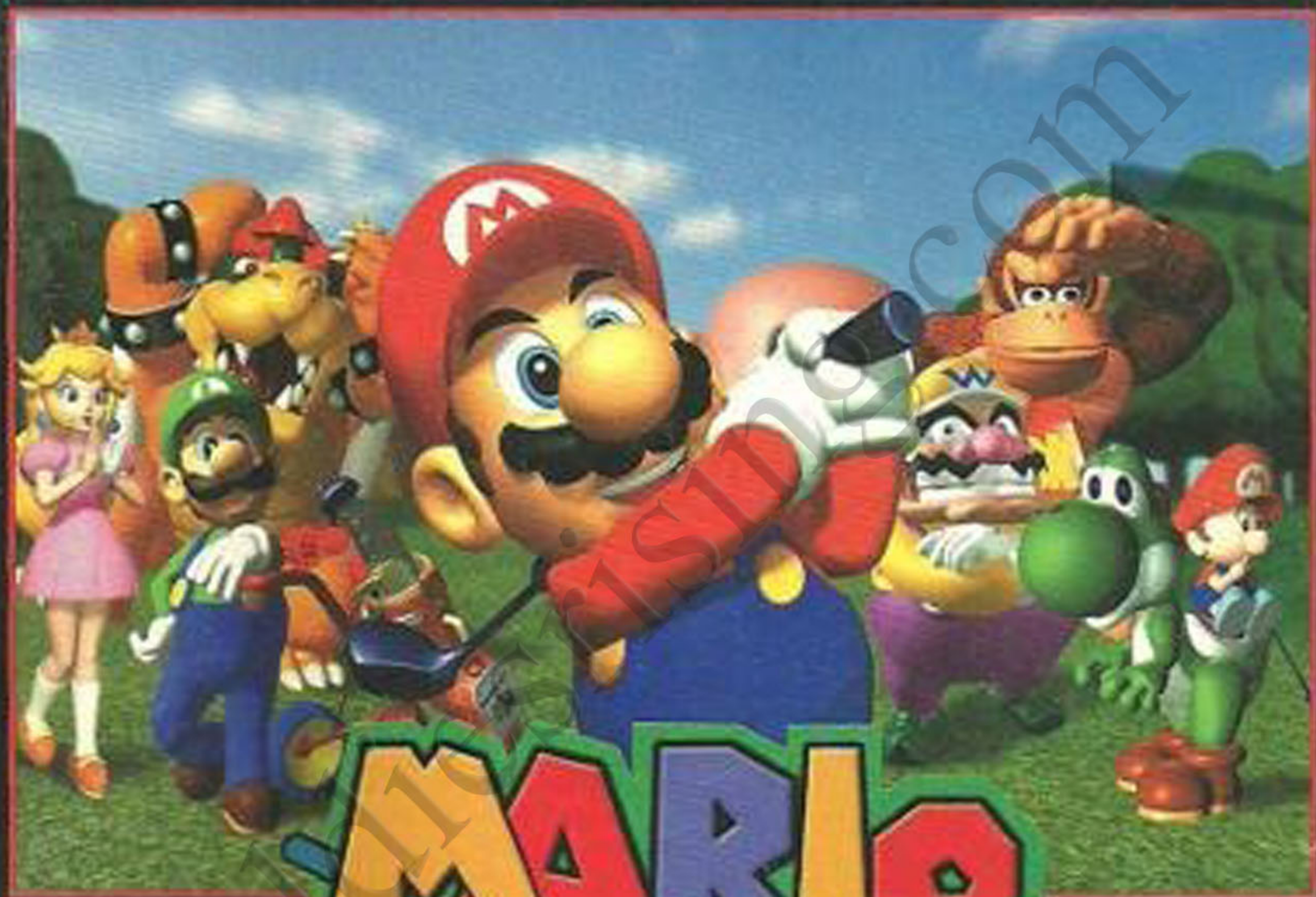


NUS-P-NMFP-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



MARIO GOLF™

NINTENDO⁶⁴



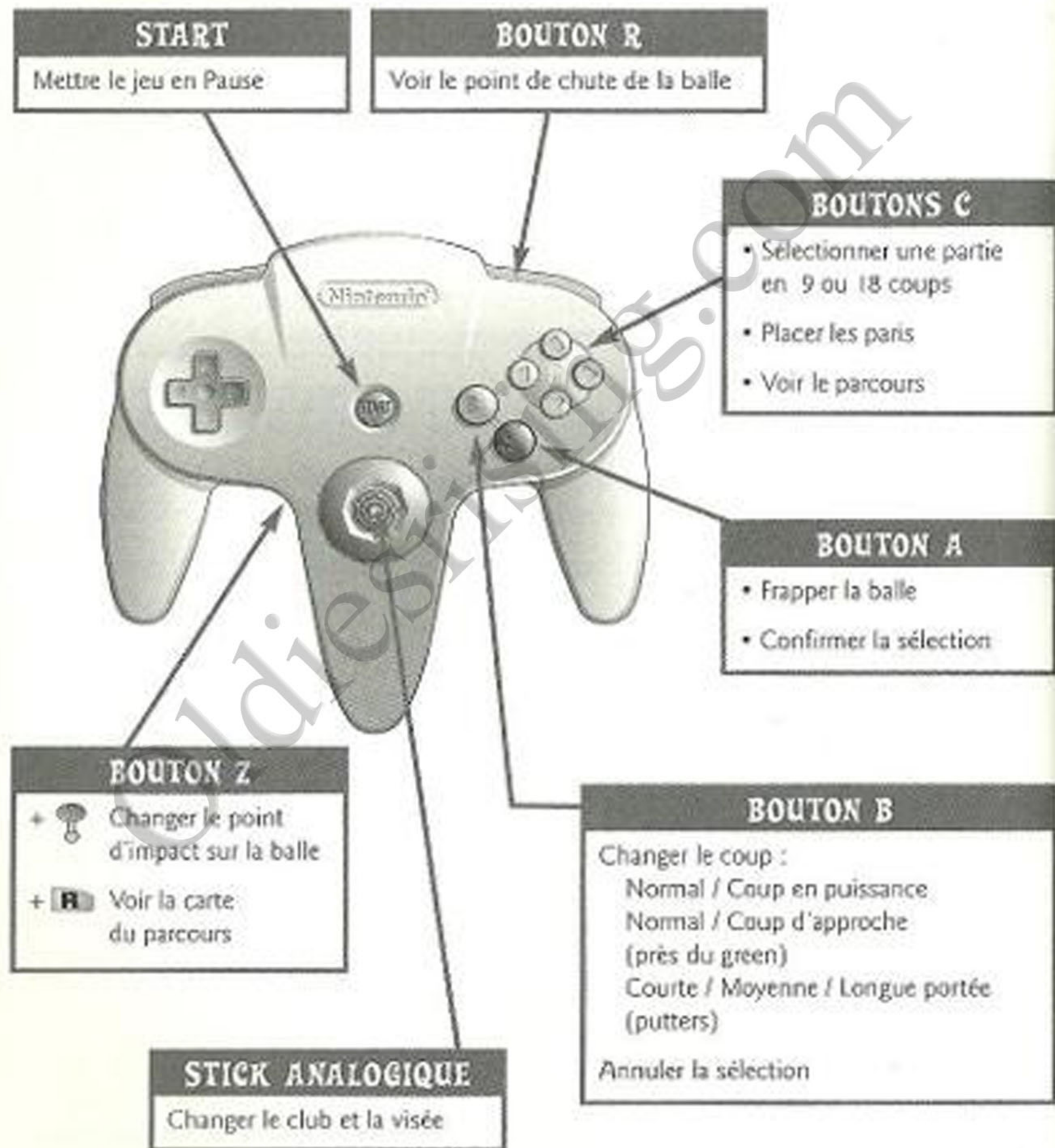
SOMMAIRE

Contrôles	54
Lancer le jeu	55
Introduction aux modes de jeu	56
Consulter les écrans de Statut et de Résultats	62
Faire une partie de Golf!	64
Continuer une partie	67
Le Clubhouse	68
Présentation des personnages	70
Lexique de Mario Golf	71



CONTROLES

Voici les contrôles de base du jeu. Maîtrisez-les tous pour mieux jouer.



LANCER LE JEU

Il y a de nombreux modes de jeu.

Vous pouvez jouer à chacun d'entre eux en suivant ces étapes :

1. CHOISIR LE NOMBRE DE JOUEURS

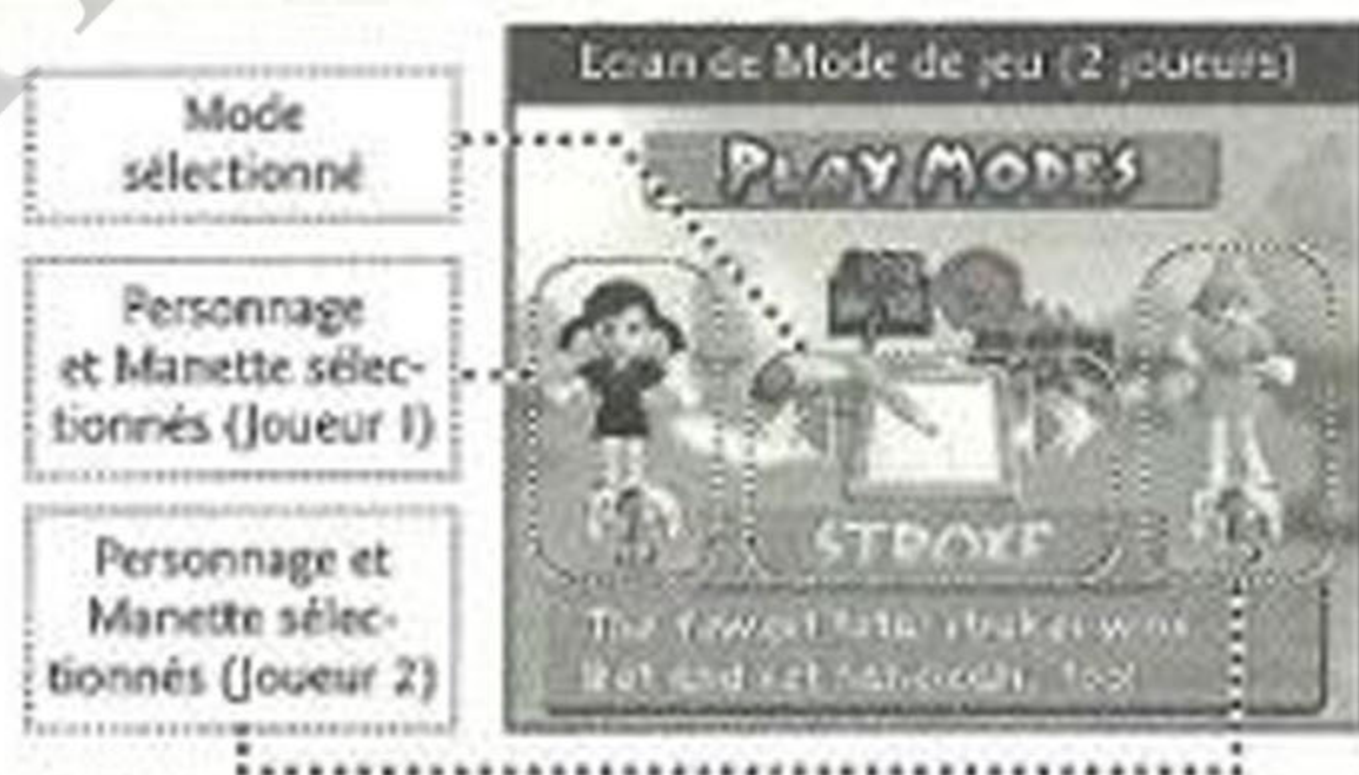
Insérez la cartouche de jeu correctement et placez l'interrupteur de votre Nintendo⁶⁴ sur la position ON. (Ne touchez pas au stick analogique). Quand vous appuyez sur START pendant l'écran d'introduction, l'écran Titre apparaît. Appuyez à nouveau sur START pour accéder au Menu Principal. Sur l'écran du Menu Principal, choisissez le nombre des personnages avec lesquels vous souhaitez jouer et appuyez sur le Bouton A pour accéder à l'écran de sélection des personnages.

2. CHOISIR VOS PERSONNAGES

Choisissez vos personnages. Lors de parties à 1 joueur, vous ne pouvez au début choisir que parmi quatre personnages. Lors de parties à 2, 3, ou 4 joueurs, vous pouvez choisir parmi dix personnages. D'autres personnages deviendront disponibles quand vous aurez atteint certains objectifs dans le jeu. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même personnage. Appuyez sur le Bouton A tout en maintenant le Bouton R enfoncé pour choisir des personnages contrôlés par la machine.

