

NEW 3D GOLF SIMULATION

Devil's Course™

デビルズコース

取扱説明書



SEGA

Devil's

Course

あくまで冷静に状況判断せよ。
平常心さえあれば、道はおのずから開ける。
壮大な風景に広がる大胆不敵なコースレイア
ウト。プレイヤーを待ち構えている数々の落
とし穴……。だが、チャレンジャーたるもの、
決してたじろいではいけない。超トリッキー
なこの「デビルズコース」を攻め切ることが
できるのは、いかなる状況にも動揺しない、
プレイヤー自身の平常心。的確な状況判断さ
えできれば、攻略の道はおのずから開かれる。

GO THE

CLUB

このたびは、メガドライブカートリッジ「デビルズコース」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●プロなまえ●しょきか	
■ゲームせんたく	10
●トーナメント/スキンスマッチ/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●にんすう●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 ばあい
- 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 ばあい
- 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)

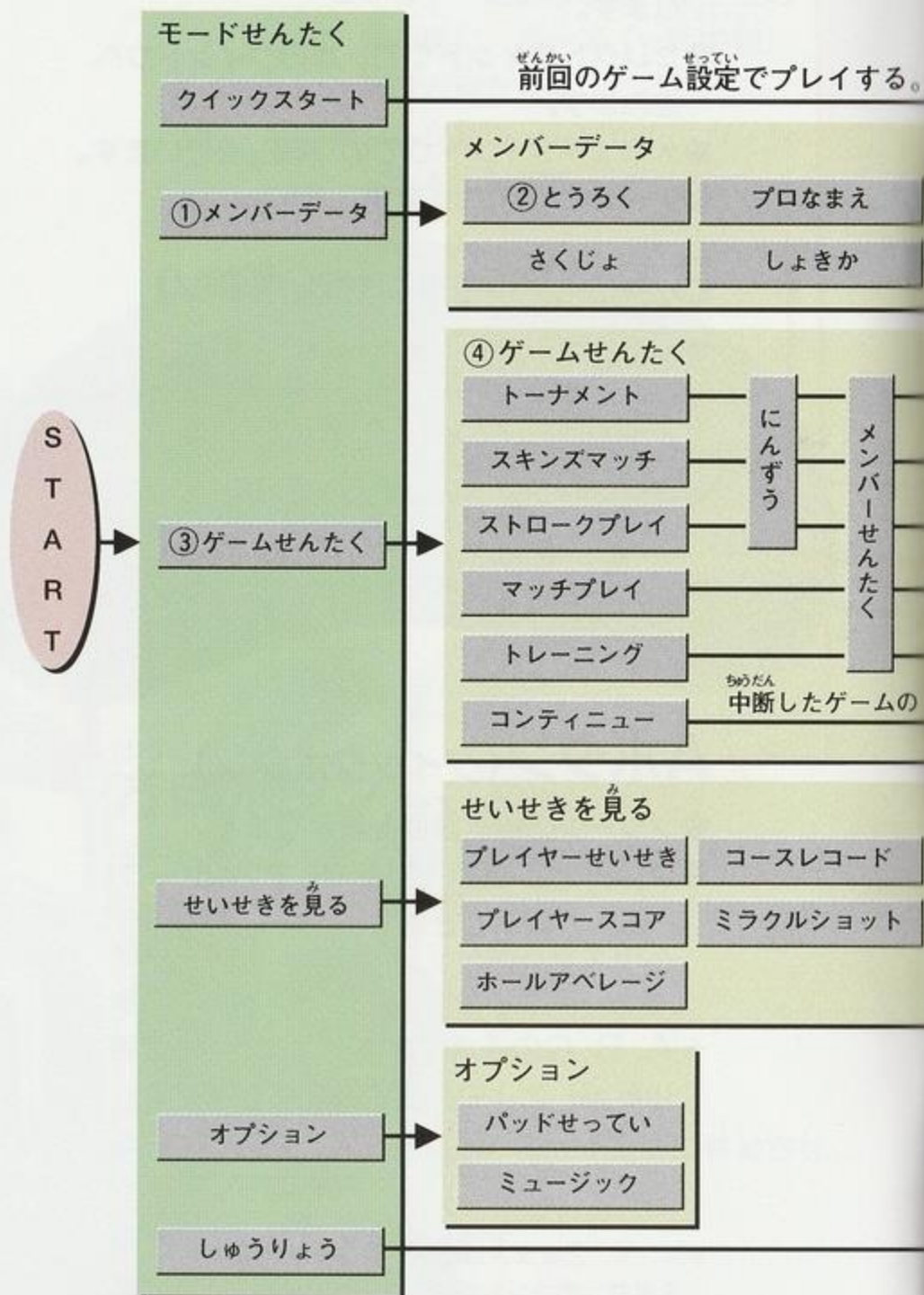
- グリーンかくだいの拡大画面がめんを表示ひょうじします。
- グリーン上じょうでは、グリッド(ワイヤフレーム)が表示ひょうじできます。

※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ボタンは使用しようしません。
3ボタンのコントロールパッドでも遊あそべます。

