

ディスクステーション98
BIMONTHLY

BIMONTHLY

トップマネジメント産能大編(Play)
©1989 KOEI CO., LTD MS-DOS

光荣

FOXY2(Play) MS-DOS
©1991 ELF

エルフ

THRICE(スライス)(Play)
©1990 M.N.M. SOFTWARE
M.N.M.ソフトウェア破滅の妖刀II「凶変の館」(ADV)
©1991 COMPILE

●写真=トップマネジメント産能大編/光荣提供

BGV「こいのぼり」
©1991 COMPILE

ユーザーいんたびゅう

新作情報・はや耳じごく耳

ソフトハウスさんいらっしゃい(ゲスト=アリスソフト)

編集後記・お知らせ



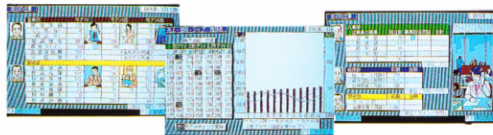
5-2HD



5-2HD



トップマネジメント産能大編(Play) ■ 光栄
©1989 KOEI CO., LTD. 要MS-DOS



FOXY2(Play) ■ エルフ
©1991 ELF 要MS-DOS



THRICE(スライス)(Play) ■ M.N.M.ソフトウェア
©1990 M.N.M. SOFTWARE



破滅の妖刀II“凶変の館”(ADV)
©1991 COMPILE



BGV「こいのぼり」
©1991 COMPILE



ユーザーいんたびゅう

新作情報・はや耳じごく耳



アートギャラリー98

ソフトハウスさんいらっしゃい(ゲスト=アリスソフト)

編集後記・お知らせ

■ EPSON PC286・386シリーズにも対応しています。

※ MEG-DOSは、株式会社エス・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 station 98

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

DISC 4枚組 ¥3,980(税別)



5-2HD



T4988161 10010 3



5-2HD

ディスクステーション98#3
BIMONTHLY

Disc station 98

USER'S MANUAL

Disc station 98

PLAY

トップマネジメント・産能大編
光栄

FOXY?

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

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)

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、ぶつけたり、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。

Disc station 98 #3

CONTENTS

4	トップマネジメント・産能大編
12	FOXY?
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やい 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は付属しておりません。
- ・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。

MANAGEMENT GAME
トップマネジナント[®]
 産能大編
 ビジネスCAI

プレイ用ディスクの作成方法

- 1MS-DOSのシステム(NEC製Ver2.11以上/EPSON-DOS)を用意します。
- 2Disc 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「トップマネジナント」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にいれて立ち上げると、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、「トップマネジナント・産能大編」の紹介を行います。



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「F4：特別休暇」と表示されているときにF4キーを押し、「F2：ゲーム終了」と表示されたらF2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。「F5：前回同様」と表示されているときには、F5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

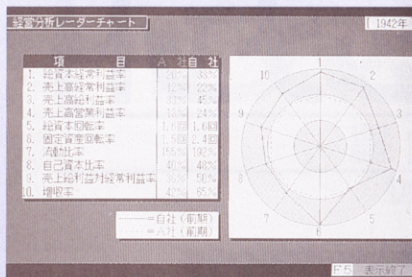
損益計算書は収益から費用を差し引いて当期利益を計算するもので、ある期間の会社の経営成績を表わします。費用を削り、利益を増やす経営努力の成果を確認することができます。

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

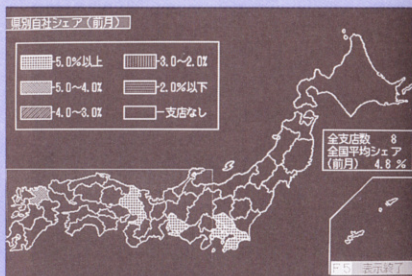
製品の月別販売台数・価格・売上台数シェアの過去12か月間の推移です。モデルチェンジのタイミングを計ったり、前月に行った意志決定の効果を確認しましょう。

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

自社が支店を開設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開鎖するなど、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、社員教育費用額によって、従業員のモラルが変化します。