3. CHOISIR LE MODE DE JEU

Une fois que les personnages ont été choisis, l'écran de Mode de Jeu apparaît. Choisissez le Mode dans lequel vous souhaitez jouer. Les Modes disponibles varient selon le nombre de joueurs (voir ci-dessous). Inclinez le stick analogique à gauche ou à droite pour choisir le mode de jeu et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.



MODES DISPONIBLES


1 joueur	Tournament • Get Character • Ring Shot • Speed Golf • Stroke • Mini-Golf • Training
2 joueurs	Stroke • Match Game • Skins Match • Club Slots • Mini-Golf
3 ou 4 joueurs	Stroke • Skins Match • Club Slots • Mini-Golf

4. CHOISIR UN PARCOURS

Quand vous avez choisi un mode, vous pouvez choisir votre parcours. Dans certains modes, certains parcours seront fermés. Quand vous aurez atteint certains objectifs dans le jeu, les parcours fermés deviendront disponibles. En outre, selon le mode que vous avez choisi, vous pouvez régler les paris et le handicap à l'aide des Boutons C.

INTRODUCTION AUX MODES DE JEU

Chacun des différents modes de jeu est présenté ici. Avant de jouer, jetez un œil sur les caractéristiques de chaque mode.

	TOURNAMENT	Joueurs: ▶ 1
		Vous gagnez: ▶ COURSE Pts ▶ Birdie Badges

Affrontez de nombreux joueurs dans un Tournoi. Si vous faites un Birdie ou mieux sur un trou, vous recevrez un Birdie Badge. En outre, si vous finissez un tournoi avec un bon score, vous recevrez des Course Pts (points de parcours). Quand vous aurez accumulé assez de points, vous pourrez jouer le parcours suivant.



TOURNAMENT. CARACTÉRISTIQUES :

Quand vous faites un bon parcours dans un tournoi, vous gagnez plus de Course Pts que dans les autres modes. Vous ne pouvez pas accéder à d'autres parcours sans Course Pts, alors accumulez-en le plus possible. Bonne Chance !

OPTIONS ACCESSIBLES SUR L'ÉCRAN PAUSE

Si vous appuyez sur START durant la partie, l'écran Pause apparaîtra, et plusieurs options s'afficheront. Les options disponibles varient suivant le mode de jeu.

- | | | |
|--|---|--|
| ● Course View
Voir la carte du parcours. | ● Save and Quit
Sauver votre partie et quitter. Choisissez « Continue » pour reprendre au début de ce trou. | Ces options apparaissent en mode Training: |
| ● Score Card
Afficher les scores. | ● Start Over
Recommencer au début du trou en cours. | |
| ● Grid Color
Changer la couleur de la grille en 3-D. | ● Hole Out
Quitter ce trou. | ● Change Wind Direction
Changer la direction du vent. |
| ● Controls
Afficher les informations sur la manette. | ● End Game
Quitter la partie. | ● Change Wind Speed
Changer la vitesse du vent. |
| ● Give Up
Cesser de jouer ce trou. Un par 2 sera ajouté à votre score. | ● Return to Menu
Retourner au Menu Principal. | ● Change Weather
Changer la météo. |
| | | ● Change Terrain
Changer la position de la balle (au départ uniquement). |



GET CHARACTER

Joueurs: ▶ 1

Vous gagnez: ▶ Personnages
▶ COURSE Pts

Affrontez le personnage dont la silhouette est affichée sur le parcours sélectionné en Match Game. (Vous pouvez aussi jouer contre des personnages dont la silhouette n'apparaît pas). Si vous l'emportez sur ce personnage, vous pourrez l'utiliser à votre prochaine partie.



GET CHARACTER, CARACTÉRISTIQUES



Permet d'augmenter le nombre de personnages disponibles pour le jeu 1 joueur.



RING SHOT

Joueurs: ▶ 1

Vous gagnez: ▶ Étoiles

Lancez votre balle au travers des anneaux flottant au dessus du parcours. Quand vous réussissez un Ring Shot, un menu de sauvegarde apparaît. Vous pouvez sauver jusqu'à 5 Ring Shots. Quand vous avez gagné plusieurs étoiles sur un parcours, vous pouvez jouer le parcours suivant.



RING SHOTS, CARACTÉRISTIQUES

Même si vous envoyez votre balle au travers des anneaux, si vous ne faites pas le trou dans le par, vous perdrez. Contrôlez bien votre balle.



SPEED GOLF

Joueurs: ▶ 1

Vous gagnez: ▶ COURSE Pts

Essayez de finir le parcours aussi vite que possible. Le chronomètre démarre dès le début de la partie, et s'arrête quand vous finissez le 18ème trou. Tentez de faire le meilleur temps de parcours et score général. Si vous obtenez un bon score (en moins de 60 minutes), il sera enregistré dans Statut au Clubhouse.



SPEED GOLF, CARACTÉRISTIQUES



Si vous essayez juste d'aller vite, vous ferez un mauvais parcours. Cependant, si vous êtes trop concentré sur le score, vous mettrez trop de temps. Réfléchissez-y avant de jouer.



STROKE

Joueurs: ▶ 1 à 4


Vous gagnez: ▶ COURSE Pts

Jouez le parcours que vous avez choisi. Vous serez classés selon votre score final. Augmentez le nombre de parcours que vous pouvez jouer en accumulant les Course Pts en Tournoi et dans les autres Modes.



STROKE, CARACTÉRISTIQUES

Rassemblez deux ou trois amis pour une compétition acharnée. Réglez des paris pour augmenter encore l'intérêt de la partie.



MINI-GOLF

Joueurs: ▶ 1 à 4


Vous gagnez: ▶ COURSE Pts



Jouez du putter sur ces parcours de Mini-Golf. Dans l'écran de sélection du parcours, inclinez le stick analogique à gauche et à droite pour choisir le parcours, et en haut et en bas pour choisir le type de parcours: FAST, la balle roule vite. GREEN, Normal. SLOW, la balle roule lentement. Visez le trou sur ce par 3. Si vous n'y arrivez pas en 9 coups, vous perdez.

MINI-GOLF, CARACTÉRISTIQUES

Chaque trou est entouré de petits murs. Utilisez-les pour faire rebondir la balle dans le trou.



