

英雄志願

GAL ACT
HEROISM

マイクロキャビン
三重県四日市市安島2-9-12
TEL(0593)51-6482

英雄志願

~GAL·ACT·HEROISM~

©1994 MICRO CABIN CORP.



冒険者の島

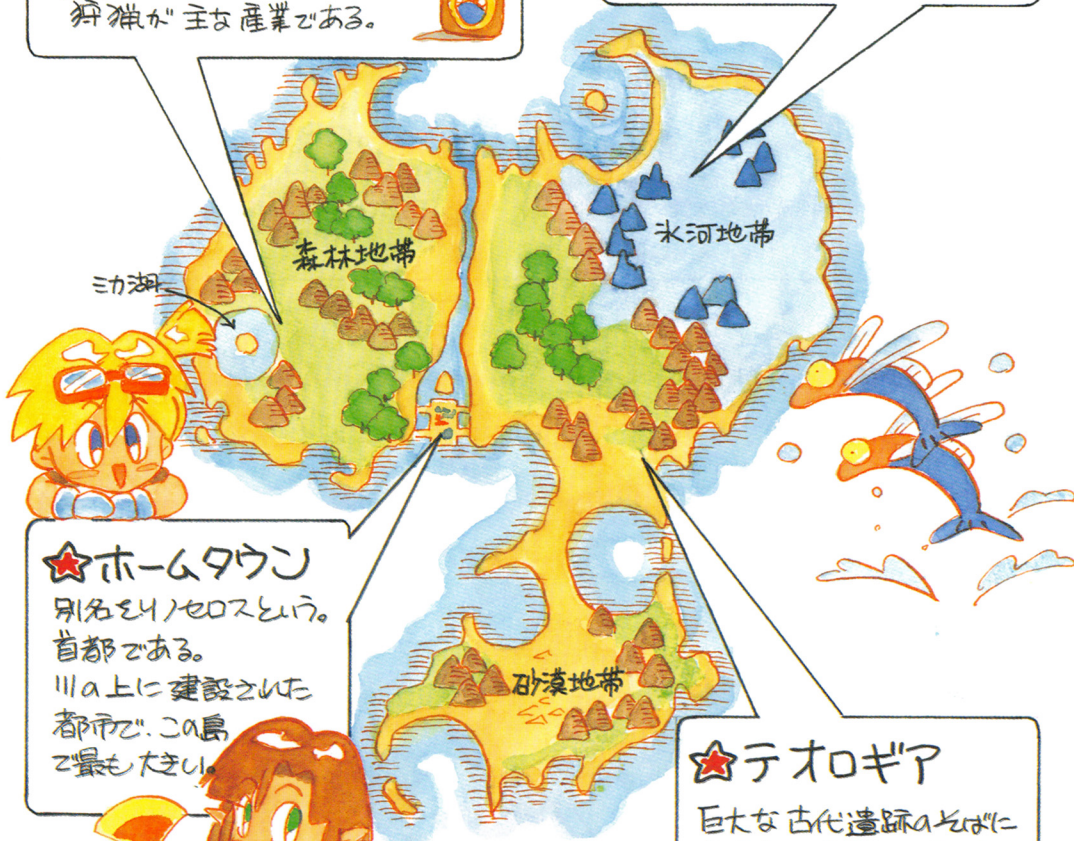
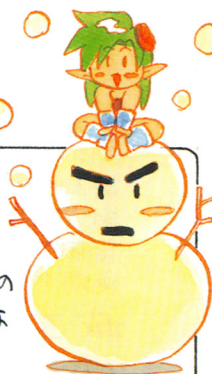
★ウェルクス

森林地帯にある大きな滝のすぐ近くに作られた都市。人々はテントで生活している。狩猟が主な産業である。



★アルビダ

氷河地帯に作られた、美と極寒の都市。芸術と主な産業としている。



★ホームタウン

別名モリノセロスという。首都である。川の上に建設された都市で、この島で最も大きい。



★テオロギア

巨大な古代遺跡のそばに作られた都市。古代遺跡からは「旧世紀の遺産」と呼ばれるテクノロジーの産物が発掘され、人々の暮らしに役立っている。



英雄を夢見て冒険者養成学校に入学した3人の女の子、それがあなたの操作する主人公達です。

あなたが入学した冒険者養成学校は、1つの首都と3つの近郊都市からなる島国にあります。

あなたは2年半の基礎講習を経て、最後の半年間を街に出て行き、実際に仕事をするで過ごします。これが卒業実習と呼ばれる期間で、この期間をいかに過ごすかによって、その後の将来は大きく変化することになるでしょう。

あなたの目的は、同級生達と競い合いながら、自分を高めていくことです。しかし、必ずしも競い合わなければならない理由はどこにもありません。

さあ、扉を開き、世界に足を踏み出しましょう。スリルと興奮に満ちた冒険があなたを待っています。

■フリーシナリオ■

「英雄志願」では、依頼を受け、解決することで経験を積み、報酬をもらいます。この世界での報酬は、クレジットと呼ばれるお金で支払われます。

「英雄志願」は、依頼という形でシナリオが起動し、展開します。そして、その依頼を受けるかどうかは、あなたの判断に任されます。これをフリーシナリオと言います。

多彩なシナリオが、あなたに選択されることを待っています。主導権はあくまで主人公であるあなたの選択にあります。

■フリーレベルアップ■

「英雄志願」は、一般的なRPGと同じように経験値を高めることでレベルが上がり、HPなどが上昇します。しかしそれだけでなく、プレイヤーの意思により能力値を自由に（経験値に関係なく）上昇させることができます。

最終的には能力値の変化によって、異なるエンディングへとたどり着くでしょう。

■マルチエンディング■

フリーシナリオ、フリーレベルアップ、その結果がマルチエンディングとなって現れます。

「英雄志願」のエンディングは、主人公である3人の少女が、半年間の実習期間をどう過ごしたかによって変化するのです。

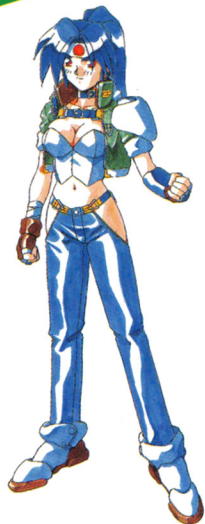
目次

キャラクター紹介.....	P2	戦闘.....	P22
ゲームの準備と起動.....	P6	ディープルと能力値.....	P27
操作方法.....	P8	ショップ.....	P28
起動メニュー.....	P9	動かない時には.....	P39
フィールド画面での操作.....	P11	サポート体制.....	P39
バトル画面での操作.....	P16	ご注意.....	P40
全体マップでの操作.....	P18	スタッフリスト.....	P41
ミッションと依頼斡旋所.....	P19	ホームタウンガイドマップ.....	P42
エンディングと時間経過.....	P21	冒険者の島.....	P44

キャラクター紹介

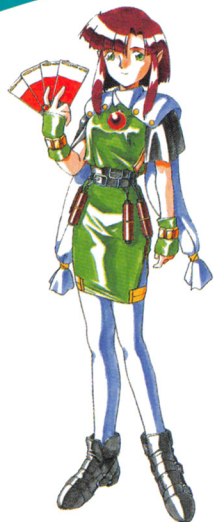
■主人公キャラクタ

サムライ娘 (仮称) Samurai Girl



- ・「じばんぐ」生まれの人間の少女。
- ・古き良きサムライの伝統を受け継ぐ。
- ・刀を扱うことができ、白兵戦では最も攻撃力が高い。
- ・親分肌で面倒見がよい。保護者ぶろうとして、それが鼻につくときがある。
- ・イメージCV／鶴ひろみ

エルフ娘 (仮称) Half Elf



- ・エルフの住む「シャーウッドの森」出身のハーフエルフの少女。
- ・エルフ娘は魔法を使うことができる。
- ・守銭奴。
- ・初歩的な医学知識を持っている。
- ・独立独歩と言えは聞こえはいいが、悪く言えばワガママな部分がある。
- ・イメージCV／久川綾

商店街 ①

ホームタウンの台所と呼ばれる商店街では、この島で随一の商品の豊富さを誇る店が軒をたらしめている。また、依頼執施所の存在もあり、この商店街は、冒険者やこの都市の住人で大変賑わっている。

城 ②

この区域には、この都市を支配している王の住居、つまり王宮がある。ただし、下々の者は滅多なことでは、入城できない。

住宅 ③

この区域には、貧民から中流程度の家庭が暮らす住宅が建ち並んでいる。

学 ④

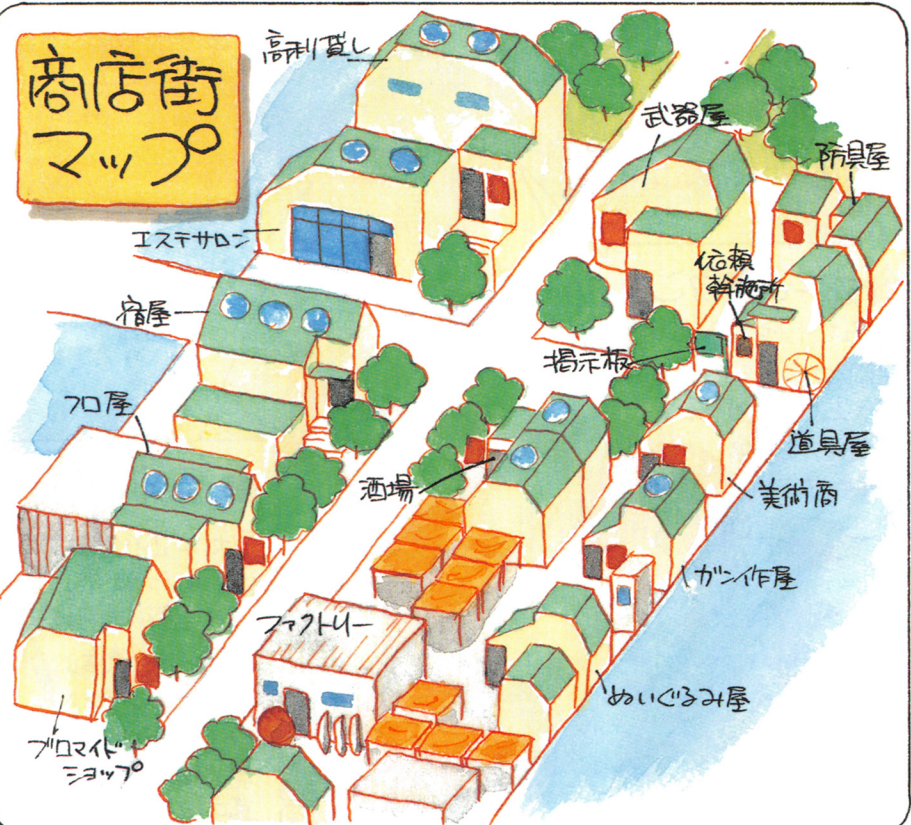
この区域は、冒険者養成学校つまり、主人公達の母校があり、他に、闘技場がある。闘技場とは、闘牛のようなものである。牛の代わりにモンスター同士に戦わせ、それを見物したり、どちらが勝つか賭けたりできる。

港 ⑤

この区域はとらの名前の通り、港湾施設が建ち並んでいる。

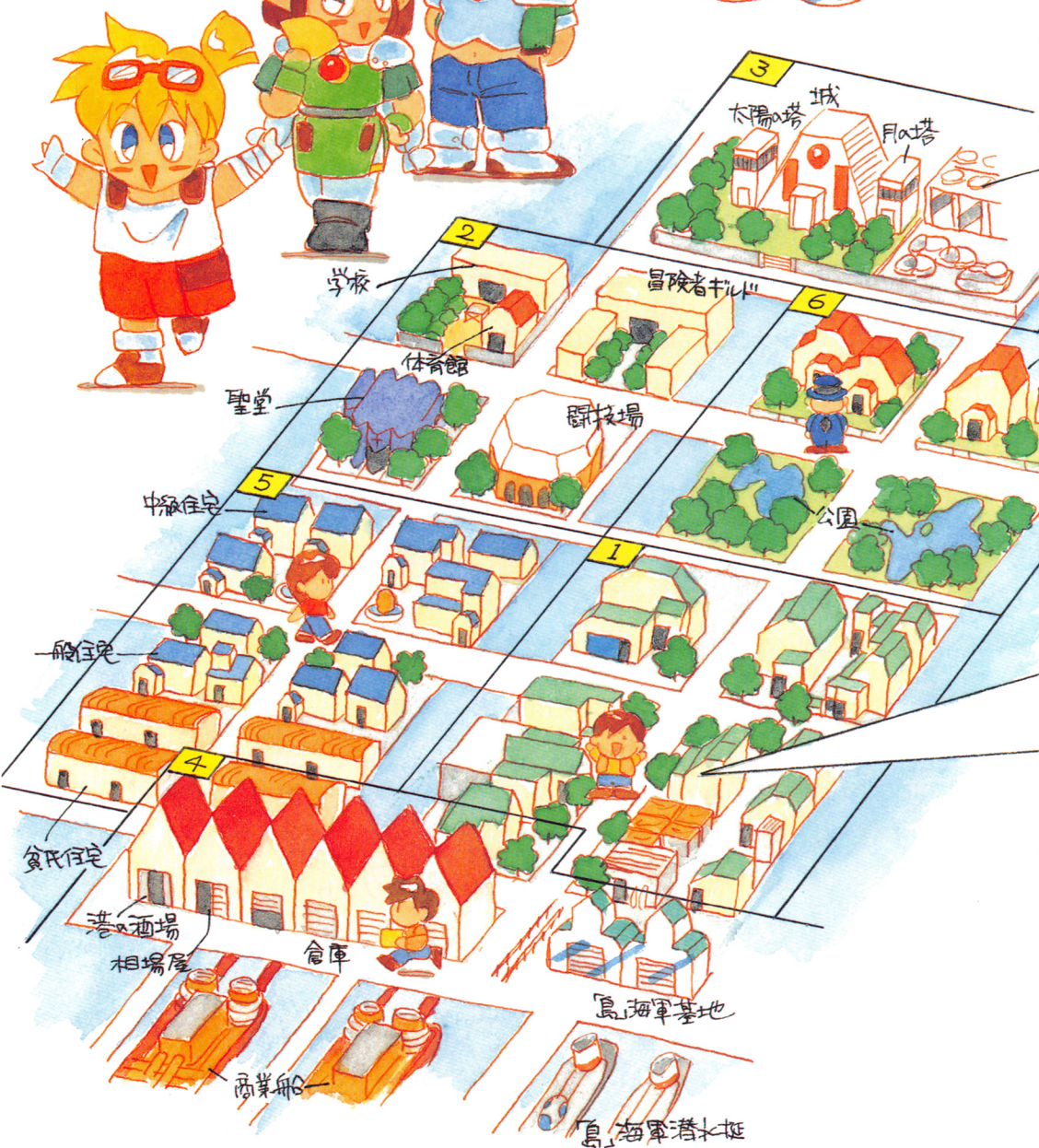
山の手 ⑥

高級住宅が建ち並ぶこの区域には、広大な公園があり、ここに住む者だけでなく、外人達には人目の少ない木陰を提供している。

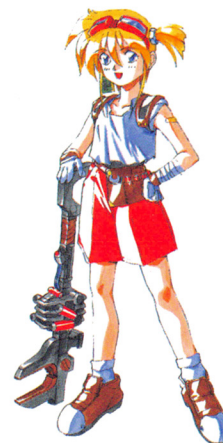


ホーム タウン

ガイド マップ



× カフェチ娘 (仮称) Mecha Feti Girl



- ・メカや発明が好きな少女。古代文明発祥の地「ククリカ」出身の少女。
- ・メカ召喚と呼ばれる技を使用することができ、戦闘中にお助けメカを呼び出すことができる。
- ・旧世紀の遺産と呼ばれるテクノロジーへの興味が強く、知識もある。
- ・おっとりした性格で、語尾を伸ばして話すクセがある。
- ・良く言えば協調性がある性格だが、悪く言えば甘えん坊である。
- ・イメージCV／横山智佐

プリシラ Fairy



- ・主人公達3人を見張るために冒険者養成学校から派遣された小妖精。
- ・1人称が「あちし」、語尾に「～だわさ」とつけて話すクセがある。
- ・羽はないが、空中をふわふわと飛ぶことができる。
- ・彼女は観察者であるので、戦闘や事件解決にはあまり関わらない。
- ・イメージCV／松井菜桜子

ライバルキャラクタ

ミッション遂行中や、闘技場で開かれる武闘大会でライバルと会うことがあります。時には喧嘩をすることもあるでしょう。そして、時には励ましあうこともあるでしょう。そうやって、お互いに成長していくのです。

TEAM ALFA

サラス／イメージC V 冬馬由美



天竺生まれの黒人少女。階級国家である天竺でも、最も尊いと言われる、「薔薇門」の家に生まれながら、階級に縛られることを嫌い、冒険者養成学校へやってきた。力が並みはずれて強く、両手用の重いモーニングスターを片手でブンブンと振りまわす。落ち着いた性格だが、やや厭世的な部分もある。

ヴァニラ／イメージC V 瀧崎ゆり子



もの心ついた時には、外で遊ぶよりも、実験が好きだったという彼女の望みは、医者になることだった。運命とは皮肉なもの、彼女が作り出す奇怪な薬品は、人の傷を癒すよりも、人を傷つける方に効果があったのだ。

そんなわけで彼女は、医者になるという夢を諦め、冒険者になる道を選んだのだ。性格は好奇心に富み、厄介事に首を突っ込みたがる。

ネネ／イメージC V 坂本千夏



旅芸人の一座に生まれたネネは、どこという故郷をもっていない。3人姉妹の末っ子で、一番下の姉とですら15も年が離れている。そのため、みんなから大変甘やかされて育った。

このまま甘やかしては、ロクなものにならないと気付いた父親の思惑により、冒険者養成学校へ入れられる。可愛いんだけど、大変にわがままである。

ミナミ／イメージC V 高山みなみ



アルファチームに御目付け役として、派遣されたはいいものの、問題児ばかりで、早くも前途多難な状況である。心配症な性格なので、一行のマイペースぶりに振り回されて、胃の痛い日々を送っている。

TEAM DELTA

キララ／イメージC V 深見梨加



とにかく、うるさい双子である。キャピキャピのルンルン（死語）である。キララの方が妹で、妹の方が姉よりうるさい。

世話好きで、よく気がきくのだが。

クララ／イメージC V 富沢美智恵



やっぱりうるさい双子のかたわれで、クララの方が姉である。妹よりほんのちょっぴり物静かではあるが、やっぱりうるさい。

性格も似たりよったり。

シンディ／イメージC V 篠原恵美



自主独立の気風が強い、陽気な娘。ボーイッシュで、性格もさっぱりしている。（そうでもない、双子とはパーティーなんか組めない）しかし、強情な部分もある。

アヤ／イメージC V 國府田マリ子



気まじめで神経質なタイプ。一番貧乏クジを引きやすいタイプで、実際、貧乏クジをよく引く。今回の状況も実はその典型である。

双子がもうちょっとおしとやかにしてくれればなあ、とか思っているがそれを言えるはずもない。

スタッフリスト

プロデュース／プログラム 三曾田 明

ゲームデザイン／企画補佐／シナリオ 瀬田 哲也

キャラクターデザイン&原画 川口 洋一郎
企画／ディレクション

ゲームデザイン 陣内 靖弘
マップ・モンスター・フィールドキャラクター
各デザイン&グラフィック

音楽 瓜田 幸春

プログラム 村田 耕治

シナリオプログラム 大野 功二

シナリオプログラム補佐 泉 正人

マップグラフィック 宮脇 憲司

OP・EDグラフィック 近藤 良二

デバック管理 伊藤 勝巳

ミュージックドライバ／Me a lシステム 山田 浩司

広報／アートディレクション 樋口 恵津子／小塚 元啓

マップイラスト 大谷 華奈子

イメージイラストレーション せた のりやす
サブキャラクターデザイン

企画／制作 (株)マイクロキャビン
(有)アローソフト

©1994 MICRO CABIN CORP.

ご注意

- 1.このプログラム及びマニュアルの内容の一部、または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと、著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
- 2.中古品として再販売することを業として行なうことを禁止します。
- 3.このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することはできません。
- 4.この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
- 5.製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れ等、お気付きになりましたら、当社まで御一報ください。
- 6.お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受け致しておりませんのでご了承ください。
- 7.長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。また、長時間ゲームをする時は1時間ごとに10分～20分の休憩をしましょう。

TEAM VECTOR

カエデ/イメージC V 島津冴子



がちがちの封建社会から逃げ出たくて、自分を磨くためと偽って冒険者養成学校にやってきた。じばんぐ出身。

人情家で、涙もろく、こう見えて乙女チックなのであったりする。

アルネ/イメージC V 佐久間レイ



謎の中華系魔法使いアルネは、失われた華王国の末裔と自称しているが、本当のところは不明である。語尾に、「～あるね」とつける特徴的なしゃべり方をする。性格は大雑把で、がさつ。

チェリー/イメージC V 富永みーな



メリケンからやって来た、奇術師の娘。大変なおっちょこちょいで、奇術師としては致命的なことに、不器用である。

シルクハットから兎を出すはずが、ヘビを出してしまったなどというのはかわいいもの。人体切断の奇術で危うく殺人者になりかけ、水中鍵抜けでは水死体になるところだった。みかねた師匠が、冒険者への転職を勧めたため、冒険者養成学校へやってきた。

チサ/イメージC V 横山智佐 (二役)



元気少女ではあるが、非常に間が悪い。

本人がいると気付かずに盛大に悪口を言ってしまった、苦心して隠してあるハゲに気がついて笑ってしまったりするのである。今回も、本当はチャーリーチームの担当になるはずだったのだが、ベクターチームの担当になってしまった。

TEAM CHARLY

キャロル/イメージC V 勝生真沙子



強くたくましくという、父親の期待に応えて、ついにストリートファイターをやって金を稼ぐまでにいたった。連戦連勝ではあったが、自分より強い奴に会ってみたくなくて、冒険者養成学校にやってきた。

性格は口より先に手が出るタイプ。負けん気が強い。しかし、その反面、自分より弱い者を見ると、放ってはおけない。

アルビオン/イメージC V 鷹森淑乃



体の色素がない白子であるため、疎まれて村を出た。どこも偏見と蔑視に満ちているこの社会の中で、ようやく自分を認めてくれる人々を発見した、それが冒険者と呼ばれる人々だった。

クールで理知的、合理性の権化の彼女は無駄を極力嫌う。

シズカ/イメージC V 本多知恵子



優等生で、おしとやかな彼女。性格は内気で、引込み思案である。積極的な性格になりたくて、冒険者養成学校にやってきた。当然、語尾を伸ばし、～ですう、というようなしゃべり方をする。

キッコ/イメージC V 井上喜久子



比較的チームがしっかりしているの、彼女のようにぼんやりした性格でもお目付け役がつとまるのだ。

キッコは、運のよさだけで人生を渡ってきたようなタイプ。なんだか知らない間に理想的な状況にほうり込まれているという強運の持主。

ちなみに、イメージC V (キャラクタボイス) は、シナリオライターの希望 (野望とも言う) です。

みなさんも声優さんの声を想像しながら、ゲームをプレイしてみてもはどうでしょうか、普通にプレイするのとは、また違った楽しみがあるでしょう。

※MEGDOSは株式会社エス・ピー・エスの登録商標です。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

ゲームの準備と起動

「英雄志願」は、以下のいずれかのディスクドライブ構成でプレイできます。

- ・フロッピーディスクドライブ2基
- ・フロッピーディスクドライブ1基+RAMドライブ
- ・ハードディスク+フロッピーディスク

■ユーザーディスクの用意

ユーザーディスク用に内容を消去しても構わないフロッピーディスクを1枚用意してください。このディスクはフォーマットする必要はありません。

ハードディスクでプレイする場合、ユーザーディスクは必要ありません。

■「フロッピーディスクドライブ2基」の場合

準備

ユーザーディスク以外に特に準備するものではありません。

起動

パソコン本体の電源を入れて、「DISK1」をドライブ番号の小さい方に入れ、リセットしてください。初期タイトルが表示されます。

■「フロッピーディスクドライブ1基+RAMドライブ」の場合

準備

2HDフロッピーディスクタイプのRAMドライブを「DISK1」として使用します。

①ユーティリティ・メニューでパソコン本体のモードを以下のように設定してください。

※ユーティリティ・メニューについては、各パソコン本体添付のマニュアルを参照してください。98NOTEシリーズでは、[HELP]キーを押しながらリセットすると、ユーティリティ・メニューになります。

・RAMドライブの使用	する
・システム起動装置の指定	RAMドライブ
・第1ドライブの指定	RAMドライブ
・RAMドライブライトプロテクト	しない

②設定終了後、「DISK1」の内容をRAMドライブに転送してください。

※転送の方法は、パソコン本体付属のマニュアルを参照してください。

※他のアプリケーションでRAMドライブを使用すると、RAMドライブ中の「DISK1」の内容が消えてしまいます。再度「英雄志願」をプレイするときは、もう一度「DISK1」をRAMドライブにコピーしてください。

起動

パソコン本体の電源を入れてください。RAMドライブの「DISK1」が起動し、初期タイトルが表示されます。

■「ハードディスク」の場合

ハードディスクで「英雄志願」をプレイするには、起動ディスクの作成、ハードディスクへのインストールの作業が必要になります。

この作業は、MS-DOSの専門知識が必要となります。以下の作成手順と注意をよく読んで、十分に理解した上で慎重に作業を行ってください。

動かない時には

製品には万全を期していますが、万一ソフトが動作しないときには、下記事項を確認してください。また、購入された販売店などで、同じ機種 of 動作をお確かめください。別の機械で動作する場合には、ご使用の機械の故障が考えられます。販売店にご相談ください。

- ・本体に640Kバイトのメモリが載っているか、確認してください。
- ・本体がレジャー機能を持っているものは、「レジャーを使用しない」設定にして起動し直してください。
- ・ラップトップ、ノートタイプのキーボードには、テンキーはありません。カーソルキーを使用してください。
- ・I・Oバンク方式のメモリを増設していて、ディスクキャッシュが動かない場合は、ディップスイッチ3-6をONにしてください。本体メモリが512Kバイトになり、キャッシュが働くようになります。
- ・プロテクトメモリが載っている場合、I・Oバンクメモリの有無に関わらず、プロテクトメモリのみをキャッシュとして使用します。
- ・デジタルディスプレイでは、正しい色が出ません。アナログディスプレイをご使用ください。
- ・交換するディスクが間違っていないか、画面のメッセージを確認してください。
- ・画面が暗いときは、ディスプレイのコントラストつまみで調整してください。
- ・画面が上下に揺れるときには、ディスプレイの垂直同期つまみで調整してください。

サポート体制

- ディスクを読んだ後、止まってしまった
- 画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
- 最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書にご記入の上、弊社までディスクと共に郵送してください。至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートは、ユーザーアンケートにご解答くださった方のみ限定させていただきますので、あらかじめユーザーアンケート葉書をご返送くださいますようお願い致します。

- もしディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミスでディスクを壊してしまった場合、有償でディスクを交換致します。料金はディスク1枚につき1500円（税込）となっております。料金分の定額小為替（無記名）か小額切手を送付商品に添えてお送りください。現金書留をご利用いただいても結構です。

※ディスクをお送りの際には、段ボール紙などで丁寧に包んで、必ず全てのディスクを郵便でお送りください。ユーザーディスク、データディスクなどをお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封してください。

【送り先】

〒510 三重県四日市市安島2-9-12
株式会社マイクロキャビン ユーザーサポート係
〔商品の品質に関するお問い合わせは〕
TEL 0593-51-6482 ユーザーサポート係まで
14:00~17:00/月~金（祝日休）
※ヒントについてのお問い合わせはご遠慮ください。

～武闘大会に出場する場合～

毎月4日に開かれる武闘大会には、自ら出場することもできます。このとき、自分にナットを賭けることもできます。

戦闘

戦闘は、通常の戦闘と同じように解決します。

勝敗

10ターン目までに勝敗がつかなかった場合は、残りHPの平均値が高い側を勝者とし、残りHPの平均が同じだった場合は、ドローとなり、賭け金を失います。

負けた場合でも、ゲームオーバーになりません。賭け金を失い、HP1で復活します。

勝った場合は、次の試合に出場できます。もちろんダブルアップも可能です。トーナメント方式で、優勝者には、クレジットによる賞金がもらえます。

■宿屋（HPが完全回復する）

いわゆる宿屋です。1泊すると、HPが全回復します。また宿泊の有無に関わりなく、セーブをすることができます。料金は10クレジット程度が基本ですが、街によっては増減します。

■酒屋（酒が飲める）

お酒とちょっとしたつまみがあります。あんまり飲みすぎると後悔することになるのは現実世界と同じです。

飲みすぎると二日酔いになり、能力値にペナルティーを受けます。

料理は食べたからといって、何か能力値に変化を及ぼすものではありません。

〈酒1杯あたり〉

上等な葡萄酒	10クレジット
エール（＝ビール）	3クレジット
酸っぱい葡萄酒（ハチミツ入り）	3クレジット
酸っぱい葡萄酒（しょうが入り）	2クレジット
酸っぱい葡萄酒	1クレジット

〈料理1皿〉

くし焼き肉	1クレジット
空豆のシチュー	1クレジット
黒パン	1クレジット

■風呂（二日酔いが直る）

飲みすぎた朝には、風呂に入ると体がスッキリするはずですが、1回1人につき10クレジットが必要です。「二日酔い」時に入ると、ペナルティーを回復することができます。

◆ハードディスクの空き容量が8Mバイト以上必要です。ハードディスクの仕様によっては、8Mバイト以上の容量を必要とする場合があります。ハードディスクの空き容量は、余裕をもって確保してください。

◆「英雄志願」をインストールするためには、あらかじめハードディスクにMS-DOS 5.0がインストールされていなければなりません。まだの方はハードディスク及びMS-DOS 5.0のマニュアルを読んで、ハードディスクにMS-DOS 5.0をインストールしておいてください。

◆使用方法、手順などを間違えると、ハードディスク上にあるプログラム、データ等を失う可能性があります。その際、当社では責任を負いかねますので、事前にバックアップをとっておくなど、十分な保護措置を行なっておくことをお勧めします。

◆当社が推奨する以外の方法によるインストール及び起動については一切保証いたしません。また、それによる誤動作や破損についても一切責任を負いません。

準備1－起動ディスクの作成

①パソコン本体を起動して、ハードディスクからMS-DOSを使用可能な状態にします。

②内容を消去しても構わないフロッピーディスクを1枚用意して、FORMATコマンドでMS-DOSのシステムディスクを作成してください。作成したディスクを、以後「起動ディスク」と呼びます。

例) ハードディスクがAドライブ、本体付属ドライブ1がBドライブ、ドライブ2がCドライブのとき、ドライブ1で起動ディスクを作成するには

FORMAT B: /S < >

と入力します。システム付きにするので、/Sを忘れずに付けてください。

準備2－ハードディスクへインストール

①「起動ディスク」をフロッピーディスクドライブに入れ、リセットします（フロッピーディスクからMS-DOSを起動します）。

②MS-DOSが起動したら、コマンドプロンプト（A>）が表示されている状態にしてください。

③「起動ディスク」を抜いて、「英雄志願」の「DISK6」を入れてください。

④INSTALL < > と入力してください。インストールプログラムが起動します。

⑤画面の指示に従って、インストール作業を行なってください。

※フロッピーディスクからMS-DOSを起動しているの、ハードディスクから起動したとき、各ドライブのドライブ名が異なります。インストール先のドライブ名にはご注意ください。

起動

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れてください。

②「起動ディスク」をフロッピーディスクドライブに入れ、リセットします。

③初期タイトルが表示されます。

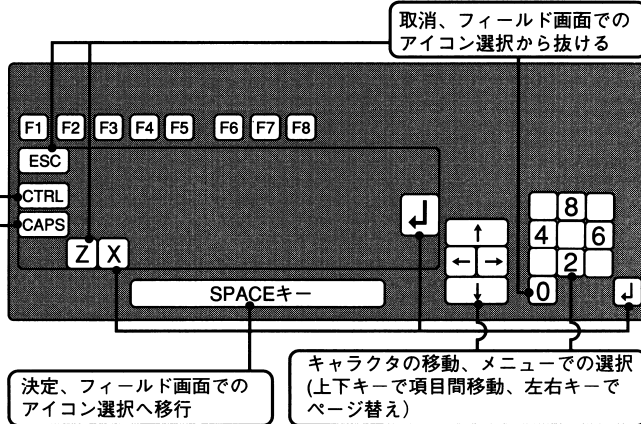
操作方法

「英雄志願」はキーボードの他、ジョイパッド、マウスにも対応しています。

■キーボード

ウェイト解除
(セリフ表示が最高速になる。
処理速度の速い機種では、
フィールドでのキャラクタ
移動が早くなる)

取消、フィールド画面での
アイコン選択から抜ける

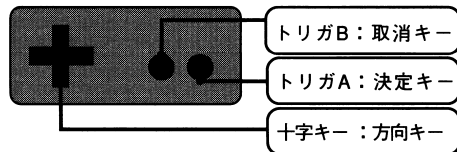


透過ON/OFF
(壁の向こうなどでキャラク
タが見えないとき、ロック
すると半透明で表示される)

決定、フィールド画面での
アイコン選択へ移行

キャラクタの移動、メニューでの選択
(上下キーで項目間移動、左右キーで
ページ替え)

■ジョイパッドとキーボードの対応

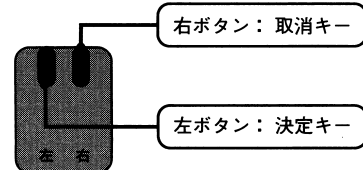


トリガB：取消キー

トリガA：決定キー

十字キー：方向キー

■マウスとキーボードの対応



右ボタン：取消キー

左ボタン：決定キー

方向キーとの対応はありません。マウスを動か
し、マウスカーソルで目的のアイコンを選
びます。

マウスでのメニュー選択

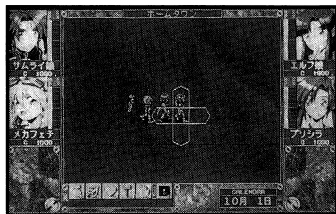
メニューを開いた状態では、「マウスを使う」、「マウスを使わない」の設定に関わりなく、いつでもマウス操作が可能です。マウスカーソルを動かして、目的のメニュー項目を選択してください。

マウスを使わないの設定のとき、マウスカーソルの初期位置は画面右下隅になります。このときマウスを左上方向に動かすと、マウスカーソルが画面内に表示されます。

表示ページを切り替えるときは、次のページがあるとき表示される三角のページアイコンをマウスカーソルで指して左ボタンをクリックします。

マウスでのアイコン選択

各ゲーム画面にはマウスで操作するためのアイコンが用意されています。マウスカーソルでそのアイコンを指して左ボタンをクリックすると、それぞれ対応するコマンドが実行されます。



マウスでのキャラクタ移動

起動メニュー、システムコマンドで「マウスを使う」の設定にしておくと、キャラクタの周囲に十字の形をした箱枠（移動アイコン）が表示されます。これらをマウスカーソルで指定し、左ボタンを押すことにより、キャラクタをその方向に動かします。

■プロマイドショップ（売れる毎に印税がもらえる）

プロマイド屋に行くと、自分の顔の写真を撮影し、お店に登録できます。

撮影のとき、気まぐれに顔の表情が変わるので気に入ったところで決定キーを押してください。

登録した顔写真は、10日につき何枚か売れ、一枚売れる毎に1クレジットの印税が入ります。

■闘技場（ギャンブル、「武闘大会」出場）

闘技場では毎日のように、モンスター同士の戦いが、見せ物として繰り広げられています。プレイヤーは闘技場で開かれる試合にナットをかけてギャンブルを楽しんだり、あるいは、月に1度開かれる「武闘大会」に出場することもできます。

～ギャンブルの場合～

いわゆる賭けです。戦いの中で誰が勝つかを当てます。しっかり稼げば、通常では手に入らないアイテムを景品として手に入れることができます。

ギャンブル専用コイン「ナット」

ギャンブルを楽しむためには、クレジットをギャンブル専用通貨「ナット」に交換しなければなりません。交換レートは、1ナット＝1クレジットです。

この「ナット」は闘技場だけで買物可能な通貨で、その他のショップでは使えません。

オッズ計算

オッズとは賭け率のことで、賭けに勝った時の配当金に関係します。オッズが高ければ高いほど勝った時の配当は高くなりますが、オッズが高いということは人気がない、つまり大半の人が負けると判断しているということです。しかし、勝負は時の運。オッズの低い側が勝つとは限りません。

1回に賭けられる最低金額は5ナットです。1ナットきざみで最高50ナットまで、賭けることができます。

勝敗

勝敗は、どちらかが戦闘不能状態になったときに、生き残った方を勝ちとします。「眠り」など、制限時間が過ぎれば正常に戻る一時的な戦闘不能は、勝敗を決定する要因にはなりません。

ダブルアップ

勝った配当金をそのまま次の試合に持ち越すことができます。これをダブルアップといいます。このダブルアップ時のみ、50ナット以上の賭け金を賭けることができます。ただし、ダブルアップ時は連続して全額、賭け続けなければなりません。

例えば、1000ナットの配当金のうち、90ナット賭けて10ナット換金するということはできません。

ドロー

試合が10ターン以上続いても勝敗が決まらない場合は、ドロー（引き分け）となります。引き分けの場合は、賭け金は親の総取りとなります。つまり賭けた側ではなく、賭けの主催者のもとに入ります。掛金は戻ってきません。

ナットの使い道

ナットは、景品交換所でしか入手できないアイテムと交換できます。

商品名	必要ナット	
召喚アイテム詰合せ	300	（使い捨て召喚メカ各1個ずつの詰合せ）
偽エネゼン	1000	
龍の安全ピン	5000	
龍の鎧	8000	
龍の角	10000	

各相場のデータ

[小豆相場]

最低投資金額 10 クレジット～
投資単位 5 クレジット刻み
特徴 比較的安全
値動き幅 1 投資単位に対し±4 クレジット

[塩相場]

最低投資金額 50 クレジット～
投資単位 10 クレジット刻み
特徴 やや波乱有り
値動き幅 1 投資単位に対して±10 クレジット

[金相場]

最低投資金額 100 クレジット～
投資単位 10 クレジット刻み
特徴 非常に波乱含み
値動き幅 1 投資単位に対して±10 倍クレジット

相場の取り引き解約

相場での金額がマイナスになった場合、その時点で取り引きが解約されます。

■高利貸し（お金を借りられる）

高利貸しという人々があります。担保も保証人もなしでお金を貸してくれる金融業者です。1 日につき1%の利子です。キャラクタの実力にあわせて、借用額制限があります。

金喰い虫

借金をすると、借用契約を結んだ時点で、持ち物に「金喰い虫」が追加されます。持ち物がいっぱいの場合は契約は成立しません、売るか捨てるかして持物を減らしてください。「金喰い虫」は「使う」「捨てる」「交換する」事はできません。

「金喰い虫」を持っているキャラにお金が入ると、そのうちの25%が自動的に「金喰い虫」に食べられることになり、その金額分、高利貸しに返済したことになります。「金喰い虫」は借用した全額分を食べた時点で、自動的に消滅します。

約束事

なお、高利貸しに直接返済すれば、一括で返済することもできます。

既に借金がある場合は、その借金の返済が終わるまで、高利貸しから借金をすることができません。

ゲーム終了時点で借金がある場合、持っているアイテムが強制的に換金されて、借金の返済にあてられます。それでも金額が足りない場合は、能力値から減点されていきますので、実生活同様、借金はなるべく早い時期に返済しておく方がいいでしょう。

■エステティックサロン

体重や3サイズをある程度調整することができる絶対無害の全身美容院です。

1 週間（この世界で6日）単位でエステティックサロンに通い、体重、3サイズを増減させることが出来る可能性を持つことができます。ややこしい言い方ですが、簡単に言うと、必ずしも効果があるわけではない、ということです。

費用と時間経過

費用は1人につき、1 週間（この世界で6日）で100 クレジットが必要になります。

パーティーの1人だけがエステにいくと、ほかのキャラは何もできずに1 週間という時間だけが経過することになります。

起動メニュー

初期タイトルが表示されているとき、決定キーを押すと、起動メニューが表示されます。ここでは「英雄志願」を始める位置を指定したり、ゲームをする際の環境を指定します。

セーブ地点から
スタート地点から
オープニングから
環境設定
ユーザーディスク作成

■セーブ地点から

【データ一覧の表示】 → 【ロードする（再開する）データを選択】 → 【データをロードする】 → 【ゲーム再開】

「セーブ地点から」を選択すると、前回までにセーブされたデータ一覧が表示されます。データ一覧の中から、再開したいデータを選択してください。セーブした時点から、ゲームを開始できます。

■スタート地点から

【主人公キャラクタの名前入力】 → 【主人公キャラクタチームのチーム名入力】 → 【ゲームスタート】

「スタート地点から」を選択すると、オープニングを飛ばして、主人公キャラクタの名前とチーム名の入力のみでゲームをスタートすることができます。

主人公キャラクタの名前、並びに、チーム名の入力は、次項「オープニングから」をお読みください。

■オープニングから

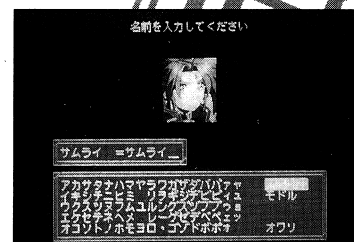
【主人公キャラクタの名前入力】 → 【主人公キャラクタチームのチーム名入力】 → 【オープニング】 → 【ゲームスタート】

「オープニングから」を選択すると、オープニングを表示し、ゲームをスタートします。初めてプレイするときに選べます。

名前入力

主人公キャラクタの3人には、最大5文字までの名前を付けることができます。

入力したい文字にカーソルを合わせて、決定キーを押してください。名前入力での取消キーは入力した文字の取消に使用します。名前入力を終わるときは、「おわり」を選んでください。



全員の名前入力が済めば、名前入力を終了します。

特別な文字（機能）

「カタカナ」	「ひらがな」	入力する文字のカタカナ、ひらがなの切り替え
「スペース」		空白文字
「もどる」		最後に入力した1文字を削除
「おわり」		名前入力を終了

チーム名入力

全員の名前を入力し終わったら、チーム名の入力をします。入力方法は、名前入力と同じです。最大5文字までです。

■環境設定

ゲームをする際の環境を指定します。

モニター

モニターテレビの種類を設定することができます。白黒液晶（8階調）は、ノートタイプのパソコンに採用されている白黒液晶モニタのためのものです。

- ・カラー（アナログ16色）
- ・白黒液晶（8階調）

マウス

マウスを使うか使わないかを指定します。

- ・マウスを使わない
- ・マウスを使う

移動速度

キャラクタの移動速度を指定します。ただし、ご使用の機種により速度が変わらない場合もあります。ご了承ください。

- ・標準
- ・やや速い
- ・速い（CTRLキーを押しているときと同じ速度）

セリフ表示速度

セリフ表示速度を指定します。

- ・標準
- ・やや速い
- ・速い（CTRLキーを押しているときと同じ速度）

セーブディスク

セーブディスクを指定します。「ハードディスク」はハードディスクで起動していない場合、選択できません。

- ・ゲームディスク（1ヶ所のみ可）
- ・ユーザーディスク（10ヶ所のみ可）
- ・ハードディスク（残り容量があれば10ヶ所まで可）

ユーザーディスク作成

ゲームディスクと同一メディアのフロッピーディスクを用意し、画面の指示に従って操作してください。

※ユーザーディスク作成を実行すると、ご用意されたフロッピーディスクに記録されている内容は消去されますのでご注意ください。

■ぬいぐるみ屋（きぐるみ）

全身をすっぽりと覆うぬいぐるみ（きぐるみ）を売っています。分厚く頑丈な素材でできているので、鎧として使うことが出来ます。しかし、ぬいぐるみを装備すると、武器しか持てなくなります。

アイテム名	効果	装備可能者	値段
怪獣	武器しか持てない、防御力15	サ、エ、メ	675
イヌ	武器しか持てない、防御力19	サ、エ、メ	1140
ウサギ	武器しか持てない、防御力23	サ、エ、メ	1840
セキトリ	武器しか持てない、防御力27	サ、エ、メ	2565
オクトパス	武器しか持てない、防御力31	サ、エ、メ	3100

■骨董屋（美術工芸品）

美術工芸品を売買できます。一説によると、美術品は心を豊かにし情操によいとされています。

アイテム名	効果	値段
八重桜の壺	気品+1、色気-1	100
向日梅の壺	気品+2、色気-2	200
三輪鈴の壺	気品+3、色気-3	450
八重桔梗の壺	気品+4、色気-4	800
三葉南天	気品+5、色気-5	1,250
富岳36系	気品+1、信仰+1、色気-2	100
キララDAY	気品+2、信仰+1、色気-3	200
試作品246号	気品+1、信仰+2、色気-3	450
鳳凰期間	気品+2、信仰+2、色気-4	800
メンタリティー	気品+2、信仰+3、色気-5	1,250
エウリオネー	気品+1、闘志-1	100
死の武闘	気品+2、闘志-2	200
エンクウ・ブッダ	気品+3、闘志-3	450
雷神デエルの子	気品+4、闘志-4	800
刻印	気品+5、闘志-5	1,250

■相場屋

相場とは？

相場とは、ある種のギャンブルです。最低投資金額を預け、1日刻みで変動する相場から利益を得る仕組みですが、必ずもうかるとは限りません。

それぞれの相場に対して、最低金額以上を預け、好きな時に引き出すことができる。これが相場の基本的な利用形態です。しかし、1日ごとに相場の上下による利益、または損失が計算されていくので、注意が必要です。

例えば

100クレジットの利益を出したと仮定します。引き出せば、+100クレジットの利益となります。しかし、とりあえずそのまま預けておいて、もう1日様子を見た結果、-300クレジットの損失が出たとします。この場合、前日の+100、今日の-300で、結果的には-200クレジットの損失となります。

投資金額以上の損失を被った場合、投資金額はゼロになります。

メカギルド（メカフェチ娘用テクニック習得）
メカフェチ娘用のテクニックを習得することができます。技レベル3以下のテクニックならば、他のキャラクタでも習得できます。

名前	基本成功率	技レベル	基本消費TP	技攻撃力	内容	対象	値段	対ボス
スタンハンマー	80	1	5	5	打撃1	敵単	初期装備	○
ショックハンマー	75	2	6	10	打撃2	敵単	180	○
ソニックハンマー	70	3	6	15	打撃3	敵群	360	○
ウェイブハンマー	65	4	7	20	打撃4	敵群	620	○
スターハンマー	60	5	7	25	ダメージ+ 1～4ターンマヒ	敵単	925	○
ピコピコハンマー	60	5	7	25	ダメージ+ 1～4ターン混乱	敵単	925	○
ショックブースター	60	5	8	25	打撃5	敵全	950	○
ソニックブースター	55	6	8	30	打撃6	敵全	1320	○
シールド	75	1	5	—	防御力50%増	自キャラのみ	55	○
耐魔法シールド	75	2	6	—	魔法耐性50%増	自キャラのみ	180	○
メカ召喚	100	1	10	—	メカを召喚する	自キャラのみ	初期装備	○
スキャナー	85	1	4	—	敵HP探知、 弱点発見	敵単	95	○
ロックオン	70	3	6	—	命中率20%上昇、 次ターンのみ	自キャラのみ	360	○
チャージ	70	3	6	—	攻撃力50%上昇、 次ターンのみ	自キャラのみ	360	○
ジャミング	65	4	7	—	敵命中率30% 低下	敵単	620	○

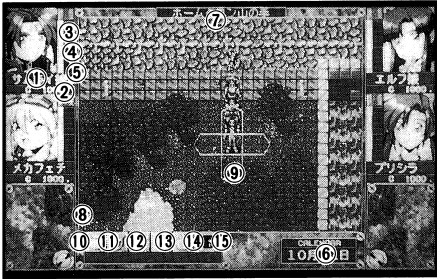
プリシラ用テクニック

名前	基本成功率	技レベル	基本消費TP	技攻撃力	内容	対象	値段	対ボス
針で突く	80	1	5	5	攻撃	敵単	初期装備	○
飛び回る	75	2	5	—	素早さ2倍	自キャラのみ	初期装備	○
急所を突く	55	6	8	—	即死	敵単	初期装備	×
弱点観察	90	1	5	—	弱点発見	敵単	初期装備	○
応援	70	3	6	—	攻撃力50%アップ	自キャラ全	初期装備	○
挑発	65	5	7	—	敵、直接攻撃のみ しかししない	敵単	初期装備	○
ずらかる	75	3	10	—	逃走	自キャラ全	初期装備	○

■贋作屋（有名な武器・防具の贋作）
贋作と呼ばれる安価な武器の売買ができます。贋作は本物と性能的には変わらないのですが、耐久性で劣るのが贋作の特徴です。何より安価なのが魅力ですが、いつ壊れるかわかりません。

アイテム名	効果	値段	装備可能者	装備箇所
偽ムラサ	攻撃力20（数回使うと壊れる）	150	サ、エ、メ	右手
偽マサムネ	攻撃力25（数回使うと壊れる）	250	サ、エ、メ	右手
偽オサフネ	攻撃力30（数回使うと壊れる）	450	サ、エ、メ	右手
偽ヨシミツ	攻撃力35（数回使うと壊れる）	600	サ、エ、メ	右手
偽エチゼン	攻撃力40（数回使うと壊れる）	非売品	サ、エ、メ	右手
偽コテツ	攻撃力45（数回使うと壊れる）	非売品	サ、エ、メ	右手

フィールド画面での操作



- ① キャラクタの名前
- ② お金（単位はクレジット）
- ③ ヒットポイント（パーセント表示）
- ④ テクニックポイント（1日盛りポイント）
- ⑤ レベルアップに必要な経験値（パーセント表示）
- ⑥ 「英雄志願」世界の日付
- ⑦ 地名
- ⑧ マウスカーソル
- ⑨ 移動アイコン
- ⑩ アイテムアイコン
- ⑪ 装備アイコン
- ⑫ ステータスアイコン
- ⑬ 工作アイコン
- ⑭ テクニックアイコン
- ⑮ システムアイコン

フィールド画面では方向キーを使ってキャラクタを移動させ、さまざまな所に行き、会話したり戦闘（モンスターキャラクタとぶつかる）したりします。

そして、必要に応じて6つのコマンドを操作します。操作するデバイス（キーボード、ジョイパッド、マウス）によって、コマンド起動の仕方は若干異なります。

キーボードで操作するとき
対応する【F1】～【F6】のファンクションキーを押します。また、ジョイパッドと同じ操作もできます。

ジョイパッドで操作するとき
トリガAを押すと、コマンドアイコンにカーソル（四角い棒）が表示されます。十字キーの左右で各アイコンにカーソルが移るので、目的のアイコンに移動させてトリガAを押します。このときトリガBを押すとキャラクタ移動に戻ります。

マウスで操作するとき
マウスカーソルで画面下に並ぶアイコンを選び左ボタンをクリックします。



アイテムコマンド (F 1)

主にアイテムを使用するためのコマンドです。また、仲間にアイテムを渡したり、アイテムの表示される順序を替えたり（整理）できます。

「使う」、「渡す」の操作

- ①「使う」または「渡す」を選択します。
- ②使用するキャラクタを選択します。
- ③目的のアイテムを選択します。
- ④選んだアイテムが人を対象とするものなら、誰に使うのか誰に渡すのかを選択します。

「捨てる」の操作

- ①「捨てる」を選択します。
- ②使用するキャラクタを選択します。
- ③目的のアイテムを選択します。

「整理」の操作

- ①「整理」を選択します。
- ②使用するキャラクタを選択します。
- ③配置を替えたいアイテムを選択します。
- ④③で選んだアイテムと配置を入れ替えたいアイテムを選択します。

「大事なもの」について

「大事なもの」はイベントで使われるアイテムや乗物アイテムです。このアイテムはチームの共有物で、「説明」を見ることしかできません。

アイテム数の制限

アイテム所持数のリミットは、1人あたり32種です。所持している武器、防具もこの数に含まれます。

同じアイテムは「薬草×2」のように表示され、最大9個まで持てます。

9個ずつアイテムを32種類持てば、最大で、288個のアイテムを所持することができます。「薬草×9」を2つ以上所持することはできません。つまり、薬草だけ288個持つということはいけません。



装備コマンド (F 2)

店で買ったりイベントで手に入れた装備アイテムは、装備しなければ効果がありません。

「装備コマンド」の操作

- ①装備するキャラクタを選択します。
- ②装備する箇所を選択します。
- ③装備するアイテムを選択します。装備中のアイテムを選ぶと装備が外れ、何も着けていない状態になります。

装備の効果

基本的に攻撃力または防御力が増加します。中には、さらに特殊な効果のある装備アイテムもあります。

魔法ギルド (エルフ娘用テクニック習得)

エルフ娘用のテクニックを習得することができます。技レベル3以下のテクニックならば、他のキャラクタでも習得できます。

名前	基本成功率	技レベル	基本消費TP	技攻撃力	内容	対象	値段	対ボス
つぶてよ舞え	80	1	5	5	地攻撃1	敵単	初期装備	
岩石よ飛べ	70	3	6	15	地攻撃2	敵群	360	○
大地よ怒れ	60	5	7	25	地攻撃3	敵全	925	○
岩壁よ橋となれ	70	3	5	—	防御力50%増	自キャラのみ	345	○
大地よ守護せよ	70	3	5	—	防御力50%増	自キャラ側全	345	○
大地よ泥となれ	65	4	6	—	敏捷半減 (のろま)	敵単	700	○
大地よ縛れ	60	5	7	—	1~4ターン行動不能 (呪縛)	敵単	925	○
風よ裂け	75	2	6	10	風攻撃1	敵単	180	○
嵐よ砕け	65	4	7	20	風攻撃2	敵群	620	○
雷よ撃て	60	6	7	30	風攻撃3	敵全	1290	○
疾風となれ	75	2	5	—	敏捷10点増	自キャラのみ	170	○
風よ眠りを紡げ	70	3	6	—	1~4ターン眠り	敵単	360	○
風よ動きを止めよ	65	4	6	—	沈黙、魔法使用不可能	敵群	600	○
氷雨よ降れ	75	1	5	5	水攻撃1	敵単	初期装備	
氷針よ突き刺せ	70	2	6	10	水攻撃2	敵群	180	○
氷塊よ粉碎せよ	65	3	6	15	水攻撃3	敵全	360	○
冷氣よ凍らせよ	60	5	7	—	1~4ターン行動不能 後敏捷半減	敵単	925	○
雪霧よ守護せよ	75	2	5	—	魔法耐性50%増	自キャラ側単	170	○
霧清よ荒れ狂え	55	6	8	—	消滅	敵群	1320	×
氷よ麻痺させよ	60	3	6	—	1~4ターン麻痺	敵単	360	○
霧よ我を包め	75	2	6	—	自キャラに対する魔法無効	自キャラ側単	180	○
炎よ焦がせ	70	3	6	15	火攻撃1	敵単	360	○
爆炎よなぎ払え	65	4	7	20	火攻撃2	敵単	620	○
劫火よ灰塵と化せ	60	5	7	25	火攻撃3	敵群	925	○
熾炎よ滅ぼせ	55	6	8	30	火攻撃4	敵全	1320	○
炎よ導け	70	3	6	—	命中率10%上昇	自キャラ側単	360	○
火よ敵の失敗を誘え	80	1	6	—	命中率30%下降	敵群	150	○
火よ敵を混乱させよ	65	4	7	—	1~4ターン混乱	敵単	620	○
全てを浄化	60	7	8	—	属性魔の敵消滅	敵全	1750	×
我を運べ	70	2	6	—	戦闘脱出	自キャラ側全	180	○
呪われよ	65	3	6	—	呪い (受けたダメージを敵に)	敵単	360	○
血よ毒となれ	65	3	7	—	毒 (毎ターンダメージ)	敵単	375	○

■ギルド（テクニク習得）

テクニクを修得するところで、目的に応じて3つのギルドがあります。

ギルドは冒険者養成学校の隣の建物にあります。

戦士ギルド（サムライ娘用テクニク習得）

サムライ娘用のテクニクを習得することができます。技レベル3以下のテクニクならば、他のキャラクタでも習得できます。

名前	基本成功率	技レベル	基本消費TP	技攻撃力	内容	対象	値段	対ボス
風華	80	1	5	5	基本攻撃1	敵単	初期装備	○
風雲	75	2	5	10	基本攻撃2	敵単	170	○
風裂	70	3	6	15	基本攻撃3	敵群	360	○
風牙	65	4	6	20	基本攻撃4	敵全	600	○
風狼	60	5	6	25	基本攻撃5	敵単	900	○
疾風	55	6	7	30	基本攻撃6	敵群	1290	○
竜嵐	50	7	7	35	基本攻撃7	敵全	1715	○
修羅	70	3	5	15	二刀流*1	自キャラのみ	345	○
正紫電	70	3	6	—	即死	敵単	360	×
紫電林	70	3	6	—	H P 半分	敵群	360	×
裏紫電	55	6	7	—	即死	敵群	1290	×
兜割り	65	4	5	—	防御力50%低下	敵単	580	○
見切り	65	4	5	—	命中率30%低下	敵単	580	○
居合い	60	5	6	—	麻痺1~4ターン	敵単	900	○
猛火	75	2	5	—	攻撃力50%上昇	自キャラのみ	170	○
迅火	75	2	5	—	敏捷10点上昇	自キャラのみ	170	○
炎火	75	2	5	—	命中率10%上昇	自キャラのみ	170	○
岩山	80	1	5	—	防御力50%上昇	自キャラのみ	55	○
鉄山	65	4	7	—	その戦闘中のみ H P 2倍	自キャラのみ	620	○
牙山	60	5	5	—	攻撃返し*2	自キャラのみ	875	○

*1. 二刀流とは…

通常、装備できる武器は1つですが、このテクニクを持っている場合のみ、両手に武器を装備することができます。

戦闘時に、このテクニクを使用した攻撃では、両手に持っている武器の攻撃力の合計を攻撃力に加えることができます。

しかし、「修羅」を習得していても、攻撃時にTPを消費して、テクニク「修羅」を使用しなければ、二刀流の特典は得られません。

攻撃時に、「修羅」を使用しなかった場合で、攻撃力の異なる武器を装備している場合は、攻撃力の低い方の武器だけを使用したものとして、攻撃力を算出します。

攻撃力が同じ武器を両手に装備している場合は、1本分の武器を使用しているものとして、攻撃力を算出します。

*2. 牙山とは…

通常、敵から攻撃を受けた場合、受けた側は反撃をすることは出来ません。このテクニクを習得していれば、攻撃を受けた時に反撃をしかけることができます。

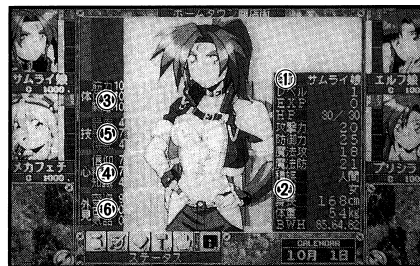
このテクニクでは攻撃を受ける度に、反撃成功判定を試みることができます。もちろん、その前に敵からのダメージを受けても、生き残っていなければなりません。

このテクニクは、行動入力が入ってきたターンに、あらかじめ、TPを消費して入力しておかなければなりません。つまり、習得してあるだけでは、効果を発揮しないのです。



ステータスコマンド（F3）

ステータスを実行すると、能力値や攻撃力などのキャラクタの情報を表示することができます。また、金策（チーム内でのクレジットの貸し借り）もこのコマンドで操作します。



- ①ステータス
- ②パーソナルデータ
- ③体分野の能力値
- ④心分野の能力値
- ⑤技分野の能力値
- ⑥外見分野の能力値

①【ステータス】

名前……………名前です。

レベル……………現在のレベルを表示します。

E X P……………経験値です。ある程度たまるとレベルが上がります。

H P……………ヒットポイントの現在値と最大値です。レベルが上がることにより上昇していきます。

攻撃力……………攻撃力です。攻撃力が高い程、相手に与えるダメージは大きくなります。

防御力……………防御力です。防御力が高い程、相手から受けるダメージが少なくなります。

魔法攻……………魔法攻撃力です。魔法攻撃力が高い程、相手に与える魔法攻撃のダメージは大きくなります。

魔法防……………魔法防御力です。魔法防御力が高い程、相手から受ける魔法攻撃のダメージが少なくなります。

②【パーソナルデータ】

種族……………キャラクタの種族です。この世界にいたるの地人間だけではありません。

性別……………そのキャラクタの性別です。

身長……………そのキャラクタの身長です。変化しません。

体重……………そのキャラクタの体重です。能力値の増減に対応して増減します。

B……………バストです。能力値の増減に対応して増減します。

W……………ウェストです。能力値の増減に対応して増減します。

H……………ヒップです。能力値の増減に対応して増減します。

③【体】

筋力……………腕力の強さ、筋肉の力を表します。

体力……………体力（持久力）、肉体的な忍耐力、生命力を表します。

闘志……………ガッツ、好戦的性格を表します。

④【心】

信仰……………信心深さ、その宗教の定める倫理、道徳、戒律への忠誠度を表します。

精神……………冷静さ、精神的強さ、精神力を表します。

知識……………知識の量、記憶力、博学さを表します。

⑤【技】

器用……………手先の器用さを表します。

敏捷……………素早い動き、身のこなしを表します。

機転……………とっさの思いつき、頭の回転の早さを表します。

⑥【外見】

容姿……………外見的魅力、容姿の美しさを表します。
色気……………妖艶、あでやか、お色気を表します。
気品……………品格、気高さを表します。

「ステータスコマンド」の操作

各キャラクタのステータスを見るには、見たいキャラクタを選択するだけです。以下は金策をする場合の操作です。

- ①キャラクタ選択時に「金策」を選択します。
- ②金策するキャラクタを選びます。
- ③相手キャラクタを選択します。
- ④いくら借りるかを方向キーの上下で設定します。

金策

チーム内でクレジットの貸し借りができます。無利子ですが、エンディングを迎えるまでに返済できなかった場合、自動的にアイテムが換金されて借金を返します。それでも借金が残る場合は、そのキャラクタの能力値が減点されていきます。



工作コマンド（F4）

戦闘中に、メカ召喚を実行するためには、「工作」で召喚メカを作成しておかなければなりません。

戦闘中にも、「工作」をすることはできますが、時間がかかります。戦闘に入る前に、工作で召喚メカを組み立てておくことをお勧めします。

ジャンクヘッド、ジャンクボディ、ジャンクフットの3種類のジャンクパーツを組み合せることにより、召喚メカを作成します。召喚メカ作成に使用したジャンクパーツは、何度使用してもなくなりません。ジャンクパーツは、「工作」コマンドで自由に組み替えることができます。

なお、戦闘中に召喚メカを召喚するためには、テクニックのメカ召喚を選択します。このときエネパックが必要となります。

「工作コマンド」の操作

- ①パーツの種類を選びます。
- ②パーツを選びます。
- ③ヘッド、ボディ、フットの3つともパーツが選択されると、戦闘での使用が可能になります。



テクニックコマンド（F5）

現在キャラクタが使用可能なテクニックを確認したり、戦闘でよく使うテクニックを使いやすい位置に配置（整理）したりします。

「テクニックコマンド」の操作

- ①テクニックを見る、または整理するキャラクタを選びます。
 - ②配置を替えないテクニックを選択します。
 - ③②で選んだテクニックと配置を入れ換えたいテクニックを選択します。
- ※戦闘時のコマンドではここでの配置で、1ページ目にあるものが「テクニック1」、2ページ目にあるものが「テクニック2」に登録されています。

■ファクトリー（メカアイテムの売買）

使い捨て即席メカやメカ召喚に必要なアイテム、ジャンクパーツを売買しています。

アイテム名	効果	値段
即席メカハイホー	ハンマーを持った小人メカを召喚して、敵1体にダメージを与えます。	50
即席メカイブセ	蟹型のメカを召喚し、敵1グループにダメージを与えます。	80
即席メカギャルぼ	美少女メカを召喚し、キュートな色気で敵1グループの攻撃力を下げてしまいます。	110
即席メカレディS	女王様メカを召喚し、敵1グループを、しばらくの間、身動きできないようにします。	140
即席メカ深き者共	敵1グループを恐怖のあまり逃走させてしまう力を持ちます。	170
即席メカキャ瓶	小型化したキャ瓶、すなわち、マイクロ・キャ瓶を召喚し、敵1グループを吸い込みます。	200
ヘッド金	召喚メカ作成に必要なパーツです。	100
ヘッド武	召喚メカ作成に必要なパーツです。	400
ヘッド参	召喚メカ作成に必要なパーツです。	900
ヘッド四	召喚メカ作成に必要なパーツです。	非売品
ボディ金	召喚メカ作成に必要なパーツです。	100
ボディ武	召喚メカ作成に必要なパーツです。	400
ボディ参	召喚メカ作成に必要なパーツです。	900
ボディ四	召喚メカ作成に必要なパーツです。	非売品
フット金	召喚メカ作成に必要なパーツです。	100
フット武	召喚メカ作成に必要なパーツです。	400
フット参	召喚メカ作成に必要なパーツです。	900
フット四	召喚メカ作成に必要なパーツです。	非売品
脱出君	ダンジョンを脱出することができます。	10

■防具屋（防具の売買）

それぞれのキャラクターの装備する防具を売買できます。

アイテム名	効果	値段	装備可能者	装備箇所
帽子	防御力 1	5	サ、エ、メ	頭
はちまき	防御力 3	45	サ、エ、メ	頭
鉄はちまき	防御力 5	125	サ、エ、メ	頭
うさ耳パッド	防御力 7	245	サ、エ、メ	頭
ねこ耳パッド	防御力 7	245	サ、エ、メ	頭
ジェットヘルム	防御力 9	405	サ、エ、メ	頭
フルフェイス	防御力 11	605	サ、メ	頭
レッドリボン	防御力 3、魔法攻撃力 5%アップ	400	全員	頭
ブルーリボン	防御力 3、魔法耐性 5%アップ	400	全員	頭
ホワイトリボン	防御力 3、信仰+1	400	全員	頭
ブラウンリボン	防御力 3、精神+1	400	全員	頭
ゴールドリボン	防御力 3、知識+1	400	全員	頭
龍の角	戦闘中テクニックの消費 T P - 1	非売品	全員	頭
エッチな下着	防御力 1、色気+5、気品-5	5,000	サ、エ、メ	胴
水着	防御力 1、色気+3、外見+3、気品-9	5,000	サ、エ、メ	胴
ローブ	防御力 2	20	サ、エ、メ	胴
セーラー服	防御力 3、外見+1	45	サ、エ、メ	胴
レオタード	防御力 3、色気+2、敏捷+1、気品-5	45	サ、エ、メ	胴
ボディコン	防御力 3、色気+3、外見+2、気品-5	45	サ、エ、メ	胴
バトルドレス	防御力 7	245	サ、エ、メ	胴
布の鎧	防御力 10	500	サ、エ、メ	胴
革の鎧	防御力 13	845	サ、エ、メ	胴
硬質革鎧	防御力 16	1,280	サ、エ、メ	胴
鎖帷子	防御力 21	2,415	サ、エ、メ	胴
鉄の鎧	防御力 25	3,125	サ、エ、メ	胴
セラミックの鎧	防御力 32	5,120	サ、エ、メ	胴
チタンの鎧	防御力 40	8,000	サ、エ、メ	胴
龍の鎧	防御力 40	非売品	全員	胴
手袋	防御力 1	5	サ、エ、メ	腕
革の小手	防御力 3	45	サ、エ、メ	腕
鉄の小手	防御力 5	125	サ、エ、メ	腕
セラミックの小手	防御力 7	245	サ、エ、メ	腕
チタンの小手	防御力 9	405	サ、エ、メ	腕
龍の小手	防御力 11	非売品	全員	腕
革の盾	防御力 3	45	サ、エ、メ	左手
櫛の盾	防御力 5	125	サ、エ、メ	左手
鉄の盾	防御力 7	245	サ、エ、メ	左手
騎士の盾	防御力 9	405	サ、エ、メ	左手
強化FRPの盾	防御力 11	605	サ、エ、メ	左手
セラミックの盾	防御力 13	845	サ、エ、メ	左手
チタンの盾	防御力 15	1,125	サ、エ、メ	左手
龍の盾	防御力 17	非売品	全員	左手
サンダル	防御力 1	5	サ、エ、メ	足
ハイヒール	防御力 2	20	サ、エ、メ	足
女王のハイヒール	防御力 3	45	サ、エ、メ	足
スニーカー	防御力 4	80	サ、エ、メ	足
ハーフブーツ	防御力 7	245	サ、エ、メ	足
ロングブーツ	防御力 10	500	サ、エ、メ	足
軍靴	防御力 13	845	サ、エ、メ	足
アーマードブーツ	防御力 16	1,280	サ、エ、メ	足



システムコマンド（F 6）

ロード

過去にセーブしたデータをロードします。前回までにセーブされたデータ一覧が表示されます。データ一覧の中から、再開したいデータを選択してください。セーブした時点から、ゲームを開始できます。

セーブは宿屋など特殊な場所でのみできます（P 38）。

モニタ

モニタテレビの種類を設定することができます。白黒液晶（8階調）は、ノートタイプのパソコンに採用されている白黒液晶モニタのためのものです。

- ・カラー（アナログ16色）
- ・白黒液晶（8階調）

移動速度

キャラクタの移動速度を指定します。ただし、ご使用の機種により速度が変わらない場合もあります。ご了承ください。

- ・標準
- ・やや速い
- ・速い（CTRLキーを押しているときと同じ速度）

セリフ表示速度

セリフ表示速度を指定します。

- ・標準
- ・やや速い
- ・速い（CTRLキーを押しているときと同じ速度）

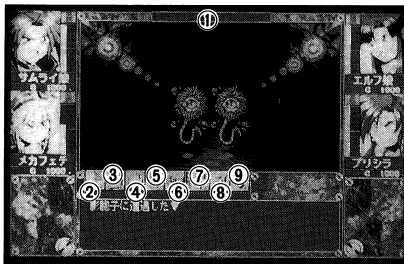
ゲーム終了

ハードディスクでプレイしているときのみ使用可能です。ゲームを中断し、MS-DOSのコマンドラインへ戻ります。

ゲームを終了しますので、必要に応じてデータのセーブをしてから、このコマンドを実行してください。

GAL ACT
HEROISM

バトル画面での操作



- ①敵の名前
- ②防御/決定アイコン
- ③テクニック1アイコン
- ④テクニック2アイコン
- ⑤アイテムアイコン
- ⑥エスケープアイコン
- ⑦工作アイコン
- ⑧装備アイコン
- ⑨ステータスアイコン

フィールド画面でモンスターと接触すると、このバトル画面になり、戦闘が始まります。プレイヤーが行動可能なとき、8つのコマンドが使えます。ただし、これらのコマンドはテクニックポイントを消費し、テクニックポイントが残っていない場合は使えません。詳しくは戦闘（P22）をお読みください。

操作するデバイス（キーボード、ジョイパッド、マウス）によって、コマンド起動の仕方は若干異なります。

キーボードから操作するとき

対応する[F1]～[F8]のファンクションキーを押します。また、ジョイパッドと同じ操作もできます。

ジョイパッドで操作するとき

操作可能なとき、防御/決定アイコンにカーソル（四角い枠）が表示されます。十字キーの左右で各アイコンにカーソルが移るので、目的のアイコンに移動させてトリガAを押します。

マウスで操作するとき

マウスカーソルで画面下に並ぶアイコンを選び左ボタンをクリックします。



防御/決定コマンド（F1）

消費TP 0～10

操作しているキャラクターの行動を終えます。このキャラクターは次に攻撃順が回ってくるまで防御をします。



テクニック1、テクニック2コマンド（F2、F3）

消費TP テクニック毎に異なる

各キャラクターが持つ様々なテクニックを使うコマンドです。フィールド画面でのテクニックコマンドで配置したテクニックがテクニック1、テクニック2に登録されています。

テクニックコマンドの操作

- ①使用するテクニックを選択します。
- ②そのテクニックが相手を必要とするときは、相手を選択します。相手には敵側、チーム内のキャラクターの場合があります。

■武器屋（武器の売買）

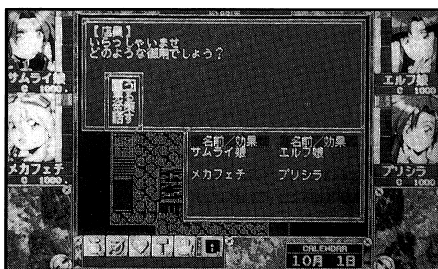
それぞれのキャラクターの装備する武器を売買できます。

アイテム名	効果	値段	装備可能者	装備箇所
ダガー	攻撃力3	15	サ、エ、メ	右手
レイピア	攻撃力5	50	サ、エ、メ	右手
サーベル	攻撃力7	105	サ、エ、メ	右手
ブロードソード	攻撃力9	180	サ、エ、メ	右手
バスタードソード	攻撃力11	275	サ、エ、メ	右手
メイス	攻撃力13	390	サ、エ、メ	右手
アックス	攻撃力15	525	サ、エ、メ	右手
スピア	攻撃力17	680	サ、エ、メ	右手
龍の剣	攻撃力30	非売品	サ、エ、メ	右手
小鳥丸	攻撃力15	600	サムライ娘	右手
桜吹雪	攻撃力19	855	サムライ娘	右手
雪見度会	攻撃力23	1,150	サムライ娘	右手
龍前長船	攻撃力27	1,485	サムライ娘	右手
三日月宗近	攻撃力31	1,860	サムライ娘	右手
夜叉新道綱	攻撃力35	2,275	サムライ娘	右手
観世音正宗	攻撃力39、エネ消費2（攻撃1回毎）	2,730	サムライ娘	右手
柳一文字規宗	攻撃力43、エネ消費3（攻撃1回毎）	3,225	サムライ娘	右手
長曾我部虎徹	攻撃力47、エネ消費4（攻撃1回毎）	非売品	サムライ娘	右手
勢州村正	攻撃力51、1回攻撃ごとにHP3点減	非売品	サムライ娘	右手
七星剣	攻撃力55、エネ消費5（攻撃1回毎）	非売品	サムライ娘	右手
煙の杖	攻撃力12	420	エルフ娘	右手
銅の杖	攻撃力15	600	エルフ娘	右手
鉄の杖	攻撃力18	810	エルフ娘	右手
チタンの杖	攻撃力21	1,050	エルフ娘	右手
復讐の杖	攻撃力24、反撃機能付き	1,320	エルフ娘	右手
光の杖	攻撃力27、魔法によるダメージ半減	1,620	エルフ娘	右手
大地の杖	攻撃力30、地系魔法無効	非売品	エルフ娘	右手
清水の杖	攻撃力31、水系魔法無効	非売品	エルフ娘	右手
烈風の杖	攻撃力32、風系魔法無効	非売品	エルフ娘	右手
火炎の杖	攻撃力33、火系魔法無効	非売品	エルフ娘	右手
スパナ	攻撃力20	800	メカフェチ娘	右手
ハンマー	攻撃力24	1,080	メカフェチ娘	右手
トンファー	攻撃力28	1,400	メカフェチ娘	右手
ウォーハンマー	攻撃力32	1,760	メカフェチ娘	右手
レーザーメス	攻撃力36、エネ消費2（攻撃1回毎）	2,160	メカフェチ娘	右手
爪楊枝	攻撃力1	5	プリシラ	右手
銅の針	攻撃力3	30	プリシラ	右手
鉄の針	攻撃力5	75	プリシラ	右手
チタンの針	攻撃力10	200	プリシラ	右手
トリガトの針	攻撃力9、毒化	225	プリシラ	右手
華の針	攻撃力10、2回攻撃	300	プリシラ	右手
美香鷲の針	攻撃力13、敏捷5点増	705	プリシラ	右手
エネルギーバック20	エネルギー20ポイント入り	50	-----	----
エネルギーバック40	エネルギー40ポイント入り	100	-----	----

ショップ

ショップでは、冒険に必要なアイテムの売買ができます。

■基本的なショップのメニュー



買う

アイテムを買います。装備できるアイテムの場合は、その場で装備を換えることもできます。

売る

アイテムを定価の半額で売ることができます。現在装備しているアイテムでも売ることができます。

金策

フィールド画面での「ステータスコマンド」の金策と同じです（P14）。

■道具屋（回復アイテムなどの売買）

冒険に必要なアイテムを売買できます。

アイテム名	効果	値段	装備可能者	装備箇所	消費
パン	使用者のHP最大値の25%回復	5			消費
干し肉	使用者のHP最大値の50%回復	15			消費
回復薬	使用者のHP最大値の75%回復	45			消費
解毒剤	毒解消	20			消費
解酩剤	マヒ解消	20			消費
目覚剤	眠り解消	20			消費
鎮静剤	混乱解消	20			消費
破呪符	呪い解消	20			消費
速攻剤	のろま解消	20			消費
特効薬	病気解消	25			消費
命薬丸	戦闘不能状態からHP1で回復	100			消費
万能薬	全ての状態を回復	500			消費
カレッジリング	攻撃力10%アップ	300	全員	腕	
プロテクトリング	防御力10%アップ	200	全員	腕	
イーグルリング	敏捷度3点アップ	400	全員	腕	
サウナリング	体重一定	500	全員	腕	
安物腕時計	ブ/防御力1、他/防御力1	5	全員	ブ腕、他腕	
5気圧防水時計	ブ/防御力5、他/防御力2	50	全員	ブ腕、他腕	
10気圧防水時計	ブ/防御力10、他/防御力3	150	全員	ブ腕、他腕	
15気圧防水時計	ブ/防御力15、他/防御力4	300	全員	ブ腕、他腕	
20気圧防水時計	ブ/防御力20、他/防御力5	500	全員	ブ腕、他腕	
25気圧防水時計	ブ/防御力25、他/防御力6	750	全員	ブ腕、他腕	
鋼の安全ピン	防御力5	25	ブ	腕	
鉄の安全ピン	防御力8	80	ブ	腕	
チタンの安全ピン	防御力12	180	ブ	腕	
光の安全ピン	防御力15	非売品	ブ	腕	
龍の安全ピン	防御力20	非売品	ブ	腕	

腕時計は、プリシラが装備する場合、腕につける防具として扱い、他のキャラクターが装備する場合には、腕につける防具として扱われます。

装備可能者
 サ…………サムライ娘 エ…………エルフ娘
 メ…………メカフェチ娘 プ…………プリシラ



アイテムコマンド（F4）

消費TP 5

アイテムを使用するためのコマンドです。ここで表示されるアイテムは戦闘時に使用可能なものです（バトル中使用不可のアイテムも赤で表示されています）。

アイテムコマンドの操作

- ①使用するアイテムを選択します。
- ②誰に使うかを選択します。相手には敵側、チーム内のキャラクタの場合があります。



エスケープコマンド（F5）

消費TP 5

現在、戦闘状態にある敵から逃げます。関係する能力値から判定するので、必ず成功するとは限りません。



工作コマンド（F6）

消費TP 10

メカフェチ娘だけが使用可能なコマンドで、戦闘中に召喚メカを作成します。操作はフィールド画面での工作コマンドと同じです（P14）。



装備コマンド（F7）

消費TP 10

現在の装備を外して、新しい装備に替えます。操作はフィールド画面での装備コマンドと同じです（P12）。



ステータスコマンド（F8）

消費TP 0

戦闘に関わるステータスを表示します。フィールド画面でのステータスと違い「金策」はありません。

GAL ACT
HEROISM

全体マップでの操作



- ①地名
- ②行き先選択メニュー
- ③プレイヤーチームのシンボル
- ④街、ダンジョンのシンボル

全体マップは街と街、街とダンジョンなどを行き来するためにあります。全体マップで移動できる地域はスタート時には主要な街だけですが、ミッションを引き受けると関係した地域が加わります。

フィールド画面で街やダンジョンの特定の場所（たいていはマップの端にある）へ移動すると、全体マップに移ります。

全体マップの操作

基本は行き先選択メニューで行き先を選択するだけです。ただ、行き先メニューに表示されるのは、その地域から直接行ける地域だけなので、場所によっては何回か選択する必要があります。移動によって日数が経過しますが、移動先までの距離や移動手段毎に経過日数が変化します。

目的地に着いたら「中に入る」にカーソルを合わせて決定キーを押します。これでその地域のフィールド画面に移ります。取消キーを押すと、どの地域の上にも全体マップに移る前にいた地域のフィールド画面に移ります（かかった日数も取り消される）。

乗り換え

移動手段を複数持っている場合、ホームタウン郊外で変更することができます。

ホームタウンの全体マップ行き先選択メニューで、郊外・乗り物置場を選択してください。移動手段の変更は、郊外・乗り物置き場でしか実行できません。

ディーブルと能力値

■ディーブルとは？

ディーブルとは、能力値を上昇させるためのアイテムです。長い間のトレーニングがあって初めて上昇する身体・精神各機能も、ディーブルを使えば、即座にお手軽に上昇させることができる、便利アイテムです。

ディーブルは、それぞれの能力値に対応しており、例えば筋力のディーブルを買えば、即、筋力を1点上昇させることができます。

■ディーブルの効果

対応する能力値のディーブルを1個買うことで、能力値を1点上昇させることができます。ですから、ディーブルがなくなると、能力値も下がります。しかし、もともと持っていた素質以下に下がることはありません。能力値が各々のキャラクターの初期値以下になることはないのです。

■ディーブルを入手する

ディーブルを入手するには、次の2つの方法があります。

買う

ホームタウンの学校区、冒険者養成学校の隣に、冒険者ギルドが建っています。ここでは攻撃テクニックの他に、ディーブルも販売しています。

1個100クレジットですが、ディーブルの数は限られています。1個や2個買った程度で在庫がなくなるといわけではありませんが、それでも、ディーブルの数は有限なのです。

主人公達の他に、ライバル達もディーブルを買いますから、在庫は次第に減っていきます。必要な時に必要なだけ買うようにしないと、在庫がなくなっているかもしれません。

ライバルから奪う

ミッション遂行中に、ライバルが登場することがあります。ライバルは、その時々によって、励ましの言葉をかけて去って行く場合もありますが、現在遂行中のミッションの横取りを狙って戦いを挑んでくる場合もあります。この戦いに勝てば、ライバルからいくつかのディーブルを入手できます。

またホームタウンの闘技場では、1ヶ月に1度、武闘大会（P38）が開かれます。この大会に、ライバルキャラが出場してくることがあります。そこで、ライバルキャラに勝てば、ディーブルを奪うことができます。

■ディーブルを失う

ディーブルを入手することもあれば、その逆もあります。ディーブルを失うと、そのディーブルによって引き上げられていた能力値が下がります。例えば、筋力ディーブルを1つ失ったとします。この場合、筋力が1下がります。ディーブルを失うのは、以下のような状況の場合です。

モンスターとの戦闘でHPがゼロになった場合

モンスターとの戦闘で、HPがゼロになった場合、そのショックでいくつかのディーブルが失われることがあります。

ライバルキャラとの戦闘でHPがゼロになった場合

ライバルキャラクターとの戦闘で、HPがゼロになった場合、ライバルキャラがいくつかのディーブルを奪っていきます。

【レベルドレイン】

症状	HP 半減、レベルダウン
持続時間	戦闘終了まで
解消手段	戦闘終了
表示	LV DOWN

【呪縛】

症状	行動不能
持続時間	戦闘終了、または、解消されるまで
解消手段	アイテム「破呪符」
表示	縛

■エネルギー消費

戦闘でのメカ召喚、一部のアイテム使用にはエネルギーを必要とするものがあります。エネルギーはアイテムのエネパック（20入と40入があり、武器屋で売っています）で供給されます。

エネパックはエネルギーを消費するとどんどん残量が減り、0になると所持アイテムからなくなります。肝心な時にエネパックがない、ということがないように、残量には注意が必要です。

■戦闘の終了

「敵を全滅させる」、「主人公側が全滅させられる」、「敵が逃げ出した」、「主人公側が逃げ出した」等のいずれかの状況によって戦闘は終了します。

■HPがゼロになったら

HPがゼロになった主人公側キャラクタは、戦闘が終了すると、HPが1まで回復して復活します。これは、生き残ったキャラクタが、行動不能になったキャラクタに応急処置を施したためです。

しかし、主人公側キャラクタ全てのHPがゼロになってしまうと、ゲームオーバーです。モンスターが虫の息となった人間を放っておくわけはありませんし、応急手当をしてくれるキャラクタもいないからです。

■経験値とレベルアップ

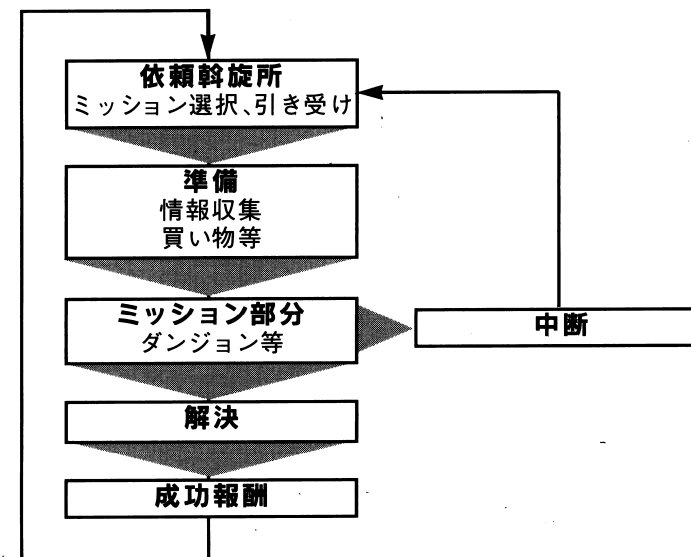
経験値がある程度たまるとレベルアップします。レベルが上昇すると、HPが上昇します。また、レベルは様々な判定式に用いられていますので、レベルが上がると、より攻撃が当たりやすくなる、1度の攻撃で与えられるダメージが大きくなるなどの特典があります。

ミッションと依頼斡旋所

「英雄志願」では依頼を受け、それを解決することで報酬を得て、ゲームを進めます。この、依頼を受けてから解決するまでの一連の部分をミッションと呼びます。「英雄志願」には、大小とりまぜて15本以上のミッションが用意されています。

ミッションの引き受けから解決までの流れ

ミッションの引き受けから解決までの流れを模式的に示すと以下のようになります。



ミッションは街の中にある依頼斡旋所によって紹介されます。あなたは、依頼斡旋所でミッション毎の報酬や依頼主を知ることができます。引き受けてみたいミッションを見つけたら、ここで依頼を引き受けます。

そして、そのミッションの依頼主に話を聞きに行くことがミッションの最初にするべきことです。

■依頼斡旋所

依頼斡旋所とは、文字通りミッション（依頼）を斡旋してくれる場所です。この斡旋所でミッションを引き受け、解決報酬をもらいます。また、ミッションを中断するのも、依頼斡旋所です。

ミッションの引き受け

依頼斡旋所には、沢山のミッションが集まってきています。最初に開くウィンドウに表示されている項目がミッションの情報です。解決されてないミッションは、白い文字で表示されます。

ミッション名 ミッションの名前です。

難易度 そのミッションの難易度です。依頼者の話を聞いた依頼斡旋所が、引き受けの目安として、表示しています。片手間、容易、並、難、困難の5段階で表示します。

報酬 そのミッションを解決した場合の1人あたりの報酬額です。

引き受けたいミッションを選択すると内容の簡単な説明が表示され、「引き受ける」、「値段交渉」、「断る」の3つの選択肢が表示されます。

引き受ける ミッションを引き受けたことになります。

値段交渉 プログラム内で自動的に成功、失敗を判定します。成功すれば、報酬が10%割増しされます。この場合、成功報酬の欄に「ボ付き」（ボーナス付の略）と表示されます。
1つのミッションに対して、各キャラクタ毎に1回だけ、値段交渉をすることができます（プリシラは除く）。全員が失敗すると、値段交渉は完全失敗です。交渉相手に足元を見られたことになり、報酬が割引されます。この場合、成功報酬の欄に「割引」と表示されます。

断る 取り敢えずこのミッションを断ったことになります。後で、また引き受けることができます。

ミッションの中断

ミッションを引き受けているとき、依頼幹旋所に入ると現在引き受けているミッションの簡単な説明が表示されます。そして、「継続」するか「中断」するかの選択肢が表示されます。

「中断」を選ぶと、ミッションを中断することができます。中断した場合、報酬は得られません。中断したミッションは後で再び引き受けることができますが、この場合、以前の続きからではなく、そのミッションの初めからやりなおさなくてはなりません。

準備

ミッションの依頼主に話を聞きに行くことはもちろんのことですが、他にもやっておくことがあります。

情報収集

情報収集の基本は「話す」ことです。街の人々はいろいろなことを教えてくれます。積極的に話しかけましょう。ゲーム内では、主人公キャラクタを話しかけたい人物に接触させてください。

買い物（P28「ショップ」参照）

街の中には「武器」、「防具」、「道具」などの一般的なものに加え、「ぬいぐるみ屋」など、豊富なショップ（お店）があります。ショップでは、冒険に必要なアイテムを売ったり買ったりできます。

ミッションの解決に関して

ミッションの途中で、次に何をするか分からない場合、各都市にいる情報屋が役に立ってくれるでしょう。彼らは、様々な情報入手経路を持っており、現在引き受けているミッションについて、何か知っているかも知れません。

常設ミッション

基本的にミッションは一度解決したら、再度引き受けることはできません。しかし、中には、いつでも何度でも引き受けることができるものがあります。これを常設ミッションと呼びます。常設ミッションは、他のミッションと同じように、依頼幹旋所で引き受けます。

常設ミッション中のライバルキャラクタの登場

常設ミッション遂行中にライバルキャラクタが登場することがあります。時に、ライバルキャラクタは、ミッションを横取りしようとする場合があります。この場合、戦闘になります。負けるとミッションとディーブル（P27）を横取りされてしまいます。

状態

戦闘中に、敵から受ける攻撃の中には、ダメージ以外に不自由な状況をもたらすものがあります。以下にそのリストを紹介します。

名称 症状 持続時間 解消手段 表示	状態を表す名前 どんな状態になるか アイテムやテクニック毎に記載されていない場合の持続時間 解消するためのアイテムなど 画面表示
【毒化】 症状 持続時間 解消手段 表示	1 ターン毎に1～4 点のダメージをHP に受ける 解消されるまで効果続行 アイテム「解毒剤」 毒
【マヒ】 症状 持続時間 解消手段 表示	行動不能 1～4 ターン効果続行 持続時間内でも戦闘終了または、アイテムによって解消される アイテム「目覚剤」 マヒ
【眠り】 症状 持続時間 解消手段 表示	眠り（行動不能） 1～4 ターン効果続行。持続時間内でも、戦闘終了、または、アイテムによって解消される アイテム「覚醒剤」、または、敵からの攻撃時にチェックに成功しても解消される。成功ならば、行動可能になる 眠
【混乱】 症状 持続時間 解消手段 表示	混乱して、味方を攻撃してしまう 1～4 ターン効果続行。持続時間内でも、戦闘終了、または、アイテムによって解消される アイテム「鎮静剤」、または、敵からの攻撃時にチェックに成功しても解消される。成功ならば、行動可能になる 乱
【呪い】 症状 持続時間 解消手段 表示	敵に与えたダメージの1/3が跳ね返ってくる 戦闘終了、または、解消されるまで アイテム「破呪符」 呪
【スロー】 症状 持続時間 解消手段 表示	2 ターンに1 回しか行動入力ができなくなる 戦闘終了、または、解消されるまで アイテム「速攻剤」 遅
【病気】 症状 持続時間 解消手段 表示	全ての能力値が半減 解消されるまで。 アイテム「特効薬」 病

メカ召喚

メカフェチ娘だけが使用できるテクニック、それがメカ召喚です。工作コマンドで作りだした召喚メカを戦闘中に呼びだし、自分の代わりに戦わせることができます。

召喚メカは、独自の判断で戦いますので、行動入力はできません。メカ召喚には、エネルギーパックが必要です。1度のメカ召喚につき、5点のエネルギーを消費します。

防御 & 決定

防御と決定は、1つのコマンドにまとめられています。次に自分に攻撃順が回ってくるまで、防御をします。テクニックポイントを10点使いきらなかった場合、そのテクニックポイントの余りを防御に回すことによって、防御を有利にすることができます。

防御 & 決定に消費した消費テクニックポイントが大きいほど防御効果が高くなります。例えば、消費テクニックポイント5点の行動をした後、防御 & 決定を選択すれば、残り5点のテクニックポイントを防御に割り振ったものとして扱います。この場合、最低25%の防御力の一時的な上昇が得られます。

攻撃順が回ってきたときに、テクニックポイントを10点残したまま防御すれば、完全に防御だけに専念することになります。この場合は、防御力が2倍になります。

エンディングと時間経過

■エンディング

ゲームを始めると10月1日からスタートし、刻々と時間が進み、翌年の4月1日になるとエンディングになります。

サムライ娘、エルフ娘、メカフェチ娘の各キャラクター毎に14種類のエンディングが用意されています。これらのエンディングは4月1日になった時点でのそれぞれのキャラクターの能力値によって判定されます。

エンディングが終了すると、ゲームも終了します。フロッピーディスクでプレイしている場合は、画面が暗くなったままになります。英雄志願を再起動したい場合は、ゲームの準備と起動(P6)に従ってください。

なお、ハードディスクをご使用の場合は、エンディングの最後に画面が暗くなった後、MS-DOSのコマンドラインに戻ります。

■時間経過

ゲーム内での時間経過は、以下の場合に起こります。

- ・全体マップでの移動
- ・一部のショップを利用した場合（エステティックサロンなど）
- ・宿屋に泊まる
- ・ミッションを遂行する
- ・ダンジョン内での戦闘
- ・ダンジョン内での移動

全体マップでの移動において経過する日数は、移動手段によって変化します。徒歩で移動する場合が最も日数を必要とします。くれぐれもゲーム内の時間が限られていることに注意してください。このゲームにおいては、時間経過そのものもクレジット（お金）と同じくらい重要な要素なのです。

戦闘

ダンジョン内にはモンスターがさまよっています。モンスターに接触すると、戦闘シーンに移ります。

■戦闘の流れ

遭遇

モンスターと遭遇しました。戦闘画面に切り替わり、戦闘が始まります。

行動順判定

「敏捷」＋ランダム数値で、行動する順番を決定します。数値が大きいほど素早く行動できることになります。戦闘に参加する全てのキャラクタの「敏捷」を比較して、行動順位を決定します。

行動選択

選択できるのは、テクニック（＝攻撃）、アイテム、エスケープ、工作、装備、ステータス、防御&決定の5つの行動です（P16）。

TP消費

戦闘シーンでは、ひとつひとつの行動にテクニックポイントが定められています。1ターンにテクニックポイントを全て（10点）消費するまで行動を続けることができます。そして全ての行動を終了したキャラクタは次に攻撃順が回ってくるまで行動できません。

ダメージ判定

攻撃をした場合、受けた場合、ダメージを受けることがあります。ダメージを受ける毎にHP（ヒットポイント）は減っていき、ゼロになるとそのキャラクタは戦闘不能（気絶）です。

ターン終了

全員の行動が一通り終了すると、再び行動順判定に戻ります（1ターン）。これを戦闘が終了するまで繰り返します。

経験値＋クレジット

モンスターを1匹倒す度に、経験値とクレジットがもらえます。また、アイテムを手に入れることもあります。

レベルアップ

経験値がある程度たまると、レベルが上がります。

戦闘終了

モンスターが全滅した場合は、主人公達の勝利となります。主人公達が全滅してしまった場合は、ゲームオーバーとなります。

離脱

戦闘が終了すると、元のフィールド画面に戻ります。

■テクニックポイント

戦闘シーンでは、ひとつひとつの行動にテクニックポイントが定められています。主人公はテクニックポイントを常に10点持っています。そして、戦闘時、行動する度にテクニックポイントを消費していきます。テクニックポイントを10点消費すると、そのキャラクタは次に攻撃順が回ってくるまで行動できません。

テクニックポイントは、次の攻撃順が回ってくると自動的に10点まで回復します。

消費テクニックポイント

行動入力の際、消費するテクニックポイントを消費テクニックポイントといいます。消費テクニックポイントは行動によって、その消費する点数が異なります。

テクニック 個々のテクニックによって異なる（P32テクニックリスト参照）。

アイテム 5

エスケープ 5

工作 10

装備 10

ステータス 0

防御&決定 0～10

消費テクニックポイントの減少

テクニックを使用した時の消費テクニックポイントは、使用回数、レベルアップによって消費する数値が少なくなっていくます。アイテム、エスケープ、工作、装備、防御&決定は、レベルが上昇しても消費テクニックポイントは減少しません。

■テクニック

戦闘シーンにおいて、攻撃は「テクニック」と呼ばれる攻撃方法を選択することで進行します。テクニックとは、それぞれのキャラクタが持つ必殺技だと思ってもらうとイメージしやすいでしょう。

つまり、このゲームでは魔法使用につきものの精神点やMPという能力値は存在しません。このため、RPGでお決まりとなっている職業的な有利不利というのはありません。

テクニックの習得

テクニックは、冒険者学校でお金を払って習得します。それぞれのキャラクタ毎に、習得できるテクニックが異なります。しかし、他のキャラクタのテクニックも、ある程度までは習得することができます。

テクニックプール

戦闘時のメニューの中にテクニック1とテクニック2という2つのテクニックがあります。これはテクニックプールと呼ばれ、そのキャラクタが習得しているテクニックのリストです。テクニックを使用する際には、このテクニック1か2を選択し、中に収納されているテクニックを選択するという形になります。

ここへの登録はフィールド画面での「テクニックコマンド」（P14）で行います。使いやすいように登録してください。例えば、攻撃のテクニックはテクニック1に収納し、防御や戦闘を補助するテクニックはテクニック2に収納するなどするといいいでしょう。