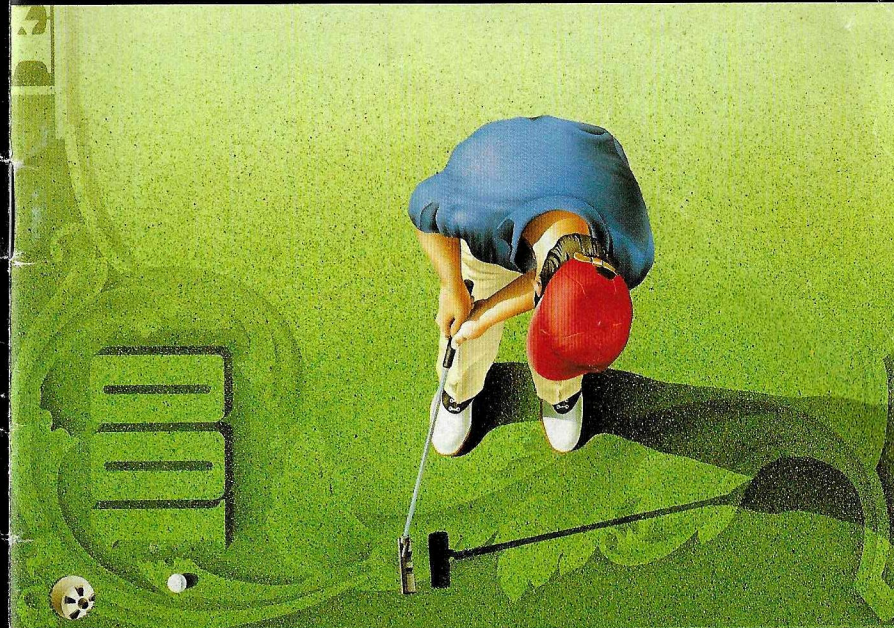


SNSP-MT-FRG

MAJOR TITLE



**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

irem
IREM CORPORATION

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte
Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges. m. b. H.
Magazinstraße 4
A-5027 Salzburg
Tel: A-0662-88921

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel: CH-061/311 88 18

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS:

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



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.

Original
Nintendo
Seal of
Quality

© 1993 IREM CORPORATION

LICENSED BY

Nintendo

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

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

CE SCAEU 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. RECHERCHEZ CE SCAEU,
LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES
POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

MAJOR TITLE

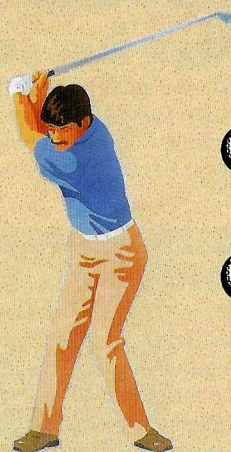
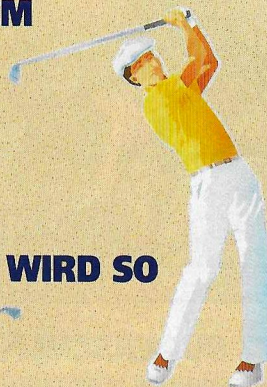
4 SPELSYSTEM

6 SPIELER

3 BEGONNEN WIRD SO

10 SPIELSCHIRME

14 SPIELMODUS



Irem
1

SPIELSYSTEM

Irem
1

MIT SUPERSCHLÄGEN ZUM SIEG

Jetzt endlich gibt es die superheiße Münz-Version des Major-Title-Spiels von Irem auch für den Super NES zu Hause. Das Spiel ist unglaublich realistisch. Um diese Runde zu gewinnen, müssen Sie den Wind, die Gestalt des Golfplatzes und vieles andere mehr berücksichtigen.

DAS PAR FÜR DIESEN PLATZ HEISST HERAUSFORDERUNG

Diese 18-Loch-Meisterschaft könnte nicht schwerer sein. Und um im Spiel zu bleiben, müssen Sie sich an die Regeln halten und die Zahl der Schläge so niedrig wie möglich halten. Vorsicht bei den Zusatzschwüngen! Im Gegensatz zu den Action- oder Abenteuerspielen gibt es hier kein "Spiel aus", mit dem Sie vom Platz verwiesen werden. Spielen Sie einfach die 18 Löcher und schlagen Sie die Golfbälle wie Arnold Palmer.

