



<http://www.emulation64.fr>



MASTERS '98

～遙かなるオーガスタ～

取扱説明書

T&E SOFT

コントローラ
パック対応

34

Emulation64.fr

NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

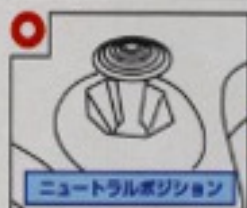
この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

*** 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合は、次の操作をしてください。

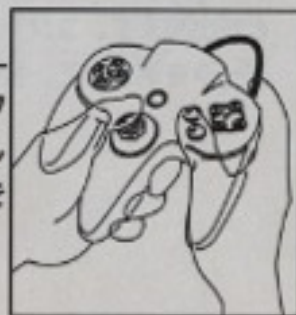
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、6、7ページをご覧ください。

コントローラの握り方

「遙かなるオーガスタ MASTERS '98」はライトポジション、ファミコンポジションで操作することができます。ゲームをより楽しく遊んでいただくために、微妙な操作が可能なライトポジションをお薦めいたします。



コントローラパック、振動パックについてのご注意

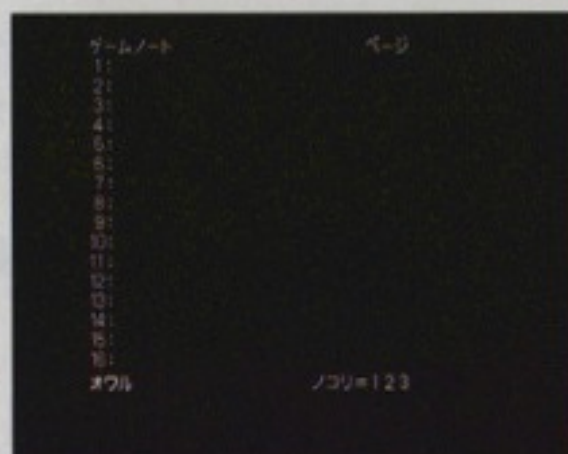
この「遙かなるオーガスタ MASTERS '98」は別売りのコントローラパック、振動パックを使用されますとより一層ゲームを楽しむことができます。

☆本体の電源スイッチを入れる前に、コントローラパックまたは振動パックを必ず差し込んでおいて下さい。

☆電源を入れた状態でのコントローラパックまたは振動パックの抜き差しをしないで下さい。

☆コントローラパックの無い状態でゲームを始められますと、ゲーム中のデータを保存することができません。あらかじめご了承ください。

コントローラパックメニューについて



コントローラパックがコントローラに接続されている場合、スタートボタンを押しながら、電源を入れるかリセットボタンを押すと、コントローラパックメニュー画面が表示されます。

この画面でコントローラパックに記録されている内容の確認と、記録の消去を行なうことが出来ます。コントローラパックの使用ページ数が足りないときはこの画面で不要なデータを消去して、空きページを確保してください。



MASTERS '98

～遙かなるオーガスタ～

Contents

もくじ

Controller ⑥ コントローラーの使い方

Main Menu ⑧ メインメニュー

Picture ⑩ 画面の説明

Game ⑫ ゲームの進め方

Option Menu ⑭ オプションメニュー

コントローラの使い方

Controller

L, Rトリガーボタン

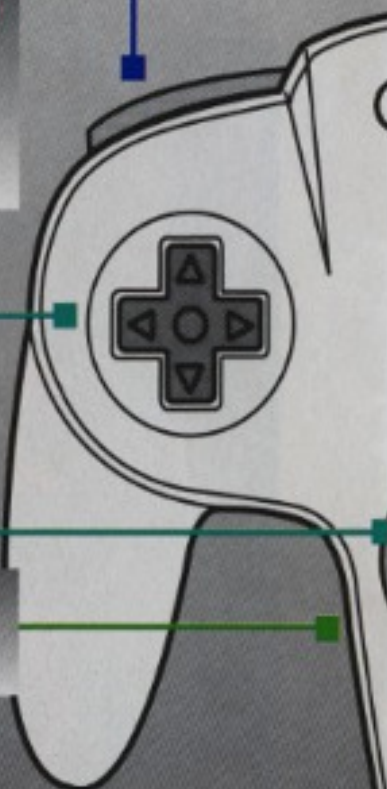
ディレクションの大まかな調整

十字キー、3Dスティック

各項目の選択
ディレクションの微調整
カートカムの移動

Zトリガー

オプションメニューを呼び出す



EMULATION64.FR



メインメニュー

M a i n M e n u



● Quick Start (クイックスタート)

細かい設定を省いてすぐにゲームを始められるモードです。前回のプレイの時の設定がそのまま使われます。ゲームスタートする前に設定変更を選べば出場プレイヤーのハンディキャップ等を変更することができます。変更したい項目にカーソルをあわせて変更した後、ゲームスタートを選択して下さい。

● Continue (コンティニュー)

前回のプレイの時、途中で中断したところからゲームを再開します。データが保存されていない場合は選択できません。

● Game Mode (ゲームモード)

プレイするゲームモードやプレイ人数などを決めてからゲームを始めるモードです。クイックスタートと同様、ゲームスタート前に設定変更を行うことができます。



マスターズ

マスターズトーナメントをプレイするモードです。

トーナメント

マスターズトーナメントの最終日のみをプレイできるモードです。

ストロークプレイ

18ホールをラウンドしてスコアを競います。

マッチプレイ

1ホール毎にスコアによって勝ち負けを決め、18ホール中どちらがたくさんのホールで勝つことができたかを競うモードです。

● Save / Load (セーブ/ロード)

