

Disc station 98

USER'S MANUAL



PLAY

トップマネジメント・産能大編
光荣

FOXY2

エルフ

THRICE (スライス)

M. N. Mソフトウェア

破滅の妖刀II “凶変の館”

コンパイル

BGV

こいのぼり

コンパイル

==
#3

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。

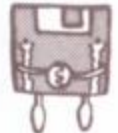



このプログラム及びマニュアルを当社に無断で複製・複写したり、レンタル業に使用することなど、それに類似する行為をおこなうことは、法律で禁止されています。



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	トップマネジメント・産能大編
12	FOXY 2
18	THRICE (スライス)
20	破滅の妖刀II “凶変の館”
24	BGV・こいのぼり 98ゲーム情報・はや耳じごく耳
25	ユーザーいんたびゅう ソフトハウスさんいらっしゃい アートギャラリー98
26	ツールコンテスト・ユーザー投稿募集
28	プレゼントのお知らせ
29	STAFF
30	通信販売のお知らせ
31	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。

トップマネ

産能
ビジネ

プレイ用ディスクの作成方法

- (1)MS-DOSのシステム(NEC製Ver2.11以上/EPSON-DOS)を用意します。
- (2)Disc 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「トップマネジメント」の項まで動かして、スペースキーを押します。
- (5)あと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、タイトル画面が表示され、何かキーを押すとメニューが表示されますので、カーソルキーとリターンキーで選択してください。

新しく始める(1年)

最初の1か月間のテストプレイができます。

ガイダンスを見る

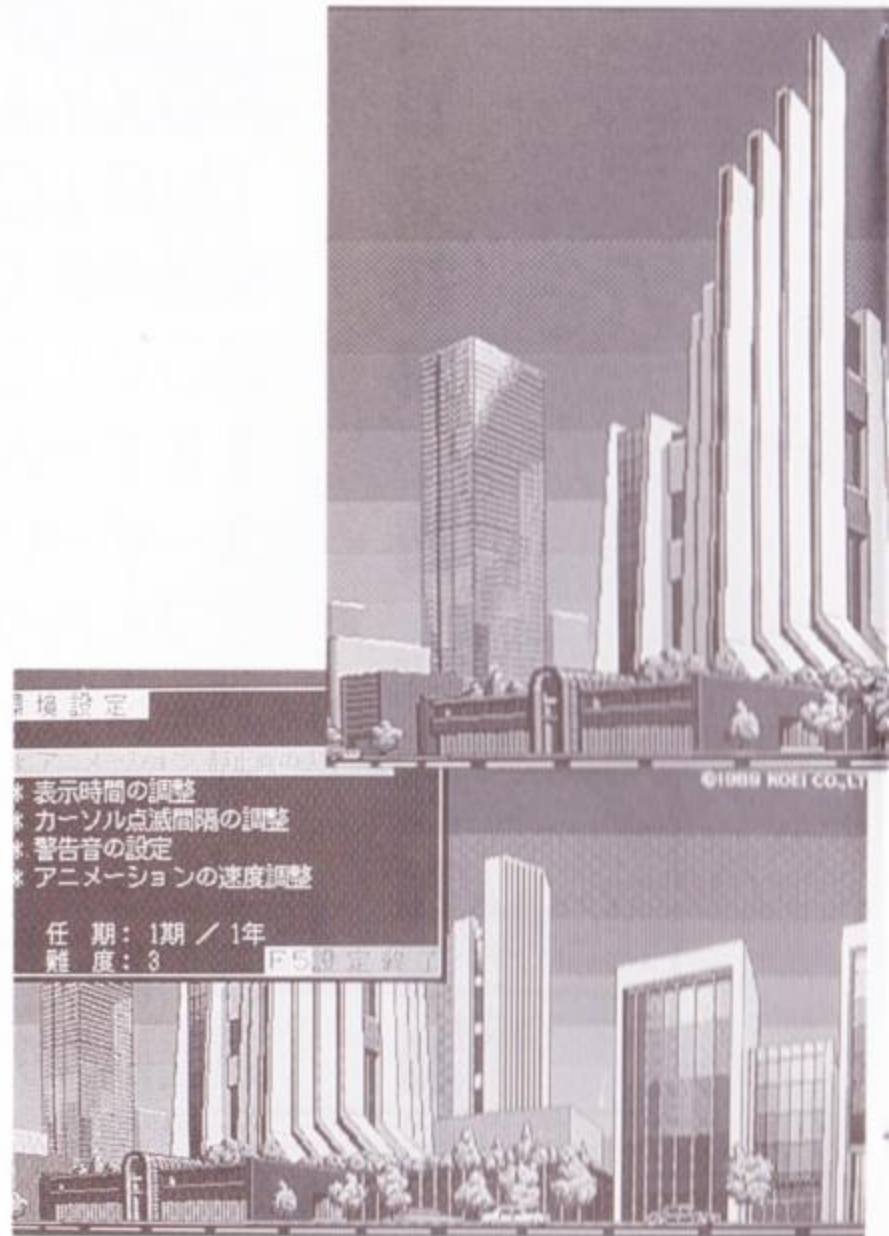
会社概況やゲーム全体の流れを説明します。

環境設定

表示の速度等を調整します。

本ソフトの紹介

オートデモで、「トップマネジメント・産能大編」の紹介を行います。



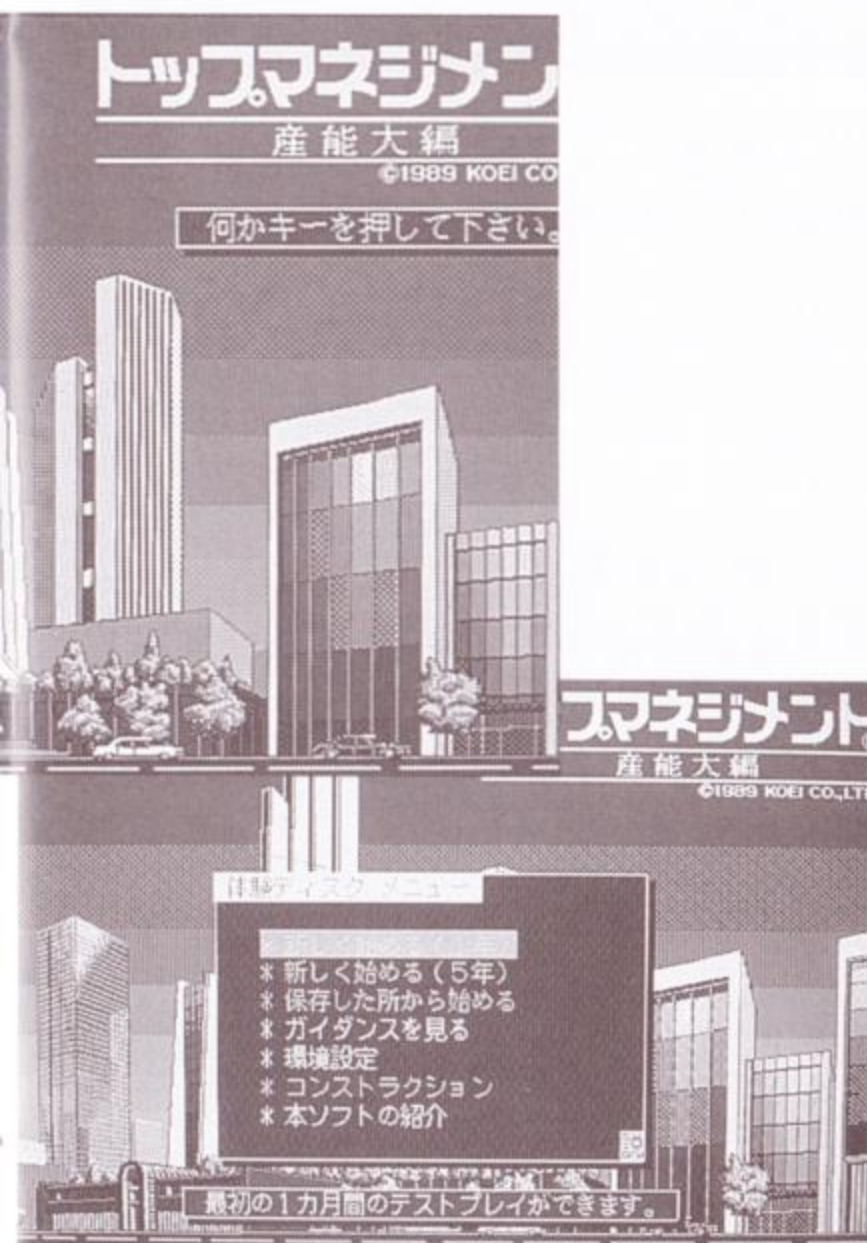
激動の今、ビジネス社会では、時代の潮流に呼应し、他社と競合しながら未知の問題についての確な意思決定を積み重ねることが要求されています。

MENT GAME

トツプマネジメント®

大編

CAI



終了方法

MS-DOSには戻りませんので、リセットして終了してください。

「新しく始める (1年)」からタイトル画面に戻るには、画面最下行に「F 4 : 特別休暇」と表示されているときにF 4キーを押し、「F 2 : ゲーム終了」と表示されたらF 2キーを押します。ゲームを終了させるかどうか確認しますので、「はい」を選んでください。

「ガイダンスを見る」「環境設定」では、処理が終わると自動的にタイトル画面に戻ります。

「本ソフトの紹介」からは、タイトル画面に戻れません。

操作方法

項目の選択

選択したい項目にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。

数値の入力

テンキーで入力し、BSキーやDELキーで取り消します。

前回と同じ数値

未入力の欄でリターンキーを押すと、前回の入力値や実績値が自動的に設定されます。「F 5 : 前回同様」と表示されているときには、F 5キーで入力済以外の欄に前回と同じ数値がまとめて設定されます。

ファンクションキー

画面最下行の表示に対応する処理を行います。

ヘルプ画面

画面最下行に「説」と表示されているときにエスケープキーを押すと、仕事等の説明が表示されます。

ゲームの進め方

ゲーム中にこのような情報を参照できます。

画面最下行に「F1：分析メニュー」と表示されているとき、F2キーを押します。画面最下行に「F3：状況表示」と表示されますので、F3キーを押し、見たい情報を選んでください。

