USER'S MANUAL



SUPER 大戦略

Before you know it you'll be engrossed in it.
Push you decision making ability to the limit.
Predict ingenious strategies.
More than anything else-face the moment of truth.
While playing you'll become oblivious to everything around you.
Come face to face with yourself!

Photo by Katsuhiko Tokunaga

C 1988 SYSTEMSOFT CORP

目　次

0．はじめに……4
　0－1　シミュレーションゲームとは？……4
1．イントロダクション……4
　1－1　ゲームの概要……4
2．ゲーム用語解説……5
　2－1　基本用語……5
　2－2　地形の種類……7
3．ゲームの起動方法……11
　3－1　ゲームを起動する前に……11
　3－2　ゲームを起動する……11
4．ゲームメニュー選択……12
　4－1　メニューの種類……12
　4－2　メニューの選択方法……12
5．オープニング画面とその設定方法……13
　5－1　マップ読込み……14
　5－2　収入率変更……16
　5－3　国名変更……17
　5－4　生産タイプ変更……18
　5－5　操作（プレイヤー設定）……19
　5－6　中止……20
　5－7　開始……20
6．ゲーム画面の説明……21
　6－1　フルマップスクリーン……21
　6－2　ビュースクリーン……21
　6－3　ビューカーソル……21
　6－4　ヘックスカーソル……22
　6－5　位置……22
　6－6　ヘックスメーター……22

6－7　座標……22
6－8　国名表示（PLAYER）……23
6－9　ターン（TURN）……23
6－10　相場（RATE）……23
6－11　軍事費（BUDGET）……23
6－12　都市数（CITY）……23
6－13　空港数（APORT）※AIR PORTの略……24
6－14　部隊情報表示エリア……24
7．ゲームの目的と勝利条件……25
7－1　ゲームの目的……25
7－2　ゲームの終了……25
8．ゲームの基本進行概要……26
8－1　ターンの概念とその内容……26
8－2　プレイヤーズフェイズ……27
9．初心者のためのやさしいゲーム方法……29
9－1　オープニング画面……29
9－2　ゲーム画面……30
10．ゲームの操作法とルール……34
10－1　ゲームのキー操作……34
10－2　生産……36
10－3　移動……37
10－4　戦闘……41
10－5　補給……46
10－6　乗車、輸送、降車……47
10－7　占領……50
10－8　終了……50
11．補助機能……51
11－1　部隊表……51
11－2　全体図……52
○フルマップ……52
○ユニットマップ……52

○フルマップ＋ユニットマップ……53
11－3　補助表……54
○きほんせいのう　ひょう……54
○ひかくこうげきりつ　ひょう……55
○ちけいこうか　ひょう……56
11－4　設定……57
〈せんとう　モード　へんこう〉……57
〈ゲーム　ほぞん〉……58
〈しんき　よみこみ〉……60
〈プレイヤー　へんこう〉……61
〈こうかおん　スイッチ〉……61
〈アラーム　かいすうへんこう〉……61
〈ゲーム　ちゅうし〉……62
〈むじょうけん　こうふく〉……62
〈がめんいち　ちょうせい〉……62
12. マップエディタ画面……63
12－1　読込……64
12－2　マップの作成方法……64
12－3　保存……64
12－4　都市数……65
12－5　地形の変更……65
12－6　消去……65
12－7　移動……66
12－8　終了……66
13. ディスクユーティリティ……67
13－1　データファイルコピー……68
13－2　データさくじょ……68
13－3　データディスクコピー……69
13－4　データディスクさくせい……69
13－5　生産タイプ編集……70

0．はじめに…

0－1　シミュレーションゲームとは?

「スーパー大戦略」はシミュレーションゲームです。
シミュレーションゲームとは、将棋、マージャンなどがわかりやすい例でしょう。ゲーム中に与えられた要素やデータを考慮しながら、目的を果していくゲームです。柔軟な思考力とその状況にあった判断力が必要になります。その上、突発的な出来事に対処する決断力、適応力も要求されます。シミュレーションゲームとは非常に頭を使う知的なゲームです。しかし、だからといって難しく考えることはありません。ゲームについていろいろと覚える事柄は多いかもしれませんが、それはそのぶんゲームに集中でき、楽しめ、奥が深いということです。

1．イントロダクション

1－1　ゲームの概要

「スーパー大戦略」は、現代戦をモデルとしたコンピュータ・ウォーゲームです。プレイヤーであるあなたは一国家の全軍を率いてコンピュータ（あるいは他のプレイヤー）と総力戦を闘い抜くことになります。

プレイヤーは自国の都市から入る収入をもとに兵器を生産し、他国の部隊との戦闘に勝って、支配する都市の数を増やしていきます。都市が増えれば、より高性能な兵器をそろえることができるようになり、ついには敵の首都まで進軍して、相手の国を降伏させる事ができるでしょう。逆に闘いに敗れれば、自国を失ってしまうかも知れません。勝負はまさにプレイヤーの戦略にかかっています。

2．ゲーム用語解説

「スーパー大戦略」のマニュアルでは、以下の用語を使用しています。

2－1　基本用語

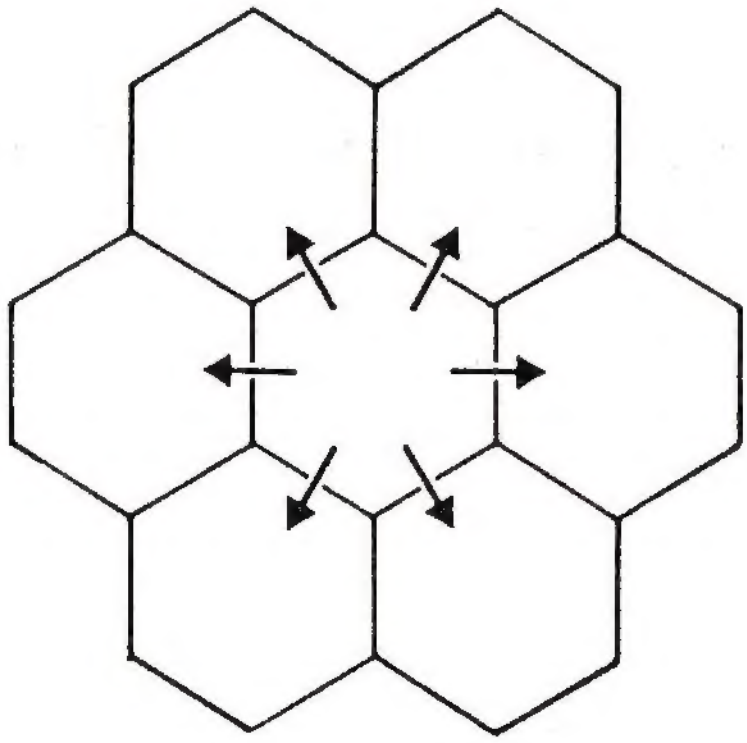
①マップ

ゲームの舞台となる戦場をマップと呼びます。画面上で戦場の全体図を表すものをフルマップ、プレイヤーが実際にプレイを行うものをビューマップと呼びます。なお、ビューマップは六角形のマス（ヘックス）で構成されています。

