

にて好評発売中!

インターネットアンケートのお知らせ

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、より一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために、ご購入 いただきました皆様にインターネットによるアンケートを実施しております。ご協力いただいた方には、もれなく「オリジナル 壁紙」をプレゼントさせていただきます。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従ってお答えください。 多くの皆様からのご意見をお待ちしております。

✓ インターネットアンケートのURL

http://pscom.jp/cse

※ ご回答いただく際に必要なアクセスキーは 「70020」です。受付期間は発売後3ヶ月間です。

14才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょにかいてください。

"PlayStation"オフィシャルサイト SCEJソフトウェア情報 http://www.jp.playstation.com/scej/

2007-2011 Sony Computer Entertainment Inc.

SONY

SNBO

EVERYBODY'S GOLF

株式会社ソニー・コンピュータエンタティンメント



BCJS 70020

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよく お読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。 小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、 けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。 こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

▲ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、 目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してくだ さい。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能の ご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。 http://www.in-akwertoriong.com/unenact/

http://www.jp.playstation.com/support/

なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴 したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくこと をおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。 ※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

■ プレイするときは、部屋を削るくし、できるだけ画面から離れてください。

■ 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。

■ プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

■ プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

■ 使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStationの3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温/多温になるところに置かないでくだ さい、●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くないてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱って ください。。傷が付くとフレイできなくなることがあります。●PlayStationの3をプラスマテレビや、液晶方式以外のプロジェク ションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなくと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画を テレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じた キズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

🗖 Blu-rayディスクの取り出し/収納方法 🛽

Blu-rayディスクを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し PUSHボタンを押し、ディスク が浮いた状態になってから取 り出してください。



収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分) を、カチッと音がするまで押し 込んでください。

**, "PlayStation", アフニヨ", "参", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. XMB" and "クロスメディア/(-" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc. BCJS 70020 "Blu-ray Disc" and "シ" are trademarks.



PlayStation⊚3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が 表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する 画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。 アップデート中は、次の点にご注意ください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

XMB™(クロスメディアバー)の[設定] ⇒ [本体設定] ⇒ [本体情報] を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。 [システムソフトウェア] の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

お問い合わせ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター http://www.jp.playstation.com/support/(よくあるお問い合わせ、修理の受付など) TEL 0570-000-929 (一部のJP電話 050-3754-9800)受付時間 10:00~18:00 お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記 URLを ご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせくだい。



03

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはパージョン

記動するにはバージョンX XX以上にアップデートする

いいえ

今すぐアップデートを実行しますか?

X XXです。

必要があります。

はじめに

ゲームの始めかた



「みんなのGOLF 5」を初めて起動したときは、PlayStation®3本体のハードディス クドライブに「みんなのGOLF 5」のゲームデータをインストールします。「みんなの GOLF 5」は、ゲームデータをインストールしないとプレイできません。 ゲームデータは、PlayStation®3本体1台に1データのみインストールできます。 ゲームデータをインストールするためには、PlayStation®3本体のハードディスクド ライブに約7220MB以上の空き容量が必要です。

●タイトル画面

タイトル画面では、以下の項目を選択できます。「体感GOLF」以外ではワイヤレス コントローラを使用してプレイしてください。

START CROS

メインメニューに進み、ゲームを始めます。

▶体感GOLF CR60

PlayStation®Moveモーションコントローラを使用 してプレイします。(3D立体視には対応しておりません)

▶ みんGOL.net

「みんGOL.net」にアクセスして、「オンライン」に関する最新情報やお知らせなどを確認します。

▶ 特典映像

さまざまな映像を見ることができます。



「みんGOL.net」について

タイトル画面で [みんGOL.net]を選択するか、パソコンや携帯電話、PlayStation®3 本体のブラウザ機能などで http://www.jp.playstation.com/scej/ にアクセスすると、 「みんなのGOLF」公式ホームページ「みんGOL.net」を見ることができます。「みんGOL.net」 の内容は、アクセス方法によって、それぞれ異なります。タイトル画面からアクセスすると、 「みんなのGOLF 5」の「オンライン」に関する最新情報やお知らせなどを確認できます。 「みんなのGOLF」シリーズ全般の情報を見るときは、パソコンなどからアクセスしてください。 対応している映像出力方法について

「みんなのGOLF 5」では、以下の出力方法に対応しています。 出力方法の設定方法や各出力方法を楽しむために必要な機器については、 PlayStation®3本体の取扱説明書を参照してください。 また、3D立体視に対応したテレビを使用すると、立体的な映像を楽しむことができます。

720p 480p 480i

プレイヤー名について

「みんなのGOLF 5」では、ブレイヤー名やセーブデータの名前として、以下のものが 使用されます。それぞれの設定方法については、PlayStation®3 本体の取扱説明書を 参照してください。

PlayStation®Networkのアカウントのオンラインネームまたは PlayStation®NetworkのアカウントのオンラインID

PlayStation®Networkにサインインした状態でPlayStation®3本体のXMB™の [PlayStation®Network]→[アカウント管理]で確認できます。

ユーザー名

PlayStation®3本体のXMB™の[ユーザー]で確認できます。

セーブデータのセーブについて

「みんなのGOLF 5」では、成績や進行状況、設定内容などをセーブデータとして PlayStation®3本体のハードディスクドライブにセーブします。セーブできるセーブ データは、PlayStation®3本体の1ユーザーにつき1データです。 セーブデータをセーブするためには、PlayStation®3本体のハードディスクドライブに 1データ(1ユーザー)あたり約850KB以上の空き容量が必要です。 「体感GOLF」では別に約850KB以上の空き容量が必要です。 セーブデータは、ゲーム中に自動的に上書きセーブされます。

ゲームデータについて

本ソフトウェア「みんなのGOLF 5 PlayStation®3 the Best」(BCJS 70020)で 作成したゲームデータは、「みんなのGOLF 5」(BCJS 30011)、「みんなのGOLF 5 PlayStation®3 the Best」(BCJS 70005)では使用できません。

はじめに

ゲームの始めかた



タイトル画面で [START] を選択すると、メイン メニューが表示されます。 メインメニューでは、以下の項目を選択できます。



▶ ひとりてGOLF ● 215 ひとりプレイ専用のモードです。

▶ みんはてGOLF 0229

1~4人でプレイできるモードです。 「みんなでGOLF」のプレイ結果は、ステータスに反映されません。

▶ オンライン 4230

ネットワークに接続して、全国のプレイヤーとプレイするモードです。

▶ データ **(**₽.26

セーブデータに記録されているさまざまな成績やスーパーショットのVTRなどを参照できます。

▶ オプション 0207)

ゲームに関する設定を変更したり、ムービーなどを見たりできます。

🦙 続きを遊ぶには

「みんなのGOLF 5」では、PlayStation®3本体のユーザーごとにセーブデータが管理され、 プレイ中に自動的に上書きセーブされます。

初めて遊ぶユーザーの場合は自動的にセーブデータが作成され、すでにセーブデータがセーブ されているユーザーの場合はユーザーに対応するセーブデータが自動的にロードされます。 続きを遊びたいときは、前回遊んだユーザーでログインしてからゲームを始めてください。 現在ログインしているユーザーの名前は、メインメニューの左下で確認できます。 セーブデータについてはP.05、ユーザーのログインや新規作成などについては、 PlavStation®3本体の取扱説明書を参照してください。

○→オプション

オプションでは、以下のような項目を選択できます。 ゲームを進めていくと、選択できる項目が増えて いきます。

「オンライン」に関するオプションは、オンライン中で 設定できます (→**P.36**)。



BGM

ラウンド中に流れる音楽をON/OFFします。

▶ ギャラリー

ラウンド中のギャラリー(観客)の表示をON/OFFします。

▶インパネを常に表示

ラウンド中、カメラを前後に移動したときに、ホールデータなどの項目を常に表示する (ON)かしないか (OFF)を選択します。

▶OKパット

パーより悪いスコアのときに、1m以内のパットを自動的にカップインさせるOKパット機能をON/OFFします。

▶メニューキャラ

メニューに表示されるキャラクターを選択します。

▶ ロード中メッセージ

ロード中に表示されたことのあるメッセージを表示します。 表示中に方向キー左右を押すと、表示するメッセージを変更できます。

► ムービーシアター

ゲーム中に見たムービーを再生します。 ●ボタンを押すと、選択中のムービーが再生されます。 はじ

0

はじめに 基本操作



はじ 0

○ 基本操作

メニューの操作やひとりプレイ時には、ポートランプ[1]のワイヤレスコントローラを 使用します。コントローラ割り当ての変更方法などについては、PlayStation®3本 体の取扱説明書を参照してください。

● メニューの操作



ラウンドを途中でやめるには

ラウンド中に L1 ボタン+ L2 ボタン+ R1 ボタン+ R2 ボタン+SELECTボタン+ STARTボタンを同時に押し続けるとリセット操作となり、ラウンドを中止してメインメニューに 戻ります。中止したラウンドの成績などは保存されず、中止したところから続きをラウンドする こともできませんので注意してください。 メニューでリセット操作を行うと、タイトル画面に戻ります。 状況によっては、リセット操作が無効の場合があります。

ショット方式の種類

ショットの操作方法には、以下の2種類があります。

▶ 本格ショット (272)

スイングのタイミングを見ながらパワーやインパクトを 決定するリアル指向のショット方法です。 パワーゲージが表示されないため飛距離の微妙な調整 は難しいですが、従来ショットと比べると、 飛距離その ものは長く、インパクトゾーンも広くなっています。



▶ 従来ショット (2774)

パワーゲージのタイミングを見ながらパワーやインパ クトを決定する「みんGOL」シリーズおなじみのショット 方法です。

本格ショットと比べると、飛距離も短くインパクトゾーン も狭いですが、パワーゲージを見ながら操作できるの でパワーを細かく調整できます。



	飛距離	パワー調整	インパクトゾーン
本格ショット	\bigcirc	0	\bigcirc
従来ショット	0	\bigcirc	\bigcirc

3D設定について

3D立体視対応機器を使用している場合、アドレス 中に

の

ボタンを
押すと
3D設定
メニューが
開きま す。その間、右スティックを上下に入力すること で30立体視の強度を調整することができます。 プロフィール画面や、VTR再生中、オンラインの ロビーでも3D設定を行うことができます。 ※3D立体視モードは、PlavStation®Moveを使用した「体感 GOLF」ではお楽しみいただけません。



はじ

め

Ē

はじめに ラウンド中の画面



はじめ

ラウンド中の画面

ラウンド中は、以下のような項目が表示されます。

現在の打数			カップとの高低差
現在のスコアや順位			
ホールデータ	HE PARA	. 67 🍅	風向きと強さ
使用キャラ	3577	Bim	落下地点カーソル
ホールで獲得した ポイント → P.19			コース断面図
使用クラブ			ボール コンディション → P.11
残り距離			2 ショットモード アイコン →P.15
<u>パワーゲージ (従来ショット</u>	•) → P.14	インパクトサーク	ワル (本格ショット) →P.13

