

JACK
NICKLAUS
GOLF™



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
Av. DE LA INDUSTRIA 8
28760 TRES CANTOS
MADRID - ESPAÑA

Printed in Japan

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

Gracias por escoger el Videojuego Jack Nicklaus Golf para tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

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.

¡Mídete con el Bear!	2
Utilización del controlador	3
Cómo iniciar el juego	5
Pantalla de juego nuevo o viejo	5
Pantalla de reanudación de un juego	5
Pantalla de selección de recorrido	7
Pantalla de designación de un recorrido	8
Pantalla de Selección de Juego	9
Introducción de los jugadores del ordenador	9
Pantalla de Selección de Jugadores	10
Pantalla de premios de los hoyos	11
Pantalla principal de opciones	12
Pantallas de práctica	14
Pantallas de juego	15
Pantalla de cuota	14
Pantalla de vista superior	15
Pantalla de la tarjeta de resultados	16
Pantalla de estadísticas	16
Pantalla de control de juego	17
Ventana de la opción de control	18
Pantalla de pérdida de la bola	20



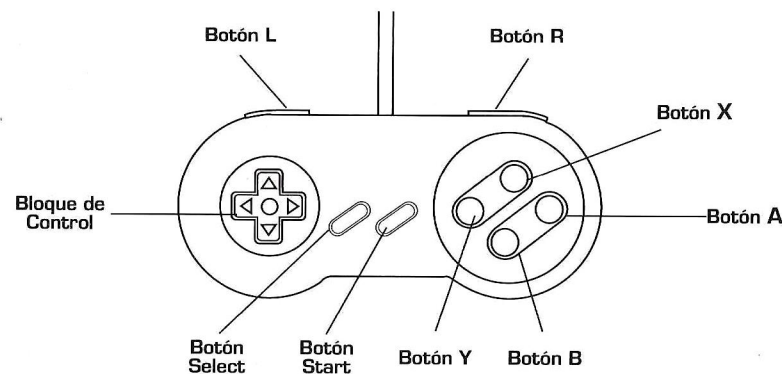
LICENSED BY



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

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.

El nombre más famoso del golf te ofrece el juego de simulación de un realismo sin igual. Juega dieciocho hoyos en dos de los recorridos favoritos de Jack Nicklaus o diseña su propio número ilimitado de recorridos. De uno a cuatro jugadores pueden competir en los niveles de principiante y experto, y escoger entre un juego por dinero (Skins Play) o el muy competitivo Juego por Golpes (Stroke Play). Se puede controlar cada detalle de la acción: lee la inclinación del green para tus tiros de acercamiento; utiliza un hierro largo fuera de la arena (bunker) del recorrido; rómpelo o golpea con él desde el borde; practica tu juego corto en el green o golpea una serie de bolas en la zona inicial de tiro (driving range). La posibilidad de utilizar una contraseña te permite incluso interrumpir el juego, para regresar después. Si estas listo para jugar contra el mejor, ¡Jack Nicklaus es tu hombre y JACK NICKLAUS GOLF tu juego!



Los controles de la pantalla de control de juego tienen las siguientes funciones, a saber:

Bloque de control hacia arriba y hacia abajo: Cambia el palo que se esté utilizando.

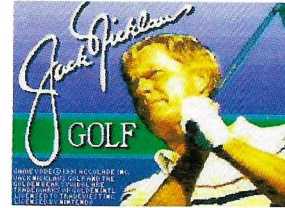
Bloque de control hacia la izquierda y hacia la derecha: Ajusta el indicador que está en la parte superior de la pantalla. Si este indicador intenta pasar uno de los bornes del límite, aparecerá una nueva pantalla y el indicador regresará al centro de ésta.

Botón START: Este botón permite salir del juego en el sitio en que se encuentre y regresar a la pantalla principal de opciones. Después de haber pulsado este botón, se abrirá una ventana con la pregunta: "¿Desea regresar al edificio del Club?" ("Head Back to the Clubhouse?"). Si respondes "No", la ventana desaparece y regresarás allí donde habías comenzado. Si respondes "Sí" ("Yes"), regresará a la pantalla principal de opciones. Si estas en una partida de un solo jugador, la ventana indicará una contraseña para volver a comenzar. Esta es la contraseña

que deberas indicar en la pantalla de renovación del juego para regresar al punto en el cual lo habías dejado. Esta opción de salida también existe en la pantalla de cuota, en la pantalla de vista superior, en la pantalla de la tarjeta de resultados y en la pantalla de estadísticas.

