



NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなるオーガスタ™

はるかなるオーガスタ

取扱説明書



T&E SOFT

AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

マスターズといえばゴルフをプレイしない人でも知っている。そしてゴルファーにとっては憧れのトーナメント。美しい花が咲き乱れ、そこに世界の名手たちが競う。マスターズに出場できるのは世界の檜舞台で活躍するプレイヤー以外はまず不可能。ましてオーガスタ・ナショナルはメンバーズ・オンリーのゴルフクラブ。だが、このゲームならオーガスタ・ナショナルでプレイができる。それどころか、マスターズでのこれまでの記録にチャレンジすることもできるのだ。そして日本人としての初のマスターズ・チャンピオンになれるかもしれない。

このたびは、メガドライブカートリッジ^{はる}「遙かなるオーガスタ」
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	
■クイックスタート	14
■オプション	15
●パッドせってい●ミュージック	
■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	
■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
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。

セレクトウィンドウでは……

- ティーショットで、アドレスする位置を左右に移動させます。
- 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)

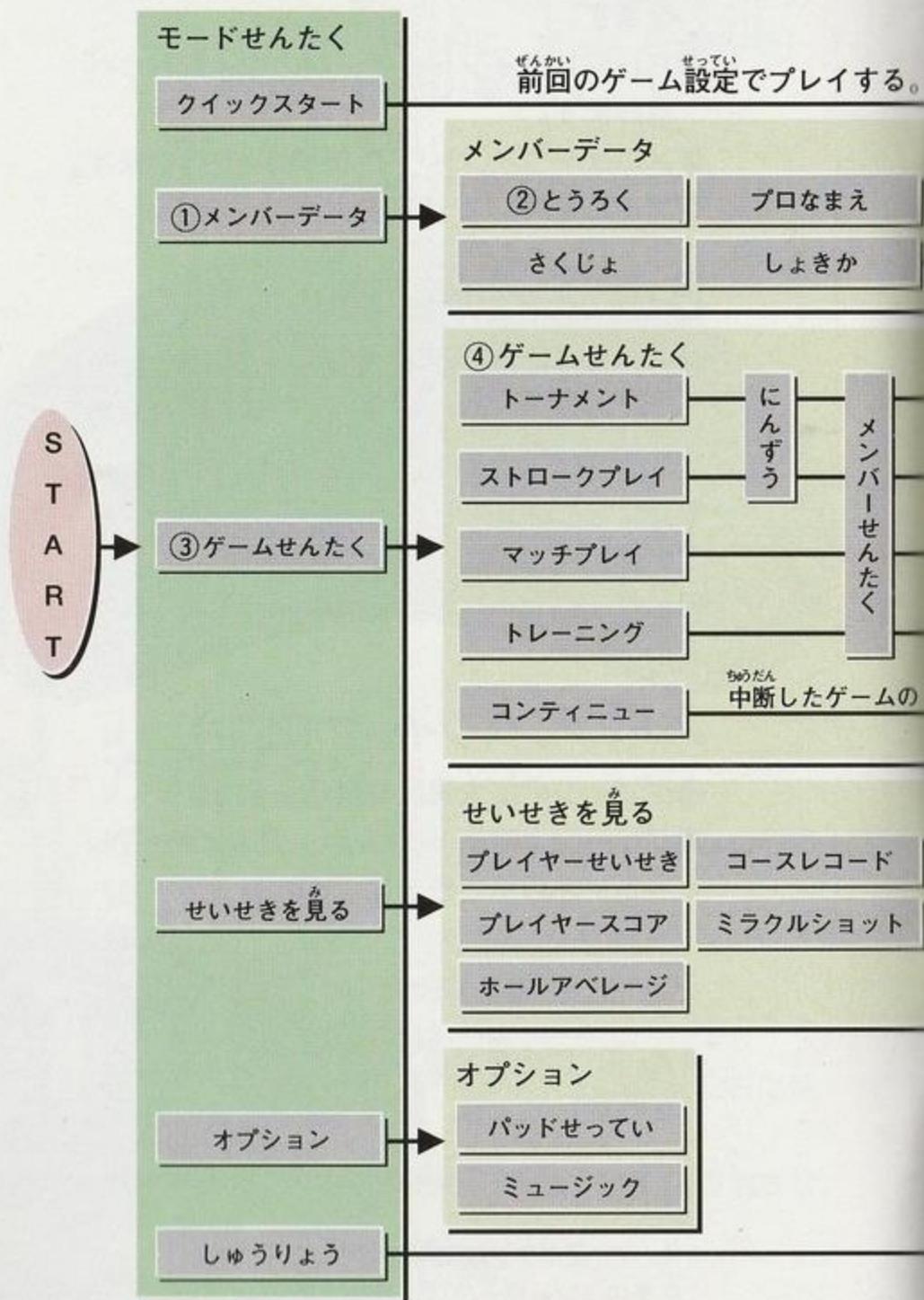
- グリーンかくだいの拡大画面がめんを表示ひょうじします。
- グリーンじょう上では、グリッドひょうじ(ワイヤーフレーム)が表示ひょうじできます。