TRAINING

Joueurs: ▶ 1

Vous gagnez: ▶ De l'entraînement!

Ce mode sert à l'entraînement 1 joueur. Jouez les parcours et les trous que vous aimez autant de fois que vous le désirez. Il contient un driving range, de même que tous les trous de tous les parcours que vous avez ouverts. Choisissez les trous les plus difficiles et maîtrisez-les.



TRAINING, CARACTÉRISTIQUES



Vous pouvez changer la météo et refaire les mêmes coups. Prenez le temps d'étudier la façon dont le vent affecte la trajectoire de la balle.



MATCH GAME

Joueurs: ▶ 2

Vous gagnez: ▶ COURSE Pts

Dans ce mode, le joueur qui fait le trou en moins de coups que son adversaire marque 1 point, comme dans un Skins Match. Cependant, en Match Game, si le joueur qui perd ne peut plus gagner la partie, même en gagnant tous les trous restants, le jeu est terminé.



MATCH GAME, CARACTÉRISTIQUES

Si le jeu est déséquilibré, la partie peut prendre fin au milieu du parcours. Dans ce mode, la victoire se décide plus rapidement que dans les autres.



SKINS MATCH

Joueurs: ▶ 2 à 4

Vous gagnez: ▶ COURSE Pts

Sur chaque trou, le joueur qui finit en moins de coups reçoit une «skin». Celles-ci sont l'enjeu de la partie. S'il y a égalité sur un trou, la skin pour ce trou ira au gagnant du trou suivant.



SKINS MATCH, CARACTÉRISTIQUES

Supposez qu'il y ait trois joueurs et que votre compte de coups est plus élevé que celui de vos adversaires. Si les deux autres joueurs font égalité sur ce trou, la skin pour ce trou sera reportée sur le suivant, et vous aurez une autre chance de la gagner.

HANDICAPS



Comme les paris (voir la page suivante), vous pouvez régler le handicap. Par exemple, si vous avez un handicap de 36 et que vous faites 18 trous, deux coups seront déduits de votre score à chaque trou (2 coups * 18 trous = 36). Comme sur l'écran à gauche, les trous pour lesquels un handicap s'applique sont signalés par une marque blanche sur la carte de score. Les trous pour lesquels un double handicap s'applique sont signalés par deux marques blanches.



CLUB SLOTS

Joueurs: ► 2 à 4

Vous gagnez: ► COURSE Pts

Affrontez d'autres joueurs dans le style Skins Match. Une machine à sous détermine quels clubs vous pourrez utiliser sur chaque trou (le putter est toujours disponible). Appuyez sur le Bouton A pour stopper la machine. Si vous jouez avec des amis, vous trouverez ce mode épatant.



CLUB SLOTS, CARACTÉRISTIQUES

Le cylindre de gauche sur la machine à sous tire vos bois, le cylindre du milieu tire vos fers longs, et le cylindre de droite tire vos fers courts. Si vous avez trois étoiles, vous pouvez utiliser tous vos clubs!

AU SUJET DES PARIS

Les paris que vous pouvez placer dépendent du mode dans lequel vous jouez et du nombre de joueurs. (Vous ne pouvez pas toujours faire des paris). Le joueur qui fait le meilleur score remporte le pari. Par exemple, si 4 joueurs règlent le pari Driving Contest sur 1, le joueur qui envoie sa balle le plus loin gagne le pari. Dans ce cas, le gagnant reçoit 3 (pari de 1 * 3 joueurs = 3). Les autres joueurs perdent seulement ce qu'ils ont parié (dans ce cas, 1). (Voir l'écran, à gauche).



DRIVING CONTEST

Le joueur qui fait le drive le plus long sur le trou spécifié remporte le pari. La balle doit tomber sur le fairway.

CLOSEST TO PIN

Placez-vous sur le green en un coup sur les trous courts spécifiés. Le joueur le plus proche du drapeau gagne le pari.

SCORE

À chaque trou, le joueur avec le meilleur score gagne le montant du pari multiplié par la différence des scores.

NASSAU

Les joueurs avec les meilleurs scores sur les 9 premiers, les 9 derniers, et la totalité des 18 trous remportent ce pari en trois parties.

SKINS MATCH

À chaque trou, le joueur avec le meilleur score remporte le pari. Quand il y a égalité, le pari est reporté sur le trou suivant.

DOUBLES

À 4 joueurs, les joueurs 1 et 2 affrontent les joueurs 3 et 4. À chaque trou, l'équipe avec le meilleur score gagne le pari.

CONSULTER LES ÉCRANS DE STATUT ET DE RÉSULTATS

Cette section décrit l'écran qui affiche votre statut durant la partie, et l'écran qui indique les résultats.

ECRAN LEADER BOARD

Apparaît pendant les tournois. Un «T» à droite classement d'un joueur indique une égalité. «Hole» indique quel trou chacun des joueurs vient de terminer.

PLACE	TEAM	SCORE	HOLE
1	Wario	+3	10
2	King	+0	10
3	Toad	+1	10
4	Luigi	+3	10
5	Waluigi	+4	10
6	Yoshi	+5	10
7	Donkey Kong	+6	10
8	Goomba	+7	10
FT	Bill	+8	10
FT	Chain-Chomp	+9	10

ECRAN SCOREBOARD, PARTIE 1

Apparaît dans les modes Tournament, Mini-Golf, Stroke et Speed Golf. La moitié supérieure donne les scores pour les neuf premiers trous, la moitié inférieure fait de même pour les neuf derniers trous. En commençant à la rangée supérieure, la carte des scores donne le numéro du trou, le par, les coups frappés, les putts, et le score pour ce trou. En tournoi, si vous avez gagné un Badge Birdie, il apparaîtra dans la colonne des Badges Birdie.

ScoreCard	
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	10
14	10
15	10
16	10
17	10
18	10
19	10
20	10



ECRAN SCOREBOARD, PARTIE 2

Dans les modes Get Character et Match Game, un cercle indique le gagnant pour chaque trou. La colonne des totaux met le gagnant en évidence. Dans les modes Club Slots et Skins Match, les points gagnés pour chaque trou sont montrés, et la colonne des totaux indique le total des points gagnés.

ScoreCard	
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	10
14	10
15	10
16	10
17	10
18	10
19	10
20	10

ScoreCard	
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	10
14	10
15	10
16	10
17	10
18	10
19	10
20	10

ECRAN SPEED GOLF

Cet écran apparaît dans le mode Speed Golf. Il affiche le temps mis pour chaque trou et le temps total de jeu.