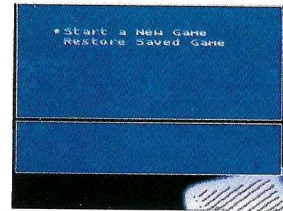
Botón SELECT: Este botón hace que aparezca la ventana de opción de control.

Botón B: Se utiliza este botón para coger el palo y golpear la bola. Para golpear la bola, tienes que pulsar tres veces el botón B: una vez para comenzar, una vez para definir la fuerza y otra vez para entrar en contacto. Una vez que hayas pulsado por la primera vez el botón, y si no lo pulsas las otras dos veces, el movimiento del palo será contado como un golpe, pero la bola no se moverá.



Después de que el anuncio de los derechos de autor haya aparecido durante 3 segundos, presiona cualquier botón para acceder a la pantalla de juego nuevo o viejo.

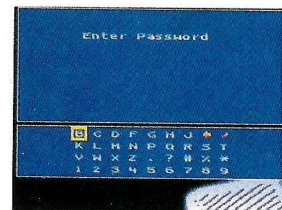
Pantalla de juego nuevo o viejo



Gracias a esta pantalla se puede seleccionar la opción que permite ya sea iniciar un nuevo juego (Start a new game) o reanudar un juego previamente grabado (Restore Saved Game). Utiliza el Bloque de Control para desplazar la bola de selección. Presiona cualquier otro

botón para pasar a la siguiente opción. El juego se desplazará entonces ya sea a la pantalla de reanudación de un juego o a la pantalla de selección de un recorrido.

Pantalla de reanudación de un juego



Si decides reanudar un juego ya grabado, se te pedirá que indiques una contraseña (Enter Password). Desplaza el cuadrado amarillo, utilizando el Bloque de Control. Selecciona una letra desplazando el cuadrado amarillo sobre la letra deseada (o símbolo) y presionando uno de los otros

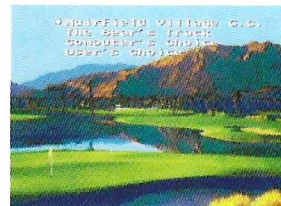
botones. La flecha izquierda, que se encuentra en la fila de arriba, segunda desde la derecha, es la flecha de retroceso. Selecciona esta flecha cuando desees borrar una letra. La flecha curva que se encuentra en el extremo derecho de la fila de arriba es el retroceso. Selecciona esta flecha una vez que hayas terminado, para confirmar.

Si la contraseña que has indicado no es válida, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y después de haber presionado cualquier botón volverás a la pantalla de juego nuevo o viejo.

Si la contraseña es válida, se te pedirá entonces que indiques tu nombre (Enter Name). Utiliza la misma técnica que para indicar la contraseña.

Después de haber indicado el nombre, se pasará directamente a la pantalla de juego que resume el juego en el cual se ha indicado la contraseña.

Pantalla de selección de recorrido

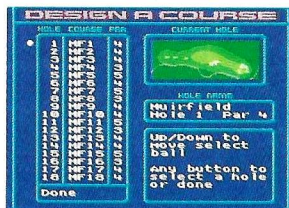


En esta pantalla, se seleccionará el recorrido en el cual desees jugar. Tienes 4 posibilidades: **1)** Muirfield Village, **2)** The Bear's Track, **3)** Computer's Choice (Selección del ordenador), o **4)** User's Choice (Selección del usuario). Utiliza la bola de

selección para escoger uno de estos recorridos. Muirfield y Bear's Track son recorridos preseleccionados, siempre los mismos. Computer's Choice corresponde a un recorrido aleatorio, en el cual el ordenador escoge 18 hoyos al azar entre los recorridos de Muirfield y Bear's Track. El ordenador asegura que el total de par sea 72.

Si escoges User's Choice, pasarás a la pantalla de diseño de un recorrido; si no, pasarás a la pantalla de Selección de Juego.

Pantalla de diseño de un recorrido



Esta pantalla permite designar los hoyos en los cuales deseas jugar. Se seleccionan los hoyos de Muirfield y Bear's Track. Se puede utilizar cualquier hoyo más de una vez y el ordenador no impone ningún límite de par.

Para modificar la selección de un hoyo determinado, utiliza el Bloque de Control para desplazar la bola hasta cerca del hoyo que se desea cambiar. Selecciónalo utilizando uno de los otros botones y decide en qué hoyo de Muirfield o Bear's Track deseas jugar. Utiliza el Bloque de Control para cambiar de hoyo. Los botones hacia arriba y hacia abajo cambiarán el número del hoyo; los botones hacia la izquierda y hacia la derecha cambiarán el recorrido. Cuando aparezca el hoyo deseado, selecciónalo presionando cualquiera de los otros botones. Se puede entonces escoger otro hoyo por cambiar o salir de esta pantalla seleccionando "Done" con la bola de selección. Una vez que hayas seleccionado "Done", pasarás a la pantalla de Selección de Juego.

