

Disc station 98

ゲームソフト  
COMPILE

# ディスクステーション98

BIMONTHLY

エアークンバットⅡ

サブナック

聖戦士ダンバイン  
～バイストンウエルの炎～

eXOn(エグソン)

さくら天国  
～巨桃の塔之巻～

ミュージックシナプス

ディスクサーガ

フリーウェア宝島

さる山天国

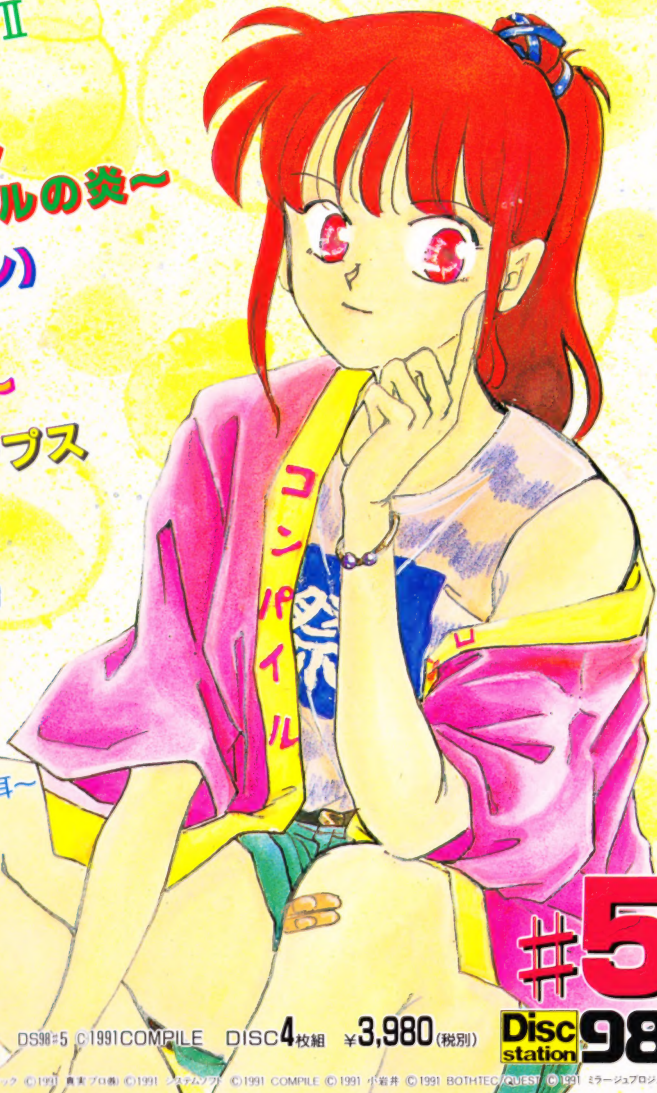
ADDMATH

98ゲーム情報～はや耳じこく耳～

ソフトハウスさんいらっしやい

アートギャラリー98

コンパイルコーナー



ディスクステーション98 #5

BIMONTHLY

#5

5-2HD

5-2HD

DS98#5 ©1991COMPILE DISC4枚組 ¥3,980(税別)

Disc station 98

©1991 エアソフト ©1991 玉商堂スタジオ ©1991 日本ソフトウエア ©1991 東映プロダクション ©1991 COMPILE ©1991 小堀井 ©1991 BOTHTEC/QUEST ©1991 ミラージュプロジェクト



**Sabrado**  
■工画堂スタジオ  
サブナックパズル(DEMOPlay)  
©1991 工画堂スタジオ ★要ユーザーディスク 要MS-DOS



**エアークンバットII** SLG(DEMO) ■システムソフト  
©1991 システムソフト ★要ユーザーディスク 要MS-DOS



**eXon**  
■日本ソフトック  
eXon(エグソン) SLG(DEMOPlay)  
©1991 日本ソフトック ★要ユーザーディスク 要MS-DOS



**ドラゴンスレイヤー**  
■ファミリーソフト  
聖戦士ダンバイン～バイストンウェルの炎～おまけ  
©1991 ファミリーソフト



**真実プロ**  
てくらく天国～巨桃の塔之巻～ RPG(DEMOPlay)  
© 真実プロ ★要ユーザーディスク 要MS-DOS



**DISC SAGA**  
背徳の竜  
©1991 COMPILE



**さる山天国** BGV(鑑賞用プログラム)  
©1991 COMPILE

フリーウェア定島  
対戦型チェス ©小堀井

ディスクサーガ RPG(Play)  
©1991 COMPILE

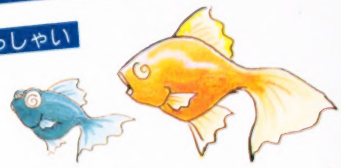
コンパイルコーナー

98ゲーム情報

ミュージックシナプス曲データ  
©1991 BOTHTEC/QUEST ©1991 ミラージュプロジェクト

ソフトハウスさんいらっしゃい

アートギャラリー98




**ADDMATH**アクションパズル(Play)  
©1991 COMPILE

■PC-286・386シリーズにも対応しています。  
※MEG-DOSは、(株)エス・ピーエスの登録商標です。  
※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。  
※編集の都合により、一部を予告なしに変更する場合があります。ご了承下さい。

Disc 98 station 732 広島市南区大須賀町17-5シャンポールビル広交210号 TEL(082)263-6155 株式会社 コンパイル

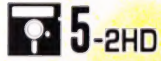
■PC-9801VM以降 ■RAM 640KB以上必要 ■2ドライブ必要  
■PC-9801VM2は16色グラフィックボード必要 ■高解像度(400ライン)アナログディスプレイ必要 ■バス・マウス対応 ■FM音源対応  
■ハードディスクには対応していません。



No Copy 上のマークは 複製禁止です  
DISC 4 枚組 ¥3,980(税別) 5-2HD



T4988161 10026 4



# Disc station 98

## USER'S MANUAL

サブナック/工画堂スタジオ  
エアーコンバットII/システムソフト  
ごくらく天国~巨桃の塔之巻~/真実プロ  
聖戦士ダンバイン~バイストンウェルの炎~+おまけ  
/ファミリーソフト  
eXOn (エグソン)/日本ソフテック  
ミュージックシナプス (曲データ)  
/BOTHTEC・QUEST  
対戦型チェス/小岩井

### COMP I L E

ADDMATH (パズルゲーム)  
ディスクサーガ (RPG)  
さる山天国 (BGV)

Disc station 98



# #5

# CAUTION

使用上の注意

このたびは「ディスクステーション 98」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくために、このマニュアルをよくお読みください。



このプログラム及びマニュアルを当社に無断で複製・複写したり、レンタル業に使用することなど、それに類似する行為をおこなうことは、法律で禁止されています。

# Disc station 98 # 5

## CONTENTS

SABNACK (サブナック) .....	4
98ゲーム情報・はや耳じこく耳/ソフトハウスさんいらっしゃい .....	9
AIR COMBAT II (エアコンバットII) .....	10
ごくらく天国~巨桃の塔之巻~ .....	14
聖戦士ダンバイン~バイストンウェルの炎~+おまけ .....	16
アートギャラリー98投稿募集 .....	23
eXOn (エグソン) .....	24
さる山天国/フリーウェア宝島 (対戦型チェス) .....	29
ADDMATH (アドマス) .....	30
DISC SAGA~背徳の竜~(ディスクサーガ) .....	32
ミュージックシナプス .....	34
プレゼントのお知らせ/社員募集のお知らせ .....	35
ツールコンテスト・ユーザー投稿募集 .....	36
あとがき/U COM Wa CON/STAFF .....	38
通信販売のお知らせ/コンパイルクラブ入会案内 .....	39

 <b>太陽</b> 太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで。	 <b>解体</b> まちがっても、分解しないように。
 <b>液体</b> 水などをこぼさないで。	 <b>接触</b> この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。
 <b>打撃</b> 落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで。	 <b>磁界</b> 磁器のあるものは、ちかづけないで。

- MEG-DOSは、(株)エス・ピー・エスの登録商標です。
- MS-DOSは米国Micro soft社の商標です。
- 本製品には、MS-DOSは付属していません。
- 本製品は、国内一流ブランドのディスクを使用しております。
- 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなど、お気づきの点がございましたら、お手数ですがコンパイルまでご連絡ください。

# Sabnack



## ゲームの目的

各ステージには、石像にされた妖精が1人います。妖精を生き返らせ、六芒星の上で切り離し、助け出してください。妖精が助け出されるとステージクリアです。

妖精が10人助け出されると、1人の天使が復活します。あなたの使命は4人の天使を復活させて、邪悪な神サブナックを彼女らに封じ込めてもらうことです。

この世界には、主人公以外に3つの職業の味方がいます。みな石像になっていますが、彼らを人間に戻せば心強い味方になってくれます。場合によっては、仲間の手助けがないと妖精を助けられません。人間に戻った味方キャラは、仲間となり、主人公と一緒に行動します。彼らは障害物にひっかかると、位置が変わりますので、状況に応じて主人公と仲間の隊列を整えてください。主人公から切り離された仲間は、再び石像になってしまいますが、石像にいる限りモンスターには襲われません。人間に戻った仲間はモンスターに殺されてしまう可能性があるため、仲間を死なせないよう、どの仲間をいつ人間に戻すかをよく考えてください。

## 製品版との違い

- ★全体が4つのエリアに別れており、1つのエリアは製品版では10面ありますが、DS版では各エリアの最初の1面と2面しか遊べません。
- ★セーブができません。

## プレイ用ディスクの作成方法

- ①MS-DOSのシステムを用意します。  
(NEC製Ver.2.11/3.10/3.30/3.30A/B/C)
- ②ディスク4をドライブ1に入れて起動し、タイトルの表示後、スペースキーを押します。
- ③メニューが表示されたら、カーソルキーでカーソルを「サブナック」の項まで動かし、スペースキーを押します。
- ④後は画面の指示に従ってください。

### 起動方法

前記の方法で作成したディスクをドライブ1に入れて立ち上げると、オープニングが始まります。オープニングが終わるか、途中でなにかキーを押せばタイトル画面が表示されるので、表示されたらなにかキーを押してください。

すでにクリアしているステージがある場合は、2・8キーでステージセレクトができます。ステージを選び、Xキーを押すと、そのステージからゲームが始まります。



**KOGADO**  
Software Products

### 操作方法

#### ■Xキー

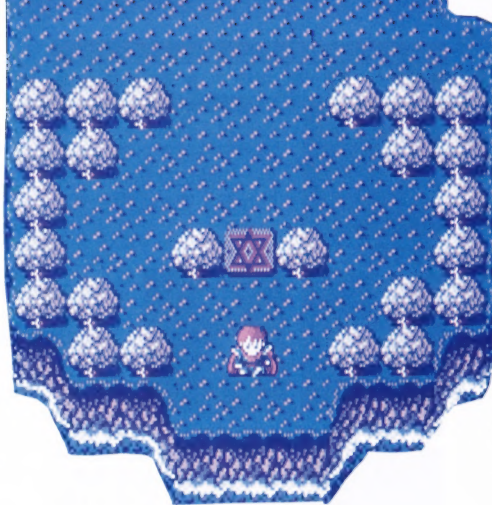
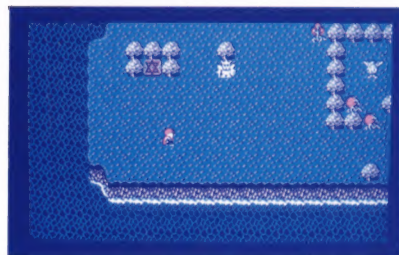
マントを使う。  
Xキーを押すと、マントの効く範囲が表示されます。この範囲内に石像がいるときXキーを押すと、石像は人間に戻り主人公と行動を共にします。

#### ■Zキー

宝箱・鍵・封印を開ける、魔法を使う。  
行動を共にしている盗賊が宝箱の前にいるとき、Zキーを押せば宝箱を開けます。主人公が鍵の前にいるとき、盗賊が封印の前にいるときにこのキーを押せば開きます。  
魔法使いが行動を共にしているときは、進行方向にファイヤーボールを放ちます。

#### ■テンキー

移動とファイヤーボールの誘導カーソルキー（以後、移動キーと呼びます）。主人公のアルフを移動させます。  
魔法使いが放つファイヤーボールを誘導できます。Zキーでファイヤーボールが放たれた時、移動キーを押すとその方向へファイヤーボールが誘導されます。この時、Xキーを押すと、ファイヤーボールが一時停止します。移動キーを押すとその方向へゆっくりファイヤーボールが動きますので、誘導しやすくなります。ただし、ファイヤーボールは壁などの障害物にぶつかったり、時間が経ち過ぎると消滅してしまいますので注意してください。また、アイテムの指輪を手に入れないと、ファイヤーボールの誘導はできません。



### サブメニューについて

ゲーム中にスペースキーを押すと、サブメニューのウィンドウが開きます。  
ESCキーで、ステージに戻ります。

#### ■SPEED

ゲームのスピードを変えることができます。  
スピードは3種類あります。  
(FAST/NORMAL/SLOW)  
このモードで選択してください。ステージの途中でも選択OK！

※機種によっては、スピードを変更してもほとんど変わらない場合があります。

#### ■RETRY

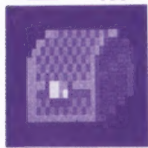
現在やっているステージを最初からやり直します。やっているステージが手詰まりになった場合など、このコマンドでそのステージを最初からやり直して下さい。

#### ■EXIT

タイトル画面に戻ります。  
その時、ステージをクリアしていない場合は、そのステージは最初から始まることとなりますので注意してください。

## マップ上の特殊ポイント

### ■宝箱



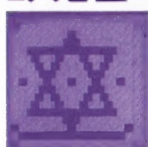
宝箱は盗賊だけが開けることができます。中にはアイテムが入っている場合と、時には思わぬ仕掛けが潜んでいる場合もあります。

### ■封印と鍵



ステージによって、鍵と、封印された鍵があります。鍵は主人公が、封印は盗賊が解きます。その方向へ向き、Zキーを押して下さい。

### ■六芒星



妖精と仲間とを、モンスターから助け出せる唯一の場所です。この上で妖精や仲間を切り離せば、彼らはサブナックも手出しできない神の力に守られ、安息の地へと導かれていきます。

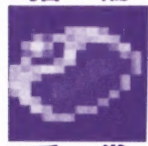
## アイテム

### ■宝石



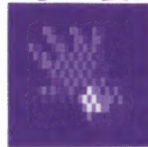
手に入れた数だけ、主人公は戦士として敵を倒すことができます。

### ■指輪



これを手に入れたら、魔法使いの放つファイヤーボールの飛ぶ距離が延び、移動キーで誘導できるようになります。

### ■手袋



盗賊がデス・トラップにひっかからず、宝箱を開けることができるようになります。

なお、手に入れた指輪と手袋は、主人公が死んでしまうか、ステージをクリアするまでなくなりません。

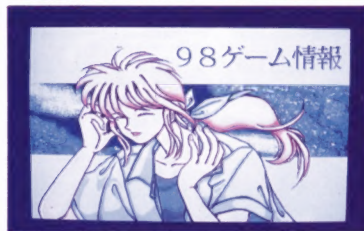
# 98ゲーム情報・はや耳じごく耳

## 起動方法

- ①ディスク3をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でマウスカーソルを『98ゲーム情報・はや耳じごく耳』まで移動し、スペースキー（左クリック）を押します。

## 操作方法

起動後、タイトル画面が表示されます。リターンキーかマウスを左クリックすると、メインウィンドウが開きます。マウスかカーソルキーでマウスカーソル



を動かし、ウィンドウ上のアイコンにカーソルを合わせ、左クリックかリターンキーで操作を決定します。

アイコンの種類と動作は右記のとおりです。

- 7月……7月の新作情報から表示します。
- 8月……8月の新作情報から表示します。
- 9月……9月の新作情報から表示します。
- Next…次のページを表示します。
- Back…前のページを表示します。
- Close…ウィンドウを閉じて起動直後の状態になります。
- Exit…新作情報を終わってメニューに戻ります。

水色で表示してある作品にはメーカーからのコメントがあります。

カーソルを見たい作品のところに持っていき、左クリックかリターンキーを押すとサブウィンドウが開きます。

右クリックか、リターンキー、ESCキーでサブウィンドウは閉じます。



## 起動方法

- ①ディスク3をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（または左クリック）を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（またはマウス）でマウスカーソルを『ソフトハウスさんいらっしやい』まで移動し、スペースキー（または左クリック）を押します。

## 操作方法

左クリックかリターンキーを押すとインタビューが始まります。左クリックかリターンキーで次に進みます。

右クリックかESCキーでメニューに戻ります。



# AIR COMBAT II

## エア-コンバットII



### プレイ用ディスクの作成方法

- ①MS-DOSのシステムを用意します。  
(NEC製Ver.2.11/3.10/3.30/3.30A/B/C)
- ②ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
- ③タイトルが表示されたら、スペースキーを押します。
- ④メニューが表示されたら、カーソルキーでカーソルを「AIR COMBAT II」の項まで動かし、スペースキーを押します。
- ⑤後は画面の指示に従って下さい。