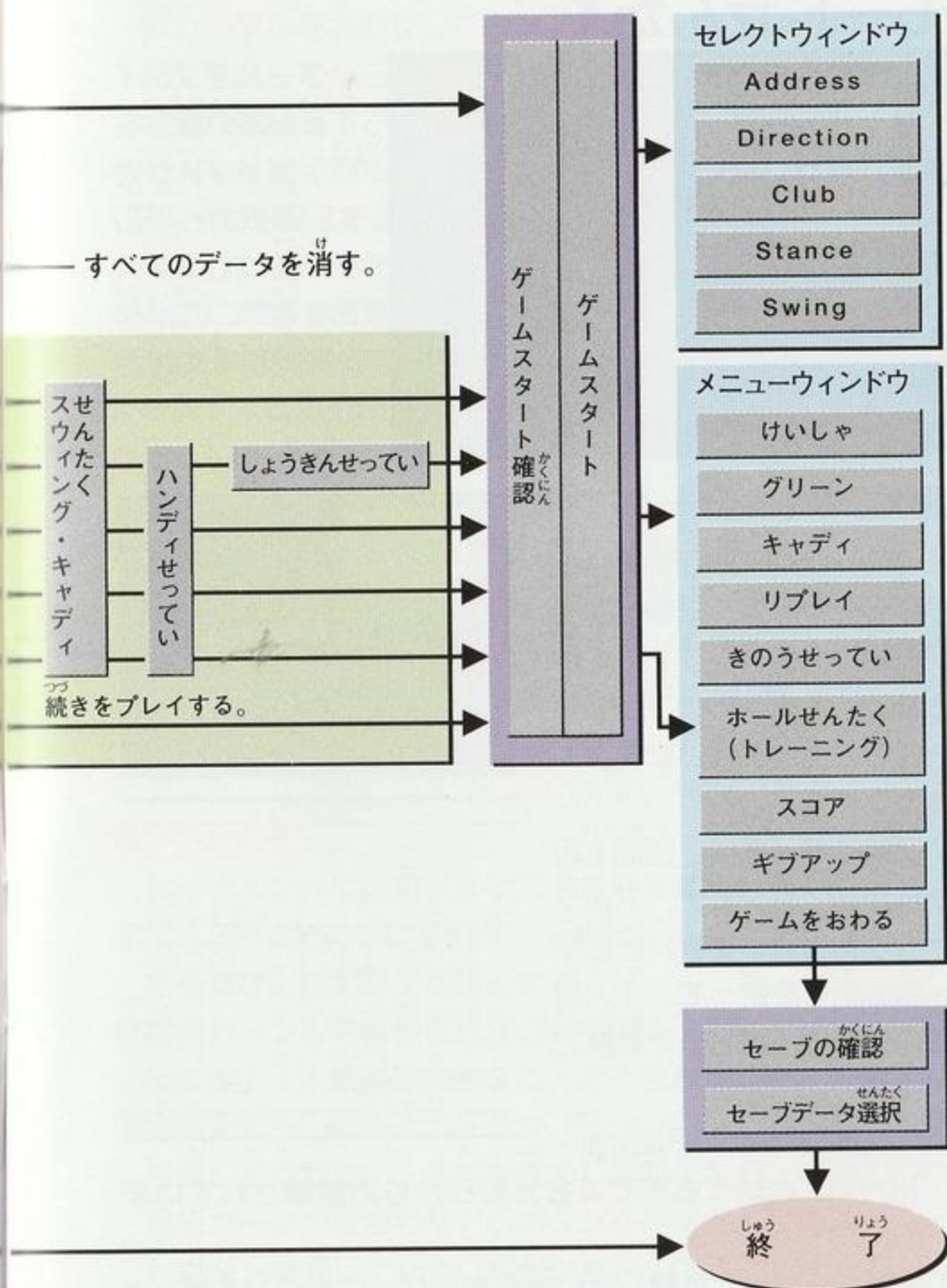
F Flow Chart

※NEW 3D GOLF SIMULATION「デビルズコース」は、下の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。

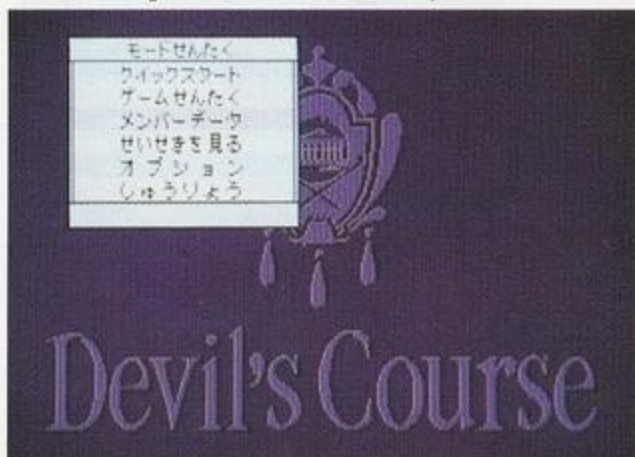


S

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。

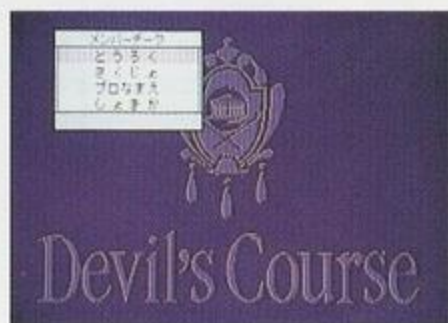
●とうろく

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。

※初期設定では、"Player-

1 (~4)"という名前まで4名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。

- ① 1～48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

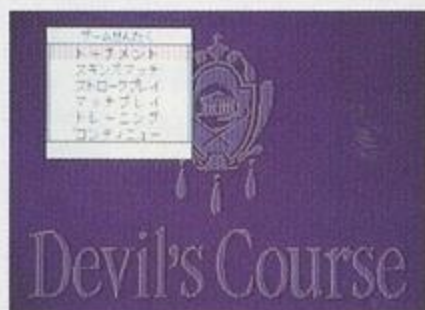
●しょきか

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。



●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(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.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、C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。

※ゲームを途中で止める場合は、必ず「ゲームをおわる」で終了してください。1回1回セーブしないと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

