

**Disc**  
**station** **98** **EX**

株式会社 **コンパイル**

〒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 (ユーザーテレホン)

# Disc station 98 EX

## USER'S MANUAL

### PLAY

ベストプレーベースボール  
ASCII

LORD MONARCH  
Falcom

BEAST LORD  
HOBBY JAPAN

SHAM CITY  
バグ猫ソフト

### DEMO

笑っせえるすまん  
COMPILE

DEMO (テーブルトークRPG)

パワープレイ  
HOBBY JAPAN



# 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。



No Copy

このマークは  
不法コピー  
禁止マークです

ソフトウェア法的保護監視機構



## 太陽

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。



## 解体

まちがっても、分解などしないように。



## 液体

水などをこぼさないで。



## 接触

この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。



## 打撃

落としたり、ぶついたり、強いショックをあたえないで。



## 磁界

磁気のあるものは、ちかづけないで。

**C O N T E N T S**

- 4 ベストプレーベースボール
- 12 LORD MONARCH
- 18 BEAST LORD
- 28 SHAM CITY
- 32 パワープレイ
- TRPGミニ講座
- 33 笑うせえるすまん
- 98ゲーム情報・はや耳じごく耳
- 34 ツールコンテスト・ユーザー投稿募集
- 36 プレゼントのお知らせ
- 37 STAFF
- 38 通信販売のお知らせ
- 39 コンパイルクラブ入会案内

・MEG-DOSは、(株)エス・ピー・エスの登録商標です。  
・本製品には、MS-DOSは付属してありません。  
・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、コンパイルまでご連絡ください。

# The Best Play Baseball

## ゲームの始め方

- ①MS-DOSのシステム(NEC製 Ver2.11 / 3.10 / 3.30 / 3.30A/B / C)を用意します。
- ②ディスク2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「ベストプレーベースボール」の項まで動かして、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

DS98EX#2のディスク2をドライブ1に入れて立ちあげてください。オープニング画面が現れタイトルが表示されます。

注: 「ベストプレーベースボール」をプレイするときは、ディップスイッチの2-8をOFFに設定してください。

※DX/DS/DAをお持ちの方は (HELP) キーを押しながら本体を立ち上げ、ソフトウェアディップスイッチ2-8 (GDCクロック) をOFF (2.5MHz) にして下さい。なお、ソフトウェアディップスイッチの設定方法についての詳細は本体付属のガイドブック等をお読み下さい。





## 製品版との違い

- GチームとLチームのデータのみ入っています。球場は同じく東京ドームと所沢球場のみです。したがって、試合はこの2チームの対戦しかできませんが、選手名、選手データ等の表示はできます。
- エンディング画面はありません。スタッフロールの代わりに製品版の告知が入ります。
- 公式戦及び、オープン戦のスケジュールは省略されています。

## 操作方法

このゲームはマウス・キーボードのどちらにも対応しています。

	マウス	キーボード
選択	左クリック	リターンキー HOME・CLRキー シフトキー
取消	右クリック	HELPキー ESCキー
移動	マウス本体	カーソルキー テンキー

## 遊び方

### メインメニュー

- リーグデータ  
リーグの取り決めや、各チームの球団データを設定します。
- チームデータ  
各チームに所属する選手のデータを表示します。
- 成績  
リーグの勝敗表、個人成績を表示します。
- 日程  
日本シリーズの日程を表示します。
- 公式戦  
このデモディスクでは省略されています。
- オープン戦  
このデモディスクでは省略されています。
- システム  
ゲームのシステム的な処理（ゲームの終了や環境設定など）を行います。

## 試合

対戦する2チームのモードによって、試合は次の4種類になります。

「MAN」対「MAN」

2人のプレイヤー同士が戦います。

「MAN」対「COM (SKP)」

対コンピュータ戦です。

「COM」対「COM (SKP)」

コンピュータ同士の試合です。試合の様子を見ることができます。打席の途中のカウントは省略するので、試合のテンポは少し早くなります。

「SKP」対「SKP」

試合の様子は見せずに、途中経過だけを表示します。試合時間は最も短くなります。

## 日本シリーズ

日本シリーズは7回戦でセリーグおよびパリーグの優勝チームによって行われ、先に4勝したほうが優勝となります。2試合めと5試合めの後に移動日があり、その度にDH制が交互に採用・不採用になります。

日本シリーズのモードに入って選手の変更した場合は、日本シリーズのモードのみで有効です。したがって公式戦のデータには一切関係ありません。

## DH制

DH制は指名打者制とも言い、投手の代わりにある特定の打撃専門の野手を置くことができるルールです。リーグによって、セリーグでは「なし」に、パリーグでは「あり」に設定されています。

設定の変更はできますが、なるべく変更しない方がいいでしょう。変更した場合は打順等の手直しが必要になります。

## 延長

試合が同点の場合の延長回数を設定します。最初はセリーグは15回、パリーグは12回、日本シリーズは18回に設定されています。9回(延長なし)から18回までの範囲で変更可能です。

## 監督データ

### 各データの見方

#### ・タイプ

スタメン(先発オーダー)を決めるときに、攻撃力を重視するのか守りを重視するのかの違いです。試合中は攻撃型のほうが代打・代走を積極的に行い、守備型は守備固めを早めに送ります。

#### ・投手交替

完投型は先発投手をなるべく長く投げさせようとし、継投型は早めに投手交替を行います。

#### ・選手起用

スタメンを決めるときや代打を送るときに、過去の実績を考慮するのか、あくまで調子(打撃指数)を見て決めるかの違いを表します。

#### ・打順の組替え

先発オーダーをあまり変えないのか、結果が出ない場合は積極的に組替えを行うのかの違いを表します。

#### ・バント策

バントの作戦が多いか、少ないかを表します。

#### ・エンドラン策

エンドランの作戦が多いか、少ないかを表します。

#### ・盗塁策

盗塁の作戦が多いか、少ないかを表します。

## ・エースの信頼度

エース投手(投手の表で1番上の投手)の信頼度を表します。これが高い場合は試合を最後まで任せる場合が多くなります。低い場合は他の投手と区別しません。

## ・抑えの信頼度

リリーフエース(投手の表で最後の投手)の信頼度を表します。これが高いほうが試合に登板する機会が増えます。

## チームデータ

選手名の表示1チームの選手は野手16人、投手11人の計27人です。野手のうち左側の8人(DH制ありの場合9人)は先発オーダーになっています。先発オーダー選手名の左にある数字は守備位置を表しています。

チームのモードが「COM」の場合、投手のうち上から5人が先発グループ、次の4人が中継ぎ、下の2人(特に最後の1人)が抑えの投手の役割を持ちます。

守備位置の記号は下図のようになっています。

記号	守備位置
P	ピッチャー(投手)
2	キャッチャー(捕手)
3	ファースト(1塁手)
4	セカンド(2塁手)
5	サード(3塁手)
6	ショート(遊撃手)
7	レフト(左翼手)
8	センター(中堅手)
9	ライト(右翼手)
D	DH(指名打者)

## 選手データ

各データの基本的なデータ項目は、特に優れているものをS、以下A~Eの順に6段階で評価しています。

### 野手データ

#### ・打席(R・L・B)

Rは右打ち、Lは左打ち、Bはスイッチヒッター(両打ち)を表します。

#### ・タイプ(P・S)

Pはパワーヒッター(引っ張り型)、Sはスプレーヒッター(広角打法)を表します。

#### ・守備力(S・A~E・\*)

C(キャッチャー)、1(ファースト)、2(セカンド)、3(サード)、S(ショート)、O(外野)のそれぞれの守備位置での守備力を表します。なお\*は評価外です。

#### ・肩(S・A~E)

肩の強さを表し、送球の速さやバックホームのプレーに影響します。

#### ・足(S・A~E)

足の早さを表し、盗塁などに影響します。

#### ・眼(S・A~E)

選球眼の良さを表し、四球、三振、打率などに影響します。

#### ・実績(S・A~E)

過去の実績を表し、調子が悪いときや、いざというときのベテランの力を示す総合的な評価に影響します。

#### ・スタミナ(S・A~E)

長いシーズンを乗り切る体力を表し、後半戦の打撃に影響します。

#### ・巧打(S・A~E)

バッティングの巧さを表し、バントやエンドランなどの成功率や打率に影響します。



- ・長打力 (S・A~E)  
パワー、打球の伸びを表し、ホームランや長打に影響します。
- ・信頼 (+2~-2)  
ランナーを得点圏(2塁または3塁)に置いたときの勝負強さを表します。「-」の場合は逆に弱くなります。
- ・対左 (+2~-2)  
左ピッチャーに対する打撃の強さ、弱さを表します。一般的に左打者は左投手に弱くなります。
- ・打撃指数 (約150~400)  
打撃結果によって増減する打撃の調子を表す変数で、打撃全体に影響します。実績やスタミナの評価によって増減のしかたは変わります。

### 投手データ

- ・球速 (120~158)  
直球の平均的なスピードを表します。
- ・切れ (S・A~E)  
球の切れの良さ、とくに変化球の切れを表します。
- ・制球力 (S・A~E)  
コントロールの良さを表します。
- ・安定性 (S・A~E)  
投球のリズム、ピッチングの安定性を表します。これが低いと突然調子が乱れることが多くなります。
- ・球質 (S・A~E)  
球の重さを表し、被本塁打数などに影響します。
- ・技術 (S・A~E)  
投球術を意味し、打者を打たせて取るピッチングのうまさを表します。
- ・スタミナ (S・A~E)  
完投能力を意味し、どれだけ長いイニング

を投げることができるかの目安を表します。

- ・回復 (0~40)  
1日に回復するスタミナ指数の量を表します。移動日や試合に登板しなかった日はこの値分が、試合に登板した場合はこの値の半分だけスタミナ指数が回復します。ただし先発投手で早い回に降板した場合はこの通りに回復しない場合があります。
- ・スタミナ指数 (0~200)  
1球投げるごとに減っていく変数で、球速や切れ、制球などすべてに影響する重要な値です。いわばその投手の疲労度を表しているため、投手に登板させるときにはこの値に十分注意してください。

## プレイ中の操作

### スコアボード

先発オーダーの提出、試合中の選手の交替などはこの画面で行います。

巨		RUNNER		西	
4	篠塚	1		4	辻
6	川相	2		9	平野
D	吉村	3		D	斎藤
7	原	S	0	3	清原
3	駒田	B	0	8	秋山
8	坊屋	O	0	5	石毛
5	岡崎	R	0	2	伊東
2	中尾	H	0	7	吉竹
9	西岡	E	0	6	田辺
P	斎藤			P	渡辺久

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 R H E  
巨 西  
ASCII

- ①先行チームオーダー  
先行チームのオーダーリストです。左の数値が守備位置を表します。
- ②後攻チームオーダー  
後攻チームのオーダーリストです。左の数値が守備位置を表します。
- ③操作メニュー  
オーロラビジョンとしてアニメーションが表示されることもあります。

#### ④ランナーリスト

試合中にこのボードが表示されたとき、その時点でランナーが出ていればここに表示されます。

#### ⑤SBOランプ

試合中なら、現在のカウント（ストライク、ボール、アウト）を表します。

#### ⑥スコア

試合中のスコアを表示します。

#### ⑦控え選手リスト

控え選手リストはここに表示されます。

## オーダー提出

プレイヤーが試合する場合は最初にオーダーの提出を行います。

まず投手を選択してください。するとスコアボードの下に投手の一覧が出ます。名前にカーソルを合わせ、先発投手を選んでください。この時投手名の下に数字はスタミナ指数を表しています。なおここで変更した野手の先発オーダーは記憶され、次の試合からそのオーダーが最初に表示されるようになります。

#### ①先発投手

先発投手を決定します。

操作メニューから「投手」を選択すると投手の控えリストが表示されるので、先発させたい投手を選んでください。

#### ②打順変更/野手交替

打順を変更したり、野手を控え選手と交替させます。

操作メニューから「野手」を選択すると野手の控えリストが表示されるので、交替したい2選手を続けて選択してください。

#### ③守備位置変更

オーダー選手の守備位置を変更します。ただし、投手と他のポジションは変更できません。

操作メニューから「野手」を選択し、交替したい2ポジションを続けて選択します。

#### ④登録終了

オーダーを決定し、試合を開始します。

## サインボード

このゲームではプレイヤーはあくまで監督であり、実際に打ったり投げたりするのは選手が勝手に行います。

「MAN」モードの試合中で投手が投球する前（セットポジションの時）に選択キーを押せばサインボードが表示され、サインを送ることができます。

### 攻撃のときのサインプレー

攻撃中に打者、走者に出す作戦です。

#### ・バント

走者を確実に進める作戦です。走者がいないときや、2アウトのときには、セーフティバントのサインになります。

#### ・エンドラン

走者がスタートを切り、打者は右方向に打ちます。走者がいない場合は右狙いのバッティングになります。

#### ・スクイズ

3塁走者がスタートを切り、打者はバントをします。3塁以外の走者の場合にはバントエンドランになります。

#### ・スチール

走者が走ります。2人以上の走者がいればそれぞれが走りますが、1、3塁の場合は1塁走者だけが走ります。

#### ・待て

打者は何もしません。いわゆる見送りのサインです。ただし、2ストライクからは打者の判断で打ちます。

## 走塁

「走塁」を選ぶと、走塁の積極性を次の3段階より選ぶことができます。選んだらマウスのボタンをクリックしてください。設定は次に設定しなおすまでそのままです。試合開始のときには「普通に走る」に設定されています。

### ・慎重

無理な進塁を避けて、走者を塁にためたいときに設定します。ノーサインでの盗塁はありません。

### ・普通

走者は普通の状況判断で走塁します。足の早さがA以上の走者はノーサインで盗塁する場合があります。

### ・積極的

走者は積極的に次の塁を狙います。押し寄せムードのときなどに設定します。走者は各自の状況判断でノーサインでも盗塁します。

### ・タイム



### ・代打, 代走

タイムをかけて「代打, 代走」を選ぶと、下に控えの野手が表示されます。この時、守備位置の表示は代打の場合は「H」に、代走の場合は「R」になります。

代打, 代走をだした場合は、その回の攻撃が終了したら選手交替の画面になって試合が中断します。代打や代走の選手をそのまま守ら

せる場合でも、違う選手を送る場合でも、「H」「R」となっている守備位置を新たに決め直してください。

### ・ベンチをのぞく

タイムをかけてこれを選ぶと、控えの選手の会話を聞くことができます。代打や代走をおくる時に参考にしてください。

## 守備のとき

### ・ピッチング

投手の投球に関する作戦です。1度出した指示(気合い以外)はその打者が打席にいる間有効です。途中で取り消す場合は、「取り消し」の指示を出してください。



### ・走者警戒

走者の足を警戒しながら投げます。配球は直球が多くなり、カウントによってはウエストボールも投げます。盗塁やエンドランに備えた投球ですが、打者によってはボールが多少甘くなります。

### ・打者警戒

ボールが甘くならないようにコーナーを突いて投げます。状況によって、歩かせても構わないような場合に有効です。

### ・敬遠

その打者を敬遠します。勝負を避ける場合や、塁を詰めて守りやすくする場合に指示します。また、盗塁やエンドランを読んで、ウエストする場合もこれを使います。

## ・取消し

普通の投球をします。他の指示を取り消す場合に使います。打者が打席に入ったときに特に何も指示しない場合はこの普通の投球になります。

## ・気合い

試合の勝負所で気合いを込めたピッチングをするときに指示します。球の切れや球速が一時的によくなりますが、スタミナの消費が2倍になるので、むやみに使うのは考えものです。

## ポジション

守備位置を選ぶと、守備のシフトを次の3つの中から選ぶことができます。選んだらマウスのボタンをクリックしてください。設定はそのイニングが終わるまで有効です。イニングの頭初は「普通の守備」に設定されます。

### ・普通の守備

通常の守備体型です。打者の打席とタイプに応じて、右または左にシフトします。

### ・前進守備

内野手はゴロで3塁走者のホームインを防ぐためのバックホーム体制をとります。外野手は2塁走者のシングルヒットでのホームインをなるべく防ぎます。ただし、どちらも強い打球に対しては間を抜かれやすくなります。

### ・長打警戒

外野の守備位置は深く、1、3塁主はライン際に寄せます。長打を防ぐシフトで、特に1塁走者の長駆ホームインを防ぎます。ただしシングルヒットは出やすくなります。

## ・タイム



選手交替(投手や野手の交替)や守備位置の変更を行うときはタイムをかけてこれを選びます。オーダー提出のときと同様の操作で交替、変更を行ってください。ただし、1度退いた選手はその試合には再び出場することはできませんので、間違えないように注意してください。

またDH制がなしの場合、投手はどの打順にも設定することが可能です。通常は前の投手のオーダーに設定しますが、他の野手を選択した場合、自動的に前の投手はオーダーから抹消されます。

### ・マウンドに行く

タイムをかけてこれを選ぶと、マウンド上の投手に状態を聞くことができます。同時にスタミナ指数も表示されるので、投手交替の参考にしてください。ただし同じ投手に対して1イニングに2度マウンドに行くことはできません。

### ・試合再開

タイムを終えて試合を再開します。

試合中の画面表示左上に得点の表示をします。左下にイニング数とカウント表示、H(ヒット)、E(エラー)、FC(フィルダースチョイス)の打撃結果表示もここにします。右下は打者名、打率、本塁打数を表示し、投手交替のときには投手名、防御率、試合数を表示します。

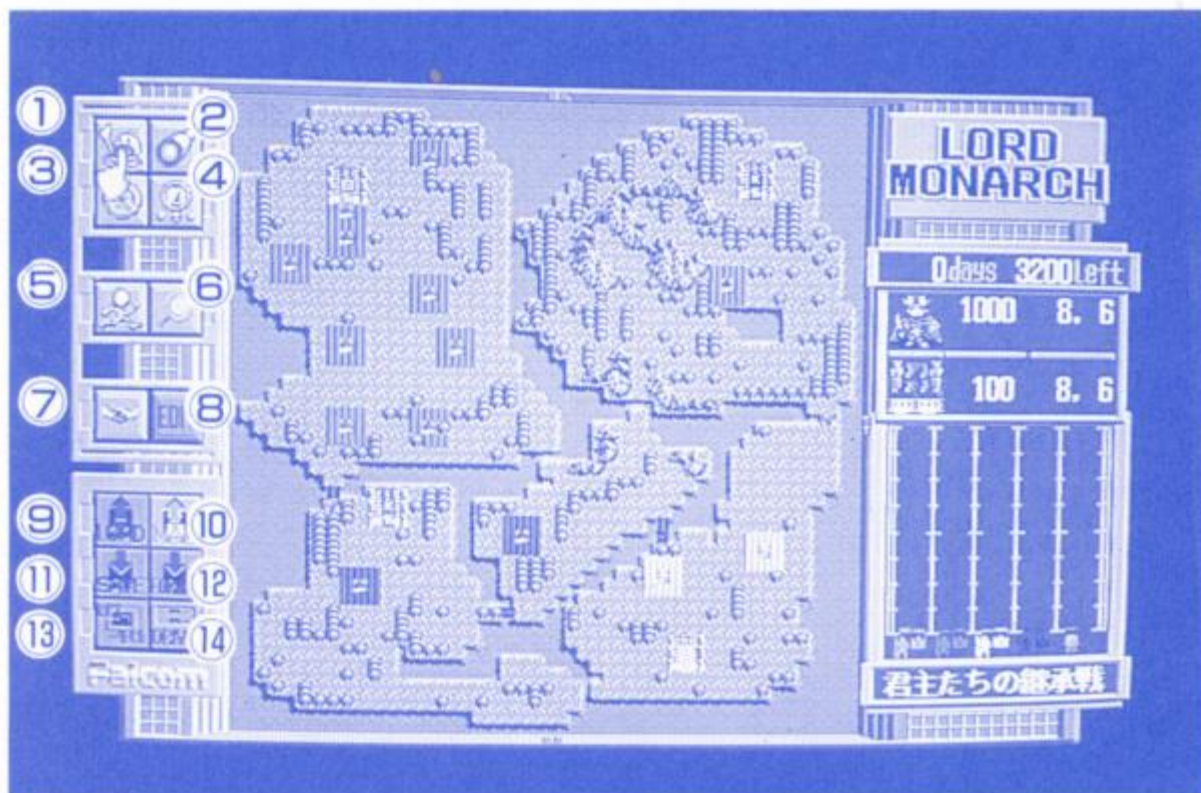
# LORD MONARCH

## 起動方法

パソコン本体の電源を入れ、ディスク1をドライブ1にセットしてください。

アナログRGBディスプレイか、8階調表示液晶ディスプレイか、ご利用されているディスプレイにカーソルを合わせて左クリックしてください。タイトル画面が出ます。

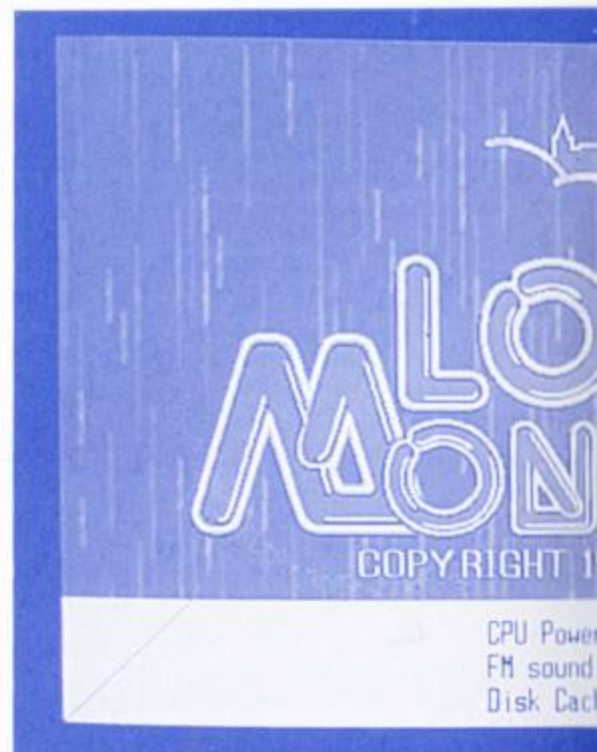
もう一度クリックすると、1面の「君主たちの継承戦」がロードされます。



ゲームをスタートする前に、画面のサイズ(⑥)や、ゲームテンポ(⑤)を好みに合わせて設定してください(ゲームの途中でも変更できます)。

税率の変更をしたい場合は③を選んでください。最初は10%に設定されています(ゲームの途中でも変更できます)。

同盟を結びたいときは⑦を選んでください。ただし、相手の戦力が自国の戦力を上回っているときは、同盟を拒否される場合があります。同盟はゲームの途中では変更できませんので、慎重に行ってください。



