

魔法少女隊うお〜ず

Magical Jam

マジカルジャム



☆はじめに☆

この度は「Magical Jam」(マジカルジャム)を、お買いあげいただき、誠にありがとうございます。ゲームを遊ばれる前に当マニュアルをよくお読みになって、正しい使用方法でお遊び下さい。

また、お気づきの点や、意見などございましたら、同欄のアンケートハガキに一言お書きになってください。お返事をするのは難しいのですが、皆様から寄せられたご意見は、スタッフ一同しっかり受けとめ、可能な限り、実現させていきたいと思っております。

C O N T E N T S	はじめに、もくじ.....	1
	プレストーリー.....	2
	ハードディスクへのインストール.....	3
	ゲームのあそびかた.....	5
	キャラクター紹介.....	10
	制作すたっふ.....	13
アフターサポート.....	14	



✿ プレストーリー ✿

私はコロン！！明るく元気な10才。魔法の星の女の子。

あのね！！聞いて聞いて！！

私ね、今度、地球に行けることになったんだあ！！

どう?? すごいでしょ??

で、どうして地球に行けることになったかって言うと・・・

私の学校って、毎年、一番の成績で卒業した生徒に、

一年間の地球留学がプレゼントされることになってるからの！！

そう、私が一番！！ こう見えても主席卒業者なの！！

エヘヘ、そんな顔に見えないでしょ??

実は・・・私もすっごくヒックリしてるんだあ・・・

だってだって～～！！魔法が上手な人なんて、

他にいっぱいいたんだよお！！

お友達のリエルでしょ。

シェーナ、ミリアム・・・はあんまり上手じゃないけど・・・

そうそう！！何と言っても、一番上手なのはティルーナ！！

頭が良くて、冷静で、とても面白い人なの！！

だから、私が地球に行けるなんて、何かの間違いがもしれないけど・・・

ここは、運の神様にとってもとっても感謝するわ！！神様、ありがとう！！

友達や、セシル君にしばらく遅えなくなっちゃうけど、

でもでも！！地球に行けなかった人の分まで頑張ってるッ！！

あ、セシル君って、私の友達のこと。

今日もこれから一緒に遊ぶ約束してるんだけど、

最近セシル君の元気がないような気がするの・・・気のせいかなあ・・・

あッ！！ そうだ！！

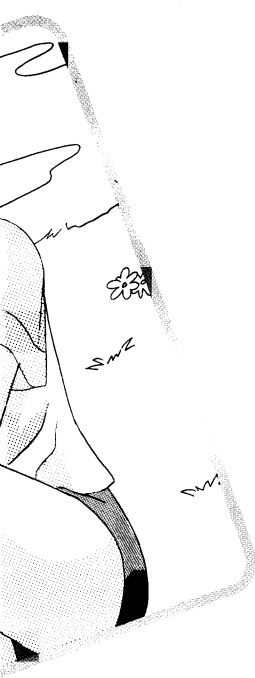
セシル君にも、私の地球行きが決まったこと、教えてあげなくちゃ・・・

エヘヘ。セシル君、驚くぞお～～！！

できつときつと、一緒に喜んでくれるよね??

あ、もうこんな時間だッ！！

それじゃあ、行ってきま～～す！！



✿ ハードディスクへのインストール ✿

Magical JamはHDD専用です。ゲームをプレイするには、ハードディスクへのインストールが必要です。

※ゲーム並びにインストーラーは通常の使用におきましては、安全に作られています。マニュアルに書かれていない操作などで、お客様のハードディスクのデータを破損するなどのトラブルが発生いたしましても、当社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。ハードディスク内の重要なデータなどはあらかじめバックアップを取っておくことをお奨めします。(キーボードから入力する部分は太字で書かれています。また**[リターン]**はリターンキーを押すことを表わしています。)

MS-DOSから インストールする方法

①まず、ハードディスクからMS-DOSを起動してください。このとき、DOSHELLやメニュープログラムなどが動いている場合は、それらのプログラムを終了し、MS-DOSのコマンド入力画面にしてください。CD-ROM版の場合、この時点でCD-ROMが使えるようにしてください。CD-ROM版についての補足事項は、後ほど記述してあります。

②◆FD版

フロッピードライブにMagical JamのディスクAを入れてください。

◆CD-ROM版

CD-ROMドライブにMagical JamのCD-ROMを入れてください。

そして、キーボードから以下のように入力してください。

X: [リターン]

(XはフロッピーまたはCD-ROMのドライブ名ご使用の機種や環境により異なります。)

HDD[リターン]

③インストーラーが正常に起動すると、「Magical Jam HDDインストーラー」と画面に表示されますので、あとは画面の指示に従って、インストールを行ってください。

④インストールが終了すると、起動方法が画面に表示されますので、その通り入力してください。それで、ゲームがスタートします。次回以降は、①を実行した後、同じように入力すれば動作します。起動のためのコマンドは以下の通りです。

Z:[リターン]

(ZはMagical Jamをインストールしたドライブ名ご使用の機種や環境により異なります。)

CD JAMGC [リターン]

MJ[リターン]

※起動時の注意

Magical Jamをプレイする場合、CONFIG. SYSの設定や、常駐しているソフトなどによって動作しない場合があります。その場合、後の項目に説明のある起動ディスクの作成を実行して、起動ディスクからゲームをプレイしてください。

Magical Jamの動作に必要なフリーメモリーは550Kバイト以上です。ゲームを起動する前に、MS-DOSのCHKDSKコマンドや、MEMコマンドなどでメモリーの空き容量を調べてみてください。

Windows3.1から インストールする方法

Windowsを終了して、MS-DOSモードにすることができれば、MS-DOSにしてから、上記のMS-DOSからインストールする方法を参照してください。

Windowsを終了すると、パソコンの電源がOFFになってしまう機種は以下の方法でインストールを行ってください。

◆プログラムマネージャーをご使用になっている場合メイングループの中に「MS-DOSプロンプト」というアイコンがありますので、それを選択してMS-DOSモードに変更し、MS-DOSでのインストール方法の②と③を実行してください。インストールが終了したら、ゲームを起動させずに、

EXIT [リターン]

と入力し、Windowsに一度戻ってください。その後、こ

の後にあります説明を読んで、起動ディスクを作成してください。

◆98ランチをご使用になっている場合

98ランチも基本的にはプログラムマネージャーと同じで、メイングループのMS-DOSプロンプトを選択してください。また、アイコンにMS-DOSプロンプトがない場合、98ランチの設定を選び、「DOSの使用」というチェックボックスをONにしてください。すると、MS-DOSプロンプトが選択できるようになります。あとは、プログラムマネージャーを使用している場合と同様の方法で、インストールしてください。

※Windows3.1上からは絶対にMagical Jamを実行しないでください。Magical JamはWindows上のDOSプロンプトからの実行は正常な動作を保証いたしません。

Windows95から インストールする場合

スタートボタンを押し、「Windowsの終了」を選びます。すると、終了メニューが出ますので「MS-DOSモードでコンピューターを再起動する」を選んでください。すると、Windowsが終了した後に、MS-DOSが起動しますので、あとはMS-DOSからインストールする方法の2.から実行してください。通常であれば、ゲームのプレイもこの状態からできます。

※Windows95上からは絶対にMagical Jamを実行しないでください。

Magical JamはDOS窓では正常な動作を保証いたしません。

起動ディスクの作成方法

インストール後に、通常の方法ではゲームが起動しない、あるいは自動的にWindowsが起動する機種をお

使いの方は、ゲームをプレイするために起動ディスクを作成してください。

①インストールと同じ方法で、それぞれの機種ごとにMS-DOSのコマンド画面にしてください。

②新しいフロッピーディスクもしくは内容を消しても構わないディスクを一枚用意して、システムディスクを作成します。システムディスクは以下のコマンドで作成します。

FORMAT /S X: [リターン] (Xはフロッピードライブ名ご使用の機種や環境により異なります。)

フォーマットが終了したら、ディスクを抜き、「Magical Jam 起動ディスク」等とラベルシールを書き、貼ってください。

③◆FD版

フロッピードライブにMagical JamのディスクAを入れてください。

◆CD-ROM版

CD-ROMドライブにMagical JamのCD-ROMを入れてください。

そして、キーボードから以下のように入力してください。

X:[リターン]

(XはフロッピーあるいはCD-ROMのドライブ名ご使用の機種や環境により異なります。)

HDV[リターン]

④あとは画面の指示に従って、起動ディスクの作成を実行してください。

起動ディスクの作成が正常に終了したのであれば、起動ディスクをフロッピードライブにいれ、リセットスイッチを押すとMagical Jamが自動的に起動します。この時点で、エラーが発生した場合、マニュアルを最初から読み直し、手順に間違いがないか確認しながら、可能であればインストールから再度実行してみてください。



🌸 ゲームのあそびかた 🌸

基本操作の説明

「Magical Jam」はコマンドをメニュー形式で選択／決定する場面が数多くあります。メニューの項目にカーソルを合わせてクリックを行って下さい。

マウスでの操作

- ・左ボタン：コマンド、メニューの決定／メッセージを進める
- ・右ボタン：メニューのキャンセル／ウィンドウを消す（状況によっては消せないウィンドウもあります）

キーボードでの操作

- ・カーソルキー：カーソルの移動
- ・SHIFT+カーソルキー：カーソルの高速移動
- ・リターンキー、スペースバー：決定／メッセージを進める
- ・エスケープキー、テンキーの0：キャンセル／ウィンドウを消す