ScoreCard	
1	00:15:17
2	00:16:17
3	00:17:03
4	00:18:14
5	00:19:17
6	00:20:17
7	00:21:17
8	00:22:17
9	00:23:17
10	00:24:17
11	00:25:17
12	00:26:17
13	00:27:17
14	00:28:17
15	00:29:17
16	00:30:17
17	00:31:17
18	00:32:17
19	00:33:17
20	00:34:17

ECRAN SAVE MENU

Dans le Mode Ring Shot, ce menu apparaît chaque fois que vous réussissez un Ring Shot. Utilisez le stick analogique pour choisir un emplacement de sauvegarde et appuyez sur le Bouton A pour sauver.



ECRAN VS BOARD

Dans les modes Get Character, Club Slots, Skins Match, Match Play, Stroke et Mini-Golf multijoueur, le VS Board est affiché. Il y en a deux types, ceux sur lesquels les médailles nécessaires pour gagner les trous sont affichées, et ceux sur lesquels les places relatives des adversaires sont affichées.



Faites défiler les écrans de Statut à l'aide du stick analogique. Sur l'écran représenté à droite, incliner le stick à droite fera apparaître le scorecard, l'incliner à gauche fera apparaître l'écran Bet.

L'ECRAN BET

L'écran Bet apparaît dans les modes Club Slots, Skins Match, Match Game, Stroke et Mini-Golf. Les résultats des paris placés au début de la partie sont affichés. Carry Over indique un pari qui n'a pas eu de gagnant. Au pari suivant, le gagnant remporte aussi le pari précédent.



L'ECRAN FINAL RESULT

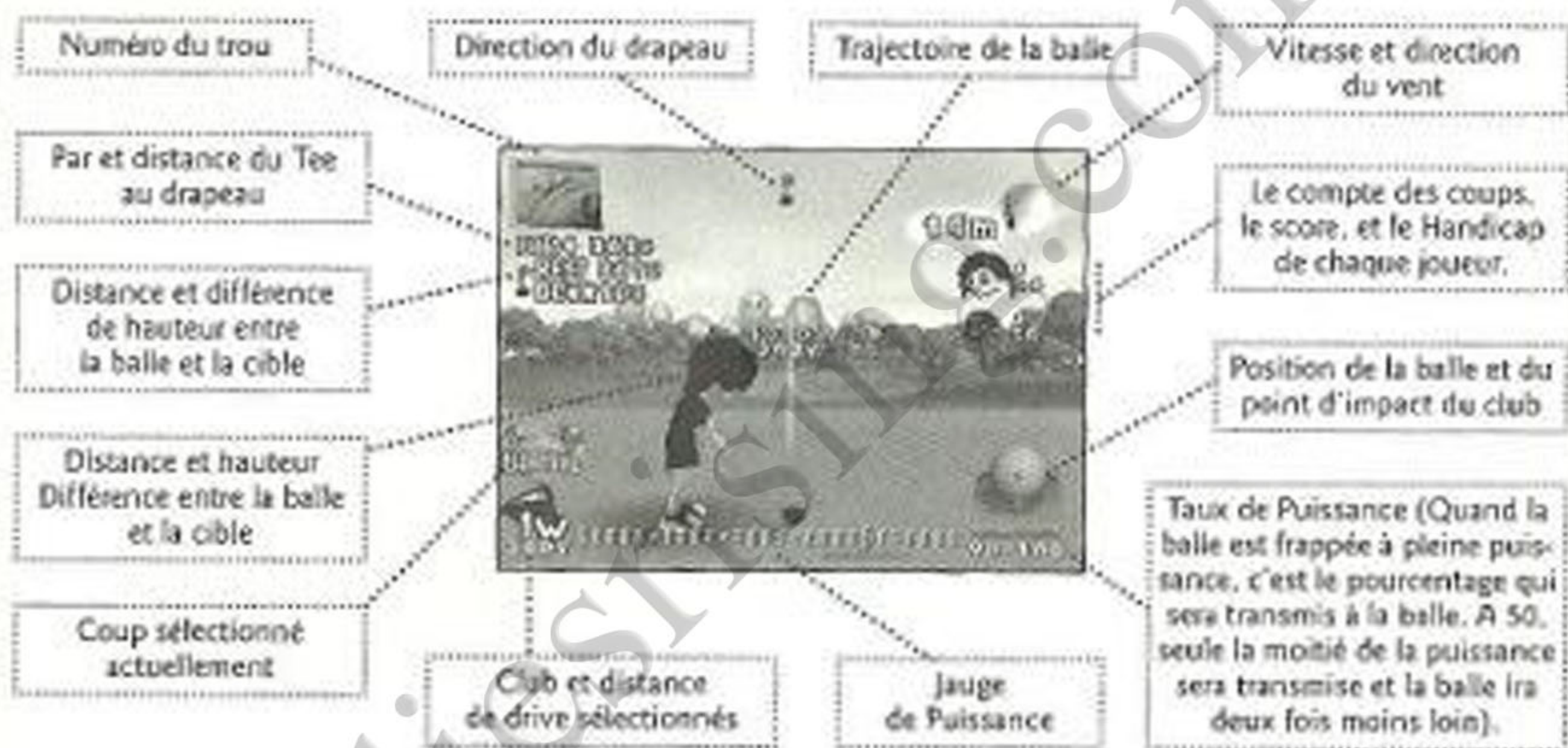
Cet écran est affiché dans tous les modes sauf Training et Ring Shot. Final scores et EXP Pts sont affichés. Quand des EXP Pts sont collectés, le nombre «points pour le parcours suivant» visible en bas de l'écran diminuera. Si vous gagnez plus de points que le nombre requis, vous ouvrirez le parcours suivant.

FAIRE UNE PARTIE DE GOLF!

Cette section détaille les étapes pour jouer une partie, en prenant un jeu à deux joueurs en mode Stroke comme exemple.

POINT 1 LE PREMIER COUP: LE TEE-OFF

Il est préférable de jouer le premier coup en gardant en tête la position de son second coup. Tout d'abord, mémorisez les informations affichées à l'écran.



CONSULTEZ CES INFORMATIONS AUSSI!



La distance de drive sera affichée à côté des images de chaque adversaire, sur le côté droit de l'écran; dans une compétition de distance et la distance au drapeau sera affichée dans une compétition de précision.