②ヘックス

ビューマップを構成する六角形のマスをヘックスと呼びます。ヘックスは、地形・距離等を表す最小単位で、ユニットの移動や戦闘に影響を与えます。

このヘックスは、ウォーゲームで使う戦場を区切る方法として考案されたものです。ヘックスが考案されるまでは、正方形のます目で区切っていたのですが、正方形ではななめの移動と縦横の移動で距離的な差が出てしまうという欠点がありました。この欠点をなくしたのがヘックスなのです。図の様に6方向どちらに移動しても距離は同じになります。



③ユニット

マップ上でプレイヤーが操る部隊のことをユニットと呼びます。ユニットは現在世界各国で使用されている兵器や兵員の集団を表しており、移動や戦闘に関する様々な能力を持っています。ユニットは地上ユニットと航空ユニットに大別されます。

(1)地上ユニット

地上戦闘に使用される兵器、兵員のユニットを地上ユニットと呼びます。地上ユニットには、戦車、装甲車、対空戦闘車両、輸送車、補給車、各種歩兵等があります。

(2)航空ユニット

航空戦闘に使用される兵器ユニットを航空ユニットと呼びます。航空ユニットには、戦闘機、戦闘爆撃機、攻撃機、攻撃ヘリコプター、輸送ヘリコプター等があります。

④フェイズ

マップ上に存在するすべての国は、青(Blue)・赤(Red)・緑(Green)・黄(Yellow)の国の順に作戦行動を行う順番がまわってきます。そのある国から回ってきた順番を他の国に回すまでをフェイズと呼びます。

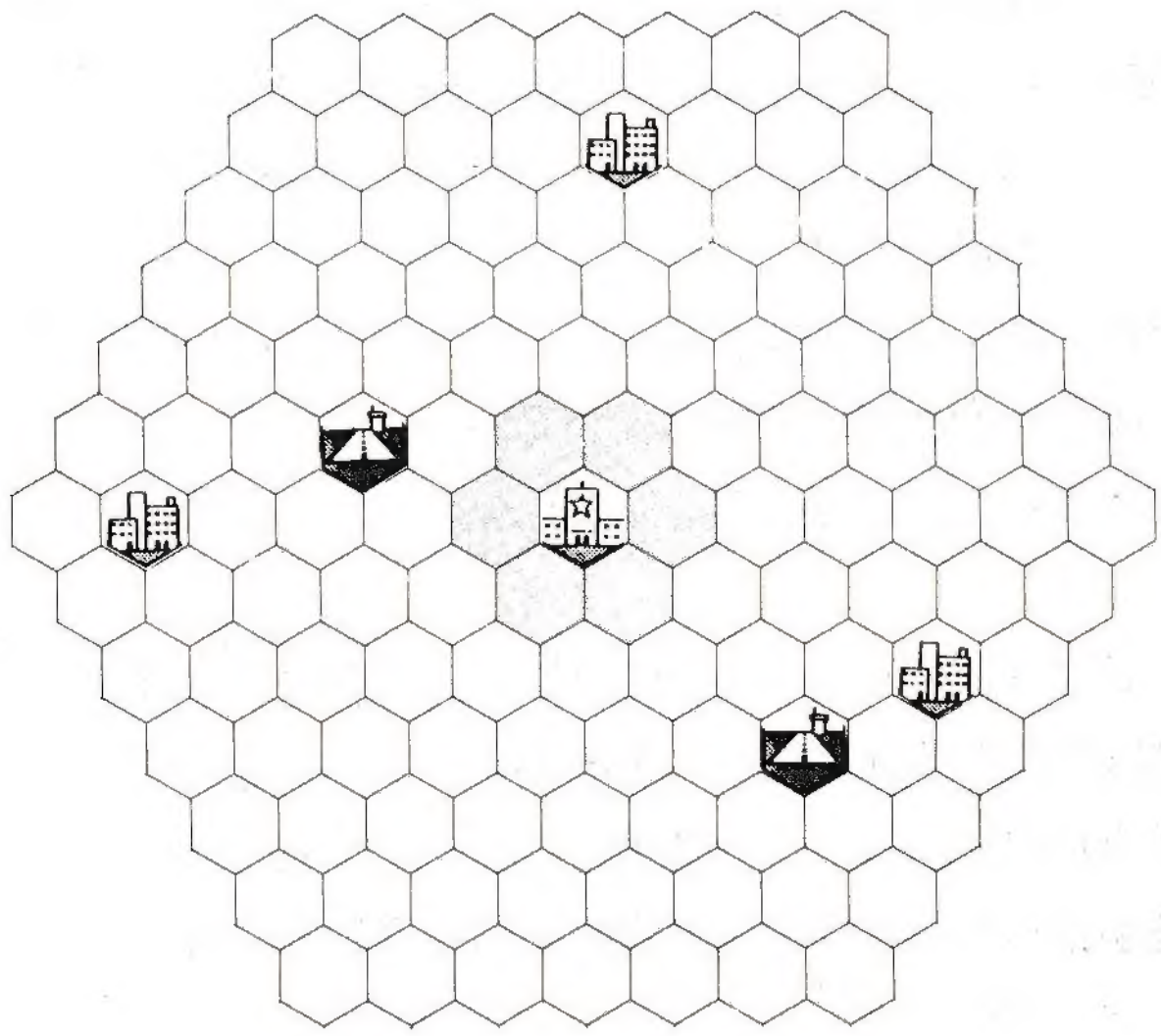
⑤ターン（TURN）

青（Blue)・赤（Red)・緑（Green)・黄（Yellow）の　各国のフェイズが順に始まって一通り終わるまでをターンと呼びます。

⑥本国領

本国領とは各国の首都から５ヘックス以内の土地のことです。図のように本土領内の都市と空港と首都に隣接するヘックスでは生産を行なえます。

ただし、以上のヘックスであっても、敵に占領されている場合には生産できません。また、山、川、海のヘックスにも生産できません。



⑦軍事費（BUDGET）

首都及び都市から得られる収入により、プレイヤーに与えられるお金の事を軍事費と呼びます。

２－２　地形の種類

ヘックスの中には地形が描かれています。地形には14種類あり１つのヘックスは１つの地形を表しています。

①首都



一ケ国に一つしかない重要なところです。首都が占領されると負けです。逆に他国の首都を全て占領してしまえば勝利となります。首都は国によってそれぞれ青・赤・緑・黄に色分けされています。首都と首都に隣接する地上兵器の生産を行なえます。また首都では地上ユニットの補給・補充をすることもできます。

②都市



都市はいくつかの重要な役割を持っているため、作戦の重要な拠点となります。一つは、都市を所有することによって軍事費を得ることができるということです。この軍事費がなくては、兵器を生産することはできません。

二つめは、補給です。自国の都市（自分の色の都市）で、地上ユニットは補給を受けることができます。燃料や弾薬の補給を行ない、戦闘によって損失したユニットに補充を行ないます。

三つめは、首都から５ヘックス以内の自国の都市では生産を行なえるということです。

また、都市は防御率が高いので攻防の拠点として重要です。

首都も都市と同じく国によって色分けされています。まだどの国にも占領されていない都市は中立都市で、色は水色になっています。

③空港



空港は、航空ユニットを使う上で重要な拠点になります。自国の空港は都市と同様に補給、補充を行なうことができます。但し、補給、補充が可能なユニットは航空ユニットに限られます。

首都から５ヘックス以内の自国の空港のみ、航空ユニットの生産が行なえます。

空港も都市と同じく、青、赤、緑、黄、水色に色分けされています。

④要塞



要塞はいわゆるトーチカなどの総称で、他の場所よりも防御効果が高くなっています。したがって攻防の際、重要な拠点となります。都市と違って国籍がありませんから、何処の国の部隊でも要塞を利用することができます。

⑤道路



整地された道です。燃料消費量が最も低く、全ての部隊が最高速で通過できる地形です。

⑥平地　草原、あるいは比較的平坦な土地と考えればよいでしょう。ほとんどの地上部隊はここを道路と同じ燃料消費量で通過できます。



⑦荒地　整地されていない土地です。全ての地上部隊は荒地を移動する場合、道路や平地以上に燃料消費量は高くなります。つまり荒地では早く移動できません。



⑧砂漠　砂漠も荒地と同様に、それほど速く移動できません。



⑨森　森も荒地と同様に、それほど速く移動できません。ただし、防御率が高いので地上ユニットが戦闘を行なう場合、有利になります。



⑩山　山岳です。兵員と一部の車両以外の地上ユニットは侵入することはできません。山は防御効果が高いので、いったん立てこもるとなかなかやられません。



⑪川　一部の地上ユニットは川にも入れますが、通加速度はかなり低くなります。また、防御効果が最も低い地形であります。



⑫海　　地上ユニットは全く侵入できません。つまり航空ユニットだけの領域になるわけです。



⑬沼地　　通過する際の燃料消費量が高く、防御効果も低い困難な地形です。



⑭橋　　道路と同じように、地上ユニットは高速で移動することができます。



3．ゲームの起動方法

3－1　ゲームを起動する前に

間違った方法でゲームを起動いたしますとゲームディスクを壊す恐れがありますので必ず［ゲームの起動方法］をお読みになってからゲームを起動してください。またスーパー大戦略のシステムディスクは必ず書き込み禁止(プロテクトノッチがあいている状態）でご使用ください。

また、「スーパー大戦略」はディスク１枚組です。マニュアルに記載されていますマップディスクとは、ユーザーがメニューにあるユーティリティを使用して作成したディスクのことです。一番最初にゲームをされる方は次の手順でマップディスクを作成されることをお勧め致します。

①3.5″２DDのディスクを１枚用意し、2DDフォーマットして下さい。フォーマットの方法は「CALL FORMAT」コマンドを使用して行ないますが、詳しくはご使用のMSX２本体に付属のマニュアルをご覧下さい。
②「スーパー大戦略」のゲームディスクを入れ電源を入れます。
③メニューより「ユーティリティ」を選びます。
④ユーティリティメニューより「データディスクさくせい」を選択し、画面の指示に従い「データディスク」を作成します。
⑤ユーティリティメニューより「データファイルコピー」を選び、システムの中に入っているマップデータをコピーします。
⑥ユーティリティを終了します。
作成されたディスクがマップディスクになります。

3－2　ゲームを起動する

スーパー大戦略はオートスタートになっています。システムディスクをドライブにセットし電源を入れます。しばらくするとタイトル画面が表示されます。もしもタイトル画面が表示されない場合はリセットして下さい。タイトル画面が表示されたら［リターンキー］を押して下さい。スタート画面になります。

〔注〕電源を入れるときには何もキーを押す必要はありません。
キーを押しながら電源を入れますとゲームが正常に起動いたしませんのでご注意ください。
※機種によってディスクの起動方法が異なります。詳しい起動方法は、ハード本体に添付されているマニュアルをお読みください。
※ゲームを一時中断するときは、必ずデータディスクが必要です。ゲームをプレイする前に作成しておくことをお勧めいたします。詳しくはP69〝データディスク作成〟を参照してください。

4．ゲームメニュー選択

スタート画面には、ゲームメニューが表示されます。プレイヤーは必要に応じて、ゲームメニューを選択してください。

4－1　メニューの種類

①ゲームスタート
プレイヤーがプレイを開始したい場合に使用します。
②マップエディタ
プレイヤーがマップを作成したい場合に使用します。
③ユーティリティ
プレイヤーがデータディスクの作成、データファイルのコピー、データディスクのコピー、データ削除、生産タイプ編集をしたい場合に使用します。

4－2　メニューの選択方法

各メニューは以下のような操作で選択してください。

①スタート画面表示には、[ゲームスタート]にカーソルが合わされています。
②カーソルキーでハイライトバーを移動させます。
③ハイライトバーを使用したいメニューに合わせ、[RETURN]キーを押してください。しばらくすると選択した画面が表われます。

5．オープニング画面とその設定方法

下図がオープニング画面です。

ゲームを始める時にまずどのマップで遊ぶか、どの国をどういうメンバーでプレイするかなどを画面下に表示されているメニュー（ファンクションキーに対応しています）を選び設定します。

各機能の詳細については以下に列記している箇所を参照してください。

① 読　込　［F１］キー……マップ読み込み→P14

② 収　入　［F２］キー……収入率　変　更→P16

③ 国　名　［F３］キー……国　名　変　更→P17

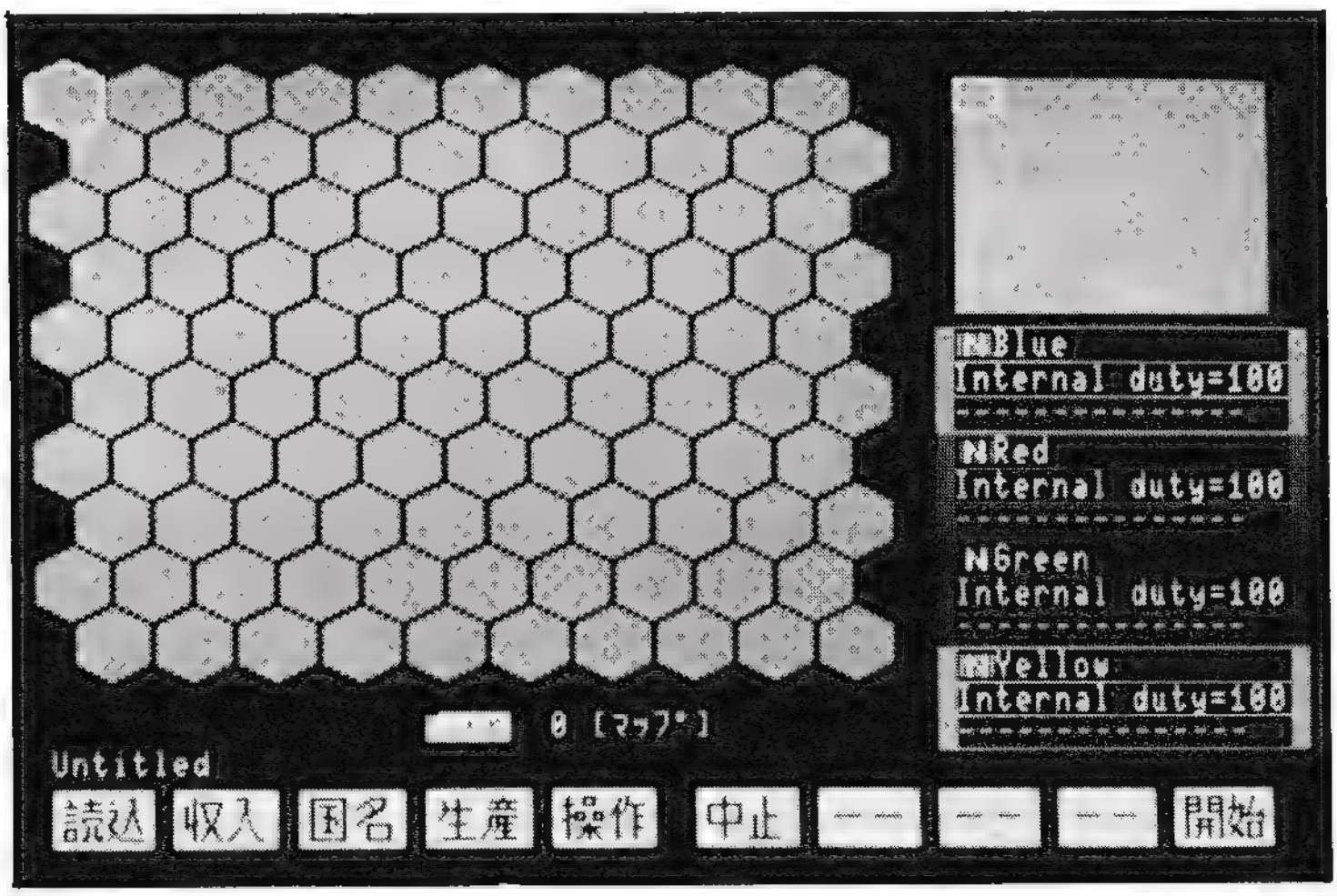
④ 生　産　［F４］キー……生産タイプ変更→P18

⑤ 操　作　［F５］キー……プレイヤー設定→P19

⑥ 中　止　［SHIFT］+［F１］=［F６］キー……P20

⑦ 開　始　［SHIFT］+［F５］=［F10］キー……P20

それぞれ右記のファンクションキーに対応しています。



オープニング画面では、プレイ開始前にいくつかのサブメニューを選択、実行できます。プレイヤーはこれらのサブメニューを使用する事によって、プレイにいろいろな変化を与えることができます。オープニング画面におけるサブメニューは、以下のようにして選択してください。

①オープニング画面の下部に表示されているサブメニューを見て、選択するメニューを決めます。
②サブメニューに該当するファンクションキーを押します。
③しばらくすると、そのメニューの画面が表示されます。

〔注〕サブメニューの〔読込〕（マップ読込み）は必ず一番最初に選択してください。〔読込〕がすでに選択され実行されていない場合、他のサブメニューを選択することはできません。

5－1　マップ読込み

①初めてゲームをする場合にはゲームメニューでゲームスタートを選び、リターンキーを押します。するとオープニング画面が表示されますので、「F1：読込」を押します。
②〈マップディスクをいれてください〉と表示がでますので、システムディスクを抜いてマップディスクと入れ替え、[RETURN]キーを押します。
システムディスクに入っているマップでプレイする場合は入れ替えません。

システムディスクに登録してあるマップでプレイする場合はユーティリティのメニューよりデータファイルコピーを選び、システムディスク内のマップをコピーしてからご使用することをおすすめ致します。

③〈マップ読み込み〉メニューが表示されます。
④メニューには、以下のような表示がなされます。

(A)は、マップ、ゲームデータのファイル名を示しています。

(B)は、セーブされているのがマップなのか、それともプレイ中のゲームデータなのかを示しています（ゲームデータであれば、[ゲーム] と表示されます）。

(C)は、〈マップ読込み〉メニューの頁数を示しています。右側のページは全ページ数、左側は現在のページ数を表わします。

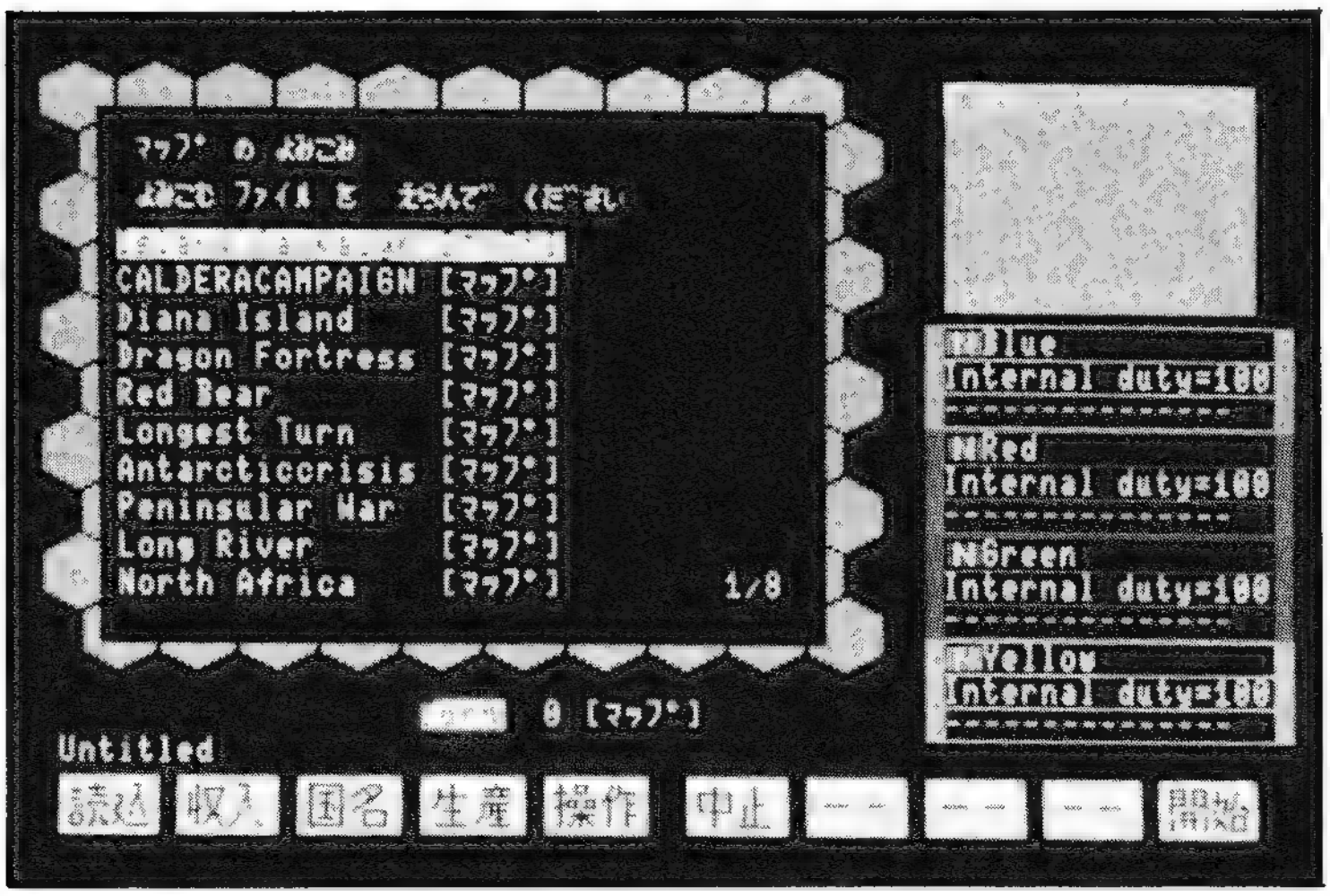
④カーソルキーの↑↓で読込むマップ名にハイライトバーを合わせます。

⑤ハイライトバーを目的のマップに合わせたら [RETURN] キーを押します。

⑥画面に読込むファイル名が表示されますので、そのマップでよければもう一度 [RETURN] キーを押します。中止する場合は「ESC」キーを押してください。[F1] キーを押す前の状態にもどります。

⑦しばらくするとマップが読み込まれ、オープニング画面に戻ります。

ゲームデータをロードすると、以前そのゲームで中断したところからゲームを再開することができます。



5－2　収入率変更

新たにマップを読み込んだ場合、ひとつの都市から入る収入率の額を変更できます。収入は生産の際の軍事費となるものです。収入率は最低で50、最高で100に変更できます。この額を変更することによって、ハンデをつけることが出来ます。ただし、首都から入ってくる収入はこの値に関係なく一律300です。

①オープニング画面で［Ｆ２：収入］キーを押して下さい。

②〈収入率変更〉メニューが表示されます。

③メニューには以下のような表示がなされます。

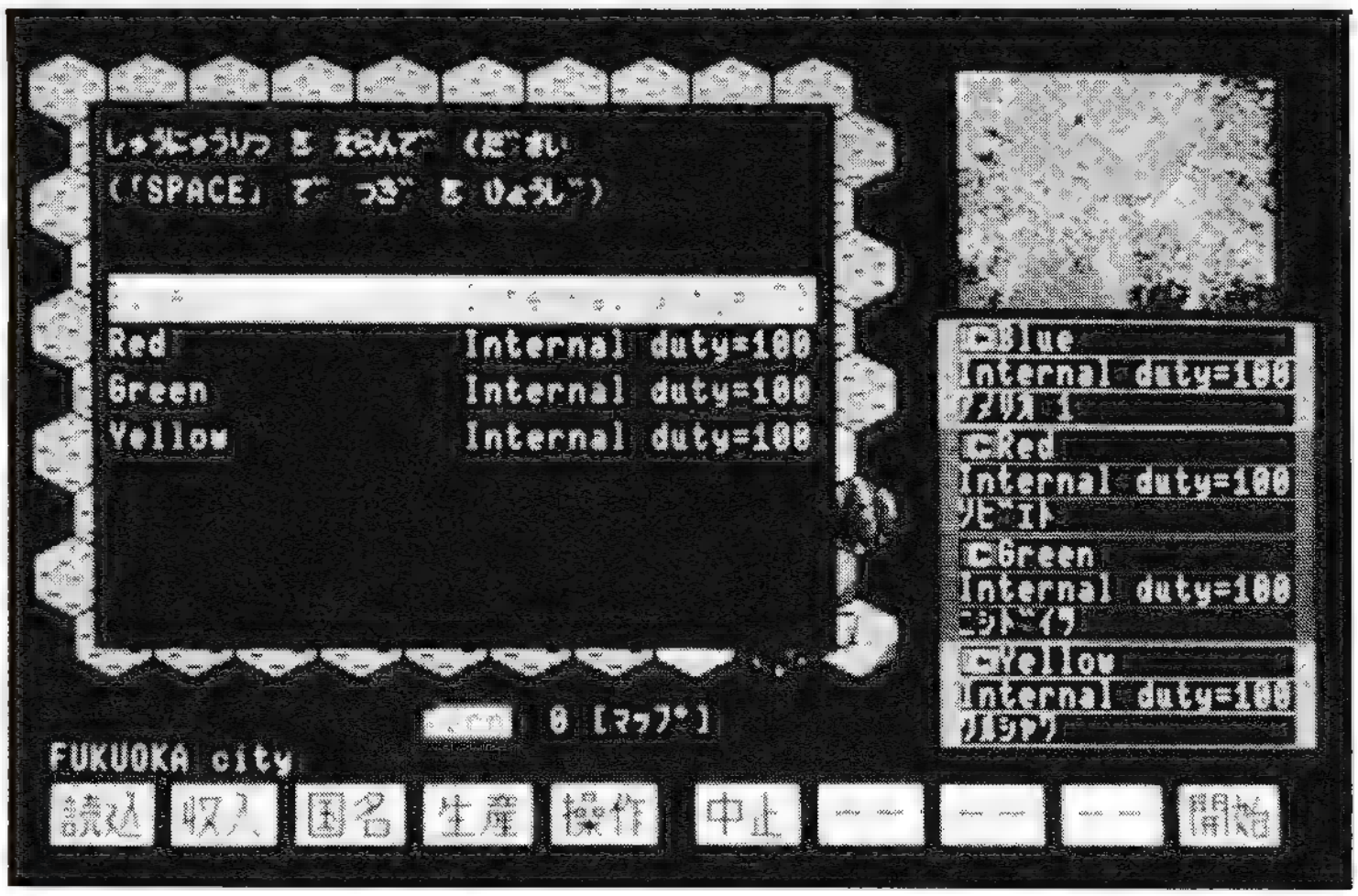
（例）Blue Internal duty＝100　これは国名と現在の収入率を表しています。

④収入率を変更したい国をカーソルキーで指定してください。

⑤［SPACE］キーで収入率を変更します。収入率は10ずつ変化します。

⑥複数の国の収入率を変更したい場合は、上記の手順を繰り返し実行してください。ただし、当該マップのプレイに参加しない国に関しては収入率を指定することはできません。

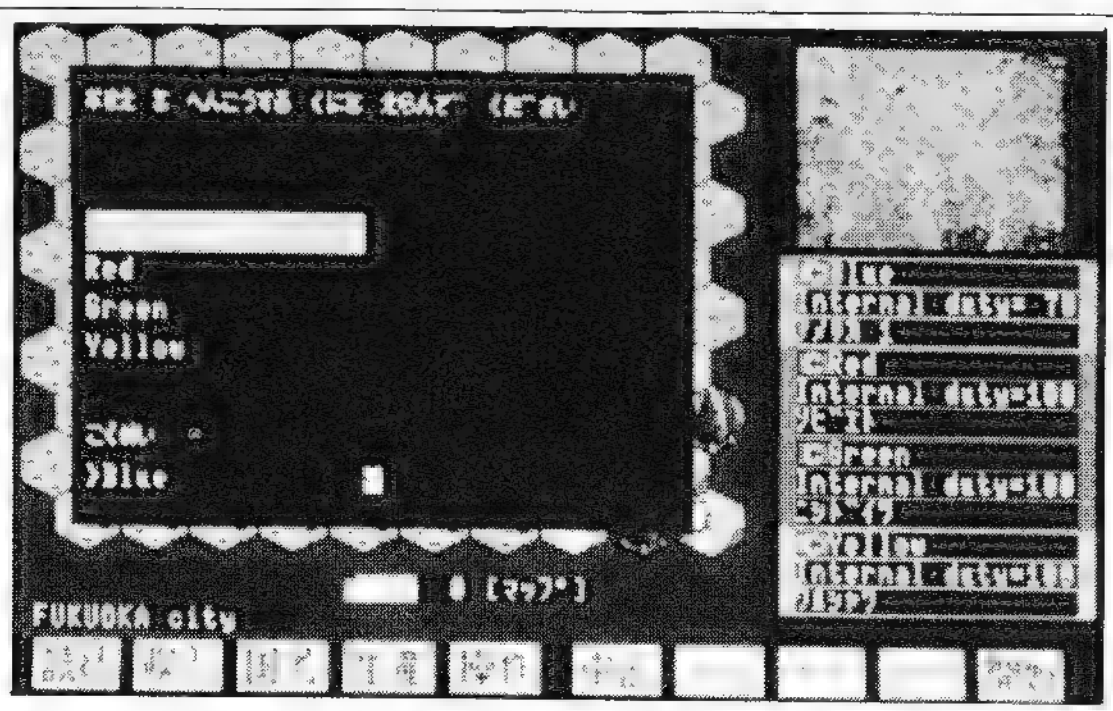
⑦収入率を変更し終わったら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り変更された収入率は画面右側に表示されます。



