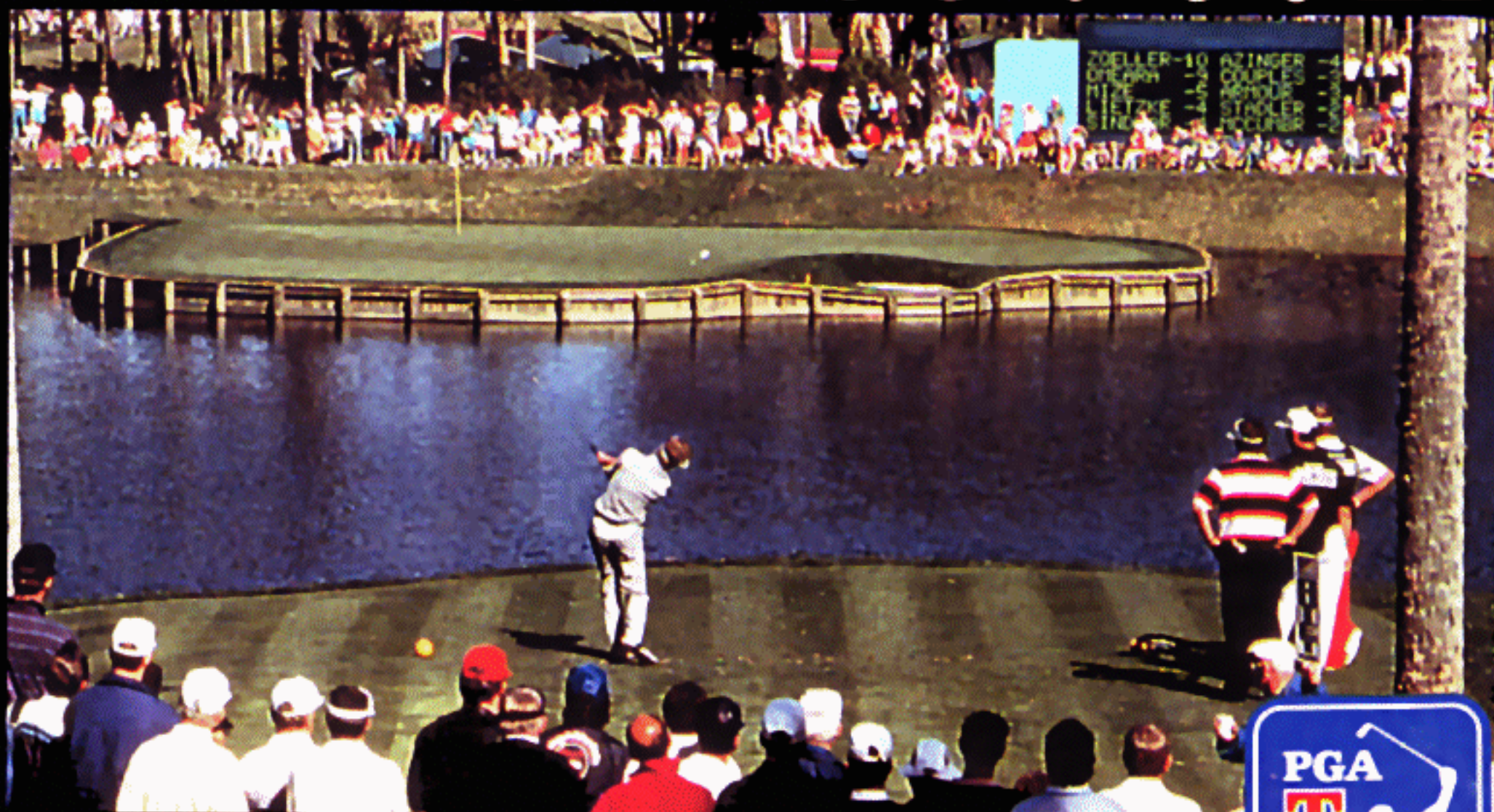




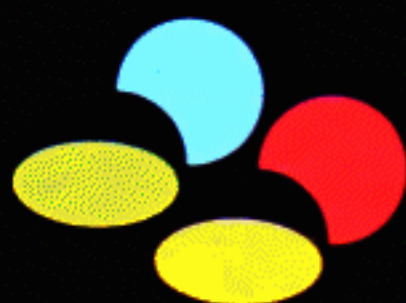
PGA TOUR® GOLF



ELECTRONIC ARTS



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN

TPC, Tournament Players Club, THE PLAYERS CHAMPIONSHIP, The Kemper Open, The Honda Classic and PGA Tour are registered trademarks. Ball Cam is a trademark of Electronic Arts.
© 1991 Electronic Arts



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSEURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

