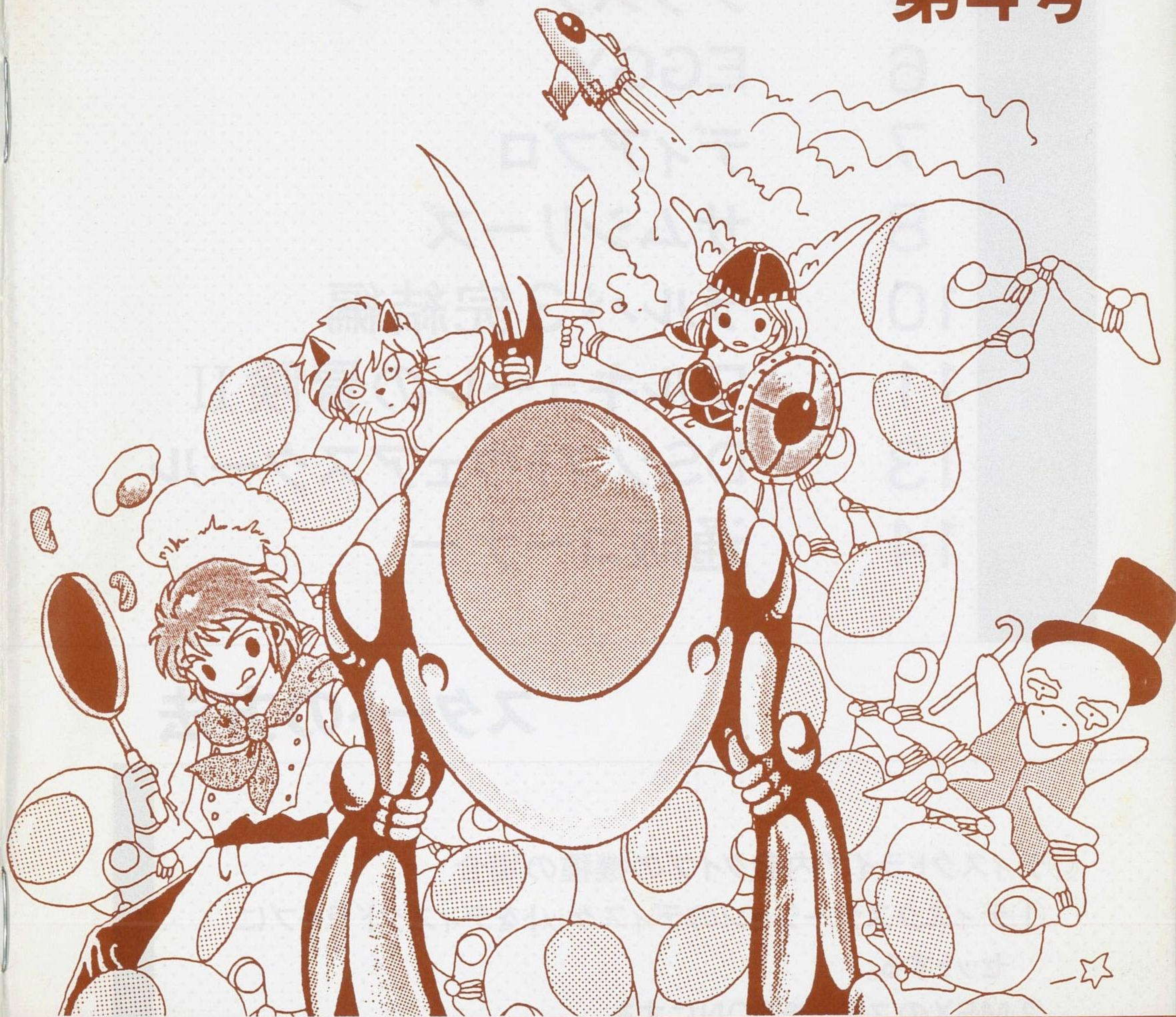


ディスクステーション

第4号



USER'S MANUAL 取扱説明書

DS # 4

Disc
station

MSX 2

VRAM128K
MSX AUDIO
対応

MSX 2+



© 1989 COMPILE
めーみそコネコネ

COMPILE

CONTENTS

| | |
|----|--------------|
| 3 | お知らせ |
| 4 | ブラスターバーン |
| 6 | EGGY |
| 7 | ディアブロ |
| 8 | サムシリーズ |
| 10 | ラルバ3 完結編 |
| 11 | ワルキューレの冒険II |
| 13 | DSソフトウェアスクール |
| 14 | 通販コーナー |

スタートの方法

- ◎ ディスクドライブ内蔵タイプの機種の場合
 - ① ディスクステーションのディスクをディスクドライブにセットする。
 - ② MSXのスイッチをONにする。
- ◎ ディスクドライブを内蔵していないタイプの機種の場合
 - ① ディスクドライブのスイッチをONにする。
 - ② ディスクステーションのディスクをディスクドライブにセットして、MSXのスイッチをONにする。

