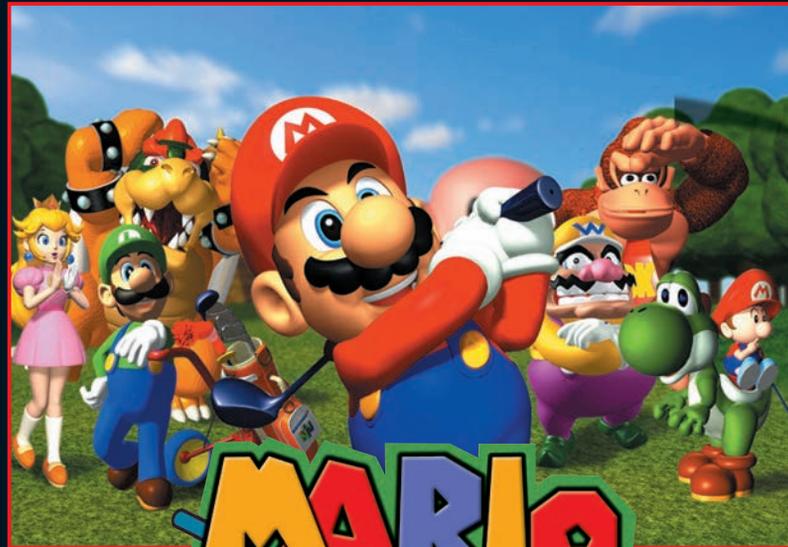


INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUALE DI ISTRUZIONI



**MARIO**  
**GOLF**

NINTENDO<sup>64</sup>



Thank you for selecting the MARIO GOLF™ Game Pak for the Nintendo® System.

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

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENTINFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO® TV-SPEL.

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

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FORBRUGERVEJLEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEN DU TAGER DIT NINTENDO® SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKKO HUOLELLEISETI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-KESKUSYKSIKKÖÄSI TAI PELIKASSETTEJÄSI.



*This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.*

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE PROPER HANDLING OF YOUR NEW GAMES. THEN SAVE THIS BOOKLET FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING EERST GOED DOOR OM DIT SPEL GRONDIG TE LEREN KENNEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN TE KUNNEN OPZOEKEN.

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO, LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE ANTES DE EMPEZAR A JUGAR. DESPUÉS GUÁRDALO PARA FUTURAS CONSULTAS.

PER POTERTI ASSICURARE UNA CORRETTA UTILIZZAZIONE DEL TUO NUOVO VIDEOGIOCO, LEGGI ATTENTAMENTE QUESTO MANUALETTO DI ISTRUZIONI, CHE POI CONSERVERAI PER EVENTUALI CONSULTAZIONI FUTURE.

LÄS NOGA IGENOM ANVISNINGARNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FOR FRAMTIDA BRUK.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ OHJEET HUOLELLEISETI, NIIN OSAAT KÄSITELLÄ PELIÄSI OIKEIN. SÄÄSTÄ VIHKKONEN TULEVAA KÄYTTÖÄ VARTEN.

[0399/EU6/N64]

## CONTENTS

English . . . . .	4
Deutsch . . . . .	28
Français . . . . .	52
Nederlands . . . . .	76
Español . . . . .	100
Italiano . . . . .	122



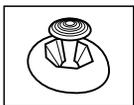
# LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo<sup>64</sup> est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

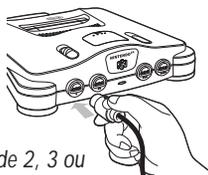


En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Vous pouvez utiliser deux, trois ou quatre manettes pour jouer en mode 2, 3 ou 4 joueurs. Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.