5－3　国名変更

このサブメニューはプレイに登場する国の国名を変更するものです。
国名はそのままの状態でもプレイは可能です。
①オープニング画面で［Ｆ３：国名］を押して下さい。
②〈国名変更〉メニューが表示されます。
③カーソルキーを押して国名を変更する国を選んでください。ただし、当該プレイに登場しない国の国名は変更できません。
④［RETURN］キーを押します。すると下図のような表示が出ます。
⑤［ＢＳ］キーを押して表示されている国名を削除し、カーソルを１文字目に合わせて新しい国名をタイプします。タイプできる国名は英数カナで15文字以内です。カタカナをタイプする場合は［CAP］キーと［かな］キーを押して下さい。間違えたらもう１度［ＢＳ］キーを押して消します。
⑥国名を変更した後［RETURN］キーを押すと新しくタイプした国名に変更されます。
⑦上記の手順を繰り返すことにより、複数の国の国名あるいは再び変更したい国名を何度でも書き換えることができます。
⑧国名を変更し終わったら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り変更された国名は右側に表示されます。

〔注〕「ユーザーが作成した生産タイプ」を選択したい場合には、その生産タイプが保存されているのと同一のデータディスクに、遊びたいマップが登録されていなければなりません。



5－4　生産タイプ変更

このサブメニューはプレイに登場する国の兵器生産タイプを決定するものです。生産タイプは12種類あり、各々生産できる兵器（ユニット）が異なっています。

メニューの実行は以下のように行ってください。

①オープニング画面で［Ｆ４：生産］を押して下さい。

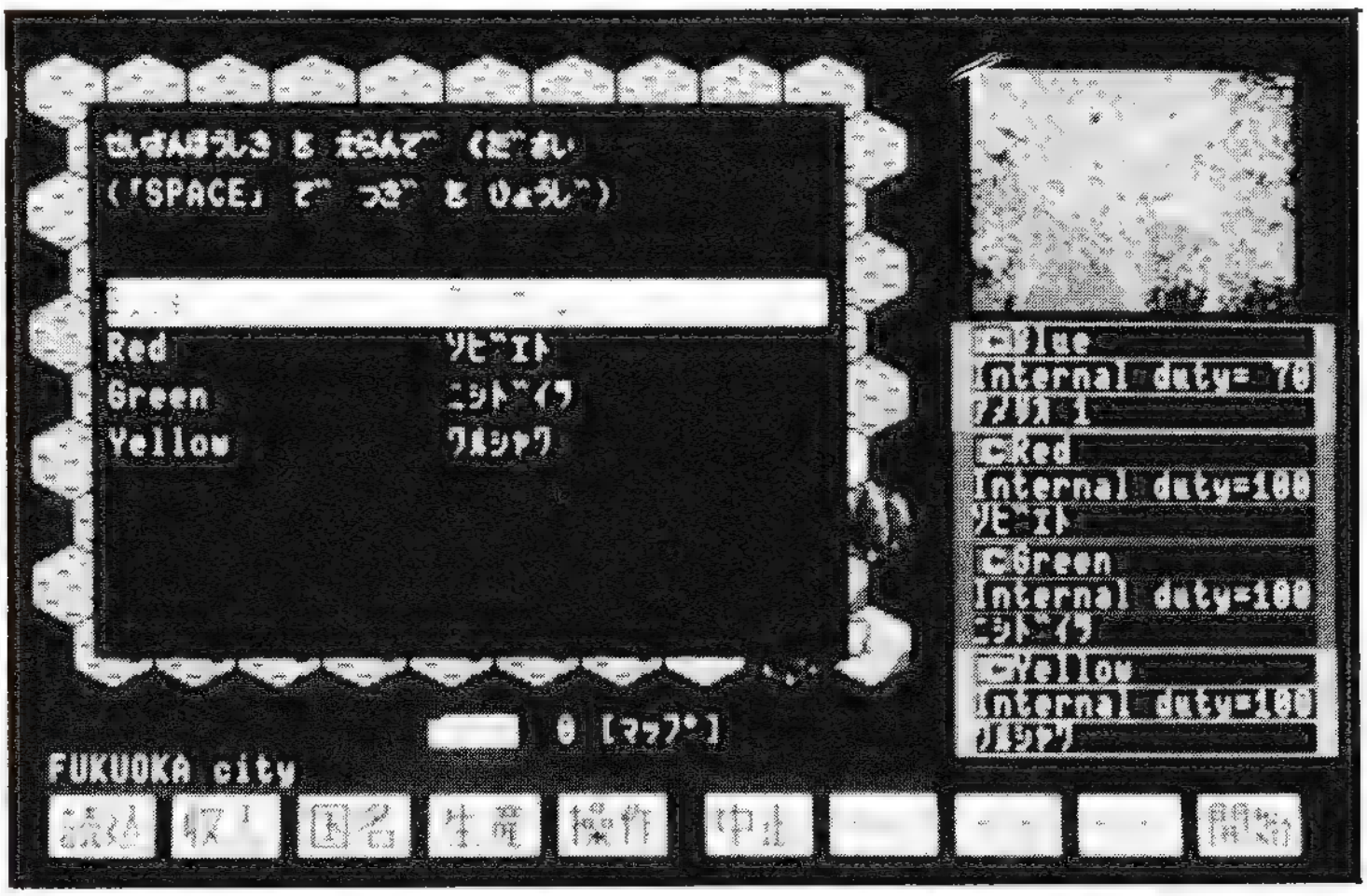
②〈生産タイプ決定〉メニューが表示されます。

③カーソルキーで生産タイプを変更する国を選んで下さい。

④国を選択したら［SPACE］キーを押して生産タイプを選んで下さい。

⑤複数の国について生産タイプを変更する場合は、上記③④の手順を各国について実行して下さい。ただし、当該プレイに登場しない国についてこれを行うことはできません。

⑥すべての国について、望む生産タイプを決定したら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り、右側に決定された生産タイプが表示されます。

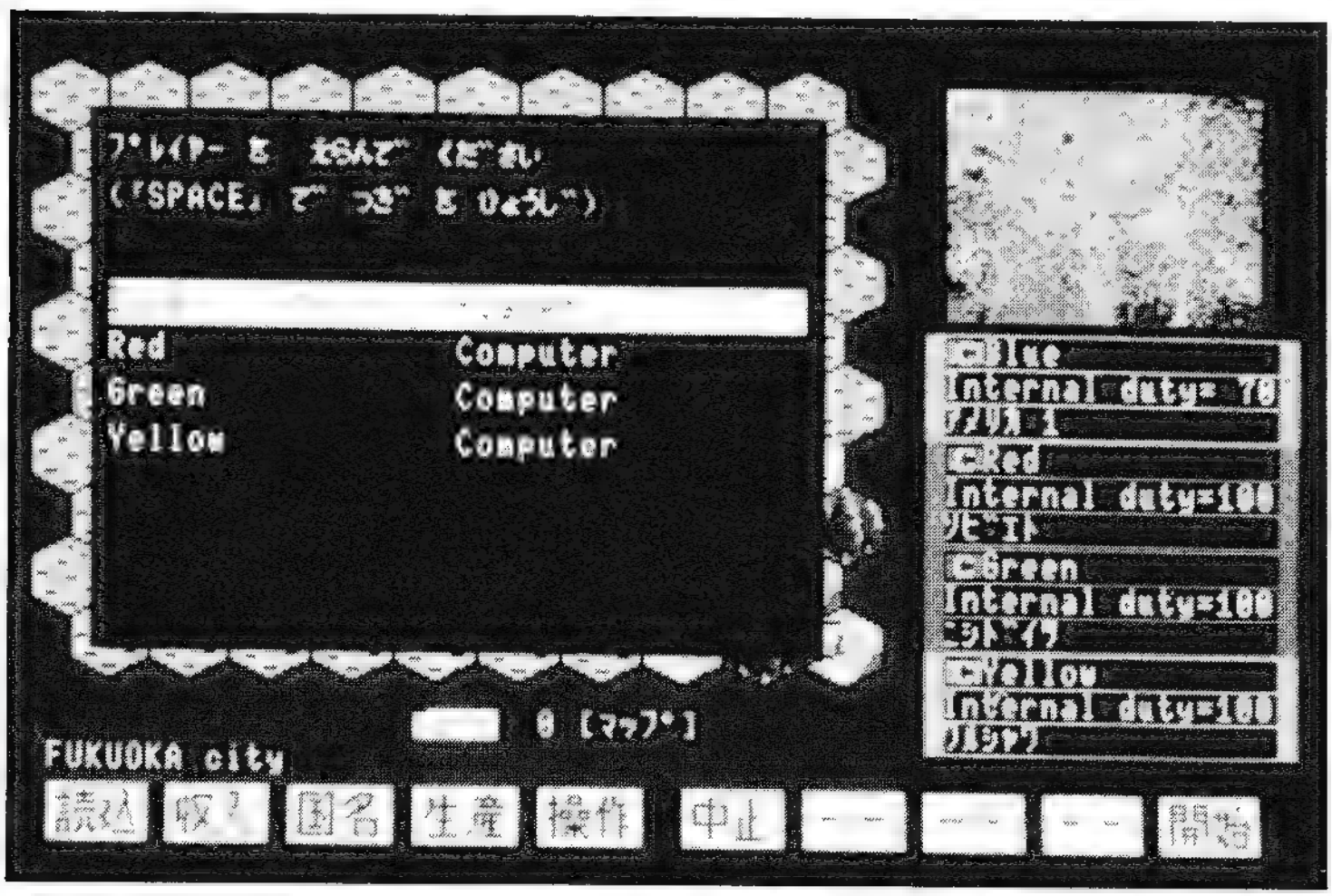


5－5　操作（プレイヤー設定）

このサブメニューはプレイにおいてプレイヤー(人間／コンピュータ／無)の担当する国を決定するものです。メニューの実行は以下のように行って下さい。

①オープニング画面で［Ｆ５：操作］を押して下さい。
②プレイヤー決定メニューが表示されます。
③画面には国名とその国の担当プレイヤーが表示されます。
④〈プレイヤー決定〉メニューが表示された段階では、各国の担当プレイヤーはすべて“Computer”あるいは“Not”になっています。
⑤プレイヤーを変更する場合、つまり貴方あるいはその他の人がプレイヤーとなる国の指定はカーソルキーで行って下さい。
⑥プレイヤーを変更する国を指定したら、次に[SPACE]キーを押します。プレイヤーの表示が順に“Computer”“Player”“Not”の順に変更されます。これでその国をプレイする担当を決定します。

ただし、当該マップに登場しない国は最初から“Not”と表示されておりプレイヤー変更も当然できません。



⑦望む国に対してプレイヤーの変更を行ったなら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻ります。

⑧プレイヤー決定後、オープニング画面右側の国名が表示されている前に、担当プレイヤーが小さく表示されます。人間がプレイする場合は"P"、コンピュータがプレイする場合は"C"、プレイに登場しない国の場合は"N"と表示されます。

5－6　中止

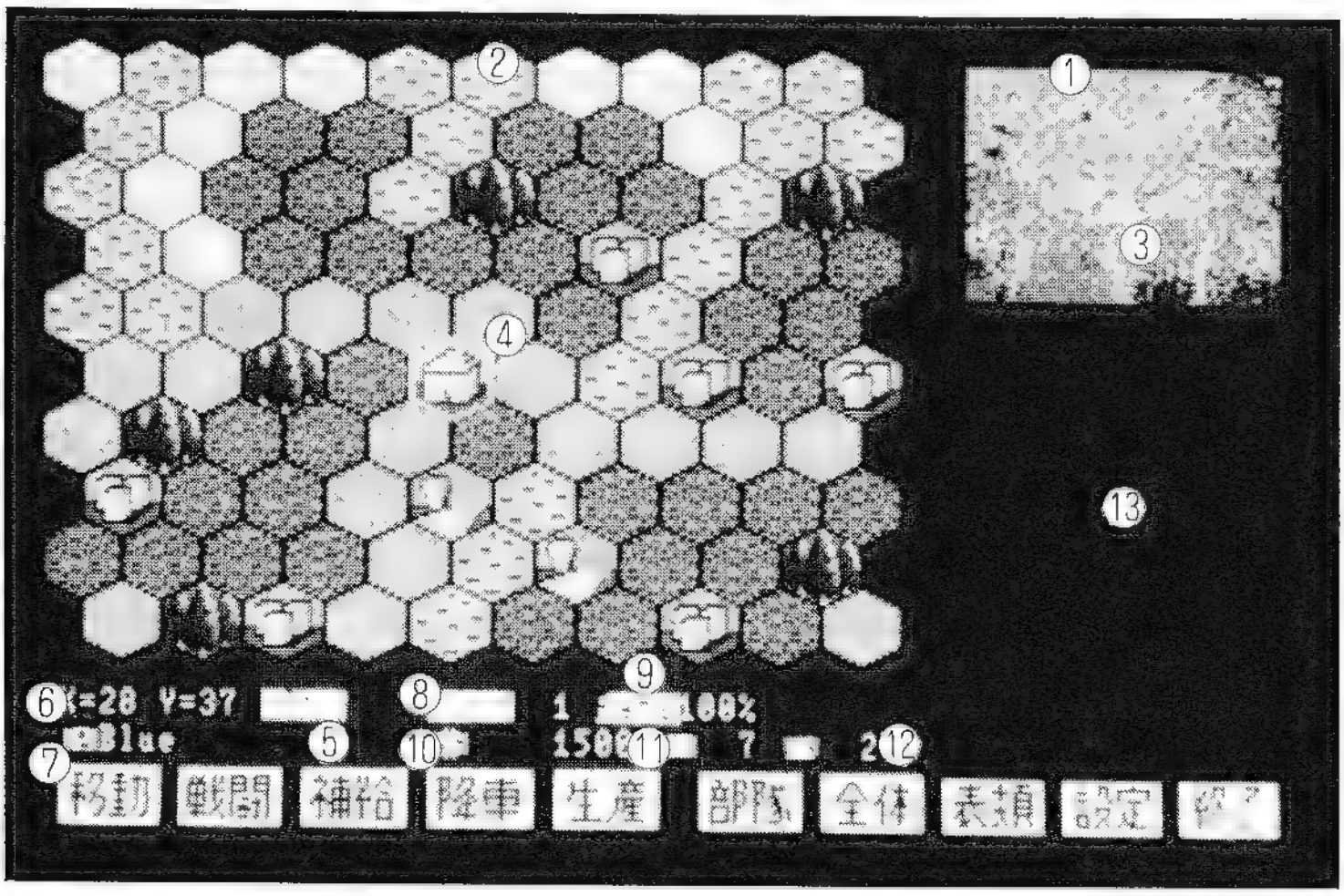
何らかの事情で現在までに実行したサブメニューを取り消したい場合は［F6：中止］（［SHIFT］キーを押しながら［F1］）を押して下さい。サブメニューで打ち込まれたすべてのデータが消去され、スタート画面に戻ります。

