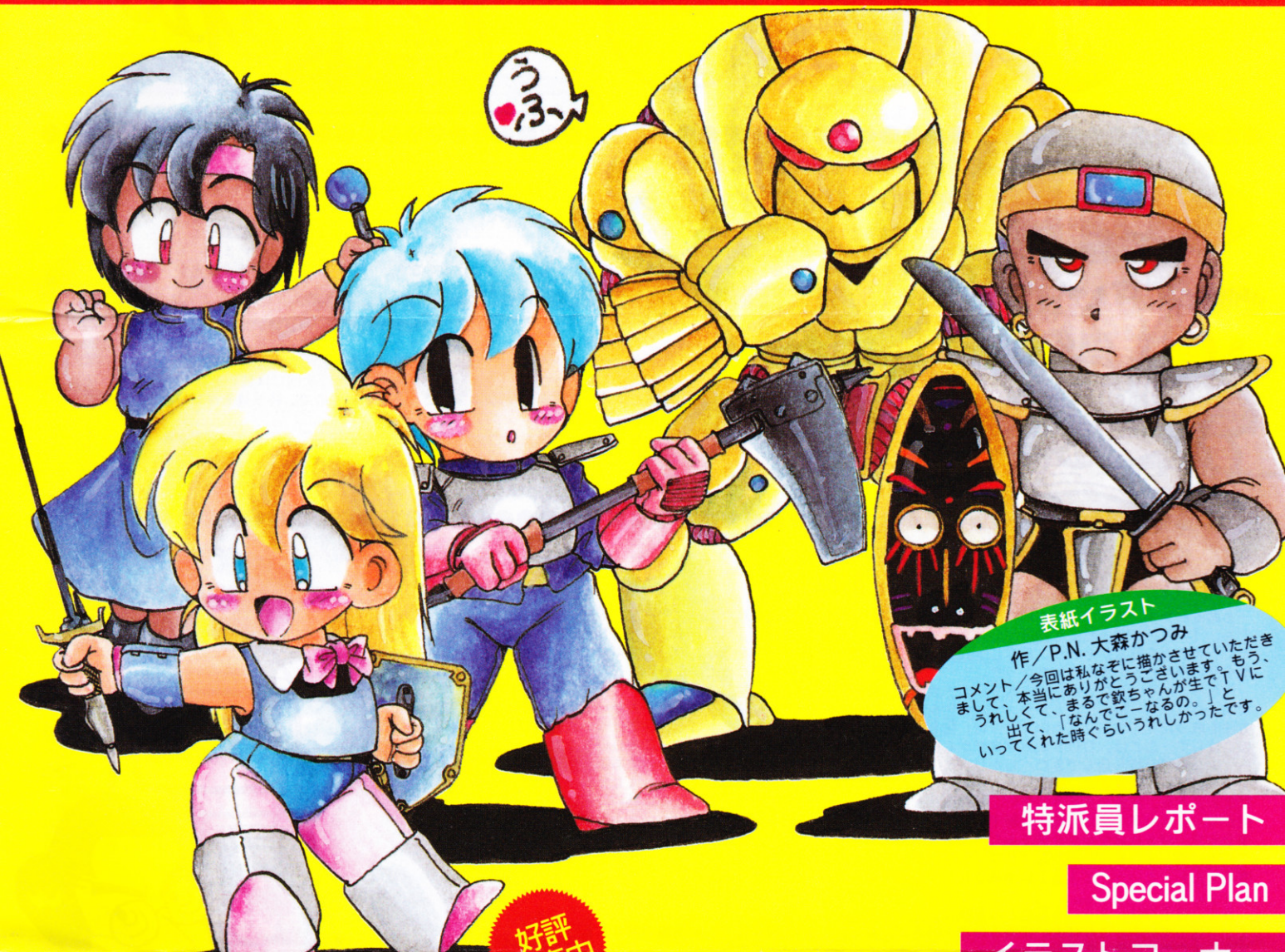


TAKERU わあるど



表紙イラスト
 作/P.N. 大森かつみ
 コメント/今回は私なりに描かせていただきまして、本当にありがとうございます。もう、うれしくて、まるで鉄ちゃんが生でTVに出て、「なんでこーなるの。」と、いつくれた時くらいうれしかったです。

特派員レポート

Special Plan

イラストコーナー

みんなでTAKERU博士に挑戦・発表

わいわいらんど

TAKERU CLUB CARD Q&A

Oh! My Guest!

TAKERUのお店探訪

TAKERU
 ディスクわあるど誕生!

好評
 発売中



CONTENTS

1. アトリバース
2. クックで喰う
3. 歯へばり出そう
4. 百鬼中の足音
5. うっぐーんのお便り
6. ディスクだよ会社集会!
7. 終了

TAKERUから初めての
 本格的月刊ディスクマガジンが
 スタート。



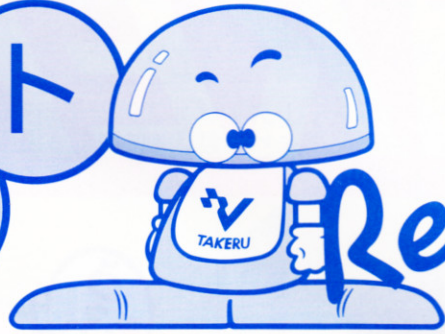
TAKERU CLUBでは「TAKERUわあるど」の世界を広げるために、月刊ディスクマガジンをスタートしました。この「TAKERUディスクわあるど」は体験版やデモだけでなく、役立つ情報や、メンバーの声もドンドン反映されていく楽しいディスクマガジンなのだ。そこでTAKERU CLUBでは以下の内容を募集します。
 意見・イラスト（ハガキサイズの横書き）・グラフィックス（データ形式はヘタファイル「Kid98.Z's STAFF」の場合は「ZIM」ファイル）の他に、「タウン情報」「恐怖体験談」など色々なアイデアや企画などをドシドシ「TAKERUディスクわあるど」係まで送って欲しい!



Vol.1~Vol.3 大好評絶賛発売中、
 まだ買っていない人はすぐTAKERUへ行こう!