製造原価報告書

製品の製造に要した費用の内訳を示したものが、製造原価報告書です。原価が安ければ安いほど利益が多くなり、価格競争力が増します。

損益計算書

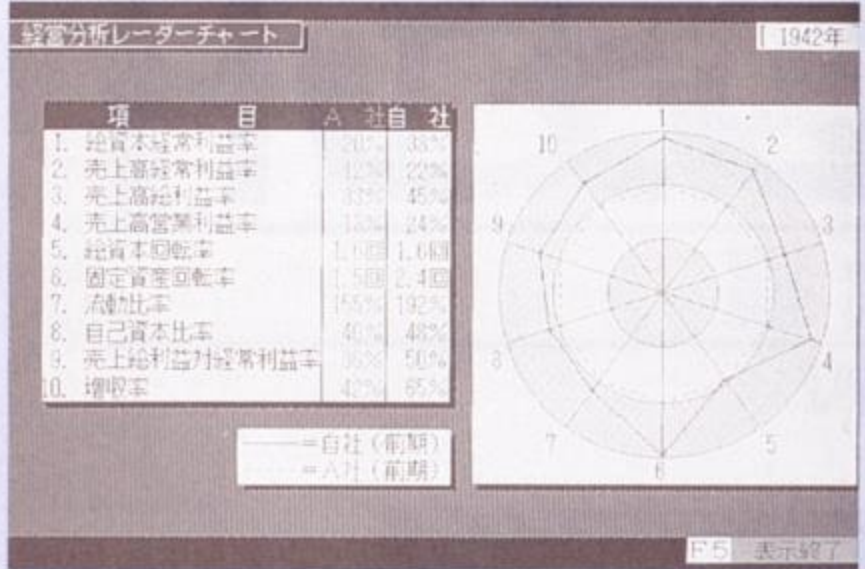
損益計算書は収益から費用を差し引いて当期利益を計算するもので、ある期間の会社の経営成績を表わします。費用を削り、利益を増やす経営努力の成果を確認することができます。

貸借対照表

貸借対照表はある時点での企業の財政状態を表わしたものです。借金のしすぎや無駄な設備投資等を発見してください。

経営分析レーダーチャート

前期一年間の経営成績や財務状態を財務指標で把握するためのレーダーチャートです。業界トップで財務的な優良企業A社の財務指標を上回れば、かなりの経営手腕の持ち主です。



売上・価格・シェア推移表

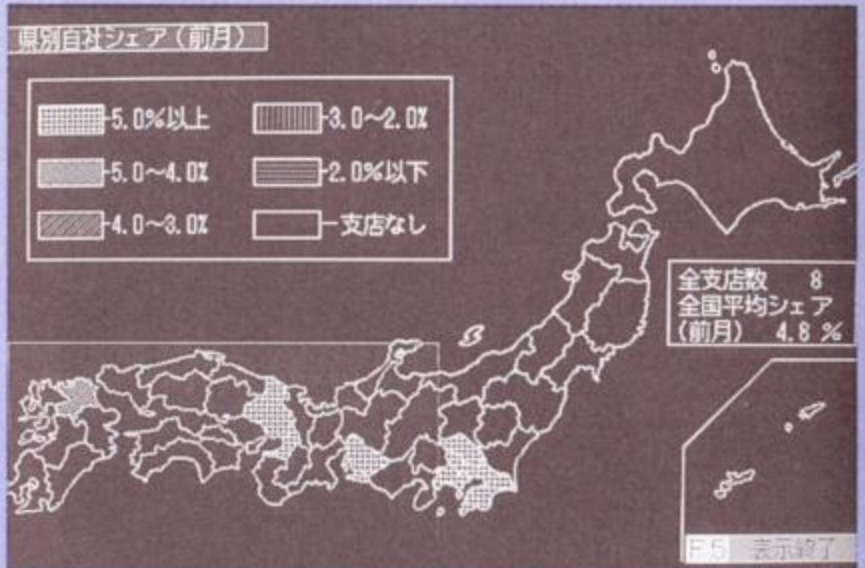
製品の月別販売台数・価格・売上台数シェアの過去12か月間の推移です。モデルチェンジのタイミングを計ったり、前月に行った意志決定の効果を確認しましょう。

季節・景気変動

需要の季節変動と過去12か月間の推移です。景気の波や季節変動の流れを把握してください。

県別自社シェア

自社が支店を開業している都道府県別の売上台数のシェアが、日本地図上に色分けされて表示されます。シェアが高いのに売り上げが伸びない支店を閉鎖するなど、支店に対する政策の参考にしてください。



1 年初の仕事を行います

まず年間の大枠を策定し、今期を通じた全社の体制を指示します。

ゲームに馴れたらこの仕事の前に年間計画の策定を行い、それにしたがって意志決定をしていきます。

人事部への指示を与えます。

今年度の従業員募集を行ないます。実際の採用人数は給与月額により決定します。給与額と、つづいて入力する6月と12月に支給する賞与月数、社員教育費月額によって、従業員のモラルが変化します。

ラインを増設します。

合理化投資を行ないます。

「状況表示」から「売上・価格・シェア推移表」を参照し、製造部員数とのバランスや製造計画等を考えて、製品製造のためのライン（機械等の設備）を増設します。また、合理化投資額を入力すると、TQC等の活動が行なわれ、製造過程で生じる費用が低減されます。

2 月初の仕事を行ないます

各部（営業・製造・開発）の方針を決定します。ゲームに馴れたら、この仕事の前に月間計画の策定を行ってください。

従業員の配転を行います。

部門間のバランスを考えて従業員の配置転換を行います。配転する人数が多すぎると、次の月に辞職者が発生するおそれがあります。

月初の仕事		1991年 1月	
人事部 配置転換	営業部(支店分)	9(31)	(31)
	製造部	2	
	開発部	10	
	その他	8	
合計	30		
営業部			
	モデル10	モデル20	モデル30
販売価格	100	150	200
取引条件	40%	7	(全モデル共通)
製造部			
	ライン数	3	2
	エンジニア数	12	8
開発部			
	開発費	1,500	1,200
	開発員数	4	3
	開発期間(月数)	3	8
	開発費累計	4,800	8,000

販売価格を決定します。

また取引条件を決定します。

価格の推移と売上の変遷を比較して、適正な価格を設定してください。

つづいて、製品の代金を現金で回収する割合（条件取引）を決めます。現金取引以外の売上は、受取手形で回収されます。

モデルごとのライン・製造部員配置

1ラインに4人の製造部員が定員で、週50台の製造が可能です。

生産量に直接関連する項目なので、製造計画や需要の推移、モデルチェンジの効果などを十分考慮して、調整してください。

モデルチェンジについて

画面最下行に「F2:モデルチェンジ」と表示されているときに行なえます。製品の陳腐化を防ぐために、売上の推移、他社動向等を参考に、タイミングよく行ってください。モデルチェンジの効果は、実施までの開発費累計、開発部員数累計、開発期間によって変化します。

支店開設等

「状況表示」の「県別シェア地図」を参照し、新しく支店を開設したり、シェアが伸びない支店への営業部員増員など、支店間の人数調整を行います。ここで営業部員を0人とした支店は閉鎖されます（本社は除く）。

月初の仕事：支店の開設 1991年 1月

県名	人口	県名	人口	県名	人口	県名	人口
△北海道	5,678	★東京	1,234	△滋賀	1,156	△青川	1,023
△青森	1,524	△神奈川	2,432	○京都	2,587	△愛媛	1,530
△岩手	1,434	△新潟	2,478	△大阪	3,638	△高知	840
△宮城	2,176	△富山	1,113	△兵庫	5,239	△福岡	4,719
△秋田	1,254	△石川	1,152	○奈良	1,305	○佐賀	880
△山形	1,262	△福井	813	○和歌山	1,037	△長崎	1,594
△福島	2,080	○山梨	833	○鳥取	816	○熊本	1,838
○茨城	2,725	○長野	2,137	△鳥取	795	○大分	1,250
○栃木	1,866	○岐阜	2,029	○岡山	1,917	△宮崎	1,176
○群馬	1,921	○静岡	3,575	△広島	2,819	△鹿児島	1,819
△埼玉	5,894	△愛知	6,455	○山口	1,602	△沖縄	1,179
△千葉	5,140	○三重	1,747	△徳島	835		

(単位：千人)

△：支店開設困難 ○：支店開設容易 ☆：支店 ★：本社

1分析メニュー F5 開設終了

月初の仕事：支店別の営業員配置 1991年 1月

県名	営業員数		販売台数 (前月実績)				シェア (%)
	現時点	変更後	モデル10	モデル20	モデル30	合計	
東京	9	8	246	110	79	435	13.1
栃木	0	1	0	0	0	0	0.0
埼玉	4	4	97	42	30	169	9.0
千葉	4	4	87	33	27	152	9.0
神奈川	5	5	138	60	42	240	11.3
愛知	5	5	120	52	37	209	11.3
大阪	6	6	171	75	53	299	13.6
兵庫	3	3	73	32	22	127	6.8
福岡	4	4	79	34	24	137	4.5
全国計	40	40	1,011	443	314	1,768	4.8

1分析メニュー F5 配置終了

3 週初の仕事を行います

1週間の経営の詳細な指示を営業部と製造部に与えます。

月初の仕事 1991年 1月 1週

営業部	モデル10	モデル20	モデル30
販売実績	192	120	96
(入札分)	0	0	0
(商談分)	0	0	0
製品価格	100	150	200
販売ウェイト	502	302	202
広告宣伝費	750	750	(全モデル共通)
交際費	487	487	(全モデル共通)
生産実績	150	115	60
製品在庫	650	646	220
材料在庫	725	622	210
製造単価	67	52	118
材料単価	31	25	43
材料購入	0	0	0
製造計画	150	150	115

(単位：個数/千円)

F3 修正 F4 特別休暇 F5 終了

どのモデルに販売ウェイトをおきますか

前週までの売れ行きなどから、販売に力を入れるウェイトを指示します。

広告宣伝費にいくら投じますか

適切な広告宣伝によって企業のイメージが上昇します。広告宣伝の効果は翌週以降も持続しますが、毎週少しずつ減少していきます。

交際費と商談

接待等に使う交際費を決めます。交際費の累計額がある程度以上になり、相手が希望するだけの製品在庫があれば商談が成立します。

入札

画面最下行に「F2：入札」と表示されているとき、入札に参加することができます。入札は割引販売や在庫処分に利用してください。業界各社とも参加し、値引き率やモデルチェンジの効果が落札の決め手となります。

