

9?Balls について

動作環境：

DirectX8 (Direct3D,DirectSound,DirectInput,DirectPlay を使用) 以上がインストールされている MS-Windows98/Me/2000 (それ以外は未確認)

特に断りの無いものについては、通常のナインボールのルールに従っていますので、説明を省略させていただきます。(ナインボールのルール誤解してたらすいません)

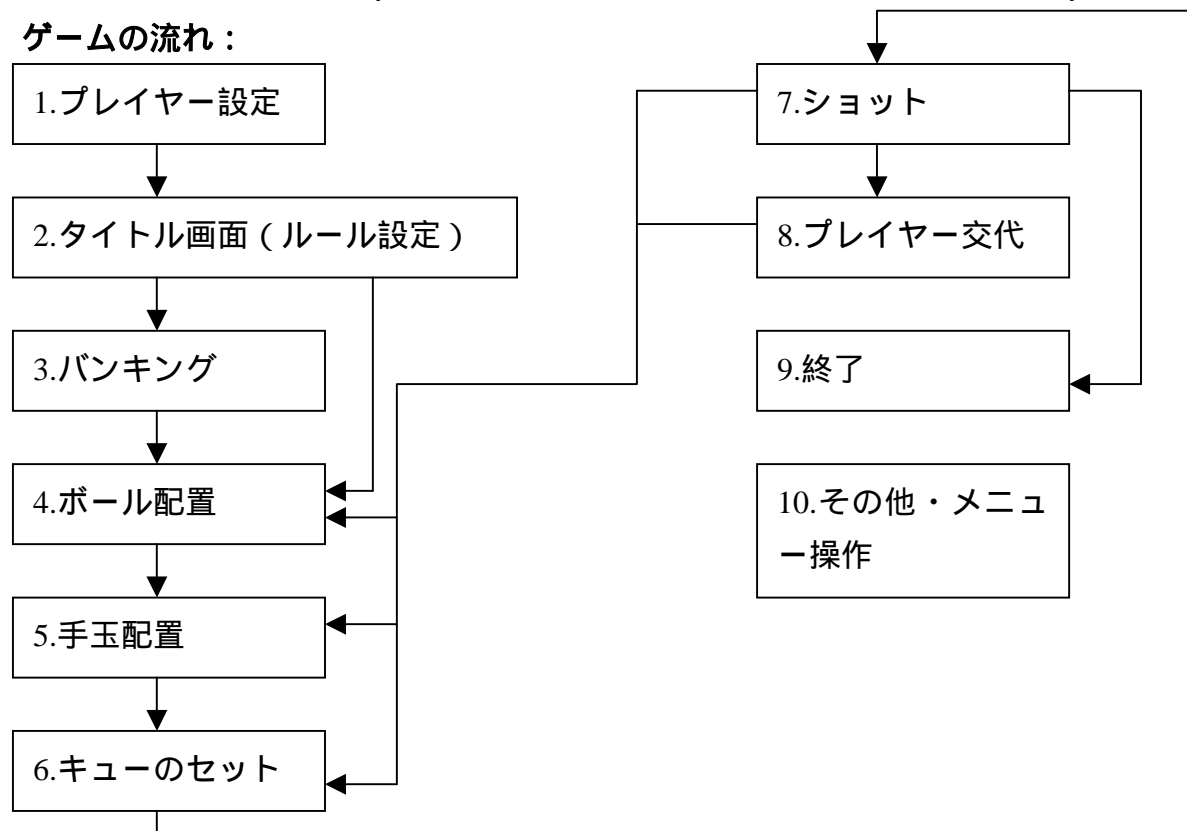
操作法：

キーボードか、ジョイスティックを使って操作します。

使用するキーは、矢印キー、点キーの 1~4 (ジョイスティックでは十字ボタン/レバーが矢印キーに、ボタン 1~4 が点キー1~4 に対応します)

なお、一部のジョイスティックではドライバの関係で、アプリケーションが非アクティブ時に入力したバッファが残ってしまうバグが確認されていますのでご注意ください。(P S 用コントローラの U S B 変換アダプタなど)

ゲームの流れ：



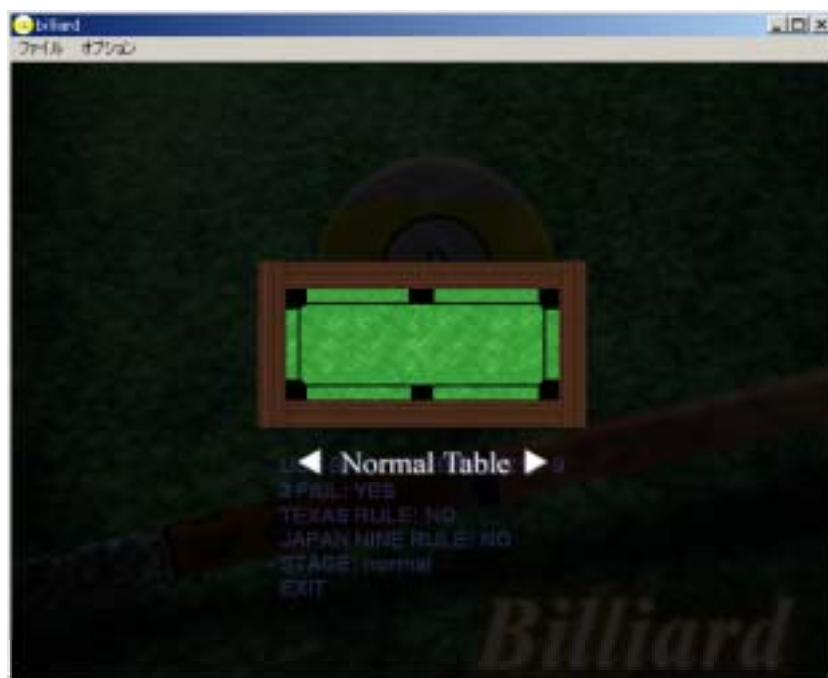
1. プレイヤー設定



プレイヤー設定をします。1人でプレイするか、2人で対戦するか、2人の場合は、同じマシン上で交互に操作するか、オンライン上で DirectPlay を使ったネットワーク対戦をするか選べます。ネットワーク対戦時は、LANや、高速なインターネット接続時（上り下りとも 1Mbps 以上）の場合は通信量の多い設定でもプレイできます。

ただし、ネットワーク対戦機能については、まだバグ取りが完全ではありません。これについては、2台以上の開発マシンが手元にないので状態を確認できません。現在確認しているバグとしては、非高速回線に対戦時、ボールの移動はすべて各マシンで別に計算しているのので、各マシンの速度差によって計算誤差が違いう結果を導き出す。（ボールが止まった後でプレイ中のプレイヤー側にあわせるので、ゲームには支障無し。回避法は 10 を参照）

タイトル画面（ルール設定）



Option でルールの変更を行えます。

普通のナインボールのルールである、テキサスルールや3ファール、ジャパンナインなどの有無の設定の他、使用するボールの数を変えたり（その場合、一番数字の大きいボールが9番ボールの代わりになります）、テーブルの形も別のものに変えたりできます。テーブルは現在2種類しかありませんが、通常の「Normal Table」の他、ポケットが4つしかなく、摩擦が強くてボールが転がりにくい「4 Pockets」が選択できます。

ネットワーク対戦時は、セッションを立てたホスト側だけがルール変更を行えます。クライアント側は、文字が赤字になって表示され、ホスト側の設定を見るだけです。以後、ネットワーク対戦時に、相手プレイヤーの操作を見るだけの時には、文字が赤字で表示されます。

操作は、ボタン1で決定、十字キーでカーソル移動です。

2. バンキング



2人で対戦をする場合は、バンキングで先攻を決めます。このときのショットの操作は、通常のショットと同じなので、後の説明を参照してください。勝者がブレイクショットを行います。

なお、このゲームは弱いショットほど打ちにくく作ってあるので、少しでも強く打ちすぎるとバンキングはすぐにファールになります。こつとしては、少し押し玉気味に、軽く当てるくらいで丁度いいショットになります。

3. ボール配置

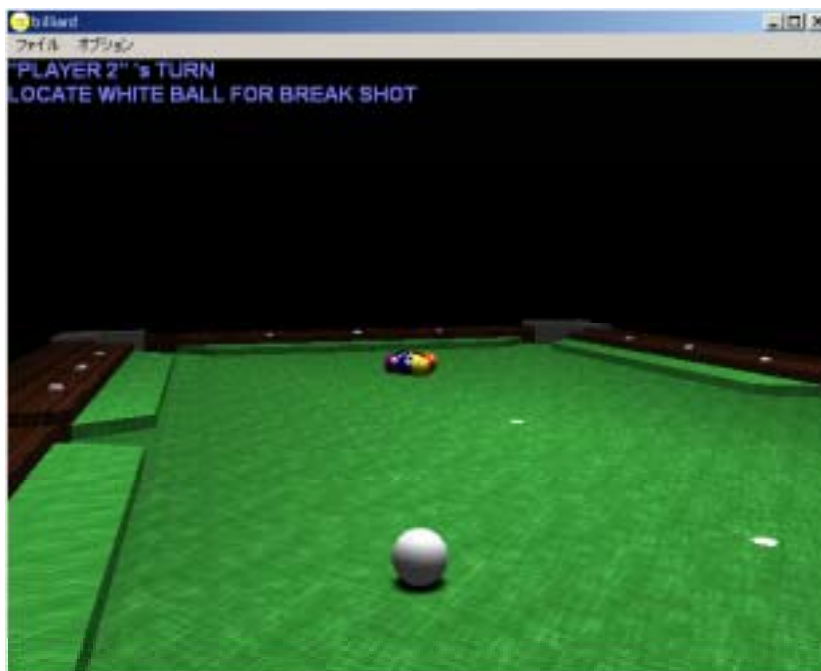


ブレイクショット用にボールを配置します。ボールの数によっては、きれいに菱形や三角形をくめないなので、適時操作して配置を換えられます。十字キー左右でカーソルを移動し、上下でボールを選択します。ボタン1で決定です。

また、ファールやスクラッチでボールを戻さなければならない場合もこの画面になります。すでにボールがあっておけない場所には×印が出ます。

ここからの共通操作として、ボタン3を押すとヘルプ画面が出て、操作法を確認できます。ボタン4を押すと、カメラが上から見下ろすアングル、ボールのすぐ近くで見るアングルに切り替わります。

4. 手玉配置

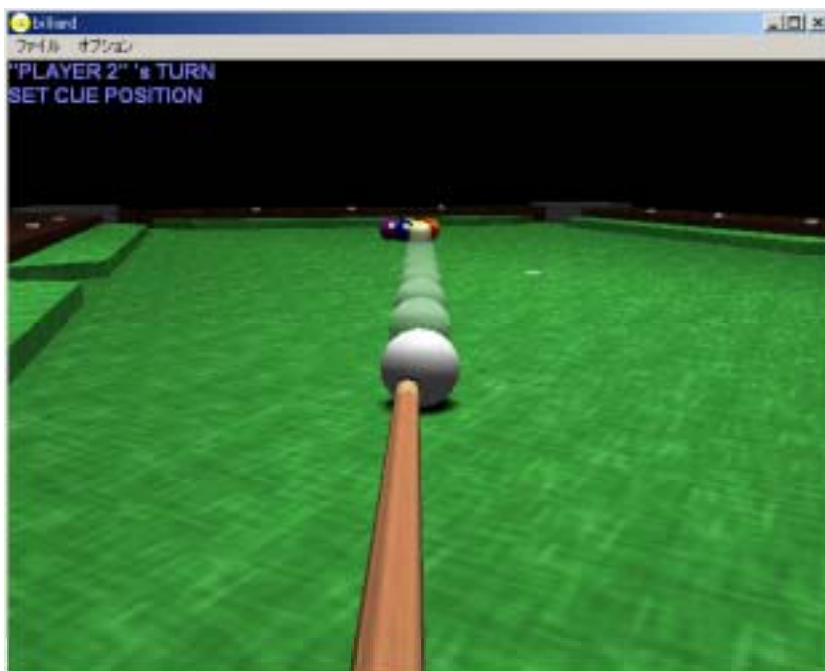


手玉を配置します。十字キーで場所を移動できます。ブレイクショット時は、ヘッドライン内しか移動できません。ファール、スクラッチ後のフリーボールもこの画面になり、好きな場所に移動できますが、すでにボールのある場所にはおけません。

ボールの近くでみるアングルの場合には、カメラは常に的玉の方向を向きます。

上から見るアングルの時には、ボタン2を押すとカメラがテーブルのすぐ近くまでズームし、各ボールの番号を表示します。ボタン2を押したまま十字キーを押すと、カメラを移動できます。ボタン2をはなすと元に戻ります。ボールにかかれた番号が読めず、色から番号が判断できない場合、（特に、本物のビリヤードには存在しない16～21番はオリジナルの色なので）これで確認してください。

5. キューのセット



キューの向き、位置を決めます。十字キーで回転します。カメラがボールの近くのアングルでは、ボタン2を押すと、カメラがズームし、そのまま十字キーを押すと、撞点を変更して、押し玉、引き玉、左右の回転などを、あまり中心から離れると、ミスショットになります。

手玉のセット時と同様、上から見るのアングルで、ボタン2を押すと、ボールの番号の確認ができます。



6. ショット



キューをセットした後、ボタン 1 を押すと、予測弾道が消えます。ここで、ボタン 2 を押すと、再び予測弾道が表示されてキューのセットに戻ります。もう一度ボタン 1 を押すと、キューが前後に動き出し、ショットの強さを決定します。好きな位置でボタン 1 を押して、ショットとなります。

ショットした後は、ボールがすべて止まると、ポケットした球、ファールなどの結果が表示されます。ジャパナインの場合は、各プレイヤーの得点が表示されます。

プレイヤー設定の項でも記しましたが、ネットワーク対戦の場合、各プレイヤーのマシンで別の盤面が計算されることがあります。すべてのボールが止まった後で、操作中のプレイヤー側のデータが送信されるので、待機中のプレイヤー側からは、最後に突然ボールが突然ワープしたように見えることもあります。LAN/高速回線設定時は、各フレームのボールの位置が逐次送信されるので、そういったことはありませんが、通信速度が遅い場合や、各プレイヤー同士のマシンの処理速度が大きく違う場合には問題になることがありますのでご注意ください。

7. プレイヤー交代

2人で対戦している場合は、ファールやポケットした球が無かった場合、プレイヤーを交代します。同じマシンでローカル対戦をしている場合は、操作を交代してください。

ネットワーク対戦の場合は、通信による遅延や、各マシンの処理速度の差などを埋め合わせるために、各フェイズの終了時に、処理が遅れているマシンが追いついてくるのを待ちます。ブラックアウトした画面のまま止まる場合がありますが、フリーズではありません。

8. 終了



9番（あるいは、一番番号の大きなボール）を落とすか、3ファールルール有効時に3回ファールをすると、ゲーム終了となります。

ボタン1を押すと、タイトルに戻ります。

9. その他・メニュー操作

ファイルメニューの「ディスプレイモード」で、フルスクリーンモードの選択ができます。フルスクリーン時には、F2キーで再びこのメニューを呼んで、ウインドウモードにもどることができます。

オプションメニューの「速度一定」のチェックが入っている場合、マシン

の処理速度にかかわらず、ゲーム内のボールの転がり方を（ある程度）一定に保ちます。低速なマシンの場合、スピーディーに動かすことができますが、入力時には細かい調整がきかなくなるので注意が必要です。高速なマシンで、処理速度が安定している場合には、チェックをはずした方がきれいに表示されることがあります。また、ネットワーク対戦時は、このチェックをはずしていると、双方別々に計算された盤面の差がほとんど無くなります。よって、非ネットワーク対戦時と、高速回線による対戦時は標準でチェック済み、非高速回線での対戦時のみ、オフに設定されているので、環境に合わせて後で変更してください。

回線が高速な場合は高速回線対戦で、あまり速くなくても、それぞれのマシンの速度が速い場合には速度一定フラグをはずして対戦することを推奨いたします。