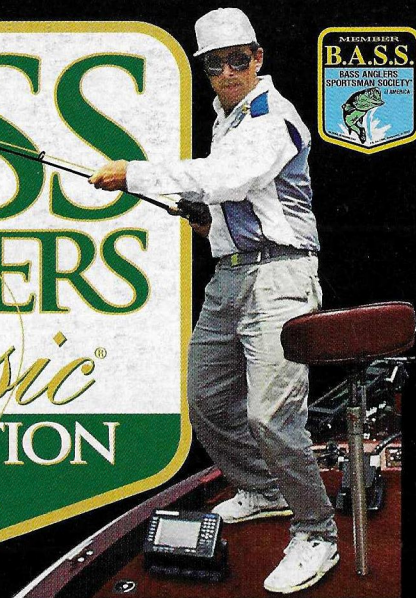


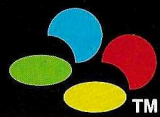


BASS MASTERS

Classic[®]
PRO EDITION



INSTRUCTION BOOKLET



TM

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM





BLACK PEARL SOFTWARE
c/o T&HO INTERNATIONAL LTD
4 THE PARADE, EPSOM, SURREY KT16 5DH

BASS MASTERS CLASSIC[®] AND BASS ANGLERS SPORTSMAN SOCIETY[®] ARE REGISTERED TRADEMARKS OF B.A.S.S., INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. BLACK PEARL SOFTWARE IS A TRADEMARK OF T&HO, INC.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RÉCHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE SICHER HALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU 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 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.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUDE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS: LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL: LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS: LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

BASS MEMBERSHIP APPLICATION.



Special Introductory Offer

Over half a million anglers enjoy the benefits of B.A.S.S. membership – FREE renewal gifts, free fishing information services, B.A.S.S. chapters, tournament participation, and much more – including the ultimate B.A.S.S.® benefit, a yearly subscription to BASSMASTER® Magazine. Packed with information on tackle, tips and techniques, every one of your 10 big issues of BASSMASTER has one purpose: to help you become a better bass angler.

And now, through this special introductory offer, B.A.S.S. Membership and all of its privileges can be yours for the low price of only \$30.00.

So join now and start receiving your benefits immediately at this great low price.



Bass Anglers Sportsman Society®

YES! I want to be a better bass fisherman. Please enroll me as a new member of the Bass Anglers Sportsman Society. I understand my membership benefits, including BASSMASTER® Magazine, will start immediately. If I am not completely satisfied, I'll return my membership packet and you will promptly refund my dues for the unused portion of my membership.

ENROLL ME FOR A ONE YEAR FEE OF ONLY \$30.00

Payment enclosed

Bill me

CX-M-CX1

Name _____

Address _____

City _____ Post Code _____ Country _____

Signature _____

Mail to Bass Anglers Sportsman Society®
P.O. Box 17116 • Montgomery, AL 36151-0116, USA



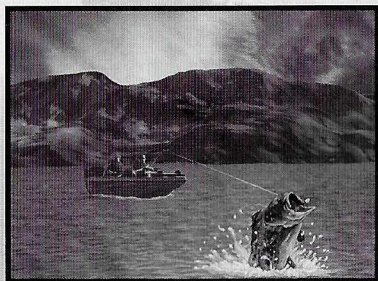
All illustrations contained in the game, manual and packaging are artist rendered graphics and are not based nor are they intended to resemble any actual products, unless otherwise indicated.

TABLE OF CONTENTS

| | |
|--|-----|
| WELCOME TO BASS MASTERS CLASSIC®: PRO EDITION | .2 |
| STARTING THE GAME | .3 |
| CONTROLLING THE GAME | .4 |
| Driving the Boat | .5 |
| Casting | .5 |
| How to Catch a Fish | .6 |
| Reeling in Fish | .6 |
| GAME SCREEN | .7 |
| THE ANGLERS | .8 |
| Pro Anglers | .8 |
| Amateur Anglers | .10 |
| THE DOCK AREA | .12 |
| THE BAIT SHOP | .13 |
| Lures | .14 |
| Plastic Worms | .16 |
| Rods | .19 |
| Fishing Line | .20 |
| Engines | .20 |
| Reels | .21 |
| Fishfinders | .22 |
| Talk | .23 |
| Exit | .23 |
| Tackle Box | .24 |
| WEIGH-IN | .24 |
| NEW GAME | .24 |
| PASSWORD | .25 |
| TOURNEY INFO | .26 |
| PRACTICE POND | .27 |
| GO FISH | .27 |
| LIMITED WARRANTY | .30 |



WELCOME TO BASS MASTERS CLASSIC®: PRO EDITION

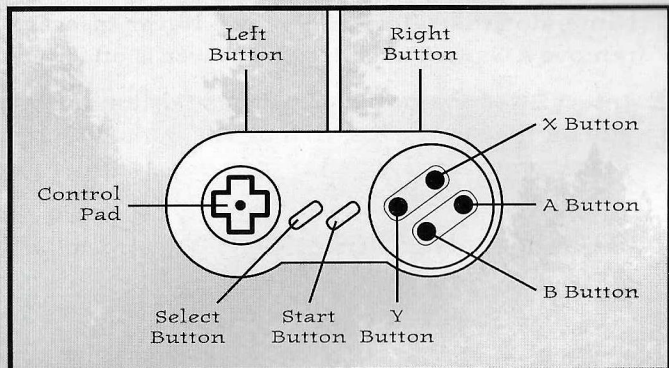


Now is your chance to compete in the world championship of bass fishing – The **BASS Masters Classic®**, with the most realistic fishing game ever created for the Super Nintendo. This Pro Edition features 6 pro anglers including George Cochran, Shaw Grigsby Jr., Gary Klein, Tom Mann Jr., Dee Thomas, and Kevin VanDam. Enter The **BASS Masters Classic®** as one of these pro anglers or as an amateur and compete in five three-day tournaments at five different lakes.

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Super Nintendo Entertainment System. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert **BASS Masters Classic®: Pro Edition** into the slot on the Super NES. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The B.A.S.S. (Bass Angler Sportsman Society) logo will appear (if you don't see it, begin again at step 1).
4. Press **START** to exit the title screen and the tournament rules will appear. Press **SELECT** to continue reading the rules or press the **B Button** to exit.
5. After you have exited the tournament rules screen you'll see the New Game signpost highlighted. Press the **Control Pad Left/Right** to select "Amateur" or "Pro" anglers, then press **START** to begin a new game. If you've saved a game, you may choose Load Game by pressing the **Control Pad Down** to highlight it, then press the **START Button**.

CONTROLLING THE GAME



START Button Start Game
Pause Game

Note: If the game is paused for an extended period of time, when you are underwater, the music will reduce in volume and the screen will fade.

SELECT Button When on the lake, displays the Options Screen giving access to tournament information, contents of your tackle box, turns music on and off, changes music stations, turns trolling motor on or off, allows player to view live well information, and receive casting help.

X Button When underwater, displays a wider view of your surroundings. When above water, toggles the trolling motor on or off.

B Button Advances to next screen, in most cases.

DRIVING THE BOAT

A Button Drive boat backward

B Button Drive boat forward

Control Pad

Left/Right Steer boat in that direction

CASTING

1. Press the **Y Button** to bring up the fishing pole.
2. Press the **Control Pad Left/Right/Up/Down** to move fishing pole "X" in that direction.
3. Press the **Y Button** again to begin the power meter.
4. Press the **Y Button** a third time to cast the line.

HOW TO CATCH A FISH

When the lure is animating properly, the fish will strike the lure. Once you hear the "crunch" sound of the fish biting, press the **Control Pad Down** to set the hook. When the fish has been hooked, press the **A Button** and/or **B Button** to reel it in.

If the fish begins to turn to the right, press the **Control Pad Left** and the fish will start to turn back towards you. Likewise, if the fish is turning to the left, press the **Control Pad Right** to turn the fish back towards you.

REELING IN FISH

A Button or

B Button Normal reel-in

A Button and

B Button

simultaneously Quick reel-in

A Button and

Y Button

simultaneously Automatic reel-in

Note: If you have a fish hooked on the line and you use the Automatic reel-in feature the line will break and your lure will be lost.

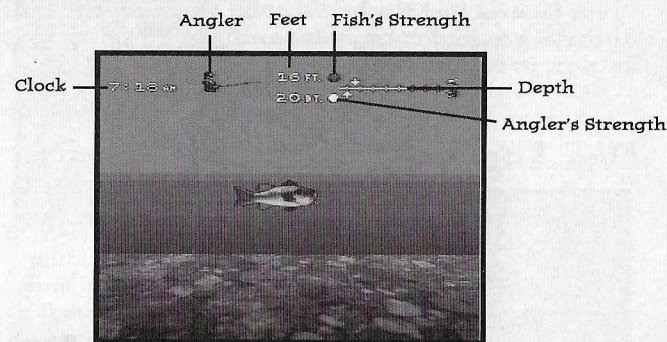
Control Pad

Left/Right Turns the fish in that direction when it is moving away from the boat

X Button Activates wide-action view feature



GAME SCREEN



This screen will be present in both practice and tournament mode.

Clock Displays the time (Tournament mode only). All anglers must be back by 3:00 or late penalties will be awarded.

Angler Displays an illustration of the angler's fight with the bass.

Feet Displays the amount of line out of the reel.

Fish's Strength Displays the strength the bass has left. As he gets weaker, the red circle's size shrinks.

Anglers Strength Displays the strength the angler has left. As your angler gets weaker, the yellow circle's size shrinks.

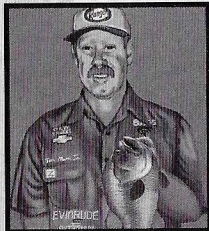
Depth Displays the depth of the lure.



THE ANGLERS

Press **Control Pad Right** to scroll through the bios of the 6 pro and 6 amateur anglers. To select an angler, press the **B Button**.

Pro Anglers

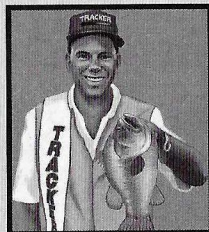


Tom Mann Jr.

Qualified for 6 Classics. He has won 2 B.A.S.S. tournaments, including the 1987 Georgia Invitational and the 1992 Georgia Top 100. Tom is a former guide on Lake Lanier and is noted for ability to catch bass in clear water.

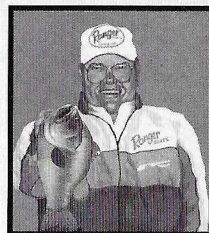
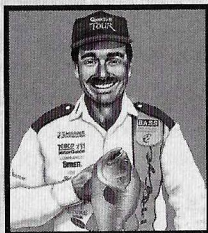
Kevin VanDam

Qualified for 5 consecutive Classics. He was the B.A.S.S. Angler of the Year in 1992. He finished in the money in the first 23 BASSMASTER tournaments he entered. A top Michigan pro, he has earned more than \$300,000.



Shaw E. Grigsby Jr.

Qualified for 8 Classics. He has won 4 B.A.S.S. tournaments, including the Georgia Top 100 in 1993. Shaw earns money in 60% of events he fishes. A top pro from Florida, he is noted for his sight fishing in clear shallow water.



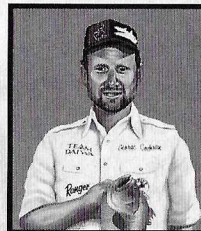
Dee Thomas

Invented the technique of Flippin'. He won the 1975 Arkansas Invitational. Dee is a three-time Western Outdoor News Bass Angler of the Year. He was also the West Coast Bass Champion in 1994 and 1995 and the Red Man 1995 Angler of the Year Winner.

Gary Klein

Qualified for 14 Classics. He is native to California; but now lives in Texas. Gary was the B.A.S.S. Angler of the Year in 1989 and 1993.

He has won 7 BASSMASTER tournaments, including the 1996 Missouri Invitational.

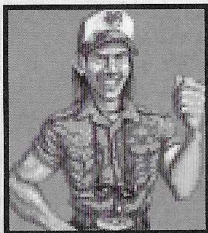


George Cochran

Qualified for 13 Classics. He won the 1987 BASS Masters Classic on the Ohio River. George has won 3 other tournaments, including the 1995 Missouri Invitational. He has finished in the top 10 in 7 Classics, and has won more than \$425,000.



Amateur Anglers

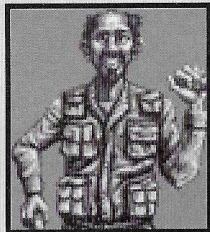


Bob Smithers

"Sometimes you have to muscle them in!", says Bob, a former middleweight boxer and budding angler. Bob fishes all day long, and can always be found swigging a cold one...cold raw eggs that is. Bob's best asset is his strength.

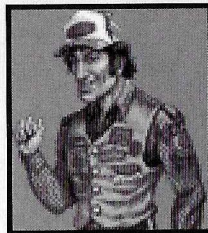
Ahmed Atolloya

"Fishing is a sacred form of spiritual cleansing", he says, "Casting is the most important part of fishing. If you can't cast where the fish is meditating, you won't be able to offer him your most smelly worm or precious jig."