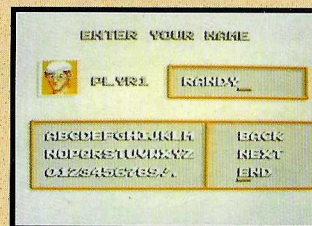
UND SO GEHT'S LOS

Bringen Sie Ihre Füße in die richtige Stellung, schärfen Sie Ihren Blick und konzentrieren Sie sich auf Ihren Schlag. Legen Sie Ihr Spiel fest.



Wählen Sie durch Drücken des unteren Teils des Steuerfelds die Zahl der Spieler. Wenn der Golfball die von Ihnen gewünschte Zahl erreicht, drücken Sie die B-Taste zur Bestätigung der Zahl.

Geben Sie Ihren Namen ein, indem Sie sich mit Hilfe des Steuerfelds nach links oder rechts durch das Alphabet bewegen. Drücken Sie die B-Taste, um die Buchstaben Ihres Namens einzugeben.



Bevor Sie anfangen, sehen Sie eine Aufnahme von jedem Loch von oben, und Sie erhalten wertvolle Hinweise bezüglich der besten Spielstrategie.

DIE FURCHTERREGENDEN VIER

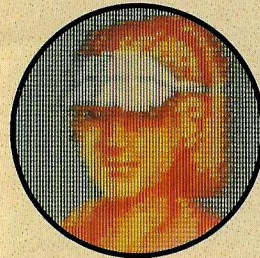
Jeder der vier Golfspieler hat ganz bestimmte Stärken und Schwächen. Lernen Sie Ihren Spieler kennen und schlagen Sie den Ball, so gut Sie können.

**Mr Langschuß****Spieler A**

Wenn dieser Spieler ausholt, müssen die Spieler zwei Löcher weiter möglicherweise in Deckung gehen. Dieser Pro hat Power, die allerdings gelegentlich außer Kontrolle gerät. Ihm fehlt die Finesse.

**Mr SichereHand****Spieler B**

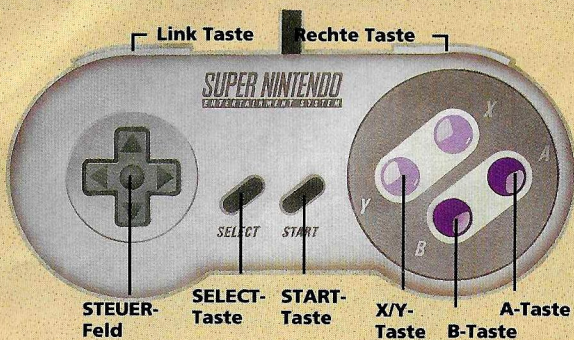
Er ist ein guter Allround-Spieler. Er spielt bereits seit Jahren Golf, ist technisch brillant und kann Entfernungen sehr gut einschätzen. Ihm fehlt allerdings die Begeisterung, und das kann problematisch werden.

**Ms StarkGrün****Spieler C**

Sie verfügt über eine ausgezeichnete Technik, und ihr kurzer Schlag aus dem Handgelenk und ihr Putten sind sehr gut. Entfernungen sind ihr Problem.

**Mr Kurvenschläger****Spieler D**

Dieser Spieler kennt jede Menge Tricks. Dazu gehört beispielsweise sein Wahnsinnskurvenschlag. Bezüglich der Entfernung ist er Durchschnitt, aber er kann seine Bälle gut plazieren.

MACHEN SIE SICH MIT DEM SPIEL VERTRAUT**Steuerfeld:**

Damit können die Fußstellung, die Abschlagrichtung und die Schlagkraft verändert und ein Schläger gewählt werden.

Linke Taste:

Damit wird der Cursor auf dem Spielschirm nach links bewegt.

Rechte Taste:

Damit wird der Cursor auf dem Spielschirm nach rechts bewegt.

SELECT-Taste:

Gilt nicht für das Major-Title-Spiel

START-Taste:

Damit werden das Spiel gestartet und das Spielstandfenster im Spielschirm geöffnet bzw. geschlossen.

A-Taste:

Schlägt den Ball.

