

メガ・CD専用



3D GOLF SIMULATION

ダイナミックカントリークラブ

ダイナミックカントリークラブ



SEGA

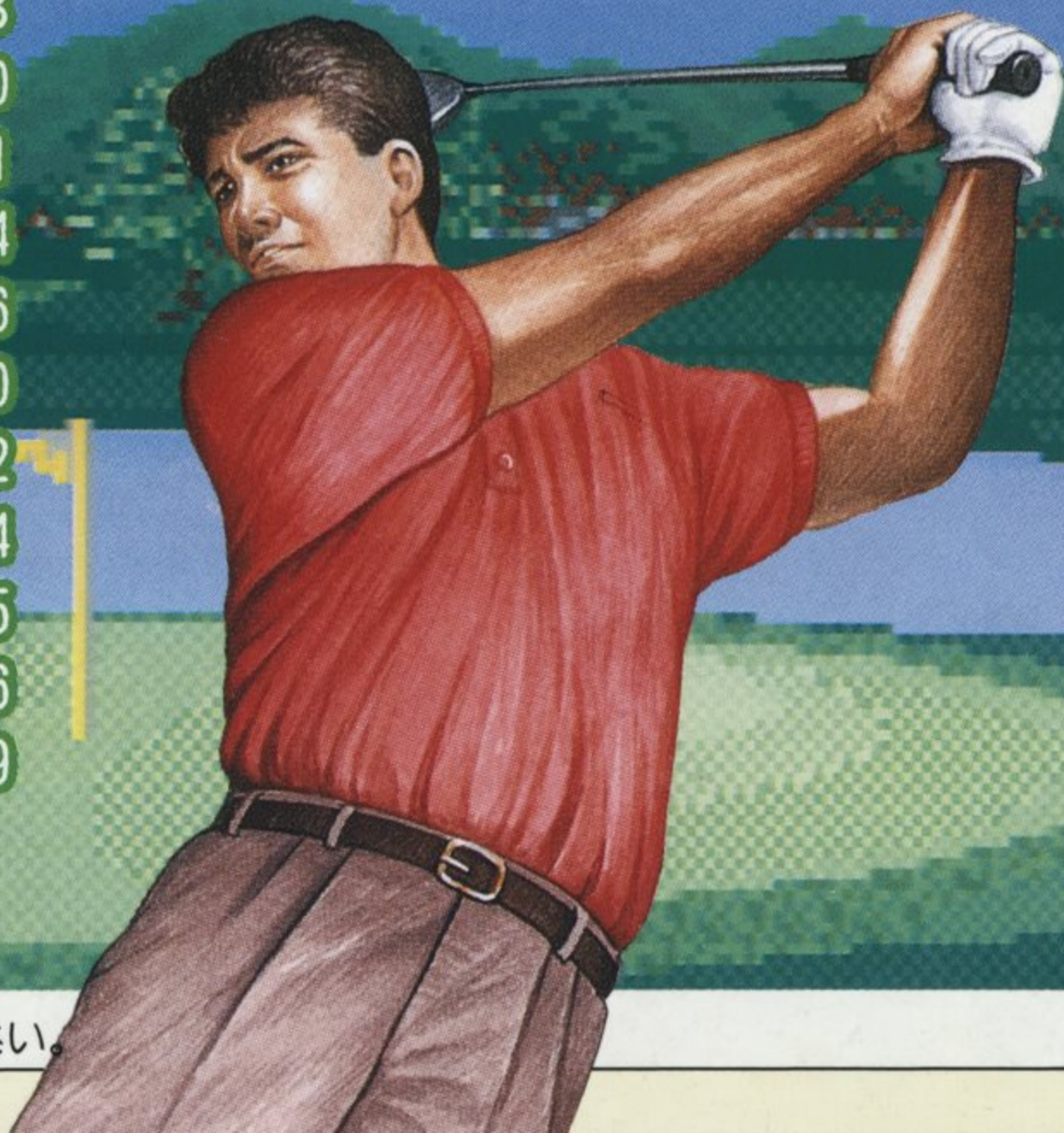
このたびはメガCDディスク「ダイナミック
カントリークラブ」をお買い上げいただき、誠に
ありがとうございます。ゲームを始める前
にこの取扱説明書をお読みいただきますと、よ
り楽しく遊ぶことができます。

DYNAMIC G.C.



CONTENTS

操作方法	4
ゲームの始め方	6
PLAYER MAKING	8
ERASE	10
GAME SELECT	11
プレイ画面の見方	14
ショットのしかた	16
サブウィンドウの見方	20
RECORD	22
WARMING UP	24
DICTIONARY	25
ホールの紹介	26
キャディの紹介	29



★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。



ようこそダイナミックカントリークラブへ

ゆうだい しぜん かも うつく
雄大な自然に囲まれた美しい18ホール。

ダイナミックなコースレイアウト。

にゅうねん
入念にしあげたグリーンとフェアウェイ。

そして、えりすぐりのスタッフ。

このダイナミックカントリークラブで、

ゴルフの醍醐味を心ゆくまでお楽しみください。



操作方法



基本操作

※X・Y・Zボタンは使いません。



★従来のコントロールパッドでも操作は同じです。

スタートボタン：ゲームスタート/ショットの強さを決める前に押すとサブウィンドウが出る

Cボタン：決定/次の画面に進む/メッセージをとばす

Bボタン：取消/前の画面に戻る

Aボタン：Aボタンを押しながら、方向ボタン左右でティアアップポイントを変える

方向ボタン：選択(上下左右)/ショットの方向を変える(左右)

このゲームは、1~4人用です。パッドの数によって使い方が違います。

パッド1個のとき

1P→2P→3P→4Pの順で使う。

パッド2個のとき

1P用パッドを1P・3Pが使う。

2P用パッドを2P・4Pが使う。

★使用するパッドが2個以下のときは、それぞれメガドライブ本体のコントロール端子1・2に接続してください。

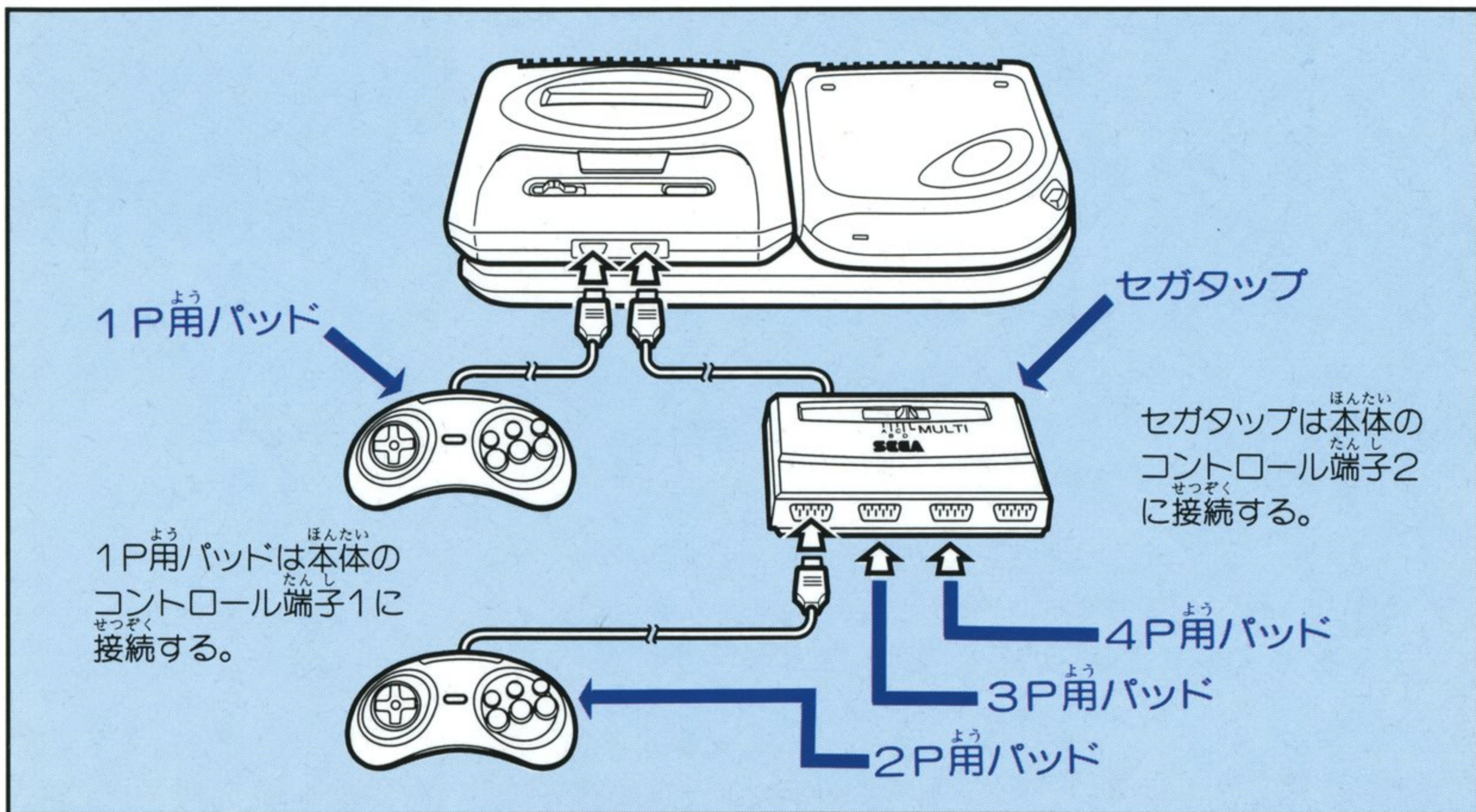
パッド3個のとき

1P用パッドを1P・ストロークの4Pが使う。
2P用パッドを2P・フォアサムフォアサムの4Pが使う。
3P用パッドを3Pが使う。

パッド4個のとき

1P用パッドを1Pが使う。
2P用パッドを2Pが使う。
3P用パッドを3Pが使う。
4P用パッドを4Pが使う。

★使用するパッドが3個以上のときは、セガタップ(別売)を使って接続してください。



くわしくはセガタップの取扱説明書取扱説明書をご覧ください。

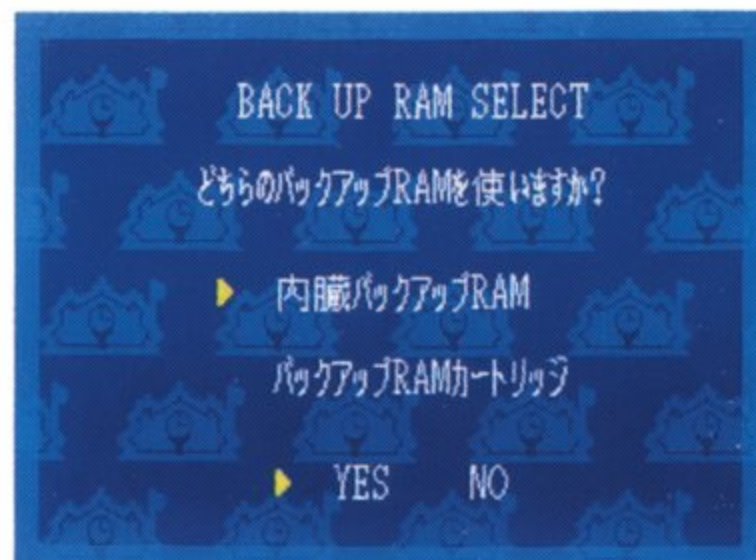


ゲームの始め方



バックアップRAM選択画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、この画面に変わります。方向ボタンの上下で、使用するバックアップRAMを選択してください。「YES」を選ぶと、ファイル選択画面に変わります。



ファイル選択画面

方向ボタンの左右で、使用するファイルを選択してください。「YES」を選ぶと、モード選択画面に変わります。

★1つのファイルには、プレイヤーのデータが6人まで入ります。



バックアップについて

このゲームは、バックアップRAMによりプレイヤーのデータやトーナメントの途中経過がセーブできます。セーブしておくで、いったん電源を切っても続きからプレイできます。

(トーナメントのセーブのしかた→21ページ)

■バックアップRAMには次の2種類があり、セーブできるファイル数が違います。

- ・内臓バックアップRAM(メガCD本体内蔵)—1ファイル
- ・バックアップRAMカートリッジ(別売)—4ファイル

■セーブには、1つのファイルにつき88ブロック必要です。内臓バックアップRAMの空きブロック数に応じて、バックアップRAMカートリッジをお求めください。



モード選択画面

方向ボタンの上下でモードを選び、Cボタンで決定してください。

★初めてGAME SELECTをプレイするときは、プレイヤーの登録が必要です。MEMBER DATAを選び、PLAYER MAKINGでプレイヤーを登録してください。



GAME SELECT (→11ページ)

コースに出てプレイします。プレイ方法を4つの中から選びます。

★プレイヤーを登録していないときに選択すると、自動的にネームエントリー画面に変わります。(→8ページ)

WARMING UP (→24ページ)

好きなホールを選び、練習できます。

MEMBER DATA

選択すると、下の画面に変わります。



PLAYER MAKING (→8ページ)

プレイヤーを登録します。

RECORD (→22ページ)

トーナメントでの成績が見られます。

ERASE (→10ページ)

登録したプレイヤーを消します。

DICTIONARY (→25ページ)

おもなゴルフ用語の解説が表示されます。



PLAYER MAKING プレイヤーを登録する

1. がめんネームエントリー画面

1) とうろくばしょき登録場所を決める

ほうこう方向ボタンで選び、えらCボタンで決定してください。



2) なまえにゅうりよく名前を入力する

ほうこう方向ボタンで文字を選び、えらCボタンで決定してください。とりけしBボタンで取消できます。にゅう入力したら「END」を選びます。

★何も入力しないで「END」を選ぶと「PLAYER_」となります。

★すでに登録してあるデータの上に新しく登録すると、前のデータがすべて消去されるので注意してください。

2. せんたくがめんクラブ・ボール選択画面



① バッグ

② パネル

1) えらクラブを選ぶ

ぜんほん全17本のうちバッグに入っているクラブがコースで使えます。つか使うクラブを変更したいときは、えらパネルで選んでください。ただしパターは外せません。つか持っていくクラブが決まったら、「END」で決定してください。

クラブの変更のしかた

1. 外したいクラブを選びCボタンを押すと、バッグのクラブが点滅します。
2. 入れたいクラブを選びCボタンを押すと、交換できます。

2) ボールを選ぶ

ボールの種類を選び、「OK」で決定してください。

ボールの種類

2PIECE : ランが多いので飛距離は伸びるが、コントロールは甘くなる。

3PIECE : コントロールしやすいが、ランが少なく飛距離は伸びない。

3. ハンディキャップ設定画面

ハンディキャップ(プレイヤーのレベル)が設定できます。方向ボタンの左右で変更し、「OK」で決定してください。数が小さいほど上級者です。「-」はハンディキャップがゼロの最上級を意味します。



- ☞ 以上を決定すると、プレイヤーのデータが登録(セーブ)され、モード選択画面に戻ります。さらに登録したいときは、もう一度MEMBER DATAのPLAYER MAKINGを、プレイを始めたいときは、GAME SELECTを選択してください。



ERASE とうろく け 登録を消す

とうろく 登録しているプレイヤーのデータをけ消します。

1) プレイヤーをえら選ぶ

け消したいプレイヤーをえら選びCボタンをお押し、なまえ名前がき消え、「OK」「CANCEL」がひょうじ表示されます。



2) データをしょうきよ消去する

ほうこう方向ボタンで「OK」をえら選びCボタンでけつてい決定すると、データがしょうきよ消去されます。





GAME SELECT

ゲームを選^{えら}ぶ

方向ボタ^{ほうこう}ンで選^{えら}び、Cボタ^{けっ}ンで決定^{てい}してください。プレイヤーが複^{ふく}数の場^ば合^{あい}は、参^{さん}加^かメンバー^{せんたく}を決^きめるまで1Pが選^{せん}択^{たく}します。

1. ゲーム選^{せん}択^{たく}画^が面^{めん}

(必要^{ひつ}な人数^{にんずう}が登^{とう}録^{ろく}されてい^{えら}ないと選^{せん}べ^べません)



ゲームの種^{しゅるい}類

TOURNAMENT トーナメント (1人^{ひとり})

プロを含^{ふく}めた総^{そう}勢^{ぜい}36名^{めい}でトータルスコア^{きそ}を競^きいます。

STROKE PLAY ストロークプレイ (1~4人^{にん})

18ホール^{きそ}のトータルスコア^{きそ}を競^きいます。

MATCH PLAY マッチプレイ (2人^{ふたり})

1ホールご^{しょうはい}とに勝^{きそ}敗^{しょうはい}を競^きいます。勝^{しょうはい}敗^きが決^じまった時^{てん}点^{しゅうりょう}で、ゲームは終^{しゅう}了^{りょう}しま^します。18ホール終^{しゅう}了^{りょう}し^ても、勝^{しょうはい}敗^きが決^{けい}まら^{しき}ない場^ば合^{あい}は、サドンデス^{えんちようせん}形^{おこな}式^{しき}のプ^ぷレ^れオ^おフ^ふ(延^{えん}長^{ちよう}戦^{せん})^{おこな}を行^いいま^す。

FOURSOME フォアサム (4人^{にん}: 1P&3P VS 2P&4P)

2人^{ふたり}対^{たい}2人^{ふたり}で勝^{しょう}負^ぶするマ^まツ^つチ^ちプ^ぷレ^れイ^いです。各^{かく}ペ^こア^こで1個^{こう}のボ^ごール^うを交^{こう}互^ごに打^うってい^いき^ます。
第^{だい}1ホール^{にん}のみ、ティ^うシ^うョ^うツ^つト^とを4人^{にん}で打^うち^ます。

ゲーム中のハンディキャップ

ストロークプレイのとき

トータルスコアから各プレイヤーのハンディキャップを差し引いて勝負します。

マッチプレイのとき

各ホールから各プレイヤーのハンディキャップを差し引いて勝負します。ハンディキャップは、難しいホールから順に一打ずつわりふられます。

★トーナメントとフォアサムは、ハンディキャップなしで勝負します。

【公式のハンディキャップ】

トーナメントで18ホールを最後までプレイすると、成績によって公式のハンディキャップが与えられ、自分の本当のレベルを知ることができます。

2. メンバー選択画面

参加メンバーを選びます。選んだ順にショットすることになります。メンバーを選んだあと、方向ボタンで「OK」を選びCボタンで決定してください。



3. 日程選択画面

(トーナメントのときのみ表示されます)

方向ボタンの上下で選び、Cボタンで決定してください。



日程の種類

1DAY 1日モード

1ラウンド18ホールを戦います。

2DAY 2日モード

1日目予選、2日目決勝：1日1ラウンド、計36ホールを戦います。

★予選を16位以内で通過すると、決勝に出場できます。

CONTINUE コンティニュー

1日モードまたは2日モードでセーブしたところから続きをプレイできます。(セーブのしかた→21ページ)

★セーブせずに終わると、コンティニューできません。ただし予選を通過すると自動的にセーブされるので、決勝の途中でセーブせずに終了したときは、決勝の第1ホールからコンティニューできます。

4. キャディ選択画面

参加メンバーそれぞれのキャディを選び、「YES」で決定してください。

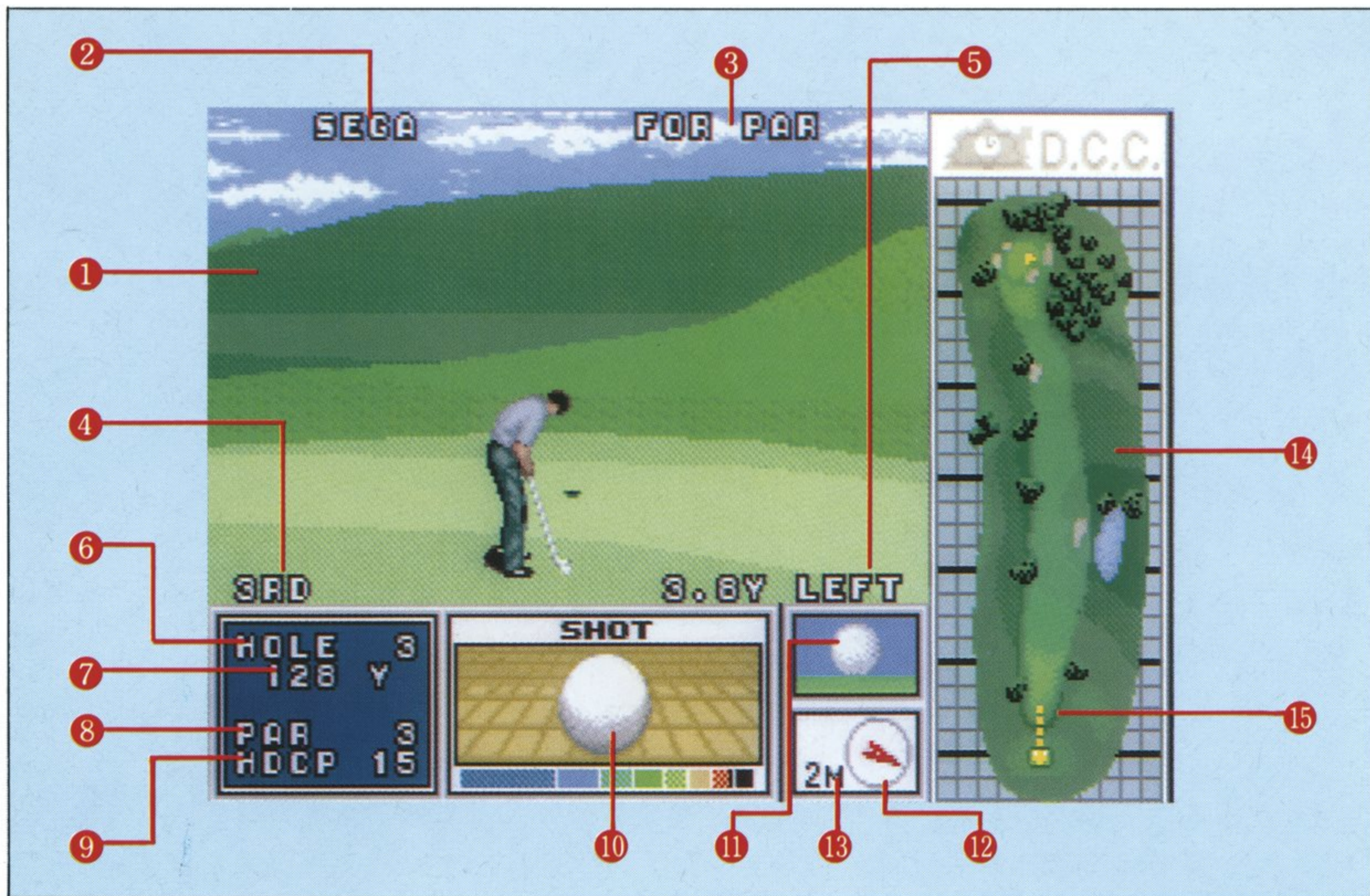
以上を決定すると、プレイ画面に変わります。(→14ページ)





プレイ画面の見方

が め ん み か た



ライの見方

おなじショットでもライによって飛距離が変わります。



フェアウェイ



ラフ



バンカー

DYNAMIC C.C.

- ① 3D画面がめん
- ② プレイヤー名めい
- ③ パット表示ひょうじ
- ④ 現在のストローク数げんざい すう
- ⑤ 残りヤード数 (カップまでの残りの距離)のこ すう のこ きょり
- ⑥ ホールナンバー
- ⑦ ホールの長さ (単位：ヤード)なが たんい
- ⑧ ホールのパー
- ⑨ ホールのハンディキャップ
(ホールの難易度。数が少ないほど難しくなる)なんいど かず すく むずか
- ⑩ メインウインドウ
- ⑪ ライ
- ⑫ 風の向き (矢印の方向へ吹く)かぜ むき やじるし ほうこう ふ
- ⑬ 風の強さ (単位：メートル)かぜ つよ たんい
- ⑭ ホールマップ
- ⑮ ショットの方向しょうとつ ほうこう

☞ ショットの強さを決める前に、スタートボタンを押すとメインウインドウがサブウインドウに変わります。(サブウインドウのみかた→20ページ)





ショットのしかた

プレイ画面でCボタンを押すと、メインウィンドウが順に変わります。ショットの強さを決める前ならば、Bボタンでひとつ前のウィンドウに戻れます。

1. ショットの方向

3D画面とホールマップを見ながら、方向ボタンの左右で変更してください。



2. ティアップポイント



Aボタンを押しながら、方向ボタンの左右で変更してください。

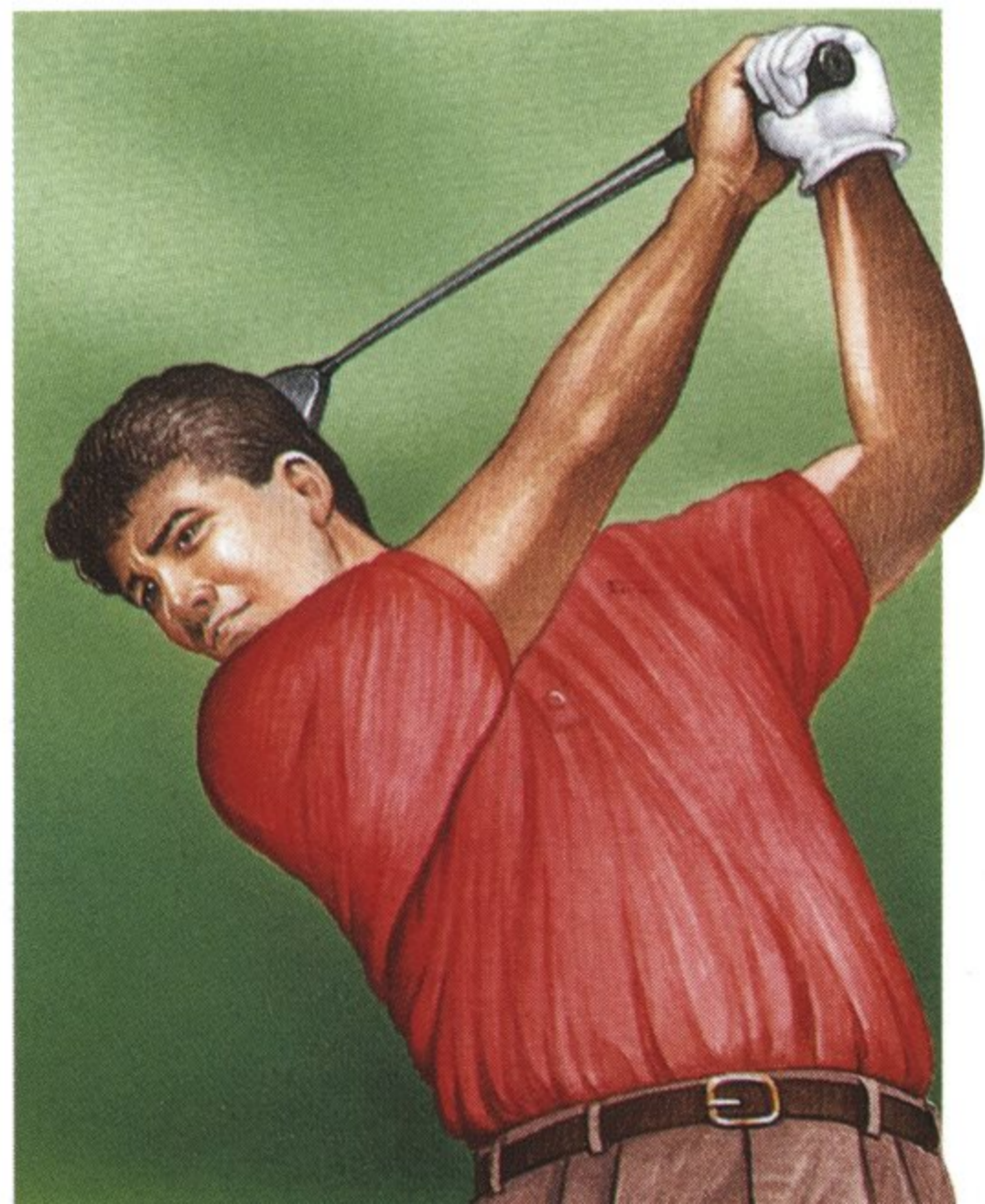
3. クラブ

方向ボタンの上下で変更できます。



- ① 種類
- ② 飛距離

★状況に応じて適切なクラブが表示されます。



4. スタンス

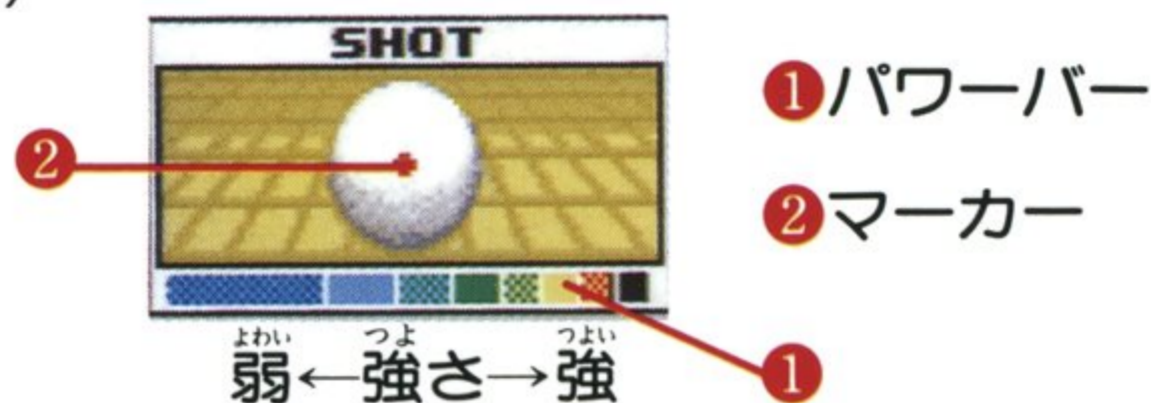
方向ボタンの左右で変更できます。(9段階の変更ができます)
(スタンスの決め方→18ページ)



5. ショット

1. Cボタンを押すと、パワーバーが動き出します。
2. Cボタンを押すと、強さが決まり、マーカが動き出します。
3. Cボタンを押すと、インパクトの位置が決まり、ショットします。
(インパクトの位置の決め方→19ページ)

★マーカが1往復するうちにCボタンを押さないと、空ぶりになります。



【バットのしかた】 ショットの方向→ショットの強さを決め、Cボタンを押します。

ペナルティ

OB (アウト・オブ・バウンズ)

ボールが入るとペナルティとして1打加算され、ショットしたところから打ち直しになります。

ウォーターハザード

ボールが入るとペナルティとして1打加算され、岸から打ち直しになります。



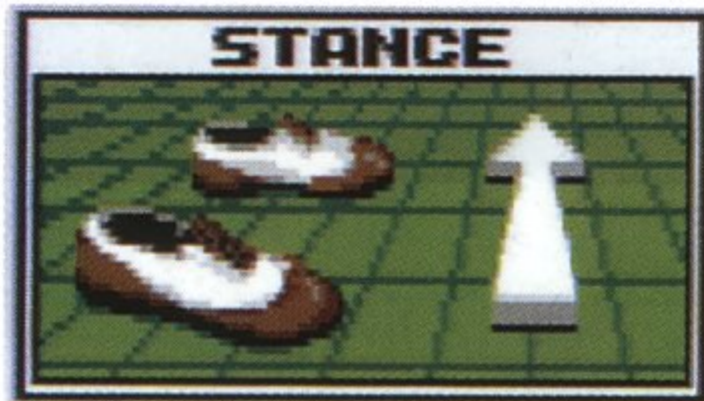
スタンスの決め方

スタンスを変えることで、ボールの飛び方を打ち分けることができます。



フェード

お落ちるまぎわみぎまに右に曲がる。



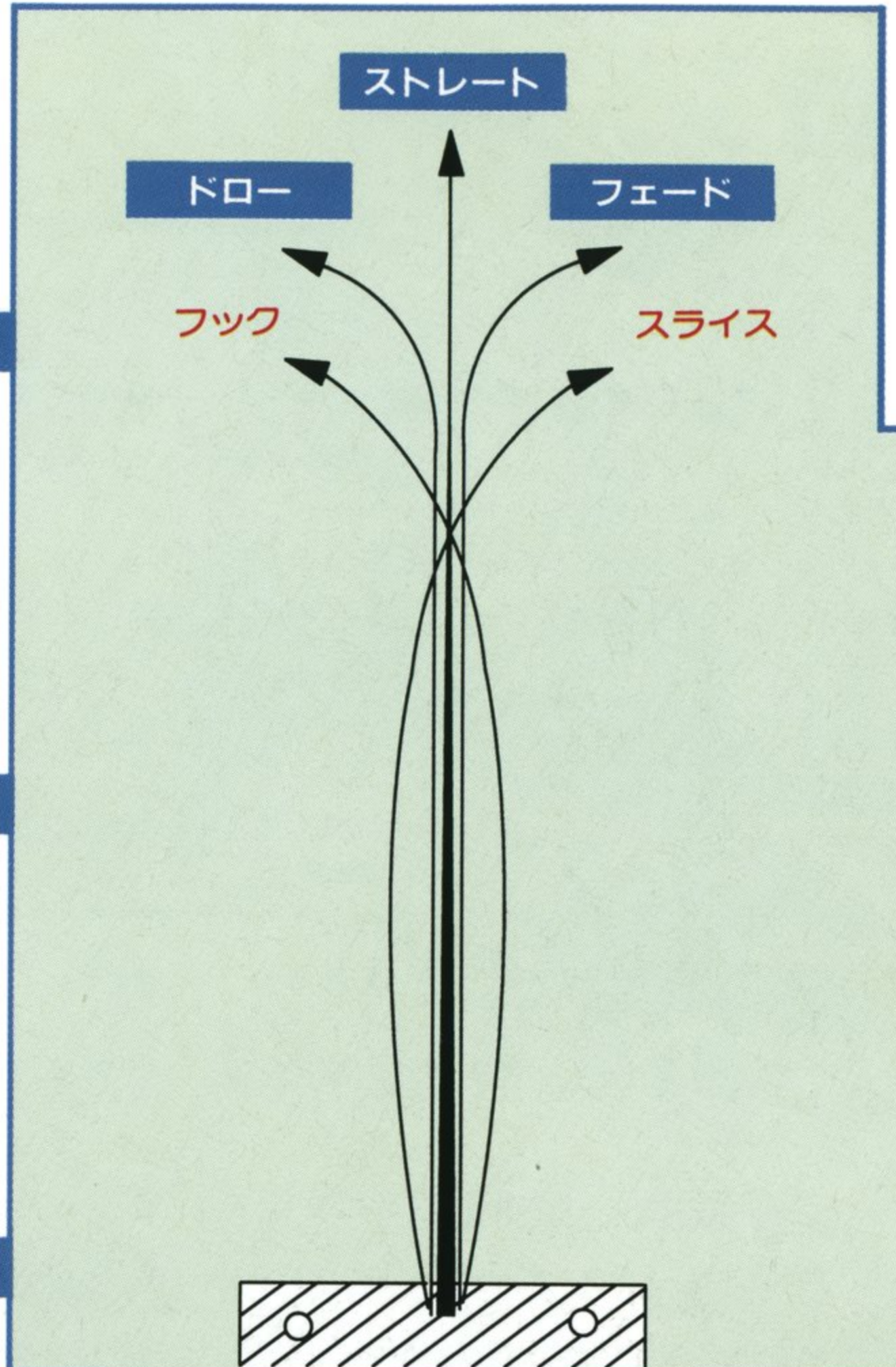
ストレート

ま真っすぐに飛ぶ。



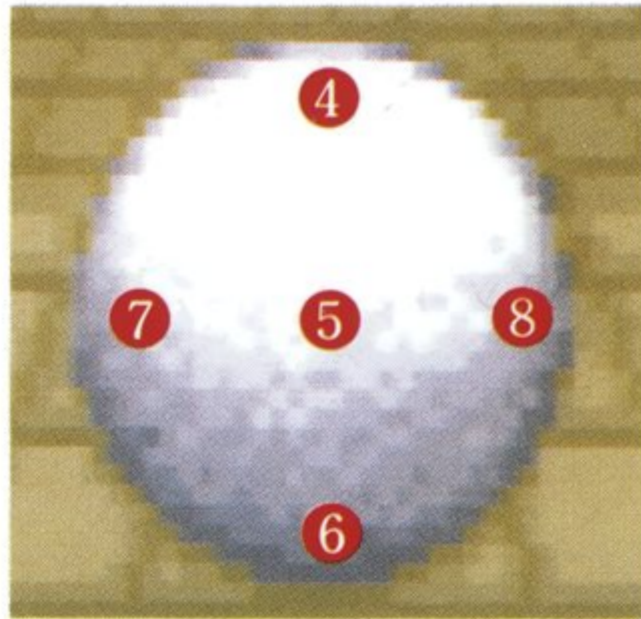
ドロウ

お落ちるまぎわひだりまに左に曲がる。



インパクトの位置の決め方

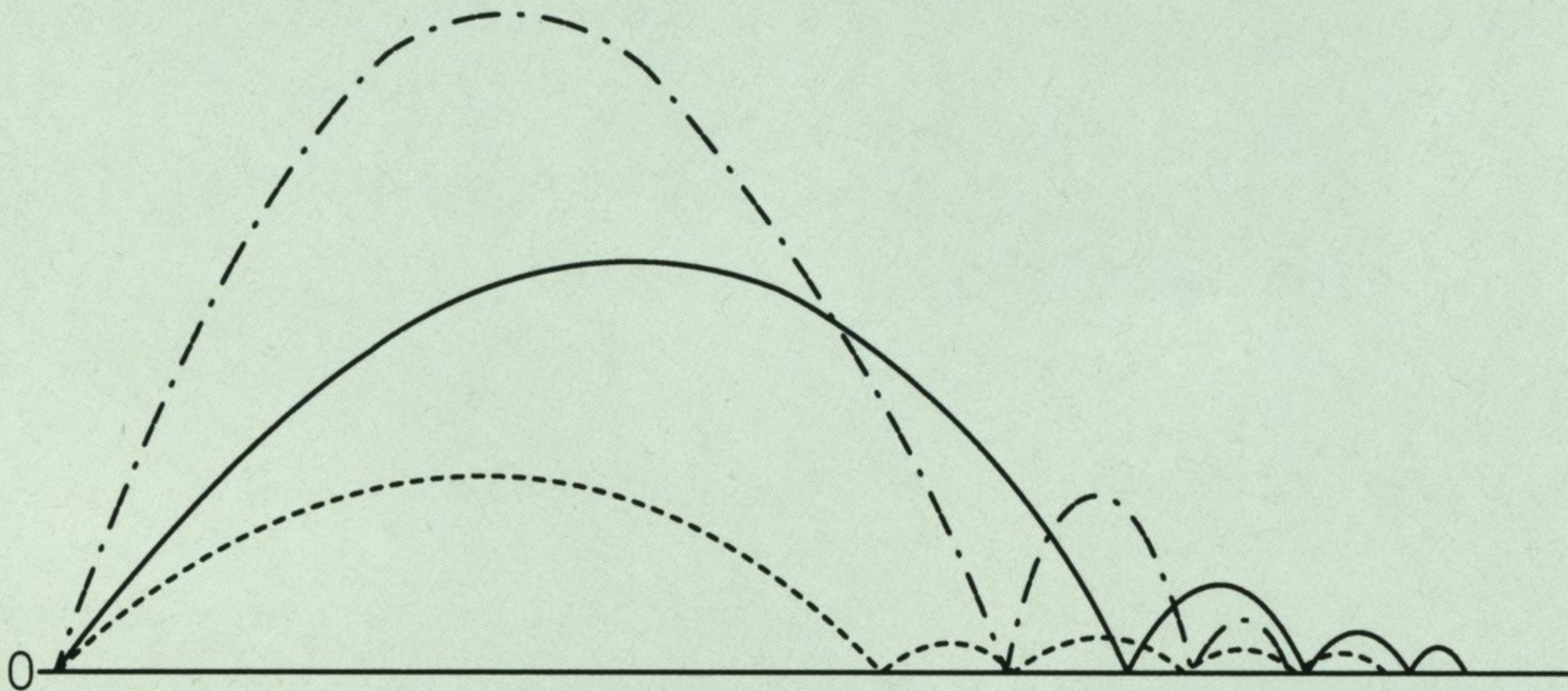
インパクトの位置を変えることで、ボールの飛び方を打ち分けることができます。



- ④ トップスピン：低く飛び、落ちてからランが多い。
- ⑤ ノーマル：スイートスポット。最も飛距離が伸びる。
- ⑥ バックスピン：高く飛び、落ちてからランが少ない。
- ⑦ スライス：途中で右に曲がる。
- ⑧ フック：途中で左に曲がる。

- - - - - バックスピン(下)
 ——— ノーマル
 - - - - - トップスピン(上)

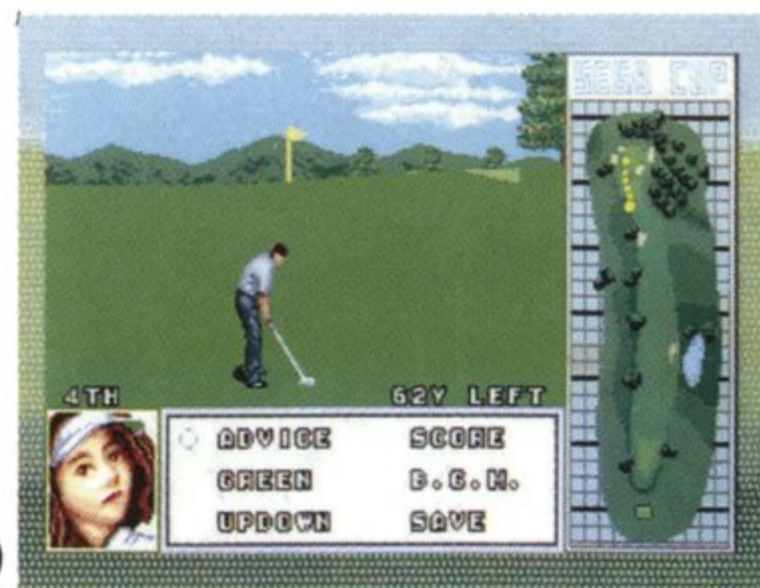
👁️ 目の前が急な坂のときや、ボールがバンカーや深いラフの中にあるときはボールの下を打とう！





サブウインドウの見方

プレイ画面でショットの前に、スタートボタンを押すと表示されます。Bボタンでメインウインドウに戻ります。方向ボタンでコマンドを選び、Cボタンで決定してください。



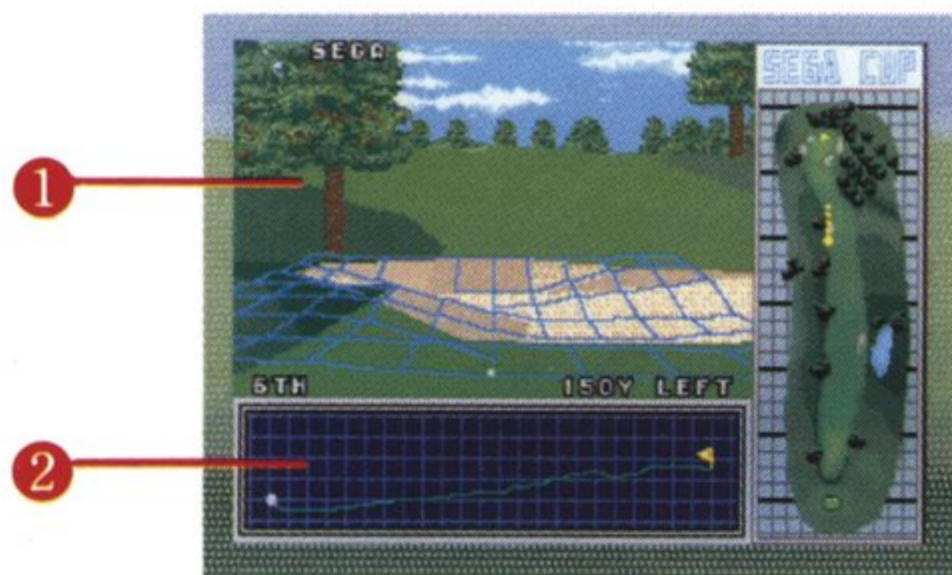
ADVICE アドバイス

(グリーンとティグラウンドでは表示されません)

キャディからアドバイスが聞けます。

UPDOWN アップダウン

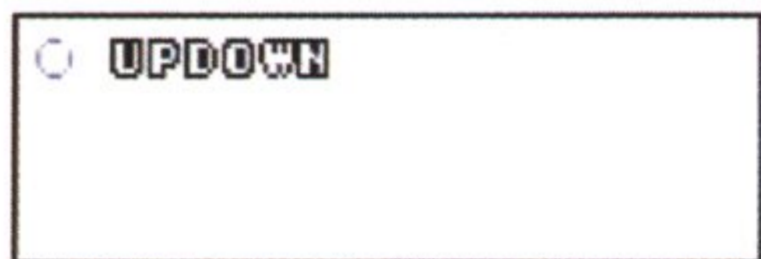
現在位置の地形を見ます。



- ① 現在位置のアンジュレーション
(コース内の起伏)
- ② 現在位置からピンまでの高低差

GREEN グリーン

グリーン付近を一望できます。サブウインドウは次の画面に変わります。



UPDOWN アップダウン

グリーンの地形を見ます。

SCORE スコア (ウォーミングアップでは表示されません)

現在のスコアを表示します。
方向ボタンの上下でスクロールします。

① ホールのナンバー ② ホールのハンディキャップ

③ ホールのパー ④ ホールの長さ

⑤ プレイヤーのスコア (ストローク数 / パット数)

★ 3人以上のときは、2人ずつわけて表示されます。

HOLE	HDCP	PAR	YARD	SCNIC	SEGC
1	17	4	364	3 / 1	5 / 3
2	14	5	558	5 / 1	9 / 4
3	15	3	128		
4	8	4	385		
5	4	4	395		
6	11	5	458		
7	18	3	148		
8	13	4	414		
9	10	4	322		
TOT	38	3158		8 / 2	14 / 7

B.G.M BGMのON・OFFができます。

SAVE セーブ (トーナメントのときのみ表示されます)



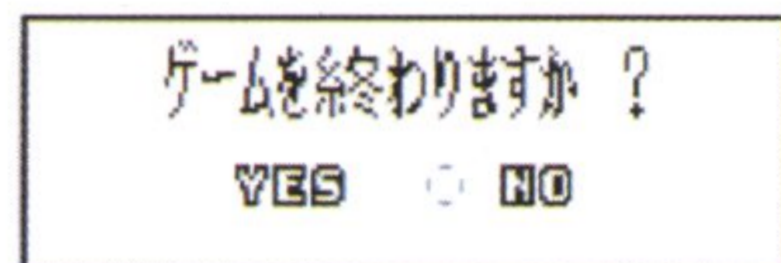
YES : 途中経過をセーブし終了画面に変わります。

NO : 途中経過をセーブせずに終了画面に変わります。

★ 1人のプレイヤーがセーブできるのは1カ所だけです。すでにセーブしているときに、新しくセーブすると前のデータはすべて消去されるので注意してください。

END 終了

次の終了画面に変わります。 YES : ゲームを終了しモード選択画面に戻ります。



(ウォーミングアップのときは、ホール・打ち方選択画面に戻ります)

NO : プレイ画面に戻ります。

GIVE UP ギブアップ (マッチプレイとフォアサムのときのみ表示されます)

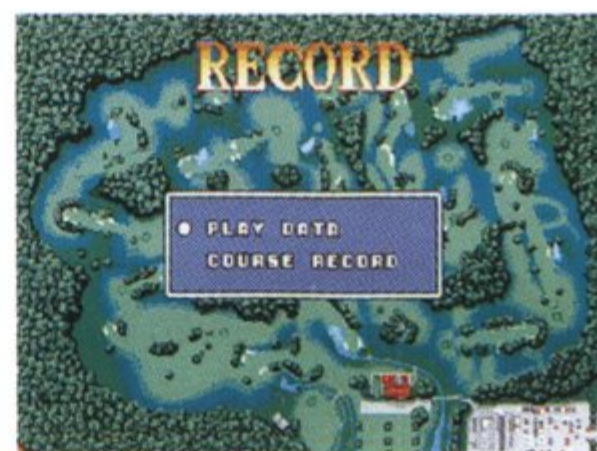
そのホールの試合を放棄し、次のホールに進みます。



RECORD せいせき み 成績を見る

トーナメントで18ホールを最後までプレイすると、プレイヤーの成績が見られるようになります。

★別のファイルに入っているプレイヤーの成績は見られません。



PLAY DATA こじんせいせき 個人成績

プレイヤーを選ぶと、個人成績が表示されます。

1P SEGA					
1	HANDICAP	9	HOLE IN ONE	0	10
2	LONGDRIVE	305Y	ALBATROSS	0	11
3	LONGPUTT	6Y	EAGLE	0	12
4	CHIP IN	6Y	BIRDIE	0	13
5	FAIRWAY KEEP	38%	PAR	3	14
6	PAR SAVE	18%	BOGEY	2	15
7	AVE. SCORE	125.0	DOUBLE BOGEY	3	16
8	AVE. PUTT	2.2	TRIPLE BOGEY	5	17
9	ROUND	1	OTHER SCORE	5	18

① ハンディキャップ

② ティショットの最長距離

③ カップインの最長距離

④ チップインの最長距離

⑤ フェアウェイキープ率

⑥ パーセーブ率

⑦ 平均スコア数

⑧ 平均パット回数

⑨ ラウンド回数

⑩ ホールインワンが出た回数

⑪ アルバトロスが出た回数

⑫ イーグルが出た回数

⑬ バーディが出た回数

⑭ パーが出た回数

⑮ ボギーが出た回数

⑯ ダブルボギーが出た回数

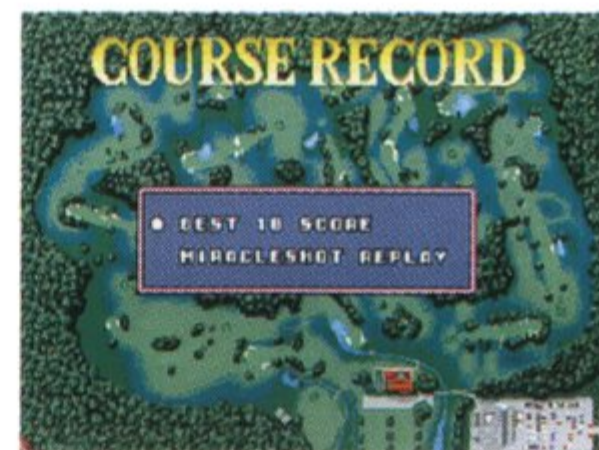
⑰ トリプルボギーが出た回数

⑱ +4以上のスコアが出た回数



COURSE RECORD

コースレコード



BEST 10 SCORE ベスト10スコア

現在のベスト10が表示されます。

- ① プレイヤー名
- ② アウトの合計スコア
- ③ インの合計スコア
- ④ トータルスコア
- ⑤ ラウンドしたときの順位

	NAME	OUT	IN	TOTAL	RANK
1	RED	8	10	18	1
2	RED	8	11	11	1
3	SONIC	8	8	17	1
4	SEGA	54	71	125	32
5					
6					
7					
8					
9					
10					

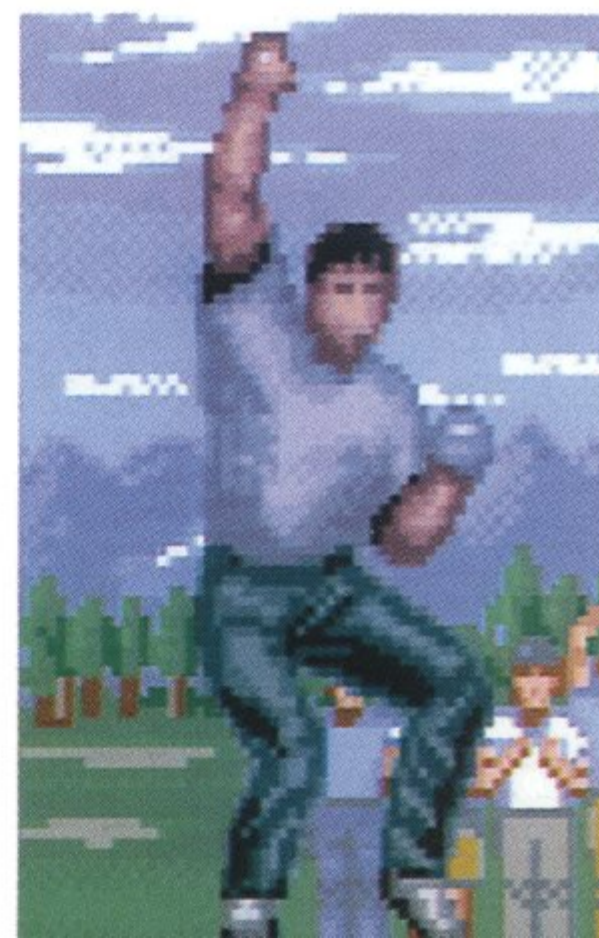
MIRACLESHOT REPLAY ミラクルショットリプレイ

トーナメントで出したミラクルショット(アルバトロスとホールインワン)をリプレイで見たいショットを選ぶと、リプレイが始まります。

★だれもミラクルショットを出していないときは選べません。



- ① アルバトロス
- ② ホールインワン





WARMING UP ウォーミングアップ

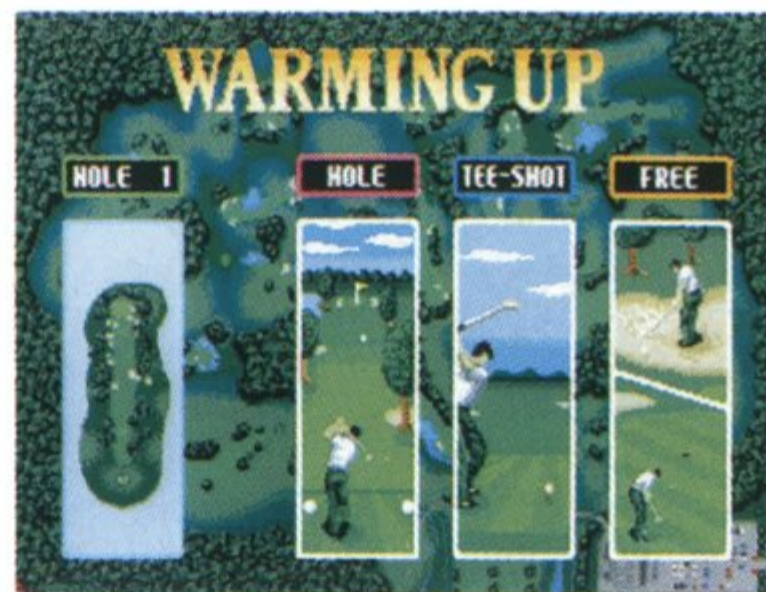
1. ホール・打ち方選択画面 う かた せん たく が めん

1) ホールを選ぶ えら

方向ボタンの左右で選び、Cボタンで決定してください。

2) 打ち方を選ぶ う かた えら

方向ボタンの左右で選び、Cボタンで決定してください。
クラブ・ボール選択画面に変わります。



打ち方の種類 う かた しゅるい

- **HOLE** : ホール全体を通して練習します。
 - **TEE-SHOT** : ティショットだけを練習します。
 - **FREE** : ショットのスタート位置を自由に選べます。
- ★ホールマップ上で選択(方向ボタン左右)

2. クラブ・ボール選択画面 せん たく が めん

操作は、PLAYER MAKINGと同じです。
(→8ページ)

以上を決定すると、プレイ画面に変わります。
(→14ページ)





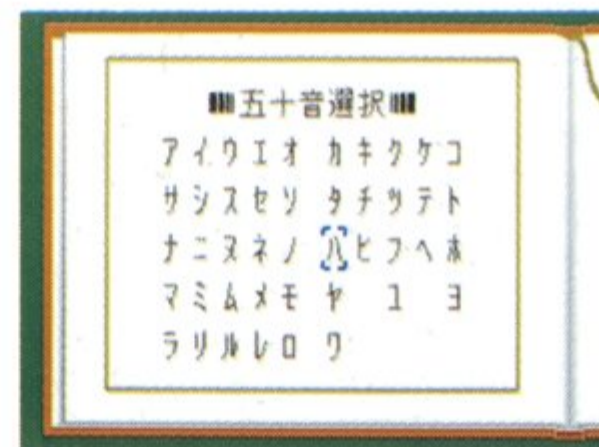
DICTIONARY

ようご きそちしき
ゴルフ用語の基礎知識

1.

ごじゅうおんせんたくがめん 五十音選択画面

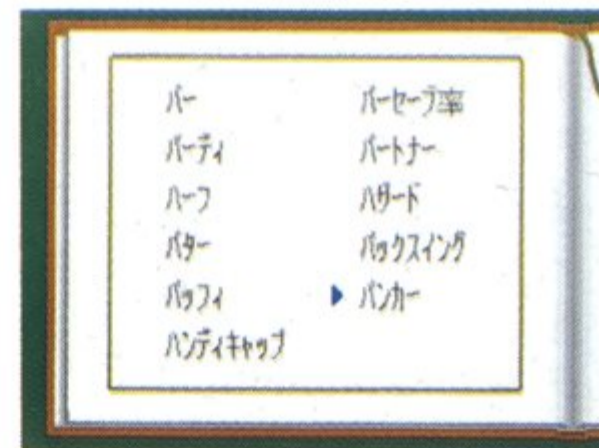
しら ようご かしら もじ せんたく ようごせんたくがめん か
調べたい用語の頭文字を選択すると、用語選択画面に変わります。



2.

ようごせんたくがめん 用語選択画面

ようご せんたく かいせつがめん か
用語を選択すると、解説画面に変わります。

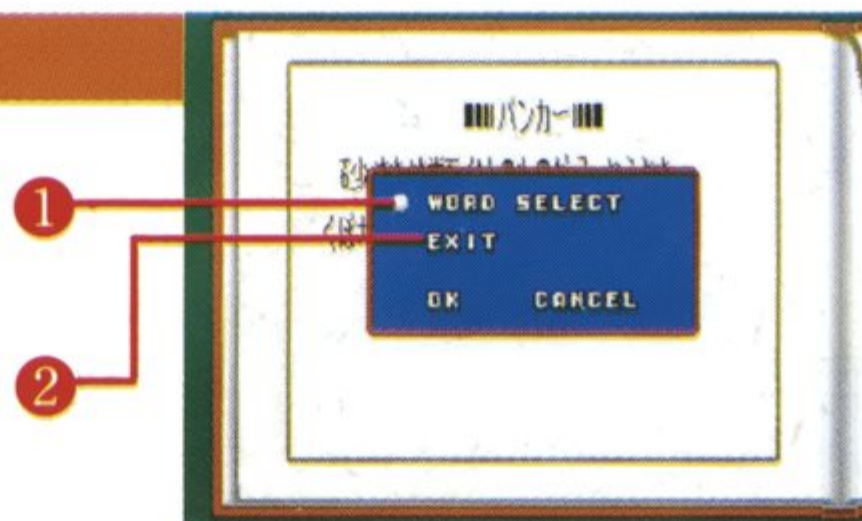
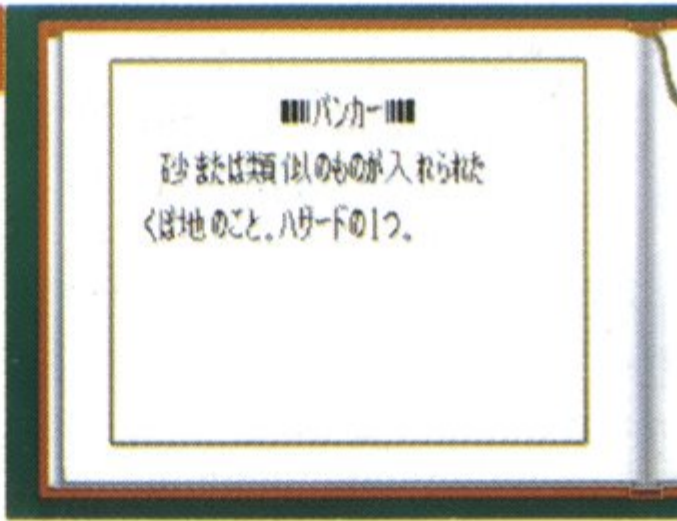


かいせつがめん そうさほうほう
解説画面での操作方法

Cボタン：EXIT画面を出す (NEXT PAGEと表示されているときは、次のページに進む)

Aボタン：必ずEXIT画面を出す

Bボタン：前の画面に戻る (前のページがあるときは、前のページに戻る)



がめん EXIT画面

いずれかを選んだあと、方向ボタンで「OK」を選択してください。

- ① 五十音選択画面に戻る
- ② モード選択画面に戻る



しょうかい ホールの紹介

かく 各ホールには、それぞれ^{なまえ}名前がついています。ここではその^{いみ}意味と^{ゆらい}由来を^{しょうかい}紹介しましょう。



DYNAMIC G.C.



MILKY WAY AVENUE

HOLE 1

「^{あま}天の^{がわなみ}川並^き木^き通^どり」という意味。フェアウェイに散らばる小さなバンカーが夜空に輝く星のように見え、^{りょうわき}両脇に^{なら}並ぶ^き木々^ぎが^{うつく}美しい^{でんえん}田園^{おも}を思わせるところから。

GRAND DIMPLE

HOLE 2

「^{おお}大きな^{くぼ}窪^みみ」という意味。グリーンとティグラウンドのちょうど真ん中が大きくえぐれていて、^{おお}大きな^{くぼ}窪^みみのようになっているところから。

ROLLING STONE FALL

HOLE 3

それぞれ「^{ころ}転がる^{いし}石」と「^{らっか}落下」という意味の単語。ヘタに打つと、どこまでも^{ころ}転がり^お落ちていきそうな、^うきつい^う打ち^おおろし^しになっているところから。

SUNTRAP GROVE

HOLE 4

「^ひ日^あ当たりの^いいい^こ木^だ立ち」という意味。池越えがあるものの、それ以外は平坦で、^{さん}散歩^ぼ感^{かん}覚^{かく}で^{たの}楽しく^{まわ}回れ^{まわ}そう^{まわ}なところから。

GREEN WOOD SPRINGS

HOLE 5

「^{みどり もり いずみ}緑の森の泉」という意味。^{い み}ティグラウンドの^{まえ おお}前に大きな泉が^{いずみ ひろ}広がり、^{みどり うつく}緑が美しいところから。

GRASSLAND CURTAIN

HOLE 6

「^{そうげん}草原のカーテン」という意味。^{い み}林がティグラウンドの^{まえ}前にいきなり^た立ちふさがり、カーテンの^{い て}ように行く手を^{かく}隠すところから。

SHALLOW DISH FIELD

HOLE 7

「^{あさ さら そうげん}浅い皿の草原」という意味。^{い み}ホール全体が皿の^{ぜんたい さら}ように^{たい}平らなところから。

TWISTED OAKHILL

HOLE 8

「^ま曲がりくねった^{おか}オークの丘」という意味。^{い み}曲がりくねった^{おか りょうせん}丘の稜線がフェアウェイになって^まいるところから。

STOCK PORTCULLIS

HOLE 9

それぞれ「^{き みき}木の幹」「^{じょうもん}城門」という意味の^{い み}単語。^{たんご}グリーンにぬけるところは^{いっ しょ}一カ所しかなく、^{まわ}周りを^{かこ}囲む^{はやし}林が^{じょうもん}城門の^{とお}ように、^と通り^ぬ抜けを^{はば}阻んでいるところから。

FICKLE GODDESS

HOLE 10

「^き気まぐれな^{めがみ}女神」という意味。^{い み}ホール全体が、^{ぜんたい}気まぐれな^{めがみ}女神の^{おも}しわざかと思わせるほど、^{かたち}ユニークな形になっているところから。

PHANTOM BOW

HOLE 11

「^{まぼろし ゆみ}幻の弓」という意味。^{い み}弓なりに^{ゆみ}曲がる^まフェアウェイと^{りょう}両サイドに^{せま}迫る^{おか}丘で、^{さき}先が^{まった}全く^み見えな^いところから。

LAKE HORSE SHOE

HOLE 12

「蹄鉄の池」という意味。蹄鉄のようなU字型の池がグリーンを囲んでいるところから。

GREEN STRONGHOLD

HOLE 13

「緑の砦」という意味。木々に囲まれた高台のグリーンが、まるで強固な城壁に守られた砦のように見えるところから。

TROUBLE TROUGH

HOLE 14

「厄介な飼葉桶」という意味。グリーンの前に、ティグラウンドからのショートカットを阻む大きな池が立ちはだかっているところから。

EGG WHITE VALLEY

HOLE 15

「卵白の谷」という意味。グリーンを囲んでいる谷が、タマゴの白身のようにみえるところから。

FAIR WINFIELD

HOLE 16

「勝利の草原」という意味。ホールの美しさと、勝利までもうあと一息という励ましの意味がこめられている。

MAZY NARROW LANE

HOLE 17

「迷いの細道」という意味。平行する細長い池、狭いフェアウェイ。1度迷いこんだら、なかなか抜けられそうにないところから。

THE LAST HOLE

HOLE 18

「最終ホール」という意味。君の運命と同じように、このホールの名前はまだ決まっていない。それを決めるのは君自身だ！



キャディの紹介

しょうかい



けい こ 恵 子 ♡21才♣️O型

あまり感情を出さないタイプ
なので、アドバイスなどの受け
答えが事務的になりがち。



きょう か 京 香 ♡22才♣️AB型

素直で明るい。彼女がいると
場がなごむのだから、本人は気づ
いていない。



みゆき ♡19才♣️B型

物事にあまりこだわらない。
他人が何を言っても関心を示
さないで誤解が起きやすい。



さ おり 小 織 ♡18才♣️B型

まだ世間知らずの女の子。プ
レイヤーと友達のように接す
るので皆から好かれる。



さ なえ 早 苗 ♡24才♣️B型

ゴルフ好きの元OL。ゴルフに
関しては知識・経験も豊富。
プロを志したが才能がないと
わかり、キャディに転身。



ゆ み 由 美 ♡25才♣️O型

水商売風の話し方でプレイヤ
ーを惑わせて楽しんでいる。
あまりよく思わないものもい
るが、人気は高い。



ソフィア ♡24才♣️AB型

スポーツマンタイプでプロゴ
ルファーを志望している。キ
ャディ歴は長い。気が強く、
結構アツくなりやすい。



アンナ ♡23才♣️A型

クールな性格。また、歯に衣
を着せぬ発言をするため、敵
も多いが、味方も多い。いつ
も一言多い。

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、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。

●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●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。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●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。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

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。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

MEGA-CD
ダイナミック
カントリークラブ

セガ

ジヨイジヨイ

デレフォン

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

禁無断転載

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)



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。

672-1337
G-6017

株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**