最初の仕事		1991年 1月 1週			
営業部	モデル10	モデル20	モデル30	モデル40	モデル50
販売実績	192	120	96	120	120
(入札分)	0	0	0	0	0
(商談分)	0	0	0	0	0
製品価格	100	150	200	250	300
販売ウェイト	502	302	202	202	202
広告宣伝費	750	(全モデル共通)			
文庫費	487				
製造部	今週、以下の通り入札が行われます。				
生産実績	150				
製品在庫	650	市場：防衛庁			
材料在庫	725	対象モデル：モデル30			
製造単価	67	数量：65台			
材料単価	31				
材料購入	0				
製造計画	150				

材料購入と製品製造

材料1個で製品1台を製造します。材料在庫が不足していたり、ライン数や製造部員数が不足していると、指示通りの台数を製造できません。

4 月末の仕事

月次決算が行なわれます。余裕資金の運用や資金繰りを行ないます。

月末の仕事		1991年 1月	
現金売上	33,320	現金仕入	0
手形期日落	79,981	手形支払	45,538
手形割引	0	人件費	25,193
合計	113,301	諸経費	56,595
定期引出し	0	法人税	0
株売却	0	定期預入	0
利息/配当	0	株購入	0
合計	0	支払利息	3,833
収入合計	113,301	支払合計	131,215
		差引過不足	-17,914
		前月繰越	32,940
		借入金	
		借入金返済	62,290
		当月繰越	-47,254
		当月受取手形	49,981
		当月不渡手形	8
		当月支払手形	

借入金

借入金には、12か月以内に返済する短期借入金(年利11%)と、13か月以上36か月以内に返済する長期借入金(年利8.5%)があります。

手形割引

受取手形を割引くことができます。支払割引料は単利で年利14%です。

手形振出し

毎月購入した材料代金は、半分は支払手形による支払い、残りは現金による支払いとなります。この現金支払い分に対して、4か月の支払手形を振出すことができます。

TOP
MANAGEMENT

支店開設等

「状況表示」の「県別シェア地図」を参照し、新しく支店を開設したり、シェアが伸びない支店への営業部員増員など、支店間の人数調整を行います。ここで営業部員を0人とした支店は閉鎖されます（本社は除く）。

1 初期の仕事: 支店の開設 [1991年 1月]

県名	人口	県名	人口	県名	人口	県名	人口
△北海道	5,678	★東京都	1,000	△滋賀	1,156	△香川	1,023
△青森	1,524	△神奈川県	7,433	○京都	2,587	△愛媛	1,530
△岩手	1,434	△新潟	2,478	△大阪	8,058	△高知	840
△宮城	2,176	△富山	1,113	△兵庫	5,276	△福岡	4,713
△秋田	1,254	△石川	1,152	○奈良	1,305	○佐賀	880
△山形	1,262	△福井	813	○和歌山	1,037	△長崎	1,594
△福島	2,090	○山梨	833	○鳥取	816	○熊本	1,838
○茨城	2,725	○長野	2,137	△鳥取	795	○大分	1,250
○栃木	1,866	○岐阜	2,029	○岡山	1,917	△宮崎	1,176
○群馬	1,921	○静岡	3,575	△広島	2,819	△鹿児島	1,819
△埼玉	5,084	△愛知	6,455	○山口	1,602	△沖縄	1,179
△千葉	5,140	○三重	1,747	△徳島	835		

(単位:千人)

△:支店開設困難 ○:支店開設容易 ☆:支店 ★:本社

1 分析メニュー F5 開設終了

1 初期の仕事: 支店別の営業員配置 [1991年 1月]

県名	営業員数		販売台数(前月実績)				シェア(%)
	現時	変更後	モデル10	モデル20	モデル30	合計	
東京	9	8	246	110	79	435	13.1
栃木	0	0	0	0	0	0	0.0
埼玉	4	4	97	42	30	169	9.0
千葉	4	4	87	33	27	152	9.0
神奈川	5	5	138	60	42	240	11.3
愛知	5	5	120	52	37	209	11.3
大阪	6	6	171	75	53	299	13.6
兵庫	3	3	73	32	22	127	6.8
福岡	4	4	79	34	24	137	4.5
全国計	40	40	1,011	443	314	1,768	4.8

1 分析メニュー F5 配置終了

3 週初の仕事を行います

1週間の経営の詳細な指示を営業部と製造部に与えます。

1 初期の仕事 [1991年 1月 1週]

営業部	モデル10	モデル20	モデル30
販売実績	192	120	96
(入札分)	0	0	0
(商談分)	0	0	0
製品価格	100	150	200
販売ウェイト	502	302	202
広告宣伝費	750	750	(全モデル共通)
交際費	487	487	(全モデル共通)

製造部	モデル10	モデル20	モデル30
生産実績	150	115	80
製品在庫	650	646	280
材料在庫	725	622	210
製造単価	67	92	118
材料単価	31	25	38
材料購入	0	0	0
製造計画	150	115	80

(単位:個数/千円)

F3 修正 F4 特別休暇 F5 終了

どのモデルに販売ウェイトをおきますか
前週までの売れ行きなどから、販売に力を入れるウェイトを指示します。

広告宣伝費にいくら投じますか
適切な広告宣伝によって企業のイメージが上昇します。広告宣伝の効果は翌週以降も持続しますが、毎週少しずつ減少していきます。

交際費と商談
接待等に使う交際費を決めます。交際費の累計額がある程度以上になり、相手が希望するだけの製品在庫があれば商談が成立します。

入札

画面最下行に「F2：入札」と表示されているとき、入札に参加することができます。入札は割引販売や在庫処分に利用してください。業界各社とも参加し、値引き率やモデルチェンジの効果が落札の決め手となります。

営業部		モデル10	モデル20	モデル30
販売実績	192	120	96	
(入札分)	0	0	0	
(高談分)	0	0	0	
製品価格	100	150	200	
販売ウェイト	502	302	202	
広告宣伝費	750	(全モデル共通)		
支障費	487			

製造部		数量
生産実績	150	
製品在庫	650	
材料在庫	725	
製造単価	67	
材料単価	31	
材料購入	0	
製造計画	150	

今週、以下の通り入札が行われます。

市場：防衛庁
対象モデル：モデル30
数量：65台

(単位：個数/十円)

材料購入と製品製造

材料1個で製品1台を製造します。材料在庫が不足していたり、ライン数や製造部員数が不足していると、指示通りの台数を製造できません。

4 月末の仕事

月次決算が行なわれます。余裕資金の運用や資金繰りを行ないます。

月末の仕事		1991年 1月	
現金売上	33,320	現金仕入	0
手形期日落	79,981	手形支払	45,538
手形割引	0	人件費	25,193
合計	113,301	諸経費	56,585
定期引出し	0	法人税	0
株売却	0	定期預入	0
利息/配当	0	株購入	0
合計	0	支払利息	3,893
収入合計	113,301	支払合計	131,215
		差引不足	-17,914
		前月繰越	32,941
		借入金	
		借入金返済	62,291
		当月繰越	-47,254
		当月受取手形	49,981
		当月不渡手形	8
		当月支払手形	

1 分析メニュー F2 資金繰り(1) F3 資金繰り(2) F4 特別休暇 F5 当月終了

借入金

借入金には、12か月以内に返済する短期借入金(年利11%)と、13か月以上36か月以内に返済する長期借入金(年利8.5%)があります。

手形割引

受取手形を割引くことができます。支払割引料は単利で年利14%です。

手形振出し

毎月購入した材料代金は、半分は支払手形による支払い、残りは現金による支払いとなります。この現金支払い分に対して、4か月の支払手形を振出すことができます。

TOP
MANAGEMENT

定期預金について

当座預金残高の範囲で預金ができます。利息は契約期間によって異なりますが(6~12か月が年利7%、13~24か月が7.5%25か月以上が8%)、満期前に解約すると年利2.5%の利子しかつきません。6か月未満の定期預金は申し込めません。また、預け入れた月に引き出すことはできません。

株の売買について

株の相場は毎月変動しています。表示されている株数は千株単位です。

月末の仕事		1991年 1月	
現金売上	33,320	現金仕入	0
手形期日落	79,981	手形支払	45,538
手形割引	0	人件費	25,189
合計	113,301	諸経費	50,585
定期引出し	0	法人税	0
株売却	0	定期預入	0
利息/配当	0	株購入	0
合計	0	支払	95,723
収入合計	113,301	支払	95,723
		差引不足	-17,911
		前月繰越	32,949
		借入金	1
		借入金返済	62,296
		翌月繰越	-47,25
		当月受取手形	49,988

1991年1月の仕事を終了します。
資金繰りは以上でよろしいですか。

週または月単位に、このようなトラブルが発生することがあります。

		[自社 前期業績]	
2,178,453	100.0	○営業外収益	29,428
1,191,318	54.7	○営業外費用	54,980
185,000	8.5	金融費用	50,623
	8.5	その他費用	4,357
	2.4	経常利益	497,993
	2.3		248,996
			248,997
営業利益	523,435	24.0	

団結

ストライキ

設備故障

納期遅れ

(単位:千円 / %)