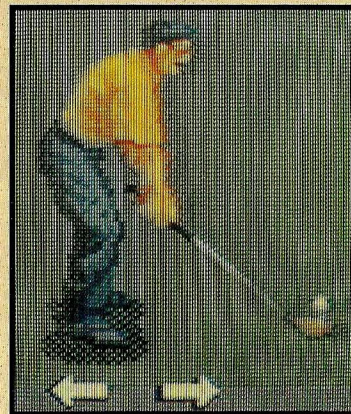
B-Taste:

Damit wird der Cursor im Spielschirm nach rechts bewegt, im Optionsschirm der Modus ausgewählt und die Schirmdarstellung übersprungen.

X-/Y-Taste:

Damit können Sie in den vorhergehenden Schirm gelangen (außer aus dem Namenseingabeschirm). Mit dieser Taste können auch Namen im Namenseingabeschirm gelöscht werden.

- 1 Um den Modus zu wechseln- B-Taste drücken
- 2 Um Schläge einzustellen- Steuerfeld benutzen



Wenn Sie sich im Power-Modus befinden, können Sie die linke Taste zur Abschwächung der Kraft und die rechte zur Verstärkung der Kraft drücken. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die A-Taste, um den Ball zu schlagen.

DAS SPIEL GEHT SO

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Spieler im Schläger-Modus. Durch Drücken der Steuertaste nach links oder rechts können Sie die Schlägerauswahl beeinflussen. Zum Festlegen der Richtung eines Schlags ist die B-Taste zu drücken. Sie befinden Sie jetzt im Richtungs-Modus. Zum Zielen eines Schlags Steuertaste nach links oder rechts drücken. Drücken Sie die B-Taste, um Ihre Fußstellung zu verändern, damit Sie einen Hook (Ball nach links verziehen) oder Splice (Ball nach rechts verziehen) schlagen können. Sie befinden sich jetzt im Fußstellungs-Modus. Zum Zielen Ihres Schlags Steuertaste links oder rechts drücken. Zur Veränderung Ihrer Schlagkraft B-Taste drücken.



**A - Schläger:**

Der Spieler wählt einen Schläger aus.

B - Richtung

Der Spieler wählt die Schlagrichtung.

C - Fußstellung:

Der Spieler entscheidet sich für eine Stellung, mit der er entweder einen Hook oder Splice schlagen kann.

D - Power:

Der Spieler wählt die gewünschte Schlagkraft aus.

Drallanzeige:

Sie sehen, wie sich ein Dreieck nach oben und unten bewegt. Drücken Sie die A-Taste, um die Anzeige anzuhalten und den Ball zu schlagen. Wenn die Markierung auf den oberen Teil der Anzeige zeigt, führt der Spieler einen niedrigen Schlag aus. Wenn sie auf die untere Hälfte zeigt, führt er bzw. sie einen hohen Schlag (Rückeffet) aus. Da Drallanzeige und Geschwindigkeit des Dreiecks je nach Schlägerart und/oder Rough variieren, kann sich das Timing des Spielers von Fall zu Fall unterscheiden.



◀ Niedriger Schlag

◀ Hoher Schlag

Bevor Sie den Ball schlagen, erscheint Schirm A auf dem Monitor. Auf einer dreidimensionalen Darstellung können Sie die Anordnung von Bäumen usw. überprüfen, und mit Hilfe der rechts auf dem Bildschirm erscheinenden Karte des Golfplatzes können Sie sich des Ziels vergewissern. Der dreidimensionale Schirm scrollt und erscheint immer dann, wenn ein Spieler die Schlagrichtung verändert.



Irem
1

SPIELSCHIRME

Irem
1

Wenn ein Spieler den Ball in Schirm A schlägt, erscheint Schirm B (Winkel von oben) und folgt dem Ball. Schirm A und B wechseln sich ab, bis der Ball das Grün erreicht.



Wenn der Ball das Grün erreicht, erscheint Schirm C auf dem Monitor. In diesem Schirm gibt es Richtungs- und Kraftanzeigen, es können jedoch weder Golfschläger noch Fußstellung gewählt werden. Der Spieler schätzt das Grün ein und puttet den Ball.



Hangrichtungsanzeige

SPIEL
C
SCHIRME

TURNIER-MODUS

Das Ziel eines Spielers besteht darin, den ersten Preis bei einem Turnier zu gewinnen.



Wählen Sie den Turnier-Modus im Optionsschirm an.