Chloe O'Reilly

She is one of the few women in the Classic, but she has the endurance to outfish any "tough guy!" Don't expect to see Chloe at the docks 'til the last minute. "Y'all can't keep up with me. I'll bet!", she often teases.

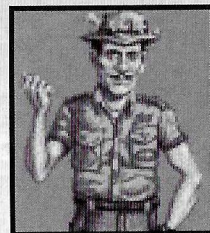


Sanders Ramirez

Sanders holds 3 patents on hook sharpening methods. Once this guy snags a bass, it just can't shake that hooked feeling. Sanders used to use diamonds to cut his hooks...but now his new hooks can cut a diamond! Now that's sharp!

Nick Casey

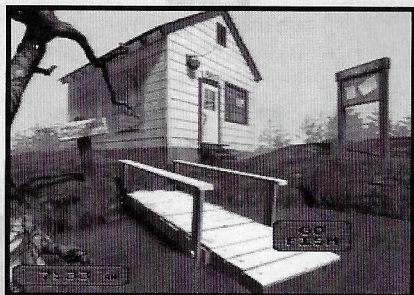
This young sprout's first word was "bass" and he got his boat permit before his car license! Nick knows bass, and bass know Nick, seems like he's caught most of them.. Quote: "I love bass, bass love me, I won the Classic when I was three!".



Earl Green

When this spunky oldster isn't out at his favorite lake, he's home whittling some new fangled lure design. He says, "My lures will have them throwin' their little fishy selves all about my hook!" Pray this isn't true...

THE DOCK AREA



The Dock Area consists of the following:

- Bait Shop**
- Practice Pond**
- Go Fish (Start Tournament)**
- Tourney Info screen**
- Weigh-In screen**
- New Game screen**
- Password screen**

To highlight a spot, press the **Control Pad Left/Right**.

To select a spot press the **B Button**.

THE BAIT SHOP



In order to win the tournament you must have the right equipment. The only place to purchase supplies is the Bait Shop.

To go to different sections of the shop, press the **Control Pad Left/Right**, then press the **B Button** to see the different products in that section. While inside the bait shop you have the following options:

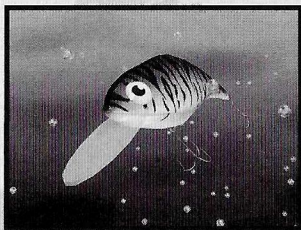
- | | |
|-------------------|---------------------|
| Lures | Fish Finders |
| Rods | Reels |
| Tackle Box | Engines |
| Talk | Fishing Line |
| Exit | |

To buy equipment, press the **B Button**. The dollar amount of the item will be subtracted from your prize purse. To get advice on how to use a particular piece of equipment, press the **Control Pad Down** to the option Help For The Item, then press the **B Button**.

Press the **B Button** after highlighting a Bait Shop option to back out of looking at an item.

LURES

Before heading out to the lake make sure you pick up plenty of lures. After you purchase a lure, you will see it fall into your tackle box.



CRANKBAIT - \$5.00. 0-5 ft., 5-10 ft., 10-15 ft., 15-20 ft. range
Good all year

Tip: These popular lures will dive when cranked and then float at rest. Some big bass have been snagged with crankbaits.

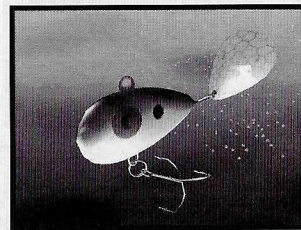
Controls - The crankbait is presented correctly by reeling in (**A Button** and/or **B Button**). It will wiggle in a lifelike manner.



GRUB - \$5.00. 0-10 ft. range
Good all year

Tip: A deep-water lure, grubs can prove invaluable when going after smaller bass.

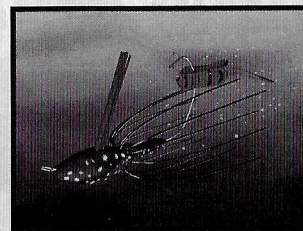
Controls - The grub bait is presented correctly by dropping the lure to the bottom of the lake and fishing on a stop-and-go retrieve. (Continually press and release the **A Button** and/or **B Button** for a second). The grub will then pulse vigorously.



TAILSPINNER - \$5.00. 0-10 ft. range
Best in winter, good in summer

Tip: Easy to use and an award winning bait, tailspinners reflect light off of their spinning blade and attract bass well in heavy cover in shallow water.

Controls - The tailspinner bait is best retrieved by stop-and-go reeling. (Continually press and release the **A Button** and/or **B Button** for a second). The lure rises slightly when the rod tip is lifted (**Control Pad Up**).



JIG AND PIG - \$5.00. 0-10 ft. range
Good in fall and spring

Tip: A heavy, lead-headed bait with a single hook, jigs can be fished effectively in dense cover where big bass live without making a lot of commotion.

Controls - A jig and pig is presented correctly by dropping the lure to the bottom of the lake and fishing on a stop-and-go retrieve. (Continually press and release the **A Button** and/or the **B Button** for a second). Jigs tend to catch bigger bass.

Plastic Worms

\$5.00, 0-30 ft. range. Best in spring and summer, good in fall



The dark worm works best in murky water.



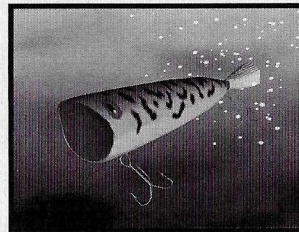
The light worm is best used in clear waters.



The scented worm is effective in all waters.

Tip: Worms are a tried and true method of taking bass from deep water when combined with a little worm oil, the results can be deadly for those lunkers.

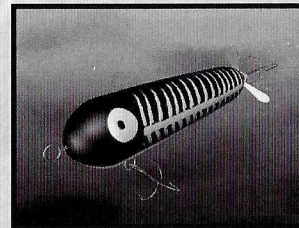
Controls - The worm bait is presented correctly by reeling in (**A Button** and/or **B Button**) and stopping every few seconds. It will then squirm in a life-like motion.



POPPER - \$5.00. Topwater
Good in spring and fall, OK in summer

Tip: Aggravate the bass with this noisy topwater lure. A good way to fire up those lethargic suckers loafin' on the lake bottom.

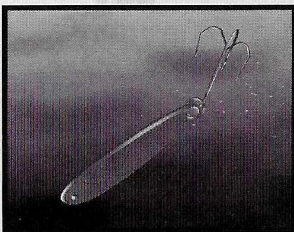
Controls - The popper is presented correctly by reeling in (**A Button** and/or **B Button**) and stopping every few seconds. The popper will then bob up and down and make a popping noise.



PROPELLER BAIT - \$5.00. Topwater

Tip: A topwater lure that features two spinning blades. It's good in shallow water. Propeller baits create quite a ruckus, drawing bass from their murky depths.

Controls - The propeller bait is presented correctly by reeling in (**A Button** and/or **B Button**). It will then start spinning.

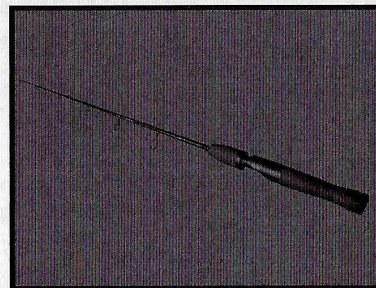


JIGGING SPOONS - \$5.00. 10-40 ft. range
Good in summer, best in winter

Tip: A good all-around lure that works well in very deep water as well as an effective topwater lure when retrieved fast.

Controls - The spoon bait is properly worked by lifting the rod (**Control Pad Up**) and letting it fall. Most strikes come as the lure flutters down.

RODS



The fishing rod is crucial to the fishing experience. It throws the bait and whips the fish. Choose a good one!

To hook a fish, pull back on your rod by pressing the **Control Pad Down** as soon as you hear the "bark" snapping noise.

Use a "Power Move" after you have hooked a fish and the fish is swimming away from you, by pressing the **Control Pad Right/Left**. This will pull the fish in the direction that you are pulling.

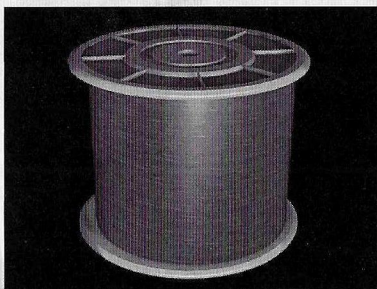
Tap the **Control Pad** the opposite direction the fish is moving.

Fibreglass - \$25.00

Graphite - \$100.00

IM6 Graphite - \$300.00

FISHING LINE



If you're gonna get the best boat, rod, reel, electronics and lures, don't rely on second rate line to catch your bass.

10lb test. - \$5.00

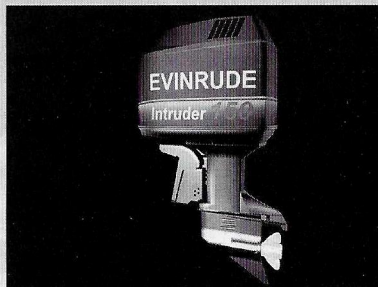
12lb test - \$10.00

20lb test. - \$15.00

40lb test - \$20.00

Monster tri-filament 100lb test. - \$50.00

ENGINES



How can you get across the lake to your hot spots and back before weigh-in time without a kicker of an engine?

A Button Drive boat backward

B Button Drive boat forward

Control Pad

Left/Right Steer boat in that direction

X Button Toggle trolling motor on and off

MotorGuide® Trolling Motor - \$500.00

Evinrude® 50 HP Outboard - \$5400.00

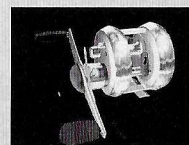
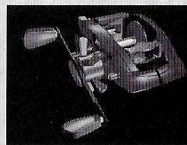
Johnson® 70 HP Performance Special - \$6900.00

Evinrude® Intruder 150 - \$11,200.00

Johnson® Venom 225 - \$13,300.00

Note: Once you upgrade your engine, you will not be able to trade down to a previous engine.

REELS



Don't get caught fishing for grown up bass with a kiddie reel. Buy something worth attaching to your rod and get a lunker!

A Button or

B Button Normal reel-in

A Button and

B Button

simultaneously Quick reel-in

A Button and Y Button

simultaneously Automatic reel-in

Note: If you have a fish hooked on the line and you use the Automatic reel-in feature the line will break and your lure will be lost.

Control Pad

Left/Right Turns the fish in that direction when it is moving away from the boat.

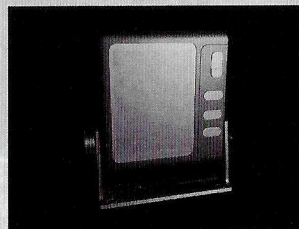
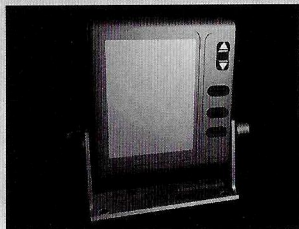
X Button Activates wide-angle view feature

Spin Cast - \$25.00

Baitcasting A - \$50.00

Baitcasting B - \$125.00

FISHFINDERS



Fishfinders make a sonar "blip" sound when the boat is directly over the fish. You should note that location on the overhead map, backup your boat and then cast into the noted area. Press **Control Pad Down** to get the last 50 readings from the Lowrance® LMS-350 LCD. Press **Control Pad Down/Up** to scroll the Eagle™ Ultra II.

Eagle™ Supra Pro I.D. - \$95.00

Eagle™ Ultra II Split Screen LCD - \$300.00

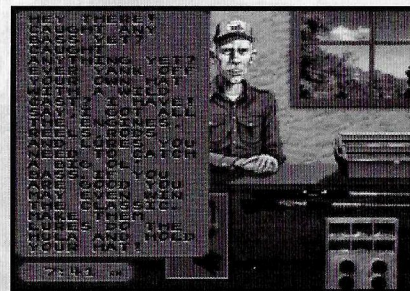
Lowrance® X-70A LCD - \$480.00

Lowrance® LMS-350 LCD Chart - \$800.00

Note: When using the Eagle™ Ultra II Split Screen LCD, press the Control Pad Up/Down to scroll the fishfinder view screen.

Note: When using the three more expensive fishfinders, lunker bass will appear as vertical lines three dots long.

Talk

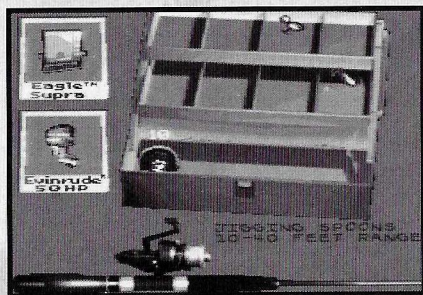


Advice is the only thing that is free at the bait shop, so be sure to Talk with the old angler.

Exit

Highlight Exit in order to leave the bait shop and head out to the water.

Tackle Box



Highlight this option to display the contents of your tackle box.