ラインを増設します。

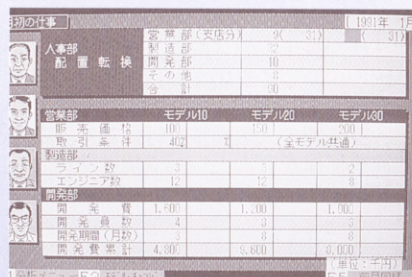
合理化投資を行ないます。「状況表示」から「売上・価格・シェア推移表」を参照し、製造部員数とのバランスや製造計画等を考えて、製品製造のためのライン（機械等の設備）を増設します。また、合理化投資額を入力すると、TQC等の活動が行なわれ、製造過程で生じる費用が低減されます。

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慮し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。



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）。

1991年 1月

県名	人口	県名	人口	県名	人口	県名	人口
△青森	1,521	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△岩手	1,452	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△宮城	2,176	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△秋田	1,254	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△山梨	1,285	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△福島	2,931	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△茨城	2,232	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△栃木	1,899	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△群馬	1,921	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△埼玉	3,351	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840
△千葉	3,141	△新潟	2,432	△富山	1,152	△高知	840

単位：千人

△：支店開設可能 ○：支店開設済 ☆：支店

1分析メニュー F5 閉鎖終了

1991年 1月

県名	営業部員	販売台数	前月	実績	シェア
東京	2	246	110	73	4.5
栃木	0	0	0	0	0.0
埼玉	4	4	97	42	30
千葉	4	4	87	33	27
神奈川	5	5	180	60	42
愛知	5	5	120	37	29
大阪	6	6	171	55	33
兵庫	3	3	73	32	22
福岡	4	4	79	34	24
全国計	40	40	1,011	443	314

1分析メニュー F5 閉鎖終了

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。

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	150	120	60
(入札分)	0	0	0
(高次分)	0	0	0
製品価格	100	150	300
販売ウエイト	750	300	200
広告宣伝費	750	750	750
交際費	457	457	457

生産実績

モデル10	モデル20	モデル30	
生産実績	150	115	60
製品在庫	650	646	220
材料在庫	675	623	210
製造準備	67	41	30
材料購入	0	0	0
製造計画	150	115	60

市場：防衛庁
対象モデル：モデル30
数量：65台

1分析メニュー F3 修正 F4 特別印刷 F5 終了

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

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
接待等を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。

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	150	120	60
(入札分)	0	0	0
(高次分)	0	0	0
製品価格	100	150	300
販売ウエイト	750	300	200
広告宣伝費	750	750	750
交際費	457	457	457

生産実績

モデル10	モデル20	モデル30	
販売実績	150	115	60
製品在庫	650	646	220
材料在庫	675	623	210
製造準備	67	41	30
材料購入	0	0	0
製造計画	150	115	60

市場：防衛庁
対象モデル：モデル30
数量：65台

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

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。

1991年 1月

科目	金額	科目	金額
管理売上	33,924	出現仕入	0
手数料	79,981	手形支払	45,138
手数料	0	前月繰越	29,224
合計	113,307	支払手数料	25,190
定期引出	0	借入金返済	62,228
仕入	0	前月繰越	37,228
入札	0	手形購入	0
入金	113,307	支払利息	3,833
		当月受取手形	49,368
		手形支払	45,138
		当月支払手形	0
		借入金	181,216
		高月支払手形	0

1分析メニュー F2 資金繰り(1) F3 資金繰り(2) F4 特別印刷 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。



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）。

1991年 1月

支店開設等

支店名	人口	支店名	人口	支店名	人口	支店名	人口
△青森	1,524	△新潟	2,476	△京都	2,537	△本郷	1,520
△岩手	1,434	△新潟	2,476	△京都	2,537	△高知	840
△富山	2,176	△富山	1,118	△京都	2,537	△高知	4,755
△秋田	1,254	△石川	1,152	△京都	1,097	△兵庫	830
△山梨	1,126	△福井	318	△和歌山	1,097	△美濃	1,994
△岐阜	2,830	△山梨	833	△和歌山	811	△熊本	1,533
△茨城	2,225	△長野	2,197	△鳥取	799	△大分	1,240
△栃木	1,886	△岐阜	2,197	△岡山	1,917	△宮崎	1,176
△群馬	1,921	△静岡	3,575	△広島	3,319	△鹿児島	1,319
△埼玉	5,263	△愛知	16,445	△山口	1,623	△沖縄	1,179
△千葉	1,141	△三重	1,147	△徳島	865		

