



MAJOR TITLE
Irem (1990)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 12/05/13
<http://asthalis.free.fr>



MAJOR TITLE (Irem, 1990)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Vues	5
Vent, obstacles et relief	
Concours	
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Orientation et choix du club	6
Effet	6
Putt	7



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Major Title**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Major Title (Japan)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

**MAJOR TITLE**

Irem (1990)

**GUIDE NIVEAU 1
INITIATION**

mise à jour : 12/05/13

<http://asthalis.free.fr>**Historique**

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 version initiale



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Major Title est un jeu de golf jouable en solo ou jusqu'à 4 joueurs. Dans chaque cas, le joueur doit tenter de boucler son parcours avec le moins de coups possible.



Architecture

Major Title propose un parcours classique de 18 trous. A chaque trou est associé un par, un nombre de coups servant de référence et en-dessous duquel le joueur devra constamment se maintenir pour pouvoir poursuivre sa partie.

LEADERS BOARD			
1	T. SUKIHARA	- 2	2H
1	N. OSAKI	- 2	2H
1	K. TAKAHASHI	- 2	3H
1	Y. HANGAWA	- 2	4H
1	J. NICOLAUS	- 2	3H
1	J. OSAKI	- 2	1H
1	T. WATSON	- 2	1H
1	S. BENNAI	- 2	4H
9	N. SERISAWA	- 1	1H
10	PLAYER 1	EVEN	--
10	I. AOKII	EVEN	2H
10	H. MESHIYAI	EVEN	3H
10	T. OSAKI	EVEN	3H

THE LAST PARTY
START

Vie, énergie et temps

En début de partie, le joueur dispose d'assez de coups pour enchaîner 3 trous. Au terme de chacun, le nombre de trous restants est affecté ou non d'un bonus en fonction du nombre de coups que le joueur a utilisés par rapport au par. Lorsque le nombre de trous restant tombe à zéro, la partie est terminée.

- triple bogey (par +3) : pas de bonus
- double bogey (par +2) : pas de bonus
- bogey (par +1) : pas de bonus
- par : pas de bonus
- birdie (par -1) : bonus d'un trou
- eagle (par -2) : bonus de 2 trous

Le joueur dispose d'un certain délai pour préparer son tir. S'il tarde trop, il subit une pénalité d'un coup.





Vues

Pour chaque trou, le jeu propose une vue en pseudo-perspective complétée d'une vue aérienne du tracé. Lorsque le joueur parvient à envoyer sa balle dans le green, le jeu se poursuit sur une vue aérienne du green.

La distance (en yards) restant à parcourir jusqu'au trou est indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran, à côté de la mention "REST".



Vent, obstacles et relief

Sur chaque parcours, le vent joue un rôle en déviant la trajectoire de la balle. Tant que le joueur n'a pas atteint le green, la force et la direction du vent sont rappelés au bas de la vue aérienne du trou en cours.

Les arbres constituent des obstacles qui peuvent ralentir (feuillage) ou dévier (tronc et branches) la balle si elle n'est pas assez haute pour les survoler.

Le relief du green, dont les pentes affectent la trajectoire de la balle, est visible sur la vue aérienne du green une fois que le joueur l'a rejoint.



Concours

Sur certains trous, le jeu propose un défi complémentaire. Si le joueur le remporte, il gagne un bonus d'un trou sur son parcours.

- closest to the pin contest : à son prochain coup, le joueur doit s'approcher du trou à moins d'une certaine distance imposée
- longest drive contest : à son prochain coup, le joueur doit effectuer un drive d'une portée supérieure à une certaine distance imposée





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Major Title**, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (au clavier, les touches fléchées) et de 2 boutons :

- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "choix" (bouton 2, **Alt** par défaut)



Orientation et choix du club

Avant chaque coup, le joueur doit choisir quel club il va utiliser pour son coup (rappelé dans le coin inférieur gauche de l'écran, avec sa portée standard en yards à pleine puissance). Avec le bouton "choix", mettre la case "CLUB" en surbrillance, puis choisir le club approprié avec les directions gauche et droite.

Pour régler la puissance, presser le bouton "choix" jusqu'à ce que la case "POWER" soit en surbrillance et ajuster avec les directions gauche et droite.

Lorsque le joueur est prêt, la touche "tir" déclenche le swing. Si le repère d'effet vertical est dans le rouge, le tir est manqué et le joueur pénalisé d'un coup.



Attention, le vent influence la portée et la trajectoire du coup !

Effet

le joueur peut donner de l'effet à gauche ou à droite à sa balle pour lui donner une trajectoire courbe, par exemple pour éviter un obstacle ou contrer un vent de travers. Pour ça, avant le tir, il doit mettre en surbrillance la case "STANCE" à l'aide du bouton "choix" et régler la direction et la quantité de l'effet avec les direction gauche et droite.

L'effet vertical de la balle (repéré "SPIN", au-dessus du club choisi) permet d'obtenir une balle rasante (haut de l'échelle) ou aérienne, plus sensible au vent (bas de l'échelle). La touche "tir" fige cet effet au moment elle déclenche le swing.





MAJOR TITLE
Irem (1990)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 12/05/13
<http://asthalis.free.fr>

Putt

Une fois que le joueur a atteint le green, il ne peut plus mettre de l'effet dans sa balle et contrôle seulement sa puissance et sa direction. De même, le vent est indiqué sous la forme d'une simple direction, sans indication de puissance.

Le joueur doit choisir l'orientation et la puissance de son putt en fonction du relief du green et du vent, à l'aide de la touche "choix" et des directions gauche et droite. Lorsqu'il est prêt, le putt est déclenché par la touche "tir".

