



Tiny Golf Game on PIC Graphics Data

ティムカントリークラブ1994 (TIM Country Club 1994)

For X68000

By MOAI Soft 1994-2005.

制作環境

SHARP X68000 EXPERT II HD (メモリ4MB)

ディスプレイ TV CZ-605D

プリンタ CZ-8PC4

HAL研 ファインスキャナ HGS-68

SHARP XC C compiler V2.1

注意事項

X68030や16MHzのマシンでプレイする場合は本体のクロックを10MHzに合わせて起動して下さい。メモリは1Mバイトでも大丈夫です。

第1章 目次

第1章	目次.....	- 1 -
第2章	起動方法.....	- 2 -
第3章	操作方法とゲームの流れ.....	- 3 -
第1節	タイトル画面.....	- 3 -
第2節	ゲーム中.....	- 3 -
第3節	クリア.....	- 4 -
第4節	ネーム登録.....	- 4 -
第4章	地形解説.....	- 5 -
第5章	Let's Play!!.....	- 6 -
第1節	コースデータとして向いてる絵.....	- 6 -
第2節	ちょっとしたコツ.....	- 6 -
第6章	後書き.....	- 7 -
第1節	Thanks.....	- 7 -
第2節	フリーウェア宣言.....	- 7 -
第3節	プログラムについて.....	- 7 -
第4節	ドライバについて.....	- 7 -

概略

-
- このゲームは一言で言うとゴルフゲームを簡略化したものですが、それだけだと何の変哲もないゲームになってしまいますよね。でも、このゲームには、他とは違う大きな特徴があります。それは、コースデータにあります。
 - このセットにはサンプルコースデータを入れてありますが、本当はこんな物がなくても皆さんは既にこのゲーム用のコースデータを多数所持しているのです（少なくとも電腦倶楽部の購読者ならば幾つかは…）。
 - そのコースデータとは、他でもないP I C形式のグラフィックデータの事です。この簡略型ゴルフゲームのデータは6万色のP I Cファイルそのまま使用してプレイが出来るのです。（注意：256色とか16色とかのA P I Cは駄目！！）
 - という訳なので、お願いになるのですが、電腦倶楽部掲載時にはその号の電腦画廊の画像データをコースデータとして読み込むようにして下さい。あと、このゲームは終了時に自動的にランキングファイルをセーブしてしまうので、後述する方法によってランキングファイルを作らないようにしておいて下さい。
 - なお、P C M 8 が常駐していると動作がおかしくなる場合がありますので、掲載時は実行前にP C M 8 の常駐を解除して下さい。

第2章 起動方法

・このディスクの入ったドライブをカレントドライブにして、

```
tcc sample1「リターン」
tcc sample2「リターン」
```

の、どちらかを実行すると起動し、タイトル画面が現れます。

その時、以下のデバイスドライバを登録しておいて下さい。

- FLOAT2.X
- ZMUSIC.X or OPMDRV?.X
- PCMDRV.SYS

(P CM 8は、動作がおかしくなる事があるので外して下さい)

※ なお、この投稿ディスクは自動立ち上げが出来るようになっているので、「OPT. 1」を押しながらリセットしてサンプルステージをプレイする事も出来ます。

・他のシステムに移して遊ぶ場合は、

- TCC .X
- TC_GR .DAT
- TC_PCM .DAT

の、3つのファイルをカレントに置いてから、実行して下さい。

※ カレントドライブにデータファイルが無かったりAPI Cファイルが見当たらなかつたりすると、メッセージが出て停止するので、調べてもう一度やってみて下さい。

ちなみに tcc「リターン」 とだけすると、ヘルプメッセージを表示します。

※ 6万色のPICファイルであるならどんな内容の画像でもコースデータとして利用できますが、運悪く絶対にクリアできないようなコースが出て来る場合もあるので、その時は諦めて別の画像で遊んで下さい。

※ PICファイル名の前に-記号を付けて起動する事によってランキングファイルのセーブを禁止する事が出来ます。電腦倶楽部などのディスク上でセーブファイルが出来てしまうと困る場合や、ライトプロテクトシールが貼ってある場合などは必ず付けて下さい。ランキングファイルのセーブは終了時に自動的に行われます。

※ 立ち上げる時にそのPICファイル用のランキングファイルが既にあれば、読み込んで起動します。ランキングファイルはPICファイルと同名で、拡張子が".TSC"の物です。