ETAPE 1: CONFIRMER LE TERRAIN

Avant de frapper, appuyez sur le Bouton R pour voir où la balle va atterrir. Si vous appuyez sur le Bouton Z tout en maintenant le Bouton R enfoncé, la carte du parcours peut être consultée.

R / Z + R



ETAPE 2 : VÉRIFIER LA DIRECTION ET LA VITESSE DU VENT



Boo, situé dans le coin supérieur droit de l'écran, sert d'anémomètre. Le vent souffle dans la direction à laquelle Boo fait face, à la vitesse indiquée. Le vent affecte la trajectoire de la balle. Un vent de face réduira votre portée, tandis qu'un vent arrière portera votre balle plus loin. De la même façon, si le vent souffle de la gauche, votre balle sera déportée sur la droite, et réciproquement. Quand il y a beaucoup de vent corrigez votre visée et la puissance de votre coup pour compenser.



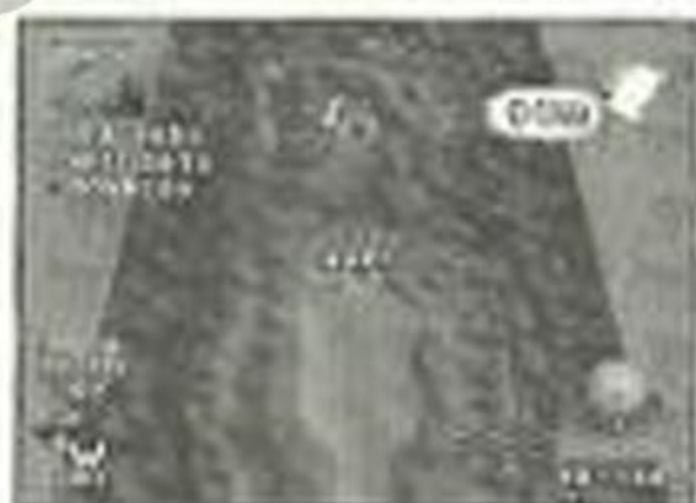
Sur cet écran, le vent souffle de droite à gauche à une vitesse de 14 miles par heure.

ETAPE 3 : RÉGLER LA PUISSANCE

Vous pouvez alterner entre le mode Normal et le mode Power en appuyant sur le Bouton B.



Coup Normal



Coup Power

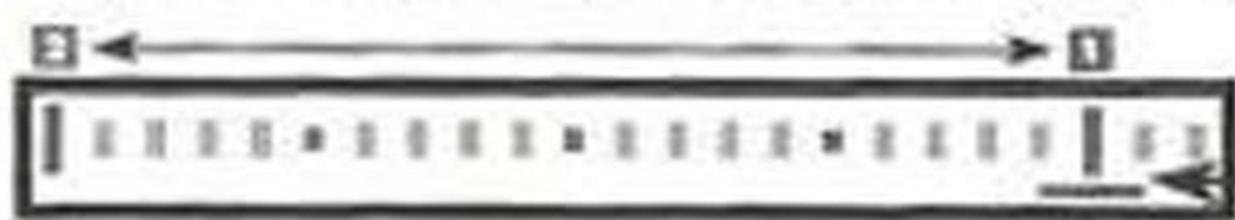
ETAPE 4 : DIRECTION DU COUP

Inclinez légèrement le stick analogique vers la gauche ou la droite pour régler votre visée.



ETAPE 5 : LE SWING

Armez votre coup en regardant la Jauge de Puissance en bas de l'écran. Si vous avez un bon timing en appuyant sur le Bouton A, vous réussirez peut-être un joli coup (Nice Shot)!



Zone à atteindre



Quand vous appuyez sur le Bouton A, le curseur commence à bouger du point 1 vers le point 2. Si vous appuyez à nouveau sur le Bouton A quand le curseur atteint le point 2, et une troisième fois précisément quand il revient sur le point 1, vous réussirez un Nice Shot! Si vous arrêtez le curseur dans la zone 3 (sa taille dépend de votre club et du terrain) votre coup sera correct.

POINT 2 LE DEUXIÈME COUP: VISEZ LE GREEN

Au milieu de longs parcours, la technique d'approche est primordiale.

CHOISIR SON CLUB ET DÉFINIR LE POINT D'IMPACT

Vérifiez la distance restante jusqu'au drapeau et choisissez le club approprié. Sélectionnez le club en appuyant sur le Stick en haut ou en bas. Sur un trou long, vérifiez la distance mais aussi la position de la balle. En faisant votre swing, maintenez Z et déplacez le Stick pour définir le point d'impact. En le déplaçant vers le haut, la balle partira vers le bas. En le déplaçant vers le bas, la trajectoire sera vers le haut. Après avoir ajusté le point d'impact, vous devez frapper la balle en maintenant Z et le Stick dans la position désirée ou le point d'impact retournera au centre. Vous pouvez encore déplacer le point d'impact pendant l'amorce de votre coup.



Pour ce coup, la sélection du club est importante.

POINT 3 PRÈS DU GREEN: L'APPROCHE

Lorsque la balle est à moins de 60 yards du drapeau, sélectionnez le mode Approach en appuyant sur B.



CHOISIR UNE APPROCHE

Si vous appuyez sur B avant de frapper la balle, vous pouvez choisir entre un tir Normal ou Approach. La distance maximale pour un coup d'approche (Approach Shot) est fixée à 60 yards, et une grille en 3-D qui va jusqu'au drapeau est affichée.

POINT 4 LE TROU EST EN VUE: LE PUTTING

Une fois que votre balle est sur le green, il est finalement temps de se concentrer sur le putting. Visez le trou!

Distance au trou:
Différence de hauteur
entre la balle et le trou

Distance de putt



Trou

Grille Rouge:
pente montante

Grille Bleue:
pente descendante

ETAPE 1 : LE GREEN EST EN PENTE ?