■ ディスクステーション発売予定

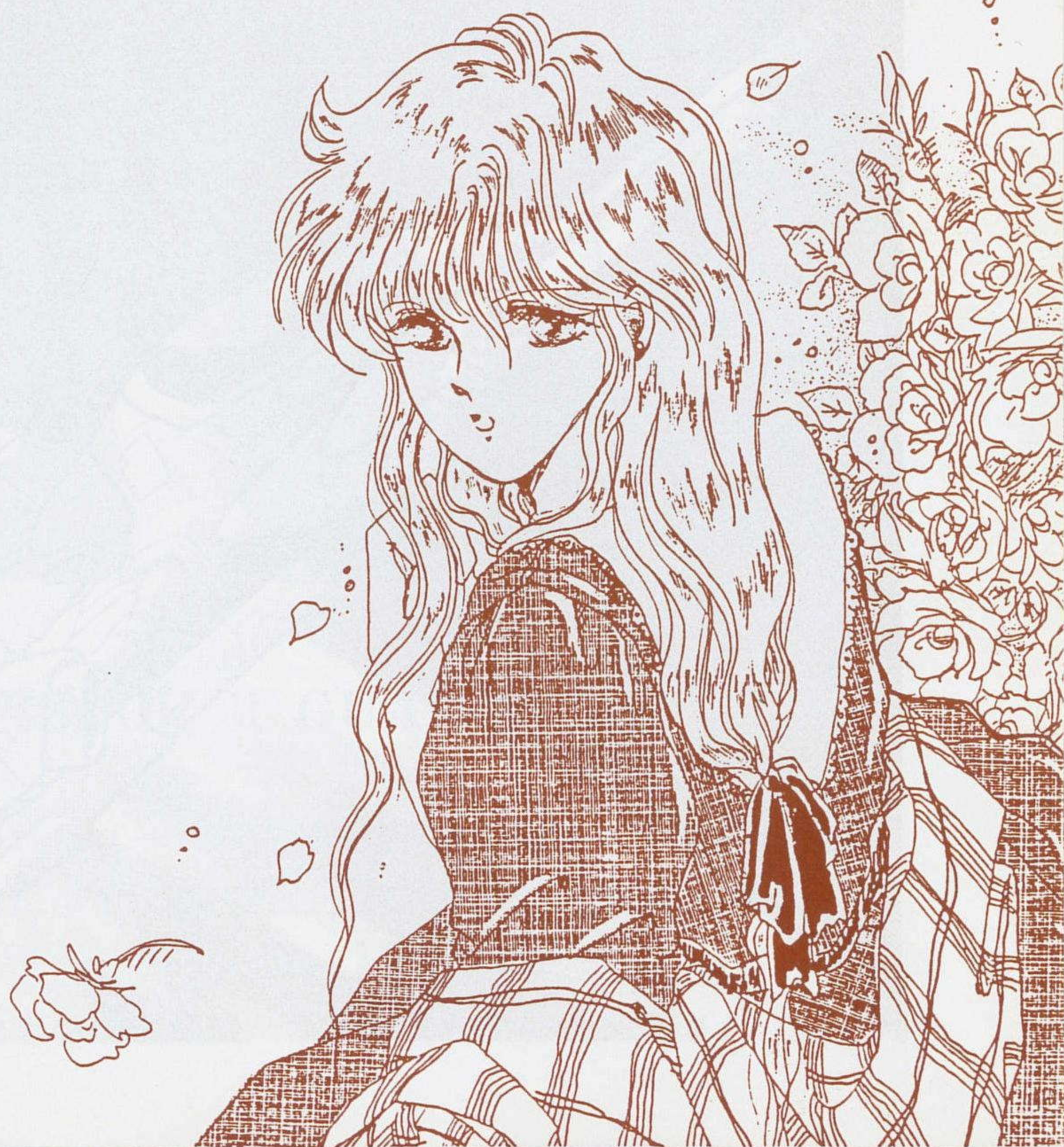
5月1日・DS # SP 2 (スーパーコックス) 4枚組4,800円

6月8日・DS # 5 2枚組1,940円

7月8日・DS # SP 3 (グラフィックエディタ) 4枚組4,800円

8月8日・DS # 6 2枚組1,940円

9月8日・DS # SP 4 (忍者シューティング) 4枚組4,800円



※この商品は消費税抜き
(外税方式)標準価格

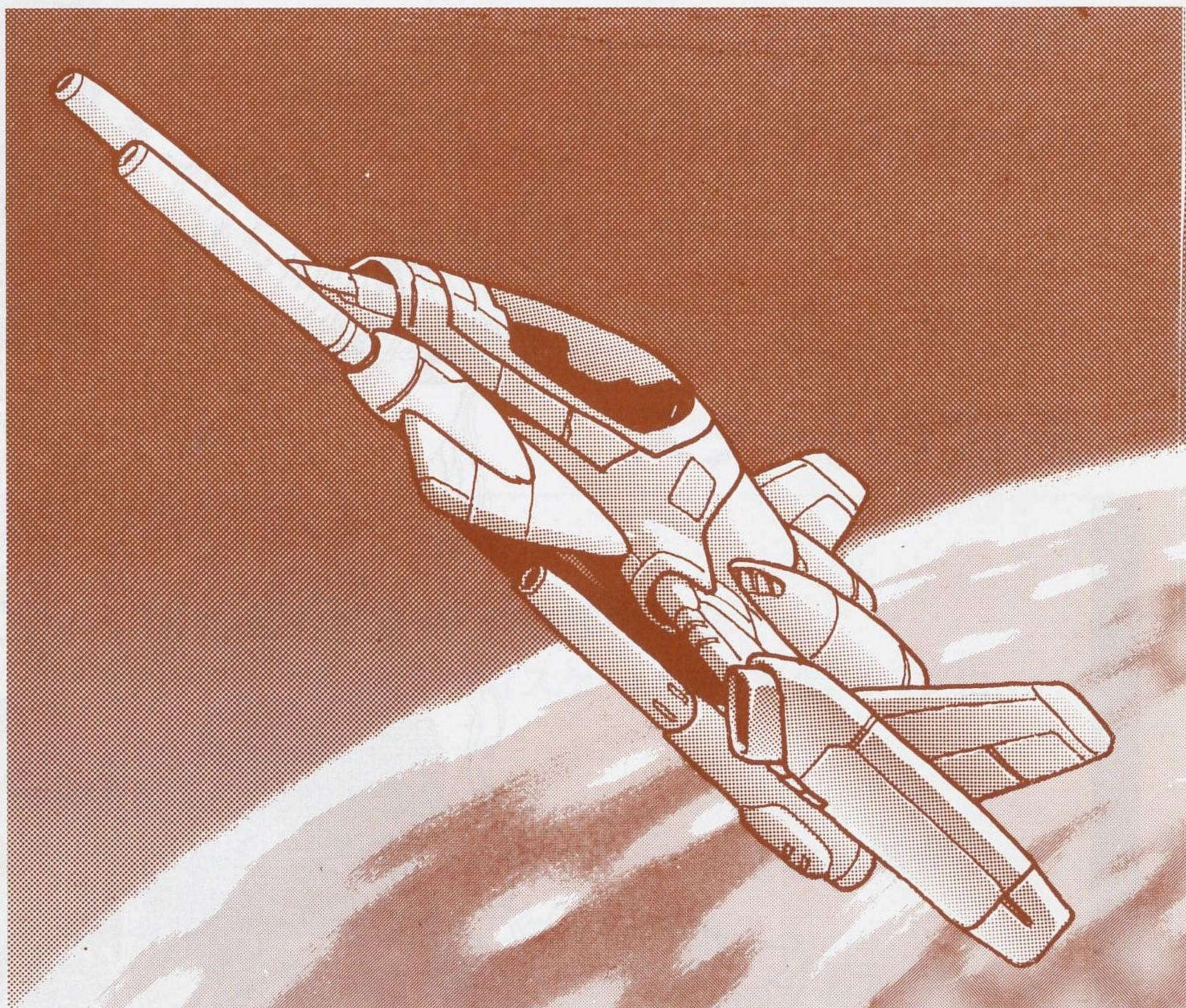
BLASTER BURN

地球を含めた銀河系内のゴースは完全に壊滅したかのように思われた。だが、地球歴2821年に再びゴースの地球侵略が開始された。その時すでに、地球上にあったゴース基地の分析を行った科学者の手により、ゴースはガリアムと呼ばれる惑星の組織であることが判明していた。