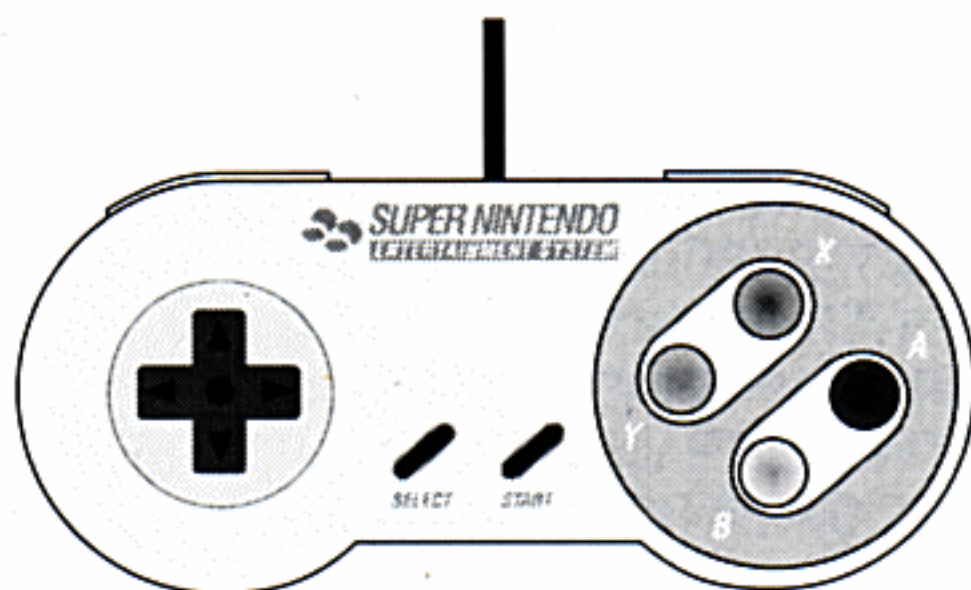
DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TABLE DES MATIERES

RESUME DES COMMANDES	2
LACEZ VOS CHAUSSURES A POINTES : LE JEU DEMARRE	2
GAME SET-UP : DEMARRAGE DU JEU	3
CREATE NEW PLAYER : POUR CREER UN NOUVEAU JOUEUR	3
SELECT OLD PLAYER : POUR SELECTIONNER UN ANCIEN JOUEUR	4
DELETE PLAYER : POUR EFFACER UN JOUEUR	4
PRACTICE PUTTING (ENTRAINEMENT AU PUTT) - RENDEZ-VOUS DIRECTEMENT AU GREEN DE VOTRE CHOIX.	5
LA GRILLE DE GREEN	6
POUR FAIRE UN TROU	7
PARCOURS HORS COMPÉTITION	7
DEMONSTRATION	7
TOURNOI	7
POUR PASSER LA PREMIERE MANCHE	7
CONTROLE DU JEU	8
JEU AVEC DEUX MANETTES	8
FRAPPER LA BALLE	8
OVERSWING	9
CHANGEMENT DE CLUB	9
POSITION DE LA BALLE	9
COUPS SPECIAUX	9
ANEMOMETRE	10
NIVEAU DE LA BALLE	10
SELECTION D'OPTIONS/SAUVEGARDE DE JEU	10
CARTE DE SCORE	10
REPETITION INSTANTANEE	11
TABEAU DE CLASSEMENT	11
LE MULLIGAN	11
RAMASSER LA BALLE	11
SAUVEGARDE DE JEU	11
RESTAURATION D'UN JEU SAUVEGARDE	11
OPTIONS DE DEPART	11
OPTIONS DE DEPART (START OPTIONS) PENDANT LE JEU	12
ANGLES DE VUE	12
REMERCIEMENTS	13



RESUME DES COMMANDES



SUR LE FAIRWAY

- Y Affiche la grille quand vous vous trouvez à 30 yards du trou
- X Sélectionne le coup
- A Frappe la balle
- B Vue aérienne/vue de la grille

SUR LE GREEN

- Y Affiche la grille
- X
- A Putte
- B Vue aérienne

VUE DE LA GRILLE

- Y Affiche/fait disparaître la vue de grille de green
- X Centre le curseur de visée
- A Fait tourner la grille à 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- B Rétablit la visée

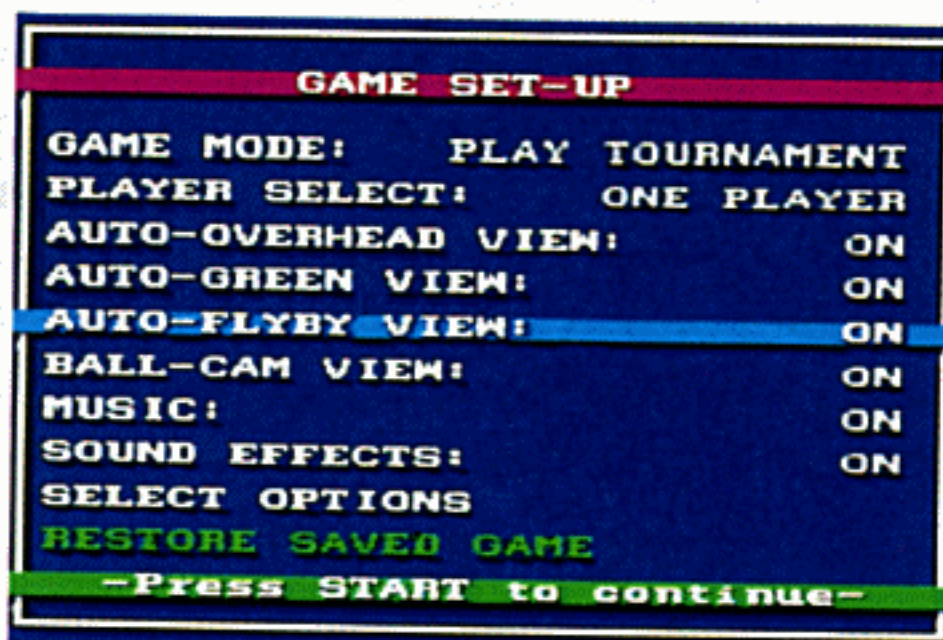
LACEZ VOS CHAUSSURES A POINTES : LE JEU DEMARRE

