

NEW 3D GOLF SIMULATION

ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう

取扱説明書



PEBBLE BEACH GOLF LINKS™

LICENSED BY
PEBBLE BEACH COMPANY

SEGA

17マイル・ドライブを通り、デルモンテの
森を抜ける。松と杉の深い緑に覆われていた
視界が突然、太平洋のマリーンブルーに染ま
った。ゴルファーが夢で描き続けた憧れのコー
ースが、ついに現実のものとなり、目の前に
広がる。

アメリカ合衆国太平洋岸の都市、サンフラ
ンシスコから南へ約200キロ。カーメル湾を抱
く形で広がるモンレー半島南岸に、偉大な
るリンクスコース、ペブルビーチはある。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスは1919年、
無線通信で有名な発明家モールのGrand
Nephew (甥の子供) にあたるサミュエル・
F・B・モールによって開発された。モール
スはコース設計に元カリフォルニアのアマチ
ュア・ゴルフ・チャンピオンであったジャッ
ク・ネビルを起用。またその補佐としてダグ
ラス・グラントを登用した。ネビルが「ゴル
フコースはすでにそこに存在していた。私が
した仕事と言えば唯一その中にホールを見つ
けたことだ」と語っているように、この海岸
沿いに広がるゴルフコースはその使命通り、
自然の景観を最大限に生かしたレイアウトと
なった。

多くの名門コースが、毎年改造を余儀なく
されているのに対して、このペブルビーチは
ジャック・ネビルが設計した当時の姿を、現
在まで忠実に守り続けている。

このたびは、メガドライブカートリッジ「ペブルビーチの波濤」
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。

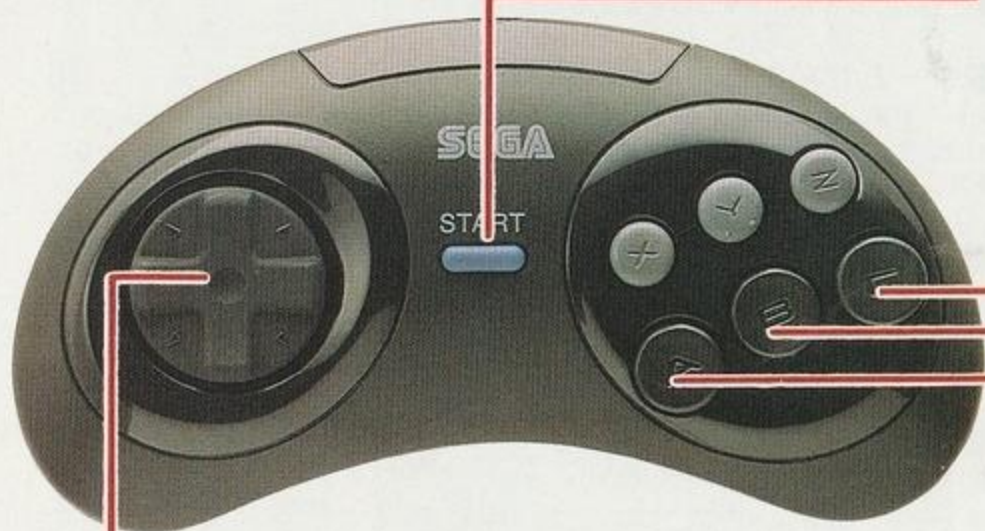
目次

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
●とよろく●さくじょ●プロなまえ●しよきか	
■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	
■クイックスタート	15
■せいせきを見る	15
●プレイヤーせいせき●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	
■オプション	19
●パッドせってい●ミュージック	
■しゅうりょう	19
4. プレイの説明	20
■基本画面の見方	20
■プレイする上で注意すること	22
5. 実際のプレイ	24
■セレクトウィンドウでの操作	24
①Direction ②Club ③Stance ④Swing	
■メニューウィンドウ	29
●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	34
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……

- せんたく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

Cボタン(決定ボタン)

- 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。
- セレクトウィンドウで、次のウィンドウへ進みます。
- メニューウィンドウでの「決定」を行います。
- ゲームを終了させます。

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。
- セレクトウィンドウで、前のウィンドウに戻ります。
- メニューウィンドウで、ゲームに戻ります。

Aボタン(クイックボタン)

- グリーンかくだいの拡大画面がめんを表示ひょうじします。
- グリーンじょう上では、グリッドワイヤーフレームが表示ひょうじできます。

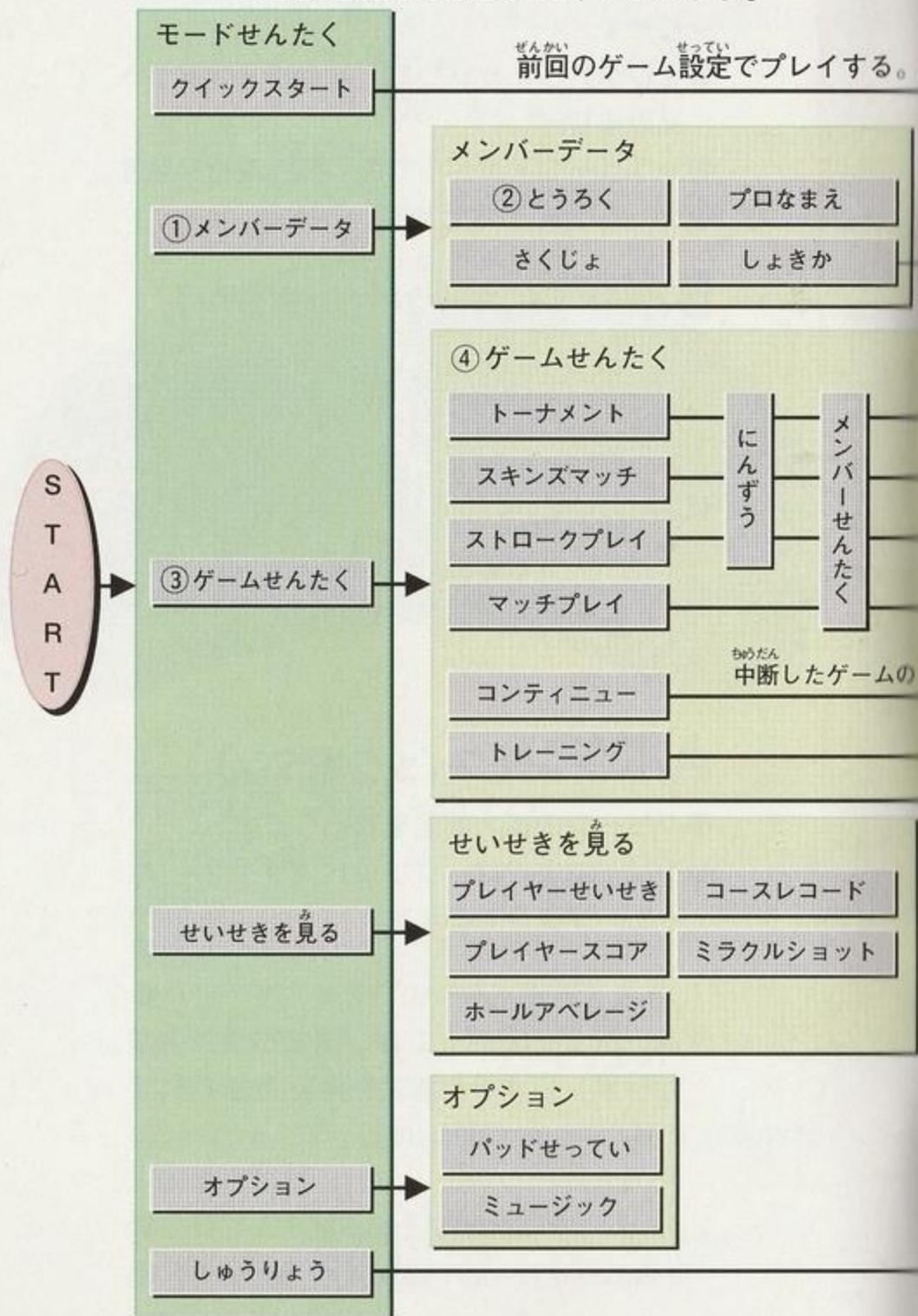
※A、B、Cの各ボタンは、「オプション」(P. 19参照)により、設定を変更せつてい へんこうできます。

