



## かんぜん こうりやく ガイド

COURSE GUIDE - OUT 9 HOLES / PAR 36

ヴィラ・ハイビスカスCC 公認（設計者ドン・ハイビスカス本人談）

あそべるばしょ： <https://donhibiscus.com/#golf>

## 1. このゲームについて／画面の見方

『ドン・ゴルフ』は、ファミコン『ゴルフ』(1984年・任天堂)が確立したスイングシステムへのオマージュです。舞台は南国の「ヴィラ・ハイビスカスCC」OUT9ホール・パー36。キャディはドン本人。風を読み、クラブを選び、3クリックのスイングでアンダーパーを目指してください。



メイン画面。左上:コース全体のミニマップ(白点線=狙い)／上:残り距離とライ・風向き／右:クラブと飛距離。

|          |                     |
|----------|---------------------|
| ← →      | 狙いの向きを回す(押しっぱなしOK)  |
| ↑ ↓      | クラブ変更(状況に応じて自動推奨済み) |
| Z / クリック | スイング(3クリック)・決定      |

## 2. スイング講座（本家ゆずりの3クリック）



ゲージ。黄色=決めたパワー。赤いカーソルが戻ってくるので「白い線」で止める。

1. Z 1回目 - バックスイング開始。ゲージが伸びはじめる。
2. Z 2回目 - パワー決定。ゲージの黄色が飛距離(クラブ最大距離×%)。
3. Z 3回目 - 戻ってくるカーソルを白い線ちょうどで止めるとストレート。手前で止めるとスライス側、行き過ぎるとフック側に曲がる。押しそこねると大失速。

**スーパーショット** 1Wでフルパワーかつ白い線ぴったりだと、飛距離280mの本家仕込みのスーパーショットが出ます。ドンの祝福コメント付き。

### 風・ライの教科書

1. 風は8方向・0～15m。矢印は「吹いていく先」。高い弾道のクラブ(短いアイアン)ほど流される。向かい風は飛距離も削る。
2. ライ倍率: フェアウェイ100%/ラフ78%/バンカー50%(SW固定)。ラフからは1～2クラブ大きめに。
3. **ウォーター**=+1打で池の手前にドロップ。**OB**(コース外)=+1打で同じ場所から打ち直し。

### クラブ早見表

|         |         |         |         |         |         |          |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|
| 1W 230m | 3W 215m | 4W 200m | 1I 190m | 3I 180m | 4I 170m | 5I 160m  |
| 6I 150m | 7I 140m | 8I 130m | 9I 120m | PW 100m | SW 60m  | PT(グリーン) |

### 3. パット講座



グリーンビュー。うっすら見える矢印が「芝目」。白点線=狙い。

1. グリーンに乗ると自動でパットモード。Zは2クリック(開始→パワー)。ゲージはスイングよりゆっくり動く。
2. 芝目の矢印の方向へボールは流される。矢印と逆側に少しずらして狙うのがコツ。
3. カップイン判定はやさしめ: 止まった位置がカップから1m以内なら入り、カップの上を通ったボールも勢いが強すぎなければ(通過3m以内)吸い込まれる。強打で3m以上オーバーする球だけは入らない——そっと打とう。

**ドンのひとこと** 「そっとね。子守唄くらいの力で。」——迷ったら距離ぴったりより気持ち強めで。通過イン判定が拾ってくれます。

## 4. ホール別攻略



### HOLE 1 “アロハ・オープナー” PAR4・355m

素直なミドル。1Wをまっすぐ振り抜く練習台。グリーン手前の左バンカーと右奥バンカーにだけ注意して、2打目は残り120m前後=9I～8Iで花道から。



### HOLE 2 “ラグーンわたり” PAR3・155m

名物の池越えショート。手前の池(半径26m)は見た目より広い。6I(150m)フルよりも5I(160m)の9割が安全。向かい風の日には1クラブ上げる。右奥のバンカーは「池よりマシ」と考えて強気に。



### HOLE 3 “ドッグレッグ・マンゴー” PAR4・366m

左曲がりのドッグレッグ。1打目は曲がり角(左130m付近)の外側=フェアウェイ中央へ。ショートカット狙いで左の林側に打つとラフで失速する。ピン左右のバンカーは浅いので恐れない。



#### HOLE 4 “ロング・トレードウィンド” PAR5・500m

右へ弧を描くロング。中盤右サイドの池(340m付近)が最大の罠。2打目は池の左を通す刻みが正解。3打目に100m残せればPWで乗る。風の強い日は無理に2オンを狙わないこと。



#### HOLE 5 “バンカーのすあな” PAR4・335m

グリーン周りにバンカー3つ。距離は短めなので1打目は3Wでも十分。2打目はピンまでぴったりより「グリーン中央」意識で。バンカーに入ったらSW固定・飛距離半減を忘れずに。



#### HOLE 6 “マリンバ・ショート” PAR3・180m

3I(180m)フルショットの一本勝負。左手前と右奥にバンカー。白い線を外すと曲がってどちらかの砂へ。風が15m近い日は「乗せる」より「手前花道」が堅い。



#### HOLE 7 “スネーク・パラダイス” PAR5・515m

S字のロング。右→左と切り返す。2打目の落とし所(270～390m地点)は広いが、グリーン手前の池(430m付近)が3打目に効いてくる。池の右から回り込むルートが安全。



#### HOLE 8 “みぎは うみ” PAR4・405m

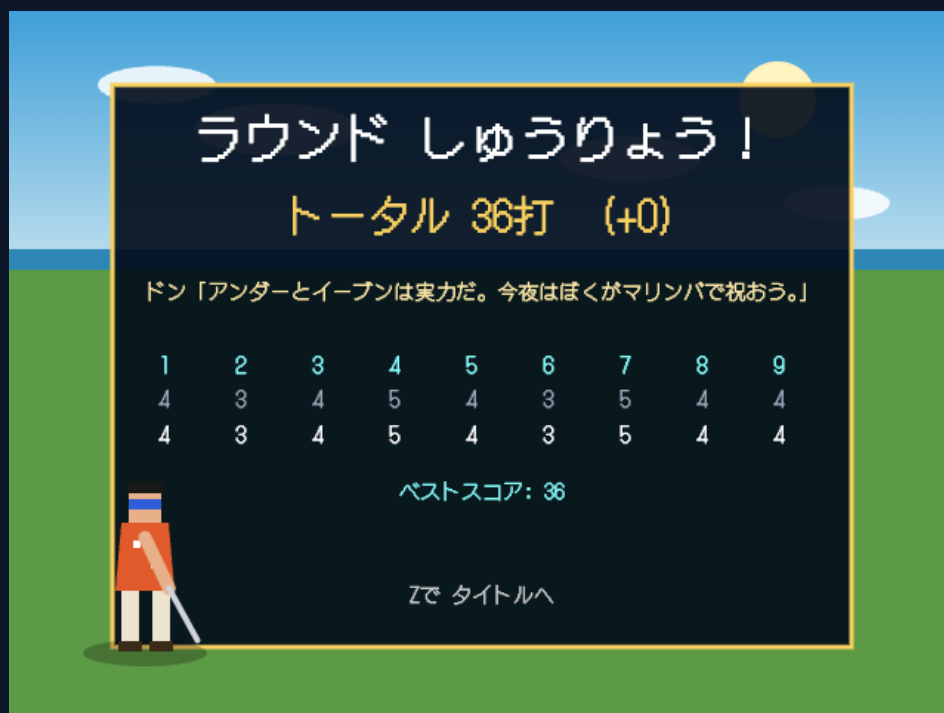
ホール名が攻略法。右サイド250m付近に巨大なウォーター。徹底して左サイド進行、狙いを2～3度左に置いてスライスをケアする。距離はあるのでパーで上出来。



#### HOLE 9 “ヴィラへの かえりみち” PAR4・370m

まっすぐな最終ホール。花道の左右をバンカーが締める。1W+8I。最後こそ基本どおり、白い線を丁寧に。カップインの音で、ヴィラのマリンバが迎えてくれる。

## 5. スコアの目安と ドンの講評



ラウンド終了画面。赤=アンダー(パーディー以上)。ベストスコアは保存される。

|       |                      |
|-------|----------------------|
| 30以下  | ツアープロ級。ドンがサインを求めてくる  |
| 31～36 | アンダー～イーブン。祝杯(ジュース)進呈 |
| 37～41 | 好スコア。「ゴルフはパーとの友情」    |
| 42～48 | 夕日がきれいだった、それがゴルフ     |
| 49以上  | 練習ラウンド扱い。ドンは口が堅い     |

**上達のちかみち** スコアメイクの8割は「白い線」。パワーは9割で十分なので、インパクトの正確さを最優先に。あとは池のあるホール(2・4・7・8)で欲張らないこと。それだけで40は切れます。

### クレジット

このゲームは、任天堂『ゴルフ』(1984)が生んだ「3クリックスイング」という発明への敬意をこめたオマージュ作品です。コース・登場人物はすべて架空のものです。ヴィラ・ハイビスカスCCは、彼が気の向いた朝にだけ開場します。

DON HIBISCUS NEVER DIE