat, zijn ze de moeite van het proberen waard. Behaal een hoge totaalscore om een unieke herinnering te verdienen.

TRAINING

Selecteer een baan, een hole en een personage en ga wat trainen. Druk tijdens de ronde op de **SELECT**-toets om de windrichting, het weer en andere instellingen te veranderen.

MULTI-PLAY

INFRASTRUCTURE MODE / INFRASTRUCTUURMODUS

Maak via de Infrastructuurmodus verbinding met een netwerk om te spelen tegen golfers uit de hele wereld.

TOURNAMENT / TOERNOOI

Doe mee aan een echt toernooi en speel een ronde tegen maximaal 16 tegenstanders. Tijdens de ronde worden de locaties van de ballen van de tegenstander in real-time bijgewerkt.

MATCH PLAY / HOLES-WEDSTRIJD

Speel een Match Play (holes-wedstrijd) tegen een automatisch geselecteerde tegenstander. De spelers slaan om beurten en winnen holes door de bal in het minste aantal slagen te putten. Als een speler drie holes voorsprong heeft, dan wordt hij automatisch tot winnaar uitgeroepen, ook al zijn er nog voldoende holes om het verschil goed te maken.

OPMERKING: druk op de START-toets tijdens de beurt van de tegenstander om het perspectief te veranderen.

EEN SPEL SPELEN IN DE INFRASTRUCTUURMODUS

Om Everybody's Golf™ 2 in de Infrastructuurmodus te spelen, moet je akkoord gaan met de gebruiksovereenkomst. Lees deze en selecteer I Agree / Ik ga akkoord als dat wordt gevraagd. Daarna zie je een informatiescherm. Druk op de -toets en kies Tournament / Toernooi of Match Play / Holes-wedstrijd om naar het lobby-overzicht te gaan.

OPMERKING: gebruik de Advanced Search (geavanceerde zoekfunctie) om alleen mee te doen aan spellen die aansluiten bij je wensen. Hoe ruimer de zoekcriteria, des te groter is de kans dat je tegenstanders vindt.

Selecteer Join / Meedoen om je aan te melden voor een spel. De eerste speler die zich aanmeldt wordt de Leader / leider. Het toegangsscherm toont de namen en vaardigheden van de tegenstanders, en het door hen geselecteerde personage.

Het spel begint op een vastgestelde tijd. Als je bij een geavanceerde zoekopdracht een groepsnaam hebt opgegeven, dan wachten de spelers op het toegangsscherm tot de leider het spel start. Voor elke hole in een toernooi geldt een tijdslimiet, net als voor elke slag in een holes-wedstrijd. Als een speler er niet in slaagt een hole uit te spelen in de beschikbare tijd, dan wordt hij gediskwalificeerd. Je kunt de tijdslimieten aanpassen bij een geavanceerde zoekopdracht.

Je scores in officiële toernooien in de Infrastructuurmodus beïnvloeden je statistieken. Toernooien waarvoor een bepaalde rang nodig is, zijn alleen toegankelijk voor spelers met die rang.

OPMERKING: na afloop van een toernooi wordt als aandenken een groepsfoto met alle deelnemers gemaakt. Je kunt deze foto's als JPEG-bestand opslaan op een Memory Stick Duo™.

AD HOC-MODUS

Speel tegen maximaal zeven andere liefhebbers van Everybody's Golf™ 2 via de Ad Hoc-modus. Kies uit de volgende opties om een spel in de Ad Hoc-modus in te stellen:

Create VS Room / Lobby aanmaken	Creëer een nieuwe lobby, waarvan jij de leider wordt. De leider van een lobby kiest de baan en bepaalt de regels voor de wedstrijd.
Select VS Room / Lobby kiezen	De deelnemers in een door een leider gemaakte lobby worden Members (leden) genoemd.
Terminate Connection / Verbinding verbreken	Beëindig de Ad Hoc-modus en keer terug naar het menu Multi-Play (Multiplay).

EEN SPEL SPELEN IN DE AD HOC-MODUS

a het aanmaken van een lobby moet de leider wachten op andere deelnemers. Spelers kunnen zich alleen aanmelden bij een lobby als ze de baan waarop wordt gespeeld al hebben vrijgespeeld. Je kunt alleen een vrijgespeeld personage kiezen. De leider start het spel nadat alle deelnemers definitief zijn bevestigd.

OPMERKING: de leider kiest de baan en bepaalt de regels. De leider kan alleen banen selecteren die hij al heeft vrijgespeeld. Alle spelers moeten een eigen UMD™-versie van Everybody's Golf™ 2 in hun PSP™-systeem hebben geplaatst. Alle PSP™-systemen moeten zich binnen tien meter van elkaar bevinden en het zicht tussen de PSP™-systemen mag niet worden geblokkeerd. Je hebt een draadloze internetverbinding nodig om in de Ad Hoc-modus te spelen.