オープニングメニュー画面の説明

ゲームを立ち上げると、タイトルと以下のメニューが表示されます。

最初から始める

ゲームを最初から始めます。

ロードして始める

セーブしたデータをロードして以前に遊んだ続きから再開します。このときのロードはステージ選択画面時のデータとなります。

続きから始める

戦闘の途中でセーブして中断したデータからゲームを再開します。コンティニュー用のセーブデータはひとつしかありません。

名前を変える

ゲーム中の男の子の名前を最大漢字6文字まで登録できます。

ゲームの設定

ゲームの難易度や、戦闘アニメのON/OFFなど、ゲームに関する各種設定が変更できます。

おまけモード

ゲームを1度クリアすると選べるようになります。CGモードや音楽モードなどいろいろ楽しめます。

HELP

マニュアルの作成後の変更点や修正点、補足説明やゲームのヒントが記載されています。大変、重要な記載がある場合もありますので、初めて遊ばれる時は、お手数ですが、まずこの項目をご覧ください。お願いします。

DOSに戻る

メニューを終了してMS-DOSに戻ります。

システムメニューの説明

セーブ

ゲームの進行状況を記録します。セーブメニューはステージ選択画面でしか表示されません。

ロード

過去にセーブしていた記録を読み出します。ロードメニューはステージ選択画面でしか表示されません。

ゲームの設定

オープニングメニュー画面のゲームの設定とほぼ同じです。ただし、ゲーム中に難易度の変更はできません。

クイックセーブ

このメニューは戦闘中にしか表示されません。セーブすると、オープニングメニューの「続きから始める」で、その時の状態から始めることができます。このクイックセーブは、必ず前のデータに上書きされてしまいますので注意してください。また、セーブ後にゲームを終了するか確認してきますので、げーむを中断したい場合は「いいよ」を選んでください。

コンティニュー

クイックセーブしたデータを読み出し、セーブされた状況まで戻ります。このメニューは戦闘中にしか表示されません。

ゲーム終了

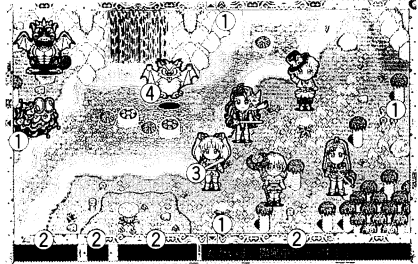
ゲームを終了してオープニングメニュー画面に戻ります。MS-DOSに戻るときはオープニングメニュー画面で「DOSに戻る」を選択してください。

ゲームの目的

マジカルジャムはウォーゲームです。六角形のマス(ヘックス)が敷き詰められたマップ上で、プレイヤーは魔法少女たちを指揮して魔物と戦います。そして、マップ上に必ず1人いる、ボスキャラを倒せばステージクリアとなります。ということは、ザコ魔物に目もくれず、ボスだけを狙えば、あっと言う間にクリアすることができます。しかし、魔法少女たちは戦うことによって、経験を積み、レベルアップし、新しい必殺技を会得します。そのためには、ザコ魔物も使いたいというわけです。逆に、女の子が魔物からダメージを受けるとHP(ヒットポイント:耐久力)が減っていき、0になると戦闘不能になってしまい、マップ上から消されてしまいます。全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。見事ステージをクリアすると、ビジュアルシーンが始まります。ストーリーを堪能してください。最終的に、すべてのステージをクリアすると感動のエンディングが待っていますので、ガンバってください。

基本操作

マップはどのステージでも、画面の表示より広がっています。図の①の部分をクリックすると、その先にマップが続いている場合、画面がスクロールします。押しても反応しない場合、マップはそこで行き止まりです。マップ上の女の子や魔物(図の③や④)にマウスカーソルを合わせると、そのキャラクターの簡単なデータが図の②のエリアに表示されます。行動メニューや情報ウィンドウを開く場合、その状態で左クリックしてください。メニューの選択やキャンセルは通常の操作と同じです。メニューや行動の詳細は、ゲーム内のオンラインヘルプを参照してください。



超カンタン解説

ウォーゲームは難しいし、めんどくさいと思っている人は、ここから先のルールや解説は読まなくても大丈夫! この項目だけ、読めば即プレイOKです。画面に「あなたの番です!」と表示されたら、攻撃や移動をさせたい魔法少女をクリックしてください。このとき、敵味方をごちゃごちゃしてどうもうまく選べない場合、画面でよく見えなくても、その女の子のヒザのあたりをクリックしてみてください。また、このとき緑が赤くなっている女の子は、行動済みなので、ステータス情報が見ることができません。女の子を選ぶと、できることがメニューで表示されます、好きに選びましょう。女の子には、行動ポイント(AP)という、1回にどれだけの行動ができるかを表す数字があります。選んだメニューによって、行動ポイントが減っていきます。1回の行動はこのAPがなくなるまで、自由な組み合わせで行動できるのです。例えば、魔物を1回殴ってから、アイテムを使って、さらに1歩移動する。といった具合にできるのです。APは、あまっても貯められません。ただし、残ったAPが半端なときに限り、APを前借りすることができます(このへんよくわかんなくてもいいです)。例えば、攻撃に3ポイント必要として、残りが1ポイントの場合、足りない2ポイントを前借りして攻撃することができます。ただし、前借りした2ポイントは、次の時に、その女の子のAPから引かれるので、前借りのやりすぎには注意しましょう。ポイントが0以下になる、または行動終了のメニューを選ぶとその女の子の行動は終わり、コンピュータの番になります。これを交互に繰り返してゲームは進んでいきます。さあ、これだけ知ってればゲームはプレイできちゃいます。せっかちさんや、めんどくさがりやさんはすぐにゲームスタート! でも、ちゃんとこの先を読むと、ゲームが有利になったり、より面白くなったりするための説明があるので、そうでない人はちゃんと読んでくださいね。

ゲームの進行手順

ゲームはプレイヤーが操作する魔法少女たちと、コンピュータが操作する魔物たちが交互に1人(匹)ずつ動かしていきます。普通のウォーゲームにある、ターンやフェーズといった考え方はありません。また、女の子は1回行動してから、次にまた行動できるようになるまでの時間が設定されていますので、自分の番の時に動かせる女の子が1人もいないと「あなたはパス!」と表示されて、相手の番になります。誰をどの順で動かすのかを考えて作戦を立てるのがコツです。



行動ポイント

女の子は全員、1回の行動で、どれぐらいのことができるかを表した、行動ポイント(AP)を持っています。移動、攻撃、アイテムの使用などそれぞれに使用するAPが決まっています。1回の行動はこのAPがなくなるまで、自由な組み合わせで行うことができます。APは行動終了時に残っていてもかまいません。ただし、残ったAPは貯めておけません、あしからず。APが1ポイントでも残っていれば、APが足りない行動もできます。例えば、攻撃の消費APが5で、残り2APしかなくても、攻撃は実行できます。これで、のこりAPが少なくても、AP消費の多い必殺技などを自由に使えることとなります。しかし、いいことばかりではありません。この足りないAPは、自分の次のAPを前借りして使っていることとなります。ということは、先ほどの例では、足りなかった3APは、次の番のAPが3少ない、という形で戻ってきます。さらに、悪いこともあります。前回の行動で、残ったAPは、回避や防御に影響を与えます。ということは、APを大量に前借りすると、とつてもデンジャラスな事になってしまうのです。回避は悪いし、ダメージも多く受けます。なにより、今の本来の最大APを越えて前借りすると、行動が1回休みになってしまいます(1回休んだ分、APのマイナスは減ります)。敵陣の中央でこんなことになると、魔物たちの集中攻撃は必至です。上手に戦うには、1回の行動にも計画と作戦がいるでしょう。

ピンチシステム

女の子の状態を表すものの1つに、ピンチゲージがあります。ピンチゲージはステージの最初は必ず0%からスタートします。ピンチゲージが100%になると、スーパーモードになり、いろいろな必殺技が使えたり、パワーアップしたりします。もちろん、コロンの変身もピンチゲージが100%にならないとできません。ピンチゲージ100%の状態になると、ステージクリアまで続きます。

ピンチゲージは、こんなことで増えていきます。減ることはありません。増え方は女の子によってちがいます。

- ◆自分がダメージを受ける
- ◆味方がダメージを受ける
- ◆敵に攻撃をされる(回避か防御した場合)
- ◆敵に自分の攻撃を防がれる
- ◆自分の行動が終了する
- ◆自分のHP(ヒットポイント:耐久力)が1/2、1/4以下になる
- ◆味方が戦闘不能になる

魔法力(MP)と戦闘

あたりまえの話ですが、魔法少女は魔法を使って戦います。コロンとディルーナ、シェーナは武器を使って戦闘ができるので、魔法力(MP)を消費せず戦えますが、リエルとミリアムは弱い攻撃でもMPが必要です。MPは、通常ほとんど回復しないので、上手に使う必要があります。攻撃は射程が長くなったり、威力が強くなるほどMPを多く消費します。

戦闘を繰り返していると、ときどきラッキーヒットが出ます。これは、その攻撃で何かラッキーが起こったのです。MPの消費が半分になるとか、ダメージが2倍になるとか、AP消費が減ったとか、効果は出たの楽しみです。攻撃は、女の子の能力値と、狙った敵の能力値から、命中率とダメージが計算されます。攻撃ははずれても、ラッキーヒットは起こる可能性があります。

こちらの攻撃に対して、敵はその場で反撃してくるようなことはありません。そのかわり、敵の攻撃に対して、防御や回避を選択するようなことはできません。アイテムや魔法で、事前に準備しておきましょう。

戦闘の結果、HPが0以下になってしまうと、女の子は戦闘不能、魔物は死亡します。女の子がこうなってしまうと、リエルの高レベルな復活呪文以外は役に立ちません。全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。


アイテムの使用

女の子は多くのアイテムを駆使して戦うこととなりますが、装備品以外のアイテムはすべて消耗品です。お菓子はHPの回復アイテムで、使用に特に不利な点はありません。あるとすれば、リエルの使う回復魔法にくらべて効き目が弱いことでしょう。

クリスタルは実にいろいろなことに使われます。各種能力値やステータスの回復、一時的なパワーアップ、攻撃用などもあります。クリスタルは使用するのにMPが必要となります。これは、クリスタルに封じられたパワーを解放するためで、それに必要なMPも大小いろいろなのです。

特殊なクリスタルとしては、MPを回復するクリスタルがあります。これは、クリスタルの共振による爆発の危険性から、最大5個までしか持つことができません。有効なアイテムですが、数に限りがあるのでうまく使ってください。アイテムと違って、回数制限のあるリングの能力を使うときは行動メニューや、攻撃方法を選ぶメニューにその項目が追加表示されるので、それを選んでください。

✿ アイテム紹介 ✿

<p>フェザー</p>	<p>アーマーに装着すると、移動形態が変わります。能力によって数種類あり、空を飛べるようになったり、水の上や、高台などを移動できます。</p>	
<p>ソール</p>	<p>これを靴につけると、たくさん移動できるようになります。性能別に、数種類あります。</p>	
<p>クロス</p>	<p>さまざまなパワーを持つ糸で織られた薄い布です。身につけると回避力が上がり、攻撃を避けやすくなります。</p>	
<p>ペンダント</p>	<p>身につけると、防御力が上がります。ペンダントヘッドはシルバーやルビーなど色々な種類があり、能力もさまざまです。</p>	
<p>ブローチ</p>	<p>身につけると、命中率やダメージなど、攻撃に関わる数値が上昇します。デザインによって効果やパワーはいろいろあります。</p>	
<p>リング</p>	<p>身につける、または使用することによって、特殊な効果が得られます。回復、特殊防御などがあり、中には使用に回数制限のあるリングもあります。</p>	
<p>クリスタル</p>	<p>使用者のMPを消費することによって、短時間能力値が上昇したり、麻痺や毒などの状態の変化を治療したりと、多彩な効果を発揮します。材質や色などによって、種類がわかれます。</p>	
<p>お菓子</p>	<p>戦闘中に食べると、HPが回復します。クッキー、チョコレートなど、何種類がありますが、全体的に効果は高くありません。</p>	
<p>マジカルポーチ</p>	<p>複数のポーチが内部で4次元的につながっているマジカルなアイテム。同種のポーチを持つ人なら、誰でも品物の出し入れが自由なポーチです。</p>	

ステータスの変化

女の子たちは戦闘中、敵の攻撃や魔法によって、いろいろ不利な状態になったりします。RPGのように敵から受けるものに、毒や麻痺などがあり、逆にアイテムなどで強化されるステータス変化もあります。

詳細と内容は下のようになっています。

- 毒** :自分の行動順が終わるたびに一定のダメージを受ける。
- 麻痺** :毎回のAPが1になってしまい、アイテムの使用以外何もできない。
- めまい** :APが1/2になり、攻撃の命中率が半分になってしまう。
- 眠気** :毎回のAPが1になってしまう。
- スピード** :APが5割り増しになっている。
- モリモリ** :攻撃力が倍になっている。
- バリア** :防御力が5割り増しになっている。
- クイック** :命中率、回避率が3割り増しになっている。

※その他にもステータス変化は数種あります。

どのステータス変化も効果時間があり、一定の時間が来ると消えてしまいます。

女の子の能力はいろいろな数値で表されています。いろいろたくさん項目が並んでいます。どれも高いほど能力がよいことを表しています。

基本能力値

- 元気** :HPの多さに関係
- 勇気** :相手に与えるダメージに関係
- 知恵** :魔法の命中率に関係
- 器用さ** :武器の命中率やアイテムの使用効果に関係
- 素早さ** :APや回避に関係
- がんばり** :防御や毒などのステータス変化への耐性に関係
- 魔力** :魔法のダメージに関係

各種ポイントなど

- HP** :ヒットポイント(耐久力)耐えられるダメージの量
 - MP** :マジカルポイント(魔法力)魔法を使うためのエネルギーのようなもの
 - AP** :アクションポイント(行動力)1回に行動できる量
- ピンチゲージ** :ピンチの度合いを示している。最高値でスーパーモードになる
- 魔法使いレベル** :どのくらいすごくて強い魔法使いになったかを表す
- 経験値** :今の魔法使いレベルになってから得た経験値

魔法少女の能力値

経験値とレベル

女の子たちは、戦闘や魔法の使用によって経験値をつみ、立派な魔法使いになります。どのレベルでも、経験値が1000ポイント貯まるとレベルが1つアップします。レベルアップすると、女の子によって度合いに違いがありますが、ほとんどの能力値が上昇します。これによって、HPやMPなどの各種ポイントも変化します。ただし、レベルアップしても、受けたダメージや消費したMPは回復しません。最大値が増えた場合のみ、その分だけポイントが増えます。

ゲームの開始時は、全員1レベルからのスタートです。

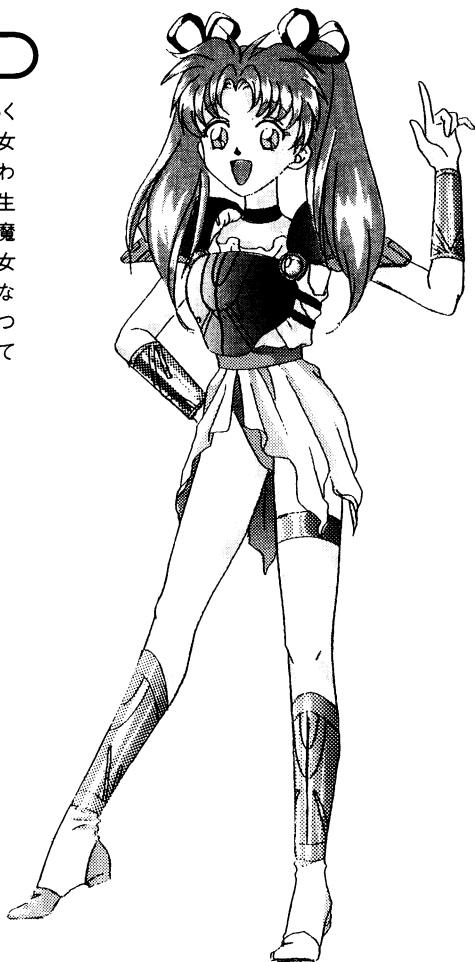
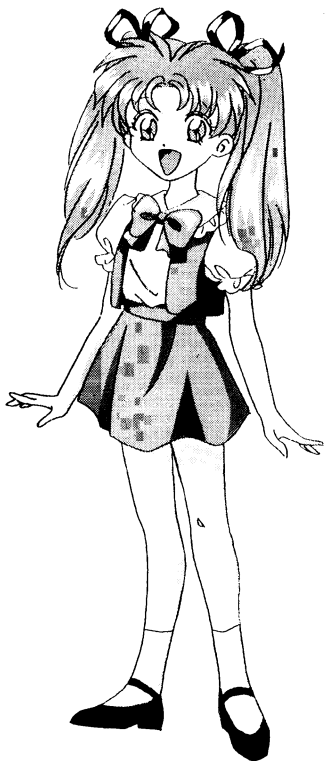
✿ キャラクター紹介 ✿

コロン

Coron

身長 145cm
 体重 30kg
 年齢 10才
 B 53
 W 50
 H 52

このゲームのヒロインで明るく元気で素直な少女。年上の女の子達に多少邪険気味に扱われながらも、健気に一生懸命生きている。変身すると頼れる魔法剣士になるが、普段の彼女は、ただの女の子である。こんな彼女が地球に行けるのは、いつも変身した状態で試験を受けているからである。



コロン(変身後)

Coron

身長 162cm
 体重 48kg
 年齢 16才
 B 83
 W 58
 H 80

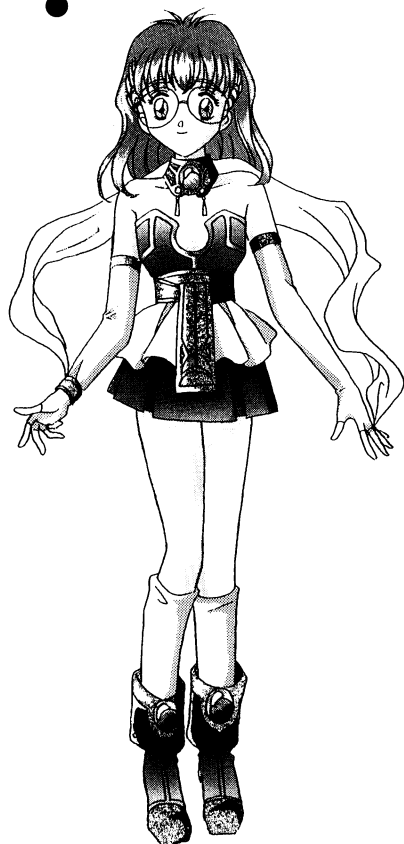
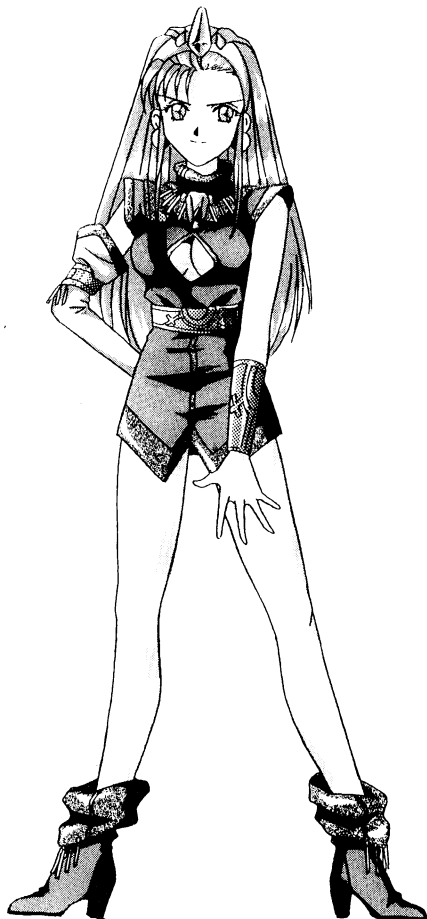
主に接近戦が得意な魔法剣士。5人の中では多分、一番最強の戦士だが、変身時間に制限があるのが唯一の欠点。性格や頭の中身はほとんど変わらないが、6才分強気になっていて仲間に対する言葉使いが変わる。

リエル

Riel

身長 160cm
 体重 46kg
 年齢 15才
 B 75
 W 56
 H 78

本人は全く自覚がないが、かなりの世間知らずで鈍い。勉強は得意だが、勉強のしすぎでギャグがわからなくなってしまった可哀想な女の子である。心の優しい少女で、主に回復魔法を使うが、その気になれば風や雷を操ることが出来る、隠れた実力の持ち主。

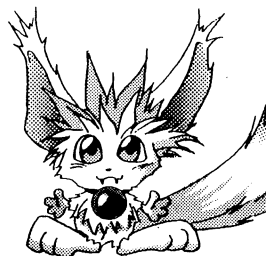


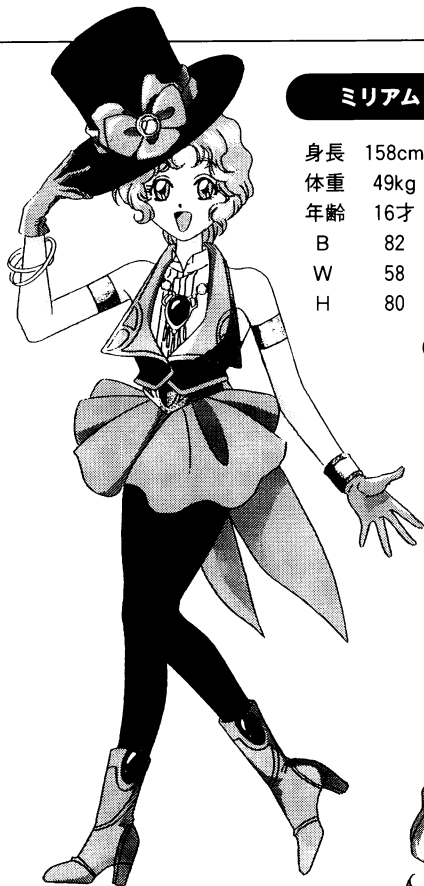
ディルーナ

Diluna

身長 164cm
 体重 49kg
 年齢 18才
 B 85
 W 59
 H 82

遠距離攻撃を得意とする、弓使い。冷静そうで聡明そう、完璧そうな容姿に騙されている人は多いが、中身は、人よりちょっと頭が良く、人よりちょっと見栄っ張りなただの普通の女の子である。週末は恋人とラブラブに過ごし、日常のストレスを発散させている。



**ミリアム****Milliam**

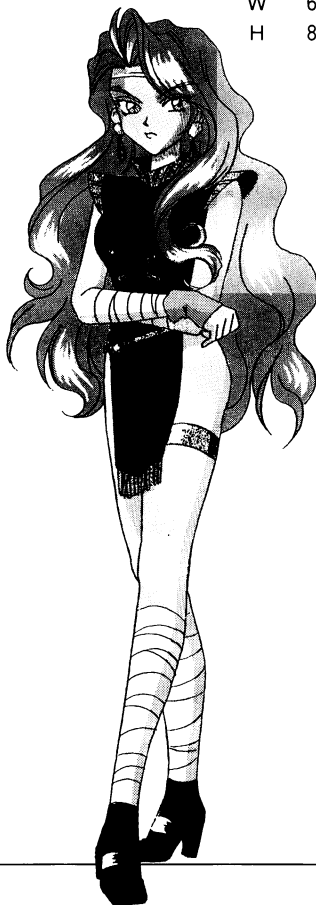
身長 158cm
体重 49kg
年齢 16才
B 82
W 58
H 80

オシャマで、カマトト(笑)な天然ボケ少女。超強力な攻撃魔法を使えるが、コントロールが全然ダメ。校舎を焦がすのはしょっちゅうで、前科40犯とも50犯とも噂されている。本人は否定しているが、最近起こった学校倉庫全焼事件の犯人は彼女ではないかと言われている。

シェーナ**Schena**

身長 168cm
体重 53kg
年齢 17才
B 88
W 60
H 83

主に剣での接近戦を得意とするケモノ使い。ペットを使った攻撃や、獣召還なども得意。彼女の背中には、引っかけ傷があり、本人は獣と戦ったときに出来た傷だと言っているが、実は、屋根から寝ぼけて落ちたときの傷である。ジャムは彼女が12才の誕生日に父から贈られた。

**ジャム****Jam**

身長 22cm
体重 1.2kg
年齢 5才
B ふわふわ
W もこもこ
H むにむに

シェーナの相棒。ジャム~!! とか、ジャムム~!! としか言わないが、シェーナとコロンには言葉がわかる。シェーナが修行し始めた頃から一緒に暮らしているため、シェーナの恥ずかしい秘密をいっぱい知っている。

制作すたっぷ

原画／キャラクターデザイン	小林 美智
企画／原案	南 びるお
ウォーゲームデザイン	ねこたろう
シナリオ	瑠美伊 るびい みささぎ らん
プログラム	ねこたろう
プログラムアシスタント	神尾 由美奈
グラフィック監修	Mr.Z
グラフィック	満 蔵 みきお INOUE 平井 健三郎
アニメーション監修	みきお
アイテムイラスト	虎井 安夫
音楽制作	久保誠 with T
テストプレイ	まるちゃん&ボヨヨ団
広報	佳貴 BUZY BANANA
THANKS	YUKI NAKANO-Q イチロー ARTMIC サリーちゃん モモちゃん セーラー戦士(S)
制作ディレクター	堀井 アンジー
制作総指揮	田所 広成

✿ アフターサポート ✿

製品には万全を期しておりますが、輸送時の事故等やむをえない状況で、一部不良品が出回ることがあります。本製品の使用に際し、動作しない等の不具合がございましたら、以下の事項をご確認の上、同梱のサポート用紙に詳しい症状を記入し、製品に添えて弊社までお送り下さい。尚、お手数ですが製品はパッケージ内容全てをお送り下さい。

【故障と思う前に】

- 本体、ディスプレイ等の電源やケーブルの接続を確認して下さい。
- ディップスイッチ、クロック等の設定を確認して下さい。
(本製品はパソコン本体の工場出荷時の設定で正常に動作します)
- フロッピードライブ、CD-ROMドライブが汚れていると正常に作動しません。市販のクリーニングキットなどで定期的に清掃を行って下さい。
- 同じ機種別の別の機械での動作を確認して下さい。別の機械で正常に動作する場合はご使用機械の故障が考えられます。

お断り：本製品は純正及びその同等品が接続されているという状態を前提に開発されています。それ以外の機器が接続されている場合の正常な動作は保証できません。

【無償交換について】

お送りいただいた製品を検査の結果、明らかに弊社製品に原因があると認められた場合、無償にて良品と交換させて頂きます。

【有償交換について】

お客様の不注意や誤った操作により、本製品を破損等なされた場合には、実費にて良品と交換致します。破損した製品と2000円を弊社までお送り下さい。

お断り：無償交換、有償交換いずれの場合も、お客様の遊ばれていたセーブデータ等は破棄されることを御了承下さい。

【ゲーム内容の説明について】

ゲーム内容に関する質問、ヒント等は切手貼付の返信用封筒を同封の上、下記までお送り下さい。電話での質問は受け付けておりません。

- 送付先住所 〒153 東京都目黒区東山3-7-3-702 (株)ストーンヘッズ Jamサポート係
- 連絡先電話番号 03-3794-7233 ストーンヘッズユーザーサポート
受付時間：月曜～金曜の午後2時～午後6時まで(祝日は除く)
動作不良等で緊急を要する場合のみ電話にて受け付けています。

■ ご注意

このソフトはフィクションです。

地名、人物名、団体名は実在のものとは一切関係ありません。

本製品のプログラム、パッケージ、マニュアルは、Jam/(株)ストーンヘッズの著作物です。無断で複写、複製、上演、放送、出版することを禁じます。本製品の輸出、営業使用、賃貸、中古販売を禁じます。

■ 健康上の安全に関するご注意

長時間にわたるゲームプレイは、健康を損なうおそれがありますのでご注意ください。またごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたりすると、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れる人がいます。このような症状を経験した方は、ゲームを行う前に必ず医師と相談して下さい。また、ゲームを行っていて、このような症状を発した場合には、ゲームを中断して医師の診察を受けてください。

MS-DOS、MS-Windowsは米国マイクロソフト社およびその他の各国の登録商標です。



© 1996 Jam/STONE HEADS