※X、Y、Zボタンは使用しやうしません。
従来じゅうらいのコントロールパッドでも遊あそべます。

F

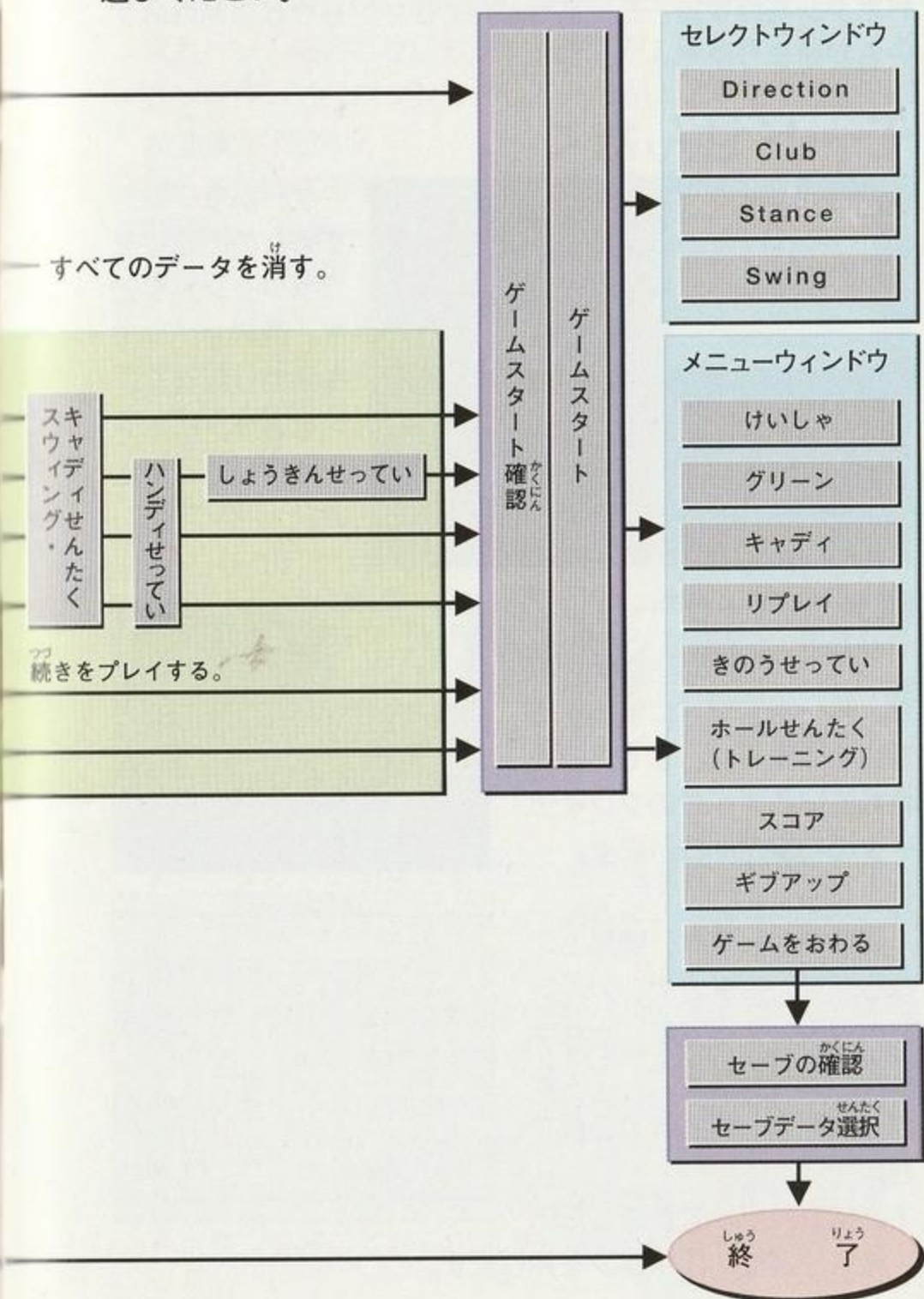
Flow Chart

※NEW 3D GOLF SIMULATION「ペブルビーチの波濤」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。

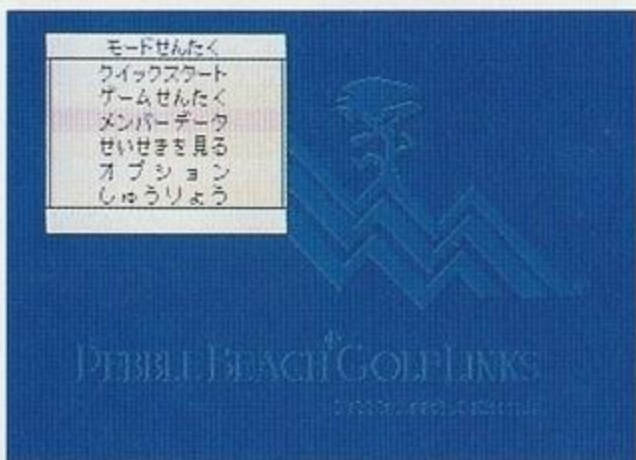


S

Selecting Mode

カートリッジをメガドライブ本体に差し、電源スイッチをONにしてください。すぐにデモンストレーションが始まります。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。

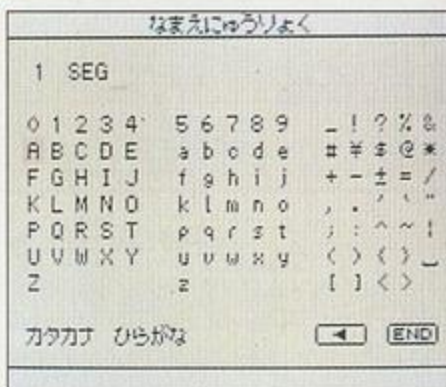
■メンバーデータ

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。



●とうろく

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。



- 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。

●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。

S

Selecting Mode

●しょきか

記録したすべてのプレイデータを、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、選択カーソルを選んで、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。



