

NEW 3D GOLF SIMULATION

ワイアラエの奇蹟[®]

ワイアラエのきせき

取扱説明書



LICENSED BY
WAIALAE COUNTRY CLUB

SEGA

ワイアラエ・カントリー・クラブ

米国・ハワイ州のオアフ島にあるこのゴルフコースは、その美しさとは裏腹にゴルファーに対して、シビアなジャッジを下すことでも有名である。その証拠に、この地を舞台とするハワイアン・オープンで優勝するのは、世界のトッププレイヤーたちばかりだ。

気まぐれな風、速いグリーン、そしてプレッシャー。そのひとつひとつを克服した者だけに、勝利の美酒に酔いしれる権利が与えられるのである。

そして今、このワイアラエ・カントリー・クラブに、再び興奮が戻ってきた。奇蹟のワイアラエ。それを呼び起こすのは、キミだ。

このたびは、メガドライブカートリッジ「ワイアラエの奇蹟」
をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲーム
を始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より
楽しく遊ぶことができます。

目次

1. コントロールパッドの操作	4
2. ゲームの流れ	6
3. モードせんたく	8
■メンバーデータ	8
●とうろく●さくじょ●クラブセット●プロなまえ●しょきか	
■ゲームせんたく	10
●トーナメント/スキズマッチ/ストロークプレイ/マッチプレイ/トレーニング ●コンティニュー●にんずう●メンバーせんたく●スウィング・キャディせんたく ●ハンディせってい●しょうきんせってい●ティーせんたく	
■クイックスタート	15
■オプション	16
●パッドせってい●ミュージック	
■しゅうりょう	16
■せいせきを見る	16
●プレイヤースコア●コースレコード●ミラクルショット●ホールアベレージ●プレイヤーせいせき	
4. プレイの説明	20
■基本画面の見方	20
■プレイ上の注意	22
5. 実際のプレイ	24
■セレクトウィンドウでの操作	24
①Address ②Direction ③Club ④Stance ⑤Swing	
■メニューウィンドウ	30
●けいしゃ●グリーン●キャディ●リプレイ●きのうせってい ●ホールせんたく●スコア●ギブアップ●ゲームをおわる	
6. コースガイド	35
使用上のご注意	46

C

Control pad Guide

STARTボタン

- ゲームを開始します。
- ショット時およびホール上空の飛行時に、ポーズ（一時中断）機能が働きます。
- セレクトウィンドウで、ウィンドウをON/OFFできます。



ほうこう

方向ボタン

モードせんたくウィンドウ、メニューウィンドウでは……

- 選択カーソルやワクを移動させます。
- ハンディキャップの数値を変更します。
- 賞金額を変更します。

セレクトウィンドウでは……

- ショット方向（視野画面）を上下左右に移動させます。
- クラブの種類を変更します。
- スタンスを変更します。

コントロールパッドの操作 そう さ

Cボタン(決定ボタン) けってい

- モードせんたくウィンドウでの「決定」を行います。次のウィンドウへ進む場合もあります。おこな つぎ すす ぼあい
- セレクトウィンドウで、次のウィンドウへ進みます。つぎ すす
- メニューウィンドウでの「決定」を行います。けってい おこな
- ゲームを終了させます。しゅうりょう

Bボタン(キャンセルボタン)

- モードせんたくウィンドウで、キャンセルできます。前のウィンドウに戻る場合もあります。まえ もど ぼあい
- セレクトウィンドウで、前のウィンドウに戻ります。まえ もど
- メニューウィンドウで、ゲームに戻ります。もど

Aボタン(クイックボタン)

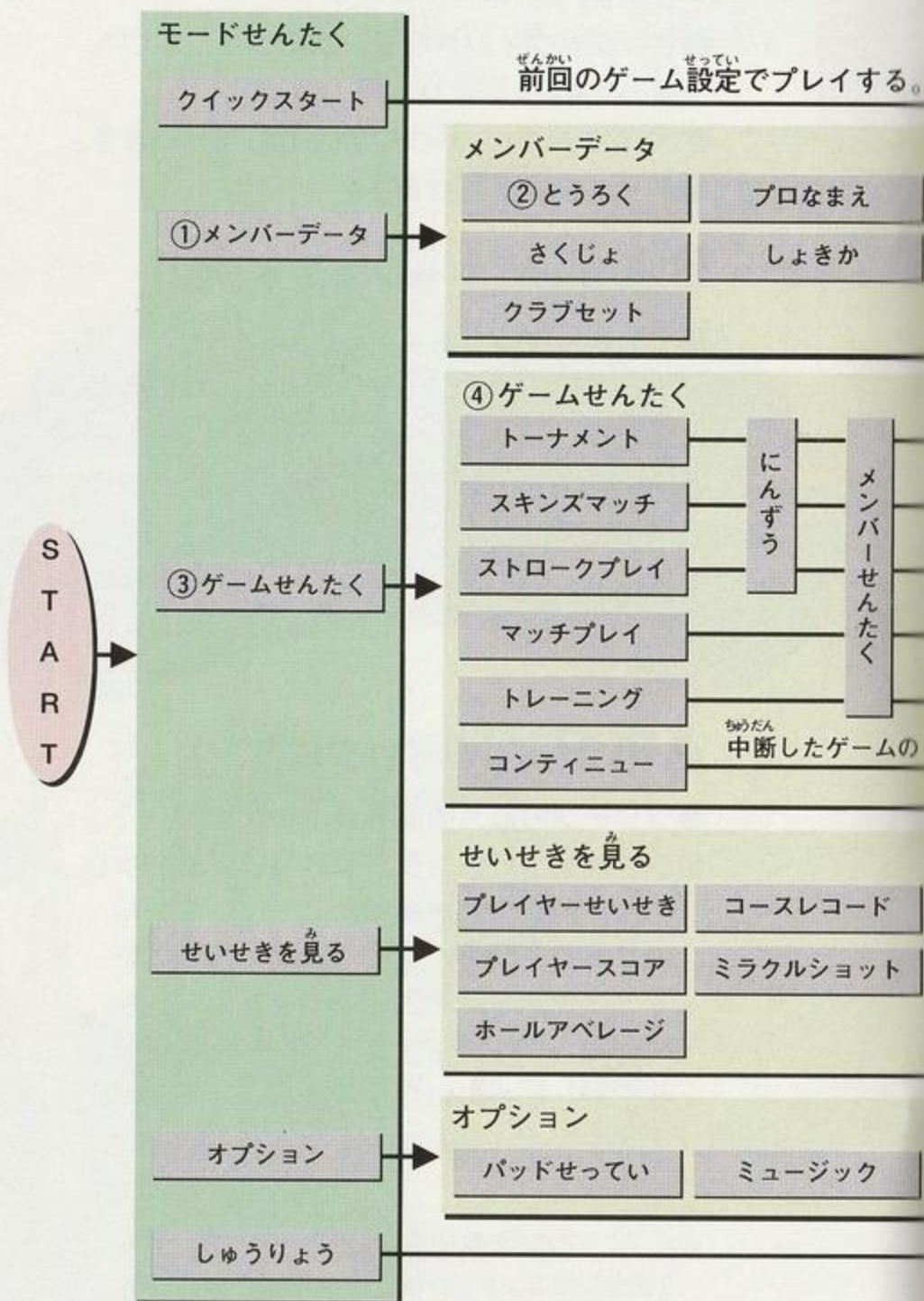
- グリーンかくだい が めん ひょうじの拡大画面を表示します。
- グリーンじょう上では、グリッド(ワイヤーフレーム) ひょうじが表示できます。