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

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。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	11
2	E.KATO	0
3	H.KONO	8
4	K.GOTO	15
5	T.HATTORI	-
6	Y.KINOSITA	-
7	K.NISIWAKI	-
8	E.YOKOYAMA	-
9	T.YOKOYAMA	-
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。

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

ハンディせってい	
NAME	HDCP
1 SEGA	◀ 11 ▶
2 E.KATO	◀ 0 ▶
3 H.KONO	◀ 8 ▶
4 K.GOTO	◀ 15 ▶

「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

ゲームせんたく

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。プレイすることによって更新されるので、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

ゲームセ

*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	520	5	200	10	535	5	200
2	325	4	400	11	355	4	200
3	255	4	800	12	480	4	400
4	160	3	40	13	165	3	800
5	350	5	400	14	340	4	800
6	365	4	200	15	330	4	400
7	390	4	400	16	90	3	40
8	440	4	800	17	490	5	200
9	255	3	400	18	380	4	800
(単位 万円)				せんたい			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

楽しく・クイックスタート・せいせきを見る

■クイックスタート

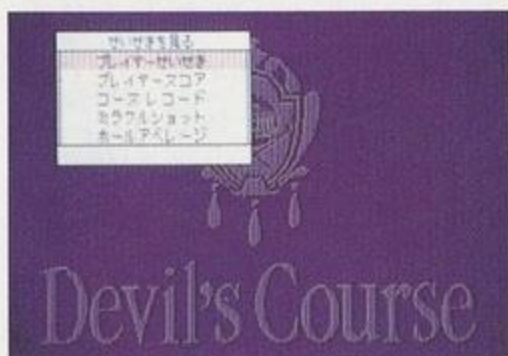
ゲームを始めるたびに設定を行うことを省き、すぐにプレイを始めることができます。確認ウィンドウで「スタート」を選んでCボタンを押すと、前のゲームで設定したゲーム形式、プレイヤー名、参加人数、ハンディキャップ、賞金額などで、プレイが開始されます。なお、初めてこのゲームをプレイするときクイックスタートさせると、以下の設定で始まります。

- ・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

※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。

■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。



●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	11
ロングドライブ	3100
ニアピン	40
ロングパット	360
アップイン	22%
フェアウェイキープ	72.5%
パーセーブ	54.5%
パーオン	32.3%
へいきんスコア	85.6
へいきんパット	1.4

せいせきを見る^み

がめん みかた 画面の見方

せいせき	かいすう	りつ
ラウンド	1	
ゆうしょう	1	
ホールインワン	0	
アルバトロス	6	0.02%
イーグル	24	0.08%
バーディー	146	0.46%
パー	260	0.80%
ボギー	72	0.22%
ダブルボギー	10	0.03%
その他	7	0.02%

- 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
- バーディー
バ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

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

ベストスコア				最新のスコア			
OUT-IN-TOT	RANK			OUT-IN-TOT	RANK		
1	39-32-71	MIN		1	39-33-72	5位	
2	39-33-72	5位		2	39-32-71	MIN	
3	37-50-87	46位		3	42-49-91	48位	
4	42-49-91	48位		4	47-50-107	49位	
5	47-50-107	48位		5	37-50-87	46位	

スコア履歴																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
-	△	-	○	-	▲	○	△	△										-1

★	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	36-32+68
2 E.KATO	34-35+69
3 H.KONO	37-33-70
4 H.GOTO	34-36-70
5 T.HATTORI	39-32-71
6 Y.KINOSHITA	34-37-71
7	
8	
9	
10	

スコア履歴	
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

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	4H	1 T.YOKOYAMA	1H
2 E.KATO	13H	2 H.KONO	10H
3 E.YOKOYAMA	16H	3 K.NISHIMAKI	17H
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。

せいせきを見る・オプション・しゅうりょう

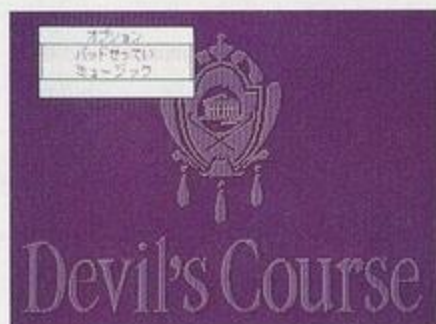
●ホールアベレージ

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	540	5	5.4	10	550	5	6.1
2	340	4	4.3	11	380	4	4.7
3	275	4	4.5	12	530	4	4.7
4	160	3	3.2	13	170	3	3.5
5	360	5	5.4	14	350	4	5.1
6	375	4	4.3	15	340	4	4.8
7	410	4	4.3	16	100	3	3.3
8	460	4	5.0	17	525	5	5.3
9	270	3	3.9	18	410	4	4.7
★(-3) ◯(-2) ◯(-1) -(±0) △(+1) ▲(+2) ✖(+3)							
0.0% 0.0% 17.2% 50.0% 18.7% 3.1% 10.9%							

■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
ちはわかりますが、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。



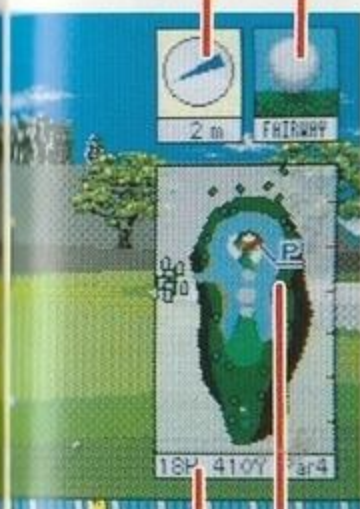
基本画面の見方

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1~11m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