1. Mettez l'interrupteur de votre Super Nintendo Entertainment System™ sur **OFF**.
Attention : n'essayez jamais d'insérer ou de retirer un Game Pak lorsque votre ordinateur est allumé.
2. Insérez le Game Pak dans la fente du Super Nintendo Entertainment System™ et appuyez fermement pour le fixer en place.
3. Allumez votre système. L'introduction du réseau de sports Electronic Arts (EA SPORTS™) commence et l'écran de titre apparaît.

Si vous préférez regarder tout de suite une séance d'entraînement, parfait — appuyez deux fois sur **START** pour accéder à l'écran game set-up (démarrage de jeu). Appuyez une fois sur la flèche gauche de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le mode **DEMO** (démonstration), puis appuyez sur **START**. Vous pouvez quitter la démonstration à tout moment en appuyant sur n'importe quel bouton et retourner à l'écran game set-up (démarrage du jeu).



GAME SET-UP : DEMARRAGE DU JEU



- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour mettre les options en valeur.
- Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour changer de mode et activer et désactiver les options.

A partir de l'écran de **GAME SET-UP**, vous pouvez accéder à l'écran de select options (sélection d'options) pour vérifier la carte de score et les données. Pour accéder à l'écran select options, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle pour mettre **SELECT OPTIONS** en valeur, puis appuyez sur **A**. A l'apparition de l'écran select options, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle pour mettre une option en valeur et appuyez sur **A** pour la sélectionner. Appuyez ensuite sur **START** pour retourner à l'écran select options ; appuyez à nouveau sur **START** pour retourner à l'écran game set-up.

- Appuyez sur **START** pour commencer à jouer dans le mode de jeu de votre choix. Sélectionnez l'un des quatre parcours du Tournament Players Club (TPC) disponibles pour le jeu.
- Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour passer d'un parcours à l'autre. Appuyez sur **START** pour confirmer votre choix et passer à l'écran player select (sélection de joueurs).

Il vous faut maintenant choisir ou créer le ou les joueurs qui vont participer à la compétition. Chaque joueur possède un casier (locker), identifié par un nom comptant au maximum trois caractères ou chiffres.

- Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un nouveau joueur (New Player), un ancien joueur (old player) ou l'ordinateur (Computer). Appuyez sur **START** ou sur **A**. Donnez un nom au nouveau joueur à l'aide de la manette multidirectionnelle ou sélectionnez un ancien joueur.

CREATE NEW PLAYER : POUR CREER UN NOUVEAU JOUEUR

- Appuyez sur les flèches haut ou bas de la manette multidirectionnelle pour parcourir les différents personnages. Appuyez ensuite sur les flèches droite ou gauche de la manette multidirectionnelle pour éditer le 1er, 2e ou 3e personnage. Pour confirmer le nom du nouveau joueur et continuer, appuyez sur **START**.



Le nouveau joueur sera sauvegardé automatiquement pour être utilisé ultérieurement. Le PGA Tour Golf peut sauvegarder un maximum de seize joueurs à la fois. Les noms de personnages de l'ordinateur (HAP, BIF, BUZ, TEX) ne vous sont pas accessibles et ne peuvent être ni utilisés, ni effacés. Pour effacer un joueur, voir ci-dessous.

SELECT OLD PLAYER : POUR SÉLECTIONNER UN ANCIEN JOUEUR

- Appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle pour vous positionner sur la ligne de locker select (sélection de casier). Appuyez ensuite sur les flèches gauche/droite pour parcourir les différents casiers possibles. À l'apparition, sur la ligne, du nom du joueur désiré, appuyez sur **START**.

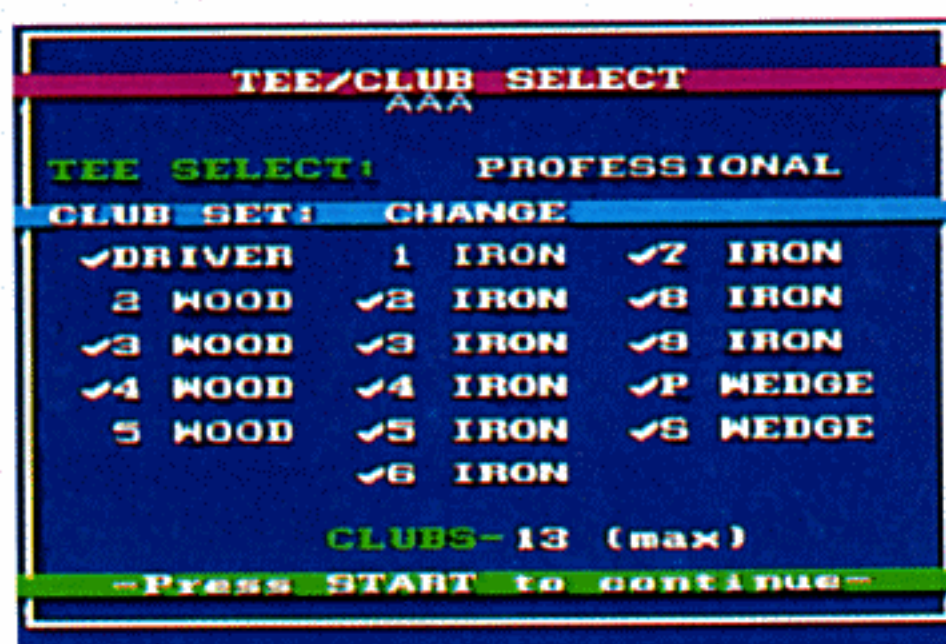
DELETE PLAYER : POUR EFFACER UN JOUEUR

- Pour effacer un joueur, sélectionnez old player (ancien joueur). Appuyez ensuite sur les flèches **GAUCHE/DROITE** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le joueur à effacer, puis sur la flèche bas pour mettre en valeur l'option delete player (effacer joueur). Appuyez ensuite sur **A**.

Il vous faut enfin confirmer votre décision d'effacer ce joueur précis.

- Appuyez sur les flèches **GAUCHE/DROITE** ou **HAUT/BAS** de la manette pour activer **YES/NO** (oui/non), et appuyez sur **A** pour confirmer votre réponse.

ATTENTION : si vous avez sauvegardé un jeu et désirez effacer un joueur appartenant à ce jeu, vous ne pouvez effacer ce joueur sans effacer le jeu sauvegardé tout entier.



L'écran tee/club select (sélection de tee/club) apparaît avec le nom de votre joueur inscrit en haut. L'option de sélection de tee est mise en valeur, excepté lorsque vous êtes en mode "Tournament" (tournoi), où l'on utilise des tees de professionnels.

- Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette pour activer les options de tees, puis sur la flèche bas pour vous positionner sur l'option de sélection de club.

L'option club set (série de clubs) est automatiquement mise en valeur. Une série complète de clubs comprend treize clubs, sans compter le putter. Votre sac contient toujours un putter.

- Si vous désirez changer un ou plusieurs de vos clubs, appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette pour mettre **CHANGE** en valeur. Appuyez sur la flèche bas pour mettre en valeur le club marqué que vous voulez retirer de votre équipement. Pour retirer ce club, appuyez sur n'importe quel bouton.

La marque de contrôle qui se trouvait à côté du club en question disparaît, vous indiquant que ce club a été retiré de votre sac.

- Pour intégrer à votre série un club non marqué, positionnez-vous sur ce club à l'aide des flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle et appuyez sur n'importe quel bouton. Une marque de contrôle s'affiche à côté de ce club, indiquant qu'il a été ajouté à votre sac.

Si vous vous êtes trompé ou changez d'avis avant d'avoir terminé le démarrage du jeu, appuyez simplement sur select pour retourner à l'écran game set-up (démarrage du jeu).

- Une fois que tous les joueurs ont donné un nom à leur casier et sélectionné leurs clubs, appuyez sur **START** pour vous rendre sur le parcours de golf. Appuyez ensuite sur **START** pour obtenir une vue aérienne du parcours. Lorsque vous êtes prêt à vous rendre au premier tee, appuyez à nouveau sur **START**.



Une fois que vous avez commencé à jouer, vous pouvez retourner à l'écran game set-up à tout moment en appuyant simplement sur reset (remise à zéro).

PRACTICE DRIVING (entraînement au drive) – Rendez-vous directement au practice. Seules les options **AUTO-OVERHEAD VIEW** (vue aérienne automatique) et **BALL-CAM VIEW** (vue de la caméra BallCam™) s'appliquent ici. Un seul joueur à la fois peut s'entraîner au drive. Vous pouvez utiliser tous les clubs (à l'exception du putter) pour vous entraîner.

- Pour sélectionner un club, appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle.
- Une fois que vous avez terminé de vous entraîner, appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Game Set-Up (démarrage du jeu).

PRACTICE PUTTING (ENTRAINEMENT AU PUTT) - RENDEZ-VOUS DIRECTEMENT AU GREEN DE VOTRE CHOIX.

- Appuyez sur les flèches **GAUCHE/DROITE** de la manette multidirectionnelle pour choisir le parcours.
- Appuyez sur la flèche bas de la manette pour mettre en valeur **SELECT HOLE** (sélection de trou), puis appuyez sur les flèches gauche/droite pour parcourir les trous. Appuyez finalement sur **START** pour confirmer vos choix et rendez-vous directement au green.
- Lorsque vous êtes prêt à retourner à l'écran game set-up (démarrage du jeu), appuyez sur **START**.



LA GRILLE DE GREEN

- Lorsque vous êtes sur le green ou à côté, appuyez sur **Y** pour faire apparaître la grille de green. Chaque case de la grille représente un carré de 2 pieds de côté (60,96 cm) sur le green.

La grille de green vous sert à prévoir la trajectoire que va prendre la balle, si elle va rouler à côté ou tomber dans le trou quand vous aurez putté. Les lignes de couleur blanche indiquent une surélévation du terrain par rapport à l'emplacement des lignes noires ; les lignes grises indiquent la pente qui sépare les deux. Gardez à l'esprit la distance du trou à laquelle s'immobilise la balle, sa surélévation par rapport à celui-ci, ainsi que les éventuelles bosses et/ou creux qu'elle devra franchir pour atteindre le trou. Il vous faudra un entraînement long et intensif avant d'arriver à réussir les longs putts.

