

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | ショットの設定

7 | ショットの方法

8 | ボールライについて

9 | グリーンについて

10 | オプション画面

11 | クラブハウス

12 | セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

## この製品について

17 権利表記など

## 困ったときは

18 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「マリオオープンゴルフ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※「2 PLAYER」を選んで、2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

項目の選択/プレイヤーマーカーの移動	+
決定/スイング	A
キャンセル/オプション表示	B
ゲームのスタート/ゲームの中断	+
項目の選択	-
HOMEボタンメニュー	🏠

### 3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すとゲームモード選択画面が表示されます。⊖でゲームモードを選びましょう。



※ コースをクリアしていくと、タイトル画面下のランク表示が B→A→SP→Pと上がっていきます。

STROKE PLAY	18ホール合計打数を競います。 「1 PLAYER」は1人プレイ、「2 PLAYER」は2人プレイです。プレイ人数を選び、続けてコースの種類を選びましょう。
MATCH PLAY	各ホールごとに勝敗を決め、勝ちホールの多いプレイヤーが勝利となります。 「1 PLAYER」はコンピュータと、「2 PLAYER」は他のプレイヤーと対戦します。プレイ人数とコースを選びましょう。1人プレイの場合は続けて対戦するライバルを決めます。ライバルは弱い順にルイージ、トニー、ピリーです。
CLUB HOUSE	使うクラブを決めたり、ゲームの設定を変更できます。また、プレイしたことのあるホールでトレーニングすることもできます。

## 4 | ゲームの進めかた

コース画面でショットの設定を決めたらショット画面に進み、ホールをめざしてボールを打ちましょう。2人プレイの場合は1Pのショットか



らスタートし、以降はホールまでの距離が長い方から順番にショットを打ちます。

グリーン内にボールが入るとグリーン画面になります。ホールにボールを入れると1ホールクリアです。

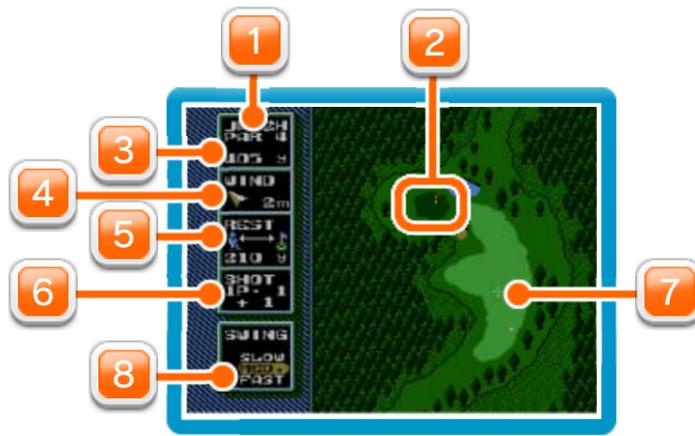
※「STROKE PLAY」の1人プレイでは、1コースを規定オーバー打数内でクリアすると、次のコースに進むことができます。

### ● 打数とゲームオーバー

各ホールにはそれぞれ「規定打数」があり、この数以上ボールを打つと、「オーバー打数」として打数が加算されていきます。「STROKE PLAY」では、コースごとに決められた「規定オーバー打数」があります。次のショットが「規定オーバー打数」になる場合、ゲームオーバーになります。

※ 2人プレイではゲームオーバーになりません。

## ● コース画面



1 ホールナンバーと規定打数

2 グリーンとホール

3 スタート地点からホールまでの総距離

4 風力と風向き

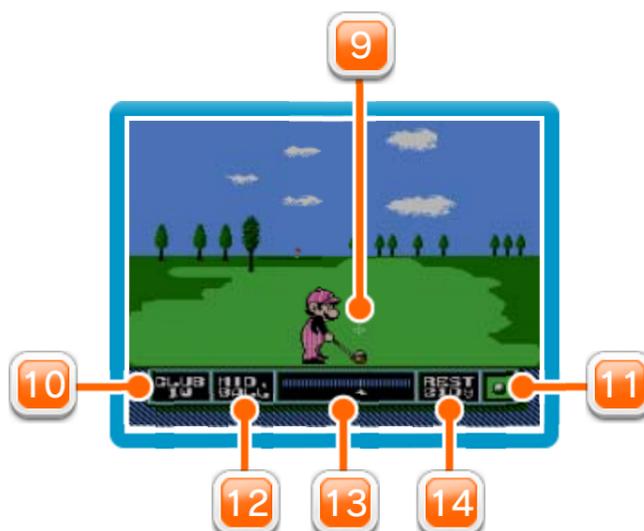
5 ホールまでの距離

6 プレイヤーの打数とオーバー打数

7 プレイャーマーカー

8 ショットの設定

## ● ショット画面



9 プレイャーマーカー

10 使用クラブ

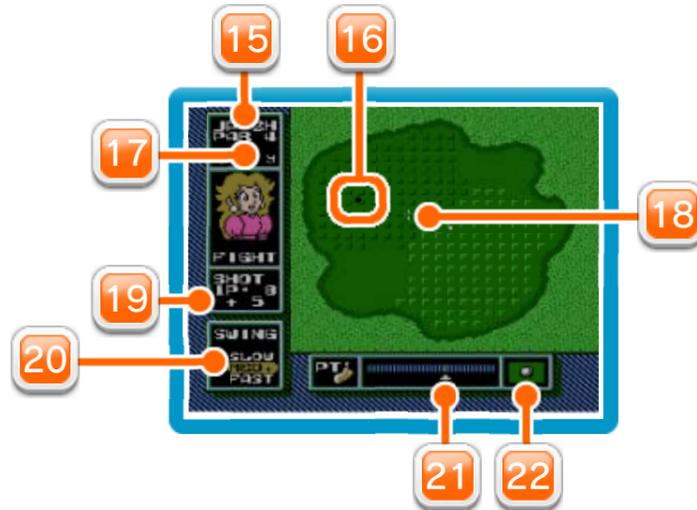
11 ボールのライ(状態)

12 ショットの高さ

13 打カメラター

14 ホールまでの距離

● グリーン画面



15 ホールナンバーと規定打数

16 ホール

17 スタート地点からホールまでの総距離

18 プレイヤーマーカー

19 プレイヤーの打数とオーバー打数

20 スイングスピード

21 打カメラター

22 ボールのライ(状態)



ショット開始前に $\oplus$ 上下を押し続けるとボールの高さを変えることができ、 $\oplus$ 左右を押すとショットの向きを調整できます。



### ① バックスイングを始める

Ⓐを押すと、バックスイングを開始します。

### ② トップの位置を決める

バックスイング中にⒶを押したところでトップの位置が決まり、飛距離が決定します。

### ③ インパクトを決める

トップの位置を決めたあとにもう一度Ⓐを押すと、インパクトの位置が決まります。このとき打カメーターが白い部分の上にある場合はストレート、左の場合は右にカーブするスライスボール、右の場合は左にカーブするフックボールが打てます。

### 打ったボールのライ

ボールのライ（状態）は、ボールが落ちた位置によって変化します。ラフ（草の長い芝生）やバンカー（砂地）に落ちた場合は、ボールの飛距離



離が落ちたり、逆に予想以上に飛んでしまうなど、次のショットに大きく影響します。ライはショット画面やショット直後、オプション画面で確認しましょう。

#### ● OBとウォーターハザード

（マリオオープンゴルフのルール）

打ったボールが黒いOBラインの外に落ちてしまった場合は2打数追加され、元の場所から打ち直しとなります。また、水の中に落ちてしまった場合は1打数追加され、次回は近くの岸边などから打つこととなります。

## 9 グリーンについて

パットを行う画面です。⊕左右で向きを変え、⊕上下でスイングスピードを決めましょう。Ⓐを押すとパターをバックスイングし、もう一度Ⓐを押すとボールを打ちます。



※ グリーンではパターのみ使用できます。

### ● 芝目について

グリーン上に書かれている■ ■などのラインは芝目を表します。黒は影響が弱い芝目、緑は影響が強い芝目です。

## 10 オプション画面

コース画面とグリーン画面で⑧を押すとオプション画面が表示され、現在のスコアやホールの状態などを確認することができます。



SCORE CARD	各コースの情報と、これまでの打数です。「MATCH PLAY」の場合はこれまでの勝敗を見ることができます。
GREEN	現在プレイ中のコースのグリーンの様子を見られます。
LIE	現在のボールの状態です。
COURSE	コースを上下にスクロールさせて、コースの全景を確認できます。
REPLAY	直前のショットをもう一度見ることができます。
GIVE UP	「MATCH PLAY」で選べる項目です。操作したプレイヤーがそのホールで負けとなります。

ゲームモード選択画面で「CLUB HOUSE」を選ぶと、クラブハウスのメニューが表示されます。



CHOOSE CLUBS	<p>使うクラブの種類を決めます。⊕でマリオを動かし、Ⓐで使用／不使用を切り替えてください。クラブは最大で14本選ぶことができます。選び終わったら「ケッテイ」を選びましょう。</p> <p>1Pが選び終わると、続いて2Pが使うクラブの種類を決めます。</p> <p>※ パターは外すことができません。</p>
OPTIONS	<p>BGMのON／OFF、スイングスピードやスピンの設定の初期位置を決めることができます。それぞれ⊕で設定を切り替え、Ⓐで決定してください。</p>
PLAYER DATA	<p>これまでの各コースのベストスコアや平均飛距離などを確認できます。</p>
TRAINING	<p>これまでにプレイしたホールで練習することができます。⊕上下でコースを、左右でホールを選び、Ⓐを押しましょう。</p> <p>トレーニング中にコース画面で2PコントローラーのⒷを押すと風力を、Ⓐを押すと風向きを変えることができます。また、ショット後に⊕を押すともう一度打ち直すことができ、さらに⊕を押すとトレーニングを終了します。</p>
MEMORIAL HOLES	<p>ホールインワンやアルバトロスなどの記録を見ることができます。</p>
CLEAR SAVED DATA	<p>これまでの記録をすべて消すことができます。なお、一度消した記録は元にもどらないので注意してください。</p>

## 12 | セーブについて

コース画面とグリーン画面で⊕を押すと、進行状況をセーブしてゲームを中断することができます。



セーブ確認画面

※ この中断機能はゲーム独自の機能であり、Wii Uバーチャルコンソール対応の中断機能とは別のものです。

セーブ確認画面で「イイエ」を選ぶと、ゲームデータを消すかどうか確認があります。このとき「ハイ」を

選ぶと、コースのセーブデータが消えてしまうので注意しましょう。

また、セーブデータは再開せずに同じモードとプレイ人数で最初から始めると消えてしまいます。



データ消去確認画面

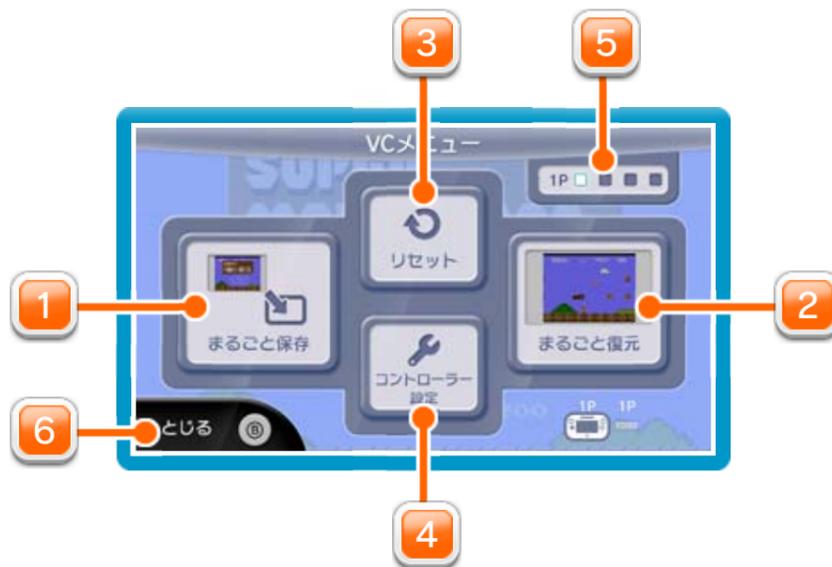
## 13 VC中断セーブ

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

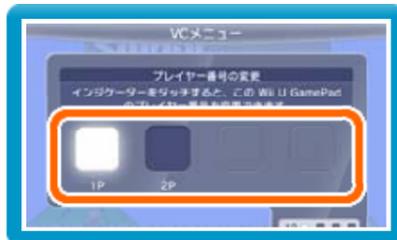
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓢを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 15 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



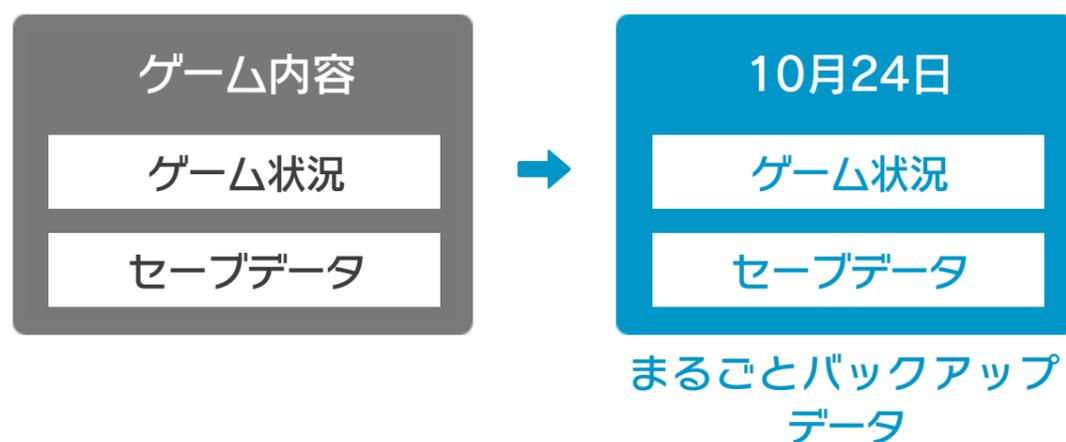
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

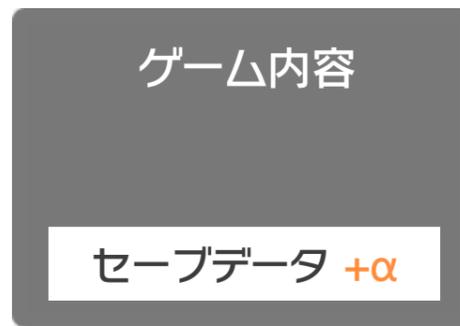
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



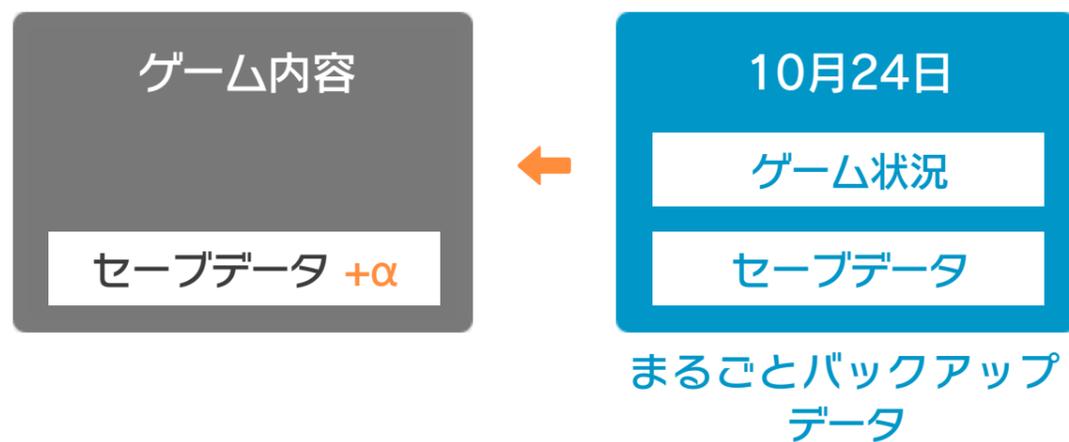
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

**重要**

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

©1991 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『マリオオープンゴルフ』  
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....  
Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関する  
お問い合わせ先につきましては、ニンテンドーe  
ショップの「メニュー」から「設定・その他」を  
選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。