Wählen Sie zwischen einem 18- oder 36-Loch-Turnier.



Tournament Leaders		
1	STEVE	- 2 58
	MAX	- 2 58
3	BARRY	- 1 18
	DONNA	- 1 38
	ARNOLD	- 1 68
	MIKE	- 1 48
	JORK	- 1 58
	AL	- 1 38
	BUTCH	- 1 48
10	FRANK	EVEN 48
	JAN	EVEN 28

Wie ist der Spielstand? Finden Sie ihn heraus und verfolgen Sie, wie er sich verändert.

MAJOR-TITLE-SPIELMODUS

Bei jedem der 18 Löcher gibt es einen Jackpot. Nach jedem Loch erhält der Pro mit dem besten Ergebnis das "Grün".



Wählen Sie im Optionsschirm den Major-Title-Spielmodus an.

Stellen Sie fest, wer die Skins gewinnt, und denken Sie daran, wie schnell sich das Blatt wenden kann.



SKINS GAME		
NARDA	SKINS	150,000
DONNA	SKINS	150,000

RULE

1	100,000
2	200,000
3	300,000
4	400,000
5	500,000
6	600,000
7	700,000
8	800,000
9	900,000
10	1,000,000
11	1,100,000
12	1,200,000
13	1,300,000
14	1,400,000
15	1,500,000
16	1,600,000
17	1,700,000
18	1,800,000

Es geht um sehr viel, der Golfplatz ist schwierig, und wenn Sie gewinnen wollen, müssen Sie ganz cool herangehen.

LOCHSPIEL

Dabei spielen zwei Spieler gegeneinander. Nach jedem Loch gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Stand. Nach 18 Löchern ist der Spieler Sieger, der die meisten Löcher gewonnen hat.



Wählen Sie im Optionsschirm den Lochspiel-Modus an.

Berechnen Sie Ihren Spielstand beim Spielen. Wie sieht Ihr Endstand aus?

HOLES	PLAYER 1	PLAYER 2	EXTRAS	ROLLS
1	4	3		
2	5	4		
3	4	5		
4	3	4		
5	4	3		
6	5	4		
7	4	5		
8	3	4		
9	4	3		
10	5	4		
11	4	5		
12	3	4		
13	4	3		
14	5	4		
15	4	5		
16	3	4		
17	4	3		
18	5	4		
TOTAL	75	72		

SCORE	
PLAYER	COMP
2DORK	2 UP

ZÄHLWETTSPIEL-MODUS

Die Spieler spielen gegeneinander. Nach 18 Löchern hat der Spieler mit der niedrigsten Gesamtzahl gewonnen.



Wählen Sie im Optionsschirm den Zählwettbewerb-Modus an.

HOLES	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
1	4	3	5	4
2	5	4	3	5
3	4	5	4	3
4	3	4	5	4
5	4	3	4	5
6	5	4	3	5
7	4	5	4	3
8	3	4	5	4
9	4	3	4	5
10	5	4	3	5
11	4	5	4	3
12	3	4	5	4
13	4	3	4	5
14	5	4	3	5
15	4	5	4	3
16	3	4	5	4
17	4	3	4	5
18	5	4	3	5
TOTAL	75	72	78	75

War das ein Geniestreich oder reine Glückssache?



MAJOR TITLE

MAJOR TITLE

20 SYSTEME DE JEU

22 JOUEURS DE LA PARTIE

24 COMMENT PLACER LA
BALLE SUR LE TEE

26 ECRANS DE JEU

30 MODE JEU



Irem
1

SYSTEME DE JEU

Irem
1

FAIS UN COUP GAGNANT

La version toute chaude à sous du Jeu Le Plus Grand Titre de Irem est finalement arrivée au Super NES! Le réalisme du jeu est tel que tu n'en croiras pas tes yeux. Il faut que tu tiennes compte du vent, de la pente du green et de beaucoup d'autres choses si tu veux gagner cette manche.

LE DEFI EST A L'ORDRE DU JOUR

Ce championnat de 18 trous est rude à chaque trou. Et, pour rester en jeu, tu dois jouer selon les règles et garder le nombre de coups au minimum. Attention aux swings de plus! Contrairement aux jeux d'action ou d'aventure, il n'y a pas de "fin de jeu" pour te faire sortir du jeu. Joue tout simplement le 18ème trou et frappe comme Arnold Palmer!