WEIGH-IN

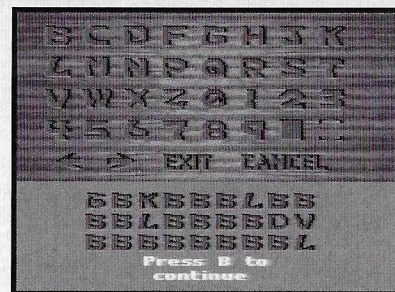


Check your ranking against the other anglers. Press the **Control Pad Down** to highlight Weigh In, then press the **B Button**.

NEW GAME

This selection will take you to the Start screen if you want to begin a new game or enter a password.

PASSWORD



After a day of fishing, when on the dock area highlight **PASSWORD** and press the **B Button**. Write down the password on a piece of paper or in the back of the manual so that you can come back to the tournament at a later time. Passwords allow you to start at the beginning of each day for that lake with the same items and money.

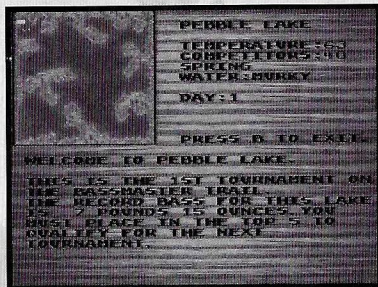
Note: The current music station selected will not be saved with the password feature. Every game will start on KBAS.

To Load your game, highlight the **LOAD GAME** sign and press the **B Button**.

Entering a Password

To enter a password press the **Control Pad** to highlight the desired character then press the **B Button**. When you are finished entering the password, highlight **EXIT** and press the **B Button**.

TOURNEY INFO



This screen displays all of the relevant information about the **BASS Masters Classic®**. Anglers can find out the temperature, water conditions, season, number of competitors, current standings, boat position on the overhead lake map, the name of the lake currently being fished, and the tournament day.

Note: The lake description is only available before you have started a tournament.

PRACTICE POND

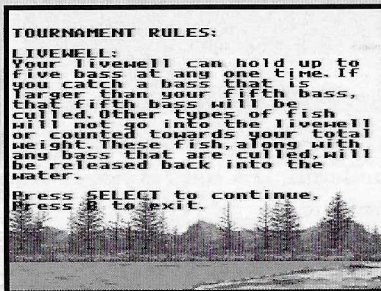


Visit the Practice Pond to perfect your technique before you enter the tournament. This mode is not timed, so spend as long as you like catching lunkers.

GO FISH

Tournament Rules

Now that you know how to catch the fish, you'd better learn the rules to the tournament.



1. Hours – Tournament hours run from 7:00 am to 3:00 pm.
2. Days – Each Tournament consists of three days at each lake.

3. Livewell – Your livewell can hold up to five bass at any one time. If you catch a bass that is larger than your fifth bass, the fifth bass will be culled (thrown back). Fish that are not bass will not go into the livewell or be counted towards your total weight. All of these fish will immediately be released back into the water.
4. Rankings – Your rank is determined by the total weight of the five largest bass you catch and successfully bring to the weigh-in area at the end of each day. Each day's total is added to the previous day's for your overall ranking. You must place high enough at the end of each tournament to advance. Qualifications are shown at the beginning of each tournament.



5. Size Limits – Each bass must be 15 inches in length to be legal. If a bass is not 15 inches long, it will automatically be released.
6. Late Penalties – If you arrive at the weigh-in after 3:00 pm, two ounces for each minute you are late will be subtracted from your total. If you arrive at the weigh-in after 3:20 pm you will be disqualified for that day.

BASS MASTERS CLASSIC® SPONSORS

Ranger®
BOATS

Ranger®
Trail

EVINRUDE®
OUTBOARDS

Johnson®
OUTBOARDS

The Most Dependable, Longest-Lasting Trucks.
CHEVY TRUCKS
Chevrolet

Delco
Voyager®
MARINE/RV BATTERIES & CHARGERS

LOWRANCE
EAGLE™
The World's Best Fish Finders

Rubbermaid®

MotorGuide
the choice of serious fishermen.

Wrangler
RUGGED WEAR

YEAR
FLOWMASTER
THE EXHAUST TECHNOLOGY COMPANY

SYSTEMMATCHED™
PARTS & ACCESSORIES

JERZEES
American ActiveWear

MotorGuide® is a registered trademark of Zebco, a division of Brunswick Corporation. Chevrolet® and the Chevrolet® emblem are registered trademarks of the General Motors Corporation. Delco Voyager® is a registered trademark of General Motors Corporation. Lowrance® and Eagle™ are registered trademarks of Lowrance Electronics, Inc. Ranger® Boats and Ranger® Trail are registered trademarks of Wood Manufacturing, Inc. Evinrude® and Johnson® are registered trademarks of Outboard Marine Corporation. Wrangler® is a registered trademark of Wrangler, Inc. Flow Master® is used by permission of Flowmaster, Inc. Jeezees® ActiveWear is a division of the Russell Corporation.

LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE BLACK PEARL SOFTWARE. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS BLACK PEARL SOFTWARE PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software c/o T·HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|-----|
| BIENVENUE A BASS MASTERS CLASSIC®: PRO EDITION | .32 |
| DEMARRAGE DU JEU | .33 |
| CONTROLE DU JEU | .34 |
| La Conduite du Bateau | .35 |
| Lancement de la Ligne | .35 |
| Comment Attraper le Poisson | .36 |
| Pour Sortir le Poisson | .36 |
| ECRAN DU JEU | .37 |
| LES PECHEURS | .38 |
| Les pêcheurs professionnels | .38 |
| Les pêcheurs amateurs | .40 |
| LA ZONE DES DOCKS | .42 |
| LA BOUTIQUE AUX APPATS | .43 |
| Leurres | .44 |
| Fil de Pêche | .50 |
| Moteurs | .50 |
| Moulinets | .51 |
| Les Chercheurs de Poissons | .52 |
| Conversation | .53 |
| Sortie | .53 |
| Boîte Pour Articles de Pêche | .54 |
| LA PESEE | .54 |
| NOUVEAU JEU | .54 |
| MOT DE PASSE | .55 |
| RENSEIGNEMENTS SUR LES TOURNOIS | .56 |
| MARE D'EXERCICES DE PRATIQUE | .57 |
| COMMENCEZ LA PECHE | .57 |

BIENVENUE A BASS MASTERS CLASSIC®: PRO EDITION

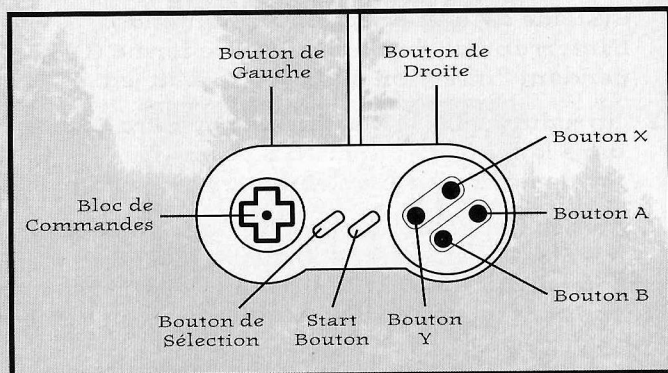


Vous pouvez maintenant participer au championnat de pêche à la perche - le **BASS Masters Classic®**. C'est le jeu de pêche le plus réaliste créé pour le Super Nintendo. Cette Pro Edition fait entrer en jeu 6 pêcheurs à la ligne professionnels qui comprennent George Cochran, Shaw Grigsby Jr., Gary Klein, Tom Mann Jr., Dee Thomas et Kevin VanDam. Participez au **BASS Masters Classic®** à titre d'un de ces pêcheurs à la ligne professionnels ou à titre d'amateur, et prenez part à cinq tournois de trois jours chacun, sur cinq lacs différents.

DEMARRAGE DU JEU

1. Fermez l'interrupteur (position OFF) sur le Système d'Amusement Super Nintendo. L'interrupteur doit toujours être fermé (OFF) pendant l'insertion ou la sortie d'un jeu.
2. Introduisez **BASS Masters Classic®: Pro Edition** dans la fente du Super NES. Appuyez fermement pour bien emboîter le jeu en place.
3. Mettez l'interrupteur en position ON. Le sigle B.A.S.S. (Bass Angler Sportsman Society = Société des Pêcheurs de Perche Amateurs) apparaît (si vous ne le voyez pas, recommencez à l'étape 1).
4. Appuyez sur **START** (DEMARRAGE) pour quitter l'écran du titre et faire apparaître les règles du tournoi. Appuyez sur **SELECT** (SELECTION) pour continuer la lecture des règles, ou sur le **Bouton B** pour quitter l'écran.
5. Lorsque vous quittez l'écran des règles du tournoi, vous remarquez que le signe indicateur Nouveau Jeu est illuminé. Appuyez sur **Control Pad Left/Right** (Bloc de Commandes Gauche/Droite) pour choisir entre les pêcheurs "Amateur" ou "Professionnel", puis appuyez sur **START** pour commencer un nouveau jeu. Si vous avez sauvegardé un jeu, vous pouvez choisir de Charger ce Jeu en appuyant sur **Control Pad Down** (Bloc de Commandes bas) pour l'illuminer, puis sur le bouton **START** (DEMARRAGE).

CONTROLE DU JEU



Bouton DEMARRAGE . . . fait débiter le jeu.
arrête provisoirement le jeu.

Note: si le jeu est interrompu pendant longtemps,
alors que vous êtes sous l'eau, le volume musical
diminue et l'écran s'estompe.

Bouton SELECTION Sur le lac, il fait apparaître
l'écran des Options, qui donne
accès aux renseignements
concernant le tournoi, au
contenu de votre boîte
d'articles de pêche, fait
démarrer et arrêter la
musique, change les postes de
musique, fait démarrer et
arrêter le moteur de pêche à
la cuillère, permet au joueur
de voir des renseignements
pris sur le vif et de recevoir
des conseils de lancement de
la ligne.

Bouton X Sous l'eau, affiche une vue
plus étendue de vos
environs. Au-dessus de
l'eau, fait passer le moteur
de pêche à la cuillère entre
mise en route et arrêt.

Bouton B Avance à l'écran suivant
dans la plupart des cas.

LA CONDUITE DU BATEAU

Bouton A Drive boat backward

Bouton B Drive boat forward

Bloc de commandes

Gauche/Droite pour aller dans la
direction voulue.

LANCEMENT DE LA LIGNE

1. Appuyez sur le **Bouton Y** pour obtenir la canne
à pêche.
2. Appuyez sur **Control Pad Left/Right/Up/Down**
(Bloc de commandes,
Gauche/Droite/Haut/Bas) pour déplacer la
canne à pêche X dans la direction voulue.
3. Appuyez à nouveau sur le **Bouton Y** pour faire
débiter le compteur électrique.
4. Appuyez une troisième fois sur le **Bouton Y**
pour lancer la ligne.

COMMENT ATTRAPER UN POISSON

Lorsque le leurre est bien animé, le poisson le mord. Lorsque vous entendez le bruit de "broiement" que fait le poisson en mordant, appuyez sur **Control Pad Down** (Bloc de Commandes, Bas) pour faire prendre l'hameçon. Quand le poisson a avalé l'hameçon, appuyez sur les **Boutons A** et/ou **B** pour le faire remonter.

Si le poisson commence à tourner à droite, appuyez sur **Control Pad Left** (Bloc de commandes, Gauche) pour ramener le poisson dans votre direction. De la même façon, si le poisson tourne à gauche, appuyez sur **Control Pad Right** (Bloc de commandes, Droite) pour le ramener vers vous.

POUR SORTIR LE POISSON

Bouton A ou

Bouton B Sortie normale

Bouton A et

Bouton B

simultanément Sortie rapide

Bouton A et

Bouton Y

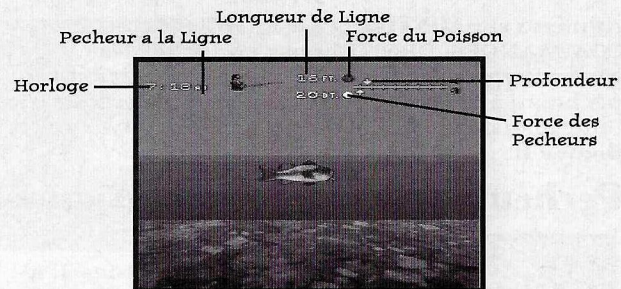
simultanément Sortie automatique

Note: Si vous avez un poisson sur l'hameçon et employez la sortie automatique, votre ligne se cassera et vous perdrez votre leurre.

Bloc de Commandes

Gauche/Droite Force le poisson dans la direction voulue alors qu'il s'éloigne du bateau

ECRAN DU JEU



Cet écran apparaît dans les modes *exercice* et *tournoi*.

Horloge Affiche l'heure (en mode *tournoi* seulement). Tous les pêcheurs à la ligne doivent être de retour à 15 heures, pour ne pas avoir de pénalités de retard.

Pêcheur a la Ligne .. Visualise une illustration de pêcheurs en combat avec la perche.

Longueur de Ligne .. Affiche la longueur du fil de pêche qui a quitté le moulinet.
(en pieds)

Force du Poisson Affiche la force restante de la perche. Le cercle rouge se rétrécit au fur et à mesure de son affaiblissement.