●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。

●スキンズマッチ〈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

メンバーデータ・ゲームせんたく

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。

●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.29参照) 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.33参照) でセーブし終了した時点からの続きとなります。ゲームを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、 ボタンを押します。続きとなるべきゲームがない場合は、当然コンティニューできません。

S Selecting Mode

●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。

にんずう	
1	プレイヤー
2	プレイヤー
3	プレイヤー
4	プレイヤー

●メンバーせんたく

ゲームに出場させるプレイヤー名
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。選
んだプレイヤーは、名前の文字色が
青色に変わります。

メンバーせんたく		
No	NAME	HDCP
1	SEGA	7
2	E. KATO	3
3	H. KONO	9
4	K. GOTO	12
5	T. HATTORI	9
6	Y. KINOSITA	18
7		
8		
9		
10		

●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8人の中
から選択し、Cボタンを押してください。

スウィング・キャディせんたく	
1 SEGA	
スウィング	キャディ
	

●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。

「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

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

ゲームせんたく

一には、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ボタンをおしてください。

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以下の数値にすると、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とは

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。

S Selecting Mode

ゲームせん

*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	338	4	400	10	395	4	40
2	439	5	200	11	374	4	800
3	341	4	40	12	184	3	40
4	303	4	40	13	373	4	400
5	156	3	200	14	553	5	800
6	487	5	800	15	366	4	40
7	103	3	400	16	388	4	400
8	405	4	400	17	175	3	800
9	439	4	200	18	538	5	800
(単位:万円)				ぜんたい 200			

「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で変更します。18ホールすべての賞金額を決定したら、Cボタンを押してください。

(単位/万円)

参加プレイヤー数	最低賞金額	最高賞金額
2	20	400
3	30	600
4	40	800

たく・クイックスタート・せいせきを見る^み

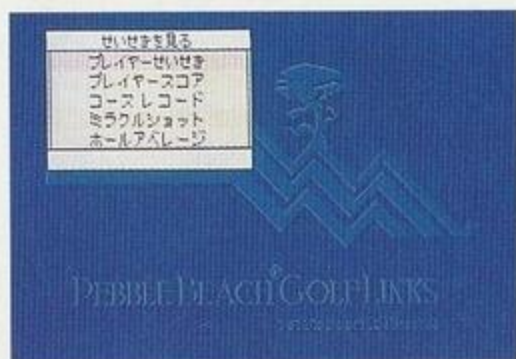
■クイックスタート

ゲームを始めるたびに設定^{はじ}を行うことを省き、すぐにプレイ^{はじ}を始めることができます。確認^{おこな}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^{はじ}したゲーム形式^{けい}、プレイヤー名^{めい}、参加人数^{さんかじんずう}、ハンディキャップ^ま、賞金額^{しょうきんがく}などで、プレイ^{かいし}が開始されます。なお、初めてこのゲームをプレイ^{はじ}するとき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^{けいしき}：トーナメント
 - ・プレイヤー名^{めい}：Player-1
 - ・参加人数^{さんかじんずう}：1人
 - ・スウィングプレイヤー^{ばんめ}：1番目のスウィングプレイヤー
 - ・キャディ^{ばんめ}：1番目のキャディ
- ※プレイデータ^{どうよう}を初期化^{せってい}した直後^{はじ}にクイックスタートさせても同様の設定^{はじ}で始まります。

■せいせきを見る^み

「トーナメント」でプレイ^{はじ}した場合^{ばあい}のプレイヤー^{かくしゅせい}の各種成績^{せき}を見ることが出来ます。また、感動^{かんどう}のホールインワンやアルバトロスが何度でも再現^{なんど}できます。



●プレイヤーせいせき

プレイヤー名^{めい}の一覧^{いちらん}が表示^{ひょうじ}されます。選択^{せんたく}カーソル^{せいせき}で成績^{せき}を見たいプレイヤー名^{めい}を選び、Cボタン^おを押します。

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。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。最長記録が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	7
ロングドライブ	302
ニアピン	130
ロングパット	27
チップイン	24
フェアウェイキープ	65.7%
パーセーブ	84.5%
パーオン	89.5%
へいきんスコア	74.0
へいきんパット	1.3

せいせきを見る^み

がめん みかた 画面の見方

せいせき		
ラウンド	10	
ゆうしょう	1	
ホールインワン	1	
アルバトロス	0	0.0%
イーグル	5	1.7%
バーディー	50	27.6%
パー	100	55.2%
ボギー	7	3.8%
ダブルボギー	11	6.1%
その他	7	3.9%

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

S Selecting Mode

●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分かります。記号の意味は次のとおりです。

プレイヤースコア									
1 SEGA					プレイヤースコア				
ベストスコア					さいしんのスコア				
OUT-IN-TOT	RANK				OUT-IN-TOT	RANK			
1	31-34-65	MIN			1	38-35-73	7位		
2	35-34-69	3位			2	31-34-65	MIN		
3	38-35-73	7位			3	35-34-69	3位		
4	35-39-74	15位			4	40-35-75	20位		
5	40-35-75	20位			5	42-41-83	35位		
スコアしょうさい									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	-	0	0	0	Δ	-	Δ		
10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
0	0	-	0	-	0	Δ	▲	-	-7

★	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。

コースレコード	
NAME	OUT-IN-TOT
1 SEGA	31-35-65
2 E.KATO	33-34-67
3 H.KONO	35-33-68
4 K.GOTO	34-35-69
5 T.HATTORI	38-32-70
6 Y.KINOSHITA	38-34-72
7	
8	
9	
10	
スコアしょうさい	
OUT	0 - - 0 0 0 Δ - Δ
IN	0 0 - 0 - 0 Δ ▲ - -7

●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を選びCボタンを押すと、プレイが画面に再現されます。

ミラクルショット			
ホールインワン		アルバトロス	
NAME	HOLE	NAME	HOLE
1 SEGA	5H	1 T.YOKOYAMA	6H
2 E.KATO	12H	2 H.KONO	14H
3 E.YOKOYAMA	5H	3 K.NISIMAKI	18H
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	

せいせきを見る・オプション・しゅうりょう

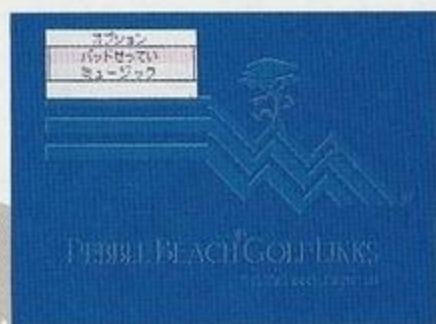
●ホールアベレージ

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。画面下部のバーはその割合をグラフで表示したものです。

ホールアベレージ							
HOLE	YARDS	PAR	AVE	HOLE	YARDS	PAR	AVE
1	373	4	4.4	10	426	4	4.4
2	502	5	5.3	11	384	4	4.5
3	388	4	4.5	12	202	3	2.9
4	327	4	3.9	13	392	4	4.9
5	166	3	3.1	14	565	5	5.0
6	516	5	5.4	15	397	4	4.2
7	107	3	3.3	16	402	4	4.4
8	431	4	4.4	17	209	3	2.9
9	464	4	5.0	18	548	5	4.7
★(-3)		○(-2)	○(-1)	- (±0)	△(+1)	▲(+2)	×(+3)
0.0%		5.5%	16.5%	38.5%	22.0%	12.1%	5.5%