TAKERU価格2,900円(税込) PC9801VM/UVシリーズ
 制作/ファルコムプランニングオフィス他、
 協ソフトラハウス多数

特派員レポート



Report

その1

AAF8406

午前0:00のシンデレラ

第1話で書きましたが、入試は無事に通り過ぎ(いつの間にか?)合格いたしました。4月からは大学院生です。受験生のみんな、ガンバッテネ。バラ色の学生生活が待っているわよん。

さて、本題に戻して、私の所属は・・・何事も書かなきゃいけないでした。

デートの時は(ホンマにそんな事あるんか?!)プリプリ派、又、ある時はカジュアル派、しかし、その実態は...そうです。きっと皆さんご想像の通り、ブランド派。んなわけないやろうが。ということでヨレヨレ白衣派です。一応、理系という事になっているので(微妙な所で文系になり得る、いやらしい学部なのですが)この有様です。もちろん、クラスの中にも理系とは言え、各種派閥は、そろっているんですが...やはり、文学部の方々は派手です。

そのかわり、ちょっとましな格好をすると「あら、今日はお出かけ?」と、すぐにバレてしまいます。もう、化粧などしようものなら、バレバレです。人の事なんか、ほっといてよ。

卒論研究は、動物実験のゼミにいたので、データが鬼のようにあるにもかかわらず、パソコン処理しないテーマなもので、毎日、うなされていきます。(原因はねずみの背後霊といううわさも一部にあり。)とにかく、卒論が終るまで、何もできそうにありませんが、次回には装いを新たに、素敵(?!)な文を書こうと思いますので、特派員をクビにしないで下さい。

ところで、皆さん、読んでくれてるんですかあ。ファンレター待ってます。なんてね。



頼む!殺さないでくれ!-by 赤毛の勇者

「頑張れ!再販ライセンス制度一前編」

とあるパソコン雑誌で、MACのソフトに関してだが、何でも、「いくらコピーしても自由、それを売っても自由、なんてシステムを作る」と云う、日本じゃ到底及びもつかない事を言い出した人の事が書いて有った。

何しろ、MS-DOSと、BASICの一大発売元であるマイクロソフト(MS)社とかが、マニュアルコピーなんて方法を取ったりして、ソフトの「著作物」化を推進しているのに反して、ここは、DOSからプログラムに至る全てにオープンな思想を持ち込んできた。しかし、この思想の元に、実は、MS社の創設者に、同じ考え方の人がいるので、MS社と云えども、反論できそうにない。これは、もともと自分達がやってきた事を、自分達が規制することになる、という事なので、MS自体がかなり慌てふためく事は明白であろう。この事に関して、もっと知りたければ、「コンピューターの魔術師たち」という、YJ誌上に連載されたマンガを読みましょう。

さて、日本では、こういう思想とは裏腹に、プロテクトがまかり通っている。これは大いに困るのだ。例えば、もし、BASICの著作権を厳守したりすると、BASICで組んだプログラムは、一々日電か、MSの許可を取らねばならなくなる事になると云う。従って、いわゆる、「同人ソフト」では、MS-DOSを、後でインストールさせるようにしていたりする。

ところが、「もし正規ユーザー登録してその著作権を明確に表示してくれるなら、それ以降、それを組み込んだソフトの販売その他の形の頒布は自由です。」というメーカーが最

近現われた。バンサーソフトウェア(旧・スタジオ・バンサー)・「MUSIC・LALF」(徳間)といった、自分でソフトを作る為の「ツール」という物に、かくなる仕組みを採用したのだ。このシステムこそ、題にもある「再販ライセンス制度」である。

これに目を付けない人がいる筈がなかった。「MUSIC・LALF」こそ、発売はつい最近だが、「ACTOR」は数年前の物なので、このDOSを参考に、自分達でDOSを作る人達が現われたのである。勿論、圧縮でもある。おそらく、「MUSIC・LALF」は、そうはいかないが、「ACTOR」の知名度は低い。何しろ、パソコンショップでも、知らない人が多いというから、困り物だし、これの98版は又、日電の「アプリケーション情報」誌にすら載っていない。で、どうして、「MUSIC・LALF」の知名度が上がると言えるのか?その答は、このツールの作者が、あの、古代祐三氏だからである。「イース」とか「ベアナックル」とかの作者だ!と言え、お判りであろう。

何かこう、前後編の乗りになってしまったが、要するに話は、再販ライセンスの採用をした所が出た、と云う事だけだったけど、ここで注目して頂きたいのは、「使い勝手の悪いシステムを、自分達で改良する。」という姿勢である。

さて、僕なんかは、「ACTOR」の、「a-DOS」も「MUSIC・LALF」も、いずれ作るであろうソフトに組み込むべき、正規ユーザー登録は済ませる、文書にて仕様名義を連絡する、等のエチケットは守るつもりだ。

その2



『戦国ソーサリアン』の感想です。-by M.KSoft (真壁浩)

戦国ソーサリアンをみんなで楽しもう!

武田の章。最初、せ〜んぶ片仮名のメッセージかと思ったけど、途中から平仮名になったよね。こっけるなあ。さっすが。ファルコムさん。私は「ロマンスシア(シナリオ2-2)」が好きだから、人助けも大好き!!この章は人助けがメインだからいいなあ。カルマがあがる!!「あしゅらちゃん」もでかくて苦労しました。ティールハイットさんの移植の力にビックリ!とてもキレイだよ。Japanese SoRCE RIAN、大成功作品だね。

信長の章。雪だるまを作っている女の子が可愛い!なんとくるたびに雪だるまが完成に近づくんだよ。また、白さがとってもまぶしい!明智は嫌われ役らしくセリフの一つ一つがにくたらしい。明智を操ってた風神・雷神も強くなって強くなって。ところで、文字バグが2カ所見つかったのですが、私のDiskだけでしょか?

豊臣秀吉の章では秀吉がどうしてもサル(しっば付)に見えてしまう〜。なぜだ〜!!この章のボスの「ぬえ」は石化解除がないとつらいですよ。

全体にグラフィックは合格ですね。MSX SoRCE RIANユーザーならこれは絶対買いダネ!(でも、turb oRじゃないとツライ...)

なお、M・KSoftでは会員を募集しています。入会希望の方は72円切手を貼った封筒を同封の上、下記の住所までお送り下さい。

また、ソーサリアンに関する事なら何でも(ユーティリティ-Vo1.2が出るとしたら、音楽等)下記までお送り下さい。

〒356 埼玉県川越市砂新田3-5

真壁 浩「M・K入会希望」係と「ソーサリアン・クラブ」係まで

その3



Special Plan!