Pantalla de Selección de Juego



En esta pantalla, se determina qué tipo de resultados se utilizarán para este juego y cómo jugarán muchos jugadores. Para esto, desplaza la bola de selección con el Bloque de Control y presiona cualquier otro botón, cuando la bola se encuentre sobre la opción

deseada. Después de haber seleccionado una de estas opciones, pasarás a la pantalla de Selección de Jugadores.

Introducción de los jugadores del ordenador

Jack N. El Oso de Oro (Golden Bear) mismo. Evidentemente, el jugador del siglo juega en el nivel Expert y golpea desde el "tee" profesional. Sus golpes son cuidadosamente pensados y bien ejecutados y golpea la bola más allá de la distancia definida para cada palo. Nicklaus es uno de los pocos jugadores de golf que casi siempre logra lo que se propone.

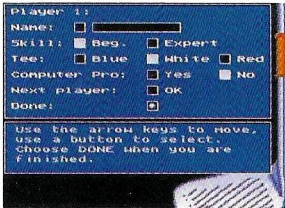
Lars X. Se llama a sí mismo Mister X y le gusta creerse un experto; es por esta razón que utiliza el "tee" profesional. Lars X tiene tendencia a desviar la pelota (hook) y a enviar todos los "putts" hacia la izquierda.

Art M. Art es un jugador de fin de semana que tiene poca práctica. Sus golpes tienden a ser cortos pero rectos. Y sus "putts" tienden a ser largos y descentrados.

Eddie C. No es un Jack Nicklaus, pero es muy bueno. En realidad, tan bueno que atrae a los jugadores activos hacia un juego amistoso por dinero. Evidentemente, Eddie juega en el nivel de los expertos y golpea sus bolas desde el "tee" profesional.

Curly O. Este es el primer año en que Curly juega al golf y le gusta mucho. Sin embargo, su problema consiste en que realmente no juega muy bien. Hace sus tiros desde el "tee" de los hombres y juega en el nivel de los principiantes. Sus "slices" y sus "putts" pueden terminar en cualquier parte.

Pantalla de Selección de Jugadores



Esta es la pantalla en la cual se seleccionan los atributos de cada uno de los jugadores. Los atributos que tiene un jugador son: **1)** su nombre (Name); **2)** su nivel de experiencia (Skill); **3)** el "tee" desde el cual tira; y **4)** si este

jugador es una persona o un jugador del ordenador (Computer Pro). Los atributos de los jugadores del ordenador no pueden ser modificados. Si un jugador es designado como un jugador del ordenador, al presionar el Bloque de Control aparecerán diferentes jugadores del ordenador y sus atributos respectivos. Cuando aparezca el jugador de ordenador que desees, presiona un botón.

Una vez que se hayan definido los atributos, selecciona la casilla "DONE". Si el juego que has escogido es un juego por golpes (stroke game) se pasará entonces a la pantalla principal de opciones. Si el juego es un juego por dinero, la siguiente pantalla será aquella de los premios por hoyo.

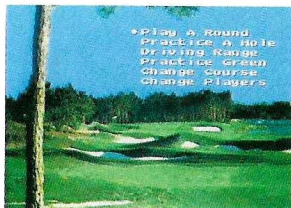
Pantalla de premios por hoyo



Esta pantalla permite seleccionar la cantidad de dinero que corresponde a cada hoyo en el juego por dinero. Por omisión, la cantidad total de dinero para todo el recorrido es de 36.000 dólares. Al seleccionar

"Championship Skins" se volverá a definir el total de esta cantidad. La opción "Change total" permitirá definir la cantidad de dinero de todo el recorrido. La cantidad total será distribuida automáticamente al cabo de 18 hoyos. Si se desea cambiar la cantidad de un hoyo en particular, selecciona la opción "Change hole". El ordenador preguntará entonces cuál es el hoyo para el que se desea cambiar el importe. Una vez que haya aparecido en la pantalla el número, selecciónalo presionando un botón cuando el signo "." esté resaltado. Podrás entonces indicar la cantidad deseada para ese hoyo. Una vez que todo esté definido como quieres, selecciona DONE para pasar entonces a la pantalla principal de opciones.

