

# マリオゴルフ64™

FOR ALL PLAYERS HOPE TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

## 操作一覧表

詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。



Nintendo®

### サンディ 3Dスティック

- ショットの方向を変える
- クラブの選択
- カーソルの移動
- 数値の変更

### STARTボタン

- 画面をポーズ（一時中断）

### Rトリガー

- ボールのターゲット地点を表示



### Zトリガー

- ショットの打点を変更 (+ L)
- 全体マップを表示 (+ R)

### Bボタン

- ショットの変更
  - ノーマル／パワーショット(通常)
  - ノーマル／アプローチショット(グリーン近く)
    - ショート／ミドル／ロングパット(グリーン上)
- キャンセル

### Aボタン

- ショット
- 決定

### Cボタンユニット

- ベット・プレイ
- ホール数の選択

#### 地形確認

- 前進
- 後退
- 上げる
- 下げる
- (全体マップ表示中)
  - 前進
  - 後退
  - マップを右回転
  - マップを左回転

# マリオゴルフ™ 64 これで安心!

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

こんなときにはこういいうプレイ!

ケース  
その  
**1**

かぜ つよ  
**風が強いよ~**

チェック!



向かい風なら強めに打たないとい  
つもより飛ばないぞ! 追い風を  
利用すれば、長距離のロングショットも可能! 左右の風には流れ過ぎないように!

**風を利用してプレイしよう!**

ケース  
その  
**2**

めまえ  
**目の前にじゃまがあるよ~**

打ちたい方向を細かくチェック! 少し打つ方向を変えてみれば、いいポイントが見つかるかも知れないよ!

みち 道を  
見つけよう!



ケース  
その  
**3**

いやなところにボールが…

バンカーに入っちゃつたら、まずそこからボールを出すことを考えて打とう。飛距離まで欲張ると、空振りしちゃうかも……!?

**出すことが第一!**



このヒットパワー率が低いと、ボールがあんまり飛ばないぞ!



**距離感をつかめ!**



ボールの位置によつては、ナイスショットしたってあんまりボールが飛ばないこともある! 画面右下に表示されるボールの状態やヒットパワー率をチェックして、ショットの強さを調節しよう!

ケース  
その  
**4**

あめひ  
**雨の日のパットが難しい…**

雨の日は、グリーン上も濡れてい  
るからボールが転がりにくい! 天気のいいときより、少し強めにパットしてみるといいぞ!

**強めのパワーでパット!**



Nintendo®



MARIO GOLF

# マリオゴルフ64™

FOR ALL PLAYERS HOPE TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT



取扱説明書

NUS-NMFJ-JPN

# ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「マリオゴルフ 64」をお買い上げいた  
だきました、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取  
扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

## 健康上のご注意

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見た  
りしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経  
験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず  
医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状  
が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた  
場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている  
場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを  
中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の  
診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起  
こす可能性があります。
- 他の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分  
の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合  
は、ゲームすることによって、悪化する可能性があります。そのよう  
な場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の  
弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めるこ  
とがあります。
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面  
からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして  
1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

## 振動パックを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パック  
やコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断さ  
れた方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対  
に使用しないでください。
- 指・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしている  
ときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動  
により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすと  
して30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

## 使用上のご注意

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因とな  
ることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の  
原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触  
らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。
- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)  
に接続すると、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険です  
ので捨てる場合は十分注意してください。
- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないよう  
に十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で  
差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショック  
を避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。  
故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでくだ  
さい。材質が変質して傷めることができますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチ  
を切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本  
体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、ま  
れにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。



# NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

\* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

\* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



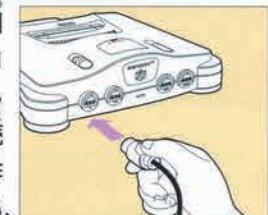
正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。  
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

\* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にご相談ください。

\* 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

## セツモク コントローラコネクタへの接続

このゲームは1人から4人までプレイできます。1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただしゲーム中に接続を変更しても、本体の電源を入れ直さないかぎり操作できません。また、多数人の対戦プレイを行う場合でも、1つのコントローラを交互に持ち替えて遊ぶことができます(人数分のコントローラを用意する必要はありません)。



## コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができます。また、左手差し指でコントローラ裏側のZトリガーボタンを、右手親指でAボタンとBボタンを使い分けることが可能です。



## CONTENTS もくじ

● 楽しいゴルフの始まりだ!	4
● コントローラの操作	5
● ゲームの進めかた	6
● プレイモード紹介	8
● 経過・結果画面の見かた	14
● プレイしてみよう!	16
● [つづき]をプレイ!	20
● [クラブハウス]でできること	21
● キャラクター紹介	24
● コース紹介	28
● 『マリオゴルフ64』ゴルフ用語集	30

# たの はじ 楽しいゴルフの始まりだ! MARIO GOLF 64

「マリオゴルフ64」は、ひとりでも友だちと一緒に楽しんで遊べる本格的なゴルフゲームです。豊富なプレイモードが用意されていますので、いろいろな楽しみかたができます。



## コントローラの操作

プレイ中の基本的な操作方法です。しっかり覚えて、正確なプレイができるようになります。



### 振動パックで、リアルな ゴルフプレイを感じよう!

NINTENDO 64  
振動パック

このゲームは、別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ショットがダフったときなどにコントローラが振動し、よりリアルな感覚でプレイすることができます。

希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源が切れているとき、もしくは画面に抜き差しを指示する表示が出たときのみ行ってください。64GBパックと合わせて使用する場合は特に注意してください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。

# ゲームの進めかた

このゲームにはいろいろなプレイモードが用意されていますが、いずれもここで紹介するような順番でプレイに入ります。



## 1. プレイする人数を選ぼう

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにします（このとき3Dスティックには触れないでください）。オープニング画面表示中に○ボタンを押すとタイトル画面に、さらに○ボタンを押すとメインメニュー画面になります。メインメニュー画面で、プレイしたい人数を△ボタンで選ぶと、キャラクターセレクト画面になります。



## 2. キャラクターを選ぼう

プレイしたいキャラクターを選択します。プレイ人数が【ひとり】の場合、最初から選べるキャラクターは4人、【ふたり】～【よにん】の場合は10人います。キャラクターは、ある一定の条件を満たすことで増えています。複数のプレイヤーが同じキャラクターを選ぶこともできます。



現在選ぶことができるキャラクターが表示されます。

ゲームボーイカラー専用「マリオゴルフGB」で育てたキャラクターを「マリオゴルフ64」にダウンロードすると、ここにキャラクターが表示されます（P31をご覧ください）。



キャラクターの名前、弾道、ドライバーの飛距離が表示されます。

## 3. プレイするモードを選ぼう

キャラクターを選択すると、プレイモード画面になります。ここでプレイしたいモードを選びます。プレイ人数によって、選べるモードが変わりますので注意してください（下をご覧ください）。遊びたいモードを3Dスティックの左右で選び、Aボタンを押して決定します。



現在選ばれているキャラクターと使用するコントローラ(2P)

### 選べるモードの違い

#### ひとり用 プレイモード

- トーナメント
- キャラゲット
- リングショット
- スピードゴルフ
- ストローク
- パターゴルフ
- トレーニング

#### ふたり用 プレイモード

- ストローク
- マッチプレイ
- キンズマッチ
- クラブスロット
- パターゴルフ

#### さん・にん・よにん用 プレイモード

- ストローク
- キンズマッチ
- クラブスロット
- パターゴルフ



## 4. コースを選ぼう

モードを選んだら、最後にプレイしたいコースを選びます。モードによっては、選べるコースに限りがある場合があります。現在選べないコースでも、ある条件を満たせば選べるようになります（P8）。また、選んだモードによっては、Cボタン△でベットとハンディキャップの設定ができます（ベットについてはP13、ハンディキャップについてはP12をご覧ください）。



# プレイモード紹介

ここで、各プレイモードについて紹介します。  
プレイする前に、まず各モードの特徴を知つておきましょう。



## トーナメント

プレイ人数▶[ひとり]  
コレをゲット!!▶コースゲットポイント  
▶パーティーバッジ

多くの参加者とトーナメントで勝負します。各ホールでパーティー以内のスコアを出すと「パーティーバッジ」がもらえます。また最終的によい成績を残すと「コースゲットポイント」がもらえて、一定のポイントをためると、次のコースが遊べるようになります。



## ココがちがうぞ！トーナメント

トーナメントでよい成績をあげると、他のモードよりも「コースゲットポイント」が多くもらえます。「コースゲットポイント」をためていかないと、新しいコースが手に入りません。がんばってプレイしましょう。

## ポーズ画面でできること

プレイ中にボタンを押すとポーズ画面となり、いろいろなメニューが表示されます。表示されるメニューはモードにより異なります。

- コースぜんたいがめん  
コース全体のマップ表示。
- スコアカード  
スコアカードを表示。
- 3Dグリッドのいろ  
3Dグリッドの色を変更。
- そうさのしかた  
操作方法の説明を表示。
- ギフアップ  
そのホールでのプレイを中止。バー打数×3倍のスコアが加算される。
- ちゅうだんする  
プレイを中断してセーブ。【つづき】でそのホールの最初から再開できる。
- さいしょからやりなおす  
そのホールの始めからプレイを再開。
- ホールアウト  
そのホールから抜ける。
- ゲームをおわる  
ゲームを終了。
- メニューにもどる  
メインメニューに戻る。
- ◆以下トレーニングモード専用◆
- かざむきをかえる  
風向きを変更。
- ふうりょくをかえる  
風力を変更。
- てんこうをかえる  
天候の状態を変更。
- ちけいをかえる  
ドライビングレンジではボールのライの状態を変更できる。

## キャラゲット

プレイ人数▶[ひとり]
コレをゲット!!▶キャラクター
▶コースゲットポイント

シルエット表示されたキャラクターと、選んだコースでマッチプレイで対戦します（シルエット表示のキャラクター以外と対戦することもできます）。そのキャラクターに勝つことができれば、次のプレイからそのキャラクターを使うことができます。



## ココがちがうぞ！キャラゲット

ひとり  
1人でプレイするときに選べるキャラクターは【キャラゲット】で獲得して増やしていくましょう。



プレイ人数▶[ひとり]  
コレをゲット!!▶スター



コース上にセットされたリングにボールを通してながらプレイします。リングショットに成功するとセーブメニュー画面が表示されます。5つセーブすることができますので、好きな場所にセーブしましょう。コースでいくつかのスターを獲得すれば、次のリングショット用のコースが手に入ります。



## ココがちがうぞ！リングショット

せっかくボールをリングに通しても、そのコースのバー以外でカップインしないと成功したことにはなりません。うまくボールをコントロールしましょう。



## スピードゴルフ

プレイ人数  
▶[ひとり]  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

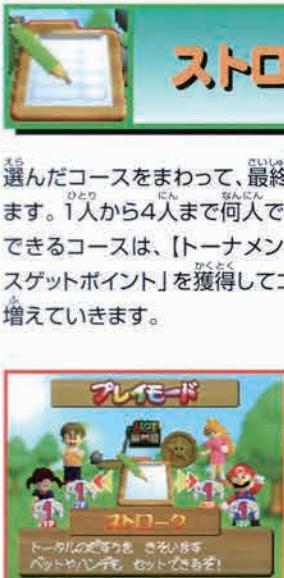
できるだけ速くコースをまわりながらプレイします。プレイ開始と同時にタイムカウントが始まり、18ホールすべてのプレイを終了した時点でのタイムとスコアを競います。よい成績(60分以内のタイム)を残せば、その記録がセーブされます。

タイムアタック		スコアカード	
00:51:40	0	0	0
01:03:56	1	1	1
00:34:60	2	2	2
00:45:50	3	3	3
00:45:50	4	4	4
00:45:50	5	5	5
00:45:50	6	6	6
00:45:50	7	7	7
00:45:50	8	8	8
00:45:50	9	9	9
00:45:50	10	10	10
00:45:50	11	11	11
00:45:50	12	12	12
00:45:50	13	13	13
00:45:50	14	14	14
00:45:50	15	15	15
00:45:50	16	16	16
00:45:50	17	17	17
00:45:50	18	18	18
00:45:50	19	19	19
00:45:50	20	20	20
00:45:50	21	21	21
00:45:50	22	22	22
00:45:50	23	23	23
00:45:50	24	24	24
00:45:50	25	25	25
00:45:50	26	26	26
00:45:50	27	27	27
00:45:50	28	28	28
00:45:50	29	29	29
00:45:50	30	30	30
00:45:50	31	31	31
00:45:50	32	32	32
00:45:50	33	33	33
00:45:50	34	34	34
00:45:50	35	35	35
00:45:50	36	36	36
00:45:50	37	37	37
00:45:50	38	38	38
00:45:50	39	39	39
00:45:50	40	40	40
00:45:50	41	41	41
00:45:50	42	42	42
00:45:50	43	43	43
00:45:50	44	44	44
00:45:50	45	45	45
00:45:50	46	46	46
00:45:50	47	47	47
00:45:50	48	48	48
00:45:50	49	49	49
00:45:50	50	50	50
00:45:50	51	51	51
00:45:50	52	52	52
00:45:50	53	53	53
00:45:50	54	54	54
00:45:50	55	55	55
00:45:50	56	56	56
00:45:50	57	57	57
00:45:50	58	58	58
00:45:50	59	59	59
00:45:50	60	60	60
00:45:50	61	61	61
00:45:50	62	62	62
00:45:50	63	63	63
00:45:50	64	64	64
00:45:50	65	65	65
00:45:50	66	66	66
00:45:50	67	67	67
00:45:50	68	68	68
00:45:50	69	69	69
00:45:50	70	70	70
00:45:50	71	71	71
00:45:50	72	72	72
00:45:50	73	73	73
00:45:50	74	74	74
00:45:50	75	75	75
00:45:50	76	76	76
00:45:50	77	77	77
00:45:50	78	78	78
00:45:50	79	79	79
00:45:50	80	80	80
00:45:50	81	81	81
00:45:50	82	82	82
00:45:50	83	83	83
00:45:50	84	84	84
00:45:50	85	85	85
00:45:50	86	86	86
00:45:50	87	87	87
00:45:50	88	88	88
00:45:50	89	89	89
00:45:50	90	90	90
00:45:50	91	91	91
00:45:50	92	92	92
00:45:50	93	93	93
00:45:50	94	94	94
00:45:50	95	95	95
00:45:50	96	96	96
00:45:50	97	97	97
00:45:50	98	98	98
00:45:50	99	99	99
00:45:50	100	100	100



## ココがちがうぞ！スピードゴルフ

ただ速くプレイしていても正確なプレイはできません。かといって慎重になりすぎても時間がかかるてしまいますので、考えてプレイしましょう。



## ストローク

プレイ人数  
▶[ひとり]～[よにん]  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

選んだコースをまわって、最終的なスコアで勝負を競います。1人から4人まで何人でもプレイできます。プレイできるコースは、【トーナメント】や他のモードで「コースゲットポイント」を獲得してコースを手に入れることで増えていきます。



## ココがちがうぞ！ストローク

プレイの腕前が近い友だちが3人、4人と集まつたら、このモードで真剣勝負をしてみましょう。もちろん、ベット(P13)の設定もできます。



## バターゴルフ

プレイ人数  
▶[ひとり]～[よにん]  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

専用のコースを使ってプレイするバッティングゲームです。コースセレクト画面では、3Dスティックの左右でコースを、上下でタイプ(FAST=ボールの転がりが速い・GREEN=ふつう・SLOW=遅い)を選びます。パー3のコースでカップインを目指します。9打以内でカップインできないとギブアップになります。



## ココがちがうぞ！バターゴルフ

各ホールは壁に囲まれています。この壁を利用してボールをバウンドさせることも必要になります。



## トレーニング

プレイ人数  
▶[ひとり]  
コレをゲット!! ▶なし

ひとりでトレーニングするためのモードです。自分の好きなコース、好きなホールを、好きなだけプレイすることができます。トレーニング専用のドライビングレンジも含めて、獲得したコースのすべてのホールをプレイすることができます。苦手なコースを選んで練習しましょう。



## ココがちがうぞ！トレーニング

天候を自由に変えられて、一打ごとにやり直すこともできます。風の影響によるボールの飛びかたの変化などを、何度も試すことができます。





## マッチプレイ

プレイ人数 ▶【ふたり】  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

各ホールごとに最少打数のプレイヤーがポイントを得るのは【キンズマッチ】と同じです。ただしこのモードでは、負けているプレイヤーが残りのホールすべて勝っても、勝っているプレイヤーに追いつかなくなつた段階でプレイが終了します。



### ココがちがうぞ！ マッチプレイ

一方的な展開になると、コースの途中でもプレイが終了してしまうので、勝負の決着がつくのが早いモードといえます。



## キンズマッチ

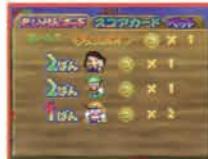
プレイ人数 ▶【ふたり】～【よにん】  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

コースをまわって、各ホールごとに最少打数でカップインできた人が勝者となりポイントを得ます。そのポイントを競うモードです。最少打数のプレイヤーが複数いるときは、ポイントが次のホールに持ち越されます。



### ココがちがうぞ！ キンズマッチ

例えば3人で遊んだ場合、自分が他のプレイヤーより打数が多くても、残りの2人のプレイヤーが同じ打数なら勝負は次のホールに持ち越しになります。



## ハンディキャップについて

ハンディキャップが適用されるホールは、コンピュータが自動的に設定します。

ベット(右ページをご覧ください)とともに、ハンディキャップの設定ができます。例えば、ハンディキャップを36に設定すると、そのプレイヤーは全18ホールプレイする場合、各ホールとも-2打のハンデが付きます(2打×18ホールで36)。左の写真のように、ハンディキャップが適用されるホールには、スコアカードのスコア欄に「-」が表示されます。-2打のハンデのホールでは「-」が2つ付きます。



## クラブスロット

プレイ人数 ▶【ふたり】～【よにん】  
コレをゲット!! ▶コースゲットポイント

キンズマッチ形式での対戦モードです。プレイするホールごとに、使うクラブをスロットマシンで決めます(パートは初めから持っています)。Aボタンを押してドラムを止めてください。友だちとプレイすれば、盛り上がること間違いなしのモードです。



### ココがちがうぞ！ クラブスロット

スロットは、左のドラムがウッド系のクラブ、中がロングアイアン、右がショートアイアンです。☆が3つそろうと、すべてのクラブが使えます。

## ベットについて

ベットとは「賭け」のことです。モードやプレイ人数によって、設定できるベットは変わります(ベット設定ができないモードもあります)。ベットは、最も成績のよいプレイヤーが獲得します。例えば、4人プレイで【ドラコン】のベットを1に設定した場合、一番ボールを飛ばしたプレイヤーが他の3人のベットをまとめて獲得します。この場合、ベット値1×3人分=3ベットを勝ったプレイヤーが手に入れます。他のプレイヤーは負けたベット分だけマイナスとなります(左の画面写真をご覧ください)。



### ドラコン

指定されたロングホールで、ティーショットを一番飛ばした人がベットを獲得します。ボールがフェアウェイに乗ることが条件です。

### ニアピン

指定されたショートホールでグリーンにワンオーナーに近い位置にボールを寄せた人がベットを獲得します。

### スコア

各ホールでのスコアの差にベットを掛けた分を、スコアのよかつた人が獲得します。

### ナッソー

アウトおよびインの9ホール、そして18ホールでのトータルスコアのよいプレイヤーがベットを獲得します。

### キンズ／マッチ

1ホールごとに、最少打数のプレイヤーがベットを獲得します。引き分けの場合は持ち越しとなります。

### ダブルス

4人プレイ時、1Pと2P、3Pと4Pでコンビを組み、ホールごとにスコアがよいコンビがベットを獲得します。



### リーディングボード画面

【トーナメント】で表示されます。  
【じゅんい】の右にある「T」は「タイ」(同じ順位)の略です。【ホール】は、それまでに終了したホールを表しています。

リーディングボード		スコアカード
レーラー	なまこ	スコア ホール
1	カーマン	-6 6
2T	ピモっち	-5 7
2T	ワーピー	-5 5
4T	カミツラ	-4 8
4T	チビマリ	-4 4
6T	ヨッシー	-2 3
6T	ピーチ	-2 6
6T	キボイ	-2 3
9	ローリン	-1 9
10T	ショーキ	±0 10

### スコアカード画面 その2

【キャラゲット】と【マッチプレイ】では、ホールごとの勝者に○が表示されます。「トータル」は通算成績を表します。【クラブスロット】と【キンズマッチ】では、ホールごとの獲得ポイントが表示されます。「トータル」には、合計獲得ポイントが表示されます。

スコアカード	
ホール	スコア
1	0
2	0
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	0
9	0
10	0
トータル	0

### スコアカード画面 その1

【トーナメント】【パターゴルフ】【ストローク】【スピードゴルフ】で表示されます。上半分がアウト(前半の9ホール)、下半分がイン(後半の9ホール)の成績です。成績の項目は、上から順にホールナンバー、パー数、実際の打数、パット数、そのホールでの成績です。【トーナメント】の場合、バーディーパッジ(P8)を入手しているれば、「バッジ」欄にバッジマークが表示されます。

リーディングボード		スコアカード
ホール	スコア	ホール
1	4	4
2	3	3
3	5	5
4	4	4
5	3	3
6	2	2
7	4	4
8	3	3
9	2	2
10	3	3
11	2	2
12	3	3
13	2	2
14	3	3
15	2	2
16	3	3
17	2	2
18	3	3
トータル	45	36
PAR	36	36
差	-9	-9

### タイムアタック画面

【スピードゴルフ】で表示されます。各ホールごとにプレイにかかる時間、そしてこれまでのプレイにかかったトータルの消費時間が表示されます。

タイムアタック		スコアカード
ホール	時間	ホール
1	00:51:40	1
2	01:03:56	2
3	00:34:00	3
4	00:33:90	4
5	00:33:50	5
6	00:15:31:40	6
7	00:15:31:43	7
8	00:15:16:3	8
9	00:14:21:6	9
トータル	08:33:23	-3

### セーブメニュー画面

【リングショット】で、リングショットに成功したときに表示されます。3Dスティックでプレイデータを保存する場所を選び、Aボタンで保存します。



### たいせんボード画面

【キャラゲット】【クラブスロット】【キンズマッチ】【マッチプレイ】【ストローク】【パターゴルフ(対戦時)】で表示されます。ホールごとの勝負の結果により獲得したメダルが表示されるタイプと、対戦中のプレイヤーの順位を表示するタイプとがあります。

たいせんボード		スコアカード ベット
ホール	スコア	ホール
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

たいせんボード		スコアカード ベット
ホール	スコア	ホール
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

### ベット画面

【クラブスロット】【キンズマッチ】【マッチプレイ】【ストローク】【パターゴルフ】で表示されます。プレイ開始前に設定したベット項目についての成績が表示されます。【もちこし】は、ベットに該当するホールで決着がつかなかった場合に表示されます。次に決着がついたときに、勝ったプレイヤーが獲得します。

たいせんボード		スコアカード ベット
ホール	スコア	ホール
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0



### さいしゅうけっか画面

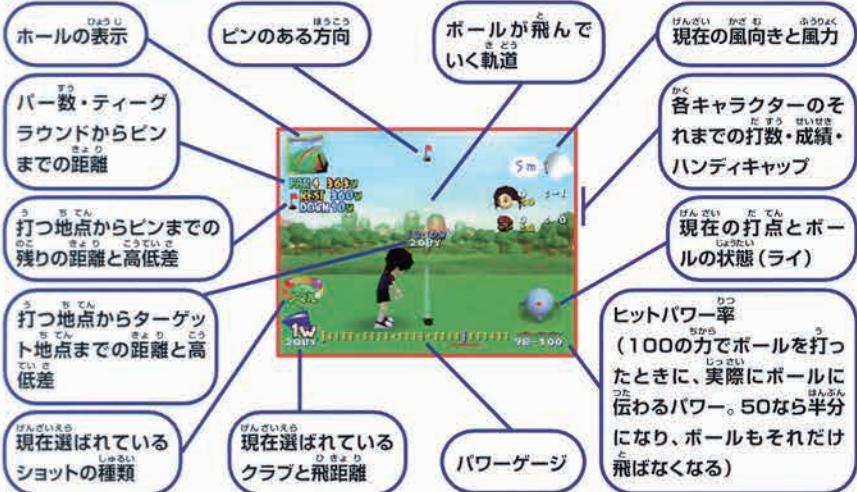
【トレーニング】と【リングショット】以外で表示されます。最終的な成績と、獲得した経験値(いけいんち)が表示されます。経験値を獲得すると、画面下に表示されている「つぎのコースゲットポイントまで」の数値が減少します。このポイントをすべてゲットすると、次のコースをプレイできるようになります。

# プレイしてみよう!

ここで、実際のプレイがどのように進んでいくのかを、【ストローク】の2人プレイを例にとって、順番に紹介します。

## POINT 1 最初の一打・ティーショット

ティーショットは、次の一打が打ちやすい位置にボールを運ぶことを考えながら打ちましょう。まず、画面内の情報の見かたを覚えましょう。



### こんな情報も表示されるよ!



### ステップ1：地形を確認 R + Z + R

ショットを打つ前に、打ったボールがどのへんに落ちるのかを、**R**トリガー+ボタンを押して、ターゲット地点を表示して確認しましょう。  
**Z**トリガー+ボタンを押しながら**R**トリガー+ボタンを押すと、ここでもコース全体画面の表示を見ることができます。



## ステップ2：風の状態を確認しよう



画面右上のテレサのしっぽの方向から風速表示の数字の方向に風が吹いています。風はポールの飛びかたに影響を与えます。向かい風ならポールが飛ばなくなり、追い風ならポールが通常のショットよりも飛びます。また左からの風はボールを右に、右からなら左にボールを運びます。風が吹いたら、その影響を考えてポールを打つ方向・強さを決めましょう。



## ステップ3：ショットの強さを決めよう

**B**ボタンを押すと、ノーマルショットとパワーショットの切り替えができます。パワーショットを使うと、より遠くにボールを飛ばせます。



## ステップ4：ショットの方向は？

最後にショットを打つ方向を決めます。3Dスティックを左右に細かく動かして、方向を微調整しましょう。



## ステップ5：ショットを正確に

画面下のパワーゲージを見ながらショットを打ちます。タイミングよく**A**ボタンを押してナイスショットを狙いましょう。



**B**ボタンを押すと、**1**から**2**へカーソルが動きます。**2**の位置でもう一度**B**ボタンを押し、**1**で**A**ボタンを再び押してピタリとカーソルを止めればナイスショット、**3**のミートエリア(ボールの位置やクラブにより変わります)内で止めてもショットは成功です。



## POINT 2 グリーン狙い・セカンドショット

ミドルホール・ロングホールでは、セカンドショットでグリーン上、またはよりグリーンに近い位置までボールを運ぶ必要があります。

### ステップ1：クラブとボールの打点を選ぼう Z +

ピンまでの残りの距離を見て、使うクラブを選びます。3Dスティックの上下を押してクラブを選びましょう。ロングホールの場合は、距離だけでなく、ボールのターゲット地点も確認しましょう。また、ボールを打つときにZトリガーボタンを押しながら3Dスティックを上下左右に押すことで、ボールを打つ打点を変えることができます。Zトリガーボタン+3Dスティック上で打点を上げて打つと、弾道が低くなり、逆にZトリガーボタン+3Dスティック下で打点を下げて打つと、弾道が高くなります。この方法で打点を変えた場合、Zトリガーボタンと3Dスティックを押しながらショットしないと、打点がもとにもどってしまうので注意してください。また、パワーゲージ上をカーソルが動き始めたら、3Dスティックだけで打点の変更が可能です。

## POINT 3 ピンに寄せよう・アプローチ

ピンまでの距離が60ヤード以内にボールがある場合には、Bボタンを押すことによってアプローチショットが選べます。

### ステップ1：アプローチを選ぼう B

ショットの前にBボタンを押すと、ノーマルショットとアプローチショットの切り替えができます。アプローチショットになると、ショットの最大飛距離は60ヤードに設定され、ピンまでの3Dグリッドが表示されます。



## ひとくちコラム リプレイモードがあるよ

ショットを打ってからボールが止まるまでの間にBボタンを押すと、そのショットのリプレイ画像を見ることができます。自分のショットを見てみましょう。



する画面にこのボタンを押すと、前回にこのボタンが押された

## POINT 4 カップめがけて・パッティング

グリーン上にボールを乗せることができたら、いよいよカップめがけてのパッティングです。慎重にカップを狙いましょう。

カップまでの距離・  
ボールの位置とカップの位置との高低差

現在選ばれている  
バットの種類



カップ

赤い部分は上りの傾斜(下りの傾斜は青く表示されます)

### ステップ1：グリーンの傾きは？

ボールからカップまでのラインの傾き具合を確認します。CボタンユニットとRトリガーボタンを使って、じっくりラインを読みましょう。



### ステップ2：強さを決めてパッティング！ B → A



カップまでのラインを確認したら、距離にあったバットの種類をBボタンで選びます。種類が決まったら、Aボタンでボールを打ちましょう。



Bボタンを押すと、1からカーソルがスタートします。再びAボタンを押すと、バットの強さが決まりバットします。例えば、ショートバットで傾斜がない場合、2でAボタンを押すとボールが10メートルほど転がります。距離に合わせて途中でAボタンを押します。

# 【つづき】をプレイ!

プレイデータをセーブしておいて、あとで遊ぶ  
こともできます。プレイデータは3つまでセー  
ブしておくことができます。



## 【ちゅうだん】してからセーブする

【トレーニング】【スピードゴルフ】【リングショット】以外のモードをプレイ中に、**START**ボタンを押してポーズ画面を表示します。ポーズ画面のメニューから【ちゅうだんする】を選び**A**ボタンを押します。セーブメニュー画面が表示されますので、セーブしたいホールを3Dスティックで選び、**A**ボタンでセーブします。セーブしたデータは、メインメニュー画面の【つづき】でそのデータを選べば、中断したホールのティーショットからプレイを再開することができます。【つづき】でプレイを再開したデータは消えてしまいますが、注意してください。



### ひとくちコラム

#### パワーショットのヒミツ!

パワーショットには使用できる回数に限りがあります。  
でも、パワーショットを選んでナイスショットに成功  
すると、その回数が減らないのです。パワーショット  
を使うならば、ぜひナイスショットを狙いましょう。  
ナイスショットを狙って  
慎重に打ちましょう。



# 【クラブハウス】でできること

クラブハウスの中で選べる【ステータス】【あ  
そびかた】【オプション】の各メニューについ  
て順番に紹介します。



## ステータス トーナメント



ここでは、最後までプレイしたトーナメントのデータを確  
認することができます。各トーナメントごとのデータと共に、  
すべてのトーナメントの合計データも見ることができます。  
見たいトーナメントを3Dスティックの左右で選び、見た  
いデータは3Dスティックの上下で選びます。それぞれの  
データの意味については、下をご覧ください。

### トーナメントデータの内容

#### ラウンドすう

トーナメントを最後までプレイ  
した回数。

#### へいきんドライブ

そのトーナメントでティーショット時にドライバーで打った平均飛距離。

#### パー セーブ

そのトーナメントでバー以内でホールを終えた割合。

#### ベストスコア

そのトーナメントで記録した、  
もっともよいスコア。

#### フェアウェイキープ

そのトーナメントで打ったティーショットがフェアウェイに乗った回数。

#### パー オン

バーより2打以上少ない打数でグリーンにボールを乗せた割合。

#### アベレージ

そのトーナメントでの総打数  
の平均。

#### へいきんバット

そのトーナメントでのホールごとの平均バット数。

#### サンドセーブ

バンカーに入ってもバー以内で  
カップインできた割合。

#### ベストドライブ

そのトーナメントで打ったショットの最長飛距離。

\*パーティーバッジ(マリオの顔のバッジ)以外のトーナメントデータは、トーナメントを最後までプレイしないと記録されませんので注意してください。

## ステータス たいせんせいせき（【キャラゲット】モードのみ）



【キャラゲット】での対戦成績が見られます。タテ並びのキャラクターが、ヨコ並びのキャラクターと戦ったときの勝敗が表示されます。勝ったことがあるキャラクターには「○」か「☆」のマークがつき、勝つたことがないキャラクターには「△」が表示されます。画面に現れるボードには、各対戦時の勝利数が表示されます。

## ステータス スピードゴルフ

【スピードゴルフ】を最後までプレイして、その記録が、プレイしたコースでよい方から3番目以内だった場合、そのプレイデータが記録されています。3Dスティックの左右で見たいコースを選んでください。表示されている記録の内容は、左から順番にタイム・スコア・そのとき使ったキャラクターです。



## ステータス リングショット



リングショットをクリアしたキャラクターをコースごとに確認できます。3Dスティックの左右で見たいコースを選び、3Dスティックの上下でどのキャラクターがクリアしているかを確認します。コースマークの右横にあるカメラを選ぶと、成功したリングショットのリプレイが見られます。

## ステータス メモリアルホールズ

プレイ中に記録したパーティ・イーグル・アルバトロス・ホールインワンのリプレイが見られます。それぞれ5つまでのリプレイがセーブされています（セーブは自動的にされています）。キャラクターの絵柄にカーソルを合わせると、画面下にその記録を作ったコース名とホールが表示されます。



## あそびかた 全モードの説明が見られる



全モードの基本的な説明が見られます。3Dスティックの上下で見たいモードを選び、Aボタンを押して説明を見ましょう。



## オプション プレイの環境設定ができる

BGMのオン／オフ、サウンドのステレオ／モノラル、カメラのエキサイト／シンプルの設定ができます。ステレオにする場合には、NINTENDO 64本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。データリセットを選ぶと、セーブされているすべてのデータを消去します。消去したデータは復活できませんので注意しましょう。



## ひとりごと

### 「エールボタン」でにぎやかプレイ！

友だちと一緒にプレイしているときに、自分の持っているコントローラの十字キーを押すと、自分のキャラクターが友だちを声で応援します。また、Cボタンユニットを押すと、ブーディングを浴びせます。友だち同士でプレイしているときは、試してみるとおもしろいでしょう。



# キャラクター紹介

ゲーム中に登場する個性豊かなキャラクターたちを紹介します。あなたはどのキャラクターでプレイしますか？



## キャラゲット条件について

データとして紹介している「キャラゲット条件」で「初めからプレイ可能」とあるものは、1人用モードで初めから使用可能なキャラクターです。「【キャラゲット】モードで」とは【キャラゲット】モードで手に入るキャラクターのことです。



飛距離: 210y  
弾道: 低めのフェード

しゃれで始めたゴルフにどっぷりはまってしまったチャー  
リー。実力のほうは……？

キャラゲット条件  
初めからプレイ可能

## チャーリー

## プラム

飛距離: 208y  
弾道: 低めのストレート

可愛い仕草が印象的なプラムは、見た目の印象通り、ちょっとパワー不足かも？

キャラゲット条件  
初めからプレイ可能

## ひとりごちコラム ハイローのヒミツ！

プレイするホールで6メートル以上の風が吹いていると、ティーショットを打つ前にハイローが飛ばされてしまいます。



## ピーチ



飛距離: 212y  
弾道: 高めのストレート

ピーチは、非力ながら素直なストレートボールでプレイしやすいキャラクターです。

キャラゲット条件  
初めからプレイ可能



飛距離: 230y  
弾道: ふつうのストレート

ヨッシーは、クラブを巧みに使ってきれいなストレートショットを放ちます。

キャラゲット条件  
【キャラゲット】モードで

## ヨウシ

## ベビィマリオ



飛距離: 215y  
弾道: 高めのドロー

ベビィマリオは身長より長い(?)クラブでパワフルなショットを放ちます。

キャラゲット条件  
初めからプレイ可能



飛距離: 220y  
弾道: 低めのフェード

マリオの永遠の相棒・ルイージは、フェードボールを操って積極的に攻めてきます。

キャラゲット条件  
【キャラゲット】モードで

## ルイージ

## サニー



ひきょり ヤード  
飛距離:240y  
だんどうたか  
弾道:高めのドロー

あかさき  
明るく気がいいおじさんゴル  
ファーのサニー。理論的なブ  
レイでなかなかの腕前です。

キャラゲット条件  
[キャラゲット] モードで

ひきょり ヤード  
飛距離:270y  
だんどうたか  
弾道:高いドロー

わらさん  
我らがマリオももちろん参  
加します。華麗なテクニック  
を誇る名プレイヤーです。

キャラゲット条件  
[キャラゲット] モードで



## マリオ

## ワリオ



ひきょり ヤード  
飛距離:250y  
だんどうひく  
弾道:低めのフェード

クラブをグルグル回しながら放つワリオの豪快なスイングはとってもパワフルです。

キャラゲット条件  
[キャラゲット] モードで

ひきょり ヤード  
飛距離:260y  
だんどうたか  
弾道:高めのドロー

じぶん  
「自分のゴルフをすれば勝てる」が持論のハリーは、ブレイに絶対の自信があります。

キャラゲット条件  
[キャラゲット] モードで



## ハリー

## ドンキーコング



ひきょり ヤード  
飛距離:275y  
だんどうひく  
弾道:低めのフェード

ちからじまん  
力自慢のドンキーコングは、片手だけでクラブを小枝のように振り回します。

キャラゲット条件  
???

ひきょり ヤード  
飛距離:280y  
だんどうたか  
弾道:高いドロー

さいだい  
最大のパワーを誇るクッパの大さなからだは、見ただけで圧倒されてしまいそう?

キャラゲット条件  
???

## メイプル



ひきょり ヤード  
飛距離:245y  
だんどうたか  
弾道:高めのストレー

かつぱつ  
活発な女子・メイプルは、女性キャラクター中ナンバー1のパワーを持っています。

キャラゲット条件  
???



## クッパ

# コース紹介

ゲーム中のコースから、いくつかのホールを紹介しましょう。どのコースにもそれぞれ個性的なホールが用意されています。



## キノピオランド

【トーナメント】で、一番最初に舞台となるのが、このキノピオランドです。単純なコースレイアウトで、初心者向きのコースです。



### ホール13

パー PAR3 ヤード 165y

簡単そうに見えるけど……

グリーンが小さく、ピンの位置も高いので、風の影響を考えながら慎重にグリーンを狙いましょう。



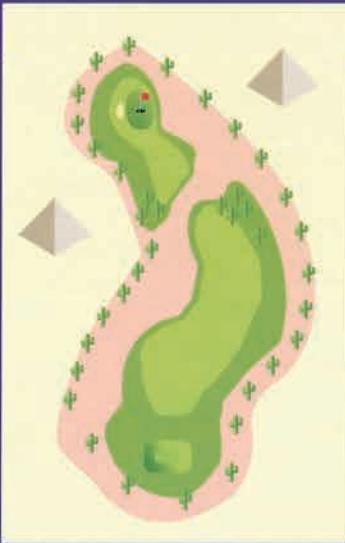
### ホール1

パー PAR4 ヤード 363y

ピンに向かってまっすぐに！  
ティーグラウンドからピンまでの間に、  
障害物は木が一本あるだけです。風  
にもありますが、まっすぐショットを  
打ち続ければよいホールです。

# ハイホーデザート

砂漠の中に作られたコースです。各ホールは砂漠で囲まれています。このコースあたりから、だんだんと攻略が難しくなるでしょう。



### ホール1

パー PAR4 ヤード 360y

その先のフェアウェイを狙う？

フェアウェイが2つに分かれています。  
先のフェアウェイまでボールを運ぶには、  
風の助けが必要になるでしょう。

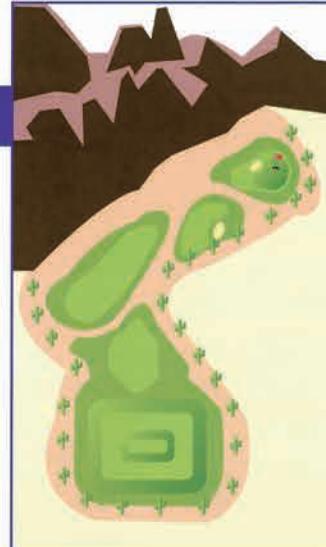


### ホール5

パー PAR4 ヤード 400y

どこに落とすかが問題

フェアウェイが細かく分かれています。  
それらをどう使っていくかは、風の  
影響と、使っているキャラクターに  
よって変わってくるでしょう。



# マリオゴルフ64 ゴルフ用語集

ゲーム及びこの取扱説明書の中で使用されているゴルフ用語について説明します。ぜひ覚えておきましょう。

## ●アイアン(ショート…、ロング…)

ボールを打つ部分が金属でできているクラブ。ショートアイアンは短い飛距離、ロングアイアンは長い飛距離のアイアン。

## ●アウト

全18ホールの前半の9ホールのこと。

## ●アプローチ(…ショット)

グリーンに向かって打つ近距離のショット。

## ●アルバトロス

規定打数よりも3打少ない打数でカップにボールを入れること。

## ●イーグル

規定打数よりも2打少ない打数でカップにボールを入れること。

## ●イーブン(EVEN)

同点のこと。

## ●イン

全18ホールの後半の9ホールのこと。

## ●ウッド

ボールを打つ部分が木でできているクラブ。飛距離の出るクラブのこと。

## ●OB

コース外のプレイ禁止区域。ここにボールが入るとペナルティーとして1打加算される。

## ●カップ

グリーン上に開けられたボールを入れる穴。

## ●グリーン(…エッジ)

芝生が短く刈られてカップがある場所。グリーンエッジは、グリーンの端のこと。

## ●ティーグラウンド(…ショット)

ホールで最初にボールを打つ場所。ティーショットは、ティーグラウンドから打つ最初のショットのこと。

## ●ドーミー(…ホール)

勝ち越したホール数と残ったホール数が同じになること。ドーミーホールでは、引き分けても勝ち越していたプレイヤーの勝利となる。

## ●ドッグレッグ

犬の足のように曲がったコースのこと。

## ●ドライブ(ベスト…)

ボールの飛距離のこと。ベストドライブとは、最も長い飛距離のこと。

## ●ドロー

打つと右に飛び、左に戻ってくる弾道。

## ●パー

コースやホールの規定打数のこと。

## ●バーティー

規定打数より1打少ない打数でカップにボールを入れること。

## ●バター

ボールを転がすためのクラブ。

## ●バット(=バッティング)

グリーン上で、カップに向かってボールを転がすこと。

## ●パンカー

砂場のこと。入るとボールを出しにくい。

## ●ピン(…ショット)

カップにさしてある旗のこと。ピンショットとは、旗を受けた棒(ピン)に直接ボールが当たったショットのこと。

## ●フェアウェイ

ホールの大部分に広がる芝生のこと。

## ●フェード

打つと左に飛び、右に戻ってくる弾道。

## ●ホールアウト

ホールを終了すること。

## ●ホールインワン

第1打が直接ホール(カップ)に入ること。

## ●ボギー

規定打数より1打多い打数でカップにボールを入れること。

## ●ラフ

フェアウェイの周囲にある、芝生が長く茂った雑草地帯のような場所のこと。

# STAFF CREDIT

ゲームデザイン メイン  
高橋 宏之／高橋 秀五

ゲームデザイン スタッフ  
清水 秀二／杉本 祐輔  
進藤 歩／北村 崇

プログラム メイン  
小寺 春樹／高松 透  
プログラム スタッフ  
沼屋 賢司／清水 紀男  
島田 薫  
P.E.Jareth Hein

オープニング プログラム  
島田 薫

オリジナルキャラクター  
宮本 茂／清武 博二  
山内 真／福元 充

3Dキャラクターグラフィック  
青木 文秀／橋本 昌之  
落合 淳一／中嶋 広人  
木村 茂樹／田中 利明

2Dグラフィック  
中村 純子／古口 美枝子  
田中 利明／坂本 英穂  
堀口 可奈子

ウインドウデザイングラフィック  
村石 光優

コースコントラクション  
島田 薫／杉本 祐輔

コンポーズ&アレンジ  
桜庭 統

サウンドエフェクト&  
サウンドディレクター  
宇野 正明

スーパーバイザー  
三木 研次／宮本 茂  
手塚 卓志／近藤 浩治  
田口 泰宏

アシスタントディレクター  
杉本 祐輔／宇野 正明  
高松 透

ディレクター  
小寺 春樹

プロデュース  
波多野 信治／遠藤 英俊  
高橋 宏之／高橋 秀五

エグゼクティブ プロデューサー  
山内 淳

グラフィックサポート  
小田部 羊一

パッケージデザイナー  
中野 祐輔

マニュアルエディター  
萩野 竜二／川野 成央

アートワークCGデザイナー  
山口 亘／佐藤 正徳  
大塙 実知代

ボイスアスター  
Charles Martinee  
Jen Taylor／Harry Burns  
Dex Manley  
Terry Gangstad  
Mike Madeoy／David White  
Penn Badgley  
Kate Fleming  
Jessica Chisum  
Mark Dias

コーディネーター  
伊豆野 敏晴／和気 正則

## スペシャルサンクス

西川 佳孝／酒井 康裕  
手嶋 敦史／佐藤 浩  
俵 正樹／藤原 正道  
Michelle Powers  
William Trinen  
Keiko Tamura  
スーパーマリオクラブ スタッフ  
土井 信一／國政 修  
太田 宏之／高橋 抄太  
酒匂 健太郎

Created By  
CAMELOT Co.,Ltd.

MONEGI Corporation  
NINTENDO Co.,Ltd.

# GAME BOY COLOR 専用 マリオゴルフGB

COLOR  
があれば、もっと  
専用  
こんなに楽しいぞ!!



「マリオゴルフGB」で、マリオたちと対戦してオリジナルキャラクターを育てよう!  
育てたキャラクターは、64GBパックを使って「マリオゴルフ64」に持っていくんだ!  
育てたキャラクターを友だち同士で持ち寄って、「マリオゴルフ64」で対戦できるぞ!!

'99年8月発売予定  
希望小売価格 3,800円(税別)予定



GAME BOY

\*画面は開発中のものです。



ゴルフの面白さがここにある、『マリオゴルフ64』徹底攻略！

# マリオゴルフ™64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

## 任天堂公式ガイドブック

★全6コース、108ホール全てを詳しくMAP攻略★

★コースゲットやキャラゲットの条件を満載★

★トーナメントや対戦プレイで負けないコツをパッチリ伝授★

発行／小学館

### 警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品  
を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、  
ご注意ください。  
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡く  
ださい。

### WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law.  
Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.  
Please destroy any illegal copies that may come into your possession.  
Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and  
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).



このマークは、無許諾での  
ゲームソフトの中古販賣を  
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING  
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の  
使用や無断複製および貸貸は禁止されています。また当  
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをセーブ(記録)しておくバッテリー  
バックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体  
の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしま  
うことがありますのでご注意ください。特にセーブ中に電源OFFやリセットを行って、  
データが消えてしましますので絶対にしないでください。なお、いったん消えてしまっ  
たデータは復元できません。また紛失したデータに関しては責任を負いかねます。  
※リチウム電池は有償で交換させていただきます。



この64(ロクヨン)マークは、  
任天堂および任天堂よりライセンス  
許諾を受けているNINTENDO 64  
関連製品に表示されています。



任天堂株式会社

NとNINTENDO 64、振動パック、64GBパックは任天堂の商標です。  
©1999 Nintendo / CAMELOT

G934565