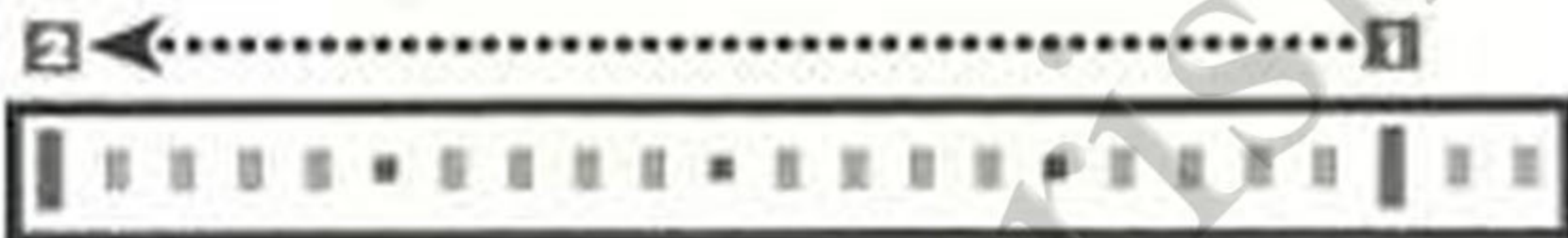
Vérifiez la pente de la balle au trou. Utilisez les Boutons C et le Bouton R pour examiner la pente.



ETAPE 2 : REGLER LA PUISSANCE DU PUTT



Après avoir vérifié les lignes pour la distance jusqu'au trou, appuyez sur B pour choisir la distance de putt appropriée. La distance sélectionnée, appuyez sur A pour frapper la balle.



Le curseur bouge du point **1** au point **2** quand vous appuyez sur le Bouton A. Appuyez à nouveau sur le Bouton A pour régler la puissance et frapper la balle. Par exemple, supposez que vous choisissiez un putt court et qu'il n'y ait pas de pente. Si vous appuyez sur le Bouton A quand le curseur est au point **2**, la balle roulera sur 10 mètres. Réglez la puissance en fonction de la distance et de la pente, et appuyez sur le Bouton A au bon moment !

CONTINUER UNE PARTIE

Vous pouvez sauver les données de votre partie, et la reprendre plus tard. Vous pouvez sauver jusqu'à trois parties.

SAUVER ET QUITTER

Si vous jouez dans n'importe quel mode à l'exception de Training, Speed Golf, et Ring Shot, appuyez sur START pour voir l'écran de Pause. Dans le menu de l'écran de Pause, choisissez «Save and Quit», et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Si vous sélectionnez «CONTINUE» dans le Menu Principal, vous reprendrez votre partie sauvegardée, au tee du trou où vous l'avez sauvée. Notez qu'une fois que vous continuez une partie, la sauvegarde est effacée.

ETAPE 1 : LE GREEN EST EN PENTE ?



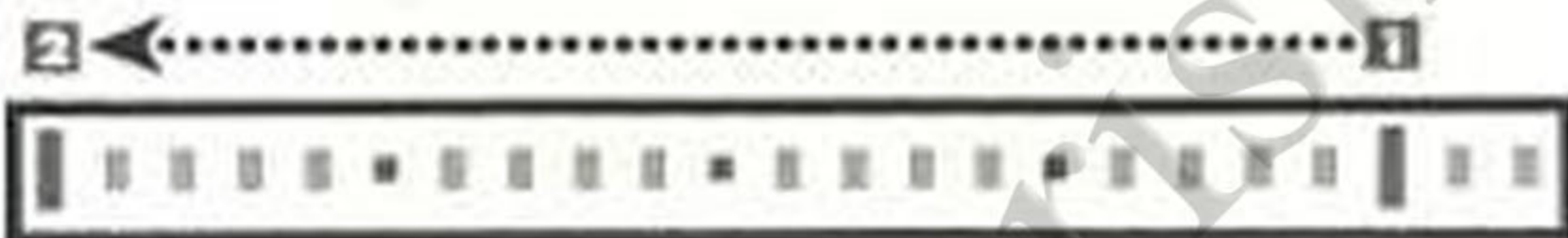
Vérifiez la pente de la balle au trou. Utilisez les Boutons C et le Bouton R pour examiner la pente.



ETAPE 2 : REGLER LA PUISSANCE DU PUTT



Après avoir vérifié les lignes pour la distance jusqu'au trou, appuyez sur B pour choisir la distance de putt appropriée. La distance sélectionnée, appuyez sur A pour frapper la balle.



Le curseur bouge du point 1 au point 2 quand vous appuyez sur le Bouton A. Appuyez à nouveau sur le Bouton A pour régler la puissance et frapper la balle. Par exemple, supposez que vous choisissiez un putt court et qu'il n'y ait pas de pente. Si vous appuyez sur le Bouton A quand le curseur est au point 2, la balle roulera sur 10 mètres. Réglez la puissance en fonction de la distance et de la pente, et appuyez sur le Bouton A au bon moment !

CONTINUER UNE PARTIE

Vous pouvez sauver les données de votre partie, et la reprendre plus tard. Vous pouvez sauver jusqu'à trois parties.

SAUVER ET QUITTER

Si vous jouez dans n'importe quel mode à l'exception de Training, Speed Golf, et Ring Shot, appuyez sur START pour voir l'écran de Pause. Dans le menu de l'écran de Pause, choisissez «Save and Quit», et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Si vous sélectionnez «CONTINUE» dans le Menu Principal, vous reprendrez votre partie sauvegardée, au tee du trou où vous l'avez sauvée. Notez qu'une fois que vous continuez une partie, la sauvegarde est effacée.

STATUS**SPEED GOLF**

Quand vous finissez un jeu de Speed Golf, si votre temps total vous qualifie parmi les trois premiers, ces données seront sauvegardées ici. Inclinez le stick analogique à gauche ou à droite pour choisir une course. Les données affichées sont, dans l'ordre de gauche à droite, le temps, le score, et le personnage utilisé.

STATUS**RING SHOT**

Vous pouvez vérifier quels personnages ont fini tel ou tel parcours. Inclinez le stick analogique à gauche ou à droite pour choisir un parcours, et vers le haut ou le bas pour faire défiler la liste des personnages. Choisissez la caméra dans le coin supérieur droit de l'écran pour voir des enregistrements de Ring Shots réussis.

**STATUS****BEST SHOTS**

Vous pouvez revoir les birdies, eagles, albatross et Trous-en-un enregistrés durant le jeu. Jusqu'à cinq coups de chaque type peuvent être sauvés (Ils le sont automatiquement). Si vous bougez le curseur sur le visage d'un personnage, le nom du parcours et le numéro du trou où l'enregistrement a été fait seront affichés en bas de l'écran.

HOW TO PLAY**VOIR UNE EXPLICATION DE CHAQUE MODE**

Choisissez cette option pour voir une brève explication de chaque mode de jeu. Inclinez le stick analogique vers le haut ou le bas pour faire défiler la liste et appuyez sur le Bouton A pour voir la description.