ライの状態じょうたい



ティーグラウンド



フェアウェイ



ラフあさ(浅い状態)じょうたい



ラフあさ(深い状態)じょうたい



ラフあさ(非常に深い状態)じょうたい



ラフつち(土の状態)じょうたい



カート道みち



バンカーふつう(普通の状態)じょうたい



バンカーはんめだま(半目玉)



バンカーめだま(目玉)



グリーン



ロック①②

■プレイ上の注意じょう ちゅう い

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、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.19参照)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

① Address (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。

② Direction (ディレクション)

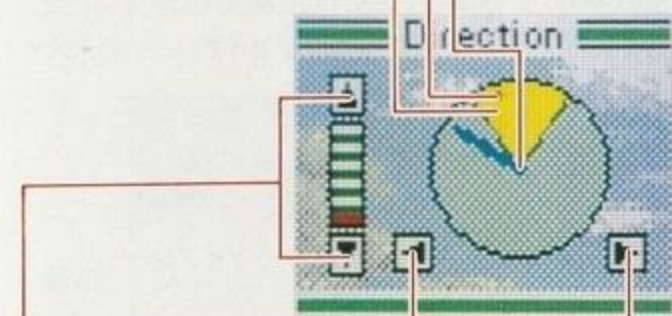
ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右端のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定してください。

- 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。



- 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。

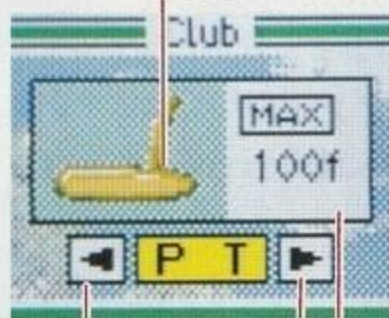
P

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。

● 選択したクラブが表示されます。



● クラブは方向ボタンを押して変更します。

● 選択したクラブの飛距離の目安が表示されます。

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ばんアイアン	200ヤード	ロングアイアン
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	
SW	サンドウエッジ	90ヤード	
PT	パター	100フィート	パター

※ 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。

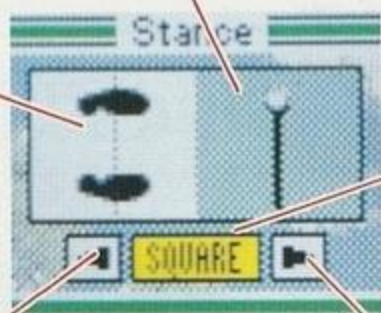
④ Stance (スタンス)

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、ドローストーン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。



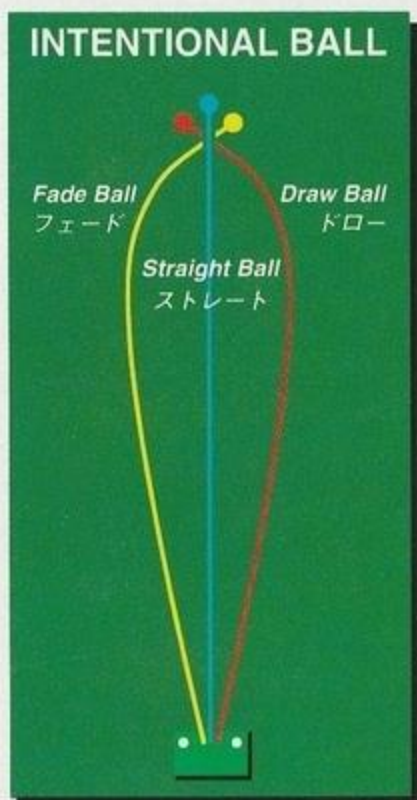
● クローズドスタンス

ドローストーン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。

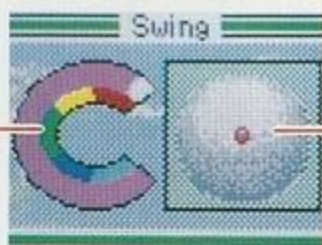


P Playing the Game

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。

セレクトウィンドウでの操作 そう さ

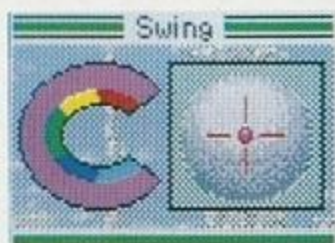
●インパクトの決定 けってい

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 い ち へん か

(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。

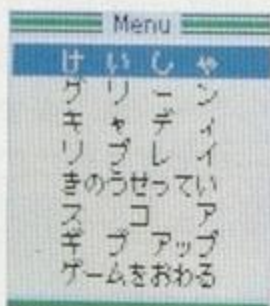
※ 스위트スポットはいつもボールの中心です。実際のゴルフとは違い、バンカー内や深いラフでも、ボールの下をたたく必要はありません。

