



JoyGolf Smart+

取扱説明書

golfland
NEW GOLF TECHNOLOGY LEADER

JoyGolfSmart+起動

プロジェクター、センサー関係、パソコンを起動後、デスクトップにある「JoyGolfSmart+」のアイコンをダブルクリックすると、プログラムが起動します。



どこでもいいのでクリックして下さい。



MAIN MENU



このTOPメニューを中心に、ラウンドモードや練習場モードなどを選択しプレイできます。

TOPメニュー



1 各ラウンドプレイのモードを選択できます。

	通常のスロークプレイができます。 プレイ人数:1~6名
	1対1マッチプレイができます。 プレイ人数:2名
	1コース1ポイントのポイントを競うゲームです。 プレイ人数:2~6名

2 プレイヤーの設定を行います。1名から6名まで可能です。

	お好きな名前に変更できます。(英数字のみ)
	スタート位置を変更できます。 WHITE(レギュラーティー) BLUE(バックティー) RED(レディースティー)
	ティーの高さの設定を行います。(※オートティー使用時のみ)
	右打ち(Right)、左打ち(Left)の変更が可能です。
	マリガン(無打罰でやり直し)の使用できる回数を設定できます。 ※1ホールではなく18ホールでの回数です。
	選択したプレイヤーを削除します。
	プレイヤーを追加します。

3 プレイ開始と終了方法

	ラウンドモードを選択後押すことにより、コース選択へ進みます。
	JoyGolfSmart+を終了します。

コースセレクト

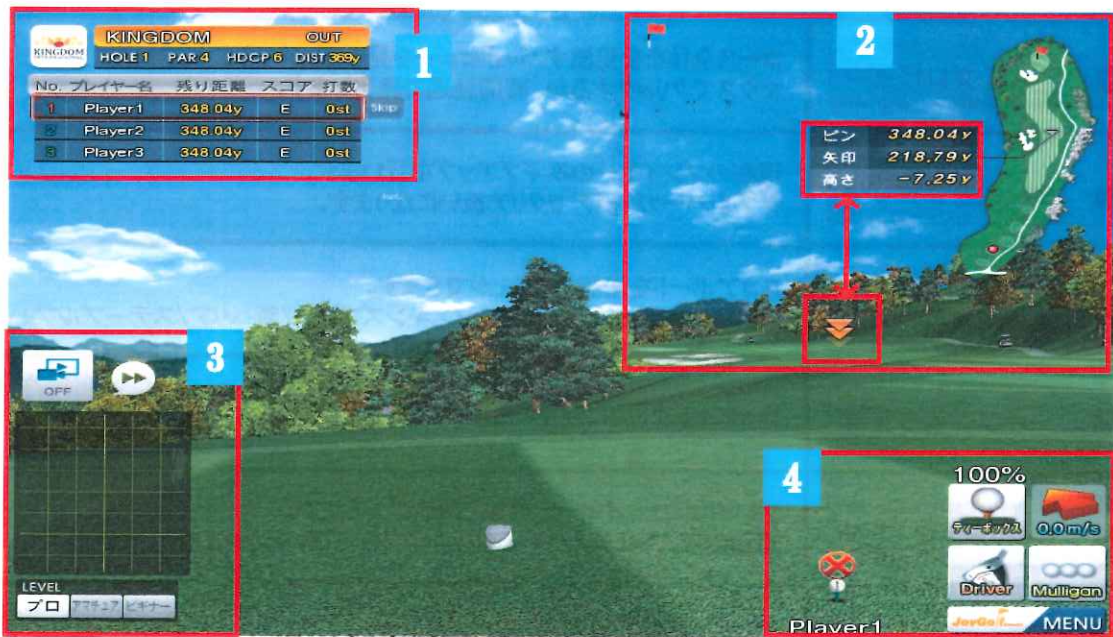


	コース難易度とグリーン難易度を表しており星の数が多いほど難しくなります。
	カップの位置を変更できます。L-GREEN:左 R-GREEN:右
	コースのIN,OUT変更します。両方とも「IN」にもできます。
1	単位表記を変更します。ヤード/メートル。
	風の強さを変更します。風無し/弱風/強風/ランダム
	天候を変更します。晴れ/曇り/雨/ランダム
	飛球の見え方を変更します。(ラウンド中のナイスショット時は適用されません。)すぐ後から追いかける/やや後方から追いかける/固定 ※ナイスショット時は固定で始まり、地面付近で下から見上げる視点になります
	グリーンスピードを変更します。スロー(転がりにくい)/ノーマル/ファスト(転がりがやすい)
	コンシード(OK距離)の回数を変更します。無し/1m/3m/5m/Green 「Green」はグリーンに乗った時点で1打+でホールアウト。
	プレイヤーレベルを変更します。(※プレイヤー別の設定はプレイ中に可能です。)プロ/アマチュア/ビギナー
	ダブルパーの有り無しを変更します。ON/OFF 「ON」にするとダブルパーになった時点でクリアになります。

2	コース選択のページを[進む/戻る]ことができます
----------	--------------------------

3	設定作業、コース選択を完了し、プレイを開始します。
	現在の操作をキャンセルし、TOPページへ戻ります。

プレー画面



1 プレイ中のコース情報やプレイヤー情報を確認できます。
プレイヤーの後の「SKIP」を押すことにより1打順のみスキップできます。

	旗マーカーの下にカップがあります。
	現在のターゲットポイントです。 (ミニマップをクリックすることでターゲットポイントの位置を変更できます)
	ピン:カップピンまでの直線距離 矢印:ターゲットポイントまでの距離 高さ:現在地とターゲットポイントの位置との高低さ

	スイングカメラのON,OFFを変更できます。 ※ナイスショット時、カメラをOFFにしても再生されます。
	直前のスイングモーションを再生できます。
	高速カメラのスナップショット映像 ヘッドとボールのインパクト時の映像が再生されます。
	個別にプレイヤーレベルを変更できます。 プロ/アマチュア/ビギナー

	ボール検知サイン 「×」の時はボールを認識していません。 「○」のサインはピコンという音の後消えますが、「×」がでなければショット可能です。
	現在のボールの状態です。ショットの反映率を表示します。 ※たとえばバンカーで「-40%」の時100yのショットを打った場合、60yの飛距離になります。
	マリガンの残り使用回数です。
	現在選択しているクラブです。基本的に自動で選択されますが、手動での変更も可能です。
	現在の風の強さ、向きを表示しています。
	メニュー画面を開けます。※詳細はP5【ストローク4】をご確認ください。

F2 プレビュー	コース全体をを見渡すバードビューを見ることができます。 マウスでクリックするか、時間経過で終了します。
F3 ホールギブアップ	現在のプレイヤーのみギブアップを行います。 ダブルパーのスコアでクリア扱いになります。
F4 スコアボード	スコアボードを確認することができます。 ストロークプレー/マッチプレー/スキズプレー/新ペリア/ステーブルフォード
F5 オプション変更	コースセレクト時に設定したオプションを変更することができます。
F6 プレーヤー追加・削除	プレイ中にプレイヤーを追加と削除ができます。 追加の際、既に終えているコースは「パー」扱いとなります。
F7 センサー設定	センサーの設定を変更します。 ※基本的に操作しないでください。正常にプレイできなくなる恐れがあります。
F8 次のホールへ	全プレイヤーをダブルパー上がりとし、次のホールへ進みます。 ※既にクリア済みの人もダブルパー扱いとなります。
F9 ゲームへ戻る	メニュー画面を終了し、プレイを再開します。
F10 終了	ストロークプレイを終了します。

各競技について

ストロークプレー	決められたホール数の総打数によって順位を決定し、最も打数の少ない者を勝者とする通常の競技です。
マッチプレー	一対一の対戦プレイです。 ホールごとの勝敗を競い、勝敗を決めます。 逆転不可能になった時点でプレイ終了です。 スコアボードには 勝ち:○ 引き分け:△ 負け:× と、表示されます。
スキズマッチ	スキズ数(18ホール各1ポイントの計18ポイント)を競うプレイです。 引き分けのホールのポイントは次回に引き継がれます。 ※たとえば1~5ホールで引き分けになり6ホール目に勝利した場合6ポイント入ります 逆転不可能な点数差になった場合プレイ終了です。
新ペリア	ゴルフコンペなどで多く採用されている方式です。 隠しホール12ホールからハンディーを算出し勝敗を決めます。 スコアの求め方 (隠しホール計12Hのスコア合計×1.5-72)×0.8=ハンディー 「ストロークスコア」-「ハンディー」=スコア
ステーブルフォード	スコアごとに点数が決められおり、合計点数を競う競技です。 アルバトロス:5点 イーグル:4点 パーディー:3点 パー:2点 ボギー:1点



1 マッチプレー
 一対一の対戦プレイです。
 ホールごとの勝敗を競い、勝敗を決めます。
 逆転不可能になった時点でプレイ終了です。
 スコアボードには 勝ち:○ 引き分け:△ 負け:× と、表示されます。

2 スキンプレー
 スキン数(18ホール各1ポイントの計18ポイント)を競うプレイです。
 引き分けのホールのポイントは次回に引き継がれます。
 ※たとえば1~5ホールで引き分けになり6ホール目に勝利した場合6ポイント入ります
 逆転不可能な点数差になった場合プレイ終了です。

その他の競技
 (スコアボードより切り替えられます)

新ペリア
 ゴルフコンペなどで多く採用されている方式です。
 隠しホール12ホールからハンディーを算出し勝敗を決めます。
 スコアの求め方
 $(\text{隠しホール計12Hのスコア合計} \times 1.5 - 72) \times 0.8 = \text{ハンディー}$
 $[\text{ストロークスコア}] - [\text{ハンディー}] = \text{スコア}$
 ※隠しホールは最終ホール終了時表示されます。

**ステーブル
 フォード**
 スコアごとに点数が決められおり、合計点数を競う競技です。
 アルバトロス:5点 イーグル:4点 パーディー:3点 パー:2点 ボギー:1点

スコアボード

ホール		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
パー		4	5	3	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	5	4	4	72
LEADER	1Player	1	1	1	2	2	0	0	11	11	1	4	0	0	0	0	2	1	4	79
	2Player	11	2	1	4	2	0	3	11	11	5	4	0	2	0	0	2	0	4	94
ハンディキャップ		6	7	5	2	3	9	4	8	1	8	9	3	1	2	7	5	4	6	

順位	打数	平均飛距離	キープ率	グリーン	平均パット数	最長距離
1	79	262.7 y	61.0 %	50.0 %	1.5	280.1 y
2	94	267.6 y	61.0 %	27.0 %	1.3	280.1 y

1	スコアの 種類表示	現在の競技の種類が表示されます
2	プレイヤーネーム	参加プレイヤーの ネームが表示されます
3	スコア	現在のスコアが表示されます
4	ハンディキャップ	各ホールのハンディキャップ
5	プレイヤーネーム	参加プレイヤーの ネームが表示されます
6	順位	現在の順位が表示されます
7	打数	現在の打数が表示されます

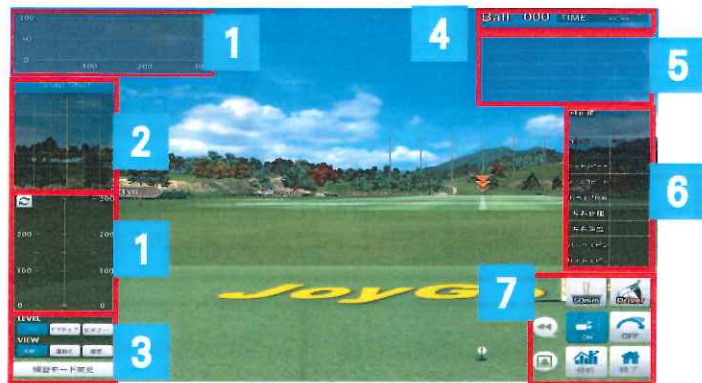
8	平均飛距離	ティグラウンドのドライバーの 平均飛距離が表示されます
9	キープ率	キープ率が表示されます
10	グリーン	グリーン確保率を表示します
11	平均パット数	パット時の平均回数を表示します
12	最長距離	ティグラウンドのドライバーの 現在の最大飛距離を表示します
13	スコアの 種類	クリックすることで 各競技のスコアに切り替えられます
14	終了	プレイ途中の場合MENUに戻ります 最終スコアの場合 コース選択に戻ります



クリックすることにより練習項目が表示されます。
表示された練習項目を選択すると練習モード開始となります。
※左打ちの方は「Player1」の項目を「Left」に変更してください。



Driving Range



1	上空と横から弾道の軌跡を確認できます。
2	高速カメラによるボールとクラブのインパクトの瞬間を再生します。「Snap Shot」を押すことにより閉じることが可能です。
3	プレイヤーレベルと飛球の追跡方法を変更できます。練習モード変更は他の練習モードに変更できます。
4	現在の打数と残り時間を表示します。
5	ショットの履歴を5件まで表示します。クラブ、飛距離、キャリー、ボールスピード、アングルを表示します。
6	直前に打った球種情報を表示します。

7		ティーの高さ変更します。		使用するクラブを変更します。
		スイングカメラのON、OFFを変更します。		飛球の軌跡を表示を変更します
		スイングカメラのテストができます。リアルタイムの映像を表示します。		スイングカメラがONの時表示され、押すことにより直前のスイングを確認することができます。操作方法は「スイングカメラ」をご参照ください。
		ショットの分析情報を表示します。詳細は「ショットの分析情報」を参照ください。		プレイを終了し、TOPメニューへ戻ります。

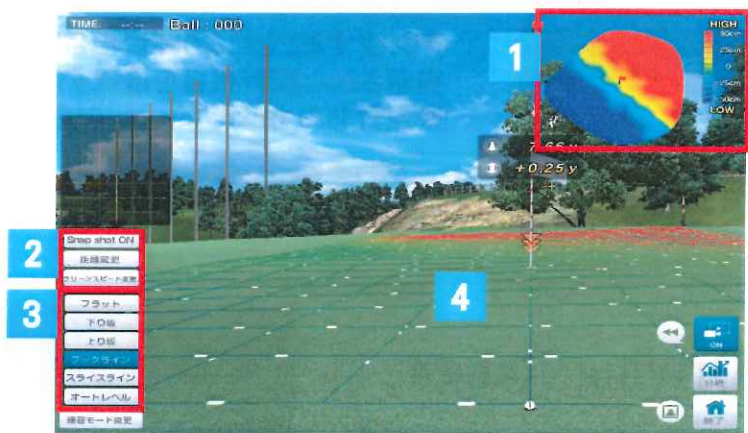
Approach + Running Approach



距離変更

基本的に「Driving Range」と同じです。差異点としてカップとの距離が違います。「距離変更」を押すことにより「Approach」は20~100m 「Running Approach」は7~30mの範囲で距離を変更できます。

Putting



1	<p>「カップ」を高低さ「0」とした地面の傾斜を表しています。青になるほど低く、赤になるほど高くなります。</p>	
2	<p>Snap shot ON</p>	<p>スナップショットのON,OFFを変更できます。</p>
	<p>距離変更</p>	<p>カップまでの距離を変更できます。</p>
	<p>グリーンスピード変更</p>	<p>グリーンスピードを変更できます。ボールの転がる速度に影響します。普通/少し早い/とても早い</p>
3	<p>フラット 下り坂 上り坂 フックライン スライスライン</p>	<p>各項目ごとにパットラインを変更できます。難易度(傾斜の強さ)の変更も可能です。難易度:弱/中/強</p>
	<p>オートレベル</p>	<p>クリックすることによりパットラインを変更します。</p>
4		<p>グリッド線の色はカップを基準としており、線が青くなると低く、赤くなるにつれ高くなります。</p> <p>グリッド線の上を動く点は現在のボール位置から計算されており、 縦線:上下の角度の強さを表しています。(点が前に進めば下りに、後ろに進めば上がりになります) 横線:左右の角度の強さを表しています。(点が右に進めば右の傾斜、左に進めば左の傾斜になります) 点の動きが早いほど急な傾斜になります。</p>



このモードでは実際のコースを使用し練習するモードです。
 クリックすることにより練習項目が表示されます。
 表示された練習項目を選択すると練習モード開始となります。
 ※左打ちの方は「Player1」の項目を「Left」に変更してください。



IRON Tee Shot + DRIVER Tee Shot



基本操作はラウンドモードと同じです。

プレイしたいコースを選択し、環境設定後「NEXT」でプレイ開始です。

IRON Tee Shotの場合「パー3」のコースのみ、DRIVER Tee Shotの場合「パー4～5」のコースのみ、プレイすることが可能です。「PracticCount」の回数だけティーグラウンドから打つことが可能です。回数を越えた時点で次のコースへ移動します。



IRON,DRIVER共に規定回数ティー位置から繰り返し練習できます

next hole	ボタンを押すことにより残り回数を消化せずに次のホールへ移動します
10	ボールの上に残り回数が表示されます。回数を終えた場合、次のホールへ自動で移動します。

FIELD Practice



「FIELD Practice」は好きなホールを指定し、好きな場所で自由に打てるモードです。たとえばバンカーでの練習や好きな距離からのアプローチ練習、「NextShot」機能を使用して成功したショットのみでラウンド練習することも可能です。

コース選択画面と環境設定画面はラウンドモードと同じです。



環境設定とコースを選択後「NEXT」を押し、プレーを開始します。



1		ミニマップをクリックすることにより好きな場所にボールを置くことができます
2		現在のショット回数を表示します。
3		直前に打ったボールの場所へ移動することができます。
4		次のホールへ移動できます。

ミニマップをクリックすることにより、好きな場所で定点練習が可能です。また、「Next Shot」の機能を使用し、何度もやり直しのできる、ラウンドプレイ練習が可能です。





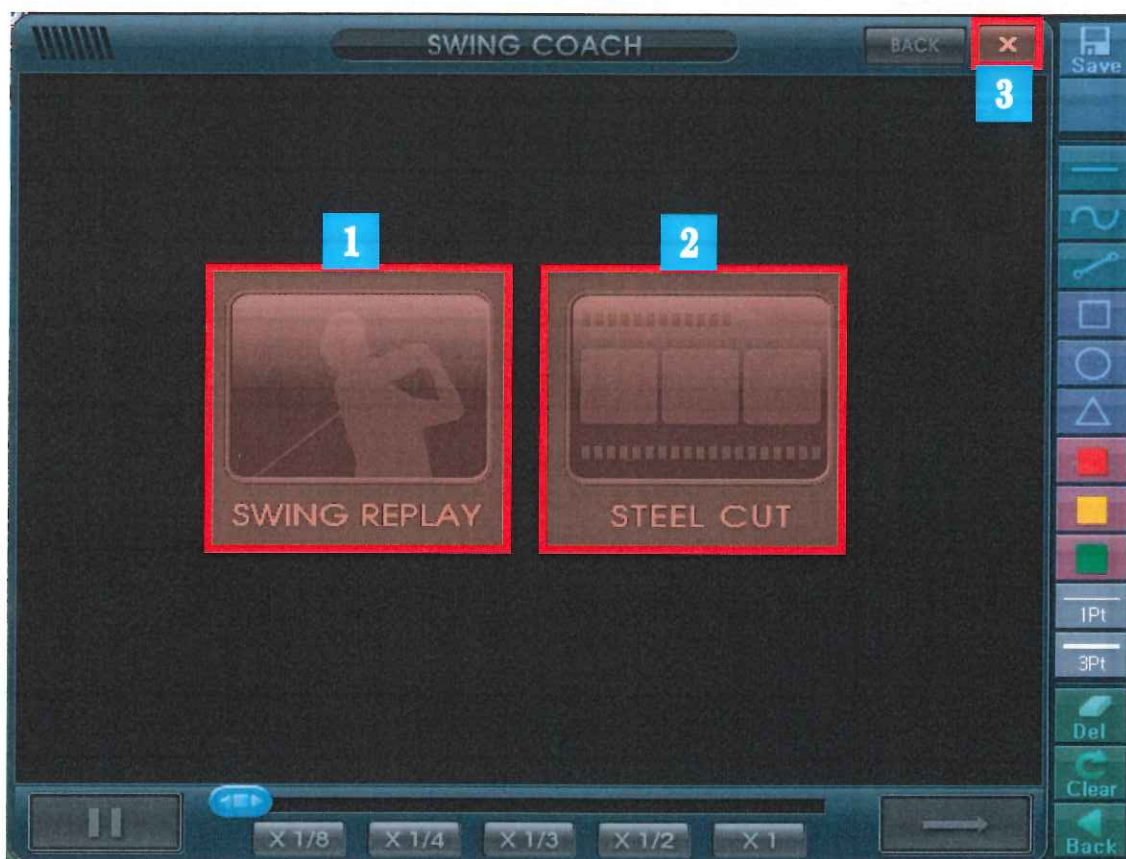
Swing Motion




クリックすることにより「Swing Motion」を開始します。
 このモードでは、自分のスイングを確認しながら練習するモードです。
 ※左打ちの方は「Player1」の項目を「Left」に変更してください。
 ※スイングカメラが1個の場合、映像は1つに自動でなります。



1	画面切り替えを行います。ボタンを押すことにより、1画面に切り替えます。画面を戻す場合は右上の「BACK」を押すと戻ります。
2	飛距離、ヘッドスピード、ボールスピード、ミート率を表示します。
3	クラブ変更、ティーの高さ変更を行うことができます。
4	※P15の【スイングカメラ2】をご参照ください。
5	練習モードを終了します。

	<p>アイコンをクリックすることによりカメラのON/OFFを切り替えられます。「ON」のアイコンになっていればカメラ起動中です。</p> <p>コースプレイ中の場合左側に表示されます。 練習場の場合右下に表示されます。</p>
	<p>クリックすることにより、今現在の映像を表示します。 カメラの位置調整やフォームチェックにご使用ください。</p>
	<p>クリックすることにより、下記のリプレイ画面が開きます。 ※カメラがONの時表示されます。</p>



<p>1</p>	 <p>SWING REPLAY</p>	<p>スイングのリプレイ映像を再生します。 詳細は次項にて説明</p>
<p>2</p>	 <p>STEEL CUT</p>	<p>スイングの分割画面を表示します スイング映像を分割し、静止画像を表示します 4/9/12/16分割で表示可能です。</p>
<p>3</p>		<p>カメラ操作を終了しプレイ画面に戻ります。</p>

操作方法



1		前の画面の「SWING REPLAY」と「STEEL CUT」の選択画面へ戻ります。
		スイングカメラの画面を終了します。
2		スイングカメラの画面を終了します。
3		再生と一時停止ができます。
		バーをクリックすると指定の位置まで移動します。 また、マウスのホイールで細かく再生、巻き戻しができます。
		再生速度を変更することができます。 ×1 ×1/2 ×1/3 ×1/4 ×1/8 から選択できます
	① ②	再生方法を変更できます。 ①:再生が終わると止まります。②:繰り返し再生します。
4		動画を保存することができます。※線などは保存されません。速度は1/2です。
	① ② ③	画面内に線を引けます。①クリックしている間直線が引けます。 ②クリックしている間自由に線を引けます。③クリックした点と点を結ぶ線が引けます。
		画面内に指定した枠線を引くことができます。 □、○、△から選択できます。
		線の色を指定した色に変更することができます。 赤、黄、緑から選択できます
		線の太さを変更することができます。 細い線、太い線の2種類から選択できます。
		画面に配置した線を消すことができます。 Del:枠で囲んだ範囲の線を消します。Clear:線を全て消すことができます。 Back:直前に引いた線を消すことができます。