F5 表示終了

辞職者発生

大人数の配置転換を行ったり、給料や賞与が低いと辞職者が発生することがあります。

材料不足

購買を希望した材料が業界全体で買われてしまい、不足します。

納期遅れ

材料の納期が1週間遅れることがあります。材料在庫に余裕がないと1週分の売上を逃します。

ストライキ

11月と12月に発生します。ストライキが発生すると、特定のモデルの製造能力が半分になります。

設備の故障

モデル別に発生します。全ラインを止めて修理するため、その週の製造能力は5分の1になります。

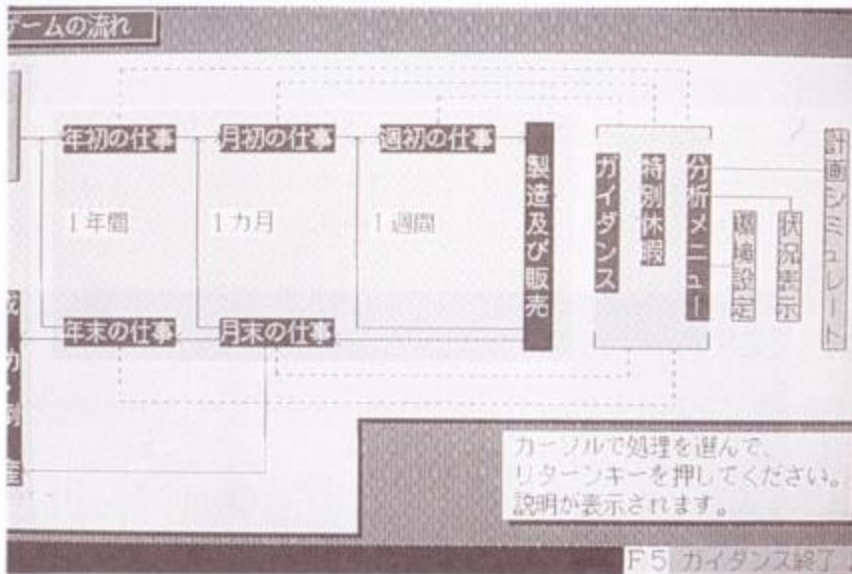
クレームの増加

販売先からのクレームが増加します。企業のイメージがダウンして売上が低下します。全モデルの製品在庫と材料在庫の5~10%が廃棄処分になります。

計画の策定・財表のシミュレート

流れ

計画策定、財表シミュレート、実際の仕事は、次のように行ないます。



- (1)年間事業計画を策定します。
- (2)年間販売・生産計画を策定します。
- (3)財表をシミュレートし、利益や現金残高に問題があれば(1)と(2)の計画を修正します。
- (4)確定した年間計画に基づいて年初の仕事を行ないます。
- (5)年間事業計画を策定します。
- (6)月間生産・販売計画を策定します。
- (7)財表をシミュレートし、利益や現金残高に問題があれば(5)と(6)の計画を修正します。
- (8)確定した月間計画に基づいて、月初の仕事、週初の仕事を行ないます。

事業計画

年間目標、年初計画、期内（月内）計画の3区分で構成されています。

年間目標

今期の目標値です。

年初計画

年初の意思決定項目を計画してください。

期内（月内）計画

年間計画では、年間を通じた予算を決めます。

月間計画では、年間予算をどれだけ消化するかを計画します。

販売生産計画

販売予測台数、販売価格、製品在庫台数、材料個数を計画します。

販売予測台数

財表財務諸表や「季節・景気変動」を参照し、決定してください。製造能力に比べて製造台数が少ないと、固定費の負担が増えて、製造単価が高くなってしまいます。

販売価格

業界水準や価格推移などを参考に決定します。

製品在庫台数 材料在庫台数

販売予測台数を入力すると最小になるように自動計算されます。それ以上の在庫を特に残したい場合には、再入力してください。ただし、計算された値より小さい数値は受け付けません。

FOX

プレイ用ディスクの作成方法

- (1)MS-DOSのシステム (NEC製Ver 2.11以上/EPSON-DOS) を用意します。
- (2)D i s c 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「FOX Y2」の項まで動かして、スペースキーを押します。
- (5)あとは画面の指示に従ってください。



[リサ] そんな事よりもあなたた

	キーボード	マウス
決定	リターンキー スペースキー	左クリック
キャンセル	ESCキー テンキーの0	右クリック
カーソル移動	テンキーの 2・4・6・8	マウスカーソル の位置
マップの スクロール	テンキーの 2・4・6・8	マウスカーソル をマップ画面の 外で左クリック

FOX

A product of EL

FOX Y 2

遊び方

あなたは赤の部隊、コンピューターは青の部隊を指揮します。

ターン

シミュレーション場面が始まると、まず、あなたが行動します。あなたの番が終わると、次はコンピュータの番になります。この、あなたの1回の行動とコンピュータの1回の行動を合わせてターンと呼びます。このターンが何回も繰り返されてゲームが進んでいきます。

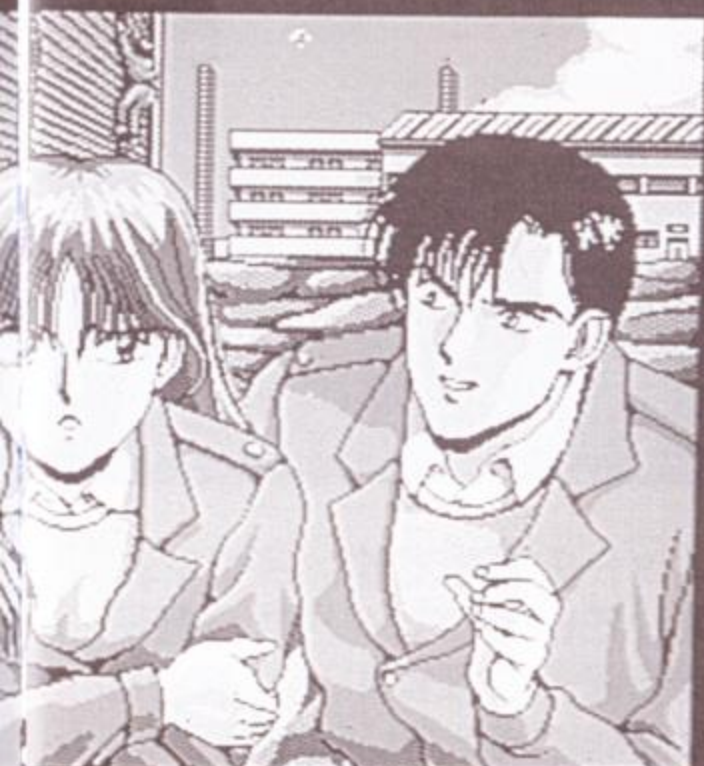
ターンは、それぞれの部隊が全部行動済になるか、行動終了のメニューを選ぶと終了します。

この「FOX Y2」では、ターン数に制限があり、限られたターン数のうちにコンピュータ側を攻略しないと手遅れという時間的要素が含まれています。

ユニット

1つの部隊は8つのユニットからなっています。このユニット数が0になると、その部隊はマップ上から消滅します。「FOX Y2」では、生産ができないので、ユニット数が0になる前に補給を受けないと、部隊が減っていき、不利になります。補給を受けることにより、ユニット数は8機になります。

1部隊は、1ターンに1回だけ行動できます。移動していない部隊は、マップ上にカラー表示されています。行動済の部隊は、モノトーンで表示されています。



ちこんな所で何をしてるの。

Y2

corporation 1991.



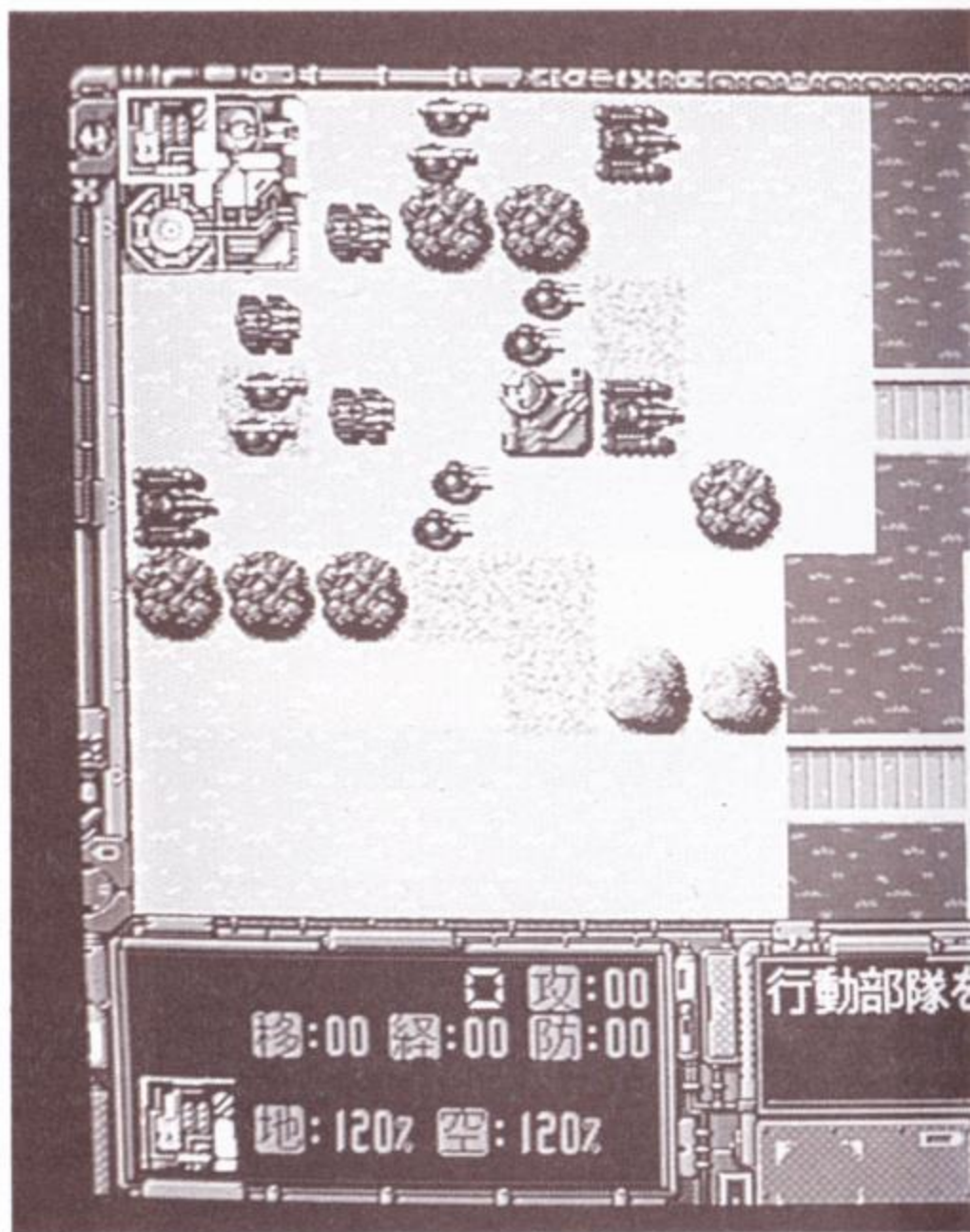
表示画面の説明

表示画面には、マップ表示ウィンドウ、メッセージウィンドウ、ユニットウィンドウ、地形ウィンドウ、状況表示ウィンドウがあります。

マップ表示ウィンドウは、今のマップの地形、部隊の種類、位置を表示しています。

メッセージウィンドウは、今、何をしているかを表示しています。また、コマンドの選択にも使用します。

部隊ウィンドウは、今のカーソル位置にいるユニットの詳細な情報が表示されます。名前、残機、移動力、経験値、攻撃力、防御力です。ユニットがカーソル位置にいない時は表示されません。