- Appuyez sur **Y** pour obtenir ou quitter la vue de grille de green (green grid).
- Appuyez sur **SELECT** pour obtenir le schéma de contrôle de la grille de green (Green Grid Control diagram). Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour faire tourner la grille respectivement dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens opposé. Pour faire tourner la grille de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous pouvez également appuyer sur **A**.

Si la balle se trouve à plus de 16 pieds (4,8768 m) du trou, la balle et le trou ne peuvent apparaître ensemble à l'écran. Dans ce cas s'affichent un "**B**" dans la direction de la balle, et, au lieu du trou ou du drapeau, un "**P**" qui en indique la direction.

B = balle **P** = trou **U/D** = appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle

- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour avancer ou reculer sur la grille. Si vous avez besoin de centrer votre curseur, appuyez sur **X**.
- Si vous désirez retourner à la vue d'origine (par défaut), appuyez sur **B**. Vous avez besoin de la vue par défaut pour viser lors de votre putt.
- Déplacez le curseur à l'aide des boutons de détente pour viser avant de putter.

TL/TR = "Trigger Left" (bouton de détente de gauche / "Trigger Right" (bouton de détente de droite).

IMPORTANT : lorsque vous retournerez à l'écran de parcours, vous retrouverez le réticule à l'endroit exact où vous avez placé le curseur sur la grille de green.

- Pour modifier la portée potentielle de votre putter, appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle ; pour déplacer le curseur, appuyez sur les flèches gauche/droite.

Quand vous avez effectué un putt d'entraînement, le programme place automatiquement la balle à un nouvel endroit sur le green pour que vous puissiez putter sur le même green aussi longtemps que vous le voulez sans avoir à retourner à l'écran Game Set-Up (démarrage du jeu).

- Pour retourner à l'écran Game Set-Up, appuyez sur **START**.

POUR FAIRE UN TROU

Si l'un des trous du parcours vous pose des problèmes particuliers et que vous vouliez vous entraîner pour ce trou ou si un des trous s'avère déterminant pour vous départager vous et un autre joueur, vous pouvez vous rendre sur n'importe quel trou de n'importe quel parcours. Servez-vous de l'écran Game Set-Up et de toutes les options décrites plus haut. Après que vous avez terminé le trou, l'écran Game Set-Up réapparaît.

PARCOURS HORS COMPÉTITION

Vous pouvez jouer seul ou avec un groupe de personnes, hors compétition, sur n'importe quel parcours. Comme il n'y a pas d'argent à la clé, toutes les options sont disponibles.

DEMONSTRATION

Attendez que la démonstration commence. En appuyant sur **START** ou sur n'importe quel bouton, l'écran Game Set-Up réapparaît.

TOURNOI

Lorsque vous pensez que vous êtes devenu assez bon pour pouvoir jouer avec les pros (ce qui signifie que vous êtes capable de faire à peu près les par ou, à long terme, mieux que les par), il est temps de participer à un tournoi et de mettre votre ardeur de vaincre à l'épreuve.

Un tournoi comprend quatre manches complètes (soit 72 trous) qui se déroulent sur le même parcours et au cours desquelles soixante golfeurs professionnels et jusqu'à quatre joueurs de votre équipe, s'affrontent pour des centaines de milliers de dollars en cash. Vous devez utiliser des tees de professionnels et les mulligans ne sont pas acceptés.

- Sélectionnez **TOURNAMENT PLAY** (tournoi) à l'écran Game Set-Up, choisissez les options que vous voulez puis appuyez sur **START**.
- Choisissez votre parcours, vos joueurs et vos clubs comme il est indiqué plus haut. Appuyez à nouveau sur **START** pour commencer.

Les présentateurs de l'EA SPORTS vous parlent du tournoi.

- Appuyez sur **START** pour parcourir les commentaires des présentateurs de l'EA SPORTS jusqu'à ce que vous voyez le tableau des meilleurs. Si vous voulez, vous pouvez simplement laisser de côté les commentaires et aller directement au tableau des meilleurs en appuyant sur **A**.
- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour parcourir, un par un, les noms du tableau des meilleurs. En appuyant sur **X/B**, vous pouvez faire défiler le tableau d'une page entière d'un seul coup.

Les joueurs actuellement sélectionnés sont mis en valeur en vert sur le tableau.

POUR PASSER LA PREMIERE MANCHE

De manière générale, si vous faites en moyenne le par, vous passerez la première manche. A la fin de la première manche, les quarante-huit meilleurs joueurs plus ceux qui ont obtenu, à égalité, le nombre de points minimal les qualifiant pour la suite, passent à la deuxième manche. A l'issue de la deuxième manche, les trente-deux premiers joueurs et ceux qui sont à égalité avec le minimum de points requis jouent la troisième manche.



Souvent, plus de trente-deux joueurs se qualifient pour la troisième manche. Dans ce cas, une nouvelle sélection a lieu à l'issue de la troisième manche. Exactement comme précédemment, les trente-deux premiers joueurs et ceux qui sont à égalité avec le score minimal requis passent à la quatrième manche.