※A、B、Cの各ボタンは、「オプション」(P.16参照) さんしゅうにより、設定を変更 せってい へんこう できます。

※X、Y、Zボタンは使用 しよう しません。
3ボタンのコントロールパッドでも遊べます。あそ

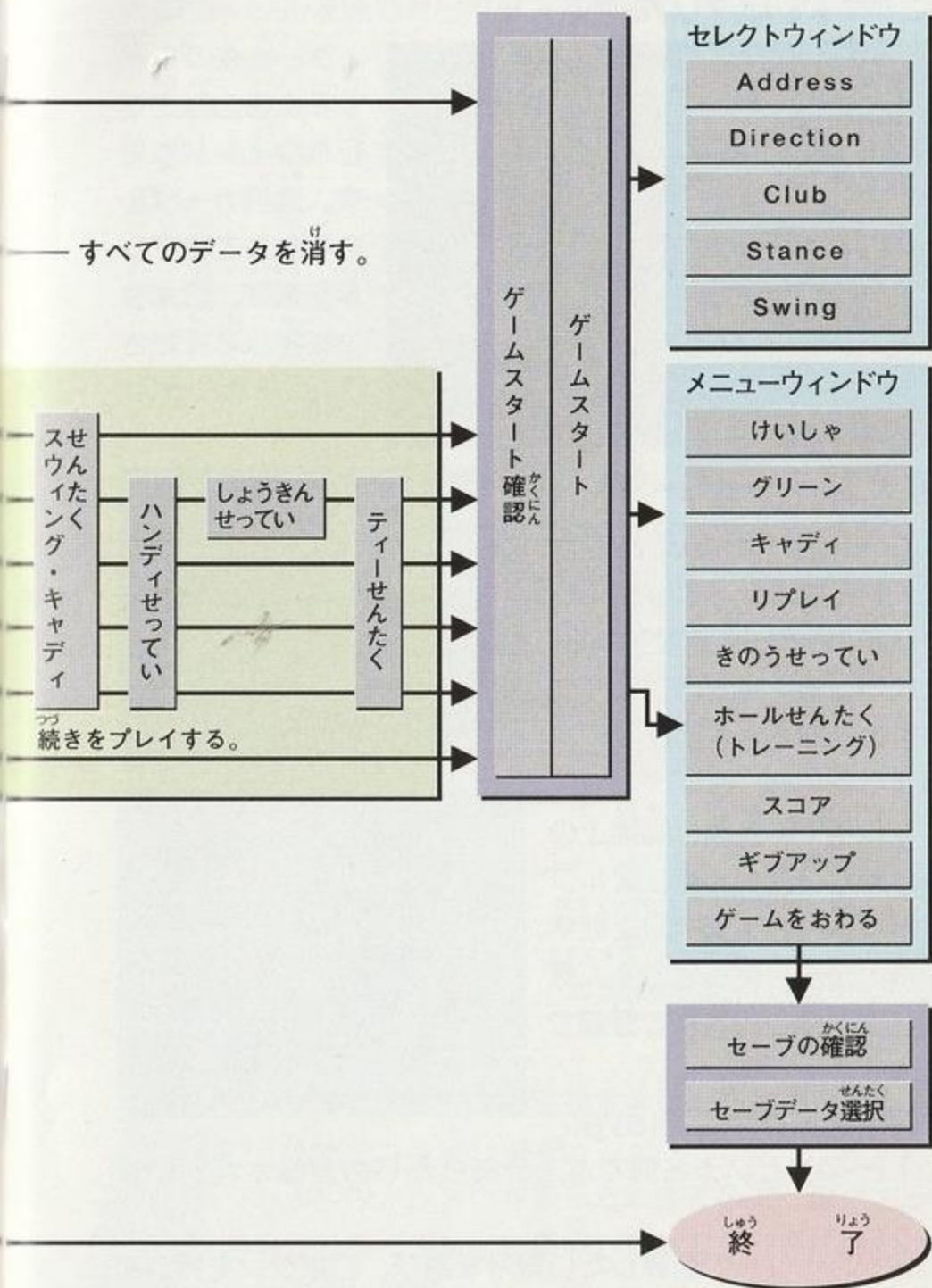
F Flow Chart

※NEW 3D GOLF SIMULATION「ワイアラエの奇蹟」は、下のようなゲーム設定の流れで進行します。この取扱説明書をよく読んでからプレイしましょう。



なが ゲームの流れ

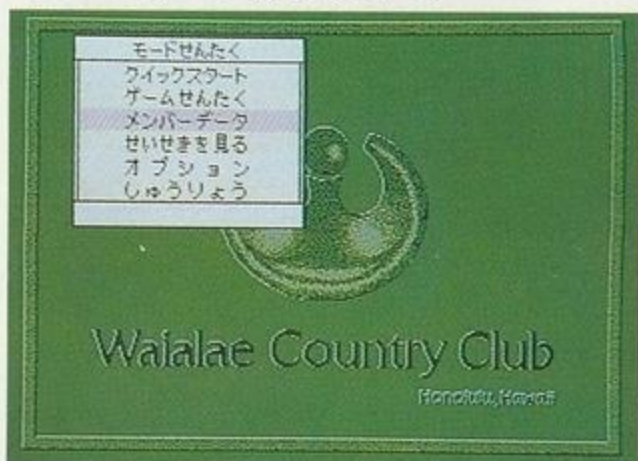
※初めてプレイする方は番号に従って操作してください。④で、プレイしたいゲーム形式を「トーナメント」、「スキズマッチ」、「ストロークプレイ」、「マッチプレイ」の4種類からお選びください。



S Selecting Mode

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードせんたくウィンドウが表示されゲームが始まります。

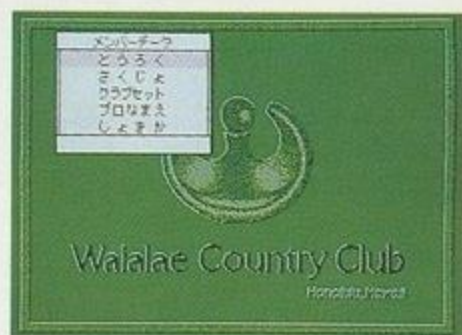
モードせんたく



ゲームをプレイするための設定を行うウィンドウです。選択カーソルを移動してコマンドを選び、Cボタンを押してください。

■メンバーデータ

プレイヤー名の登録や削除、トーナメントに参加するプロ名の変更や、すでに記録されているすべてのプレイヤーデータの初期化を行います。



●とろろく

プレイヤー名は、画面上のひらがな、カタカナ、アルファベット（大小文字）と数字、一部の記号を使って、1人最高10文字分、10名まで登録できます。




※初期設定では、「Player-

1(～4)」という名前まで4人分あらかじめ登録されています。

①選択カーソルで登録したい番号を選び、Cボタンを押します。

メンバーデータ

②プレイヤーの名前を入力します。選択カーソルを移動させ、Cボタンを押して文字を順に決定します。

③間違えたら  を入力するか、またはAボタンを押して文字を消してください。名前を入力し終わったら、**[END]** に選択カーソルを合わせCボタンを押すか、またはスタートボタンを押してからCボタンを押してください。これで1人の名前が登録完了です。

④何人も登録する場合は、上記の作業を繰り返し行います。

〈プレイヤーリネーム〉

登録したプレイヤー名を違う名前に変える場合は、登録方法と同じ操作で変更します。ただし名前を変えてもプレイヤーデータは変わらず、コースレコードなどのプレイヤー名と成績はそのままとなります。

●さくじょ

登録したプレイヤー名を削除します。選択カーソルで削除したいプレイヤー名を選び、Cボタンを押します。

確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルで選んで、Cボタンを押してください。Bボタンを押すと、再度削除したいプレイヤー名の選択画面に戻ります。なお、プレイヤー名を削除すると、記録されているプレイヤーの成績（プレイヤーデータ）も同時に消えてしまいます。

●クラブセット

17種類のクラブの中からプレイに使用するクラブ（最高14本まで）を選択します。初期設定は、プレイに支障がない、基本的なクラブ14本が選択されています。

I SEGA									
1W	2W	3W	4W	5W					
1I	2I	3I	4I	5I	205y				
6I	7I	8I	9I	PW	14/14				
SW			PT		まぼん			END	

①選択カーソルで、クラブの種類を変更したいプレイヤー名を選び、Cボタンを押します。

②クラブセットウィンドウが表示されますので、選択カーソルを移動させて、プレイで使いたいクラブ名に合わせてCボタンを押します。

S Selecting Mode

すでに選択したクラブ名には緑色のしるしが付いています。14本全部が選択されている場合は、このあと使用しないクラブ名に選択カーソルを合わせてCボタンを押してください。緑色のしるしが消え、他のクラブが選択できるようになります。

- ③すべて選択し終わったら、**[END]** にカーソルを合わせCボタンを押します。なお「きほん」を選択すると初期設定と同じクラブ14本が選択できます。

●プロなまえ

トーナメントに出場するプロの名前を変更します。

- ①1～48番までのプロ名の中から選択カーソルで変更するプロ名を選び、Cボタンを押します。
- ②選択カーソルを移動させ、Cボタンを押して1文字ずつ決定します。1人最高10文字まで入力できます。
- ③間違えたら **[◀]** を入力するか、またはAボタンを押して文字を消してください。名前を入力し終わったら、**[END]** に選択カーソルを合わせてCボタンを押すか、またはスタートボタンを押してからCボタンを押します。

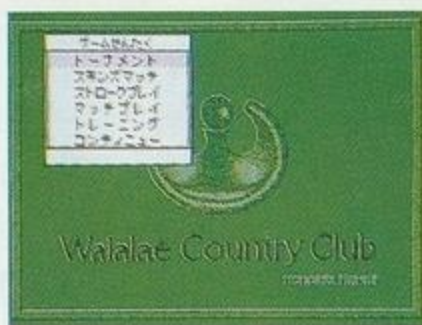
●しょきか

記録したすべてのプレイヤーデータを、初期状態に戻します。確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルで選んで、Cボタンを押してください。

- ※個人成績やベストスコア、ミラクルショットの記録なども消えてしまいます。くれぐれもご注意ください。

■ゲームせんたく

プレイしたいゲーム形式を次の4種類から選びます。ゲーム前に練習したい場合は「トレーニング」を選択してください。



メンバーデータ・ゲームせんたく

●トーナメント〈1~4人用〉

プロを含めた総勢48人(プロの名前はご自身で設定してください)で順位を競います。通常、予選と決勝の4日間(72ホール)のトータルスコアで競いますが、このゲームモードでは18ホール(最終決勝日のみ)のスコアで優勝を決定します。当然ハンディキャップの設定はなく、1ホールごとに順位が表示されます。順位は上位のプレイヤーから表示されます。Cボタンを押せば順位表示は終了し、次のホールへ進みます。

※プレイするごとにピンの位置が変わりますから、よくピンの位置を確認してコースの攻略法を練ってください。

●スキズマッチ〈2~4人用〉

18の各ホールにそれぞれ賞金のかかった競技です。1ホールごとに単独で勝ったプレイヤーが、そのホールの賞金を獲得します。単独勝利のプレイヤーが出なかった場合は、そのホールの賞金額は持ち越しとなり、次ホールの賞金に加算されます。ただし、最終18ホールで単独勝利が出なかった場合は、その賞金は誰にも加算されません。各ホールの賞金額は、最高800万円(プレイヤー4名の場合)から最低20万円(プレイヤー2名の場合)の間で、設定ができます。またホールごとに勝敗が決まった時点で、次のホールに進みます。

●ストロークプレイ〈1~4人用〉

ゴルフの最も基本的なプレイ方法で、18ホールをラウンドして、スコアを競います。実力の異なるプレイヤー同士が対等に競技できるよう、ハンディキャップを設定し、18ホール終了後、それぞれのスコアからハンディキャップを差し引いたスコアで勝敗を決定します。