名前……ユニットの名前です。

搭載しているユニットは、名前が反転表示されます。

残機……その部隊に残っている機数です。

移動力…部隊の1回の移動力です。

経験値…部隊の経験値です。大きい方が敵との戦闘に有利になります。

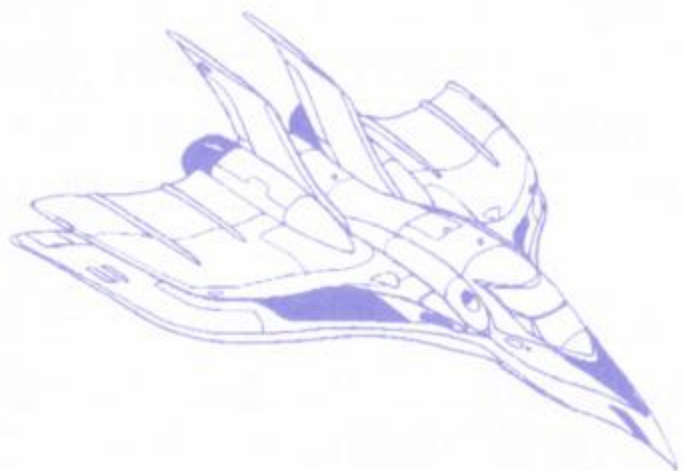
防御力…敵の攻撃に対する防御力です。

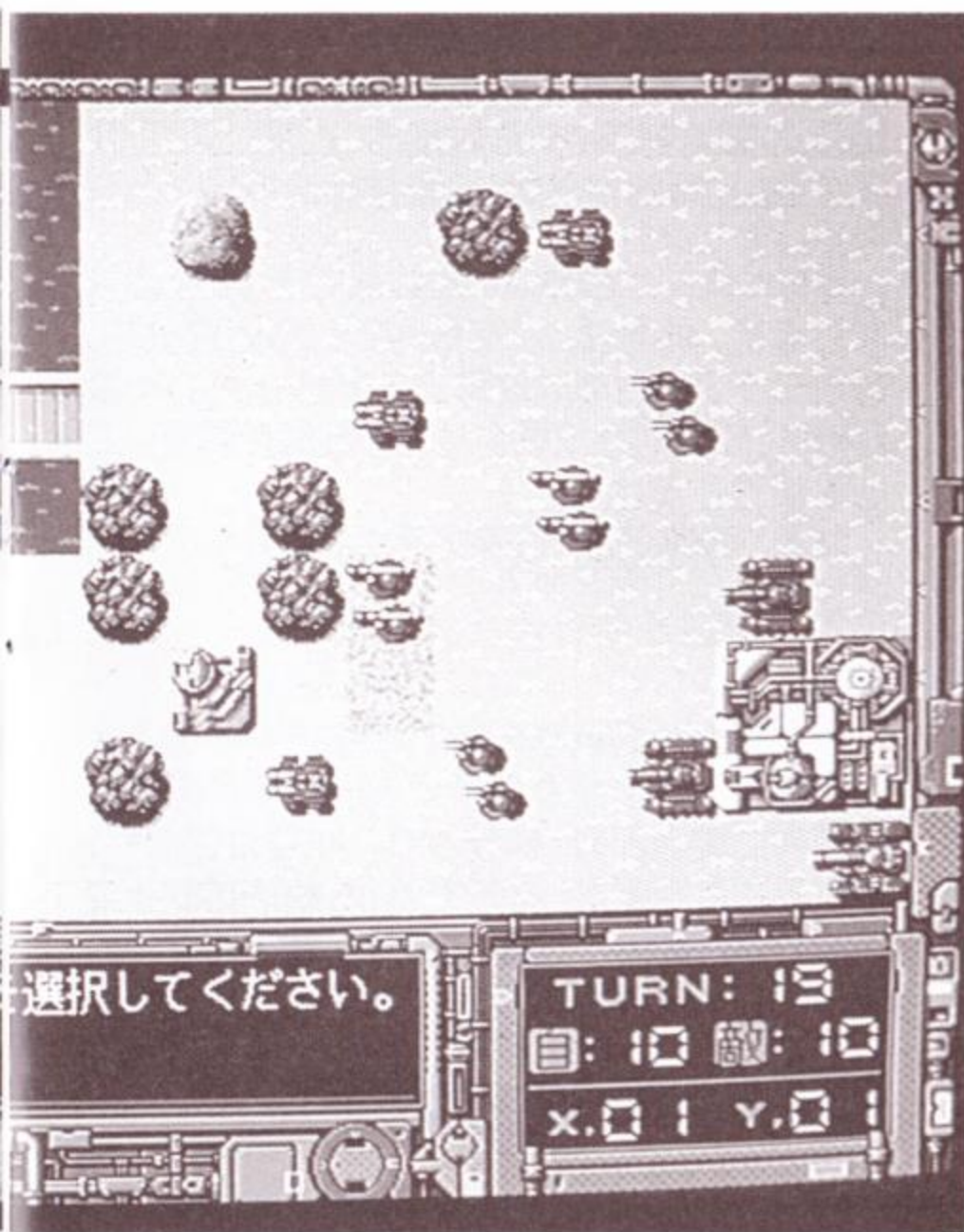
大きいほど敵の攻撃からユニットを守りやすくなります。

地形ウィンドウは、今のカーソル位置の地形の種類と防御値に関わる地形効果の地上と空の値を表示しています。

地上……地上兵器に影響する。大きい方が有利。

空………上空兵器に影響する。大きい方が有利。





コマンド

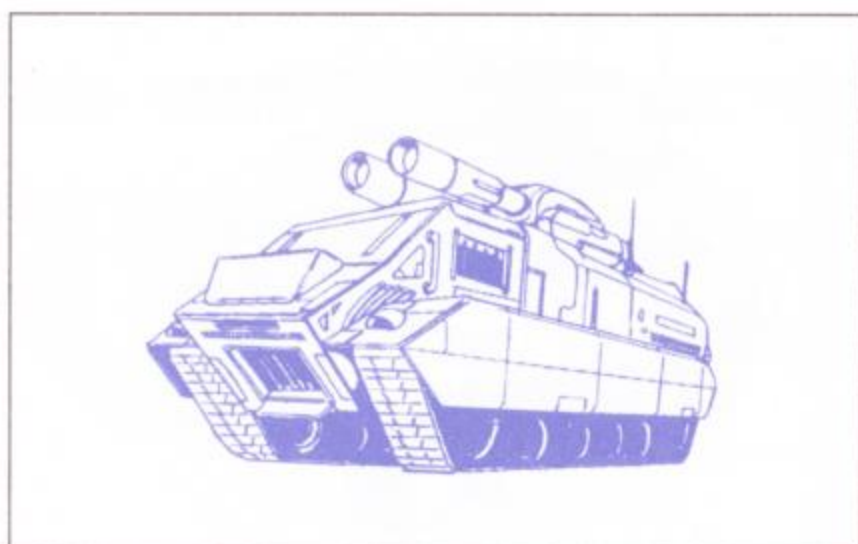
自分のターンになると、まず、行動する部隊にカーソルを合わせ、決定します。選ぶ部隊は、未行動の自分（赤）の部隊です。マップ上ではカラー表示されています。モノトーンは行動済を表わします。

行動する部隊を決定すると、メッセージウィンドウに移動、攻撃、終了の選択画面が表示されます。

移動…部隊を今の場所から移動させたいときに選びます。

攻撃…部隊を今の場所のまま攻撃させたいときに選びます

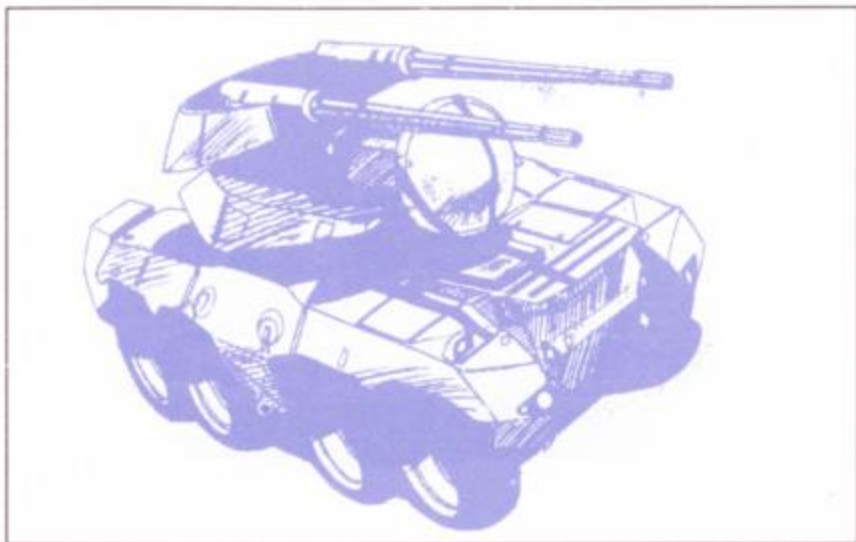
終了…今回のターンを終了させたい時と、降伏するときを選びます。



移動

移動のメニューを選択して決定すると移動になります。移動できる範囲がマップ上に表示されます。地面の色がカラー表示の場所が移動できる場所で、モノトーンの場合は移動できません。また、カラー表示の場所でも、搭載する場合を除いて、他の部隊がいる場所には移動できません。移動位置を決定したら、その場所にカーソルを合わせて決定してください。歩兵に限って移動先を輸送部隊に合わせることができます。移動位置の指定が正しい場所だと、その位置に部隊が移動します。移動すると、そのターン内ではもう元の位置には戻れないので、よく考えてから移動してください。移動先を輸送部隊にした場合、歩兵だけがその部隊に搭乗できます。

移動が終わると自動的に降車、攻撃のモードに入ります。輸送部隊が歩兵を搭乗させている場合、降車のモードに入ります。もし降車させると、輸送部隊は攻撃のモードには入らずに行動を終了します。攻撃モードには、移動した部隊が攻撃できる部隊がある場合に入ります。なければ行動を終了します。



空の敵を攻撃する対空タイプ

上空兵器を攻撃します。

地上の敵を攻撃する対地タイプ

地上兵器を攻撃します。

うまく条件が合わないと攻撃できないことになります。例えば、空を飛んでいる戦闘機を、対地タイプの戦車は攻撃できません。同じく戦闘機を、間接対空攻撃タイプの戦車が隣接しても攻撃できません。

なお、初期設定で戦闘のアニメを省くことができます。

攻撃

攻撃のメニューを選択して決定するか、移動後に攻撃できる部隊がいる場合に入ります。攻撃できる部隊は画面上にカラーで表示され、攻撃できない部隊はモノトーンで表示されています。攻撃する部隊を決めたら、その部隊にカーソルを合わせて決定してください。攻撃をやめたい場合はキャンセルしてください。選んだ部隊が攻撃できる部隊ならば攻撃します。

輸送部隊が搭載中に攻撃を受けても、搭乗部隊はダメージを受けませんが、輸送部隊が全滅すると搭乗部隊も全滅します。

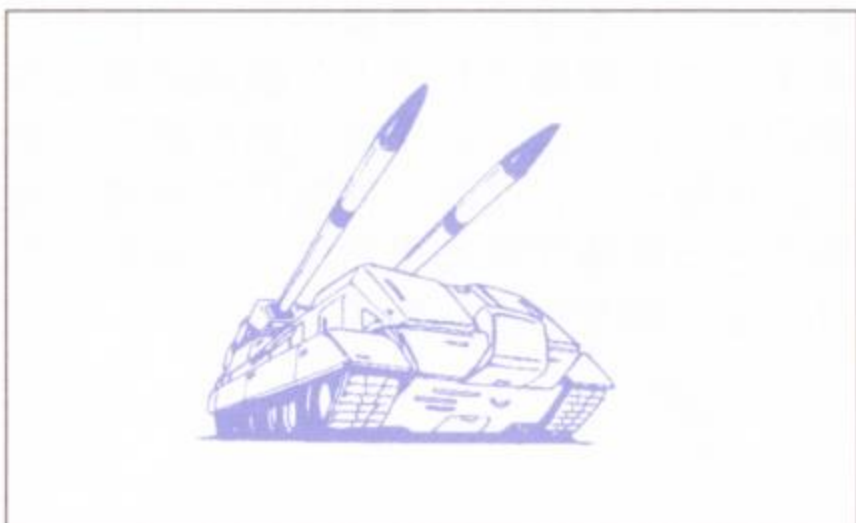
部隊には、次のような種類があります。

射程距離が長い間接攻撃タイプ

離れている敵を攻撃できるが、隣接している敵は攻撃できません。

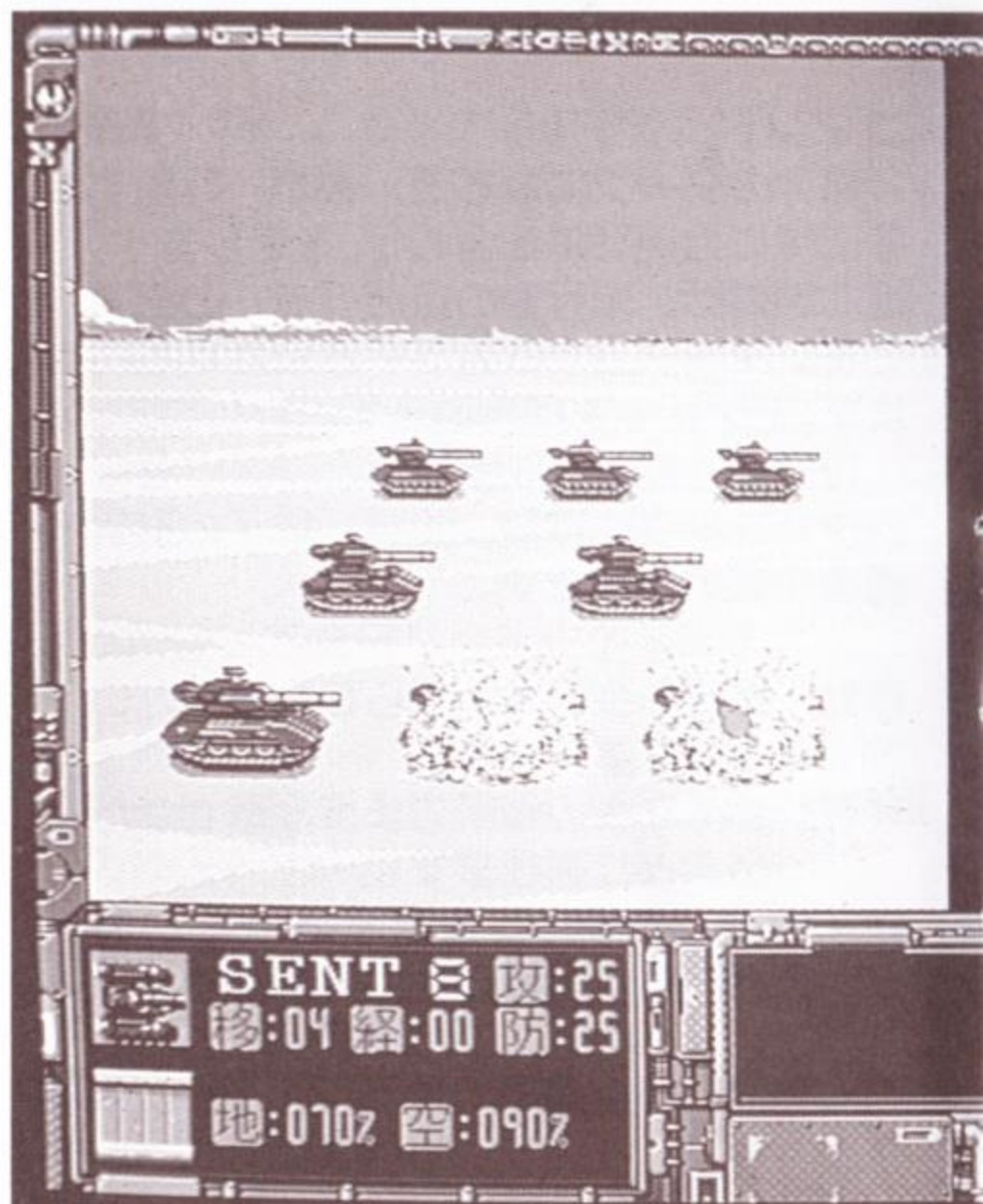
射程距離が短い直接攻撃タイプ

隣接している敵しか攻撃できません。



搭載

歩兵のみが搭載できます。移動モードのときに搭載することができます。まず、歩兵の移動範囲内に輸送部隊(トラック、ヘリコプター)がいることを確認してください。輸送部隊は未行動でも行動済でも構いません。輸送部隊が決まったら、その部隊にカーソルを合わせて決定してください。搭載が終了すると、輸送部隊、歩兵部隊ともに行動済となります。



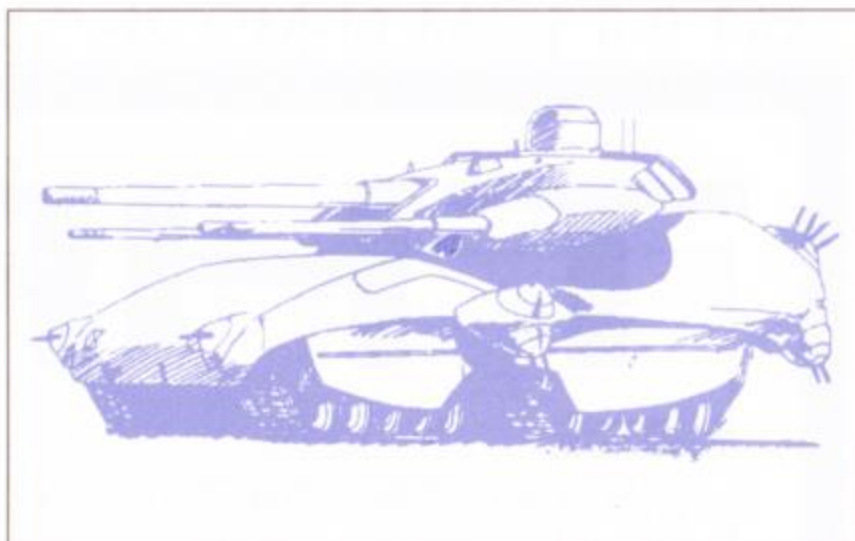
降車

搭載している部隊のみ降車できます。移動終了のときにこのモードになります。搭載部隊の移動中に歩兵部隊を降車させたい位置のとなり移动到させます。次に、降車できる場所が画面上にカラーで表示されるので、降車位置をカーソルで決定してください。降車させたくないときは、キャンセルできます。

補給

「FOXY 2」は、1つのマップを攻略している途中で、新しい部隊を生産することができません。与えられた限りある部隊でそのマップを攻略しなければならないのです。そのためには、機数が少なくなった部隊にユニットの補給をする必要があります。補給するには、自分の色の工場に行かなければなりません。工場にいる部隊は、次の自分のターンがくると8機に補給されます。なお、弾薬の補給はありません。いくら撃っても弾に限りはありません。

搭載中の部隊を補給した場合は、搭乗部隊はその対象ではありません。



終了

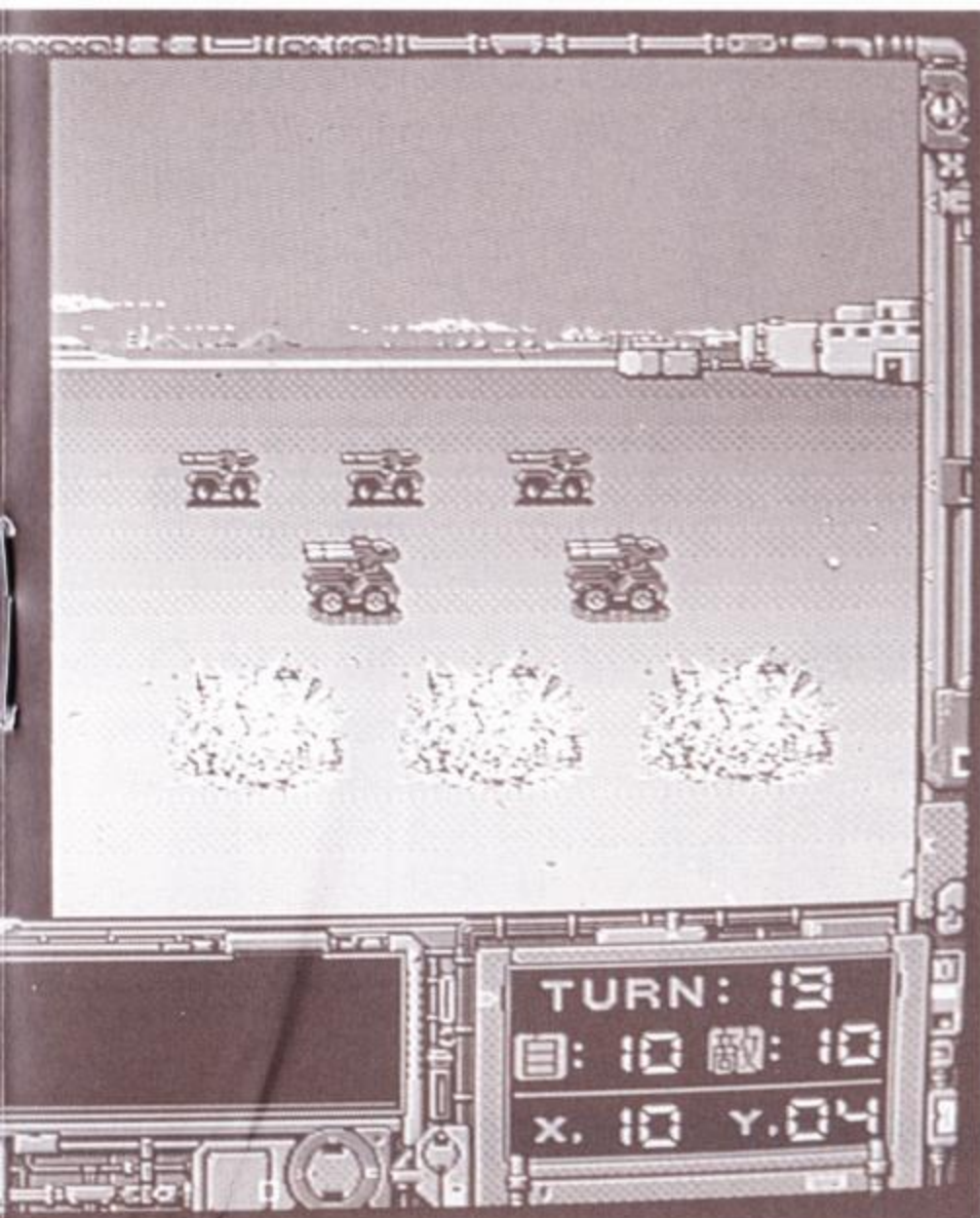
今回のターンの自分の番を終了して敵の番にするか、もう勝てないと思ってギブアップするときに選びます。

行動終了…敵の番にします。

降伏………ギブアップします。もう1度やり直しになります。

ゲームの勝敗

1つのマップに勝つための条件は、敵の本拠地に歩兵を移動するか、敵の部隊を全滅させるかです。限られたターン内で条件が成立しないと負けになります。守勢に回ると時間が足りなくなってしまう。



THRICE

起動方法

(1) Disc 3 をドライブ 1 に入れて起動してください。

製品版との違い

1 コンフィグレーションがありません。

このため、製品版では難易度の調節ができますが、DS98版では調節ができません。「ノーマル」のみになっています。

2 レベル 4 までしか遊べません。

3 データベース機能がありません。

製品版には、上位 300 位までのスコアおよび上位 3 位までの VTR 等が記録されますが、DS98版では記録できません。

ゲームの進行

ゲームが開始されると、画面上方からブロックが降ってきます。このブロックは縦横斜めなら 3 つ以上並べると消えるという性質を持っています。しかし、画面上方までブロックが積み上がってしまうとゲームオーバーになってしまいます。なるべくブロックが積み上がらないようにしつつブロックを並べて消していきましょう。

操作方法

①ゲーム中

- ・テンキーの 4 …… ブロックの左移動、および左に倒す
- ・テンキーの 6 …… ブロックの右移動、および右に倒す
- ・テンキーの 5 …… ブロックの落下
(または 2)

②ネームエントリー

- ・テンキーの 4 …… 文字の選択
(順おくり)
- ・テンキーの 6 …… 文字の選択
(逆おくり)
- ・スペースキー …… 文字の決定

ルールについて

- ・落ちてくるブロックは、固まった時点で縦横斜めのいずれかに 3 つ以上並んでいる場合に消滅します。



消滅したときのスコアは、以下の通りです。

	3 個	4 個	5 個	6 個
LEVEL 0	10 点	20 点	40 点	80 点
LEVEL 1	15 点	30 点	60 点	120 点
LEVEL 2	25 点	50 点	100 点	200 点
LEVEL 3	40 点	80 点	160 点	320 点
LEVEL 4	60 点	120 点	240 点	480 点

※連続的にブロックが消えた場合は、2倍、3倍されていきます。

- ・落ちてくるブロックを故意に落とすと、1マスにつき1点加算されます。
- ・画面の最上段までブロックが積み上がり、次のブロックが画面に表示されなかった時（図1）
- ・ブロックの動きは、図2～図4の通りです。
- ・画面上方までブロックが積み上がってしまうとゲームオーバーです。

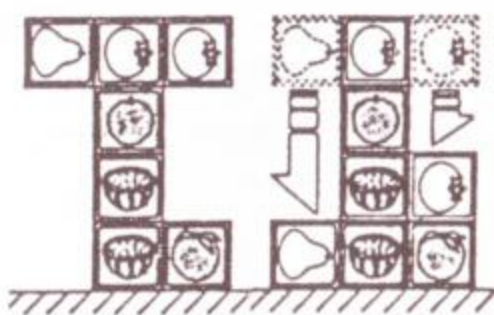
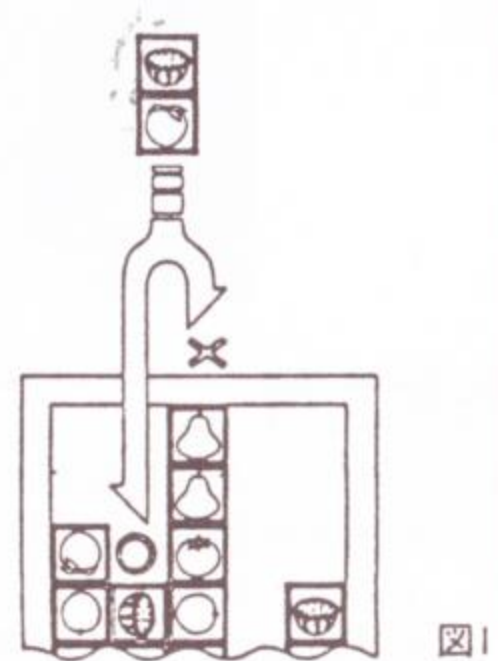


図2



図3

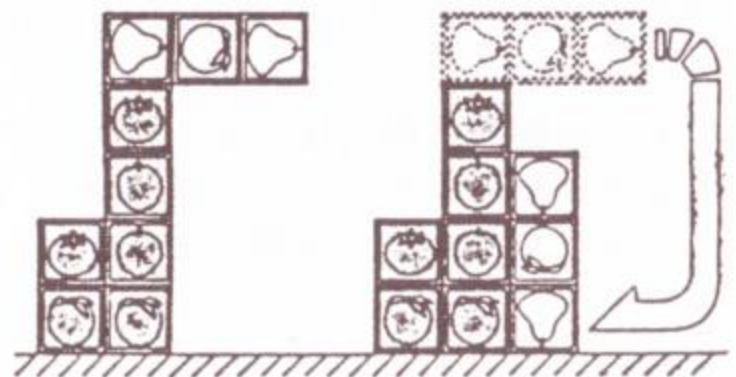


図4

妖刀II の館

クで、操作するプレイヤーが場所へ移動します。操作するブ左クリックすると、目の前にあておこなえるコマンドが表示さクリックで、「使う」「渡す」「ブ変更」「ゲーム終了」のコマンれます(キーボードの場合、左スペースキーまたはリターンリックがシフトキーになりま

	マウス	キーボード
決定 メッセージ進行	左クリック	スペースキー リターンキー
キャンセル メッセージ早送り	右クリック	シフトキー
カーソル移動	マウス	カーソルキー
カーソル移動(速)		INSキー
カーソル移動(遅)		DELキー



