

TEE OFF



AKkaim

TEEOFF™

SOMMAIRE

CHARGEMENT.....	2
INTRODUCTION.....	3
MENUS.....	4
COMMANDES PAR DÉFAUT...6	
MODES DE JEU.....	8
PARCOURS.....	15
PERSONNAGES.....	16
QUELQUES CONSEILS.....	19



INTRODUCTION

Le golf est un jeu aristocratique qui remonte au XV^e siècle. C'est en Ecosse que le golf est né, mais sa pratique s'est répandue sur tous les continents. On compte les golfeurs par millions ! Des tournois de golf sont organisés aux quatre coins du monde, des citoyens de tous les pays se battent pour monter le titre ardent de "plus grand golfeur". Toutefois, il n'y a jamais eu d'unification des différentes fédérations du monde et personne ne peut à ce jour se réclamer de titre de meilleur Golfeur de tous les temps... Personne... jusqu'à aujourd'hui.

Dans **Top Golf™**, les plus grands joueurs de golf s'affrontent sur des parcours réputés tout autour du globe, afin d'affirmer leur suprématie sur tous les autres. Dehors, vos adversaires au Japon, en Australie, aux Etats-Unis, en République Unie et dans bien d'autres pays attendent pour devenir le meilleur golfeur du monde !

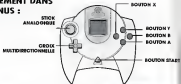
VIBRATION PACK (JUMP PACK)

Pour passer à l'étape ultime et compléter quel moment de jeu apporte le maximum sur les courses-A, il est **STAT** Le Document et indispensable jeu, incontournable à l'heure de la course. Ce pack vous apporte le **Vibration Pack** dans le jeu. Vous en avez besoin de 1 de la manière suivante. Il se peut être intégré dans ce pack. Mais le **Vibration Pack** n'est pas le seul à être intégré dans ce jeu.



MENUS

DEPLACEMENT DANS LES MENUS :



Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le **BOUTON START**.

Le menu principal qui apparaît alors vous permet de choisir entre trois modes de jeu :

WORLD TOUR (Tournoi mondial) : Un joueur

Effectuez cinq parcours de golf et totalisez le maximum de points. Si votre score est suffisamment élevé, vous découvrez de nouvelles clubs, de nouvelles balles et découvrez de nouveaux personnages !

FREE ROUND (Laissez) : Jusqu'à 4 joueurs

Trois modes composent le Free Round : Point Tourney (Points), Stroke Play (Coup) et Match Play (Taux)

GATE BALL (Le golf-croquet) : Jusqu'à 4 joueurs

Un jeu similaire au croquet où les joueurs doivent faire passer une balle à travers des arcs

OPTIONS : Vous pouvez modifier à loisir les différents paramètres de Tee Off.





OPTIONS

Pour régler les options, appuyez sur ↑ ou ↓ de la **CRICR** **MULTIDIRECTIONNELLE** ou du **STICK ANALOGIQUE** pour sélectionner une catégorie d'option, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour afficher le menu correspondant. Dans le menu, sélectionnez une option puis appuyez sur ↑ ou ↓ de la **CRICR MULTIDIRECTIONNELLE** ou du **STICK ANALOGIQUE** pour faire défiler les différents réglages possibles. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir au menu précédent.

GAME SYSTEM (JEU) :
GAME LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ) - Réglez le niveau de difficulté du jeu de 1 (facile) à 5 (difficile).

JUMP PACK (VIBRATION PACK) - Réglez l'intensité des vibrations de OFF (désactivées) à HIGH (pleines). Activez le Vibration Pack en appuyant sur le **BOUTON A**.

SCREEN SAVER (ÉCRAN DE VEILLE) - Si vous choisissez ON, un écran de veille se met en marche dès lors que TEE OFF™ est à l'arrêt.

BALL CAMERA (ANGLE DE CAMÉRA) - Réglez le point de vue de la caméra en vigueur lorsque vous frappez la balle.

SOUND (SON) :

MONO / STEREO - Choisissez entre ces deux qualités d'écoute.

BGM VOLUME (VOLUME DU FOND SONORE) - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume du fond sonore.

SE VOLUME (VOLUME EFFETS SONORES) - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

VOICE VOLUME (VOLUME DE LA VOIX) - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume de la voix des personnages.