ショートプログラム応募作品より (対応機種 MSX2,2+,TR)

GAMEタイトル: BOM

遊び方: 矢印が自分で、その方向から後ろ以外はスティック・カーソルキーで動きます。動くときタイルの色が青から白、白から青へと変わるので、画面の色をどちらかの色に統一して下さい。スコアは時間です。統一できると自動的に他の組合せに変わります。ゲーム終了時やギブアップ時はスペースボタンを押して下さい。

PROGRAMMER: 会員番号AAG7910 稲木雅人 (13才)

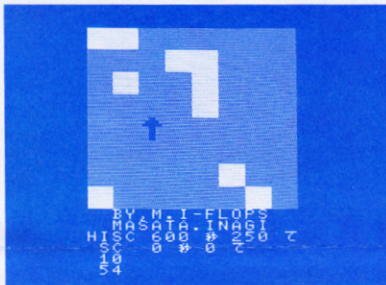
MESSAGE

リストを縮めてスピードを落とさないようにするので少し戸惑いました。ゲーム中のタイルの数の確認に変数を使うのを忘れていて、初めは毎回全てのタイルを調べていたので、遅くてゲームにならなかった。

```
10 SCREEN 1,3:KEYOFF:#WIDTH16:FOR#W=1TO4:FOR#J=1TO8:READA:BS=BS+CHRS(A):NEXT SPRIT:
S(W)=BS:BS="" :NEXT V=600:JP=250:COLOR15,0,0
15 A=ASC("a"):VPOKE#H2000+AVS,&H95:A=ASC("1"):VPOKE#H2000+AVS,&HFF
30 CLS:LOCATE,13:PRINT"BOM":LOCATE,23:PRINT"1991,T" :BY M,1-FLOPS",MASAT
-INAGI",HISC V,M:JP:"T SC"P:W:JH":JH=0:P=D:BS=CHRS(27)+"L":FOR#OT02:L
CATE,23:PRINT BS:NEXT
40 FOR#OT01:N=STRIG(0)+STRIG(1):NEXT X=64:Y=-1:R=0:T=0:W=0:B=0:RE=2:GOSUB180
80 S-STICK(0)+STICK(1):H=X:G=Y
90 IF=STRIG(0)-STRIG(1)+10R#000-JH<0THEN:A=ASC("a"):VPOKE#H2000+AVS,&H99:A=ASC
("1"):VPOKE#H2000+AVS,&H99:FOR#B#0TO20:BEPP:NEXT: SOUND6,8: SOUND7,23: SOUND8,8: SUI
ND12,50: SOUND13,2:GOTO 15
100 IFRE=10RRR=20RRR=5THENIFS=3THENX=X+16:RE=3:JH=JH+1:BEPP
110 IFRE=10RRR=30RRR=4THENIFS=1THENY=Y-16:RE=1:JH=JH+1:BEPP
120 IFRE=20RRR=30RRR=4THENIFS=5THENX=X+16:RE=2:JH=JH+1:BEPP
130 IFRE=10RRR=20RRR=4THENIFS=7THENX=X+16:RE=4:JH=JH+1:BEPP
140 IFX<64THENX=64ELSE IFX>176THENX=176ELSE IFY<1THENY=-1ELSE IFY>111THENY=111
150 IFDY OR GCY OR BEX OR HXTHEN:GOSUB220
160 PUTSPRITE(X,Y),1,RE:GOTO 80
180 FOR K=0 TO63:J=0:F=RD(2):IFK.5THENGS="aa":B=B+1:ELSE:W=W+1:GS="11"
190 LOCATER,T:PRINTOS:LOCATER,T+1:PRINTOS:R=R+2:IFR>16THEN:T+2:R=0
210 IFJ=1THEN:RETURN:ELSE:NEXT:RETURN
220 J=VPEEK(8190)+(Y+1)/8)*32+(X/8):IFJ=07THENR=(X-64)/8:T=(Y+1)/8:GS="11"
J+1:B=B+1:W=W+1:LOCATE0,20:PRINT W:PRINT B:GOSUB190
240 IFJ=105THENR=(X-64)/8:T=(Y+1)/8:GS="aa":J+1:B=B+1:W=W+1:LOCATE0,20:PRINT W
PRINT B:GOSUB190
250 IFW=60RRR=6ATHENP=INT(TIME/60):V=Y-(V/P)*P-V:JP=JP-(JP/JH)*(JH/JP):LOCATE,
22:PRINT P:"M":GOTO40
260 RETURN:DATA24,60,126,24,24,24,24,24,24,24,24,24,126,60,24,0,4,6,255,255,
,4,,32,96,255,255,96,32,0
```

スエジー

真後ろに進めないのがバズルを難しくしてあるのだな。時間やハイスコアを出してくれる親切設計になっている所が良い。キャラクタが矢印なのが残念。



おっ待たせいたしました〜★ 熱烈歓迎プログラムコンテスト結果発表…じゃないよ〜。

一応締切は1月31日だったんだけど、チョットまだ收拾のつかない状態なので、プログラムコンテストの結果発表は次号でさせていただきます。

BUT! ショートプログラムの方は創刊号で紹介しなさいか否か、今回は結構送ってもらっちゃたもんね。と、言うわけか、どーいうわけか知らないけど“わあるど2号”ではMSXとPC98のショートプログラムを紹介してしまおう。MSXは稲木君の“BOM”、PC98は秋山君の“DOG FIGHT”で各1万円進呈。“わあるど2号”でのCOMMENTはスエジー(ジョジョ1.5リットルと甘栗1袋食べて、腹壊して会社休んだふてえ奴だ!)からだよ。

ショートプログラム応募作品より (対応機種 PC-98)

GAMEタイトル: DOG FIGHT98

遊び方: テンキーの8で自機が上昇、2で下降します。スペースキーでミサイルの発射になります。

機種によってスピードが異なるので次のキーで調節して下さい。

ROLL UP →ウエイトが大きくなる(遅くなる)

ROLL DOWN→ウエイトが小さくなる(速くなる)