※A、B、Cの各ボタンは、「オプション」(P. 15参照)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。
従来のコントロールパッドでも遊あそべます。

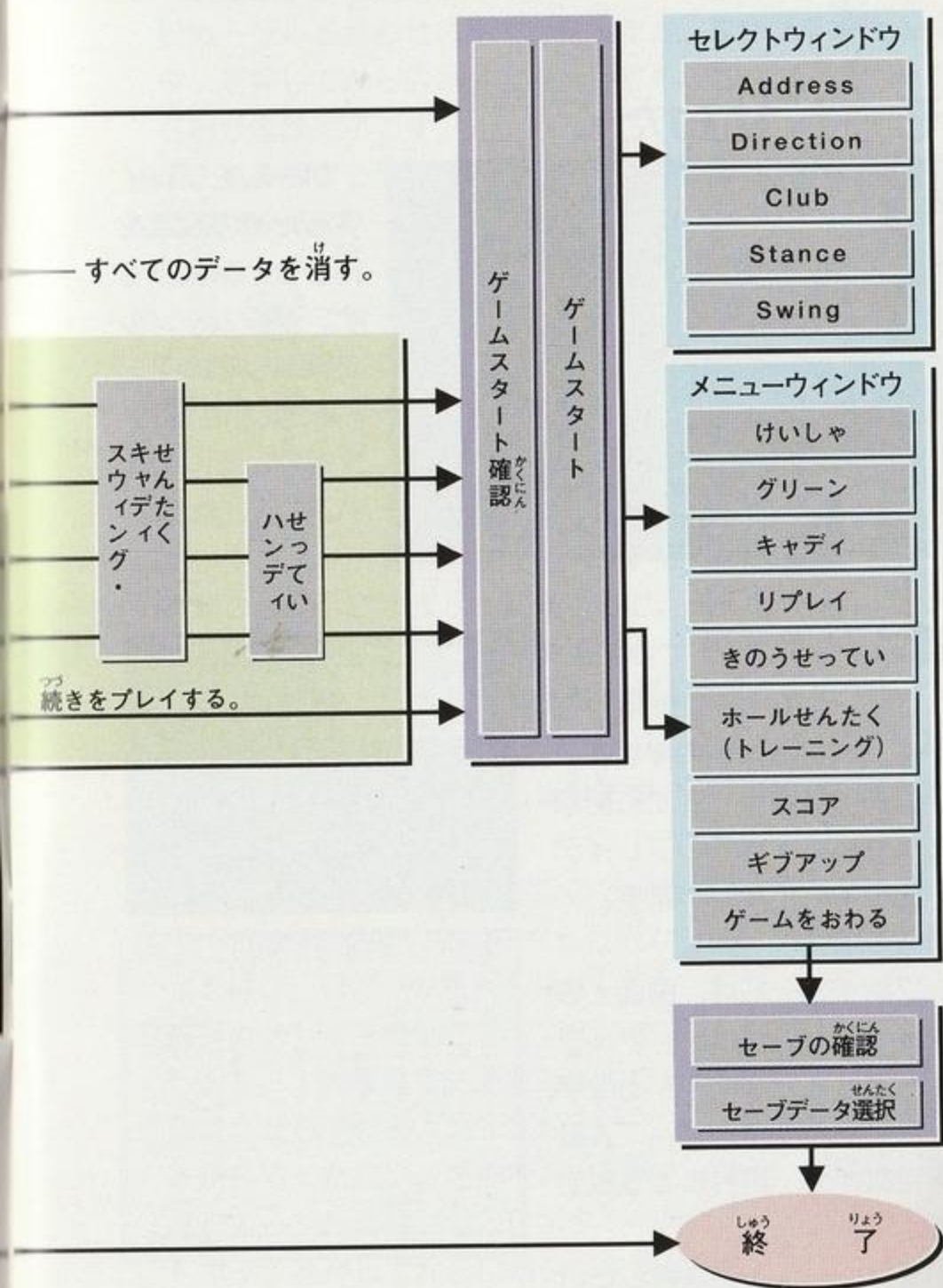
F Flow Chart

※NEW 3D GOLF SIMULATION「遙かなるオーガスタ」は、下の^{した}ようなゲーム設定の^{なが}流れで^{しんこう}進行します。この取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}をよく^よ読んでからプレイしましょう。



なが ゲームの流れ

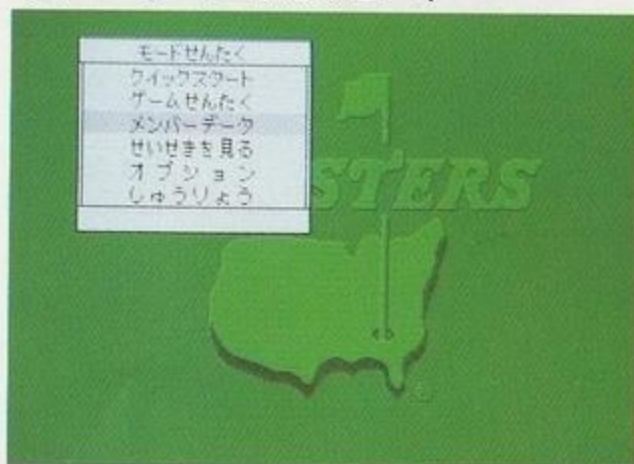
※初めてプレイする方は番号に従って操作してください。④で、プレイしたいゲーム形式を「トーナメント」、「ストロークプレイ」、「マッチプレイ」の3種類からお選びください。