起動書式

```
TCC [-] PICファイル名 (拡張子を除いた部分)
```

※ PICファイル名の前に- (半角) を付けるとランキングファイルを作成しない。

参考までにこのディスクに入っている主なファイルを書いておきます。

- TCC .X … ティムカントリークラブの実行ファイル
- TCC .OX … L Z Xをかける前の実行ファイル
- TCC .DOC … ティムカントリークラブの解説
- TC_GR .DAT … ティムカントリークラブ用のグラフィックデータ
- TC_PCM .DAT … ティムカントリークラブ用のサンプリングデータ
- SAMPLE1 .PIC … サンプルとして用意したPICデータ
- SAMPLE2 .PIC … サンプルその2

第3章 操作方法とゲームの流れ

第1節 タイトル画面

ゲームを立ち上げるとまずPICデータを読み込みコースデータとして変換します。その後、タイトル画面になります。後ろに映っているのがこれからあなたがプレイするコースの全景です。頭に置いて置きましょう。ちなみに操作にはジョイスティックかマウスを使います。キーボードのみでのプレイは出来ません。

ジョイスティックの右 (マウスの右ボタン)

… 右下のティエグラウンドからプレイ！！

左上のホールを目指そう！！

ジョイスティックの左 (マウスの左ボタン)

… 左下のティエグラウンドからプレイ！！

右上のホールを目指そう！！



ESCキー (しばらく押し続ける)

… ゲームを終了してOSに戻ります。さよなら。

第2節 ゲーム中

画面の上に表示 (ボールが上の方に行くと下に表示) されているうす紫の数字はこれからのショットが何打目かを表示しています。その後ろに表示されている長方形はパワーゲージです (後述)。自分のボールは最初右下 (または左下、タイトルで決めた通り) に表示されている筈です。そしてその周囲を時計の針よろしく白い棒が円を描いて回っていると思います。目指すホールは右下から始めると左上、左下から始めると右上に現れます。そこにボールを入れるとクリアとなります。

ハウ ツー ショット

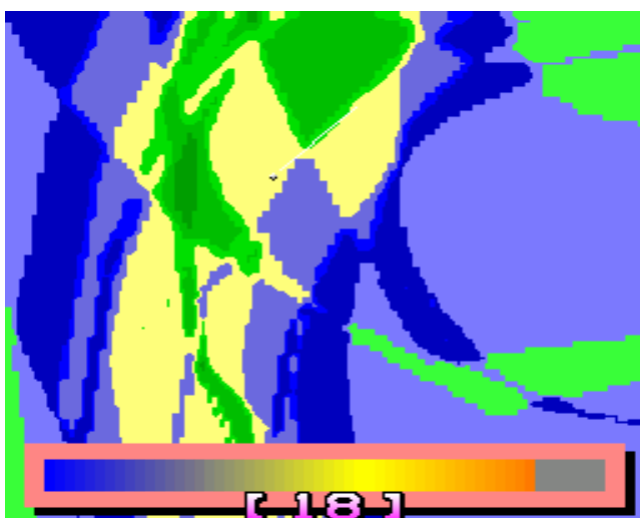
・其の壺・ショットの方向を決める

自分が飛ばしたいと思う方向に来たときにタイミングを見計らってジョイスティックのトリガーかマウスのボタンを押して下さい。あっ、でもここですぐにそのボタンを放さないで下さい。

・其の貳・ショットパワーを決める

するとパワーゲージが溜まっていくので、このぐらいでいいなと思った所でさっき押したキーを放して下さい。すると、方向とショットパワーに応じてボールが弧を描いて飛んで行きます。

※注意 ショット数は99打までしか計算せず、それ以上打っても99打のままです。

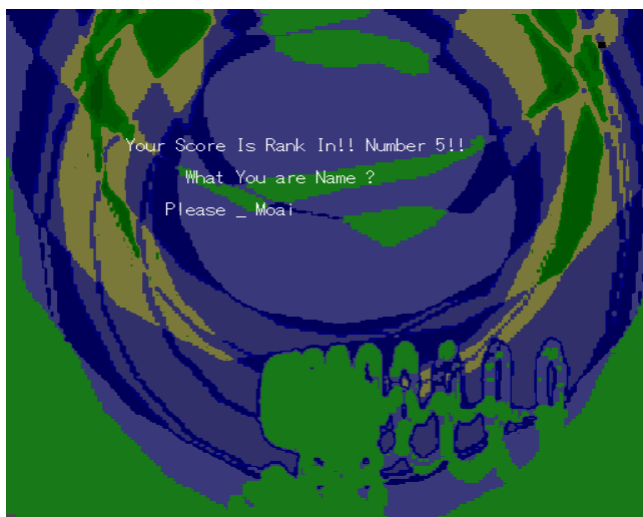


第3節 クリア

これを繰り返して左上（左下）にある黒い四角のホールにボールを入れるとクリアです。勿論途中には様々な地形が邪魔をしたり、ボールが画面から飛び出してOBになったりと、そう易々とクリアは出来ません（画像データにもよりますが…）。地形については後述します。クリアすると、歓声が轟き、NICE IN!!のメッセージで祝福してくれます。何かトリガーを押すと次に進みます。



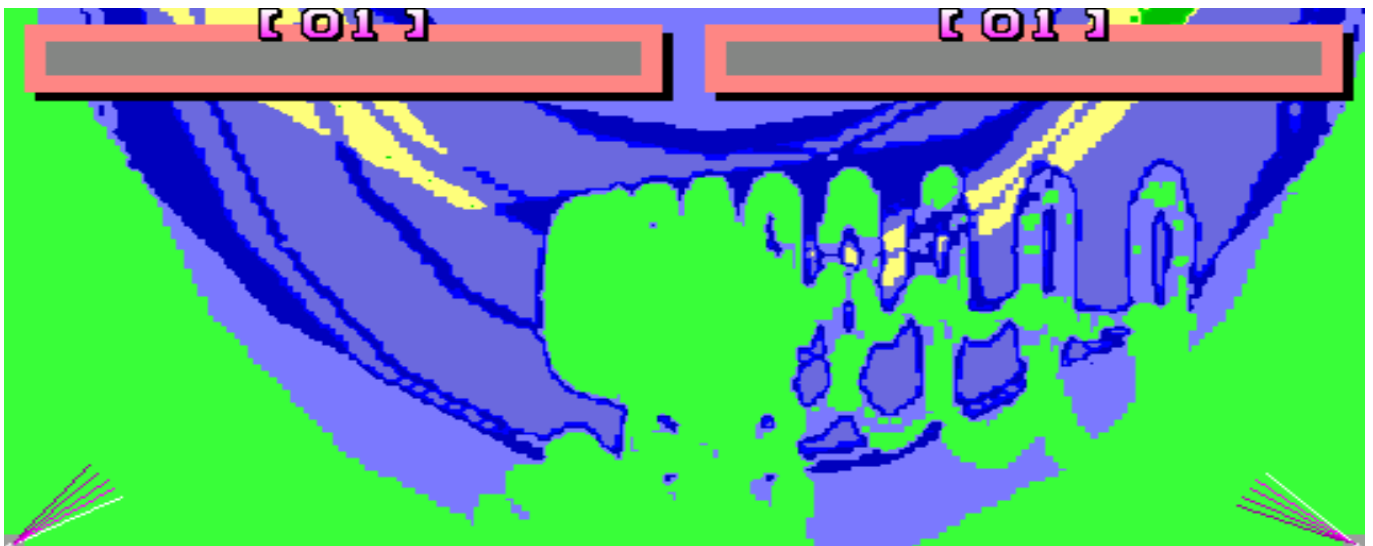
第4節 ネーム登録



ここでプレイヤーの打数がランク内に入っていたらネーム登録が出来ます。キーボードから入力してリターンを押して下さい。15文字までです。するとタイトル画面に戻ります。

第4章 地形解説

- ・ ■■■■■■ フェアウェイ (緑色)
標準的な地形です。ある程度バウンドします。普段はここを狙って落とすと無難でしょう。
- ・ ■■■■■■ ラフ (茶色)
フェアウェイに比べて整備の悪い場所です。バウンド後の飛距離は期待できません。が、狙った先に池がある場合など、あまり跳ねられても困るような場合は狙うと良いでしょう。
- ・ ■■■■■■ コンクリート (白、灰色)
まっ平に舗装されている硬い場所です。ここに落ちたボールはものすごい勢いで跳ね飛んでいきます。長打を狙うときに落としましょう。ただし、少しでも勢いが余るとあつという間に遙か彼方に飛んで行ってOBとなってしまうので要注意です。
- ・ ■■■■■■ バンカー (黄色)
ここは一切跳ねません。落ちると砂にめり込んでしまうので、ここからのショットは通常に比べて飛距離が1/2になってしまいます。周囲を池で囲まれている場合など、ボールをびたりと止めたい場合などに落とすと有効でしょう。
- ・ ■■■■■■ 池 (青、水色)
池です。この上にボールを落とすとウォーターハザードとなりペナルティとして2ショット分加算されてしまいます。いわゆる池ポチャと言うやつです。再ショットは直前に打った場所からとなります。
- ・ ■■■■■■ ホール (黒い四角)
ここにボールを入れるとコースクリアとなります。頑張るなるべく少ないショット数でホールインを目指しましょう。ちなみにホールの位置は決まっています、右下のティーグラウンドから始めると左上、左下のティーグラウンドから始めると右上に現れます。
- ・ ■■■■■■ OB (画面の外に飛び出した場合)
画面の外にボールが飛び出してしまうとOBとなり3打のペナルティが加算されます。再ショットは直前に打った場所からとなります。



第5章 Let's Play!!

とりあえず投稿ディスクを立ち上げて遊んでみて下さい。サンプルコースが始まります。このディスク内ではバッチファイルにより二つのサンプルコースで遊べます。

ひとつ目を極めたら、ESCで終了するともう一つのステージが始まるようにしてあります。ライトプロテクトシールは貼っていないのでランキングファイルのセーブもされます。

が、ハッキリ言って最初からこのコースはちょっときついです。でも、僕は一応両方ともクリアできました(最初が89打で、後は32・・・)。アドバイスはあえてしませんが(難しすぎて僕も分からないので)やってみれば自然に身につくと思います。

で、これらをクリアしたら(クリア出来なくても・・・)、過去の電腦倶楽部の電腦画廊の画像データなどのPICファイルを持って来て、色々遊んでみて下さい。ここ3カ月の中でも面白いコース、それに手ごわいコースなど色々あり、かなり楽しめました。クリア不能なステージはほとんど無かったんじゃないかなと思います。71号のタイトルなんかは、なかなか面白いコースだったと思います(僕は2打クリア)。

第1節 コースデータとして向いてる絵

画像データはやっぱり 512×512フルサイズの物が好ましいです。小さいサイズの絵だと端が平になってしまって面白くありません。あと、絵によっては池ばかりとか、バンカーばかりとかに変換されてしまうものがあるのでそういう場合は諦めて下さい。

それから、このゲームで使用できるPICは 6万色の画面のものだけです。256色や16色の絵だとエラーになってしまうので気をつけて下さい。

第2節 ちょっとしたコツ

① ショットの秘密

ショットパワーのグラフは右へ行くほど強力になっていきますが、これが 満タンの時は更に強力なスーパーショット(安直な名称ですが)を打つ事が出来ます。これは格段に非距離が大きいので1バウンドで画面の 1/3から1/2くらいは飛びます。これで打数を稼ぐ事が出来ます。

② 池ポチャの避け方

池がいっぱいあるシーンでは小さい島を上手く狙えたとしてもバウンドした後に落ちてしまいます。そこでそういうシチュエーションでは バンカーを探してそこを狙いましょう。跳ねないので安心です(バンカーもなければどうしようもありません)。

③ コンクリート(?)の悲劇

コース上の白い領域の事です。殆どこの世の物質とは思えないような跳ね方をします。未知の素材で出来ていると思って下さい。この上で跳ねると もの凄い加速度ですっ飛んで行きます。画面の右下から打って左上のホールを飛び越してOBなんて場合もあります。この上では少し弱めに打つ事にしましょう。

第6章 後書き

第1節 Thanks

- C c o m p i l e r P R O - 6 8 k v e r 2 . 1
- Z M U S I C システム v e r 2
- A P I C
- H A S . X
- H L K . X
- F D
- L Z X . X
- S U P E R E D . X
- 過去に電脳倶楽部に掲載されていた電脳画廊の画像データ

などを利用して製作しました。これらのプログラムの開発者の方々、画像データの作者の方々、及びご協力下さった方々、そしてこれから遊んで頂くプレイヤーの皆さんにも深く感謝します。

第2節 フリーウェア宣言

このプログラムはフリーウェアとします (サンプルデータ、ソースリスト含む)。

第3節 プログラムについて

TCC.BAS というファイル名でソースリスト (X-BASIC) も一応入っています。特に技術的に凄い事をしているわけではありませんが、自作の関数を2・3利用しているため、普通の環境では再コンパイルは出来ません (スイマセン)。

第4節 ドライバについて

ZMUSICを使用する場合に特に注意して欲しいのですが、このゲームはPCM8には対応していません。動作がおかしくなる恐れがあるので、実行する場合にはPCM8の常駐を解除して下さい。