地球は、ガーディック及びファイナルジャスティスにより守られたが、ゴースの攻撃はおとろえるばかりか、しだいに強力になっていった。

地球歴2822年。最終兵器としてガーディックIIが開発された。地球上のゴース基地より入手した技術などを利用したため、たった1機のみである。

惑星ガリアム破壊を目的として、ガーディックIIは発進した。



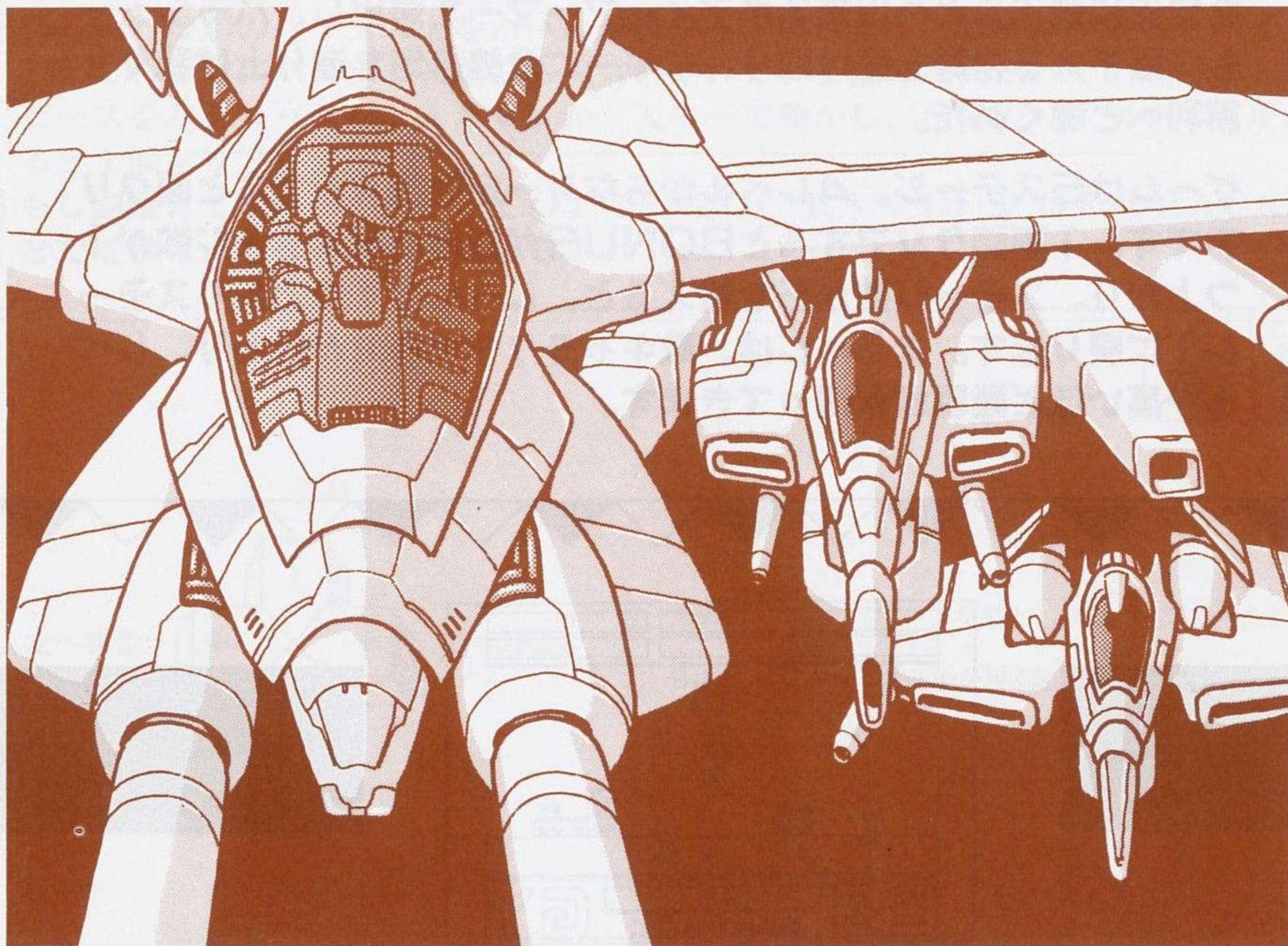
BADRUGA EPISODE I FINAL JUSTICE

地球歴2810年

地球は他の惑星の謎の組織『ゴース』の侵略をうける。

地球歴2811年

戦闘機『ファイナルジャスティス』完成、銀河系内に及んだゴースの征圧に成功する。



BADRUGA EPISODE II GUARDIC

地球歴2813年——夏

征圧したと思われたゴースの一部が地上へ到達していたのが発覚、地球上の無人島にベースを建造し、地球各部への攻撃を開始。

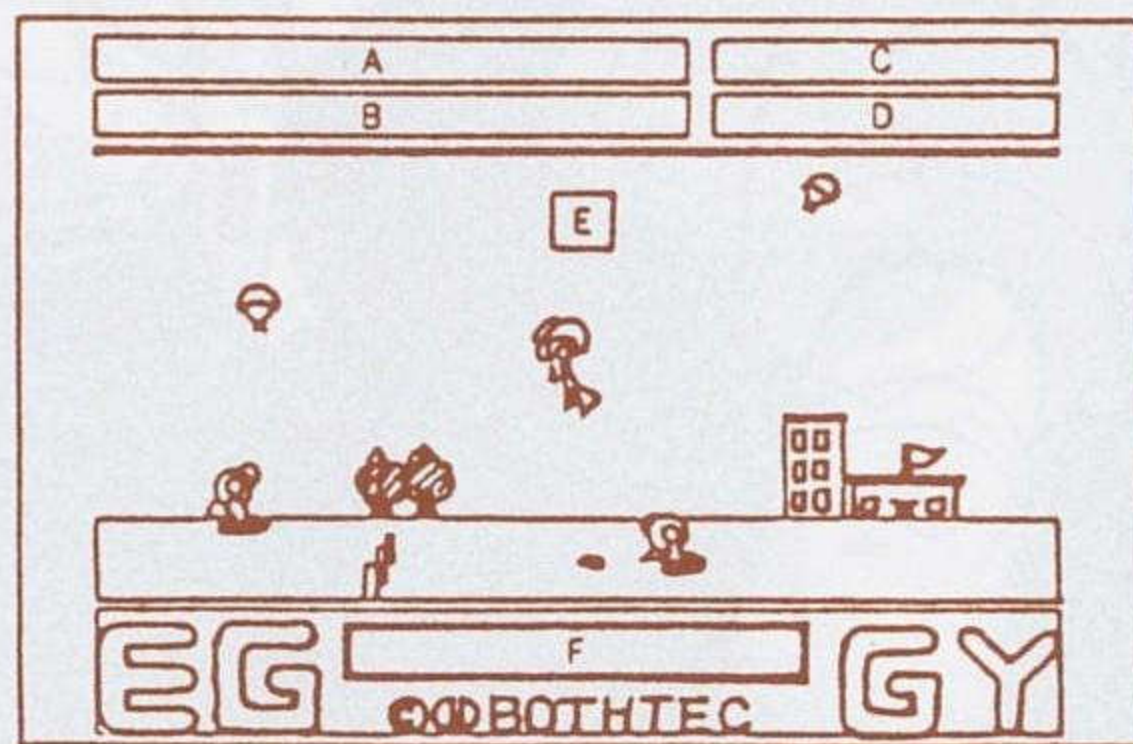
地球歴2813年——冬

対ゴース用の地上専用戦闘機『ガーディック』が開発され、無人島基地を破壊。

STORY

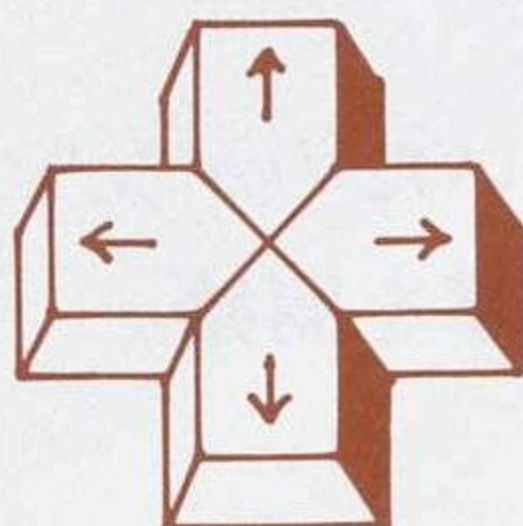
2039年、地球とガブスとは、全宇宙戦争に突入した。状況は5分5分であるが、長期戦にもつれこめば資源の少ない我々連合軍の敗戦は目に見えている。そこで、君の使命は、我々が新たに開発した空を自由に飛ぶことの出来るボディーアーマーを着用し、パラシュートで落下する物質を受け取り、エギーに全線基地を造り上げ我々を勝利へと導くのだ。

ゲームは5ステージ、4レベルからなり一定数物質がでると面クリアです。1画面クリアするとBONUSが加算されステージ数が1つ上がり、ステージ数が5を越えると、レベルが1つ上がりステージ1に戻ります。ステージは、敵キャラクターの構成が代わり、レベルが高いほど難易度が違ってきます。



- A) HI-SCORE
- B) 現在のSCORE
- C) 残りのパラシュートの数
- D) 現在のエネルギー量
- E) ゲームのスクリーン
- F) レーダースクリーン