■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。

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、
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ヤードは約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1~11m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)でもここで見ることができます。

※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)、パー表示を表示。

U

Using the Game screen

じょうたい 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

■プレイする上で注意すること

このゲームは、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、この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、曇り、雨と天候が変化し、プレイ環境が変わります。とくに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重くなったりします。ただし、雨が止んだ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.19参照)により、各ボタンの設定を変えることもできます。

セレクトウィンドウ

①Direction(ディレクション)

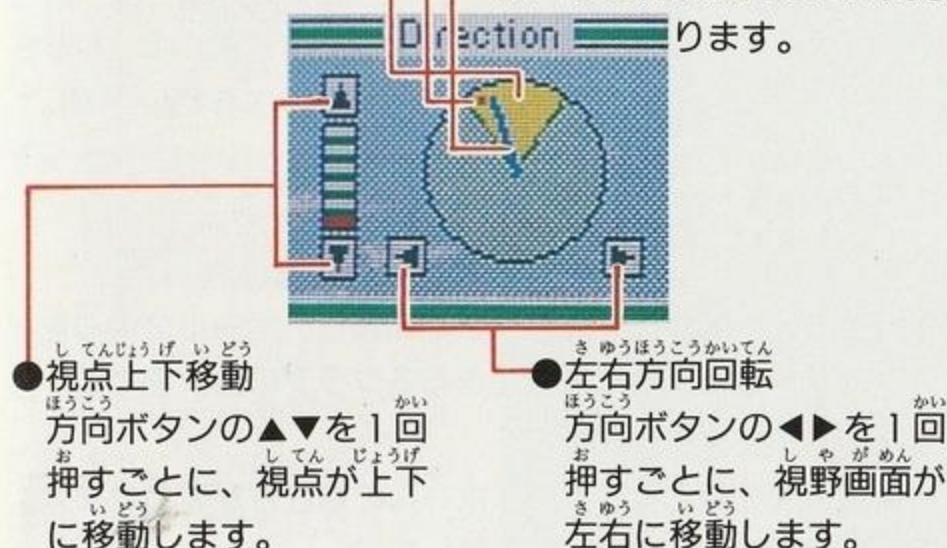
ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになり
ます。画面右端のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、
ベストなショット方向を決定してください。

●赤い点がピンの位置

●黄色の扇形の部分が
現在の視野画面

●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。



②Club(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。

●選択したクラブが表示されます。



P Playing the Game

クラブは、次の14本から選んでください。

1W	ドライバー	270ヤード	ウッド
3W	スプーン	230ヤード	
4W	パフィー	210ヤード	
2I	2番アイアン	200ヤード	ロングアイアン
3I	3番アイアン	190ヤード	
4I	4番アイアン	180ヤード	
5I	5番アイアン	170ヤード	ミドルアイアン
6I	6番アイアン	160ヤード	
7I	7番アイアン	150ヤード	
8I	8番アイアン	140ヤード	ショートアイアン
9I	9番アイアン	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

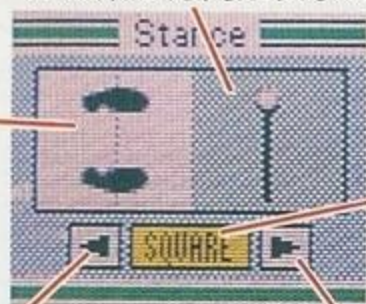
※飛距離は、風やコースの状態を無視し、ボールの中心をインパクトしたときに想定できる各クラブの目安値です。

③ 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。

- 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▲▼のどちらかを押し、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、ドローボールを打ち分けることができます。

セレクトウィンドウ

○スクウェアスタンス

自分の向いた方向に真っ直ぐと飛びます。



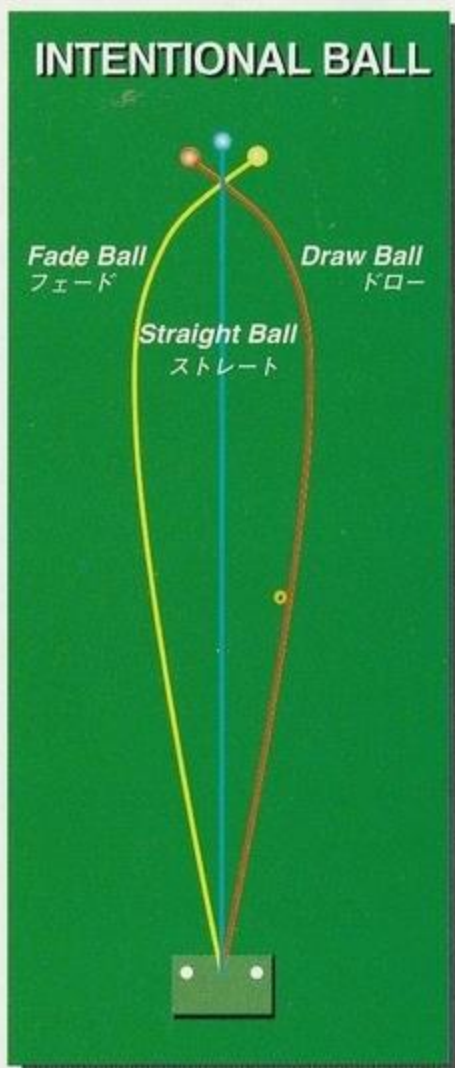
○クローズドスタンス

ドロースタンス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

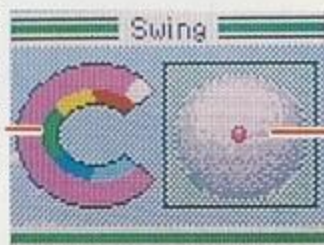
フェードボールを打つことができます。足の開きが大きいほど、曲がり方も大きくなります。



④ Swing (スウィング)

ここで実際にボールを打ちます。このゲームにおいて、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。

P Playing the Game

●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。

●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。



◆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

セレクトウィンドウ・メニューウィンドウ

ちますが、^と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、^{らっか}落下してからボールが^{あともど}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、^{ひだりがわ}左側へ^ま曲がります。

(ボールの左をたたくと)

スライスボールとなり、^{みぎがわ}右側へ^ま曲がります。

※スウィートスポットはいつもボールの^{ちゅうしん}中心です。実際のゴルフとは^{じっさい}違い、バンカー内や^{ない}深い^{ふか}ラフでも、ボールの^{した}下を^{ひつよう}たたく必要はありません。

■メニューウィンドウ

プレイ中(セレクトウィンドウに^{ちゅう}Direction画面が表示されているとき)に、Bボタンを^お押せばメニューウィンドウに切り替わります

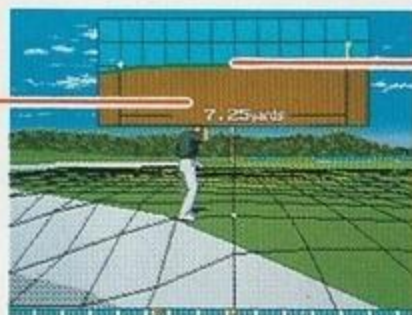
^{せんたく}選択カーソルで^{えら}コマンドを選び、Cボタンを^お押します。ここでBボタンを^お押すと、セレクトウィンドウに^{もど}戻ります。