Même si, bien entendu, il n'existe plus de sélection après la quatrième et dernière manche, vous pouvez finir sans faire partie des gagnants bénéficiant des prix en argent, ce qui semble ressenti par certains joueurs comme pire que d'avoir été éliminé dans les premières manches. C'est au cours de la quatrième manche que l'on peut jouer des milliers de dollars par un simple putt ou chip. La somme d'argent gagnée dépend du score atteint à l'issue de la quatrième manche.

CONTROLE DU JEU

JEU AVEC DEUX MANETTES

Si vous jouez à deux ou plusieurs joueurs, il se peut que vous préfériez utiliser deux manettes. Cependant, faites attention au fait que lorsque deux manettes sont branchées au SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, elles sont toutes les deux actives en permanence. Cela signifie que le joueur dont ce n'est pas le tour peut quand même changer de vue, sélectionner des options, ou même prendre le tour de son adversaire. Faites donc attention à ne pas souffler le tour à votre adversaire, surtout en tournoi, où les mulligans ne sont pas acceptés.

FRAPPER LA BALLE

Pour frapper la balle, appuyez trois fois sur **A** (bouton de frappe).

La première fois que vous appuyez, vous amorcez votre swing ; la deuxième fois, vous le terminez et déterminez la force de votre coup ; la troisième fois, vous frappez la balle et déterminez la trajectoire de la balle : hook, slice ou trajectoire rectiligne.

- Pour entamer votre swing, appuyez sur **A**.

La barre de puissance s'étend immédiatement vers le gauche pour vous indiquer la puissance croissante de votre geste.

- Pour arrêter votre wing, appuyez sur **A**.

Chaque club possède une portée potentielle, qui s'affiche dans la case à gauche de la barre de frappe. Les pourcentages apparaissant en dessous de la barre indiquent le pourcentage de portée que vous voulez utiliser par rapport au potentiel de portée total. Quand la barre de puissance a atteint la force désirée, appuyez sur le bouton de frappe pour l'arrêter. Elle commence alors à régresser vers le point de précision, laissant une ligne fine qui marque l'endroit où vous l'avez arrêtée.

- Pour frapper la balle, appuyez sur **A**.

Pour donner à la balle une trajectoire rectiligne, appuyez sur le bouton de frappe au moment où la barre de puissance revient au point de précision. Si vous arrêtez la barre exactement au point de précision, vous frappez la balle tout droit. Si vous appuyez sur le bouton de frappe avant que la barre n'atteigne le point de précision, la balle décrit une trajectoire de droite à gauche (hook). En appuyant sur le bouton après que la barre a dépassé le point de précision (vers la droite), vous conférez à la balle une trajectoire de gauche à droite (slice).



OVERSWING

Vous pouvez également laisser la barre de puissance dépasser les 100% pour donner à votre coup plus de puissance que vous n'êtes capable de contrôler.

- Pour frapper la balle avec la puissance maximum possible de 100%, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur A pour arrêter votre swing. La barre de puissance atteint la limite et entame le swing de façon automatique.

Si vous manquez le point de précision après vous êtes aventuré dans la région de l'overswing, chaque mouvement de slice ou de hook que vous aurez conféré à la balle sera amplifié. Si vous ne frappez pas exactement au point de précision, la balle peut — et c'est très probablement ce qu'elle fera — adopter une trajectoire irrégulière parce que vous n'avez pas la maîtrise parfaite de votre swing !

CHANGEMENT DE CLUB

- Pour changer de club, appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle.

Vous noterez combien la portée potentielle indiquée par la barre de frappe varie lorsque vous changez de club. Tout au long de la partie, votre caddie vous présentera le club qu'il jugera bon pour un coup précis ; cependant, la décision finale vous reviendra toujours. Choisissez si possible un club dont la portée potentielle est supérieure à la distance qui vous sépare du trou, de façon à garder le contrôle de votre coup, en particulier si vous faites un slice ou un hook.

Ces distances sont des distances totales et non pas des distances parcourues par la balle en l'air. Si vous essayez d'utiliser un bois 4 (portée potentielle : 224 yards, soit 204 mètres) pour faire passer la balle au-dessus d'un obstacle d'eau, vous feriez bien au préalable d'apprendre à nager à votre balle. Souvenez-vous que ces portées potentielles supposent des conditions de jeu idéales, sans vent, avec une surface d'atterrissage plate qui permet à la balle de rebondir et de continuer à rouler.

POSITION DE LA BALLE

La position de la balle est la façon dont la balle est placée sur l'herbe ou dans le sable. Une mauvaise position de balle peut entraver à la fois la portée et la précision de votre coup — plus votre balle est mal placée, moins vous pouvez donner d'effet à votre balle et plus le résultat d'un swing imparfait peut être désastreux. Voici une liste de toutes les positions de balles que vous pourrez rencontrer au cours du jeu, de la meilleure à la pire :

1. Sur le tee
2. Position parfaite sur le fairway/sur l'avant-green
3. Position correcte sur le fairway
4. Bonne position en léger rough
5. Bonne position dans un bunker
6. Mauvaise position en léger rough
7. Bonne position en rough dense
8. Enfoncée dans un bunker
9. Mauvaise position en rough dense

COUPS SPECIAUX

Dans la plupart des situations, vous aurez plus d'un type de coup possible. Les différents types de coups que vous pouvez utiliser dans une situation donnée sont affichés en dessous de la barre de puissance. Appuyez sur X pour les parcourir.