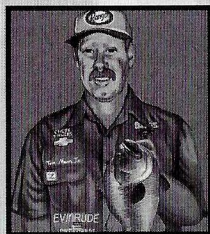
Force des Pêcheurs .. Affiche la force restante du pêcheur à la ligne. Le cercle jaune se rétrécit au fur et à mesure de son affaiblissement.

Profondeur Indique la profondeur du leurre.

LES PECHEURS A LA LIGNE

Appuyez sur **CONTROL PAD RIGHT** (BLOC DE COMMANDES, DROITE) pour consulter les renseignements personnels concernant les six pêcheurs à la ligne professionnels et les six amateurs. Pour choisir un pêcheur à la ligne, appuyez sur le **Bouton B**.

Pêcheurs a la Ligne Professionnels

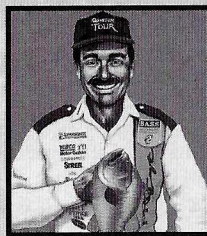
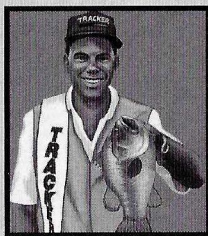


Tom Mann Jr.

Qualifié pour six Classics. Il a gagné 2 tournois B.A.S.S., y compris le tournoi sur invitation de Géorgie de 1987 et le tournoi des 100 meilleurs joueurs de Géorgie de 1992. Tom était précédemment guide sur le lac Lanier et est connu pour ses capacités d'attraper les perches en eau douce.

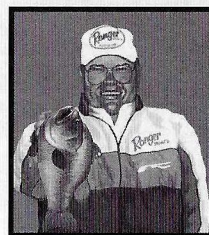
Kevin VanDam

Qualifié pour 5 Classics consécutifs. A été nommé Pêcheur à la ligne B.A.S.S. de l'année en 1992. A gagné des prix dans les 23 tournois BASSMASTER dans lesquels il a participé. L'un des meilleurs professionnels de Michigan, il a gagné plus de \$300.000.



Shaw E. Grigsby Jr.

Qualifié pour 5 Classics. Il a gagné 4 tournois B.A.S.S., y compris le tournoi des 100 meilleurs joueurs de Géorgie de 1993. Shaw a gagné des prix dans 60% des compétitions auxquelles il a participé. L'un des meilleurs professionnels de Floride, il est connu pour sa pêche à vue en eau douce peu profonde.



Dee Thomas

A inventé la technique de Flippin'. Il a gagné le tournoi sur invitation d'Arkansas en 1975. Dee a été nommé trois fois Pêcheur à la ligne Bass de l'année pour la région de l'Ouest. Il était également champion Bass pour la côte Ouest en 1994 et 1995, et a reçu le prix de l'Homme Rouge pour le pêcheur à la ligne de l'année de 1995.

Gary Klein

Qualifié pour 14 Classics. Originaire de Californie, il vit actuellement au Texas. Gary a été nommé Pêcheur à la ligne B.A.S.S. de l'année en 1989 et 1993. Il a gagné 6 tournois BASSMASTER, y compris le tournoi sur invitation d'Arizona en 1979.

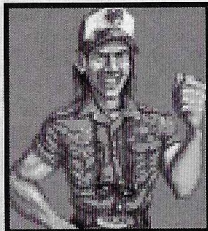


George Cochran

Qualifié pour 13 Classics. Il a gagné le Classic BASS Masters de 1987 sur la rivière Ohio. George a gagné 3 autres tournois, y compris le tournoi sur invitation de Missouri en 1995. Il a été parmi les dix premiers dans 7 Classics et a gagné plus de \$425.000.



Les Pecheurs a la Ligne Amateurs

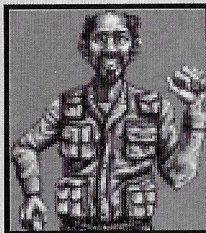


Bob Smithers

"Il faut parfois avoir du muscle pour les sortir", dit Bob, ex-champion poids moyens et novice à la pêche à la ligne. Bob pêche toute la journée et on le voit toujours avec quelque chose de frais à la main ... un oeuf frais, c'est-à-dire. Le plus gros avantage de Bob est sa force.

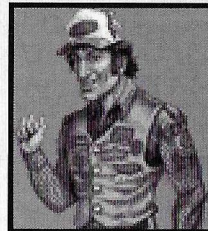
Ahmed Atolloya

"La pêche est une forme sacrée de nettoyage spirituel", dit-il. "Le lancement est la partie la plus importante de la pêche. Si vous n'arrivez pas à lancer à l'endroit où le poisson médite, vous ne pourrez pas lui offrir votre vers le plus goûteux ou votre gigue sans pareille".



Chloe O'Reilly

L'une des rares femmes à participer au Classic, elle a l'endurance nécessaire pour surpasser n'importe quel "dur". Ne vous attendez pas à voir Chloe sur les docks avant la dernière minute. "Je parie que vous n'arriverez pas à me suivre", taquine-t-elle souvent.



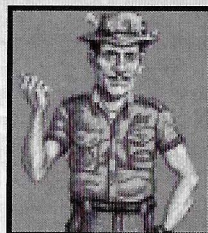
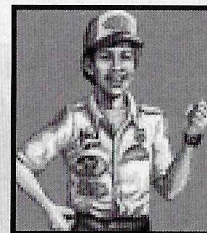
Sanders Ramirez

Sanders est propriétaire de 3 patentes pour méthodes d'affûtage des hameçons. Lorsque ce gars attrape une perche, le poisson ne peut pas se débarrasser de l'hameçon. Sanders employait des diamants pour couper ses hameçons ... mais maintenant, ce sont ses hameçons qui peuvent couper le diamant, ça c'est vraiment tranchant.

Nick Casey

Le premier mot qu'il a prononcé a été "perche" et il a eu son permis de conduite de bateau avant son celui de conduite des voitures.

Nick connaît la perche et la perche connaît Nick; il semble les avoir presque toutes attrapées. Il déclare: "J'aime les perches, les perches m'aiment, j'ai gagné le Classic à l'âge de trois ans".



Earl Green

Lorsque ce "pépère" n'est pas sur son lac préféré, il est chez lui, occupé à inventer un nouveau leurre pas ordinaire. Il se vante: "mes leurres amèneront ces petits poissons à se jeter sur mon hameçon". Espérons que ce n'est pas vrai ...

LA ZONE DES DOCKS



Cette zone comprend:

LA BOUTIQUE AUX APPÂTS

LA MARE D'EXERCICES DE PRATIQUE

COMMENCEZ LA PÊCHE (DÉBUT DU TOURNOI)

L'ÉCRAN DES RENSEIGNEMENTS SUR LE TOURNOI

L'ÉCRAN DE LA PESÉE

L'ÉCRAN NOUVEAU JEU

L'ÉCRAN MOT DE PASSE

Pour illuminer un endroit, appuyez sur **Control Pad Left/Right** (Bloc de commandes, Gauche/Droite).

Pour choisir un endroit, appuyez sur le **Bouton B**.

LA BOUTIQUE AUX APPÂTS



Pour gagner le tournoi, vous devez avoir le matériel nécessaire. Le seul endroit pour acheter les fournitures est la Boutique aux Appâts.

Pour vous déplacer dans les différentes parties de la boutique, appuyez sur **Control Pad Left/Right** (Bloc de commandes, Gauche/Droite), puis appuyez sur le **Bouton B** pour voir les différents produits de cette section. A l'intérieur de la boutique, vous avez les options suivantes:

Leurres

Chercheurs de poissons

Cannes à pêche

Moulinets

Boîtes d'articles de pêche

Moteurs

Conversation

Fil de pêche

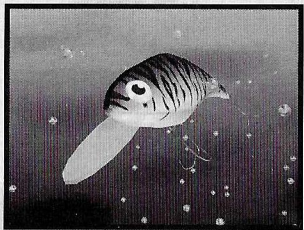
Sortie

Pour acheter du matériel, appuyez sur le **Bouton B**. Le prix de l'article que vous achetez sera déduit du prix que vous gagnerez. Pour avoir des conseils concernant l'emploi de certains matériels, appuyez sur **Control Pad Down** (Bloc de commandes, Bas) pour arriver à l'option Help for the Item (Aide pour cet article), puis appuyez sur le **Bouton B**.

Appuyez sur le **Bouton B** après avoir illuminé une option dans la Boutique aux Appâts lorsque vous voulez quitter un article.

LEURRES

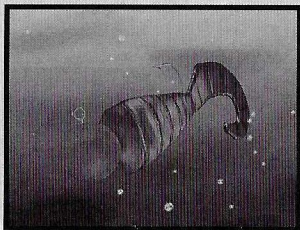
Avant votre départ pour le lac, assurez-vous que vous avez assez de leurres. Lorsque vous les achetez, vous les voyez tomber dans votre boîte d'articles de pêche.



APPAT CRANK - \$5 - 0,5 pieds - 5-10 pieds
10-15 pieds - 15-20 pieds
Bon en été.

Conseil: Ces leurres très appréciés des pêcheurs plongent quand on les secoue, puis flottent au repos. On a attrapé de grosse perches avec ces leurres.

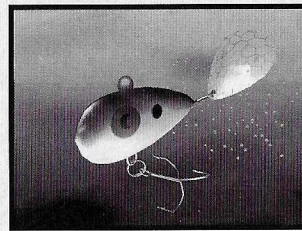
Commandes - L'appât Crank est présenté correctement en ramenant au moulinet (**Bouton A** et/ou **Bouton B**). Il se tortille comme s'il était vivant.



GRUB - \$5.00. 0-10 ft. range
Good all year

Conseil: Ce leurre est très bon en eau profonde et sans pareil lorsqu'on recherche les petites perches.

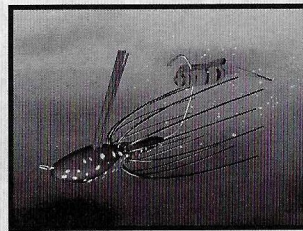
Commandes - Le ver est présenté correctement en laissant tomber le leurre au fond du lac et en pêchant en arrêtant et relâchant le moulinet (appuyez et relâchez continuellement le **Bouton A** et/ou le **Bouton B** pendant une seconde), ce qui donnera des impulsions rapides au ver.



LEURRE A QUEUE TOURNOYANTE - \$5 - 0-10 pieds
Meilleur en hiver - bon en été

Conseil: Ces leurres sont faciles à employer et remportent grand succès. Ils reflètent la lumière sur leur lame tournoyante et attirent les perches réfugiées dans les eaux peu profondes.

Commandes - La meilleure façon de récupérer ce leurre est par relâche et arrêt continus du moulinet (appuyez et relâchez continuellement le **Bouton A** et/ou le **Bouton B** pendant une seconde). Le leurre s'élève légèrement lorsque le bout de la ligne est soulevé (**Bloc de commandes, haut**).



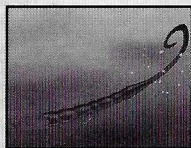
JIG ET PIG - \$5 - 0-10 pieds
Bon pour l'Automne et le Printemps

Conseil: Leurre lourd à plomb qui peut être très utile dans les endroits touffus où les perches vivent sans causer de grands mouvements.

Commandes - Le leurre Jig et Pig est présenté correctement en le faisant tomber au fond du lac et en pêchant par relâche et arrêt continu du moulinet (appuyez et relâchez continuellement le **Bouton A** et/ou le **Bouton B** pendant une seconde). Ce leurre permet d'attraper de plus grosse perches.

Vers en Plastic

\$5 - 0-30 pieds. Meilleur pour le Printemps et l'été Bon en Automne



Ce vers foncé convient le mieux aux eaux troubles.



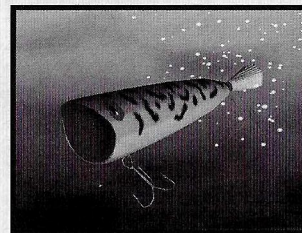
Ce vers clair convient le mieux aux eaux claires.



Ce vers à odeur convient à toutes les eaux.

Conseil: Les vers constituent une technique validée pour attraper les perches en eau profonde; lorsqu'on leur ajoute un peu d'huile de vers, les résultats peuvent être mortels pour des cachottières.

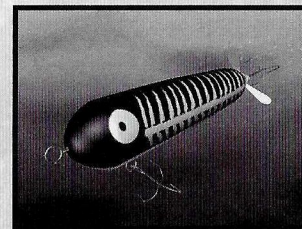
Commandes - Le ver est présenté correctement en ramenant au moulinet (**Bouton A** et/ou **Bouton B**) et en arrêtant toutes les quelques secondes, ce qui produit un mouvement comme s'il était vivant.



PETOIRE - \$5 - Sur l'eau
Bon au Printemps et en Automne - OK en Été

Conseil: Enezvez la perche avec ce leurre qui fait du bruit sur l'eau. Bon moyen de réveiller ces fainéantes qui ronflent au fond du lac.