単位：千人

△：支店開設依頼 ○：支店開設希望 ☆：支店 *

1分析メニュー F5 開店終了

1991年 1月

支店別の営業員数

支店名	営業員数	販売台数	前月	差	シェア	
東京	8	8	246	110	79	435
栃木	0	0	0	0	0	0
埼玉	4	4	97	42	30	169
千葉	4	4	87	35	27	152
神奈川	5	5	130	60	42	240
愛知	5	5	120	52	39	209
大阪	6	6	171	75	53	232
兵庫	3	3	73	32	22	129
福岡	4	4	79	34	24	137
全国計	40	40	1,011	443	314	1,768

1分析メニュー F5 配属終了

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。

1991年 1月 1週

1週間の仕事

営業部	モデル10	モデル20	モデル30
販売実績	192	120	300
(入札分)	0	0	0
(倉庫分)	0	0	0
製品在庫	100	150	300
販売ウエイト	400	400	300
広告宣伝費	750	750	300
交際費	457	457	0
(全モデル共通)			
生産実績	150	115	250
製品在庫	650	646	250
材料在庫	729	627	219
製造単価	67	67	112
材料単価	31	25	43
材料購入	0	0	0
製造計画	150	115	115

1分析メニュー F3 修正 F4 特別休暇 F5 終了

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

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。

1991年 1月 1週

入札の指示

営業部	モデル10	モデル20	モデル30
販売実績	192	120	300
(入札分)	0	0	0
(倉庫分)	0	0	0
製品在庫	100	150	300
販売ウエイト	400	400	300
広告宣伝費	750	750	300
交際費	457	457	0
(全モデル共通)			
生産実績	150	115	250
製品在庫	650	646	250
材料在庫	729	627	219
製造単価	67	67	112
材料単価	31	25	43
材料購入	0	0	0
製造計画	150	115	115

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

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

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。余剰資金の運用や資金繰りを行ないます。

1991年 1月

月末の仕事

科目	金額	科目	金額
管理売上	33,320	管理仕入	0
手形売上	79,967	手形仕入	45,585
入金	113,307	前入金	0
支払額	0	前入金	0
入金合計	113,307	支払額	67,265
入金超過	0	入金超過	46,042
入金不足	0	入金不足	0
入金合計	113,307	入金合計	46,042
入金超過	0	入金超過	0
入金不足	0	入金不足	0
入金合計	113,307	入金合計	46,042

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



FOX Y 2

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)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「FOX Y 2」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。

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 Y 2」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 Y 2」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。

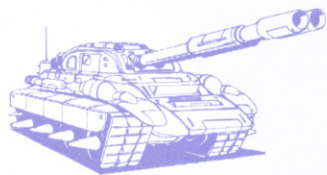


[リサ] そんな事よりもあなたたちはこんな所で何をしてるの。

FOX Y 2

A product of ELF corporation 1991.

