



マリオゴルフ64™

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

みんなはもう「マリオゴルフ64」で遊んでみたかな？

遊んだひとなら、本格的なゴルフゲームでありながら、いろんな遊びの要素もふんだんに盛り込まれた楽しいゲームだってことはすぐにわかったよね。この時期はあんまり外で遊べないし、「マリオゴルフ64」でバッシッとボールを飛ばして、スカッとするのもいいんじゃない。

今日は状況に応じたショットの方法と徹底コース攻略



実際のゴルフでもそうなんだけど、うまく打ったはずなのにちゃんとボールが飛んでくれないとか、もっと高いテクニックの打ちかたをマスターしたいって事があるよ

ね。そこで今日は、前半ではゲームを攻略するうえでポイントとなるショットの方法を簡単に解説しよう。そして後半ではバターコースのルイーザガーデン、リングショットのコース1とコース2、そ

れにハイホーデザートとヨッシーアイランドの合計5つのコースを徹底攻略するぞ。先月号とあわせて読むとさらに分かりやすいと思うので、まだ買っていない人は本屋へ急げ!!

タイトル	マリオゴルフ64
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1~4人
備考	振動パック対応 64GBバック対応

LESSON 1 斜面での打ちかたが難しい

常に平らなところで打てれば、ゴルフはとっても簡単なんだけど、実際のゴルフでも斜面からのショットが多い。画面はハイホーデザート18番、斜面からのショットだ。画面のボールが飛んでいく方向を見てもうらば一目瞭然だが、つま先あがり(*1)の場合はボールがピンの左に飛んでいくのがわかる。だからピンの方向に飛

球線の方向をあわせて打つようにしよう。ただし、ロングホールの2打目など、直接ピンをねらわないようなショットでは、ピンを目印にせずに、Rボタンで落としどころを確認してから方向を調整しよう。とにかく、つま先あがりにはボールが左に、逆のつま先下がりにはボールが右に曲がるって事を常に頭に覚えておくようにしよう。

LESSON 2 いろんなクラブをつかい分けよう

ゴルフのルールでは、キャディーバッグにに入れて試合で使えるクラブは14本と決められている。この14本のクラブを駆使すればいろんな打ちかたができるわけだし、それを考えるのもゴルフの楽しみの1つなのだ。「マリオゴルフ64」では、残りの距離や状況に応じて、自動的にクラブを選択してくれる。でもどうせなら、いろんなクラブ

で打ちかたを試してみよう。ゴルフはインサイドワークのゲームと言われている。つまり、ただやみくもにピンにむかってボールを打っていただけじゃなく、同伴プレイヤーとの駆け引きや、工夫がなければ勝てないってことだ。1つの打ちかたにこだわらずに、誰も思いつかない打法にもチャレンジしてみよう。



↑ ドライバーでアプローチもOKだ。ワリオがよくやるよね



↑ タイガーウッズがたまにやるグリーンエッジからの3Wを使ったアプローチ



↑ バターコースでは池の上をすすむ水切りショットも可能だ



↑ クラブスロットだといやでも使用クラブが決められちゃうぞ

LESSON 3 高い球と低い球を打ち分けたい

高い球と低い球の打ち分けは、先月号でも紹介したように、ショット位置（ボール上の赤い点）を変えることで打ち分けられる。やり方はボールを打つときにZボタンを押しながら、3Dスティックでボールの赤い打点を上にあげると、低い弾道の球が、下に下げると高い弾道の球が打てるぞ。低い弾道の球は地面に落ちてから止ま



高い球を打って正面の木の上を越えていくしかなさそうだ



ここはドライバーのハーフショットでうまく切り抜けよう

LESSON 5 風の読み方がわからない

風の読み方はゲームを攻略していく上での大きなポイント。明確な基準はないが、目安としては、風力2~3mにつき1クラブ分の影響を受けると考えよう。つまり、正面から8mの風が吹いている場合は、3~4つ上の（飛距離の）クラブにかえるのだ。これに



風が強い時は無理せず広いところをねらって打つほうが安全だ



特にこんなに強烈な打ち下ろしのホールだと風の影響もハンパじゃない

かりで、ボールは右に曲がりやすい。（※2）フルショット（パワー全開のショット）に対して、半分位力で打つショット。通常は力を押さえて打つショットの事をいう。アプローチなどの距離の短いショットで多用する。（※3）パターには、T型、L型、ピン型、かまぼこ型などいろんなタイプがあり、価格も千差万別。パターのころには純金パターなんてのもあったけど、値段が高

LESSON 4 パッティングの極意を教えて

「ドライバーズショー、バットイズマナー」と言われるプロゴルフの世界。つまり勝負を決するのはパッティング次第だということ。パター（※3）に関する有名な格言を1つ教えよう、これが極意かも。「ネバーアップネバーイン」、要は「とどかなければ入らない」ということ。カップの位置まで球がとどかなければ、1億回打っても入らないわけだ。わかったかな？

パッティングの極意5か条

- 左右の傾斜を確認するべし
- 上りか下りかを確認するべし
- 信じたラインを疑うべからず
- 迷った時はまっすぐ打つべし
- 強気でガツンと打つべし



赤くながくいるとこの場合大きく左に曲がる



Rボタンを押すと反対側からもう一度チェックしよう



左に曲がって右にまがるライン。こんな時は距離をあわせてまっすぐ打て

LESSON 6 意識的に左右に球を打ち分けたい

簡単に言うと2つの方法があるのだ。まずは先月号でも紹介したように、パワーゲージのミートエリアでの打ち分け。移動するバーをエリアセンターのバーよりも右に止めればボールは左に、左に止めればボールは右に曲がって飛んで

いく。もう一つの方法はレッスン3と同じくボールのヒットポイントを変える方法だ。球の右を叩けば球は左に、球の左を叩けば球は右に飛んでいくのだ。こうした打ち方をマスターして、球を自由自在にコントロールしよう。



練習はドライビングレンジが最適。ここならいろんなショットが試せるぞ



飛距離は落ちるけど、ヨッシーでも左に曲げる球がねらって打てるのだ

ゴルフ用語の基礎

（※1）自分の正面が高くなった斜面で、かかとより爪先が上がった状態のこと。この場合は実際のゴルフでも、ボールは左に曲がやすいので、右をねらって打つ。正面が下がっている場合は爪先下

いからよく入るというものでもない。ようはその人の相性の問題なのだ。（※4）プレイオフの形式の一つで、直訳すると、突然の死という意味。エキストラホールで、（通常18ホールのどれか）延長戦を行い、最初に1ホールとった方が勝ちになる。かつては18ホールのプレイオフもあったそうだが、時間がかかることなどの理由で、ほとんどのトーナメントではこの方法が採用されている。



はみだしマリオゴルフ キャラゲットで18ホール戦つても決着がつかないとサドンデス方式（※4）のプレイオフ（延長戦）になる。このときコースはすっかり夜になっているのだ。

ルイージガーデン 徹底攻略

バターコースはルイージガーデンとピーチキャッスルの2種類のコースが用意されている。それぞれ18ホールずつ、36ホールで遊ぶのだ。ゴルフは操作が難しくてもうまくできないって人も、ここな

らバターだけなので気軽に遊べよう。いずれのコースも転がり具合の違う3種類のコースがあり、今回はふつうの速さのグリーンでの攻略をしているので、実際に遊ぶときの参考にしてね。

ホール1

とにかくまっすぐストレート。アップダウンはあるが傾斜はないので距離感のみが勝負なのだ。1打で入れちゃえ。

ホール5

画面の上をねらってジャンプ台を利用し、ピンに合わせよう。下からねらうと60m打っても届かないのだ。

ホール2

数字の2の上の部分にあてて3クッションでねらう。バターはロングにして目盛りは4つ手前くらい。

ホール6

バターはロングにして、3クッションでだいたい35m位打つのがめどだ。方向は画面を参考にしてね。

ホール3

画面を参考にして2クッションでねらう。または画面と逆に打ってジャンプさせる方法もあるので試してみよう。

ホール7

画面のように右はしギリギリをねらって打とう。力加減はミドルバターで目盛り4つ残しくらいが適当かな。

ホール4

角度さえあえばあとは距離感だけが勝負。画面の方向にバターミドルで、目盛り3.5個手前でバッチリだ。

ホール8

右でも左でも同じだが2クッションでピンがねらえる。ロングバターにして目盛り7つ残しが適当だ。

ホール9

おそらくベストじゃないだろうけど何とか発見した1パットルート。2打目を池すずすれに打つのがコツ。

ホール14

いろいろ試したところ、この角度できっちり30m打つと1打でカップインすることが判明したのだ。お試しあれ。

ホール10

ここからはアルファベットのコースがはじまる。ここはなるべく2クッションで決めちゃいましょう。

ホール15

このコースも画面の角度できっちり30m打つと、3クッションで見事にカップインするのだ。これも偶然発見。

ホール11

画面のように1クッションでいっか、反対側で打って池の上を水切りショットするかのいずれかだ。

ホール16

ここは正面のジャンプ台に打って、奥の板でバウンドさせるのがいい。思い切って強めに打ってね。

ホール12

2クッション目が、ピンのある上の段ギリギリならば成功。反対方向からもジャンプで攻められる。

ホール17

Hの真ん中の棒の中を何度かバウンドさせてピンに近くに運ぼう。強さはロングバターで目盛り7つ残しが目安だ。

ホール13

Dの右側をねらって、ロングバターで目盛り6つ残しでうつつと、なぜか4クッションでカップインするのだ。

ホール18

いったん後ろに打ってからバウンドさせてピンをねらう。この角度で60m打てばとにかくカップインするぞ。

ハブコース徹底攻略

今月はコース1・2の全12ホール

くぐってみたいワ!

リングの位置はティーフランドから150Y地点の上空。風をうまくよんで170Y程度打てるクラブを選択しよう。2打目でグリーンにのせるのは難しくないので、2パットのパーで難なくクリアしよう。



風にもよるがヨッシーなら3番アイアン

あのおかをのぼれ!

距離に合わせたクラブだとリングよりも高くホールが上がる。リングの高さに合わせて、低いボールが打て、飛距離が出るクラブを選択してハーフショットで攻めよう。飛距離はパワーゲージでうまく調整してね。



そのまま打つと飛び過ぎるので注意してね

たにぞこの リング

1打目は斜面の手前に止めて、2打目でリングをねらう。リングをうまく通過できると100Y前後の距離が残るはず。ここからの3打目はかなりの打ち上げになるので、大きめのクラブでグリーンをねらうようにしよう。



ポイントは3打目。飛距離の出るクラブで

いけのうえの 3リング

リングは池の上にあるので、1打目は池の手前ギリギリに止めよう。170Y打てば十分だ。2打目は200Y程度のショットになるので飛距離のないキャラはちょっとと苦しいかも。3オンの1パットで決めるしかない。



雨だと飛距離が落ちるので注意が必要だぞ

クリークをこえて

1打目は200Y付近のフェアウェイが左に少しふくれている場所がベスト。2打目はリング内側の右をかすめるように打てばグリーンをねらえるはずだ。2打目をグリーン左の小川に入れないように注意してね。



1打目をラフにいれると2打目が難しくなるぞ

うおうさおう しよう!

1打目は最初のリングを通して230Y付近の平らなところに打つ。2打ではグリーンにのらないので、3打目がピンによるかどうかのポイント。3打目は正面の木を避けて、木の上をねらおう。斜面なのでピンの方向に注意してね。



3打目は正面の木を越える高い球で打とう

コース上にセットされたリングにボールを通過させながらプレイするのがこのリングショットのコース。ショットごとにリングの位置を確認しながら打たないと、簡単にはクリア

できない。リングショットでは、リングを通してそのホールをパー以内であがらないとクリアしたことにならないのだ。1打1打を大切に打たないと、クリアできないぞ。

リン!リン!リング!

リングは2打目で一気に抜けるので、リングの位置を全体マップで確認してから1打目を打とう。パー5のホールなので、落ち着いて3打目でグリーンにのせる事を意識して打てば難しくはないはずだ。



風によるが1打目はこの方向がねらいめだ

ふたまたクリークの アーチ

正面の小川に囲まれた島に1打目を打とう。キャラの持ち球にもよるが、リングの左側から攻める方が、リングを通過させやすい。飛距離のないキャラは手前にとめて、2打目でリングを通過すれば問題なし。



250Y打って1打でリングを通過しよう

ジグザグに いこう!

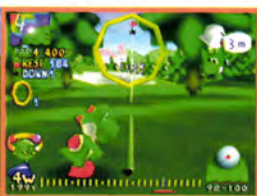
コースのかたち通りに打っていけば、うまく3つのリングをクリアできるはずだ。パー5のコースなので3打目でグリーンにのせれば楽勝だろう。2つ目のリングをはずしやすいため、それだけを注意しよう。



2つ目のリングは見ただ目より高い位置にあるぞ

かくれんぼ!リング

リングは230Y付近の林の中にある。とにかく1打目の落とすところがすべて。リングの正面手前よりうまくボールを落とせないとクリアできないぞ。2打目は右手前のバンカーに注意して打てば問題ないだろう。



1打目をこのあたりに打てないときびしいぞ

いけをこえて イケ!

池の上にあるリングを越えていく。飛距離のないキャラだと非常に難しいコースだ。1打目はどこから打っても右にいきやすいし、かなりの打ち上げなのでボールの下を叩いて高い球で池を越えればなんとかなる。



そのまま打つと池を越えない。高い球で

あっちこっちアーチ

1打目は正面のリングに向かって打てばOK。2打目は2つ目のリングの手前にとめて、3打目を3つ目のリングの手前にとめる。ただし4打目は距離がないのでリングの手前ギリギリから打てないとリングを通過しないぞ。



4打目を打つ位置が攻略のポイントになる

はみだしマリオゴルフ64 リングショットで遊べるコースは全部で6コース。それぞれのコースに6ホールあるから全部で36ホールも遊べるわけだ。でも後半になるとしたがつてどんどん難しくなるので覚悟しておいてね。

ハイホーデザート 徹底攻略

さらに難易度が上がってきた3つ目のコースが「ハイホーデザート」。砂漠の中に作られたようなコースで、フェアウェイの多くは馬の背(馬の背中のように真ん中が高く左右が下がっているこ

と)になっている。フェアウェイをはずすとラフで、さらにそのまわりは砂にかこまれており、従来のコースよりもさらに正確なショットが要求されるぞ。特に左右からの強い風には注意が必要だ。

1H
PAR4
360Y

飛距離のあるキャラは一気に奥まで、飛距離のないキャラは手前のフェアウェイに落とそう。この時、手前目に止めないと2打目でサボテンが邪魔になって打てないぞ。

5H
PAR4
400Y

4つの島で構成されたトリッキーなコース。落とし所が非常に狭いが、230Yで右の島に届く。左の島の先端250Y付近の平らな所に打てれば最高。クッパなら1オンかも。

2H
PAR3
153Y

バンカーに囲まれたひょうたん型グリーン。ショートホール。左右からの風がキツイと難しくなる。打ち下ろし分は1つ小さいクラブが、1目盛り小さく打つのがコツ。

6H
PAR4
420Y

3つ目のバンカーから先はフェアウェイが右に傾斜しており、この斜面からの2打目は非常に難しい。バンカー左の230Y~250Y付近の平らな所から2打目をねらおう。

3H
PAR5
520Y

飛距離のあるキャラなら2オン可能だが、250Y~280Y付近はフェアウェイが狭く、右にバンカー左は斜面と落とし所が難しい。300Y以上打つが3オン狙いでいくかの選択。

7H
PAR3
170Y

グリーンが右手前から左奥に向かって傾斜している。ピンを位置をよく確認して、ピンの右手前に落として転がしていくのが正攻法。打ち下ろしなのを忘れずに。

4H
PAR4
390Y

まっすぐでフェアウェイもほぼ平らだが、250Y~300Y付近が大きくくぼんでおり、ここに落とすと非常に難しい。1打目はバンカー右の230Y付近の平らな所がベスト。

8H
PAR4
403Y

右に3つ並んだバンカー奥の270Y付近に打てないと2打目が難しい。手前からだと、2打目が200Y以上のバンカー越えとなり、2オンはほぼ無理。3オンのバーなら上出来。

9H
PAR5
550Y

3オンねらいならバンカー左の230Y付近の平らな所。2オンねらいなら奥のバンカー左が最高だ。またグリーンが巨大でピン位置によっては4パットもあるので要注意。

14H
PAR5
535Y

S字型のロングホール。300Y打てれば手前のバンカーを越える。飛距離のないキャラは右、左と打って3オンねらいでいこう。グリーンはほぼフラットで打ちやすい。

10H
PAR4
380Y

まっすぐなコースだが平らなところはフェアウェイ右の200Y付近か、グリーン手前の340Yより先ぐらい。クッパでぶっ飛ばせないなら、手前から堅実に攻めた方がいい。

15H
PAR3
164Y

グリーンは左手前から右奥に向かって下っているの、ピンの左手前がねらいめ。ただしかなりの打ち下ろしなので、風やミスショットの影響を非常に受けやすいぞ。

11H
PAR4
412Y

270Y以上打てれば、右の、半島のよう飛び出たところがねらいめ。ここだと2打目でピンもねらいやすい。左からいくなら230Yは打てないと、2打目が厳しくなる。

16H
PAR4
360Y

250Y~300Y付近の落とし場所が非常に狭い。距離がないので200Y付近の平らな所に打てれば充分。サボテンに近すぎると、2打目がグリーンをねらえないので要注意。

12H
PAR3
177Y

右手前から左奥に向かって上っているたてに長いグリーン。一見簡単そうだが、グリーンは非常にキツイ。グリーン上での傾斜の読み方と力加減がカギ。

17H
PAR5
570Y

5つの島で構成された屈指の難コース。2オンをねらうなら左の山越えて250Y打って、丸い島をねらおう。安全にいくなら右から。鳥をはずしてバンカーに入るとまけた。

13H
PAR4
370Y

250Y~300Y付近のフェアウェイが非常に狭くなっており、ここを避けて打つのが正攻法。2打目はバンカー越えだが、フェアウェイ手前の平らな所をねらうのがいい。

18H
PAR4
398Y

220Yから270Y付近は馬の背になっており、落としどころが狭く、風が強いときは斜面に落ちる可能性が高い。ここをさけて1打目を打とう。あとはひたすらまっすぐ。

ヨッシーアイランド 徹底攻略

フルーツ好きのヨッシーらしくコース内にはフルーツがたっぷり。池や小川だけでなく、巨大な岩盤やコース内にせりだした岩山など、自然の地形をうまくレイアウトしたキレイなコースだ。でも難

易度はさらにアップしており、正確なショットや状況判断が要求される。コースの距離も長くなっており、飛距離のないキャラでいいスコアをだすにはかなりの腕前であれば難しいだろう。



1H
PAR4
350Y

ねらい目は200Y付近の正面と、やや右の250Y付近の平らなところ。270Y打てればバンカー右奥のフェアウェイの平らなところにとどく。距離もないしそれほど難しくはない。



5H
PAR4
382Y

右に打ち過ぎると200Y付近に右から迫り出した岩にボールが当たる。バンカー右奥がねらい目だが、左に飛びすぎると今度は2打目が左からの岩に当たるのでこれまた要注意。



2H
PAR4
400Y

飛距離のないキャラは前後を斜面でかまされた平らなところを、飛距離のあるキャラは一気にバンカー越えをねらおう。2打目は打ち上げになるので飛距離のクラブで打とう。



6H
PAR3
155Y

小山の頂上にグリーンのあるショートホール。20Yの打ち上げなので、かなり思い切って大きく打たないとグリーンにすら届かないぞ。グリーンは平らなのでのりさえすれば楽。



3H
PAR3
170Y

グリーンは右手前から左奥に向かって傾斜しており、かつ奥が狭い。追い風の時は打ちすぎて池に入れないように、向かい風の時は手前のバンカーを意識して打とう。



7H
PAR5
544Y

ふつうに攻めるなら川の右側から、思い切っていくなら小川の左のフェアウェイをねらおう。ここはラフがきついのので、いずれにしてもかなり正確なショットが要求される。



4H
PAR5
470Y

270Y打って斜面の上にとどけば、2オン可能だ。できれば斜面手前のバンカー右奥がねらい目。ただし、ここだとかなりの打ち上げで、2打目に距離のクラブが使いつらい。



8H
PAR4
420Y

バンカー手前のフェアウェイギリギリに打てればナイスショット。ここからはかなりの打ち下ろしになるので、考えてクラブを選ぼう。バンカーを越えるのはクッパだけ？



9H
PAR4
365Y

380Y打てればグリーンのあるところまで一気にいける。右側からせめるのが正攻法。ただし2打目はかなりの打ち上げ。最低でも2クラブは飛距離の出るクラブを選ぼう。



14H
PAR4
395Y

飛距離のあるキャラなら一気に小川越えをねらおう。手前から攻める場合、右に打ちすぎると小川を越えたところにある山がじゃまになるぞ。グリーンへはやや打ち上げになる。



10H
PAR4
375Y

最低でも220Y以上は打って右からせりだした小山の斜面を1打で越えておこう。バンカー付近からの2打目だと手前の小山がじゃまになってうまくグリーンがねえいないぞ。



15H
PAR3
190Y

距離のあるショートホール。グリーンはドーナツ型でその回りは全部バンカーだ。高くても、止まるボールが打てないとはとどろきグリーンにのらない。バーならOKしよう。



11H
PAR5
507Y

250Y以上打って右のバンカーの上を越えないと、2打目以降が斜面からのショットになる。全体的に平らな場所が少ないので、ほとんどが斜面からのショットになる。



16H
PAR4
398Y

3つの小山（巨大な岩石）が配置されたトリッキーなコース。必ず山の上の平らなところをねらおう。ここを外すと木や山がじゃまになってまともなショットが打てないぞ。



12H
PAR3
140Y

とにかく強烈な打ち下ろしのショートコース。トレーニングモードで距離感をつかんでからでないとピンにからめるのは困難。ちなみにピンの位置によってはグリーンも難しい。



17H
PAR4
389Y

右が大きく盛り上がった三ヶ月型のコース。230Y付近にしか平らなところはなく、そこ以外は斜面からのショットになるので方向に注意のこと。全体的に左が下がっている。



13H
PAR4
415Y

距離のあるミドルホール。左の3つ並んだバンカーは270Y打てれば越える。ただしピンの位置によってはフェアウェイセンターの大きな木がじゃまになる場合がある。



18H
PAR5
530Y

270Y以上打ってバンカーを越えれば2オン可能だが、落とすところが非常に狭い。また右へ飛び出すボールを打つキャラは1打目が右の岩山に当たることがあるので注意しよう。

はみだれマリオゴルフ このゲームにはプレイヤー以外のキャラもたくさん登場する。ハイボールとキノピオはすぐにわかると思うけど、その他にもたくさんいるのでさしめておこう。