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para gravares as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de Everybody's Golf™ 2. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

NOTA: a quantidade mínima de espaço livre necessário para gravar os dados de jogo do Everybody's Golf™ 2 irá variar dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ inserido. Os dados de jogo são automaticamente gravados no fim de cada ronda. Apenas um conjunto de dados de jogo pode ser gravado por Memory Stick Duo™. É necessário um Memory Stick Duo™ com dados de jogo para jogar Everybody's Golf™ 2 via Modo Ad Hoc ou Infra-estrutura.

FUNCIONALIDADE WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através da ligação Wireless a uma Rede Local Sem Fios (WLAN).

MODO AD HOC



O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade (WLAN) que permite que dois ou mais sistemas PSP™ comuniquem directamente.

PARTILHA DE JOGO



Alguns títulos de software apresentam a funcionalidade Partilha de Jogo, que permite ao utilizador partilhar apresentações do jogo específicas com outros utilizadores que não tenham um PSP™ Game no seu sistema PSP™.

MODO INFRA-ESTRUTURA



O Modo Infra-estrutura é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede por um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) (um equipamento utilizado para ligar a uma rede Wireless). Para acederes às funcionalidades do Modo Infra-estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo uma assinatura com um fornecedor de serviços de internet, um equipamento de rede (ex: um router Wireless ADSL), um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informações e detalhes de instalação, consulta o manual de instalação do sistema PSP™.

NOTA: O Everybody's Golf™ 2 suporta os Modos Ad Hoc e Infra-estrutura.

BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, os botões ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para referir a direcção dos botões de direcções, salvo indicações em contrário.

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionares uma opção, depois prime o botão ⓧ para confirmar. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão Ⓞ.

COMEÇAR

A Language Select Screen is displayed on start-up. Choose English, Français, Deutsch, Italiano or Español and press the ⓧ Botão to confirm.

ECRÃ DE TÍTULO

Selecciona uma das seguintes opções no Ecrã de título:

New Game/Jogo Novo - Inicia um jogo novo a partir do Menu Principal.

Continue/Continuar - Continua com um jogo previamente gravado no Memory Stick Duo™.

NOTA: se existirem dados de jogos gravados a meio de uma ronda no Memory Stick Duo™, a ronda começará a partir do ponto em que ficou. Se for iniciada uma nova ronda, sem reiniciar a incompleta, os dados gravados a meio dessa serão apagados e a progressão feita na ronda incompleta será perdida.

MENU PRINCIPAL

Single-Play/Um Jogador - Joga uma ronda sozinho.

Multi-Play/Multijogador - Compete em encontros Sem Fios com outros jogadores.

Change Outfits/Mudar Fatos - Personaliza a aparência do personagem.

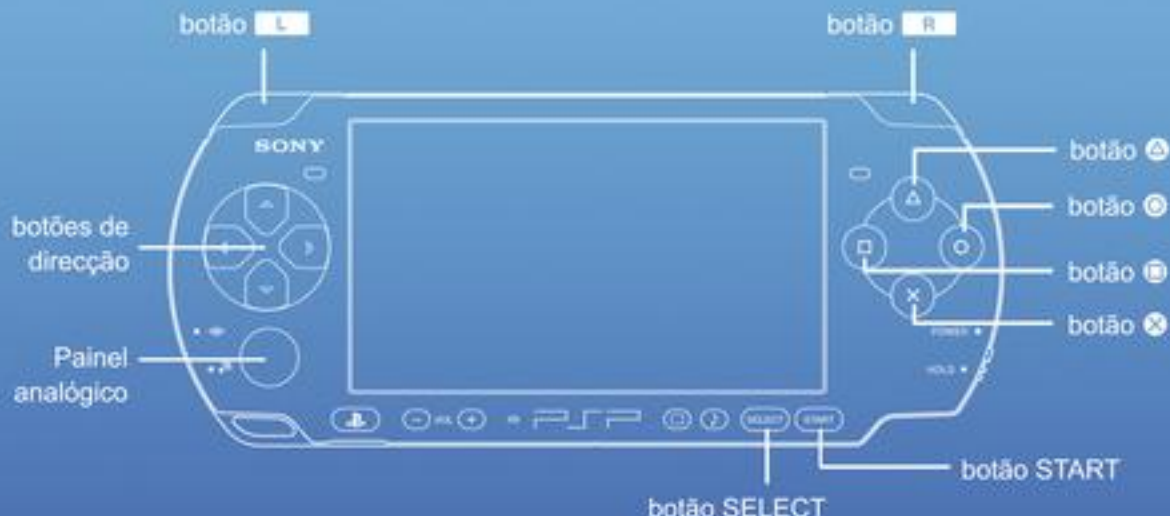
Data/Dados - Vê os recordes pessoais e repetições.