●けいしゃ

地面の^{かくにん}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^お押すと、グリッド表示が^{ちゅうし}中止され、^{だんめんず}断面図が表示されます。

●ボールの^{いち}位置からピンまでの^{きょり}距離をヤードまたはフィートで表示。



●ボールの^{いち}位置からピンまでの^{だんめんず}断面図

P Playing the Game

●グリーン

グリーン^{ふ きん かくだい}付近を拡大^みして見ることができます。方向ボタンの◀▶で向き^むを変え、▲▼でグリーンに近づいたり、離れたることができます。



●キャディ

選^{えら}んだキャディからアドバイス^きが聞けます。

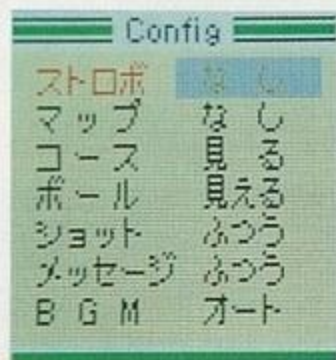
●リプレイ

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^{いちど}見ることができます。ただし、直前^{ちよくぜん}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^{おこな}った直後にメニューウインドウを開いてこのコマンドを選択^{せんたく}してください。

参加^{さんか}プレイヤーが複数^{ふくすう}の場合は、直前^{ちよくぜん}のショットしか再現^{さいげん}されないため、必ずしも自分^{じぶん}のショットが再現^{さいげん}されるとは限り^{かぎ}ませんので注意^{ちゅうい}してください。

●きのうせってい

ゲーム中のいろいろなオプション機能が設定^{せってい}できます。選択^{せんたく}カーソルで変更^{へんこう}したい機能名^{きのうめい}に合わせ、方向ボタンで設定^{せってい}を変えてください。すべて変更^{へんこう}し終わったら、Cボタンをお^おしてください。セレクトウインドウ^{もど}に戻ります。



メニューウィンドウ

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。

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)は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。

※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。

「かくれる」にすると、ボール(影を含む)が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。

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

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、この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)

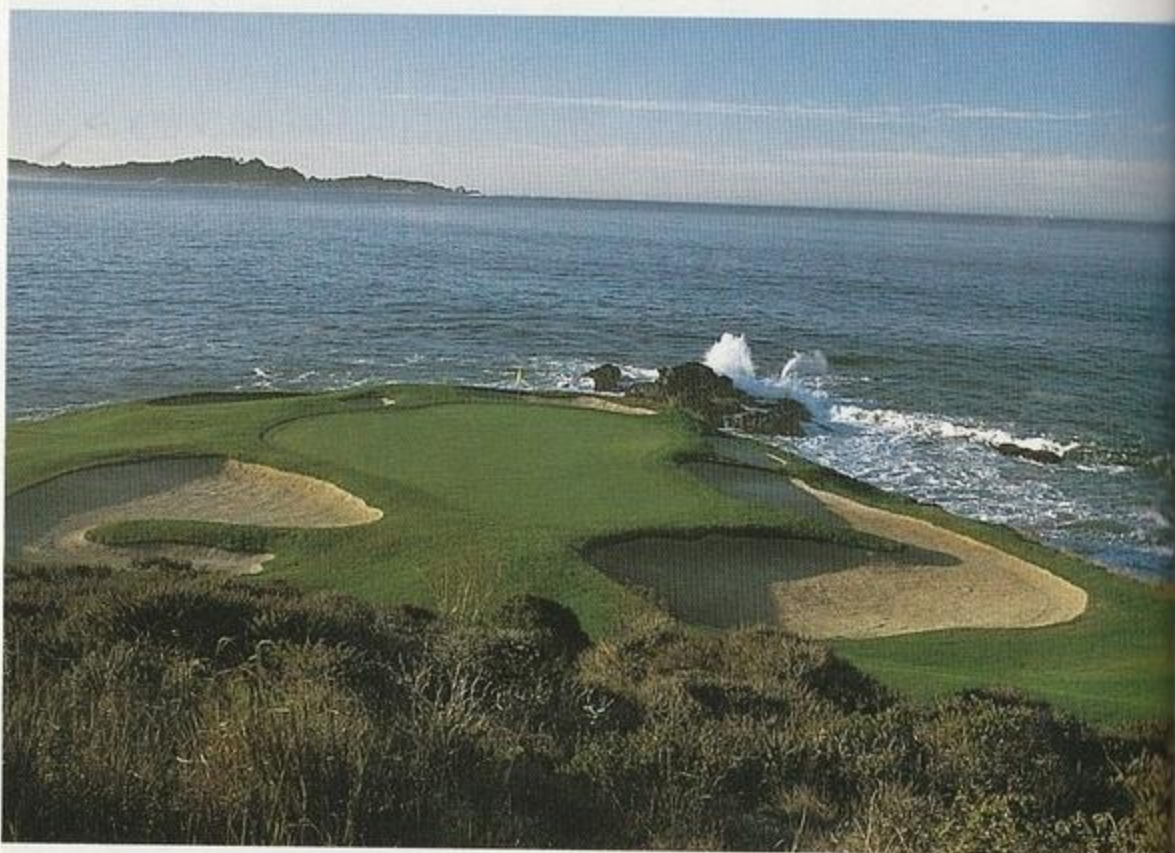
ゲームを終了させます。まず確認ウィンドウが表示されますので、選択カーソルで選んで、Cボタンを押してください。プレイデータをセーブするウィンドウが表示され、選択カーソルでセーブする番号を選び、Cボタンを押します。セーブしない場合は、「セーブしないでおわる」を選択してください。ゲームは終了し、モードせんたくウィンドウに戻ります。



PEBBLE BEACH GOLF LINKS™

LICENSED BY
PEBBLE BEACH COMPANY

PEBBLE BEACH GOLF LINKS COURSE GUIDE



ペブルビーチ・ゴルフリンクスがあるモンレー半島^{はんとう}には、
サイプレス・ポイント、スパイグラス・ヒル^いと言ったアメリカ
を代表する名門コースがあります。中^{なか}でもこのペブルビー
チが最も^{もっと}人気^{にんき}があるのは、やはりその戦略性^{せんりやくせい}の高さ^{たか}からでし
ょう。ビング・クロスビー^{ていしやう}の提唱^{はじ}で始められた”ザ・クロス
ビー”^よと呼ばれているPGAツアーのペブルビーチ・ナショナル
・プロ・アマの舞台^{ぶたい}。パブリックコースでありながら唯一^{ゆいいつ}
全米オープン^{ぜんべい}が開催^{かいさい}されるということが、その戦略性^{せんりやくせい}の高さ^{たか}
を最も^{もっと}よくあらわしています。

HOLE
NO.