●マッチプレイ〈2人用〉

2人で対戦し、1ホールごとに打数の少ないスコアのプレイヤーがそのホールを取り、18ホール中、どちらが多くホール数を取ったかにより勝者が決まります。負けているプレイヤーが残りホールをすべて取っても、逆転もしくは引き分けが見込めなくなった時点で自動的に終了します。

S

Selecting Mode

●トレーニング〈1人用〉

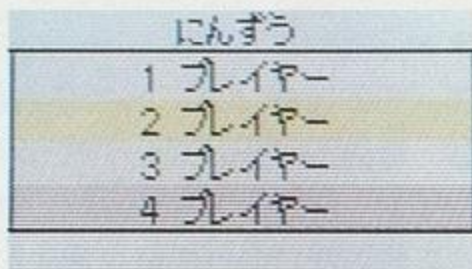
好きなホールを選んで練習できます。ゲームをスタートしてからメニューウィンドウ (P.30参照) に切り替え、選択カーソルで「ホールせんたく」コマンドを選び、練習したいホールを選択します。

●コンティニュー

途中で中止したゲームの続きからプレイを再開します。メニューウィンドウの「ゲームをおわる」コマンド (P.34参照) でセーブし終了した時点からの続きとなります。ゲーム途中で止める場合は、必ず「ゲームをおわる」で終了するようにしてください。セーブしたプレイデータ (ロードデータ) の選択画面が表示されますので、選択カーソルで選んで、Cボタンを押します。プレイするたびに「ゲームをおわる」でセーブしないとコンティニューできません。

●にんずう

「トーナメント」、「スキズマッチ」または「ストロークプレイ」を選ぶと、出場プレイヤーの人数の決定に移ります。選択カーソルを移動して、Cボタンを押してください。



●メンバーせんたく

ゲームに出場させるプレイヤー一名を選びます。選択カーソルで選んでCボタンを押し、必要な人数分のプレイヤー名を決定してください。このとき、10番目以降のプレイヤーを選択すると、「コンピュータープレイヤー」が選ばれます。そして対戦プレイがお楽しみいただけます。トーナメント、スキズマッチ、ストロークプレイ、マッチプレイいずれのゲーム形式でも対戦プレイは可能です。

メンバーせんたく	
No	NAME
1	K. Smith
2	S. Johnson
3	M. Williams
4	N. Jones
5	D. Miller
6	A. Davis
7	T. Anderson
8	B. Wilson
9	M. Thompson
10	T. Cohen

ゲームせんたく

●スウィング・キャディせんたく

ゲーム中に使用するキャラクターとアドバイスをしてくれるキャディを選びます。方向ボタンの◀▶でスウィングかキャディを選び、▲▼でそれぞれ8人の中から選択し、Cボタンを押してください。



●ハンディせってい

「スキズマッチ」、「ストロークプレイ」または「マッチプレイ」を選ぶと、ハンディキャップを設定するウィンドウが表示されます。

ハンディせってい	
NAME	HDCP
1 SEGA	◀ 6 ▶
2 H.KONO	◀ 36 ▶
3 E.KATO	◀ 36 ▶
4 K.Smith	◀ 0 ▶

「ストロークプレイ」および「マッチプレイ」では、初めてのプレイヤーには「36」と表示され、オフィシャルハンディキャップ*1を持っているプレイヤーには、その数値が表示されます。「スキズマッチ」のハンディキャップは、まず最高数値の「18」と表示されます。

ハンディキャップ(HDCP)を変更する場合は、方向ボタンの▲▼で選択カーソルを移動し、◀▶で数値を変更します。プレイヤーすべてのハンディキャップが決まったら、Cボタンを押してください。

ハンディキャップの設定や変更をしない場合は、Cボタンを押して次に進みます。なお、「ストロークプレイ」で、ハンディキャップを0未満の数値にすると、DP(ダブルペリア)*2となります。そのプレイヤーのハンディキャップは、1ラウンド終了時点で算出されます。

*1 オフィシャルハンディキャップ

公式のハンディキャップという意味で、本ゲームでは、「トーナメント」を選択し1ラウンドをプレイすると、そのプレイヤーに対し自動的に設定記録します。プレイするごとに更新

S Selecting Mode

されるので、ハンディキャップが少なくなればなるほど、あなたのレベルは上がっているわけです。

●「スキズマッチ」でハンディキャップを設定した場合
参加各プレイヤーの持っているハンディキャップ数を、単純に18ホールの中で難易度の高いホールから順に、1ホール1打ずつ割り当てていきます。

●「マッチプレイ」でハンディキャップを設定した場合
2人のハンディキャップの差を、ハンディの多いプレイヤーがもらえることとなります。この場合、18ホールの中で難易度の高いホールから順にハンディを付けます。

例えば、Aプレイヤーのハンディが10、Bプレイヤーのハンディが20とすると、その差は10ですから、Bプレイヤーはホールの難易度順に10ホール、各1打ずつハンディをもらえることとなります。

*2 DP (ダブルペリア)

ハンディキャップの設定方法の1つです。初めて対戦するプレイヤー同士が、お互いのレベルが分からず、公平にハンディキャップを設定できない場合に採用します。1ラウンド終了時に、ダブルペリアの計算方法によって、自動的にハンディキャップを算出します。

●しょうきんせってい

しょうきんせってい							
HOLE	YARDS	PAR	WINNINGS	HOLE	YARDS	PAR	WINNINGS
1	521	5	200	10	347	4	200
2	348	4	200	11	169	3	40
3	397	4	800	12	420	4	200
4	178	3	40	13	494	5	400
5	401	4	200	14	402	4	200
6	430	4	400	15	390	4	200
7	168	3	800	16	396	4	200
8	398	4	200	17	178	3	800
9	487	5	800	18	533	5	800
(単位:万円)				ばんたい			40

「スキズマッチ」では各ホールの賞金額を設定します。参加プレイヤーの人数によって、設定できる賞金額が次のように異なります。

選択カーソルを移動して、賞金額を方向ボタンの◀▶で変

ゲームせんたく・クイックスタート

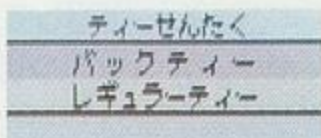
こら
更します。18ホールすべての賞金額しょうきんがくを決定したら、Cボタンおを押してください。

たん い まんえん
(単位/万円)

さん か 参加プレイヤー数	さいていしょうきんがく 最低賞金額	さいこうしょうきんがく 最高賞金額
2	20	400
3	30	600
4	40	800

●ティーせんたく

レギュラーティーとバックティーのどちらを使用するか選択せんたくします。選択カーソルで選んでCボタンを押してください。ただし、「トーナメント」ではバックティーしやうしか使用できません。



■クイックスタート

ゲームを始めるたびに設定せっていを行うことを省き、すぐにプレイを始めることができます。確認ウィンドウで「スタート」を選んでCボタンを押すと、前のゲームで設定したゲーム形式、プレイヤー名、参加人数、ハンディキャップ、賞金額などで、プレイが開始されます。なお、初めてこのゲームをプレイするときにクイックスタートさせると、以下の設定で始まります。

- ・ゲーム形式：トーナメント
- ・プレイヤー名：Player-1
- ・参加人数：1人
- ・スウィングプレイヤー：1番目のスウィングプレイヤー
- ・キャディ：1番目のキャディ
- ・クラブの種類：初期設定の14種類

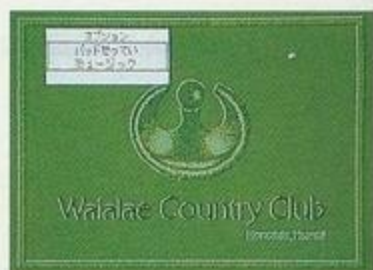
※プレイデータを初期化した直後にクイックスタートさせても同様の設定で始まります。

S Selecting Mode

■オプション

コントロールパッド

のボタン設定を変更したり、BGMおよび効果音を聴くことができます。



●パッドせってい

A、B、Cの各ボタンの設定を変更します。AからFまでの6パターンありますので、好きな設定を選択カーソルで選び、A、B、Cのいずれかのボタンを押してください。

●ミュージック

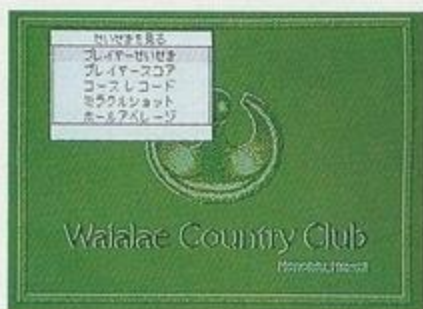
本ゲームに使用しているBGMおよび効果音を聴くことができます。方向ボタンの◀▶で曲番号、効果音番号を選び、Cボタンを押せば、その番号のBGMおよび効果音が鳴ります。

■しゅうりょう

ゲームを終了させます。確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルで「はい」を選び、Cボタンを押してください。

■せいせきを見る

「トーナメント」でプレイした場合のプレイヤーの各種成績を見ることができます。また、感動のホールインワンやアルバトロスが何度でも再現できます。



ただし、コンピュータープレイヤーの成績は記録されません。

●プレイヤースコア

プレイヤー名の一覧が表示されます。選択カーソルでスコアを見たいプレイヤー名を選び、Cボタンを押します。ベスト5スコアと最新のスコアを5つ表示

プレイヤースコア																													
1 SEGA																													
ベストスコア										さいごのスコア																			
OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK	OUT-IN-TOT	RANK										
1	34-34-68	WIN	1	43-41-84	48位	2	32-38-70	13位	2	41-34-75	38位	3	41-34-75	38位	3	32-38-70	13位	4	40-38-78	47位	4	43-40-83	47位	5	44-38-82	48位	5	34-34-68	WIN
スコアしょうさい																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9		1	2	3	4	5	6	7	8	9											
-	Δ	-	0	0	-	0	-	0		-	Δ	-	0	0	-	0	-	0											
10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL										
Δ	Δ	0	0	0	0	-	0	-	-4	Δ	Δ	0	0	0	0	-	0	-	-4										