**OPTIONS****AJUSTER LES REGLAGES DE JEU**

Vous pouvez alterner entre ON et OFF pour la musique, STEREO ou MONO pour le son, et DYNAMIC ou SIMPLE pour la caméra. Si vous sélectionnez STEREO, assurez vous que les sorties audio gauche ET droite sont connectées à votre télévision. Si vous sélectionnez ERASE DATA, toutes les données sauvegardées seront effacées. Soyez prudent car on ne peut pas récupérer des données qui ont été effacées.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Cette section présente les nombreux personnages qui apparaissent dans Mario Golf. Lequel choisirez-vous?

OBTENIR DES PERSONNAGES

Les personnages qui sont signalés comme « Playable at Start » (jouables au début) dans la section Get Character peuvent être choisis dans une partie à 1 joueur la première fois que vous jouez à MARIO GOLF. Vous devez atteindre certains objectifs pour gagner d'autres personnages...

Nom	Personnalité	Drive	Coup	Personnage
PLUM	Pour une débutante, Plum est douée, mais manque un peu de puissance.	208 yards	Bas et droit	Jouable au début
CHARLIE	Charlie s'est mis au golf pour faire cool, mais maintenant il est accro. Ses performances cependant sont incertaines.	210 yards	Fade bas	Jouable au début
PEACH	Peach est facile à jouer. Elle manque de puissance mais tire droit.	212 yards	Haut et droit	Jouable au début
BABY MARIO	Baby Mario a un swing puissant pour quelqu'un qui est plus petit que la plupart des clubst.	215 yards	Draw haut	Jouable au début
LUIGI	Toujours dans l'ombre de Mario. Son fade est son arme principale.	220 yards	Fade bas	Mode Get Character
YOSHI	Yoshi manie ses clubs avec talent. Ses coups sont droits et précis.	230 yards	Standard et droit	Mode Get Character
SONNY	Un golfeur brillant et joyeux, Sonny a beaucoup de talent et a un style de jeu traditionnel.	240 yards	Draw haut	Mode Get Character
MAPLE	Cette fille énergique est la meilleure joueuse du circuit.	245 yards	Haut et droit	???
WARIO	Wario a un style original, soutenu par un swing puissant.	250 yards	Fade bas	Mode Get Character
HARRY	Il a totalement confiance en ses capacités.	260 yards	Draw haut	Mode Get Character
MARIO	Mario est un personnage populaire, dont la technique est impressionnante. Il est toujours d'attaque pour une petite partie.	270 yards	Draw haut	Mode Get Character
DONKEY KONG	Avec sa force herculéenne, DK n'a besoin que d'une main pour tenir son club.	275 yards	Fade bas	???
BOWSER	Bowser est le plus puissant des personnages. Rien qu'en voyant sa carrure puissante, ses adversaires sont découragés.	280 yards	Draw haut	???

LEXIQUE DE MARIO GOLF

Voici la liste du vocabulaire utilisé dans le jeu et le manuel.
Connaissiez-vous tout ça?

- ❖ **Albatross:**
Terme qui désigne le fait de finir un trou en trois coups de moins que le par. On l'appelle aussi un double eagle.
- ❖ **Approach (Approche):**
Un coup de courte portée qui sert à se placer sur le green.
- ❖ **Back:**
Les neuf derniers trous d'un parcours de 18 trous.
- ❖ **Birdie:**
Terme qui désigne le fait de finir un trou en un coup de moins que le par.
- ❖ **Bogey:**
Finir en un coup de plus que le par.
- ❖ **Bunker:**
Un obstacle rempli de sable. Il peut être difficile de s'en échapper.
- ❖ **Trou (Cup):**
Le trou sur le green dans lequel il faut mettre la balle.
- ❖ **Dog Leg:**
Un trou sur lequel le fairway tourne et a l'aspect d'une «patte de chien».
- ❖ **Dormie:**
Un Dormie est une situation où un joueur a gagné, ou même d'autant de trous qu'il en reste à jouer. Un trou Dormie est un trou sur lequel le joueur qui mène au score n'a besoin que d'une égalité pour gagner la partie.
- ❖ **Draw:**
Un coup dans lequel la balle part à droite après avoir été frappée, puis revient vers la gauche avant de toucher le sol.
- ❖ **Eagle:**
Désigne le fait de finir un trou en deux coups de moins que le par.
- ❖ **Even:**
Égalité.
- ❖ **Fade:**
Un coup dans lequel la balle part vers la gauche puis tourne à droite avant de tomber.
- ❖ **Fairway:**
Le gazon tondu qui constitue la majeure partie d'un trou.
- ❖ **Front:**
Les 9 premiers trous d'un parcours de 18 trous.
- ❖ **Green:**
La zone d'herbe rase entourant le trou. La green «edge» est la ligne séparant le green du fairway.
- ❖ **Hole-in-One:**
Mettre la balle dans le trou en un seul coup.
- ❖ **Hole Out:**
Finir un trou.
- ❖ **Fer (court, long):**
Un club avec une tête en métal (la partie qui frappe la balle). Un fer court sert pour des distances plus courtes que le fer long.
- ❖ **Nassau:**
Un pari en trois parties couvrant les scores sur les front 9, les Back 9, et l'ensemble des 18 trous.
- ❖ **O.B.:**
Hors-limites. Initiales de «Out of bounds». Signifie que la balle tombe hors du parcours. Une pénalité d'un coup est appliquée.
- ❖ **Par:**
Le nombre de coups standard pour finir un trou.
- ❖ **Drapeau (Pin):**
Le drapeau qui marque l'emplacement d'un trou. Un Pin Shot est un coup qui touche directement le drapeau.
- ❖ **Putt:**
Utiliser un putter sur le green et faire rouler la balle vers le trou.
- ❖ **Putter:**
Un club utilisé pour faire rouler la balle sur le green.
- ❖ **Rough:**
La zone d'herbes hautes entourant le fairway.
- ❖ **Skin:**
La récompense obtenue pour avoir fait le meilleur score sur un trou dans un Skins Match.
- ❖ **Tee Ground:**
La zone d'où vous frappez la balle pour la première fois sur un trou. Le Tee Shot est le premier coup sur un trou.
- ❖ **Bois:**
Un club avec une tête en bois. Désigne plus généralement les clubs à longue portée.

