

GOLFING GREATS

TM
© KONAMI 1991

ゴルフング グレイツ

OPERATOR'S MANUAL

謹告

「GOLFING GREATS」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ工業株式会社が所有しております。

技術的な説明

(1)P.C.ボードの電源仕様

GND-Vcc 5V4A以上

GND-(+12V) *束線図参照

(2)モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。

(3)モニターは横置きでご使用ください。

(4)音量の調節は、P.C.ボード上のボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。

尚、モノラルの場合は、基板上的LEFTボリュームのみ有効です。

(5)P.C.ボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意してください。

コントロールパネル情報

「ゴルフングレイツ」には以下のタイプのコントロールパネルが使用できます。各コンパネに合わせて、付属のコントロールユニットを取り付けてください(専用コントローラー取り付け説明書参照)。取り付けが完了したら、ディップスイッチ設定No2を参照し、適したディップ設定を選んでセットしてください。

スタンス選択ボタン



ショットレバー



(左)



(右)



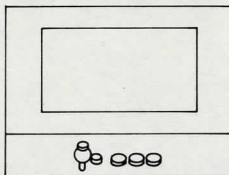
クラブ選択ボタン

ショット方向選択ボタン

①コントロール1セット

1人から2人まで交互プレイ

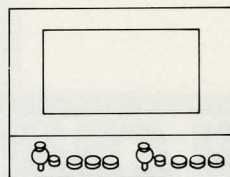
(コントローラを交互に使用)



(1UP~2UP)

②コントロール2セット

1人から2人まで交互プレイ



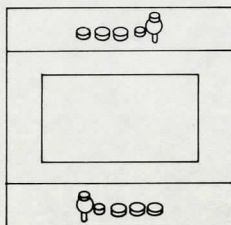
(1UP) (2UP)

③コントロール2セット (対面)

1人から4人まで交互プレイ

(コントローラを交互に使用)

(2UP、4UP)

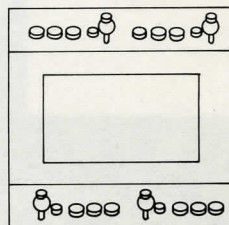


(1UP、3UP)

④コントロール4セット

1人から4人まで交互プレイ

(4UP) (3UP)



(1UP) (2UP)

遊び方

- 1人から4人まで交互にプレイできます。1人プレイの場合はストロークプレイのみで、2人から4人の場合はストロークプレイとマッチプレイができます。
- 4Pプレイに設定されている場合、コイン投入後、プレイする人数を画面で選びます。ボタン1または2で選択し、スタートボタンで決定します。
- 2P以上でプレイする場合は、ストロークプレイかマッチプレイかをいずれかのボタンで選び、スタートボタンでスタートします。
- ストロークプレイでは、初めの持ちボールは2個で、アンダーで増え、オーバーで減ります。
(例；パーティー：プラス1個、イーグル：プラス2個、ポギー：マイナス1個)
- マッチプレイの場合は、初めの持ちボールは2個で、各ホールでパー以下になるか、負けると1個減ります。引き分けの場合は両者とも1個失います。3人以上でのプレイの場合、単独でハイスコアを出したプレイヤー以外のプレイヤーの持ちボールが1個減ります。各プレイヤーとも持ちボールがなくなるとゲームオーバーです。
- 風の方向、距離、フェアウェイの状況等を考え、ベストな設定でショットしてください。
 - ① 「クラブ選択ボタン」でクラブを選びます。
 - ② 「ショット方向ボタン」で左右ショット方向を決定します。
 - ③ 「ショットレバー」上部の「スタンス選択ボタン」でスタンスを選択してください。
 - ④ 「ショットレバー」を引き、ゲージを望みのショットパワーに合わせます。
 - ⑤ ゲージ上でマークが、トップスピン、ナイスショット、バックスピンのいずれかの位置にきた瞬間にショットレバーを離してください。マークが領域外のときにショットレバーを離すとミスショットになります。グリーン上ではスタンスボタンを押し続けるとアンジュレーションを見ることが出来ます。
- マッチプレイの場合はボーナスステージがあります：2ホールと13ホールにニアピンコンテスト、7ホールと15ホールにドライビングコンテストです。
- コンティニューは時間内にコインを投入しスタートボタンを押すことにより可能です。

セルフテスト

正常な場合：OKと表示され、ゲームが始まります。
異常な場合：BADと表示され、セルフテストを繰り返します。

マニュアルテスト

(1)起動方法

ゲームモード中に基板上のテストスイッチを押すか、ティップスイッチNo.3設定のSW3をONにして電源をいれることにより、マニュアルテストが行えます。ボタン1または2で項目を選択し、スタートボタンでチェックを始めてください。

(2)テスト項目

1. ROMチェック
2. 画面の歪みチェック
3. カラーチェック
4. I/Oチェック
5. コントローラーチェック
6. コインカウンターチェック
7. サウンドチェック
 - * 2Pスタートボタンを押すと音コードが更新されます。
8. ティップスイッチ設定

(3)ゲームモードへの戻り方

テストスイッチで始めた場合：セレクト画面で「EXIT」を選択します。

DIP SW3をONにして始めた場合：電源を切りDIPSW3をOFFにしてから、電源を再度入れてください。

ディップ スイッチ No1 セット

1. コインスイッチNo1セット

SW	1	2	3	4	コイン	プレイ
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				フリープレイ	

フリープレイとはコインを入れずにプレイ出来る状態を言う。

2. コインスイッチNo2セット

SW	5	6	7	8	コイン	プレイ
○	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
	ON				1	2
	OFF	ON			1	3
	ON				1	4
	OFF	OFF	ON	OFF	1	5
	ON				1	6
	OFF	ON			1	7
	ON				2	1
	OFF	OFF	OFF	ON	2	3
	ON				2	5
	OFF	ON			3	1
	ON				3	2
	OFF	OFF	ON	ON	3	4
	ON				4	1
	OFF	ON			4	3
	ON				無	効

ディップ スイッチ No2 セット

1. コントロール設定

SW	1	2	コントロールレバー数/プレイヤー数/選択方法
○	OFF	OFF	レバー1/1または2人1P、2Pスタートボタン
	ON		レバー2/1または2人1P、2Pスタートボタン
	OFF	ON	レバー2/1~4人/画面で選択し、スタートボタン
	ON		レバー4/1~4人/画面で選択し、スタートボタン
	ON	ON	

2. サウンド出力切り換え

SW	3	サウンド出力
○	OFF	モノラル
	ON	ステレオ

3. 持ちボールの加算制限

SW	4	5	最初の持ちボール数/加算後の最高限度
○	OFF	OFF	2 / 2
	ON		2 / 3
	OFF	ON	2 / 4
	ON		2 / 5

4. ゲームの難度

SW	6	7	難度
○	OFF	OFF	易しい
	ON		普通
	OFF	ON	難しい
	ON		大変難しい

5. アモ中の音

SW	8	音
○	OFF	無
	ON	有

ディップ スイッチ No3 セット

1. ビデオスクリーン反転 (モニター)

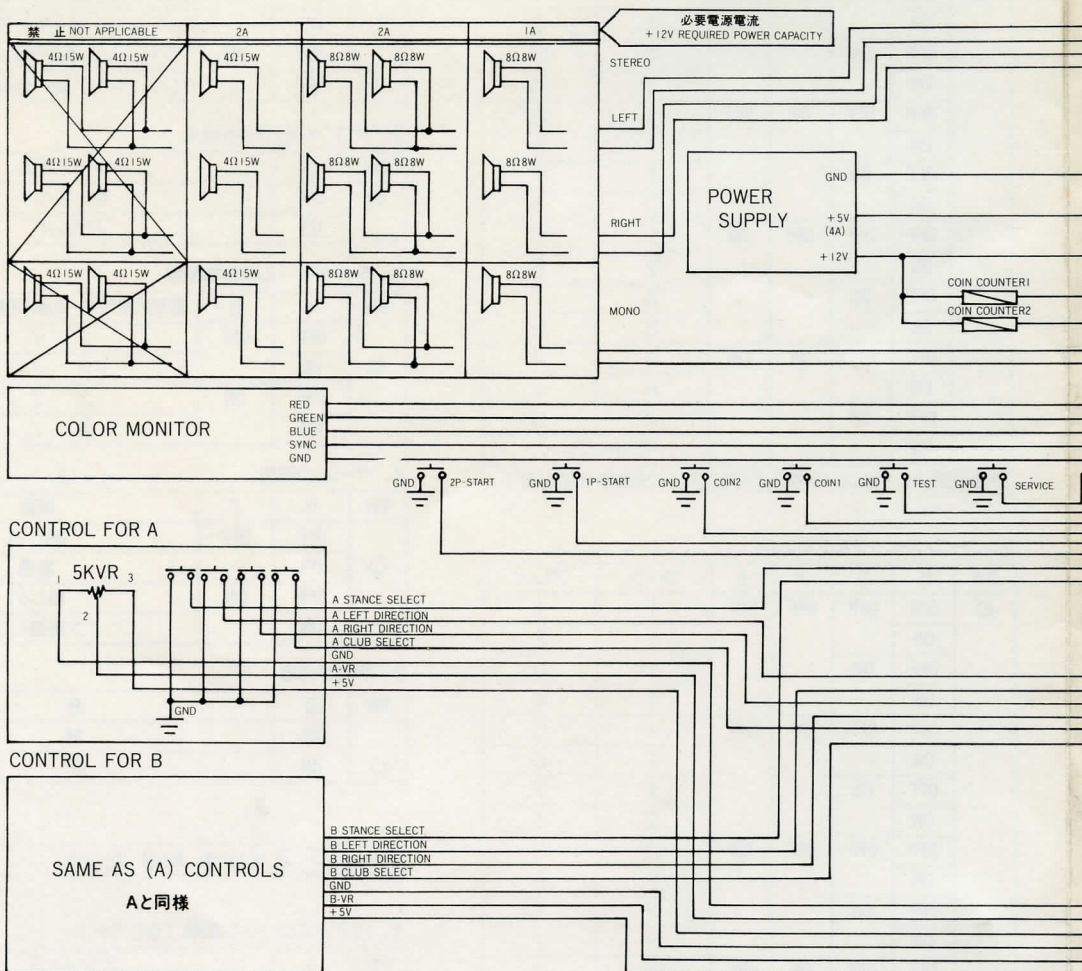
SW	1	スクリーン
○	OFF	正常
	ON	反転

2. モード切り換え

SW	3	モード
○	OFF	ゲームモード
	ON	テストモード

SW2、SW4は未使用。
○は標準設定。

束線図

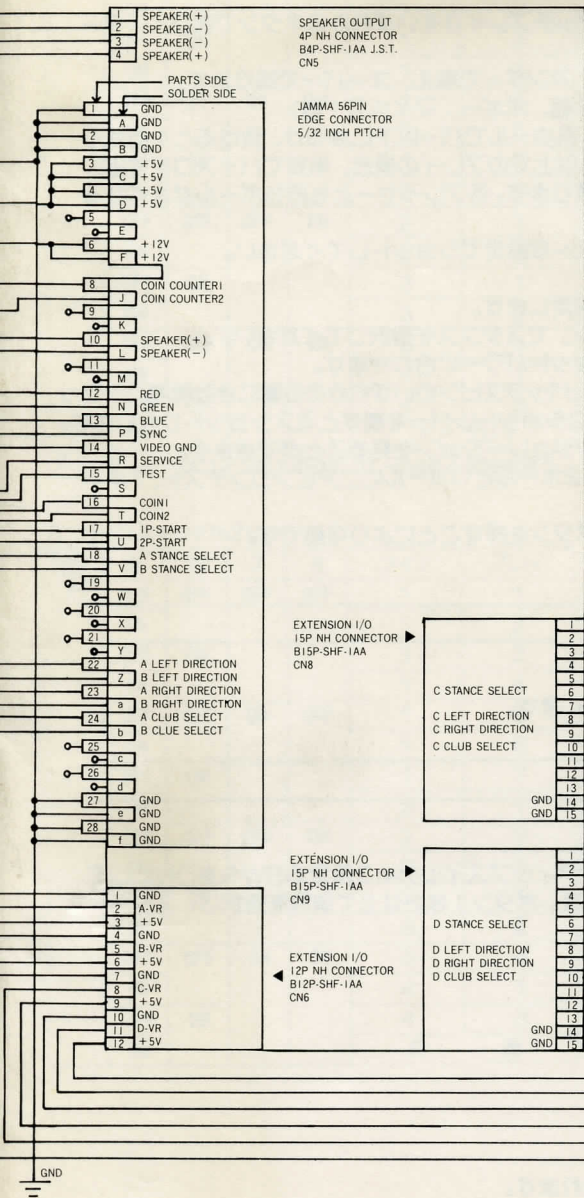


- NOTE -

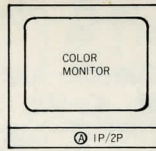
1. 1P: NO.1 PLAYER 2P: NO.2 PLAYER
3P: NO.3 PLAYER 4P: NO.4 PLAYER

2. コインカウンター保護ダイオードは、基板上に取付済みです。

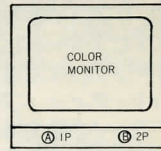
3. スピーカー接続はステレオ、モノラルを同時に接続しないで下さい。



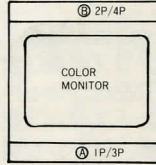
◎2 PLAYERS
1 CONTROL



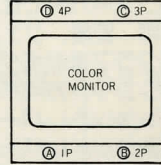
◎2 PLAYERS
2 CONTROLS



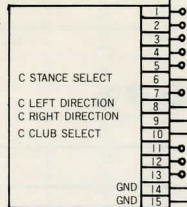
◎4 PLAYERS
2 CONTROLS



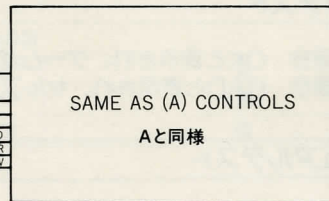
◎4 PLAYERS
4 CONTROLS



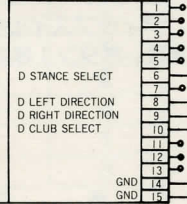
EXTENSION I/O
15P NH CONNECTOR
B15P-SHF-1AA
CN8



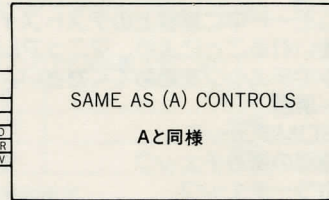
CONTROL FOR C



EXTENSION I/O
15P NH CONNECTOR
B15P-SHF-1AA
CN9



CONTROL FOR D



EXTENSION I/O
12P NH CONNECTOR
B12P-SHF-1AA
CN6

