SNSP-JN-FAH

JACK NICKLAUS GOLF™

TRADEWEST

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

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.

Nous vous remercions d'avoir acheté JACK NICKLAUS GOLF de Tradewest pour votre Console Super Nintendo. Afin de tirer le meilleur parti de votre jeu, nous vous conseillons de lire att entivement, ce Mode d' emploi avant de commencer á jouer.

Hartelijk dank voor het kopen van JACK NICKLAUS GOLF van Tradewest voor het Super Nintendo Entertainment System. Lees deze handleiding goed door alvorens te gaan spelen om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben.

TRADEWEST

BAN DAI Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

Original Nintendo Seal of Quality ™

Produit en association avec Jack Nicklaus Productions, Inc.
Le symbole Golden Bear et Jack Nicklaus Golf sont des marques commerciales de Golden Bear International, Inc.
licence Accolade, Inc. © 1991 Accolade, Inc. Tous droits réservés
© 1991 Tradewest, Inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,

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 ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TABLE DES MATIERES

Mesurez-vous à l'Ours! 2
Les commandes 3
Mise en route 5
  Ecran Nouveau jeu ou Ancien jeu 5
  Ecran Reprise du jeu 5
  Ecran Sélection du parcours 6
  Ecran Dessin du parcours 7
  Ecran Sélection du jeu 8
  Présentation des joueurs informatisés 8
  Ecran Sélection des joueurs 9
  Ecran Valeur des trous 10
Ecran des options principales 11
Ecrans d'entraînement 12
Ecrans de jeu 13
  Ecran Présentation 13
  Ecran Vue plongeante 13
  Ecran Carte de scores 14
  Ecran Statistiques 14
Ecran Commandes du jeu 15
Fenêtre Options de contrôle 16
Ecran "droper la balle" 17
Garantie limitée 18

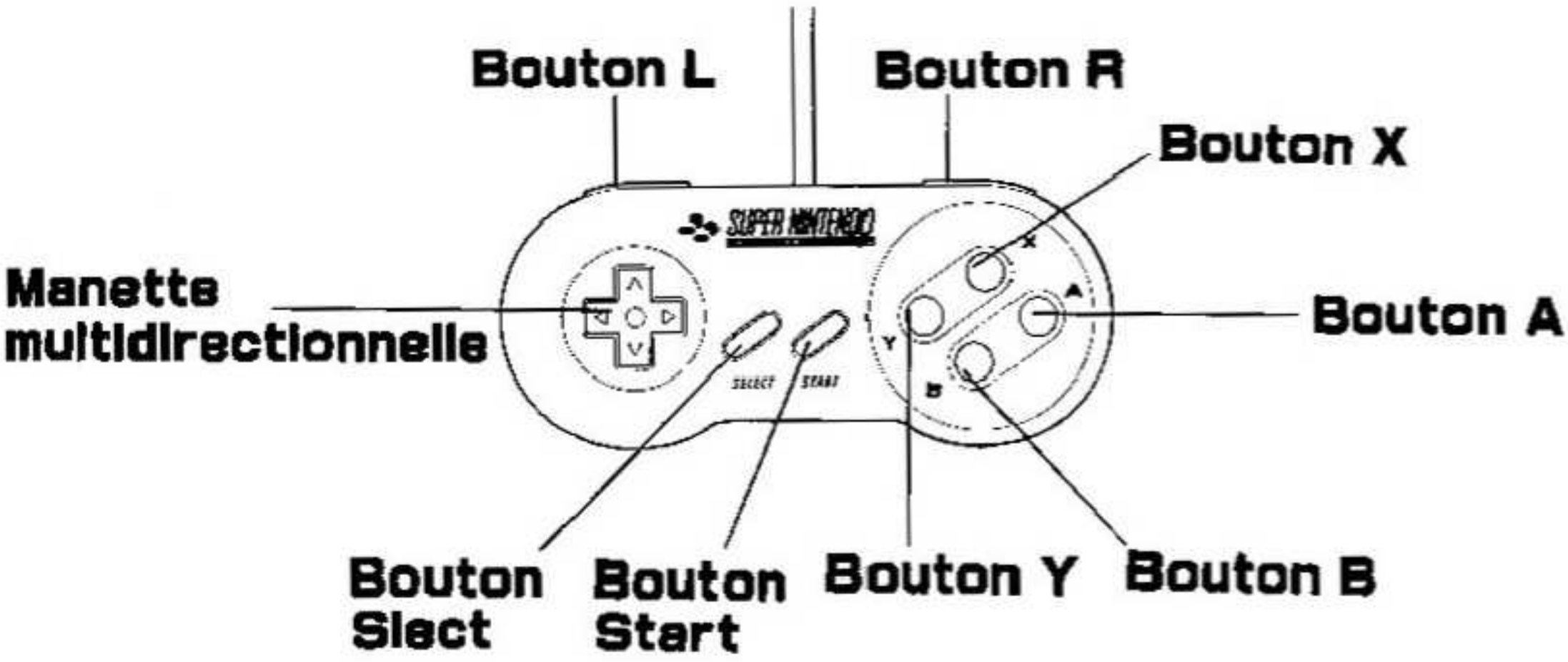
ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Mesurez-vous à l'Ours!

Le plus grand nom de l'histoire du golf vous présente la simulation de golf la plus réaliste et la plus riche en techniques variées jamais concue! Jouez dix-huit trous sur deux des parcours favoris de Jack Nicklaus, ou dessinez vos propres parcours en nombre illimité. De un à quatre joueurs peuvent et rivaliser au niveau débutant ou expert. choisir entre une partie de Skins ou de Stroke [grande compétition par coups]. Vous contrôlez chaque détail de l'action : prenez connaissance de la courbure du green pour vos coups d' approche, jouez un fer long pour sortir des bunkers du fairway, éloignez-vous du bord par des putts ou des chips, mettez au point votre petit jeu sur le green--ou faites tout simplement des balles sur le terrain d' entraînement. La fonction Mot de Passe vous permet même de souffler un peu au tournant. Si vous êtes prêt à jouer contre l'élite, Jack Nicklaus est votre homme--et JACK NICKLAUS GOLF est le jeu qúit vous faut!

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

LES COMMANDES



Les commandes de l'écran Commandes du jeu ont les fonctions suivantes:
Manette multidirectionnelle-HAUT et BAS: pour changer de club.

Manette multidirectionnelle-GAUCHE et DROITE: pour ajuster la balle du viseur en haut de l'écran. Si la balle tente de dépasser l' une de ses limites, un nouvel écran vient s' afficher, et le viseur est remené au centre de l' écran.

Bouton START: vous permet de quitter le jeu n'importe où et de revenir à l'écran des options principales. Après avoir appuyé sur ce bouton, une fenêtre apparaît avec la question suivante "Retour au Clubhouse?" (Head Back to the Clubhouse?). Si vous répondez "Non", la fenêtre s'efface et vous revenez à votre point de départ. Si vous répondez "Oui"(Yes), vous retournez à l'écran des options principales. Si vous jouez un tour seul, la fenêtre affiche un mot de passe de reprise. Ils'agit du mot de passe que vous utiliserez sur l'écran Reprise du jeu pour reprendre là où vous etes arrêt'e.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Cette option "quitter" vous est offerte également sur les écrans Présentation, Vue plongeante, Carte de scores et Statistiques.

Bouton SELECT: pour afficher la fenêtre Options de contrôle.

Bouton B: pour swinguer votre club et pour jouer un coup. Pour jouer un coup, il vous faut taper "B" trois fois : une fois pour démarrer, une fois pour déterminer la force voulue, et une fois pour venir en contact avec la balle. Après avoir démarré le coup, si vous ne passez pas aux deux étapes suivantes, votre swing comptera comme un corp, mais la balle ne bougera pas.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

MISE EN ROUTE



Après l'affichage de l' Ecran Titre d'une durée de 3 secondes, vous pouvez appuyer sur n' importe quel bouton pour afficher l'écran Nouveau jeu ou Ancien jeu.

Ecran Nouveau Jeu ou Anclen Jeu



Cet écran vous permet de choisir soit de commencer un nouveau jeu, soit de reprendre un ancien jeu. Servez-vous de la Manette multidirectionnelle pour déplacer la balle de sélection. Appuyez sur n'importe quel autre bouton pour choisir l'option en regard de laquelle se trouve la balle. Le jeu vous conduira alors soit à l'écran Reprise du jeu, soit à l'écran Sélection du parcours.

Ecran Reprise du Jeu



Si vous avez choisi de reprendre un jeu sauvegardé, on vous demande d'entrer un mot de passe. Déplacez le carré jaune à l'aide de la Manette multidirectionnelle. Choisissez une lettre en faisant passer le carré jaune sur la lettre (ou symbole) désiré(e) et en appuyant sur n' importeq quel autre bouton. La flèche gauche

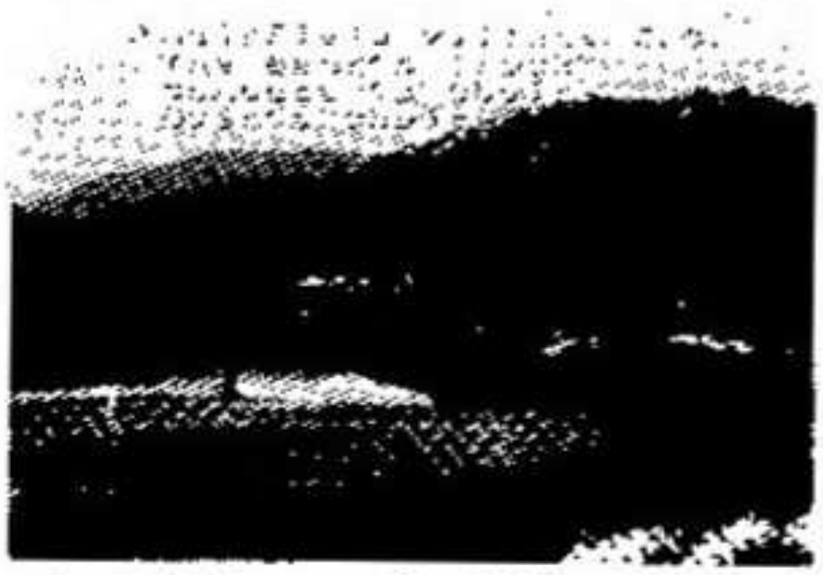
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

vtilisez-la lorsque vous voulez supprimer individuellement des lettres. La flèche recourbée, à l'extrême droite de la rangée supérieure, correspond au Retour Chariot. vtilisez-la lorsque vous avez terminé.
Si le mot de passe entré n'est pas valable, un message vous prévient, et vous revenez à l' Ecran Nouveau jeu ou Ancien jeu en appuyant sur n'importe quei bouton.

Si le mot de passe est correct, vous devez alors enter votre nom. Utilisez la même méthode que pour entrer le mot de passe.

Votre nom une fois entré, vous allez directemnt à l'écran de jeu, et vous reprenez la partie au trou où le mot de passe a été donné.

Ecran Sélection du parcours

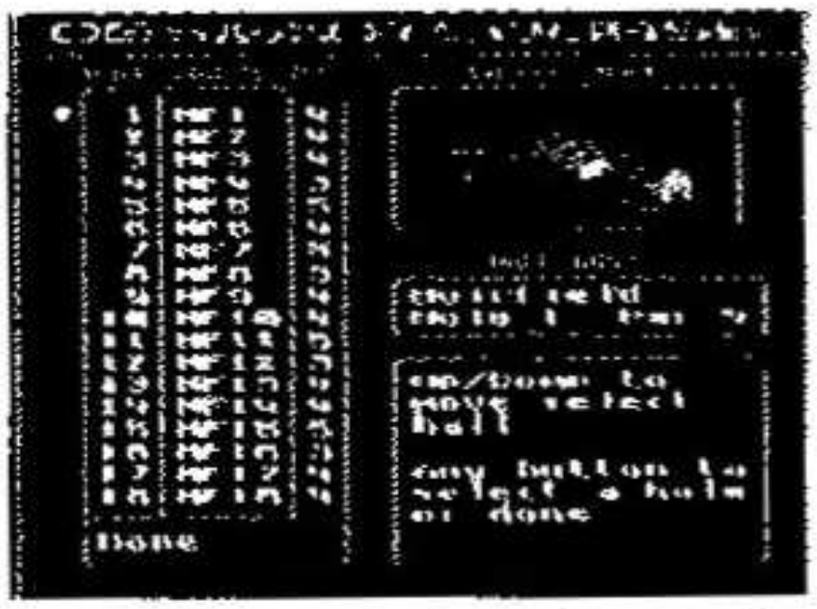


Sur cet écran, vous choisissez le parcours que vous voulez Faire. Vous disposez de quatre options : **1)** Muirfield Villege, **2)** The Bear's Track (La Piste de l'Ours), **3)** Computer's Choice (Choix de l' Ordinateur), ou **4)** User's Choice (Choix de l' Utilisateur), Utilisez la balle de sélection pour faire votre choix. Muirfield et Bear's Track sont des parcours pré-définis, ils ne changent jamais. Computer's Choice est un parcours où l'ordinateur choisit 18 trous au hasard parmi ceux de Muirfield et de Bear's Track, en s' assurant que le par total est de 72.

Si vors choisissez "User's Choice", vous passez

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ecran Dessin du parcours



Cet écran vous permet de désigner les trous que vous voulez jouer. Vous choisissez les trous parmi ceux de Muirfield et de Bear's Track. Vous pouvez vouz servir du même trou plusieurs fois, et l' ordinateur n'impose pas de limite au par. Pour changer la sélection d'un trou déterminé utilisez la Manette multidirectionnelle pour faire aller la balle de sélection à côte du trou que vous voulez changer. Confirmez au moyen de n'importe quel autre bouton, puis décidez du trou de Muirfield ou de Bear's Track que vous voulez mettre à la place vtilisez la Manette multidirectionnelle pour changer la sélection : Haut et Bas modifient le numéro du trou, Gauche et Droite changent le parcours. Quand le trou choisi est visualisé, confirmez la nouvelle sélection au moyen de n'importe quel autre bouton. Vous pouvez ensuite choisir de modifier un autre trou, ou mettre fin à l'écran en pointant sur "Done" [Terminé) à l'aide de la balle de sélection. Quand vous sortez de cet écran,. vous passez à l'écran Sélection du jeu

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ecran Sélection du Jeu



Sur cet écran, vous choisissez le type de score et le nombre de joueurs pour la partie à jouer. Faites votre choix en déplacant la balle de sélection au moyen de la Manette multidirectionnelle, et en appuyant sur n'importe quel autre bouton lorsque la balle se trouve à côté de la sélection voulue. Après avoir choisi l'une des options, vous passez à l'écran Sélection des joueurs.

Présentation des Joueurs informatisés

Jack N. L'Ours d'Or en personne. Bien entendu, le Champion du Siècle joue au niveau Expert sut des tees de professionnels. Ses coups sont préparés avec soin, magnifiquement exécutés, et il lance la balle plus loin que la distance prévue pour chaque club. Nicklaus est l'un de ces rares golfeurs qui réalise presque toujours exactement ce qu'il a décidé de faire.

Lars X. se fait appeler Monsieur X et se considère comme un expert -- et c'est la raison pour laquelle il prend le départ à partir des tees réservés aux professionnels. Il a tendance à faire des hooks et ses putts partent vers la gauche

Art M. Art est un golfeur du week-end qui aurait besoin d'un peu de pratique. En général ses tirs sont droits, mais un peu courts. Quant à ses putts, ils ont tendance à être trop longs

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Eddie C. Ce n'est pas un Jack Nicklaus, mais ce type est fort. Si fort, en fait, qu'il gagne sa vie en plumant des joueurs dans une partie de Skins entre amis. Bien entendu, il joue au niveau Expert à partir des tees de professionnels.

CurlyO. Curly vient de débuter au golf cette année et il est tout à fait mordu. Son problème, c'est qu'il ne joue pas très bien. Il joue sur des tees réservés au Hommes et au niveau Débutant Ses slices et ses putts vont pratiquement n'importe ou.

Ecran Sélection des Joueurs



Sur cet écran vous choisissez les caractéristiques de chaque joueur . Ces caractéristiques sont les suvantes : **1)**son nom, **2)** son niveau de compétence, **3)**son tee de départ, et **4)**s'il s'agit d'un joueur humain ou informatisé. Les caractéristiques des joueurs informatisés ne peuvent pas être changées. Si un joueur est désigné comme étant informatisé, le fait d'appuyer sur la Manette multidirectionnelle provoque l' apparition d'autres joueurs informatisés et de leurs caractéristiques. Quand le joueur désiré est affiché, appuyez sur un bouton.

Une fois les caractéristiques définies, désignez le pavé DONE (Terminé). Si vous avez choisi une compétition par coups (Stroke game), vous passez à l'écran des options principales.S'il s'agit d'un jeu de Skins, vous passez à l'écran Valeur des trous.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

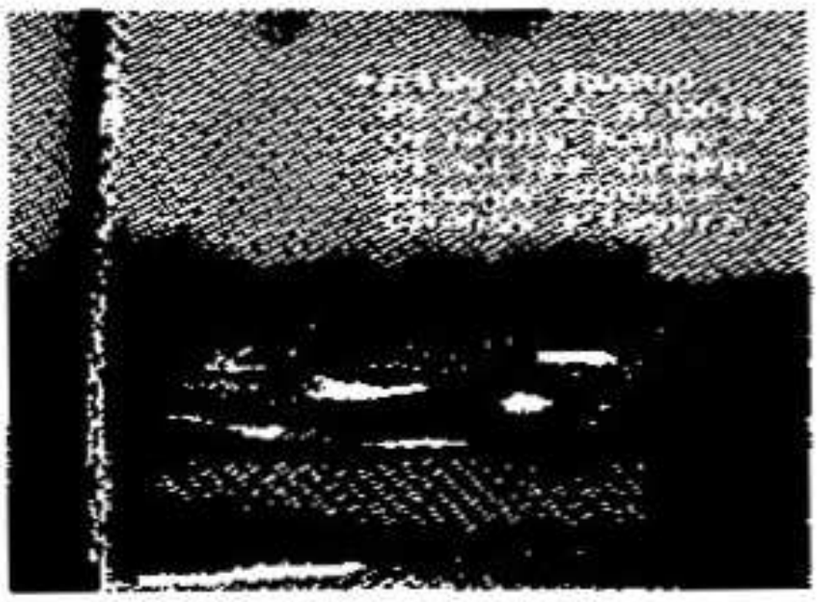
Ecran Valeur des trous



Cet écran vous permet de décider de la somme d' argent attribuée à chaque trou dans un jeu de Skins. Par défaut, le montant total pour tout le parcours est de 36,000 dollars. En choisissant, "Championship Skins" (Championnat de Skins), la somme totale sera réévaluée par rapport à ce montant. L'option "Change Total" (Modifier le total) vous permet de fixer la valeur totale de tout le parcours. Cette valeur totale sera automatiquement répartie sur les 18 trous. Si vous voulez changer la valeur attribuée à un trou particulier, sélectionnez l'option "Change Hole" (Modifier un trou). L'ordinateur vous demandera quel est le trou que vous voulez modifier. Quand le numéro voulu apparaît, sélectionnez-le en appuyant sur bouton avec"--->" en surbrillance. Vous entrez alors le montant désiré pour ce trou. Quand tout a été défini comme vous le souhaitez, choisissez DOME (Terminé), et le jeu passe à l' écran des options principales.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

ECRAN DES OPTIONS PRINCIPALES



Ils'agit de l'écran de base de tout le jeu. A partir de cet écran, vous pouvez décider de vous exercer à des techniques différentes, ou de modifier quelques-uns des paramètres que vous avez définis.

Cet écran comporte six options:

1)Jouer un tour(Play A Round)

Cette option vous envoie jouer les 18 tours que vous avez choisis. Vous recevez d'abord un message concernant l'état du parcours.Après avoir joué les 18 trous,vous revenez à cet écran.

2)S'entrainer sur un trou (Practice A Hole)

Cette option vous perment de vous entraîner sur un seul trou. On vousdemande d'indiquer le trou que vous voulez jouner.Avec la Manette multidirectionnelle, vous changez le numéro affiché et, en appuyant sur un bouton,vous confirtmez le numéro désiré. Après avoir joué le trou, vous revenez à cet écran.

3)S'entrainer aux coups longs(Driving Range)

Cette option vous perment de travailler votre swing avec des clubs différents.Quand vous avez terminé, vous revenez à cet écran.

4)S'entrainer au putting (Practice Green)

Cette option vous permet de vous entraîner à faire rouler la balle dans le trou(putting).Quard vous avez terminé, vous revenez à cet écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5)Changer de parcours(Change Course)

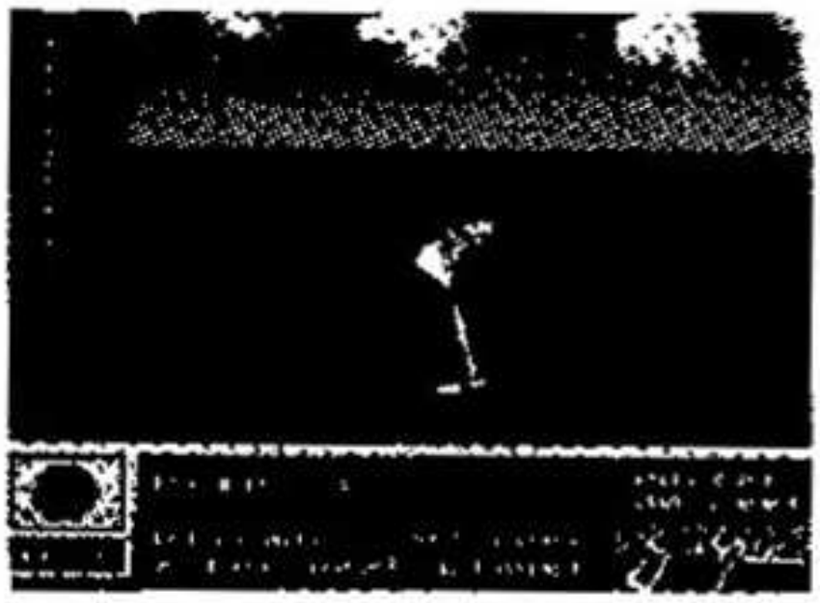
Cette option vous fait passer à l'écran de changement de parcours. Quand vous avez terminé, vous revenez à l'écran des options principales au lieu de passer à l'écran de changement de joueurs.

6)Changer de joueurs (Change Players)

Cette option vous envoie à l'écran Sélection du jeu et à l'écran Sélection des joueurs. Si vous choisissez un jeu de Skins, vous passez également à l'écran Valeur des trous. Quand vous avez terminé, vous revenez à cet écran.

ECRANS D'ENTRAINEMENT

Le terrain d'entraînement des coups longs (drives) et le green d'entraînement des petits coups vous permettent de travailler votre swing et votre putt. Les joueurs informatisés n'ont pas accès à ces modes d'entraînement. Sur le terrain d'entraînement des coups longs, 3 lignes tracées à 100, 150 et 250 yards permettent d'évaluer la distance parcourue par la balle.



Sur le green, Vous êtes placé à un endroit quelconque et vous avez la possibilité de faire des putts jusqu'à ce que vous placiez la balle dans le trou. Sur ces deux types de terrains d'entraînement, quand il y a plusieurs joueurs, il est possible de les inter changer en appuyant sur le bouton X avant le

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ECRANS DE JEU

Quand vous jouez un trou, la séquence des écrans est la suivante:

1) Ecran Présentation
2) Ecran Vue plongeante
3) Ecran Commandes du jeu
4) Ecran Carte de scores
5) Ecran Statistiques

Ecran Présentation



Cet écran présente une photo de Jack Nicklaus, ainsi qu'un texte donnant des informations sur le trou que vous allez jouer. Une fois que le texte s'est affiché, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton pour sortir de cet écran et passer à l'écran Vue plongeante.

Ecran Vue plongeante

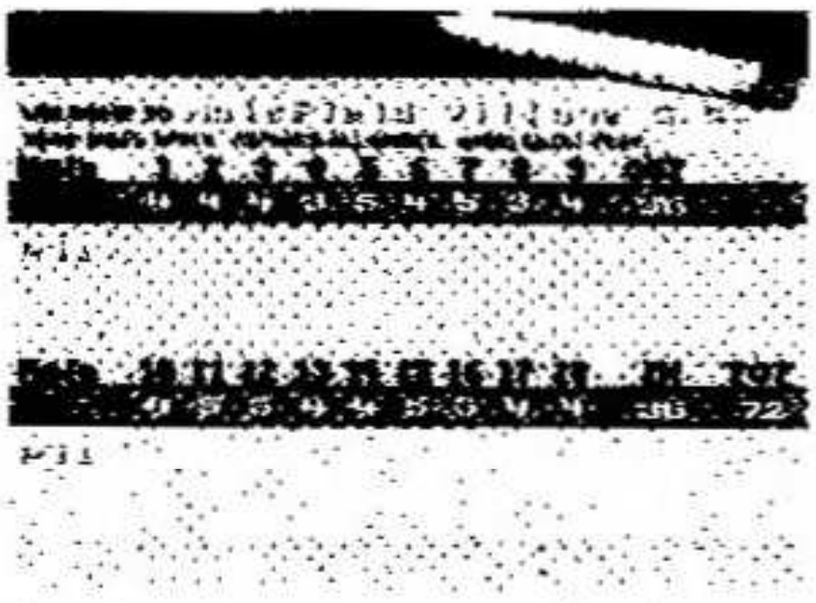


Cet écran vous procure une vue plongeante du trou en cours. Il vous permet de connaître toute la configuration d'un trou. Il vous permet aussi de voir où se trouvent les arbres et autres particularités. Sur un par 4, trois marques figurent sur le fairway pour évaluer la distance par rapport au drapeau : une marque rouge à 100 yards, une blanche à 150 yards, et une bleue à 200yards. Un par 5comporte également une marque jaune à 250 yards. L' information figurant sur la partie inférieure du signe vous indique le numéro du trou

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

son par, et la distance entre le drapeau et chacun des arbres. En appuyant sur n'importe quel bouton, vous sortez de cet écran et vous passez à l'écran de Commandes du jeu.

Ecran Carte de Scores



Cet écran montre les résultats de tous les trous joués jusqu'alors. La carte de scores d'un jeu de Skins est différente de celle d'une compétition par coups (Stroke game). Appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Statistiques.

Ecran Statistiques



Cet écran vous présente différentes statistiques relevées par les joueurs jus que-la. Appuyez sur n' importe quel bouton pour en sortir.Si vous vous entraînez sur un trou, le jeu vous renvoie à l'écran des options principales. Si vous avez joué un tour et que vous venez de terminer le trou 18, le jeu vous renvoie à une carte de scores définitifs. Autrement, il vous renvoie à la séquence de jeu pour le trou suivant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ECRAN COMMANDES DU JEU



Cet écran est au coeur même du jeu. C'eat là que se déroule le jeu pour de bon. Le long du bord gauche de l'écran se trouve la barre de puissance et au bas la fenêtre de renseignements.

La partie la plus â gauche de la fenêtre de renseignements comporte l'indicateur de vent et de pente (break). Si vous vous trouvez actuellement sur le green, l'indicateur vous montrera la direction du vent et l'importance de la pente.

La partie centrale de la fenêtre de renseignements indique le nom du joueur, le numéro du trou en cours, le numéro du coup en cours, le par pour le trou en cours ainsi que la distance entre votre position actuelle et le trou. De plus, la fenêtre affiche votre score actuel, selon le par, dans le cas d'une compétition par coups (Stroke game), ou la valeur du trou en cours dans le cas d'un jeu de Skins.

La partie droite de la fenêtre de renseignements donne la nature du club en cours ainsi que la distance normalement couverte. Si le joueur est un expert (suivant le choix fait sur l'écran Sélection des joueurs), la distance couverte par le club ne sera pas indiquée. Elle sera remplacée par le terme "Expert".

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

FENETRE OPTIONS DE CONTROLE



Cet écran eat obtenu en appuyant sur SELECT à partir de l'écran Commandes du jeu. Il vous permet de prendre certaines décisions. Le jeu vous renvoie ensuite à l'écran Commandes du jeu. Les options proposées sont les suivantes :

1)Vue plongeante--Affiche l'écran Vue plongeante décrit précédemment. En outre, la position actuelle du joueur est indiquée par une balle clignotante.

2)Carte de Scores--Affiche l'écran Carte de Scores décrit précédemment.

3)Statistiques du Jeu --Affiche l'ecran Statistiques du jeu décrit précédemment.

4)Conditions du parcours--Modifie la vitesse actuelle du vent et les conditions actuelles du terrain. Choisissez entre les conditions de terrain humide (wet), normal et sec (dry) en appuyant sur Gauche et sur Droite de la Manette multidirectionnelle. Déterminez la force du vent, visualisée sur l'indicateur, en appuyant sur Haut et sur Bas de la Manette multidirectionnelle. Appuyez sur n'importe quel autre bouton pour sortir de cet écran.

5)Affichage de la grille de pente (Break Grid)--Vous disposez de trois choix concernant l'affichage de la grille de pente. Celle-ci peut être:**1)**jamais visible, **2)** visible sur le green, ou **3)**toujours visible. Chaque joueur peut déterminer ce choix à sa convenance.

6)Liste des clubs --Affiche une liste de tous les clubs et indique la distance couverte dans des conditions normales. Appuyez sur n'importe quel

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

7)ReJouer le dernier coup--Après l'exécution d'un coup, cette option vous permet de visualiser à nouveau ce coup. Vous vous retrouvez ensuite au même point qu'après le coup initial.

8)ReJouer à l'envers--Après l'exécution d'un coup, vous pouvez étudier le parcours de la balle en revenant en arrière à partir de l'endroit où elle s'est posée.

9)Ristourner un point (Take Mulligan)--Vous pouvez compter un coup de moins par tour. Cette option doit être prise immédiatement après le coup de départ (tee shot).

10)Sortie (Exit)--Permet de quitter la fenêtre Options de contrôle sans faire de choix.

ECRAN "DROPER LA BALLE"

Quand vous avez lancé votre balle dans un obstacle d'eau, vous avez le choix soit de rejouer le coup, soit de droper la balle. Si vous décidez de rejouer le coup, vous jouez simplement le coup suivant à partir du même endroit que précédemment. Mais si vous décidez de droper la balle, vous passez à l'écran Vue plongeante où une balle clignote. Vous prouvez bouger cette balle cà et là avec la Manette multidirectionnelle. Quand la balle se trouve à l' emplacement que vous jugez être le meilleur, appuyez sur le bouton et la balle garde cette position pour votre prochain coup.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

INHOUD

Sla samen af met "The Bear" 20
De werking van de controller 21
Het starten van het spel 23
Scherm voor nieuw of oud spel 23
Speelscherm opnieuw oproepen 23
Baankeuze-scherm 24
Ontwerp-een-eigen-baan-scherm 25
Spelkeuzescherm 26
Kennismaking met de computerspelers ... 26
Spelerskeuze-scherm 27
Scherm met hole-prijzen 28
Hoofd-keuzescherm 29
Oefenschermen 30
Speelschermen 31
Tekstscherm 31
Vogelvluchtscherm 31
Scorescherm 32
Scherm met statistische gegevens ... 32
Spelcontrole-scherm 33
Besturingskeuze-venster 34
Balplaatsings-scherm 36
Garantie 37

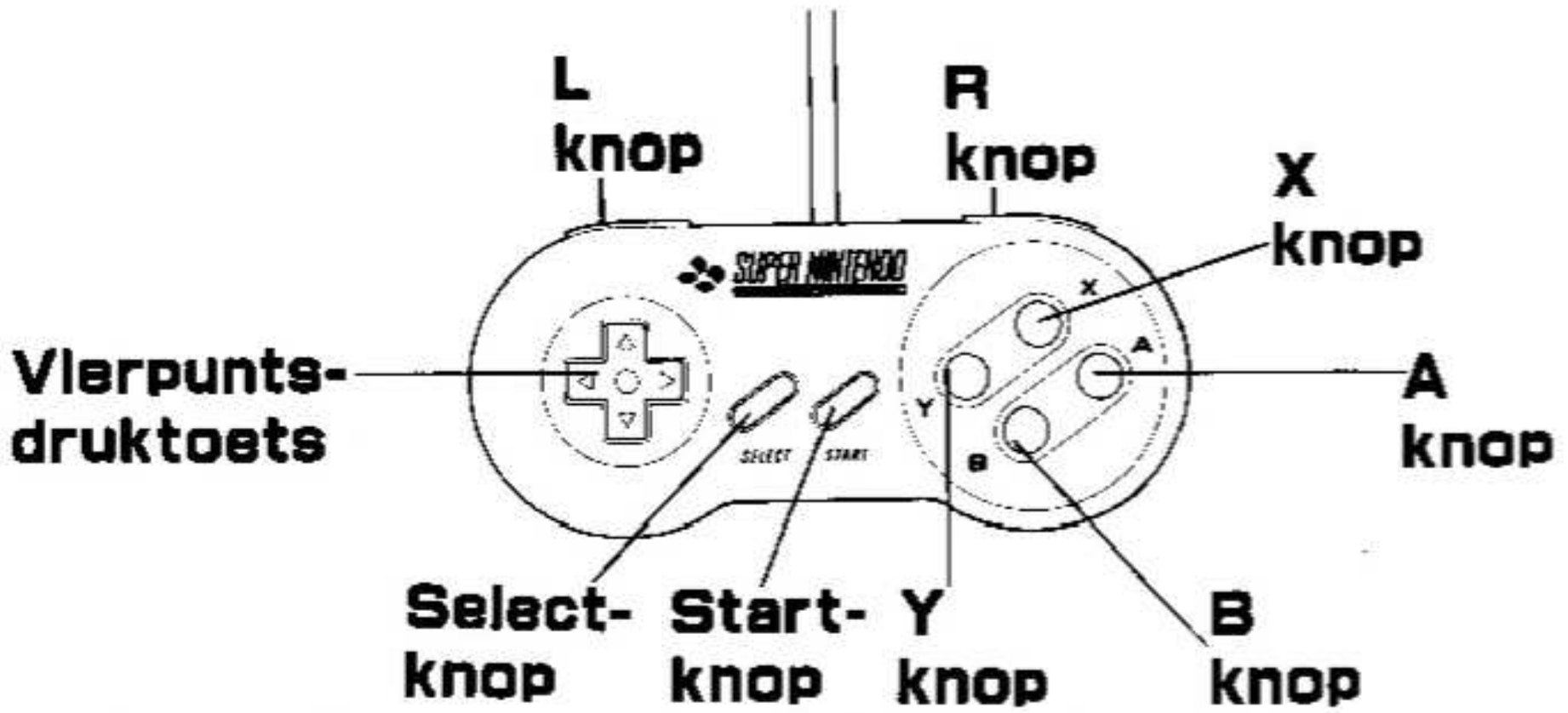
ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonnware France

SLA SAMEN AF MET "THE BEAR"!

Jack Nicklaus, misschien wel de bekendste golfer ter wereld, presenteert het meest realistische golfsimulatiespel aller tijden, met tal van bijzondere mogelijkheden! Speel 18 holes op twee van zijn favoriete banen of ontwerp zelf een onbeperkt aantal banen om op te spelen. Er kunnen één t/m vier spelers meedoen op beginners- en expertniveau en er kan ook gekozen worden voor Skins Play of het zeer uitdagende Stroke Play. Elke activiteit is tot in detail te regelen: bekijk eerst de helling van de green voordat de dal die kant op wordt geslagen; gebruik een lang ijzer om uit de bunkers in de fairway te komen; kap of putt de bal vanaf de rand; oefen het korte spel op de green - of sla een emmer volballen weg op de brive-baan. Dankzij de paswoord-mogelijkheid kan er onderweg ook gepauzeerd worden. Wie klaar is om het tegen de beste op te nemen, vindt in Jack Nicklaus een tegenstander van formaat! JACK NICKLAUS GOLF is dan ook een "must" voor elke golfliefhebber!

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

DE WERKING VAN DE CONTROLLER



De besturing van het spelbesturings-scherm werkt als volgt:

Vierpuntsdruktoets OMHOOG en OMLAAG:
Om van club te wisselen.

Vierpuntsdruktoets naar LINKS en RECHTS:
Om de richtbal bovenaan het scherm in te stellen. Als de bal voorbij één van de begrenzingstekens komt,verschijnt er een nieuw scherm met in het midden daarvan de richter.

Startknop: Maakt het mogelijk te stoppen met het spel en terug te gaan naar het hoofd-keuzescherm. Na het indrukken van deze knop verschijnt er een venster met de vraag "Head back to the clubhouse?" (terug naar het clubhuis?). Als voor "No" (nee) wordt gekozen, verdwijnt dat venster weer en is de speler terug op de plaats waar hij of zij was gebleven. Wie voor "Yes" (ja) kiest, komt terug in het hoofd-keuzescherm. Als één speler bezig is met een ronde, verschijnt in het venster een paswoord waarmee later opnieuw kan worden gestart. Dit paswoord moet dan de volgende keer in het "Restore Game"-(verder-spelen-) scherm worden ingevoerd om verder te kunnen spelen vanaf het punt waar de laatste

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

keer werd gestopt. Deze mogelijkheid om te stoppen werkt ook in het "Quote"- (tekst-) scherm, het vogelvlucht-scherm,het scorescherm en het scherm met statistische gegevens.

Selectknop: Hierdoor verschijnt het besturingskeuze-venster.

B knop: Wordt gebruikt om met de club te zwaaien en een bal te slaan. Om te slaan moet er drie keer op de B knop worden gedrukt: één keer om de slag in te zetten, één keer om de kracht van de slag in te stellen en één keer om het punt waar de club de bal raakt in te stellen. Als de B knop na het inzetten van de slag niet nog eens twee keer wordt ingedrukt, wordt deze slag wel meegeteld, ook alkomt de bal niet van zijn plaats.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

HET STARTEN VAN HET SPEL



Druk nadat de tekst over de auteursrechten drie seconden lang op het scherm is geweest op een willekeurige knop om naar het "New or Old Game"-scherm (scherm voor nieuw of oud spel) te gaan.

Scherm voor nieuw of oud spel



Hierop kan worden gekozen voor "start a new game" (een geheel nieuw spel starten) of voor "restore saved game" (verder spelen van een eerder onderbroken partij). Verplaats de keuzebal met de vierpuntsdruktoets. Druk zodra die bal bij de gewenste keuze staat op een willekeurige andere knop. Het spel gaat dan door naar het scherm waarmee de vorige partij wordt opgeroepen of naar het scherm waarin een baan kan worden gekozen.

Restore Game-scherm



Wie verder wil gaan met een gesaved spel, wordt verzocht een paswoord in te voeren. Verplaats het gele vierkantje met de vierpuntsdruktoets. Kies een letter (of een symbool) door dat gele vierkantje daarop te plaatsen en op één van de andere knoppen te drukken. De naar links wijzende pijl in de bovenste rij - de tweede van rechts - is de "backspace". Hiermee kunnen individuele letters worden gewist. De kromme pijl helemaal rechts op de bovenste rij is de return-toets.

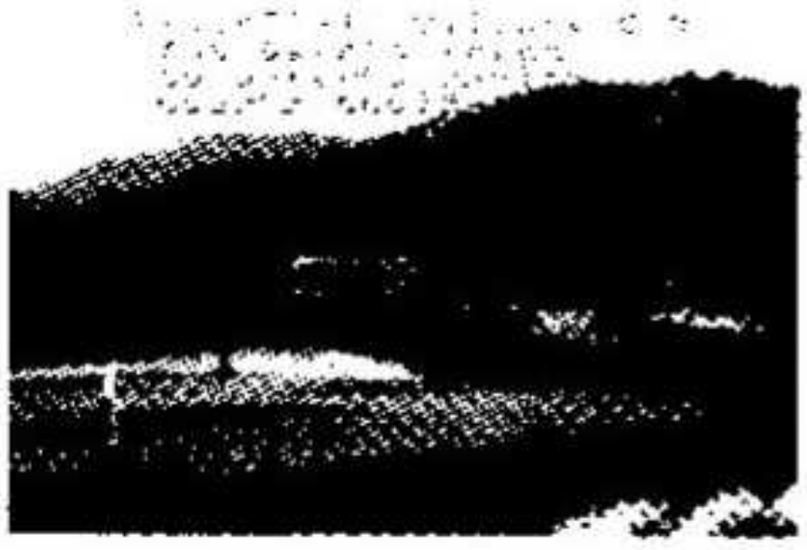
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Als het ingevoerde paswoord niet juist blijkt te zijn,verschijnt er een mededeling hierover op het scherm. Druk dan een willekeurige toets in om weer terug te gaan naar het "New or Old Game"-scherm.

Als het paswoord correct is, wordt de speler gevraagd zijn of haar naam in te voeren. Gebruik daarvoor dezelfde methode als bij het paswoord.

Na het invoeren van het paswoord gaat het spel meteen door naar het speelscherm en wordt opnieuw begonnen bij de hole waar het paswoord werd gegeven.

Baankeuze-scherm



Op dit scherm wordt de baan gekozen waarop moet worden gespeeld. Er zijn viermogelijkheden: **1)** Muirfield Village, **2)** The Bear's Track, **3)** Computers Choice (keuze computer) of **4)** User's Choice (keuze speler). Gebruik de keuzebal om er een te selecteren. Muirfield en Bear's Track zijn vooraf vastgestelde banen die altijd hetzelfde blijven. Computer's Choice is een willekeurig gekozen baan, bestaande uit 18 holes die de computer willekeurig selecteert uit Muirfield en Bear's Track. De computer zorgt er ook voor, dat de totale par 72 bedraagt.

Als voor "User's Choice"wordt gekozen, verschijnt het "Design a Course"-(ontwerp-een-baan-) scherm. Zo niet, dan wordt verder gegaan naar het "Game

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ontwerp-een-baan-scherm

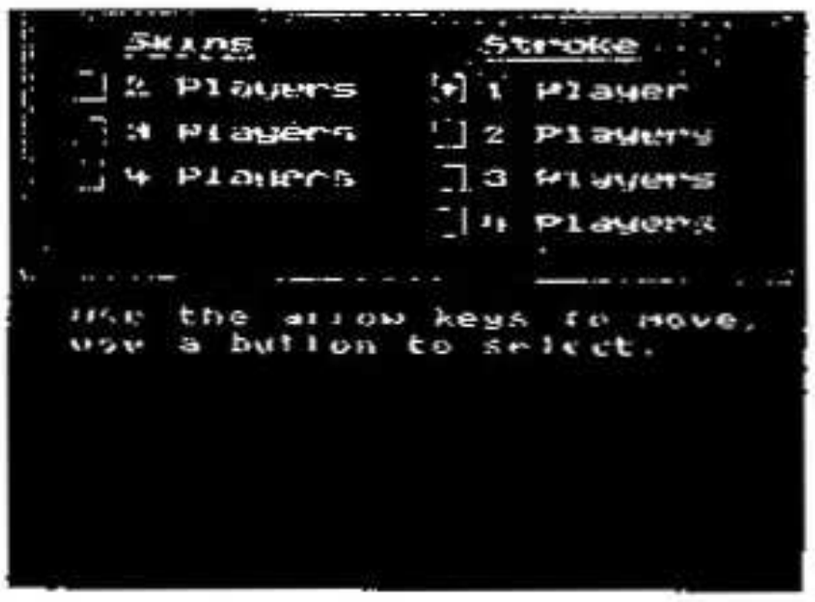


Hierop kan de speler zelf kiezen welke holes hij of zij wil spelen. Het betreft hier holes op Muirfield en Bear's Track. Elke hole kan meer dan eens worden gebruikt en de computer legt geen enkele beperking op aan de par.

Om de keuze van een bepaalde hole te veranderen, dient de bal te worden verplaatst naar de hole die gewijzigd moet worden. Bevestig die keuze door op één van de andere knoppen te drukken. Bepaal vervolgens welke hole op Muirfield of Bear's Track hiervoor in de plaats moet komen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om van hole te veranderen. Druk op de boven- of onderkant hiervan om het nummer van de hole te wijzigen; druk op de linker- of rechterkant om van baan te veranderen. Zodra de gewenste hole wordt getoond,moet op één van de andere knoppen worden gedrukt om die keuze te bevestigen. Vervolgens kan er weer een hole worden gewijzigd of met de keuzebal voor "Done" (klaar) worden gekozen om aan te geven, dat de keuze is gemaakt. Daarna verschijnt het spelkeuzescherm.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Game Select Screen (Spelkeuzescherm)



Op dit scherm wordt gekozen voor de scoringsmethode en het aantal spelers. Verplaats daartoe de keuzebal met de vierpuntsdruktoets en druk, zodra de bal bij de gewenste keuzemogelijkheid staat, op een willekeurige andere knop. Nadat voor één van deze mogelijkheden is gekozen, wordt doorgegaan naar het spelerskeuze-scherm (Player Selection Screen).

kennismaking met de computerspelers

Jack N. De "Golden Bear" zelf. Natuurlijk speelt deze Speler van Eeuw op expertniveau en slaat hij af vanaf de proftees. Hij bereidt zijn slagen met zeer veelzorg voor en voert ze perfect uit. Ook slaat hij de bal verder ban de afstand die normaal met een bepaalde club kan worden gehaald. Nicklaus is één van die zeldzame golfers die altijd precies doet wat hij oorspronkelijk van plan was.

Lars X. Noemt zichzelf Mr. X en ziet zichzelf graag als expert. Daarom slaat hij af vanaf de proftees. Zijn lange slagen willen nog wel eens naar links afwijken en zijn putts trekken vaak naar links.

Art M. Art is een weekendgolfer die best nog wat oefening kan gebruiken. Zijn slagen zijn vaak te kort, maar wel recht. Zijn putts zijn vaak lang en onzuiver.

Eddie C. Hij is weliswaar geen Jack Nicklaus, maar wel heel goed. Zo goed zelfs, dat hij regelmatig spelers weet over te halen tot een vriendschappelijk partijtje Skins. Natuurlijk speelt hij op expertniveau en slaat hij af vanaf de proftees.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Curly O. Curly is pas dit jaar met golfen begonnen en hij is er gek op. Het probleem is alleen, dat hij nog niet zo goed speelt. Hij slaat vanaf de herentees enspeelt op beginnersniveau. Zijn slices en putts kunnen vrijwel overal terecht komen.

Player Selection Screen (Spelerskeuze-scherm)

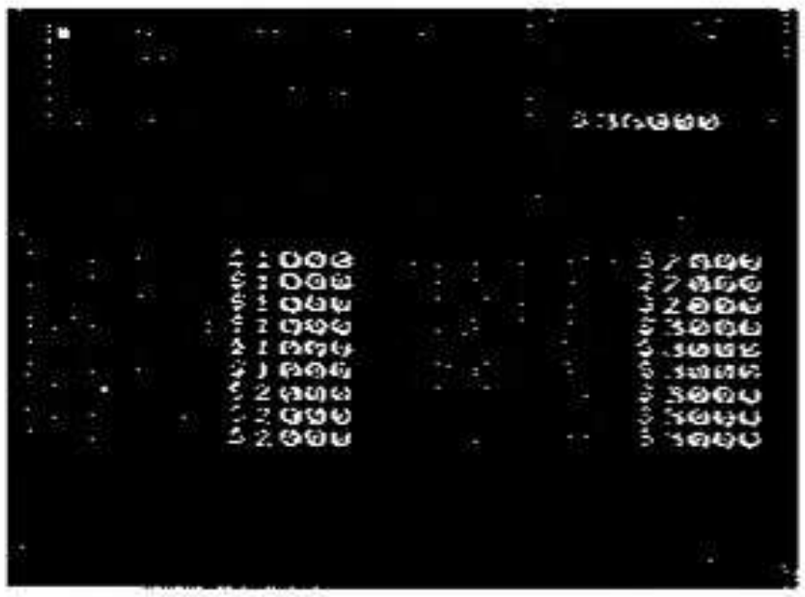


Dit is het scherm waarop de gegevens over elk van de spelers worden gekozen.Dat zijn: **1)** zijn naam, **2)** zijn vaardigheidsniveau, **3)** de tees waarvan hij afslaat en **4)** of het hier een mens betreft of een computerspeler. De gegevens over de computerspelers kunnen niet worden veranderd. Als een speler als computerspeler wordt aangeduid.
verschijnen er na het indrukken van de vierpuntsdruktoets verschillende computerspelers en hun gegevens op het scherm. Druk zodra de gewenste computerspeler verschijnt op een willekeurige knop.

Ga na het vastleggen van de gegevens naar het "DONE"- (klaar-)vakje. Als voor Strokes Play is gekozen, verschijnt vervolgens het hoofd-keuzescherm. Bij een Skins Play verschijnt het "Hole Prizes"- (holeprijzen-) scherm.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

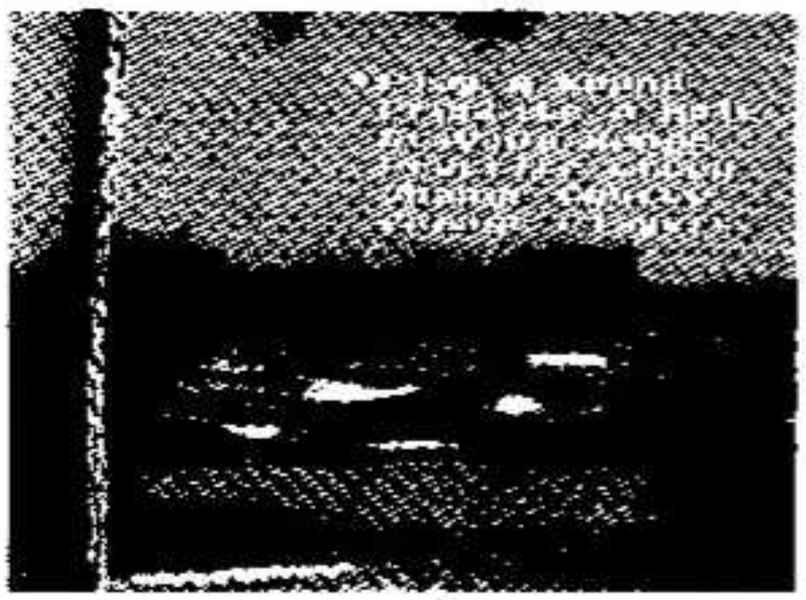
Hole Prizes Screen (holepriJzen-scherm)



Op dit scherm kan het bedrag per hole worden ingezet voor een spel Skins. Standaard is het totale bedrag aan geld voor de gehele baan $ 36.000,=. Als voor "Championship Skins" (kampioenschap Skins) wordt gekozen, wordt het totale prijzenbedrag gelijk aan dit bedrag. Met "Change Total"- (verander totaal) kan het geldbedrag voor de totale baan worden gewijzigd. Dit totaalbedrag wordt automatisch over de 18 holes verdeeld. Wie het bedrag bij een bepaalde hole wil wijzigen, kiest voor "Change Hole" (verander hole). De computer vraagt dan, welke hole moet worden veranderd. Als het gewenste getal verschijnt, kies dat dan door op een knop te drukken waarop I--> oplicht. Het gewenste bedrag voor die hole kan dan worden gewijzigd. Kies als alles naar wens is voor "DONE". Het spel gaat dan door naar het hoofd-keuzescherm.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

HOOFD-KEUZESCHERM



Dit is feitelijk het basisscherm voor het hele spel. Hierop kan worden gekozen voor allerlei verschillende zaken en kan bovendien een aantal instellingen worden gewijzigd.

Dit scherm biedt zes keuzemogelijkheden:

1) Play A Round (speel een ronde)

Hiermee kan worden begonnen aan de 18 holes die door de speler zijn uitgekozen. Eerst verschijnt er dan een mededeling over de conditie van de baan. Nadat de 18 holes zijn uitgespeeld, wordt naar dit scherm teruggegaan.

2) Practice A Hole (oefen op een hole)

Hierdoor kan een speler op één hole oefenen. Er wordt dan gevraagd naar de hole waarop moet worden gespeeld. Met de vierpuntsdruktoets kan het getoonde nummer worden veranderd. Bevestig die uiteindelijke keuze door op een willekeurige andere knop te drukken. Nadat de hole is uitgespeeld,wordt teruggegaan naar dit scherm.

3) Driving Range

Door hiervoor te kiezen, kan de speler zijn of haar "swing" (zwaai) oefenen met verschillende clubs. Na afloop hiervan wordt teruggegaan naar dit scherm.

4) Practice Green (oefengreen)

Hierop kan het putten geoefend worden. Als dat

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5) Change Course (verander van baan)

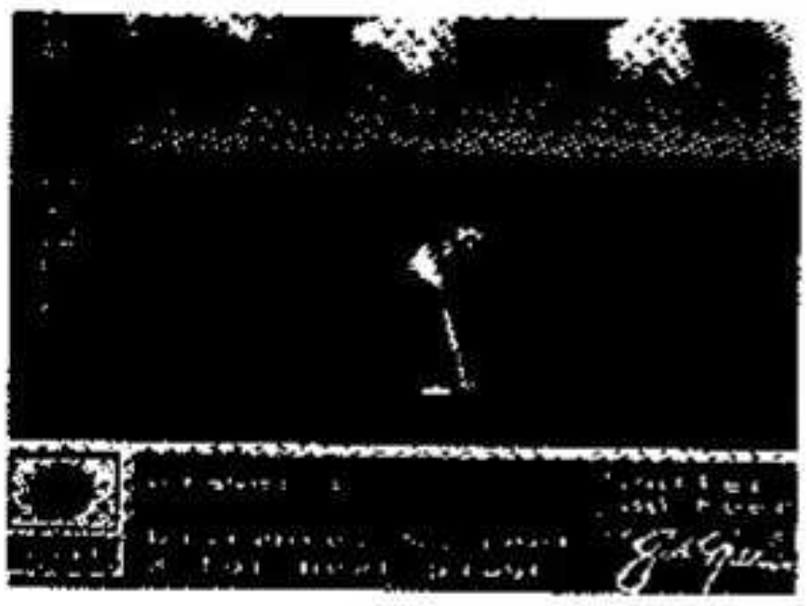
Wie hiervoor kiest, gaat naar het "Change Course"-scherm. Nadat de speler een andere baan heeft gekozen, verschijnt dit scherm weer in plaats van het "Change Players"-(verander-van-spelers-) scherm.

6) Change Players (verander van spelers)

Wie hiervoor kiest gaat naar het "Game Select"-scherm en het "Player Select"-scherm. Als dan voor een spel Skins wordt gekozen, verschijnt het "Hole Prize"-scherm. Wie daarmee klaar is, gaat weer terug naar dit scherm.

OEFENSCHERMEN

Op de oefendaan voor lange slagen en op de oefengreen kunnen respectievelijk de lange slagen en de putts worden geoefend. Computerspelers kunnen niet van deze oefenmogelijkheden gebruik maken. Op de oefenbaan voor lange slagen (driving range) worden drie lijnen getrokken op afstanden van ca 90,135 en 225 meter om de afstand die de bal aflegt te leren schatten.



Op de putting green wordt de speler op een willekeurige plaats gezet, waarna ernet zo lang mag worden geputt tot de bal in de hole terecht komt. Als op de driving range of de oefengreen meer dan twee menselijke spelers aanwezig zijn,maakt de speler die oefent plaats voor de andere speler als er voor

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SPEELSCHERMEN

Als er op een hole wordt gespeeld, is de volgorde van de schermen als volgt:

1) Het tekstscherm
2) Het vogelvluchtscherm
3) Het spelbesturingsscherm
4) Het scorescherm
5) Het scherm met statistische gegevens

Tekstscherm



Op dit scherm staat een foto van Jack Nicklaus en wat tekst waarin het nodige wordt uitgelegd over de hole waarop wordt gespeeld. Nadat de tekst is opgehouden, wordt dit scherm afgesloten door op een willekeurige knop te drukken, waarna het vogelvluchtscherm verschijnt.

Vogelvluchtscherm

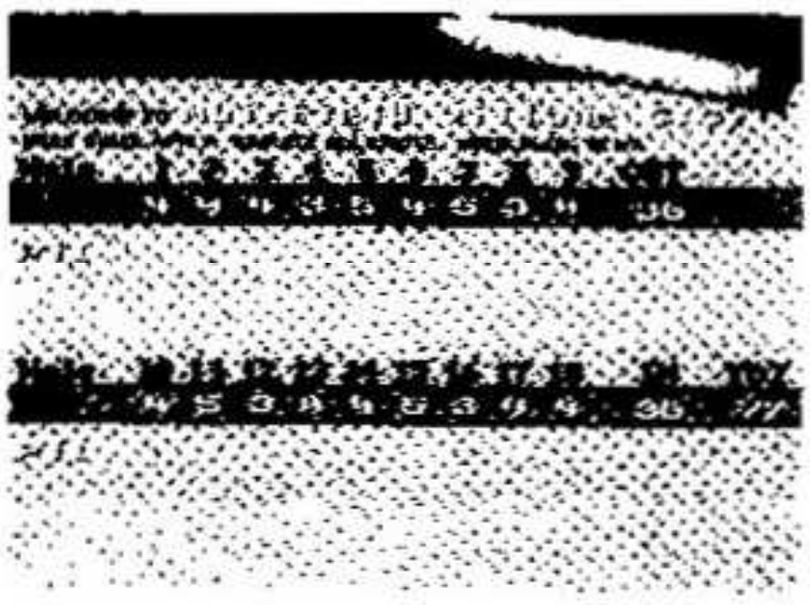


Op dit scherm wordt de huidige hole in vogelvlucht getoond. Dat is handig om inzicht te krijgen in het deel van de baan naar die hole toe. Ook toont het de ligging van de bal en andere objecten. Bij par 4 holes verschijnen er in de fairway drie merktekens om de speler te helpen de afstand naar de pin goed te schatten -een rode op ca 90 meter, een witte op ca 135 meter en een blauwe op ca 180 meter. Bij par 5 holes staat bovendien nog een

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

De informatie onderaan het merkteken geeft de hole aan waarop wordt gespeeld, evenals de par daarvan en de afstand tot de pin vanaf elk van de bomen. Als op een willekeurige knop wordt gedrukt, wordt dit scherm verlaten en verschijnt het spelcontrole-scherm.

Scorescherm



Op dit scherm staan de resultaten van alle holes die tot dan toe zijn gespeeld. Een scorekaart voor een spel Skins ziet er anders uit dan die voor een spel Stroke. Druk op een willekeurige knop om dit scherm te verlaten en naar het scherm met statistische gegevens te gaan.

Scherm met statistische gegevens



Hier staan de resultaten van de verschillende spelers tot op dat moment. Druk op een willekeurige knop om dit scherm te verlaten. Als er op een hole wordt geoefend, gaat het spel terug naar het hoofd-keuzescherm. Nadat een ronde is uitgespeeld en alle 18 holes zijn afgewerkt, verschijnt de uiteindelijke scorekaart. Zo niet, dan gaat het spel verder naar de volgende hole.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SPELBESTURINGSSCHERM



Dit scherm is feitelijk het hart van het spel. Hiermee wordt alles geregeld. Langs de linkerkant staat de krachtmeter en onderaan het informatievenster.

Het meest linkse deel van het informatievenster is de wind/afwijkings-indicator. Wie op dat moment op de green staat, ziet op deze meter de richting en de mate van de afwijking ("break").

In het midden van het informatievenster staat de naam van de speler, het nummer van de huidige hole, het nummer van de huidige slag, de par voor de huidige hole en de afstand van de plaats van de bal tot aan de hole. Bovendien staat in dit venster ook de huidige score van de speler in relatie tot de par, als het hier om een spel Stroke gaat. Bij een spel Skins staat hier de waarde van de huidige hole.

Rechts in het informatievenster staat de huidige club en de afstand die daar onder normale omstandigheden mee kan worden geslagen. Als de speler een expert is (waarvoor dan in het spelerskeuzescherm is gekozen), wordt die afstand niet vermeld maar vervangen door het woord "Expert".

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Besturingskeuze-venster



Dit scherm wordt bereikt door in het spelbesturings-scherm op de selectknop te drukken. Er kan uit een aantal speciale opties worden gekozen. Als dat gebeurd is, wordt teruggegaan naar het spelbesturings-scherm.
De keuzemogelijkheden zijn:

1) Overhead View (overzicht in vogelvlucht) - Bekijk het vogelvlucht-scherm als hiervoor beschreven. Bovendien wordt de huidige plaats van de speler aangegeven door een knipperende bal.

2) Score Card - Bekijk het scorescherm als hiervoor beschreven.

3) Game Statistics - Bekijk het scherm met statistische gegevens als hiervoor beschreven.

4) Course Conditions (conditie van de baan) - Verander de windrichting en de condities op de baan. Kies tussen "wet" (natte), "normal" (normale) en "dry" (droge) baancondities door links en rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken. Stel met de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets de kracht van de wind in die door de meter wordt aangegeven. Verlaat dit scherm door op een willekeurige andere knop te drukken.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5) Set Break Grid (maakt de hoogteverschillen in de baan zichtbaar) - Er zijn drie mogelijkheden om de hoogteverschillen in de baan zichtbaar te maken. Dat zijn **1)** "never visible" (nooit zichtbaar). **2)** "visible on the green" (zichtbaar op de green) en **3)** "always visible" (altijd zichtbaar). Elke speler kan dit naar eigen wens instellen.

6) Club List (lijst van clubs) - Toont een lijst van alle clubs en hoe ver daarmee onder normale omstandigheden kan worden geslagen. Druk op een willekeurige knop om dit venster te verlaten.

7) Replay Last Shot (bekijk laatste slag) - Na het nemen van een slag kan deze opnieuw bekeken worden door hiervoor te kiezen. Daarna staat de speler op dezelfde plaats als waar hij of zij was toen de oorspronkelijke slag werd genomen.

8) Reverse Angle Display (omgekeerde weergave) - Na een slag kan de vlucht van de dal opnieuw worden bekeken vanaf het punt waar hij is neergekomen.

9) Take Mulligan - Per ronde mag één slag worden overgedaan. Hiervoor kan alleen maar onmiddellijk na een afslag worden gekozen.

10) Exit - Verlaat dit venster zonder iets te doen.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Balplaatsings-scherm

Als de bal in het water is geslagen, kan ervoor worden gekozen de slag opnieuw te nemen of de bal ergens te laten vallen. Als voor een nieuwe slag wordt gekozen, moet dat gebeuren vanaf de plaats waar dat daarvoor ook is gebeurd. Maar als besloten wordt de bal ergens te laten vallen, verschijnt het vogelvluchtscherm met daarop de bal. Deze kan met de vierpuntsdruktoets worden verplaatst. Druk als de bal op de gewenste plaats is op de knop om hem daar neer te leggen voor de volgende slag.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonnware France

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland) of 02-4789048 (België).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TRADEWEST

BAN DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

Produit en association avec Jack Nicklaus Productions, Inc.
Le symbole Golden Bear et Jack Nicklaus Golf sont des marques commerciales de Golden Bear International, Inc.
Sous licence Accolade, Inc. © 1991 Accolade, Inc. Tous droits réservés

© 1991 Tradewest, Inc.

PRODUCED IN ASSOCIATION WITH
JACK NICKLAUS PRODUCTIONS, INC.
THE GOLDEN BEAR SYMBOL AND JACK
NICKLAUS GOLF ARE TRADEMARKS OF
GOLDEN BEAR INTERNATIONAL, INC.
LICENSED FROM ACCOLADE, INC.
© 1991 ACCOLADE, INC. ALL
RIGHTS RESERVED.

© 1991 TRADEWEST, INC.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France