P

Playing the Game

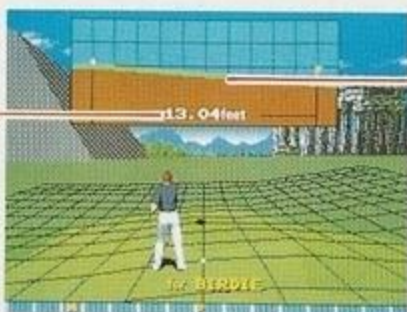
■メニューウィンドウ

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。

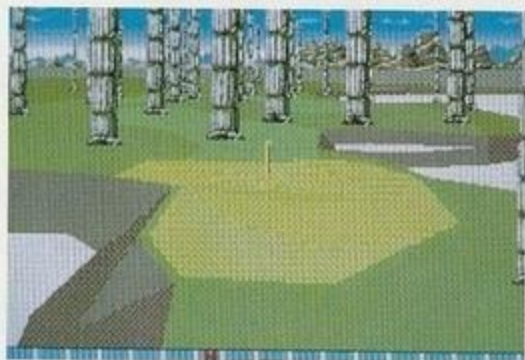


●ボールの位置からピンまでの距離をヤードまたはフィートで表示。

●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。

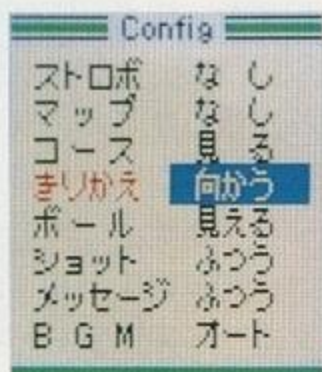
● リプレイ

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ボタンを押してください。セレクトウィンドウに戻ります。



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。

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 Devil's Course										トーナメント		
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT		
BACK	540	340	275	160	360	375	410	460	270	3190		
HANDICAP	8	3	18	12	1	13	9	6	14			
PAR	5	4	4	3	5	4	4	4	3	36		
SEGA	74	71	51	00						19		
10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	RANKING	
550	380	530	170	350	340	100	525	410	3355	6545		
7	17	15	5	4	2	10	16	11				
5	4	4	3	4	4	3	5	4	36	72		47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)。

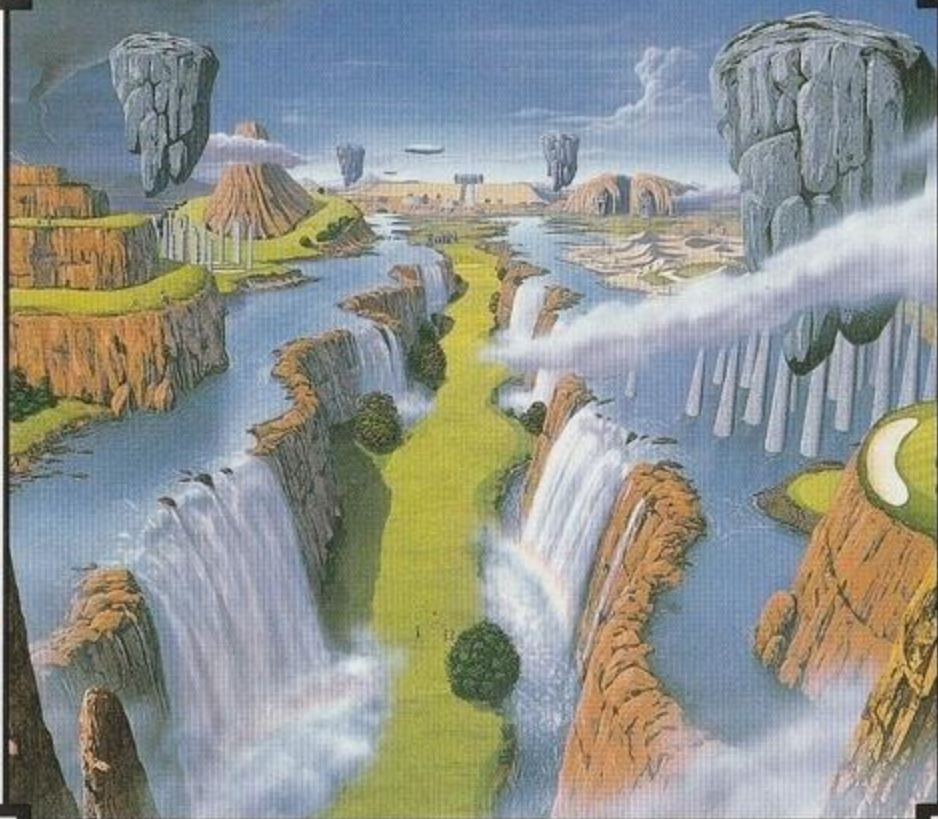
- ・OUT/IN/TOTALの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