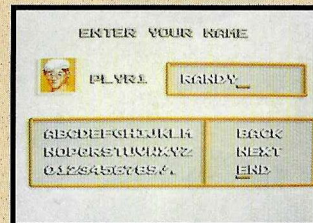
COMMENT DEMARRER

Mets-toi en posture, ouvre l'oeil et prépare-toi à jouer ta plus belle balle. Choisis ton jeu!



Choisis le nombre de joueurs en appuyant sur la partie inférieure du pavé de commandes. Lorsque la balle de golf se déplace sur le numéro de ton choix, appuie sur le bouton B pour l'enregistrer.

Introduis ton nom en utilisant le pavé de commandes gauchedroit pour parcourir l'alphabet. Appuie sur le bouton B pour enregistrer les lettres de ton nom.



Avant de démarrer, on te donnera une vue aérienne de chaque trou et un tuyau précieux quant à la meilleure stratégie de jeu à adopter.

LES QUATRE REDOUTABLES

Chacun des quatre golfeurs possède des points forts et des points faibles bien particuliers. Connais tes joueurs et joue ta plus belle balle!



**Monsieur
Coup-Long**



Joueur A

Lorsque ce type fait un swing, il se peut que les joueurs se trouvant deux trous plus loin doivent se planquer. Ce pro a de la force, mais elle peut devenir incontrôlable. Il manque de finesse.

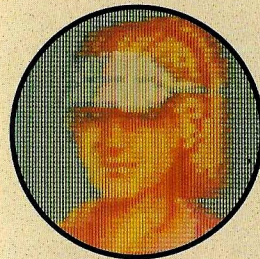


**Monsieur
Egalité-de-Jeu**



Joueur B

C'est un bon joueur complet. Il joue depuis des années et il maîtrise parfaitement la distance et la technique. Il manque d'enthousiasme, ce qui peut être un problème.



**Madame Calée-
sur-le-Green**



Joueur C

Son expertise technique est hors du commun et son jeu est plein de coups cochés et de putts. La distance est sa seule faiblesse.



**Monsieur
Club-Courbé**



Joueur D

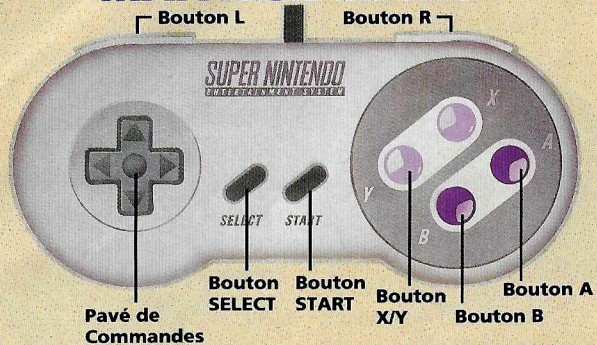
Ce gars a plein d'astuces y compris une balle courbée incroyable. Sa distance est moyenne, mais il place joliment sa balle.

Irem
1

COMMENT PLACER SA BALLE SUR LE TEE

Irem
1

MAITRISE LE JEU



Pavé de COMMANDES:

Règle la posture, la direction de frappe, la puissance et choisit un club.

Bouton L:

Déplace le curseur vers la gauche sur l'écran de jeu.

Bouton R:

Déplace le curseur vers la droite sur l'écran de jeu.

Bouton SELECT:

Ne s'applique pas au jeu Le Plus Grand Titre.

Bouton START:

Démarre le jeu et ouvre/ferme la fenêtre du score sur l'écran de jeu.

Bouton A:

Frappe la balle.

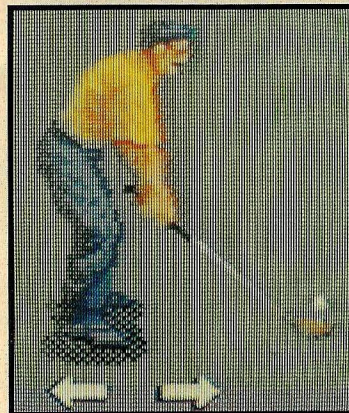
Bouton B:

Déplace le curseur vers la droite sur l'écran de jeu, sélectionne le mode sur l'écran de sélection des options et saute la présentation à l'écran.