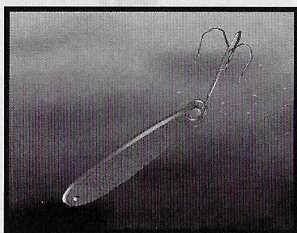
Commandes - Le pétoire est présenté correctement en ramenant le moulinet (**Bouton A** et/ou **Bouton B**) et en arrêtant toutes les quelques secondes. Le leurre montera et descendra en faisant un bruit sec.



LEURRE A HELICE - \$5 - Sur l'eau

Conseil: Ce leurre, qui reste au-dessus de l'eau, a deux lames en hélice et convient aux eaux peu profondes. Ce leurre produit un bruit qui attire les perches de leurs fonds troubles.

Commandes - Le leurre à hélice est présenté correctement en ramenant au moulinet (**Bouton A** et/ou **Bouton B**), ce qui le fait commencer à tourner.

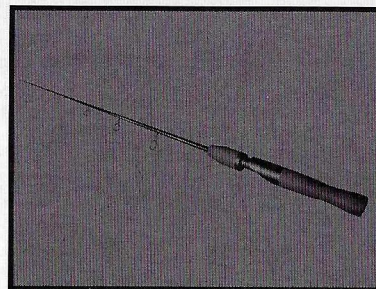


CULLERES DANSANTES - \$5 - 10-10 pieds
Bonnes en Eté, meilleures en Hiver

Conseil: Ce leurre, bon dans tous les buts, convient bien aux eaux très profondes et également au-dessus de l'eau lorsqu'il est ramené rapidement.

Commandes - La cuillère est correctement employée en soulevant la canne à pêche (**Bloc de commandes, Haut**) puis en la laissant retomber. Le poisson mord le plus souvent pendant la descente du leurre.

CANNES A PECHE



La canne à pêche est d'importance critique pour le pêcheur. Elle lance L et ramène le poisson. Choisissez-en une bonne.

Pour attraper un poisson, tirez votre canne en arrière en appuyant sur (**Bloc de commandes/Bas**) aussitôt

que vous entendez le bruit sec d"aboïement".

Faites une "action puissante", pendant que le poisson est sur l'hameçon et s'éloigne de vous, en appuyant sur (**Bloc de commandes Droite/Gauche**). Ceci tire le poisson dans la direction voulue.

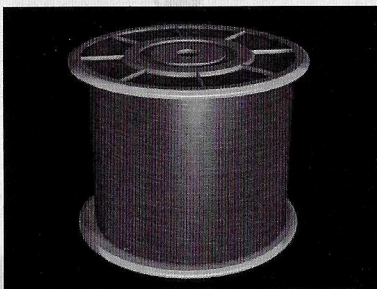
Frappez sur le **Bloc de commandes** dans la direction opposée à celle poursuivie par le poisson.

Fibre de verre - \$25

Graphite - \$100

Graphite IM6 - \$300

FIL DE PECHE



Si vous achetez les meilleurs bateau, canne à pêche, moulinet, accessoires électroniques et leurres, ne comptez pas sur du fil de pêche de seconde qualité pour attraper votre perche.

Jusqu'à 10 livres - \$5

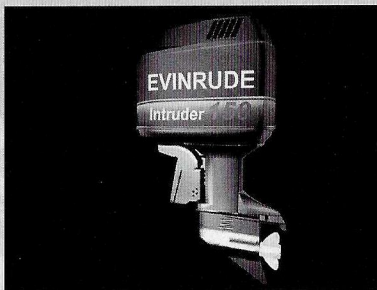
Jusqu'à 12 livres - \$10

Jusqu'à 20 livres - \$15

Jusqu'à 40 livres - \$20

Triple filament monstre - Jusqu'à 100 livres: \$50

MOTEURS



Pour traverser le lac et arriver à vos endroits poissonneux, puis revenir avant l'heure de la pesée, il vous faut un super moteur.

Bouton A Pour la marche arrière

Bouton B Pour avancer

Bloc de commandes.

Gauche/Droite Pour suivre ces

Bouton X Amorçage et arrêt du moteur de pêche à la cuillère

Moteur de pêche à la cuillère MotorGuide - \$500

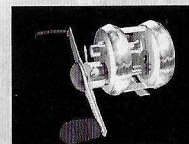
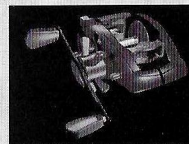
Hors bord Evinrude 50 HP - \$5.400

Johnson 70 HP Performance spéciale - \$6.900

Intruder Evinrude 150 - \$11.200

Venom de Johnson 225 - \$13.300

Conseil: Une fois que vous passez à un moteur de plus grande puissance, vous ne pourrez plus redescendre au niveau précédent.



MOULINETS

Ne vous laissez pas coincer essayant d'attraper de grosses perches avec un moulinet de gosse. Achetez quelque chose qui vaille la peine d'être attaché sur votre canne à pêche et attrapez les grosses.

Bouton A ou

Bouton B Enroulement normal

Bouton A et

Bouton B ensemble Enroulement rapide

Bouton A et
Bouton Y ensembleRamenée automatique

Conseil: Si vous avez un poisson sur l'hameçon et que vous employez le dispositif automatique de ramenée, le fil se cassera et votre leurre sera perdu.

**Bloc de commandes,
Gauche/Droite**Fait tourner le poisson dans la direction voulue alors qu'il s'éloigne du bateau.

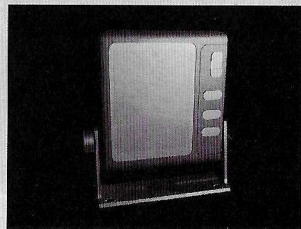
Bouton XActive le mécanisme de vue grand angle.

Lancement en rotation - \$25

Lancement leurre A - \$50

Lancement leurre B - \$125

CHERCHEURS DE POISSONS



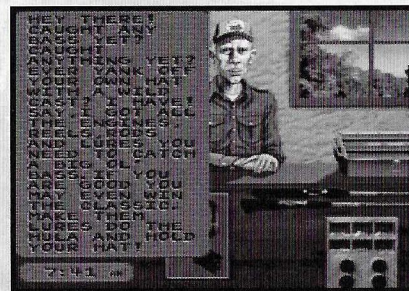
Les chercheurs de poissons produisent un son "blip" de sonar lorsque le bateau se trouve directement au-dessus du poisson. Notez cet emplacement sur la carte au dessus, faites faire une légère marche arrière à votre bateau, et lancez dans l'emplacement noté. Appuyez sur **Bloc de commandes, Bas** pour obtenir les 50 dernières indications fournies par le Lowrance LMC-350 LCD. Appuyez sur **Bloc de commandes, Bas/Haut** pour déplacer Eagle Ultra II.

Eagle Supra Pro I.D. - \$95
Eagle Ultra II Ecran divisé LCD - \$300
Lowrance X-70A LCD - \$480
Lowrance LMS-350 LCD Diagramme - \$800

Conseil: Quand vous employez Eagle Ultra II Ecran divisé LCD, appuyez sur le bloc de commandes haut/bas pour faire défiler l'écran du chercheur de poissons.

Conseil: Quand vous employez les autres chercheurs de poissons, qui sont plus chers, les perches apparaîtront sous forme de lignes verticales de trois points de longueur.

Conversation

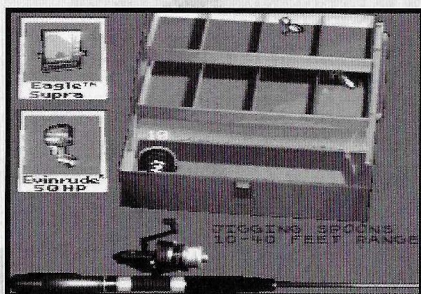


Les conseils sont les seules choses gratuites à la boutique des Appâts, profitez-en donc et parlez au vieux pêcheur.

Sortie

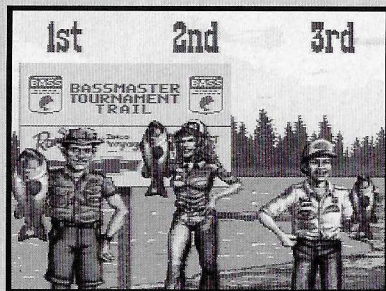
Illuminez Exit pour quitter la boutique aux Appâts et partir en direction de l'eau.

Boite Pour Articles de Peche



Illuminez cette option pour visualiser le contenu de votre boîte.

LA PESEE



Vérifiez votre succès contre celui des autres pêcheurs à la ligne. Appuyez sur **Control Pad Down** (Bloc de commande, Bas) pour illuminer la pesée (Weigh In), puis appuyez sur le **Bouton B**.

NOUVEAU JEU

Cette sélection vous ramène sur l'écran **Départ** (Start), si vous voulez soit commencer un nouveau jeu, soit introduire un mot de passe.

MOT DE PASSE



A la fin d'une journée de pêche, alors que vous vous trouvez dans la zone des docks, illuminez **PASSWORD (MOT DE PASSE)**, et appuyez sur le **Bouton B**. Notez le mot de passe sur un morceau de papier ou sur la dernière page du manuel, de façon à pouvoir rejoindre le tournoi plus tard. Les mots de passe vous permettent de partir pour le lac en début de chaque journée avec les mêmes articles et argent.

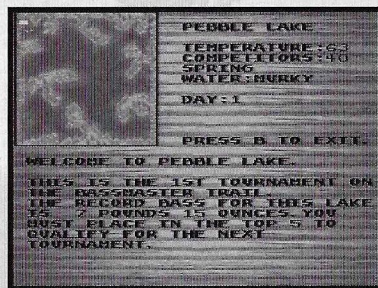
Conseil: Le poste de musique choisi ne sera pas sauvegardé par le mot de passe. Chaque jeu commence sur le poste KBAS.

Pour charger votre jeu, illuminez le signe **LOAD GAME (CHARGE DU JEU)** et appuyez sur le **Bouton B**.

Introduction d'un Mot de Passe

Pour introduire un mot de passe, appuyez sur **Control Pad** (Bloc de commandes) pour illuminer les lettres désirées, puis appuyez sur le bouton **B**. Lorsque vous avez terminé l'introduction de votre mot de passe, illuminez **EXIT (SORTIE)** et appuyez sur le **Bouton B**.

RENSEIGNEMENTS SUR LE TOURNOI



Cet écran affiche tous les renseignements concernant le **BASS Masters Classic®**. Les pêcheurs à la ligne peuvent obtenir la température, les conditions de l'eau, la saison, le nombre de participants, les positions actuelles, la position de leur bateau sur la carte du lac au-dessus, le nom du lac où ils pêchent actuellement et le jour du tournoi.

Conseils: La description du lac n'est disponible qu'avant le commencement du tournoi.

MARE D'EXERCICES DE PRATIQUE

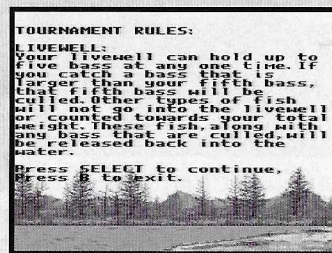


Rendez visite à la Mare d'exercices de pratique pour perfectionner votre technique avant d'entrer dans le tournoi. La durée de ce mode n'est pas limitée, vous pouvez donc en profiter pour vous exercer à attraper de nombreux poissons.

COMMENCEZ LA PECHE

Règles du Tournoi

Maintenant que vous savez comment attraper le poisson, il est temps d'apprendre les règles du tournoi.



1. Heures - Les heures du tournoi sont entre 7 et 15 heures.
2. Jours - Chaque tournoi consiste en trois jours sur chaque lac.

3. Réservoir - Votre réservoir peut contenir jusqu'à cinq perches à un moment quelconque. Si vous attrapez une perche qui est plus grosse que la cinquième, cette cinquième sera rejetée. Les poissons autres que les perches ne rentreront pas dans le réservoir et ne seront pas comptés dans votre poids total. Tous les autres poissons seront immédiatement libérés dans l'eau.
4. Rangs - Votre rang est déterminé par le poids total des cinq plus grosses perches que vous attrapez et ramenez à la pesée à la fin de chaque journée. Le total de chaque jour est ajouté à celui du jour précédent en vue d'établir votre rang définitif. Vous devez avoir un rang assez élevé à la fin de chaque tournoi pour avancer. Les qualifications sont indiquées au début de chaque tournoi.