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。

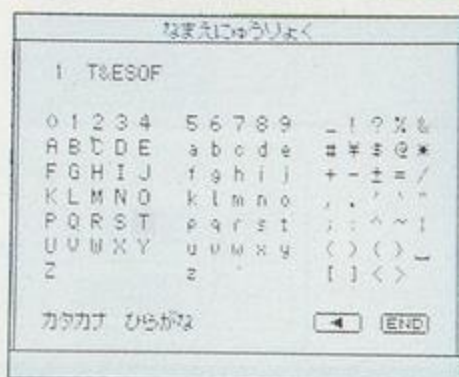
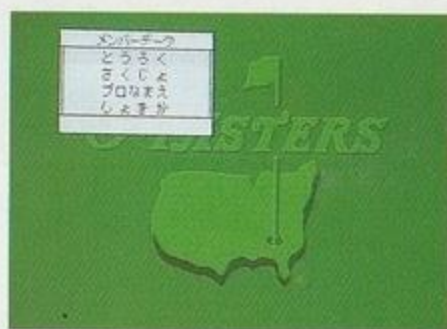
■メンバーデータ

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まります。

● 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

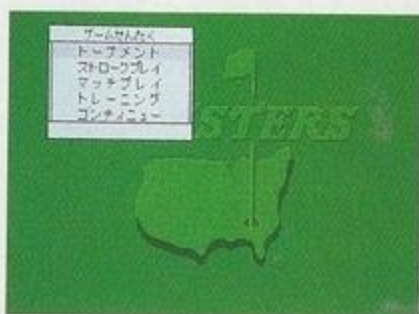
●しょきか

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3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。

メンバーデータ・ゲームせんたく

●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。

●にんずう

「トーナメント」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

S Selecting Mode

●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。このとき、10番目以降のプレイヤーを選択すると、

メンバーせんたく		
No	NAME	HDCP
1	T&ESOFT	1
2	E.KATO	-
3	H.KONO	-
4	K.GOTO	-
5	T.HATTORI	-
6	Y.KINOSITA	-
7	NISIWAKI	-
8	E.YOKOYAMA	-
9	T.YOKOYAMA	-
10		

「コンピュータプレイヤー」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、ストロークプレイ、マッチプレイのいずれかのゲーム形式でも対戦プレイは可能です。

●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4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 T&ESOFT	
スウィング	キャディ
	

●ハンディせってい

「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」

ハンディせってい	
NAME	HDCP
1 T&ESOFT	◀ 1 ▶
2 E.KATO	◀ 36 ▶
3 H.KONO	◀ 36 ▶
4 K.GOTO	◀ 36 ▶

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。

ゲームせんたく

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ボタンを押してください。

ハンディキャップの設定を変更しない場合は、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。

○「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。

S

Selecting Mode

クイック

■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、ハンディキャップなどで、プレイが開始されます。なお、初めて本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。

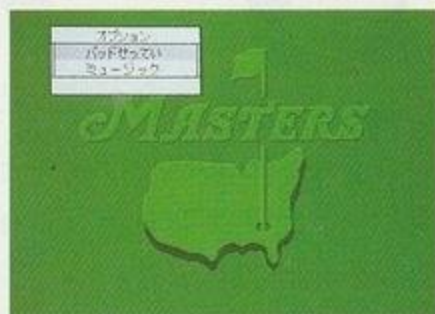
- ・ゲーム形式：トーナメント
- ・プレイヤー名：Player-1
- ・参加人数：1人
- ・スウィングプレイヤー：1番目のスウィングプレイヤー
- ・キャディ：1番目のキャディ

※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。

クスタート・オプション・せいせきを見る^み

■オプション

コントロールパッドのボタン^{せつ}設定^{てい}を変更^{へんこう}したり、BGMおよび^{こう}効果音^{かおん}を聴くことができます。



●パッドせってい

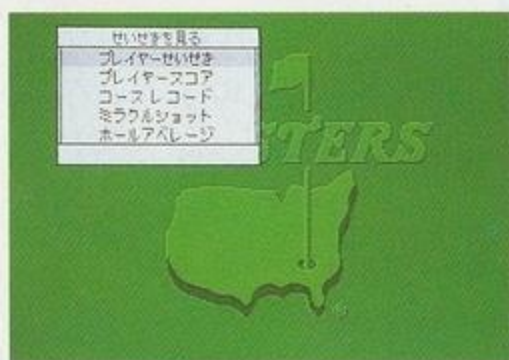
A、B、Cの各ボタン^{かく}の設定^{せってい}を変更^{へんこう}します。AからFまでの6パターン^すありますので、好きな設定^{せってい}を選択^{せんたく}カーソル^{えら}で選び、A、B、Cのいずれかのボタン^おを押してください。

●ミュージック

本ゲーム^{ほん}に使用^{しよう}しているBGMおよび効果音^{こうかおん}を聴くことができます。方向^{ほうこう}ボタンの◀▶^{きょくばんごう}で曲番号^{こうかおんばんごう}、効果音番号^{えら}を選び、Cボタン^おを押せば、その番号^{ばんごう}のBGMおよび効果音^{こうかおん}が鳴ります。

■せいせきを見る^み

「トーナメント」でプレイ^{ばあい}した場合^{かくしゅせい}のプレイヤー^{せき}の各種^み成績^{かんどう}を見ることが出来ます。また、感動^{なんど}のホールインワン^{さいげん}やアルバトロスが何度^{なんど}でも再現^{さいげん}できます。ただし、コンピュータ^{せいせき}プレイヤー^{きろく}の成績^{せいせき}は記録^{きろく}されません。



●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^みを見たいプレイヤー名^{めい}を選び、Cボタン^{えら}を押^おします。

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 T&ESQFT	
ハンディキャップ	1
ロングドライブ	313
ニアピン	5
ロングパット	45
ニアピン	175
フェアウェイキープ	94.9
パーセーブ	93.2
パーオン	72.6
へいきんスコア	63.3
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	6
ゆうしょう	4
ホールインワン	0
アルバトロス	0 (0.0%)
イーグル	5 (4.3%)
バーディー	59 (49.6%)
パー	46 (38.5%)
ボギー	7 (5.8%)
ダブルボギー	3 (2.6%)
その他	1 (0.8%)

- ラウンド
ラウンドした回数 かいすう
- ゆうしょう
優勝した回数 ゆうしょう かいすう
- 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									
ベストスコア					さいきんのスコア				
OUT-IN-TOT	RANK	スコア	OUT-IN-TOT	RANK	スコア	OUT-IN-TOT	RANK	スコア	スコア
1	28-30-58	MIN	1	28-39-77	42	2	28-32-60	MIN	
2	30-30-60	MIN	2	28-32-60	MIN	3	29-34-63	MIN	
3	28-32-60	2位	4	28-30-58	MIN	5	30-32-62	2位	
4	30-32-62	2位							
5	29-34-63	MIN							

スコアしょうさい									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
○	○	○	○	○	-	-	○	○	-14

★	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 T&ESoft	28-30-58
2 E.KATO	30-30-60
3 K.GOTO	28-32-60
4 T.HATTORI	30-32-62
5 Y.KINOSHITA	29-34-63
6 T&ESoft	38-39-77
7	
8	
9	
10	

スコアしょうさい									
OUT	○	○	○	○	○	-	-	○	○
IN	○	○	○	○	○	-	-	○	-14

●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 T&ESoft	12H	1 T.YOKOYAMA	2H
2 E.KATO	6H	2 H.KONO	15H
3 E.YOKOYAMA	16H	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。

み せいせきを見る・しゅうりょう

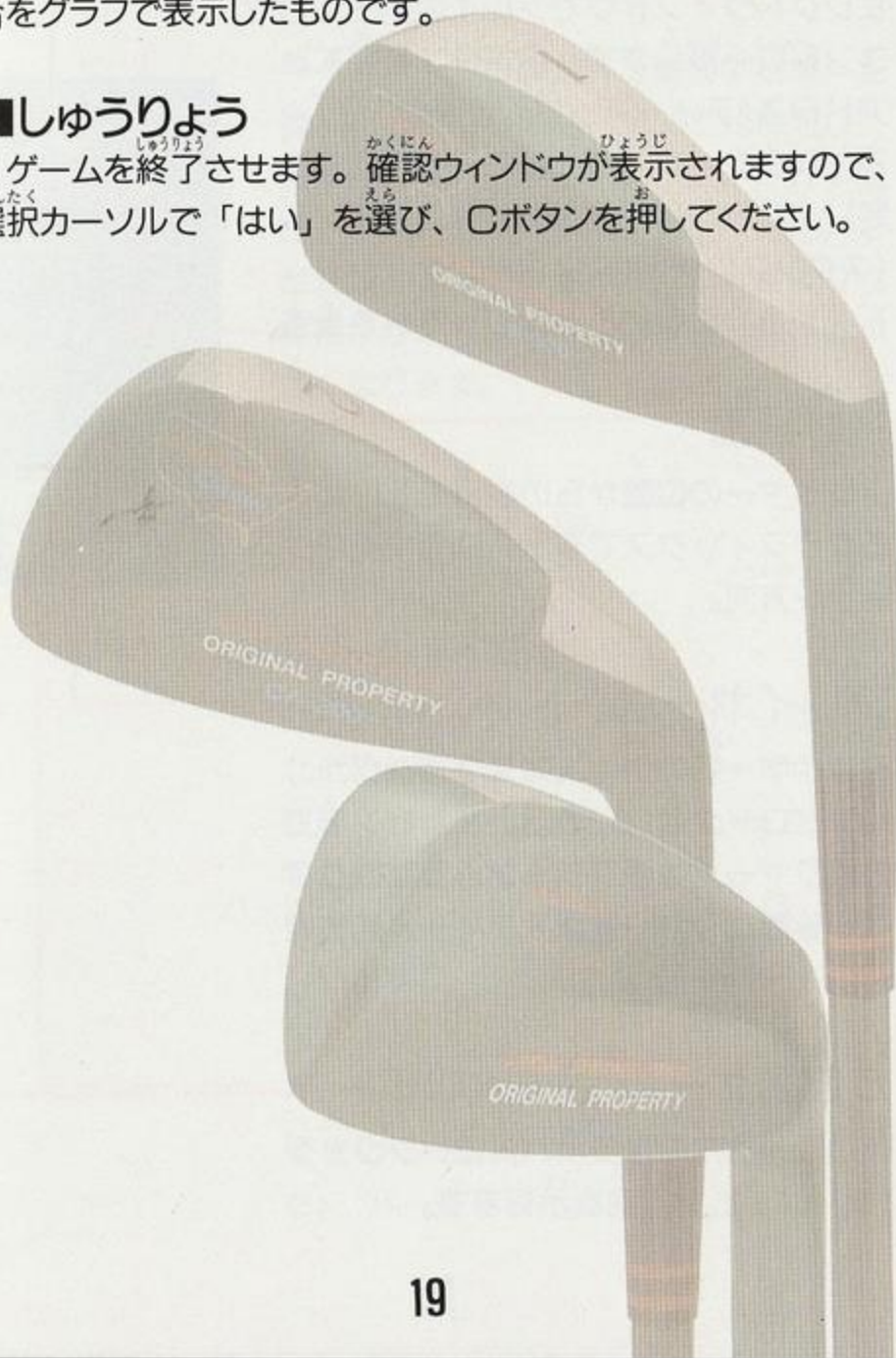
●ホールアベレージ

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	400	4	3.4	10	485	4	3.3
2	555	5	3.9	11	455	4	3.6
3	360	4	3.4	12	155	3	2.8
4	205	3	2.6	13	465	5	4.0
5	435	4	3.0	14	405	4	3.7
6	180	3	2.6	15	500	5	5.2
7	360	4	3.9	16	170	3	2.7
8	535	5	4.0	17	400	4	3.7
9	435	4	3.9	18	405	4	3.7
* (-3) @ (-2) ○ (-1) - (10) △ (+1) ▲ (+2) % (+2)							
0.0% 0.0% 57.1% 42.9% 0.0% 0.0% 0.0%							

■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、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、
アドレス(ティーアップの位置の決定)、
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

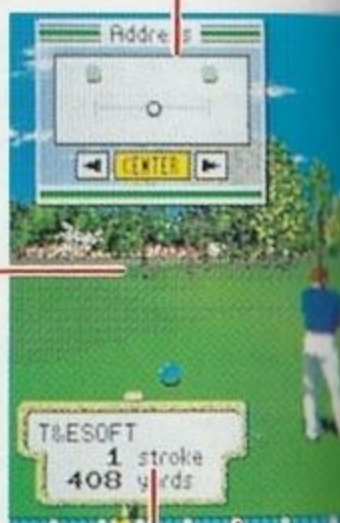
プレイヤーの位置からの視野を3Dによ
るグラフィックスで表示。画面中央がシ
ョット方向。

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1~9m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10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(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

プレイする上で注意すること

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

オーガスタ・ナショナルにはOBと呼ばれるエリアはほとんど存在しません、ゲームの性質上、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、グリーンの転がりがおもくなったりします。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.15参照)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

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。

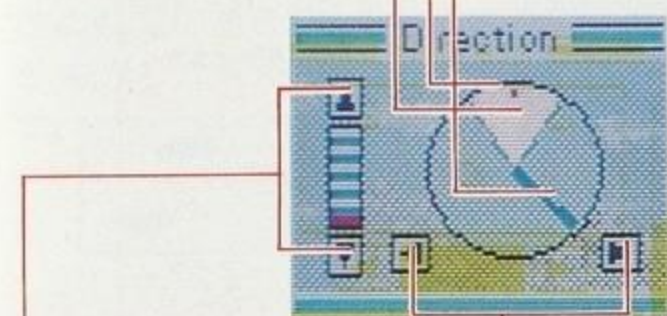


- 方向ボタンの◀▶を押して変更します。▲▼のどちらかを押すと、中心に戻ります。

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となります。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。



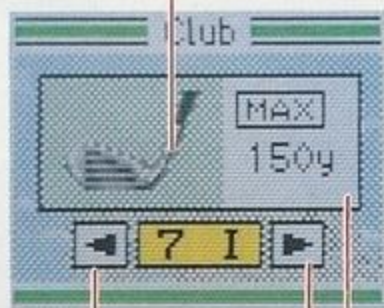
- 視点上下移動
方向ボタンの▲▼を1回押すごとに、視点が上下に移動します。
- 左右方向回転
方向ボタンの◀▶を1回押すごとに、視野画面が左右に移動します。

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	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。

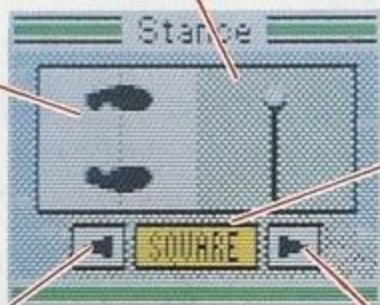
④ Stance (スタンス)

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

- スタンスを^か変えたことによる、
ボールの飛ぶ^と方向^{ほうこう}が表示^{ひょうじ}されます。

- スタンスの^{じょう}状^{たい}が表示^{ひょうじ}されます。



- 方向^{ほうこう}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^か変えることによってフェードボール、ドロース
ボールを打ち^う分け^わ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^{ほうこう}に真^まっ直^すぐ
飛びます。



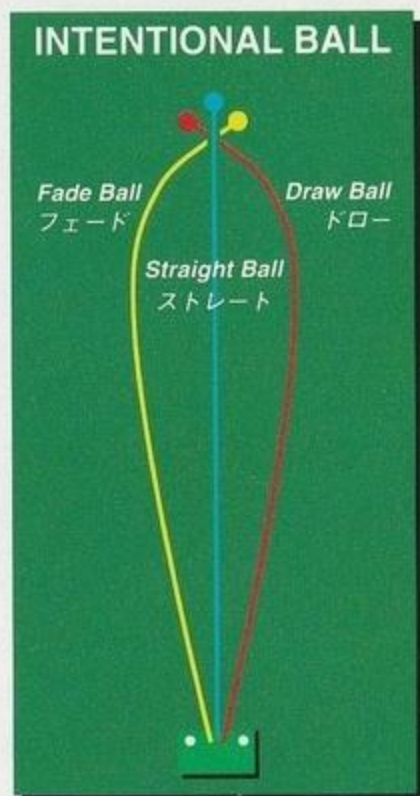
○クローズドスタンス

ドロース^うボールを打つことが
できます。足の開き^{あし ひら}が大きいほ
ど、曲がり方^{かた}も大きくなりま
す。



○オープンスタンス

フェードボールを^う打つことが
できます。足の開き^{あし ひら}が大きい
ほど、曲がり方^{かた}も大きくなり
ます。

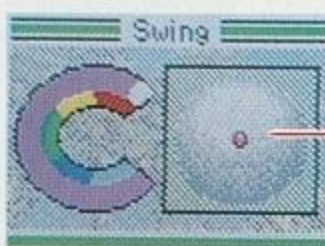


P Playing the Game

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。



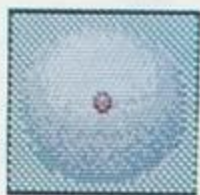
※100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて、10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。

※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

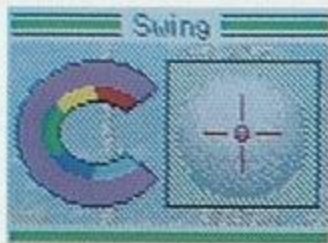
●インパクトの決定

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。

※スウィ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

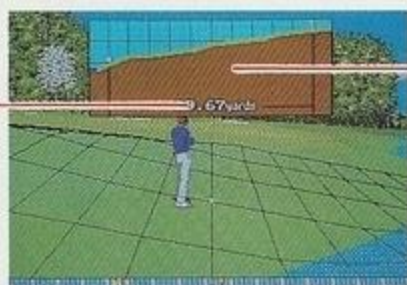
■メニューウィンドウ

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。



●けいしや

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、離れたりできます。



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。

Config	
ストロボ	なし
マップ	なし
コース	見る
きりがえ	見る
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、コンピュータプレイヤーにはこのモードは対応しません。

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。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 Augusta National										トーナメント			
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT			
BACK	400	555	360	205	435	180	360	535	435	3465			
HANDICAP	5	1	6	15	7	16	8	2	9				
PAR	4	5	4	3	4	3	4	5	4	36			
T&SOFT	63	51	52	00						16.6			
M. Williams	51	41	41	00						13.3			
10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	RANKING		
485	455	155	465	405	500	170	400	405	3440	6905			
10	11	17	3	12	4	18	13	14					
4	4	3	5	4	5	3	4	4	36	72			
											43位		
											21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。

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)。

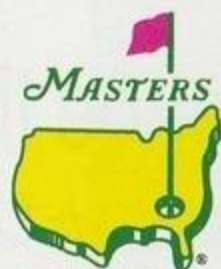
- ・OUT/IN/TOTALの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

●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。



AUGUSTA USA

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB



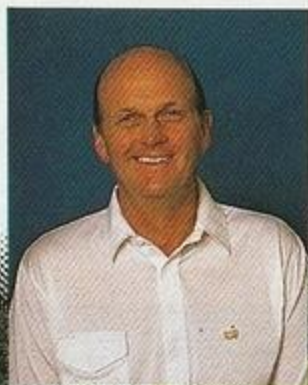
COURSE GUIDE

Let's Challenge the course

私たちがご案内いたしましょう。
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ専属プロ



Mr. Dave Spencer



Mr. Bob Kletcke

※このコースガイドは
上記の専属プロの解説を
翻訳したものです。

1 Tea Olive

(ティー・オリーブ)

Par4

Member's 365yds. Masters 400yds.



スターティングホールはわずかに右に曲がっており、力強いティーショットが求められます。ティーショット

の目標は、フェアウェイ3分の1辺りにあるバンカーのちょうど左側。この位置に落とせば、セカンドショットでグリーンオンできる距離になります。バンカーはグリーンの左側だけです。もしグリーンをはずすと、少なくともボギーを覚悟する必要がありますでしょう。

2 Pink Dogwood

(ピンク・ドッグウッド)

Par5

Member's 505yds. Masters 555yds.



左ドッグレッグのパー5のこのホールは、マッケンジー博士による完璧なデザインが施されています。ティー

ショットは、左下がりになっているフェアウェイをキープするため、フェアウェイバンカーの左側を狙います。それよりさらに左に打ち込んでしまうと、トラブルになってしまいます。セカンドショットはロングヒッターなら、この大きなグリーンに乗せることも可能です。グリーン面は手前に傾斜しており、アンジュレーションもあります。

3 Flowering Peach

(フラワーリング・ピーチ)
Par4

Member's 360yds. Masters 360yds.



パー4のこのミドルホールは、このくらいの距離でのプレイがいかにむずかしいかを示す良い見本と言えます。

す。ティーショットはフェアウェイの左サイドにある4つのバンカーの右側を狙います。セカンドショットは長い飛距離は要りませんが、正確に打つことが大切です。グリーン面は左に傾斜していますから、パットは常にピンのわずかに右を狙うこと。このグリーンには左と奥後方に向けてスロープがあり、大きい割には狙うポジションは限定されます。

4 Flowering Crab Apple

(フラワーリング・クラブ・アップル)
Par3

Member's 170yds. Masters 205yds.



4つあるパー3のホールの1つです。4つの中でも距離の一番長いショートホール。ティーショットはグリーン手

前の深いバンカーに捕まらないように、飛距離を出すこと。ここでミスすると、プレイヤーの持つ真の技術が試されることとなります。むずかしい距離感と、グリーンは十分大きいのですが、かなりむずかしいパッティングが要求されます。

5 Magnolia

(マグノリア)

Par4

Member's 405yds. Masters 435yds.



おそらくオーガスタ・ナショナルで最もむずかしいホールでしょう。このホールはドッグレッグを越して距離を稼ごうと、プレイヤーに左方向を狙うように誘惑します。しかしこのホールでのトラブルは、コースの左サイドで発生するので、ミスするとたいへんなことになります。ティーショットでフェアウェイ中央左寄りまで運べば、グリーンまではミドルアイアンかロングアイアンの距離です。グリーンには複雑なアンジュレーションがあり、パッティングも非常にむずかしくなっています。

ひだりほうこう ねら ゆうわく
ひだり
はっせい
ちゅうおうひだりよ はこ
きより
ふくざつ ひ
じょう

6 Juniper

(ジュニパー)

Par3

Member's 165yds. Masters 180yds.



ティーグラウンドの位置がかなり高くなっていますので、実際の表示ヤードより短い距離感覚でプレイできます。ティーショットでピンを狙うと、アンジュレーションのあるグリーンがホールインワンのチャンスをもたらすかもしれません。グリーン面は右から左にマウンドし、合わせて前下がりにもなっています。ここのパッティングは、オーガスタ・ナショナルで最もむずかしいと言っても異論はないでしょう。

ねら
めん みぎ ひだり あ
まえさ
もつと い いろん

7

Pampas

(パンパス)

Par4

Member's 320yds. Masters 360yds.

まっすぐな、比較的距離のないミドルホールです。ゆえにティーショットがいかに決められるかで結果が決

まります。クラブの選択は、ドライバーからロングアイアンまで、プレイヤーの実力に合わせて行います。パーティーを狙うなら、何としてもフェアウェイに張り出している樹木を越える必要があります。ただしグリーンは山高になっており、また、かなり脱出に苦勞するバンカーに囲まれていますので、セカンドショットの落とし所は非常に限定されます。



8

Yellow Jasmine

(イエロー・ジャズミン)

Par5

Member's 460yds. Masters 535yds.

ティーからグリーンまでがずっとアップヒルになっています。ティーショットはフェアウェイ右のバンカー

を避けて、広いフェアウェイに思いっきり飛ばしましょう。グリーンへの的確なアングルをキープするためにも、セカンドショットはフェアウェイ中央よりいくぶん右を狙います。グリーンは比較的なだらかで、バンカーも周りにはないので、第3打は気楽に打てるでしょう。グリーンオンしたら、パッティングは腕の見せどころです。



9 Carolina Cherry

(キャロライナ・チェリー)

Par4

Member's 380yds. Masters 435yds.



ティーショットはフェアウェイ・キープを確実にするために、ドロボールで攻めます。コース右サイドな

ら多少のミスショットも心配ないでしょう。しかし左方向に行ってしまうと一大事。セカンドショットはグリーンが高くなっているため、ダウンヒルやサイドヒルに悩まされます。距離を正確に合わせないと、ツーオンはかなりむずかしくなります。

10 Camellia

(ガメリア)

Par4

Member's 450yds. Masters 485yds.



多くの人々が「マスターズの最終日はここから始まる」と言います。このホールは

ティーからグリーンまでの

間にプレイヤーへ要求されることがたいへん多いので、パーを取れば上出来でしょう。ティーショットは、フェアウェイ左サイドのスロープを利用して距離を稼ぎたいので、ドロボールで攻めます。グリーン^おの落^おとし所^おは比較^ひ的^{かく}簡単^て。ただし後^こ方^うまたは右^みのスロー^ひプに引^ひっかかると、予^よ想^{そう}もしなかつた事^じ態^{たい}になることがあります。

11

White Dogwood

(ホワイト・ドッグウッド)
Par4
Members 380yds. Masters 455yds.



「アーメン・コーナー」の入り口。ティーショットは、ティーからは見えませんが、右下がりになっているフェア

ウェイの中央を狙います。フェアウェイは、地形が理想的なアプローチを要求するようになっており、ほとんどのボールがバウンドします。セカンドショットは、ボール位置がグリーン左の池から見てどこにあるかによって、アプローチの方法が変わってきます。もしティーショットをミスした場合は、リカバリーしやすい右サイドに出すこと。

12

Golden Bell

(ゴールデン・ベル)
Par3
Members 155yds. Masters 155yds.



このショートホールはその歴史が物語るように、プレイヤーがコントロールできない、いくつかの要素を持

っているたいへんむずかしいホールです。グリーン手前にはレイズ・クリークが控え、グリーンは奥と手前をバンカーに挟まれ狭くなっており、正確なクラブ選択が要求されます。最も安全な落とし所は、ピンの位置にかかわらず、グリーンの左サイドです。右サイドは傾斜があって、クリークに捕まりたくさんたく恐れがあります。

13

Azalea

(アゼリア)

Par5

Members 435yds. Masters 465yds.



パー5のこの美しいホールは、いかにティーショットを正確に打つことができるかで結果が決まります。ド

ローボールで距離が出せれば2打でグリーンオンさせることも可能です。フェアウェイの左サイドからグリーン手前に流れるクリークには入れないように注意します。ここでグリーンをはずすと、あらゆる状況からのリカバリー能力が試されることになるでしょう。

14

Chinese Fir

(チャイニーズ・ファー)

Par4

Members 380yds. Masters 405yds.



バンカーのないホールです。フェアウェイに理想的なポジションを取るには、ドロ

ーボールが良いでしょう。このグリーンのアンジュレーションは非常に複雑で、しかも手前にいくつものスロープがあります。したがってセカンドショットは、十分距離を出してグリーン奥に乗せるようにします。さらに左から右に向かっておもしろいパッティングが要求されるでしょう。

15

Fire Thorn

(ファイヤー・ソーン)

Par5

Members 450yds. Masters 500yds.

コースが直線的なパー5。ティーショットは、完璧なポジションとして、フェアウェイの右サイドを狙います。

セカンドショットは、グリーン右のバンカーと手前の池に注意を払いながら、狭いグリーンを狙います。ツーオンできないプレイヤーは、3打目をフルショットできる距離を残すようにしましょう。池に近づき過ぎると微妙なアイアン・テクニックを求められますが、もしうまくピンに寄せればバーディーチャンスをつかめるでしょう。



16

Redbud

(レッドバッド)

Par3

Member's 145yds. Masters 170yds.

このホールはフェアウェイ全体が池みみたいなものですから、ティーショットを正確に決めなければいけません。

3方向をバンカーでガードされた縦長のグリーンを、一気にワンオンで決めましょう。グリーンはマウンドになっており、ほとんどのボールがグリーンオンすると、スロープで左に転がります。



17

Nandina

(ナンディーナ)

Par4

Member's 350yds. Masters 400yds.



ティーグラウンドに立つと、アイクス・ツリーが迫り出しているのが気になります

が、ティーショットをフェアウェイ中央に持っていきます。フェアウェイの右サイドには背の高い大きな木が茂っていて、少しでも右にはずすと木に当たってしまいます。グリーン手前に2つのバンカーがありますが、セカンドショットはそんなにむずかしくありません。積極的にバーディー狙いしましょう。アイクス・ツリーは、かつて故アイゼンハワー米大統領がプレイしたとき、しばしばこの迫り出した木にボールを当ててしまい、「アイクス・ツリー」のニックネームが付けられました。

18

Holly

(ホリー)

Par4

Member's 375yds. Masters 405yds.



劇的なこの最終ホールには、左サイドに2つのフェアウェイバンカー、右サイドに樹木の迫り出しがありま

す。グリーンはかなり高い所に位置しています。理想的には右方向にアプローチをとってフェードボールを打ちます。グリーン周りには2つの巨大な、かつ深いバンカーがパックリ口を開けるように、ミスショットを誘っています。セカンドショットは実際に見える距離よりも長めに打つこと。ここのグリーンもマウンドになっています。

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
能性があるため、接続しないでください。

水垢かななる
ガス

企画・制作

株式会社 **ティ・アンド・イー・ソフト**

〒465 名古屋市名東区照が丘 10

ユーザーサポート専用テレフォン / 052-773-7757

受付時間 月～金(除く祝日) 9:00～12:00 13:00～17:00

販売

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



株式会社 ティーアンドイーソフト

©1989, 1993 T&ESOFT

T-114033

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

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)