●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、モードせんとくウィンドウに戻ります。

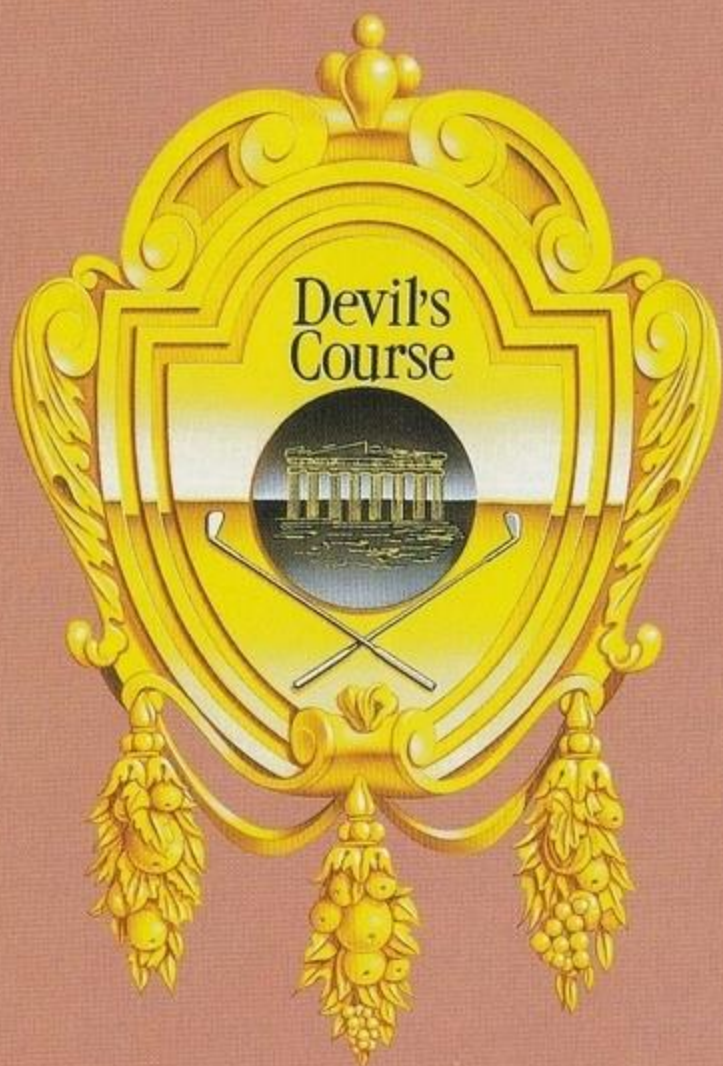


NEW 3D GOLF SIMULATION

Devil's Course™

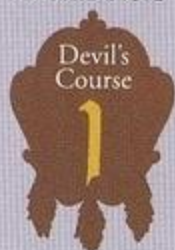
デビルズコース

Devils Course Golf Club



Course Guide

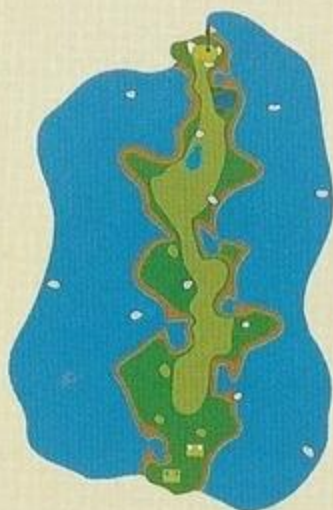
HOLE No.1



Par5 Tournament 540yds.

緊張のスタートホール。このロングホールは、周囲の崖の上から溢れた水が滝となって地下に滔々と流れて

います。またところどころに空中浮遊する岩があり、軽快にショットしたときに限ってこれに跳ね返されてしまうでしょう。セカンドショットは特に空中の岩に注意すること。グリーンは右手前にも深い水たまりがあります。グリーンは横長で、奥後方はすぐラフになっています。面は右手前に下っているので、ピンの少し右を狙うこと。



HOLE No 2



Par4 Tournament 340yds.

340ヤードしかないミドルホールですが、このコースの中で最もむずかしいホールの1つ。ティーグラウンドから

ピンまで50ヤード以上も打ち上げなければいけません、少しでもミスをする、崖に跳ね返されてダブルボギーは覚悟することになります。グリーンは傾斜は緩やかですが、グリーン自体は非常に小さく、崖の下から寄せるのは困難を極めるでしょう。



HOLE No.3



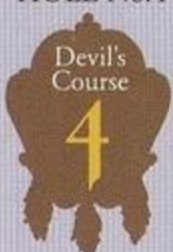
Par4 Tournament 275yds.

このミドルホールは2番ホールよりも距離が短く、275ヤードしかありません。しかし高低差は2番ホールよりも

大きく、70ヤード以上もあります。このホールの難易度はそう高くありませんが、斜面に対して正面からボールを当てないと、手前に転がり始めたボールはしばらく止まってくれません。また左右に曲げるとラフに突っ込んでしまいます。グリーンは四つ葉のクローバーのような形をしていて、4つのバンカーに囲まれています。安全策はグリーンの中心に落とすのが良いでしょう。



HOLE No.4



Par3 Tournament 160yds.

グリーンが前後2つに分かれ、そのどちらもそっくりな形をしています。ピンが

切っている位置によって、風の吹いている方向がまったく逆になるので要注意です。またこのホールのむずかしさは、グリーンオンしてから感じるでしょう。グリーン内には2つのバンカーがあり、さらに多くのマウンドが点在しています。ボールがマウンドを通過するときのパット道を予測するのは非常に困難で、バーディーを取るのは至難の技でしょう。



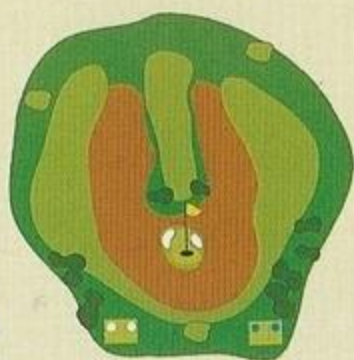
HOLE No.5



Par5 Tournament 360yds.

このロングホールは、ピンまでの距離がとても短いのですが、120ヤード以上も打ち上げなければなりません。

慣れるまでは最もむずかしいホールと言えるでしょう。ティーショットでまずドライバーを持ち、高いボールを正面方向の、なるべく遠くまで運ぶこと。グリーン方向に打つてもラフまで転がり落ちてしまうでしょう。グリーンは左右にバンカーがあり、中央を狙えばさほどむずかしくありません。打ち上げになるので、通常より20%くらい強くたたくと良いでしょう。ただしあまり強くたたき過ぎるとティーグラウンドの横に戻ってしまいますので注意すること。



HOLE No.6



Par4 Tournament 375yds.

このホールには無数の巨大な岩柱群があり、ショット、アプローチなどの邪魔をします。セカンドショット

のほとんどの場合は岩柱が邪魔で、スタンスをうまく使ってプレイしないとグリーンオンはできないでしょう。グリーン面は右に傾斜していて、砂浜とバンカーに囲まれています。ティーショットで右方向の狭いフェアウェイを狙えば、アプローチがしやすくなります。



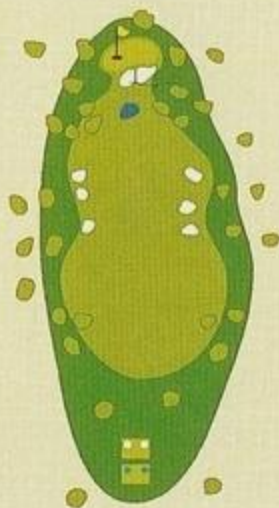
HOLE No.7



Par4 Tournament 410yds.