● ラウンド中の操作

ラウンド中は、以下のように操作します。



ボールコンディション

ボールの上と右にあるゲージは、左右と上下方向のスピンのかか りやすさです。色のついた部分が長いほど、その方向に強いスピ ンをかけることができます。

ボールの下の数字は、飛距離がショット時のパワーの何%になるのかを意味しています。たとえば、数字が「89~100%」と表示されているときに100y飛ぶクラブをフルパワーでショットする



と、89yしか飛ばないことも100y飛ぶこともある、ということになります。%の数値や幅は、ライの状態やキャラクターなどによって変化します。

ボールのある場所が前後左右に傾いていると、ボールコンディション内の地面も傾いて 表示されます。前後に傾いている場合は、ボールの上に角度も表示されます。傾きに よる影響は、以下の通りです。

奥に傾いている(下がっている)	弾道が低くなる
手前に傾いている(上がっている)	弾道が高くなる
左右に傾いている	傾いている方向にボールが飛ぶ

● グリーンの表示

グリーンでは、カップの位置が↓で、起伏がグリッド(格子)で 表示されます。

グリッドは、ボールから見て高いところは赤、同じ高さの ところは緑、低いところは青で表示されます。

グリッド上の光る粒子は、動いている方向にグリーンが傾いて いることを表し、大きく傾いている部分ほど粒子の動きが速くなります。

> ショットする前には、カメラを移動したり切り替えたりして、周囲の状況や落下地点のようすな どを確認しましょう。たとえ思い切り遠くに飛ばせたとしても、木や建物が邪魔で次のショットが 打ちにくければ飛ばした意味がありません。

はじめに 本格ショット



はじめに

■■■ボタン/■■■ボタンで使用するクラ ブを選択し、方向キー左右で打ちだす 方向を決めます。 ■ボタンを押すと、ショットモードを変更 することができます (→P.15)。

スイングを始める

◎ボタンを押して、スイングを始めます。

▶ ショットのとき 50%と100%の位置でクラブが光ります。

▶パットのとき 🥣 25%、50%、75%、100%の位置で音が 鳴り、50%と100%の位置ではパターも 光ります。

また、グリーン上に、スイングの大きさに 対応する光る点が表示されます。ただし、 光る点は、高低差や傾きを反映していません。

→パワーを決める

スイングの大きさでパワーが決まります。 タイミングよく◎ボタンを押して、パワーを 決めましょう。

▶ ショットのとき パワーを決めると、インパクトに進みます。 「みんなのクラブ」を使用しているときは、 自動的にインパクトするため、インパクトの 操作はありません。

▶パットのとき 🤝

パワーを決めると、自動的にパッティング します。インパクトの操作はありません。

インパクトする

パワーを決めると、ダウンスイングに あわせてインパクトサークルが小さく なっていきます。

HINSTAA

インパクトサークルがボールの位置で 一番小さくなった瞬間に◎ボタンを押す と、ジャストインパクトになります。

インパクトが早いと認が表示され右に曲 がるスライス、遅いといが表示され左に 曲がるフックになります。インパクトが 大きく遅れると、「マークが表示され、 ミスショットになります。

はじめに 従来ショット





L1 ボタン/ R1 ボタンで使用するクラ ブを選択し、方向キー左右で打ちだす 方向を決めます。 ■ボタンを押すと、ショットモードを変更 することができます(→P.15)。

スイングを始める ◎ボタンを押して、スイングを始めると

50% 0%

パワーゲージが左へ伸びていきます。

ドローボールになり、

右に出てから左に 曲がります。



10023 5023 023 2197 1097

パワーゲージを見ながら®ボタンを押し て、パワーを決めます。

、パットのとき 🌄 「みんなのクラブ」を使用しているとき インパクトの操作はありません。



戻ってきたゲージがインパクトゾーンの 中心にきた瞬間に◎ボタンを押すと、ジャ ストインパクトになります。

インパクトのタイミングによる曲がりかた などは、本格ショットと同じです(→P.13)。 はじめに



サイドスピン。 フェードボールに Æ なり、左に出てから 右に曲がります。

バックスピン。弾道が高くなり、止まりやすくなります。強い バックスピンがかかると、着地後にボールが手前に戻ります。

a

ショットモードについて どちらのショット方式でも、
■ボタンを押すたびにショットモードを切り替えることができます。

パワーモードとフルパワーモードは、共通の使用可能回数が決まっています。使用可能回数は、 キャラクターごとに異なり、現在の残り回数は、ショットモードアイコンの中心に表示されます。 ショットモードアイコンの色の意味は、以下の通りです。

() () () () () () () () () () () () () (通常のショットです。回数制限はありません。
ک – ۵ ک ک	アプローチ用にパワーゲージの最大値を60y/ 30y/15yに制限します。回数制限はありません。
11ワーモード	飛距離がアップし、コントロールがダウンします。
	1Wのみ使用できます。 飛距離が大きくアップする 可能性がありますが、 飛距離のブレが大きくなります。

ひとりでGOLF ひとりでGOLFの始めかた



ナツヨ

明るく元気いっぱいの

はりきりキャディ。

丸山茂樹プロ 日本ゴルフ界のトップクラスに君臨。 時折おどけた姿も見せるが、プレイに

対しては真剣に打ち込む。

ひとりてGD

●ひとりでGOLFメニュー

メインメニューで [ひとりでGOLF] を選択すると、 以下の項目が表示されます。遊びたい項目を選択し てください。

「チャレンジモード | と「ストローク | のプレイ内容は、 ステータスに記録されます(→*P.27*)。



▶ チャレンジモード のわり さまざまな試合に出場して、コースやキャラクター、ギアなどを手に入れるモードです。

トストローク のわの

好きなコースを選んで、ストローク形式でラウンドするモードです。

▶トレーニング のわり 好きなコースやホールを選んで、自由に練習できるモードです。

コースやキャラクター、ギアを増やすには

「チャレンジモード」で大会に優勝すると、使用できる コースやギアなどが手に入り、COMキャラとの マッチプレイに勝つとそのキャラクターを使えるように なります。 全アイテム獲得を目指して頑張りましょう。



コナン 幼い頃にテレビで観ていた中継で すっかりゴルフにハマる。 まだ飛距離はそれほど出ないが、 キラリと光るゴルフセンスの持ち主。

(スズキ)

全日本みんごる協会会長。

いつの間にやら「みん

GOLシリーズ の顔。

ジャスミン 日本人とイギリス人のハーフで、 日本生まれの女の子。 今は高校のゴルフ部に在籍。

日夜練習に励んでいる。

ひとりでGOLF チャレンジモード





ランクと試合を選ぶ



「チャレンジモード」では、試合が実力別に ランク分けされています。まずは、方向 キー上下でランクを選んでください。最 初は、ジュニアランクのみ選択できます。 ランク選択後、方向キー左右で試合を 選んで、◎ボタンを押してください。

▶特殊ルール

「特殊ルール」と表示されている試合は、 特別なルールが設定されています。試合を 選択して◎ボタンを押すと、設定されている ルールの内容を確認できます。





試合を選ぶとキャラクターセレクト画面に 進みます。

方向キーで使用するキャラクターを選んで ◎ボタンを押し、カラー(服装)とショット 方式を順に決めてください。

画面の左側に表示される能力は、キャラ クターやクラブ、ボールによって変化します (→P.20)

▶キャラクター選択中の操作 ■ボタンを押すと、左打ちになります。 L1 ボタン / B1 ボタンで使用するクラ ブ、L2 ボタン/ R2 ボタンで使用する ボールを変更できます。



「チャレンジモード」で試合に3連敗すると、試合選択中にSTABTボタンを押して、イージー モードに切り替えられるようになります。

イージーモードにすると対戦相手が少し弱くなりますが、手に入れられるアイテムや増える 愛着度などは通常と変わらないので、勝てないときには積極的に使ってみましょう。



最終確認する 3

キャラクターを選ぶと、最終確認画面に 進みます。

「ラウンド設定」を選択するとキャディを 変更でき、[かんたん入力]を選択すると 使用するクラブを「みんなのクラブ」に変更 できます。[コースに出る]を選択すると、 ラウンドが始まります。



増えていきます。

なります。



クラウンドする

現在までの成績が表示されます。

ラウンド中は、ホールアウトするごとに

ひとりていて

ポイントとは、ラウンド中のプレイ内容によって計算される技術点のようなもので、バーディや

「チャレンジモード」や「オンライン」の大会では、複数のプレイヤーが同打数の場合、合計獲得

チップインなどで大きく上がり、バンカーや池に入れると下がります。

ポイントが多いほうのプレイヤーが上位になります。 ランクアップについて

大会形式の試合に優勝すると、「VSチャレンジ権」が

「VSチャレンジ権」がいっぱいになると、COMキャラ とのマッチプレイを選択できるようになります。

COMキャラとのマッチプレイに勝つと、そのキャラ

クターを使えるようになり、次のランクに進めるように

ひとりでGOLF ストローク









方向キー左右でラウンドするコースを 選び、上下でホール数を選択します。 ◎ボタンを押すと、ティを変更できます。 コースと条件を選択後、◎ボタンを押して ください。





コースを選ぶとキャラクターセレクト画面 に進みます (→P.18)。 方向キーで使用するキャラクターを選んで ◎ボタンを押し、カラー(服装)とショット 方式を順に決めてください。







キャラクターを選ぶと、最終確認画面に 進みます。

「ラウンド設定」を選択するとキャディを 変更でき、[かんたん入力]を選択すると 使用するクラブを「みんなのクラブ」に 変更できます。

[コースに出る]を選択すると、ラウンド が始まります。



クラウンドする

ラウンド中は、ホールアウトするごとに スコアカードが表示されます。

ひとりでのの

スコアカードについて ホールアウトしたときやラウンド中にSELECTボタ ンを押すと、スコアカードが表示されます。 個人スコアと大会成績などがある場合は、方向キー 左右でカードの種類を変更できます。 個人スコアでは、◎ボタンで表示する情報、方向

キー上下で記号表示と数字表示を変更できます。 記号表示では、下のような記号が使われます。 数字表示の大きな数字は総打数、小さな数字はパット数です。

チップインしたホールは、数字や記号が点滅します。



ひとりでGOLF トレーニング

コースを練習する



トコース

練習するコースを選択できます。

ショースに出る

「ひとりでGOLF」の「ストローク」と同じ

ように、練習するコースや使用する

コースに出る前には、コース設定画面が

表示されます。方向キー上下で項目を

選んで、左右で設定を変更してください。

キャラクターを選びます(→P.20)。

トホール 練習するホールを選択できます。

トティ 練習するティの種類を選択できます。

▶ ラウンドスタート コースに出ます。

▶ メニューに戻る

メインメニューに戻ります (→P.06)。

🕗 練習する **涌堂のラウンドのようにプレイしますが、** ショット後に以下のような項目が表示

され、自由に打ち直すことができます。

▶次のショット 現在の位置から次のショットを打ちます。

▶ 打ち直し 同じ条件で打ち直します。

▶風を変えて打ち直し 風向きや風力を変えて打ち直します。

▶再スタート ホールの1打日からやり直します。

▶ホールアウト ホールアウトして、コース設定画面に戻ります。

ショットを練習する





ゲームを進めていくと、「トレーニング」で 「練習場」というコースを選べるようになり ます。練習場では、さまざまなショットを 自由に練習できます。

🕗 練習する 通常のトレーニングと同じようにコースに

出ると、自由に練習できます。 苦手な距離を克服したり、新しいキャラ クターのクセをつかんだり、上手に活用 しましょう。

ホール設定について

> 「トレーニング」でラウンド中にSELECTボタンを押すと、以下のような設定を自由に変更 できます。変更後、SELECTボタンを押すと、ラウンドに戻ります。

風向き	風向きを変更します。
風力	風力を変更します。
カップ位置	カップの位置を変更します。
天気	天気を変更します。
キャラクター	使用するキャラクターを変更します。
クラブ	使用するクラブを変更します。
ボール	使用するボールを変更します。
ショット方式	ショット方式を変更します(→₽.9)。
前回のショット位置	前のショットのショット位置に戻ります。
再スタート	ホールの1打目からやり直します。
ホールアウト	ホールアウトして、コース設定画面に戻ります(→P.22)