します。また各スコアを選択すれば、さらにスコアの詳細がわかります。記号の意味は次のとおりです。

オプション・しゅうりょう・せいせきを見る^み

★	アルバトロス	-3以下のスコア
◎	イーグル	-2
○	バーディー	-1
-	パー	0
△	ボギー	+1
▲	ダブルボギー	+2
×	その他	+3以上のスコア

●コースレコード

コースレコードのベスト10です。各レコードを選択すれば、スコアの詳細が分かります。

NAME	OUT-IN-TOT
1 SEGA	34-34-68
2 E.KATO	32-38-70
3 H.KONO	41-34-75
4 K.GOTO	40-38-78
5 T.HATTORI	44-38-82
6 Y.KINOSHITA	43-40-83
7 SEGA	43-41-84
8	
9	
10	

OUT	△	-	○	○	○
IN	△	△	○	○	-4

●ミラクルショット

ホールインワンとアルバトロスをそれぞれ10個まで表示します。自動的にセーブされ、いつでも見ることができます。選択カーソルで見たい記録

ホールインワン		アルバトロス	
NAME	HOLE	NAME	HOLE
1 SEGA	7H	1 T.YOKOYAMA	1H
2 E.KATO	4H	2 H.KONO	9H
3 E.YOKOYAMA	17H	3 K.NISHIMAKI	13H
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	

を選びCボタンを押すと、プレイが画面に再現されます。

●ホールアベレージ

プレイをしたすべてのプレイヤーのスコアのホール別平均値を表示します。%は、そのホールを何ストロークでクリアしたプレイヤーが何%いるかを示しています。画面下

HOLE	YARDS	PAR	AVE	HOLE	YARDS	PAR	AVE
1	536	5	5.4	10	353	4	4.7
2	358	4	4.9	11	178	3	3.0
3	432	4	4.6	12	446	4	4.0
4	194	3	3.3	13	505	5	5.0
5	458	4	4.5	14	411	4	4.3
6	474	4	4.4	15	396	4	4.1
7	181	3	3.5	16	417	4	4.0
8	427	4	5.0	17	185	3	3.3
9	510	5	4.9	18	551	5	5.1

★(-3)	◎(-2)	○(-1)	-(+0)	△(+1)	▲(+2)	×(+3)
0.0%	0.0%	27.3%	36.4%	18.2%	9.1%	9.1%

部のバーはその割合をグラフで表示したものです。

●プレイヤーせいせき

プレイヤー名の一覧が表示されます。選択カーソルで成績を見たいプレイヤー名を選び、Cボタンを押します。

S

Selecting Mode

プレイヤーせいせき

●ハンディキャップ

オフィシャルハンディキャップの表示。トーナメントをプレイしたときのみ記録されます。ラウンドごとに更新されます。

●ロングドライブ (最大飛距離)

今までのラウンド中に出したティーショットの最大飛距離をヤードで表示します。

●ニアピン

ショートホールにおいてピンに1打目でいかに近づいたかをフィートで表示。ホールインワンの0は記録されません。

●ロングパット

グリーン上においてカップインしたロングパットの最大距離をフィートで表示します。

●チップイン

グリーン以外の場所からカップインさせた記録。最長記録をヤードで表示します。

●フェアウェイキープ(率)

●パーセーブ(率)

●パーオン(率)

パット数を2として、それまでにグリーンオンした割合。

●へいきんスコア

今までラウンドしたスコアの平均。

●へいきんパット

グリーンオンしてから、何パットでカップインさせたかの平均。

チップインした場合は0。

プレイヤーせいせき	
1 SEGA	
ハンディキャップ	6
ロングドライブ	3000
ニアピン	13(1)
ロングパット	49(1)
チップイン	10(0)
フェアウェイキープ	77.50%
パーセーブ	63.00%
パーオン	43.10%
へいきんスコア	77.1
へいきんパット	1.5

せいせき^みを見る

がめん^{めん} みかた^み 画面の見方

せいせき	回数	率
ラウンド	7	0.0%
ゆうしょう	1	0.0%
ホールインワン	0	0.0%
アルバトロス	0	0.0%
イーグル	29	21.5%
パーディー	56	41.7%
パー	3	2.4%
ボギー	2	1.9%
ダブルボギー	1	0.9%
その他	5	3.7%

- ラウンド
ラウンドした回数
- ゆうしょう
優勝した回数
- ホールインワン
ホールインワンした回数
- アルバトロス
アルバトロスの回数と率
- イーグル
イーグルの回数と率
- パーディー
パーディーの回数と率
- パー
パーの回数と率
- ボギー
ボギーの回数と率
- ダブルボギー
ダブルボギーの回数と率
- その他
+3以上のスコアの回数と率

U

Using the Game screen

すぐにゲームをプレイしたいという気持ち
 ちは分かりますが、その前にゲームの基本
 画面について説明します。この部分を理解しないことには、
 プレイが思うように進みません。

■基本画面の見方

セレクトウィンドウ

セレクトウィンドウでプレイのすべてを
 コントロールします。Cボタンを押すと、
 アドレス(ティーアップの位置の決定)か
 ら、ディレクション(ボールの打つ方向
 の決定)、クラブ(クラブの選択)、スタ
 ンス(スタンスの決定)、スウィング(シ
 ョットをする)の順にチェンジしていき
 ます。

視野画面

プレイヤーの位置からの視野を3Dによ
 るグラフィックスで表示。画面中央がシ
 ョット方向。

プレイヤーボード

プレイヤー名その他、次のスウィングが、
 何ストローク目かを表示。またピンまで
 の残りヤード数、グリーン上では残りフ
 ィート数(1ヤードは3フィート)を表
 示。

方位スケール

向いている方角を表示。黄色いフラッグ
 (旗)は、ピン方向を示します。



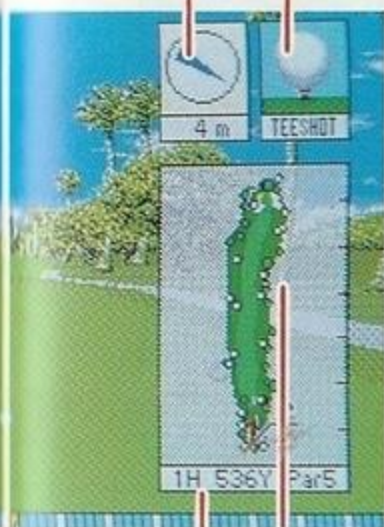
基本画面の見方

WIND(風の向き、風速)

コース全体に対してのウィンド(風)を表示。針の太い方から細い方に向かって風が吹いています。下の数字は風速を表し、風向きや風速は常に変化します。ちなみに風速は1~12mまでとなっています。

LIE(ライ)

ライ(ボールの置かれた地面の状態)を表示。ライの状態は、全部で13種類(P.22参照)。ボールを同じパワーで打つ場合、ラフ(草地)やバンカー(砂地)などでは、フェアウェイで打つ場合よりも負荷がかかり、ボールの飛距離は当然小さくなります。



ホール全体図

コースのレイアウトやバンカー、木、池などの位置を表示。また、ボールの現在位置(P)やショット方向(赤い線で表示)もここで見るすることができます。

※右のメモリは、100ヤード単位となっています。

ホールの大きさ

現在のホールのヤード数(ホールの長さ)、パー数を表示。

U

Using the Game screen

ライの状態



ティーグラウンド



フェアウェイ



ラフ(浅い状態)



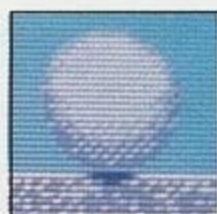
ラフ(深い状態)



ラフ(非常に深い状態)



ラフ(土の状態)



カート道



バンカー(普通の状態)



バンカー(半目玉)



バンカー(目玉)



グリーン



ロック①②

■プレイ上の注意

本ゲームは、実際のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので、注意してください。

●ウォーターハザード

打ち直し地点は、ピンと、最後に横切ったウォーターハザードのエッジを結んだ、延長線上の岸となります(ピンから遠ざかる方向)。ただし、本ゲームの特別ルールとして、その延長線上がOBの場合は、ピンに近い方の岸としています。また、以上の規定によって決定された打ち直し地点が、もとのショット位置より(ピンから)遠ざかるときは、自動的にもとのショット位置からの打ち直しとなります。どちらの場合も、1ペナルティーとなります。

基本画面の見方・プレイ上の注意

●OB

18ホールすべてにOBが設定してあります。OBの場合は、1ペナルティーで、もとのショット位置からの打ち直しとなります。

●バンカー・ラフでのショット

実際のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての難易度や操作系の複雑さを考慮して、ショットポイント(打点)は他の場合と同様にボールの中心をスイートスポットとしています。また、特別にスタンスを考慮する必要もありません。ただし、砂や草などによる抵抗などは、忠実にシミュレートされていますので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなりむずかしいものとなっています。クラブ選択を慎重に行い、自分なりのテクニックを身に付けてください。

●天候の変化

晴れ、天気雨と天候が変化し、プレイ環境が変わります。とくに天気雨による影響を考慮に入れてプレイしてください。雨になると、ショットがライに食われやすくなってボールの飛距離が落ちたり、グリーンの転がりがおもくなったりします。ただし、雨があがった後のボールの転がりなどは、晴れと同じに戻ります。