画面左方向から敵機が出てくるのでミサイルで撃墜して下さい。

敵にぶつくとダメージが10%増え、100%になるとGAME OVERです。

PROGRAMMER: 会員番号ABC9413 秋山構平

MESSAGE

98ではシューティングなどアクションが少ないので自分で作ってみました。アセンブル言語がわかってきて、マクロアセンブラを買うためお金を貯めています。(やはりモニタアセンブラでは役不足です)今回一枚のディスクに3本の作品を入れたのも節約のためです。ご協力をお願いします。

```
1040 CONSOLE,0,1:COLOR 7,1,,0:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
1050 RANDOMIZE VAL(LEFT$(TIMES,2))+RIGHT$(TIMES,2)
1060 DEF SGB#A#A00:DEF FNC(X,Y)#PEEK(X*2+Y*16)
1070 DIM CHX(17),SC(12),SCS(12):CHX(0)=16:CHX(1)=16
1080 FOR T=0 TO 3:FOR I=2 TO 17
1090 READ CS:C=VAL("A"+CS):CHX(I)=C:NEXT I
1100 KPLoad 30241:T,CHX:NEXT T
1110 LINE (0,360)-(640,400),4,BF,Y=21:LOCATE 35,12:PRINT "TAKE OFF!!"
1120 BEPP
1130 FOR I=70 TO 2 STEP -1
1140 X=1:IF I<45 THEN Y=Y-2
1150 COD=30241:GOSUB *P
1160 NEXT I:CLS 3
1170 FOR I=0 TO 18:CIRCLE(RND*560+40,RND*50),30+RND*15,7,1/4,F:NEXT I
1180 TX=5:TY=INT(RND*15)+5:DM=0:SC=0:CY=12:X=60:GOSUB *TPT:BA=0:WT=0
1190 FOR I=240 TO 0 STEP -1
1200 OUT 162,112:OUT 160,1:FOR #=0 TO WT*5:NEXT #
1210 IF INP(A#80)=251 AND CY<20 THEN CY=CY+1:GOSUB *TPT
1220 IF INP(A#80)=254 AND CY<5 THEN CY=CY-1:GOSUB *TPT
1230 IF INP(A#80)=254 AND WT<100 THEN WT=WT+1:LOCATE 0,23:PRINT "WAIT":WT
1240 IF INP(A#80)=253 AND WT>0 THEN WT=WT-1:LOCATE 0,23:PRINT "WAIT":WT
1250 IF INP(A#80)=191 AND BA=0 THEN BA=1:BX=55:BY=CY
1260 IF BA=1 THEN FOR J=0 TO 3:GOSUB *M:NEXT J
1270 GOSUB *TRK1
1280 IF DM>100 THEN 1340
1290 NEXT I
1300 GOTO 1220
1310 FOR I=0 TO 300
1320 BEPP 1:COLOR=(1,2):BEPP 0
1330 BEPP 1:COLOR=(1,1):BEPP 0
1340 NEXT I
1350 COLOR=(1,1):CLS 3
1360 FOR I=0 TO 100:AS=INKEYS:NEXT I
1370 LOCATE 30,9:PRINT "GAME OVER":J=1
1380 FOR I=10 TO 1 STEP -1:FP=SC(1)SC
1390 IF SC(1)<SC THEN SC(1)=SC(1):SCS(1+1)=SCS(1)
1400 IF FP OR I=1 THEN LOCATE 30:INPUT "INPUT YOUR NAME (MAX:8WORD)":NAS
:SC(1)=FP:SC:SCS(1)=NAS:GOTO 1460
1410 NEXT I
1420 CLS:LOCATE 2,3:PRINT "DOG FIGHT98:スコアTOP10"
1430 FOR I=1 TO 10
1440 LOCATE 10,5+I:PRINT USING " #位: & &:####":I:SCS(1):SC(1)
1450 NEXT I
1460 PRINT "キーを押してください":AS=INP(1):CLS
1470 GOTO 1120
1480 *TPT Y=CY:COD=30241:X=60
1490 *P:CB=HEX$(COD):CS=HEX$(COD+1)
1500 LOCATE X,Y:PRINT " "
1510 LOCATE X,Y+1:PRINT " "
1520 LOCATE X,Y+1:PRINT " "
1530 LOCATE X,Y+1:PRINT " "
1540 LOCATE X,Y+1:PRINT " "
1550 RETURN
1560 *M:DM=DM+1:BY=BY+1:PRINT "DM:### SCORR:####":DM:SC
1570 RETURN
1580 *TRK1:IF BX=1 THEN BA=0:LOCATE BX+1,BY:PRINT " ":GOTO 1620
1590 C=ASC(BX,BY)
1600 IF C<32 AND C>60 AND C<65 THEN BA=0:FL=1:GOTO 1670
1610 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT "<"
1620 BX=BX-1:COLOR 7
1630 RETURN
1640 *TRK1
1650 IF FL=1 OR TX=76 THEN CLS:GOSUB *TPT:TX=5:TY=INT(RND*15)+5
1660 IF FL=1 THEN SC=SC+20:BEPP 1:FOR #=0 TO 150
1670 *BEPP G
1680 COD=30243:Y=TY:X=TX:GOSUB *P
1690 P=FP+INT(RND*3)-1:TX=TX+1:FL=0
1700 TY=TY+(FP) AND TY<5)-(FP) AND TY<20
1710 IF TY=5 OR TY=20 THEN F=0
1720 IF FNC(61,CY)<C86 OR FNC(63,CY)<C86 THEN BEPP:CLS:DM=DM+20:GOSUB *TPT
1730 (TY=INT(RND*15)+5:TX=5
1740 RETURN
