

DS98  
ディスク  
ステーション  
98



#6

5-2HD

ディスクステーション新創刊

# DS98

version No. 6

- スペシャル参入!心おきなくDEMOPlay  
(ヴェインドリーム)
- CGミュージアム
- アートギャラリー98
- 98ゲーム情報
- ソフトハウスさんいらっしゃい
- 毎月楽しみ!今回もおもしろいぞ

フリーウェア宝島  
SUPER  
Depth

ディスクサーガ  
新連載

赤い相撲



ノートパソコン対応!!  
ツミック プライス  
衝撃特価

¥  
2980  
(税別)

# 君ののーみそにターッチ (イヤー)

DS98  
ディスク  
ステーション  
98



秋は  
RPGナリ



98ゲーム情報
ミュージックシナプス ©1991 ポースラック
アートギャラリー98
フリーウェア宝島 SUPER Depth ©1991 alth&tacox/bio-100%
ソフトハウスさんいらっしゃい



海外で話題沸騰!うそ

DS98 #6 ©1991 COMPILE

COMPILE 〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交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。



T4988161 10032 5

No Copy  
このマークは  
不正コピー  
禁止マークです

DISC3枚組 ¥2,980 (税別)

5-2HD

#6  
5-2HD



株式会社 **コンパイル**



version No. **6**



- クローティア RPG  
**ヴェインドリーム**
- コンパイル RPG  
**魔導物語 1-2-3**
- フリーウェア編 シューティング  
**Super Depth**
- DSオリジナル RPG  
**DISC SAGA ~眠れる森のお宝~**
- DSオリジナル ADV  
**赤い相撲 ~愛のどすこい伝説~**
- DSオリジナル アップルソース  
**あっぶるぞーすWESTERN**
- シナプス・マガジン 電撃 Vol.2  
読者投稿コーナー  
**UCON**

COMPIL  
MANUAL

# CAUTION

使用上の注意

この度は、ディスクシステム98をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。楽しんであげてください。このマニュアルをお読み下さい。



## SUN

太陽の光が直接あたる所やほこの多い所に置かないで。



## LIQUID

水などをこぼさないで。



## SHOCK

落としたり、ぶつけたり、強いショックをあてないで。



No Copy  
このマークは  
不正コピー  
禁止マークです

ソフトウェア著作権保護マーク

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行うことは、法律で禁止されています。



## DISJOINT

まちがっても、分解などしないように。



## TOUCH

この部分を手でさわったり、よこしたりしないで。



## MAGNETISM

磁気のあるものは、ちかづけないで。

**STAC**  
Software Technology & Communication

version  
6



# CONTENTS

ヴェイン・ドリーム グローティア RPG .....	4
魔導物語 1-2-3 コンパイル RPG .....	8
Super Depth フリーウェア宝島 シューティング .....	10
DISC SAGA~眠れる森のお宝~ DSオリジナル RPG .....	12
赤い相撲 ~愛のどすこい伝説~ DSオリジナル ADV .....	16
あっぶるそーすWESTERN DSオリジナル アップルソース .....	20
シナプス・マガジン・セレクト Vol. 2 .....	22
ソフトハウスさんいらっしゃい/98 ゲーム情報 .....	23
UCON .....	24
プレゼントのお知らせ .....	27
ツールコンテスト・ユーザー投稿募集 .....	28
あとがき/UCONお便り募集だよ/STAFF .....	30
通信販売のお知らせ/コンパイルクラブ入会案内 .....	31

- MEG-DOSは、㈱エス・ビー・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下さい。

# アークザムド

ヴェインドリーム ©1991 株式会社グローディア

Demo Play

## 起動方法

- ①ディスク3をドライブ1に入れて起動。

## 製品版との違い

- 第1章の第1部までしか遊べません。

## 操作方法

キーボードか、ジョイカードで操作。

	キーボード	ジョイカード
移動	テンキー	十字ボタン
決定	スペースキー リターンキー	右ボタン
解除	ESCキー CLRキー	左ボタン
地図の表示	HELPキー	移動しながら 左ボタン

## 画面説明

### フレーム画面

- 現在のパーティが配列され、顔と名前が表示されます。隊列変更により、配列を変えることができます。



- 現在の体力を32段階で表したグラフ。細かいデータはステータスを参照。
- 上の数字が現在のレベルで、下のグラフが経験値を20段階で表したものです。これは次のレベルアップの目安になるでしょう。

## メイン・メニュー

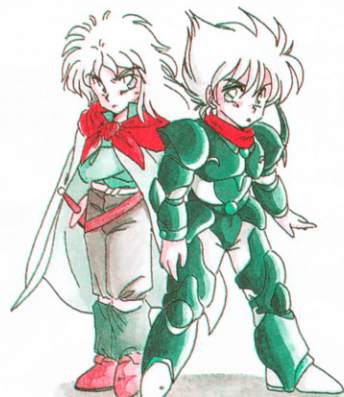
フィールド上で解除キーを押すことにより、いつでもメニュー画面に入ることができます。メニューからフィールド画面に戻るときも同じ操作をします。

### ■アイテム説明

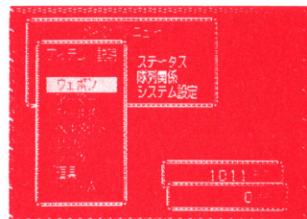
パーティの中での誰かが持っている管理袋の中には、最大80個までアイテムを入れることができます。その袋に入っているアイテムの説明と、その情報を説明します。

種類によって、情報量が異なります。

- 最初に分類を指定します。分類は次のようになっています。  
(ウェポン/アーマー/シールド/ヘルメット/リング/ブーツ/道具/アイテム)
- 次に、リストパネルに最初の9個が表示されるので、カーソルを合わせて決定キーを押してください。説明が開始されます。この時、解除キーを押すとキャンセルになります。また、9個以上ある場合は、移動キーの左右でページを送って表示してください。通常、アイテムの指定はこの手順です。



# アークザムド



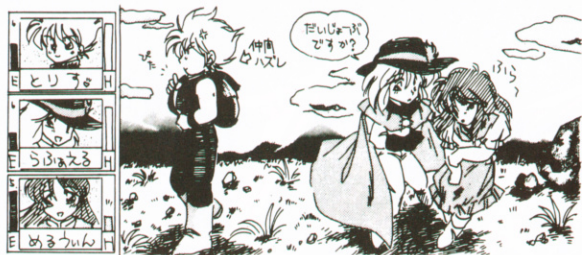
## 分類の選択



## 説明を見る



## 細かい情報



# 冒険の道

## 2 ステータス

- パーティのパラメーターや装備状態を表示。
- まず、表示したいパーティを選択し、左の顔画面の上にカーソルが点滅するので、選択後、決定キーを押してください。
- パーティが1人の場合、この操作は省かれます。表示は2ページにまたがっているので、キーで送ってください。
- 各項目の右の白い数字が装備後のパラメーター、その右の青い数字が基礎パラメーター。

精神力	主に魔法に対する力。魔法の受け、かけを左右する
攻撃力	大きいほど敵に与えるダメージも大きくなる ただし、重すぎる武器は攻撃の善し悪しに影響する
防御力	大きいほど敵からのダメージを少なくする
生命力	これが0になると死亡して、ゲームオーバーになってしまう
すばやさ	攻撃時の成功率
移動量	1ターン中に移動できる量、攻撃できる回数



1 ページ



2 ページ

## 3 武器・道具

装備	袋の中の武器等を身に付け、今まで装備していた物を袋に戻す
使う	道具を使用します。通常用・戦闘用とあるが、ここでは通常用のみ
外す	身に付けている武器等を袋に戻す
捨てる	袋の中に入らない物がある時、80個を越えた時など、いらぬ物を捨てる。