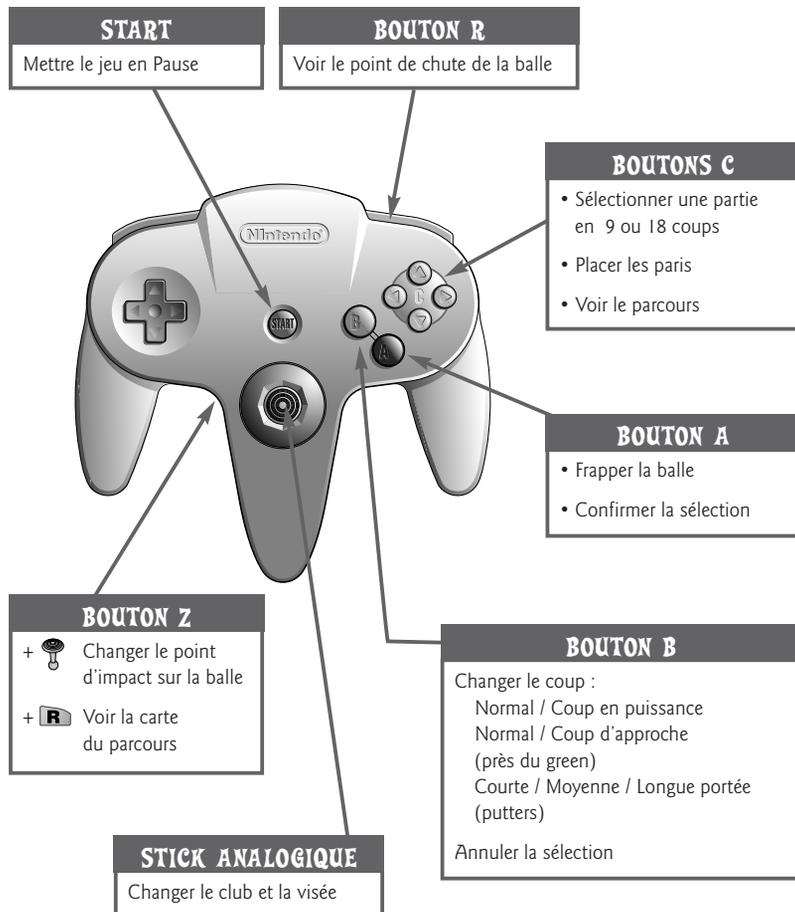
## SOMMAIRE

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 :

## I. CHOISIR LE NOMBRE DE JOUEURS

Insérez la cartouche de jeu correctement et placez l'interrupteur de votre Nintendo<sup>64</sup> 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

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

	<b>TOURNAMENT</b>
	<b>Joueurs:</b> ▶ 1 <b>Vous gagnez:</b> ▶ 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.

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Course View</b><br/>Voir la carte du parcours.</li> <li>● <b>Score Card</b><br/>Afficher les scores.</li> <li>● <b>Grid Color</b><br/>Changer la couleur de la grille en 3-D.</li> <li>● <b>Controls</b><br/>Afficher les informations sur la manette.</li> <li>● <b>Give Up</b><br/>Cesser de jouer ce trou.<br/>Un par 2 sera ajouté à votre score.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Save and Quit</b><br/>Sauver votre partie et quitter. Choisissez « Continue » pour reprendre au début de ce trou.</li> <li>● <b>Start Over</b><br/>Recommencer au début du trou en cours.</li> <li>● <b>Hole Out</b><br/>Quitter ce trou.</li> <li>● <b>End Game</b><br/>Quitter la partie.</li> <li>● <b>Return to Menu</b><br/>Retourner au Menu Principal.</li> </ul> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ces options apparaissent en mode Training:</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Change Wind Direction</b><br/>Changer la direction du vent.</li> <li>● <b>Change Wind Speed</b><br/>Changer la vitesse du vent.</li> <li>● <b>Change Weather</b><br/>Changer la météo.</li> <li>● <b>Change Terrain</b><br/>Changer la position de la balle (au départ uniquement).</li> </ul> |
|--|--|---|

	<b>GET CHARACTER</b>
	<b>Joueurs:</b> ▶ 1 <b>Vous gagnez:</b> ▶ 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.