1

Par4
Public 338yds
Tournament 373yds

「ペブルビーチは素敵に、そしてやさしく始まる。」最初はそう見えるかもしれませんが、確かに、距離のないミ

ドルホールで、ティーグラウンドから見るとフェアウェイの幅もたっぷりと余裕があります。しかし、セカンドショットからの風景は一変します。25ヤードほどの狭いフェアウェイ、グリーンまで続くOBゾーン、2つの深いガードバンカーと、スターティングホールにしては、かなり難易度の高いホールです。全体的に美しい快いホールですが、骨のあるホールでもあるのです。



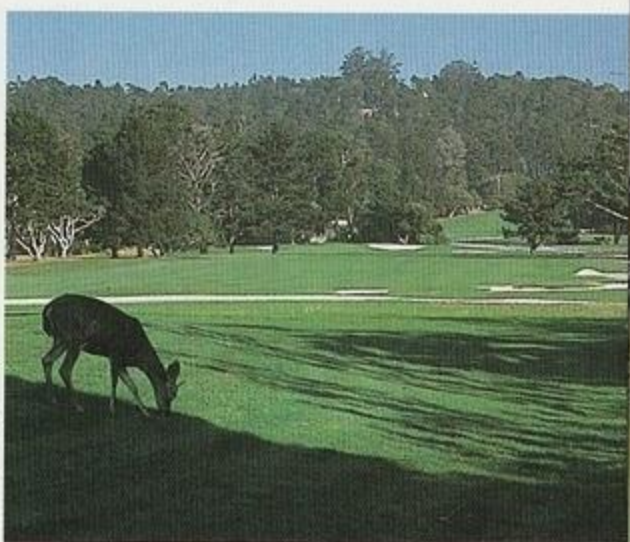
HOLE
NO.

2

Par5
Public 439yds
Tournament 502yds

短めのパー5で、一見パーティーも簡単だと思われがちですが、想像以上のむずかしさがあります。まず第

に、ティーグラウンドから約100ヤードほどの位置に口をぽっかりあけた、2つの巨大なバンカーに注意してください。またグリーンから75ヤードの地点には、フェアウェイに立ちはだかるクリークのようなサンドバンカーが待ち受けています。ここに落とすと、脱出するのに2打か3打は打つことになるかもしれません。そうすると、この「簡単な」パー5をボギーで終われば上等、と思うようになるでしょう。



HOLE NO. **3** Par4
Public 341yds
Tournament 388yds

このホールは、ティーショットが攻略の決め手となります。安全を期して右に打てば、グリーンまでの2つの

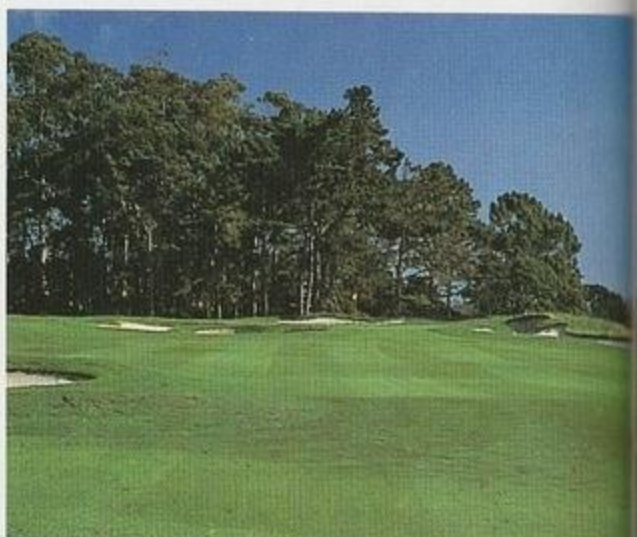
バンカーを越える、長いセカンドショットを打つこととなりますし、左に打てば、深い窪地かまたはモンレー松の立木に捕まるかもしれません。アプローチショットにいたっては、グリーンの中には第3バンカーがあり、その後方はしっかりとOBが取り囲んでいます。ドローをかけてフェアウェイの真ん中に落とせば、その後は7番か8番アイアンでグリーンを狙えます。



HOLE NO. **4** Par4
Public 303yds
Tournament 327yds

4番ホールはフェアウェイ右に大海原が控え、左には50ヤードもあるバンカーが横たわっているの、たいて

いのプロはロングアイアンでティーショットを打ちます。またアマチュアにとっては、フェアウェイ手前の大きな深いバンカーも恐怖です。セカンドショットは短めに打つのがよいのですが、グリーンは小さくてバンカーに囲まれています。特に左のバンカーは90度近くも勾配があり、心臓が縮みます。グリーン面は海側に下り、パットのライン読みも惑わされそうです。



5 Par3
Public 156yds
Tournament 166yds

HOLE NO.



グリーンの手には厳しいバンカー、そして左手には深い窪地を備えたこのホールでは、正確さがすべてで

す。ホールの長さは166ヤードですが、グリーンがティーグラウンドよりもずっとアップヒルになっているので、プレイ上はもっと距離が長くなります。もしグリーンのお左側に打った場合、ボールが跳ねて窪地にはまっても気を落とさないでください。このホールでパーディーを奪うには、最高のティーショットで勝負するしかありませんから。

HOLE NO.

6 Par5
Public 487yds
Tournament 516yds



このホールは、コースの中でも最も素晴らしく、また最もむずかしいホールの一つであることは間違いありません。

フェアウェイは広いが、右手にはスティルウォーター湾が迫り、左手には巨大な100ヤードバンカーが控えています。しかし本当の問題なのは、グリーンがフェアウェイよりも30フィート以上も高い丘の先にあるということです。セカンドショットを強く打たない限り、険しい丘の途中で止まってしまいます。丘の頂上まで行き着くと、グリーンにかぶさるような2つのバンカーが見えます。



HOLE
NO.

7

Par3
Public 103yds
Tournament 107yds

ティーに上がれば、なぜこのホールが世界で最もよく写真に撮られるホール
太平洋に突
を大きな
る波の
巧妙
が、



7番ホールを実際に見るまでは、このホールはこっけいにおも思えるかもしれません。サンドウエッジで打つまでもない短い距離だからです。しかし

ルなのかが理解できるでしょう。

き出したグリーンは、周りに取り囲まれ、打ちつけしぶきで洗われるのです。

に設けられた6つのバンカーミスショットやきつい海風にあおられコースをはずれたボールを捕えます。

プロからのアドバイス

風によっては、サンドウエッジから4番アイアンまでもが必要となるでしょう。ピンの位置がグリーンの右手後方に切られているときは、ここでパーを取ることさえもたいへんむずかしいでしょう。



HOLE NO. 8

Par4
Public 405yds
Tournament 431yds

8番ホールのティーショットは打ち上げでブラインドになっていて、しかも海岸の崖がセカンド地点の右サイドに深く切れ込んでいるので、左に打

ちたくなるかもしれません。しかしほとんどのプロは、3番アイアンを取り出してファイアーストーンハウスの煙突方向を狙います。フェアウェイまで行くと、その理由がわかります。ピンまでの最短ルートは、大きな谷をキャリーで越えていくのがベストで、ティーショットが崖に近ければ近いほど、そクリアする可能性が高まるわけらにグリーン周りには、5つのバリ、これもクリアしなければトと言えないわけですが、こゴルファーにとって谷を越える価値があるものなのです。