1750 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1760 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1770 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1780 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1790 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1800 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1810 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1820 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1830 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1840 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1850 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1860 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1870 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

スエジー

なかなか画面が美しいと思います

(動きがあってビジュアルだ)。

単純だなかなか弾があたらない。

でも、スピード調整機能をROLL

UP・DOWNに割り当てられて

いるのが…(調整中にやられちゃ

うので厳しいよー)



Plan 1

ショートプログラム募集 (対象機種 MSX2, 2+, TR, PC98, X68)

●募集期間/ 随時☆TAKERUアラカルトとして販売予定。

●募集内容/ PC98, X68 (付属BASIC), MSX2,2+, TR (BASIC)でデータファイル無しで150行以内のプログラム。PC98はDOS BASICでも動くよりBETTER。勿論、未発表のオリジナル作品。制作中の苦労話や余談等を300~400字程度にまとめて同封しといてね。

※TAKERUアラカルトの作品として採用された方には、1万円を進呈します。SPECIAL NICEなプログラムには思わず2万円あげちゃうかも。

Plan 2

ソーサリアンイラスト大募集



●募集内容/ TAKERUで現在販売している「セレクトッド・ソーサリアン1~5」、「宇宙からの訪問者」、「ギルガメッシュ・ソーサリアン」の各キャラクターのエンディング・シーンで自分なりにイメージして官製ハガキに描いて送ってね。モノトーン、カラーどちらでもいいけど横書きの方がBETTERかな? ※素敵なイラストを描いてくれた人の作品はNEW TAKERUの画面で紹介させていただきます。お一人何枚でもOK!

●応募先 / TAKERUわあるど編集部内 ソーサリアンイラスト担当まで

●期間 / 随時

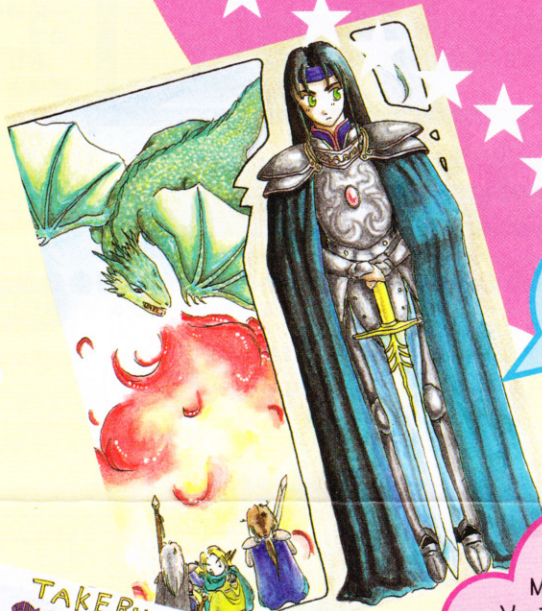
イラスト

今号の表紙は、「P.N.大森かつみさん」のイラストを採用させていただきました。（覚えてるかな？ 創刊準備号で紹介した小さなイラストの作者です）
他にも力作が多数寄せられました。皆様、この調子でどンドン、イラストを送ってください。
TAKERUお姉さんは、楽しみにしています！（実はこの選考が一番楽しみだったりする）



この娘は誰にほほえみかけているのでしょうか。ちょっと筆が荒いかな？

AAL5942
樋口由美さん

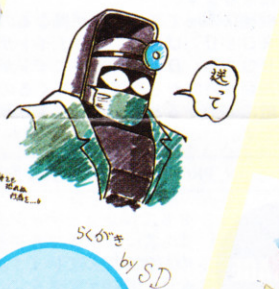


敵キャラがあんまし恐くないところがまた、作者の人柄を感じさせますね。

ABD0932
ミルトレインさん

今号3人娘一番のお気に入りの作品はこれだ！（本当はイラストコーナーへの応募じゃなかったんだけど…）

AAA7121
増田くん



MSX版戦国ソーサリアンに続きピラミッドソーサリアンも発売予定！ソーサリアンの世界はまだまだ続きますぞ～。

AAB0364
リンクさん

こんなかわいい娘を彼女にしたいなあー。

AAE6757
にっちもさっちもさん



う～ん、後ろのNEW TAKERUロボが凄い迫力でんなー。

AAW5890
ヤンマーくん



勇ましい战士们の気迫が伝わってくる力作です。

AAH9030
八木ナナさん

みんなで TAKERU 博士に 挑戦

TAKERU博士から出るクイズに答えて素敵なプレゼントをもらおう！方法はカンタン。官製ハガキに答を書いてTAKERUわあるど編集部内「TAKERU博士に挑戦！」係まで送ってね！抽選で素敵な商品をプレゼント！締切は平成4年5月15日消印有効だ！善は急げ！前回は簡単すぎたため今回はむずかしいぞ！

Q1：TAKERUはソフトの自動販売機です。それでは世界最初の自動販売機は何でしたか？また、どこの人が考案したでしょう？（15点×2）

1.ワイン 2.聖書 3.聖水 4.胡椒 5.水

A.ドイツ人 B.フランス人 C.イギリス人 D.ユダヤ人 E.エジプト人

Q2：ブラザーは今年の夏のバルセロナオリンピックのスポンサーになっていますがそのマスコットの名前は？（5点）。また、紀元前776年から始まった古代オリンピックの優勝者への報酬は何でしょう（25点）？

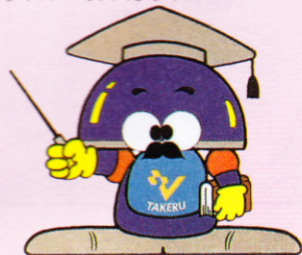
1.ゴルビー 2.ガウディー 3.コピー 4.ヘレス 5.キャビー

A.報酬はない B.金100kg C.税金の免除 D.生涯の生活の保証 E.徴兵の免除

Q3：1992年2月4日付のTAKERUソフトベスト10のうち、ずばりベスト3を答えて下さい。（10点×3）

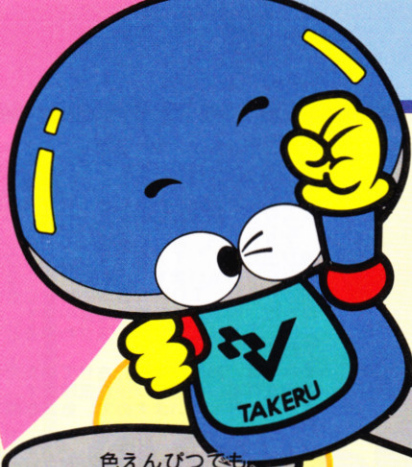
Q4：TAKERUのメインメニューでTAKERUの操作方法がかわいい（？）女性によって説明されていますが、その女の子のTAKERU事務局内のニックネームは？ちなみに彼女の名前は教えない。（10点）

1.みーちゃん 2.のりちゃん 3.いっちゃん 4.りえちゃん 5.すぎちゃん



イラスト応募要領

用紙はケント紙、画用紙、官製はがきのみで、A4サイズ以下。カラー、モノクロ（黒インクのみ）どちらでも可。折曲厳禁。



色えんぴつでも、
なかなか味のある
イラストが描けるんですね。