コントローラパック(別売)を使い、データのセーブやロードを行います。

● Setup Data (セットアップデータ)

プレイヤーの登録や削除、プレイヤーデータの初期化等を行います。
コントローラパックが無い場合、電源を切るとデータは消えてしまいます。



プレイヤー登録

新たなプレイヤーの登録や、既に登録されているプレイヤーの設定変更などを行います。画面の指示に従って好みのキャラクターを作成してください。

プレイヤー削除

既に登録されているプレイヤーの削除を行います。

データ初期化

記録した全てのデータを初期化します。個人成績やホールインワンなどの記録も消えてしまいますのでご注意ください。

● Check Records (記録参照)

過去の成績やホールインワンの記録などを見ることができます。

● Course Guide (コースガイド)

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブのコース紹介を見ることができます。

● Option (オプションメニュー)

オプション設定を行なうことができます。

画面の説明

P i c t u r e

●メニュー

クラブの選択やスタンスの調整などのメニューです。

メニュー項目の説明



Tee up ティーアップ位置の決定

ティーアップの位置を決めます。ティーショットの時だけ表示されるメニューです。



Club クラブの選択

クラブセットの中からクラブを選びます。グリーン上では自動的にパターが選択されるのでこのメニューは表示されません。



Stance スタンスの調整

スタンスを調整します。スタンスを変えることでフェードボール、ドローボールの打ち分けができます。



Hit point ヒットポイントの決定

ボールのヒットポイントを決めます。ヒットポイントを上下にずらすことでボールにトップスピンやバックスピンをかけることができます。

Shot ショットを行なう。

ボールを打ちます。

●セレクトインジケーター

各メニューの図解グラフィックです。

●ラインジケーター

ライの状態の拡大表示です。



● **コース図**

現在のホールの全体図です。

● **ホール番号**

現在のホールの番号です。



● **クラブインジケーター**

現在手に持っているクラブの種類とその飛距離です。

● **プレイヤー名など**

プレイヤー名、次のショットのストローク数、残りヤード数、といった情報です。

ゲームの進め方

G a m e

「遙かなるオーガスタMASTERS'98」のゲームは以下の順でゲームが進行します。

1 ディレクション

まず最初に「ディレクション (方向) 画面」が表示されます。十字キーまたは3Dスティックを左右に動かすことで、ショットの方向を調整できます。
※この画面でZトリガーを押すと「オプションメニュー」、スタートボタンを押すと「ゲーム終了メニュー」を呼び出せます。また、Cボタンユニットを使ってスコア表やグリーンの拡大図、地形の起伏も確認できます。



2 その他の項目変更

クラブやスタンスを変更したい時は、「ディレクション画面」で十字キーまたは3Dスティックを上下に動かし、変更したいメニュー項目を選んでください。Aボタンで決定するとセレクトインジケーターのグラフィックが変わり、その項目を調整する画面になります。

Tee up 十字キーまたは3Dスティックで、ティーショット時のボールの位置を調整します。

Club 十字キーまたは3Dスティックで、クラブを変更します。

Stance 十字キーまたは3Dスティックで、スタンスを調整します。

Hit point 十字キーまたは3Dスティックで、ヒットポイント (赤い点) を上下させてボールのどこを打つか調整します。



Shot Aボタンで決定するとパワーゲージが表示されて「ショット画面」になります。

いずれのメニュー項目も、Aボタンで決定すると自動的に次の項目へ進みます。Bボタンを押すと「ディレクション画面」に戻ります。

③ショット

打つ方向やスタンス等が決まったら、いよいよショットです。メニュー項目でShotを選択し、Aボタンで決定してください。パワーゲージが表示されて「ショット画面」になります。



最初はパワーの決定です。Aボタンを押すと、赤いパワーバーがゲージ内を上下に動き始めます。バーが上の方に行くほど強い力でショットすることになります。Aボタンでパワーを決定してください。



次はインパクトの決定です。バーが下降を始めますので、インパクトゾーンでタイミング良くAボタンを押してください。中央の赤い帯がボールの中心で、真直ぐなボールが打てます。中心をはずすとボールは左右に曲がってしまいます。また、インパクトゾーンでAボタンを押し損なうとミスショットになります。



インパクトゾーン

※ダフリについて

パワーゲージの頂点に赤い部分があります。ここでパワーを決定すると、オーバーパワー、いわゆる“りきんでいる”状態になります。インパクトをうまく決定できれば、通常よりも飛距離のあるボールを打てますが、タイミングを外すとダフったり、チョロになってしまいます。このゾーンをはずしてパワーを決定するのもひとつの戦略と言えるでしょう。

オプションメニュー

Option Menu



● オプション

オプション設定を行なうことができます。

● ボール軌跡

ONにするとショット後のボールの軌跡を表示します。

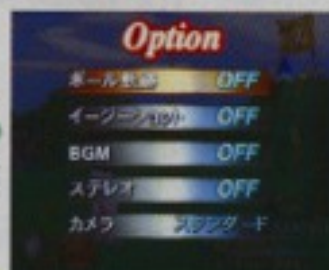
● イージーショット

ONにするとショット時のインパクトの決定を省略し、パワーの決定だけでゲームが進むモードになります。

BGM ゲーム中のBGMのON、OFFを決めます。

ステレオ ONにするとゲーム中の音声出力がステレオに、OFFにするとモノラルになります。

カメラ ゲーム中のカメラモードを切り替えます。



● カートカム

コース上を自由に見てまわることができます。3Dスティックで前後の移動と向きの変更、Cボタンユニットで上昇下降と左右の移動です。Bボタンでゲームに戻ることができます。



● リプレイ

直前のショットをもう一度見ることができます。