え
ヨツ
たに
の谷
です。さ
ンカーがあ
ベストショツ
れはほとんどの
えるだけでも十分

プロからのアドバイス

もし崖が恐ろしければ左へ逃げることもできますが、そうすると、グリーンにはスリーオンすることになります。ゆっくりと深呼吸をして、煙突の方向へ打った方がよいでしょう。この素晴らしいペブルビーチのコースで、思い切ってツーオンを狙ってみてはいかがでしょうか。

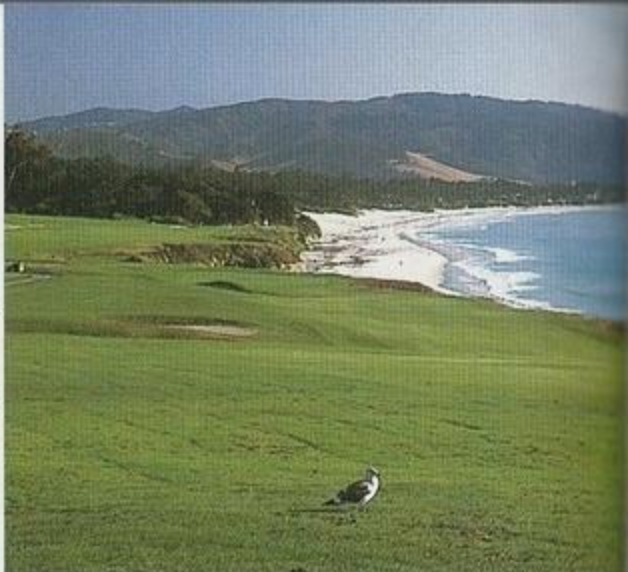
HOLE
NO.

9

Par4
Public 439yds
Tournament 464yds

コースの中でこのホールが最もむずかしいパー4だという評判です。フェアウェイには起伏があり、素晴らしい

ドライブショットをしてもボールがむずかしい位置に止まることがあります。ショットの技術が足りないと、すぐに右側の深いラフや左サイド230ヤード地点のバンカーに捕まってしまう。セカンドはさらに厳しく、グリーンまでさらに240ヤードを残し、ロングアイアンで左に引っ張ると2つのポットバンカーが待ち受け、グリーンの上には崖と海岸が迫っています。ここでパーを取った時は、大いに自慢してください。



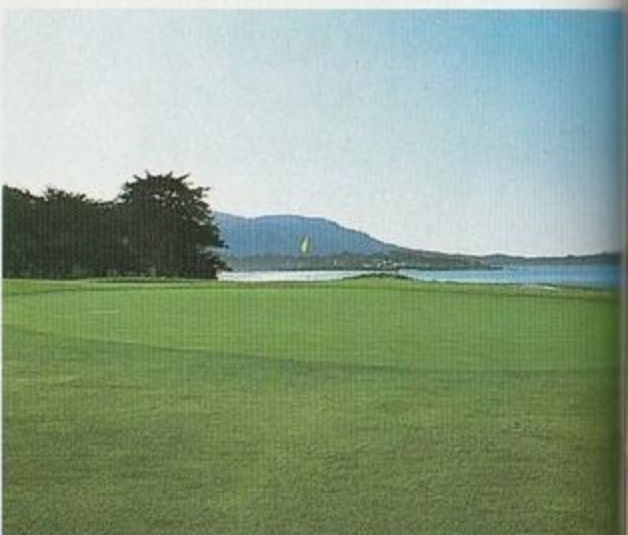
HOLE
NO.

10

Par4
Public 395yds
Tournament 426yds

ペブルビーチのバックナインは、右側全面に海を控えたパー4の直線コースで始まります。フェアウェイは海

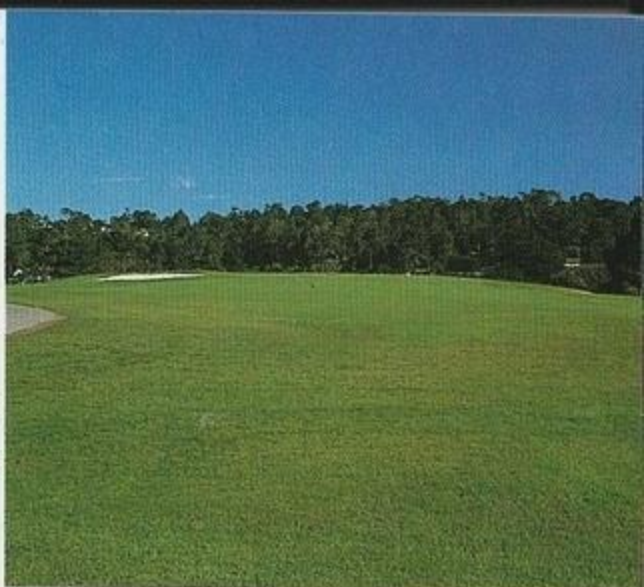
岸の方向にいくぶん傾斜しているので、ティーショットはフェアウェイのセンター左寄りかベストでしょう。左にはもう一つの海岸があります。といってもこれは長さ100ヤード以上もある巨大なバンカーです。グリーン近くではフェアウェイの幅がかなり狭くなり、グリーンの上からは崖と海岸が迫っています。フェアウェイバンカーの左へ打つのも良いでしょう。



HOLE
NO.

11

Par4
Public 374yds
Tournament 384yds



このホール、^{こうげきてき}攻撃的な^{さくせん}作戦
に出るならとっておきの作
戦をお教えしましょう。フ
ェアウェイバンカー越しに

まっすぐショットし、アプローチをフェードボールで攻めま
す。これはプロの使う手で、特にピンの位置がグリーン^の右
後方^{こうほう}にあるときはよく使います。アプローチをフェアウェイ
右側^{みぎがわ}から行う際^{おこな}には、十分に^{さい}バックスピン^{じゅうぶん}を利^きかせてくださ
い。グリーン面は海側に傾斜しているのですが、ボールが跳
ねて左手のバンカー^{ひだりて}に行ってしまうかもしれません。

HOLE
NO.

12

Par3
Public 184yds
Tournament 202yds



この^{なが}長めの^{せんとく}パー3のホールで
は、クラブの^{こうりやく}選択が攻略の
カギとなります。バンカー
が互い^{たが}違い^{ちが}に^{はいち}配置されてい

るので、距離^{きょり}を間違えたり、高い^{たか}弾道^{だんどう}のボールを打つと、海
風^{かぜ}にたたかれてグリーンを捕えることができないばかりか、
このバンカーに捕まることもしばしばです。グリーン^の幅^{はば}
は広いのですが、奥行き^{おくゆき}がなく、少しでもピン^よに寄せるため
には、ピタリと止まるボール^とを打つことが肝心^{かんじん}です。オーバ
ーすると、後方^{こうほう}の深い^{ふか}ラフからチップショット^だで出すのは至難^{しなん}
の技^{わざ}です。

HOLE
NO.