Falcom 10th An

# ONARCH



Anniversary Works

全ての設定が終わったら、①を選んで左クリックしてください。ゲーム開始です。

⑩のマップロードは、クリアした面であれば、セレクトしてその面の最初から始めることができます。

## 製品版との違い

- ・5面までのマップ（ロードモナーク面）しかプレイできません。
- ・セーブなどの一部の機能が使用できません（「アイコンの説明」を御覧になってください）。

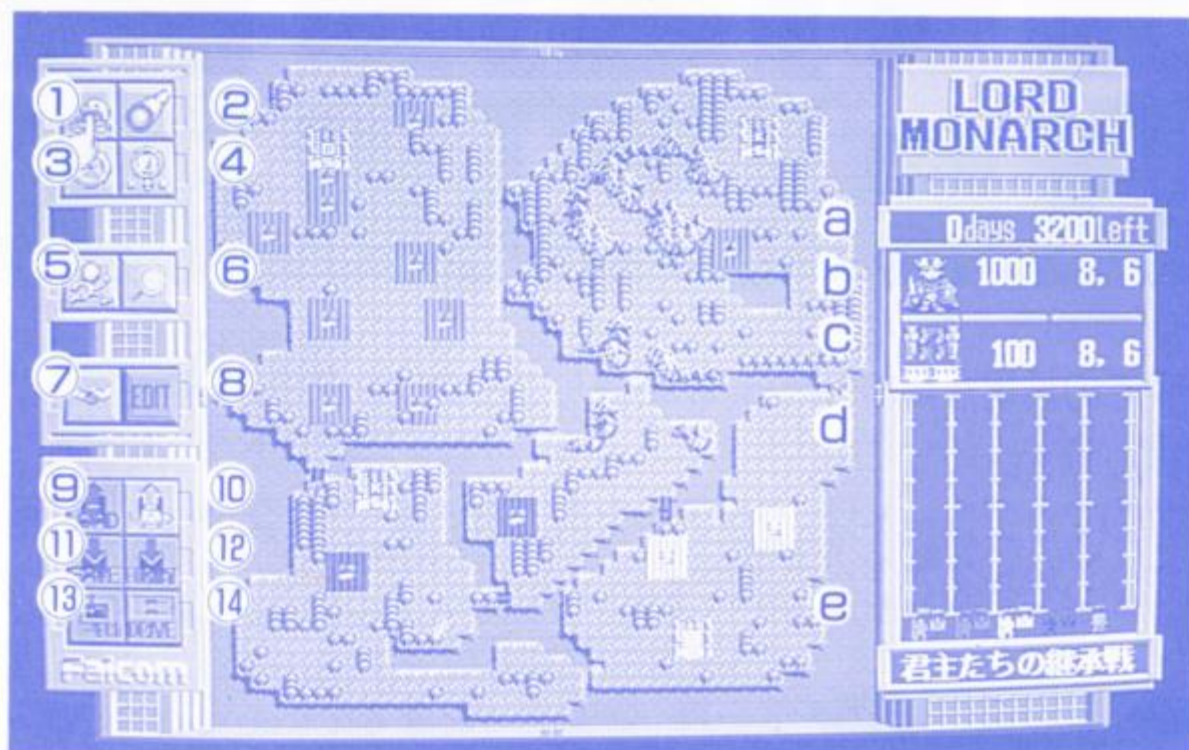
## 操作方法

このゲームはマウス・キーボードともに対応しています。

	マウス	キーボード
コマンド・ アイコンの決定	左クリック	リターンキー スペースキー XFERキー
コマンド・ アイコンのキャンセル	右クリック	ESCキー SHIFTキー NFERキー
カーソルの移動	マウス本体	テンキー カーソルキー

CAPSキーをロックするとビープ音によるBGMはOFFになります。

## アイコンの説明



### ①ゲームスタート

マップをロード、もしくは次の面になり、設定の変更が終わったらこのアイコンをカーソルで選んで左クリックしてください。ゲームが始まります。

### ②VIEWモード

ゲームを一時中断して、各国のマップ上の状況を見ることが出来ます。

### ③税率

税率の設定をします。0～30%まで設定することができます。税率が高いと収入は増えますが、人口は増えにくくなります。ゲームの途中でも変更できます。

### ④ステータス

各国の状況を見ます。現在の人口や軍資金などの情報を知ることができます。

### ⑤ゲームテンポの変更

ゲームのテンポを3段階で調節できます。好みのテンポを選んでください。

### ⑥ゲーム画面の変更

ゲーム画面のサイズを3段階に変更できます。一番小さいモードではマップ全体を見ることができます。1～999人の部隊はSで、1000人以上だとM、10000人以上だとL、王様はKで表示されています。

### ⑦同盟

他の国と同盟を結ぶときに使えません。

同盟を結ぶと、他の2国も自動不可侵条約が結ばれ、同盟国以外

### ⑧EDITモード

DS98版では使用できません

### ⑨ロード

DS98版では使用できません

### ⑩マップセレクト

マップをセレクトしてプレイでプしかロードできません。

### ⑪セーブ

DS98版では使用できません  
アが自動的にディスクにセーブさ

### ⑫ユーザーディスク作成

DS98版では使用できません

### ⑬ディスプレイの変更

DS98版では使用できません

### ⑭ドライブ指定の変更

DS98版では使用できません

## 画面の説明

a ゲーム中の経過日数と、残り日  
で、次のマップに進むごとに32  
クリア後の状況で日数が加減され

b カーソルで指定した部隊の人数  
ます。

c 村や城、橋などの状況が表示さ  
たり壊したりするたびに数値は変

d 各国の総人口と、国王のパワー

e 現在の軍資金と、税率が表示さ  
示され、村や橋を作ることができ  
と減りはじめます。

ます。ゲームが始まると変更できま

的に同盟を結びます。同盟国とは  
が倒されるまで続きます。

きます。ただし、クリアしているマッ

。マップをクリアすると、ハイスコ  
れます。

数です。残り日数は最初3200日  
00日追加されます。また、マップ  
ます。

と現在何を行っているかが表示され

れます。通常は100ですが、作っ  
化します。最高は255です。

が棒グラフで表示されます。

れます。軍資金が不足すると赤で表  
なくなります。また人数もだんだん

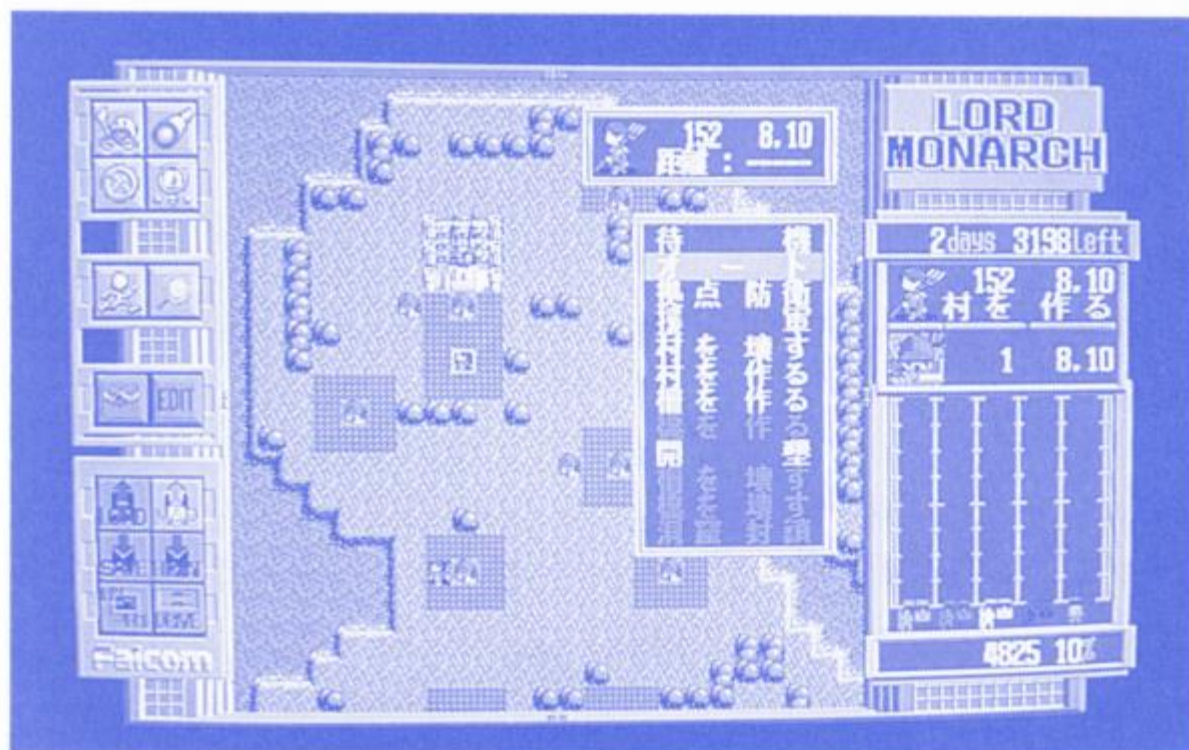
## 命令コマンドの説明

プレイヤーが指示しなければ、各部隊が自分で判断してゲームを進めていきますが、より効率的に進めていくために、できるだけ頻繁に特定の部隊を指定して命令を与えてください。

まず、命令を与えたい部隊を画面中のカーソルで捕まえ、左クリックします。

次に、どこで行うか場所を指定します。ただし、その場所までに柵があったり、橋が壊れていたりして到達できない場合は命令を行うことができません。

場所を指定すると、命令コマンドが出ますので、何を行うかを決定してください。白で表示されているものが実行可能な命令です。また、移動するとき人数が減っていきます。距離がウィンドウで表示されますので、よく検討して命令を与えてください。



命令コマンドは以下の通りです。

### 待機

指定した場所で何もしないで待機させておきます。

### オート

各部隊の判断にまかせます。

### 拠点防衛

敵から自国を守るために、人を集めて守らせます。



## 援軍

ある事を行っている部隊の人数が足りなくなってきたときに助けにいきます（「部隊の合流について」参照）。

## 村を壊す

相手の村を壊します。相手の戦力を減らしたいときに使います。

## 村を作る

村は人を増やすにも、収入を得るにも最も重要なものです。村を増やすことによって支配地が広がります。

## 柵を作る

敵やモンスターの侵入を防ぎたいときに使います。

## 橋を作る

橋が壊れているときや、川に橋をかけたいときに使います。

## 開墾

森を開墾します。開墾して平地にしないと村を作ることができません。

## 柵を壊す

行く手をさえぎっている柵を破壊します。

## 橋を壊す

敵やモンスターの侵入を防ぎたいときに使います。

## 洞窟封鎖

無差別に破壊を行う危険なモンスターが出てくる洞窟を封鎖します。

最後に、その命令を行った後、どうするかを決定してください。「オート」は各部隊の判断にまかせます。「待機」はとりあえずその場で何もさせないで待機させます。「継続」は、その命令を実行させ続けます。

「ロード モナーク」では命令コマンドは自国のターンを待つのではなく、リアルタイムで行いますので、素早い状況判断が必要です。

## \* 部隊の合流について

同じ国の部隊同士が重なると、自動的に合流します。合流後の行動は以下の順で決定します。

- 1 王様は最優先です。
- 2 片方がプレイヤーの命令（行動表示が黄色）で、もう一方がオートで決めた行動のときは、プレイヤーの命令が優先します。
- 3 片方が援軍のときは、もう一方の行動が優先します。
- 4 人数の多いほうが優先します。

## マップクリア

他の3国の君主をすべて倒すとそのマップをクリアすると以下のよう

(例)

GREEN国の勝利で

経過日数 2547

残り日数 7151

占領面積 1272

占領率 97.3

繰越日数 6957

### 経過日数

クリアまでにかかった日数です。マップで有利になります。

### 残り日数

この日数が0になると、次のマップをクリアしたときの自国の占領面積です。

### 占領率

そのマップの占領可能面積に対する占領率です。

### 繰越日数

(残り日数×占領率)で繰越日数。低いと、早くクリアしても繰越日

( )内の数字は、前マップまでの

## ゲームの進め方

「ロード モナーク」では、決まらぬ自分が自分でベストだと思われる攻略がないでしょう。でも、ゲームを始めわからないと思います。ここでは、

のマップはクリアです。  
メッセージが出ます。

す
／1306
%
(+457)

、少なければ少ないほど、次のマッ

ップへ進むことができません。

積と、そのマップ全体の占領可能な

する、自国の占領面積の割合です。

数が決定されます。つまり占領率が  
数は増えない場合があります。

繰越日数に対しての数字です。

った攻略法はありません。プレイヤ  
法を見つけなければ到底クリアでき  
てすぐのうちは、何をしたいのか  
最も基本的なゲームの進め方を記し

1 最初にやるべきことは、森を開墾し、村をすることです。これらは各部隊が自分で判断して行いますので、しばらくは何もしなくても村は増えていきます。

ある場所に村をどうしても作りたければ、部隊をカーソルでつかまえて、「開墾」もしくは「村を作る」を選んでください。ただし村は隣り合わせでは作れません。また、モンスターが出てくる洞窟があれば、早めに封鎖しておきましょう。

村を作ったり、いろいろなことを行わせるたびに、その部隊の人数は減っていきますので、注意してください。

主な使用コマンド：「開墾」「村を作る」「洞窟封鎖」

2 城のまわりに村ができ、人が多くなったら邪魔な柵を壊したり、橋を作ったりして、行動できる範囲を広げましょう。ただし、敵が侵略してくる恐れがある場合は、逆に橋を壊したり、柵を作るか拠点防衛で敵の侵入を防いで味方の人数が増えるのを待ってください。

主な使用コマンド：「柵を壊す」「橋を作る」「拠点防衛」  
「柵を作る」「橋を壊す」

3 十分な戦力が整ったら、いよいよ戦争です。敵に触れると自動的に戦闘が始まり、人数の少ない部隊は負けてしまいます。敵の力を弱めると同時に、もっと力を蓄えるために、敵の村を壊しつつ村を作っていきます。

主な使用コマンド：「村を壊す」「村を作る」

4 敵の戦力が弱まれば、城を攻めます。しかし、城主を倒すには、城にいる人数の何倍もの兵力で攻めなければ逆に返り討ちにあってしまいますので、慎重に行ってください(城の中にいるキャラクターは通常の約4倍と考えてください)。

城主を倒すと、その敵の村や兵士は味方のものになります。

主な使用コマンド：「村を作る」「拠点防衛」

5 残るあと2国を倒すと、そのマップはクリアです。繰越日数が0でなければ、次のマップへ進むことができます。

注意： 軍資金がなくなると人数がだんだん減っていきます。村や橋を作るにも軍資金が必要ですので、税率をうまく調整してください。

## プレイ用ディスクの作成方法

- ①MS-DOSのシステム（NEC製Ver.2.11/3.10/3.30/3.30 A/B/C）を用意します。
- ②ディスク3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「BEAST LORD」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ください。

## 起動方法

上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デモが始まります。デモの途中でマウスのボタンを押すと、設定画面に入ります。

## 製品版との違い

- ・セーブ・ロードができません。
- ・キャラクターチェックがありません（マニュアルプロテクトなし）。
- ・アニメーションがありません。
- ・10ターンで終了します。
- ・キャンペーンゲームができません。

## 操作方法

このゲームはバスマウスがないとプレイできません。

コマンドの実行	左クリック
コマンドのキャンセル	右クリック

BEAST  
LORD



AST  
RD



## 遊び方

### 設定画面

枠で囲まれているほうが現在選択されているものです。選択したい文字にカーソルを合わせてマウスを左クリックすると選択されます。

#### MODE (プレイモード)

DS 9 8 版ではマルチモードしか遊べません。マルチモードは1回きりのプレイで1~4人で遊べます。

#### LEVEL (ゲームレベル)

##### EASY

他人の軍団内のキャラクターを全て見ることができるモード。

##### NORMAL

全員に公開された(召喚時やテレポート、戦闘など)キャラクターだけがわかるモード。

##### HARD

自分の軍団以外のキャラクターはすべてわからなくなるモード。

#### PLAYER (プレイ人数)

1~4人の間で設定できます。プレイは常に4人ですので、足りない場合はコンピューターが残りを担当します。マルチモードの場合はコンピューターピースロードを自由に選択できます。コンピューターの名前の場所をクリックするとコンピューターピースロードが変わっていきます。

コンピューターピースロードは8人いて、それぞれ作戦や性格がことなります。

king : 最強部隊を率いて作戦を展開します。

brave : 正統派軍団で作戦します。

knight : バランスのとれた作戦をとります。

breaker : 攻撃力中心部隊で積極的に交戦します。

saint : 召喚を第一に作戦を展開します。

hunter : 勝てると思う相手にはしつこくくらいついてきます。

bastard : 戦闘第一の作戦をとってきます。

normal : 極力戦闘を避け、生き残ろうとします。

プレイヤー名の場所をクリックすると名前が変更できます。アルファベットのウィンドウが開きますので、8文字以内で入力してください。右クリックで決定します。

## START (スタート)

クリックするとこの設定でいいかどうかを聞いてきますので、YESをクリックすると現在表示されている設定でゲームが始まります。

ゲームが始まると、まずスタート軍団の決定画面になります。各プレイヤーはスタート時に2つの軍団マーク(軍団が現在メインマップのどこにいるのかを示すのと各軍団の区別をするための印)とロード1人、天使1人、ガーゴイル2匹、ケンタウロス2匹、オーガ2匹の計8人のメインキャラクターを持っています。これらのキャラクターを2つの軍団に分けなければなりません。画面中央に2つの軍団ウィンドウが表示され、その中のキャラクターをクリックすると反対側の軍団に移ります。この操作を繰り返してスタート時の2つの軍団構成を決めます。決定する場合は右クリックしてYES/NOウィンドウを開き、YESをクリックしてください。スタート地点の塔は6つの塔のうちからランダムに選択されます。

注：スタート時の分割には以下のような規則があります。

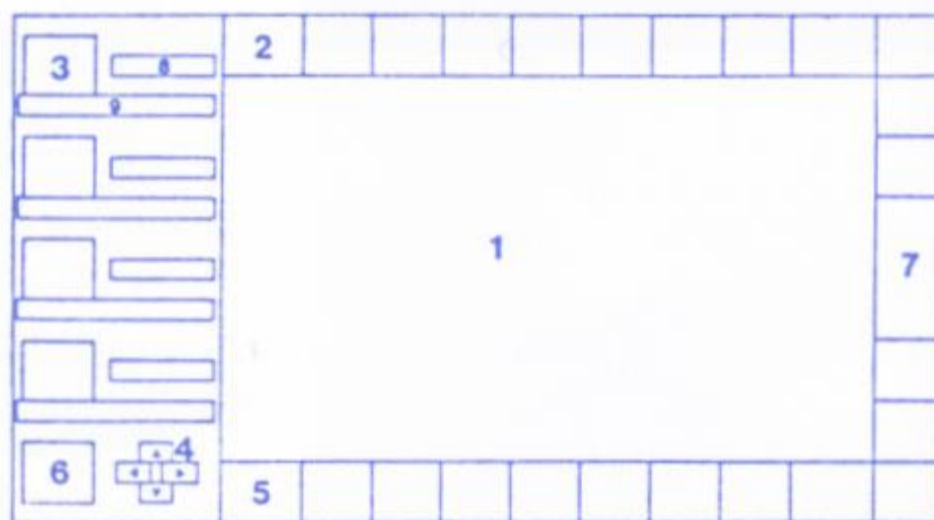
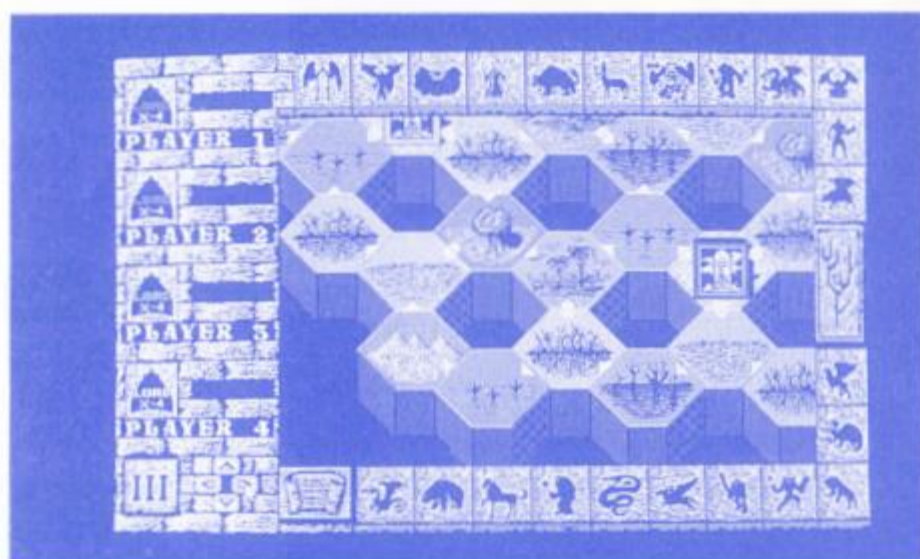
- ・ビーストロードと天使は必ず別の軍団にしなければならない。
- ・どちらの軍団も4人いなければならない。

決定すると次のプレイヤーの番になります。全員が軍団構成を終えると、ゲーム開始です。

ゲームが始まると、ビーストロードの1人が反転します。そのビーストロードの移動、戦闘、召喚が終了すると次のプレイヤーの番になります。

ビーストロードが倒されるとそのプレイヤーは負けとなり、ゲームから外されます。人間が担当しているビーストロードが1人もいなくなるか、ただ1人のビーストロードしかいなくなった時点でゲームは終了し、最後に残ったプレイヤーが勝利者となります。

## ゲーム画面



### ①メインスクリーン

ここにメインマップが表示されます。各ビーストロードの軍団はこの地図上で移動します。メインマップ上の1つの地形(六角形のエリア)をクリックすると地形ウィンドウが開き、その場所の地形、生息しているキャラクターなどが表示されます。その場所に軍団がいた場合、地形ウィンドウの中に軍団マークが表示され、それをクリックするとさらに軍団ウィンドウが開き、自分の軍団の場合はその軍団内のキャラクターが表示されます。他人の軍団の場合はゲームレベルによって表示内容がことなります。

1つの場所に2つの軍団がいる場合、地形ウィンドウ内に表示されている軍団マークの下に石のブロックが表示されます。これをクリックするともう1つの軍団マークのほうに表示が切り替わります。

### ②キャラクター

ゲームに登場する各キャラクターのシルエットが表示されています。クリックするとキャラクター

ウィンドウが開き、そのキャラクターの能力、生息地、残り数などが表示されます。

### ③ビーストロード

現在移動しているビーストロードが反転しています。ビーストロードをクリックするとロードウィンドウが開き、そのビーストロードの詳細と、現在持っている軍団のマークが表示されます。ウィンドウ内の軍団マークをクリックすると、その軍団内のキャラクターが表示されます。他人の軍団の場合、表示内容はゲームレベルによって異なります。

### ④画面移動矢印

各矢印をクリックするとメインマップがその方向にスクロールします。

### ⑤ヘルプスイッチ

ここをクリックすると以下の命令が表示され、選択できるようになります。

MOVE-CANCEL (移動のやり直し)

移動した軍団をすべて元に戻します。

MOVE-END (移動決定)

現在の移動で決定します。

LOAD (ゲームの読み込み)

DS 9 8 版では使用しません。

SAVE (セーブ)

DS 9 8 版では使用しません。

RANKING (ランキング)

DS 9 8 版では使用しません。

### ⑥サイコロ

ここをクリックするとサイコロが回り始めます。もう一度クリックするか、しばらく時間がたつと停止し、その回の移動数が決定します。

### ⑦召喚樹

キャラクターの生息地の一覧表が表示されます。一番上に書かれているキャラクターがレベルが一番低いキャラクターで、下にいくにしたがってレベルが高くなっていきます。右クリックするとゲームに戻ります。

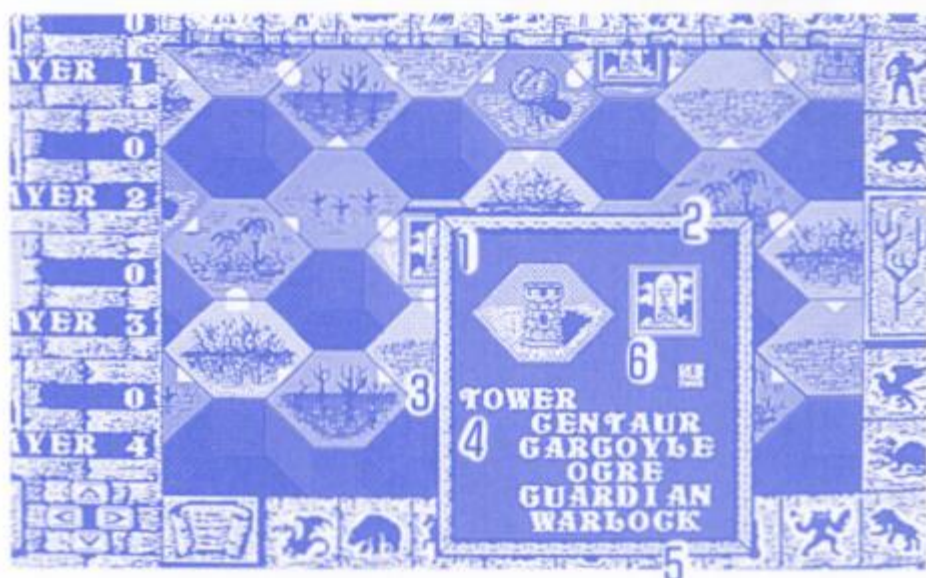
### ⑧得点

各ビーストロードの現在の得点を表示します。得点は戦闘に勝つと得られます。

### ⑨名前

各ビーストロードの名前が表示されます。

## 各種ウィンドウ



### 地形ウィンドウ

#### 1: 地形グラフィック

クリックした場所の地形のグラフィックが表示されます。

#### 2: 軍団マーク

その場所に軍団がいる場合、その軍団のマークが表示されます。

#### 3: 地形名

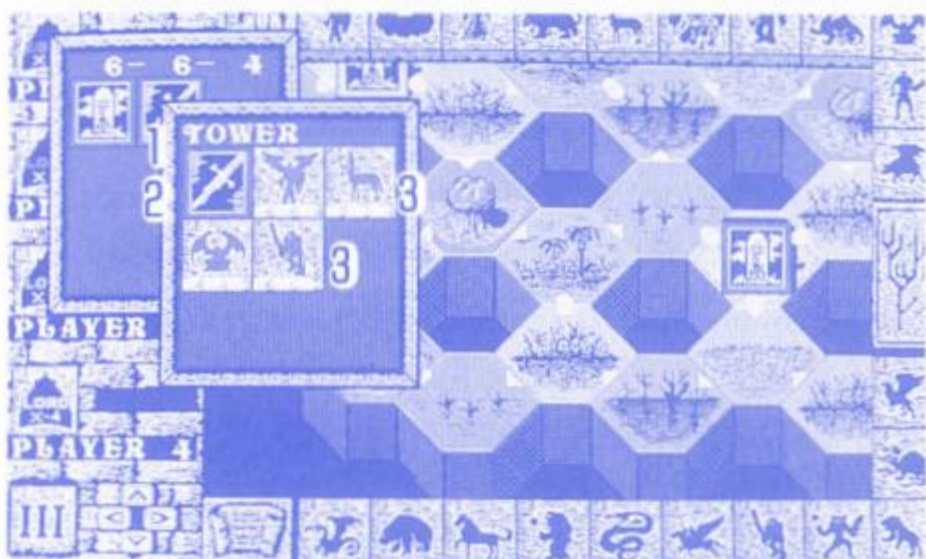
その地形の名前が表示されます。

#### 4: 生息キャラクター

その地形に生息している(召喚できる)キャラクター名が表示されます。

#### 5: 上位レベルのキャラクターを召喚するときに必要なキャラクターの数が表示されます。

#### 6: その場所に2つの軍団がいる場合に表示されます。クリックすると軍団表示が切り替わります。

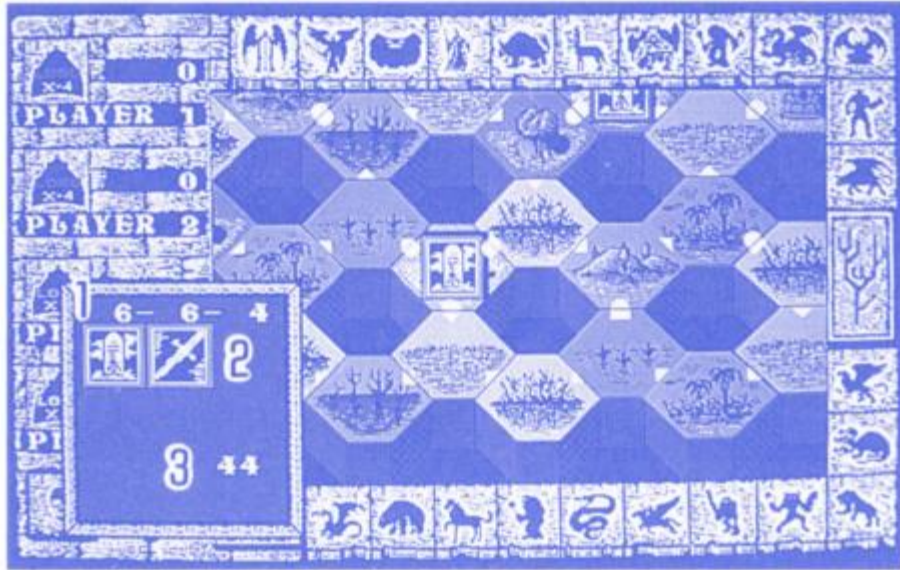


### 軍団ウィンドウ

#### 1: その軍団がいる地形名が表示されます。

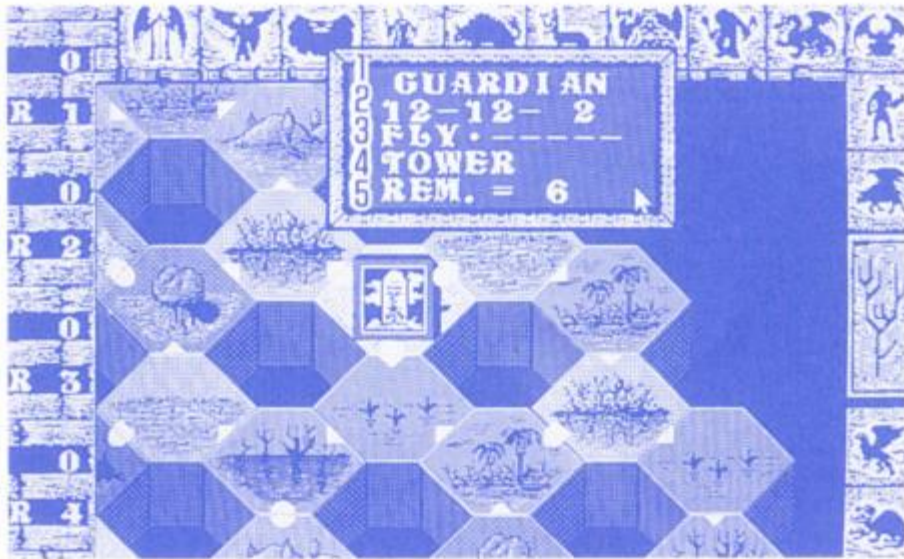
#### 2: その軍団のマークが表示されます。

- 3: その軍団内に所属しているキャラクターのシルエットが表示されます。



ロードウィンドウ

- 1: そのビーストロードの現在の能力値が表示されます（攻撃力-体力-素早さ）。
- 2: そのビーストロードが現在使用している軍団マークが表示されます。
- 3: 各軍団内にいるキャラクターの人数です。2の軍団マークの位置と相対した位置に表示されます。



キャラクターウィンドウ

- 1: キャラクター名
- 2: キャラクターの能力値(攻撃力-体力-素早さ)
- 3: 特種能力  
飛行 (FLY) と遠距離攻撃 (RANGE) の2種類があります。
- 4: 生息地  
キャラクターが生息する地形名。
- 5: 残り数  
あと何人そのキャラクターが存在しているかを表示します。

## 移動

自分の番がきたら、まずサイコロをクリックして移動数を決めます。移動数が決まったら自分の軍団を移動させます。メインマップ上の自分の軍団がいる地形をクリックすると地形ウィンドウが開き、その中の軍団マークをクリックすると軍団ウィンドウが開きます。軍団ウィンドウの中の「移動」(MOVE) をクリックすると、移動数に応じて移動可能なエリアが選択表示されます。移動可能な地形1つを選択してクリックするとその地形の地形ウィンドウが表示され、ここに移動するかどうかを聞いてきますので、移動する場合は「YES」をクリック、キャンセルする場合は「NO」をクリックするか右クリックしてください。

### 移動上のルール

- ・移動はエリアに矢印で示された方向にしか移動できません。
- ・自分の軍団は移動途中で追い越すことはできませんが、同じ場所で移動を終了することはできません。
- ・移動途中で敵軍団と同じ場所に入った場合は、そこで移動を停止し、戦闘になります。
- ・各軍団の移動数はサイコロで出た数と同じでなくてはなりません。
- ・メインマップ上のエリアを1つ移動するためには移動数1が必要です。
- ・すべての軍団を移動させる必要はありませんが、最低1つの軍団は移動しなければなりません。

### 特殊移動 (TELEPORT)

前記の通常の移動のほかに特殊な移動ができる場合があります。

#### ロードテレポート

ビーストロードの攻撃力が10以上になると、ロードテレポートができるようになります。移動サイコロで6の目を出したときにロードを含む軍団はメインマップの好きな敵のいるエリアに軍団ごとテレポートして戦闘をしかけられます。ロードテレポートはテレポート先に敵軍団がいないとできません。もちろん、テレポートしなくても構いません(その場合は移動力6の通常移動になります)。

## 塔レポート

貴族（ロード、天使、大天使）がいる自分の軍団が塔エリアにいるときに移動サイコロで6を出した場合、その軍団は他の塔に移動することができます。また、通常移動をしても構いません。塔レポートは、敵軍団や味方軍団がない塔にしか移動できません。

## 軍団の分割

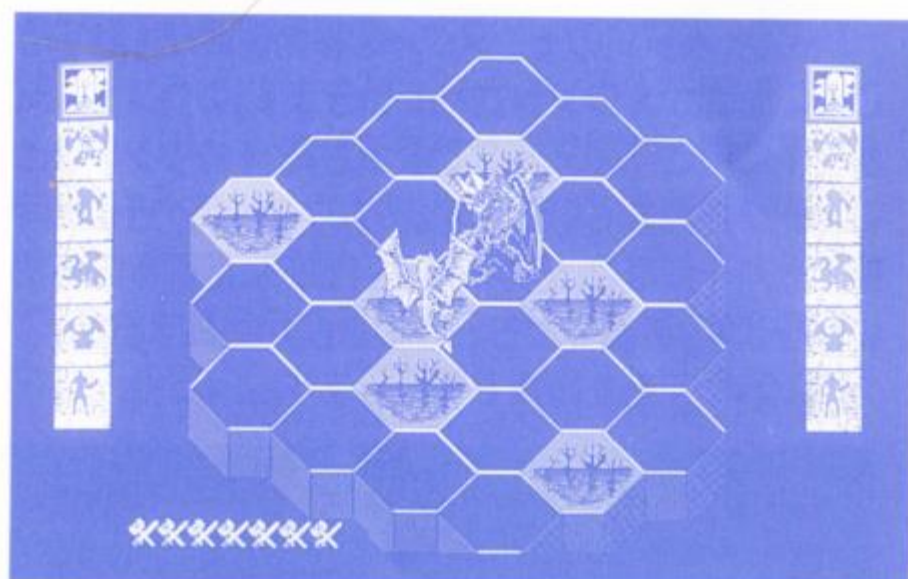
各プレイヤーは最高8軍団まで指揮できますが、1つの軍団には7人のキャラクターまでしか入れませんので、召喚をしていくうちに一杯になってしまいます。そのため、各プレイヤーは軍団を分割することができます。

分割は移動のサイコロを振った後で、その軍団が移動する前に行います。分割するための条件は、軍団内に最低4人以上のキャラクターがいること、今回の移動で複数エリアへ行けることです。軍団ウィンドウ内の「分割」(DIVIDE)をクリックすると、2つの軍団ウィンドウが開きますので、移動させたいキャラクターのシルエットをクリックすれば、一方の軍団から他方の軍団へ移動します。終了は右クリックしてYESを選択してください。なお、分割条件がそろっていない場合、分割は選択できません。

## 戦闘

敵軍団と自分の軍団が同じエリアで移動を終了した場合、また、移動途中で敵軍団と同じ場所に入ってしまった場合、そのエリアで戦闘が始まります。戦闘はそのエリアにいるすべてのキャラクターが参加します。

戦闘になると、画面はそのエリアを拡大したバトルマップに変わります。



まず、防御側（攻められた側）の軍団のキャラクターがバトルマップに侵入して防御体勢を取ります。各キャラクターは素早さの数字だけ移動できます。次に攻撃側（攻めた側）のキャラクターがバトルマップに侵入して戦闘します。

マップに侵入させたいキャラクターのシルエットをクリックしてください。そのキャラクターの能力数値が反転します。同時に侵入可能な場所が反転しますので、そのうちのどれかを侵入地点に指定してください（侵入時も移動数に数えます。1順目にバトルマップに入れなかったキャラクターは自動的に消滅してしまいます）。

移動は1ヘクスずつおこないますので、侵入後も続けて現在いる場所のとなりの移動可能な場所をクリックしてください。キャラクターはその場所に移動します。移動数をすべて使い切るか、右クリックした時点で移動が終了します。移動が終了したキャラクターのとなりに敵キャラクターがいる場合、戦闘を行います。すべてのキャラクターを移動させると敵プレイヤーの順番になります。

戦闘はまず攻撃側が攻撃力と素早さに応じた回数だけ攻撃し、防御側の体力が0以下にならなければ防御側が反撃をします。攻撃が1回当たると防御側のキャラクターの体力が1減ります。体力が0になるとそのキャラクターは消滅します。ただし、どちらかの軍団が勝利した時点で、勝利した軍団のキャラクターの体力は元の値まで回復します（消滅したものは戻りません）。



防御側、攻撃側のモンスターの移動戦闘が1順するごとに時間がカウントされていきます。カウントは画面左下に剣と斧のマークで表示され、1カウントごとにマークが消えていきます。7カウントがすぎると時間オーバーになり、その時点で自動的に防御側の勝利になります。戦闘はどちらかの軍団が全滅するか、7カウントがすぎた時点で終了します。

- ・移動開始時に敵キャラクターが隣にいる場合は移動ができず、その場所で戦闘になります。
- ・移動開始時に敵キャラクターと接していなければ、移動途中は敵キャラクターの隣を通過しても構いません。
- ・上記2つの理由により、一度敵キャラクターと隣り合ったキャラクターは、どちらかが消滅するまでどちらも移動できません。
- ・敵味方どちらのキャラクターでも、他のキャラクターのいるエリアには入れません(飛行の場合を除く)。

通常、戦闘は隣り合ったキャラクター同士でしか起きませんが、キャラクターの中には遠距離攻撃(RANGE)ができるものがあります。その場合、移動終了時に遠距離攻撃をしかけられる敵が反転しますので、その場合はその敵キャラクターをクリックしてください。したくない場合は、右クリックすれば次のキャラクターの移動になります。

遠距離攻撃は自分のいるエリアを含めず3エリア先の敵まで届きます。ただし、敵が隣にいる場合や、間に味方が入る場合は遠距離攻撃できません(ウォーロックの魔法攻撃は例外)。2エリア先までなら通常の半分の攻撃力で攻撃できます。その際、敵からの反撃はありません。3エリア先の敵を攻撃する場合は通常の攻撃力の半分で、さらに素早さが1下がります。ただし、ウォーロックの魔法は3エリア先でも素早さは下がりにません。

戦闘で勝利した場合、得点が入ります。得点は、消滅させた敵キャラクターの体力×素早さを合計したものです。この得点が100点を越える度にビーストロードの攻撃力と体力の値が1上昇します(ゲームスタート時のビーストロードの攻撃力、体力は6です)。

## バトルマップ上の地形

バトルマップ内にはそれぞれ地形の異なったヘクス(地形)があります。ヘクスによっては進入できない、攻撃(遠距離攻撃)を妨害する、特定のキャラクターに有利などの特徴があります。

### 平地 (PLAIN)

- 移動 素早さ1を使う。
- 攻撃 影響なし。
- 遠距離攻撃 影響なし。

### 木 (TREE)

- 移動 飛行可能なキャラクター以外入れない。飛行可能なキャラクターもここで移動を終了できない。
- 攻撃 影響なし。
- 遠距離攻撃 間にこの地形が入ると攻撃できない(ウォーロックの攻撃魔法を除く)。

### 茂み (BRAMBLE)

- 移動 ガーゴイル、サイクロプス、ゴーゴン、ビヒモス、サーペントは素早さ1、その他のキャラクターで飛行できないものは素早さが2かかる。
- 攻撃 上記のキャラクターがこの地形で防御するときは素早さが1上がる。それ以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃するときは素早さが1下がる。
- 遠距離攻撃 上記キャラクター以外の攻撃は、間にこの地形が1つ挟まる度に攻撃力が1下がる。

### 吹きだまり (DRIFT)

- 移動 トロール、ウォーベアー、ジャイアント、コロッサスは素早さ1、その他のキャラクター

で飛行できないものは素早さが2かかる。  
攻撃 上記以外のキャラクターがこの地形で防御するときは素早さが1下がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃するときは素早さが1下がる。上記キャラクターは攻撃、防御ともに影響なし。  
遠距離攻撃 影響なし。

### 塔 (TOWER)

移動 飛行できるキャラクター以外は素早さが2かかる。  
攻撃 この地形から攻撃する場合は素早さが1上がる。この地形で防御するときは素早さが1上がる。  
遠距離攻撃 この地形が1つ挟まる度に素早さが1下がる。

### 火山 (VOLCANO)

移動 ドラゴン以外は入れない。  
攻撃ドラゴンはこの地形から攻撃する場合は攻撃力が2上がる。この地形で防御するときは素早さが1上がる。  
遠距離攻撃 ドラゴンはこの地形から攻撃する場合は攻撃力が2上がる。

### 沼地 (BOG)

移動 オーガ、トロール、レンジャー、ワイバーン、ヒドラは素早さ1、その他のキャラクターで

飛行できないものは入れない。飛行可能なキャラクターは通過できるが、ここで移動を収量できない。

攻撃 影響なし。  
遠距離攻撃 影響なし。

### 砂地 (SAND)

移動 ライオン、グリフォン、ヒドラは素早さ1、その他のキャラクターで飛行できないものは素早さが2かかる。  
攻撃 影響なし。  
遠距離攻撃 影響なし。

### 砂丘 (DUNE)

移動 影響なし。  
攻撃 ライオン、グリフォン、ヒドラがこの地形から攻撃する場合は攻撃力が1上がる。  
遠距離攻撃 影響なし。

### 丘 (SLOPE)

移動 オーガ、ライオン、ミノタウロス、ユニコーン、ドラゴン、コロッサスは素早さ1、その他のキャラクターで飛行できないものは素早さが2かかる。  
攻撃 上記のキャラクターがこの地形から攻撃する場合は攻撃力が1上がる。上記のキャラクターがこの地形で防御するときは素早さが1上がる。

# 召喚

今回移動した軍団、または移動して戦闘をしかけて勝った軍団は、一定の条件を満たせばその地形に生息するキャラクターを召喚することができます。1つの軍団は1回に1人のキャラクターしか召喚できません。移動なかった軍団は召喚できません。

召喚するには次の条件を満たさなければなりません。

- ・今回移動した軍団（戦闘して生き残った軍団も含む）である。
- ・軍団内のキャラクターが6人以内である。
- ・現在いる場所の地形に生息しているキャラクターと同じ種類のキャラクターが軍団内にいる。

召喚する場合、各軍団ごとに召喚ウィンドウが開いて召喚可能なキャラクターが表示されます（反転しているものはその地形に生息していますが現在は召喚不可能なキャラクターです）。召喚する場合はその内のどれかをクリックしてください。したくない場合は右クリックすると次の軍団に移ります。

召喚するときは、召喚する条件（召喚できるキャラクターがその軍団にいるかどうか）を他のビーストロードに示さねばならないため、召喚したキャラクターおよび召喚されたキャラクターがその軍団にいるということが全員に公開されます。

## 天使の召喚

天使および大天使は通常の方法では召喚できません。天使は戦闘のスコアが100点たまる度に、大天使は500点たまる度に、その戦闘で勝った軍団に加わります。ただし、その軍団が戦闘終了時にすでに7人いた場合は召喚できません。

## 塔エリアでの召喚

塔は召喚において特殊なエリアです。塔エリアにはケンタウロス、ガーゴイル、オーガ、ガーディアン、ウォーロックが生息しています。

ケンタウロス	無条件で召喚できます。
ガーゴイル	無条件で召喚できます。
オーガ	無条件で召喚できます。
ガーディアン	同じ種類のキャラクター3人、またはガーディアンが召喚する軍団にいれば召喚できます。
ウォーロック	ビーストロード、またはウォーロックが召喚する軍団にいれば召喚できます。



## モンスター召喚表

- ・左に書かれているキャラクターほどレベルが低く、右にいくにしたがってレベルが高くなります。
- ・各モンスターの下に書かれている数だけそのキャラクターが軍団内にいれば、一段高いレベルのキャラクターを召喚することができます。

BRUSH (茂み)	ガーゴイル (2)	サイクロプス (2)	ゴーゴン	
JUNGLE (ジャングル)	ガーゴイル (2)	サイクロプス (3)	ビヒモス (2)	サーペント
PLAINS (平地)	ケンタウロス (2)	ライオン (2)	レンジャー	
WOODS (森林)	ケンタウロス (3)	ウォーベアー (2)	ユニコーン	
DESERT (砂漠)	ライオン (3)	グリフォン (2)	ヒドラ	
MARSH (湿地)	オーガ (2)	トロール (2)	レンジャー	
HILLS (丘)	オーガ (3)	ミノタウロス (2)	ユニコーン	
SWAMP (沼地)	トロール (3)	ワイバーン (2)	ヒドラ	
MOUNTAINS (山)	ライオン (2)	ミノタウロス (2)	ドラゴン (2)	コロッセス
TUNDRA (ツンドラ)	トロール (2)	ウォーベアー (2)	ジャイアント (2)	コロッセス

# SHAM

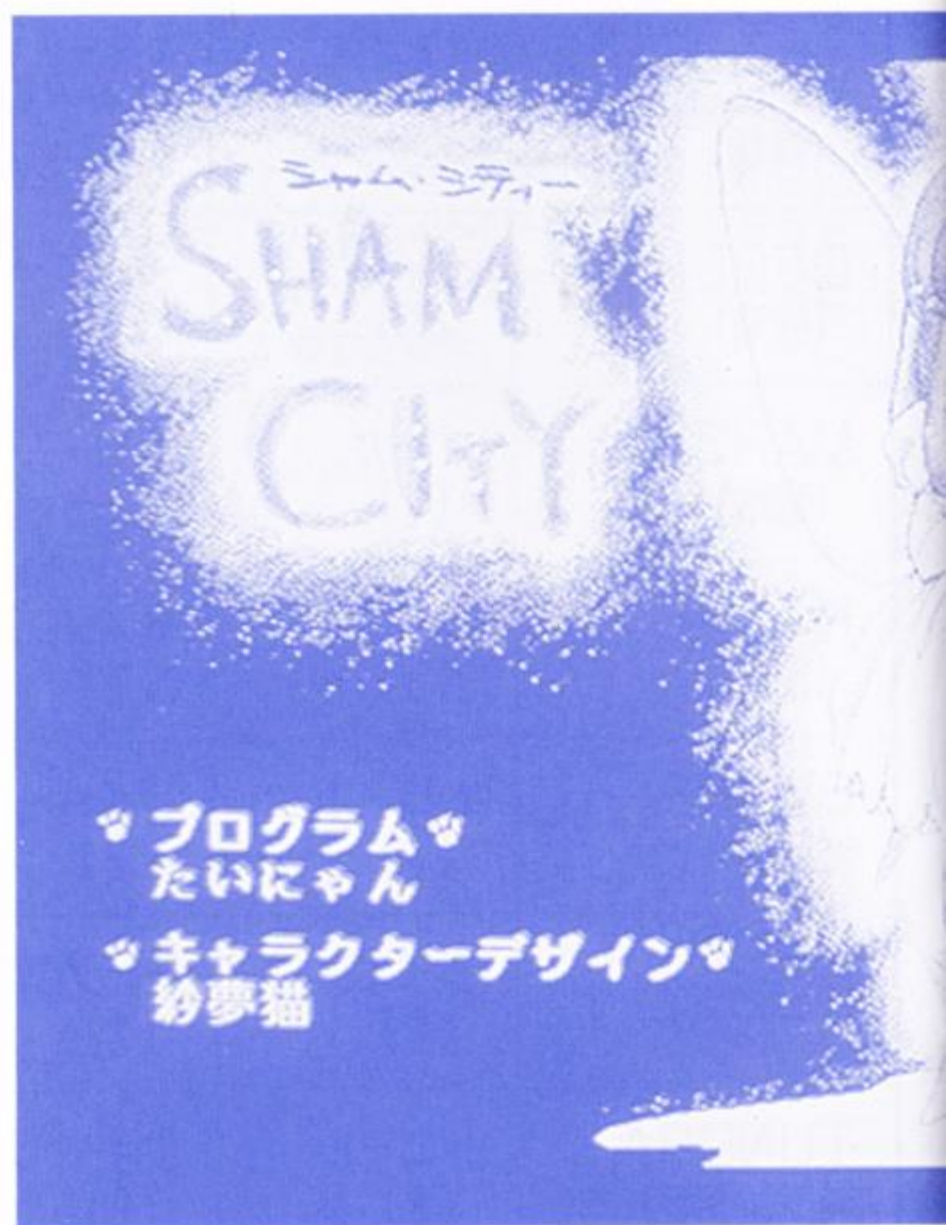
## ストーリー

ここは、とこバグの国、Tinyan-b-ug。  
妖精たちが花とともに暮らしていました。

しかし、ある日のこと、たいにゃんがこの世界にまぎれこんで、花を一晩のうちに全部食べてしまいました。そのため、妖精たちは力を失い、世界は荒地になってしまいました。あなたは、逃げてしまったたいにゃんに代わって、この世界を修復しなければならないのです。

## ゲーム内容

あなたは、妖精たちの最後の力をもらいました。さあ、ここを花でいっぱいの世界にもどしましょう。妖精パワー(以下YP)は、最初2500あります。この力を使って、山をつくり、川をつくり、平野をつくって花をつくるのです。花がふえれば、さらに妖精パワーを得ることができます。そして、10000の妖精パワーをあつめたとき、この世界は元のすばらしい世界となることでしょう。



# CITY



## 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。
- ②DS98のタイトルが表示されたら、リターンキー（または左クリック）を押します。
- ③メニュー画面でカーソルキー（またはマウス本体）でカーソルを動かし、「SHAM CITY」を選びます。
- ④リターンキー（または左クリック）を押すとタイトル画面が出ますので、少ししたらスペースキー（または左クリック）を押してください。

## 操作方法

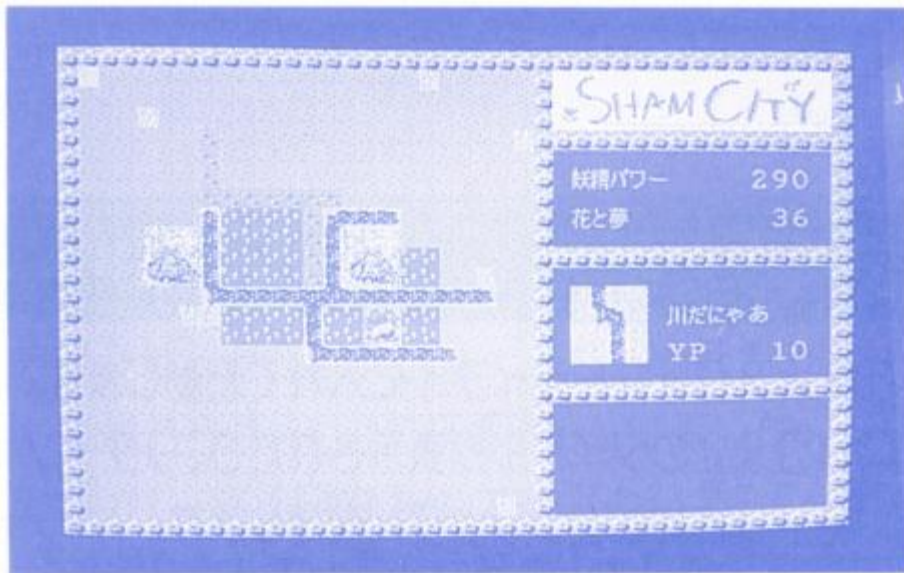
テンキー	移動
カーソルキー	スクリーン移動
XFERキー	コマンドの切替
スペースキー	コマンドの実行
リターンキー	全体マップの表示サブメニュー
ESCキー	ゲームの終了

## 全体マップの表示

ゲーム中にリターンキーを押すと、全体マップの表示サブメニューになります。

テンキーの2、8で見たいものを選んでください。

- 全体図 マップ上のすべてのものを表示します。
- 川 川のみを表示します。
- 花と木 花と木だけを表示します。
- 火山 火山と岩だけを表示します。



- 荒地 うすい黄色
- 草原 明るい緑色
- 川 水のあるところは青色  
水のないところは灰色
- 花 タイプ1が黄色  
タイプ2がだいたい色  
タイプ3が白
- 木 緑色
- つぼみ 灰色
- 種 紫色
- 火山 暗い赤色
- 岩 明るい赤色

全体マップが表示されたあと、リターンキーを押すとゲーム画面にもどれます。

## コマンドの説明

あれち

これは、川や花、平野を荒地にもどします。  
必要なYP 0

かわ

荒地や平野を低くします。水が流れると川になります。  
必要なYP 10

へいや

荒地を、草のはえた平野にします。  
必要なYP 1

はなのたね

荒地や平野に花の種をうえます。  
「はなのため」コマンドでうえた種は、すべてタイプ1の花です。  
必要なYP 50

き

荒地や平野に火山をつくります。  
必要なYP 5000

かざん

荒地や平野に火山をつくります。  
必要なYP 300

あめをふらす

川にたくさんの雨を降らします。  
必要なYP 3000

花や川は「あれち」コマンドで消すことができますが、木、火山、岩はどのコマンドでも消すことはできません。

## 地形の説明

あれち (大きさ 1×1)

川の水を大地に吸い取ってしまいます。

へいや (大きさ 1×1)

川の水をほとんど消費しません。

かわ (大きさ 1×1)

水を流すことができます。川は「妖精パワー」を消費します。

はなのたね (大きさ 2×2)

水を消費して、花の目を出します。

はなのめ (大きさ 2×2)

水を消費して、花を咲かせます。

はな (大きさ 2×2)

水を消費して、花の種を残します。

「妖精パワー」「花と夢」の源です。

タイプ1からタイプ3まであり、数字が大きいほど、より多くの「妖精パワー」「花と夢」を生み出しますが、水の消費も多くなります。

き (大きさ 3×3)

水を中程度に消費して、土地をよくします。土地がよくなると、高いタイプの花が咲くようになります。

かざん (大きさ 3×3)

まわりに清水をわき出させます。

いわ (大きさ 1×1)

岩はどんな方法でもどかすことはできません。

・草原、木、花の種、花の芽、花は、水が足りなくなると枯れて、荒地にもどってしまいます。

・花が少ないのに川をたくさん作りすぎると妖精パワーが入ってきません。

## マップのかたむき

地形はマップの左上が高く、右下が低くなっています。そのため、川は右と下にむかってしか流れません。

## 災害

ゲーム中は、いろいろな災害が発生することがあります。

### 火山の爆発

火山が噴火して、まわりに岩を吹き飛ばします。爆発した火山はなくなって、荒地になってしまいます。

### かんばつ

かんばつが発生すると、川の水がかなり減ってしまいます。

### 洪水

洪水が発生すると、川の水があふれて、下流を襲います。

### 地震

地震が起きると、揺れたところが荒地になってしまいます。川が分断され、流れが止まったりもします。

「SHAM CITY」の入手方法等については下記の住所へご連絡ください。

〒816

福岡県春日市青葉代5-50  
村上方「バグ猫ソフト」



## テーブルトークRPG

# パワープレイ リプレイ

## <ブルー・ミスティー・レイン>

「テーブルトークRPGはやってみたいけど、覚えることがいっぱいあって大変そう…」そんな女性の声を取り入れて生まれたのがこの「パワープレイ」です。

何たってルールもブック型で書店で入手できるし、内容も、面倒な修正値（キャラクターの能力値に合わせて、時には状況に応じてサイコロの目を増減する）の作業もありません。

世界観もごく一般的な「剣と魔法の世界」だし、キャラクターのレベルも、1つのシナリオ（1～2時間程度）が終了したら必ずレベルアップするので、プレイヤーはみんな満足。また、サイコロの1の目が1つでも出ると「自動的失敗」になるシビアなルールにより、スリリングなゲーム展開が期待でき、加えて、職業、武器、魔法の設定はたくさんあるので飽きることはありません。

今回はホビージャパンさんのご好意により、6月発売のルールブックの中のサンプルリプレイを収録させていただきました。

みんなが楽しめるRPG、それが「パワープレイ」です。

### 起動方法

ディスク4をドライブ1にいれて立ち上げたら、メニュー画面で「パワープレイ」を選んでリターンキー（または左クリック）を押すと始まります。

## 「パワープレイ」おまけ <テーブルトークRPGミニ講座>

前回のリプレイ掲載時に、「専門用語があって何のことかよくわからない」等々のご意見をいただきました。そこで今回は、ささやかですがミニ講座と称して解説のコーナーを設けました。

講師はホビージャパンのTさん、お相手はみなさんおなじみの営業のしのぴーです。

# 笑ウせえるすまん

## 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。
- ②DS98のタイトルが表示されたら、リターンキー（または左クリック）を押します。
- ③メニュー画面でカーソルキー（またはマウス本体）でカーソルを動かして「笑ウせえるすまん」を選び、リターンキー（または左クリック）を押すと、デモがはじまります（ESCキーで、メニュー画面に戻ります）。

7月発売予定

全3話

2HD2枚組 3,980円（税別）

乞う御期待！

## 98 ゲーム情報・はや耳じごく耳

### 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「98 ゲーム情報・はや耳じごく耳」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

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。

4月	4月の新作情報から表示します。
5月	5月の新作情報から表示します。
6月	6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く、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。

# 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 ver 3.××以上、またはOS/2 ver 1.××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。

## 【 締切 】

第4回目の締切（最終締切）は、6/10です。  
各締切ごとに、優勝・準優勝（部門別に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】

本体のソース（専用ライブラリが必要ならライブラリのファイルも）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………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 】

発表は、DS98上で随時おこないます。

# テキスト&グラフィック

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の感などをよく読んでから、「DS98テキスト・グラフィック」方には粗品をプレゼントします。なお、掲載す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 : 文字をブリンクさせます
- @G : 簡易グラフ、またはパーティカルラインを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）
- @|n : @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 パーティカルライン  
n=1 簡易グラフ

- @VL : パーティ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。

# クスの投稿募集のお知らせ

トやグラフィックを募集しています。みなさんの想・要望・提案などでも構いません。注意事項な「グラフィック」係まで送ってください。掲載された載の都合から、部分的に削除、表現の変更などを

## <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桁の単位時間ウェイトを入れます(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

@\_<nn.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

@PALpnnn: p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ど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、行の最後に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)

## ★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。

## ハガキ・イラストも募集中!

「俺は画面上で描くよりも、紙に描いた方がいいんだ!」という方も多いはず。そこで、DS98では、みなさんからの「かっちょいい」イラストや、泣かせるハガキも募集します。すばらしい作品は、マニュアルやディスクに掲載させていただきます。

採用された方には、もれなく、掲載された号のDS98を他人に見せて、自慢できるという名誉を差し上げます(笑)。

〒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 それぞれの係まで

# 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賞品をプレゼント致します。ふるってご応募ください。

## ①ホビージャパンより

「パワープレイ」ルールブック	3名
「ブラックレインボウ」ポスター	5名
特製オリジナルTシャツ	3名

## ②アスキーより

「ウィザードリィ」カードゲーム『ティルトウェイト』	1名
「ウィザードリィ」'91ポスターカレンダー	1名

## ③日本ファルコムより

「ロードモナーク」特製テレフォンカード	5名
---------------------	----

## ④コンパイルより

「DS98」特製テレフォンカード	5名
------------------	----

締切は7月21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。

# STAFF

## 参入メーカー

ASCII  
Falcom  
HOBBY JAPAN  
(五十音順)

## コンパイル

しのびー  
秋山  
かわうそくん  
北野たけし  
あるてみす  
wizard  
まいけお

発行人 仁井谷 正充  
編集人 北野 不凡

佐藤典司 (コンパイル)  
キドぴゅー★  
MATS  
竹内  
A・長尾  
原田  
久保田

## 今月の 許してちゃぶだい (おやしギャグ)

- ① DS98EX#1の「ブリッツクフリーク」のMS-DOSのインストーラーに、DOSのバージョンによっては正常にインストールできないというバグがありました。

お手数ですがコンパイルまで「ブリッツクフリーク」のディスクを送っていただければ修理いたしますのでよろしくお願いします。

- ② DS98#2の「アマランス」に戦闘に入るとハングすることがあるというバグがありました。

今後、このようなことのないよう注意して参りますので、どうかご容赦ください。

# 通信販売のお知らせ

現在、下記の商品を通信販売しています。

PC9801VM以降  
(2ドライブ専用で、RAMは640KB以上必要です。VM2は16色グラフィックボードが必要です。)

## ディスクステーション98

創刊準備号	2900円 (外税方式)
#1~#3	3980円 (外税方式)
EX#1	3980円 (外税方式)

MSX2・MSX2+用

## ディスクステーション

4号	1980円 (外税方式)
5号~7号	1940円 (外税方式)
1月号 (CDつき)	2900円 (外税方式)
2・4月号~12月号	1940円 (外税方式)
#20	2980円 (外税方式)
#21	1940円 (外税方式)
#22 (CDつき)	2980円 (外税方式)
#23~#24	1940円 (外税方式)

創刊号~3号、3月号は完売いたしました。

4号~7号、1・2月号は残部僅少です。

## ディスクステーション・スペシャル

春号	3980円 (外税方式)
----	--------------

初夏号	4800円 (外税方式)
夏休み号	3880円 (外税方式)
秋号	3880円 (外税方式)
クリスマス号	3880円 (外税方式)

## ディスクステーション・デラックス

ルーンマスターII	3880円 (外税方式)
魔導師ラルバ総集編	3880円 (外税方式)
にゃんぴ	3880円 (外税方式)

## オリジナルゲーム

真・魔王ゴルペリアス	7800円 (外税方式)
アレスタII	6800円 (外税方式)
ランダーの冒険III	7800円 (外税方式)

・魔導物語1-2-3は完売致しました。

## 魔導物語・音楽館

カセットテープ	2000円
DAT	2500円
(デジタル・オーディオテープ/1曲おまけつき)	

注意：これは、「魔導物語」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のでご注意ください。なお、この商品のみ税込みの値段ですので、お間違えのないよう、お願いいたします。

購入希望商品の総額に消費税の3%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記入して、

「大通販」係

まで送って下さい。到着後、一週間程度でお届け致します。

# コンパイルクラブ入会案内

コンパイルとユーザーのみなさんとのコミュニケーションをはかるためのサークル「コンパイルクラブ」では、ただいま会員を募集しています。

コンパイルに少しでも興味を持たれた方、また、コンパイルの真の姿を知りたい方(笑)は、今すぐにでも会員になりましょう。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を争うほどですよ。

コンパイルクラブに入会すると、以下のグレイトな豪華特典があります。

- ①会員証
- ②雑誌「コンパイルクラブ」
- ③コンクラ地下版
- ④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1000円以下の切手で、入会金0円・年会費1000円を、

「大入会」係

までお送り下さい。

到着後、折り返し会員証をお送りします。

## 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います。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が支払われます。

原稿の裏に、住所・氏名(ふりがなも忘れずに)・電話番号を記入して、

「大原稿」係

まで、送って下さい。

## 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記の漫画原稿と同じ大きさでお願いします。

サイズの違う原稿は、整理の都合上、こちらでも困りますので、よろしくお願いします。

すべての宛て先は

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210

株式会社コンパイル

『〇〇〇〇〇』係まで