それじゃ、お菓子とか買っていくわ。☺

お菓子の店



みふふ、ついに見つけたぞ! ☺

お宝の部屋

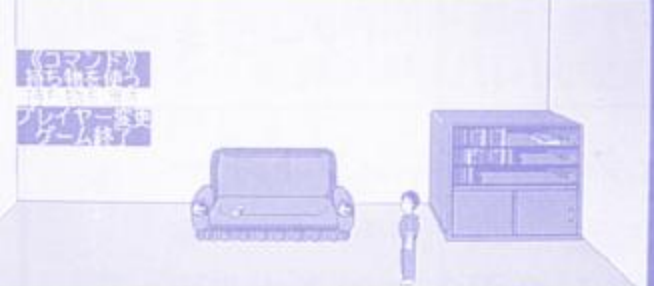


こ、これは巨人のものじゃ。☹

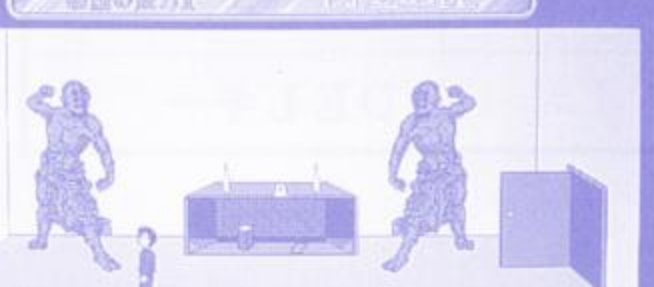
お宝の部屋



お宝の部屋

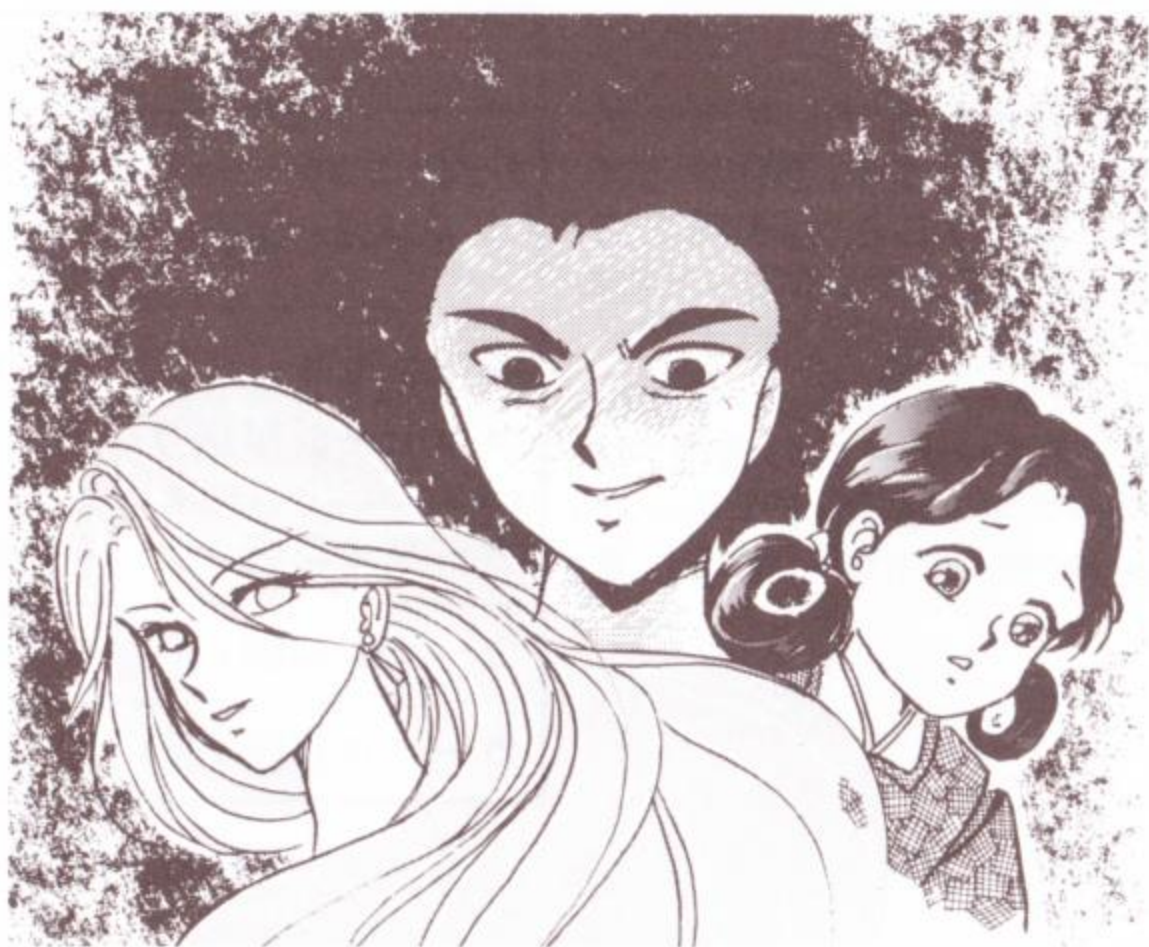


お宝の部屋



コマンドの説明

- コマンドには「調べる」「取る」などがありますが、物によって使えるコマンドが異なります。
(例) “玄関” に対しては、「調べる」「開ける」しか表示されない。
- 別の場所へ行くには、入口の前までプレイヤーを移動してから、プレイヤーを左クリックします。
- 「使う」で、操作しているプレイヤーの持ち物を使います。
- 「渡す」で、操作しているプレイヤーの持ち物を別のプレイヤーに渡すことができます(哲也→隆司、または隆司→哲也)。
※哲也と隆司が同じ画面内にいないと、渡すことはできません。
- 「プレイヤー変更」で、プレイヤーを変えることができます。“哲也”と“隆司”が操作できますが、初めは“哲也”になっています。
- 「ゲーム終了」で「確認」を選べば、タイトル画面に戻ります。間違えて「ゲーム終了」した場合は、「取消」を選んでください。
- 化け物にぶつかるとゲームオーバーになります。コンティニューはありませんので、慎重に行動してください。



ヒント

- ①部屋にいる化け物は「式神」といい、御札か刀を使えば倒せます。
- ②刀のある部屋へ行くには、御札で倒せない式神のいる部屋を通らなければなりません。そこで、隆司が時計の音を鳴らして式神をおびきよせ、そのすきに哲也を刀のある部屋へ行かせる必要があります。隆司も、見つからないように他の部屋へ移動しておきます。



キャラクター紹介

- 三浦哲也…知美のことが好きな高校3年生。
- 安部知美…凄まじい霊力を持っているが、本人は知らない。
- 熊谷隆司…体が大きく、力も強い。哲也や知美とは幼なじみ。
- 木曾臣人…骨董品を集めている、知美の従兄。
- 森川政子…骨董品が欲しいと臣人にせがんだ美女。
- 言仁………安徳天皇のことで、“ときひと”と読む。

B.G.V. こいのぼり

寒かった冬も終り、ようやく春がやってきました。あつたかな陽の光。初々しい緑。そんな春の風物はやっぱり「こいのぼり」。

風に乗って泳ぐ「こいのぼり」の見た、春の夢。それが今回のB.G.V.のテーマです。

機動方法

- (1) Disc 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「こいのぼり」まで移動し、スペースキー（または左クリック）を押します。

鑑賞用のソフトなので操作は不要です。
ESCキーを押すと、メニューに戻ります。

98ゲーム情報・はや耳じごく耳

起動方法

Disc 4をドライブ1に入れて立ち上げてください。
メニューで「98ゲーム情報・はや耳じごく耳」を選ぶと起動します。

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。

3月	3月の新作情報から表示します。
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。
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。

ユーザーいんたびゅう

今回から始まる新コーナーです。

変酋長、じゃなかった編集長がユーザーの皆さんに直接電話でインタビューします。

もし、突然あなたのところに電話がかかったら、笑ってこたえてやってください。

起動方法

- (1) Disc 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「ユーザーいんたびゅう」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

登場するユーザーが表示されます。カーソルキー（またはマウス）で見たい人の名前にカーソルを合わせて、リターンキー（または左クリック）を押せば、インタビューが始まります。

リターンキーか左クリックで次に進みます。

ESCキーか右クリックでメニューに戻ります。

ソフトハウスさんいらっしやい

「ソフトハウスさんいらっしやい」も新装開店です。

今回は第1回ということで特別大作になってます。

呼吸ぴったりのアリスソフトさんの3人とおなじみしのびーの業界TALKです。

起動方法

- (1) Disc 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「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でインタビューがはじまります。

リターンキーか左クリックで次に進みます。

ESCキーか右クリックでメニューに戻ります。

操作は「ユーザーいんたびゅう」と同じです。

アートギャラリー98

みなさんから送られてきた作品を紹介するこのコーナー、今回が第1回目です。

このコーナーでは常時みなさんの作品を募集しておりますので、腕に自信のある方はどんどん応募してください。

詳しい募集要項は、マニュアルの26、27ページを御覧ください。

起動方法

- (1) Disc 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「アートギャラリー98」まで移動し、スペースキー（または左クリック）を押します。
- (4) あとは画面の指示に従って下さい。

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の感度をよく読んでから、「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）
- @|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。

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桁の単位時間ウエイトを入
れます(単位時間は1/60秒です)

<その他>

@/* : */でくくま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、分かりやすい括
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“かっちょよい”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DS
98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 シャンボール広交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光栄より

信長の野望武将風雲録ランプ 5名

②エルフより

オリジナルTシャツ (フリーサイズ) 3名

③M・N・Mソフトウェアより

「THRICE」5インチ版 1名

「THRICE」3.5インチ版 1名

④コンパイルより

「DS 98」特製テレフォンカード 5名

締切は6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。

STAFF

参入メーカー

M・N・Mソフトウェア
エルフ
光栄
(五十音順)

コンパイル

発行人 仁井谷 正充
編集人 北野 不凡
しのびー
水田
秋山
月野麻衣子
かわうそくん
壺
あるてみす

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

悦楽の春

花粉症でつらい人もいると思うけど、でも、やっぱり春は、気持ちEね。
だけど、コンパイルの中には風邪をこじらせちゃった人や、仕事が遅れて、毎日遅くまでチャカポコとキーボードに向かっている人がいて、なかなか春はやってきません。

DS98も、はや3号。毎日みなさんのアンケート葉書が帰ってきます。
中にはお怒りの葉書も……。
うん、わかります。ごめんなさい、って思ったり、ちょっと落ち込んだり、うれしくなったりと、いろいろです。

「ふん、も一買わねーよ！」と思った方、それを不凡に教えてください。
(あと41円出費してもらわないといけないけど……トホホホ)
半年たって、また買って見たら「うん、今度はいいぞっ」って言ってもらえるように、スタッフ一同、がんばります。
不凡はもっともっと、みなさんとコミュニケーションしたいです。
だから不凡が葉書の山で埋もれるくらい葉書をください。

それにしても、春は新鮮で、あたたかくて、やさしくて、気分も高揚します。
山にドライブに行って、キャンバストップと窓を全開にします。
シートを倒して、ひとりDS98のイメージを創ります。
うーん、こりゃ、悦楽だあ。
(でも、山の小鳥さん、僕の車の中にフンをするのはやめてね。)

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。

ディスクステーション98		秋号	3880円 (外税方式)
創刊準備号	2900円 (外税方式)	クリスマス号	3880円 (外税方式)
#1~#2	3980円 (外税方式)	ディスクステーション・デラックス	
EX#1	3980円 (外税方式)	ルーンマスターII	3880円 (外税方式)
MSX2・MSX2+・MSXturbo R用		魔導師ラルバ総集編	3880円 (外税方式)
ディスクステーション		にゃんぴ	3880円 (外税方式)
4号	1980円 (外税方式)	オリジナルゲーム	
5号~7号	1940円 (外税方式)	真・魔王ゴルベリアス	7800円 (外税方式)
1月号 (CDつき)	2900円 (外税方式)	アレスタII	6800円 (外税方式)
2・4月号~12月号	1940円 (外税方式)	ランダーの冒険III	7800円 (外税方式)
#20	2980円 (外税方式)	魔導物語1-2-3は完売いたしました。	
#21	1940円 (外税方式)	魔導物語・音楽館	
#22 (CDつき)	2980円 (外税方式)	カセットテープ	2000円
#23	1940円 (外税方式)	DAT	2500円
創刊号~3号、3月号は完売いたしました。		(デジタル・オーディオテープ/1曲おまけつき)	
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		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。お間違えのないよう、お願いいたします。	
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)		

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、以下のグレー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号

株式会社コンパイル 『〇〇〇〇〇』係まで

Disc
station **98**

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)