いっけんかんたんに見えますが、フェアウェイ中央以外は大きくぼんでいてその先にいくつかのバンカーが控え

ています。ティーショットではスタンスを調節して風に負けないボールを打ちましょう。下に落ちてしまった場合のセカンドショットでは、グリーン途中にある林が障害になります。打ち上げの分だけ強くたたかないと、グリーン手前の池に落ちてしまうかもしれません。グリーンは細長く、湾曲しています。ピン近くにオンしないと、パーを取るのもむずかしいでしょう。



HOLE No 8



Par4 Tournament 460yds.

このミドルホールは460ヤードもあり、フェアウェイが途切れ途切れにしかありません。右側のフェアウェイ

は広いのですが、ツーオンがむずかしく、また左側のそれは狭くなっています。グリーンは少し高くなっていて、セカンドショットは大きめのクラブで打つ必要があります。グリーン手前には低い崖があり、打ち切れなかったボールはこれに跳ね返されます。もしティーショットをミスしてラフや砂浜に落ちた場合は、ツーオンをあきらめ、打ちやすい場所まで運びましょう。ここで無理をするとクリークにも落ちてしまうかもしれません。



HOLE No.9

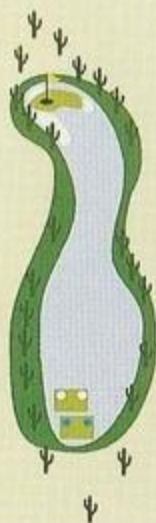


Par3 Tournament 270yds.

このショートホールは270ヤードもあります。グリーン奥はすぐにOBになって

て、地面は非常に固くボールがよく弾むので、強く打ち過ぎないように注意することです。

グリーン周りには3つのバンカーがあり、特に手前のバンカーには気を付けましょう。飛距離が足りないときはよくここに落ちます。グリーン左手にピンが切っている場合は、少し右から左に曲げて打つと良いでしょう。



HOLE No.10



Par5 Tournament 550yds.

ここは崖の上に造られたホールで、複雑な地形とOB

の崖に囲まれています。ティーショットでは通常右サイドにあるフェアウェイを狙います。

最も安全に行くなら、そこからセカンドショットを左サイドにある広いフェアウェイに落とすのが良いでしょう。

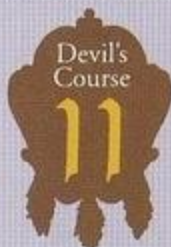
強い追い風でツーオンを目指すなら、中央や左向こうのフェアウェイに打っていくことです。

安全に攻めても十分にバーディーを狙えるホールですから無理をしないこと。グリーンは3つの部分に分かれていて、中央部分が一番大きくなっています。

中央部分が一番大きくなっています。



HOLE No.11



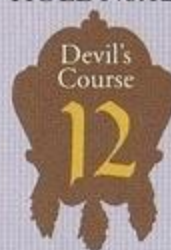
Par4 Tournament 380yds.

このホールには巨大なエンタシス（ギリシャ風円柱）が無数に存在し、プレイヤーのショットを邪魔します。

バックティーからは、スタンスで左に曲げてやればエンタシス群に当たらずにフェアウェイに落とせます。アプローチでエンタシスが邪魔になる場合は、風とスタンスを使ってパスしましょう。グリーンは手前から奥へ下っており、左側と奥後方にバンカーがあります。



HOLE No.12



Par4 Tournament 530yds.

ピンまでは75ヤードも下っ
ていて、ツーオンはそれほど
むずかしくありません。
強い追い風の場合は高いボ

ールで、それ以外はトップスピンをかけてショットすれば飛距離が稼げます。セカンドショットは少し弱めに打ちましょう。グリーン手前には3つのバンカーがありますが、それほど気にしなくても良いでしょう。ただしグリーンに挟まれているバンカーには注意しましょう。



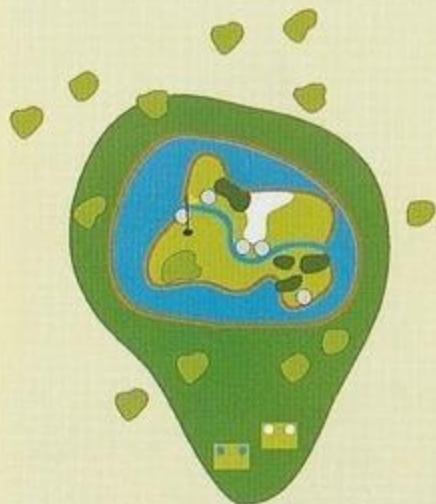
HOLE No.13



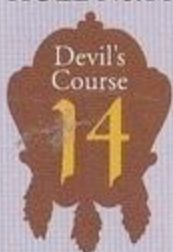
Par3 Tournament 170yds.

このショートホールは、池
の中ノ島そのものがグリーン
になっています。ピンの
位置によって打つ方向も距

離もまったく変わりますので要注意です。特にピンが奥に切
ってある場合には、手前のクリークにも注意すること。グリー
ンの傾斜は複雑なところがありますが、左寄りにピンが立
っている場合は、直接カップインを狙いましょう。



HOLE No.14



Par4 Tournament 350yds.

迫り出した崖の間を抜けて
行くミドルホール。ティー
ショットでは、左右の崖に
当たらないようにボールを

コントロールして、ピンの狙える地点まで運ばなければいけ
ません。失敗して崖に当たって跳ね返った場合は、ほとんど
グリーンを直接狙えない場所に行ってしまう。グリーン
は手前から奥にきつく下っています。その後方には深いバン
カーがありますので、アプローチではバックスピンをかけて
止まるボールを打つこと。



HOLE No.15



Par4 Tournament 340yds.