PANTALLA PRINCIPAL DE OPCIONES



Esta es la pantalla “básica”. Desde ella, se puede escoger hacer diferentes opciones o cambiar algunos de los parámetros definidos. En esta pantalla hay 6 opciones:

1) Ronda de juego A (Play A Round)

Esta opción permite jugar los 18 hoyos que hayas escogido. Primero aparecerá un mensaje con las condiciones del recorrido. Después de haber jugado los 18 hoyos, volverás a esta pantalla.

2) Hoyo de práctica A (Practice A Hole)

Esta opción te permitirá practicar en un solo hoyo. Podrás pedir el hoyo que desees. El Bloque de Control permite cambiar el número visualizado y mediante un botón cualquiera se hará la selección. Una vez que hayas jugado este hoyo, volverás a esta pantalla.

3) Zona inicial de tiro (Driving Range)

Esta opción te permitirá practicar tu “swing” con diferentes palos. Una vez que hayas jugado en la zona inicial de tiro, volverás a esta pantalla.

4) “Green” de práctica (Practice Green)

Esta opción te permitirá practicar el “putt”. Después de haber practicado, volverás a esta pantalla.

5) Cambio de Recorrido (Change Course)

Esta opción permite acceder a la pantalla de cambio de recorrido. Una vez que hayas terminado con esa pantalla, volverás a la pantalla principal de opciones en lugar de pasar a la de cambio de jugadores.

6) Cambio de Jugadores (Change Players)

Esta opción permite acceder a la pantalla de Selección de Juego y a la pantalla de Selección de Jugadores. Si escoges un juego por dinero, pasarás directamente a la pantalla de los premios por hoyo. Una vez que hayas terminado con esas pantallas, volverás a ésta.

La zona inicial de tiro te permite practicar tu "swing" y tu "putt". No se aceptan los jugadores del ordenador (Computer players) en ningún modo de práctica. En la zona inicial de tiro, se han dibujado 3 líneas de distancia a 100, 150 y 250 yardas, para ayudar a medir la distancia recorrida por las bolas.



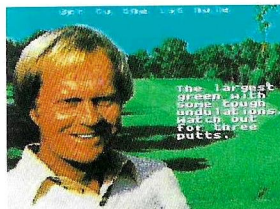
En el "green" de "putt", el jugador se encontrará en un lugar aleatorio y podrá hacer "putts" hasta que introduzca la bola en el hoyo. Tanto en la zona inicial de tiro como en el "green" de práctica, cuando haya más de un

jugador-persona, se podrá cambiar el jugador que practique presionando el Botón X antes de tirar.

Cuando se va a jugar un hoyo, la secuencia de pantallas es la siguiente:

- 1) Pantalla de cuota
- 2) Pantalla de vista superior
- 3) Pantalla de control de juego
- 4) Pantalla de tarjeta de resultados
- 5) Pantalla de estadísticas

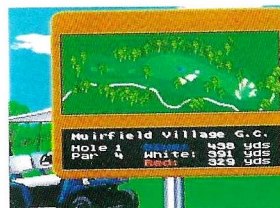
Pantalla de cuota



Esta pantalla tiene un retrato de Jack Nicklaus y un texto con algunas informaciones acerca del hoyo en el cual se va a jugar. Después de que haya aparecido todo el texto, pulsa cualquier botón para terminar la pantalla.

Una vez que te salgas de la pantalla, pasarás a la pantalla de vista superior.

Pantalla de vista superior

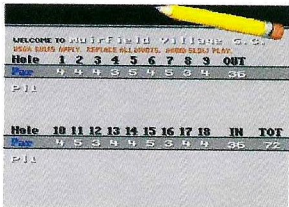


Esta pantalla muestra en panorámica el hoyo activo. Resulta útil comprender la presentación global de todo el hoyo. Esta mostrará también dónde se encuentran los árboles y otros objetos. En los hoyos de par 4,

habrá 3 marcas que aparecen en la pista y que representan la distancia hasta el banderín. Habrá una roja a 100 yardas, una blanca a 150 yardas, y una azul a 200 yardas. Los hoyos de par 5 tendrán una marca amarilla a

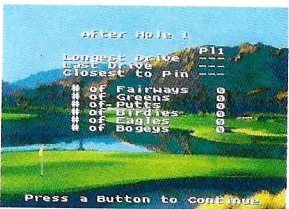
250 yardas. La información que aparece en la parte inferior del signo indica en qué hoyo estas, tu par y la distancia hasta el banderín desde el "tee". Presiona cualquier botón al finalizar esta pantalla y para pasar a la pantalla de control de juego.