	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



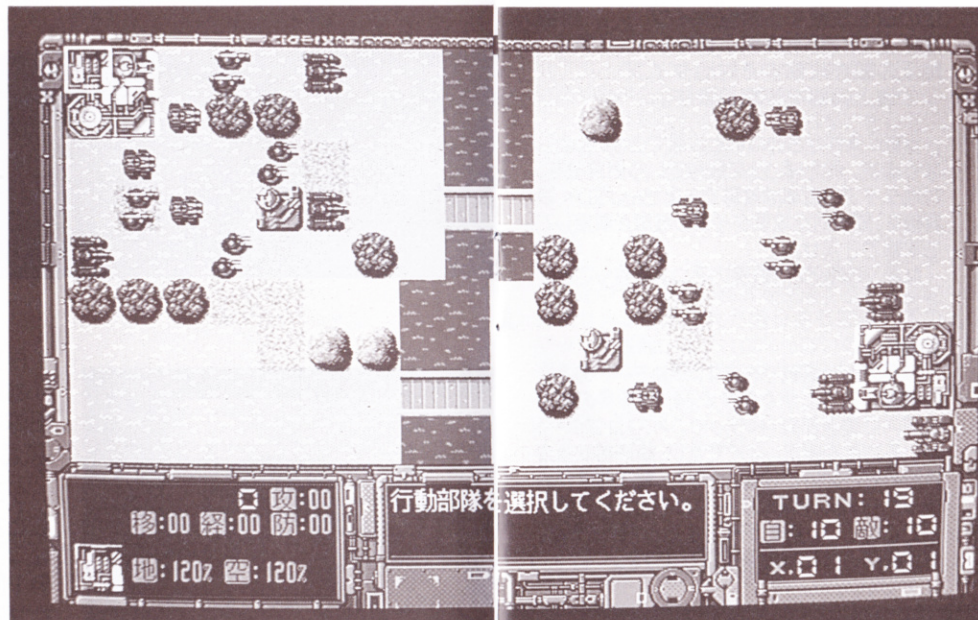
表示画面の説明

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

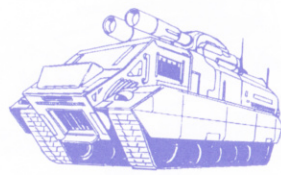
自分のターンになると、まず、行動する部隊にカーソルを合わせ、決定します。選ぶ部隊は、未行動の自分(赤)の部隊です。マップ上ではカラー表示されています。モノトーンは行動済を表わします。

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

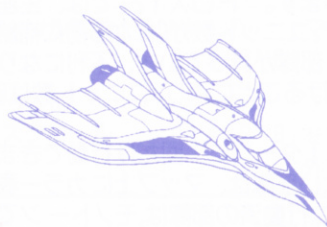
終了…今回のターンを終了させたい時と、降伏するときに選びます。

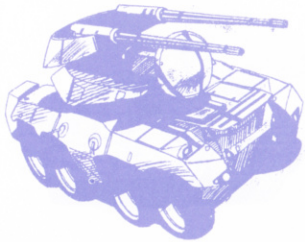


移動

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、モノトーンの場所は移動できません。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となります。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。

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。

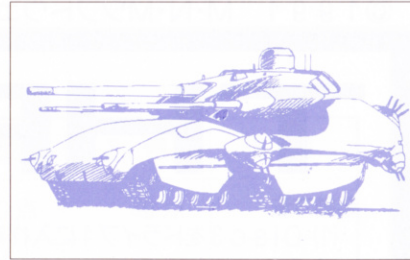
降車

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きに移動させます。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りません。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。

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。



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。



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 テ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ってください。

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。

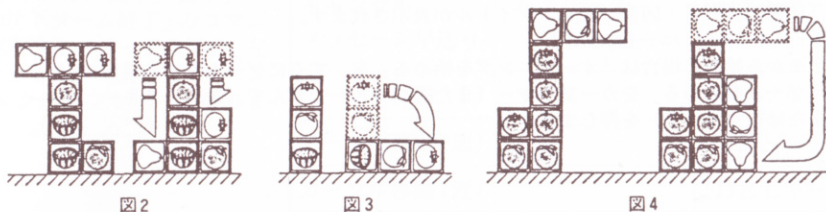
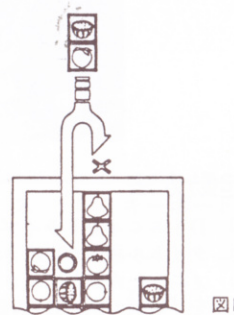