Bouton X/Y:

Utilise ce bouton pour revenir à l'écran précédent (à part de l'écran d'enregistrement des noms). Il efface aussi les noms de l'écran d'enregistrement des noms.

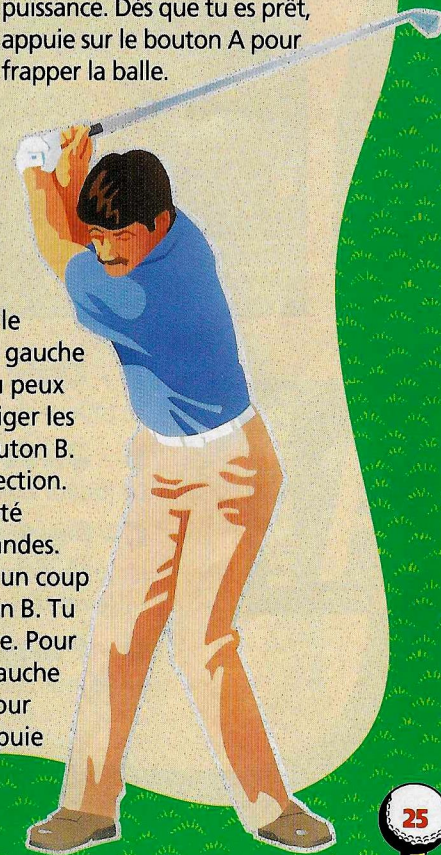
- 1 Pour Changer de Mode- Appuie sur le Bouton B
- 2 Pour Régler les Coups- Utilise le Pavé de Commandes



Quand tu te trouves dans le mode puissance, appuie sur le côté gauche du pavé de commandes pour diminuer la puissance du coup ou sur le côté droit pour augmenter la puissance. Dès que tu es prêt, appuie sur le bouton A pour frapper la balle.

CONNAIT TON JEU

Le jeu démarre avec le joueur dans le mode club. En appuyant sur le côté gauche ou droit du pavé de commandes, tu peux changer le choix des clubs. Pour diriger les coups des joueurs, appuie sur le bouton B. Tu es maintenant dans le mode direction. Pour viser un coup, appuie sur le côté gauche ou droit du pavé de commandes. Pour changer ta posture pour faire un coup tiré ou un slice, appuie sur le bouton B. Tu es maintenant dans le mode posture. Pour viser ton coup, appuie sur le côté gauche ou droit du pavé de commandes. Pour changer ta puissance de frappe, appuie sur le bouton B.



Irem
1

ECRANS DE JEU

Irem
1

A - Club:

Le joueur choisit un club.

B - Direction:

Le joueur choisit la direction de frappe.

C - Posture:

Le joueur choisit la posture de frappe pour faire un slice ou un coup tiré.

D - Puissance:

Le joueur choisit la puissance de frappe.

Jauge du Spin:

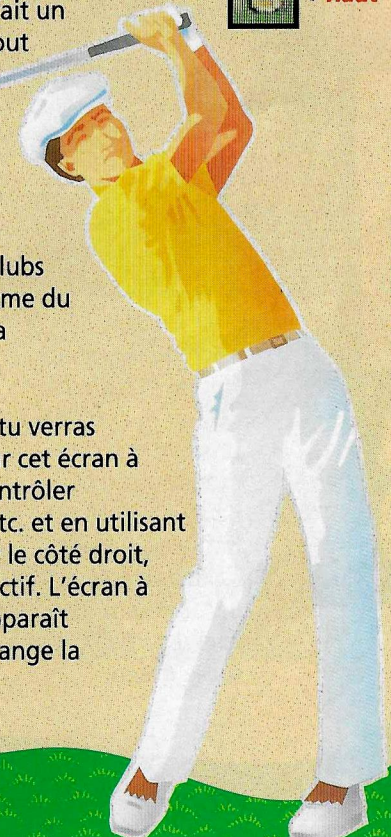
Lorsque tu vois le triangle bouger vers le haut et vers le bas, appuie sur le bouton "A" pour arrêter le jauge et frapper la balle. Lorsque le repère désigne la moitié supérieure du jauge, le joueur fait un coup bas. Lorsqu'il désigne la moitié inférieure, il ou elle fait un coup haut (balle coupée). Tout comme la longueur du spin/jauge et la vitesse/déplacement du repère du triangle diffèrent selon les clubs et/ou l'herbe longue, le rythme du joueur peut changer selon la situation.