P

Playing the Game

プレイ自体は、このセレクトウィンドウ
ですべて行います。

■セレクトウィンドウでの操作

- スタートボタンを押すと、セレクトウィンドウな
どを画面から消すことができます。



- Aボタンを押すと、グリーン上
ではグリッド、グリーン以外で
はグリーン拡大画面になります。

- Bボタンを押すと、前のウィンドウに
戻ります。ディレクション画面または
アドレス画面でBボタンを押せば、メ
ニューウィンドウに切り替わります。

- Cボタンを押すと、次のウィンドウに
進みます。

※「オプション」(P.16参照)により、各ボタンの設
定を変えることもできます。

そうさ セレクトウィンドウでの操作

①Address(アドレス)

ティーショット時にこのウィンドウが表示され、方向ボタンでティーグラウンドのティーアップする位置を左右に移動させることができます。コースの形状などを考えて、ベストなショットができる位置にティーアップしてください。

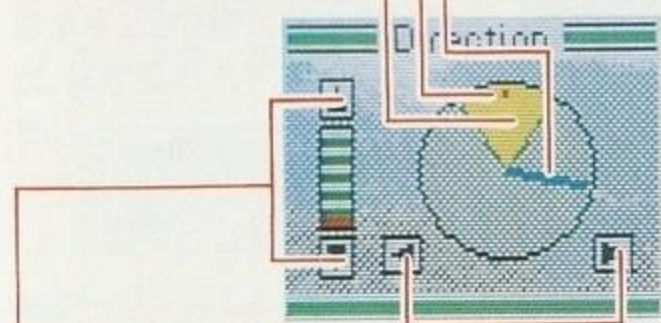


- 方向ボタンの◀▶を押して変更します。▲▼のどちらかを押すと、中心に戻ります。

②Direction(ディレクション)

ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右端のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定してください。

- 赤い点がピンの位置
- 青い線が風の向き
現在のプレイヤーが向いている方向に対する風の方向です。ホール全体の風向きとは異なります。
- 黄色の扇形の部分が
現在の視野画面



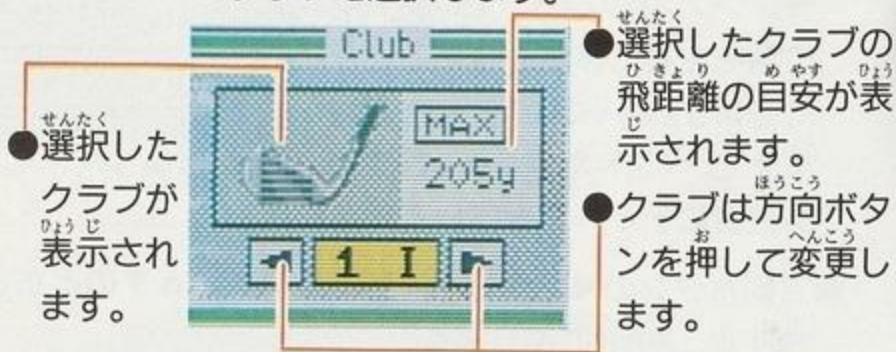
- 視点上下移動
方向ボタンの▲▼を1回押すごとに、視点が上下に移動します。
- 左右方向回転
方向ボタンの◀▶を1回押すごとに、視野画面が左右に移動します。

P

Playing the Game

③ Club (クラブ)

画面左下の残りピンまでの距離と、風速、ボールの状態・位置などを考慮して、打つクラブを選択します。



クラブは、「クラブセット」(P.9参照)で選択しているクラブから選んでください。

1W	ドライバー	270ヤード	ウッド
2W	ブラッシー	250ヤード	
3W	スプーン	230ヤード	
4W	パフィー	210ヤード	
5W	クリーク	205ヤード	
1I	1ばんアイアン	205ヤード	ロングアイアン
2I	2ばんアイアン	200ヤード	
3I	3ばんアイアン	190ヤード	
4I	4ばんアイアン	180ヤード	
5I	5ばんアイアン	170ヤード	ミドルアイアン
6I	6ばんアイアン	160ヤード	
7I	7ばんアイアン	150ヤード	
8I	8ばんアイアン	140ヤード	ショートアイアン
9I	9ばんアイアン	120ヤード	
PW	ピッチングウエッジ	110ヤード	ウエッジ
SW	サンドウエッジ	90ヤード	
PT	バター	100フィート	バター

※ 飛距離は、風やコースの状態を無視し、ボールの中心をインパクトしたときに想定できる各クラブの目安値です。

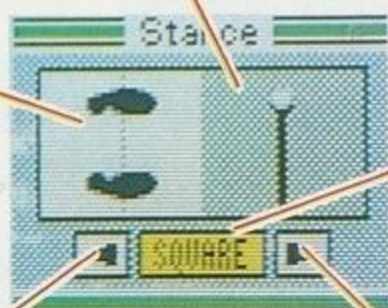
④ Stance (スタンス)

スタンスを変えることで、ボールの飛び方が変わります。方向ボタンの◀▶を押して変更します。

セレクトウィンドウでの操作 そう さ

- スタンスを変えたことによる、ボールの飛ぶ方向が表示されます。

- スタンスの状態が表示されます。



- 方向ボタンの▲▼のどちらかを押すと、スクウェアスタンスとなります。

- クローズドスタンスとなります。

- オープンスタンスとなります。

スタンスを変えることによってフェードボール、ドローストレスボールを打ち分けることができます。

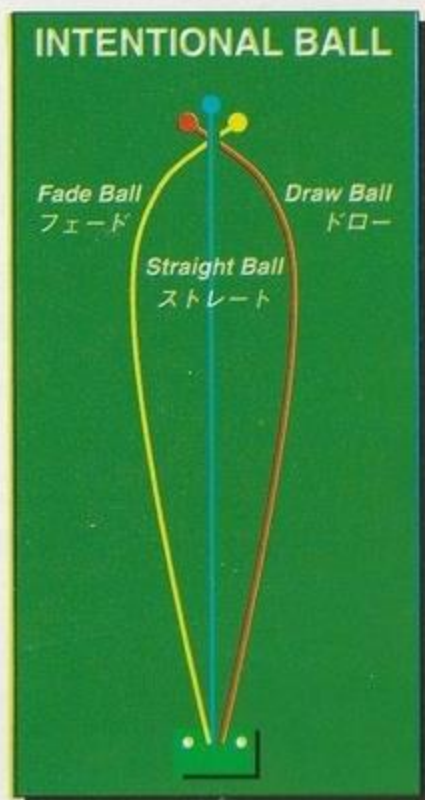
- スクウェアスタンス
自分の向いた方向に真っ直ぐ飛びます。



- クローズドスタンス
ドローストレスボールを打つことができます。足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。



- オープンスタンス
フェードボールを打つことができます。足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。



P Playing the Game

⑤ Swing (スウィング)

ここで実際にボールを打ちます。本ゲームにおいて、最も緊張する瞬間です。神経を集中させて、慎重に操作しましょう。

- ボールを打つパワーを決定します。使用しているクラブの飛距離に対して0%~100%までを決定できます。



- ボールのインパクトの位置(打点)を決めます。

● パワーの決定

Cボタンを一度押すと、MIN (右下) からMAX (右上) へピンク色のバーが動き始め、MAX (右上) に達するとまたMIN (右下) へ戻ります。もう一度Cボタンを押すとバーが止まり、打つ力が決まります。バーが移動する弧の内側が5分割に色分けされていますから、これを目安に打つ力を決定してください。



※100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて、10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。

※パワーのバーは、Cボタンを押すまで動き続けます。パワーはボールの初速度を決定するもので、半分の力で打ったからといって、そのクラブの半分の飛距離になるというものではありません。

そうさ セレクトウィンドウでの操作

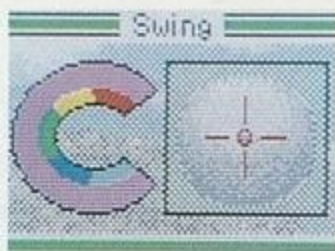
●インパクトの決定

パワーを決定すると、ボール上にピンク色のマークが現われ、左右に移動しながら上から下へ、最下点までくると、次は上に向かって移動します。一往復する間にCボタンを押してください。インパクトの位置を決定しないと、ミスショットとなります。



●スーパーショット

ティーショットで、100%のパワーのとき、ウィンドウ内のボール上に赤いターゲットが出現することがあります。このときにターゲットの中心にインパクトの位置が決まるとスーパーショットとなり、飛距離が伸びます。



◆インパクトの位置によるボールの変化

(ボールの上をたたくと)
トップスピンがかかって低い弾道で飛び、落下してからのラン(転がり)が増えます。

(ボールの下をたたくと)
バックスピンがかかって高い弾道で飛び、ボールの飛距離は落ちますが、止まりやすくなります。ショートアイアンやウエッジなら、落下してからボールが後戻りすることもあります。

(ボールの右をたたくと)
フックボールとなり、左側へ曲がります。

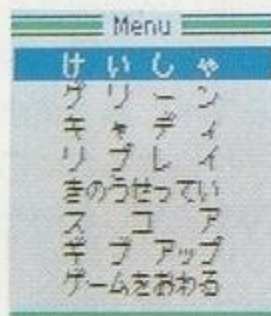
(ボールの左をたたくと)
スライスボールとなり、右側へ曲がります。

※スイートスポットはいつもボールの中心です。実際のゴルフとは違い、バンカー内や深いラフでも、ボールの下をたたく必要はありません。

P Playing the Game

■メニューウィンドウ

プレイ中(セレクトウィンドウにアドレス画面またはディレクション画面が表示されているときに)、Bボタンを押せばメニューウィンドウに切り替わります。選択カーソルでコマンドを選び、Cボタンを押します。ここでBボタンを押すと、セレクトウィンドウに戻ります。



●けいしゃ

地面の傾斜(アンジュレーション)が確認できます。グリッド(いわゆるワイヤーフレーム)が表示されます。グリッド表示中にCボタンを押すと、グリッド表示が中止され、断面図が表示されます。

●ボールの位置からピンまでの距離をヤードまたはフィートで表示。



●ボールの位置からピンまでの断面図

●グリーン

グリーン付近を拡大して見るすることができます。方向ボタンの◀▶で向きを変え、▲▼でグリーンに近づいたり、離れたることができます。



メニューウィンドウ

● キャディ

選んだキャディからアドバイスが聞けます。

● リプレイ

ゲーム中にプレイしたショットやパッティングをもう一度見ることができます。ただし、直前に行ったショットやパッティングのみです。ショットなどを行った直後にメニューウィンドウを開いてこのコマンドを選択してください。

参加プレイヤーが複数の場合は、直前のショットしか再現されないため、必ずしも自分のショットが再現されるとは限りませんので注意してください。

● きのおせってい

ゲーム中のいろいろなオプション機能が設定できます。選択カーソルで変更したい機能名に合わせ、方向ボタンで設定を変えてください。すべて変更し終わったら、Cボタンをおしてください。セレクトウィンドウに戻ります。

Config	
ストロボ	なし
マップ	なし
コース	見る
まりかえ	向かう
ボール	見える
ショット	ふつう
メッセージ	ふつう
B G M	オート

ストロボ

視野画面において、ボールの軌跡を消すか残すか、どちらかを設定できます。

マップ

通常は画面右端にホール全体図が表示されていて、ショットした後画面から消され、ワイド画面で楽しめます。

コース

各ホールの始めに上空を飛び回り、ホール全体を見渡すことができます。飛行中にCボタンを押すと、飛行を中断できます。

P Playing the Game

きりかえ

ショットしたボールが落下した時点の画面を、通常のボールがグリーン方向に転がっていくものにするか、またはボールが奥から手前に飛んでくるようなTVアングルにするかを設定できます。なお、このモードはコンピュータープレイヤーには対応していません。

ボール

初期設定では「見える」となっていて、ボール(影を含む)が視野画面上のいかなる位置にあっても表示され、木やマウンドに隠れたりしても、ボールの位置が確認できます。他のプレイヤーのボールに関しても同様です。

「かくれる」にすると、ボール(影を含む)は木やマウンドに隠れたりした場合、表示されなくなります。この処理は膨大な数値計算が伴いますので、ボールの飛ぶスピードはスローになります。このモードはボールの弾道をじっくり確認したいときなどにおすすめします。

※ボールの影も常時表示されるので、影の動きがボールに対して不自然に見える場合もあります。

ショット

パワーのバーとインパクトの点の動きを遅くすることができます。「おそい」にすると、通常より遅くなるために、ショットのタイミングがとりやすくなります。

メッセージ

キャディのメッセージの表示速度を変えます。

BGM

ゲーム中のBGMを決定します。通常は「オート」になっており、ホールごとに曲が変わります。またお好きなBGMを選ぶこともできます。

メニューウィンドウ

●ホールせんたく

「トレーニング」モードのみで選択できます。練習したいホールを選択してください。

●スコア

ゲーム途中のスコアを見ることができます。A～Cボタンを押すと、メニューウィンドウに戻ります。ゲーム形式によって表示方法が異なります。

コース: Waialae C.C.													トーナメント	
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT				
BACK	536	358	432	194	458	474	181	427	510	3570				
HANDICAP	4	14	12	18	2	10	16	6	8					
PAR	5	4	4	3	4	4	3	4	5	36				
SEGA	41	52	52	52	41	30	62	51	41	4112				
10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	RANKING			
353	178	446	505	411	396	417	185	551	3442	7012				
7	17	15	1	3	9	11	13	5						
4	3	4	5	4	4	4	3	5	36	72				
														41位

「トーナメント」のスコア表示例

HOLE: ホール番号を表示します。

HANDICAP: ホールの難易度を表示します。1が最も難易度が高いホールです。

REGULAR: レギュラーティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表します。

BACK: バックティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表します。

PAR: そのホールのパー数を表示します。

トーナメント

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

・RANKINGはトーナメントでのプレイヤーの順位を表示しています。

メニューウィンドウ

スキズマッチ

そのホールを単独で勝ったプレイヤー欄には賞金額が1万円単位で表示され、それ以外のプレイヤー欄には「-」印が表示されます。単独で勝ったプレイヤーがいない場合は、すべてのプレイヤー欄に「-」印が表示されます。

ストロークプレイ

プレイヤー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

- ・HDCPはそれぞれのプレイヤーのハンディキャップです。
- ・NETはトータルのスコアからハンディキャップを引いたスコアのことです。

マッチプレイ

そのホールを取ったプレイヤー欄に「○」印が表示され、引き分けたホールは両方のプレイヤー欄に「-」印が表示されます(打数は表示されません)。

- ・OUT/IN/TOTALの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

●ギブアップ

「トーナメント」以外のゲーム形式の場合で、なかなかカップインができないときに「ギブアップ」できます。なお、「ストロークプレイ」でギブアップした場合のスコアは、パーの3倍となります。またパーの3倍を越えてからは通常ギブアップはできないのですが、本ゲームのローカルルールとして可能となっています。

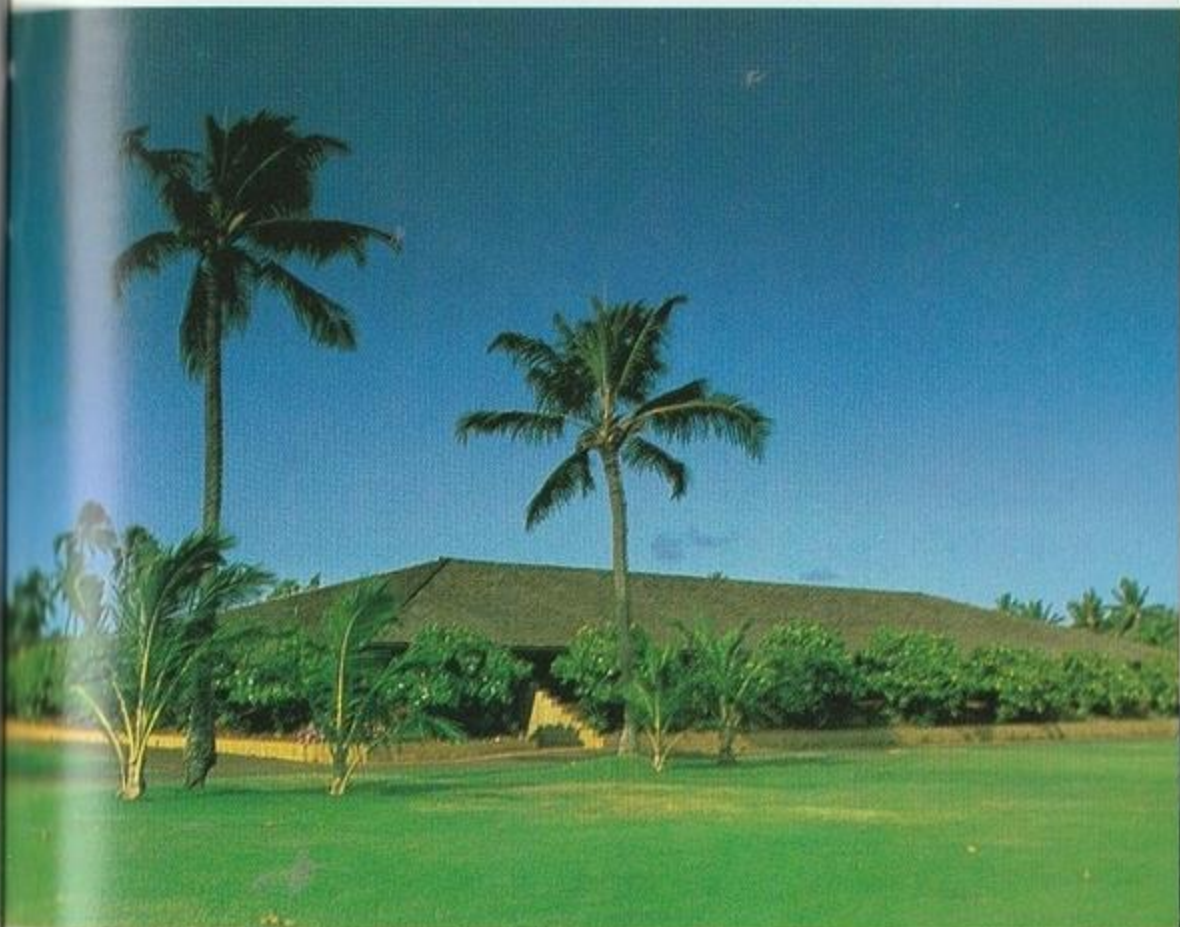
●ゲームをおわる(プレイデータのセーブ)

ゲームを終了させます。まず確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルで「はい」を選んで、Cボタンを押してください。プレイデータをセーブするウィンドウが表示され、選択カーソルでセーブする番号を選び、Cボタンを押します。セーブしない場合は、「セーブしないでおわる」を選択してください。ゲームは終了し、モードせんたくウィンドウに戻ります。



Waialae

Country Club



1983年、ハワイアンオープン最終日。
この日、ワイアラエ・カントリー・クラブは、
日本人プロによるスーパーショットに沸いた。
トップと一打差で向かえた18番ホール。
ピンまで125ヤードを残したサードショットを
彼は直接カップインさせ、見事イーグル。
劇的な逆転優勝という離れ業をやったのだ。
「奇蹟のワイアラエ」

ワイアラエ・カントリー・クラブは
いつの日からか、そう呼ばれている。

COURSE GUIDE

コース・ガイド

Mamao

(遠距離)

Par 5

Championship 536yds. Member's 521yds.