## 4 隊列関係

### 隊列変更

画面左に配列するパーティの順番を入れ替えます。

### フォーメーション選択

戦闘時のパーティ初期配置を、すでに定義されている8つの中から選択します。

### フォーメーション制作

戦闘時のパーティ初期配置を制作します。カメラ・カーソルが飛んでくるので、移動キーで位置を決め、決定してください。(1-8)のどれかに定義してください。

以上の操作はフォーメーションを制作するだけなので、定義した数字を選択しなければ、そのフォーメーションには変わりません。

## 5 相談

ゲーム中、目的を失った時などは、仲間と相談するとよいでしょう。仲間のアドバイスを受けたりすることができます(勝手に相談することもあります)。

## 6 システム設定

Load	保存しておいた場所からやり直すことができます。
Save	今の場所と状態を保存します。

## 7 戦闘モード表示時間

戦闘時のメッセージ表示時間設定。また、この時間には関係なくキー入力によってメッセージを早送りできます。

## 8 ウィンドウ開閉時間

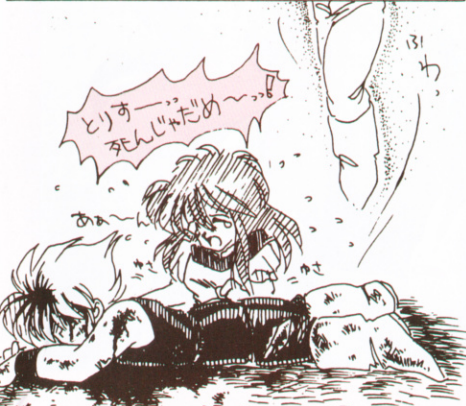
ウィンドウが開くまでの時間を設定。

## 9 カメラカーソル移動時間

カーソルの移動速度を設定。

## 10 キャッシュドライバー

このドライバーを有効にすると、読み込んだデータをRAMにキープするので、行き来するようなところではアクセスが起こりません。



## ■ 戦闘モード

この戦闘モードは、ターン制のリアルタイム・シミュレーション・バトルです。主人公のみマニュアル操作で、通常の移動キーによって移動し、敵に接触すると自動的に攻撃を仕掛けます。フィールドを歩いていると、戦闘意欲のある敵キャラクターはパーティに向かって突進してきます。

## ■ 戦闘の終了

敵を完全に倒し戦闘終了すると、一定の経験値を得ることになります。

## ■ 戦闘メニュー

通常メニュー同様、解除キーを押すことによりメニューに入ります。ただし主人公のターン中しか受け付けません。

### 1 ユース アイテム

戦闘モード用のアイテムを使用します。行動ポイントを25パーセント消費。

### 2 攻撃目標 設定

他のパーティに攻撃目標を指示できます。個人と全員の2種類があります。個人で攻撃目標の場合は指示するパーティを選択し、出てきたカーソルで目標の敵に触れるように合わせ、決定キーを押してください。行動ポイントを25パーセント消費します。

### 3 作戦 モード

全員か、あるいは個人の行動に影響を及ぼす作戦があります。作戦は5つの中からひとつだけ選びます。が、中には、その作戦を拒否するキャラクターも出てきます。行動ポイントを25パーセント消費。

### 4 自動/手動

主人公の操作を自動(オート)にすることができます。

### 5 逃げる

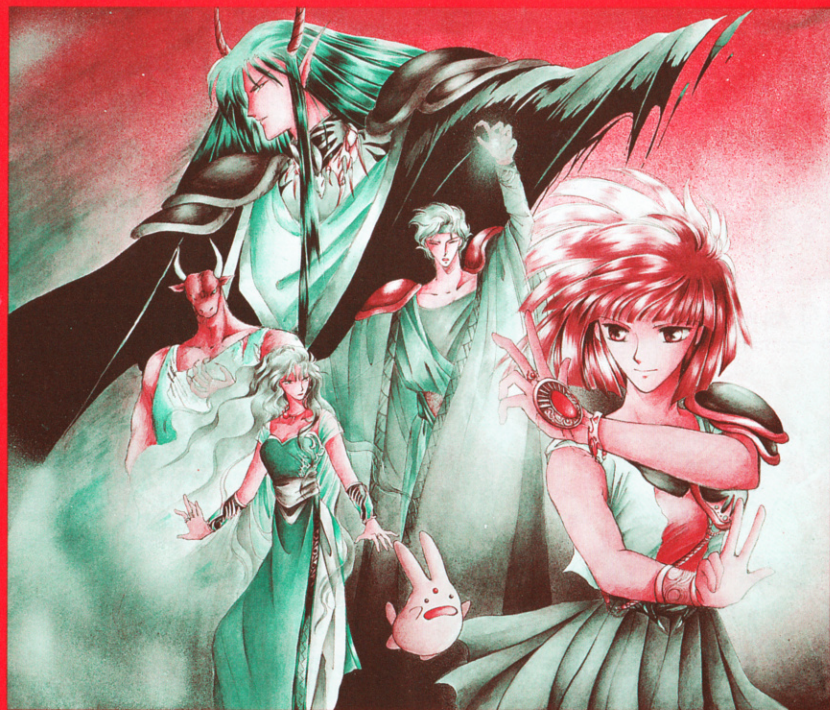
戦闘を拒否して逃げ出すことができます。

Magical Voice Role Playing Game

# 魔導物語 1-2-3

## デモンストレーション

MAGICAL VOICE RPG 魔導物語1-2-3 ©1991 COMPILE Demo



# 魔導物語 1-2-3

### 起動方法

ディスク2をドライブ1に入れて起動し、メニュー画面で、「魔導物語1-2-3 デモンストレーション」を選択します。  
注意・ティップスイッチのGDCモードを2.5 MHzモードにしておいてください。

### 遊び方

眺めて、いっしょに歌って、いっしょに踊って、お絵描きしてください。

今回のデモはノリを伝えるためのデモで、どんなゲームなのか全然わからないとゆー説があるので、以下、「魔導物語1-2-3」のウリの一部を書いておきます。読んで、遊びたいなあと思っただけ。

### 01・サンプリングで叫び歌いしゃべり!

登場するキャラクターがサンプリングのさまざまな声でしゃべるしゃべります。主人公の女の子アルル・ナジャは、すべての呪文を叫ぶし、ダメージを受ければ「いったあーい」とかわいい声で悲鳴をあげちゃいます。敵もすべての敵がしゃべります!

しかも数種類のセリフを持っていて、状況によっていろいろな声をだすのです。さらに商人やアイテムもしゃべってしまうとゆー、マジカル・ボイス・RPGです。

### 02・ファジィパラメータ

ライフや魔法の力などのパラメータを数字で表現することを止め、キャラクターの表情や動き/メッセージ/音楽で立体的に表現します。

風邪をひいたり、血を流したり、いままでにないデリケートな感情表現がプレイヤーをキャラクターに感情移入させます。

### 03・自動マッピングシステム

自動マッピングシステムによって、めんどろなマッピングが不要になり、快適にゲームが楽しめます。



### 魔導物語1-2-3 デモンストレーション・スタッフ

企画	梶庭王米光
プログラム	佐々木
デザイン	wizard
	氷樹さう
サウンド	MATS

●次の号ではゲーム画面も見れましょ。

注意・98本体のボリュームを下げた状態ではサンプリング音を聞くことができません。ボリュームの調節をしてください。

# フリーウェア宝島 Super Depth

フリーウェア宝島 スーパーティフス C | 9 9 | alty & tacox/Bio 100%

Play



さて、今回の「フリーウェア宝島」は、「Super Depth」をお送りするよん。みんな見てね、ありがとう！

## 起動方法

- ①ディスク2をドライブ1に入れて起動。
- ②タイトル画面表示後、スペースキー(左クリック)を押す。
- ③メニュー画面表示後、カーソルキー(マウス)でマウスカーソルを「フリーウェア宝島」まで移動、スペースキー(左クリック)を押す。

## 操作方法

リターンキー(左クリック)を押すとコメントが始まる。  
リターンキー(左クリック)で次に進む。  
ESCキー(右クリック)でメニューに戻る。

## PLAY DISC の作り方

- ①250KBの空領域のあるMS-DOSのシステムディスクを用意し、MS-DOSを起動。
- ②ドライブ2にDS98#6のディスク2を入れる。
- ③COPY B:FREE\*SD.EXE A:と打ち込んで、リターンキーを押す。
- ④SDと打ち込んで、リターンキーを押す。
- ⑤DEPTHと打ち込んで、リターンキーを押す。

## 遊び方

- 起動するとオープニング画面が出るよ。テンキーの2・8またはカーソルキーで、ゲームスタート、ハイスコア画面、終了なんかを選択できるのさ。
- Z、X、スペースキー等で実行してね。

- オープニング画面、ハイスコア画面ではQ、ESCキーを押すと終了することができるよ。
- ゲーム中はQ、ESCキーでポーズをかけることもできるよ。  
ポーズ中にQを押せば強制終了さ。  
その他のキーでゲームに復帰できるんだ。
- 内容は普通のシューティングゲームさ。テンキーの2、4、6、8やカーソルキーで“戦艦ヤマト”を動かして、Z、Xで攻撃だよ。ジョイスティックも使えるのさ。

- 画面下部にレーダーがあるのでそれを見てうまく攻撃してちょーだい。
- ステージは4種類あるよ。海面、空面、宇宙面、ボス面さ。海面と空面では横移動しかできないよ。全12面をクリアするとエンディング。
- ある特定のキャラ(レーダー上では白く点滅)をやっつけるとアイテムが出てくるよ。アイテムは以下の7種類さ。

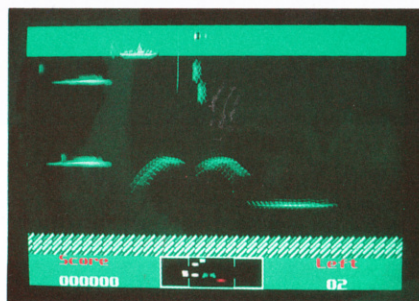
青色	スピードアップ
赤色	連射数アップ
緑色	弾のスピードアップ
紫色	3WAY SHOT (海面ではWAVE BOMB)
黄色	フラッシュボム
水色	フルパワー
白色	1UP

- アイテムを取ったら強くなるけど、敵の攻撃も激しくなるよ。
- 詳しい操作方法なんかは、次のドキュメントファイルを見てね。

DEPTH.DOC	操作方法etc.
DEPTHBGM.DOC	BGMのライナーノート

- ※フリーウェアはPDSとは異なり、著作権は作者に存在します。  
ですから、「Super Depth」のファイルを作者の了解なしに改変したりすることはできません。
- ※プログラムの配布・転載は、アーカイブファイルに含まれるすべてのファイルが改変・改編されていない状態で行う。
- ※営利目的のBBSに転載する際、雑誌等で紹介する場合には必ず作者に連絡して下さるようお願いいたします。
- ※フリーウェアのソフトを商目的で使用することはできません。ただし、ディスク代等、流通に伴う手数料としての金銭の授受は許可します。
- ※本プログラムを使用したことによって生じたいかなる損害についても著作権保有者はその保証義務を一切負いません。

# フリーウェア宝島 Super Depth





# DISC SAGA

眠れる森のお宝

©1991 COMPILE

DISC SAGA ~眠れる森のお宝~ ©1991 COMPILE Play

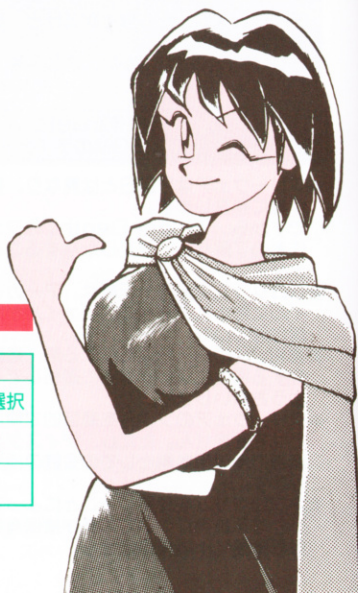
## 起動方法

- ①ディスク1をドライブ1に入れて起動。
- ②タイトルが表示後スペースキー(左クリック)を押す。
- ③メニュー画面表示後、カーソルキー(マウス)を操作、カーソルを「DISC SAGA」まで移動し、スペースキー(左クリック)を押すのだ。

(起動時にHELPキーを押しながら立ち上げると98ノートのモノクロ画面でも見やすくなるよ。)

## 操作方法

操作キー	キーの役割
カーソルキー	キーの役割
テンキー	キャラクターの操作、コマンド選択
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
0キー	



DISC SAGA

眠れる森のお宝

©1991 COMPILE

## 遊び方

今回の君自身は、とある城に隠されていると言われる財宝を狙って、城にしのおびこんだ「盗賊」だ。だが、そうカンタンには財宝をモノにはできないぞ。このゲームは、RPGの標準装備と言える(?) モンスターとの戦闘がないかわりに、インケンな翼の数々が、君の前に立ちほだかる。

そして、それらの翼をクリアしていくうちに、君自身は成長していくってすんぼうだ。

とは言い、なにををするにも失敗はつきもの。

君がゲーム中、一生の不覚レベルの失敗をしたら、画面に“LU”と表示してある「運」を使ってくれい。

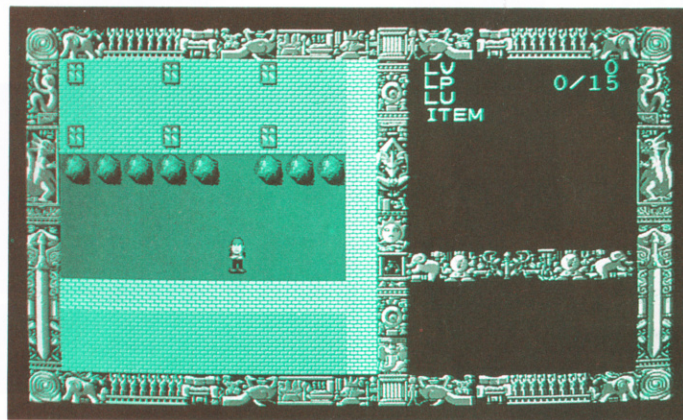
奇跡的な力で失敗を成功に転じることができるとは。ただし、「運」は3つしかない。使う場合は、よく考えてからにしるよ。それから、ゲームの舞台となる城の中には、データのセーブしてくれるヤツがいる。ゲームを始めたら、まず、そいつを探るのが得策だろう。