Coup Bas

Coup Haut

Avant de frapper la balle, tu verras l'écran A sur le moniteur. Sur cet écran à trois dimensions, tu peux contrôler l'emplacement des arbres, etc. et en utilisant le plan du parcours situé sur le côté droit, tu peux être sûr de ton objectif. L'écran à trois dimensions défile et apparaît chaque fois qu'un joueur change la direction de frappe.



Irem
1

ECRANS DE JEU

Irem
1

Lorsqu'un joueur frappe la balle dans l'écran A, l'écran B (la prise de vue du moniteur est du haut) apparaît et défile en suivant la balle. Les écrans A et B s'alternent jusqu'à ce que la balle arrive sur le green.



ECRANS
C
DE JEU

Lorsque la balle arrive sur le green, l'écran C apparaît sur le moniteur. Dans cet écran il y a des jauges de direction et de puissance, mais pas la sélection des clubs ou de la posture. Le joueur étudie le green et joue un putt.



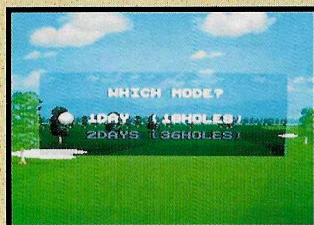
Indicateur de Direction de la Pente

MODE TOURNOIS

Le but d'un joueur est de gagner le premier prix dans t. un tournoi.



Sélectionne le Mode Tournois sur l'écran des options.



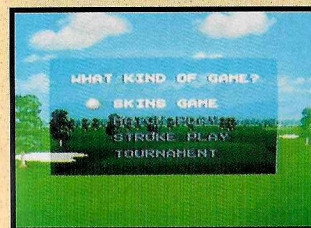
Sélectionne l'option tournois 18 trous ou 36 trous.

Tournament Leaders		
1	STEVE	- 2 5H
	MAX	- 2 5H
3	KARLBY	- 1 3H
	DONNA	- 1 3H
	ARNOLD	- 1 18H
	MIKE	- 1 4H
	JOHN	- 1 5H
	AL	- 1 3H
	BUTCH	- 1 4H
10	FRANK	EVEN 4H
	JAN	EVEN 2H

Quel est le score? Contrôle-le et regarde-le changer.

MODE JEU LE PLUS GRAND TITRE

Chacun des 18 trous a un gros lot. Après chaque trou, le pro avec le meilleur score reçoit le poignon.



Sélectionne le Mode Jeu Le Plus Grand Titre sur l'écran des options.



Découvre qui est en train de gagner les skins; rappelle-toi que la chance peut tourner.

SKINS GAME	
KARLBY	100,000
DONNA	100,000
ARNOLD	100,000
MIKE	100,000
JOHN	100,000
AL	100,000
BUTCH	100,000
FRANK	100,000
JAN	100,000

L'enjeu est grand, le parcours est difficile et tu devras jouer cool pour gagner.

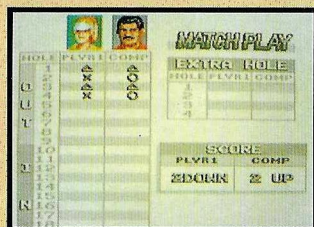
MODE MATCH-PLAY

Deux joueurs se disputent le prix. Après chaque trou, le joueur avec le score le plus bas gagne. A la fin des 18 trous, le golfeur qui a remporté le plus de trous gagne le prix.



Sélectionne le Mode Match-Play sur l'écran des options.

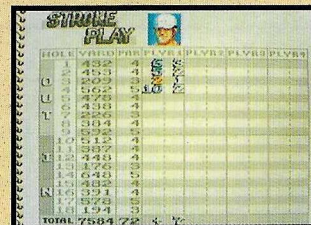
Compte les trous à fur et à mesure que tu les joues. Comment est-ce que procède ton jeu?

**MODE CONCOURS PAR COUPS**

Les joueurs se disputent le prix. A la fin des 18 trous, le golfeur avec le score le plus bas gagne.



Sélectionne le Mode Concours par Coups sur l'écran des options.



Est-ce que c'était un coup de génie ou simplement un coup de chance?