BGM TEST (TEST DU FOND SONORE) - Sélectionnez votre chansonnette préférée et laissez-vous aller.

SE TEST (TEST EFFETS SONORES) - Sélectionnez un effet sonore dans la liste et écoutez-le.

VOICE TEST (TEST VOIX) - Écoutez votre personnage préféré de TEE OFF™ vous compter l'aurore !

SCORE RECORD (RÉSULTATS) : Sur ce tableau d'affichage, consultez vos statistiques personnelles et celles de chaque compétition.

5



COMMANDES PAR DEFAUT

SELECTIONNER UNE
OPTION DANS UN MENU /
ACTION

AFFICHER LA LIGNE DE VUE

CHANGER L'ANGLE DE
VUE DE LA CAMERA

ANNULER

SELECTIONNER
(EFFECTUER) /
SELECTIONNER "JAUSS"
(DE PUISSANCE)

SELECTIONNER (EFFECTUER)

SELECTIONNER UNE OPTION DANS
UN MENU / SELECTIONNER UN CLAVIER

ZOOM AVANT DE
LA CAMERA

ZOOM ARRIERE DE
LA CAMERA

6

En fonctionnalité à l'écran, sélectionnez les boutons d'activation des paramètres par défaut (Press OK) ou les paramètres par défaut d'activation de la caméra et appuyez sur le bouton d'activation de la caméra.

ECRAN DE JEU



PERSONNAGE

Nombre de coups déjà frappés

DISTANCE RESTANTE

Distance restante entre le trou et la position actuelle de votre balle

CLUB

Le club que vous avez en main.

JAUGE DE PUISSANCE

Indique la puissance de frappe. Appuyez sur le **BOUTON A** pour charger le jaUGE (vous pouvez annuler cette action en appuyant sur le **BOUTON B**). Appuyez de nouveau sur le **BOUTON A** pour faire varier l'indicateur de puissance. Lorsqu'il a atteint la distance que votre balle doit parcourir, appuyez brièvement sur le **BOUTON A**. Renouvelez cette action une dernière fois dès que l'indicateur atteint la ligne rouge située sous le jaUGE afin de frapper la balle avec précision (si vous ratez la ligne rouge, vous risquez de slicer ou de manquer le coup).

POINT D'IMPACT (EFFETS)

Indique le point d'impact du club sur la balle. Ajustez-le à l'aide du **STICK ANALOGIQUE**, après avoir changé le jouge. Maintenez le curseur dans la position désirée tout en remplissant le jouge. Cette option peut aider les joueurs à compenser des déviations latérales de leur coupe ou à sortir d'un bunker difficile !

DIRECTION DU VENT

Direction et force du vent.

MODES DE JEU

WORLD TOUR (TOURNÉE MONDIALE)

Un seul joueur. Choisissez parmi la dizaine de meilleurs joueurs de golf du monde dans toutes les catégories (pro, senior, amateur...) et concourez sur les parcours de golf du Japon, de l'Australie, des États-Unis, du Royaume-Uni et de bien d'autres pays. Le joueur ayant totalisé le total de points le plus élevé est déclaré vainqueur. Les scores élevés permettent de découvrir de nouvelles balles, de nouveaux clubs et de nouveaux personnages. Il vous suffit de sélectionner « New Entry » (Nouvelle partie) pour commencer une nouvelle tournée du bien « Local » (Local) (Chargez) pour reprendre une tournée sauvegardée lorsque vous avez sélectionné l'emplacement du VM sur lequel vous souhaitez sauvegarder votre tournée. Vous pouvez alors choisir votre personnage, vos balles et vos clubs et montrer de quoi vous êtes capable au monde entier !

FREE ROUND (LOISIRS)

Jusqu'à quatre joueurs. Vous et vos amis (ou vos adversaires informatiques) avez l'occasion de vous affronter dans l'un des trois modes de jeu suivants : Point Tourney (Points), Stroke Play (Coupes) et Match Play (Trous).

Point Tourney – Le vainqueur est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points sur l'ensemble des 18 trous.

Voici la manière dont sont comptabilisés les points :

Albatross	5 points	Par	2 points
Eagle	4 points	Bogey	1 point
Birdie	3 points	Double Bogey et plus	0 point

* Le Double Bogey est une pénalisation de jouer ("GIVE UP").

