



NEO TURF MASTER **(Nazca, 1996)**

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 **Neo Turf Master**. 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 **Neo Turf Master / Big Tournament Golf**.

Conditions d'utilisation

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



NEO TURF MASTER
Nazca (1996)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 14/02/14
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

14/02/14 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Neo Turf Master est un jeu de golf jouable en solo ou à 2. Dans chaque cas, le joueur doit tenter de boucler son parcours avec le moins de coups possible.



Architecture

Neo Turf Master propose 4 parcours de 18 trous dans 4 pays différents (Germany, Japan, USA, AUstralia). 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.



Choix du golfeur

Major Title propose 6 profils de golfeurs, chacun ayant ses points forts et points faible, indiqués par des barres de couleur pour chaque caractéristique.





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 d'abord une vue d'ensemble complétée d'une vue aérienne du tracé.

Lorsque le joueur commence à jouer, le jeu passe à une vue en pseudo-perspective complétée de la vue aérienne.

Une fois la 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 **Neo Turf Master**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches fléchées) et de 3 boutons :

- "tir" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "pied gauche" (bouton 2, **Alt** par défaut)
- "pied droit" (bouton 3, **Espace** par défaut)



Orientation et choix du club

Avant chaque coup, le joueur doit choisir quel club il va utiliser (rappelé au bas de l'écran, avec sa portée standard en yards à 100% de puissance). Choisir le club approprié avec les directions haut et bas.

Pour orienter le joueur dans la direction voulue, utiliser les directions gauche ou droite. Une flèche blanche rappelle l'orientation actuelle sur la vue aérienne à droite de l'écran.





Effet et tir

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 cela, utiliser les boutons « pied gauche » ou « pied droit ».

Une première pression sur le bouton « tir » permet de choisir l'effet vertical voulu (LOW, NICE ou HIGH dans le coin inférieur droit de l'écran).

Une 2ème pression déclenche le tir avec le niveau de puissance indiqué dans le demi-cercle coloré proche.



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 de son putt en fonction du relief du green et du vent, à l'aide des directions gauche et droite. Lorsqu'il est prêt, le putt est déclenché par la touche "tir", avec le niveau de puissance indiquée par la barre dans le coin inférieur droit de l'écran (un repère blanc indique la puissance idéale).