13

Par4
Public 373yds
Tournament 392yds



ティーショットは、フェア
ウェイに突き出した長いL
字型の大きなバンカーを避
けて、センターのちょっと

右寄りを狙ってください。このバンカーをクリアして、右側
の大木にも引っかけなければ、グリーンへのアプローチは
さほど問題ありません。しかし、グリーンの表面は堅く、2方
向に向かっての傾斜がきつく、パットは容易ではありません。
パットしやすくするためには、アプローチの段階でカップの
下を狙ってください。このホールは一見やさしそうに見えま
すが、油断大敵です。右側全域がOBになっていますから。

HOLE
NO.

14

Par5
Public 553yds
Tournament 565yds



最も長いこの14番ホールは、
プロでもパーを取るのが困
難です。フェアウェイから
幅20ヤードほどあるラフの

右側は、グリーンまでずっとOBが続いています。左側は安全
ですが、アプローチは巨大なバンカー越えのショットとなり
ます。ピンがそのバンカーの後方で二段グリーンの上段に切
ってあれば、第3打が余程良くないとパーをセーブすることは
困難になります。ティーショットをフェードさせて、ドッグ
レッグを乗り切れれば最短距離を行くことができますが、右側
には大きなフェアウェイバンカーがあるので要注意です。

HOLE
NO.

15

Par4
Public 366yds
Tournament 397yds

ロングヒッターには満足まんぞくの
いくホールです。フェアウ
エイバンカーも海岸かいがんも気きに
せず、思い切りおもティーシ

ョットを打つことができます。スライスみぎさせてしまうと、右
側がわのOBこわが恐ひだりいのですが、左側ねらを狙いって行けば安全あんぜんでしょう。
セカンドショットは7番ばんか8番ばんのショートアイアンを選びます。
グリーンは手前てまえに傾斜けいしゃしているので、ボールを止めるのは楽らく
です。このグリーンは大体だいたいにおいて、パットが海側うみがわに走るよ
うです。15番ばんホールで本当ほんとうに問題もんだいとなるとすれば、グリーン
周まわりの3つのバンカーまわぐらいでしょう。



HOLE
NO.

16

Par4
Public 388yds
Tournament 402yds

グリーンサイドには糸杉いとすぎの
立ち木たぎがあり、ガリーバン
カーがアプローチをむずか
しくしています。ロングヒ

ッターはグリーン手前てまえの2つのバンカーみぎと右手みぎの深いラフふかに注
意ちゅうしてください。それと同時どうじに、グリーンさゆうほうこうの左右方向けいしゃ
にも気きをつけてください。グリーンではラインよを読み違ちがえる
こともあります。ティーショットは、一直線いっちょくせんにアイランドバ
ンカーこを越さいぜんえるのが最善みじかです。ドッグレッグいを短つかく行こうと
フェードようちゅういをかけると、バンカーつかに捕つかまってしまうかもしれま
せんので、要注意ようちゅういです。





HOLE
NO.

17

Par3
Public 175yds
Tournament 209yds

ドしている
ので、ロング
アイアンか
フェアウェイ
ウッドでピ
ンに向けて
まっショツ
が大バンカ
ーのどん
ぐりこれ込
る部分傾
斜よ読



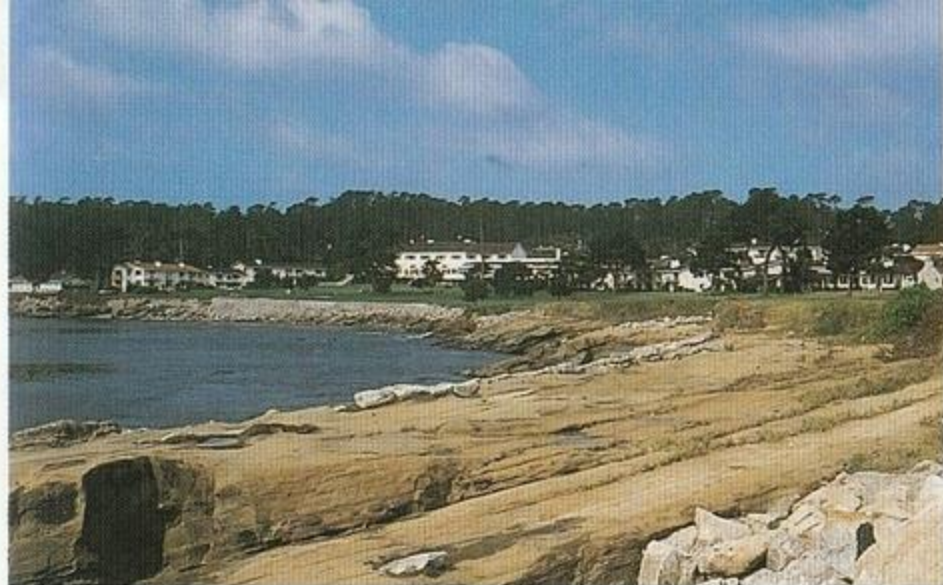
なが長いパー3のホールで、目もく
らむような太平洋ブルーを背
景に、グリーンは砂時計をか
たどっています。左手のバン
カーがグリーンの手前をガー
ド

している
ので、ロング
アイアンか
フェアウェイ
ウッドでピ
ンに向けて
まっショツ
が大バンカ
ーのどん
ぐりこれ込
る部分傾
斜よ読

すぐ飛ばすしかありません。
きすぎると、後方の6つのバ
れかに捕まるかもしれませ
んは中央が高くラフも切
でいます。海側から下ってい
分と、また逆に、海に向かっ
ている部分があり、ラインを
むのが極めて困難です。

プロからのアドバイス

クラブの選択には、必ず海風を考慮
に入れましょう。どんな攻め方をするに
しても、決してボールを左には引っ張らないよ
うにしてください。



HOLE NO. **18**
 Par5
 Public 538yds
 Tournament 548yds

ペブルビーチの全ホールの中でも、最も風格のあるホールです。海側はゴツゴツとした、険しい岩肌がむき出しとなり、フェアウェイは細い帯のよう

にくねり、その先端には海からわずか数フィートしかない距離に、バンカーでガードされたグリーンが控えています。そして、この18番ホールの攻略法には選択の余地がいくつかあります。勇敢に海側のコースをとってもいいし、フェアウェイに植えられた木立の右に逃げてもいいでしょう。右からアプローチすると、50フィートもあるモンレーがグリーンをさえぎります。フェアウェイ左側からのアプローチグリーンを狙いやすく、ベジションではありますが、イ左に打つのは、かなり要とします。



プロからのアドバイス

18番ホール攻略の秘訣は、セカンドショットで無理をしないことです。アドレスもスイングも楽にして、距離にこだわらず、アプローチショットのしやすい位置にボールを運び、ショートアイアンで決めてください。

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

新作ゲームソフトや楽しい情報を、
みんなにお知らせする、
セガからのホットラインだよ。

札幌 011-832-2733

東京 03-3236-2999

大阪 06-333-8181

福岡 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ね。

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 JAPAN

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

禁無断転載



LICENSED BY
PEBBLE BEACH COMPANY



©1993 SEGA
©1992 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-5525

672-1454

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス