

●各プレイヤーの標準飛距離

	平均 男子	平均 女子	加納 徹也	カミソリ 安	カーロス ラベル	サイバー G2	神永 麗子	中村 修	加納 秀人	浦野 英造
1W	220	200	214	223	238	308	234	248	259	254
3W	200	180	198	209	217	282	212	224	230	239
4W	190	170	184	199	208	277	206	216	220	228
1I	180	160	176	182	191	254	192	208	211	218
3I	170	150	168	175	189	249	183	198	201	206
4I	160	140	150	168	177	230	171	186	196	192
5I	150	130	146	152	161	221	166	171	182	184
6I	140	120	130	146	156	216	150	167	172	179
7I	130	110	128	137	148	202	148	154	163	161
8I	120	100	116	129	134	194	130	143	151	150
9I	110	90	101	113	122	183	125	133	140	141
PW	50	50	56	51	51	129	54	67	62	64
SW	40	40	40	47	42	81	48	59	53	50
PT	L-3	L-3	L-2	L-3	L-3	L-2	L-5	L-4	L-4	L-5
	20代男性の 平均的な飛 距離	20代女性の 平均的な飛 距離	マッチプレ イモードの 初期数値	平均的なパ ワーとテク を持つ	安よりも、 ややレベル が高い	一番の飛ば し屋だが、 寄せが苦手	女性にして は、かなり 上級レベル	パワー、テ クニックと もに優秀	中村以上の ハイパワー を持つ	飛距離、正 確さと文 句なし

* 飛距離の単位はメートル。無風状態での平均飛距離を示している。* 登録選手の飛距離は、年齢によって変化する。

* バターのLは、バッティングの技量を表し、数値が大きいほどカップインさせやすい。

©1989 SIN NIHON LASER SOFT

© TELENET JAPAN

HE
system

SUPER

CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine

フルバックス



株式会社日本テレネット
〒112 東京都新宿区東五軒町1番8号 片桐ビル
制作 日本レーザーソフト株式会社



LASER SOFT

TJCD9002

このたびは、日本テレネットのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

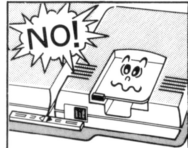
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意

- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがいかどうか確認してください。

シーデー ロム
CD-ROMディスクは、**CD-ROM²SYSTEM**
専用のゲームソフトです。

*CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。



スイッチを入れたまま、
カードを出し入れしない。



CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT
disc

<p>汚さないで!</p>	<p>●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。</p>	<p>汚れた時は、やわらかい布でふいてね!</p>
<p>キズには弱いんだ!</p>	<p>●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。</p>	<p>やさしく、出し入れ!</p>
<p>文字を書かないでね!</p>	<p>●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。</p>	<p>孔を大きくしないで!</p>
<p>いつまでも大切にね!</p>	<p>●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。</p>	<p>温度、湿度にも注意して!</p>

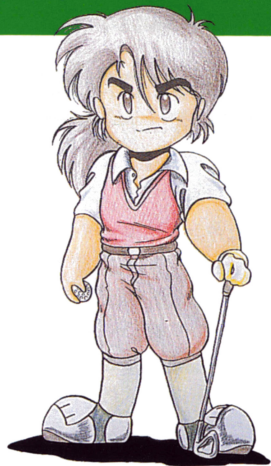
ビジュアルシーンのとばし方

マッチプレイモードで、ビジュアルシーンをとばして、対戦だけを楽しみたいという場合は、RUNボタンを押せば、ビジュアルをカットすることができます。逆に、ビジュアルシーンをじっくり楽しみたい場合や、初めてプレイする場合は、RUNボタンを押さないように注意しましょう。

データのセーブについて

登録選手のデータのセーブは、ニューエントリー登録時、およびトレーニングモード終了時に行われます。また、マッチプレイモードでは、対戦に勝った時に自動的にセーブされます。対戦に負け、コンテ

ニューエントリーを選択すると、同じ相手との対戦から再開します。なお、インターフェイスユニット内のRAMに1バンク以上の空きエリアがないと、各種データをセーブできませんから、注意してください。



秘情報

“マッチプレイの対戦をすべて勝ちぬくと、コース選択画面に新たなコース名が出現してはす。このコース、どこか見覚えがあると思うかもしれない。がまだもう1つ謎のコースが隠されている。そこへ行くには…”

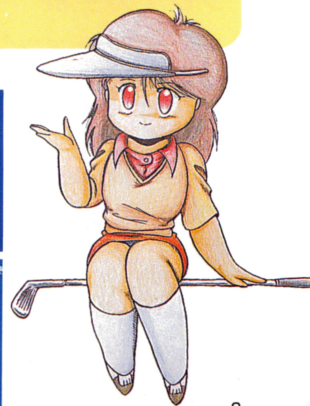
まず、メニューが表示されます。

- ニューエントリー
トレーニング用の選手を登録します。
- トレーニングモード
18ホールをまわり、登録選手を育てます。
- マッチプレイモード
コンピュータプレイヤーと対戦します。
- トーナメントモード
2~4人でスコアを競う、対戦モードです。



プレイヤーの登録

最初に、トレーニング用の選手を登録します。パッドを使って、選手の名前(4文字以内)、年齢、性別を入力します。なお、登録できる選手は1人までで、新しい選手を登録すると、それまで記録されていた選手のデータが消えてしまいますので、注意してください。



トレーニングモード(1)

登録した選手でプレイします。1人専用です。

コースの選択

まず、ラウンドするコースを選びます。コースは5つ用意されており、どれでも好きなコースを選ぶことができます。



キャディの決定

コース選択後、自動的にキャディが決定されます。キャディは、プレイ中にいろいろとアドバイスをしてくれます。



プレイの手順

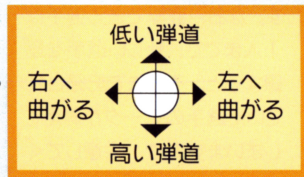
①コースのチェック

最初に、ホールナンバー、距離、PARが書かれたウィンドウが表示されます。このとき、方向キーで画面をスクロールさせて、コースの全体像を見渡すことができます。



②クラブ、打点の決定

コースのチェック後、Iボタンを押すと、クラブ選択、打点決定用のウィンドウが表示されます。方向キーの上下でクラブを選択し、Iボタンで決定した後、方向キーでボールの打点を決め、Iボタンを押します。(IIボタンでキャンセル)

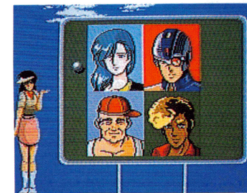
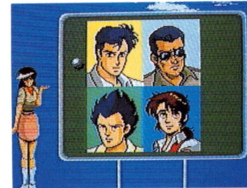


トーナメントモード

2~4人で対戦します。1人でも遊べます。

ゴルファーの選択

このモードでは、マッチプレイモードのシナリオに登場したキャラクターを使います(8ページ参照)。まず、4人分の選手の顔が、スロットマシンのように変化している画面が表示されますから、参加する人数と同じ回数だけIボタンを押し、選手をランダムに決定します。選手が決まったら、RUNボタンを押します。



コースの選択

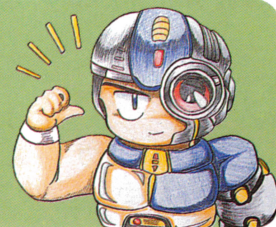
ラウンドするコースを選びます。コースは、トレーニングモードと同じく5つ用意されており、どれでも好きなコースを選ぶことができます。



●Hu・バイオニック・コネクションとは?

人間の体に、遺伝子操作とメカニクによる筋肉強化(Hu・バイオニック・オペレーション)を

持った改造ゴルファーをつくりあげ、世界のゴルフタイトルをすべて手中にしようとたくらむ、悪のゴルフ集団だ!



主人公・徹也と、対戦相手たちの特徴について。



加納徹也

本編の主人公。天才的ゴルフセンスの持ち主。対戦のなかで成長していく。



神永麗子

元アマチュアの選手。抜群のコントロールで正確なアプローチをきめる。



カミソリア

元ヤクザ。現在は、飯田橋カントリークラブのインストラクターをしている。



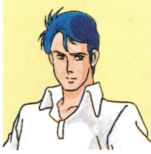
中村修

サラリーマン時代、接待ゴルフで腕をみがいた。ムダのない正確なゴルフをする。



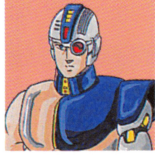
カーロス・ラベル

イタリア系の外国人。陽気でハテ好きな性格で、プレーにもそれがあらわれる。



加納秀人

元プロゴルファー。ほとんど無名の選手だったが、かなりのパワーを秘めている。



サイバーG2

ゴルフのために改造されたサイボーグ。ドライバーで軽く300m飛ばす。



浦野英造

多くのプロを育てた男。老人とは思えないパワーと正確さを持っている。

TTS(標的システム)について

標的とは、下記の③の手順 がありますが、風などの影で表示されるカーソルのこ 響があると、狙いどおりにとで、ボールはこの標的の いかないので、注意して設方向にむかって飛びます。 定してください。また、③この標的は、画面内のどこ の手順で標的を指定せずにも置くことができ、狙 I ボタンを押すと、標的はいをつけやすいという利点 カップに設定されます。



③方向の決定

次に、風向きと風力が書かれたウィンドウが表示されます。このとき、方向キーでカーソルを動かし、球を打つ方向を決め、I ボタンを押します。



④ボールを打つ

方向を決めると、ゴルファーが描かれたウィンドウが表示されます。I ボタンを押すとスイングを始め、I ボタンを放した瞬間にクラブを振り降ろし、ボールを打ちます。なお、I ボタンを押したままであれば、フルスイングすることができます。



2つの画面モード

第1打からグリーンまではフェアウェイ画面が表示され、ボールがグリーンに乗ると拡大グリーン画面に切りかわります。ゲームの手順は、どちらも変わりません。

フェアウェイ画面

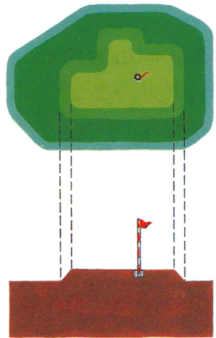


拡大グリーン画面

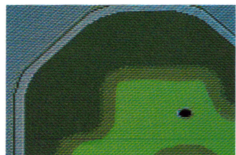


グリーンの起伏

グリーンには起伏があり、ボールのころがり方に影響をあたえます。パッティングのときは、起伏を計算にいられて、慎重に打ちましょう。なお、芝目は影響ありません。



〈断面図〉



ハンディの記録

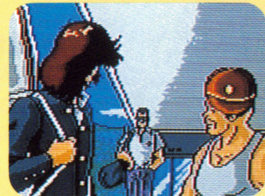
18ホール終了後、成績に応じたハンディキャップが計算され、バックアップメモリー内に記録されます。18ホールをまわりきらずにやめると、ハンディは記録されません。

HOLE	INDEX	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5
1	360	4	5			
2	292	4	4			
3	249	4	3			
4	116	3	8			
5	352	4	5			
6	264	4	4			
7	110	3				
8	276	4				
9	296	4				
10	382	4				

シナリオにそってゲームが進みます。

● ストーリー

加納徹也は、幼い頃に死んだはずの父親が生きていると聞かされ、父の消息を知るという浦野老師を訪ねた。だが、徹也を待ちうけていたのは、ナゾの改造ゴルファー軍団との戦いだった!



ゲームの進め方

プレイヤーが使用するゴルファーは、加納徹也という少年です。自分が登録した選手は使えません。ゲームは、ビジュアルシーン(ストーリー部)と対戦シーン(ゲーム部)の2つのシーンで構成されており、これらが交互に展開します。敵ゴルファーとマッチプレイ(相手よりも少ない打数でカップインすれば勝ち)で対戦します。なお、ゲームの進め方は、トレーニングモードと同じです。

ビジュアルシーン

アニメーションによってストーリーが進行します。対戦相手のゴルファーが現れ、徹也に勝負を挑みます。このシーンには、ゲームの要素はありません。



対戦シーン

マッチプレイで勝負します。1~3ホールだけの短期戦で、勝ち越し(全勝)すれば勝ちです。勝てばストーリーが先に進み、徹也の能力もアップします。