ひとりでのの

みんなでGOLF みんなでGOLFの始めかた



→みんなでGOLFメニュー

メインメニューで「みんなでGOLF」を選択すると、 以下の項目が表示されます。遊びたい項目を選択 してください。 「みんなでGOLF」のプレイ内容は、ステータスに 記録されません。

合計スコアで勝ち負けを決めるモードです。

ホールごとの勝ち負けの合計で競うモードです。

1~4人でプレイできます。

2人プレイ専用です。



▶ ストローク

▶ フッチ

みんはてGC

参加人数を増やしたいときは

「みんなでGOLF」では、対戦相手としてCOMキャラを選択できます。いっしょにプレイする 人数を増やしたいときは、COMキャラに参加してもらいましょう。 プレイヤーが使用するワイヤレスコントローラを選択するときに、方向キー上下を押すと、

「弱い」「普通」「強い」の3種類のCOMキャラを選択できます。

🥥 基本的な流れ

「みんなでGOLF」は、以下のように進めていきます。

▶1. 参加プレイヤーを決める

参加するプレイヤー数(「ストローク」の場合)やそれ ぞれのプレイヤーが使用するワイヤレスコントローラを 選択します。



▶2. コースとキャラクターを選ぶ

「ひとりでGOLFIの「ストローク」と同じように、 ラウンド するコースを選び、参加するプレイヤーが順に使用する キャラクターを選びます(→P.20)。 「みんなでGOLF」では、すべてのキャラクターの愛着 度がMAXの状態になっています(→P.58)。



▶3. コースに出る

キャディ

凬

ハンデ

全員がキャラクターを選ぶと、最終確認画面に進みます。 [コースに出る]を選択すると、ラウンドが始まります。 [ラウンド設定]を選択すると、以下の項目を変更でき ます。設定終了後、「OK1を選択すると、最終確認 画面に戻ります。





数が合計スコアから引かれるので、上手ではないプレイヤーほど 大きな数を設定しましょう。

色物ルール 色物ルールを設定します(→P.43)。 みんはていい

^{データ} データ

デー

ġ

メインメニューで [データ] を選択すると、以下の項 目が表示されます。



▶ ステータス ①227

「ひとりでGOLF」の記録を参照します。

VTR

ラウンド中に保存されたVTRを再生します。

方向キー左右でカテゴリーを選んで、上下でVTRを選択してください。◎ボタンを押すと、 選択中のVTRが再生されます。

L1 ボタンや B1 ボタンを押すと、VTRを日付やコース、使用したキャラクターなどの順に 並び替えることができます。

カテゴリーごとの保存できる本数を超えると、飛距離の短いVTRから自動的に上書きされて いきます。上書きされたくないVTRは、STARTボタンで上書き禁止にしておきましょう。 不要なVTRは、®ボタンで削除することができます。

▶ プロフィール

現在使用できるキャラクターのプロフィールやガッツポーズなどを参照します。



▶ マニュアル録画について

VTRは、ホールインワンやチッブインなどのスーパー ショットがあると、自動的に録画されます。自動的に 録画されなかったショットでも、ショット後に®ボタン でリブレイを再生して、リブレイ再生中に■5番ボタン を押すと、マニュアル録画することができます。



🔵 ステータス

ステータス画面では、方向キー上下で画面左側のタブを選択して表示する画面を変更 できます。

方向キー右を押して、画面の右側にカーソルを移動すると、カーソル位置の項目の 説明が画面下側に表示されます。

▶一覧

総合的な成績です。 以下の項目が表示されます。

名前

ID

グレード

段位

大会ランク

試合数

ショット使用率

個人成績

プレ

プレ

ল্ব

「オコ

「才)

あり 現在

[U

です

最後

「従

ロン



イヤーの名前です(→ P.05)。
イヤーのPlayStation®NetworkのアカウントのオンラインID ・(→ P.05)。
ンライン」の大会での成績で決められるプレイヤーのランクの なものです。 ンライン」では、特定のグレードが出場条件になっている大会も ます (→ P.42)。
の「みんごる段位」です(→ ₽.58)。
とりでGOLF」の「チャレンジモード」で現在選択できる最高ランク ・(→ P.18)。
までラウンドした試合数です。
来ショット」と「本格ショット」の使用率です。
グパットやベストドライブなどの最高記録です。
マカのナレニククの理力の研美府レスわまでの使用同数です

キャラクラー愛着度/ それぞれのキャラクターの現在の愛着度とこれまでの使用回数です。 キャラクラー使用回数 ◎ボタンを押すたびに表示が切り替わります。

データ データ

ラウンド数 18 OU

IN



▶ バストスコア/バストポイント

各コースのベストスコアとベストポイントの一覧です。 ティ別に集計されています。 ◎ボタンを押すたびに、スコア表示とポイント表示が 切り替わります。

(7-92	_		0	zpak	80-	21	972/11	8.0
-2	6-989-P-0	۳.	1	6	?	?	?	è
	ラウンド放	7	5	3				0
	18H	-6	-7	-3				
	OUT	-6	-3	-1				
and	I N	-8	-5					6
N I I I I I								
IN STREET	Rootenare	. 💽 '	1	6	?	?	?	
COL CROME	ラウンド装	6	6					6.
	18H	-5	-6					-
	OUT	-6	-6					-
	1 N	-4	-2					C.,
								0
2703252	コアの一覧です。							
		_	_			_	_	1

コース・ティごとのラウンド数です。

-	18ホールをラウンドしたときのベストスコア/ベストポイントです。
г	OUT9ホール(1~9ホール)をラウンドしたときのベストスコア/ ベストポイントです。
	IN9ホール (10~18ホール) をラウンドしたときのベストスコア/ ベストボイントです。

▶ 総合成績

各コースのストローク形式での成績です。 以下の項目が表示されます。

27-92	1		0	~90		-8.2	977/*	-
-12	1-0-000 -	•	1	6	?	2	?	3
A21-2-72	K31-3.37 18H	-6	-9	-2		••••	••••	0-0
	KAFADP OUT	-6	-7	-4		••••		2
-want	A35337 IN	-8	-3	•••		• • •		-
パット成功事	フェアウェイキーブ	67.8%	49.7%	51.4N		••••		
	パーオンキーブ	47.2%	45.3%	51.4N		••••		-
	早均117ビン	10.3m	8.5n	4.7=		••••		en
87-7 7b0-7	Lator de la com	+					_	
	Day Commerce							

	7t
5	2
ベスト	フ イ
ベスト	ע
ベス	
フェア	Q

ラウンド数	これまでの総ラウンド数です。
ペトスコア 18H	18ホールをラウンドしたときのベストスコアです。
トスコア OUT	OUT9ホール(1~9ホール)をラウンドしたときのベストスコアです。
ストスコア IN	IN9ホール(10~18ホール)をラウンドしたときのベストスコアです。
アウェイキープ	パー4または5のホールでティショットがフェアウェイをキープした 割合です。
ーオンキープ	パーオンした(規定打席-2打未満でグリーンに乗せた)割合です。
『均二アピン	パーオン時のボールとカップの平均距離です。

▶パット成功率

残り距離ごとに集計された、パットの成功率のグラフです。 方向キー右を押してコースを選ぶと、グラフを表示する コースを変更できます。







パットは感覚です。「ひとりでGOLF」の「トレーニン グ」で何度も繰り返し練習して、パットの感覚をつか みましょう(→P.22)。

ボールがカップに届かないと、絶対に入りません。 自信を持って、強めに打てるようになると、成功率 が上がるはずです。



把握するだけでなく、難しそうなラインのときは、STARTボタンで上から見たり、◎ボタンで カップの周囲を確認したりすることも重要です。

キャラクターが邪魔でカップや起伏が見にくいときは、国国ボタンを押してキャラクターの 表示を消しましょう。

データ

最新情報は「みんGOL.net」でチェック!



オンライン

オンライン

オンライン オンラインとは



クトインラインとは

「オンライン」では、PlayStation®3本体のネットワーク機能を使って全国のプレイ ヤーといっしょに「みんGOL」を楽しむことができます。 全国の「みんGOL」ファンと楽しくラウンドしましょう。

>オンラインのマナーについて

ゴルフはイギリス生まれの紳士のスポーツです。スコアの優劣よりも、ゴルファーと してのマナーが大切です。

「オンライン」では、相手の顔が見えません。現実の会話以上にマナーに気をつけて、 楽しいオンラインライフを送ってください。

▶「あいさつ」をする

「オンライン」では、ロビーや対戦部屋など、ほかのブレイヤーと接する機会がたくさんあります。 まずは自分から気持ちのいい「あいさつ」をしましょう。

▶他人を不快にするようは発言はしない

ゴルファーとしてのマナーとルールを守って、相手の気持ちを考えた発言をするようにしましょう。

▶個人情報を漏らさない

「オンライン」では、多くのプレイヤーが会話を見ています。伝えたい相手以外にも伝わる可能 性がありますので、「オンライン」内で住所や電話番号、メールアドレスなどの個人情報を交換 することは控えましょう。

▶ラウンド中に故意にリセットしたり回線を切断したりしない

故意のリセットや回線切断は、いっしょにラウンドしているほかのプレイヤーにも迷惑をかける ことがあります。絶対に行わないでください。

📐 迷惑行為について

ほかのプレイヤーに迷惑な行為をされた場合は、予告なく「オンライン」のご利用を停止させて いただくことがありますので、ご注意ください。 そのほか、注意事項などは、P.54「みんなのGOLF 5」オンラインサービス利用規約」を

で覧ください。

🌙 オンラインの流れ

「オンライン」を始めるには、以下のように進めてください。

▶1. 必要な機器と環境を準備する CEEO

「オンライン」では、PlayStation®3本体のネットワーク機能によってネットワークに接続します。

まずは、ネットワークに接続するために必要な機器と環境を準備してください。

▶2. ネットワークに接続する

メインメニューで[オンライン]を選択して、ネットワークに接続してください。

▶3. ゲームをアップデートする

「オンライン」では、更新データによってゲームがアップデートされ、新しいルールなどが追加 されることがあります。

更新データが提供されている場合は、ネットワーク接続後に案内が表示され、更新データをダウン ロード後、ゲームが自動的にアップデートされます。アップデート後は、『みんなのGOLF 5』を 再起動してください。

▶4. オンラインメインメニューに進む (2333)

ネットワークに接続できると、オンラインメニューが表示されます。 オンラインメニューからロビーに進んで、ラウンドしましょう。



更新データが提供され、ゲームがアップデートされている場合は、最新の状態になっていないと 「オンライン」を始めることができません。また、追加アイテムをダウンロードする場合も 最新の状態にアップデートしておく必要があります。

ハードディスクドライブの空き容量が不足していて、更新データをダウンロードできない場合は、 いったん「みんなのGOLF 5」を終了し、PlayStation。3本体のXMBTwから不要なデータ を削除してください。

アップデートの予定や内容については、タイトル画面の[みんGOL.net]で確認できます (→P.04)。

オンライン 必要な機器と環境

必要な機器と環境

「オンライン」をプレイするには、以下の機器や環境が必要です。 PlayStation®3本体の取扱説明書を参照の上、使用する機器の取扱説明書を必ず 読み、正しく使用してください。

ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、機器の設定が 必要であれば、設定を終わらせておいてください。

▶ PlayStation®Networkのアカウント のおう

「オンライン」をプレイするユーザーが使用できるPlayStation®Networkのアカウントが必要です。

▶ ブロードバンドネットワーク回線

PlayStation®3本体のネットワーク機能に対応した、ADSL回線やCATVインターネット回線、 FTTH回線などのネットワーク回線が必要です。 回線を使用するためには、別涂、インターネットサービスプロバイダーとの契約が必要です。

▶ ブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器

ADSLモデムやワイヤレスLANのアクセスポイントなどのネットワーク機器および周辺機器間を 接続するケーブルなどが必要です。

▶ パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどの機器が必要になることがあります。 具体的な設定方法や設定内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照して ください。

「オンライン」では、USB対応キーボードに対応しています(→P.49)。ただし、機器に よっては正しく動作しない場合もあります。USB対応キーボードを使用する場合は、 使用する機器の取扱説明書を必ず読み、正しく使用してください。 USB対応キーボードを使用しない場合も、問題なくプレイできます。

PlayStation®Networkのアカウントについて

「オンライン」をプレイするユーザーが使用できるPlayStation®Networkの アカウントが必要です。使用できるアカウントをすでに作成済みの場合は、新しく作成 する必要はありません。

PlayStation®Networkについて詳しくは、PlayStation®3本体の取扱 説明書を参照してください。

▶ PlayStation®Networkのアカウントを新たに作成するには

「オンライン」をプレイするユーザーがログインしている状態で、PlayStation®3本体の XMB™から[PlayStation®Network]→[PlayStation®Networkにサインアップ]を選択し、 画面の説明にしたがってアカウントを作成してください。

▶ ゲーム中で使用される情報

「オンライン」では、各プレイヤーが使用しているPlayStation®Networkアカウントの「オン ラインID」もしくは「プロフィール」中の「オンラインネーム」をプレイヤー名として使用し、 「オンラインID」および「プロフィール」中の「オンラインネーム」をほかのプレイヤーに公開 します(→**P.05**)。

「オンラインID」や「オンラインネーム」を確認・変更する場合は、PlayStation®3本体の XMB™から[PlayStation®Network] → [アカウント管理] → [アカウント情報] を 選択してください。なお、一度登録した「オンラインID」は、変更できません。

35

^{オンライン} オンラインメニュー



オンラインメニュー

ネットワークに接続すると、オンラインメニューが 表示されます。 オンラインメニューでは、以下の項目を選択できます。



▶ロビー選択

クラブハウス、フロア、ロビーの順に選択して、参加するロビーに移動します。 クラブハウスには、複数のフロアがあり、それぞれのフロアに複数のロビーがあります。フロアが 違うと参加できる「リアル大会」が違い、クラブハウスが違うと参加できる「対戦部屋」が違います。

▶ 登録**変**更

ロビーキャラなどの登録内容を変更します。

▶ ネットオプション

「オンライン」に関する以下の設定を変更します。

 テャット文字色 (2.33)
 ロビー内でのチャットの文字色を設定します。

 文字表示時間 (2.33)
 ロビー内でチャットの文字が表示されている時間を設定します。

▶ ログアウト

ネットワークから切断して、メインメニューに戻ります(→P.06)。

Q & A

36

🐆 ほかのプレイヤーと待ち合わせするには `

「プレイヤー検索」(→P.50)や「フレンド機能」(→P.51)を使うと、ほかのプレイヤーがいる ロビーを検索したり、ほかのプレイヤーにメッセージを送ったりできます。

🕗 初めて遊ぶときは

「みんGOL」シリーズを初めて遊ぶ人は、まずは 「ひとりでGOLF」や「トレーニング」でラウンドの 操作を練習しましょう。思うように操作できるように なったら、「オンライン」を始めてみましょう。 「オンライン」を初めて遊ぶときは、以下のような 進めかたがオススメです。



ロビー内を移動したりチャットをしたりしながら、ロビーでの操作に慣れましょう。

- ▶ リアル大会に参加する (P.42)
 - ロビーの操作に慣れたら「リアル大会」に参加して、大会の雰囲気に慣れていきましょう。
- ▶対戦部屋に参加する (227) ほかのプレイヤーが作った「対戦部屋」に参加して、いっしょにラウンドしましょう。

──慣れてきたら

「オンライン」に慣れてきたら、自分で「対戦部屋」を作って、メンバーを募集してみま しょう (→*P.45*)。

また、「オンライン」での知りあいが増えてきたら、「フレンド機能」が便利です(→*P.51*)。

オンライン ロビー内の画面

ロビーに入ると、以下のような画面が表示されます。

ロビー内の画面



チャットのフキダシ ロビーキャラ →P.39



現在時刻 ゲーム内で使用する時刻 です。「リアル大会」は、 この時刻にしたがって進 行します。

ロビーレーダー

ロビー内にいるプレイヤー が、以下のような色で表示 されます。 自分 フレント 上記以外

SAMPLE NAMEさんがオンラインにな りました。

ロビーキャラのようす

ロビー内では、すべてのプレイヤーがロビーキャラで表示されます。



		_	$\sim a$	-
- 71	17		u ×	BII
_			~ _	19.2

グレードによって異なる色で表示されます。

状態アイコン

以下のようなアイコンで現在の状態を表しています。

オンラインコマンドを使用していて、ロビーキャラを操作 取り込み中 できない状態です。 事情があってゲームから離れなければならない時に、 離度由 STARTボタンを長押しをすると離席状態にできます。 文字入力中 チャットの発言を入力している状態です(→P.46)。



▶ メッセージアイコン

ください(→**P.51**)。

チャットとは

フレンドがオンラインになったり、フレンドからメッセージが

届いたりすると、画面右上にアイコンが表示されます。 メッセージの内容は、「フレンド機能」を使って確認して

> 「チャット」とは、プレイヤー同士が文字で会話できる仕組みのことです。 文字を入力すると自分のロビーキャラからフキダシとして表示され、周囲にいるすべてのプ レイヤーから見えるようになります。特定のプレイヤーとのみ会話したいときは、「フレンド機 能」のメッセージを使用してください(→P.51)。 文字の入力方法は、P.46~P.49を参照してください。

オンライン

ォンライン ロビー内の操作

🕗 ロビー内の操作

ロビー内の操作は、以下の通りです。



オンラインコマンド

ロビー内で@ボタンを押すか、受付カウンターで@ボタンを押すと、オンラインコマンド が表示されます。

▶ 大会リスト (P242)

参加する「リアル大会」を選びます。 「リアル大会」とは、最大50人のプレイヤーが 同時にひとりひとりラウンドして、順位を 競う大会です。

対戦部屋リスト 0220 すでにある「対戦部屋」に、メンバーとして 参加します。 「対戦部屋」とは、ほかのブレイヤーといっ しょにラウンドするモードです。

対戦部屋作成 22.5 自分がリーダーとなって、新しい「対戦部 屋」を作ります。

- ▶ **プレイヤー検索 2250** ほかのプレイヤーを検索します。
- Dビー選択 (PR36) ロビーを出て、別のロビーに進みます。
- オンラインメニューへ (233) ロビーを出て、オンラインメニューに戻ります。

3LGOL5

みんGOL5

みんGOL5

みんGOL5

ノライン

Q & A

指先カーソルの使いかた

L3ボタンを押す(左スティックを押す)と、指先カー ソルが表示されます。左スティックで指先カーソルを 動かし、ほかのプレイヤーにあわせて®ボタンを押 すと、そのプレイヤーのプロフィールが表示されます。





起こせません。

オンライン リアル大会の流れ



00000000000000000 シート大会 50/50人 第708:40 18H 日 開催中 29881188238 45/3 RM 08:40 M 7 09:00 9H

参加する大会を選ぶ

ロビー内で◎ボタンを押すか、受付カウン ターで◎ボタンを押すと表示されるオンラ インコマンドで[大会リスト]を選択すると、 大会番組表が表示されます。 番組表には、大会ごとに大会名や集合時間 などとともに、以下の状態が表示されます。

▶開催山

現在開催中の大会です。

▶受付中

参加予約を受け付けている大会です。

▶予約済み

プレイヤーが予約している大会です。

▶ 飛び入りOK

開始間際で参加者に余裕があるので、予約 なしで参加できる大会です。

▶予約不可/参加不可

定員に達していて予約できないか、参加 条件を満たしていないので参加できない 大会です。



大会番組表で参加したい大会にカーソルを あわせて◎ボタンを押すと、参加予約し

たり飛び入り参加したりできます。

▶ 另約

ひとつの大会のみ予約できます。同時に 複数の大会を予約することはできません。 予約中に別の大会を予約すると、予約中 だった大会への予約はキャンセルされます。 予約した大会に参加するには、集合時間に 表示される参加確認で[はい]を選択して ください。

▶飛び入り

「飛び入りOKIの大会では、飛び入りとして、 そのまま大会に参加できます。



3 ラウンドする

「リアル大会」は、ひとりでラウンドします。 決められた制限時間内にホールアウトでき ないとタイムアップになり、自動的に リタイアになるので注意してください。



)順位表を確認する

ホールアウトすると、順位表が表示され ます。

順位表には、ホールアウトしたプレイヤー の成績がリアルタイムで反映されていき ます。

▶順位表表示由の操作

R2 ボタンを押すと、順位表の自分のところ にコメントを書くことができます。 ■ボタンで表示されるプレイヤーの種類、 ◎ボタンで表示される情報の内容を切り 替えることができます。



使用制限系 使用できるキャラクターやショット方式を制限

43

オンライン 対戦部屋の流れ



対戦部屋に参加する(メンバーの場合)







ロビー内で@ボタンを押すか、受付カウン ターで@ボタンを押すと表示されるオン ラインコマンドで[対戦部屋リスト]を選択 し、参加したい[対戦部屋]を選択します。 選択した「対戦部屋」 が許可制の場合は、 リーダーに入室を許可されると、入室し ます。

参加メンバーが揃って、リーダーがラウンド 開始を決定すると、ラウンドが始まります。

対戦部屋を開く(リーダーの場合)





ロビー内で◎ボタンを押すか、受付カウ ンターで◎ボタンを押すと表示されるオ ンラインコマンドで[対戦部屋を作成]を 選択すると、試合形式設定画面が表示さ れ、自分がリーダーとなって新しい[対戦 部屋]を作ります。

許可制に設定した場合は、ほかのプレイ ヤーが入室を希望してきたときに、入室を 許可するかどうかを決めてください。 2 ラウンドを始める

参加メンバーが揃ったら、[決定]を選択 してラウンドを始めましょう。 試合形式設定画面で⊗ボタンを押すと、 「対戦部屋」から退室し、残ったメンバー から自動的にリーダーが選ばれます。

n	∍	ס	כ	۲	ф	Ø	メ	_	コ	—	12	0	い	ζ	

「対戦部屋」でのラウンド中にSTARTボタンを押すと、以下の項目を選択できます。試合 形式やリーダーかどうかによって、表示される項目が異なります。

アンプレ宣言	アンプレアブルを宣言して、ショットできない状態のボールを 1打罰で近くの場所から打ち直します。ショットできない 方向を向いているときのみ、選択可能です。
退出	どうしても対戦を続けられない用事ができたときに選択 して、対戦から抜けます。ほかのプレイヤーに一言断っ てから退出しましょう。



「対戦部屋」では、試合形式設定画面で設定された「ラウンドスピード」によって制限時間が 決まり、ラウンド中、制限時間内にショットできないと「タイムアップ」となります。「タイム アップ」になると、自動的にリタイア (失格)になるので注意しましょう。

45

オンライン 文字入力

文字入力の種類

ロビー内のチャットや順位表のコメントなどで文字を入力するには、以下の方法があり ます。ここでは、チャットやコメントとして文章を送ることを総称して「発言」と呼びます。

▶ 通常入力 GZ7



■2 ボタンを押すと、PlavStation®3本体のXMB™で使用するソフトウェア キーボードが表示されます。

ワイヤレスコントローラを操作して、自由に文章を入力することができます。

▶簡易入力 (1248)



12 ボタンを押すと、簡易入力ウィンドウが表示されます。 カテゴリーからコメントを選択するだけで、簡単に発言できます。

▶USB対応エーボードでの入力の249



PlayStation®3本体に接続したUSB対応キーボードを操作すると、入力ウィン ドウが表示されます。 USB対応キーボードを操作して、自由に文章を入力することができます。

通常入力

ワイヤレスコントローラでソフトウェアキーボードを 操作して、文字を入力します。ソフトウェアキー ボードについて詳しくは、PlayStation®3本体の 取扱説明書を参照してください。



▶基本操作

基本的な操作方法は、以下の通りです。



▶ 発言の流れ

通常入力では、以下のように発言します。

左スティックや方向キーで文字を選択して◎ボタンを押して、入力ウィンドウに 入力 未確定文字として入力します。 [変換]を選択して、入力した文字を漢字に変換します。 2 変極 アルファベットや記号を入力したときは、変換操作なしで確定します。 3 確定 [確定]を選択して、変換した結果を確定します。 発言 [←]または[改行]を選択して、入力ウィンドウ中の文章を発言します。

オンライン 文字入力



簡易入力ウィンドウからカテゴリーとコメントを選択 して発言します。



▶ 発言の流れ 簡易入力では、以下のように発言します。

1	カテゴリー選択	[あいさつ系]などからカテゴリーを選択して、どのようなコメントを発言 するかを選びます。
2	コメント選択	カテゴリー内にあるコメントから、発言したいコメントを選択します。
3	発言	◎ボタンを押して、選択中のコメントを発言します。

◯→USB対応キーボードでの入力

USB対応キーボードを操作して、文字を入力します。 USB対応キーボードに関する設定は、PlayStation®3本体のXMBTMにある[設定] → [周辺機器設定] で変更できます。

▶基本操作

基本的な操作方法は、以下の通りです。

[半角/全	角]	[Ente	er]		[Delete]
日本語/英	数切り替え	(確定前)確定/(確	定後)発言	削除(入	カカーソル右側の文字を消す)
[ESC]		[Back Space]]	[] [In	sert] [Home]
入力キャン	セル 後退(入力カーソル左側の文	(字を消す)	挿入/上書き	切り替え 入力カーソルを 先頭に移動
		F4 F5 F9 F7 F8	P1 F10 F11 F2		[Page Up] [Page Down]
	1 kh 2 m 3 m 4	2 15 x & # 「 ア (ゆ) よ) 5 x 6 お 7 や 8 ゆ 9 よ	~*===~~\ ! =	keet Hore Cor	(変換中)変換候補スクロール
	™ ⁺ ^Q ^t ^W ^T ^E ^N	τ T μ Y Λ U & I ι Ο 6			[End]
		╒ _╔ ╔ _╪ ╟┥╏ _╪ Ҝ _{の└}	y) (+ /) (* * /) (↓) ; th (: t) (1 ± 0) ←		入力カーソルを末尾に移動
		€ V B N M € h	2 / 2 · 7 · 1 - 5 1 · 5	+	[↑][↓][←][→]
[無変換]		(K) (K)	ыя) (25/2) А		(変換中)変換候補選択/ (確定後)入力カーソル移動
びらかは/ 全角カ々カナ /	[スペース] [変換]		[S	hift]+[↑][↓][←][→]
半角カタカナ	(確定前)変換/(確定	定後)空白 変換			(確定前)文節変更
変換	[Shift]-	+[カタカナ ひらが!	51		[カタカナ ひらがな]
		カタカナ入力			ひらがな入力

F

^{オンライン} 便利な機能



プレイヤー検索

プレイヤー検索機能を使うと、「オンラインID」から ほかのプレイヤーを検索できます。



▶検索の流れ

プレイヤーを検索するには、以下のように操作します。

1	プレイヤー検索ウィンドウを 表示する	ロビー内で ©ボタンを押すか、受付カウンターで ©ボタンを 押すと表示されるオンラインコマンドで[プレイヤー検索]を 選択して、 プレイヤー検索ウィンドウを表示します。
2	「オンライン」「オンライン」を入力する	検索したいプレイヤーの「オンライン ID」を入力して®ボタンを 押します。 「オンライン ID」は、大文字/小文字が区別されます。
3	結果を確認する	検索したプレイヤーが表示されます。 ●ボタンを押すと、そのプレイヤーにフレンド申請することができます(→P.51)。

フレンド機能

フレンド機能を使うと、気のあうプレイヤーを友達 (フレンド) として登録したり、ほかの プレイヤーとメッセージを交換したりできます。

フレンド機能は、PlayStation®3本体の機能です。詳しい内容については、 PlayStation®3本体のXMB™から[ネットワーク]→[オンラインマニュアル]を参 照してください。

▶ フレンド機能の使いかた

フレンド機能では、以下の機能を使用できます。

フレンドリスト	プレイヤーを友達(フレンド)として登録します。
ブロックリスト	メッセージを受け取りたくないプレイヤーをブロックリストに登録します。
メッセージボックス	ほかのプレイヤーとメッセージをやりとりします。 相手がフレンドリストに登録されているか、相手のオンラインIDを知ら ないとメッセージを送信できません。





ネットワークに接続できない

ネットワークに接続できないときは、以下の手順で状況を確認してください。

1.必要な機器や環境、設定を確認する

P.34 ~ P.35 を参考に、必要な機器や環境を確認し、機器が正しく接続されていることを確認してください。また、使用する機器の取扱説明書を参照の上、すべての機器を 正しく設定してください。

PlayStation®3本体の取扱説明書を参照の上、PlayStation®3本体のネットワーク 接続に関する設定を確認してください。

2.メンテナンスの有無を確認する

タイトル画面で [みんGOL.net]を選択するか、パソコンから [SCEJオンラインサービス 情報](http://www.jp.playstation.com/scej/online/)にアクセスして、『みんなの GOLF 5』のオンラインサーバーのメンテナンス状況を確認してください。 メンテナンス中の場合は、メンテナンス終了後に再度ネットワークに接続してみてください。

3.しばらくたってから接続し直す

ネットワークの状態によって、接続が不安定になる場合があります。接続できないときや 何度も切断されるときは、しばらくたってから接続し直してみてください。

ほかの人のロビーキャラが表示されている

『みんなのGOLF 5』では、PlayStation®3本体のユーザーごとにセーブデータが 管理され、プレイ中のユーザーが使用できるPlayStation®Networkのアカウント を自動的に使用して「オンライン」に接続します。「オンライン」で遊びたいセーブ データをセーブしたユーザーでPlayStation®3本体にログインし直してからゲーム を始めてください。

現在ログインしているユーザーの名前は、メインメニューの左下で確認できます (→P.06)。

セーブデータについてはP.05、ユーザーのログインや新規作成などについては、 PlayStation®3本体の取扱説明書を参照してください。

名前について

「オンライン」のプレイヤー名には、PlayStation®Networkのアカウントの オンラインネームが使用され、オンラインネームが設定されていないとオンライン IDが使用されます。ただし、プレイヤーを検索する際は、常に「オンラインID」を使用 します(→**P.50**)。

オンラインIDは変更できませんが、オンラインネームは自由に変更できます。 PlayStation®Networkにサインインした状態でPlayStation®3本体のXMB™ の[PlayStation®Network]→[アカウント管理]を選択して、好きな名前に変更しま しょう。具体的な変更方法については、PlayStation®3本体の取扱説明書を参照 してください。

大会や対戦部屋に参加できない

「リアル大会」や「対戦部屋」には、定員があり、参加条件が設定されていることが あります。定員に達しているか、自分の段位などが参加条件を満たしていない 場合は、参加できません。

表示されている時刻が違う

「オンライン」中に表示され、「リアル大会」の集合時間などに使用される時刻は、 『みんなのGOLF 5』のオンラインサーバーの時計によるもののため、実際の時刻や PlayStation®3本体に設定されている時刻とは異なる場合があります。 なお、「オンライン」をプレイしても、PlayStation®3本体に設定されている時刻は 変更されません。

『みんなのGOLF 5』オンラインサービス利用規約



12さい以下のおこさまは、ほごしゃのかたというしょにおよみください。

「みんなのGOLE5」(以下「本タイトル」)オンラインサービスは、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント (以下「当社1)が、PlayStation®3および本タイトルをお持ちのお客様向けに提供するオンラインサービス (以下「本サービス」)です。

本サービスのご利用にあたっては、「PlayStationeNetwork利用規約」(http://www.scei.co.jp/ps3-eula/ psn/i/i tosua ia.html)(以下[PSN利用規約])が適用されます。

本サービスの提供は、本タイトル発売日より6ヶ月以上を予定しています。

当該期間経過後以降、当社はいつでも本サービスを終了することができます。本サービス終了の際には、終了 予定日の30日前までにhttp://www.jp.playstation.com/scej/にて告知いたします。

本サービスの内容は、予告無く変更される場合があります。また、当社は、必要な場合、サービスの中止・中断を 行うことがあります。

当社は、プレイデータ(以下に定義)の保存や通信品質等を含み、本サービスについて一切保証を行いません。 本サービスが終了した場合またはお客様がセーブデータを削除した場合。本サービス向けにまたは本サービス 内でご購入いただいたアイテムやデータおよび追加配信されたアイテムやデータはご使用できなくなる場合が あります。あらかじめご了承ください。

当社は、お客様が本サービスのご利用に際して当社所定のアカウント登録手続以外で公開・開示する情報につき、 その保護や管理の責任を負いません。

本サービスをご利用いただくには、常に最新のアップデートデータが適用されている必要があります。 本サービスの適正な運用のため、当社は、お客様のプレイ状況を監視し、またはデータやログを記録・保持する ほか、お客様に予告することなく、お客様のセーブデータ、コメント、チャットの内容、プレイ状況等、お客様が本 サービスを利用したことにより発生するデータ(総称して「プレイデータ」)の全部または一部を消去または 削除することができるものとします。

当社は、プレイデータを商用で二次利用することができるものとします。また、当社は、本サービスおよび本 タイトルの広告宣伝のために、プレイデータを収集し、または各種メディアに開示・提供することができる。 ものとします。

特定非営利活動法人コンピュータエンターティンメントレーティング機構(CERO)の審査によるレーティングは、

本タイトルに対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイを通して得られる追加の表現に関しては この限りではありません。ご注意ください。

お客様が「PSN利用規約」または本規約に違反する行為を行ったと当社が判断する場合、当社は何らの通知 なくお客様の本サービスの利用を停止することおよびその他必要な措置を取ることができます。

当社は、本規約をいつでも変更することができます。お客様には常に、最新の規約が適用されます。最新の 規約については『みんなのGOLF 5」タイトル画面の「みんGOL.net]よりご確認ください。

2007年7月1日制定 2008年12月1日改訂 2011年9月1日改訂

対応している音声出力設定

サウンド出力について

「みんなのGOLF 5」では、以下の音声出力設定に対応しています。 音声出力設定については、PlayStation@3本体の取扱説明書および使用するテレビやAVアンプ (またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。

HDMI 接続の 場合

光デジタル接続の場合

Dolby Digital 5.1ch Linear PCM 2ch 48kHz Linear PCM 5 1ch 48kHz Linear PCM 7.1ch 48kHz

Dolby Digital 5.1ch

Linear PCM 2ch 48kHz

AV MULTI接続の場合

Analog 2ch

5.1ch/7.1chのサラウンドサウンドを楽しむには

以下の手順で機器を接続・設定すると、5.1chや7.1chのサラ ウンドサウンドによる迫力ある音響を楽しむことができます。 HDMI接続を使用している場合は、PlayStation®3本体の音声 出力設定を[Linear PCM 7.1ch 48kHz]に設定することで、7.1ch のサラウンドサウンドを楽しむことができます。 ただし、HDMI対応AVアンプ(またはレシーバー)によっては

7.1chに対応していないこともあります。詳しくは、使用するAV アンプ(またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。



1.PlavStation®3本体とAVアンプ(またはレシーバー)を接続する

PlayStation®3本体のHDMI端子もしくはDIGITAL OUT(OPTICAL)(光デジタル出力)端子 をAVアンプ(またはレシーバー)に接続します。

2 AVアンプ(またはレシーバー)を設定する

HDMI接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の[Linear PCM 5]ch 48kHz]もしくは 「Linear PCM 7.1ch 48kHz」機能をONにします。

光デジタル接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Dolby Digital 5.1ch」機能をONにします。

3.音声出力設定を確認する

PlayStation®3本体の音声出力設定が5.1chや7.1chに対応する設定になっていることを確認 してください。

4.AVアンプ(またはレシーバー)の動作を確認する

使用するAVアンプ(またはレシーバー)が、設定した音声チャンネル数で動作しているか確認して ください。

la L

17

スタッフクレジット

Clap Hanz Staff	コースデザイナー	雪野 五月
	田邉 哲也	沢海 陽子
ゲームデザイン監修	畠中 大介	チョー チョー
プロデューサー & ゲームデザイン	渡部 正久	シー 丸山 茂樹
村守 将志	武藤 洋介	
10 0 10/64	北京 序九子	レコーディングエンジュ
プロダクトマネージャー	杉本 林也丁	中鉄 正綱
村守 隆司	業田 沙織	1.24. 11.44
10 10 10 10	コーフデザノン酢族	ボイスレコーディングディ
プランニング	コーステリイノ監修	三好 慶一郎(東北
	村守将志	02 PP (114)
チーフフランナー		ボイスレコーディング
八木宏之	キャラクターデザイン	マネージメント
	星 昌和 (SCE)	北條 雅也(東北新
	篠田 瑠美子	川崎 健一(東北新
不道 航介	川東知里	
谷川 興應	/// // // // // // // // // // // // //	演出
遠田 峻平	ヘルプスタッフ	田中 英行(AUDIO
		神保 直史(AUDIO
プログラム	田中 利明	
チーフプログラマー	冬木 梞一	サウンド制作
桑原 利行	戸田 昌彦	音楽
×m 1913	萩原 岳	大计 ゴン
プログラマー	小野田 晃章	
上野 能弘		リードサウンドデザイナ
齊藤 一誠	スペシャルサンクス	北原恵一
山澤 健士郎	松本 康宏	
市 和山	行村 知道	サウンドデザイナー
		伊藤翼
百川 男儿	中们 隆丛	山内 祐二
大久保 緊	秋田 碑	山口誠
グラフィック	> Sound & Movie Staff	JAPANスタジオ サウ
		ビデオライフラリチーム
チーフテサイナー	声の出演	守取 男
二見 圭介		山本浩
橋本博文	月本 呈丁	古川 光照
大平和政	百合 佩	伊藤 朋仁
	六戶 留美	小森 純一
デザイナー	矢島 晶子	
田中一葉	出中理思	サウンドプロデューサー
井口 晃慶	小山 力也	山口 晋平
瀬川 充	雨蘭 咲木子	a a tradition
盛 裕二朗	うえだ ゆうじ	ムーヒー制作
築山 愛	藤原 啓治	佐橋 範昭
佐藤 勝俊	関 俊彦	曽我部 亮
今井 浩司	戸田 恵子	布沢 努
加藤 昌和	水木 一郎	大橋 誉司
依田 伸也	田中 敦子	(葵デジタルクリエー)
野房 折也	西村 知道	梅沢勤
100 100 100 100 100 100 100 100 100 100	名塚 佳織	(墓デジタルクリエード
шrз Др (30с)	松岡由貴	小松 好寺
	南央美	
_		

ノグエンジニア 間	(アニモ・クリエイティブワークス) 高橋 広樹 (アニモ・クリエイティブワークス)
ディングディレクター - 郎 (東北新社) -ディング ント 也 (東北新社) - (ま北新社)	>JAPAN Studio Staff グラフィック チーフデザイナー
「(泉北初社) テ(AUDIO・田中) を(AUDIO・田中) 作	生
ノ ドデザイナー - ポイナー -	オンラインゲームサポート 鈴木 主一郎 完戸 匡省 中村 友美 赤尾 亮太 野澤 和倫 堀田 武 松井 基勝
タジオ サウンド & ブラリチーム	ビジネスリレーションズ 佐藤 芽奈 下田平 周子
照 二 - コデューサー	テクニカルアドバイス 加藤 和男 若林 実 渡辺 馨
← 作 記	QA QAマネージャー 菅原 修
引 ックリエーション) ックリエーション) 幸 GRAPHIXX)	QAスタッフ 香取 孝夫 中鉢 参夫 渡邊 敏恵 冨澤 亮 飯野 陽介 多部田 麻友子

山岸 謙太

今岡 奈緒美

石田 肇(P-38 Design)

(アゾットトータルマネージメント)

田村健次	> SCE	J Staff	矢崎	泰久	デザイス	+
宮城 善雪		•••••	山田	信一	不和	雷蔵
吉井 裕介	ブロモ・	ーション	幡野	光次	LOA	
富田 亜紀	細谷	恵	小林	克己		
互瑞穂	林ら	/起子	中野	隆治	スペシ	ャルサンクス
柳下 謙作	花田	瑞穂			蓮沼	尚夫
佐藤 隆	千葉	則夫	株式会	社葵デジタルクリエーション	蓮沼	充男
田澤有十	厚地	陽子	株式会	社共同テレビジョン	卷嶋	和幸
仲島 訓官			有限会	社草薙	生嶋	委告
能谷壑邦	セール	スプロモーション	太平洋	クラブ 成田コース	山山	法考
今信秀	植田	浩	株式会	社東北新社	中山 西木	/////////////////////////////////////
小澤英幸	増太	光高	株式会	社日本セルフ	**	侍史 传文公
伊藤 かほり	注川	折朗	ハルスポ	ーツブロダクション株式会社	上中	半之月
深田 府田子(DTW)	1.6/11		ブリヂニ	ストンスポーツ株式会社	高慲	莪和
洋山 林主」(FTW) 清藤 住士(DTW)	Web制	作	株式会	社マルエンタープライズ	アソシ	エイトプロデー
医尿 (FTW)	山安		三井の	森蓼科ゴルフ倶楽部		+7.45
	小主	史	株式会	社フリーウェイズ	十浦	邦私
局瞭 (33(DD) 徳村 寿舎(DU)	赤川	民			プロデ	
12311 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	秋本	件—	丸山	茂樹		
	樯兀	弥生			池尻	大作
横山 赤平(DF) 中村 送伝(DU)			> 14/*	ll cu tt	エグゼイ	クティブプロデ
中村 洋行(DH)	問而官	哩	> VV I			
アートワーク	山下	金栄	開発ブ	ロデューサー	小林	康秀
	西岡	知子	増田	辰男	藤澤	孝史
バッケージコーティネート	中野	絢子			村守	将志(Clap
小古 冶兴	安藤	さやか	開発デ	ィレクター	7 18	15 1 45
示古 冶英 新居 康子 京概 住井	安藤 古國	さやか 宴代	開発デ 佐伯	ィレクター 紀幸	スーパ	ーバイザー
新居康子 白樫 佳苗	安藤 古國 北尾	さやか 宴代 泰大	開発デ 佐伯	ィレクター 紀幸	スーパ 桐田	ーバイザー 富和
ボロ	安藤 古國 北尾 村	さやか 宴代 泰大 治人	開発デ 佐伯 プラン	ィレクター 紀幸 ナー	スーパ 桐田 竹野	ーバイザー 富和 史哉
新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC)	安藤 古 北 武 刊 田	さやか 宴代 泰大 治人 剛	開発デ 佐伯 プラン 岸田	ィレクター 紀幸 ナー 悠	スーパ 桐田 竹野 佐々木	ーバイザー 富和 史哉 、 誠義
ホ古 海 (市 一 歴 (5 () 5 (5 (5 ()) () 5 () 5 () () 5 ()) (安古北武池	さやか 宴代 泰大 治人 剛	開発デ 佐伯 プラン 岸田	ィレクター 紀幸 ナー 悠	スーパ 桐田 佐々木 佐伯	ーバイザー 富和 史哉 、 誠義 雅司
ホム 海 (新居康子 白樫 (苗 河上 -明(SMC) 菅沼 謙二(SMC) ロゴデザイン ト田 光子	安古北武池藤國尾村田	さやか 宴代 泰大 治人 剛	開発デ 佐伯 プラン 岸田 プログ	イレクター 紀幸 ナー 悠 ラマー	スーパーの一般である。 日野の一般での ステレントの の の の の の の の の の の の の の の の の の の	ーバイザー 富和 史哉 就義 雅司 好正
ボロ 海子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロコデザイン 上田 光子	安藤 古北武和 池田 ➤Spe	さやか 宴代 泰大 治人 剛 ecial Thanks	開 住 プ 岸 プ 岸 プ 同 プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に プ に か	イレクター 記幸 ナー 悠 ラマー 貴則	スーパ相竹佐佐建	ーバイザー 富和 史哉 誠義 雅司 好正
ボロ 20% 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ & マニュアル	安 古 北 武 池 田 → Spe	さやか 宴代 泰大 治人 剛 ecial Thanks	開佐 プ岸 プ菊鶴	イレクター 紀 テー 悠 ラマー 広典	スーパ相竹佐佐建	ーバイザー 富和 史哉 武 親 可 好正
 小古 20% 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ & マニュアル デザイン 	安古北武池 > Spe 加 加 部	さやか 宴代 泰大 治人 剛 ecial Thanks ゆり	開佐 プ岸 プ菊鶴魚デー シ田 グ池谷井	イレクター イ 紀幸 ナー 気	スーパ相野々伯部	ーバイザー 富和 史、雅哉 誠 親 好正
 ホロ APK 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン ナザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 	安古北武池 藤國尾村田 シSpe	さやか 宴代 泰大 治人 剛 ecial Thanks ゆり めぐみ	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森デーン田 グ池谷井重	イレクター イ 紀 ナー ラマー 貴 広 孝 側 地 世 世	スーパ相野々伯部	ーバイザー 富和 史哉 武 職義 雅司 好正
 バロ クロペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロコデザイン 上田 光子 バッケージ&マニュアル デザイン デザイン 大士 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) 	安古北武池	さやか 宴代 泰大 治人 剛 ecial Thanks ゆり めぐみ 雅男	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田デーン田 グ池谷井重代	イレクター クク幸 ナー タマー リ典典 明 地 樹 樹	スーパ相竹佐佐建	ーバイザー 富和 史哉 武 親 義 好正
小百 20% 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ & マニュアル デザイン 村上 作史 (アルヴィオン) 添田 修 (アルヴィオン)	安古北武池	さやか 宴代 表大 治人 剛 ecial Thanks ゆり めでみ 死男 芳範	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田デ伯 ラ田 グ池谷井重代	イレクター イ 紀 テ ー 気 一 町 の 町 の 町 の 町 の 町 の ラ 貴 広 孝 伸 の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の マ ー の の の の	スーパ桐竹佐佐建	ーバイザー 富和 記 設 職 記 新 新 び 正
 パム クスペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 パッケージ & マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) パッケージCG制作 伊藤 (カー(アルヴィオン)) 	安古北武池 >加菊木小鈴藤國尾村田 >Spe	さやか 宴表大 為人 剛 ccial Thanks ゆり めぐみ 雅芳範 健太郎	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田デー ン田 グ池谷井重代	イレクター テ た 来 テ ー 数 マ ー 則 典 則 典 則 世 樹 間 広 孝 唯 一 単 の マ ー の 章	スーパ桐竹佐佐建	ーバイザー 富 和 史 哉 武 親 義 雅 司 好 正
小古 / A ペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ& マニュアル デザイン 不上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) バッケージCG制作 伊藤 (中一(アルヴィオン)	安古北武池 >加菊木小鈴鈴藤國尾村田 >Spe	さやか 宴衆大 法人 剛 ecial Thanks ゆり めぐみ 雅男 芳範 健 健 健	開佐プ岸プ菊鶴魚森田企業的です。	イレクター テクク テー た で ー し た 孝 伸 ー 樹 間 御 御 御 御 で り 貴 広 孝 (中 一 の で の で の で の で の で の で の で の で の で の	スーパー相野を佐建	ーバイザー 富 和 記 哉 武 雅 司 好 正
小古 APK 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロコテザイン 上田 光子 バッケージ & マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) パッケージCG制作 伊藤 伸一 (アルヴィオン) 馬原 伸夫 (アルヴィオン)	安古北武池 藤國尾村田 SDF 藤池村番木木中	さやか 宴代大 家大 治人 剛 ecial Thanks ゆり めでみ 邪男 芳範 芳範 発範 先 の の の の の の の の の の の の の の の の の の	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田 企株学師 シ田 グ池谷井重代 画式学	イレクター	スーパー 桐竹佐佐建	<u>ーバイザー</u> 富和 史武 誠義 可 好正
 パム クタペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 パッケージ&マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) パッケージCG制作 伊藤 伸一(アルヴィオン) 三丁ルライティング 	安古北武池 藤國尾村田 SD藤池村番木木中原	さやか 宴表大 入 剛 ccial Thanks ゆり めな 野範 健健 正 着 末 末	開佐プ岸プ菊鶴魚森田企株お子伯シ田グ池谷井重代画式・	イレクター 紀幸 ナー 交 フマー 貴広 学 明 単 世 樹 桁 クラップハンズ	スーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパー 本山田野々伯部	ーバイザー 富和 ま設 誠親 明 好 正
 パーム コクペーク 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 パッケージ & マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) バッケージCG制作 伊藤 (伸一(アルヴィオン)) 馬原 伸夫 (アルヴィオン) マニュアルライティング 交互原 健一郎 (貴玉屋) 	安古北武池 藤國尾村田 多 藤池村番木木中原居	さやか 宴表大 人 剛 ecial Thanks ゆり めぞみ 発範 定 健 健 正 春 未 月 明	開佐プ岸プ菊額、魚森田企作株制に デ伯シ田グ池谷井重代画式作は、	イレクター 紀 テー 窓 ラマー 貴広孝 開 典 典 則 一 樹 楷 性 や ラッフハンズ 蓄 能作	スーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパーパ	ーバイザー 富史 武 観 蔵 観 城 義 好 正
 小百 カラペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二(SMC) ロコテザイン 上田 光子 パッケージ&マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) 小少ケージCG制作 (伊藤 伸一(アルヴィオン) 馬原 伸夫 (アルヴィオン) マニュアルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋) 	安古北武池 >加菊木小鈴鈴田千土良藤國尾村田 >S 藤池村番木木中原居知	さやか 宴 夜 大 豪大人 剛 ecial Thanks ゆりみ 務 期 芳健 健 正 善 春 末 見 開 二 て 有 馬 明 田 君 大 二 の 大 二 の 大 二 の 大 二 の 大 二 の 大 二 の の 大 二 の 、 の 大 の の 、 の 、 つ の の 、 つ の の つ の つ の つ の つ の	開佐 プ岸 ブ菊鶴魚森田 企株制株子伯 シ田 グ池谷井重代 画式 作式子 "会"	マレクター 紀幸 ナー 気 ラマー 貴助 成孝則 伸也 一樹 別作 社クラップハンズ 蓄作 社ソニー・コンピュータエ	スーパ 相野々伯部 フタティ	<u>ーバイザー</u> 富和 史哉誠義 雅好正
 小古 A2ペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 レッケージ & マニュアル デザイン 村上 (二史 (アルヴィオン)) ボー 修嗣 (アルヴィオン) バッケージCG制作 伊藤 (伸 (アルヴィオン)) 馬原 伸夫 (アルヴィオン) 三二アルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋) 	安古北武池 S m 如菊木小鈴鈴田千土良水 藤國尾村田 S 藤池村番木木中原居知野	さやか 宴衆大 入 剛 ccial Thanks ゆり めの現 第範 の の の の 考 規 に て 大 に 、 た 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田 企株 制株 デイロ シ田 グ池谷井重代 画式 作式 いっちょう いんちょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう しょうしょう アイス ひょうしょう ひょうり ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょう ひょうしょう ひょうしょう ひょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょうしょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょう ひょうひょう ひょう	イレクター 紀幸 ナー 気 う て り し 広 男 間 広 男 間 体 地 一 樹 物 ク ラッフ 八 ンズ	スーパ 相野 々 伯 部 フ ク ティ	ーバイザー 富和 史哉 誠義 雅伊正 (ソンメント
 小古 APK 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 パッケージ&マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) パッケージCG制作 伊藤 伸一 (アルヴィオン) マニュアルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋) 	安古北武池	さ宴泰治剛 ecial Thanks ゆめ雅芳健健正有昌誠雅優 世 者 時 地 之 子	開佐 プ岸 プ菊額魚森田 企株 制株 本音学校 フ田 可池谷井重代 画式 作式 とうせいしん しゅうしん しゅうしょう いっぽう いっぽう しょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう しょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう しょうしょう ひょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう ひょうしょう しょうしょう しょう	イレクター 紀幸 ナー 悠 ラマー 貴則 広典 孝伸也 一樹 社クラップハンズ 皆作 社ソンニー・コンピュータエ はDynaFomを使用しています。Dyr roogegamet cy.	スーパ 桐竹佐佐建 ッ maFontia.	ーバイザー 富和 史哉 文 職 朝 好正 ゲンメント DynaComware
小百 A2ペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二(SMC) ロコデザイン 上田 光子 バッケージ&マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 流価 修嗣 (アルヴィオン) バッケージCG制作 伊藤 伸一 (アルヴィオン) 専原 伸夫 (アルヴィオン) マニュアルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋)	安古北武池	さやか 宴 安大 大 入 剛	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田 企株 制株 stature 発伯 ラ田 「ご社谷井重代 ●1.式 作・1.3 km/s/m/s// ・1.3 km/s/m/s// ・1.3 km/s/m/s//	イレクター 紀幸 ナー 悠 ラマー 貴則 広典 孝則 伸也 一樹 社クラップハンズ 皆作 社ソニー・コンピュータエ はDynaFontを使用しています。Dy reの智慧解散です。	スーパ 桐竹佐佐健 部 ンタティ maFontia.	ーバイザー 富和 史哉 誠義 雅司 好正 ソンメント DynaComware
小百 A2ペ 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ & マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) 馬原 伸夫 (アルヴィオン) 馬原 伸夫 (アルヴィオン) マニュアルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋)	安古北武池 ·加菊木小鈴鈴田千土良水向森藤國尾村田 ·苏藤池村番木木中原居知野山田	さ宴泰治剛 ecial Thanks ゆめ雅芳健健正有昌誠雅優涼 を う の の の の の の の の の の の の の の の の の の	開佐 プ岸 プ菊鶴魚森田 企株 制株 製品 おおり うろう うちょう ひょうしん うつう つうしん 一番 式 作式 品にいり うちょう いっちょう しょうしん しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう しょうしょう	 マレクター 紀幸 ナー 悠 ラマー 貴則 広典 孝則 伸也 一樹 御作 社クラップハンズ 著作 社ソニー・コンピュータエ はの場所確定す。 エアでは、フェハクークス株式会社の 含わせたこと、クェキャの一クス株式会社の エアでは、フェハクークス株式会社の きわせたこと、アニットカークス株式会社の きわせたこと、アニャークス株式会社の この この	スーパ 桐田野 小 市 日 田 野 サ 木	ーバイザー 富和 史哉 読義 雅司 好正 クメント DynaComwere
 小古 APK 新居 康子 白樫 佳苗 河上 一明 (SMC) 菅沼 謙二 (SMC) ロゴデザイン 上田 光子 バッケージ& マニュアル デザイン 村上 仁史 (アルヴィオン) 添田 修嗣 (アルヴィオン) バッケージCG制作 伊藤 伸一(アルヴィオン) マニュアルライティング 安原 健一郎 (豊玉屋) 	安古北武池 又加菊木小鈴鈴田千土良水向森大藤國尾村田 王族勝志村番木木中原居知野山田 窪	さ宴泰治剛 cial Thanks ゆめ雅芳健健正有昌誠雅優涼 重 重 世 な と ひ ち み の の し な の し た み し う み の し の た 、 し り み の 、 、 、 の し の 、 、 、 の し の 、 、 、 の し う で み 、 の し の の の 、 の し の の の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の し 、 の 、 の 、 の し 、 の の 、 、 の 、 の 、 の 、 の 、 、 の 、 、 、 、 の 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	開佐、ブ岸、ブ菊鶴魚森田、企株、制株、村谷をかけない 発伯、ラ田、切池谷井重代・町式、保に向いたな	イレクター 紀幸 ナー 悠 ラマー 貴則 広典 孝明 伸也 一樹 社クラップハンズ 皆作 社ソニー・コンピュータエ はDynaFontを使用しています。Dy xxの登録の様です。 エアでは、フォントワークス様式会社の高標	スーパ 桐竹佐佐建 シ ロ ロ マオンマン マン マン マフ マン マフ マン マフ マ マ フ マ フ マ フ マ	ーバイザー 富和 史哉 、誠義 雅司 好正 (ソメント DynaComware とに、アウップスの社名、 高橋です。

• ソシエイトプロデューサー グゼクティブプロデューサー 守 将志(Clap Hanz)

57

J

'n

Č.

P



キャラクターのクラスって?

キャラクターは、能力が高い順に「上級」「中級」「初級」のクラスに分かれています。 能力が高いほど飛距離が長くなったりスピンがより強くかかったりしますが、インパクト ゾーンが狭くなったり、飛距離や方向のブレが大きくなったりするので扱いにくく なります。

キャラクターの愛着度って?

「ひとりでGOLF」の「チャレンジモード」や「ス トローク」、「オンライン」の大会をプレイすると、 使用したキャラクターの「愛着度」がアップして いきます。「愛着度」が上がると、パワーモード の使用可能回数が増える、特殊な操作が可能 になる、使用できるギアが増えるなどのメリッ トがあります。



みんごる段位って?

「みんごる段位」とは「みんなのGOLF 5」の 実力の目安になる段位です。「ひとりでGOLF」の 「チャレンジモード」や「ストローク」、「オンライ ン」の大会の成績によって、段位が変動します。



どうしても勝てない

「ひとりでGOLF」の「チャレンジモード」でどうしても優勝できないときは、試合選択 中に STARTボタンを押して、イージーモードにしてみましょう(→ **P.18**)。イージー モードにすると、対戦相手が少し弱くなります。

また、「ひとりでGOLF」の「トレーニング」で苦手なコースやホールを攻略したり、 特定のショットを練習したりしてみましょう(→ **P.22**)。

財筋の種類って?

球筋には、以下のような種類があります。 キャラクターによって、基本となる弾道の高さや 球筋が異なります(→ **P.20**)。

フェード	左に出てから右に曲がります。
スライス	右のほうに曲がります。
ストレート	まっすぐ飛びます。
КО -	右に出てから左に曲がります。
フック	左のほうに曲がります。
	ラフからのショットでボールとクラ

ラフからのショットでホールとクラ ブのあいだに草が挟まり、スピンが かからず、通常より飛距離が出てし まうことです。



飛距離がおかしい?

ボールを打ちだした場所とボールが落ちた 場所に高低差があると、飛距離が変わります。 実際の飛距離は、落下地点が高いと短く、低いと 長くなります。

また、ボールコンディションによっては、飛距離の ブレ幅が大きくなることがあります(→ **P.11**)。

もっとスピンさせたい

方向キーを押しながらパワーを決定して、逆側に方向キーを押しながらジャスト インパクトすると、通常より強力な「スーパースピン」をかけることができます。 08

体感GOLF プレイの進備

「みんなのGOLF 5」はPlayStation®Move対応ソフトウェアです。 使用する機器の取扱説明書を参照の上、正しく使用してください。



PlayStation®Eyeの設定について

PlavStation®Moveモーションコントローラで遊ぶには、PlavStation®Eveが必要です。 プレイ前に次の説明に従って進備してください。

●レンズアングルセレクタを「レンズアングル表示(青)」に合わせ、PlayStation®Eyeを ワイドアングルビューに設定してください。ワイドアングルビューに設定されていないと、 モーションコントローラが正しく認識されません。

●PlavStation®EveをPlavStation®3のUSB端子に接続し、テレビの上下いずれかの 中央に置いてください。



PlayStation®Move E-JaJJJhp-5



[XMB™の操作について]

■ボタンを押しながらモーションコントローラを上下左右に動かすと、PlayStation®3のXMB™を操作できます。 ◎ボタンまたは◎ボタンで項目を決定します。

体感GOLF 体感ショット

基本操作

キャリブレーション画面では、画面右側に実際のカメラ映像が表示されます。 画面の指示にしたがってモーションコントローラを ゲームで使用できるように設定してください。

◎ボタン/◎ボタン
クラブ選択

@ボタン/@ボタン ショット方向変更

ロボタン 短く押す:カメラ切り替え 押しながらモーションコントローラを動かす:カメラ移動 素振りモード中に押す:アドレスに入る

ショットモード切り替え

STARTボタン

SELECTボタン 短く押す:スコアカード表示/ホール設定表示 長く押す:キャリブレーション呼び出し

ロボタン

アドレスに入る前にロボタンのみを押す と「素振りモード」になります。スイング 軌道やフェイスの向き、スイングのパワー

PlavStation®Moveモーションコント

ローラは1本のみ対応しております。

1本で最大4人までお楽しみいただけ

素振り

がわかります。

ます。

カメラが移動している時に押す:カメラリセット スタンバイの時に押す:素振りモードに入る

つラブと方向を決める

◎ボタン/@ボタンで使用するクラブを 選択し⊗ボタン/◎ボタンで打ち出す 方向を決めます。





ロボタンを押し、素振りモードに入っ た後、ロボタンを押すことで、アドレス モードに入ります。 ロボタンを押した時のコントローラの 位置をもとにボールの位置が決まります。 ※アドレスモードは⊗ボタンでキャンセルできます。





アドレスに入ってからコントローラを スイングすると、ショットを打つことが できます。 バックスイングの幅とダウンスイングの スピードでパワーが決まります。



ゴルフの楽しさを、全てここに。



進化したショットシステム!

これまでの「従来ショット」「本格ショット」はもちろん、 さらに「振って打つ」という新しい感覚を楽しめる 新モード"体感ショット"を搭載!

日本中のみんなと ナイスショット! 待望のオンラインモード 満載[ロビーてチャット・ みんなとラウンド!

搭載!ロビーとチャット・ みんなとラウンド! オンラインにつなげば 楽しさ倍増!

※オンラインモードは、ワイヤレスコントローラでのみお楽しみいただけます。

「体感ショット」 に必要なもの

「体感ショット」をプレイするには 以下の機器が必要です。

●PlayStation®3本体 ●PlayStation®Move

モーションコントローラ

※1本で最大4人までお楽しみいただけます。

●PlayStation®Eye
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

COMPUTER

SONY

lu-ray Dis

対応映像出力:NTSC,480p,720p 3D		2体視対応	プレイヤー人数:1~4人(オンライン時:2~50人)	
PlayStation®Moveモーションコントローラ対応 (1本のみ)			モーションコントローラ振動機能対応	
リニアPCM 5.1ch,7.1ch ドルビーデジタル	5.1ch	PlayStation®Network対応		必要HDD容量:約7220MB以上

●お客様のテレビが720pのHD (ハイビジョン解像度) に対応していない場合、5D (歴業時像度) での表示となります。●PlayStation®Moveモーション コントローラで遊ぶには、PlayStation®Eyeが必要です。●このソフトウェアは従来モードに加え、3D立体視モードでもお楽しみいただけます。3D立体視 モードをお楽しみいただくには、HDMIの3D規格に準拠した3Dテレビ、およびハイスピード規格に対応したHDMIケーブルが必要です。●(体感ショット) は 3D立体視には対応しておりません。●このソフトウェアを使用して提供されるオンラインサービスは2011年9月8日から6ヶ月以上を予定しています。サービス 終了の際には、終了予专日の3D目前までにhttp://www.ioplaystation.com/scel/ にて行知いたします。



<PlayStation®Network対応> ●PlayStation®Network(以下PSN)をご利用いただくにはブロードバンド接続環境、アカウント作成もよび利用条件の遵守が 必要です。●18歳未満の方がPSNをご利用になるには保護者の同意が必要です。●ご利用のサービスによっては別途周辺機器や費用等が必要になる場合があります。 ●詳細については(www.jp.playstation.com/ps3/}をご参照だださい。

お問い合わせ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター http://www.jp.playstation.com/support/(よくあるお問い合わせ、修理の受付など) TEL 0570-000-929 (一部のIP電話 050-3754-9800) 受付時間 10:00-18:00 お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記URLを ご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。



このソフトウェアはPlayStation®3(日本国内仕様)専用のソフトウェアです。 お使いのPlayStation®3メステムソフトウェアのバージョンによっては本ソフトウェアを 起動するためにティスク内のデータでアップデートが必要です。

©2007-2011 Sony Computer Entertainment Inc. La*, "PlayStation", "⊐r. ="and "&" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Library programs ©SCEI. *L* © 1994 SCEI. *©" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "⇒ are trademarks. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Unauthorized reproduction, modification, public communication of the public performance, public transmission of this software ("Software"), public communication of the public transmitted Software, or lending of the Software, is prohibited by law. Reverse engineering of the Software is not authorized.



解説書およびお使いになるハードウェアの取扱説明書を必ず読んで からご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの注、 証しい方法で、ご使用ください。



MADE IN JAPAN このソフトウェアは2007年、2008年に発売された回夕イトル製品にPlayStation R Moveおよび3D立体提対応用アップテートを含めたものです。 また、既に「みんなのGOLF 5」のサームソフトをお持ちの方は、オンラインでアップデートをすることにより、回様の内容を遊ぶことができます。