	<b>RING SHOT</b>
	<b>Joueurs:</b> ▶ 1 <b>Vous gagnez:</b> ▶ Étoiles

Lancez votre balle au travers des anneaux flottant au dessus du parcours. Quand vous réussissez un Ring Shot, un menu de sauvegarde apparaîtra. 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 voyez 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		SCORECARD	
1	00:59:06	10	
2	00:28:70	11	
3	00:33:04	12	
4		13	
5		14	
6		15	
7		16	
8		17	
9		18	
Time: 02:20:00			
Score: +2			



### 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 Tournement 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, 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.

#### 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.

#### 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.

#### 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.

#### SCORE

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

#### 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	NAME	SCORE	HOLE
1	Peach	-3	1/8
2	Keh	+0	1/8
3	Todd	+1	1/8
4	Kobe	+3	1/8
5	Mike	+4	1/8
6	Ukiki	+5	1/8
7	Bob-omb	+6	1/8
8	Gail	+7	1/8
9T	Bill	+8	1/8
9T	Christian	+8	1/8

## 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.



NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
PAR	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	3	36
Putts	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		
Over	2	1	2	3	2	3	4	3	4	2		
Badges	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		

## 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.

NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
PAR	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	3	36
Putts	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		
Over	2	1	2	3	2	3	4	3	4	2		
Badges	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		

NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PAR	PTS
PAR	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	3	36
Putts	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		
Over	2	1	2	3	2	3	4	3	4	2		
Badges	3	2	3	4	3	4	5	4	5	3		

## 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.

SPEED GOLF	SCORE CARD
1 01:12:16	10 00:46:17
2 00:18:27	11 00:52:03
3 00:19:07	12
4 01:03:56	13
5 00:35:37	14
6 00:24:57	15
7 01:01:00	16
8 00:59:70	17
9 00:43:36	18
	Time
	Score
	Q8: 37.66
	+1

## 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 la scorecard, l'incliner à gauche fera apparaître l'écran Bet.

## L'ÉCRAN 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.

VS BOARD	SCORE CARD	BET
CARRY OVER	0	0
1	0	3
2	0	4
3	0	5
4	0	6
5	0	7
6	0	8
7	0	9
8	0	10
9	0	11
10	0	12
11	0	13
12	0	14
13	0	15
14	0	16
15	0	17
16	0	18
17	0	19
18	0	20

## L'ÉCRAN 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.

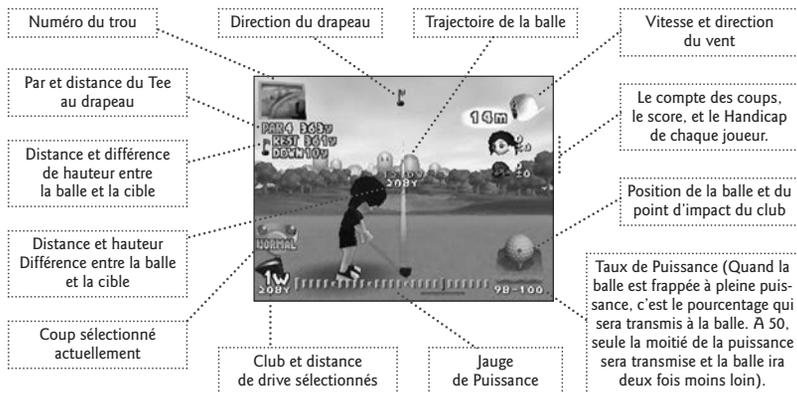


# FAIRE UNE PARTIE DE GOLF!

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

## 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.



### 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)!



3 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.



## 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.

## 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.

## 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



Trou

Grille Rouge:  
pente montante  
Grille Bleue:  
pente descendante

Distance de putt

## 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: RÉGLER 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.

# LE CLUBHOUSE

Cette section explique les sélections STATUS, HOW TO PLAY, et OPTIONS du menu du Clubhouse.