周囲を崖に囲まれたミドルホール。ピンまでの直線距離は230ヤード程しかなく、直接グリーンを狙うことも

可能です。ただしグリーン周りはOBゾーンになっていて、少しでもミスすれば1ペナルティーで打ち直しになります。ティーショットで、通常は正面のフェアウェイを狙っていきます。このときバンカーに入れないようにフェードボールを打つこと。そこからのアプローチは、グリーンの中央に止まるボールを打ちましょう。



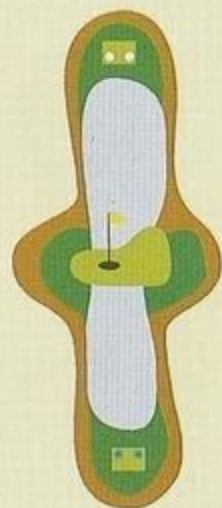
HOLE No.16



Par3 Tournament 100yds.

ここのグリーンは2つに分かれていて、ティーグラウンドも、フロントとバックそれぞれがグリーンを中心に

して反対側にあります。ティーからグリーンまでの地面は非常に固く、パターでさえティーショットが可能です。このときに打つ方向とパワーを間違えると、ピンを越えてさらに40ヤードもボールが転がってしまうかもしれません。ショートアイアンで打ってもいいのですが、距離を合わせないと、跳ねたボールがどこへ行くのか分からなくなってしまいます。

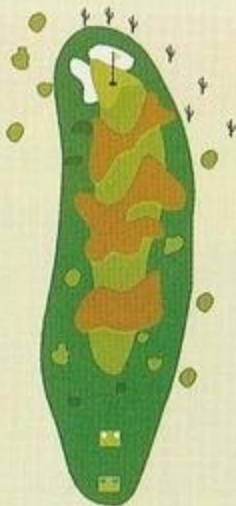


HOLE No.17

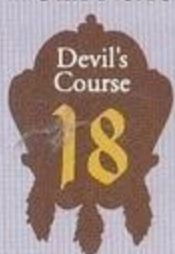


Par5 Tournament 525yds.

フェアウェイなかの中に岩いわがあり、ボールを岩に当てて、そのバウンドを利用して飛距離きょりを稼かせぎましょう。飛ばし過ぎると岩の上うへに止まってしまうますが、うまくフェアウェイに乗せればツーオンも可能かのうでしょう。グリーンは大きい傾斜けいしゃが複雑ふくざつ。左手ひだりてと奥後方おくこうほうにバンカーがあります。

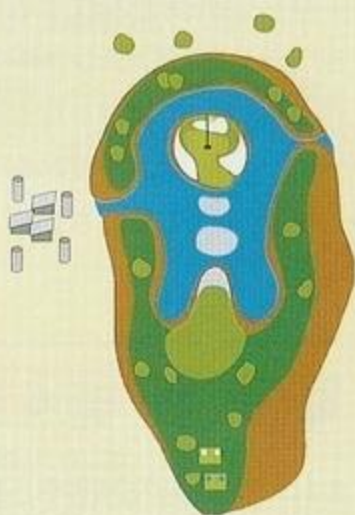


HOLE No.18



Par4 Tournament 410yds.

最終さいしゅうホールはミドルホール。グリーンは池いけに囲かこまれていて、手前てまえの島しまは地面じめんが固かたく、よくボールが弾はずみます。このホールは強い追い風つよおならワンオンのチャンスもありますが、それ以外いがいの場合は、手前てまえのフェアウェイでボールを止とめる必要があります。セカンドショットは打ち降うろしになります。グリーンは縦たてに長ながく、左右さゆうと奥後方おくこうほうにバンカーがあります。



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、必ず本体のパワースイッチを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。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 どんどんお知らせしています。

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、たが 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 ☆☆☆☆☆☆

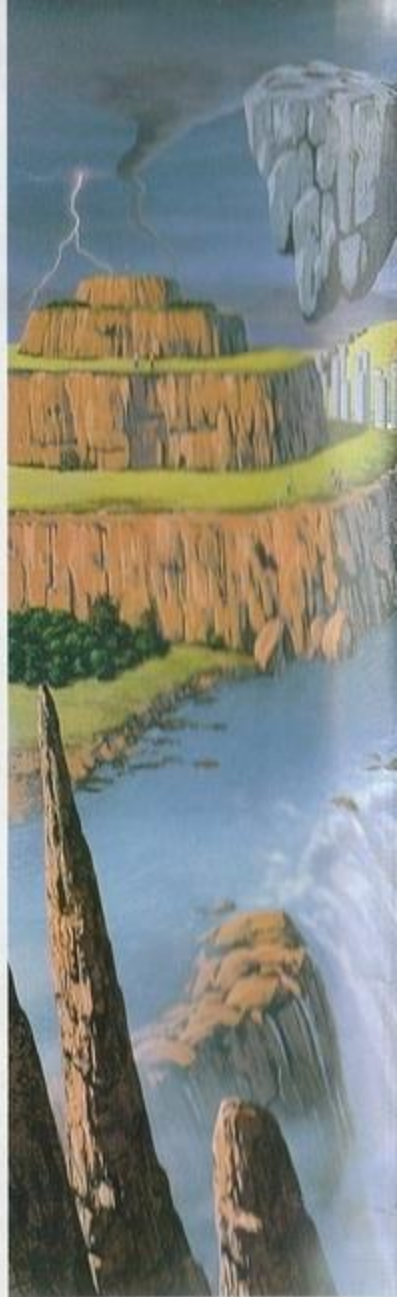
修理を依頼されるときは、
下記または各支店までお申しつけください。

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



©1994 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。

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

G-5527 672-1595