Stroke Play – Ici, le vainqueur est le joueur qui a joué le moins de coups sur l'ensemble des 18 trous.

MATCH PLAY

Dans tous les modes de jeu du Match Play, un vainqueur est déclaré à l'issue de chaque trou. Le joueur ou l'équipe ayant remporté le plus de victoires à la fin du parcours remporte le match. Il y a six modes de jeu dans le Match Play :

- Single (Seul):** Un duel contre un ami ou l'adversaire informatique.
- Threesome (Match à trois):** Deux équipes (1 contre 2) jouent chacune à leur tour.
- Foursome (Match à quatre):** Deux équipes de deux jouent chacune à leur tour.
- Fourball (Quatre balles):** Deux équipes de deux s'affrontent et c'est le joueur qui obtient le meilleur score qui l'emporte.
- Best Ball 1 vs. 2 (Meilleure balle 1 contre 2):** Un seul joueur contre deux s'affrontent pour obtenir le meilleur score.
- Best Ball 1 vs. 3 (Meilleure balle 1 contre 3):** Un seul joueur contre trois s'affrontent pour obtenir le meilleur score.

REMARQUE : Vous pouvez créer le mode Match Play en activant le Club Suspension Penalty (Pénalité de suspension de club). Cette règle autorise le vainqueur (ou l'équipe gagnante) à sélectionner les clubs de l'autre équipe pour les trous suivants. Pour modifier cette règle en plus, vous devez sélectionner SPECIAL dans l'écran HOLE SELECT (Sélection des règles) juste après avoir choisi votre manière de mode Match Play.

GATE BALL (GOLF-CROQUET)

Gate Ball (ou G-Ball) se joue à quatre joueurs maximum et ressemble beaucoup au croquet. Pour commencer une partie, sélectionnez **START WAR** (Partir en guerre) et appuyez sur le **BOUTON A** lorsque l'on vous demande le nombre de participants. À l'aide de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**, choisissez entre Team A (Équipe A) et Team B (Équipe B) et appuyez sur le **BOUTON A** pour pouvoir sélectionner vos personnages, le nombre de balles et votre handicap.

RÈGLES DU GATE BALL :

- Envoyez votre balle à travers le premier anneau, puis le second, le troisième et visez le but situé au centre du terrain pour mener une balle à bon port.
- Pour gagner, l'une des deux équipes doit soit se débarrasser de toutes ses balles, soit avoir obtenu le plus de points à la fin du temps imparti. À chaque fois que votre balle franchit un anneau, vous marquez un point.
- Vous devez franchir le premier anneau d'un seul coup sans sortir des limites du terrain, sinon vous êtes déclaré hors jeu (= out =) et devez recommencer au début. Si la balle est hors jeu au niveau du deuxième ou troisième anneau, ce n'est pas éliminatoire.
- Si votre balle touche une autre balle alors qu'elle franchit le premier anneau, elle est replacée sur la ligne de départ et vous devez recommencer au début.
- Pour chaque anneau, votre balle doit suivre certaines directions, indiquées par des flèches. Si vous passez un anneau dans la mauvaise direction, votre coup n'est pas pris en compte.
- C'est le centre de la balle qui détermine le passage d'un anneau ou un hors jeu. Une balle hors limites est placée sur la limite la plus proche.
- Si vous touchez la balle d'un adversaire, vous avez droit à un coup « spécial ». Vous devez alors frapper cette balle de plus de 10 cm ou vous vous mettez en faute. Profitez-en pour évincer vos adversaires du terrain ! Si, par cette action, un adversaire envoie votre balle à travers un anneau, ce passage vous est accordé mais il y a faute et votre balle est replacée sur la limite la plus proche.

OPTIONS DU MODE GATE BALL :

COURT LV (DIFFICULTÉ DU TERRAIN) – Règle le relief du terrain entre 1 (adouci) et 5 (maximal).

COM LV (DIFFICULTÉ DE L'ORDINATEUR) – Règle le niveau d'expérience de votre adversaire informatique de 1 (débutant) à 5 (professionnel).

GAME TIME (DURÉE DE LA MANCHE) – Durée de la manche en minutes.

