

ALSHARK





CONTENTS

Introduction Main Cast

Sion ASMARN	▶ 3
Shoko PENROSE	▶ 5
Kal	▶ 7
SCRAP Joe	▶ 9
Verda MULLETS	▶ 11
Lucya ASMARN	▶ 13
DUKE Giedel	▶ 15
Jagma DORIAN	▶ 17
Lalawel DORIAN	▶ 19
Novel SULLIVAN	▶ 21
Gadmos BAYDEN	▶ 23
Fighting Carrier ATLIA	▶ 25

Free Talking ▶ 27

Credits ▶ 30

ウイスペラード

3つの恒星系に属する12の主なる惑星で構成された小宇宙。

それぞれの恒星系は、非常に近接しており、
光の速度をもってすれば、数ヶ月で到達することができた。

300年前、創始者ウェー・ドウムナが、
たった1隻の植民船を率いて、惑星マーズにたどり着いて以来、
ウイスペラードは、繁栄の一途をたどった。

その時の植民船でたどり着いた種族が、マーズ人である。
ウェー・ドウムナは、その指導者、否、偉大なる王として、

3つの恒星系からなるこの銀河を開拓し、
現在の栄光と悲劇をもたらした。

ドウムナの死後、ウイスペラードは、3つの国家に分裂。

それぞれの国家は、

それぞれの恒星系とその種族で構成される。

そして、時は宇宙開拓時代。

ウイスペラード3国は、

その国力と人口を支えるために他の惑星への植民を奨励。

人々は、先を争って新天地を求めて宇宙へと進出していった。

しかし、植民惑星争奪戦が、辺境の未開惑星から勃発。

ついには、三つ巴の大規模な宇宙戦争へと発展しようとしていた。

それら新天地の一つ、とある植民惑星ホムから物語は始まる。

シオン・アスマーン

Sion ASMARN

開拓家の息子として生まれ、今年、18回目の春を迎えたシオンは、でっかい船で広大な宇宙に乗り出し、豊かな自分だけの星を手に入れることを夢見る平凡なマーズ人の少年だ。

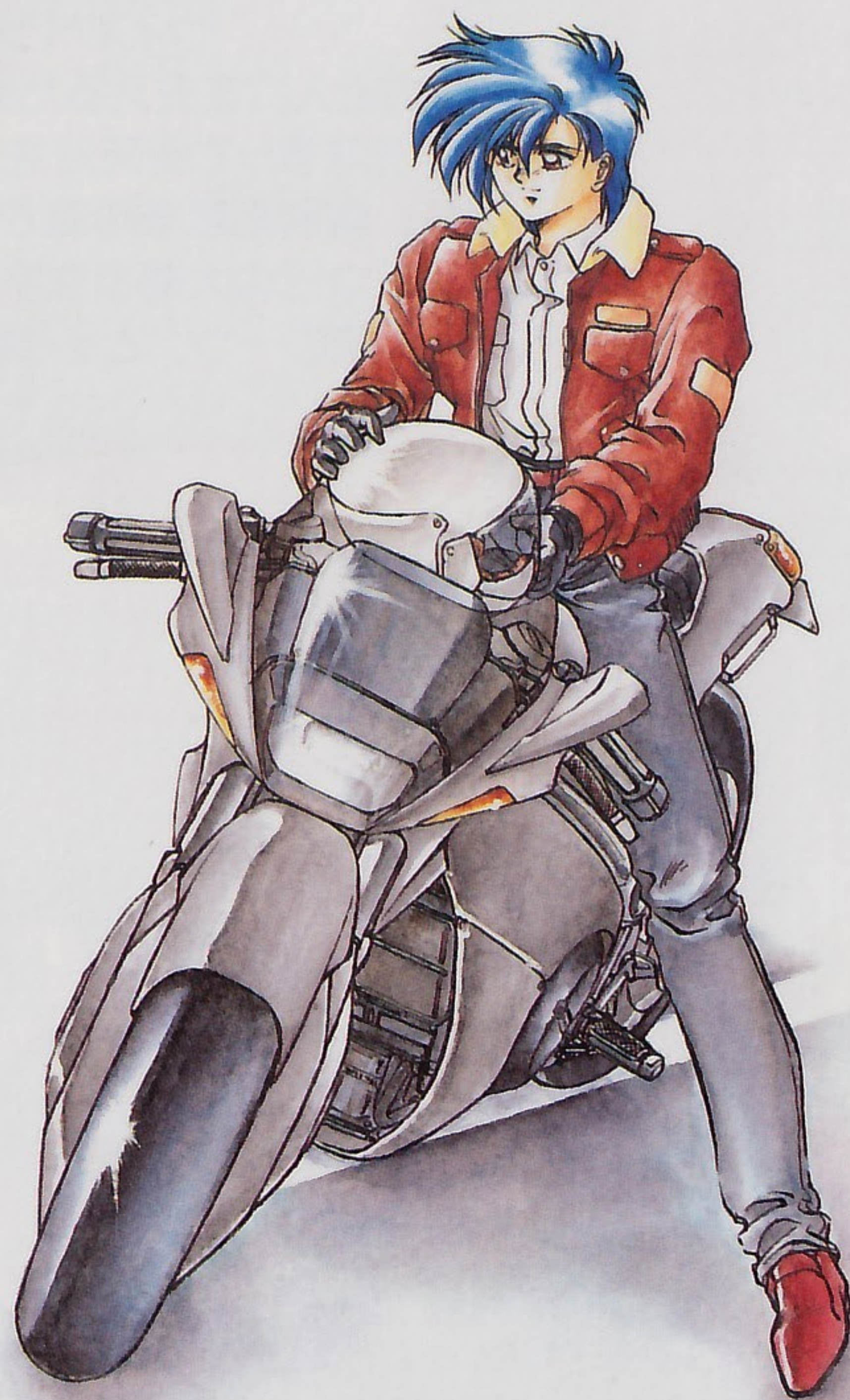
そんな彼が、ある事件をきっかけに、大宇宙の存亡を賭けた戦いの中心人物となっていくと、誰に想像し得ただろうか。

そのあまりにも深い業を、単純に宿命という言葉で片づけることはできない。まだ精神的にも幼い彼にとって、それは死よりもつらく、そして悲しい。励まし、助け合うことのできる仲間なしには、決してこの冒険をまっとうすることはできないのである。

そう。宇宙とは、ヒューマニズムなどという甘えた言葉の存在しない、秩序なき無法地帯なのだから。

性格は温厚で、気の弱い一面もあるが、いざという時の決断は早く、頼りにできる存在。

成長すると、剣を扱う能力に秀でてくる。





AKI

RACE	Mars
SEX	male
AGE	18
STATURE	175 cm
WEIGHT	64 kg

シヨーコ・ペンローズ

Shoko PENROSE

物理博士を父に持つ彼女は、マーズ連邦で5本の指にはいるほどの秀才。

物心ついたときには、母親を亡くしていた彼女にとって、唯一人の肉親であるマモン・ペンローズ博士の影響は、非常に多大なものがあった。

シオンの幼なじみで、アスマーン家とのつながりは深い。

彼女もまた、シオンと同様に、その業によって冒険へと旅立つことになる。

凄惨な戦いの場には似合わない、愛らしくて、優しすぎる彼女を駆り立てるものは…。

そして、彼女を待つものは…。

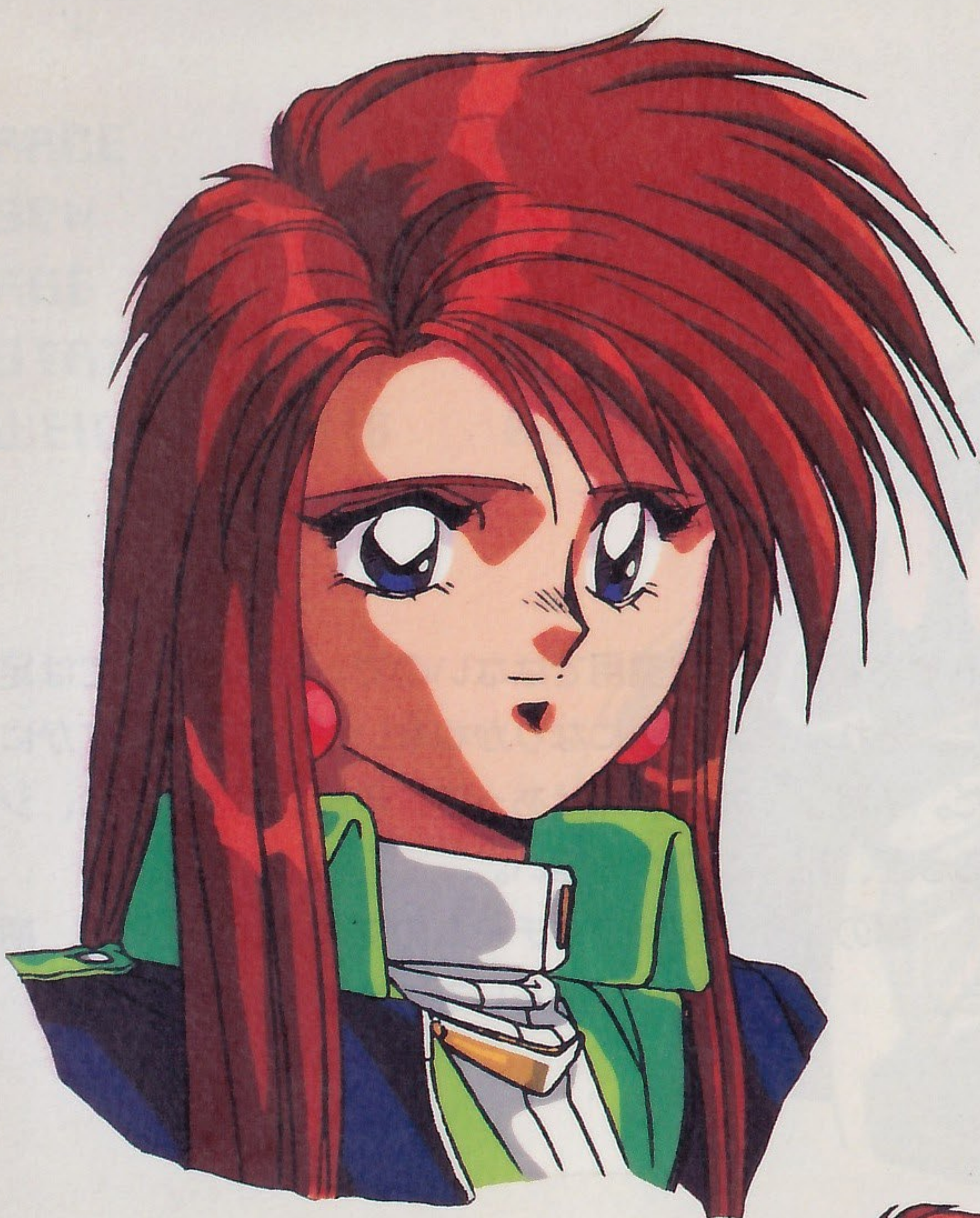
周囲からは、おてんばで、気が強く思われがちだが、その実、精神的にもろいのは、女の子である以上、仕方のないところではある。

後にずば抜けたパワーを持ったサイキックになる。

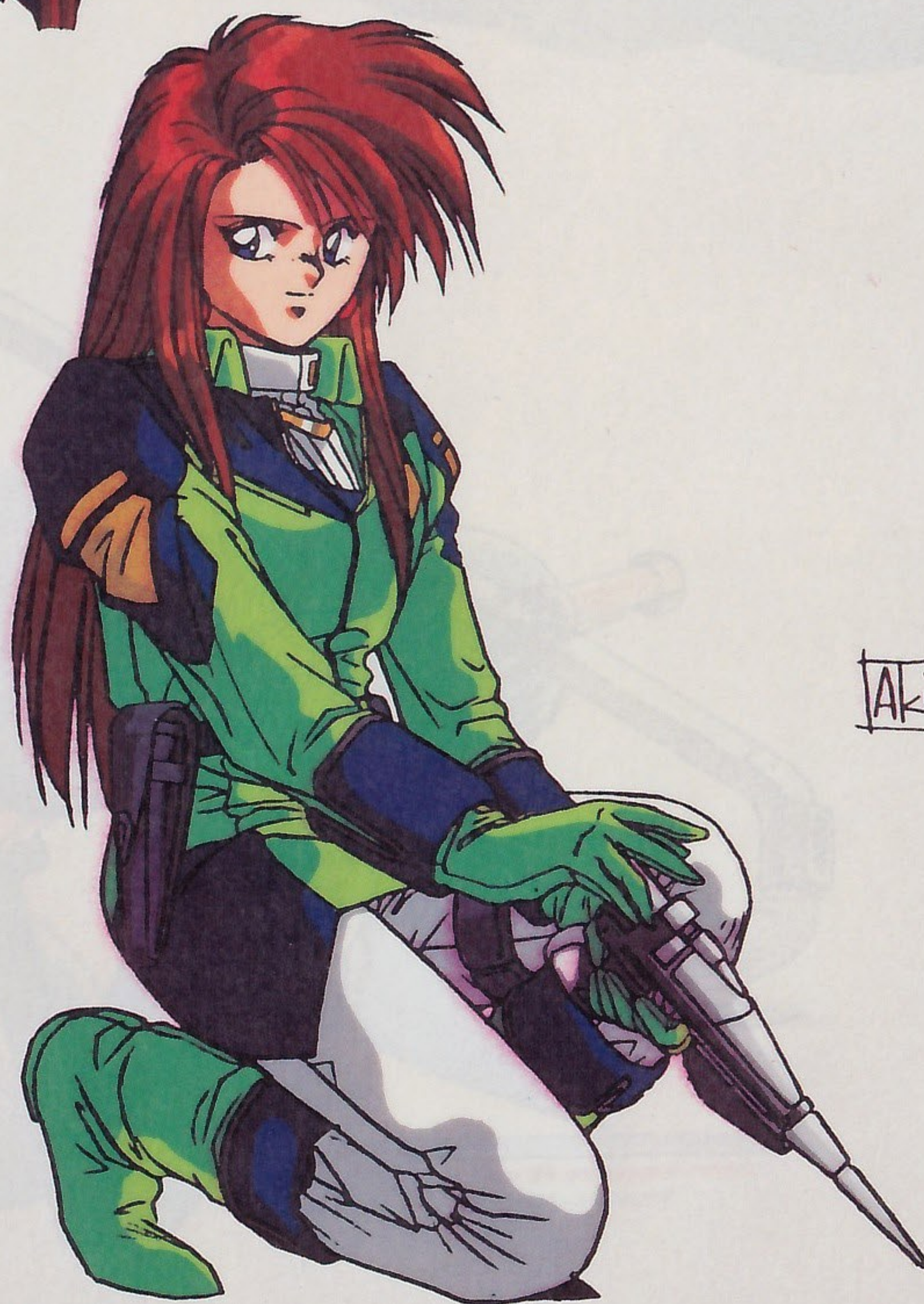
体力的には劣るものの、精神力は他の追随を許さない。

シオンのガールフレンドであり、チームのアイドル的存在。





RACE	Mars
SEX	female
AGE	18
STATURE	158 cm
WEIGHT	45 kg



AKI

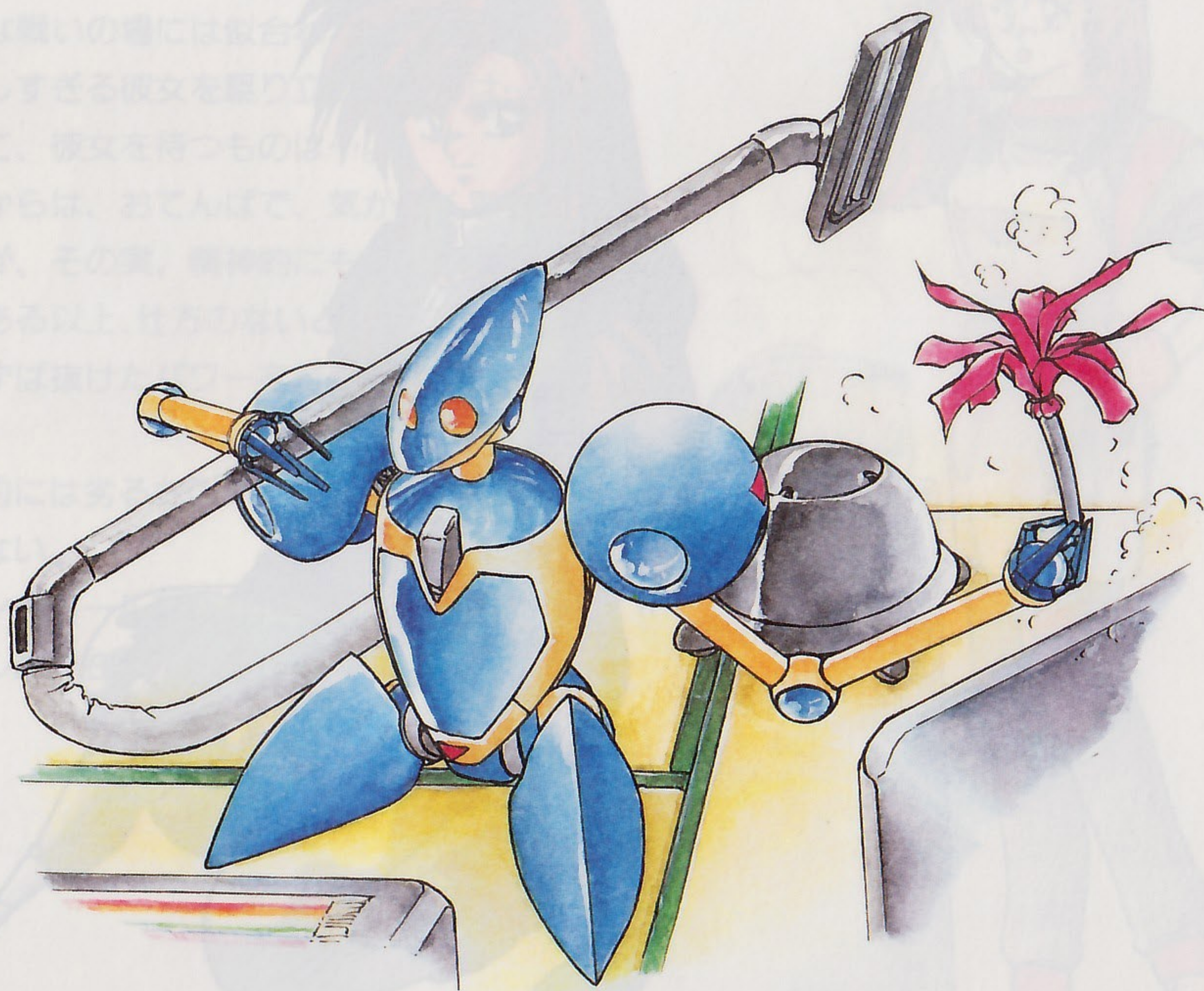
カル

Kal

カルは、旧型汎用家庭型学習ロボットである。シオンを幼少の頃から教育してきた。それだけにシオンにとっては大切な友達だ。学習ソフトを動かすぶんには問題ないだろうが、なにせ旧型だけに、記憶容量も小さく、間の抜けた行動をする事もしばしばである。

戦闘用ではないので、戦いにおいては足手まといになりかねないが、そこはさすがにロボットだけあって、単純なパワーでは、シオンよりも強い。

本編でもチームのマスコットとして、期待通りの活躍をしてくれることだろう。



RACE	K-II 01845	
SEX	?	
AGE	33	
STATURE	103	cm
WEIGHT	116	kg



AKI

スクラップ・ジョー

SCRAP Joe

本名、ジョー・コンプスン。彼は、スクラップ同然の部品から様々なメカを作成することのできる天才メカニックだ。本編で登場するあらゆる兵器及びアイテムをアトリアの中にあるラボで開発することができる。

シオンの父親ジドやショーコの父親ペンローズ博士とは、旧知の間柄である。

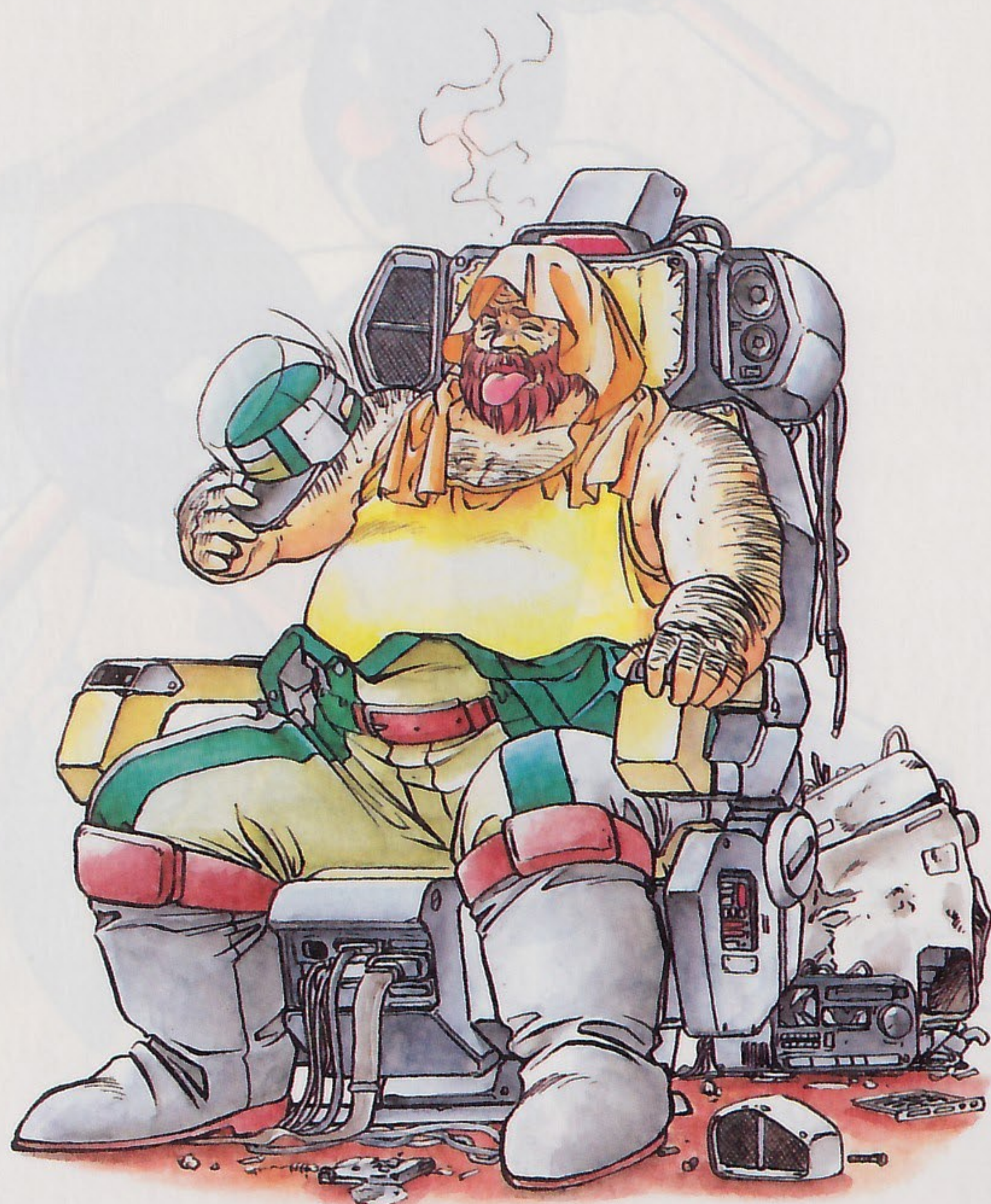
世俗の常識にとらわれることを嫌い、ただ一人、排気処理場ダストにこもって、スクラップとにらめっこしながら、日夜、研究開発に取り組んでいる。

愛用の作業帽は、彼のトレードマークで、風呂に入るときにも取ったことがない。

シオンは、幼少の頃に遊んでもらった記憶があり、「ジョーおじさん」と呼んで、彼を慕っている。

戦闘では、新兵器を駆使して戦うのだが、それらが果して役にたつものかどうかは、別問題であろう。

性格は、気骨があって見栄っぱりなため、それを見透かしているショーコを少しくましく思っている。



RACE Mars
SEX male
AGE 48
STATURE 170 cm
WEIGHT 102 kg



AKI

ウェルダ・ミュレッツ

Verda MULLETS

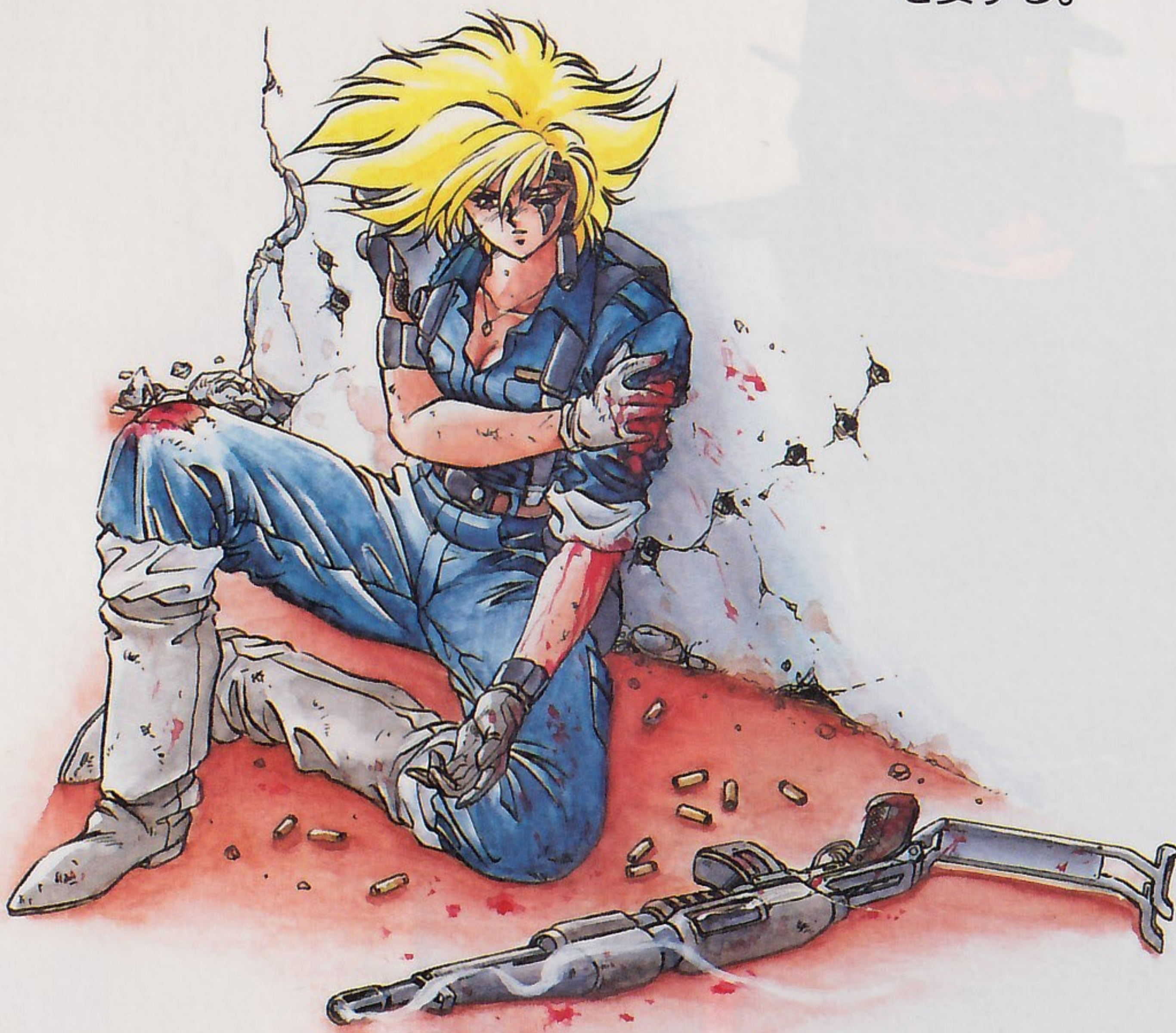
母親は、ファラ・ミュレッツ。マーズ人のコールガールであった。留学中のゾリアス士官候補生と熱烈な恋に落ちたファラは、自分の命と引き換えにウェルダを産んだ。新しい命に託した母の願いを裏切るように彼女は、奇形児として産まれる。そして、体に生命維持の補助システムを埋め込まれ、かろうじて生きながらえた。

そんなウェルダに目をつけたのがマーズ連

邦の軍部であった。政府運営の孤児院にあずけられていた彼女を連れ帰り、最新鋭超小型スーパーコンピュータを内蔵した女ミュタント戦士として、16の時に体を改造したのである。

ゾリアス人の血を引いているため、額には精神力の象徴である角が生えており、様々な精神波を使うことができる。

能力的には非の打ち所のない存在だが、その悲惨な生い立ちからくる精神的屈折は激しく、シオン達に心を開くには、かなりの時間を要する。





RACE	Mars-Zolius
SEX	female
AGE	25
STATURE	225 cm
WEIGHT	130 kg



AK

ルシア・アスマーン

Lucya ASMARN

言わずと知れたシオンの母親。

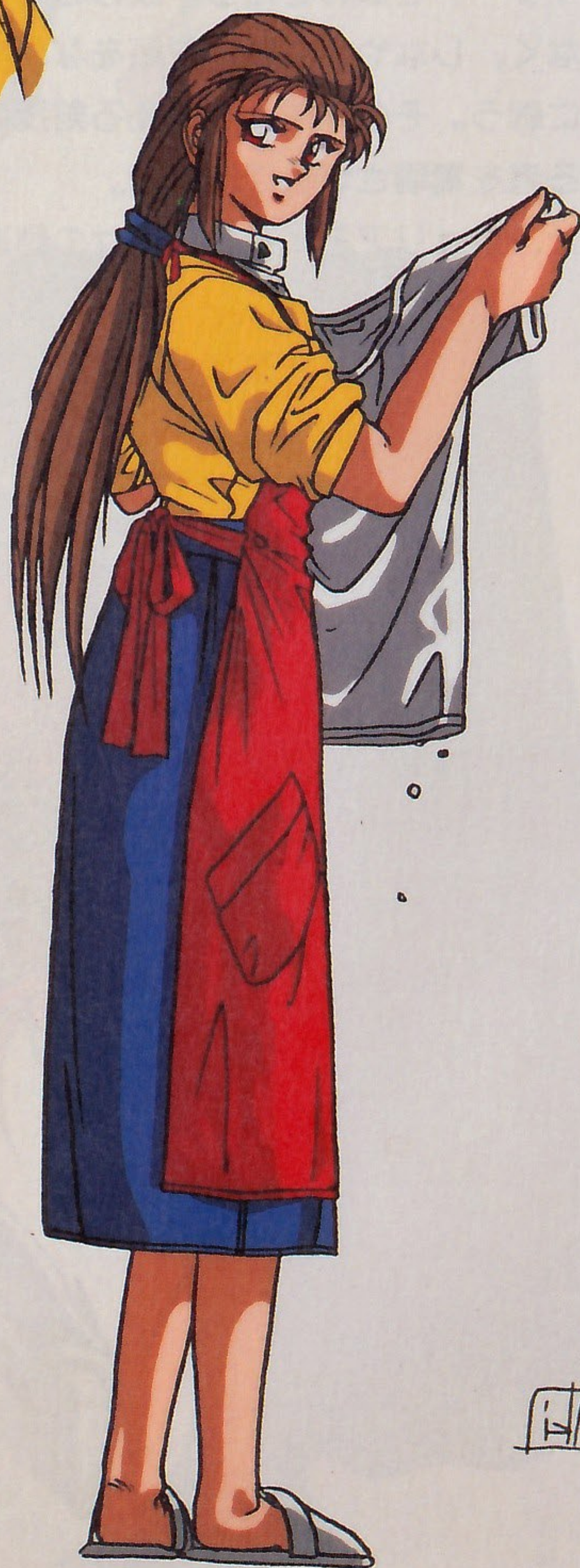
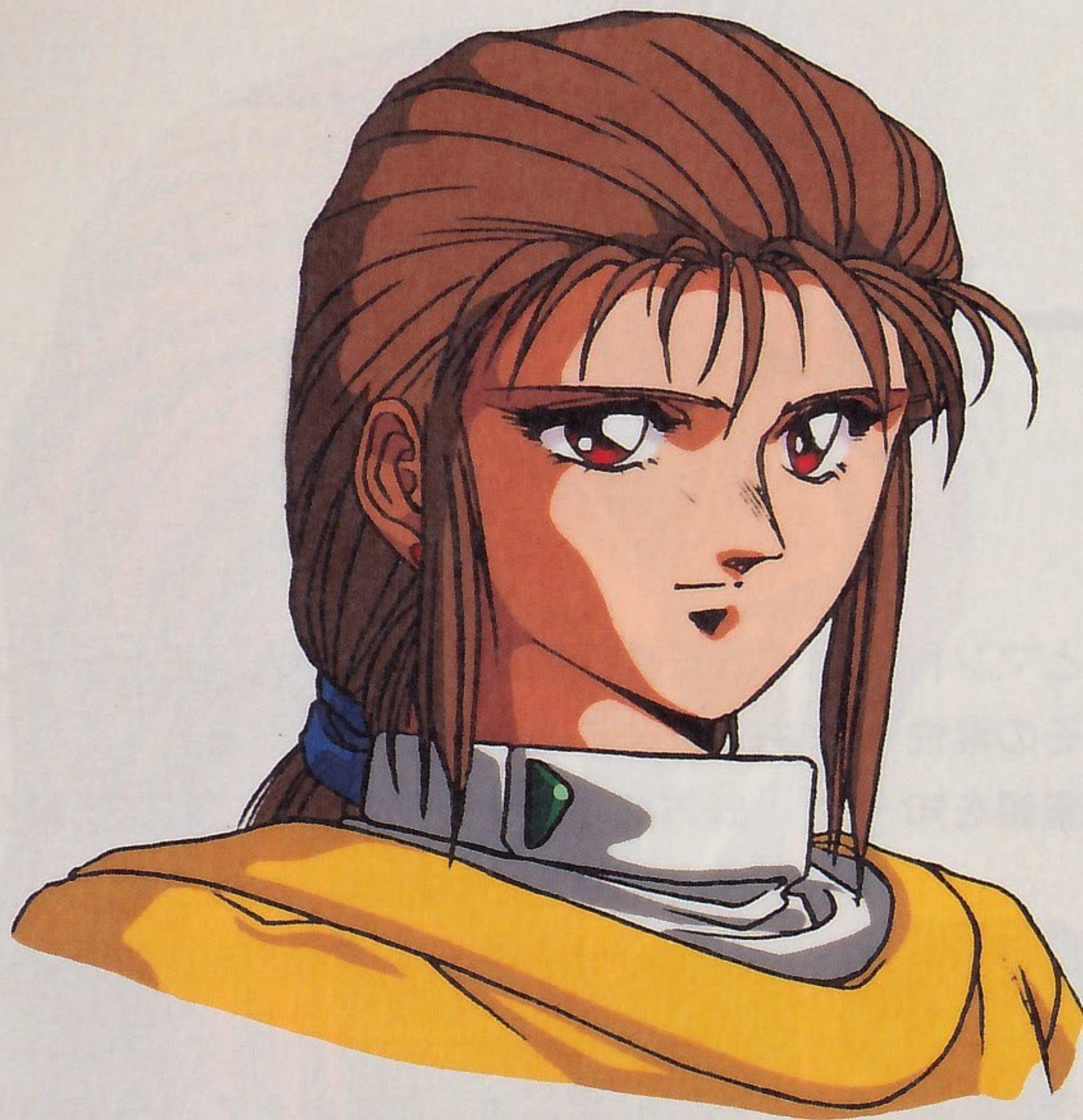
本編における中心人物の一人であり、シオンのことを誰よりも深く愛している。

彼女の役割を書いてしまうと、どうしてもストーリーに触れざるを得ないので、ここでは、今回の事件の発端が全て彼女(?)にあったとだけ書いておこう。

彼女自身の性格は、生真面目で、優しく、誰にでも好かれるタイプ。非常に女性らしいキャラクターであることから、戦いの場には似合わない点があるようだ。

パーティーに加わると、若干の超能力を使えるようになる。





RACE	Mars
SEX	female
AGE	39
STATURE	162 cm
WEIGHT	55 kg

HA

デューク・ギーデル

DUKE Giedel

黄金のマスクをかぶり、全身を鎧とマントで覆い隠したウユリア王国の騎士。その素性は、一切が謎に包まれており、彼の素顔を知る者は誰もいない。

レイソードを扱わせたら、彼の右にでるものではなく、しなやかな紅の長髪をなびかせ、華麗に戦う。その神業ともいえる剣技は、ただ見る者を驚嘆させるばかりだ。

また、ウユリア王イール・コセの側近を務

め、その信頼厚く、唯一人、王とテーブルを共にすることを許されている。

味方につけさえすれば、これほど頼りがいのある男も他にはいないだろうが、いったん敵に回せば、ウェルダでさえ油断のできない危険な相手だ。

多くは語らず、何を考えているのか読みとることができない。

『黙って斬る』といったタイプ。





RACE	unknown
SEX	male
AGE	unknown
STATURE	178 cm
WEIGHT	72 kg



ジャグマ・ドリアン

Jagma DORIAN

ウイスペラード征服を企むゾリアス帝国総帥。

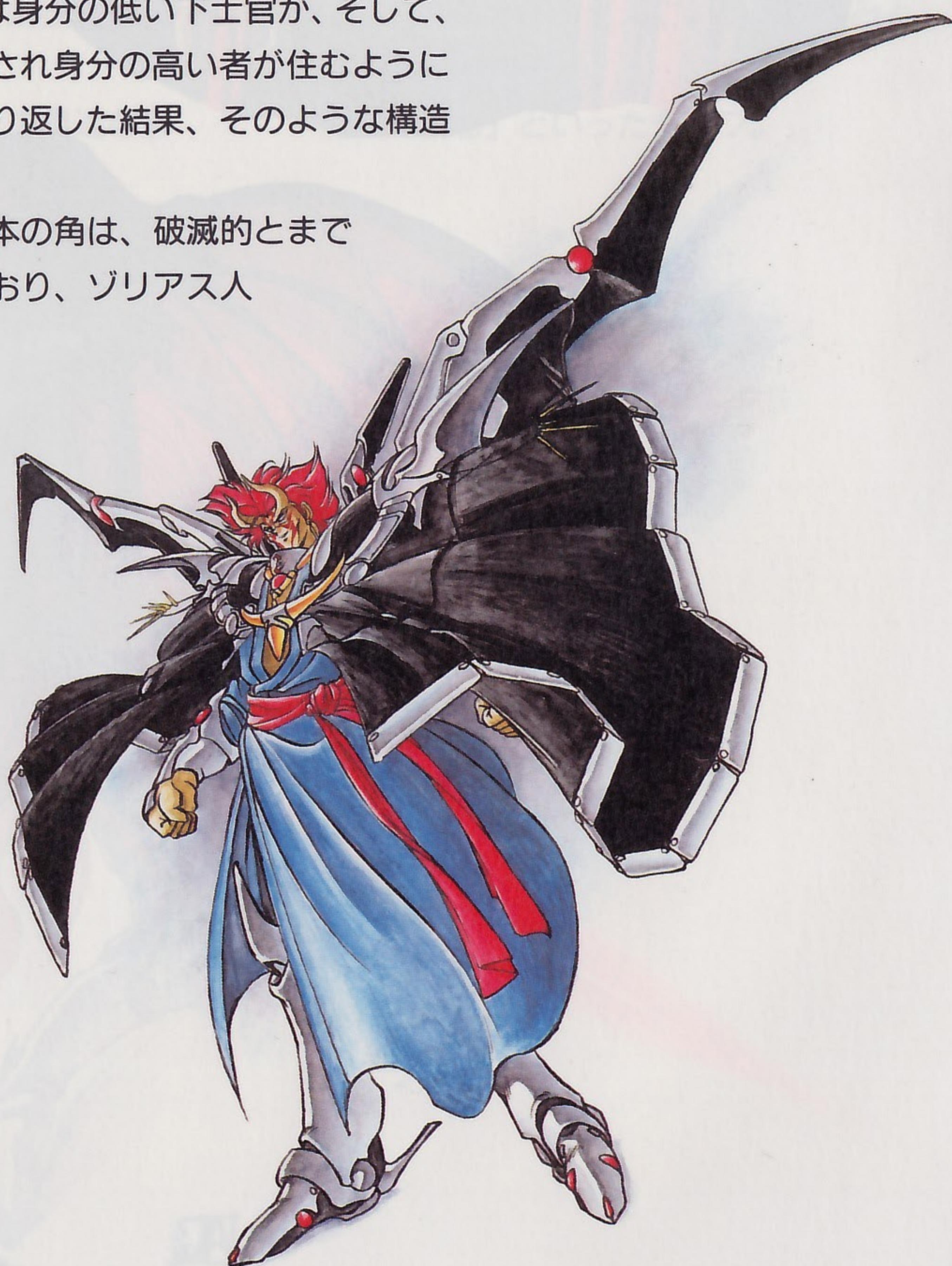
ゾリアス帝国は、政・軍・教一致の完全な軍事国家である。

3年前に勃発したウユリア王国との間で繰り広げられている植民地争奪戦も、彼の陰謀と画策によって拡大。本格的な宇宙戦争へと発展しつつあった。

惑星ビェザにある彼の居城マウンドキャスルは、蟻塚のような構造をしており、下層部分には身分の低い下士官が、そして、上層部に行くほど設備も近代化され身分の高い者が住むようになっている。古代から増築を繰り返した結果、そのような構造になったようだ。

頭部から異常に突き出した2本の角は、破滅的とまで言える彼の精神能力を象徴しており、ゾリアス人全てをその意のままに操る特殊精神波を使うことができる。

だが、真に恐怖すべきことは、他に存在する。しかし、それは本編で追々明らかにしていくことにしよう。





RACE	Zolius	
SEX	male	
AGE	62	
STATURE	241	cm
WEIGHT	150	kg

AD

ララウェル・ドリアン

Lalawel DORIAN

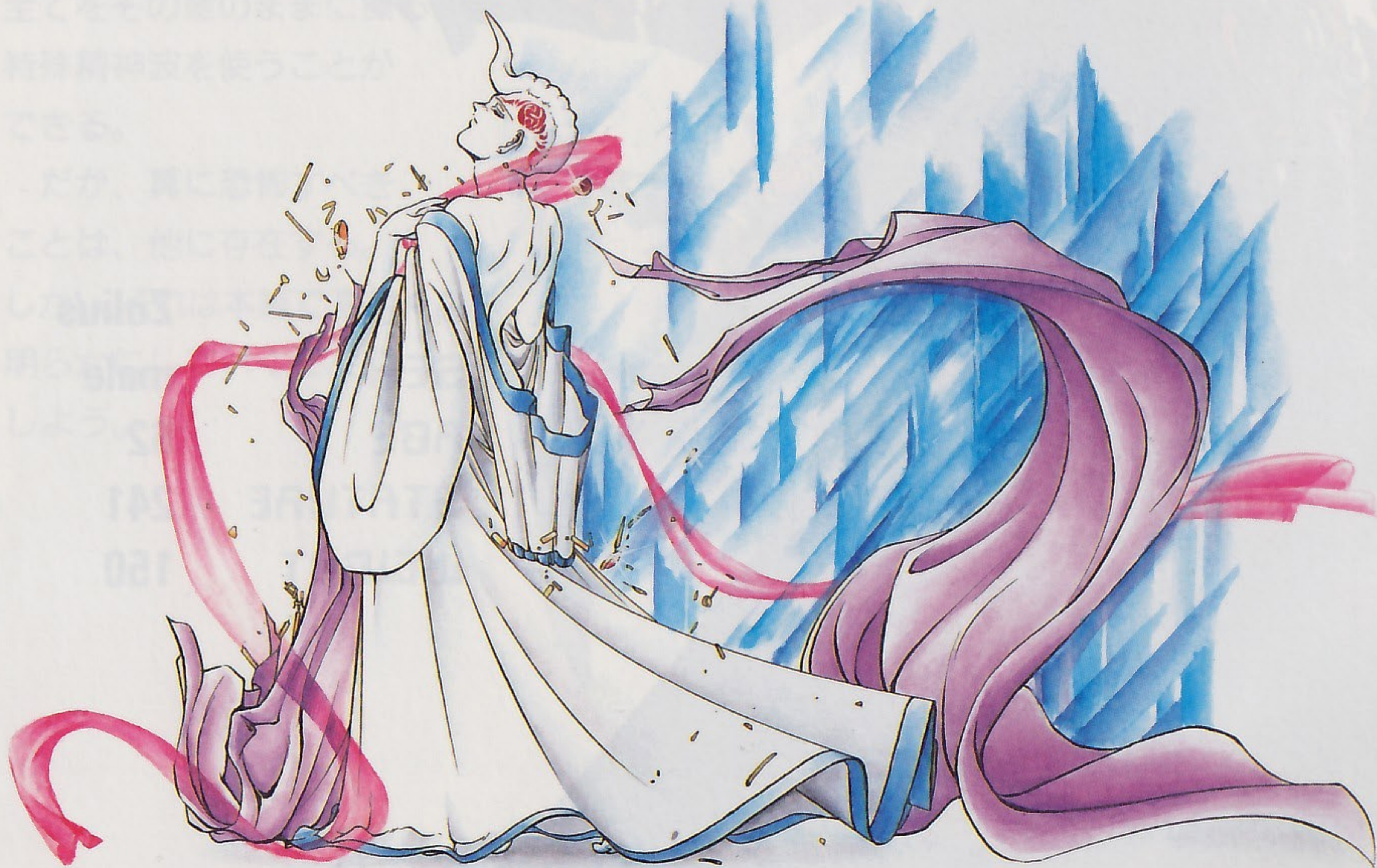
ジャグマの姉にして、宇宙要塞バルバス総司令。

ゾリアス帝国の国教であるサンタナ教の教祖。ために、彼女は頭部を剃り上げている。

ゾリアスの下層階級市民は、その信者として貧困な生活を強いられている。唯一の財産と言える乏しい労働力さえも、国家の繁栄という名目の下に搾取を受け、下級市民の生活は凄惨を極めていた。

彼女の額に生えた角は、その根が、皮膚の下を通过后頭部にまで達している。このことは、その精神波が、ジャグマに匹敵するほどのものであることを示している。

その直属の親衛部隊が、冷線銃を装備していることから、「氷のララウェル」とも呼ばれているが、その実、それは彼女の冷徹さを皮肉ったもののようである。



RACE	Zolius	
SEX	female	
AGE	82	
STATURE	229	cm
WEIGHT	114	kg



ノベル・サリバン

Novel SULLIVAN

ゾリアス帝国宙軍総司令にして、ジャグマの従兄弟にあたる。

ジャグマでさえ一目おく、戦術の天才。

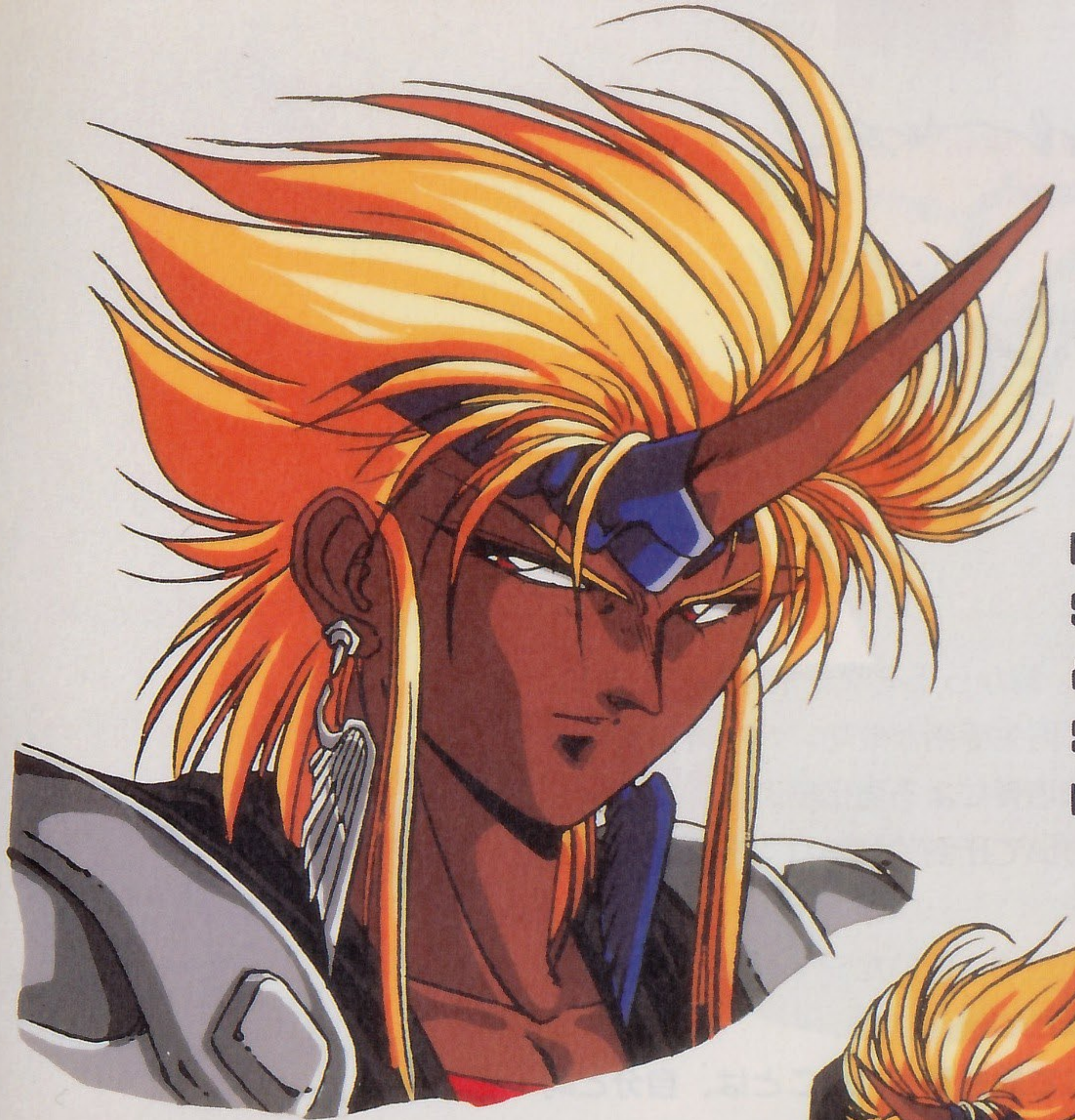
また、要塞バルバスが建造される前、惑星ヨスヌ軌道上で、ウユリアの200隻からなる大艦隊を相手取った時には、太陽風を利用した奇襲攻撃により、わずか戦艦30隻で構成されたゾリアス第3機動艦隊を用いて大勝した。

その後、建造された彼の旗艦である超巨大

戦艦ラッセルガイヤーと指揮下にある装甲歩兵部隊は、本来の性能的には、ウユリア王国軍に劣るものの、その知謀によって現在も無敵を誇っている。

また、ラッセルガイヤーの艦首に掲げられた天馬を駆る勇者の旗を称して、「天勝旗のサリバン」と呼ばれ、恐れられている。





RACE	Zolius
SEX	male
AGE	56
STATURE	233 cm
WEIGHT	137 kg



AKI

ガドモス・バイデン

Gadmos BAYDEN

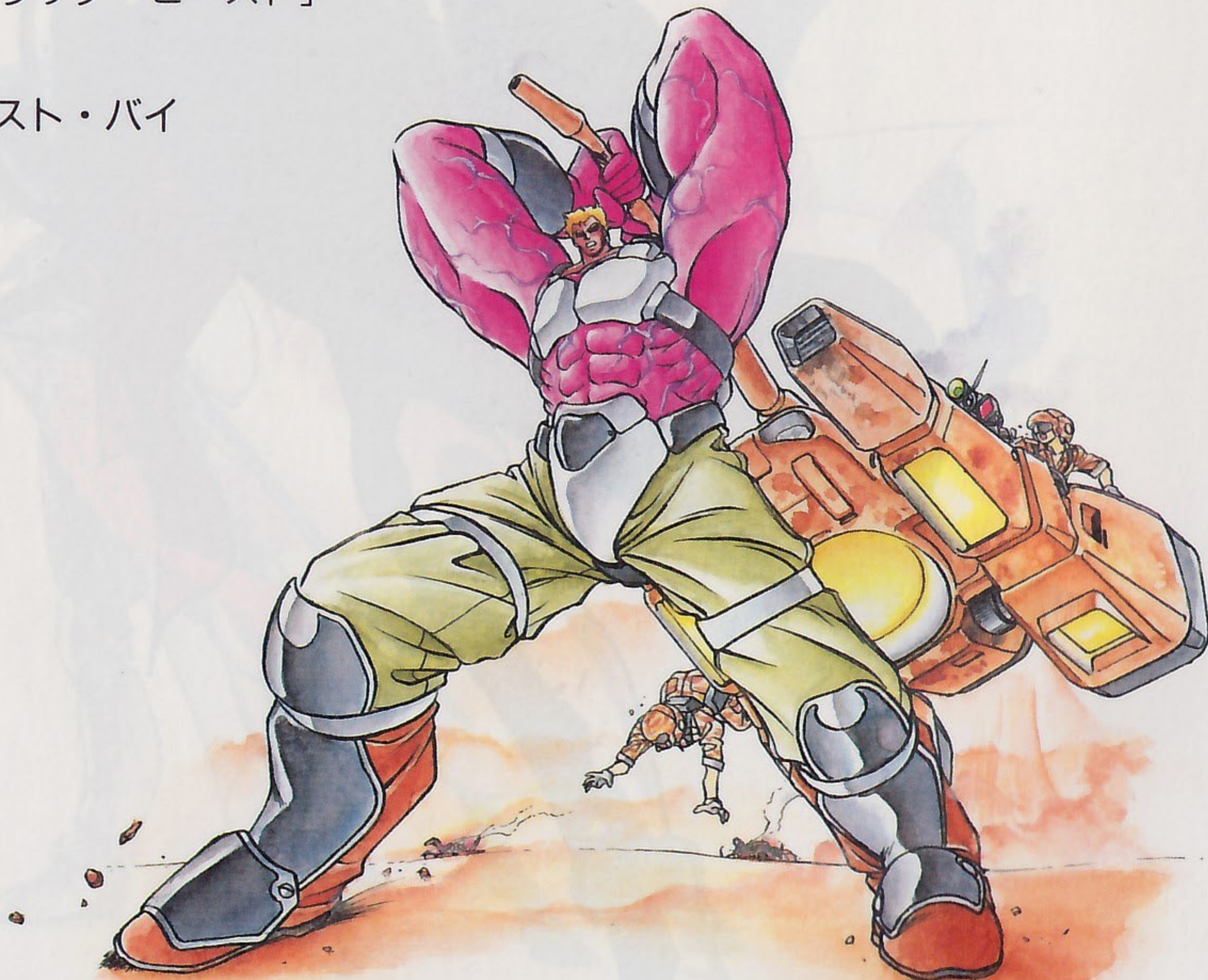
ゾリアス帝国星軍総司令。

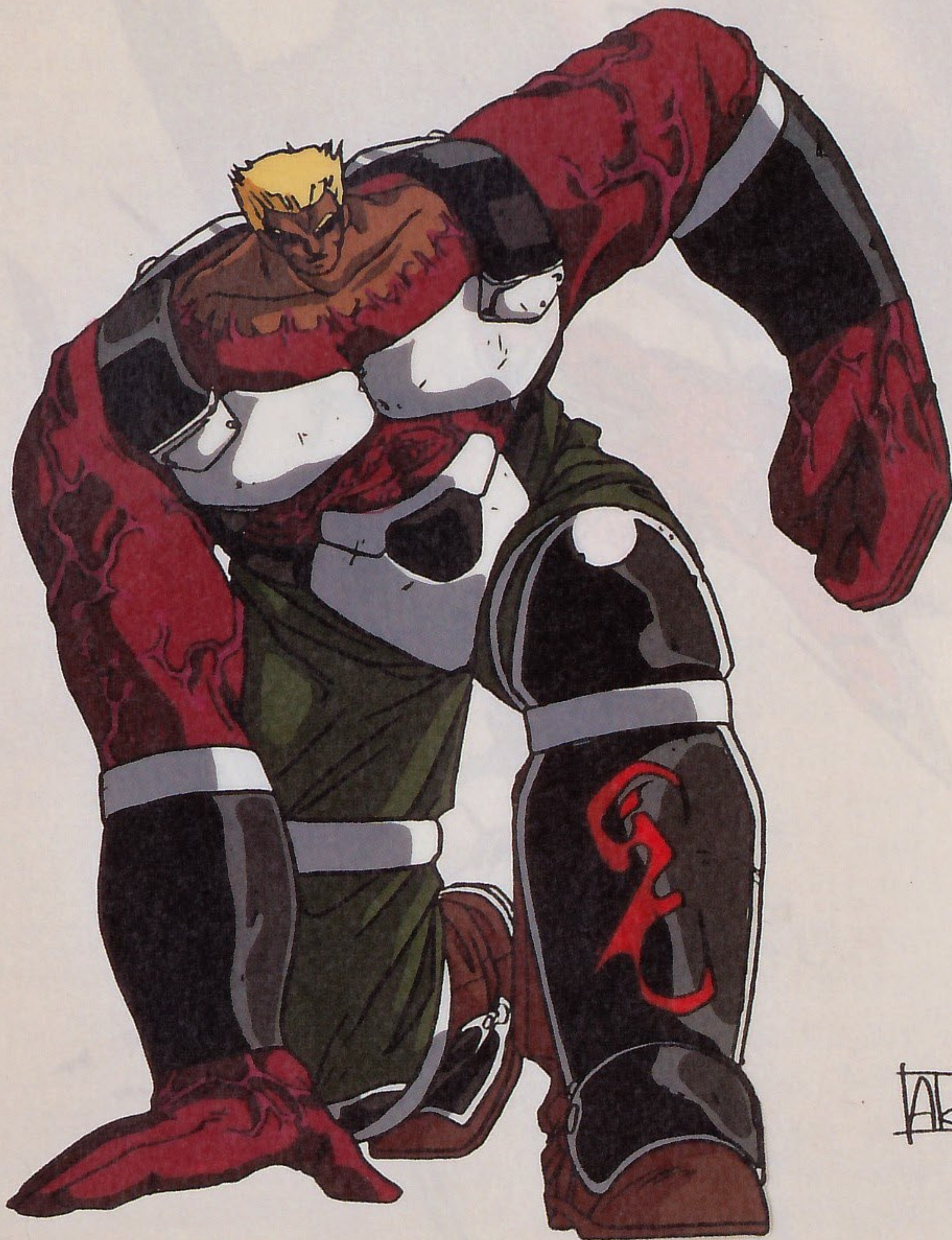
若い頃、演習中に砲弾が命中。胸から下を吹き飛ばしてしまい、瀕死の重体となるが、奇跡的に再生手術が成功。バイオソルジャーとして戦線に復活した。特殊培養による強化筋肉は、すさまじいパワーを発揮し、格闘戦において圧倒的な殺りくを演じてみせた。

その戦果は、筆舌に尽くしがたく、驚いたジャグマが、植民惑星に彼の名前を冠して与えたほどである。

だが、彼に関するエピソードで最も驚くべきことは、自分と同じ戦士を創り出すために、優秀な兵士に胸から下の切断手術を行い、特殊培養しようとしたことである。その成功率は、1%に満たなかったが、結果として、恐るべきバイオソルジャー部隊「ブラック・ビースト」が誕生した。

そして彼は、「ビースト・バイデン」と呼ばれる。





RACE	Zolius	
SEX	male	
AGE	94	
STATURE	627	cm
WEIGHT	1580	kg

AKI

アトライア

Fighting Carrier ATLIA

アトライアは、ジョーの開発した高機動宇宙戦闘母艦である。

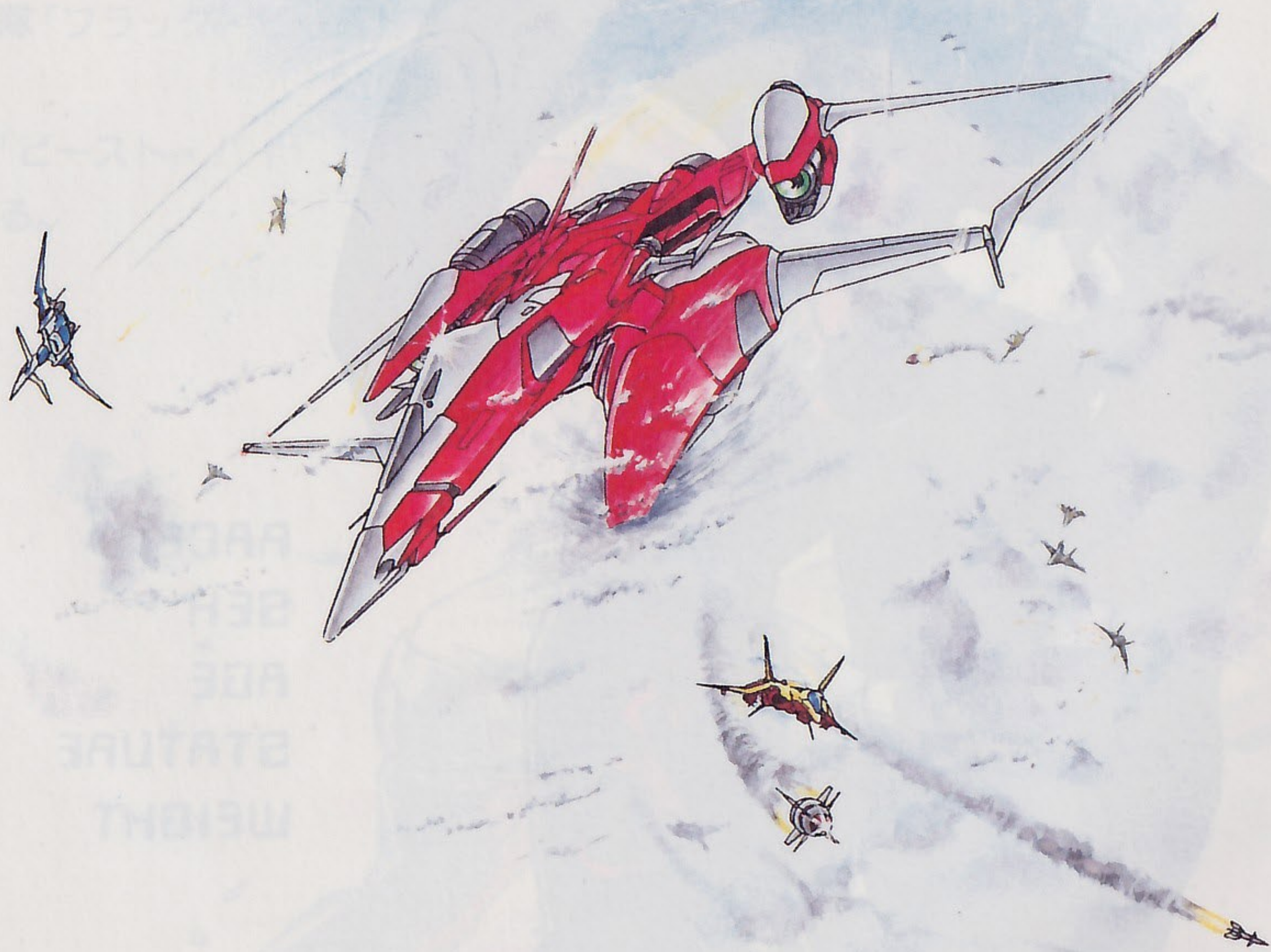
船体下部に取り付けられたトランサーには、ファイター及びタンクが、各1機ずつ搭載できる。

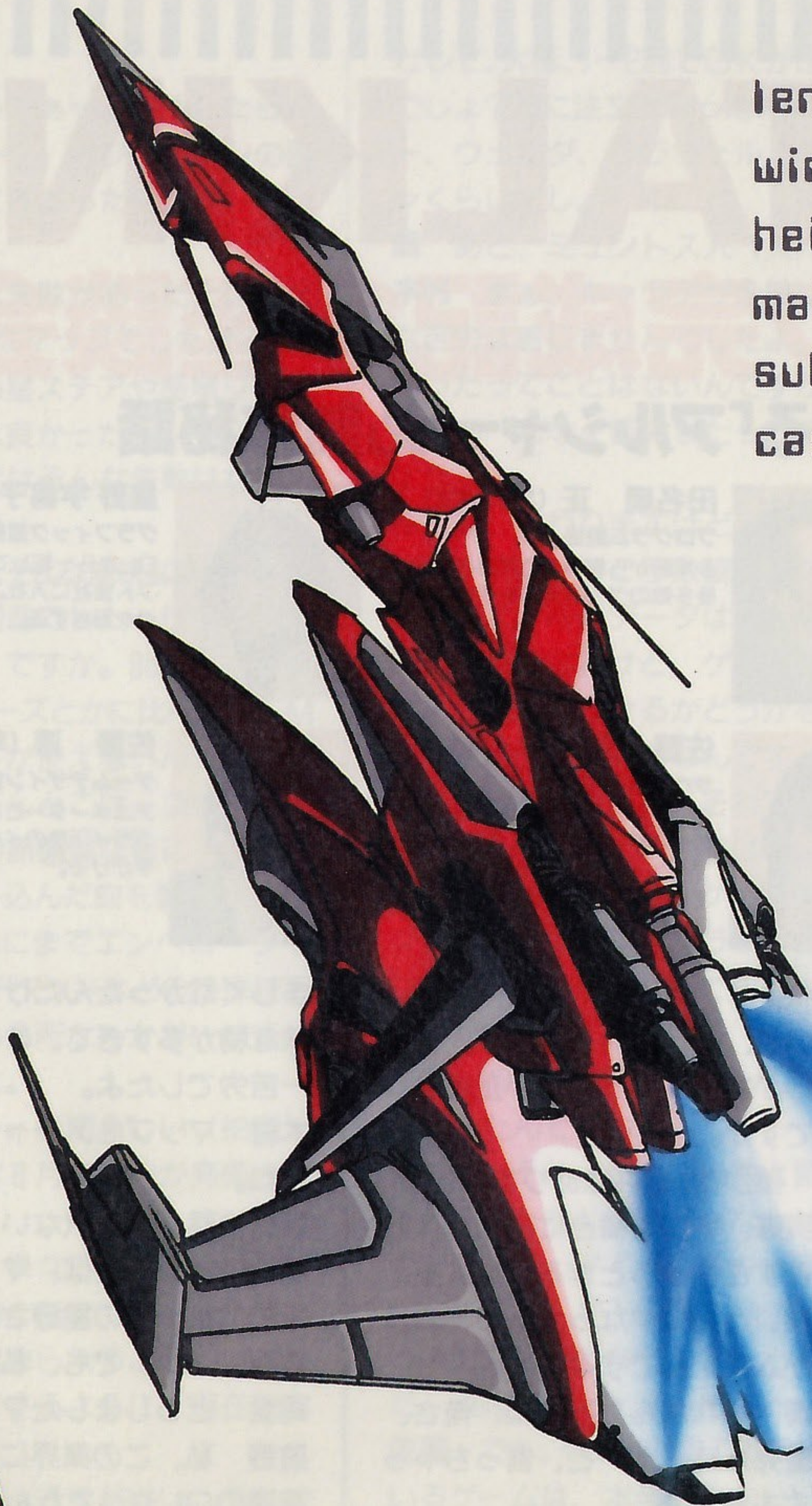
宇宙空間における機動性と攻撃力に重点がおかれた設計で、船体両脇に設置された大型汎用砲台2基には、各種砲塔が脱着可

能で、攻撃力を無限大に引き上げることができる。

また、機体各部に取り付けられた、85のノズルによって高機動力を維持している。

船体中央に設置されたレドームは、同時に127の目標を察知、追尾可能で、アトライア1隻で大型戦艦10隻を相手取ることも可能だ。





length	90.5	m
width	90.1	m
height	39.7	m
main battery	2	
sub battery		1
carrying capacity fighter	1	



FREE TALKING

アルシャーク完成記念座談会

開発スタッフによる「アルシャーク」制作秘話



飯 淳 (S40.9.15生)
原案・シナリオ・ゲームデザイン担当
ポプコムライターとして活躍した後、グローディアでエメラルドドラゴンのシナリオとゲームデザインを担当。



田名網 正 (S38.2.9生)
プログラム担当
6年前から業界での活動を開始、以後多数のゲーム制作を手がける。



星野 宇喜子 (S39.11.28生)
グラフィック担当
OLから一転して、あるMSXのソフト会社に入社。そこでグラフィックを担当する。



木村 明広 (S45.3.21生)
キャラクターデザイン・原画担当
高校時代、ポプコムへCGの投稿を経て、サバッシュ、エメラルドドラゴンのグラフィックを担当。



佐藤 天平 (S42.4.21生)
サウンド担当
データリストでファミコンソフトのサウンドを担当後、各種パソコン、アーケードゲームを始め、映画、CM、ミュージカルと幅広い活動を行っている。



佐藤 淳 (S41.6.18生)
ゲームデザイン担当
アニメーターとして3年間経た後、プライド巻のイベント・シナリオを手がける。

司会 さて、本日皆さんにお集まりいただきましたのは、「アルシャーク」をお買い上げ下さったユーザーの方々に対して感謝の意を込め、開発者側からのメッセージ、そして開発裏話や内情暴露などの「アルシャーク」にまつわる逸話について語っていただくということなのですが。

飯 はい、それじゃあ、まず…

佐藤 今こそ明かされる「アルシャーク」出生の秘密! (笑)。

飯 なんだそりゃ (笑)。

司会 命名の秘密とかは?

飯 う〜ん、そうね。最初は「アルシャーク」っていうタイトルじゃなかったんですよ。色々考えてたんですけど、周囲の猛反対にあっちゃって(笑)。それでしょうがないからゴロのいい言葉を探してきて、「アルシャーク」。

司会 宇宙を舞台にした訳は?

飯 ほんとは、ファンタジー、好きなんですけどね、まあ前作からの脱却という意味もあって、思い切って世界設定から変えてみようかなと思ったわけ。

木村 で、宇宙もの。

飯 そうということ。

司会 しかし、一般的に宇宙を舞台にしたものは、売れないというジレンマ的なものがこの業界にはありま

すよね。

飯 いや、うけないってより、面白いものがなかったってのが正解じゃないですか。

佐藤 確かに、それはありますよね。

飯 実際、宇宙を舞台に広大な世界を描きすぎちゃうと作るのが大変だし、狭いとセコクなっちゃう、バランスがムズイんですよ。

田名網 それなんだけどね、俺さ、企画書見た時…えーと、言っちゃって大丈夫かな?

飯 え!? (ギクッ) な、なんかありましたっけ?

田名網 こりゃダメだ、とか思ったの。

司会 と、いいますと?

田名網 だからね、「広大な宇宙」ってさっき出たでしょ。いくらなんでもでかすぎるんじゃないか、と。

佐藤 なるほどお (笑)。

司会 それでは、その辺を考慮に入れた上で、プログラムを組む時、気を使った点といえばどこでしょう。

田名網 そりゃすべての点で気は使いましたが…そうだなあ、特にいえばスクロールですね、キャラクターと背景の。400ライン16色で、なるべく速く、滑らかに、と。

司会 スクロールですか。確かに気持ちのいい動きをしてましたよね。

田名網 あと、こっちとしては、望

ましくなかったんだけどデータに特殊な物が多すぎて、まとめんのに一苦労でしたよ。

木村 マップもメチャクチャ、広いしね。

飯&佐藤 申し訳ない!!

司会 そういえば、マップを手がけたのは紅一点の星野さんですね。

星野 はい、でも、私…

司会 どうしました?

星野 私、この業界に入るまでは、普通のOLやってたんです。それで、とにかく絵のことには興味があったんですけど、パソコンやグラフィックエディタのことまでよく知らなくて、どういうふうに描いていいのかわからなくて…

司会 それで?

星野 仕方ないんで本屋さんでファミコン雑誌を買ってきて、それを参考にしながらやってたんですが、しばらくして「ファミコンのマップみたいだね」って言われて、あれ?ファミコンのマップ描いてるんじゃないのかなって。

(一同笑)

星野 で、時間が経って、そうかパソコンのマップ描いてるんだなって。それで今度はパソコンのゲームが載ってる本を買ってきて、それを参考に「アルシャーク」のマップを

描きました。

田名網 そうかあ〜。下手したら、「アルシャーク」はファミコンの画面になるところだったのかあ。

(一同爆笑)

司会 そんな失敗があったとは思えない程、綺麗なマップでしたけどね。

佐藤 特に惑星ステアや惑星ジュークのマップは良かった。

司会 音楽ではそんな失敗はなかったんですか？

天平 いやあ、そんな愉快的話は(笑)。

飯 全部で何曲でしたっけ？

天平 36曲、ですか。98シリーズってね、88シリーズとかに比べるとFM音源が半分しか使えないんですよ。だけど、そこんところは、コンピュータサウンドの無機質な音に、自分の熱い血を流し込んだ曲を書く!まあ、実際、PSGにまでエンベロープやLFO、ピッチベンドなどの特殊技巧を多用している所なんかが、技術的なところかな。

一同 おお〜、素晴らしい(拍手)。

司会 音楽は8月頃CDが発売されますよね。

天平 はい。単なるゲームサウンドという枠に納まらず、ひとつの音楽作品として認められるようなレベルの高いCDにするように、現在鋭意制作中です。

司会 がんばってください。それでは、ユーザーもお待ちかねのキャラクターデザインに関して、木村さん、お願いします。

木村 はい？

司会 キャラクター設定で特に苦労した点ってありますか。

木村 え？う〜ん、最初に「お前のイメージに任せる」みたいなことを言われた時は、結構悩みましたけどね。

飯 まあ、木村の場合、主人公やヒロインに注文つけてもしょうがないんで、こっちはサブキャラにこだわるしかないかなと。

木村 あ、あのねえ…殺お〜す!

司会 まあ、それだけ信頼されてるってことでしょう。

飯 そうそう、うまいフォローだねえ〜。

木村 てっめえ〜。でも、実際問題

として、大抵、1〜2回でOKが出てたでしょ？特に注文があったのは、ジョー、ウェルダ、ララウェル、バイデンくらいだし。

飯 あと、ミュントス人(笑)。

木村 まあ、キャラデザ全般に特別な苦労は感じませんでしたよ。楽にやったってことはないんですが、全体まんべんなく苦労したってことですか。

飯 話、変わりますけど、ゲームデザインではけっこう数値に力を入れてますよ。数値データは、一般的に軽視されがちだけど、ゲームに自然に入り込んで行けるかどうかを決める非常に重要な要素なんです。まあ、プロットだけ書いて、それで終わって人も居るみたいですけど。誰とは言いませんが(笑)。ゲームデザインやる以上は、プログラマーと直接リンクして、サポートできなきゃしょうがないですよ!!

司会 細部にまでこだわって制作していったんですね。

飯 それぞれ。まあ、当然と言えば当然のことなんですけど、なんせマップは広いし、アイテムもキャラクターも多いでしょ？当然のことをやるための労力は相当なもんでしたよ。ただ、時間がもっと欲しかった。

佐藤 でも、その当然のことをやっているゲームは、本当に少ない!

司会 その巨大な世界を支えているのが綿密なシナリオなんですね。

飯 いや、なんかそう言われると照れるんですが、うーん、やっぱり力を入れたかな(笑)。

司会 シナリオを考える上で最も気を付けた点と言えばどういうところでしょう。

飯 それはやはり、面白ければ何でもありってこと、どんなに重厚で壮大なテーマを打ち出しても、やってつまらないんじゃないでしょうか。シナリオを書く身としては魅かれるんですけどね、例えば、宇宙創世のバックボーンとか。

木村 「アルシャーク2」での展開ってか?(笑)

飯 それに関してはうかつに発言できないね(笑)。シナリオだけでゲー

ムができるわけじゃないから。ネッ、田名網さん!

田名網 わしゃあ、知らん!!

司会 それでは、戦闘モードについてはいかがですか？

飯 それは、佐藤に聞いてください。

佐藤 今回、僕が担当したのは、フィールドの戦闘に関してだったんですが、あれで試みたのは、いわゆるパーティー制ターン方式の戦闘をキャラクターの動きも含めて、なんとかグラフィックだけで見せられないかということなんです。

司会 なるほど。

佐藤 その中で、キャラクターのいる高さという概念も導入してみたんですが、これもなかなか考えさせられまして…。

飯 そうそう。それに戦闘のテンポをあげようって、メッセージを出さないことにしたから、なにがどうなったのか、よくわからない、なんてケースも出てきたんだよね。

田名網 これが大変だったんだ。

佐藤 あれは悩みましたね。これでいいものかと、もう試行錯誤の連続(笑)。

木村 でも、何とか動いてたみたいじゃない。

司会 宇宙モードの戦闘の方はどうなんですか。

飯 これに関しては、多くを語れないわけあり(笑)なんですけど、シューティングの技法を用いて、リアルタイムで動かす。

佐藤 で、後は、田名網さん任せと…

飯 まあ、そういうことになってしまっただけですね。

田名網 かように、「見ると聞くとでは大違い」ってわけだ、これが。まっ、これが全てでしょう。

飯 だあ〜!

司会 それでは頁もなくなってきたようですので、最後に、「アルシャーク」を購入して下さったユーザーの方々へ一言。

一同 これからもライトスタッフを応援して下さい!それから、「アルシャーク」遅れてごめんなさい!

司会 どうもお疲れさまでした。

編集後記

この座談会で一番印象に残ったのはグラフィックの星野さんでした。彼女は、入社時は確かに目立たない存在でした。しかし今は、グラフィックチームの指導的立場にあります。“アマチュアニズム”という言葉は当てはめてはいけないのでしょうかがゲーム作りの基本はまず自分が出会ってはじめて感心・感動した、その時の気持ちが出発点になっていると思います。多分、何年たってもゲームユーザーはゲームを手離すことはないでしょう。ユーザー層はそのまま上昇し次々へと供給される新規ユーザーを加えて、いつしか今のゲームで育ったゲームクリエイターが登場してくるでしょう。つまり、今回のアルシャークの関係スタッフはゲームをするだけでなく作り手としても登場してきた世代なのです。

彼らは年を経て自らの生活の論理と様式をもった生活者としてでもあります。つまり自らの生活の事情と都合の中で商品(作品)を選択(創造)する消費者(創造者)でもあります。生活が変われば当然、消費行動(創造指向)が変わります。しかし私達は常にその出発点を忘れないようユーザーの皆様と共に歩んでゆかなければと思っています。どうか今後のライトスタッフの動向にご注目下さい。



CREDITS

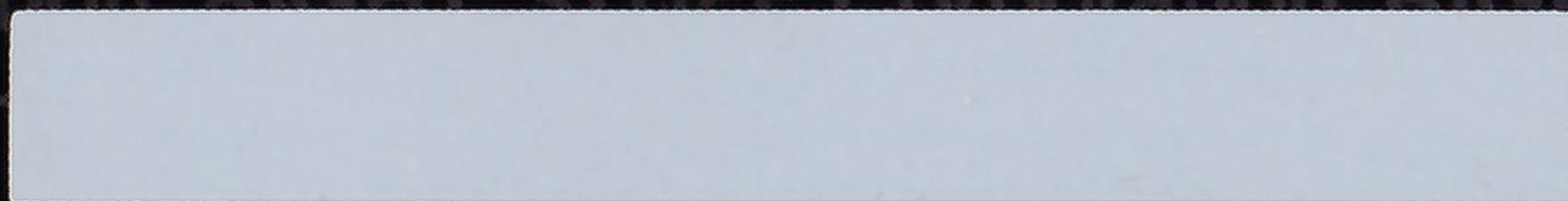
program	田名網	正
scenario	飯	淳
character design	木村明	広
game design	飯	淳
	佐藤	淳
	青柳	久
sound	佐藤天	平
graphics	星野宇喜子	
	前島弘	史
	富田記	史
	原田誠	一
	赤石龍	彌
special thanks	島哲	郎
	青山勝	治
	斎藤しおみ	
	横山秀	昭
operating manual writing /	佐藤	淳
edition & writing /	飯	淳
illustration /	木村明	広



RS

MEMBERS CARD

No. A 1 3 4 3 7



RSメンバーズカード利用規定

- このカードは、RSメンバーズカードの永久会員であることを証明するものです。
- このカードを他人に貸与・譲渡することは出来ません。
- ユーザーハガキにて登録されていないカード及び無記名のカードは御利用になれません。
- 住所変更の際は至急御連絡下さい。
- このカードを紛失・破損された場合、再発行は致しません。

特典

- ライトスタッフ会報誌を無料送付致します。
- 毎月10名様に特製ライトスタッフグッズを差し上げます。

〒140 東京都品川区西大井6-10-10
品川RSビル TEL 03(3772)5131

The logo consists of the letters 'RS' in a bold, blue, stylized font. The 'R' and 'S' are connected at the bottom, with the 'S' having a thick, blocky appearance.

株式会社 ライト スタッフ



RIGHT STUFF Corporation

保証書 アルシヤーク

フリガナ

お名前

年齢

才

〒

ご住所

使用機種

メディア

お買い上げ店名

お買い上げ年月日

具体的な症状



株式会社 ライトスタッフ

〒140 品川区西大井 6-10-10品川RSビル

保証規定

アルシヤークをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
この商品の品質には万全を期しておりますことを証明し、下記記載条件にしたがい保証いたします。

1. 不良ディスク及び操作マニュアルなどの注意書にしたがった正常な使用状態で、万一故障した場合は無料で交換いたします。
 2. お客様の操作ミス等でディスクが破損した場合は、修理実費1,500円（税込・送料別途）にて交換いたします。
 3. 故障ディスクは折れ曲がらないようにし、本保証書と共にお送り下さい。保証書がない場合は交換いたしかねます。
- ※ 本保証書は再発行いたしませんので大切に保管して下さい。なお、正規のラベルが貼っていないディスクも交換いたしかねます。

お手数ですが
が41円切手
を貼って下
さい。

140-□□

(受取人)

東京都品川区西大井6-10-10

品川RSビル 株式会社ライトスタッフ

「アルシャーク」ユーザーサポート アンケート係 行

シリアル **№** 07364

フリガナ			
名前			
電話番号	()		
フリガナ			
住所	〒		
職業 学校名・学年	年令	歳	
	性別	男・女	
販売店名	購入日	年 月 日	
使用機種名			

——アンケートにご協力をお願い致します——

- このソフトの評価を教えてください。(10点満点で何点ですか?)

プログラム	(点)	ゲームデザイン・システム	(点)
シナリオ	(点)	サウンド	(点)
グラフィック	(点)	ビジュアル	(点)
操作性	(点)	マニュアル	(点)
パッケージ	(点)	価格	(点)
総合評価	(点)		

- この商品をご購入した動機を教えてください。

- この商品について、不満な点がありましたらご自由にお書き下さい。

- あなたの好きなパソコン雑誌とゲームソフトを教えてください。

雑誌名() ゲームソフト()

- ゲーム以外に興味があることを教えてください。

- 当社に対してのご意見ご感想をお聞かせ下さい。

ご協力ありがとうございました。

ご協力下さった方の中から、毎月抽選各10名様に特製ライトスタッフグッズを差し上げます。

5HD

RS

RIGHT STUFF Corporation

#5

¥¥6,860