5. Limites de tailles - Chaque perche doit avoir une longueur de 15 pouces pour être légale. Toute perche dont la longueur n'atteint pas 15 pouces sera automatiquement libérée.
6. Pénalités de retard - Si vous arrivez à la pesée après 15 heures, deux onces pour chaque minute de retard seront soustraites de votre total. Si vous arrivez à la pesée après 15 H 20, vous êtes disqualifié pour cette journée.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|-----|
| WILLKOMMEN BEIM BASS MASTERS CLASSIC®: PRO EDITION | .60 |
| DER SPIELBEGINN | .61 |
| DIE STEUERUNG DES SPIELS | .62 |
| So Fahren Sie das Boot | .63 |
| Das Auswerfen der Angel | .63 |
| Wie Sie Einen Fisch Fangen | .63 |
| So Ziehen Sie Einen Fisch an Land | .64 |
| DER SPIEL-BILDSCHIRM | .65 |
| DIE ANGLER | .66 |
| Die Profi-Angler | .66 |
| Die Amateur-Angler | .68 |
| AM BOOTSKAI | .70 |
| DER ANGLERSHOP | .71 |
| Köder | .72 |
| Angelruten | .77 |
| Angelschnur | .78 |
| Bootsmotoren | .78 |
| Angelrollen | .79 |
| Fischsucher | .80 |
| Anglerlatein | .81 |
| Ausgang | .81 |
| Ausrüstungskasten | .82 |
| DAS WIEGEN | .82 |
| EIN NEUES SPIEL | .82 |
| DAS PASSWORT | .83 |
| TURNIERINFORMATION | .84 |
| DER ÜBUNGSTEICH | .84 |
| AUF ANS ANGELN | .84 |

WILLKOMMEN BEIM BASS MASTERS CLASSIC : PRO EDITION

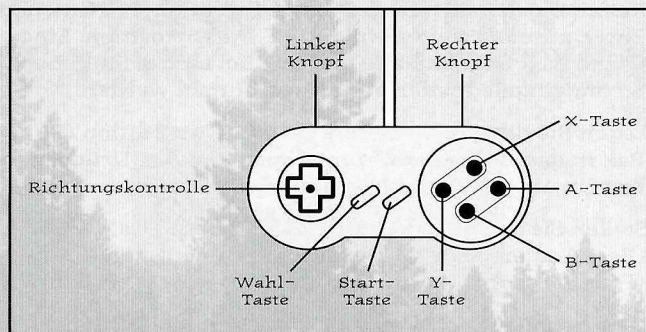


Hier ist Ihre Chance, in der Weltmeisterschaft der Barschangler zu angeln dem BASS Masters Classic. Es ist das wirklichkeitsgetreueste Angelspiel, das jemals für den Super Nintendo entwickelt wurde. Diese Pro Edition präsentiert sechs professionelle Angler: George Cochran, Shaw Grigsby Jr., Gary Klein, Tom Mann Jr., Dee Thomas und Kevin VanDam. Bestreiten Sie das BASS Masters Classic als einer dieser Profi-Angler oder als ein Amateur-Teilnehmer und konkurrieren Sie in fünf dreitägigen Turnieren an fünf verschiedenen Seen.

DER SPIELBEGINN

1. Stellen Sie den Stromschalter an Ihrem Super Nintendo Entertainment System in die OFF [Aus]-Position. Eine Game Pak-Spielkassette darf nie bei eingeschaltetem Strom eingelegt oder herausgenommen werden.
2. Legen Sie das BASS Masters Classic : Pro Edition Game Pak in den Schlitz an Ihrem Super NES ein. Drücken Sie fest zu, um das Game Pak sicher zu platzieren.
3. Stellen Sie den Stromschalter auf ON [An]. Das B.A.S.S. (Bass Anglers Sportsman Society) Logo erscheint. (Falls Sie es nicht sehen, beginnen Sie erneut bei Schritt 1.)
4. Drücken Sie die START-Taste, um den Titel-Bildschirm zu verlassen. Die Turnierregeln erscheinen auf dem Bildschirm. Drücken Sie die SELECT [Wahl]-Taste, um die Spielregeln weiter zu lesen, oder die B -Taste, um diesen Bildschirm zu verlassen.
5. Nachdem Sie den Bildschirm mit den Turnierregeln verlassen haben, sehen Sie den "Neues Spiel" [New Game]-Wegweiser markiert. Drücken Sie die Richtungskontrolle [Control Pad] nach links bzw. rechts, um entweder "Amateur"- oder "Profi"-Angler auszuwählen, und drücken Sie anschließend die START-Taste, um ein neues Spiel zu beginnen. Falls Sie ein Spiel gespeichert haben, können Sie "Spiel Laden" [Load Game] wählen, indem Sie die Richtungskontrolle nach unten drücken, um diese Variante zu markieren, und dann die START-Taste drücken.

DIE STEUERUNG DES SPIELS



START-Taste

Beginnt das Spiel
Hält das Spiel an

Anmerkung: Wenn das Spiel für längere Zeit unterbrochen wird und Sie sich unter Wasser befinden, dann wird die Musik leiser und der Bildschirm verblaßt.

WAHL-Taste Wenn Sie auf dem See sind, zeigt die Wahl-Taste den Wahlmöglichkeiten - Bildschirm, der Ihnen Zugang zu Informationen über die Turniere und den Inhalt Ihres Ausrüstungskastens gibt, die Musik ein- und ausschaltet, die Musikkkanäle umschaltet, den Schleppangelmotor ein- oder ausschaltet, und es dem Spieler ermöglicht, Auskünfte über den Fischbehälter zu erhalten und Ratschläge für das Auswerfen der Angel zu bekommen.

X-Taste Wenn Sie unter Wasser sind, wird damit ein breiteres Gesichtsfeld Ihrer Umgebung gezeigt. Wenn Sie sich über Wasser befinden, wird damit der Schleppangelmotor ein- oder ausgeschaltet.

B-Taste Bringt Sie in den meisten Fällen zum nächsten Bildschirm.

SO FAHREN SIE DAS BOOT

A-Taste.....Das Boot fährt rückwärts.

B-Taste.....Das Boot fährt vorwärts.

Richtungskontrolle
nach links oder rechts....Steuert das Boot in die entsprechende Richtung.

DAS AUSWERFEN DER ANGEL

1. Drücken Sie die Y-Taste, um die Angelrute erscheinen zu lassen.
2. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach links/rechts/oben/unten, um die Angelrute "X" in die entsprechende Richtung zu bewegen.
3. Drücken Sie erneut die Y-Taste, um den Kraftmesser zu beginnen.
4. Drücken Sie die Y-Taste ein drittes Mal, um die Leine auszuwerfen.

WIE SIE EINEN FISCH FANGEN

Wenn sich der Köder richtig bewegt, wird der Fisch ihn beißen. Wenn Sie das "knirschende" Geräusch des zubeißenden Fisches hören, dann drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten, um den Angelhaken fassen zu lassen. Wenn der Fisch am Haken festhängt, dann drücken Sie die A-Taste und/oder die B-Taste, um ihn an Land zu ziehen.

Falls der Fisch beginnt, nach rechts zu schwimmen, dann drücken Sie die Richtungskontrolle nach links, und der Fisch wird sich wieder in Ihre Richtung zurück drehen. In entsprechender Weise drücken Sie, falls der Fisch nach links abdreht, die Richtungskontrolle nach rechts, um ihn wieder in Ihre Richtung zu bekommen.

SO ZIEHEN SIE EINEN FISCH AN LAND

A-Taste oder
B-Taste

Normales Einholen

A-Taste und
B-Taste gleichzeitig

Schnelles Einholen

Anmerkung:

Falls Sie einen Fisch am Haken haben und die automatische Einholvorrichtung benutzen, dann wird Ihre Angelschnur reißen und der Köder verloren gehen.

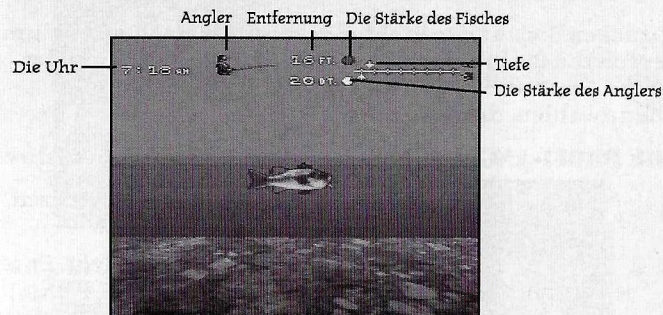
A-Taste und
Y-Taste gleichzeitig

Automatisches Einholen

Richtungskontrolle
nach links oder rechts

Dreht den Fisch in die entsprechende Richtung, wenn er sich vom Boot wegbewegt.

DER SPIEL-BILDSCHIRM



Dieser Bildschirm erscheint sowohl im Übungs- als auch im Turniermodus.

Die Uhr [Clock]

Sie zeigt die Zeit an (Nur im Turniermodus). All Angler müssen um 15.00 Uhr zurück sein, oder es gibt Strafpunkte für die Verspätung.

Der Angler [Angler]

Ein Bild der Angler, wie sie mit den Barschen kämpfen.

Entfernung [Feet]

Zeigt die Länge der Angelschnur an, die von der Rolle abgelaufen ist.

Die Stärke des Fisches

Zeigt an, wieviel Kraft der Barsch noch hat. Wenn der Barsch [Fish's Strength] schwächer wird, schrumpft der rote Kreis zusammen.

Die Stärke des Anglers

Gibt an, wieviel Kraft der Angler noch hat. Der gelbe Kreis wird in [Angler's Strength] dem Maße kleiner, wie Ihr Angler schwächer wird.

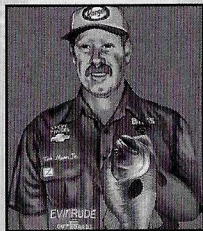
Tiefe [Depth]

Zeigt an, wie tief der Köder ist.

DIE ANGLER

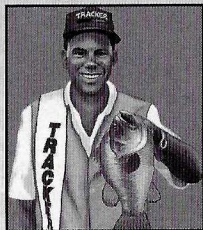
Drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach rechts, um durch die Biographien der sechs Profi-Angler und der sechs Amateur-Angler zu scrollen. Um einen Angler auszuwählen, drücken Sie die B-Taste.

DIE PROFI-ANGLER



Tom Mann Jr.

Er hat sich für 6 Classics-Turniere qualifiziert und 2 B.A.S.S.-Turniere gewonnen, darunter das Georgia Invitational von 1987 und das Georgia Top 100 von 1992. Tom war früher ein Angellehrer am Lanier-See und ist bekannt für seine Fähigkeit, Barsche in klaren Gewässern zu fangen.



Kevin VanDarr

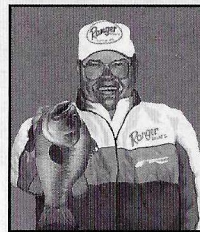
Kevin hat sich in 5 aufeinanderfolgenden Classics-Turnieren qualifiziert. 1992 war er der

"B.A.S.S.-Angler des Jahres". Er hat in den ersten 23 BASSMASTER-Turnieren, an denen er teilnahm, immer einen der Gewinnplätze belegt. Er ist ein Spitzen-Profi aus Michigan und hat im Verlauf seiner Karriere mehr als 300 000 Dollar verdient.



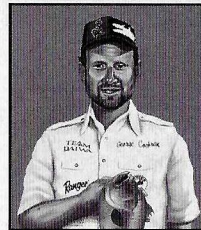
Shaw E. Grigsby Jr.

Er hat sich bereits für 8 Classics-Turniere qualifiziert. Er gewann 4 B.A.S.S.-Turniere, darunter das Georgia Top 100 im Jahr 1993. Shaw gewinnt Geldprämien in 60% aller Wettkämpfe, in denen er angelt. Als Spitzen-Profi aus Florida ist er für sein Angeln auf Sicht in klaren, seichten Gewässern berühmt.



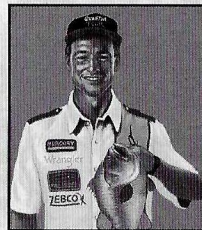
Dee Thomas

Er erfand die Technik des "Flippin". Er war Sieger im Arkansas Invitational 1975. Dee ist ein dreifacher "Western Outdoor News Barschangler des Jahres". 1994 und 1995 war er außerdem der Barsch-Champion der Westküste und der Gewinner des "Red Man Angler des Jahres 1995".



George Cochran

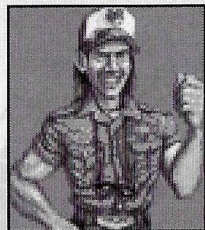
George hat sich für insgesamt 13 Classics-Turniere qualifiziert. 1987 gewann er das BASS Masters Classic am Ohio-Fluß. Er hat außerdem 3 andere Turniere gewonnen, einschließlich des Missouri Invitational 1995. In 7 Classics-Turnieren belegte er einen der zehn Spitzenplätze und gewann mehr als 425 000 Dollar.



Gary Klein

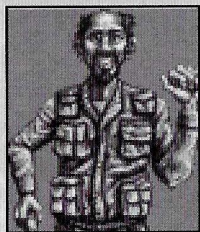
Qualifizierte sich für 14 Classics. Er stammt aus Kalifornien, lebt jetzt aber in Texas. Gary war der "B.A.S.S. Angler des Jahres" in den Jahren 1989 und 1993. Er gewann bisher 6 BASSMASTER-Turniere, darunter das Arizona Invitational 1979.

DIE AMATEUR-ANGLER



Bob Smithers

"Manchmal muß man sie mit Muskelkraft an Land holen!" sagt Bob, ein früherer Mittelgewichtboxer und angehender Angler. Bob angelt den ganzen Tag, und man kann ihn oft mit einem schönen Kühlen in der Hand antreffen... einem kalten rohen Ei, um genau zu sein. Bobs größte Stärke ist seine Kraft.



Ahmed Atolloya

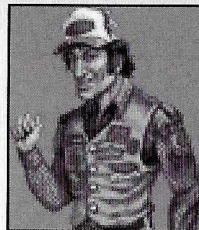
"Angeln ist eine heilige Form geistiger Reinigung", behauptet Ahmed, "Die Angelschnur auswerfen ist der wichtigste Teil des Fischens. Wenn Sie es nicht

schaffen, die Angel dort auszuwerfen, wo der Fisch meditiert, dann haben Sie keine Chance, ihm Ihren stinkendsten Wurm oder Ihren prächtigsten Twister anzubieten."



Chloe O'Reilly

Sie ist eine der wenigen Frauen, die am Classic-Turnier teilnehmen, aber sie besitzt die Ausdauer, jeden "harten Burschen" auszuangeln. Rechnen Sie damit, daß Chloe erst in der allerletzten Minute am Bootskai erscheint. "Ihr könnt mit mir alle nicht Schritt halten! Wetten?" spottet sie oft.



Sanders Ramirez

Sanders besitzt drei Patente auf Methoden zum Anschärfen von Angelhaken. Wenn sich dieser Kerl einen Barsch schnappt, dann kann der das Gefühl nicht loswerden, am Haken zu sein. Früher mal verwendete Sanders Diamanten, um seine Angelhaken zu schärfen aber jetzt können seine Haken sogar Diamanten schleifen! Das nennt man scharf!



Nick Casey

Das erste Wort dieses jungen Spunds war "Barsch", und er erhielt sein Kapitänspatent vor seinem Führerschein! Nick kennt die Barsche, und die

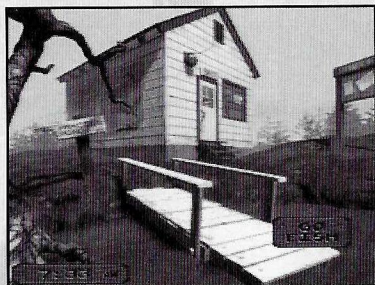
Barsche kennen ihn, und es sieht so aus, als habe er die meisten schon einmal an der Angel gehabt. Zitat: "Ich liebe Barsche, Barsche lieben mich; ich gewann schon das Classic, als ich noch ein Dreikäsehoch war!"



Earl Green

Wenn dieser Veteran nicht draußen auf seinem Lieblingssee ist, dann knobelt er zuhause bestimmt irgendein neumodisches Köderdesign aus. Er meint: "Meine Köder bringen die Fische dazu, sich mit Inbrunst auf meine Haken zu stürzen!" Beten Sie darum, daß das nicht wahr ist....

AM BOOTSKAI



Am Bootskai sehen Sie folgendes:

Den Anglershop [Bait Shop]

Den Übungsteich [Practice Pond]

Auf ans Angeln (Start des Turniers) [Go Fish]

Den Turnierinformations-Bildschirm [Tourney Info]

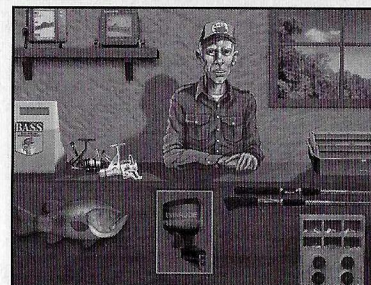
Den Bildschirm für das Wiegen [Weigh-In]

Den Bildschirm für ein neues Spiel [New Game]

Den Paßwort-Bildschirm [Password]

Um ein Feld zu markieren, drücken Sie die Richtungskontrolle nach links oder rechts. Um ein Feld zu wählen, drücken Sie auf die B-Taste.

DER ANGLERSHOP



Um ein Turnier zu gewinnen, brauchen Sie die richtige Ausrüstung. Der einzige Ort, an dem Sie Ihre Ausrüstungsgegenstände kaufen können, ist der Anglershop.

Um an die verschiedenen Stellen des Shops zu gehen, drücken Sie die Richtungskontrolle nach links oder rechts und anschließend die B-Taste, um die einzelnen Produkte in diesem Bereich des Geschäfts zu sehen. Wenn Sie im Anglershop sind, haben Sie die folgende Auswahl:

Köder

Fischsucher

Angelruten

Angelrollen

Ausrüstungskasten

Bootsmotoren

Angelschnur

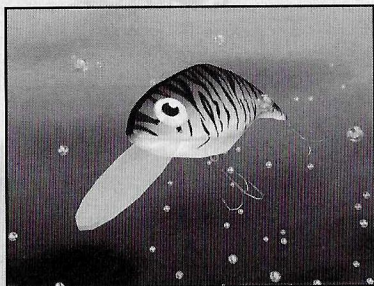
Ausgang

Drücken Sie die B-Taste, um Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Der Dollarbetrag des Artikels wird von Ihrem Preisgeld abgezogen. Um Ratschläge für die Benutzung eines bestimmten Ausrüstungsgegenstands zu erhalten, drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten, bis Sie zu der Wahlmöglichkeit "Gebrauchshinweise für den Artikel" [Help For The Item] kommen, dann drücken Sie die B-Taste.

Drücken Sie die B-Taste, nachdem Sie eine Wahlmöglichkeit im Anglershop markiert und sich angesehen haben. Damit verlassen Sie diesen Artikel.

KÖDER

Stellen Sie sicher, daß Sie genug Köder mitnehmen, bevor Sie auf den See hinaus fahren. Wenn Sie einen Köder gekauft haben, sehen Sie, wie er in Ihren Ausrüstungskasten fällt.



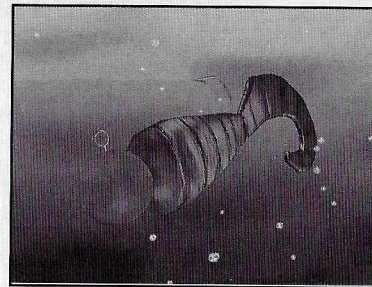
TEIGKÖDER - \$ 5.00

0-5 ft., 5-10 ft., 10-15 ft., 15-20 ft. Tiefenbereich

Gut geeignet im Sommer

Hinweis: Diese populären Köder tauchen, wenn sie angekurbelt werden, und treiben dann ruhig vor sich her. Mancher fette alte Barsch ist mit Teigködern geschnappt worden.

Steuerung Ein Teigköder [Crankbait] wird richtig angeboten, indem er eingeholt wird. (A-Taste und/oder B-Taste drücken). Er schlängelt sich dann auf lebensgetreue Art und Weise.



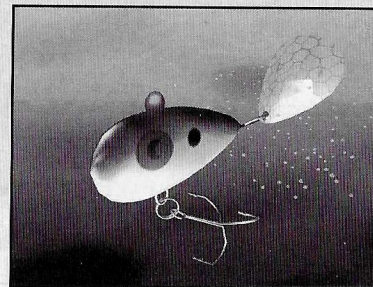
TEIGKÖDER - \$ 5.00

0-40 ft. Tiefenbereich

Gut geeignet das ganze Jahr über.

Hinweis: Teigköder [Grubs] sind Köder für tiefes Wasser und können unschätzbare Dienste leisten, wenn Sie auf kleinere Barsche aus sind.

Steuerung Der Teigköder [Grub] wird richtig angeboten, indem Sie den Köder auf den Grund des Sees abtauchen lassen und dann ruckweise zurückholen. (Die A-Taste und/oder B-Taste immer wieder eine Sekunde lang drücken und loslassen). Der Teigköder wird dann heftig pulsieren.



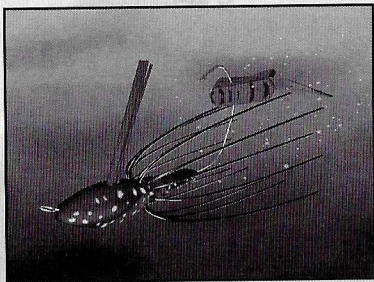
SPINNER [TAILSPINNER] - \$ 5.00

0-10 ft. Tiefenbereich

Am besten im Winter, gut im Sommer geeignet.

Hinweis: Spinner sind preisgekrönte, leicht zu handhabende Köder. Sie reflektieren das Licht an ihrem kreiselnden Blatt und locken Barsche besonders gut in seichten, stark bedeckten Gewässern an.

Steuerung Der Spinner [Tailspinner] wird am besten mit ruckweisem Einrollen zurückgeholt. (Die A-Taste und/oder B-Taste immer wieder eine Sekunde lang drücken und loslassen). Der Köder taucht etwas nach oben, wenn Sie die Spitze der Angelrute anheben. (Richtungskontrolle nach oben drücken).



TWISTER [JIG AND PIG] - \$ 5.00

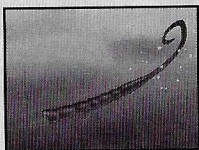
0-40 ft. Tiefenbereich

Gut geeignet im Herbst und Frühjahr

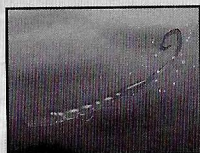
Hinweis: Ein schwerer Köder mit Bleikopf und einem einzigen Haken. Mit einem Twister wird am besten bei dichter Deckung geangelt, in der sich große Barsche aufhalten, ohne viel Tumult zu machen.

Steuerung Ein Twister [Jig and pig] wird korrekt angeboten, indem man den Köder auf den Grund des Sees sinken lässt und dann ruckweise zurückholt. (Die A-Taste und/oder B-Taste immer wieder eine Sekunde lang drücken und loslassen). Twister fangen in der Regel größere Barsche.

PLASTIKWÜRMER



Der dunkle Wurm ist am besten in schmutzig trübem Wasser



Der helle Wurm wird am besten in klarem Wasser verwendet



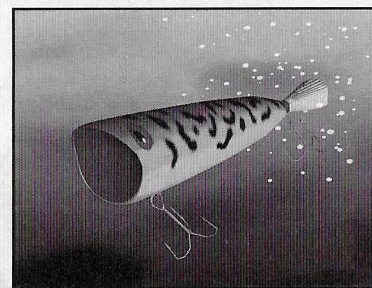
Der parfümierte Wurm ist in jeder Gewässerart wirkungsvoll

\$ 5.00. 0-30 ft. Tiefenbereich.

Am besten im Frühjahr und Sommer geeignet, gut auch im Herbst.

Hinweis: Würmer sind eine altbewährte Methode, Barsche aus tiefem Wasser zu holen. Wenn der Köder mit etwas Wurmöl kombiniert wird, dann kann das Ergebnis für diese Kolosse tödlich sein.

Steuerung Der Wurmköder wird richtig angeboten, indem man alle paar Sekunden einholt (A-Taste und/oder B-Taste drücken) und stoppt. Der Wurm windet sich dann in einer lebensechten Bewegung.



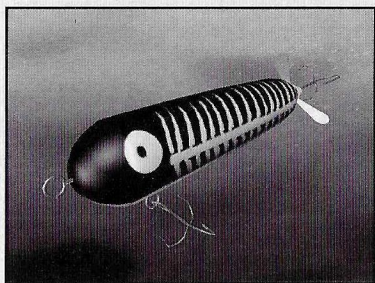
WOBBLER [POPPER] - \$ 5.00

Oberflächennähe

Gut geeignet im Frühjahr und Herbst, passabel im Sommer.

Hinweis: Mit diesem geräuschvollen, nahe der Wasseroberfläche treibenden Köder können Sie den Barsch belästigen. Eine gute Methode, diese am Seeboden träge herumlungernenden Sauger in Bewegung zu bringen.

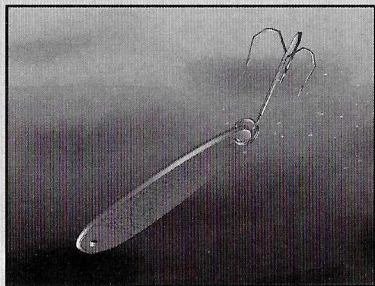
Steuerung Der Wobbler [Popper] wird richtig angeboten, indem man alle paar Sekunden einholt (A-Taste und/oder B-Taste drücken) und stoppt. Der Wobbler wird dann auf und nieder schnellen und ein knallendes Geräusch machen.



SPIN-N-GLO - \$ 5.00
Oberflächennähe

Hinweis: Ein Oberflächenköder, der zwei schnell rotierende Blätter besitzt. Sehr gut in seichten Gewässern. Ein Spin-N-Glo verursacht einen ordentlichen Rabatz und lockt Barsche aus ihren unergründlichen Tiefen herauf.

Steuerung Der Spin-N-Glo [Propeller bait] wird korrekt präsentiert, indem man die Schnur einholt (A-Taste und/oder B-Taste drücken). Er beginnt dann, sich zu drehen.



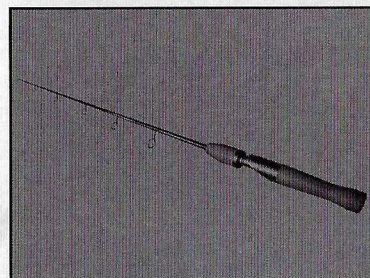
LÖFFEL [JIGGING SPOON] - \$ 5.00
10-40 ft. Tiefenbereich

Gut geeignet im Sommer, am besten im Winter.

