

「4」「ポータブル」からの追加・変更要素を載せています
ところにより体験版と製品版の情報が混在しています。

システムの追加・変更点

- キャラ・コース一新（全6コース・15キャラ・7キャディー）
 - 4（ポータブル）までの既存コースはなく、既存キャラはスズキのみ。
 - 実在するプロゴルファー（丸山茂樹）がシリーズ初登場。
 - キャラ毎の愛着度が足りないとクラブの 級品によって使用不可能になった
- 従来ショットに加えて「本格ショット」が追加。
 - 従来ショットがデジタルな仕様に対してアナログな仕様な感じ。
 - 従来ショットより操作は難しいが飛距離が出せる。
 - SBS（スーパーバックスピン）・STS（スーパートップスピン）・SSS（スーパーサイドスピン）も従来ショットと同様に出すことは可能。
 - 本格ショット使用がスタンダードになっているのか、カップまでの距離が長くなっている。
- 一部、特殊ショットが廃止・追加
 - レッドゾーンショット（通称ウサカメショット、ボールの着地点が大きく左右へブレるが、飛距離が10～20y程伸びる）が追加された。
 - ドクロショット（高弾道・低弾道ショット）が廃止された。
 - UBS（ウルトラバックスピン）（ポータブルから廃止）
 - UTS（ウルトラトップスピン）（ポータブルから廃止）
 - ホーミング・ライジング・スパイラル、クルクルパットは健在。
- コースの構造上で隣接しているホール(例：1Hの隣にある18H等)にボールを打ち込める。それを利用した攻略やお遊び(?)等も可能に。
- コース毎の季節選択（春夏秋冬）がなくなった。（ポータブルから）
- コースのレギュラーティーでミラー（反転）コースが選択できない。（ポータブルから）
- コースのバックティーがミラー（反転）コース固定。（ポータブルから）
- 時間の経過とともに風景も微妙に変わる。
- ラウンド前のコース紹介時に攻略のヒントが出る。
- ラウンド中の風速が小数点第1位まで表示。
- ラウンド中の自己ベストが一部小数点第2位まで記録されるようになった。
- ラウンド中に風向きや風速が常にランダムで変化するようになった。
- ラフに入った場合、フライヤー（通常の距離以上に飛んでしまう事）になることがある。
- みんなのクラブでも手動インパクトが可能になった。
- ホールシャッフルでのホール番号表示が通番ではなく実際のホールになった。
- パットが難しくなった（ポータブルまで体感していたのと若干異なる？）
 - 1m 50cmマスになったから？
- 画面情報が全体的に小さくなった。
- クラブ構成が変わった？
 - (4は1W～4W、2I～9I、PW、SW、PT)
 - (5は1W～5W、3I～9I、PW、SW、PT)
- 最大飛距離が300yになった（4は281y）
- カメラワーク
- 初起動時にHDDインストールが必須になった。
- ニアピンの範囲が少し広がった。4はグレートショットの場合99cmまでだったが、5では

1m09cmまで。同様に他のショットも10cmずつ広がっている。

- みんなのGOLFオンラインのノウハウを活かしたオンラインモード搭載。