SHOT TIME (DURÉE DU COUP) – Limite de temps pour chaque coup, en secondes.

POINT TIME (AFFICHAGE DES POINTS) – Lorsque le temps restant est inférieur à une minute, l'affichage des points disparaît.

RULE (RÈGLES) – Choisissez entre ORIGINAL pour jouer avec les règles du jeu classiques et ARRANGÉ pour modifier chacune des règles suivantes.

TAKE POINT (FREINDRE DES POINTS) – Vous êtes autorisé à dérober des points à un adversaire en frappant sa balle.

MISS POINT (PERDRE DES POINTS) – Vous perdez des points lorsque vous commettez une faute ou frappez une balle hors jeu.

COMBO POINT (COMBIER DES POINTS) – Lorsqu'un seul coup touche deux billes ou plus, vous marquez des points supplémentaires.

OUT POINT (HORS JEU) – Si vous mettez hors jeu la balle d'un adversaire, vous marquez des points.

ASSIST POINT (CÉQUIPIER) – Si vous faites franchir une porte à la balle d'un coéquipier, vous marquez des points.

LONG SHOT POINT (LONGUE DISTANCE) – Si votre balle parvient à franchir un espace en effectuant une longue distance, vous marquez des points supplémentaires.

MIRACLE POINT (MIRACLE) – Lorsqu'un seul coup envoie une balle à travers plusieurs obstacles, vous marquez des points supplémentaires.

GATE BALLE ECRAN DE JEU

TEMPS DE PREPARATION

RECOMPTE



TEMPS DE PRÉPARATION

Indique le temps restant avant de devoir frapper votre balle.

RALLE ET POINTS

Indique le nombre d'arceaux franchis et le nombre de points gagnés.

ICÔNES CENTRALES

Indique le score de chaque équipe et quelle manette est active.

JAUGE DE PUISSANCE

Indique le nombre du joueur et la puissance de frappe. Appuyer sur le **BOUTON A** pour activer le jauge, puis appuyer de nouveau brièvement sur le **BOUTON A** pour arrêter le jauge dès lors qu'elle atteint le niveau de puissance que vous souhaitez.

DÉCOMPTE

Temps restant jusqu'à la fin de la manche.

COMMANDES EN MODE GAME BALL :

SELECTIONNER UNE
OPTION / ACTION

PASSER EN VUE REVERSE

AFFICHER LES LIGNES
DE POINTE

ARRIÈRES / MAINTENIR
ENFONCÉ POUR CACHER
LES PERFORMANCES

SELECTIONNER EFFECTIF /
SELECTIONNER LA JARRE DE
POUSSE

CONTINUER / METTRE
EN PAUSE

SELECTIONNER UNE OPTION /
CHANGER L'ANGLE DE VUE DE LA
CAMÉRA (HAUT ET BAS)



ZOOM AVANT DE
LA CAMÉRA

ZOOM ARRIÈRE DE
LA CAMÉRA

PARCOURS

Votre compétition **TEE OFF™** s'étend au monde entier ! Affrontez des adversaires sur les parcours des pays suivants :

JAPON

Le plus simple de tous les parcours. Soyez particulièrement attentifs aux bunkers et veillez à ne pas vous y embourber !

AUSTRALIE

Ce parcours offre une grande diversité de trajectoires possibles. Trouvez la plus adaptée à votre personnage.

AFRIQUE

Soyez bien attentif car les obstacles d'eau ne manquent pas dans ce parcours ! Sélectionnez avec soin votre club car de

nombreux trous sont rita dès le **PREMIER COUP**.

ECOSSE

Les pentes à pic, le vent et le brouillard en font le parcours le plus difficile. Ne vous éloignez pas du **fairway** !

USA

Si vous ne vous écartez pas du **fairway**, ce parcours ne vous semblera relativement facile. Cependant, vous pouvez augmenter votre score en empruntant des chemins plus difficiles. Visez bas pour éviter les arbres.

Avant de commencer une partie de golf avec **TEE OFF™**, le plan du parcours que vous avez choisi s'affiche à l'écran. À l'aide des boutons analogiques, effectuez un zoom avant ou arrière pour examiner le terrain avant de jouer !