ワイアラエ・カントリー・
クラブのスターティングホ
ールは、こうだい うつく 広大で美しく、きよ 距
離のあるまっすぐなロング

ホールで始まります。フェアウェイは幅はば広いのですが、りょう 両
サイドがOBとなっています。グリーン周りは、まわ 左側に大きな
バンカーがあり、みぎがわ 右側にはアメリカ合衆の木があって、アプ
ローチを妨さまたげています。貿易風が吹いている場合は、このホ
ールではだいたいいつもバーディーが期待きたいできます。ロング
ヒッターとなれば、5番ばんウッドかロングアイアンを使って2打
でグリーンオンさせることも可能かのうです。



Oolea

(手ごわい)

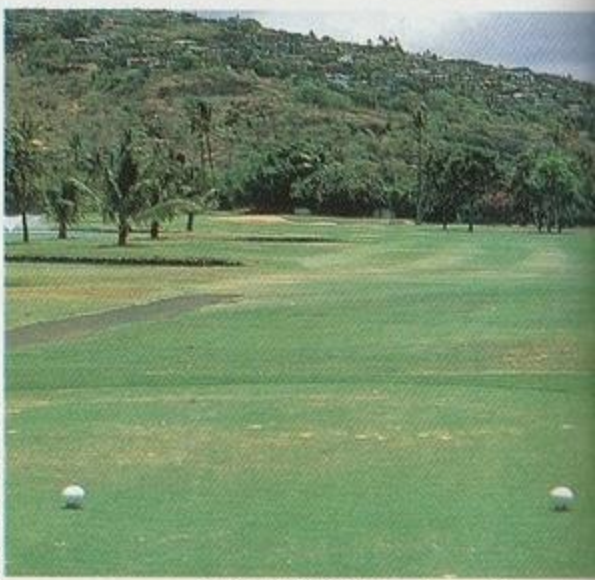
Par 4

Championship 358yds. Member's 348yds.

このホールは距離きょりの短いミ
ドルホールで、みぢか 左側にある
池いけがくせものです。たい
いのプロは、ばん 2番もしくは3

ばん 番アイアンを使ってティーショットし、さいしょみぎほうこう 最初右方向に打ち出
してそこからドロウをかけて、フェアウェイに戻しています。
グリーン付近は幅ふ狭く、セカンドショットをスライスさせた
場合は、みぎがわ 右側にkiaweの木立こがあって、そこからのリカバリ
ーはかなりむずかしくなっています。

グリーンは、りだりがわ 左側が開けて奥ひらに長いですが、おおく 右側は奥行きが
なく、しかも手前てまえにバンカーがあります。



li Brown

(ミスターゴルフ)

Par 4

Championship 432yds. Member's 397yds.

このホールは、Ooleaから
逆方向、池の反対側に沿っ
て延びているホール。貿易
風が吹いている場合、プロ

は2番アイアンを使ってティーショットし、8番または9番アイ
アンでグリーンオンさせます。しかし南風をまともに受ける
場合はドライバーでスタートし、セカンドショットは4番また
は5番アイアンを使うこととなります。池は左手バンカーの縁
まで続いており、セカンドショットを引っかけると窮
地に立たされます。グリーンのおおの大きさはこのコースの中でも
小さめで、その奥後方にはプレイヤーの難所脱出を阻むハザ
ードが待ち構えています。



Apiki

(油断のならない)

Par 3

Championship 194yds. Member's 178yds.

この小さな宝石と呼ばれる
ホールは、ハワイで最も素
晴らしいショートホールの
1つとして、名声を博してき

ました。細長く幅の狭いグリーンは55ヤードを優に越え、実
にクラブの番手にして5段階以上の長さ。また巨大で深く険し
い6つのワイアラエ独特のバンカーが、ひと続きとなってグリー
ン周りに控えています。概してこのホールでのプレイは長
引き、たいていのプレイヤーはウッドを引っ張り出します。
グリーン中央が深くくぼんでいるため、ティーグラウンドか
らピンの位置を読み取るのは困難です。



Auwai

(溝が2つ)

Par 4

Championship 458yds. Member's 401yds.



ハンディの^{たか}高い人^{ひと}には、^{もっと}最も^{みづか}むずかしいホールとなるでしょう。フェアウェイを^{とうぶん}3等分する2つのウォーターハザードがありますし、^{ひだり}左^{みぎ}サイドには^{おお}大きな^きバンヤンの木、また右^{みぎ}サイドにはOBを示す^{しめ}ブーゲンピリアの^{かきね}垣根^{かきね}があって、ティーショットがたいへん^{むずか}むずかしくなっています。グリーンは、^{てまえ}手前^{なか}から^{おく}奥^{ぜんちょう}までの^{いじょう}全長^{いじょう}が100フィート以上あって、しかも真^まん中^{なか}が^{ふか}深く^{おぼん}くぼんでいるため、パッティングも^{むずか}むずかしくなっています。プロもアマも、ここではスリーパットの^{けん}危^{おか}険^{けん}を冒すでしょう。

Lalau

(道に迷う)

Par 4

Championship 474yds. Member's 430yds.



ここでは^{たくえつふう}卓越^{つよ}風^{ぼうえき} (強い貿易風) が^{ひだり}左^{みぎ}から^む右^むに向かって吹くため、ティーショットの^{おほ}多くは、フェアウェイをはずしてしまいます。そうなる^{しょうがいぶつ}と^ふ障^ふ害^{きん}物^{ていぼく}が^{しげ}たく^{ひだり}さんある^{みぎ}右^{みぎ}サイドか、またはフェアウェイ付近まで^ふ低^ふ木^{きん}が^{しげ}茂^{しげ}っている左^{ひだり}サイドに^いボール^{てまえ}が行^{ぶぶん}って^{たい}しまう^{たい}でしょう。また手前部分^おがたいへん^お狭^おい、^{せいよう}西洋^{かたち}ナシ^{かたち}の形^{かたち}をした^{たい}グリーン^{たい}に対して、セカンド^おショット^おの^お落^おとし^お所^おも^おむず^おかしく^おなります。グリーン^{じょう}上^{じょう}では、^{くだ}下^{くだ}りの^{きゅうこうばい}パット^{きゅうこうばい}は^さ急^さ勾^さ配^さのため^さできる^さだけ^さ避^さけ、^{てまえ}ピン^お手^お前^おに^お落^おと^おす^おのが^{いちばん}一^よ番^よ良^よいでしょう。

7

Upiki

(トラップ仕掛け)

Par 3

Championship 181yds. Member's 165yds.



グリーンの手前とコース両
サイドに5つのトラップ(バ
ンカー)があり、Upikiと
いう名前は、実にその名の

とおりでうまく付けられています。ティーグラウンドの位置
が高くなっているため、ティーショットの飛距離をいくらか
稼ぐことはできますが、貿易風がその努力を簡単に無にして
しまうでしょう。グリーンは45ヤードを越え非常に幅広いの
ですが、奥行きはありません。手前に巨大なバンカーがある
ため、クラブは大きめのものを選択して、それを越えるよう
にします。グリーンは2段になっていますので、ロングパット
の読みがむずかしい。

8

Huluhulu

(危険)

Par 4

Championship 427yds. Member's 395yds.



風をまともに受けない限り、
ここでのティーショットは
まっすぐに飛びます。フェ
アウェイの真ん中をさえぎ

るように位置するクリーク(約220ヤード地点)をクリアする
のは、プロにとっても厳しいことです。もしこのクリークを
1打で越せば、あとはショートアイアンでプレイするのが可能
となります。ただこのクリークをクリアしたからといって、
危険が去ったわけではありません。というのは、そのクリー
クがフェアウェイ左側の縁に沿ってグリーンまで延びてお
り、プルやフックすると、それに引っかかってしまうからで
す。

Aloha

(ようこそ)

Par 5

Championship 510yds. Member's 487yds.

フロントナインの最後は、
スターティングホールと同じ
感覚でプレイできます。

幅の広いフェアウェイは、

両サイドがOBとなっています。グリーン右手前には駐車場
があり、奥にはカハラ・アベニューが通っています。卓越風
が左から右に吹く場合は、たとえプロでも気を付けなければ
なりません。フェアウェイバンカーがしばしば失敗したプレ
イを助けてくれます。ミスしたティーショットがカート道を
バウンドしてOBに行ってしまうのを、このバンカーが防い
でくれるからです。しかしひとたびハザードをクリアしてし
まえば、グリーン上のプレイはやさしい。



Kipaku

(長距離打)

Par 4

Championship 353yds. Member's 347yds.

貿易風をまともに受けな
ければ、素晴らしいバーディ
ーチャンスがめぐってくる
でしょう。手堅くプレイす

るなら、左方向に打ちましょう。フェアウェイの右サイドは
延々とOBゾーンが続いています。ティーショットがよいと、
あとはグリーンまでショートアイアンでプレイできます。し
かし2打でグリーンオンできない場合は、パーの達成さえむず
かしくなります。グリーンは右側には深いバンカーがあり、
左側には一段高く勾配がきつい丘に接していますから。



11 Kailani

(海と空)

Par 3

Championship 178yds. Member's 169yds.