Options/Opções - Muda várias definições do jogo.

Save/Load/Gravar/Carregar - Grava, carrega ou apaga dados.

JOGAR

CONTROLOS PADRÃO



botão **L** / botão **R** Troca de Taco

←/→ Ajusta a direcção da tacada, esquerda ou direita

↑/↓ Move a câmara para cima ou para baixo

botão **△** Move a câmara para a frente

botão **○** Move a câmara para trás

botão **X** Repõe câmara/Tira fotografia

botão **□** Muda o Modo de Fotografia

painel analógico Move a câmara livremente

botão **SELECT** Mostra cartão de registo de resultados

botão **START** Muda câmara

Durante uma ronda, prime simultaneamente o botão **L**, o botão **R** e o botão **START** para sair e regressar ao Menu Principal. Uma ronda cancelada desta forma não poderá ser recuperada e quaisquer estatísticas acumuladas perder-se-ão.

NOTA: Prime o botão **START** no cartão de registo de resultados apresentado entre rondas para gravar dados a meio da ronda ou sair da ronda.

O ECRÃ DE JOGO

1. Dados do buraco
2. Personagem
3. Pontuação e Tacada actuals
4. Cursor de ponto de aterragem
5. Direcção/Velocidade do vento
6. Distância ao buraco
7. Taco actual
8. Indicador de força
9. Corte vertical do percurso
10. Estado da bola



NOTA: um cursor de aterragem com a ponta vermelha, indica um ponto acima da posição da bola. Um cursor de aterragem com a ponta azul, indica um ponto abaixo da posição da bola.

JOGAR UMA RONDA

Dependendo do modo de jogo, escolhe um desafio ou um campo para jogares uma ronda e depois selecciona o número de buracos. Prime o botão  para uma variação do buraco élong tee (mirror)/long tee (espelho).

Será apresentado o ecrã de Selecção de Personagem. Escolhe um personagem para jogares e prime o botão SELECT para mudar entre swing esquerdo e direito. Para mudar de tacos e/ou bolas, prime o botão  ou  para seleccionar a categoria desejada e prime o botão  ou  para escolher.

Em todos os modos excepto no de Infra-estrutura, prime o botão  para acederes ao Ecrã Change Outfits/Mudar Fatos com o personagem actualmente seleccionado.

NOTA: como o número de personagens seleccionáveis aumenta, prime o botão START para alternares entre conjuntos de personagens. Joga o Challenge Mode / Modo Desafio com Um Jogador para desbloqueares novos personagens, assim como campos e caddies.

As estatísticas do personagem são apresentadas da seguinte maneira:

- Power/Força Alcance máximo.
- Control/Controlo Estabilidade na direcção da tacada.
- Spin Força de topleft/backspin.
- Impact/Impacto Extensão da zona de impacto.
- Sidspin Força de sidspin.

O ícone indica o número de Modos de Força e o coração mostra o nível de dedicação de um determinado personagem. Um ícone mostra as condições preferidas e uma indica as desfavoráveis.

Será apresentado um ecrã de confirmação quando um personagem é seleccionado. As opções seguintes estão disponíveis à direita desse ecrã:

- Prime o botão ou para mudar de caddie. Prime o botão para ouvires a voz do caddie seleccionado.
- Go/Avançar Prime o botão ou para seleccionares o Modo de Tacada.

MODOS DE TACADA

No Modo de Tacada Fácil, o momento do impacto é controlado automaticamente, simplificando a jogada. No Modo de Tacada Normal, o momento do impacto é determinado premindo o botão , isto aumenta as hipóteses de erro, mas também permite ajustes mais precisos.

DAR UMA TACADA CONDIÇÃO DA BOLA

O indicador de condição da bola mostra o tipo de superfície em que a bola está. A percentagem acima da bola indica a inclinação para a frente/para trás do terreno. Quando o terreno inclina para a frente, a partir do personagem, a percentagem é apresentada a azul. Quando o terreno se inclina para trás, a partir do personagem, a percentagem é apresentada a vermelho. A bola tende a voar na direcção da inclinação.

O indicador do lado direito acima da bola indica a facilidade com que a bola pode ser atingida, com sidspin e topleft. Quanto maior a medida, mais poderoso os pin tendem a ser. A percentagem por baixo da bola indica a potência que será aplicada na tacada. Por exemplo, 95%-100% indica que uma bola atingida com um taco de 100-jardas, com toda a força, viajará algo entre as 95 e as 100 jardas.

PASSOS DE UMA TACADA

1. Prime o botão  ou  para ajustares a direcção da tacada, prime o botão  ou o botão  para mudares de taco e prime o botão  para seleccionares o Modo de Potência.
2. Prime o botão  e o indicador de potência começa a mexer-se.
3. Prime o botão  de novo para determinares o nível de potência.
4. Prime o botão  mais uma vez para determinares o impacto.

NOTA: Quando o Modo de Tacada está definido para Tacada Fácil, o momento de impacto é calculado automaticamente.

O INDICADOR DE POTÊNCIA

O indicador de potência no fundo do ecrã é usado quando se dá uma tacada. O indicador de potência pode ser aumentado usando os seguintes Modos de Potência:

Modo Potência Total	Desbloqueado quando a lealdade de um personagem atinge um certo nível, o Modo Potência Total só pode ser usado algumas vezes.
Modo Potência	O Modo Potência oferece maior distância à custa do controlo, mas só pode ser usado algumas vezes.
Modo Aproximação	Usado para aproximações ao green de 15, 30 e 60 jardas. O Modo Aproximação pode ser usado de modo ilimitado.

MUDAR O PONTO DE TACADA

Durante um swing, mantém premido o botão , ,  ou  ou , ,  ou  para mudares o ponto da bola em que o teu taco bate. O ponto de tacada aplica spin, afectando a bola do seguinte modo:

- botão  Topspin. Trajectória baixa, mas rola mais ao chegar ao solo.
- botão  Sidespin. Bola fade, curva à esquerda e depois à direita.
- botão  Sidespin. Bola draw, curva à direita e depois à esquerda.
- botão  Backspin. Trajectória alta, mais provável que pare ao chegar ao solo. Um backspin forte faz com que a bola role para trás após chegar ao solo.

PUTTING

Coloca a bola no green ou selecciona um putter para activares a vista de putting. Prime o botão START no green para mudares as vistas de câmara.

Um indicador de potência, similar ao apresentado quando dás tacadas normais, é usado no putting, mas não há zona de impacto. Ao mudares os Modos de Potência no putting irás aumentar ou diminuir o nível máximo do indicador de potência.

GRELHA DE PUTTING

Uma grelha indica as variações de superfície no putting green. A grelha é vermelha para áreas mais altas do que a bola, verde para áreas ao mesmo nível e azul para áreas mais baixas do que a bola. Os pontos brilhantes circulam na direcção da inclinação do green; quanto maior a inclinação, mais depressa os pontos circulam.

PASSOS NUM PUTT

1. Prime o botão  ou  para ajustares a direcção do putt e prime o botão  para seleccionares um Modo de Potência.
2. Prime o botão  e o indicador de potência começa a mover-se.
3. Prime o botão  de novo para determinares o nível de potência.

NOTA: não é necessário determinar o impacto de uma tacada no putting.

O CARTÃO DE REGISTO DE RESULTADOS

O cartão de registo de resultados é apresentado depois de se ter concluído um buraco. Prime o botão SELECT para veres o cartão de registo de resultados durante uma ronda. Prime o botão  ou  para navegares entre vários cartões de registo de resultados.

★ -3 Albatroz ou melhor

◎ -2 Ace/eagle

○ -1 Birdie

— 0 Par

△ +1 Bogey

□ +2 Duplo bogey

✕ +3 Triplo bogey ou pior

SINGLE-PLAY/UM JOGADOR

CHALLENGE MODE/MODO DESAFIO

Joga em vários tipos de torneios e encontros para adquirires Peças Personalizáveis e desbloqueares novos personagens e percursos. Os jogos do Challenge Mode/Modo desafio dividem-se em ranks. Prime o botão  ou  para escolheres um rank. De início, só o Rank Principiante está disponível. Depois de escolheres um rank, prime o botão  ou  para seleccionares um jogo e prime o botão  para confirmar.

As Peças personalizáveis Adquiridas em Torneios e Encontros são divididas em Cartas de Cabeça, Cartas de Corpo e Cartas de Acessórios. Ganha torneios ou encontros no Modo Desafio para adquirires cartas. Obtém um determinado número de cartas numa certa categoria para ganhares impulsos de nível para o personagem e aumentos de capacidades.

Adquire um determinado número de cartas em todas as categorias para desbloqueares um Jogo Encontro contra um novo personagem. Derrota-o para adquirires esse personagem, avançares um rank e desbloqueares um novo percurso.

STROKE/TACADA

Joga uma ronda no teu percurso preferido com o teu personagem.

MINIGAME/MINI-JOGO

O mini-jogo Hole-In-One apresenta nove percursos, cada um com vários buracos. Tens de tentar colocar a bola num dos buracos numa só tacada. Alguns buracos são mais difíceis de acertar com precisão do que outros e, por isso, valem mais pontos. Se for conseguido um hole-in-one no buraco mais difícil do percurso, será adicionado um buraco com pontuação mais alta na próxima (até um total de cinco buracos).

Alguns buracos dão êsortei ã acerta num buraco da sorte e marcas o dobro dos pontos. O nono buraco é o ãburaco do regresso! ã estes são extremamente difíceis, mas recompensam os golfistas corajosos com muitos pontos, por isso, se estiveres muito lá para trás, vale a pena tentares! Atinge uma pontuação total elevada para adquirires um item de recordação único.

TRAINING/TREINO

Selecciona um percurso, buraco e personagem de entre os disponíveis para treinares. Prime o botão SELECT durante a ronda para mudares a direcção do vento, tempo e outras definições.

MULTI-PLAY/MULTIJOGADOR

INFRASTRUCTURE MODE/MODO INFRA-ESTRUTURA

Liga-te a uma rede através do Modo Infra-estrutura para competires com outros golfistas de todo o mundo, em tempo real.

TOURNAMENT/TORNEIO

Participa num verdadeiro Torneio e joga rondas com um máximo de 16 concorrentes. Durante a ronda, as localizações das bolas dos concorrentes são actualizadas em tempo real.

MATCH PLAY/ENCONTRO

Aprecia um Encontro contra um adversário seleccionado automaticamente. Os jogadores dão tacadas à vez, e ganham buracos dando menos tacadas que os adversários. Se um jogador conseguir tiver mais de 3 tacadas de vantagem em qualquer momento do encontro, ganha uma vitória completa e ganha automaticamente, mesmo que ainda existam buracos suficientes para o adversário recuperar.

NOTA: prime o botão START durante a tacada de um adversário para mudares a vista.

JOGAR EM MODO INFRA-ESTRUTURA

Para jogares o Everybody's Golf™ 2 via Modo Infra-estrutura tens de aceitar os termos do "User Agreement" apresentados no ecrã. Lê-o e selecciona

I Agree/Concordo quando aparecer. Será apresentado um ecrã de informação; prime o botão  e escolhe Tournament/Torneio ou Match Play/Encontro para acederes a uma lista de salas.

NOTA: usa a funcionalidade Pesquisa Avançada para participares apenas em jogos de acordo com os teus critérios pessoais. Alarga os critérios de pesquisa para aumentares as hipóteses de encontrares adversários.

Selecciona Join/Juntar para registares um jogo. O primeiro jogador a registar-se torna-se o Leader/Líder. O Ecrã de Entrada mostra os nomes e capacidades dos adversários, bem como o personagem que eles seleccionaram.

O jogo começa no tempo de Início de Ronda. Se tiver sido especificado um nome de grupo, com a funcionalidade Pesquisa Avançada, os jogadores esperam no Ecrã de Entrada até que o Líder inicie o jogo. Existem limites de tempo para cada buraco num Torneio e para cada tacada num Encontro. Se um jogador não conseguir finalizar um buraco no tempo definido, será desqualificado. Os limites de tempo podem ser ajustados na Pesquisa Avançada.

Os resultados das rondas nos Torneios Oficiais disponíveis via Modo Infra-estrutura afectarão a tua Estatística. Os Torneios que requerem um grau específico, só aceitam concorrentes desse grau.

NOTA: No final do Torneio é tirada uma fotografia de recordação de todos os concorrentes. As fotos podem ser gravadas no Memory Stick Duo™ como imagens JPEG.

MODO AD HOC

Compete com um máximo de oito outros fãs Everybody's Golf™ 2 através do Modo Ad Hoc. Escolhe de entre as seguintes opções para definires um jogo do Modo Ad Hoc:

Create VS Room/ Criar VS	SalaCria uma nova Sala de Jogo e torna-te o seu líder. O líder de uma Sala selecciona o percurso e regras do jogo.
Select VS Room/ Seleccionar VS	SalaJunta-te a uma sala de Jogo existente. Os jogadores participantes de uma sala de Jogo criada por um Líder chamam-se Membros.
Terminate Connection/Terminar	Ligação Sai do Modo Ad Hoc e regressa ao Menu Multijogador.

JOGAR NO MODO AD HOC

Depois de criar uma nova Sala de Jogo, o Líder tem de esperar que outros participantes se juntem. Os jogadores só se podem juntar a uma Sala de Jogo se já tiverem adquirido o percurso em que o jogo vai decorrer. Os personagens só podem ser escolhidos da lista de personagens adquiridos. O Líder inicia o jogo, após confirmação final de quem vai participar.

NOTA: o Líder selecciona o percurso e define as regras. Os percursos disponíveis são os já adquiridos pelo Líder. Todos os jogadores têm de ter a sua cópia do Everybody's Golf™ 2 em UMD™ no seu sistema PSP™. Todos os sistemas PSP™ têm de estar colocados a 10 metros de distância entre eles e tem de haver uma linha de visão desimpedida entre cada sistema PSP™. É necessária uma ligação de Internet Sem Fios (WLAN) para jogar através do Modo Ad Hoc.connection is required to play via Ad Hoc Mode.

РУССКИЙ

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™ и убедитесь, что на ней достаточно свободного пространства. Загрузить игру и параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные.

ПРИМЕЧАНИЕ: минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры Everybody's Golf™ 2, зависит от емкости карты Memory Stick Duo™. Данные автоматически сохраняются в конце каждого раунда. На каждой карте Memory Stick Duo™ можно сохранить только один набор данных Everybody's Golf™ 2. Сохраненные данные требуются для игры в Everybody's Golf™ 2 в режиме прямого соединения (Ad Hoc Mode) и в режиме точки доступа (Infrastructure Mode).

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ



Режим прямого соединения (Ad Hoc) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ



В некоторых программных продуктах используется функция передачи данных (Game Sharing). Она позволяет передавать отдельные элементы игры другим пользователям системы PSP™, у которых нет диска PSP™Game с игрой.

ТОЧКА ДОСТУПА



Режим точки доступа позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ВНИМАНИЕ: игра Everybody's Golf™ 2 поддерживает режимы прямого соединения и точки доступа.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются только кнопки направлений, если не сказано иное.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки ↑, ↓, ← или →, для подтверждения выбора нажмите кнопку X. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку ○.

НАЧАЛО ИГРЫ

Выберите язык сообщений: English (английский), Français (французский), Deutsch (немецкий), Italiano (итальянский) или Español (испанский), а затем нажмите кнопку X для подтверждения.

ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН

На вступительном экране можно выбрать один из следующих пунктов:

New Game - Начало новой игры.

Continue - Продолжение игры, сохраненной на карте Memory Stick Duo™.

ПРИМЕЧАНИЕ: если данные на карте Memory Stick Duo™ были сохранены до завершения раунда, то игра продолжается с момента сохранения. При начале нового раунда данные незавершенного раунда удаляются.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Single Play - Индивидуальная игра.

Multi Play - Коллективная игра.

Change Outfits - Изменение внешности персонажа.

Data - Просмотр рекордов и записей эффектных ударов.

Options - Настройка параметров игры.

Save/Load - Сохранение, загрузка и удаление данных игры.

ЭКРАН ИГРЫ

1. Сведения о лунке
2. Персонаж
3. Счет и выполняемый удар
4. Курсор
5. Направление и сила ветра
6. Расстояние до лунки
7. Выбранная клюшка
8. Индикатор силы удара
9. Площадка (вид сбоку)
10. Положение мяча



ПРИМЕЧАНИЕ: если рассчитанная точка приземления расположена выше мяча, то она отмечается красным курсором, а если ниже – синим.

ОБЗОР РАУНДА

В зависимости от режима игры нужно выбрать вид состязания или поле, а затем – число лунок. Нажмите кнопку , чтобы выбрать лунку вида 'long tee (mirror)'.

На следующем экране выберите персонажа и нажмите кнопку **SELECT**, чтобы указать, в какой руке персонаж держит клюшку. Выберите список мячей или клюшек с помощью  и , а затем выберите клюшку или мяч с помощью  и .

Во всех режимах, кроме режима точки доступа, можно перейти к меню **Change Outfits** с помощью кнопки .

ПРИМЕЧАНИЕ: получить доступ к новым персонажам, полям и помощникам можно в ходе игры в режиме **Challenge Mode**. Чтобы выбрать группу персонажей, используйте кнопку **START**.

Каждый персонаж обладает следующими характеристиками:

- Power - Наибольшее расстояние полета мяча.
- Control - Точность направления удара.
- Spin - Мастерство выполнения подкручивания.
- Impact - Размер зоны точного удара.
- Sidespin - Мастерство выполнения бокового подкручивания.

Пиктограмма 'P' обозначает число доступных сильных ударов (Power Mode), пиктограмма в виде сердца – степень привязанности персонажа к вам (Loyalty). "Улыбкой" обозначаются предпочтения персонажа, а "сдвинутыми бровями" – неприязни.

После выбора персонажа отобразится экран подтверждения. В правой части экрана можно выбрать следующие пункты:

- Caddie - Выбор помощника с помощью ← и →. Чтобы послушать, как говорит выбранный помощник, нажмите кнопку ⊗.
- Go - Начало раунда. Выберите вид удара с помощью ← и →.

ТОЧКА ПРИЛОЖЕНИЯ

Если выбран режим Easy Shot, то точка приложения удара указывается автоматически; если Normal Shot, то точка приложения указывается с помощью кнопки ⊗ - можно точнее указать направление удара, но вероятность промаха возрастает.

ВЫПОЛНЕНИЕ УДАРА ПОЛОЖЕНИЕ МЯЧА

Число над изображением мяча соответствует углу наклона поверхности, на которой лежит мяч. Число синего цвета означает, что мяч наклонен назад, и наносить удар придется "в горку". Число красного цвета показывает, что мяч наклонен вперед и удар будет нанесен "под горку". Угол наклона поверхности также влияет на направление удара.

Индикаторы, расположенные сверху и справа от мяча, показывают допустимую степень подкручивания. Чем длиннее полоски, тем сильнее может быть подкручивание. Числа под изображением мяча позволяют оценить дальность полета. Например, если удар выполнен в полную силу с помощью клюшки, рассчитанной на расстояние до 100 ярдов (91 метр), и указаны числа 95% и 100%, то мяч пролетит от 95 до 100 ярдов.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ПРИ УДАРЕ

1. Выберите направление удара с помощью  и , выберите клюшку с помощью кнопок **L** и **R**, а затем нажмите кнопку , чтобы выбрать вид удара.
2. Чтобы начать замах, нажмите кнопку . Значение индикатора начнет расти.
3. Нажмите кнопку , чтобы выбрать силу удара.
4. Нажмите кнопку  еще раз, чтобы указать точку приложения удара.

ПРИМЕЧАНИЕ: если выбран вид удара Easy Shot, то время размаха рассчитывается автоматически.

ВИДЫ УДАРОВ

Индикатор силы удара отображается внизу экрана. Максимальное значение индикатора изменяется при выполнении ударов следующих видов:

Full Power Mode	Сверхсильный удар. Его можно выполнять, когда персонаж достигнет определенного уровня привязанности. Число сверхсильных ударов ограничено.
Power Mode	Сильный удар. Позволяет отправить мяч дальше за счет пониженной точности. Число сильных ударов ограничено.
Approach Mode	Короткий удар. Используется на расстоянии 15, 30 или 60 ярдов от "грин". Этот удар можно выполнять без ограничений.

ПОДКРУЧИВАНИЕ

При выборе точки приложения удара мяч можно подкрутить. Для этого нажимайте кнопки , ,  или . Подкручивание влияет на траекторию следующим образом:

-  Удар "с накатом". Траектория полета будет ниже, чем обычно. После приземления мяч покатится по земле.
-  Боковое подкручивание. Мяч будет подкручен влево, а в полете отклонится вправо.
-  Боковое подкручивание. Мяч будет подкручен вправо, а в полете отклонится влево.
-  Удар "с оттяжкой". Траектория полета будет выше, чем обычно. После приземления мяч практически сразу остановится.

ПАТТЫ

Чтобы выполнить патт, выберите соответствующую клюшку или загоните мяч на "грин". Чтобы рассмотреть участок вокруг лунки с другого ракурса, нажмите кнопку START.

При выполнении патта также отображается индикатор силы, но не указывается точка приложения удара. Максимальное значение индикатора силы зависит от вида удара.

СЕТКА ВОКРУГ ЛУНКИ

Характер местности вокруг лунки можно узнать с помощью сетки. Красные участки сетки расположены выше мяча, зеленые – на том же уровне, синие – ниже. Скорость движения светящихся точек показывает крутизну склона.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ПРИ ПАТТЕ

1. Выберите направление патта с помощью  и , а затем выберите вид удара с помощью кнопки .
2. Чтобы начать замах, нажмите кнопку . Значение индикатора начнет расти.
3. Нажмите кнопку  еще раз, чтобы выбрать силу удара.

ПРИМЕЧАНИЕ: при выполнении патта не нужно указывать точку приложения удара.

КАРТОЧКА СЧЕТА

В любой момент раунда вы можете узнать счет, нажав кнопку SELECT. Карточка счета также отображается по завершении раунда. Для выбора карточки служат  и .

★ -3 Альбатрос или меньшее
число ударов

◎ -2 Ас/Игл

○ -1 Берди

— 0 Пар

△ +1 +1 Богги

□ +2 Двойной богги

✕ +3 Тройной богги или
большее число ударов

SINGLE-PLAY / ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

CHALLENGE MODE / СОСТЯЗАНИЕ

Участвуйте в различных состязаниях, чтобы получить доступ к новым полям, персонажам, экипировке и многому другому. Игры в режиме Challenge Mode различаются по уровню сложности. Для выбора уровня сложности служат ↑ и ↓. В начале игры доступен только уровень "Новичок" (Beginner). Выбрав уровень, укажите игру с помощью ← и →, а затем нажмите кнопку X для подтверждения.

За победу в турнирах и матчах дается экипировка для головы (Head Cards), экипировка для туловища (Body Cards) и аксессуары (Accessory Cards).

При получении определенного количества элементов экипировки можно улучшить характеристики, а также сыграть матч против нового персонажа. Если вы победите, то сможете выбрать этого персонажа, новый уровень сложности и новое поле для гольфа.

STROKE / ИГРА НА СЧЕТ УДАРОВ

Сыграйте на счет ударов, выбрав любимого персонажа и поле.

MINIGAME / МИНИ-ИГРА

В мини-игре "Hole-In-One" есть девять уникальных полей для гольфа, на каждом – несколько лунок. Цель игры: загнать мяч в лунку одним ударом. Чем сложнее попасть в лунку, тем больше за нее дается баллов. Если мяч попал в самую труднодоступную, то в следующем раунде добавляется лунка, за которую дается еще больше баллов (всего может добавиться до 5 лунок).

За некоторые лунки дается в два раза больше баллов. Самые труднодоступные лунки ("comeback") находятся на девятом поле - там стоит поиграть, поскольку за большое число баллов дается особый приз.

TRAINING / ТРЕНИРОВКА

Выберите поле, лунку и персонажа. Чтобы изменить погоду, силу ветра и другие параметры во время раунда, нажмите кнопку SELECT.

MULTI-PLAY / КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

INFRASTRUCTURE MODE / РЕЖИМ ТОЧКИ ДОСТУПА

Установите соединение помощью точки доступа, чтобы поиграть с гольфистами со всего мира.

TOURNAMENT / ТУРНИР

Примите участие в настоящем турнире! В каждом раунде могут играть до 16 гольфистов. Сведения о мячах всех соревнующихся постоянно обновляются.

MATCH PLAY / МАТЧЕВАЯ ИГРА

Соперник выбирается автоматически. Матчевая игра идет по лункам: лунку выигрывает тот, кто загнал в нее мяч наименьшим количеством ударов. Участник объявляется победителем, если опережает соперника на три лунки, вне зависимости от оставшегося числа лунок.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы выбрать другой ракурс во время хода соперника, нажмите кнопку START.

ОБЗОР ИГРЫ В РЕЖИМЕ ТОЧКИ ДОСТУПА

Для игры в Everybody's Golf™ 2 в режиме точки доступа требуется согласие с условиями Лицензионного соглашения. Прочтите Лицензионное соглашение и выберите пункт I Agree/Я согласен. На следующем экране нажмите кнопку  и выберите пункт Tournament/Турнир или Match Play/Матчевая игра, чтобы перейти к списку игр.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы найти игры, отвечающие определенным требованиям, воспользуйтесь функцией Advanced Search. Если найдено слишком мало игр, укажите менее строгие требования.

Чтобы присоединиться к игре, выберите пункт Join. Первый присоединившийся участник становится Leader/администратором. Перед началом игры на экране отображаются имена и сведения о навыках участников, а также выбранные персонажи.

Если с помощью функции Advanced Search было указано имя группы, то участники ждут, пока администратор начнет игру. В каждую лунку в турнире нужно попасть за отведенное время. Кто не успел, тот выбывает из турнира. Также ограничено время на выполнение удара в матчевой игре. Ограничение можно изменить с помощью функции Advanced Search.

Результаты официальных турниров (Official) в режиме точки доступа влияют на вашу статистику (Stats). В некоторых турнирах могут участвовать только персонажи с определенным уровнем мастерства.

ПРИМЕЧАНИЕ: в конце турнира можно сохранить групповой портрет участников на карте Memory Stick Duo™ в формате JPEG.

РЕЖИМ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

С помощью прямого соединения в Everybody's Golf™ 2 могут соревноваться до 9 игроков. В меню этого режима можно выбрать следующие пункты:

- | | |
|----------------|---|
| Create VS Room | Создание игры. Создавший становится администратором, он выбирает поле и правила. |
| Select VS Room | Присоединение к игре. Каждый игрок, кроме администратора, называется «участником» (Member). |

Terminate Connection Возврат из режима прямого соединения к меню коллективной игры.

ОБЗОР ИГРЫ В РЕЖИМЕ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Администратор создает игру и ждет участников. Игроки могут присоединиться только в том случае, если у них есть доступ к выбранному полю. На выбор каждому игроку предлагаются только те персонажи, к которым у него есть доступ. Игра начнется, как только администратор получит подтверждения от всех участников.

ПРИМЕЧАНИЕ: администратор выбирает поле и правила игры. На выбор предлагаются только те поля для гольфа, к которым у администратора есть доступ. У каждого игрока в системе PSP™ должен быть вставлен диск UMD™ Everybody's Golf™ 2. Между системами PSP™ расстояние не должно превышать 10 метров и между ними не должно быть препятствий. Для установки прямого соединения требуется беспроводное подключение к Интернету.