## コマンド説明

### 調べる アイテム

キャラクターの一步前の物や、足元を調べるときに使うのだ。

アイテムを使うときのコマンドだ。  
今持っているアイテムにカーソルを合わせて、スペースキーかリターンキーを押すのだ。



## アイテム

ゲーム中には次のようなアイテムが出てくるぜ。

### ポーション

失ったLP（生命力）を回復する飲み薬だ。



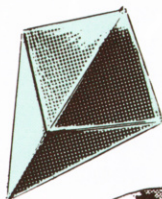
### グローブ

魔法の手袋だ。  
手先が器用になるぜ。



### センスグラス

カンがよくなる  
魔法の眼鏡だ。



### 紅玉

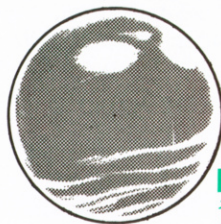
赤い宝石だ。

### 水の水晶球

水の精霊の力を  
やどした水晶球だ。

### 火の水晶球

火の精霊の力を  
やどした水晶球だ。



### 奇跡の薬

これを飲めば、失った「魂」を1つ取り戻せるぞ。

### 石

こぶし大の石だ。



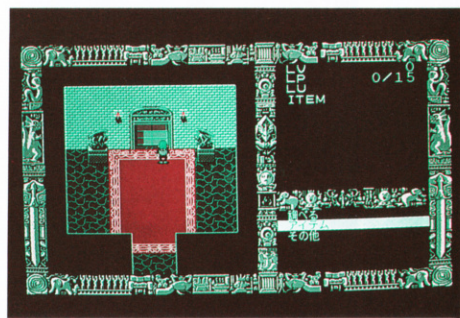
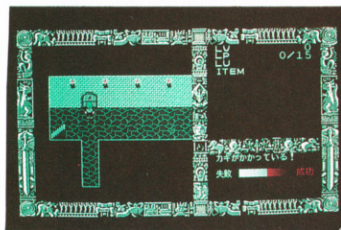
### ダガー

短剣だ。投げてよし、木彫りの箱を彫るもよし。



### 油のツボ

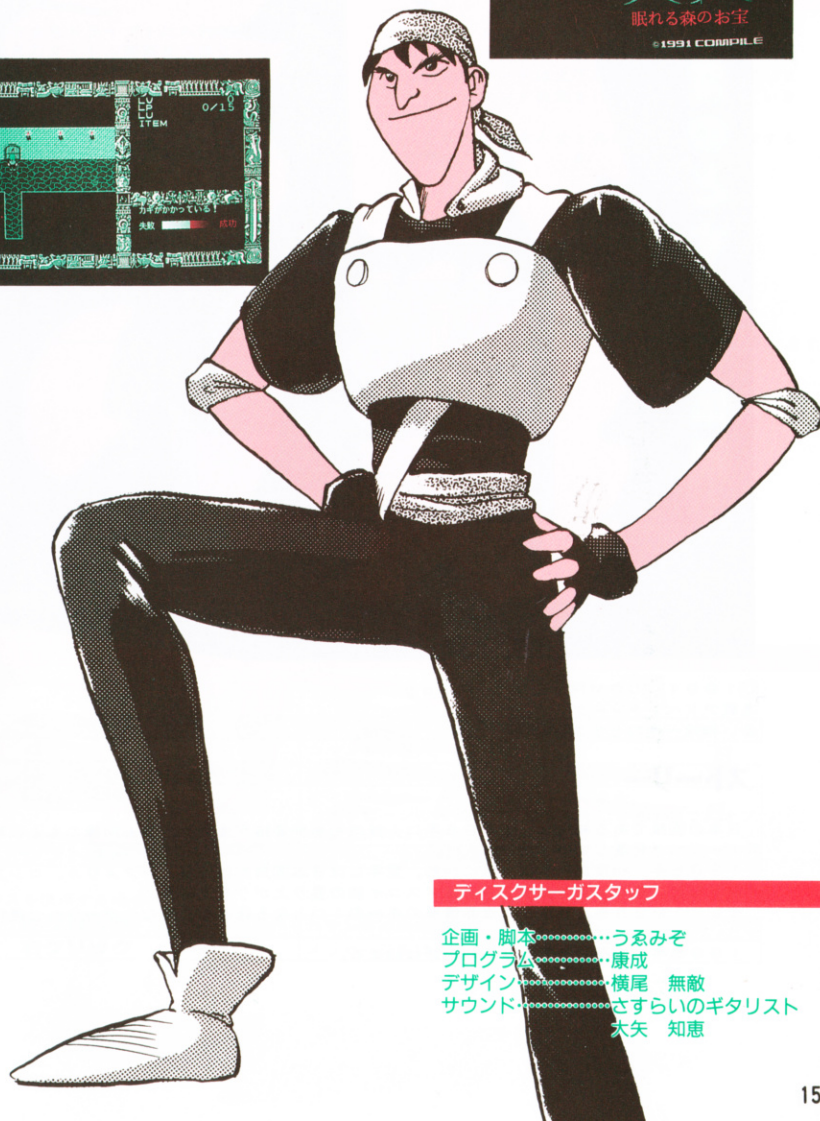
油の入ったツボだ。



# DISC SAGA

眠れる森のお宝

©1991 COMPILE



## ディスクサーガスタッフ

企画・脚本.....うゑみぞ  
プログラム.....康成  
デザイン.....横尾 無敵  
サウンド.....さすらいのギタリスト  
大矢 知恵



©1991 COMPILE Play

連載アドベンチャーゲーム

赤い相撲～愛のどすこい伝説～

## ストーリー

日本の国技である相撲は、1995年に女性にも参加資格が生まれ、男女同権のもとに新たなスポーツへと発展していった。

1996年、相撲ブームは一気に加熱。翌年には日本国内だけでなく、アメリカ、ロシア帝国、インドなど、様々な国で相撲ブームはドスコイ級の盛り上がりを見せた。

そして1998年。相撲は、世界情勢のキーの1つとなるほどの重要なスポーツへと進化した。

1998年の旧暦の7月よりこの物語は始まる。

# 赤い相撲

(起動時にHELPキーを押しながら立ち上げると98ノートのモノクロ画面でも見やすくなるよ。)

## 起動方法

- ① ディスク2をドライブ1に入れて起動。
- ② DS98のタイトル画面表示後スペースキー(左クリック)を押す。
- ③ メニュー画面表示後、カーソルキー(マウス)でカーソルを「赤い相撲」まで移動、スペースキー(左クリック)を押す。
- ④ 「赤い相撲」のタイトル表示後、スペースキー(左クリック)を押す。

## 画面の見方

グラフィック表示  
絵が表示されます。



コマンド表示  
コマンドが表示されます。

メッセージ表示  
メッセージが表示されます。

## 操作方法

キーボードを使用する場合

6・→	コマンドの選択。右に移動させる
4・←	コマンドの選択。左に移動させる
0・5・スペースキー CAPSキー	コマンド決定。 オンにすると、メッセージがはやく表示。 (メッセージのスピードで感情表現していますので、オフにしていたほうが楽しめると思います)
シフトキー	メッセージをはやく表示。

マウスを使用する場合

左クリック	コマンドの決定。
右クリック	メッセージをはやく表示。

キャラクター紹介

栗尾 由美 (くりお ゆみ)

この物語の主人公。元気で夢見がちな少女。彼女の中でたぎる相撲の血が、人々の野望と希望を巻き込み、波乱の激流が渦巻く！



栗尾 火山 (くりお かざん)

由美の父。しこなを龍風山 (たつかぜやま) という。相撲の神と呼ばれるほどの存在だが、現在は行方不明。

栗尾 海代 (くりお うみよ)

由美の妹。ある不幸な事件が起こって以来、記憶を失う。

栗尾 昌子 (くりお まさこ)

由美の母である。

高樹 牙雄 (たかぎ きばお)

由美の憧れの人。日本狼の気性を持つ少年。

冨場 麗子 (さえば れいこ)

相撲レスラー日本一を目指す美少女。第2話より登場するので期待されたし。

痴漢男 (ちかんおとこ)

痴漢する男である。だが、はたしてその正体は！？

赤い相撲スタッフ

企画・脚本……………猫庭王 米光  
 プログラム……………水田 浩二  
 デザイン……………wizard  
 企画・キャラクターデザイン…弓 弦ノ助  
 サウンド……………長尾 英之助



# あつぷるそーす WESTERN

## 遊び方

- カーソルをあっちこっちに移動させて、いろんな所で左クリックするのだ。何が起るかは、ふふふーん、秘密だけ。俺はそんなに優しくないのだ。

## あつぷるそーすWESTERNスタッフ

企画……………クルード松岡  
プログラム……………さだだ ぶりっつ  
デザイン……………Wizard  
サウンド……………大矢 知恵

# あつぷるそーす WESTERN

©1991 COMPILE Play  
アップルソース

## あつぷるそーすWESTERN

ヒュー、荒野をさすらう俺に、愛なんて言葉は不似合いさ。ってなわけで、ひさびさのあつぷるそーすだ。マウスカーソルを駆使して遊べ！

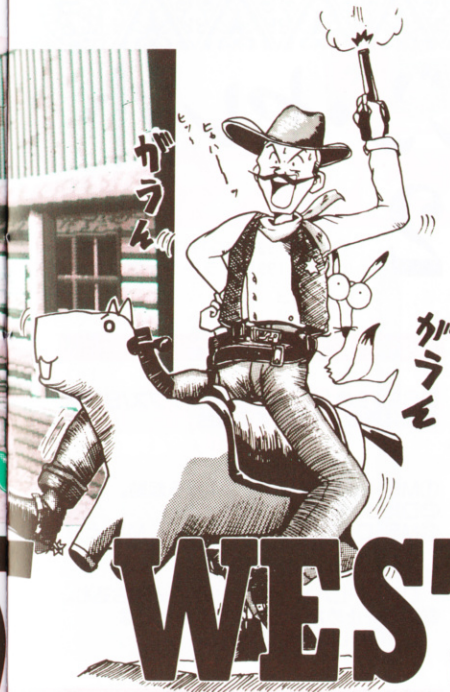
## 起動方法

- ①ディスク1をドライブ1に入れて起動。
  - ②タイトル画面表示後、スペースキー(左クリック)を押す。
  - ③メニュー画面表示後、マウスカーソルをカーソルキー(マウス)で移動、「あつぷるそーすWESTERN」にあわせ、スペースキー(左クリック)を押す。
- (起動時にHELPキーを押しながら立ち上げると98ノートのモノクロ画面でもきれいに見ることが出来ます。)

## 操作方法

キーボードでの操作	
(8) ↑ (4) ← → (6) ↓ (2)	カーソルの移動 (テンキー)
スペースキー	決定
リターンキー	キャンセル
ESCキー	メニューへ戻る

マウスでの操作	
マウスの移動	カーソルの移動
左クリック	決定
右クリック	キャンセル



# シナプス・マガジン・セレクト Vol.2

©1990.1991 BOTHTEC/PUEST  
©1990.1991 ミラージュプロジェクト

このディレクトリに収録されているのは、ボースティ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/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布されているデータ・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ました。

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、パソコン通信に使われている圧縮ファイルの一種で、これにより数ファイルをひとつ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ご参考ください)

収録データは以下の通りです。

## 演奏手順

DS98#6の「ミュージック・シナプス/BGM機能体験版」を使用する場合

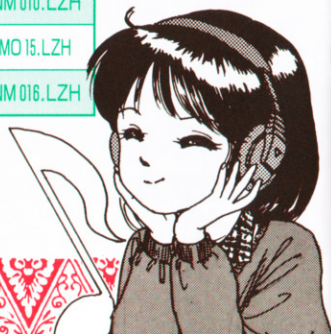
- ①MS-DOSをドライブ1から起動。
- ②Disc1をドライブにセット。
- ③MS-DOSのコマンドでCD MSと打ち込む。
- ④FM音源で演奏するときはOPNPLAY ファイル名と打ち込む。
- ⑤演奏を止めたり、曲を変えるときはENDPLAYと打ち込む。

市販の「ミュージック・シナプス」シリーズを使用する場合

付属のマニュアルを参考にしてください。

## 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
ELISE OPN ELISE MDI	エリーゼのために	ベートーベン	内蔵音源 MIDI	SYNM010.LZH
GAKKYO OPN GAKKYO MDI	楽興の時	シューベルト	内蔵音源 MIDI	SYNMO15.LZH
TURKISH OPN TURKISH MDI	トルコ行進曲	モーツァルト	内蔵音源 MIDI	SYNM016.LZH



# ソフトハウスさん

# ソフトハウスさん



## 起動方法

- ①ディスク1をドライブ1に入れて起動。
- ②タイトル画面表示後、スペースキー(左クリック)を押す。
- ③メニュー画面表示後、カーソルキー(マウス)でマウスカーソルを『ソフトハウスさんいらっしゃい』まで移動、スペースキー(左クリック)を押す。

## 操作方法

リターンキー(左クリック)で、インタビュールームが始まる。  
リターンキー(左クリック)で次に進む。  
ESCキー(右クリック)でメニューに戻る。  
今回のソフトハウスさんはウエイランドルームを提供してくれた、グロリアデリアさんです。  
みんな個性の強い人達です。



# 98ゲーム情報・はや耳じぶく耳

## 起動方法

- ①ディスク1をドライブ1に入れて起動。
- ②タイトル画面表示後、スペースキー(左クリック)を押す。
- ③メニュー画面表示後、カーソルキー(マウス)でマウスカーソルを『98ゲーム情報・はや耳じぶく耳』まで移動、スペースキー(左クリック)を押す。

## 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(左クリック)で、メインウィンドウが開きます。  
カーソルキー(マウス)でカーソルを動かして、ウィンドウ上のアイコンにカーソルを合わせ、リターンキー(左クリック)で操作を決定します。アイコンの種類と動作は次のとおりです。

9月	9月の新作情報から表示
10月	10月の新作情報から表示
11月	11月の新作情報から表示
Next	次のページを表示
Back	前のページを表示
Close	ウィンドウを閉じて起動直後の状態になる。
Exit	新作情報を終わってメニューに戻る。

●水色で表示してある作品にはメニューからのコメンタリーあり。  
●カーソルを見た作品のところに持っていく、リターンキー(左クリック)で、サブウィンドウが開きます。リターンキー(右クリック)、ESCキーでサブウィンドウは閉じます。

# wcom

ウ○コじゃないよウコンだよ (下品)。  
ユーザーとコンパイルでContactを取ろうの略です。

今まで、ゲームメーカーは常に送り手でしかありませんでした。しかし、それでは人の心を討つ「愛と感動のゲーム」を作る事はできない。そこで生まれたのが、このコーナーです。みなさんもこのコーナーで、愛のキャッチボールをしませんか?

(ケッやってられっかよ!)

そのあなた、そんな事を言っただけは真の平和は訪れませんよ。勇氣と希望を持って明日の夕日を目指しましょう。必ず愛は勝つ!  
(あ〜歯が浮く…。)

というわけで、8月発売のDSから募集を開始したこのコーナーに届いた便りはたったの××通…。ああ…この世に愛はないのか。そう言えばこの頃テレビでも本でもやたらと愛、愛って言うようになったけどこれも一つのブームなのだろうか?

というわけで、みんなもブームに乗り遅れないために、テーマは「愛」だ! (ウソ)

さて、能書きが長くなってしまったが、さっそく、お便り紹介していきます。

このコーナーの編集は不肖たくし「キドびゅー」が担当させていただきます。



## さあ、答えよスタッフ



このコーナーは愛だ! (バキッ) ←殴られた音。このコーナーは日頃、人知れずもくもくと仕事しているスタッフに、「そんなジメジメした仕事して、心が荒みませんか?」ってのはげまじや、「いつ寝てるんですか?」っていう質問を受け付けるコーナーだ。

名指して、質問してねっ、と募集には書いていたけど、「いったい誰がどれやら分からないや、ケッ!」という事もあってか名指しの便りは来ていない。今回は、とってまタイムリーな内容の投稿を紹介する。

**わたしはMSX版「魔導物語1-2-3」をやった大好きになったので、今回の9/8版の発売はショックです。**

アルバイトをはじめました。98と魔導物語を買うためです。  
でもバイトで2?年上の先輩が、いじめるので、やめたいと思っています。でもそうすると買えません。どうすればいいでしょう。

兵庫県・土壘に行ったペンギンちゃん



むちゃくちゃおもしろいので、絶対に買うべきだ、ってことだ。

こいつは困った質問だ。世の中に色々な人間がいる。時には辛くても我慢しなきゃならない事だってたくさんある。でも一つだけはっきり言える事がある。「魔導物語1-2-3」は、

## 私を笑ってちょうだいな



このコーナーは自分のブザマな体験談をぶちまけて、恥を広げようっていうマソチックなコーナーだ。このコーナーに実名で投稿できる人間がいたらスタッフみんなまで拍手しちゃうぜ。  
ペンネームでもOKだからじゃんじゃん送ってクレイ射撃(爆死)。

## 僕

僕はある日、お昼御飯用のパンを買いにアンデルセンに行った。パンをトレーに載せてレジに行った時、僕は目を疑ってしまった。  
「な、なんでこんなかわいい子が…。」  
そこにはロングヘアがつつやかに光り、半径100億光年を探してもこれほどエプロンドレスが似合う女の子はいないに違いないと確信させるアルバイターが立っていた。

緊張でふるえる手でお金を渡し、感動でポツとなる顔でお釣を受け取った僕は店の出口に向かった。ああ、早く一人になって彼女の面影を僕の胸の中で追いたい。そして、大音響とともに僕はお店の自動ドアに激突してしまった。

手に握りしめたお釣の小銭は無数の金属音とともに店中に四散する。大好きな「飲むヨーグルト」は破れて、火砕流さながらに流れだし店の床を汚す。彼女は笑いをこらえた顔でモップを持って走りよってくる。

あとはどうやってお店をでたのか、何をしゃべったのかも覚えていない。ただ覚えているのはその壮大なごみを片付けている間も僕は彼女の顔を見続けていたことだけだ。

東京都・穴があつたら入りたい蔵



学旅行でオネショして恥ずかしかった…これは恥ずかしい!

甘いっ! 甘いなあ君は、蜂蜜の37.25倍は甘い。  
そんなわけで、俺の方が私のほうがもっと恥ずかしいぞ。  
と思う体験談を待つ。  
ちなみにこちらは、小学校の修学旅行でオネショして恥ずかしかった…これは恥ずかしい!

## 僕らの町じまん



このコーナーは自分の住んでる町の自慢話を聞かせてよというコーナーだ。  
「僕の町にはこんな凄い町がある。」とか、「私の町にはこんな素敵なお店があるのよんッ♥」とか、町内総出で、独立戦争やっていると、とにかく自慢になることなら何でもGOODだ。送ってよこしてくださいな。

**広島**と言えば「お好み焼き」である。ちまたには多くの「お好み焼き」が氾濫しているが、その多くはネイティブな「お好み焼き」ではない。特に広島県外で食べる「広島風お好み焼き」ははっきり言う「カスである。」と。

本当の「広島風お好み焼き」とは軽く火を通した麵を小麦粉の膜の中でバリバリに焼くのだ。それを2?折にして「おたふくソース」でいただく。百聞は一見に如かず。お店を一件紹介しよう。広島県呉市、市営堺川駐車場入り口かられんが通りに向かって橋を渡ったすぐ左にある「お好み」である。よくある青海苔さえかかっていない。ましてや花がつつおなどありえない。単純に「おたふくソース」だけをかけて食べる。

肉卵そば入りの大盛りで550円。じつに貴重な価格設定と云わざるをえない。  
広島人の忘れられた至福が君の味蕾を揺り起こす。保証しよう。

広島県・びーうい



その店ならおいらも知っているぞ、今流行りのスキンヘッドのじいさんが腹巻き巻いて文句言いながらお好みを焼く店だ。立付けの悪いドアと、壁に向かって食べる巾40センチくらいの糊みたいなテーブルが印象的だった。皆も地元の良い店を紹介してね。うちのイヤシ編集長が旅行好きの美味しいもの好きで、情報にうえるので…。



## イラスト&カット

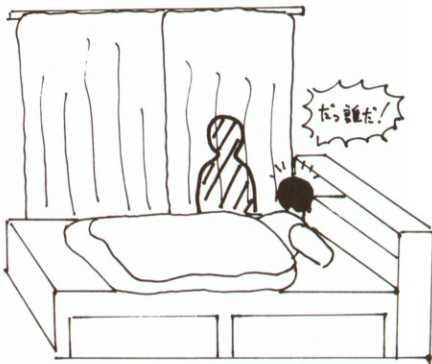


さて、今回UCONの最後に控えしコーナーはイラスト&カットのコーナーだ。

みんなのあふれんばかりの才能を十二分に発揮して、スタッフがギョーっと驚くイラストをじゃんじゃん送ってよこすのだ。

今回は初めてだからほとんどきてないけど、みんな遠慮はいらないぜ!

時々けなすかもしれないけど負けちゃだめだ。



俺の家に2日連続で来た謎の影!?

数日前、家で寝ていたら。謎の影がカーテンに映っていた。あれは何だったのだろう。

埼玉県・蔵前 眞治



おいらはその手のネタは苦手なんだ。勘弁してくれ〜。ほら、うすら涙が…。



Disc Sagaの主人公を書いて見ました。どうやったら、絵がうまく書けるようになりますか。

福岡県・フェルナンド



どれだけたくさん描くかがポイントだ。

## 多忙広報 救済求ム

広報は今、みんなに救済を求めます。ディスクラベルシール用のイラストを描いて送ってください。採用作品には、DS98のオリジナルテレカをプレゼントしちゃいます。

### ●応募方法

- ①鉛筆、ウスズミ、カラー、ボールペン不可。
- ②スクリーントーンは使用してもOK!
- ③下品は不可。
- ④サイズはハガキ大より小さいこと。
- ⑤送付はハガキでも封書でOK! ハガキの場合はイラストが消印などで、汚れる恐れもある事を頭に入れてね。

### ●送り先

〒732 広島市南区大須賀町17-5  
チャンボール広交210号

株式会社 **コンバイル**

「多忙広報救済イラスト」係

★UCONの応募方法はこの取扱説明書の30ページに書いてあります。

# 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。

グローティア

「ヴェインドリーム」ソフト ① 5インチ… 1名  
② 3.5インチ… 1名

ミラージュプロジェクト

「ミュージックシナプス」  
オリジナルテレホンカード ③…………… 5名

コンバイル

「DS98特製オリジナルテレカ」④…………… 5名

締切は12月20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。



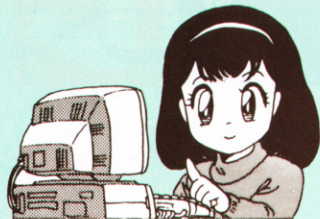


# テキスト&グラフィックス

# 投稿募集

# 圧縮 ツール コンテスト

ディスクに掲載する、読者投稿を募集中！  
みんなの情報、主張、体験談、あるいは  
DS98の感想、要望、提案などなーんでも  
結構。注意事項をよく読んで「DS98テキ  
スト&グラフィック」係まで、送ってちょ  
うだい。



## ★テキストファイルの注意事項★

●MS-DOSのTYPEコマンドで読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る。

★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  
@Cn : 文字の色変え

### 属性指定

@R : 文字の反転  
@B : 文字のブリンク  
@G : 簡易グラフ、またはバーチャルラインのON  
@N : 色指定はそのまま、属性復帰  
@F : 文字のフラッシュ  
(ページをまたぐ指定は不可)  
@In : @Gをnで指定するモード  
(1画面すべてが変わる)  
n=0 バーチャルライン  
n=1 簡易グラフ  
@VL : バーチャルラインを文字につける  
@UL : アンダーラインを文字につける

### 特殊指定

@Xnn : nnで表現される16進2桁の  
キャラクタをTVRANに転送  
@Wnn : nnで表現される10進3桁の  
単位時間ウエイトを入れる  
(単位時間は1/60秒)

### その他

@/\* : \*/でくられるまでの文字列  
を、メモ行として表示しない  
@H : そこでページを区切る  
@<nn : nn10進2桁の文字数分戻る  
@BSnn : nn10進2桁の文字数だけ  
スペースを打ちながら戻る  
@\* : 画面をクリアする  
@: pで指定されたバレット (ユー  
ザーは0のみ) をnnnで指定  
される色に変更  
nnn=B、R、Gの順で、そ  
れぞれ16進1桁で表す

- 色/属性指定は、一度指定すると次の指定まで有効。指定終了後は必ず元に戻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。行最後のコントロール指定は要注意。
- 詳しくはDS98の編集後記を御覧ください。

## ★注意事項★

- 未発表のものであること。
- メディアは3.5inchiか5inchiの2HDか2DDで、MS-DOSで読取り可能なもの。
- 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。

## ★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、その他ボード類)、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も入れて)ください。
- 使えるデータフォーマットは次の通りです。

## ①R、G、B、E分離の ベタファイル+バレットファイル

- R、G、B、Eの各ファイルには、わかりやすい拡張子をつけてください(など)。
- R、G、B、Eのデータ形式は、バイナリのGRAMベタとします。バ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。テキストの場合はバレット番号と、それに対応するR、G、Bの情報を入力してください。バイナリの場合はバレット0から順に1バレット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'sSTAFF Kid 98 (ツァイト)
- artV (システムソフト)
- ESQUISSE (ウェブトレイン/JICC)
- DELUXE-PAINT II (BPS)

## ★気分はデザイナー★

◆君もデザイナーの気分を味わってみたいか？  
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、色制限を明記。

## ★圧縮対象と動作条件

- ▶圧縮対象は、コードまたはグラフィック
- ▶PC-9801用のMS-DOS Ver3.1.X以上、またはOS/2 Ver1.3.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。

## ★締切り

- ▶偶数月ごと。最終締切り1991年年末。
- ▶各締切りごとに、優勝、順優勝(部門別に各1名)と特別賞(数名)を決定。
- ▶最終締切り後には、全体からの上位3位(部門別)と特別賞(数名)を決定。

## ★応募方法

- ▶本体ソース(専用ライブラリが必要ならライブラリのファイルも)、実行形式ファイル、動作環境、使用言語、作者コメント等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」係まで送る。

## ★注意事項

- ▶本人のオリジナルで未発表のもの。
- ▶メディアは3.5inchiまたは5inchiの「2HD」か「2DD」で、で読取り可能なもの。
- ▶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

- ▶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……粗品(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 D S 98上で随時おこないます。

# STAFF

参入メーカー ■ グローディア  
フリーウェア ■ alty&atacox/Bio-100%

## コンパイル

発行人	■ 仁井谷 正充
編集人	■ 北野 不凡
企画	■ 猫庭王 米光 ■ 白龍鳳 霞 ■ クルド/松岡 ■ うゑみぞ ■ スーちゃん ■ ドクターK 美
デザイン	■ 横尾 無敵 ■ 村長さわ ■ wizard ■ 弓 弦之助
プログラム	■ MIZUTA ■ KITANO ■ 佐々木 某 ■ 康成 ■ さだだ ぶりっつ
サウンド	■ さすらいのギタリスト ■ 大矢 知恵 ■ ガオウ長尾
営業	■ しのびー
パッケージ	■ けけ
取扱説明書	■ キドびゅー★ ■ 文規 るさ
総務	■ 総務の池田 ■ シランカオ ■ 駄菓子屋玩具 ■ FURUFURU ■ ナカしのSAKO ■ 山田 嬢

## 不幸の罨はカレーの香り

新しいDS98、いかがでしたか？  
私達がイメージした新しいDS98は、ユーザーの皆さんの声とコンパイルからの声「ワイワイ・ガヤガヤ」とにぎやかに聞こえるDS98でした。まだまだ、始まったばかりでスタッフもおっかなびっくりって感じの「みんなの声」だけど、情熱だけは「ぼーぼー」です(なんじゃそりゃ)。

みんなも気軽におはがき書いて下さいね。

ところで、不凡はカレーが大好きで、あちこちおいしいという噂のカレーを求めてさまよっ

## UCONお便り募集だよん!

やつほーい。マニュアルにみんなのお便りを載っけるコーナーができた。というわけで、募集テーマは以下の通りだ。応募はハガキでも封書でも自由だと言う事にするよーん。みんなのア・ツ・イ投稿を待つ!

### その1「さあ、答えよスタッフ!」

DS98 スタッフへ何か聞きたい事、絶賛、文句、愛の告白、等々、指名制だよ、スタッフを呼び出してね。

### その2「私を笑ってちょうだいな」

決して悩めるのはあなただけではない。ってわけで、あなたの恥ずかしい話を聞かせてよ。色々あるんでよう。ウン、オ・シ・ヤ・マ・さん。

### その3「僕らの町じまん」

あなたの町が変わった事、またはおいしい食べ物屋さんのお話を聞きたい! 俺聞きたい(食い意地のはった不凡)。

### その4「熱烈推薦電腦遊戯」

あなたのソフト評、お薦めソフト、聞かせてください。コンピューターアミューズメントにかんしてならなんでもOK!

### その5イラストorカット

マニュアルに載っけます。「俺は画面上より紙に描いた方がうまいんだ!」という自惚れ屋さんの挑戦を待つ! イラストじゃんじゃん応募してね。「多忙広報救済…」の方もよろしく。

ここにあるテーマ以外でもいろんなお便り下さい。というわけで、待ってます。採用された方には、もれなく、掲載された号のマニュアルを他人に見せて、自慢できるとい名誉を差し上げます(笑)。

### ●宛先は

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交210号 棟)コンパイル「UCON○○○○○○○○○○コーナー」係

てるよ。  
おいしいカレー屋さんもいくつかキープして時々そこに行くのを楽しみにしてたんだけど、五日市というところにあるカレー屋さんのカレーを食べて以来、もうどこで食べてもおいしくな〜い!