消滅したときのスコアは、以下の通りです。

	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。





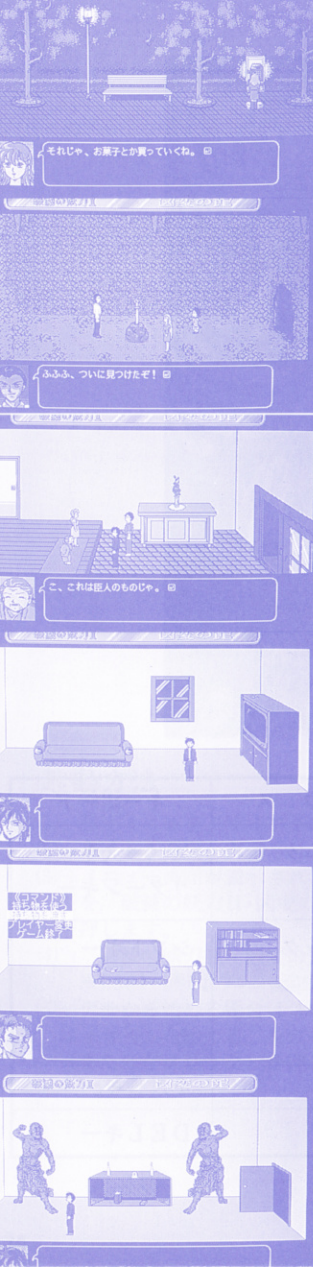
起動方法

- (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「破滅の妖刀II・凶変の館」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) 「破滅の妖刀II・凶変の館」のタイトルが表示されます。
※ESCキーを押せば、メニュー画面に戻れます
- (5) デモから始める場合は「オープニングを始める」を、すぐにゲームをする場合は「ゲームを始める」をカーソルキー（またはマウス）で選んで、スペースキー（または左クリック）を押します。

操作方法

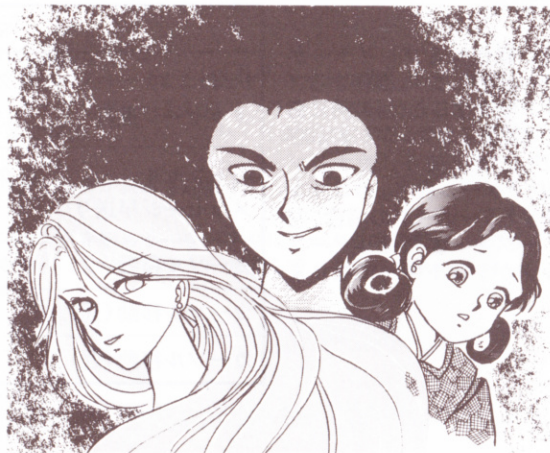
左クリックで、操作するプレイヤーがカーソルの場所へ移動します。操作するプレイヤーを左クリックすると、目の前にある物に対しておこなえるコマンドが表示されます。右クリックで、「使う」「渡す」「プレイヤーの変更」「ゲーム終了」のコマンドが表示されます（キーボードの場合、左クリックがスペースキーまたはリターンキー、右クリックがシフトキーになります）。

	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



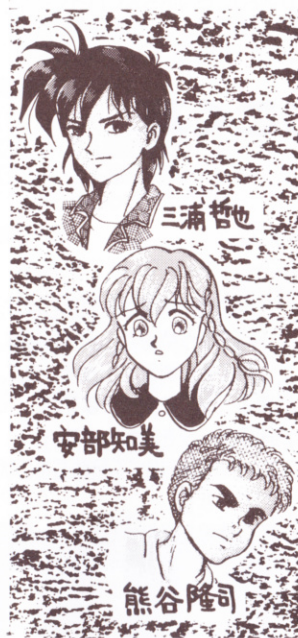
コマンドの説明

- 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。
- 化け物にぶつく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せん。
- 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。
24 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。

ユーザーインタビュー

今回から始まる新コーナーです。
変音長、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「ユーザーインタビュー」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ゃい

「ソフトハウスさんいらっしゃい」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。
呼吸びつ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ゃい」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「ユーザーインタビュー」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やグラフィックを募集しています。みなさんの情報・主張・体験談、あるいはDS98の感想・要望・提案などでも構いません。注意事項などをよく読んでから、「DS98テキスト・グラフィック」係まで送ってください。掲載された方には粗品をプレゼントします。なお、掲載の都合から、部分的に削除、表現の変更などを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、またはバーチャルラインを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 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>

@/* : /*でくまれるまでの文字列を、メモ行とします(表示しません)

@H : こ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

@PALonn : nで指定されたノレット(ユーザーは0のみ)をnn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+ノレットファイル

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(C、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。ノレットは、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、ノレット番号と、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、ノレット0から順に1ノレット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 (ウエーブトレイン/JICC)

★君もデザイナーの気分を味わってみない?