AAI3230
ユーロくん

TAKERUは
GOOD!だ!!
(お使ったことあるかな)

はっきり言って
このTAKEPONは
不気味です。

AAF3332
ただ今 金欠野郎くん

「すごい、きれい、
かわいい」とおじさまが
言っております。でも
ちょっとホワイトを使い
すぎてるんじゃないかな。

AAX9081
娘々(にゃんにゃん)さん

チャイムズクエスト
(ログイン編集部制作)は、
みんな買ってくれたかな？
これは自分だけのRPGを作っ
て楽しめる優れもの。98ユーザ
で未だ入手していない人は、
即買っぺし！

ABE8249 ひえんあきらさん

4月は新入生の季節ですね。
なんだか春らしい、Cuteな
イラストでポカポカします。

ABF3264
NPCくん

自画像かな？
足がないぞー。短い？
(TAKEPONと同じだあ！)

AAP7431
松岡たら介くん

テストの結果は
次のように採点され
抽選で商品がもらえるぞ！

100点～95点 あなたはナントTAKERU博士ですぞ！
94点～85点 残念！博士の助手です。
84点～75点 あなたは教授です。
74点～65点 なんとおしいこと！先生ダョーン！
64点～50点 もう少しがんばりましょ！
49点以下 努力が足りませんね！

さーて、
今回の
賞品は？

TOP賞&博士賞 バードハッター 3名
博士助手賞：DataLife71インシズ PC9801シリーズ 20名 (株)化成バーイ提供
教授賞：TAKERUマガジ「ナレフォンカード」(ソサリオン) 20名
先生賞：もう絶対手に入らないTAKERUマガジ「おのソサリオン」(宇宙からの訪問者) ディスクケース 20名
努力賞：貯金箱 10名
残念賞：もう絶対手に入らないTAKERUマガジ「HAYATO下敷き」 20名

さーて、前回のクイズの答えは？
Q1:4 Q2:4 Q3:2 Q4:2 Q5:3 Q6:1・4・6・8 Q7:2

今回は簡単すぎて平均は79点。抽選の結果は次の通り

TOP & 博士賞：AAT1322 藤根雅祐 AAU5108 超智隆裕 AAC1098 斉藤利一 ABD1658 阿部貴浩
AAW4141 小笠原久美子 ABG8700 高井直樹

博士助手賞：AAS2447 奥田和重 AAP6375 服部尚希 AAB6700 富沢亨 AAU7336 鈴木俊昭
AAC6691 花木宏司

教授賞：AAW7573 柏素恵 AAM7525 長野孝治 ABD2003 平山 誠 ABD0932 森頼子
AAK3799 田中章郎

先生賞：真田智之 山川直人 黒田明宏 高井達哉 大橋考暁 新田智三 長尾龍 服部傑
平野雅史 阿達裕則 鶴田栄一 田沼裕介 鈴木正則 瀬戸雅博 兼森譲 長島誠
川畑成之 高橋圭 永藤大輔 渡崇行

努力賞：森山武馬 植弘隆 岩月利政 仲峰由 三浦友輝

残念賞：田中俊二 新井信也 一條博之 遠藤邦久 蒲地健 森本修平 渡辺崇幸 川村信男
小池勝也 梶田直美 (以上 敬称略)



わいわいランド

会員の皆様、おひさしぶりでございます。TAKERUわあるども順調に(?) 2号の発行とあいになりました。皆様、応援ありがとうございます！ご存じかと思いますが、NEW TAKERUにて“TAKERUディスクわあるど”が発売されることになりました。こちらの方は、いろいろなソフトハウスさんの協力を得て、内容盛りだくさん、お値うち価格(Vol. 01・2900円、毎月未発売)で提供しております。TAKERUわあるどもを飛び出して、“TAKERUディスクわあるど”へ顔を出している会員の方もいらっしゃると思います。当初はPC-98シリーズのみの販売でしたが、3月末よりFM TOWNS版も新たに登場することとなりました。反響が大きければ、他機種も発売も考案中です。だから皆様、TAKERUわあるどもと共に“TAKERUディスクわあるど”も、応援の方をよろしく願いますね。

それでは、お便りを紹介させていただきます。ちょっとこのところイラストに押されて、お便りが少な気味です。できる限り、多くの方の声を載せていきたいと思っていますので、気楽な感じでお便りを送って下さいね！待っています！

お便り言いたい放題

↑ゲーム三昧↓の日々 by: AAV7632
春日部ゆき



① 私はアクションゲームが好きなので
② ふりまわしてしまふ
③ 小型ゲーム機ならそれでいいけれど
④ パソコンだったら

なんてね

天舞三国志ー！なにーウルフチームええ賞格や。この私が三国志狂と知ってるうぜきか。なに？税込で8,900円とな。うぬぬ、プラザーなかなかやるな、あなどれん。話がかわってしまうがその銀英？なんだその¥2,900は！なににふんふんプラザーおもしろいもわるい。へっへっへっ何をかうかな？？？おい！財布が軽いのと思いきやビー円しかないぞ。これははてやられたり。板垣死すとも自由は死せずぢや後はたのんだ。こんなんで大学受かるんかいな？約1週間後に小論文があんやでーどないしよう。PS-ブランドッシュセザラインナップに加えて下さい。ふっふっふっフルコムよ、首を洗って待っているがよい！かしこ

AAF3258 今井くん

「どんなものでしょう？
ネエネエみのびー」
〈※みのびー
TAKERUゲーム
ソフト企画責任者〉

TAKERU CLUBのメンバーに緊急提言！TAKERUオリジナルソフトを僕らで作ろう！いくらソーサリアンが売られていると言っても所詮は他のメーカーさんが作ったものでそれを移植したものにすぎない。それよりも折角会員制度が出来たんだから野放しにしておく手はないぞ。というわけで、ソーサリアンシステムに引けを取らないようなゲームシステムをシミュレーションをベースに作ってみてはどんなものでしょうか。

AA87330 絶対無敵 だらごんている

大学受かってからでいいからみんな買ってネ。(絶対受かるんだよーがんばれー)

はじめましてLeftyこと宮本です。Tシャツ、どうもありがとうございます。名前が採用され、うれしいやら、恥ずかしいやら・うれしいです。でも冬なので、Tシャツを友人に見せられないのが残念です。“TAKEPON”という名前のもつ意味は、「数限り無く美しき君の求めるまま我は棒げんこの身も心もそしてTAKEPONも」と、いうわけで、みんなで作っていきましょう。話は変わりますが、「ソーサリアン」買いました。MSX2だと、ちょっと遅い感じがしますが、とても面白いです。はやく新しいシナリオを出してください。近くMSXTurboRを買うので、そうすれば、もっと面白くなると思って期待しています。また、タケルで、デモディスクの詰め合わせのような、ディスクマガジンを出してみたらどうでしょうか。新しい情報で、安く作れば、きつと売れるとおもいます。それでは、このへんで…プラザー工業の皆さん、頑張ってください。

AAD2963 宮本くん