上へ移動



左へ移動

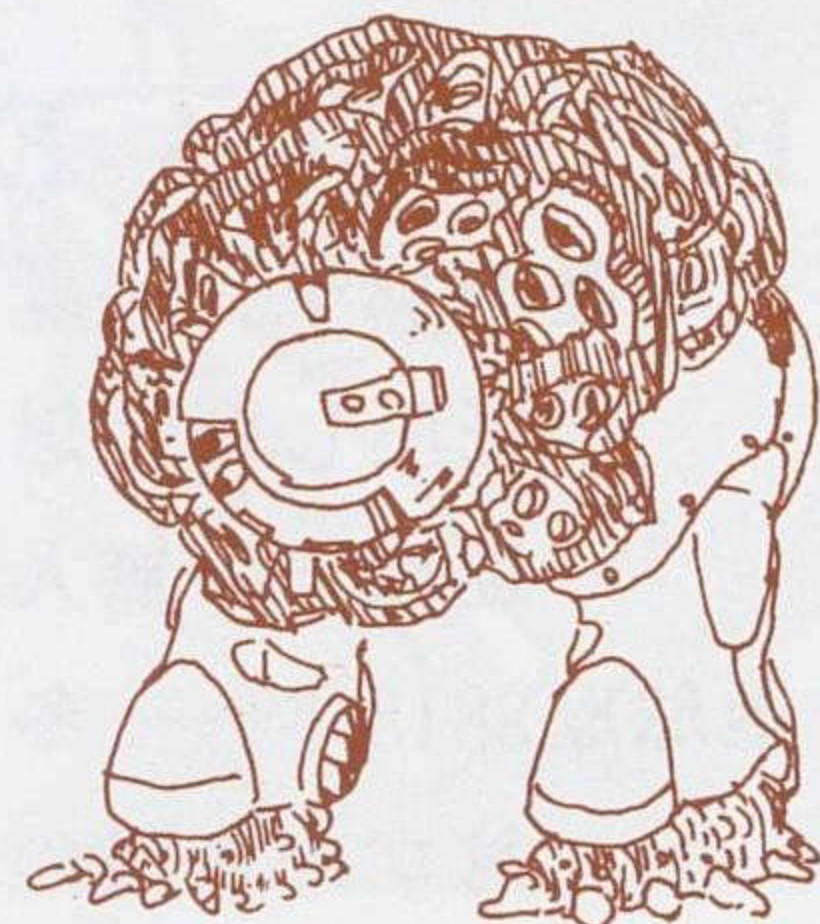
右へ移動

下へ移動

押している間しゃがみます

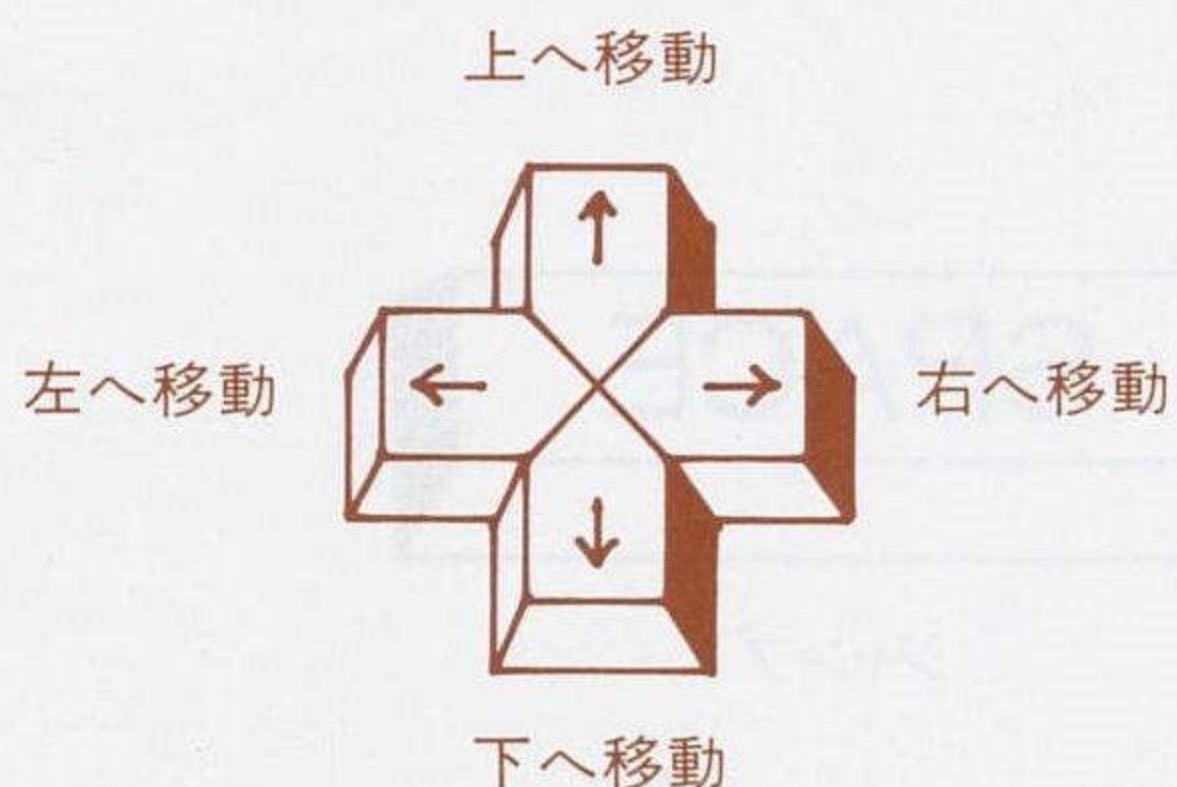


爆弾を落とす

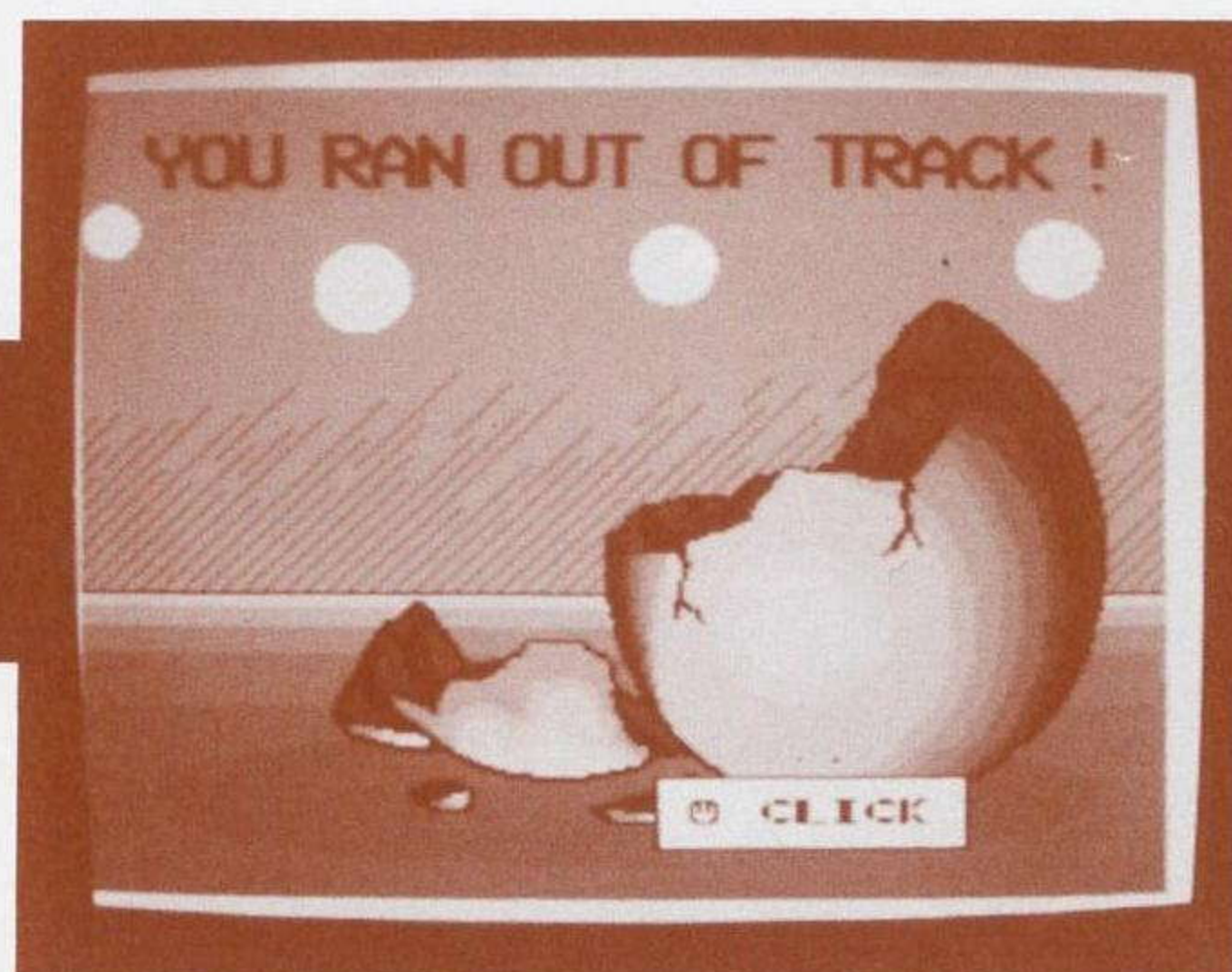
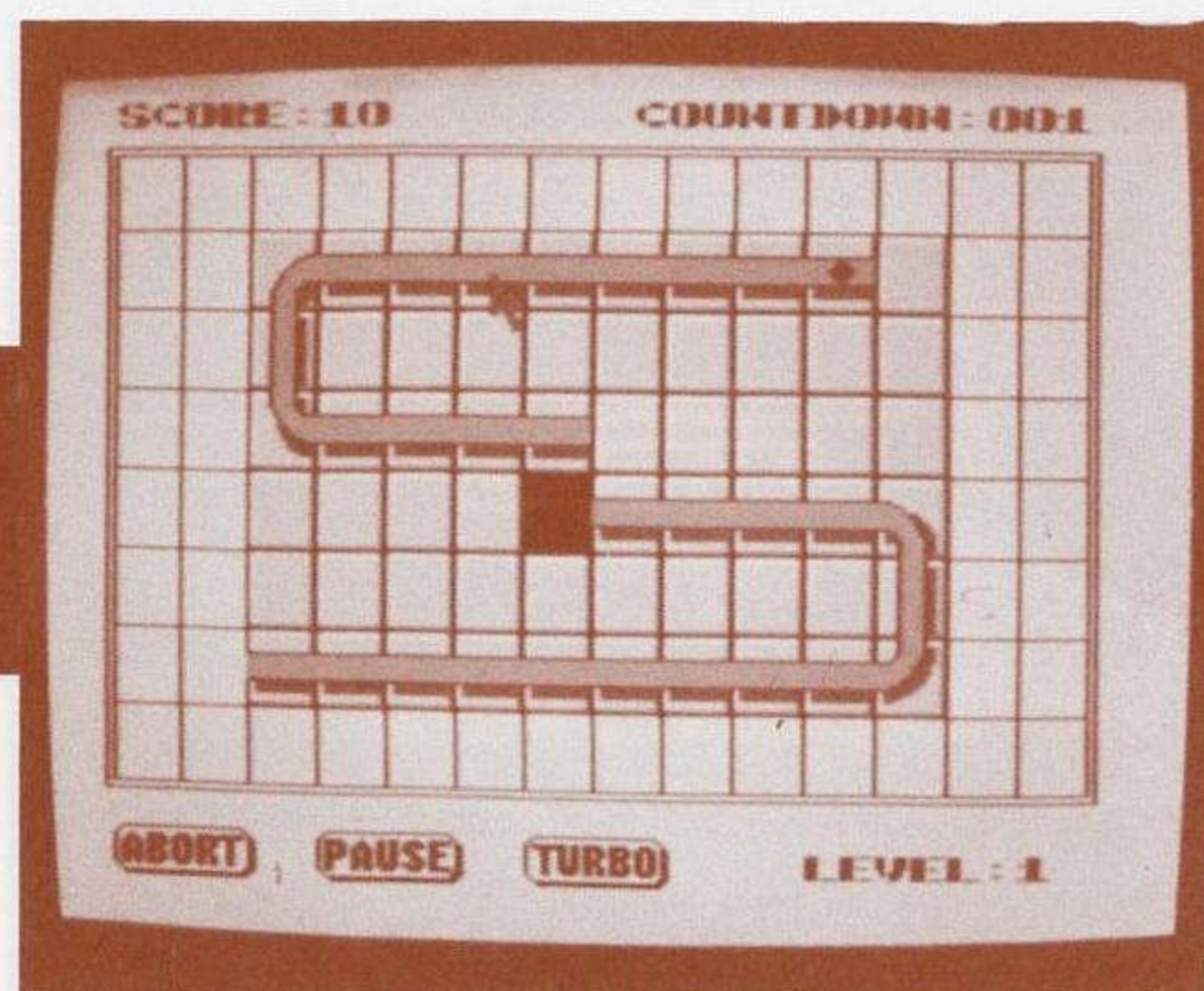


ブローダーバンド・ジャパン *DIABLO* (1~5STAGE)

- ①立ち上がるとタイトルと同時に“INPUT NAME”と出ますので、あなたの名前を入力してください。
- ②しばらくするとメニューがでるので、“SET STATUS”でステータスを設定してください。
- ③ボールのスピードは、最初は、“NORMAL”がいいでしょう。
- ④次に、マウスかジョイスティックを選びます。キーボードで遊ぶ人は、どちらを選んでもかまいません。
- ⑤最後に、“OK”を選んでゲームの準備はできました。
- ⑥“START GAME”を選んでゲーム開始です。
- ⑦いろいろな形のパイプの上をボールが転がっていきます。ボールが通るとパイプが消えていき、15パズルの要領でピースの空いている部分に向かって上・下・左・右のピースを左クリックか、Aボタンか、Xキーで動かし、全てのパイプをボールが通ると1面クリアーです。
- ⑧もし間違えてボールを落としてしまうと“YOU RAN OUT OF TRACK!”とでてきて、もう一度やり直しです。

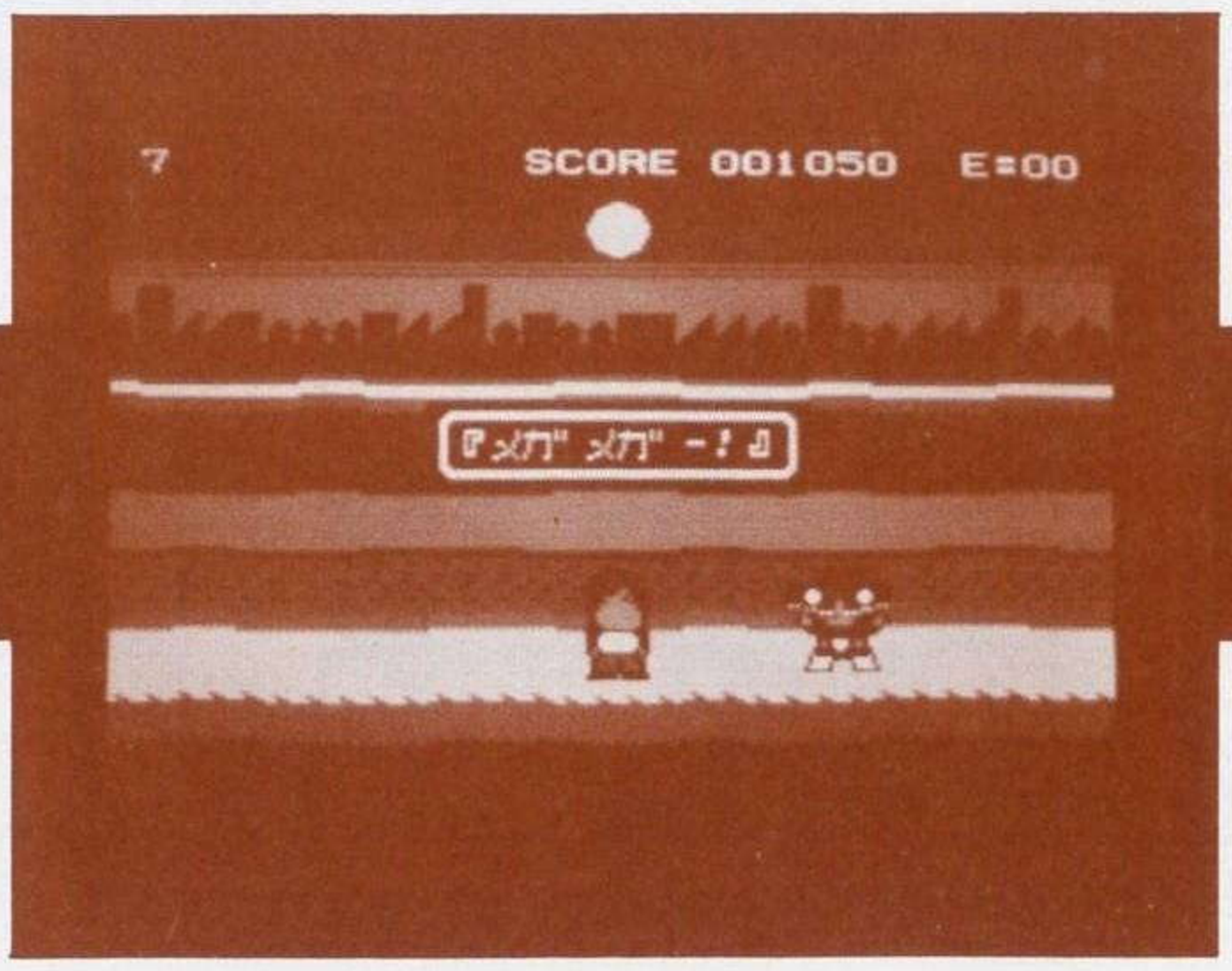
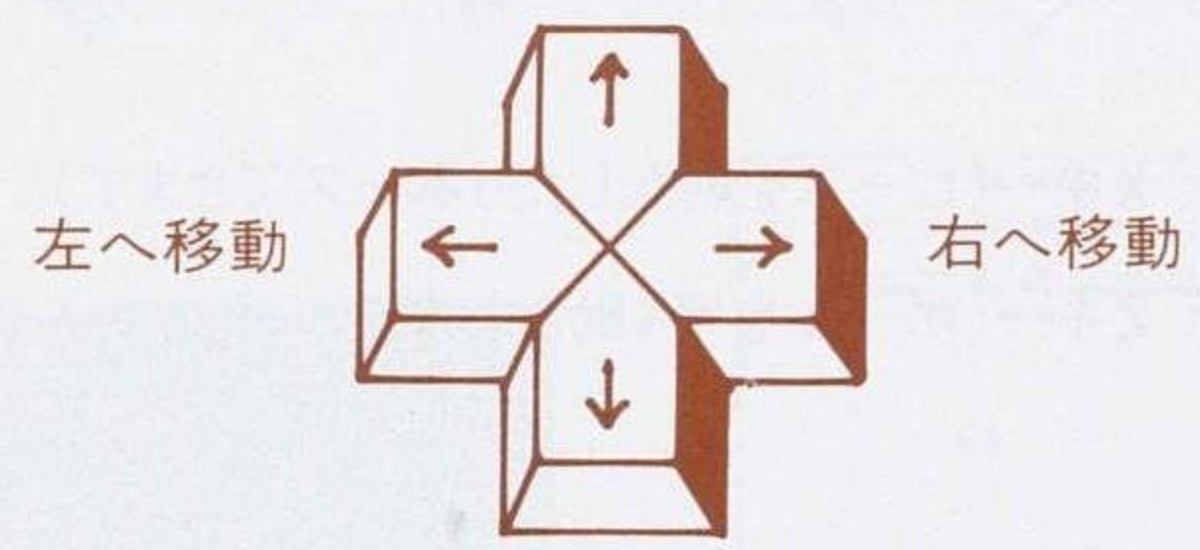


左、Aボタン、Xキー(ピースを動かしたりポーズできます)
右、Bボタン、Zキー(ボールを早く動かします)



仮面ハラダー・サム

はらだおさむ(23)は改造人間である。
彼を改造した『チョッカー』はゲーム業界征服をめざす悪の秘密結社である。
彼は自由を求めてここ“アラカワ”に逃げてきた。
———ひとは彼をこう呼ぶ『仮面ハラダー・サム』！
*サムは体当たりでチョッカーの怪人を倒せるぞ！



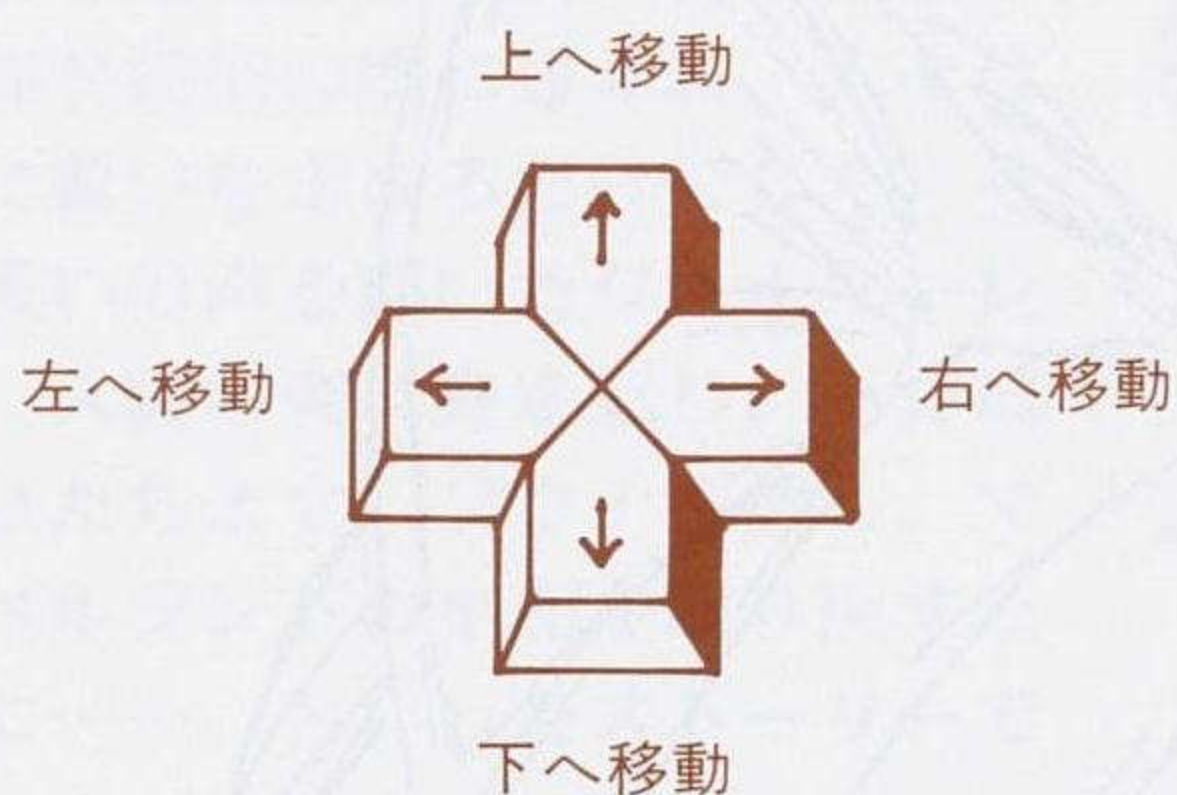
おさむちゃん潮干がり

サムを操作して潮干がりをしよう！

波にさらわれぬように、太陽が沈むまで貝を掘りつづけて下さい。

最後までガンバると謎のエンディングがまっているぞ！

それいけLet's潮干がり！！

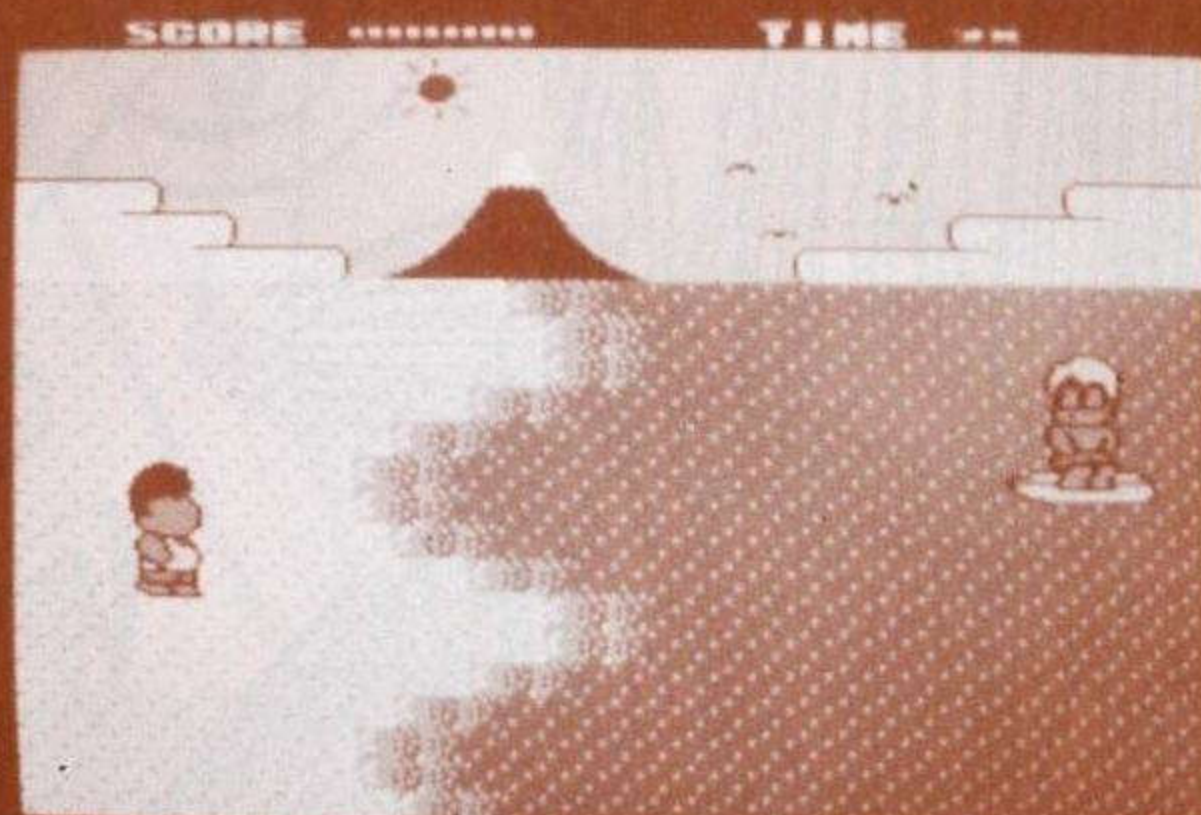


貝を掘る
早く立ち直る



おさむちゃん
潮干がり

COPYRIGHT 1989 SUNSOFT
PUSH SPACE KEY



ラルバ3～完結編

太初には、2つの力だけが存在していた。それは、光の力と闇の力。2つの力は混じり合い、茫洋とした世界を造っていた。生命が誕生し、ある種族が栄え、ある種族が減ぶ。時は、すべてを押し流す激流の大河のように流れていく。その時の中で光と闇は、互いに反発し、絡み合い、敵対し、融合する。そのようにして、さまざまな歴史が形作られ、時には劇的なドラマを生み出すのだ。そして、ここにも2つの力が在る。サイバーキャットと、魔導師ラルバ。魔導師ラルバに仕える魔物たちを倒し、サイバーキャットは旅を続けてきた。そして、いよいよ最後の戦いが始まろうとしている。

※ゲームはテンキーのみでOKです。



ナムコ

ワルキューレの冒険II 遙かなる時の扉

ワルキューレの冒険は1986年に発売されたファミリーコンピュータのゲームソフトです。^{注1}

ナムコ初の本格派ロールプレイングとして注目を集め大ヒットしました。

星座と血液型で決定されるキャラクターの性格、マッコウクジラやテントなどのユニークなアイテム、などの斬新なアイデアが満載されています。^{注2} ^{注3}

ピチピチギャルのワルキューレは、神の子。マーベルランドの平和を司っていた“時の鍵”が悪の化身ゾウナに奪われてしまいます。そして魔物たちが町や村を破壊し、恐怖と絶望の間に包まれ、人々は天に救いを求めるだけでした。その救いの声を聞いたワルキューレは、人間の姿に身を転じ、下界に降り立ちます。ゾウナを倒し、マーベルランドの平和を取り戻すために……。といったストーリーがありました。^{注4}

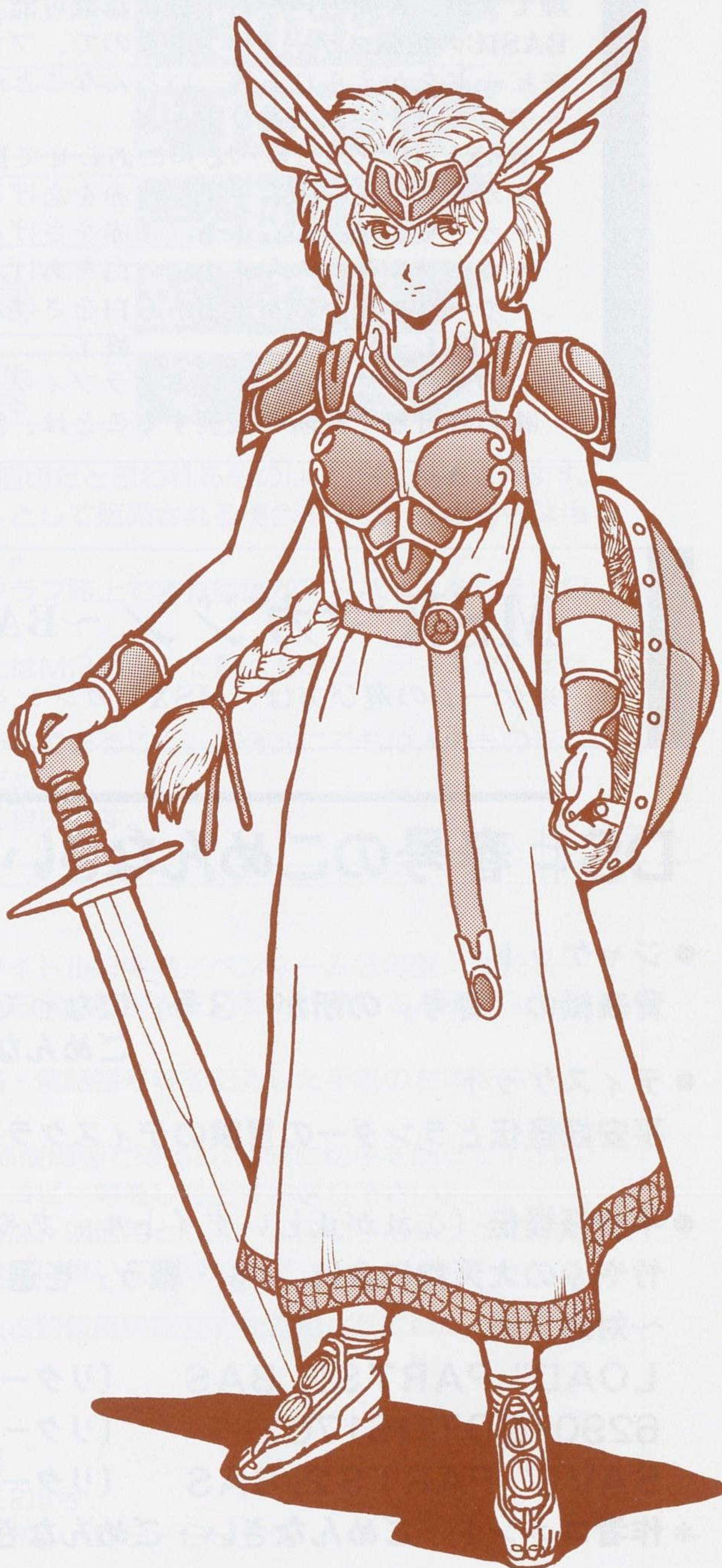
と、そのワルキューレの冒険の続編が、MSXで甦るのです。あ、あ、こんなに嬉しいことがあるか。そこで今回は、『ワルキューレの冒険II 遙かなる時の扉・予告編』をお贈りします。

注1：チェルノブイリ原子力発電所が爆発して、私達の寿命がまたこれで縮んでしまった年。

注2：ねえ、星座なに？って聞くと、ぎょうざと答えるバカがまだにいる。

注3：O型だと、後半になってレベルアップが速くなる大器晩成型だとか、AB型はフラフラ型だとかいろいろある。

注4：死語



MSX VOICE

特徴／標準のMSXシステムでOK。しかもハイファイサウンドは無理ですが、人間の声なら十分に認識可能。

BASICの拡張ステートメントなので、プログラミングが容易。再生スピードをかえられる等、いろいろなことができちゃうよ。

～アカシロゲームの遊び方～

MSXVOICEのしゃべる声にあわせて操作して下さい。

- カーソルキーの右+上 赤をあげる
- カーソルキーの右+下 赤をさげる
- カーソルキーの左+上 白をあげる
- カーソルキーの左+下 白をさげる
- CTRL + STOP 終了

◎このソフトで使われているグラフィック・プログラム等はSONY(株)の許可無く無断で複製することは、法律で禁止されています。

© 1989 SONY

MSX マガジン ～BASICゲーム～

※ゲームの遊び方は、MSXマガジン4月号を参照して下さい。

DS# 春号のごめんなさいコーナー



● ジャケット

背表紙の『春号』の所が『3号』になっていた。
ごめんなさい。

● ディスケット

平安妖怪伝とランダーの冒険のディスクラベルが入れ代わっていました。
ごめんなさい。

● 平安妖怪伝 (これが正しいタイトル。あやまれよな大窪!)

竹やぶの大天狗に合い、『⑥・戦う』を選ぶとエラーがでる。

～対応方法

LOAD" PARTS2. BAS [リターン]

6290 GOTO6170 [リターン]

SAVE" PARTS2. BAS [リターン]

* 作者コメント『ごめんなさい・ごめんなさい・ごめんなさい』

DSソフトウェアスクール作品募集



| | |
|-----|------|
| 金賞 | 30万円 |
| 銀賞 | 10万円 |
| 銅賞 | 5万円 |
| 努力賞 | 3万円 |
| 奨励賞 | 1万円 |

入賞作品で、DSに掲載が適切だと思われるものは、DSに掲載されます。
また、パッケージ・ソフトとして販売される場合もあり、その場合は当社規定の印税が支払われます。

入賞作品は、コンパイルクラブ誌上で審査委員がアドバイスを加え、紹介します。

プログラムは、MSX2またはMSX2+で動くもので、ディスクに保存したもの。

未発表のオリジナルプログラムであること。部分的にでも他人のものをコピーしたものや二重投稿はだめ。

プログラム内容は、まったく自由です。

●応募上の注意

1. ディスクシールに、①タイトル②本名／ペンネーム③年齢／学校名・勤務先④住所／郵便番号⑤電話番号をていねいに書いて、ディスクに貼って下さい。
2. 実行方法・遊び方・氏名・電話番号等を記入した手紙の左肩を閉じて同封して下さい。
3. 郵送する時は、郵送料を郵便局等で確認し、正確に切手を貼って下さい。
4. 返却はできませんので、コピー等をした上でお送り下さい。
5. 作品批評を希望される方は、返信用として、70円切手を貼った定形封筒に住所・氏名をていねいに書いて同封して下さい。

入賞者は、(株)コンパイルと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。

あて先

〒732

広島市南区大須賀町17-5

シャンボール広交210号

(株)コンパイル「DS・SS」係

コンパイルクラブ入会案内

今、入会すると2ヶ月に一度のゲーム雑誌「コンパイルクラブ」が送られてきちゃう。しかも、その他会員証、コンクラ地下版、などいっぱい特典やプレゼントがもらえるぞっ！だからキミも、コンクラ会員にはやくなるろう。