Pantalla de la Tarjeta de Resultados



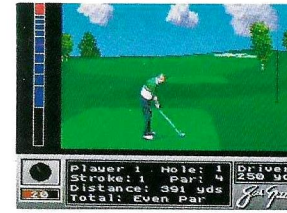
Esta pantalla muestra los resultados de todos los hoyos jugados. La tarjeta de resultados para un juego por dinero tiene una apariencia diferente de aquella de un juego por golpes. Presiona cualquier botón para salir de esta pantalla y pasar a la pantalla de estadísticas.

Pantalla de Estadísticas



Esta pantalla muestra varias estadísticas acumuladas por los jugadores. Presiona cualquier botón para salir de esta pantalla. Si estás practicando en un hoyo, el juego regresará a la pantalla principal de opciones (Main Option

Screen). Si estás jugando una ronda y se acaba de terminar el hoyo 18, pasarás entonces a la tarjeta de resultados finales. Si no, pasarás a la secuencia de juego que lleva al siguiente hoyo.



Esta pantalla es la esencia del juego. Es aquí donde el verdadero juego tiene lugar. A lo largo del borde izquierdo de la pantalla se encuentra una barra de potencia. En la parte inferior se encuentra la pantalla de información.

En el extremo izquierdo de la ventana de información se encuentra el indicador de viento/declive. Si te encuentras en el "green", el indicador mostrará la dirección y la magnitud del declive.

La parte central de la ventana de información muestra el nombre del jugador, el número del hoyo en el cual se encuentra, el número del golpe actual, el par para el hoyo actual y la distancia desde el punto en el cual se encuentra hasta el hoyo. Además, la ventana también mostrará los resultados actuales en relación con el par si el juego es un juego por golpes o el valor del hoyo actual si el juego es un juego por dinero.

Al lado derecho de la ventana de información aparece el palo actual y la distancia a la cual puede enviarse normalmente la bola. Si el jugador es un "experto" tal como se ha escogido en la pantalla de Selección de Jugadores, no aparecerá la distancia del palo. Esta será reemplazada por la palabra "Expert".



Esta pantalla aparece cuando se presiona el botón SELECT en la pantalla de control de juego. Esta pantalla permite realizar algunas acciones especiales. Cuando se termina cualquiera de estas acciones, se regresa a la pantalla

de control de juego. Las opciones son las siguientes:

1) Overhead View — Vista de la pantalla superior tal como se ha descrito antes. Además, la posición actual del jugador aparecerá indicada mediante una bola intermitente.

2) Score Card — Vista de la pantalla de la tarjeta de resultados tal como se ha descrito más arriba.

3) Game Statistics — Vista de la pantalla de estadísticas tal como se ha descrito antes.

4) Course Conditions — Modifica la velocidad actual del viento y las condiciones del terreno. Modifica entre terreno húmedo, normal y seco, presionando el Bloque de Control izquierdo y derecho. Define la fuerza del viento, tal como lo muestra el indicador, presionando el Bloque de Control hacia arriba y hacia abajo. Para salir de esta pantalla, presiona cualquier otro botón.

5) Set Break Grid — Tienes tres posibilidades cuando aparece la rejilla de declive. Hay: **1)** Nunca visible (Never visible), **2)** Visible en el "green" (Visible on the green), o

3) Siempre visible (Always visible). Cada jugador puede definir la rejilla de declive que prefiera.

6) Club list — Visualiza una lista de todos los palos y hasta dónde pueden enviar la bola en condiciones normales. Presiona cualquier botón para salir de esta ventana.

7) Replay Last Shot — Si seleccionas esta opción después de haber efectuado un tiro, éste volverá a aparecer en la pantalla. Cuando esto ocurra, te encontraras en el mismo punto en el cual estabas después del tiro original.

8) Reverse Angle Replay — Después de haber efectuado un tiro, podrás ver el desplazamiento de la bola desde el punto de vista del sitio al cual ésta llegará.

9) Take Mulligan — Se puede descontar un tiro por ronda. Esta opción puede utilizarse inmediatamente después de un tiro desde el "tee".

10) Exit — Cierra esta ventana sin acción alguna.

PANTALLA DE PERDIDA DE LA BOLA

Después de haber golpeado la bola y que ésta haya caído en el agua, tienes la posibilidad de repetir el tiro o bien de dejar que la bola se pierda. Si escoges repetir el tiro, éste se efectuará desde el mismo punto en el cual se ha efectuado el último. Si, sin embargo, decides dejar perder la bola, pasarás a la pantalla de vista superior (Overhead Screen) y aparecerá una bola intermitente. Puedes retroceder o adelantar la bola con el Bloque de Control. Cuando la bola se encuentre en el sitio que consideres el mejor, presiona el botón y la bola se colocará otra vez en ese sitio para el siguiente tiro.