ここのティーグラウンドで

ちょっと一休みして、景色

を見入る。遠くには太平洋

の青い海、白い砂浜、それ

にココヘッドの山並み。まっすぐなショートホールはかなりやさしい。グリーンも真っ平らなので、パッティングもラク。ただし、卓越風が左から右に吹くため、ティーショットは気を付けましょう。フェードしてグリーン右側にある深いバンカーに落ちる可能性があります。

12 Imua

(行く手は真直ぐ)

Par 4

Championship 446yds. Member's 420yds.



名前が示すとおり、バック
ナインで最初の、長くてま
まっすぐなミドルホール。風
が右から左に吹き、ティー

ショットでわずかにフェードをかけるのが効果的です。右サイドにココヤシの背の高い木立があるため、たいていのプレイヤーはフェアウェイの左寄りを狙います。ただしティーショットがフックしてしまうとOBが待ち構えていますので注意が必要です。プロはミドルかショートアイアンを使ってツーオンを狙いますが、一般のプレイヤーは距離をカバーするため、2番か3番アイアン、あるいはウッドが必要となりますでしょう。

13

Akau

(右)

Par 5

Championship 505yds. Member's 494yds.



バックナインで5つあるドッグレグしたコースのうち

の最初のホールで、このコースの中では攻略するのが一番やさしいホールです。左方向にティーショットを持っていき、風の力を利用してボールをフェアウェイ中央へ戻させます。そこからは適切なウッド、またはアイアンでショットします。フェアウェイ右側にあるkiaweの木立を避けるために、左方向を狙います。グリーンは幅広く奥行きがあり、面は上り勾配となっています。いったんグリーンに乗せてしまえば、起伏やくぼみもなく、パットはイージー、難なく制することができます。

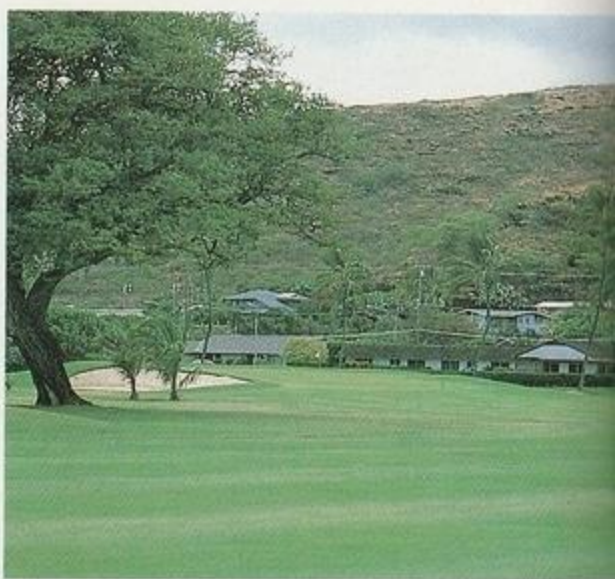
14

Hema

(左)

Par 4

Championship 411yds. Member's 402yds.



このドッグレグホールで最もむずかしいことは、いかにティーショットをセカンドショットが打ちやすい

地点に運ぶかということです。フェアウェイ左側角には大きなバンヤンの木が張り出しており、これをクリアするためには、250ヤードを越えるショットが要求されます。また右方向に200ヤードぐらいのショットをし、2番アイアンまたはウッドでグリーンオンすることも可能です。グリーンは手前から奥に向かってまっすぐな上り勾配となっていますので、アプローチショットはピンの手前につけるように心がけましょう。

15 Pilikia

(障害)

Par 4

Championship 396yds. Member's 390yds.

左^{ひだり}サイドはOBゾーン、右^{みぎ}サイドはうっそうとした木々と深いラフ。たいていのプロは安全^{あんぜん}を期^きして、ロングアイアンか3番^{ばん}ウッド^{つか}を使ってティーショット^{かぜ}します。風^{かぜ}が左から右に強く吹くと、打^うったショットがスライスして、トラブルになることもあります。14番ホールと同様に、グリーン面^{めん}は手前^{てまえ}から奥^{おく}へ上^{あが}っており、ピン奥^{おく}にボールをつける^おくと、困^{こま}った状態^{じょうたい}に陥^{おち}ります。ここではパーで上^{じょう}出来^でとしまし
よう。



16 Welo

(風に漂う)

Par 4

Championship 417yds. Member's 396yds.

背^せ中^{なか}に貿易^{ぼうえき}風^{ふう}を受け^うれば、かなりイージーなドライブングホール。ティーショット^{みぎ}は右手^て前方^{ぜんぽう}を狙^{ねら}います。

左^{ひだり}に曲^まげすぎると、うっそうとしたココヤシの繁^{しげ}みに突^つっ込^こむこととなります。ティーショット^{みじか}が短^{みじか}いと、パーセーブがむずかしくなります。セカンドショットでは少^{すく}なくとも5番アイアン^{ばん}が必要^{ひつよう}で、ドッグレッグ^{かど}の角^{かど}にあるkiaweの木^きをめがけてショットしなければなりません。グリーン上^{じょう}は追^おい風^{かぜ}が吹^ふき、かつグリーン面^{めん}は手前^{てまえ}から傾^{けい}斜^{しゃ}している。また両^{りょう}サイドのバンカー^{せい}がアプ^{せいかく}ローチ^{ようきゅう}の正^{せい}確^{かく}さを要^{よう}求^{きゅう}してきます。



17

Alae (マッドヘン)

Par 3

Championship 185yds. Member's 178yds.

ティーグラウンドに立つと、
コースの左側は世界で最も
大きなウォーターハザード、
太平洋に接しています。グ

リーンは手前が幅広いので、危なげないプレイをすれば、左
サイドにあるバンカーまでボールは達しません。前方を横切
るハザードを1打で越すには、少なくとも150ヤードの飛距離
が必要となります。1977年度のハワイアン・オープンで、Don
Januaryは左サイドのバンカーからグリーン右へはずし、
さらにグリーン奥に打ってしまい、このホールで6をたたきま
した。この失敗がBruce Lietzkeにチャンスを与え、彼が
タイトルを勝ち取ったのでした。



18

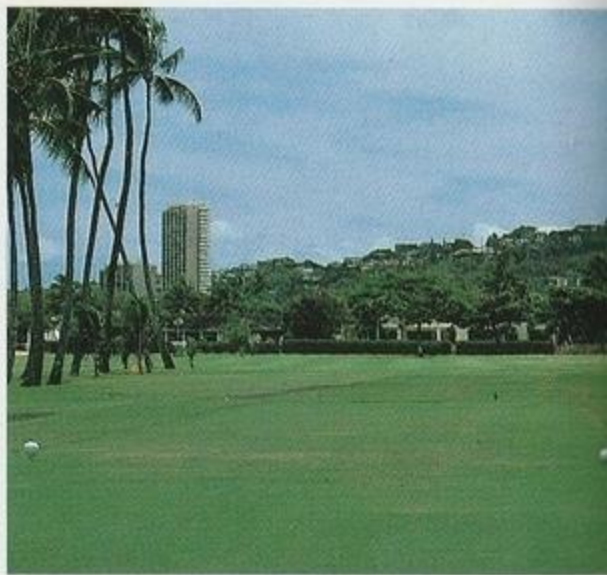
Kilou Loa (ロング・フック)

Par 5

Championship 551yds. Member's 533yds.

左から右のドッグレッグに
沿って強いフックボールを
打てば、このロングホール
は2打でグリーンオンするこ

とができます。プロは左サイドのフェアウェイバンカーをも
のともせずドライブを打ち、セカンドではロングアイアンを
使って、細長くて奥行きのあるグリーンに乗せてきます。コ
ナ・ウインドの吹く中でのプレイは、このホールをさらに挑
戦的なものにします。日本人プロが1983年度ハワイアン・オ
ープンで見せた素晴らしいフィニッシュ・シーンは、このホ
ールで生まれました。





COMPETITION _____

DATE _____

HOLE NO	H'CP	YARD		PAR				
		Championship	Member's					
1	4	536	521	5				
2	14	358	348	4				
3	12	432	397	4				
4	18	194	178	3				
5	2	458	401	4				
6	10	474	430	4				
7	16	181	165	3				
8	6	427	395	4				
9	8	510	487	5				
OUT		3570	3322	36				
10	7	353	347	4				
11	17	178	169	3				
12	15	446	420	4				
13	1	505	494	5				
14	3	411	402	4				
15	9	396	390	4				
16	11	417	396	4				
17	13	185	178	3				
18	5	551	533	5				
IN		3442	3329	36				
TOTAL		7012	6651	72				
					H'CP			
					NET			

PLAYER'S SIGNATURE _____

MARKER'S SIGNATURE _____

使用上のご注意

●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



●カートリッジは精密機器!

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



●端子部には触れないで!

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●保管場所に注意して!

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



●薬品を使って拭かないで!

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、^{しんさく} ^{たの} ^{じょうほう} ^を、^{どん} ^{どん}お知らせしています。

さつ
札幌
せんと
仙
とう
東
な
名古屋
お
大
ひろ
広
よく
福

ほろ
幌
だい
台
きょう
京
や
古
屋
さか
阪
しま
島
おか
岡

011-842-8181

022-285-8181

03-3743-8181

052-704-8181

06-333-8181

082-292-8181

092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

- 本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
- 札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
- 関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
- 博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

☆☆☆☆☆☆ 修理について ☆☆☆☆☆☆

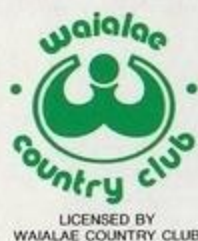
修理を依頼されるときは、
下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

禁無断転載



LICENSED BY
WAI'ALE'ALE COUNTRY CLUB



©1994 SEGA ©1991 T&E SOFT
Computer Design by T&E SOFT



この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

G-5529 672-1729

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス