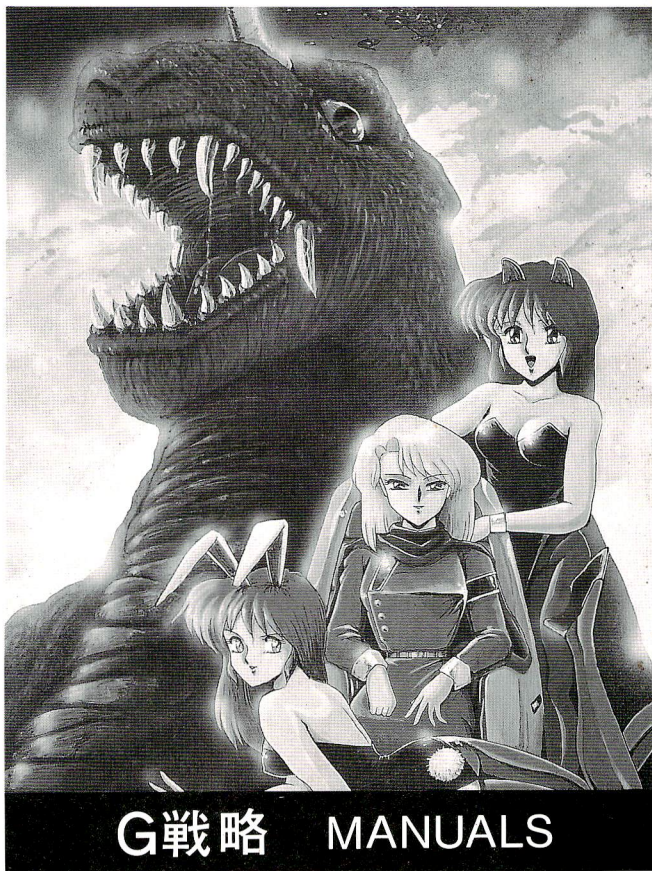


# G戦略

SE. ADULTS. L.G.

アダルト・シミュレーション

## 操作マニュアル



**GREAP**

## 初めに

このゲームは、対コンピューター型のアダルト SF・SLG です。あなたはDrセリザワ側として、日本帝国の首都を攻略してください。

## HOW TO START

ゲームの初めに、もしくはオートスタートのしかた

### PC88版

コンピューター本体のモードをV2モードにして、立ち上げてください。ドライブ1にDISK.Aを、ドライブ2にシステムDISKを(システムDISKは下記の方法でバックアップ出来ます。ひんばんに読み書きしますので出来るだけ、コピーしてお使い下さい)セットして立ち上げてください。

### PC88版システムDISKのバックアップ方法

5インチ2DのブランクDISKを、ドライブ2に入れ、DISK.Dをドライブ1に入れ、立ち上げてください。プログラムが立ち上がったら画面上の指示に従って、DISK.Dをドライブ1から抜いて、必ずプロテクトシールを貼ったシステムDISKを入れリターンキーをおして下さい。自動的にDISKの初期化と、バックアップを始めます。終了メッセージが出たら、画面上のメッセージに添って、フロッピーを抜いてください。

### PC98版

コンピューター本体の本体ディップスイッチを、ゲームを立ち上げようとする、ドライブがA・Bになるようにセットしてください。ハードDISKをお使いの方は、ディップスイッチでシステムより切り離してから起動してください。(誤動作の恐れがあります)ドライブAにDISK.AをドライブBにDISK.B(DISK.Bは下記の方法でバックアップ出来ます。本体メモリーが640K以下の方はひんばんに読み書きしますので出来るだけ、コピーしてお使い下さい)をセットして立ち上げてください。

### PC98版DISK.Bのバックアップ方法

5インチ2HDのブランクDISKを、ドライブBに入れ、必ずプロテクトシールを貼ったDISK.BをドライブAに入れ、立ち上げてください。プログラムが立ち上がったら画面上の指示に従って、リターンキーをおして下さい。自動的にDISKの初期化と、バックアップを始めます。終了メッセージが出たら、画面上のメッセージに添って、フロッピーを抜いてください。