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“かつよいー”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光栄より

信長の野望武将風雲録トランプ

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

壱

あてみす

Wizard

まいけお

佐藤典司 (コンパイル)

キトぴゅー★

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くて……トホホホ)
半年たって、また買ってみたら「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	クリスマス号	3880円(外税方式)
#1~#2		
EX#1		
MSX2・MSX2+・MSXturbo R用	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)
ディスクステーション	オリジナルゲーム	
4号	真・魔王ゴルベリアス	7800円(外税方式)
5号~7号	アレスタII	6800円(外税方式)
1月号(CDつき)	ランダーの冒険III	7800円(外税方式)
2・4月号~12月号	魔導物語1-2-3は完売いたしました。	
#20		
#21		
#22(CDつき)	魔導物語・音楽館	
#23	カセットテープ	2000円
創刊号~3号、3月号は完売いたしました。	DAT	2500円
4号~7号、1・2月号は残部僅少です。	(デジタル・オーディオテープ/1曲おまけつき)	

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。ので、お間違えないよう、お願いいたします。
春号	3880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

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、よろしく願います。

入会方法

入会希望者は、定額小為替か100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

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

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 - □ □

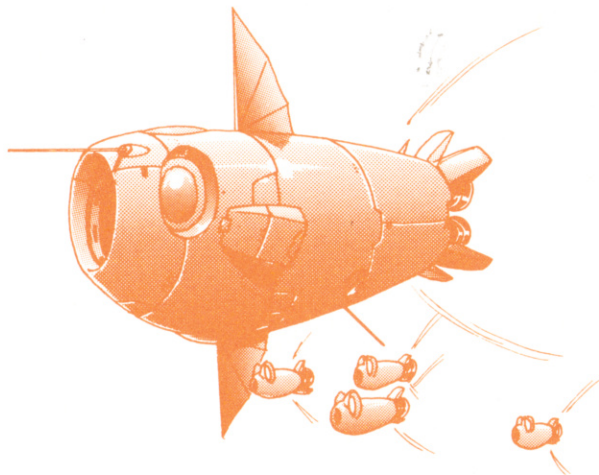
広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号

株式会社 **コンパイル** DS98#3

ユーザー登録カード

フリガナ			
御氏名		年齢	
フリガナ			
住所	〒 () - () ()		
御職業 学校名		性別	男・女
使用 機種名			
お手持ちの 周辺機器名			
このソフト の購入店		このソフトの 購入購入日	

※破紙より切り取って、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。



※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. トップマネジメント産能大編
3. F O X Y 2
4. TH R I C E (スライス)
5. 破滅の妖刀II “凶変の窟”
6. B G V 「このほり」
7. ユーザーいんたびゅう
8. 新作情報・はや耳じこく耳
9. アートギャラリー-98
10. ソフトハウスさんいらっしゃい
11. 編集後記・お知らせ

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. A S C I I
2. マイコンBASICマガジン
3. L O G I N
4. I / O
5. ポブコム
6. 日経パソコン
7. E Y E - C O N
8. O h ! P C
9. 日経バイト
10. 朝日パソコン
11. マイコン
12. T h e B A S I C
13. コンプティーク
14. P C + O N E
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. C D - R O M
7. F M音源ボード
8. 外付FDD
9. その他

F▶取扱説明書(P28)のプレゼントから、ご希望のナンバーを書いて下さい。

G▶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。

H▶あなたが今、一番興味のないものは何？

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	・	・	・	・	・	
2	・	・	・	・	・	
3	・	・	・	・	・	
4	・	・	・	・	・	
5	・	・	・	・	・	
6	・	・	・	・	・	
7	・	・	・	・	・	
8	・	・	・	・	・	
9	・	・	・	・	・	
10	・	・	・	・	・	
11	・	・	・	・	・	

G▶ はい 将来したい 興味は有る 興味なし 分からない

H▶

I▶

DS#3

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#3**

アンケートスペシャルウ!