“TAKEPON”名付け親の宮本くんです。しかし、どうしても“TAKEPON”の名前のもつ意味がこうなるのかわからないのですが…

★4 コママンガ応募要領
用紙はケント紙、画用紙、官製はがきのみで、A4サイズ以下。モノクロ(黒インク)のみ可。折曲厳禁。



えー、会員の皆様には日頃(?) お使い頂いているCLUBカードなんですが…。事務局からの説明不足ということもありまして、結構質問が多かったりなんかします。つきましては、この場をお借りしてチョコチョコっと質疑応答なんぞをさせて頂きたいと思えます。常々疑問に思っていることなんかがあったら読んでくださいな。

Q: TAKERU CLUBのカードでソフトを買っていると、前に買った時のをもとにして選べるソフトを決めているということですが、そのことによって買いたいソフトがないということもあるんですか？

A: うーん。TAKERUを使ってソフトを買うときって、やっぱり新しいソフトが発売されたから買うというお客様が多いですよ。あんまり表示するソフトが多いと、画面で捜しにくいのではないかとということで表示するソフトは少なくしてあるんですが、別に買えないということはありません。一度“メインメニュー”に戻って“マルチ検索”で機種と、販売日を一番古い”1985年(昭和60年)”、“1月以降”に設定してみてください。指定した機種で現在販売されているソフトは全て表示されます。このソフト一覧の中に無いソフトは、既に販売を停止したか、何らかの理由により一時的に販売を停止(ディスクカウントの偽等)したかのどちらかです。ディスクカウント等はTAKERUメールで確認してね。

Q: カードの有効期限がよくわかりません。
A: 有効期限はお客様によって違うんですが、カードをTAKERUで使用し、パスワード(生年月日の“月”と“日”)を入力した後に、会員の情報の画面が表示されると思います。その画面の右上部に表示されている“有効期限”が貴方のカードの有効期限です。更新の方法については“わあるど3号”を出す時に詳しく記事にしますつもりです。

Q: CLUBカードを入れるタイミングが分かりません。
A: カードは、TAKERUの画面がメインメニュー(画面の下中央部に“ご希望のサービスにタッチして下さい”と表示されている画面)になっている時しか受け付けません。この時に画面の右上の辺りにあるカード挿入口に自分のカードを入れて下さい。(ちなみにカード挿入口の辺りの、黒い段をディスク置きにと考えられていることを貴方は知っていたらどうか？うーん、こんなところにも気を使ってあるんですね。でも、ディスクやカードをそのまま置き忘れて帰るなんてことはやめてね…)

いきなり、ジャストミート!!
あ、どうも。初めまして。この度、会員にさせていただきますことありがとうございます。
さて、僕が会員になった1/20(月)現在で、全国にあるTAKERUの数が急増しているようですね。その調子でがんばって下さい。
で、僕の家にあるパソコンはPC-9801VMなんですけどPC-98シリーズをお持ちの方で、どなたか僕と文通してくれる方を探しております。もちろん多数いればほど盛り上がると思いますので、よろしければ、ぜひ。初投稿ながら、失礼いたしました。今回はこの辺で。
最後に、このTAKERUの全盛を信じて、ジャストミート!H4/1/20

〒001北海道札幌市
北区北26条西6丁目1-1
永沢靖啓(17) ABH6950

NEW
TAKERU設置数
200台越えました!
まだまだ増えるぞー!

とつせんのていあんですが最近88がすたれてきていませんか?88のソフトが、98やX68やMSXほどに出ていないような気がするのですが。そこで、88のソフトをふやすということで、古いソフトを出してきたらどうでしょうか。とーぜん新しいソフトも出してもらわなければこまりませんが、古いけど、おもしろかったソフトなどを、タケルで再販したらいいと思います。あと、88から他機種への移植は多いのに、他機種から88への移植がひよーにすくないのでこれからやってもらいたい!

AAC9141 北村くん

こんにちは!TAKERU CLUB宣伝マンに応募して「新撰組」の体験版をもらった者です。宣伝する前にまず自分でPLAYしてみました。こういうADV好きなのでPLAYしたいと思いました。まずデモを見てうーむすごいなあと思いました。そして体験版、第1章まであっさり進んでしまったけれど内容がよかった。続きがやりたい!というわけで買いました新撰組。宣伝マンが体験版を見て買うというのは何か変ですけど…。でもいっか!

ANN7201 内藤くん

宣伝マン大募集、
多数、応募ありがとう。
びしばし宣伝して
ちょーだいよ!

古いソフトの再販の
声をよく聞くのですが、
新機種に対応できないなど、
サポートに問題があったり
してなかなか難しい
のです。

98ノートのバカ!



作/AAO4447 辻井律子さん
(特派員)

なんでも Q&A

うーん。創刊号でも紹介したTAKERUのクーポン券についての質問があいもかわらず多い!
(奥山盛弥様 AAW6484★かわいい絵ありがとうございます★、早野真人様AAW3481他)
そこで、創刊号を持ってない人もいることで、もう一度だけ説明しますね。

クーポン券は、1点を100円として考えてちょうだい。欲しいソフト代金の点数分たったら、住所・氏名・電話番号・ご希望のソフト名・お持ちのパソコンの機種名・メディアのサイズ(5"か3.5")をしっかりと書いて封書で「TAKERU事務局クーポン係」まで送って下さい。クーポンの点数が足りない分を現金、切手、郵便為替などで補って送るのは絶対にやめてね。そんなことしたら泣いちゃう。がんばって、欲しいソフト代金の点数分集めて下さいませ。

Q:旧タケルはもう全て無くなってしまったのでしょうか。旧タケルにはあったのに、NEW TAKERUにないソフトはもう買えないのでしょうか。
(成嶋健一様 ABD3431、小塚準一様 AAX7754 他)

A:旧タケルはもうTAKERU事務局にもないです。設置店も全てNEW TAKERUになっていて、これからも設置数が増える予定なので期待して下さい。そうそう、「旧タケルでは売ってないのに、NEW TAKERUでは売ってないぞ」というソフトは、いろいろな事情があって(アフターサポートの都合等)発売を停止させて頂いたソフトで、再販の予定はほとんどありません。ごめんなさい。でも、中にはディスプレイカウチをする為等、一時的に販売を停止させて頂くソフトがあるので、詳しくはTAKERUのメインメニューの「タケルメール表示」で見てください。

Q:TAKERU CLUBカードを使用して買ったソフトに詳しいマニュアルがある時、アンケートはがきを送ってしまおうと二重にマニュアルが届いてしまいませんか。(辻秀之様 AAL7336)