## ご注意!

このゲームは、アナログモニター専用です。デジタルモニターでは正常な色が表示されません。

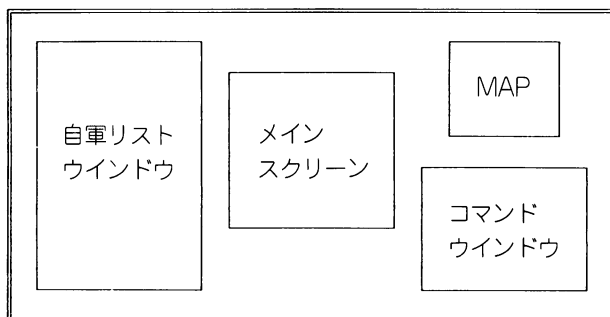
ゲームプレイ中のDISKは、絶えず読み込み又は書き込みを行っています。特別な指示のないかぎりDISKをドライブより取り出さないでください。

98版はサウンドボードに対応していますが、純正品以外は動作を保証できません。また本対クロックを上げ過ぎると動作不良を起こす恐れがあります。ご注意ください。

## キー操作 PC88 or PC98

選択キー			移動キー			
ESC			7	8	9	地図上でカーソルを移動できます
SHIFT	Z	X	4	5	6	何かキーを押すと ウインドウに戻ります
		SPACE	1	2	3	8方向に移動。 但しウインドウ内では上下のみ可能。
キャンセル(NO)セレクト(YES)						

## ゲーム時スクリーン PC88 or PC98



## ゲームの遊び方

### オープニング

ESCキーを押すと、キャンセルされてゲームを開始します。ご覧になりたい方はそのまま何も押さないで下さい。

### ゲーム

最初にデータをロードするか聞いてきますので、前回の続きをする方は、データをロードするを選んでください。

ゲームにおいて勝利条件を満たすと、イベントが実行されます。詳しくはゲームの〈勝敗条件〉、〈ウインドウ〉をお読み下さい。

### イベント

スペースキーを押すと早送りされます。終了時に修理、補給が行われます。〈生産〉をお読みください。

## 各種表示

### 戦局の表示

現在のターン数：001  
帝国残存基地数：006  
帝国軍ユニット：032  
自軍ユニット：025

現在が何ターン目かを  
現します。255になれば  
自軍の負けです。

これが0になれば勝ちです。  
基地以外の敵の数を現しています。

仮装要塞タンカーを含めた自軍の  
数を現わします。

### 現在の状態

■ユニットの名前が表示されます。

■基本的な移動力が表示されます。  
ユニットの活動範囲によって変化し  
ます。

仮装要塞タンカー  
移動力 003  
攻撃力 050  
耐久値 250  
防御力 020

■そのユニットの攻撃力。  
■この数値が0になると破壊されます。

移動終了 攻撃終了

■敵からの攻撃を弱めます。  
■そのターンの攻撃が終わっていること  
を、現します。

航空兵器 活動中

■そのターンの移動が終わっていること  
を、現します。  
■そのユニットが搭載中かどうかを現  
します。

■そのユニットの活動範囲を現します。詳しくは〈兵器活動範囲〉をご覧ください。

### 搭載物

搭載物とは、その時点で、仮装要塞タンカー内に格納されている物です。自軍リストウインドウ上では名前が赤で表示されます。

搭載中の物には、攻撃を受けません。弱ったユニットをターン終了までまもる事ができます。

#### 搭載物の発進方法

発進させたい物に自軍リストウインドウのカーソル(黒いバー)を、合わせてコマンドウインドウの移動を行なって下さい。

(注意、発進したターンでは、発進後の移動、攻撃出来ません。次のターンからは攻撃、移動が可能になります。)

#### 搭載物の格納方法

格納したい物に自軍リストウインドウのカーソル(黒いバー)を、合わせてコマンドウインドウの移動を、仮装要塞タンカーのユニットの上に向けて行なって下さい。

(注意、収納したターンでは、再発進は出来ません。次のターンからは、発進が可能になります。)

## ウインドウ

コマンドウインドウ（移動キーの上下（2/8）のみ可能です。選択キーのキャンセルで自軍リストウインドウに制御が移ります。）

**移 動：**現在セレクトしている、ユニットの移動範囲が表示されます。移動キーで移動先を選び、決定キーのセレクトで決定します。そのターン内では1ユニットにつき、1度しか行なえません。

**戦 闘：**現在セレクトしている、ユニットの攻撃範囲が表示されます。移動キーで攻撃先を選び、決定キーのセレクトで決定します。そのターン内では1ユニットにつき、1度しか行なえません。

**A N I M E：**戦闘時のアニメーションを停止します。

**B G M：**ゲーム中のBGMの停止及び、曲の変更を行います。

**ロ ー ド：**1～6のバンクからゲームデータを読み込みます。

**セ ー プ：**1～6のバンクにゲームデータを書き込みます。ドライブB（88版はドライブ2）へデータを保存しますので必ず、プロテクトシールを貼らないで下さい。

**戦局の表示：**ターン、敵の残存数、自軍の残存数など、ゲームの戦局を表示します。詳しくは〈各種表示〉をお読み下さい。決定キーのセレクトで抜けます。

**現在の状態：**現在セレクトしている、ユニットの移動力、攻撃力、耐久値、防御力、などを表示します。詳しくは〈各種表示〉をお読み下さい。決定キーのセレクトで抜けます。

**ターン終了：**コンピューターに、自軍の行動が終了したことを宣言します。自軍の移動、戦闘等が終わってなくても、敵のターンに移ります。ご注意ください。

## 自軍リストウインドウ

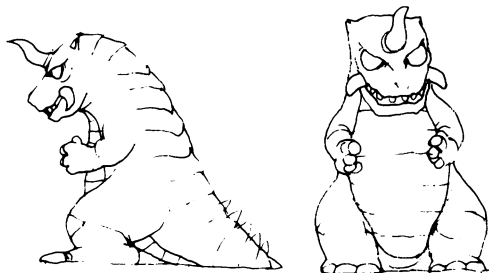
移動キーの上下（2/8）のみ可能です。この時、選択バー（黒い場所）の箇所の自軍のユニットがコマンドウインドウの位置に現在の状態と同じ様に表示されます。このウインドウからは選択キーのキャンセルで、コマンドウインドウに制御が移ります。

## リスト上で名前が赤で表示中の物

仮装要塞タンカーに搭載中の物です。詳しくは〈搭載物〉をお読み下さい。

## NO UNIT

現在そのユニットには、敵軍に破壊された等の理由で何も登録されていない事を現しています。



## 兵器活動範囲

**航空兵器**：MAP 上に、黒で表示されている所以外は、すべて活動できます。

**地上兵器**：MAP 上に、茶色で表示されている所は、すべて移動できます。ただし川を渡るのに、2 倍の移動能力を消費します。

**水陸両用**：MAP 上に、黒色で表示されている所以外は、すべて移動できます。ただし川や海を渡るのに、2 倍の移動能力を消費します。

## 移動攻撃範囲の計算

能力が 3 の場合 3 + 1 の 4 を中心に周囲に  
何も無い場合は、右の様に計算されます。

```
1
1 2 1
1 2 3 2 1
1 2 3 4 3 2 1
1 2 3 2 1
1 2 1
1
```

能力が 3 の場合 3 + 1 の 4 を中心に周囲に  
敵や障害物が有る場合は、右の様に計算され  
ます。

●障害物

```
●
●●
●●●
● 4 3 ●●
1 2 3 2 1
1 ● 1
```

能力が 3 の場合 3 + 1 の 4 を中心に周囲に  
川や海が有る場合は、右の様に計算されます。

●障害物（かわ&海）

```
●
● 1
1 2 ● 1
1 2 3 4 ● 1
1 2 3 2 ●
1 2 1 ●
1
```

## 生産

その面で破壊した帝国ユニットに比例した、生産機材が入手されます。

現在の要塞タンカー搭載状況
護衛 円盤：016---
ガーゴイル：003---
前回戦闘により拾得した機材により、
生産可能な搭載物数
護衛 円盤：004---
ガーゴイル：001---
搭載可能数は001です。
護衛 円盤：000---
ガーゴイル：000---
8<D>2で生産量を調整して下さい。
(スペースで決定)

- マップに展開されている、ユニットは自動的に、搭載され搭載数に加算されます。
- 単体で生産できる数の上限、両方の種類を生産する場合、円盤とガーゴイルの生産比は1/4の関係になる。
- 要塞タンカーに、新たに搭載可能な数。
- 8or2で生産量が変化します。キャンセルで両方の数字が00にリセットされます。セレクトで決定されま

## ゲームの勝敗条件

### 勝利条件

その面の全ての日本帝国軍基地を破壊することです。

### 敗北条件

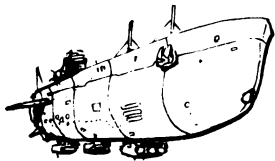
帝国軍基地攻略に255ターン以上かけた場合。  
自軍の母艦である仮装要塞タンカーが破壊された場合。

## ユニット

### Dr.セリザワ側ユニット(自軍)

#### 仮装要塞タンカー

全長500mにも及ぶ巨大なタンカーに偽装した、空中機動母艦。多数の兵器と、巨大生体兵器ガーゴイル、護衛円盤を搭載し、反動力システムで空中を移動する。注、ヤマトは無い。  
移動力4 攻撃指数50 耐久値250 攻撃範囲2 航空兵器



#### 生体兵器ガーゴイル

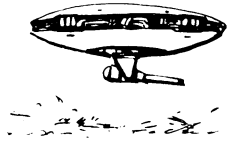
全長60m座高20m体重40tにも及ぶ巨大生体兵器。口から火炎を吐きそのパワーはゴラの放射能火炎に匹敵する。

移動力3 攻撃指数40 耐久数100 攻撃範囲1 陸上兵器



## 高機動 護衛円盤

直径10mの反動力を利用した円盤型戦闘機。下部に1門の荷電子粒子砲搭載、多数のバーニアによる高機動が可能。移動力5 攻撃指数30 編成数40 攻撃範囲1 航空兵器



## 日本帝国軍ユニット（敵軍）

---

### 日本帝国軍基地

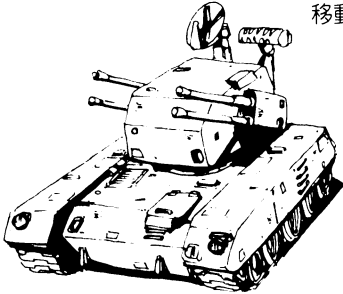
大型荷電子ビーム砲などを配備された、軍事基地。ひょっとすると落とし穴や、高圧電線フェンスが張ってあるかもしれない。

移動力0 攻撃指数40 防御力150 攻撃範囲3 攻撃目標

### 91式重対空戦車

4門のバルカン砲を装備、レーダーよりの確に玉をばらまくことが可能。

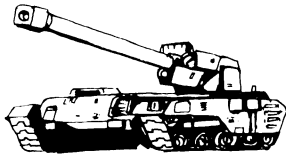
移動力3 攻撃指数20 編成数50 攻撃範囲1 陸上兵器



### 94式自走粒弾砲

旧式化した88式重戦車のボデーを流用し、大口徑粒弾砲を搭載したもの。乗り心地は最悪との噂あり。

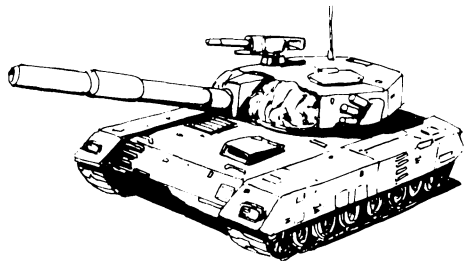
移動力3 攻撃指数30 編成数40 攻撃範囲1 陸上兵器



### 95式重戦車

旧式化した88式重戦車の後がまとして製作された。その多重コーティングされたボデーは近距離からの大口徑砲の砲弾も跳ね返すと言われる。しかし石に乗り上げ故障したとの噂もある。

移動力3 攻撃指数25 編成数40 攻撃範囲1 陸上兵器

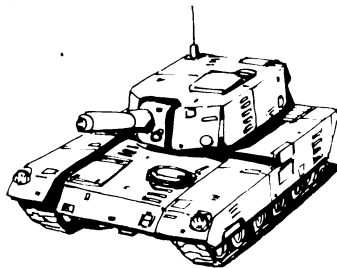




## 90式高速戦車

95式の移動力を強化しようとの指向で製作された。しかし、装甲や武装を軽減化してまで強化しようとした。肝心の移動力はそれほど伸びず、どこが高速だとの陰口が絶えない。

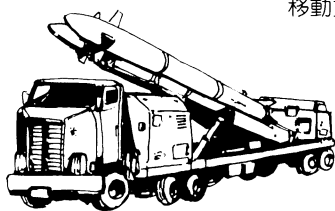
移動力 4 攻撃指数 20 編成数 30 攻撃範囲 1 陸上兵器



## 自走重ミサイル車

国産の大型ミサイルH 4を2機搭載したミサイル車。これが通ったあとにはあまりの重さに道路が陥没し、一般車が通れないとの噂がある。

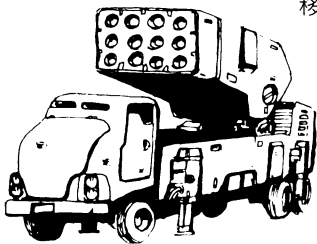
移動力 2 攻撃指数 30 編成数 30 攻撃範囲 3 陸上兵器



## 多連装ミサイル車

■26式ミサイルを多数搭載したミサイル車両。しかし14次総演習時に荒れ地が走れない欠点が指定され、現在4Dに改装中と噂されている。

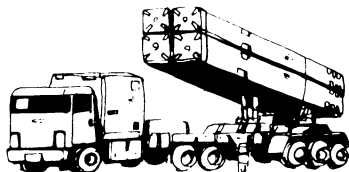
移動力 3 攻撃指数 30 編成数 30 攻撃範囲 1 陸上兵器



## 4連装ミサイル車

まさに汎用の名にふさわしい、攻撃力、移動力を兼ねそろえた、ミサイル車。燃費もいなので補給が滞りぎみな山岳地帯でも多用されている。

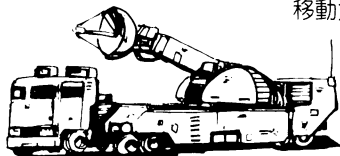
移動力 3 攻撃指数 30 編成数 30 攻撃範囲 2 陸上兵器



## レーザー車

帝国空軍が最近開発に成功した、光線兵器を装備した初めての戦闘車両。始めは航空機への搭載のために開発されたが、そのあまりの重さのため急きょ陸上兵器として、配備されたというイワク付きの兵器。

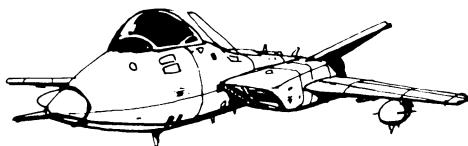
移動力2 攻撃指数50 編成数30 攻撃範囲4 陸上兵器



## 要撃戦闘機 F15V

かつて帝国の航空兵力の60%をしめた、舶来戦闘機。F16と同じくその燃費の悪さは、凶悪の一言で表せられる。第5次オイルショック以来帝国の重荷と化しつつある。

移動力6 攻撃指数25 編成数40 攻撃範囲1 航空兵器



## 要撃戦闘機 F16J

そろそろ旧式化しつつある、舶来物の要撃戦闘機。その燃費の悪さはGNP10パーセント枠を換えさせる原動力になりつつある。

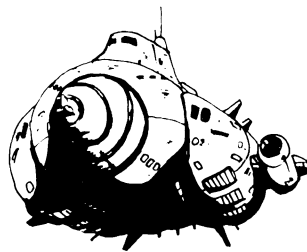
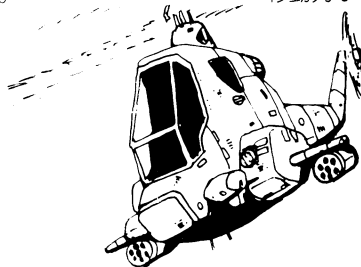
移動力6 攻撃指数20 編成数40 攻撃範囲1 航空兵器



## 攻撃ヘリOH-6

某ブルーサンダーの系列を受け継ぐ。その高速巡航性能は戦闘機と比べても見劣りしない。

移動力5 攻撃指数20 編成数50 攻撃範囲1 航空兵器



## 機動要塞スーパーZ

重機動要塞SシリーズタイプA-Yに続く、最新バージョンである。その機動性、武装とも、シリーズ最高峰を極めている。某ゴジラを撃退したタイプXの1.5倍の攻撃力を誇る。

移動力5 攻撃指数50 防御力100 攻撃範囲2 航空兵器



---

製作STAFF

原案・原作：KOUJI.S    プログラム：KOUJI.S  
CG&アニメーション    : M A S  
M A P     : YAMADA        : KOUJI.S  
ミュージック&同プログラム                                        : 夏 待 夢

---

ユーザーサポート

TEL 0829 (24) 7121  
土日祭日は、お休みです。  
月曜日～金曜日 AM 11:00～PM 6:30迄

〒566大阪市浪速区塩草 3 丁目 3 -26池永ビル

株式会社グレイト

**GREAP** グレイト株式会社

大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)