REMARQUE : lorsque vous changez de type de coup, cela entraîne également le changement de votre club et de sa portée potentielle maximale.

Drive — Les drives se font toujours à partir du tee, et normalement avec un bois.

Shoot — Un shoot s'effectue en général sur le fairway, avec un fer ou un bois plus lourd que le premier.

Blast (sortie de bunker) — Utilisé principalement pour faire sortir la balle de bunkers.

Pitch ou approche pitchée — Pour envoyer la balle en l'air de façon à la faire atterrir sur le green. C'est un coup pratique lorsque vous voulez éviter un terrain accidenté.

Punch (sortie de rough) — Utilisé quand la balle est à moitié enfoncée dans le rough. La distance parcourue par la balle est plus courte que si vous effectuez un swing complet, mais vous avez peu de chances de manquer votre coup.

Chip ou approche roulée — Idéal lorsque vous vous trouvez à proximité du green ou sur l'avant-green. L'approche roulée n'envoie pas la balle très haut ; son but est de faire atterrir la balle sur le green en espérant qu'elle termine sa course en roulant jusqu'au trou.

Putt — Fait rouler la balle sur le putting green.

ANEMOMETRE

L'anémomètre indique la direction dans laquelle souffle le vent ; la vitesse en miles par heure figure en dessous de la flèche (1 mile = 1609 m). Plus le vent est fort, plus il pousse la balle dans la direction indiquée par la flèche ; et plus vous tirez haut, plus la trajectoire de la balle est affectée par le vent. Lorsque vous utilisez un fer court et un pitching wedge, faites donc particulièrement attention quand vous frappez.

REMARQUE : la direction et la vitesse du vent ne changeront pas une fois que vous avez commencé votre swing.

NIVEAU DE LA BALLE

Le vent n'affecte pas les putts. Lorsque vous vous trouvez sur le green, l'anémomètre est remplacé par une case qui montre le niveau de la balle, en pouces, par rapport au trou (1 pouce = 2,54 cm).

SELECTION D'OPTIONS/SAUVEGARDE DE JEU

Au moment où vous commencez à jouer, il existe un large éventail d'options que vous pouvez choisir pour rendre le jeu plus intéressant : visionner une répétition du jeu, vérifier vos statistiques, faire un mulligan, etc.

- Appuyez sur **SELECT** à l'écran de golf ou à l'écran **START OPTIONS** (options de départ) pour accéder à l'écran **SELECT OPTIONS** (sélection d'options).
- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en valeur les différentes options disponibles. Les éléments que vous pouvez sélectionner apparaissent en blanc ; les options que vous voyez en vert ne peuvent être sélectionnées. Une fois l'option sélectionnée, appuyez sur A.
- Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Select Options ; appuyez à nouveau sur **START** pour retourner au parcours de golf.

CARTE DE SCORE

La carte de score montre les scores de tous les joueurs actuellement sur le parcours, trou par trou. Les scores de birdie, eagle, albatros (par moins trois) apparaissent en rouge, les scores de bogey, double bogey, etc. sont en gris. Les pars apparaissent en blanc.

REPETITION INSTANTANEE

Pour revoir le dernier coup que vous avez joué, mettez cette option en valeur et appuyez sur A. Pour les coups spectaculaires, cette répétition est automatique.

TABLEAU DE CLASSEMENT

Disponible uniquement en mode de tournoi, le tableau de classement vous indique qui est en tête, qui est à portée de la balle et qui ferme la marche. Un T rouge apparaît à côté du nom des joueurs à égalité pour un score particulier.

LE MULLIGAN

Recommencer un coup au golf s'appelle "faire un mulligan". On ne peut faire de mulligans en tournoi.

RAMASSER LA BALLE

Normalement, vous ne pouvez pas frapper plus de 12 coups sur le même trou. Pour pouvoir le faire, vous pouvez à tout moment choisir l'option **PICK UP BALL** (ramasser une balle), avant de passer au trou suivant.

SAUVEGARDE DE JEU

Le programme ne sauvegarde qu'un jeu à la fois. En conséquence, si vous avez déjà sauvegardé un jeu, il vous demandera s'il peut effacer le premier jeu.

- Appuyez sur les flèches droite/gauche de la manette multidirectionnelle pour activer **YES/NO** (oui/non), puis appuyez sur A pour confirmer votre réponse.

RESTAURATION D'UN JEU SAUVEGARDE

Vous pouvez restaurer des jeux à l'écran Game Set-Up (démarrage de jeu). Pour retourner à cet écran avant de commencer à jouer, appuyez sur **SELECT**. Pour y retourner après avoir commencé à jouer, appuyez sur le bouton **RESET** de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

- A l'apparition de l'écran Game set-up, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle pour mettre **RESTORE SAVED GAME** (restaurer le jeu sauvegardé) en valeur. Appuyez ensuite sur A.

Un message vous demande si vous êtes d'accord pour qu'il restaure le jeu sauvegardé.

- Appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour activer **YES /NO** (oui/non), puis appuyez sur A pour confirmer votre décision.