A:いいえ、そういうことはありません。TAKERU事務局では、アンケートはがきを送っていただいても、「詳しいマニュアル請求券」が貼っていないとお送りする事はできません。でも、みんなの感想が聞きたいので、自動的に詳しいマニュアルが届いても、アンケートはがきは送ってね。待っています。ところで、みなさん詳しいマニュアルが自動的にお手元に届くのはカードを使用してソフトを買った時で、さらにそのソフトに詳しいマニュアルがある場合のみです。

カードを使用しないで詳しいマニュアルのあるソフトを買ってしまった時は自動発送されません。こういう場合はTAKERUからプリントアウトされるマニュアルに「詳しいマニュアル請求券」が印字されるので、アンケートはがきに貼って送って下さい。あ!それから、「シール請求券」、「パッケージケース請求券」のあるソフトを買った人は、請求券をアンケートはがきに貼って送っていただくと手に入れる事は出来ませんよ。シールやパッケージケースなどは販売品なのでTAKERU CLUBカードを使用して買ってくれてもこちらからの自動発送はできません。

最後に一言(といいながらたくさん言ったりする)。みなさんTAKERUで入会した時の「TAKERU CLUB会員規約」を今一度よく読んでちょうだい。きっと君の知りたい事がたくさん載ってるぞ!これもきたちが必死で作ったものなの。読んでくれないとまた泣いちゃう。うるうる。

TAKERU PON

Oh! My Guest!

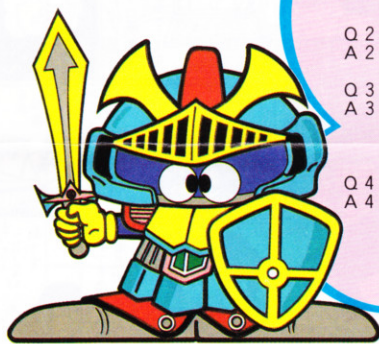
- Q1: ゲームソフトは何本持っていますか?
A1: うーん、数えたことがないんでわからないんですが、多分80本くらいは確実にあります。そのうちTAKERUで買ったソフトは30本くらいですね。
- Q2: 1日に、ゲームソフトはどれくらいやるんですか?
A2: そうですね。ざっと3時間くらいですね。
- Q3: 今のTAKERUにモノを言うなら何でしょうか?
A3: タッチセンサーがあまりにも良すぎて、触っていない部分も反応しちゃうんですよ。それくらいかな。でも、前よりはグリーンと使いやすいですね。
- Q4: 今後買う予定のTAKERUソフトは何ですか?
A4: ソーサリアンシリーズが欲しいですね。ですから、今度で「ピラミッドソーサリアン」を買う予定です。当然、「戦国ソーサリアン」は買いましたよ。これからも、どんどん出してくださいな。

(編) どうもありがとうございました。お買い上げベスト1になるよう頑張ってくださいね。

さーて今回登場する人物は会員番号AAL0141の賀曾利浩さんです。彼はTAKERU CLUB会員の中でTAKERUでのソフトの購入数がベスト2なのであります。



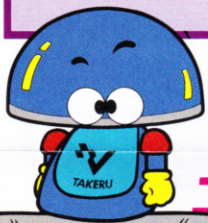
ということでこのコーナーは会員の中から編集部への独断と偏見で登場してもらいます。さーて、次は誰かな？



僕の街に TAKERUを誘致しよう

★★★★★★★★★★★★

前回募集したTAKERUを置いて欲しいお店ですが、青森県八戸市の「デンコードーD a C石堂店」、宮城県塩釜市の「デンコードー塩釜番館」が設置されました。まだ、近くにTAKERUがない人はドン送ってね!



TAKERUの お店探訪! J&Pテクノランド

大阪日本橋の電々タウンのほぼ最南端に位置するのが、J&Pテクノランドです。J&Pテクノランドは世界最大級のパソコンショップなのだ!

2Fの世界のコンピューターコーナーには、IBM・PC/AT互換機・マッキントッシュやAXAソコ、米国のPS/2、PS/1も展示されている。さて、TAKERUは1Fの右奥に2台設置されています。TAKERUの担当は写真右の笹川さんと池本さんです。優しいお兄さんとお姉さんですから、テクノランドに行った時には、ぜひ、声をかけて下さい。特に笹川さんはソフトに大変詳しいですよ。

- 1F ホビーとパーソナルオートメーションのフロア
- 2F 世界のコンピューターと周辺機器のフロア
- 3F UNIXとLANとOA機器のフロア
- 4F ソフトウェアと書籍のフロア
- 5F システムとコンピューターと研修のフロア



応募要領

はがきの表の書き方は下の例を参照して下さい。

郵便番号、ご住所(県名、マンション・アパート名まで詳しく)、お名前、お電話番号、会員番号の5つを必ず明記して「ブラザー工業 TAKERUわあるど○○○係」までお送り下さい。各コーナーで応募規定があるもの以外は必ず官製はがきでお送り下さい。前記の項目が1つでも書いていない場合は、選考の対象となりませんのでご注意ください。また、ご応募は、はがき、封書1通につき1項目に限らせて頂きます。それぞれの募集内容は別々のはがき、封書でお送り下さい。締切日、詳しい応募要領は各コーナーをご参照下さい。おたよりやご質問などを掲載させて頂く場合、紙面の都合で文章を省略させて頂く場合がありますので予めご了承下さい。なお、ご意見、ご要望等ございましたら同じく上記の要領でお送り下さい。

郵便はがき

例

41円

4 6 7

〒 114 0000

名古屋市瑞穂区苗代町2の1

ブラザー工業

TAKERUわあるど

○○○係

氏名 住所

電話番号

郵便番号

編集後記 (TAKERU編集部3人娘のぼやき)

K: TAKERUわあるど2号が皆のとこに届くって丁度春休みで桜が咲いてるところかな?
S: そっかー、もうそんな季節になるんだ。
H: 私たちには冬も春もあんまり関係ないね。
S: うーん。あなたの人生には春だけ抜けてるもんね。
H: ひどいー! でもお花見くらいは行きたいよね。
K: そうそう、桜をみながら一杯だなあ…。
S: だめだよ。未成年の読者が多いんだから…あんまり羨ましがらせちゃあ。
H: そう言えば、またディスカウントセールやるんだよね。入学シーズンだからかな?
K: そうかもね。でもセールはエンドレスでやるから皆ゆっくり買ってね。

S: 駄目! ゆっくりなんて言っちゃあ…。そういう時は、いつまでやるかわからないからお早めにお買い上げ下さいって言うの!!
K: す、済みません。
H: あはは。怒られてるー。
K: むっ! あんたに笑われる筋合いじゃないぞ! 自分だってしょっちゅう怒られてるくせに。
S: まあまあ、喧嘩はやめてちょ。とにかく買ってくりゃあ何でもいいの。
K: まあね。
KSH: お客様は神様でございますー。

STAFF LIST

Publisher 松下哲夫
Senior Editor 宇佐見晃
Chief Editor 小塚輪子

Editorial Staff
早川あゆみ & 杉原かおり
武田和也

Photographer 大橋一由
Printer トーア工房(株)
Finish Designer マックくん