PERSONNAGES

Voici une brève description des personnages auxquels vous avez accès dès le début du jeu. Essayez d'en découvrir de nouveaux!



AKIO SAITO

Nationalité: Japonaise

Age: 26

Taille: 1m70

Qualification: Champion du Tournoi d'Asie

Portrait: Joueur prudent qui prend ses temps avant chaque coup et obtient de bons résultats. Akio détient actuellement le titre de champion d'Asie mais espère bientôt apporter aux tout meilleurs mondiaux.

Évaluation: Moyen. Pour les débutants.



CHRISTINE LA MELE

Nationalité: Française

Age: 28

Taille: 1m70

Qualification: Championne de France, catégorie amateur

Portrait: Après sa carrière de mannequin, Christine s'est rapidement convertie au golf. Bien qu'elle participe à ce tournoi avec un titre amateur uniquement, elle s'entraîne beaucoup et acquerra bientôt un titre mondial.

Évaluation: Excellente maîtrise. Pour les débutants pubère/elle ne rate que très peu de coups !



CATHERINE WHITE

Nationalité : Américaine

Age: 24

Taille: 1m63

Qualification: Championne du tournoi des Amériques

Portrait: Catherine possède un jeu très fin. Elle a traversé de nombreuses épreuves afin de devenir la meilleure joueuse de golf des États-Unis et est maintenant la joueuse la mieux payée de son pays.

Évaluation: Grandes capacités dans tous les domaines. Parfaite pour les joueurs expérimentés car sa balle puissante doit parfois un peu



JULIAN CLEMENTS

Nationalité: Écossaise

Age: 18

Taille: 1m59

Qualification: Champion d'Écosse, catégorie amateur

Portrait: Descendant d'une famille européenne aristocratique, le père de Julian était un excellent joueur de golf professionnel et s'est efforcé lors d'un tournoi. La rumeur veut que Julian ne s'en soit jamais remis.

Évaluation: Pas aussi puissant que les autres joueurs mais très fort sur le plan technique. Donnez des effets sur ses balles pour compenser son hook naturel.

Voici les personnages que vous pourrez découvrir dans le jeu, à condition d'obtenir des scores élevés !



DEBORAH
WINTERS



ELIZABETH
MILLER



JENNA
SHIREY



JOSE
ESTEVEZ



KIM
SUYONG



LEOPOLD
JACKSON



MISHI
TAKAMINE



BROCK
LANCASTER



RANDY
WILDE



ROBERT
DUFF



WILLIAM
HAER

QUELQUES CONSEILS

- Le poids du club et la sélection de la balle sont décisifs! Avec l'expérience, vous découvrirez quelles balles et quels clubs conviennent aux différents parcours et aux différents parcours, et également la combinaison qui s'adapte le mieux à votre style de jeu!
- N'hésitez pas à utiliser les **BOUTONS X** et **Y**, ils sont là pour vous aider. Le **BOUTON X** vous indique la trajectoire et le point de chute de votre balle selon la manière avec laquelle vous vous apprêtez à la frapper (cette prévision ignore la force du vent). Le **BOUTON Y** vous présente le trois sous différents angles de vue, ce qui vous permet de repérer les pentes et les bunkers à proximité.
- Les **BOUTONS ANALOGIQUES GAUCHE** et **DROITE** vous servent à effectuer un zoom avant ou arrière et donc à ajuster votre coup.
- Pour les coups difficiles, choisissez une approche mesurée. Appuyez sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** vers le **HAUT** et vers le **BAS** pour affiner entre coup mesuré et coup normal. Gardez à l'esprit cet indicateur car le jeu peut parfois passer en coup mesuré lorsque vous vous y attendez le moins!
- Attention aux changements de direction du vent! Votre balle pourrait être déviée ou envoyée vers un obstacle. Si vous jouez sur le parcours venté de l'Ecosse, utilisez des clubs plus longs à une puissance réduite afin de minimiser les effets produits par le vent.
- Utilisez régulièrement l'indicateur du Point d'Impact du club sur la balle (La petite croix rouge sur la balle située dans le coin inférieur droit de votre écran). Un peu d'effet sur la balle peut faire toute la différence entre un putt de 60 cm (2 pieds) et un putt de 3,50 m (12 pieds).