Hinweis: Ein guter Allround-Köder, der sowohl in sehr tiefem Wasser als auch in Oberflächennähe wirkungsvoll ist, wenn er schnell eingeholt wird.

Steuerung Der Löffelköder [Jigging spoon] wird richtig eingesetzt, indem man die Angelrute anhebt (Richtungskontrolle nach oben drücken) und fallen läßt. Die meisten Bisse passieren, wenn der Köder im Wasser nach unten flattert.

ANGELRUTEN



Die Angelrute ist für das Angelerlebnis entscheidend. Sie wirft den Köder und peitscht den Fisch. Suchen Sie sich eine gute aus!

Um einen Fisch an die Angel zu bekommen, ziehen Sie Ihre Angelrute zurück, indem Sie die Richtungskontrolle nach unten drücken, sobald Sie das "bellende" Geräusch des Zuschnappens hören.

Machen Sie eine "Kraftbewegung" [Power Move], wenn Sie einen Fisch an den Haken bekommen haben und der Fisch von Ihnen wegschwimmt, indem Sie die Richtungskontrolle nach rechts oder links drücken. Das wird den Fisch in die Richtung ziehen, in die Sie drücken.

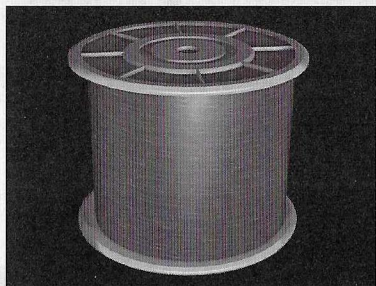
Tippen Sie die Richtungskontrolle in der entgegengesetzten Richtung an, in die der Fisch sich bewegt.

Angelrute aus Kunststoff - \$ 25.00

Angelrute aus Graphit - \$ 100.00

Angelrute aus IM6 Graphit - \$ 300.00

ANGELSCHNUR



Wenn Sie sich das beste Boot, die beste Angelrute und -Rolle, die besten Köder und die beste Elektronik zulegen, dann sollten Sie sich nicht auf eine zweitklassige Angelschnur verlassen, um Ihren Barsch zu fangen.

10 Pfund geprüft [10lb test] - \$ 5.00

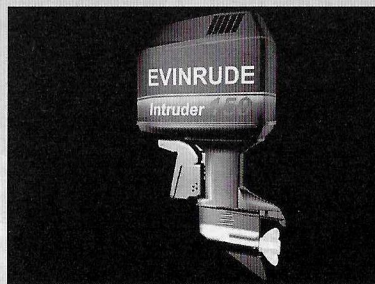
12 Pfund geprüft [12lb test] - \$ 10.00

20 Pfund geprüft [20lb test] - \$ 15.00

40 Pfund geprüft [40lb test] - \$ 20.00

Monster Dreifach-Faden 100 Pfund geprüft - \$ 50.00

BOOTSMOTOREN



Wie wollen Sie ohne einen bulligen Motor über den See an Ihre "heißen" Angelstellen kommen, und wieder rechtzeitig zurück zum Wiegen Ihres Fangs?

A-Taste Das Boot fährt rückwärts.

B-Taste Das Boot fährt vorwärts.

Richtungskontrolle
nach links oder rechts Steuert das Boot in die
entsprechende Richtung.

X-Taste Schaltet den
Schleppangelmotor ein
und aus.

MotorGuide Schleppangelmotor - \$ 500.00

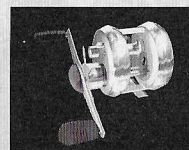
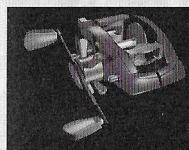
Evinrude 50 PS Outboard - \$ 5.400.00

Johnson 70 PS Performance Special - \$ 6.900.00

Evinrude Intruder 150 - \$ 11.200.00

Johnson Venom 225 - \$ 13.300.00

Anmerkung: Falls Sie sich einen stärkeren Motor anschaffen, können Sie nicht mehr mit einem früheren, billigeren Motor tauschen.



ANGELROLLEN

Lassen Sie sich nicht dabei erwischen, mit einer Angelrolle für Kinder nach ausgewachsenen Barschen zu fischen. Kaufen Sie sich eine Rolle, die es verdient, an Ihrer Rute angebracht zu werden, und holen Sie sich einen kolossalen Barsch!

A-Taste oder

B-Taste Normales Einholen

A-Taste und

B-Taste gleichzeitig Schnelles Einholen

Anmerkung: Falls Sie einen Fisch am Haken haben und die automatische Einholvorrichtung benutzen, dann wird Ihre Angelschnur reißen und der Köder verloren gehen.

A-Taste und
Y-Taste gleichzeitig
Richtungskontrolle
nach links oder rechts

Automatisches Einholen

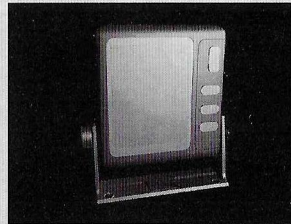
Dreht den Fisch in die
entsprechende Richtung,
wenn er sich
vom Boot wegbewegt.

X-Taste

Aktiviert die
Weitwinkelansicht.

Spin Cast - \$ 25.00
Baitcasting A - \$ 50.00
Baitcasting B - \$ 125.00

FISCHSUCHER



Das beste Angelgerät nützt Ihnen nichts, wenn Sie die Fische nicht finden können. Stimmt's?

Fischsucher zeigen mit einem "biependen" Sonargeräusch an, wenn sich das Boot direkt über einem Fisch befindet.

Sie sollten sich diese Stelle auf der Karte über Ihnen notieren, Ihr Boot ein Stückchen zurückbewegen und dann die Angel in dem betreffenden Bereich auswerfen. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten, um die letzten 50 Messungen des Lowrance LMS-350 LCD zu erhalten. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten oder oben, um mit dem Eagle Ultra II zu scrollen.

Eagle Supra Pro LD - \$ 95.00

Eagle Ultra II Split Screen LCD - \$ 300.00

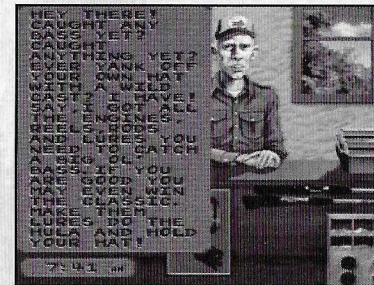
Lowrance X-70A LCD - \$ 480.00

Lowrance LMS-350 LCD Chart - \$ 800.00

Anmerkung: Wenn Sie den Eagle Ultra II Split Screen LCD einsetzen, dann drücken Sie die Richtungskontrolle nach oben oder unten, um über den Fischsucher-Bildschirm zu scrollen.

Anmerkung: Wenn Sie einen der drei teureren Fischsucher verwenden, dann erscheinen große Barsche als drei Punkte lange vertikale Linien.

ANGLERLATEIN

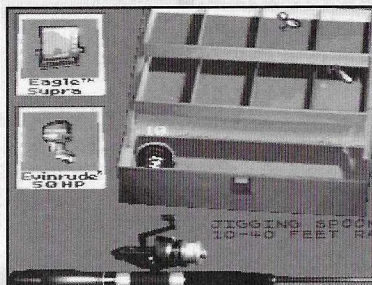


Ratschläge sind das einzige, was im Anglershop nichts kostet, daher sollten Sie ruhig mit dem alten Angler reden [Talk].

AUSGANG

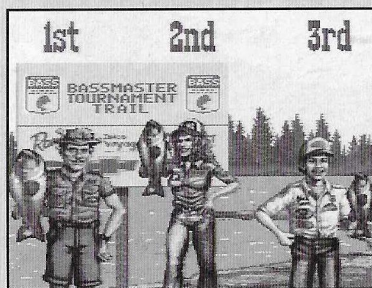
Markieren Sie "Ausgang" [Exit], um den Anglershop zu verlassen und Kurs aufs Wasser zu nehmen.

AUSRÜSTUNGSKASTEN



Markieren Sie diese Wahlmöglichkeit, um den Inhalt Ihrer Ausrüstungsbox zu zeigen.

DAS WIEGEN [WEIGH-IN]



Vergleichen Sie Ihre Plazierung mit der der anderen Angler. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten, um "Wiegen" [Weigh-In] zu markieren, und drücken Sie anschließend die B-Taste.

EIN NEUES SPIEL [NEW GAME]

Diese Wahl bringt Sie zum Start-Bildschirm, falls Sie ein neues Spiel beginnen oder ein Paßwort eingeben wollen.
DAS PASSWORT

DAS PASSWORT [PASSWORD]



Nachdem Sie einen Tag lang geangelt haben und wieder zurück am Bootskaai sind, markieren Sie "Paßwort" [PASSWORD] und drücken Sie die B-Taste. Schreiben Sie sich das Paßwort auf, damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt das Turnier fortsetzen können. Paßwörter machen es möglich, daß Sie zu Beginn des Tages am betreffenden See mit den gleichen Ausrüstungsgegenständen und demselben Geldbetrag neu anfangen können.

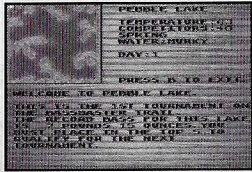
Anmerkung: Der aktuelle Musikkanal wird mit dem Paßwort-Merkmal nicht gespeichert. Jedes Spiel beginnt mit der Station KBAS.

Um Ihr gespeichertes Spiel zu laden, markieren Sie das Zeichen LOAD GAME und drücken die B-Taste.

DIE EINGABE EINES PAßWORTS

Um ein Paßwort einzugeben, drücken Sie die Richtungskontrolle, um das gewünschte Zeichen zu markieren. Dann drücken Sie die B-Taste. Wenn Sie das Paßwort vollständig eingegeben haben, markieren Sie EXIT und drücken die B-Taste.

TURNIERINFORMATION



Dieser Bildschirm zeigt alle relevanten Informationen über das BASS Masters Classic. Hier finden Sie Auskünfte bezüglich der Temperatur, der Wasserbedingungen, der Jahreszeit, der Anzahl der

Mitbewerber, der aktuellen Plazierungen, der Position Ihres Boots auf der Seekarte über Ihnen, des Namens des Sees, an dem Sie gerade fischen, und des Turniertags.

Anmerkung: Die Seebeschreibung steht nur vor Beginn eines Turniers zur Verfügung.

DER ÜBUNGSTEICH [PRACTICE POND]

Machen Sie einen Besuch am Übungsteich, um Ihre Angeltechnik zu perfektionieren, bevor Sie sich an einem Turnier beteiligen. Bei diesem Modus gibt es keine Zeitmessung, daher können Sie sich ruhig Zeit lassen, Riesenbarsche zu fangen.



AUF ANS ANGELN TURNIERREGELN

Jetzt, wo Sie wissen, wie man Fische angelt, sollten Sie sich auch mit den Regeln des Turniers vertraut machen.

TOURNAMENT RULES:

1. FISHMILL
Your fishmill can hold up to 10 fish. You can only catch one fish at a time. If you catch a bass that is larger than the fish in the mill, the larger fish will be released. Other types of fish will not be in the fishmill or counted towards your total weight. If you catch a fish that is larger than the fish in the mill, the larger fish will be released back into the water.

Press SELECT to continue.
Press EXIT to exit.

1. Stunden Die Turnierstunden sind von 7.00 Uhr bis 15.00 Uhr.

2. Tage Jedes Turnier geht über drei Tage an jedem See.

3. Fischbehälter Ihr Fischbehälter kann bis zu fünf Barsche zur gleichen Zeit aufnehmen. Fall Sie einen Barsch fangen, der größer als Ihr fünfter Barsch ist, wird der fünfte Barsch zurückgeworfen. Fische, die keine Barsche sind, kommen nicht in Ihren Fischbehälter und werden nicht für Ihr Gesamtgewicht mitgezählt. Alle derartigen Fische werden sofort wieder ins Wasser freigelassen.



4. Plazierungen Ihr Plazierungsstand wird vom Gesamtgewicht der fünf größten Barsche bestimmt, die Sie am Ende eines jeden Tages gefangen und mit Erfolg an den Wiegeplatz gebracht haben. Das Gesamtgewicht für den Tag wird zu Ihrem Gesamtgewicht aus den vorangegangenen Tagen hinzuaddiert, um Ihre Gesamtplatzierung zu bestimmen. Sie müssen sich am Ende jedes Turniers hoch genug platzieren, um weiterzukommen. Die Qualifizierungspositionen werden zu Beginn jedes Turniers angezeigt.
5. Größenbeschränkungen Jeder Barsch muß mindestens 15 inches (knapp 40 cm) lang sein, um als gültig zu zählen. Wenn ein Barsch kürzer als 15 inches ist, wird er automatisch freigelassen.
6. Verspätungsstrafpunkte Wenn Sie nach 15.00 Uhr beim Wiegen eintreffen, werden zwei Unzen (ca. 57 g) pro Minute Verspätung von Ihrem Gesamtgewicht abgezogen. Falls Sie erst nach 15.20 Uhr beim Wiegen erscheinen, werden Sie für den betreffenden Tag disqualifiziert.