### 起動方法

前記の方法で作成したディスクをドライブ1に入れて立ち上げ、タイトル画面が表示されたらリターンキーを押して下さい。

### 製品版との違い

DS 9 8 版は、製品版のビデオモードのみを取り出したものです。リプレイの機能は、Saveを除いてすべてついています。

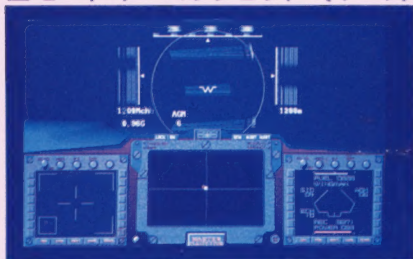


### 操作方法

ビデオモードには7つのカメラモードがあります。

- モード1 コックピット (f・1)  
フライとゲームでの通常画面と同じく、コックピット内部から見た画面です。カーソルキーで正面、左、右、後方を選択できます。
- モード2 ミサイル (f・2)  
発射したミサイルを追尾します。アングルを6方向から指定します。
- モード3 ウイングマン (f・3)  
味方機の後方にカメラを固定して、自機を画面の中心に捕らえている状態です。
- モード4 チェイス (f・4)  
機体から離れた一定位置から見ている状態です。アングルを前後、左右、上下6方向から指定できます。
- モード5 タイプ1 (f・5)  
機体から離れた一定方向から見ている状態です。アングルを自在に指定することができます。カーソルキーでアングルを変更します。
- モード6 タイプ2 (f・6)  
機体を中心に映せる位置にカメラを固定します。カーソルキーで方向を変更します。

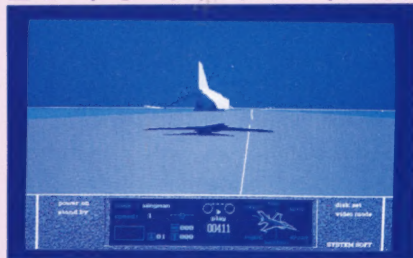
### ■モード1 コックピット (f・1)



### ■モード2 ミサイル (f・2)



### ■モード3 ウイングマン (f・3)



### ■モード5 タイプ1 (f・5)





## ■モード6 タイプ2 (f・6)



## ■モード7 タイプ3 (f・7)



■モード7 タイプ3 (f・7)  
タイプ2の状態、機体を追尾します。

■距離、アングル変更 (f・8)  
モード4~7を使用している状態で、モード開始時点または表示中にカメラの距離、アングルを変更します。  
f・8キーを押すと画面は停止します。距離は「ROLL UP」「ROLL DOWN」キーで各モード20段階の変更ができます。アングルは自機を中心にカーソルキーで垂直方向と水平方向に移動します。リターンキーを押すと再生を開始します。

■スキップモード (f・9)  
一時停止状態になります。カウントを入力できるようになり、入力したカウントへスキップします。カウントはテンキーで数値を直接入力します。リターンキーを押すと入力したカウントへスキップします。

■メニュー (f・10)  
ビデオメニューが表示されます。

■コマ送り (ESC/スペースキー)  
ESCキーを押すと、画面は一時停止します。この状態でスペースキーを押すとコマ送りができます。リターンキーを押すと通常の状態に戻ります。

■スピード (フルキー)  
再生スピードを選択します。フルキー部分の数字キー1~9を使って選択します。遊べるスピードとキーの対応は次の通りです。なお、4キーの1が標準スピードです。

キー	1	2	3	4	5	6	7	8	9
速度	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8	16	32

## ビデオエディット

ゲームデータを元に、画像編集を行います。Editorを点滅させ、リターンキーを押すと、編集できる状態になります。

### 使用キー

ESCキー	エディターの終了
roll up/ roll downキー	編集画面のスクロール
カーソルの移動	カーソルの移動
リターンキー	設定項目の選択状態になります。選択、入力が完了したら、再度リターンキーを押してください。

編集画面は200の編集トラックを設定できるようになっています。編集トラックで設定した内容は、REPLAYで再生できます。

1トラック分の設定はまずカウントを指定します。全ゲームデータの中から使用したい部分のカウントを指定して、カメラモード、方向、サイズ、スピードを設定します。設定するトラックはいくつでも構いません。必要な数のトラックを設定して、編集した結果を楽しんでください。

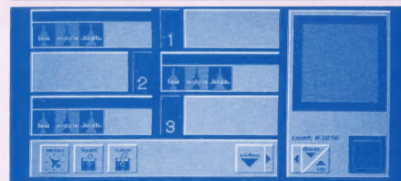
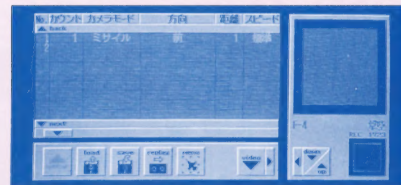
編集したデータは、再生中でも編集内容に関係なくカメラモードは変更できます。

### ■カウント

再生するカウントは若い番号から順に指定してください。この条件を満たしていれば、番号を飛び抜かして指定しても構いません。テンキーで直接入力します。

### ■カメラモード

ビデオモードのカメラモードを入力して基本アングルを決めます。カーソルキーの上下でカメラモードを選択します。



### ■方向

各カメラモードでのカメラの位置を決めます。1モードでは前後左右、2モードでは上下左右、前方、後方の中から設定し、5、6、7モードの場合はアングルの数値を入力します。カーソルキーの上下で上下左右、後方の中から方向を選びます。アングルの数値を入力する場合は3桁の数値をテンキーから入力します。数値は縦・横の数値を入力する必要があります。縦を入力したらTABキーでカーソルを移動させ、横の数値を入力してください。アングルの数値はビデオモード再生中にインフォメーションモニター内に表示されていますので、編集前にメモしておくことをお勧めします。

### ■距離

カメラの距離を20段階で設定します。ビデオモードでの距離設定と同じ内容で、ここでは1から20までの数値をテンキーから直接入力します。

### ■スピード

スピードを設定します。表示されるスピードから決定します。

# ごくらく天国 巨桃の塔之巻

真実の愛を求めて、マエラクエンを後にしたあなたは、美女が多いと有名なユーカーティラン村と呼ばれる集落にさしかかり、アリンズと名乗る美しい女性に呼び止められます。彼女に、頼みたいことがあると言われ、連れて行かれたのは村長の館でした。そこであなたは、村長婦人である老婆から、不思議な話を聞かされました。

村の近くに、「たんぼぼハウス」とよばれる寮があり、その辺一帯は男子禁制で、たんぼぼハウスの傍らには「巨桃の塔」という大きな塔があること。

その塔からは不思議な力がでていて、女の子がそこでしばらく暮らすと、見違えるように女らしく、美しくなるのだということ。

そこで、昔から村の女の子は、好きなときに1年間、たんぼぼハウスへ住む習わしになっていること。

ところが、最近たんぼぼハウスから、女の子が一人も帰ってこないこと。

それと同時に、村の男達が精気を抜かれたようになり、足腰が立たなくなってしまったこと…

老婆の頼みとは、たんぼぼハウスの様子を見てきてほしいというものでした。

女の子だけの集落と聞いて気をよくしたあなたは、るんるん気分でたんぼぼハウスへと向かったのですが…



## 製品版との違い

- ★ダンジョンの外へは出られません。
- ★マップは巨桃の塔1Fだけです。2Fへの階段を見つけた時点でゲームオーバーとなります。

このバージョンは「ごくらく天国 巨桃の塔之巻」の雰囲気を知っていただくためのもので、製品のほうのゲームシステムは、さらにグレードアップしたものになります。あらかじめご了承ください。

## 起動方法

- ①ディスク1をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（または左クリック）を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（またはマウス）でマウスカーソルを「ごくらく天国巨桃の塔之巻」まで移動し、スペースキー（または左クリック）を押します。

## 操作方法

### ■移動

テンキーの2、4、6、8で移動です。なお、2は向きを変えずに後ろへ一歩後戻りします。

メニュー呼び出しは、リターンキーおよびスペースキーで行ってください。メニューの選択も2、4、6、8で行い、決定はリターンキーまたはスペースキーで行ってください。

### ■戦闘

中央に出ているのが親分格のモンスターで、あとはその従者です。基本的に、従者をすべて倒さないと、親分格のモンスターとは戦えません。ややこしい操作は別にありません。あとは、アイテムを使ったりして、いろいろと工夫してみてください。



Am Bitter  
Dante

～バイストン・ウェルの炎～

# 聖戦士ダンバイン

～バイストンウェルの炎～

© FamilySoft  
© 創通エージェンシー・サンライズ

## ゲームの進め方

①このゲームは、「聖戦士ダンバイン」の世界をモチーフとした戦術作戦級シミュレーションゲームです。戦術作戦級というのは、戦術級とも作戦級とも厳密に分類できないシステムだからです。システムの基本方針はプレイアビリティの高いシステムで、気軽にバイストンウェルの世界を楽しんでもらおうということにあります。

プレイヤーは指揮官となり、敵対勢力を撃破することを目標として、手持ちのユニットを指揮します。

②このゲームの勝利条件は、敵対勢力の旗艦の撃破です。いかに速く、いかに効率的に叩くかがポイントとなります。

③プレイヤーは自分のターン（手番）の中で、各ユニットを操作し、敵ユニットを撃破していきます。全ユニットが行動終

了したら（しなくても構いませんが）、「ターン終了」を実行して、相手（コンピュータもしくは対戦プレイヤー）のターンにします。

④このように交互にターンを進めながら、どちらかの旗艦が撃沈されるまで繰り返します。ただし「制限ターン」というものがある、それに表記されたターン数内に相手を倒さないと負け（2人対戦の

場合は引き分け）になってしまいます。ターンは、相手と自分の手番が1回ずつ終了した時点で1つ進みます。



## 起動方法

- ①ディスク2をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトルが表示されたらスペースキーを押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、もう1度スペースキーを押します。
- ④選択、決定には以下のキーを使用してください。

カーソル移動(上)……2  
カーソル移動(下)……8  
決定……スペースキー

- ⑤マップを選択し、どの陣営でプレイするかを決定します。
- ⑥ゲームを開始します。

### 基本操作

- ①テンキーでカーソルを移動させます。
- ②カーソルをユニット(オーラバトラーなど)に合わせます。
- ③ファンクションキーで命令コマンドを押します。
- ④決定はスペースキー、取消はESCキーを押します。

### 製品版との違い

- ★マップが2つしかありません。
- ★ビジュアルモードがあります。
- ★キャンペーンゲームはありません。
- ★セーブができません。
- ★妙なゲームがおまけでついています。

### ステータスについて

コマンドを実行するときに、選んだユニットのステータスが表示されます。すなわちそのユニットの能力です。ユニットを使う上で役立ててください。

### グラフィック

選んだユニットの容貌です。

### 種類

ユニットの種別です。旗艦はここに(旗艦)と書かれています。

### 名称

ユニットがふだん呼ばれる名前です。

### 搭載

ほとんどの艦船ユニットは搭載能力があります。その搭載能力を表したものです。マスの分だけ、ユニットを搭載することができます。

### レベル

ユニットのレベルです。敵を倒すにつれてEからAへと上がっていき、上がるにつれて回避能力が高くなります。

### HP

そのユニットが、攻撃にどこまで耐えられるかを示します。10のマスのあり、ダメージを受けると赤くなります。全ユニットが10マスですが、オーラバトラーと戦艦では、ダメージを受けたときに赤くなるマスの数はかなり違います。

### MP

1ターンに移動できる距離です。1HEX(マップ上のマス)を移動するのに1MP必要です。(現在数値/MAX数値)移動を終了したユニットは、ここに「移動終了」と表示されます。

### 搭載武器

そのユニットが持てる武器です。種類は最高4つまであります。種類は変えられませんが、持つ数は変えることができます。攻撃が終了したら「攻撃終了」と表示されます。

### 敵のステータスのみかた

- 敵ユニットの上にカーソルを合わせ、スペースキーを押します。
- ESCキーで戻ります。

### コマンド説明

#### 1. 移動(F・1)

- プレイヤーの扱うユニットは、1ターンに1回だけ「移動」することができます。カーソルキー・テンキーでユニットを動かします。
- ユニットが1ターンに移動できる距離は「MP」によって表されています。1ターンにそれ以上は動けません。
- ユニットが「移動」を決定した後は、次のターンになるまで「移動」は行えません。しかし、他のコマンド(戦闘や発艦等)は実行できます。

#### 2. 攻撃(F・2)

- プレイヤーの扱うユニットは1ターンに1回だけ「攻撃」することができます。このコマンドを選ぶと、ユニットが現在持っている武器一覧が表示されます。カーソルで武器を選んで決定します。

- 武器一覧表は武器の性能を見ることができます。

**武装** 武器の名前です。たいてい1番上にあるのが主力武器です。ミサイル、主砲等の実弾では用途がかなり違います。

**射程** その武器で攻撃できる範囲です。

**威力** その武器の威力です。値が大きいほど威力があります。「×2」等の表示は、その武器で何回攻撃できるかを表しています。



**命中** 武器の命中率です。値が大きいほど攻撃が命中する率が高くなります。

**弾数** その武器の残弾数です。武器を使うたびに減っていきます。0になるとその武器は使えません。値に戻すには「補給」するしかありません。艦船ユニットには「補給」ができません。

- 武器を決定すると、カーソルが「照準カーソル」に変わります。これを敵にあわせて決定すると、ユニットは敵に攻撃します。
- ミサイル等は大型のユニットに、オーラショット等は小型のユニットに有効です。
- シールドは、攻撃を受けたときにダメージを無効にしてくれますが、武器ではありませんので、「攻撃」に選ばれません。
- 「白兵戦」というのは、オーラバトラー等が火器を使わずに攻撃します。武器弾数はないので、補給を行わずに何回も使えます。また、一部のオーラバト

ラーでは威力も強くなっており、命中率もかなり高くなっています。ただし、戦闘では1回しか攻撃ができず、かなり反撃をくらう可能性もあります。また、艦船等の大型ユニットにはほとんど通用しません。隣接したユニットに対してしかできません。

- 大型ユニットはたいてい長射程です。オーラバトラー等の小型ユニットは射程が短くなっています。
- ユニットが「攻撃」を終了した後は次のターンになるまで「攻撃」は行えません。しかし、他のコマンド(移動や発艦等)は実行できます。



### 集中攻撃システム

- 4機以上で敵を包囲すると、「目標は完全包囲下なり」と画面に表示されます。
- 3機以上で敵に隣接したとき、「目標は包囲状態にあり」と画面に表示されます。
- 上記の状態になると、自軍ユニットの弾の命中率・回避率が上昇します(完全包囲の状態のほうが高い)。
- 敵ユニットより多くの味方が隣接する場合、「目標は僚機の支援あり」と画面に表示され、反撃の命中率・回避率が上がります。

注：敵・味方のバランスが同じ場合は無効です。

### 3. 発艦(F・3)

- 「発艦」は味方のユニットを搭載している大型ユニットに対して行います。このコマンドを選ぶと、マップの右横に搭載

しているユニットが表示されます。カーソルで武器を選んで決定します。

- 味方のユニットを搭載するには、オーラバトラーなどの小型ユニットを、搭載可能な大型ユニットに重ねるようにします。そうすると「着艦します」という表示が出ます。搭載するなりリターンキー、キャンセルならESCキーを押してください。
- ほとんどの艦船ユニットは、武器の補給やダメージの修理を着艦した機体に施します。ダメージは1ターンごとに少しずつ修理します。修理の度合を見たい場合は、「OPTION」コマンド(f・4)の中の「UNIT表」(f・2)を選んでください。
- 「発艦」で再び戦場に出たユニットは、そのターンは攻撃ができません。ただし、そのユニットを搭載していたユニットは周囲の隣接したHEXが空いている限り、続いて「発艦」ができます。他のコマンド(攻撃、移動)も可能です。
- 搭載可能なユニットに「着艦」すると、すでに搭載されている別のユニットは次のターンまで「発艦」ができなくなります。ユニットが「着艦」するまでは「発艦」は何回でも可能です。
- 最大搭載数以上は「着艦」できません。他の搭載可能なユニットの方に回してください。

#### 4. OPTION (f・4)

- このコマンドは「UNIT表」「性能表」「UNIT名」に分かれています。



#### ①「UNIT表」(f・2)

- このコマンドは、現在ゲームの中で存在している自軍の全ユニットの状態を明らかにするものです。
- ここでは各ユニットを7種類のステータスによって表しています。NO.、ユニットのゲーム上でのナンバーです。便宜上ついています。

##### 名称

ユニットの正式名称です。

##### 略称

マップ上でのユニットの右下端を見てください。それと同じ記号です。

##### レベル

ユニットのレベルです。EからAへと高くなってゆき、回避力に影響します。

##### X/Y

何も行動していないときに、現在位置として座標が出ます。「攻撃」後なら「攻撃済」、「移動」後なら「移動済」、両方すんだら「行動済」、搭載されているなら「搭載中」と表示されます。座標部分に「搭載」と書かれてある頭のところに、搭載しているユニットのユニット番号が表示されています。

##### HP

ユニットがどれだけダメージを受けているかが表示されています。搭載中のユニットのHPはこのコマンドで見ることができます。すべてのユニットのHPのMAXは100なので、注意してください。

- どのユニットが行動していないか、搭載中のユニットの回復率がどれくらいか見るときに役立ちます。
- ユニットをカーソルで選び、決定すると、そのユニットのところへマップ上のカーソルが移動しています。

#### ②「性能表」(f・3)

- 自軍のユニット全種類が表示されます。8種類のステータスで表されます。



##### 名前

ユニットの正式名称です。

##### 略称

マップ上でのユニットの右下端を見てください。それと同じ記号です。

##### 移

移動力(MP)です。1ターンにどれだけ動けるかの値です。

##### 装

防御力、装甲の厚さです。値が高いほど優れており、ダメージを軽減します。

##### 耐

耐久力です。どれだけダメージに耐えられるかを示します。値が高いほど優れています。

##### 避

回避力です。値が高いほど攻撃を避ける率が高くなります。

##### 戦

白兵戦力です。

##### 載

搭載能力です。小型ユニットをどれだけ載せられるかを表しています。

## 5. SYSTEM (f・5)

- 「TURN終」「SOUND」のふたつにコマンドが別れています。

#### ①TURN終(f・1)

自軍のユニットへの命令をすべて終了したときに、相手に順番を回すコマンドです。これを行わないとゲームが進行しないので最後にかならず行ってください。

#### ②BGM(f・3)

BGMのON/OFFです。

#### ③BEEP(f・4)

BEEP音による「効果音」のON/OFFです。



## おまけゲーム

# シーモンキー・ダッシュ15 ボトムズ・シーモンキー

### ストーリー

ある日、宇宙からの光線を浴びてしまったシーモンキーの太郎は、正義の使命に目覚め、巨大組織「メダカスクール」に敢然と立ち向かっていった。

次々と太郎に魔の手を繰り出すメダカスクール。太郎は正義の力をもってそれを撃退していった。イラだったメダカスクールの首領「メダー」は、ついに悪魔の指令を出した。

「太郎の恋人の花子を人質にしろ！」

花子に逢うために部屋を訪れた太郎を待っていたものは、無造作に置かれていた一通の手紙であった。

「花子を返してほしければ、今日の夕方までに小川の底まで来い」

焦る太郎。シーモンキーは深いところに潜れない！しかし、行かなければ花子が1日は陰り、ついに時は来た。赤く染まる太陽を背に、太郎は決心する。

「俺は男だ！」

そして太郎は、水中深く潜っていった…。

### 起動方法

- ①ディスク2をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトルが表示されたらスペースキーを押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、もう1度スペースキーを押します。
- ④ゲームを開始します。

### 遊び方

使用するのはスペースキーだけです。スペースキーを押している間、太郎は右に動いています。放すと、水流の関係で左に流されます。壁がどんどんスクロールアップしてくるので、巧みなキー操作で太郎を避けさせます。

さあ、あなたはどれだけの間耐えることができるだろうか？



Family Soft

©1991 COMPILE

# アートギャラリー98

## 操作方法

### 通常モード

カーソルキー	カーソルの移動
テンキー	
シフトキー	カーソルの移動が早くなります。
スペースキー	色を置きます
Zキー	パターン記憶
Xキー	Zキーで覚えたパターンの出力
CTRLキー	カラーモードになり
テンキーの0	ます。

### 起動方法

- ①ディスク3をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でマウスカーソルを『アートギャラリー98』まで移動し、スペースキー（左クリック）を押してください。

### カラーモード

0~9、A~Fキー	色指定
テンキー	R・G・Bのパレットバーの up, down up ↑ 7 8 9 down ↓ 1 2 3 R G B
CTRLキー	通常モードに戻ります。
テンキーの0	

### その他

ESCキー	拡張メニュー
7	ディスクに保存
4	ディスクから読み込む
8	一時保存
5	アンドウ
3	画面の初期化
Q	エディットの終了
ESC	拡張メニューを抜ける
HELPキー	勇者を呼びます。

### 確認のメッセージが出ているとき

YES	Y, リターンキー, スペースキー
NO	N, ESCキー, BSキー, テンキーの [, ]



# eXOn (エグゾン)

## プレイ用ディスクの作成方法

- ①MS-DOSのシステムを用意します。  
(NEC製Ver.2.11/3.10/3.30/3.30A/B/C)
- ②ディスク4をドライブ1に入れて起動し、タイトルが表示されたら、スペースキーを押します。
- ③メニューが表示されたら、カーソルキーでカーソルを「eXOn」の項まで動かし、スペースキーを押します。
- ④後は画面の指示に従ってください。

## 起動方法

- ①作成したディスクをドライブ1に入れ、タイトルを立ち上げ、リターンキーを押すとゲーム初期メニューが表示されます。
- ②「eXOn START」と表示されている場所を左クリックすればタイトル画面に切り替わります。

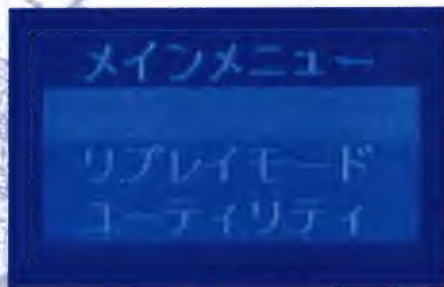
GAME  
MAP  
CHARACTER

タイトルが表示されているときにマウスでひとつ選んでください。それぞれ、ゲームまたはエディタが起動します。

ゲーム中に終了コマンド「END」を実行すると、このタイトルに戻ってきます。

## 製品版との違い

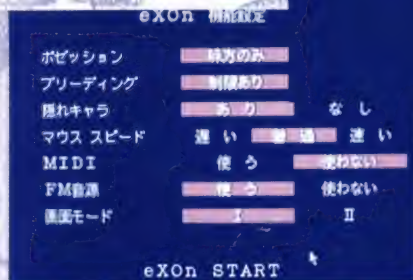
- ★1面しか遊べません。
- ★エディタがありません。
- ★初期設定時に、フリーディング、ポゼッション、かくれキャラの設定ができません。ただし、これらは通常のゲームの設定に最初から設定しておきます。
- ★ゲーム時間の制限があります。



## 操作方法

eXOnのプレイには原則的にはマウスしか使用しません (possession中のキャラクターを動かすにはキーボードの2, 4, 6, 8でもできます)。

決定.....左クリック  
キャンセル.....右クリック  
カーソル移動.....マウス



eXONの世界はあなたが創造することができます。具体的にはキャラクター・エディタとマップ・エディタを使って創造するのですがDS99版では、エディタは使用できません。ここではeXONの世界の構造を簡単に説明しましょう。

## 1 マップの構造

eXONのマップは通常のそれとは少し構造が違います。通常のマップはどこでも時間は同じですが、eXONのマップは縦方向で時間が異なり、上に向かうと未来に、下に向かうと過去になります。ちなみにeXONは6つの時代に別れおり、それぞれ気候も生態系も異なっています。しかも時代が進むにつれ進化します。

## 2 気候

eXONで意味を持つ気候は温度、湿度、紫外線量の3つです。

## 3 植物

一つの時代には1種類の植物が存在します。植物は徐々に繁殖、衰退を繰り返しながら進化し、全時代に繁殖していきまします。しかし、気候に合わなければ死滅してしまうこともあります。植物は動物の食料として重要ですから、死滅しないようにしましょう。

## 4 動物

植物と同じく、繁殖、衰退を繰り返しながら進化していきます。一つの時代には2種類の動物が存在していて、お互いに争い捕食しあっています。また、同種族間では生殖が行われ、繁殖します。この時いくつかの条件がそろえば、進化した子が生まれるのです。

全体マップ上で、それぞれの種族は、プレイヤー側の種族が黄色、コンピューター側の種族は赤色で全個体がリアルタイムに表示されています。また、動物は雌雄両方が登場しますが、色の明るいほうが雄、暗いほうが雌です。

## 5 進化

動物も植物も進化しますが、eXONでは進化の道筋はあらかじめ決まっています。進化のレベルは植物も動物も時代と同じく6種類です。

## 6 創造主

eXONには2人の創造主が存在しています。一人はコンピューター、もう一人はプレイヤーであるあなたです。プレイヤー側は一つの時代に1種類の植物と1種類の動物を選択します。コンピューター側も1種類の動物を選択します。2人の創造種はお互いに対立し、相手よりも早く、より繁栄した生態系を造ろうとします。もっともプレイヤーはあなたですから、相手の創造主と協力しても構いませんし、遊び方は自由です。要するにeXONの世界はあなたの自由なのです。



## ゲーム構成

eXONでは自分の遊び方に合わせて、いくつかの機能を設定することができます。ここに、そのうちのいくつかを紹介します。

①MIDI 使用する / 使用しない  
「使用する」を選択するとMT32(ローランド)でBGMを楽しめます。

②FM音源 使用する / 使用しない  
「使用する」を選択するとMIDI使用中は効果音を、MIDI使用中でなければBGMと効果音をFM音源で楽しめます。

③マウススピード 遅い/普通/速い  
マウスの移動スピード選択です。

## 遊び方

ゲームをスタートするには、まずデータをロードしなくてはなりません。「Load」を選択してください。

ゲームの目的は「eXONの世界」の章でも説明したとおりです。以下に説明するコマンドをうまく使って、あなただけの生態系をつくりあげてください。

## コマンドの説明

### Load

ゲームデータをロードします。

### Possession

通常、eXONでは動物は好き勝手に動き回っていますが、このコマンドを実行すると、自分の系列のキャラクターの一つに乗り移ることができるようになります。このコマンドを実行した後にスクロール画面上の自分側のキャラクターを選択してください。以後、スクロールもそのキャラクターを中心に行われます。解除するにはもう一度このコマンドを実行してください。乗り移ったキャラクターが死ぬと自然に解除されます。

### Breeding

繁殖期設定です。このコマンドを実行すると、すべての動物は繁殖期をむかえます。つまり雄は雌を追いかけるようになります。正し雄どうしは気が荒くなり、敵味方の区別なく争うようになります。死滅しそうになった場合に有効ですが、危険も多いのでご用心ください。しかし、一定時間がたつとBreedingは自然に解除されます。またBreedingしたい場合は、一定時間お待ちください。

### Off/Temp/Humid/U.V./アミスイッチ

このコマンドはトグルになっていて、1回選択することに変わります。このコマンドを実行すると、スクロール画面にアミがかかり、そのときの温度、湿度、紫

外線量が視覚的に確かめられるようになります。温度、湿度、紫外線量に関しては、このアミ以外に棒グラフでも確かめられます。棒グラフではそれぞれの値を設定することができますが、これについては後ほど説明します。





## Pause

ポーズ。ゲームを一時中断します。再開するときにはもう一度選択してください。

## END

ゲームの終了。タイトルへ戻ります。

## 棒グラフ

温度、湿度、紫外線量のグラフです。棒グラフ内をマウスで選択しながら動かす事で、それぞれの値を変化させることができます。ただし、変化させても徐々に元の位置に戻っていきます。元の値を変えたい場合はエディタを使ってエディットしてください。ここに表示されるのはその場所の気候の値で、各時代の気候の値を元に計算されている値です。

## カーソル

通常はスクロール画面の強制移動。Possession中は選択したキャラクターを中心としたスクロールをします。Possession中のキャラクターの移動はキーボードの2, 4, 6, 8でもできます。スクロール画面の移動は全体画面上でマウスを左クリックすることでできます。

## On/Off

パラメーターの一覧表の表示の「On/Off」です。Onにするとパラメーターは表示されます。パラメーターの意味は以下の通りです。

## Name

その時代のキャラクターの名前です。

## Temp

キャラクターの適合温度。温度がこの値に近いほど活動しやすくなります。

## Humidity

キャラクターの適合湿度。

## U. V. Permit

紫外線許容量。紫外線がこの値よりも大きくなると進化しやすくなります。

## Sexuality

性欲。この値が最大(99)にならないと生殖活動ができません。

## Power

強さ。この値が大きいほど敵との戦いが有利です。ただし、異時代間の戦いでは進化しているほうが有利です。

## メッセージ・エリアの説明

ゲーム上必要なメッセージが表示される場所で、画面の一番左下にあります。とくに重要なのは特別キャラクターのメッセージです。eXONでは植物、動物のほかに、普段は画面上に見えない隠れキャラクターが存在します。これらは、マップ上を常に移動してなかなか見つかりませんが、Possessionされたキャラクターだけが見つけることができます。特別キャラクターは天変地異を起こしたり、キャラクターに力を与えたりします。また、特別キャラクターのグラフィックもこのエリアに表示されます。このエリアの右側にSCOREとLifeが表示されています。ゲーム上、とくに意味があるわけではありません。あなたの生態系への評価であると考えてください。

## SCORE

動物の生死で、得点が上がったり下がったりします。黄色があなたの得点で、赤色がコンピューターの得点です。

## Life

動物の個体数。黄色があなた側の個体数で、赤色がコンピューター側の個体数。

以上でゲームの説明は終わりです。作戦やテクニックはいろいろあるでしょう。自分だけのやり方を探してみてください。



# BGV さるやま天国



うっきー、動物園の人気者「さる」がD.S.にやってきたぜい。

ランボウなゴンザレス、のび太ッキーちゃんねん、ウッキーなセニョールの3匹のさるがおりなすさる模様は、みている君をさるにかえずにはおかないぜ。

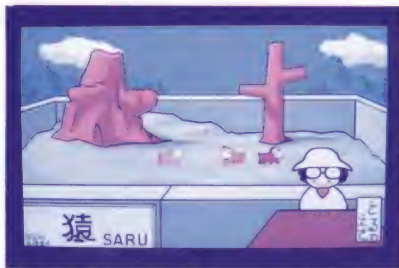
## 起動方法

- ①ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトルが表示されたら、スペースキー(左クリック)を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー(マウス)でマウスカーソルを「さる山天国」まで移動し、スペースキー(左クリック)を押します。

観賞用のソフトなのでとくに操作は必要ありませんが、さるにエサを与えることができます。

- ①カーソルキー(マウス)でカーソルを売店のエサまで持っていき、スペースキー(左クリック)で与えるエサを決定します。
- ②エサを置きたいところまでカーソルを持っていき、スペースキー(または左クリック)を押すと、エサをそこに置くことができます。

- ESCキーで、メニューに戻ります。



# フリーウェア宝島

c 1991 小岩井

# 対戦型チェス

## 起動方法

- ①MS-DOS付属のマウスドライバを組み込んだMS-DOSのシステムをドライブ1に起動してください。
- ②ドライブ1にディスク1を入れてください。
- ③**CD FREE** と入力してリターンキーを押してください。
- ④次に **FPCHES** と入力してリターンキーを押すとゲームが起動します。

- ⑤以後の詳しいゲーム操作方法はFP, CHES, DOCを見て下さい。

- フリーウェアはPDSと異なり、著作権は作者に存在します。したがって「FPCHES」のファイルは作者の了解なしに改造することはできません。
- 作者は「FPCHES」の実行によって発生したいかなる損害も一切責任を負いません。

# (アドマス)

# ADDMATH

PRESS SPACE KEY

©1991 COMPILE

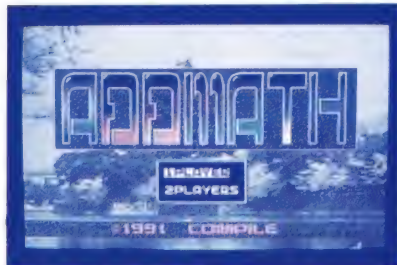
## 起動方法

- ①ディスク3をドライブ1に入れて起動します。
- ②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（または左クリック）を押します。
- ③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（またはマウス）でマウскарソルを「ADDMATH」まで移動し、スペースキー（または左クリック）を押します。



## 遊び方

タイトル画面で決定キーを押すとプレイセレクトウインドウが開きます。  
 テンキーの8、5で選び、決定キーを押すと決定します。  
 レベルセレクト画面でも同様です。



右からくるブロックをうまくシフトさせて、下に並ぶブロックと数を足して10になれば、そのブロックは消えます。

足した数が9以下だと、ブロックはその足した数になります。

足した数が11以上だと、その場所には足した数-10の数が残り、右端に同じ数が降ってきます。

降ってきたブロックに右端からきたブロックが衝突するとゲームオーバーです。

## 操作方法

### プレイヤー1 (テンキー)

8	レベルセレクト、ブレーキ解除
4 5 6	ブレーキ (アイテム取得時) ブロックのシフト、決定キー
2	ブロックを落とす、レベルセレクト ブロックを速く移動

### プレイヤー2

E	レベルセレクト、ブレーキ解除
S D F	ブレーキ (アイテム取得時) ブロックのシフト、決定キー
C	ブロックを落とす、レベルセレクト ブロックを速く移動

## アイテム

1、4、7、9のブロックを右からくるブロックの数だけ一度に消すと出現します (マジカルボムは一定個数のブロックを消すと出現します)。

### C マジカルボム

落下させたところの数をすべて消します。

### S スピードダウン

そのレベルはブロックの移動速度が遅くなります。

### B ブレーキ

ブレーキキーを押すとブロックが停止します (5回まで)。  
 ブレーキ解除キーでブロックの移動が再開します。

### P ポイント

5000点入ります。

### L ラッキー

右端のブロックが消えるような並びのブロックが出現します。  
 (3回まで)。

## 対戦プレイ

このゲームには2人で対戦するモードがあります。

このモードでは、ブロックを消すと消した数だけ「透明ブロック」が相手側に送られます (プレイヤー1がブロックを3つ消し、プレイヤー2がブロックを2つ消した場合、プレイヤー2に透明ブロックが1つ送られます)。

透明ブロックは数としては0なので、1回で消すことはできません。いかに一度にたくさんのブロックを消すかが勝利を握るカギとなります。

ディスク・サーガ

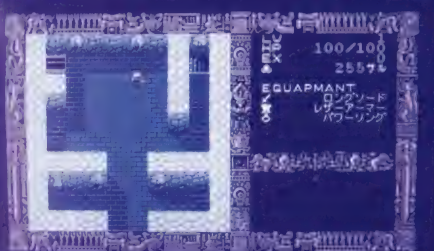
# DISC SAGA

背徳の竜

## ストーリー

貿易摩擦。環境問題。政界の汚職……。ルイテレリア大陸の西方にある王国ナグリアはそんな悩みを抱えた、ごく普通の国だ。突然の竜の襲来は、見せかけの平和に弱れた人々の虚を見事に突いて行われた。奈落にかさみ、暗闇と生き、混沌を故郷とする邪悪なるモノたちは魔竜の手足とな

り、糧となる人の魂と血肉を求め国中に姿を現した。大地は荒れ果て、草木を育むことを止め、天空は魔気に混み母なる陽の光を拒む。王国の今の姿に謀もが自らの最期を覚悟した……。しかし、あいつはあきらめてはいない！そう、あいつだけは！



## 起動方法

- 1 ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
- 2 タイトルが表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
- 3 メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でマウスカーソルを「DISC SAGA」まで移動し、スペースキー（左クリック）を押します。

## 操作方法

- カーソルキー  
キャラクターの操作、コマンド選択
- テンキー  
■リターンキー  
メッセージ進行、コマンド決定
- スペースキー  
■ESCキー  
コマンドのキャンセル

## 遊び方

あなたの分身となるキャラクターをあやつり、HP（ヒットポイント）のゆるすかぎり襲いかかる敵を蹴散らし、迷宮（ダンジョン）を駆けめぐり、重くのしかかる数々の目的をクリアして、エンディングを目指してください。しかし、ムチャは禁物。キャラクターの生命力のあかしとなるHPが0になったとき、あなたの分身は死んでしまったことになるのです。キャラクターのデータを保存するセーブ機能を有効にいかし、この架空世界にある王国を舞台に冒険の旅を体験してください。



# ミュージックシナプス

シナプス・マガジン・セレクト Vol. 1

このディレクトリに収録されているのは、ボーステックより市販されている音楽ソフト「ミュージック・シナプス」シリーズの曲データであり、これらは全て「DS98 EX3」に収録された「ミュージック・シナプス/BGM機能体験版」によって演奏が可能です。

シナプス・マガジンは毎週パソコン通信で頒付されているデータ・ファイルです。通常はクラシック2曲と、ミラージュ制作のオリジナル曲によるデータ作成のノウハウの公開を行っています。

本号は、その中から何曲かをセレクトして収録しているもので、もともとの収録ファイルはリストの右端に表示しています。

、LZHという拡張子のファイルは、パソコン通信に使用されている圧縮ファイルの一種で、これにより何ファイルかをひとつのファイルにまとめることができるものです。詳しくはパソコン通信の関連書をお読みください。

なお、オリジナルの「アメリカン・ポリスのサイレンのシミュレート」は市販ソフト本体に収録されているものです。

収録されている曲データは以下の通りです（ディスク4に収録）。

## 演奏手順

★「DS98 EX3」に収録されている「ミュージック・シナプス/BGM機能体験版」を使用する場合には、上の曲データを、「DS98 EX3」のBGM機能体験版と同じディレクトリに転送することにより、体験版に付属しているデータと同じ要領で演奏できます。今回のデータのみを演奏したい場合は、体験版の付属データを他のディレクトリに転送するか、バッチ・ファイルを書き換えてください。

★市販の「ミュージック・シナプス」シリーズを使用する場合には、付属のマニュアルを参考にしてください。

収録されている曲データは以下の通りです（ディスク4に収録）。

クラシック・コレクション				
ファイル名	曲名	作曲者名	対象音源	元収録ファイル
SHO FUGA OPN	小フーガ	J. S. バッハ	内臓音源	SYNP100.LZH
SHO FUGA MDI			MIDI	
UNGART5B OPN	ハンガリア舞曲5番	ブラームス	内臓音源	SYNP100.LZH
UNGARI5B MDI			MIDI	
ARABES1B OPN	アラベスク1番	ドビュッシー	内臓音源	SYNP012.LZH
ARABES1B MDI			MIDI	

# プレゼントのお知らせ

ディスクステーション98のアンケートはがきを送っていただいた方の中から抽選で、各社より提供していただいた下記の商品をプレゼント致します。ふるってご応募ください。

システムソフト 「エアーコンバットII」 4.5インチ版……………1名  
 5.25インチ版……………1名

工画堂 オリジナルカルテットボールペン  
 3……………10名

日本ソフトテック 「EXON」 4.5インチ版……………1名  
 5.25インチ版……………1名

ファミリーソフト タンバインポスターセット  
 6 (MSX版・98版)……………10名  
 7 オリジナルCD 「TESORITO」……………5名

真実プロ 「こくらく天国 おめえ之巻」 8.5インチ版……………1名  
 9.8インチ版……………1名

コンパイル  
 10 「DS98」特製テレフォンカード……………5名

締切は10月19日（当日消印有効）です。  
 なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

# 社員大募集

コンパイルではあなたの素晴らしい才能を求めています。  
 募集職種は以下の通りです。

●プログラマー ●デザイナー ●サウンド ●企画 ●総務 ●広報 ●営業

ぜひともコンパイルで働いてみたいという人は、下記の住所までお問い合わせください。みなさんからの熱い応募をお待ちしております。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号  
 株式会社コンパイル「人事課」係

# 圧縮ツール・コンテスト

## 【圧縮対象、および動作条件】

- ・圧縮対象は、コードまたはグラフィック。
- ・PC-9801用のMS-DOS ver3. x x以上、またはOS Ver1. x x以上で動作すること。
- ・入出力はファイルで行うこと。

## 【採点基準】

圧縮効率と速度で採点します。

## 【一 締切】

応募者数が少ないので、締切を延長します。  
偶数月ごとに締切をもうけ、各締切ごとに、優勝・準優勝(部門別1名ずつ)と特別賞(数名)を決定します。最終締切後には、全体での上位3位(部門別)と特別賞(数名)を決定します。

## 【応募方法】

本誌のソース(専用ライブラリが必要なライブラリのファイルも)と、実行形式のファイル、動作環境、使用言語、作者のコメントなどを書いたドキュメントが入ったディスクを「DS98圧縮ツール・コンテスト」係まで送ってください。

## 【注意事項】

- ・未発表のものであること。
- ・メディアは3.5、または5.25の2HDか2DDであり、MS-DOSで読み取りが可能なこと。
- ・圧縮対象(グラフィック、またはコード)、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた紙を同封し、ディスクにもテキストファイルの形式で住所などをセーブすること。
- ・ディスクに住所、氏名、内容を明記したシールを貼ること。

## 【賞金】

### ★第3回目の賞金

- ・1位-----5万円(各部門1名)
- ・2位-----3万円(各部門1名)
- ・特別賞-----組品(数名)

### ★全体の賞金

- ・1位-----30万円(各部門1名)
- ・2位-----20万円(各部門1名)
- ・3位-----10万円(各部門1名)
- ・特別賞-----1万円(数名)

## 【発表】

発表は、DS98上で随時おこないます。

# テキスト&グラフィックの投稿募集のお知らせ

DS98では、ディスクに掲載するテキスト情報・主張・体験談、あるいはDS98の魅力をよく伝えることから、DS98テキスト・グラフィックの投稿をプレゼントします。なお、採点される場合がありますので、ご了承ください。

## 【注意事項】

- ・未発表のものであること。
- ・メディアは3.5、または5.25の2HDか2DDであり、MS-DOSで読み取りが可能なこと。
- ・住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた紙を同封して、ディスクにもテキストファイルの形式で住所などをセーブしておくこと。
- ・ディスクに住所、氏名、内容を明記したシールを貼ること。

## 【テキスト・ファイルの注意事項】

MS-DOSのTYPEコマンドで読み取り可能な普通のテキスト・ファイルか、DS98のTEXT形式を使用して、テキスト・ファイルと動作環境、使用ツール名、コメントを同一ディスクに入れておいてください。

## 【DS98TEXT形式について】

コントロール文字により、各種画面操作ができます。  
1画面は、半角文字で80×20です。

### <色指定>

- @@ : @を表示します
- @Cn : 文字の色を変えます (n=0-7)

### <属性指定>

- @R : 文字を反転します
- @B : 文字をブロックさせます
- @G : 簡易グラフ、またはパーチカルラインをONにします
- @N : 色指定はそのまま、属性を元に戻します
- @F : 文字をフラッシュさせます(ページをまたぐような指定はしないでください)
- @In : @Gをnで指定されるモードにします(1画面すべてのモードが変わります)

n=0 パーチカルライン  
n=1 簡易グラフ

- @VL : パーチカルラインを文字につけます。
- @UL : アンダーラインを文字につけます。

### <特殊指定>

- @Xnn : nnで表現される16進2桁のキャラクタをTVRAMに転送します
- @Wnnn : nnnで表現される10進3桁の単位時間ウエイトを入れます(単位時間は1/60秒です)

### <その他>

- @/\* : /\*でくられるまでの文字列を、メモ行とします(表示しません)
- @H : そこでページを区切ります
- @<nn : nn(10進2桁)の文字数分だけ戻ります
- @BSnn : nn(10進2桁)の文字数分だけスペースを打ちながら戻ります
- @\* : 画面をクリアします
- @PALonn : nで指定されたパレット(ユーザーは0のみ)をnnnで指定される色に変更します  
nnn=B、R、Gの順で、それぞれ16進1桁で表します

色指定/属性指定は、一度指定すると次の指定まで有効なので、指定が終わった時には必ず元おりにしておいてください。属性指定はOR動作なので、重ねての指定が可能です。コントロール指定直後のリターンコードは無効となるので、行の最後はコントロール指定をする場合などは注意してください。詳しくは、DS98の編集後記をご覧ください。

## 【グラフィック・ファイルの注意事項】

グラフィック・ファイルと一緒に、使用した環境(本体機種名、ディスプレイ、マウス、スキャナ、プリンタ、その他ポート類)・ツール名・コメントなどを書いた紙を同封して(テキスト・ファイルなら同一ディスクに入れて)ください。

扱えるデータ・フォーマットは、次の通りです。▶

(1)R、G、B、E分離のベタファイル+パレットファイル

R、G、B、Eの各ファイルには、分かりやすい拡張子をつけてください。(R、Bなど)。R、G、B、Eのデータ形式は、バイナリのG-RAMベタとします。パレットは、テキストで読めるもの、またはバイナリ形式とします。テキストの場合は、パレット番号と、それに対応するR、G、Bの情報を記入してください。バイナリの場合は、パレット0から順に1パレット3バイトでB、R、Gの順にデータをセーブしてください。

②市販されているツールの固有形式

扱うことのできるツールは、以下の通りです。

- ・Z's STAFF Kid98 (ツァイト)
- ・artV (システムソフト)
- ・ESQUISSE (ウェーブトレイン/JICC)
- ・DELUXE PAINT II (BPS)

## ★君もデザイナーの気分を味わってみたい?

というわけで、色制限をしたグラフィックも募集します。16色を使わずに、8色、4色、2色でグラフィックを書いてください。データ形式は上記と同じ。ディスク本体と紙に、色制限してあることを明記しておいてください。





郵便はがき

7 3 2 - □ □

大変遅く  
ますが4円  
切手をお貼  
りください

広島市南区大須賀町17-5

シャンボール広交210号

株式会社 **コンパイルDS98#5**

ユーザー登録カード



フリガナ			
氏名		年齢	
フリガナ			
住所	〒		
御職業 字校名		性別	男・女
他 用 機種名			

郵便局より取り扱って、4円切手をお貼りの上、郵便物をこの封筒に入れ、



※お手数ですが下のアンケートについてのお答えを右の記入欄にご記入の上当社までご送付下さい。抽選で素敵なプレゼントをお送りいたします。

A▶各項目について、ご評価をお願いします。

B▶今号の内容について、ご評価をお願いします。

1. タイトル・メニュー
2. エアーコンバットII
3. ごくらく天国
4. eXOn
5. 聖戦士ダンバイン
6. ミュジックシナプス
7. ディスクサーガ
8. さる山天国
9. ADDMATH
10. フリーウェア宝島
11. アートギャラリー98
12. 98ゲーム情報
13. コンパイルコーナー
14. サブナック

C▶よく読んでいるパソコン雑誌のナンバーをご記入下さい。(複数可)

1. ASCII
2. マイコンBASICマガジン
3. LOGIN
4. I/O
5. ポブコム
6. 日経パソコン
7. EYE-COM
8. Oh!PC
9. 日経バイト
10. 朝日パソコン
11. マイコン
12. TheBASIC
13. コンピューク
14. PC-ONE
15. その他

D▶パソコンをどんな事に使用していますか？(複数可)

1. ゲーム
2. ワープロ
3. パソコン通信
4. 音楽演奏/作曲
5. グラフィック
6. 趣味のデータ整理
7. 仕事のデータ整理
8. 家計簿
9. コレクションの管理
10. その他

E▶お持ちの周辺機器のナンバーを記入して下さい。(複数可)

1. マウス
2. プリンター
3. モデム
4. ハードディスク
5. イメージスキャナ
6. CD-ROM
7. FM音源ボード
8. 外付FDD
9. その他

F▶あなたの好きなゲームのジャンルは？

1. アクション
2. RPG
3. シミュレーション
4. アドベンチャー
5. アダルト
6. パズル
7. シューティング
8. その他

G▶取説(P28)のプレゼントから、ご希望のナンバーを書いて下さい。

H▶パソコン通信をしていますか。該当するものに☐をつけて下さい。

I▶あなたが好きな雑音は？

J▶あなたがいつも聞いている音楽は？

K▶DS98についてご意見ご希望をお願い致します。

A▶	優	良	可	継	悪
パッケージ	・	・	・	・	・
価格	・	・	・	・	・
取扱説明書	・	・	・	・	・

B▶	優	良	可	継	悪
1	・	・	・	・	・
2	・	・	・	・	・
3	・	・	・	・	・
4	・	・	・	・	・
5	・	・	・	・	・
6	・	・	・	・	・
7	・	・	・	・	・
8	・	・	・	・	・
9	・	・	・	・	・
10	・	・	・	・	・
11	・	・	・	・	・
12	・	・	・	・	・
13	・	・	・	・	・
14	・	・	・	・	・

H▶ はい 将来したい 興味は有る 興味なし 分からない

I▶

J▶

K▶

05



**Disc  
station**

© 1991 COMPILE

**98 #5** // //

**Disc 1**

■サブナック パズル(DEMO Play) © 1991 工画堂スタジオ (要ユーザーディスク)

■エアークンバットII SLG(DEMO) © 1991 システムソフト (要ユーザーディスク)

■ごくら(天国～巨統の塔之巻～ RPG(DEMO Play) © 真実プロ

(要ユーザーディスク)

のーみ×コネコネ

**COMPILE**

DISC STATION 98

**Disc  
station**

© 1991 COMPILE

**98 #5** // //

**Disc 2**

■ 聖戦士ダンバイン〜バイストンウェルの炎〜+おまけ  
SLG(DEMO Play) © 1991 ファミリーソフト

のーみよこねこね  
**COMPILE**

DISC STATION 98

**Disc  
station**

**98 #5** ////

©1991 COMPILE

■cXon(エグゾン) SLG(DEMO Play) ©1991 日本ソフテック (要ユーザーディスク)

■ADDMATH アクションパズル(Play) ©1991 COMPILE

■アートギャラリー98 ■コンパイルコーナー

■ソフトハウスさんいらっしゃい ■98ゲーム情報

**Disc 3**

のーみそこねこね  
**COMPILE**

DISC STATION 98

Disc  
station

98 #5

©1991 COMPILE

■ディスクサーガ RPG(Play) ©1991 COMPILE

■さる山天国 BGV(観賞用プログラム) ©1991 COMPILE

■ミュージックシナプス(曲データ) ©1991 BOTHTEC/QUEST

©1991 ミラージュプロジェクト

Disc 4

■対戦型チェス ©小岩井

のーみよこねこね  
COMPILE

DISC STATION 98

## フロッピーディスクの取り扱いについて



●ディスクは必ずエンベロップに入れて保護してください。



●ディスク面に手を触れないでください。



●ディスクに損傷をあたえるので折曲げないでください。



●ディスクに強い磁気は近づけないでください。



●ディスクに直射日光をあてたり、湿度の高い場所での保管を避けてください。



Disc  
station **98**

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号  
PHONE (082)263-6165

株式会社 **コンパイル**