OPTIONS DE DEPART

A tout moment du jeu, vous pouvez changer certaines des options présentées à l'écran Game Set-Up. Il se peut par exemple que vous ayez envie de désactiver le survol automatique (AUTO-FLYBY VIEW) ou les effets sonores (SOUND EFFECTS). Tout comme pour la série de clubs (CLUB SET), à chaque fois que vous changez d'options de départ (START OPTION), celle-ci reste inchangée dans tous les jeux suivants jusqu'à ce que vous la modifiez à nouveau.

- Appuyez sur **START** lorsque vous êtes à l'écran de golf pour accéder à l'écran **START OPTIONS**.
- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour mettre les options en valeur, puis appuyez sur les flèches gauche/droite pour les activer et les désactiver.
- Appuyez sur **START** pour reprendre le jeu, ou appuyez sur **SELECT** pour obtenir l'écran Select Options.



OPTIONS DE DEPART (START OPTIONS) PENDANT LE JEU

- Pour changer l'angle de prise de vue des caméras lorsque vous faites un swing, appuyez sur l'un des boutons de détente et maintenez-le enfoncé (voir Ball-Cam View : Angles de vue). Pour le coup suivant, l'angle de vue sélectionné à l'écran **START OPTIONS** sera rétabli.
- Pour obtenir la vue aérienne (OVERHEAD VIEW), appuyez sur **B**.
- Pour voir la grille de green, appuyez sur **Y**.

ANGLES DE VUE

Vue aérienne automatique — cette option active automatiquement l'angle de vue aérienne avant chaque coup. L'écran de vue aérienne indique le nombre de yards qui vous sépare du trou et affiche une description de la position de la balle. Il fait également apparaître, sur la ligne supérieure de l'écran, le nom du joueur actuel.

- Pour connaître la distance qui sépare votre balle de n'importe quel point du trou, déplacez le curseur à l'écran.

Auto-Green View (vue automatique du green) — Fait apparaître la grille de green avant chaque putt ou chaque coup s'effectuant dans un rayon de 30 yards autour du trou.

Auto-Flyby View (survol automatique) — Fait apparaître une vue aérienne de chaque trou avant que vous ne jouiez.

En vue de survol automatique, l'un de nos 10 pros du PGA TOUR vous offrent des conseils pour chaque trou au moment où vous survolez celui-ci.

Ball-Cam View (vue Ball-Cam) — Fait apparaître une vue du terrain du point de vue de la balle en plein vol. En désactivant l'angle de vue **BALL-CAM**, vous réactivez l'angle de vue normal, où le point de vue change au cours de la trajectoire de la balle : pendant la première moitié de son vol, vous voyez la balle s'éloigner, puis vous la voyez s'approcher. Cet angle inversé ne concerne pas les coups courts.

STATISTIQUES — tableau de classement, statistiques de joueur, statistiques de tournoi

- Appuyez sur **SELECT** pour passer de l'écran **START OPTIONS** (options de départ) à l'écran **SELECT OPTIONS** (sélection d'options).
- Appuyez sur les flèches haut/bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en valeur une option, puis appuyez sur **A** pour la sélectionner.

L'écran sélectionné apparaît.

- A l'écran Player Stats (statistiques de joueurs), appuyez sur les flèches gauche/droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le joueur dont vous voulez connaître les statistiques. Appuyez sur les flèches haut/bas pour parcourir l'écran ligne par ligne, ou sur **X/B** pour vous déplacer page par page.

L'écran de statistiques de tournoi (TOURNAMENT STATS) fonctionne comme l'écran de stats de joueur.

- Pour remettre les statistiques à zéro, appuyez sur **SELECT + A**

L'option **TOURNAMENT RESULTS** (résultats de tournoi) affiche les scores de tous les joueurs à la fin de chaque manche, ainsi que la somme d'argent offerte au vainqueur à la fin de la quatrième manche. Les joueurs apparaissant en rouge ont été éliminés.

- Pour reprendre le jeu, appuyez sur **START**.



REMERCIEMENTS

Producteur en chef : _____ Don Traeger
Producteur : _____ Jim Rushing
Producteurs associés : _____ Happy Keller, Jon Horsley
Programmation : _____ David Bunch, Eric Knopp, Michael Kosaka
Graphiques : _____ Michael Kosaka, Paul Vernon, Cynthia Hamilton
Son/musique : _____ Rob Hubbard
Programmation supplémentaire : _____ Brent Iverson, Carl Mey
Conception originale du jeu et du logiciel : _____ Lee Actor, Dennis Koble
Gestion du produit : _____ Karen Schulman
Tests : _____ Gerald McLane, Steve Matulac, Jeff Glazier
Documentation : _____ T.S. Flanagan
Mise en page de la documentation : _____ Colin Dodson
Assurance qualité : _____ Michael Prince

Sauf indication contraire, la totalité du programme et de la documentation est protégée par le copyright © 1991 Electronic Arts. Tous les droits sont réservés.

PGA Tour Golf est une marque d'Electronic Arts.

Ce jeu a reçu la licence de Nintendo of America Inc. pour être utilisé sur le Super Nintendo Entertainment System.



Distrubué en France par:

**Guillemot International Software
B.P.2, 56200 - La Gacilly
France**

**PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON**