

Eikou no Saint Andrews

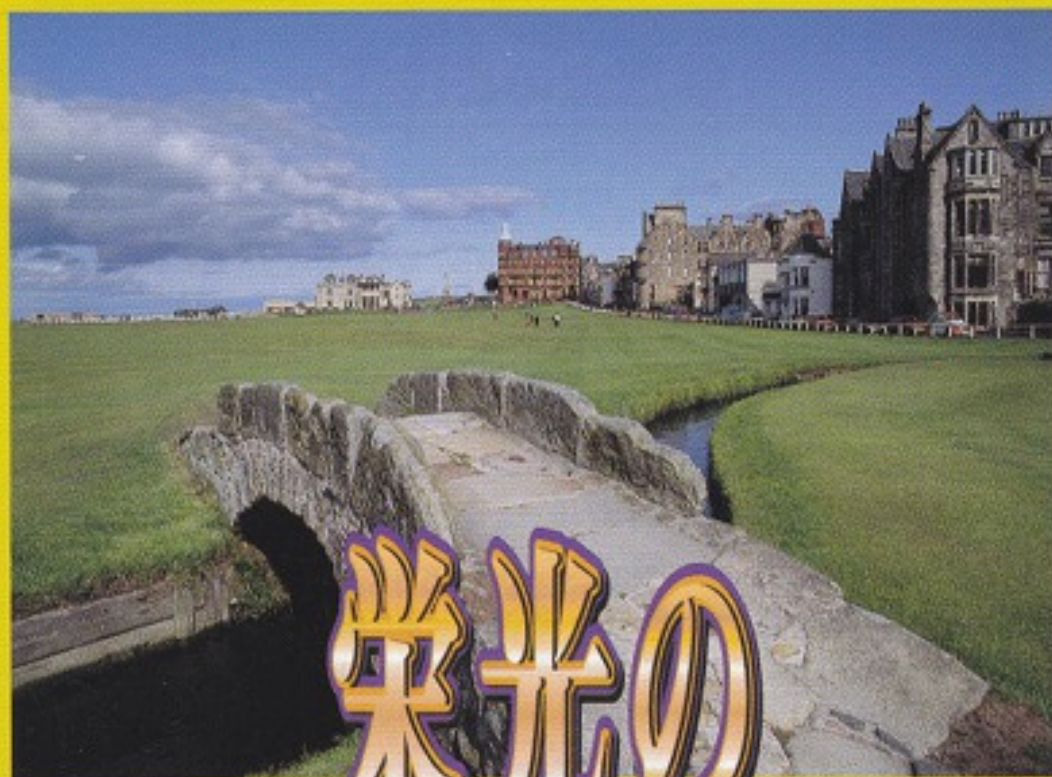


Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



# St Andrews Old Course



## 栄光の

NUS-NSTJ-JPN

世界最古のゴルフコース

# セントアンドリュース

Welcome to "The Home of Golf" The Old Course of St Andrews.  
God given, shaped by time, to become the most famous course in the world.  
We wish you good luck in your round today.

SETA<sup>®</sup>

取扱説明書

コントローラ  
パック 対応 79

Emulation64.fr



このゲームは、<sup>せうさいこ</sup>世界最古のゴルフコースであり、プロのみならずすべてのゴルファーの憧れの地であるセントアンドリュースの<sup>あこが</sup>旧コースを3Dポリゴンで忠実に再現したものです。本場さながらのゴルフコースでのプレイを存分にお楽しみください。



# 栄光の セントアンドリュース



## CONTENTS

〈もくじ〉

### 基礎編

コントローラの使い方	6
NINTENDO 64 コントローラについて	7
ゲームの進め方	8
ゲーム内の通常メニュー	11
モード選択	13

### 応用編

プレイヤー設定	16
拡張メニュー	21
ゲーム終了	24
オプション	25
コントローラパックの使用について	26
エラーメッセージについて	29

### 資料編

コース全体図	30
ホール紹介（とゴルフ用語）	32
新製品情報	50
使用上のご注意	51



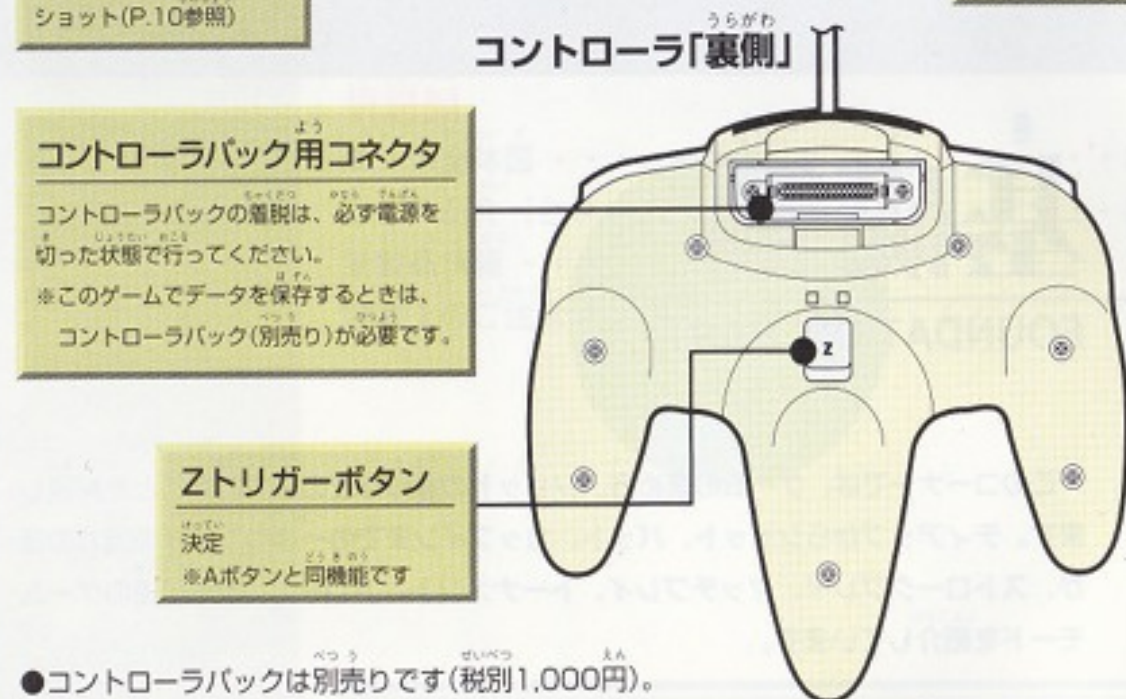
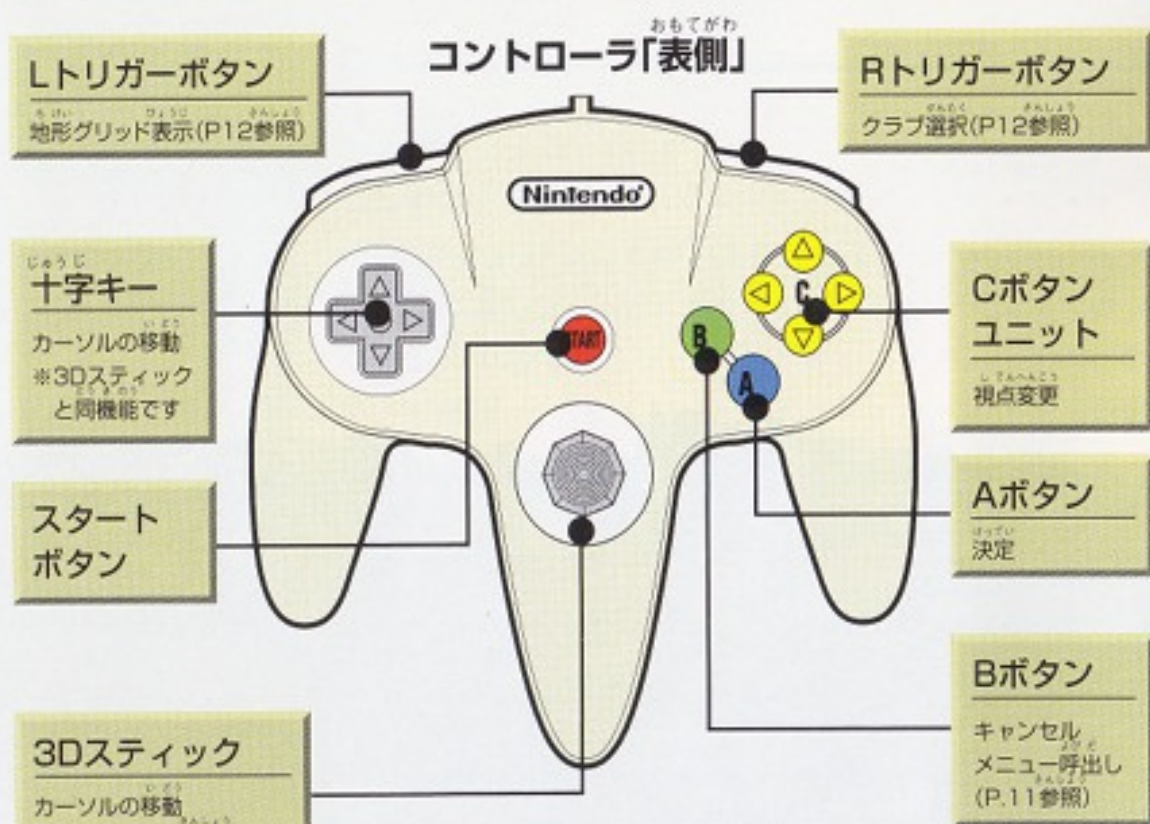
き そ へん  
**基礎編**

**FOUNDATION PART**

このコーナーでは、ゲームの進め方、ショットの操作などの基本的なことを解説します。ティアップからショット、バット、カップインまでの一連のプレイの流れのほか、ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメント、トレーニングの4種のゲームモードを紹介しています。

# つかかた コントローラの使い方

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。



●コントローラバックは別売りです(税別1,000円)。

# NINTENDO 64 コントローラについて

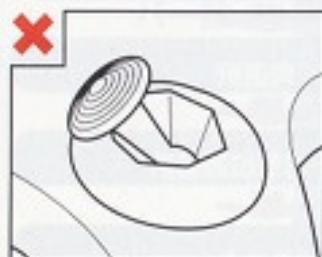
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 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で、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。

**\* NINTENDO 64 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、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、左ページをご覧ください。

## ゲームの進め方

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

### ゲーム開始

STARTボタンを押すとスタートメニューが表示されます。まず、練習ホール、ゲームスタート、モード選択のいずれかを選択し、各モードに入ります。



### 練習ホール

このゲームシステムに慣れてもらうため設定した、架空の練習用ホール(1ホール)です。1人プレイのみ可能で、ゲーム内容は後述するトレーニングと同一です。

### ゲームスタート

クイックスタートする場合には選択します。初期設定では、プレイヤー1の1人プレイで、ゲームモードはストロークプレイになります。モード選択で設定を変えてプレイをした場合は、コントローラバックを使用すると2回目のプレイからは前回と同じゲーム内容がすぐに始められます。→P.27参照

### モード選択

4種類のゲームモード、プレイヤー設定、オプションなどを選択します。

### …ゲームの流れ…

各モードともにゲームの進行はほぼ同じで、以下のように進んでいきます。



## ☆プレイヤー選択

いずれのゲームモードでも、最初にプレイヤー選択画面が表示されます。プレイヤー枠を選択するとプレイヤーリストが表示されます。

「エントリー」「ロード/新規」の選択があり、「エントリー」を選択し、プレイが始まります。「設定」(→P.16参照)の場合はプレイヤーの能力や特性の設定ができます。モード選択のプレイヤー設定と同じです。「ロード/新規」。→P.17参照

## ☆ティ位置

ホールのティグラウンドが表示され、以下の情報が表示されます。

ティショットを打つときのみティアップ位置の選択ができます。ティグラウンドの色の変わっている範囲内でティアップしたい所を決定します。



## ☆方向選択

打ち出す方向を決定します。

ショットするクラブは、カップまでの距離で自動的に決定しますが、ショット前に任意でクラブを変更することもできます。→P.12参照



## ☆ボール打撃位置選択

十字カーソルが下の位置でショットすると高いボール、上の位置でショットすると低いボールになります。なお、十字カーソルが赤い色を示す位置ではミスショットしやすくなっています。



## ☆ショットパワーとタイミング

選択した打撃位置を中心に、赤い円が大きい円から小さい円へと変化を続けます。この円が最も小さい、いわゆる点の状態ヒットすればナイスショットになります。ちなみに赤い円が大きいときにショットすると、赤い円の外周のどこかでショットすることになり、ミスショットとなる場合が多くなります。



ショットは、3Dスティックを手前に倒し、赤い円を見ながら3Dスティックを離す(3Dスティックが中心に戻る)動作で行います。手前に倒す角度がパワーとなり、また左右の傾けでドロー系の球やフェード系の球を打つことができます。

ある程度カップに近づくとハーフショットモードに入り、パワー100%に対するクラブの飛距離は半分にになります。ショット時、Aボタンで「フルショットモード/ハーフショットモード」の切り替えができます。

## ☆ON THE GREEN

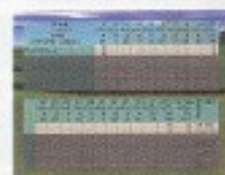
グリーンにボールが乗ると、ON THE GREENと表示され、続いて地形グリッド(地形の傾斜具合を格子模様で表現)が自動的に示されます。また、カップとの距離がヤードあるいはフィートで表示されます。



パットの操作はショットと同様ですが、(打撃位置選択)はありません。

## ☆スコア

カップインするとスコアが示され、次にスコアカードが表示され、続いて次のホールへと進みます。



## ゲーム内の通常メニュー

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

ゲーム中の方向選択時にBボタンを押すとメニューが表示されます。

### ☆拡張

P.21~24参照。

### ☆ティ位置/アンプレアブル

ティショット時では、ティアップ位置を決定した後に位置を変更する場合に選択します。この場合はBボタンでも前に戻らないので、ティ位置を必ず設定しなければなりません。

ティショット以外ではアンプレアブルが選択できます。アンプレアブルメニューが表示され、アンプレアブル処理をします。アンプレアブルの処理については、以下の4つの選択肢があります。



#### ●カップとボールの延長線上にドロップする

ボールにかぶさる赤い三角錐が表示され、OB領域に達するまではいくらでも後方に下がることができます。



#### ●2クラブレンジス以内にドロップする

ボールにかぶさる赤い三角錐が表示され、この赤い三角錐が2クラブレンジスの代わりとなります。この赤い三角錐が動く範囲ならどこでもボールを移動できます。

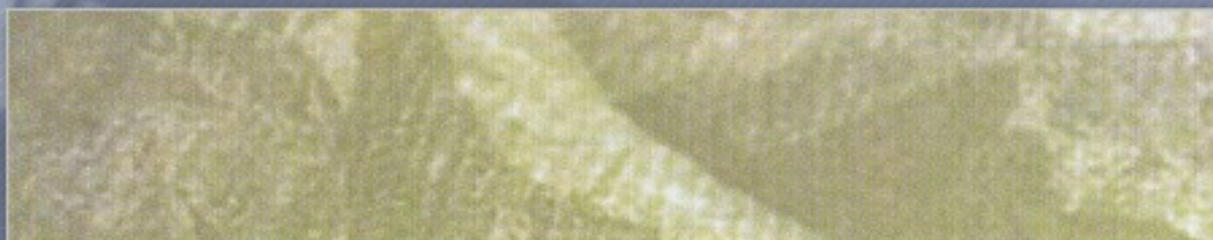


#### ●打ち直しをする

前のショット地点に戻ります。

#### ●アンプレアブル宣言を取り消す

アンプレアブル宣言地点のショットに戻ります。



## ☆グリーン下見

プレイするホールのグリーンを<sup>したみ</sup>下見できます。十字キー<sup>じゅうじ</sup>左右で<sup>さゆう</sup>カップを中心に<sup>ちゅうしん</sup>回転し、Cボタン<sup>さいてん</sup>ユニット上下で見<sup>じゅうげ</sup>ている高さが<sup>たか</sup>変わります。また、Lトリガーボタン<sup>あ</sup>を押すと<sup>お</sup>地形グリッドが表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



## ☆地形グリッド表示

プレイヤーのいる場所<sup>ばしょ</sup>から<sup>ぜんぽう</sup>前方に向かって、<sup>ちけい</sup>地形に<sup>じょうり</sup>グリッド(格子模様<sup>こうしちよう</sup>の地形図<sup>ちけいず</sup>)が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。十字キー<sup>じゅうじ</sup>上下で<sup>じょうげ</sup>地形が<sup>きょうちよう</sup>強調<sup>きょうちよう</sup>されます。また、方向<sup>ほうこう</sup>選択時に<sup>せんたく</sup>Lトリガーボタン<sup>あ</sup>を押しても<sup>お</sup>地形グリッドが表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



## ☆クラブ選択

カップ<sup>さより</sup>までの距離<sup>きょり</sup>から<sup>じどうてき</sup>自動的に<sup>さいてき</sup>最適<sup>もく</sup>のクラブ<sup>か</sup>を持ち<sup>も</sup>換え<sup>か</sup>ますが、自分で<sup>じぶん</sup>任意<sup>にんい</sup>に<sup>か</sup>換えたい場合は、メニュー<sup>ばあい</sup>のクラブ<sup>えら</sup>選択<sup>せんたく</sup>を選ぶか、方向<sup>ほうこう</sup>選択時に<sup>せんたく</sup>Rトリガーボタン<sup>あ</sup>を押しま<sup>お</sup>す。画面<sup>がめん</sup>中央<sup>ちゅうおう</sup>に<sup>お</sup>クラブヘッド<sup>クラブ</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



## ☆方向選択

メニュー<sup>ほうこう</sup>から<sup>せんたく</sup>方向<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>に戻る<sup>もど</sup>場合に<sup>ばあい</sup>選びます<sup>えら</sup>。

## ☆ショット

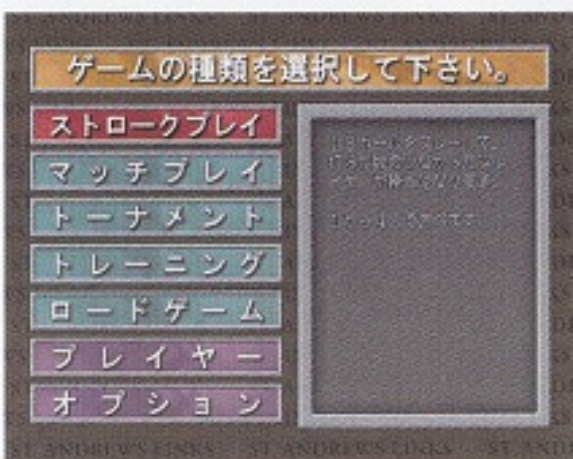
一度<sup>いちど</sup>メニュー<sup>はい</sup>に入ると<sup>つぎ</sup>次の行動<sup>こうどう</sup>を<sup>せんたく</sup>メニュー<sup>せんたく</sup>から<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>しなければ<sup>な</sup>ならないので、何か<sup>なに</sup>メニュー<sup>つ</sup>を使って<sup>つか</sup>から<sup>つか</sup>ボール<sup>ボール</sup>を<sup>つか</sup>ショット<sup>つか</sup>する場合<sup>せんたく</sup>に<sup>せんたく</sup>選択<sup>せんたく</sup>します。



## モード選択

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

モード選択では7つのメニューが設定されていますが、ゲームモードとしては以下の4種類が用意されています。トレーニングモード以外はすべて18ホールプレイで行われ、相手にコンピュータプレイヤーを選ぶことも可能です。



### ☆ストロークプレイ

(プレイ人数: 1~4人まで)

18ホールをプレイして、打った数の少なかったプレイヤーの勝ちとなるゲームです。プレイヤーごとにハンディキャップを設定して、ハンディキャップ戦も可能です。1人だけで単独プレイすることも可能で、コンピュータプレイヤーのみを選択して観戦することも可能です。

次にプレイヤーを選択します。→P.16参照



### ☆マッチプレイ

(プレイ人数: 1~2人まで)

各ホールごとに勝敗を決め、18ホールをプレイして勝ったホールの多いプレイヤーの勝ちとなるゲームです。負けているプレイヤーが残りのホールをすべて勝ってもイーブンにならない場合は、18ホールをプレイせずに終了します。プレイヤーごとにハンディキャップを設定して、ハンディキャップ戦も可能です(下図のように2人のプレイヤーのハンディキャップ差の3/4がハンディキャップホールとなります)。1人プレイの場合は、コンピュータプレイヤーとの対戦となります。また、コンピュータプレイヤーのみを選択して観戦することも可能です。

次にプレイヤーを選択します。→P.16参照

#### \*Match Play Handicap (3/4)

ハンディキャップの差	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ハンディキャップホールの数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			

## ☆トーナメント(プレイ人数:1~2人まで)

4日間のストロークプレイのトーナメントに出場するゲームです。はじめの2日間は、予選参加の60人で競い、トップスコアから10打差以内か、40位以内のプレイヤーが決勝ラウンドに進めます。トーナメントでは、予選ラウンドは3人1組、決勝ラウンドは2人1組のプレイとなり、プレイヤー数の上限は2人までとなります。

次にプレイヤーを選択します。→P.16参照



## ☆トレーニング

任意のホールでのプレイも自由に選べるほか、時刻や風向風速、天候の設定ができ、またグリーン内でのカップ位置の変更も可能です。任意地点にボールを置いて、ショットやパットの練習もできるし、何度でも打ち直しが可能です。ただし、スコアは記録されないため、個人成績に影響することはありません。

次にプレイヤーを選択します。→P.16参照。プレイヤーが決定すると、プレイホール画面が開きますので、任意のホールを選び、先に進みます。



※モード選択では、ゲームモード以外に以下のメニューがあります。

## ☆ロードゲーム

プレイ中にセーブしたデータを読み込み、以前にセーブした状態からゲームを再開できるメニューです。→P.28参照



## ☆プレイヤー

プレイヤーについて、任意に能力や特性を設定することができます。→P.16参照

## ☆オプション

ミュージックや画面の明るさ、天候などの機能を任意に設定できます。→P.25参照



おう よう へん  
**応用編**

**PRACTICE PART**

このゲームでは、参加するプレイヤーの能力や特性を任意に設定できるほか、気候条件などの環境を変えて楽しむことができます。また、プレイし終えたショットを再生し、さまざまな角度のカメラから見ることもできます。そうした諸機能をこのコーナーで解説します。

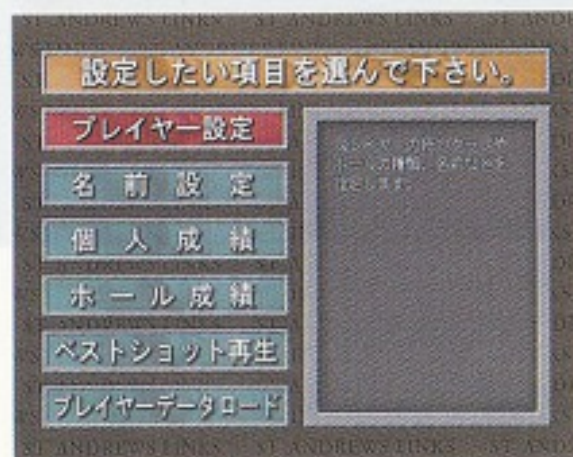
## プレイヤー設定

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

ゲームに登場するプレイヤーは、任意に設定が変更できる10種のプレイヤーが選択できます。コンピュータプレイヤーは既成プレイヤーの60人の中から選択します。既成プレイヤーを選択すると、プレイヤー選択ウィンドウにそのプレイヤーのステータスが表示されます。

プレイヤー設定は、モード選択でのプレイヤーメニューか、ゲーム内でのプレイヤー設定(ゲームをスタートして、プレイヤー選択の次に表示される)で設定します。設定の仕方は基本的に同じです。とくにプレイヤー設定をしない場合は、そのまま進行しても、コンピュータが自動設定します。

※プレイヤーメニューでは、以下のメニューがあります。



●ホール成績  
各ホールごとの成績を表示します。



●ベストショット再生  
→P.21参照



●名前設定  
名前を変更できます。設定変更可能プレイヤーだけでなく、コンピュータ

プレイヤーの名前も変更できます。



●個人成績  
トレーニング以外のゲームモードでプレイすると、プレイヤーの個人成績が記録されていきます。



●プレイヤーデータロード  
→P.28参照



いずれのゲームモードでも、最初にプレイヤー選択画面が表示されます。プレイヤー枠を選択するとプレイヤーリストが表示されます。ハンディキャップ表示の横に(新規)と表示されたプレイヤーは、プレイヤー設定をせずに使用することができますが、個人成績やプレイヤーの成長は記録されません。また、プレイヤー設定をしてコントローラバックにプレイヤーを登録している場合、本体正面の左端から数えて最も若い番号のコントローラに装着してあるコントローラバックから自動的にロードしてプレイヤーリストに表示します。

→P.28参照

※プレイヤーリストからプレイヤーを選択すると、以下の項目が提示されます。



- 「エントリー」：そのプレイヤーをゲームにエントリーします。
- 「設定」：プレイヤーの能力や特性の設定ができます。
- 「ロード/新規」：選択したプレイヤーが(新規)表示のプレイヤーの場合は「ロード」、プレイヤー設定しているプレイヤーを選択した場合は「新規」となります。

- ◆「ロード」は、コントローラバックから登録してあるプレイヤーをロードします。ロードするコントローラバックを選択すると、コントローラバックから登録してあるプレイヤーのリストが表示されるので、入れ替えるプレイヤーを決定してください。
- ◆「新規」は、プレイヤー設定しているプレイヤーデータを(新規)プレイヤーに戻します。本体正面の左端から数えて番号の若いコントローラバックからの自動的なプレイヤーデータロードで、プレイヤーリストに(新規)プレイヤーがない場合、他のコントローラバックに登録してあるプレイヤーデータをロードすることはできません。プレイヤーリストのプレイヤーをロードする人数分だけ(新規)プレイヤーにしてから、新たに「ロード」を選択してください。



## .....PLAYER CONFIGURATION

なまえ  
名前

ハンディキャップ

しょう  
使用ボール

キャラクター



レーダーチャート

きゅうしつ  
球質

しょう  
使用クラブ

### なまえ せってい 名前設定

NAMEの枠を選択すると(モード選択のプレイヤーメニューでは名前設定)、英数字が入力できるウィンドーが開きます。キャンセルする場合は、サブコマンドのキャンセルを選択します。



### ハンディキャップ

ハンディキャップが少ない(0に近い)とショットのタイミングが難しくなりますが、プレイヤーの基本値の成長は早くなります。逆にハンディキャップが多い(14に近い)とショットのタイミングはやさしくなりますが、プレイヤーの基本値の成長は遅くなります。基本値については、レーダーチャート(P.19)を参照ください。



## 使用ボール

3種類のボールの中から好みのボールを選択できます。



## キャラクター

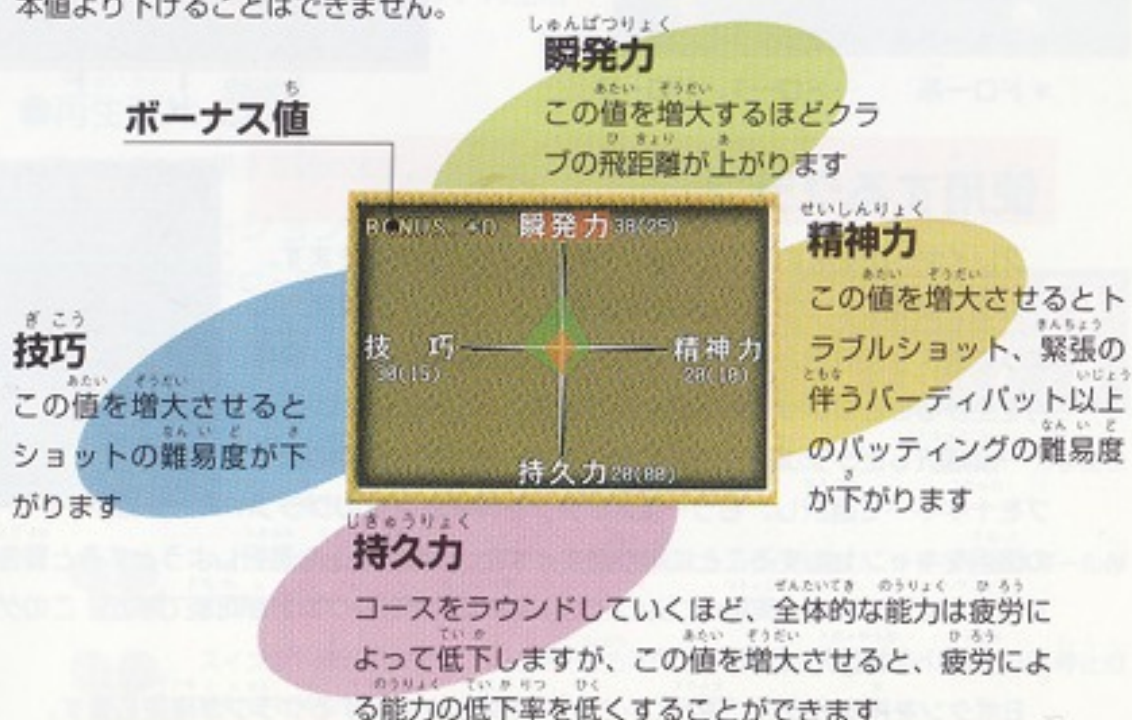
プレイヤーの顔と右打ち・左打ち、身長を選択し、登録します。



## レーダーチャート

瞬発力、持久力、技巧、精神力の4つの特性があり、プレイヤーの個性としてそれぞれの値を決定します。

CHARTの枠を選択するとレーダーチャートが大きく表示されたウィンドウが開きます。各特性を増大、減少させるに伴い、ウィンドウ内左上のボーナス値も増減します。この数字が0になるまで特性を変化させることができます。ただし、各特性の最大値を越えたり、基本値より下げることはできません。



## ●基本値

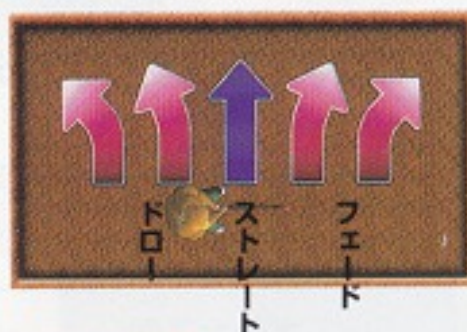
特性値は、最初に与えられる合計50点のボーナス値と合計58点の基本値を合わせた値のことをいいます。プレイヤーは50点あるボーナス値を任意で各特性に割り振ることができます。また基本値は、プレイヤーのゲームでの状況に応じて各特性ごとに増加していきます(オリジナルプレイヤーの成長)。「技巧」と「精神力」の基本値は、ミスショットを繰り返すと減少していきます。基本値が増加する条件は以下の通りです。

- ・瞬発力 … フルショット時に、ナイスショットを出した率
- ・持久力 … プレイヤーのラウンド回数
- ・技巧 … ナイスショットを出し、打ったボールがフェアウェイキープした率
- ・精神力 … トラブルショット時に、ナイスショットを出した率

## プレイヤーの球質

そのプレイヤーが最も得意とする球質を選択できます。選択できる球質は以下の5種類です。

- \*ストレート
- \*フェード系 … フェード1、フェード2
- \*ドロース系 … ドロー1、ドロー2



## 使用するクラブ

プレイヤーが使用するクラブは、14本を任意に設定できます。なお、使用するクラブの最高飛距離はプレイヤーの瞬発力によって決まり、瞬発力を下げることによって飛距離が落ち、瞬発力を上げることによって飛距離が伸びます。

一度選択したクラブは枠が青く光ります。青く光った枠のクラブを十字キーで選択し、もう一度Aボタンを押すと、そのクラブの使用をキャンセルすることになります。また、15本以上を選択しようすると警告が出て、決定できません。実際のゴルフでは13本以下でもラウンドが可能です。このゲームでは必ず14本選択してください。

Bボタンを押すとクラブ選択ウィンドウが閉じ、使用するクラブが確定します。



## かくちょう 拡張メニュー

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

拡張メニューでは以下の項目があります。

### ☆通常メニュー

前のメニューに戻ります。

### ☆スコアカード

現在のスコアカードを表示します。練習ホールやトレーニングでは表示されません。

### ☆ベストショット

ゲーム中のショットをリプレイし、さまざまなカメラワークでショットを鑑賞できます。また、そのリプレイを記録することもできます。→P.29参照

「リプレイを見る」を決定すると、ショットする直前の状態でプレイヤーが表示されます。また、画面上方に再生用ツールバーが表示されます。再生用ツールバーには3種のボタンがあります。

#### ●再生開始

このボタンで再生を始めます。

#### ●スローモーション

このボタンでスローモーションをかけます。

#### ●カメラワーク

8種類のカメラワークがあります。



スイングし終わるまではプレイヤー後方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています。



スイングし終わるまではプレイヤーの右側方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています。



スイングし終わるまではプレイヤー前方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています。



- 4** スイングし終わるまではプレイヤーの左側方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています。
- 5** スイングし終わるまではプレイヤーの右側方にカメラが位置し、ショット後は通常のゲームモードと同様に、ボール停止までボールの後方からボールを追跡します。
- 6** スイングし終わるまではプレイヤーの後方上空にカメラが位置し、ショット後はプレイヤーの右側方上空にカメラが移動します。
- 7** ショット前からボール停止まで、プレイヤーの後方上空にカメラが位置します。
- 8** ショット前からスイングし終わるまで、自分で決めた任意の場所にカメラ位置を設定して、ボールを追跡します。OBゾーンには移動できません。また、Cボタンユニット上下でカメラの高さを変更できます。

## ☆ 画面設定

画面表示に関する設定を行います。

### ● グリッド表示

地形グリッドを常に表示するか、ON THE GREEN時に自動表示するか、表示しないかを選択します。通常はON THE GREEN時自動表示になっています。

### ● 上空カメラ

前方からと側方からを選択できます。通常はOFFになっています。

### ● パットカメラ

前方からと側方からを選択できます。通常はOFFになっています。

### ● カメラワーク

カメラが移動する際、今の場所から連続で表示するか、移動場所ごとに切り換えるかを設定します。通常は「連続」になっています。



## ●ボール追跡

ボールをショットした後、すぐにボールを追跡する「即時」と、しばらくしてボールを追跡する「遅延」の2種類があります。通常は「即時」になっています。



## ●パワーメーター

練習ホールとトレーニングでは最初からONになりますが、それ以外ではOFFになっています。ONにすると画面上方に表示されます。バックスイングのパワーと方向が赤いゲージで示されます。



## ●マップ

ホールのイラスト図が画面に表示されます。イラスト図の表示範囲外はOBですが、イラスト図内にOB領域がある場合は黄色と黒色の縞模様で表示されます。通常はONになっています。



## ☆機能設定

ゲーム内での諸機能を設定します。十字キー上下で各項目を選択し、左右で各項目内の内容を変更します。

### ●ミュージック

BGMのON、OFFを設定します。通常はONになっています。

### ●サウンドエフェクト

ショットやバット、カップインなどの効果音のON、OFFを設定します。通常はONになっています。



※以下の項目は、トレーニングが練習ホールのみ設定が可能です。

### ●天候

通常のゲームモードでは、コンピュータによって刻々と天候が変化します。雨の場合、コースは速くに行くほど暗くなります。雨によるカジュアルウォーターはありませんが、グリーン上での芝が重くなり、バットが延びなくなります。霧の場合も、コースが奥に行くほど乳白色になり、見づらくなります。霧が発生した場合、カップ位置表示アイコンは表示されなくなります。

げんざい じこく  
●現在時刻

早朝は芝が露を含んでやや重く、陽が昇るに従って軽くなり、夕方には芝が伸びてまた重くなることに、時刻設定の意味があります。変更の枠でAボタンを押すと、画面中央にアナログ時計が表示されます。



ふうこうふうそく  
●風向風速

変更の枠でAボタンを押すと、画面中央に風向の矢印と風速メーターが表示されます。十字キー左右で風向、上下で風速を変更します。



いし へんこう  
●カップ位置変更

カップ位置をグリーン上の任意の地点に変更するメニューです。変更する枠でAボタンを押すと、グリーン上にカップ位置アイコンが表示されるので、3Dスティック上下左右でカップ位置を変更します。その際、Cボタンユニット上下で視点の高さを変更でき、十字キー左右でカップを中心として回転できます。位置が決まったらAボタンを押します。

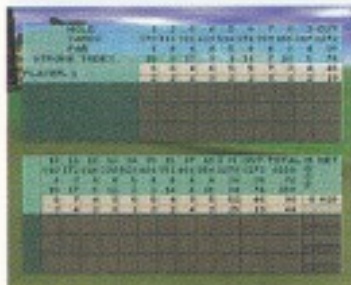
いし へんこう  
●ボール位置変更

ボールの位置をOBエリアでないホール上の任意の地点に変更するメニューです。変更する枠でAボタンを押すと、ボールのある場所にボールを拾うアイコンが表示され、ボール位置を変更します。その際、Cボタンユニット上下で視点の高さを変更でき、十字キー左右でボールを中心として回転できます。

しゅうりょう  
**ゲーム終了**

ゲームを終了するメニューです。終了するなら「はい」でAボタンを押します。ゲームに戻るなら「いいえ」でAボタンを押すか、Bボタンを押します。コントローラバックを装着していれば、ゲームを記録することができます→P.28参照

ラウンドが終了すれば、勝敗が表示されます。対戦プレイやトーナメントでは優勝者が表示されます。18ホールで決着がつかない場合は、4ホールのプレイオフで勝敗を決定します。いずれのゲームモードとも、1番ホール、2番ホール、17番ホール、18番ホールとラウンドし、勝敗が決定するまでこの4ホールをラウンドし続けます。



しゅうりょうめい  
●ゲーム終了画面

## オプション

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

ゲーム前に設定する機能モードで、ゲーム内拡張メニューの機能設定と似たような内容を選択します。

### ●ミュージック

機能設定と同様です。

### ●サウンドエフェクト

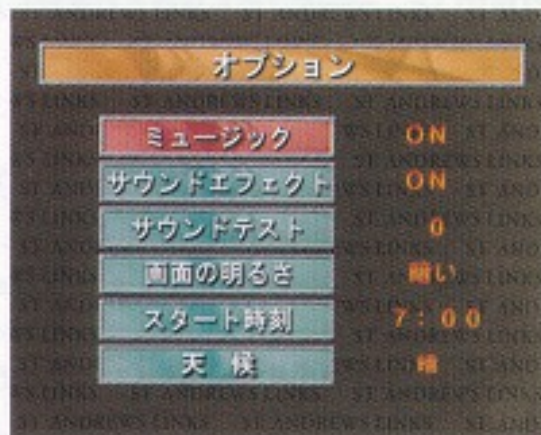
機能設定と同様です。

### ●サウンドテスト

ゲーム内に使われている曲や効果音を聴くことができます。

### ●画面の明るさ

画面の明るさを2段階に変化させることができます。



※以下の項目は、トーナメントモードの場合は反映されません。

### ●スタート時刻

ゲームを開始する時刻を設定することができます。設定の方法は、機能設定の現在時刻と基本的に同様です。

### ●天候

ゲーム中の天候を、晴、雨、霧、もしくはランダムに設定できます。





## しょう コントローラパックの使用について

◆各項目とも3Dスティックで選択し、Aボタンで決定します。

このゲームでは、プレイヤーのデータや各ゲームモードの中断データなどを、コントローラパックにセーブしたり、セーブしたものをロードすることができます。コントローラパックがないと、データは何も保存されません。

### ちゅうい ご注意

- コントローラパックの着脱は、必ず電源を切った状態で行ってください。  
→電源を入れた状態で着脱すると、保存されている内容が失われる恐れがあります。
- 電源を入れた状態でコントローラパック装着をしても、装着していないものと本体に判断されてしまいます。



### あたら ☆新しいコントローラパックでゲームをはじめると…

新しい(または「栄光のセントアンドリュース」のゲームノートがない)コントローラパックで電源を入れると、自動的に「栄光のセントアンドリュース」のゲームノートが作成されます。

ゲームノートとは、ゲームのデータをセーブしておくためのノートのようなものです。コントローラパックがあっても、このゲームノートが作成されていないとデータをセーブすることはできません。「栄光のセントアンドリュース」に必要なページ数は79ページです。データの指定セーブを使わなくても79ページ使ってしまう。

### ☆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装着されている場合、〈STARTボタン〉を押しながら、電源を入れるかリセットを押すと、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セーブされている内容を確認することができます。また、セーブされているデータの消去もこの画面で行います。3Dスティック上下で消去したいデータを選択し、〈Aボタン〉を押すと、「ホントウニケス」「ヤッパリヤメル」という項目が表示されます。ここで「ホントウニケス」を選択し、〈Aボタン〉を押すと、データ表示が消えて、消えたデータのページ数だけ、「ノコリページ数」が増えて表示されます。

### じどう ☆自動セーブと指定セーブ

データのセーブ内容は、自動的にセーブされるものと、プレイヤーによる指定でセーブされるものがあります。

## ○自動セーブされるもの

- 「ゲームスタート」のプレイの種類と参加プレイヤー数→P.8参照
- 「プレイヤー」内のメニューで、名前設定で設定した名前→P.16参照
- プレイヤーの個人成績→P.16参照
- ホール成績→P.16参照 ●「オプション」で設定した内容→P.25参照

## ※自動セーブされるデータとコントローラパック

- 1) 装着されているコントローラパックが1個の時  
常に最新の設定内容が自動的にセーブされていきます。本体の電源をONにすると同時に、コントローラパックから自動セーブされたデータが自動的にロードされます。
- 2) 装着されているコントローラパックが2個以上で、すべてのコントローラパックに自動セーブされたデータがある時  
本体正面の左端から数えて最も若い番号のコントローラに装着されているコントローラパックのデータのみが自動的にロードされます。また、自動セーブされるデータの保存も、最も若い番号のコントローラに装着されているコントローラパックのみに自動セーブされます。

※最も若い番号のコントローラパック以外からは、自動セーブされたデータのロードおよび自動セーブされるデータのセーブはできません。

## ○指定セーブされるもの

- プレイヤー設定で設定したキャラクターのデータ
- ゲームモードでのプレイ中の中断データ
- ベストショット



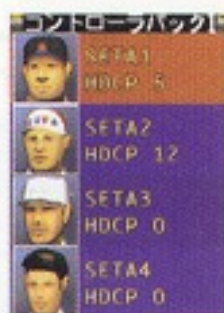
## ☆プレイヤー設定で設定したキャラクターのデータ

プレイヤー設定時に「登録してよろしいですか」と表示され、「はい」を選択するとデータがセーブされます。ロードは、プレイヤー選択画面の「ロード」(→P.17参照)か、プレイヤーメニューの「プレイヤーデータロード」を選択します。こうして、ゲームモードで対戦プレイをする場合、それを持ち寄ることにより自分の設定したプレイヤー同士で対戦プレイが行えます。

※プレイヤー設定で設定したキャラクターのデータは1つのコントローラパックに10個までセーブできます。

## ●プレイヤーデータロード

コントローラパックにセーブしてあるプレイヤーデータを復元します。ここを選択するとコントローラパックと本体のグラフィックが表示され、コントローラパック選択ウィンドウが開きます。コントローラパックを選択するとセーブしてあるプレイヤーデータリストが表示され、選択します。決定すると、コントローラパックのグラフィックの横に選択したプレイヤーのステータスが表示されます。次に本体のメモリに登録されているプレイヤーリストが表示されるので、上書きしても構わないプレイヤーを選択すると、本体の横に選択したプレイヤーのステータスが表示されます。さらにロードの確認が表示されるので、よければ「はい」を選択します。



## ☆プレイヤー設定をして、設定したプレイヤーをコントローラパックに登録した場合

### 1) 装着されているコントローラパック数が1個の時

本体の電源をONにすると同時にコントローラパックから自動的に登録したプレイヤーの人数分(最大10人)のプレイヤー設定データがロードされ、プレイヤーリストに登録されます。

### 2) 装着されているコントローラパックが2個以上で、すべてのコントローラパックにプレイヤー設定のデータが登録されている時

本体正面の左端から数えて最も若い番号のコントローラに装着されているコントローラパックのデータのみが、ゲーム開始時、自動的にロードされ、プレイヤーリストに表示されます。その他のコントローラパックのデータを使用する場合は、ロードするプレイヤーのコントローラパック選択時に使用するコントローラパックを選択します。

※1、2のロード操作において、既にロードされているプレイヤーを選択(再びロード)することはできません。

## ○ゲームモードでのプレイ中の中断データ

ゲーム終了時に「セーブしますか」という表示が現れ、「はい」を選択すればコントローラパックにセーブされます。ロードは、モード選択画面の「ロードゲーム」を選択します。なお、トレーニングモードおよび練習ホールはセーブできません。ゲームモードでのプレイ中の中断データは1つのコントローラパックに3個までセーブできます。

ゲームを終了しますか

はい いいえ

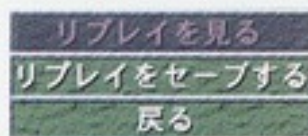
セーブしますか

はい いいえ

※セーブされているプレイヤーの名前・ハンディキャップ・キャラクターの設定を変更するとロードができなくなります。

## ○ベストショット

ショット終了時に、ゲーム内の拡張メニューで「ベストショット」を選択し、「リプレイをセーブする」という項目を呼び出し、「はい」を選べばコントローラバックにセーブされます。ロードはプレイヤーメニューの「ベストショット再生」を選択し、ロードするファイルを選択します。「ベストショット」は1つのコントローラバックに3個までセーブできます。



## エラーメッセージについて

### バックが差し込まれていない場合

バックが差し込まれていません。セーブすることはできませんがゲームを始めることはできます。ボタンを押すとゲームが始まります。

### すべてのバックが容量不足の場合

容量の不足しているバックがあります。ファイルを削除したい場合は1度電源を切りバックをコントローラ1に差し込んでください。スタートボタンを押しながら電源を入れるとファイル削除メニューになります。79ページが必要です。セーブすることはできませんがゲームを始めることはできます。ボタンを押すとゲームが始まります。

### すべてのバックが壊れている場合

壊れているバックがあります。セーブすることはできませんがゲームを始めることはできます。ボタンを押すとゲームが始まります。

以下のエラーメッセージは、コントローラバックを複数個(最大4個)使用した際に表示されます。

### 容量が足りているバックもある場合

容量の不足しているバックがあります。ファイルを削除したい場合は1度電源を切りバックをコントローラ1に差し込んでください。スタートボタンを押しながら電源を入れるとファイル削除メニューになります。79ページが必要です。このままゲームを始めることもできますが、これらのバックにはセーブできません。ボタンを押すとゲームが始まります。

### 壊れておらず容量が足りているバックもある場合

壊れているバックがあります。このままゲームを始めることもできますが、これらのバックにはセーブできません。ボタンを押すとゲームが始まります。



# COURSE GUIDE

コースガイド



ぜんたいず  
コース全体図



このコースのもとになっているセントアンドリュースのオールドコースを、ホール単位にイラスト図、写真付きで紹介しします。各ホールのレイアウトはゲーム中のマップでも知ることができますが、あらかじめコースの概略を知っておけば、攻略に役立つことでしょう。また、ホール紹介の下段では、全般的なオールドコースの特徴やゴルフ用語なども解説しています。



## St Andrews

St Andrews [Emulation64.fr](http://Emulation64.fr)

 Hole

 No.1

 Par 4 370 yds.

## THE BURN

バーン

スタートホールは、さすがにバンカーもなく、広いフェアウェイに向かって思い切ったティショットができます。中央やや左を狙うのがベストです。しかし、スウィルカンバーンがグリーン手前をえぐるように流れており、川越えのセカンドショットは要注意。ティショットで距離が出なければ、バーン手前に刻んでスリーオン狙いです。バーンはウォーターハザードになっています。



### バーンとローカルルール

バーンとはスコットランドで小川を意味し、このオールドコースではスウィルカンバーンを指します。ところで、スウィルカンバーンを直訳すれば「洗濯川」で、大昔は町の共同洗濯場だったわけです。しかし、既にゴルフコースとしても開放されていて、ゴルフが洗濯かで争いが繰り返されるようになりました。そして結局、干した洗濯物があれば、ボールを拾い上げて罰なしにドロップできる、というルールができました。しかも、最初はオールドコースの権威から統一ルールに組み込まれたのですが、やがてオールドコースのみのルールとして、ローカルルール第1号になったのです。



 Hole

 No.2

 Par 4 411 yds.

## THE DYKE

### ダイク

ティショットの落としどころがポイントになります。右サイドはラフやゴースの藪が生い茂り、ここに入れば1打は余分にたたくことになるでしょう。フェアウェイ中央やや左が狙い目ですが、ちょうど270ヤード地点にバンカーが控えていて、ロングヒッターは要注意。オールドコースならではのフェアウェイのアンジュレーションも、そろそろきついうねりとなって現れます。

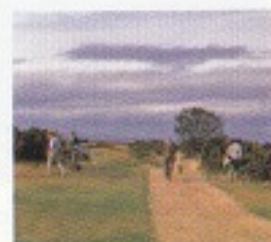


## ハザード

オールドコースでのハザード(障害)は、ウォーターハザードはスウィルカンバーンが唯一ですが、ゴースやバンカーはそれこそ無数に存在します。さらに、17番ホールのオールドコースホテルのような特殊なハザードもあります。なお、イーデン川の河口はOBになっていて、ウォーターハザードではありません。

## 散歩道

オールドコースはゴルファーだけの楽園ではありません。コース脇の小径は町の人たち、とりわけ老人たちの散歩ルートであり、憩いの場でもあるのです。犬を連れて歩く人も多く、ラフに犬が寝そべっていたりすることもよくあるのです。



St Andrews Old Course No.2  
Emulation64.fr



 Hole

 No.3

 Par 4 352 yds.

## CARTGATE OUT

カートゲート(アウト)

カートゲート(車門)という愛称は、かつてイーデン川の河口に通じる道と門があったからとか。当時は漁民がその道を利用し、車が大地を削った跡がフェアウェイを斜めに横切る溝や陥没になったともいわれています。広大なダブルバンカーは一見乗せやすそうですが、手前にはマウンドやガードバンカーが控え、グリーン自体も複雑なアンジュレーションになっています。



**ダブルグリーン** オールドコースでは、1番、9番、17番、18番を除いては、例えば2番と16番、3番と15番といった具合に同じグリーンを使います。広大なグリーンには、アウトの白旗、インの赤旗(18番ホールだけは白旗)と2つのピンが立っています。もともとは一方向にプレイして帰ってきたのが、帰り道もゴルフをしたという単純な理由からだそうです。

## アンジュレーション

フェアウェイ、グリーンを問わず、地面のうねりをいいます。オールドコースは、とにかくこのアンジュレーションのきつのが特徴で、かつ複雑、微妙なのがゴルフの難しさを演出しているともいえるでしょう。



Hole  
No.4  
Par 4 419 yds.

## GINGER BEER ジンジャービール

たっぷり距離のあるミドルホールです。ちょうど第1打の落下地点が狭くなっているため、ショットの正確さが問われます。グリーン手前のどんぶり鉢をひっくり返したようなマウンドも、このホールの特徴のひとつ。その左サイドにはラフと小さなバンカー群が集まっていて、セカンドが長めのショットになるようなら、無理せずにスリーオン狙いに切り替えたほうがいいでしょう。



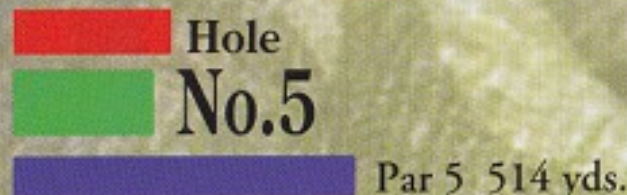
### 芝目

グリーン上、芝の生え具合でパッティングしたボールの転がり方が変化しますが、その方向性を芝目と表現しています。しかし、日本に多いコーライ芝は芝目の影響を大きく受けますが、欧米のペント芝ではあまり関係なく、アンジュレーションのみが問題となります。

### 売店

日本のゴルフ場では4、5ホール過ぎると売店があり、ハーフを終わるとクラブハウスに戻ります。しかし、オールドコースでは18ホール終わるまでは、水飲み場を除いて何もありません。しかし、19世紀末頃は、4番ホール横に露店があり、ジンジャー(しょうが入り)ビールなどを売っていたようです。

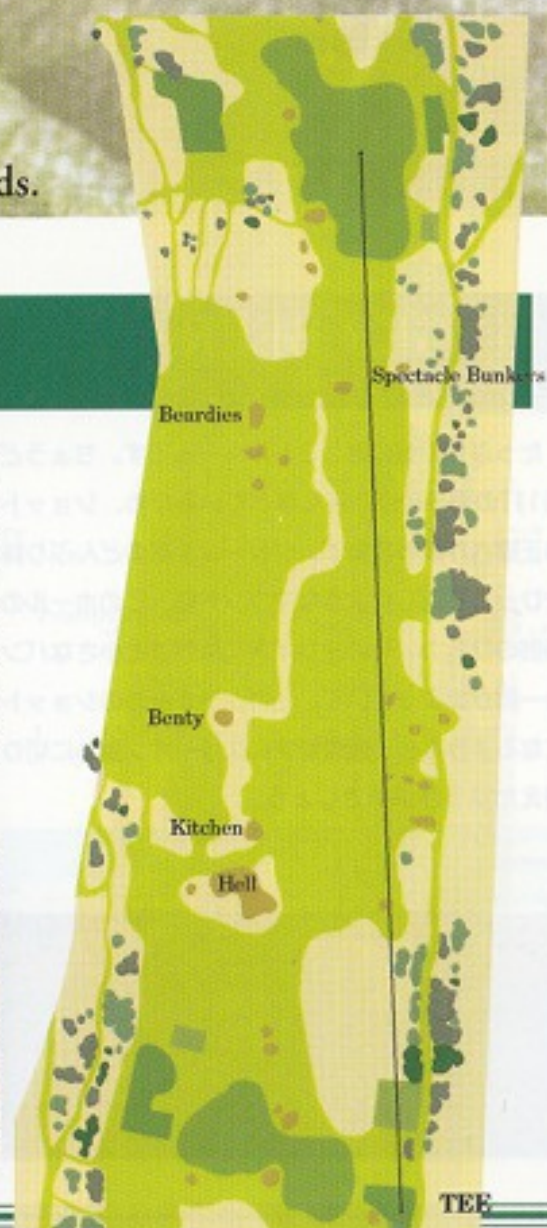




## HOLE O'CROSS OUT

ホールオクロス(アウト)

14番ホールとの共有フェアウェイは、これまでのホールとは違って、人の背丈ほどもある高い段差でセパレートされています。しかも、フェアウェイのセンターから右サイドにかけて、次々と小さなポットバンカーが現れます。だから、左サイドに行かないこと、バンカーに入れないことが肝心。それさえなければ、グリーンが縦長なので、飛距離次第では充分ツーオンを狙えます。





### 共有 フェアウェイ

グリーンを共有しているということは、フェアウェイも共有しているわけで、1番と18番、2番と17番といった具合に隣あったフェアウェイが連続しています。ゴースや段差でセパレートされたようなホールもありますが、それもほんの一部。だから、攻め方によっては、隣のフェアウェイを経由してのルート設定もよくあるパターンなのです。

### ゴース

オールドコース特有の藪のことで、ハリエニシダという灌木が群生したものです。初夏には黄色い可憐な花を咲かせるのですが、コース最悪のハザードでもあります。ここに打ち込むと、ロストボールやアンプレアブルはほぼ確実となります。



 Hole  
 No.6  
 Par 4 374 yds.

## HEATHERY OUT

ヒーザリー(アウト)

ティグラウンドの正面がゴースの丘で、ピンの見えないブラインドホールになっています。キャリーで150ヤードは飛ばさないと、アンブレアブルかロストボールは確実でしょう。さらに200ヤード地点を前後して幾多のバンカー群があり、ともかくもこれらにつかまらないことです。逆にグリーン周りにはバンカーはなく、代わりにマウンドと窪地が複雑にからみあっています。






### アンブレアブル

ボールの状態が悪くて打てないと判断したとき、プレイヤーが宣言します。木の根元に入りこんだり、藪に打ち込んだときにアンブレアブル宣言する場合がありますが、オールドコースではゴースに打ち込めばほぼ確実、バンカーでも落とすところが悪いとアンブレアブルの可能性があり、1打罰でドロップするか打ち直しとなります。

### ロストボール

文字通り「ボールを見失う」ことで、正しくはボール・ロスト。オールドコースでは、ゴースに打ち込んだ場合にロストボールの可能性が高くなります。アンブレアブルだと1打罰でそのすぐ後ろにドロップすることで済みますが、ロストボールなら1打罰で打ち直しとなってしまいます。ゲームでも、ゴースに打ち込むとロストボールの可能性があります。

 Hole  
 No.7  
 Par 4 359 yds.

## HIGH HOLE OUT

ハイホール(アウト)

オールドコースではほぼ唯一のドッグレッグホールで、フェアウェイ幅も狭く、ティショットの落とどころが攻略のポイントとなります。コースとラフを越すと、そこからコースは右に折れて、グリーン手前にはコクル、ストラス、ヒルといった、大小の有名なガードバンカーが控えています。メンタル面でのプレッシャーを与えるということでは、コース中でも屈指の難ホールです。



### こうさ 交差ホール

フェアウェイを共有する場合、アウトのプレイヤーとインのプレイヤーが交錯しあうことがあります。なかでも7番と11番はホールそのものが交差しています。といっても、「インが優先」という決まりが定められているので、トラブルになることはありません。ゲームではもちろん関係のない話ではありますが…。なお、18番ホールのみアウト優先です。

### むす ポット バンカー

無数のバンカーが待ち受けるオールドコースでも、とくに苦労させられるのがポットバンカーと総称される小さなバンカーです。小さいものだと直径2ヤード弱ほどで、クラブを振るのもままならないほど。しかも深く、出すだけで精一杯です。

Hole

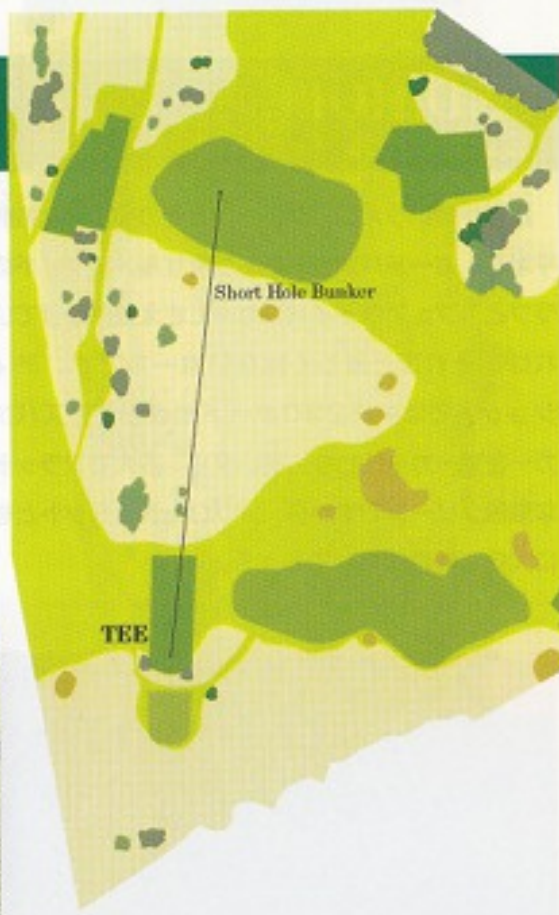
No.8

Par 3 166 yds.

## SHORT HOLE

ショートホール

オールドコースのなかでも、太古のリンクスの姿を忠実にいまにとどめているホールです。イーデン川の河口すぐ近くのティグラウンドからショットするショートホールで、河口に近いだけに風の強さと方向には要注意。ショットするとバンカーに入るかラフにつかまるか、左へ行けばゴースにのまれてしまいます。グリーン奥も傾斜しているので、とにかくオンさせることが肝心です。



## リンクス

スコットランド語で海岸の草原を指し、転じて古来からの海沿いのゴルフ場を意味する言葉となっています。地質時代以来の海岸の後退や浸食、潮の干満などで荒地が広がり、高緯度の気候から乏しいしか生えない草原が形成されました。それが牧草地となり、やがて物好きの牧童が小石を木の杖で打って、兎穴に入れるゲームを発明…。ゴルフの誕生です。

## 全英オープン

1860年(日本だと江戸時代末期)からはじまった、世界4大トーナメント中最古の競技です。ジ・オープンと称されるほど権威があり、毎年7月第3週、必ずリンクスコースで開催されます。オールドコースでは4、5年に1度の割合で開催されています。

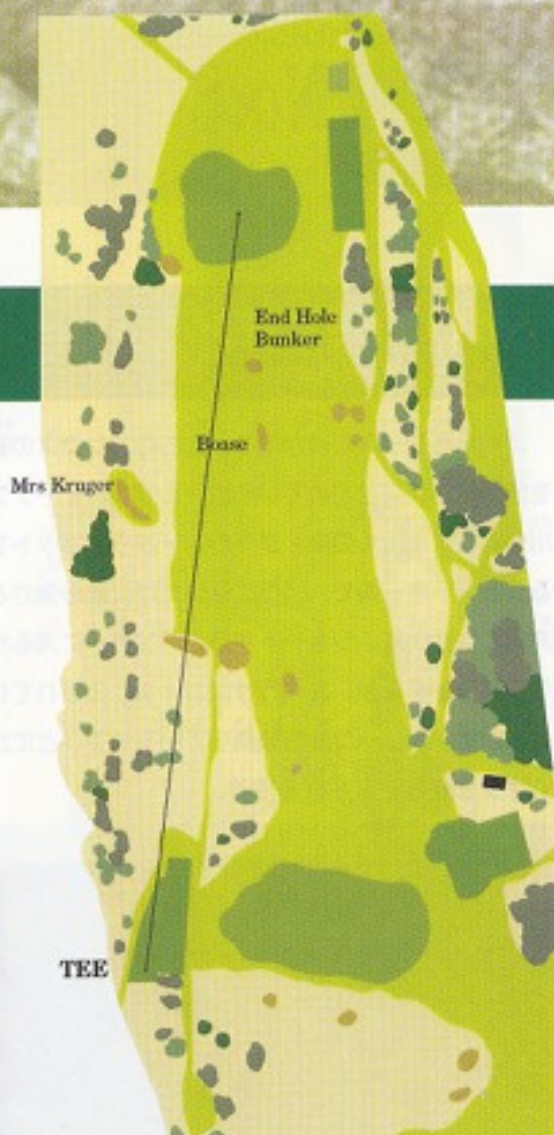


St Andrews Old Course 64.fr

**Hole**  
**No.9**  
 Par 4 307 yds.

## END HOLE エンドホール

距離が短い上に、グリーンとその周辺は比較的平坦で、ガードバンカーもありません。左サイドのラフと、フェアウェイバンカーにさえ気をつけていれば、それほど難しくはないホールです。ティショットでは中央230ヤード地点のボアズバンカーをマーカー代わりに使います。広大でフラットな単独グリーンですから、アプローチ、パットともに大きな問題はないでしょう。



## アウトとイン

正しくは、GOING OUTとCOMING IN。「行って、帰る」というわけですが、オールドコースの全景を見れば、その語源もよくわかります。エンドホールという愛称のある9番ホールまで進んで、再び戻ってくるのですから。アメリカでは、アウトをFRONT NINE、インをBACK NINEと呼びならわしています。

## ティグラウンド

オールドコースをはじめ初期のゴルフコースでは、ホールアウトすると、カップのすぐ横(2クラブレングス)から次のホールをめざしてティアップしていました。また、ティベグも後の発明で、初期は砂を盛りあげてティアップしました。



Hole

No.10

Par 4 318 yds.

## BOBBY JONES

ボビー・ジョーンズ

球聖といわれたアメリカ人ゴルファー、ボビー・ジョーンズが、1972年にセントアンドリュースの名誉町民になったことを記念して、このホールの愛称となりました。距離が短いうえにハザードも少なく、オールドコースでは比較的攻めやすいホールです。100ヤード地点に3つのポットバンカーが三角点のように並び、その間を抜くようにショットすると、ちょうどグリーン方向です。



## オナー

日本ではオーナー(OWNER)といたりすることもあります。正しくはオナー(HONOUR)です。つまり、「所有者」ではなく、「栄誉」であり、各ホールで最初にショットする栄えある権利を意味します。このゲームの対戦プレイでは、前ホールのスコアから成績上位順にオナーを選定してくれます。

ハンディ  
キャップ

ハンディキャップを設定するというのが、ゴルフがほかのスポーツと大きく異なるユニークなところであり、力量の違うプレイヤー同士が対戦しても楽しいといわれる所以でもあります。ストロークプレイでは、ハンディキャップの差を全ストローク数から差し引いて勝負します。マッチプレイはやや複雑ですが、最初から1打差あるハンディホールが設定されます。

St Andrews Old Course / 41  
Emulation64.fr



**Hole**  
**No.11**  
**Par 3 172 yds.**

## HIGH HOLE IN

ハイホール(イン)

深く小さなストラパンカーでグリーンがガードされたショートホールです。イーデン川の河口に向かって打つため、風の影響を非常に受けやすく、風の強弱や方向によって、クラブ選択や攻め方がまるで違ってきます。プロでさえウッドからミドルアイアンまでの幅でクラブの番手を変えなければならないほどなのです。とくに風が強いときに、ボールを上げるのは禁物です。



**風**

オールドコースの風は、ストレートの球が思わぬ方向に流されてしまうほどの凄まじさです。プロでさえ、風の強さと向きによってクラブを5、6番手の幅で考えてプレイします。しかし、風が大敵というのは日本流のゴルフ観。本場のスコットランドでは、風の日を「ゴルフ日和」と呼び、喜々としてコースに出ていきます。クラブ選択や攻めるルートに細心の注意を払い、なおかつ偶発的な要素でゲームが左右されることに、ゴルフという競技の真価があると考えているのです。

**アゲインストと  
フォロー**

アゲインストは向かい風、フォローは追い風ですが、これもどうやら和製英語のようです。正しくは、向かい風はHEAD WIND、追い風の場合はFAIR WINDと表現します。

42 / St Andrews Old Course

Emulation64.fr

**Hole**  
**No.12**  
**Par 4 316 yds.**

## HEATHERY IN ヒーザリー(イン)

ティグラウンドからはグリーン手前のバンカーだけが見えて、悠然とフェアウェイが広がっているかのようですが、実は160ヤード、220ヤード付近にバンカー群が隠れているというレイアウト。さらにグリーンは奥行が狭い砲台状で、しかも複雑なアンジュレーションがあり、パッティングにも課題ありの難ホール。ティの右手がイーデン川で、風の影響をもろに受けるのも問題です。



### 霧

ロンドンの霧は冬の風物詩ですが、セントアンドリュースでは夏の名物です。海からの冷たい風と陸の暖かい風が交わるのが原因のようで、きわめて深い霧でティからホールが見えなくなるくらいです。しかし、一日中霧がかかるといのは少なく、時間帯によって霧が出て消えていくという周期を繰り返し、地元ではHAAR(ハール)と呼んでいます。

### 雨

もともと雨の少ない地方で、降っても土砂降りということはほとんどなく、しょぼしょぼした五月雨や霧雨の雰囲気です。それでも雨になれば、ボールのランがなくなり、転がりも遅くなります。

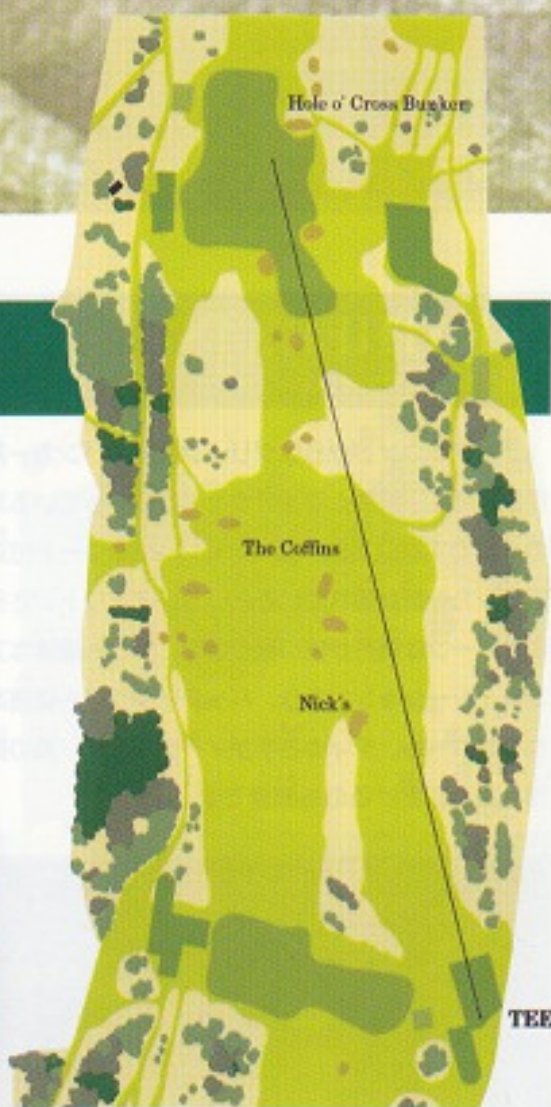


**Hole**  
**No.13**  
 Par 4 398 yds.

## HOLE O'CROSS IN

ホールオクロス(イン)

ラフが右から迫っていて、ティショットはそのラフをかすめるようにショットし、セカンドはラフとマウンド越えとなります。さらに、フェアウェイや左、200ヤード地点にコフィンズ(柩)というバンカー群が、その名の通り不気味にひそんでいます。グリーンは縦長のうえ、手前にはガードバンカーやグラスバンカー気味の窪地があり、飛距離よりもショットの正確さが求められます。



### パーとパーディと ボギー

パーは基準という意味で、ゴルフでは基準打数を示します。そこから1打少ないとパーディ(小鳥)、2打少ないとイーグル(鷲)、3打少ないとアルバトロス(阿呆鳥)といいます。パー5のロングホールを2打であがるとアルバトロスというわけです。なお、アメリカではアルバトロスをダブル・イーグルと称します。逆に、打数が1打多いとボギー(お化け)、2打多いとダブル・ボギー、3打多いとトリプル・ボギーとなります。

### ブービー

最下位という意味なのですが、なぜかゴルフでは最下位から2番目をいいます。したがって、最下位はブービーメーカーというわけです。なお、ブービー(BOOBY)はカツオドリのことで、なぜかここでも鳥が登場するのです。

**Hole**  
**No.14**  
 Par 5 523 yds.

## LONG HOLE ロングホール

オールドコース最長のホールで、その長いルート上に次々と著名なバンカーが現れ、プレイヤーに心理的負担をかけてきます。とくにティショットよりもセカンドショットが難しく、どこに落としてもバンカーにつかまるような感じがします。なかでもオールドコース最大のヘルバンカーは、縦横ともに20数ヤードという巨大さで、まさに地獄(ヘル)の名にふさわしい存在感があります。



### バンカー

バンカーはオールドコースを特徴づける存在で、その多くにはニックネームまでついています。ポットバンカーばかりでなく、大きなバンカーもそれだけ深く、アゴもきつく造られています。アゴの近くにボールがいけば、側方あるいは後方にボールを出すしかないでしょう。



### ギブアップ

ギブアップすれば、そのホールのパーの3倍、例えばパー4だと12打で済むわけです。OBを繰り返したり、ミスショットが続いたりしたときに宣言します。マッチプレイの場合には、負けが確定と思えばギブアップします。ゲームではパーの3倍になると自動的にギブアップとなります。

St Andrews Old Course/67  
 Emulation64.fr



Hole



No.15

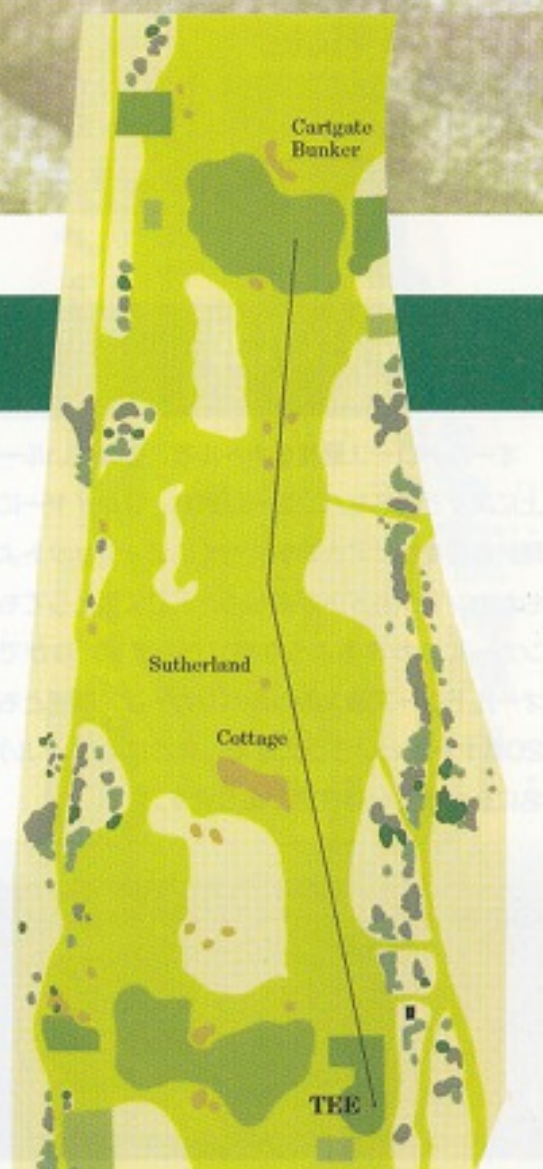


Par 4 401 yds.

## CARTGATE IN

カートゲート(イン)

ラフが右から張り出しているので、やや右ドッグレッグ気味に攻略ルートが設定されています。したがって、ティショットの狙い目はフェアウェイやや左サイドになるのですが、その方向に大きなコテージバンカー、その先に小さなサザーランドバンカーが並んでいて、プレッシャーをかけています。セカンドショットも、フェアウェイバンカー、ガードバンカーが課題となるでしょう。



## マッチプレイ

最近さいきんはストロークプレイがほとんどですが、ゴルフはもともとマッチプレイのゲームとして発展してきました。ホール単位で勝敗が決まるということで、相手のプレイをパスするOKただ(正しくはコンシード)など、ストロークプレイにはないルールがあります。

## サザーランドバンカー

19世紀のこと、あまりにもトラブルの多いこのバンカーを、コース管理委員会は埋めてしまいました。ところが、セントアンドリュースの町民たちは自然のままのコースの再生を願い、サザーランドバンカーは復活しました。あるがままを望むスコットランドのゴルフ気質を示す有名なエピソードです。



Hole

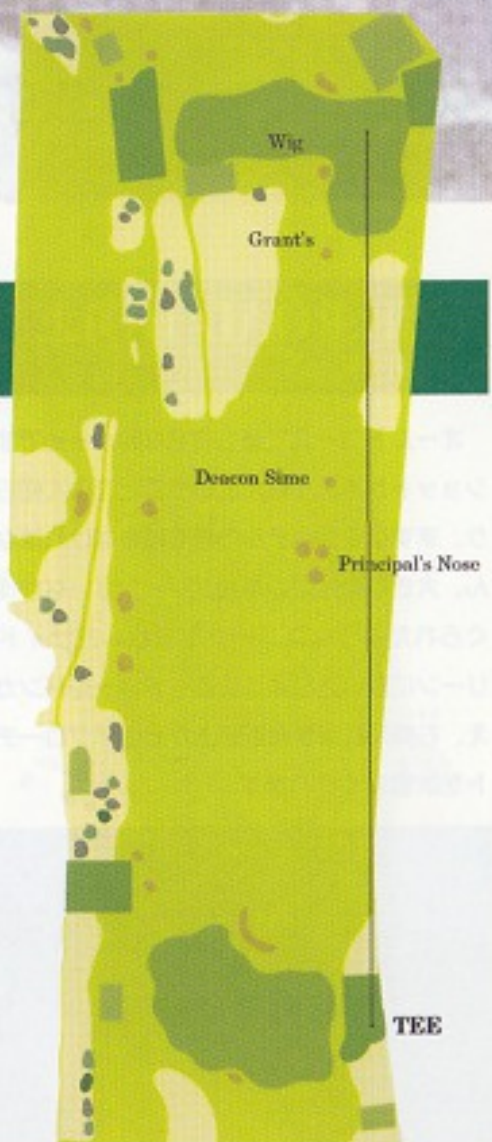
No.16

Par 4 351 yds.

## CORNER OF THE DYKE

コーナー・オブ・ダイク

右サイドに道路が延びており、その道路とフェアウェイの境がOBラインになっています。グリーンもOBのすぐそばに位置しているため、ティショットはこのOBラインに沿って打ちますが、当然にも風が左から来ているとき、もしくはスライサーは要注意です。また、中央やや左200ヤード地点には、「校長の鼻」と命名された3つのポットバンカーが待ち受けています。



## OB

正確にはアウト・オブ・バウンズと呼び、他の球技にもよくあるプレイ不能区域のことです。広大なオールドコースではOBはあまりなく、例えばアウトの右サイドにはニューコースが広がっていますが、ここに打ち込んでもセーフなのですが、ゲーム上はOB設定にしているスペースもあるのでご注意ください。




## スルー・ザ・グリーン


プレイ中のコースからハザードとグリーンを除いたエリア、具体的にはフェアウェイとラフを総称した表現です。ハザード(バーンやバンカー)ではソール(クラブの底)を地面につけてはいけなく、グリーンではマークをしてボールをピックアップできるなど、ルール上の違いがあります。

St Andrews Old Course / 47

Emulation64.fr

 Hole

 No.17

 Par 4 461 yds.

## THE ROAD HOLE

### ロードホール

オールドコースで最も有名な難ホールです。ティショットがホテル越えということよく知られており、まずはこのホテルの壁を越さなければなりません。大きな砲台型の単独グリーンは、なかほどがえぐられたようなユニークな形状。左サイドにはグリーンに食い込むようにロードホールバンカーが控え、右奥にこぼすと道路上からのアプローチショットを余儀なくされます。



### オールドコース ホテル

17番でティショットする際に真正面に位置する、コース上はハザードのようなものです。これをキャリアで越さないとパーさえ難しいでしょう。かつての貨物駅跡で、いまでも石炭倉庫が再現されています。温水プールやアスレチックなどの設備も完備した、セントアンドリュース一の超高級ホテルです。




### 道路

17番ホールは通称ロードホールといわれ、グリーン近くの右サイドが道路になっています。そして、ここによくボールがこぼれるわけで、「あるがままで打つ」というゴルフの原則がプレイヤーに過酷なショットを要求するのです。アプローチのテクニックが問われるところです。

 Hole

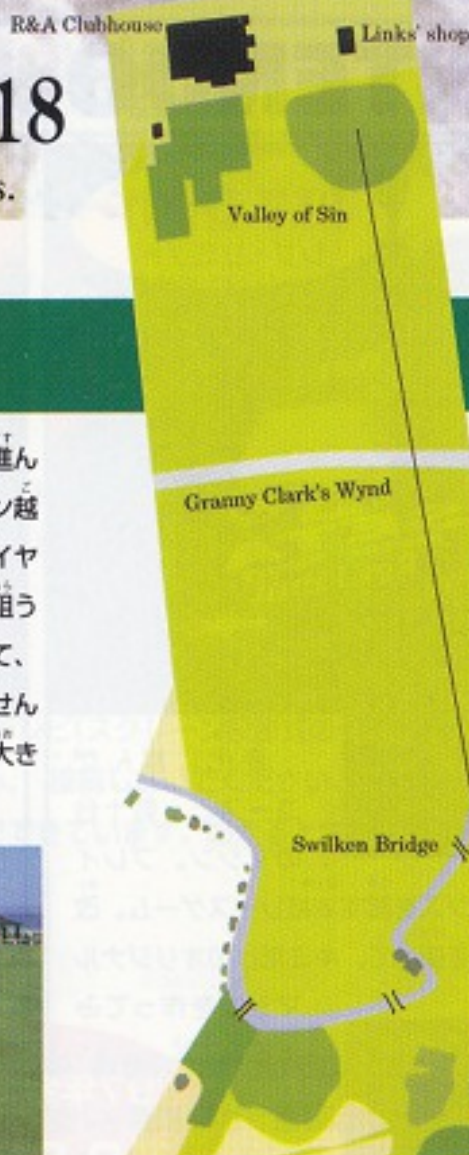
 No.18

 Par 4 354 yds.

TOM MORRIS

トム・モリス

ラストホールは、右手に街並みを望みながら進んでいきます。ティショットはスウィルカンバーン越しになりますが、フェアウェイ中央やや左、ロイヤル&エンシェント(R&A)ゴルフクラブの時計を狙うといいでしょう。広大なフェアウェイに向かって、思い切ったティショットを。バンカーはありませんが、グリーン左手前に「罪の谷」と名付けられた大きな窪地があります。



## ギャラリー

コース右サイドのOBを示す白い柵に手をもたせかけて、町の人たちはゴルフ観戦を楽しみます。全英オープンなどのビッグトーナメントから、たんなるプライベートゲームにいたるまで、プレイヤーのワン・ショットごとにやんやの喝采。これは相当なプレッシャーです。ゲームでは、トーナメントモードで現れます。

R&A  
ゴルフクラブ

ロイヤル&エンシェント(R&A)ゴルフクラブは、1番ティの背後に白亜のクラブハウスを構えています。18世紀以来の歴史をもち、全英オープンを主催し、現在のゴルフ・ルールやシステムにとっても最高の権威として、全世界に君臨しています。



St Andrews Golf Course 1/10

Emulation64.fr