入会方法

年会費は、1,000円。入会金は無料。入会希望者は定額小為替、または、100円以下の切手を1,000円分で、

『やだぁ～まだ入会してないのォ？

あたしなんか16の夏よォ』の係まで。

通信販売の方法

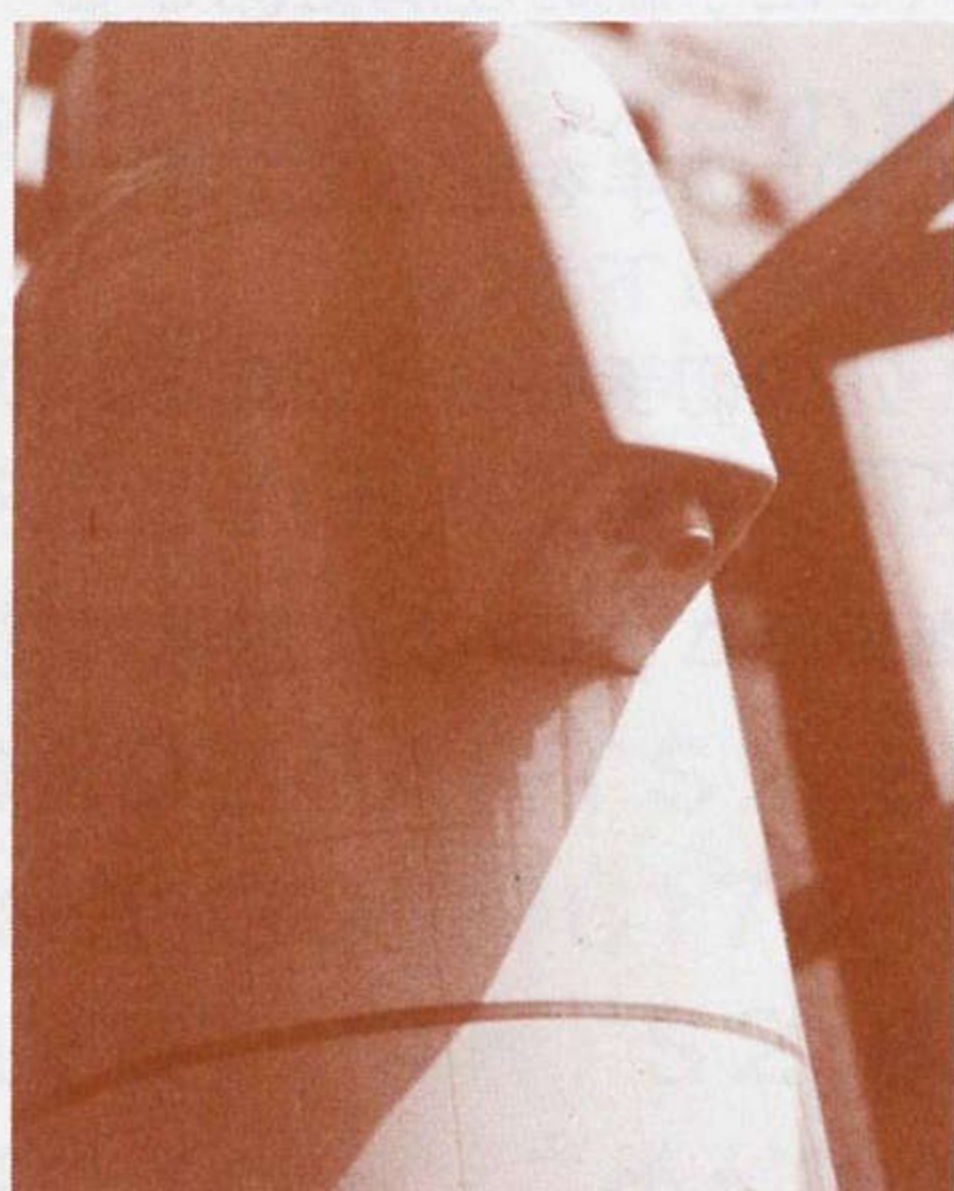
その1

現金書類か定額小為替で、商品の定価+送料200円(速達希望の人は400円)を、君のもっているMSX2、MSX2+の機種名、住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい商品名をきれいに読みやすく書いたものといっしょに、

(株)コンパイル『あたしってとっても通販な人だシィ』の係まで。

その2

ハイテクゆうパックを使うこともできます。やり方は、欲しい商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振り込み用紙料金を郵便局に差し出してください。1週間ぐらいで届いちゃうよ。



バックナンバー紹介

DS # 0 / 980円

DS # 1 / 1,980円

DS # 2 / 1,980円

DS # 3 / 1,980円

DS # 春号 / 3,980円

魔王ゴルベリアス / 5,900円

真・魔王ゴルベリアス / 7,800円

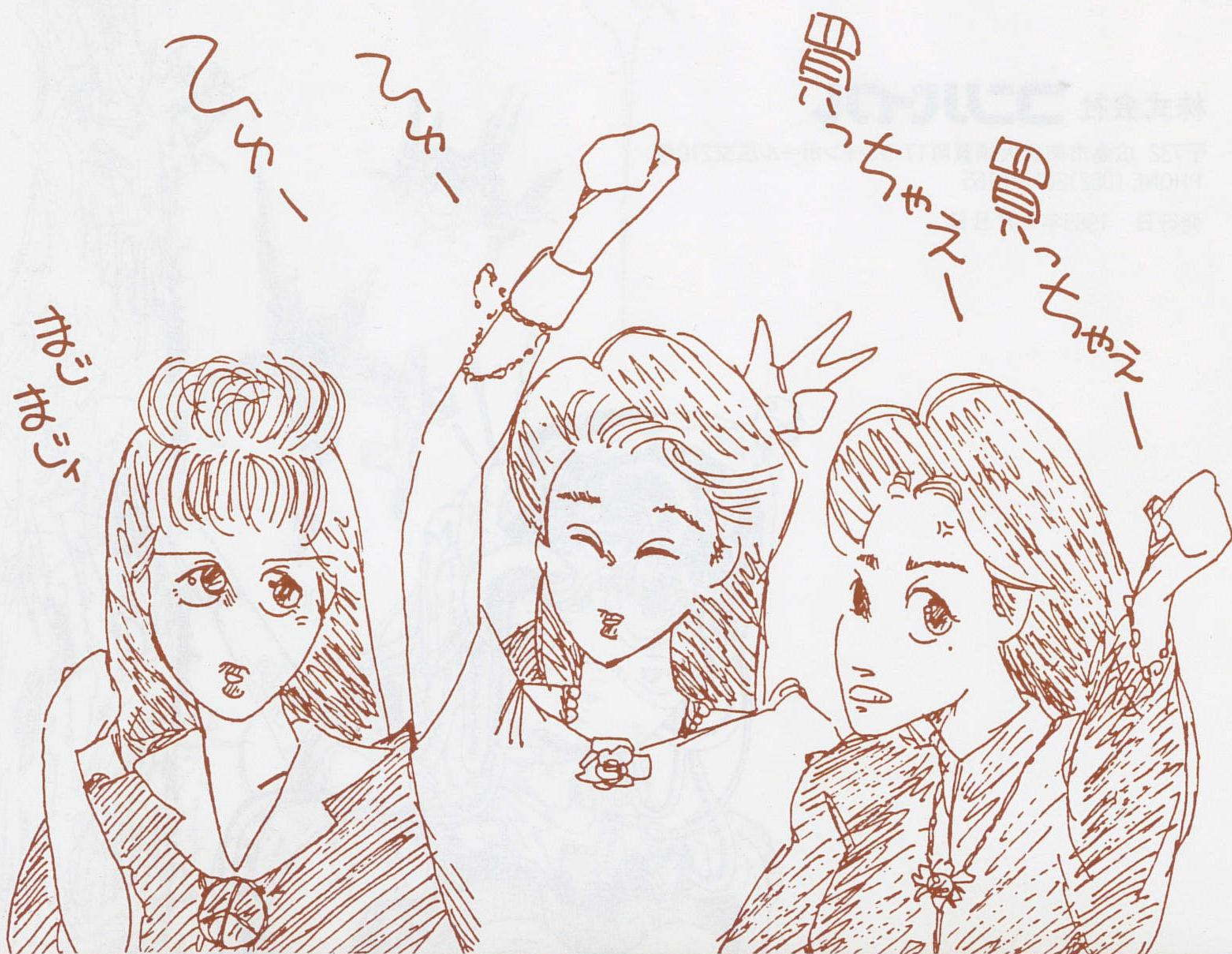
ガーディック / 4,900円

通信販売・入会・投稿の宛て先

(株)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

こんぱいるの質問答えちゃうテレフォン (082)261-6165



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)261-6165

発行日 1989年4月8日