## TOURNAMENT



Dans Tournament, vous pouvez consulter les informations sur l'ensemble des tournois que vous avez finis, ou sur chacun d'entre eux séparément. Inclinez le stick analogique à gauche ou à droite pour choisir un tournoi, et vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les données. Consultez l'encadré ci-dessous pour l'explication des différentes informations.

### DONNÉES DE TOURNAMENT

#### ROUNDS

Le nombre de fois que vous avez fini ce tournoi.

#### BEST SCORE

Votre meilleur score sur ce tournoi.

#### AVERAGE

Votre score moyen pour ce tournoi.

#### BEST DRIVE

Votre drive le plus long dans ce tournoi.

#### AVERAGE DRIVE

La portée moyenne de vos drives sur ce tournoi.

#### ON FAIRWAY

Le nombre de fois où votre premier coup s'est terminé sur le fairway.

#### AVERAGE PUTTS

Le nombre moyen de putts par trou pour ce tournoi.

NOTE: Sauf pour les Birdie Badges, les données du tournoi ne seront pas enregistrées si vous ne le terminez pas.

#### PAR SAVES

Le pourcentage de trous que vous avez terminés dans le par.

#### PAR ONS

Le pourcentage des trous pour lesquels votre balle était sur le green à 2 coups du par.

#### SAND SAVES

Pourcentage des fois où vous avez fait le par après être tombé dans un bunker.

## VS. RECORDS (GET CHARACTER SEULEMENT)

Les personnages sur la gauche de l'écran représentent les joueurs humains. Les personnages en haut de l'écran représentent les adversaires informatiques. Un cercle d'étoiles autour de votre personnage signifie que vous avez déjà gagné un match contre cet adversaire avec le même personnage. Un «X» signifie que vous avez déjà affronté cet adversaire mais que vous n'avez pas gagné. Des barres signalent qu'aucun match n'a eu lieu entre les deux personnages. Le petit cadre affiche les victoires et les défaites pour les deux personnages choisis.

## 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.

## 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.



## BEST SHOTS



Vous pouvez revoir les birdies, eagles, albatross et Trou-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.

## 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.



## 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
<b>PLUM</b>	Pour une débutante, Plume est douée, mais manque un peu de puissance.	208 yards	Bas et droit	Jouable au début
<b>CHARLIE</b>	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
<b>PEACH</b>	Peach est facile à jouer. Elle manque de puissance mais tire droit.	212 yards	Haut et droit	Jouable au début
<b>BABY MARIO</b>	Baby Mario a un swing puissant pour quelqu'un qui est plus petit que la plupart des clubs !	215 yards	Draw haut	Jouable au début
<b>LUIGI</b>	Toujours dans l'ombre de Mario. Son fade est son arme principale.	220 yards	Fade bas	Mode Get Character
<b>YOSHI</b>	Yoshi manie ses clubs avec talent. Ses coups sont droits et précis.	230 yards	Standard et droit	Mode Get Character
<b>SONNY</b>	Un golfeur brillant et joyeux, Sonny a beaucoup de talent et a un style de jeu traditionnel.	240 yards	Draw haut	Mode Get Character
<b>MAPLE</b>	Cette fille énergique est la meilleure joueuse du circuit.	245 yards	Haut et droit	???
<b>WARIO</b>	Wario a un style original, soutenu par un swing puissant.	250 yards	Fade bas	Mode Get Character
<b>HARRY</b>	Il a totalement confiance en ses capacités.	260 yards	Draw haut	Mode Get Character
<b>MARIO</b>	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
<b>DONKEY KONG</b>	Avec sa force herculéenne, DK n'a besoin que d'une main pour tenir son club.	275 yards	Fade bas	???
<b>BOWSER</b>	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. Connaissez-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 mène 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.





PRINTED IN GERMANY