これって考えてみたら自分の幸福(せこい幸福だ)を自分で減らしているわけで、「美食は不幸に通ず」という真理をひとつ体得してしまっただよ。うん。

というわけで今はおいしいピザを求めてます。

誰か知ってたらおしえてねー。 不 凡

## コンパイルクラブ入会案内

コンパイルとユーザーのみんなとのコミュニケーションをはかるサークル「コンパイルクラブ」は、ただいま会員を募集中! コンパイルに準ずるでも興味を持った君、また、コンパイルの真の姿を知りたいあなたは、今すぐ会員になろう。  
会誌の内容のそーぜつさ(ひらがなで書いてあるところがポイント)は、ゲーム業界でも1、2を争うほどだぜだよ。

### (入会特典)

コンパイルクラブに入会すると、以下のグレートな豪華特典があるのじゃ!

- ①会員証 ②雑誌「コンパイルクラブ」
- ③コンクラ地下版
- ④たまにもらえる豪華(?)プレゼント
- ⑤その他いろいろ ⑥おわり

### (入会方法)

入会希望者は、定額小為替か100円以下の切手で、年会費1,000円を、「大入会」係までお送り下さい。(入会費は無料です)到着後、折り返し会員証をお送るよん。

## コンクラ用原稿大募集

コンパイルクラブでは、会員・非会員を問わず、読者の原稿を常時募集してるぞ。内容はどんなものでもOK。掲載されると内容に応じて原稿料を支払っちゃうよーん。原稿の裏に、住所・氏名(フリガナも忘れずに)・電話番号を書いて、「大原稿」係まで、送ってやってください。

### (投稿の掟)

- ①漫画原稿の場合  
タテ×ヨコが210×151もしくは300×210(単位:ミリメートル)に収まるように描くこと。
- ②カット・イラストの場合  
官製はがきと同じか上の漫画原稿と同じサイズで描いてね。  
サイズの違う原稿は、整理の都合上、こちらで困っちゃうんで、規定を守ってね。

## ディスクが壊れちゃったよーん!

ディスクを誤って破損してしまった場合、故意による破損の場合を除いて修理致します。  
破損したDS98のディスクと修理代金1240

円(送料、税込み)を現金書留または定額小為替で下記の住所までお送りください。

すべての宛て先は

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交210

株式会社コンパイル 『○○○○○』係まで

## 通信販売のお知らせ 表示価格は税別

現在、以下の商品を通信販売しています。

■ NEC PC-9801VM以降・EPSON PC-286/386シリーズ  
D S 98創刊準備号 .....2,900円  
D S 98#1〜#5 .....3,980円  
D S 98#1〜#3 .....3,980円  
D S 98 MAP&CONSTRUCTION.....3,980円  
オリジナル=笑ッせえるすまん①〜③,980円

■ MS X 2・MS X 2+・MS X turbo R用  
D S 1月号(CDつき) .....2,900円  
D S 2/4〜12月号 .....1,940円  
D S #20/#22(CDつき) .....2,980円  
D S #21/#23〜#30 .....1,940円  
創刊準備号〜7号、3月号は完売しました。  
#8〜9、#22は在庫があとわずかです。

D S S P=春号/夏休み号 .....3,980円  
D S S P=秋号/クリスマス号 .....3,980円  
D S S P=初夏号 .....4,800円  
D S D X=ルーンマスターII .....3,880円  
D S D X=魔導師ラルバ総集編 .....3,880円  
D S D X=にゃんぴ .....3,880円

オリジナルゲーム

真・魔王ゴルベリアス・ランダーの冒険III .....7,800円  
ルーンマスター三国英傑伝 .....6,800円  
ゴルビーのバイブライン大作戦  
(MS X 2/T O W N S版) .....6,800円  
ドラゴンクイズ .....6,800円

■ 魔導師物語・音楽館(税込価格)

カセットテープ .....2,000円  
D A T(デジタルオーディオテープ)1曲おまけつき  
.....2,500円

注意:これは、「魔導師物語」のアレンジサウンドが入っているテープです。ゲームではありません。

購入希望商品の総額+消費税をプラスした金額に送料210円を加えて、現金書留か郵便小為替で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号をわかりやすい文字で書いて、「大通販」係まで送って下さい。

郵便はがき

大変恐縮で  
すが41円  
切手をお貼  
りください

7 3 2 - □ □

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#6

ユーザー登録カード

フリガナ		年 齢	
氏 名			
フリガナ			
住 所	〒		
		番 ( )	-
職 業 名		性 別	男・女
使 用 機 種 名			

※記録より切り取って、41円切手を所定の位置にお貼りの上、郵便ポストにご投函下さい。



※下のアンケートの答えを右の記入欄に書いて当社まで送って欲しいです。抽選で素敵なプレゼントをあげます。

**A**

各項目の評価をお願いします。

**B**

今号の内容の評価をお願いします。

1. タイトル・メニュー
2. ヴェインドリム
3. 魔導物語1-2-3
4. Super Depth
5. DISC SAGA
6. 赤い相撲
7. あっぶるぞーすWESTERN
8. シナプス・マガジン
9. ソフトハウスさんいらっしゃい
10. 98ゲーム情報
11. コンパイルコーナー

**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-CON
8. Oh!PC
9. 日経バイト
10. 朝日パソコン
11. マイコン
12. The BASIC
13. コンピューク
14. PC-ONE
15. 98マガジン
16. NET WORKER
17. PC マガジン
18. その他

**D**

コンパイルコーナーの中で面白かったものは？(複数可)

1. お便りコーナー
2. 運動会で一等賞
3. 魔導物語コマースナル
4. 投稿リレー小説
5. スタッフインタビュー
6. 変な日本語を探すこと
7. Dr. K美 & 白龍鳳霞の診察室
8. 新人の分け前コーナー
9. お知らせとお詫び

**E**

DS98で作ってほしいプチゲームは？

1. アクション
2. ロールプレイング
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

**F**

おにも購入するゲームのジャンルは？  
(「E」の項目から番号を選んでください)

**G**

取説のプレゼントコーナーから、ご希望のナンバーを書いて下さい。

**H**

あなたがいつも聞いている音楽は？

**I**

DS98についてご意見ご希望をお願い致します。

A	優	良	可	嫌	悪	C
パッケージ	・	・	・	・	・	
価格	・	・	・	・	・	
取扱説明書	・	・	・	・	・	
B	優	良	可	嫌	悪	D
1. タイトル・メニュー	・	・	・	・	・	
2. ヴェインドリム	・	・	・	・	・	
3. 魔導物語1-2-3	・	・	・	・	・	
4. Super Depth	・	・	・	・	・	
5. DISC SAGA	・	・	・	・	・	
6. 赤い相撲	・	・	・	・	・	
7. あっぶるぞーす	・	・	・	・	・	
8. シナプス・マガジン	・	・	・	・	・	
9. ソフトハウスさん	・	・	・	・	・	
10. 98ゲーム情報	・	・	・	・	・	
11. コンパイルコーナー	・	・	・	・	・	
H						
I						

DS 98 # 6

Disc  
station **98** #6

©1991 COMPILE

1

- ディスク サーガ
- あっぷるせーす WESTERN
- 98ゲーム情報
- ソフトハウスさんいらっしゃい
- アートギャラリー98



**Disc  
station** **98#6**

©1991 COMPILE

**2**

- 魔導物語1-2-3  
RPG(Demo)©1991 COMPILE
- 赤い相撲
- シナプス・マガジン
- CGミュージアム
- フリーウェア宝島
- コンパイルコーナー
- 編集後記



Disc  
station **98#6**

©1991 COMPILE

**3**

●ヴェインドリーム  
RPG(Demo Play)  
©1991 GLODIA



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、高温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 シャンポール広交210号  
PHONE (082)263-6165

株式会社 **コンパイル**