フリガナ			
御氏名		年齢	
フリガナ			
住所	〒		
	番 ()		-
御職業 学校名		性別	男・女
使用 機種名			

※破紙より切り取って、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。



- A. あなたの使用している機種を右の回答要旨から選び○をつけて下さい。
B. 現在持っているビジネスソフトの種類とソフト名をそれぞれ左欄にご記入下さい。

1. ワープロ 2. 表計算 3. カード型データベース 4. リレショナルデータベース
5. 通信ソフト 6. グラフィックツール 7. DTP 8. スケジュール
9. MS-Windows Ver3.0 10. 統合ソフトウェア 11. 言語ソフトウェア

- C. 将来使用したいビジネスソフトの種類とソフト名をそれぞれ左欄にご記入下さい。

1. ワープロ 2. 表計算 3. カード型データベース 4. リレショナルデータベース
5. 通信ソフト 6. グラフィックツール 7. DTP 8. スケジュール
9. MS-Windows Ver3.0 10. 統合ソフトウェア 11. 言語ソフトウェア

- D. 現在使用している周辺機器の番号を右欄にご記入下さい。

1. 増設プロテクトメモリ 2. ハードウェアEMSメモリ
3. プリンタ (シリアルプリンタ) 4. プリンタ (ページプリンタ)

- E. Dで3を記入された方に伺います。(右欄の項目に○をお付け下さい)

1. ご使用のモードは？
2. カットシートフィーダーは使用しておりますか？

- F. Dで4を記入された方に伺います。(右欄の項目に○をお付け下さい)

1. ご使用のモードは？

- G. 自分でプログラムを作ったりしますか。(マクロも含めて)

- H. GでYesとお答えになった方に伺います。
プログラムをお作りになる時の言語、ソフトは何ですか？

- I. GでNoとお答えになった方に伺います。
将来はプログラムを作りたいですか？
作りたいとすれば、その言語、ソフトは何ですか？

- J. あなたはPDS、フリーウェア等をどうやって入手していますか？

- K. あなたが現在パソコンに使っているお金は毎月いくらぐらいですか？

- L. あなたは大切なデータをフロッピーで持っているのと、紙に印刷して持っているのと、どちらが安心できますか？

- M. データの打ち込みなどあまり苦にしない方ですか？

どうもありがとうございました。

- A. ○ラップトップ・ノート(RAMドライブあり)
○ラップトップ・ノート(RAMドライブなし)
○デスクトップ

- E. 1. ECS/P系・PR系・NM系
2. 使用・未使用

- F. 1. ネイティブ・エミュレーション

- G. Yes ・ No

H.

I.

J.

K.

約 円

L. 紙 ・ フロッピー

- M. Yes ・ No

- B. 1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()
7. ()
8. ()
9. ()
10. ()
11. ()

- C. 1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()
7. ()
8. ()
9. ()
10. ()
11. ()

D.

Disc
station

©1991 COMPILE

98 #3

Disc 1

● トップマネジメント産能大編(Play)光荣
©1989 KOEI CO., LTD. 要MS-DOS

のーみろこねこね
COMPILE

DISC STATION 98

Disc
station

© 1991 COMPiLE

98 #3

Disc 2

●FOXY2(Play)エルフ

© 1991 ELF 要MS-DOS

のーみきこねこね

COMPiLE

DISC STATION 98

**Disc
station**

©1991 COMPILE

98 #3 //

Disc 3

- THRICE(スライス)(Play)M.N.Mソフトウェア
©1990 M.N.M SOFTWARE
- BGV「こいのぼり」 ●編集後記・お知らせ
©1991 COMPILE

のーみ*コネコネ
COMPILE

DISC STATION 98

Disc station 98 #3 ////

© 1991 COMPiLE

Disc 4

●破滅の妖刀II“凶変の魘”(ADV) ●ユーザーいんたびゅう ●新作情報・はや耳じこく耳

© 1991 COMPiLE

●アートギャラリー98 ●ソフトハウスさんいらっしゃい(ゲスト=アリスソフト)

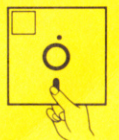
のーみよこネコネ
COMPiLE

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、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**