5－7　開始

このサブメニューはプレイを開始し、ゲームメニュー「基本ゲーム画面」を選択する際に実行します。［F10：開始］（［SHIFT］キーを押しながら［F5］）を押して下さい。しばらくすると基本ゲーム画面が表示されます。

6．ゲーム画面の説明

下図に従ってゲームが進行している時の画面の説明をしましょう。



6－1　フルマップスクリーン（①）

フルマップスクリーンは、戦場となっているマップ全体を表示しています。戦場のおおまかな把握、全体の中の自分の位置の確認等に使います。

6－2　ビュースクリーン（②）

実際にゲームを行なうためのマップです。

6－3　ビューカーソル（③）

フルマップ上にある小さな正方形がビューカーソルです。ビューカーソルにてビュースクリーンの表示地域を変えることができます。

①カーソルキーを押してヘックスカーソルの移動にともなって変化しますが、[SHIFT＋カーソルキー]を押して移動させることもできます。ビューカーソルの移動する向きはカーソルの矢印の向きと同じです。

②ビュースクリーンにその部分が表示されます。

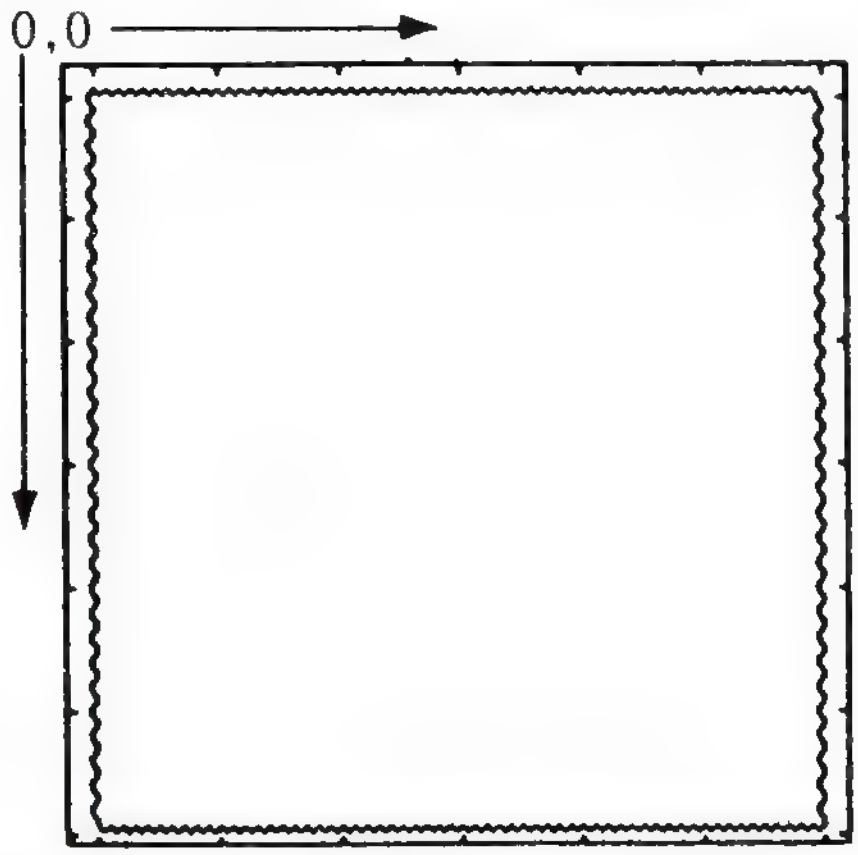
※ビューカーソルの表示はヘックスカーソルの動きに伴います。

6－4　ヘックスカーソル（④）

ビュースクリーン上で白く囲まれた六角形がヘックスカーソルです。このヘックスカーソルを個々の部隊に合せることによって、行動を指示する部隊を指定します。

6－5　位置

マップ上のヘックスには、縦方、横方向に０から63までの数値がふられ、位置を示しています。この数値は自国のユニットや敵のユニットがどこにいるかを示す座標となります。座標図のようにマップの左上の隅が（０、０）、右下の隅が（63、63）になります。横軸方向は直線的になっていますが、縦軸方向はジグザグになっています。これはヘックスの特徴です。



6－6　ヘックスメーター（⑤）

ヘックスカーソルが首都から何ヘックス離れているかを［h］で示します。これが５以内でないと生産ができません。

6－7　座標（⑥）

マップ上のヘックスカーソルの位置を座標で示します。
横方向を［X］、縦方向を［Y］で表示します。

6．8　国名表示（PLAYER）（⑦）

現在プレイ中の国の国名表示します。

6－9　ターン（TURN）（⑧）

現在進行中のターン数を表示します。

6－10　相場（RATE）（⑨）

経済的な相場を表しています。相場は基本が100で、90%～200%で変動します。実際のユニットの生産価格はこの相場によって変わります。相場の変動はプレイヤーの生産によって影響されます。一般的にユニット数が増えるとレートは上がります。

6－11　軍事費（BUDGET）（⑩）

現在プレイ中の国の軍事費です。軍事費はターンの最初に自国の都市と首都から自動的に徴収されます。プレイヤーは与えられた軍事費を使用してユニットを生産できます。しかし、この額を越えて部隊の生産を行うことはできません。ですから、収入率を設定することによって徴収される軍事費が国によって違ってきますので、兵器の生産時に有利、不利の変化が与えられるのです。

軍事費はプレイヤーの有する都市数により増減します。ひとつの都市から得られる軍事費は基本が100で、50～100の範囲で変更できます。ただし首都からは常に300ずつ得られ変更はできません。（例えば、Blueの国が都市を10保有していた時、収入率が50に設定してあったとすると軍事費は500徴収されることになります。それに加え首都から300の軍事費が徴収されますので合わせて800の軍事費が徴収されることになります。）これはプレイ開始時点の収入率変更によって設定できます。

6－12　都市数（CITY）（⑪）

現在プレイ中の国が保有する都市の数を示しています。

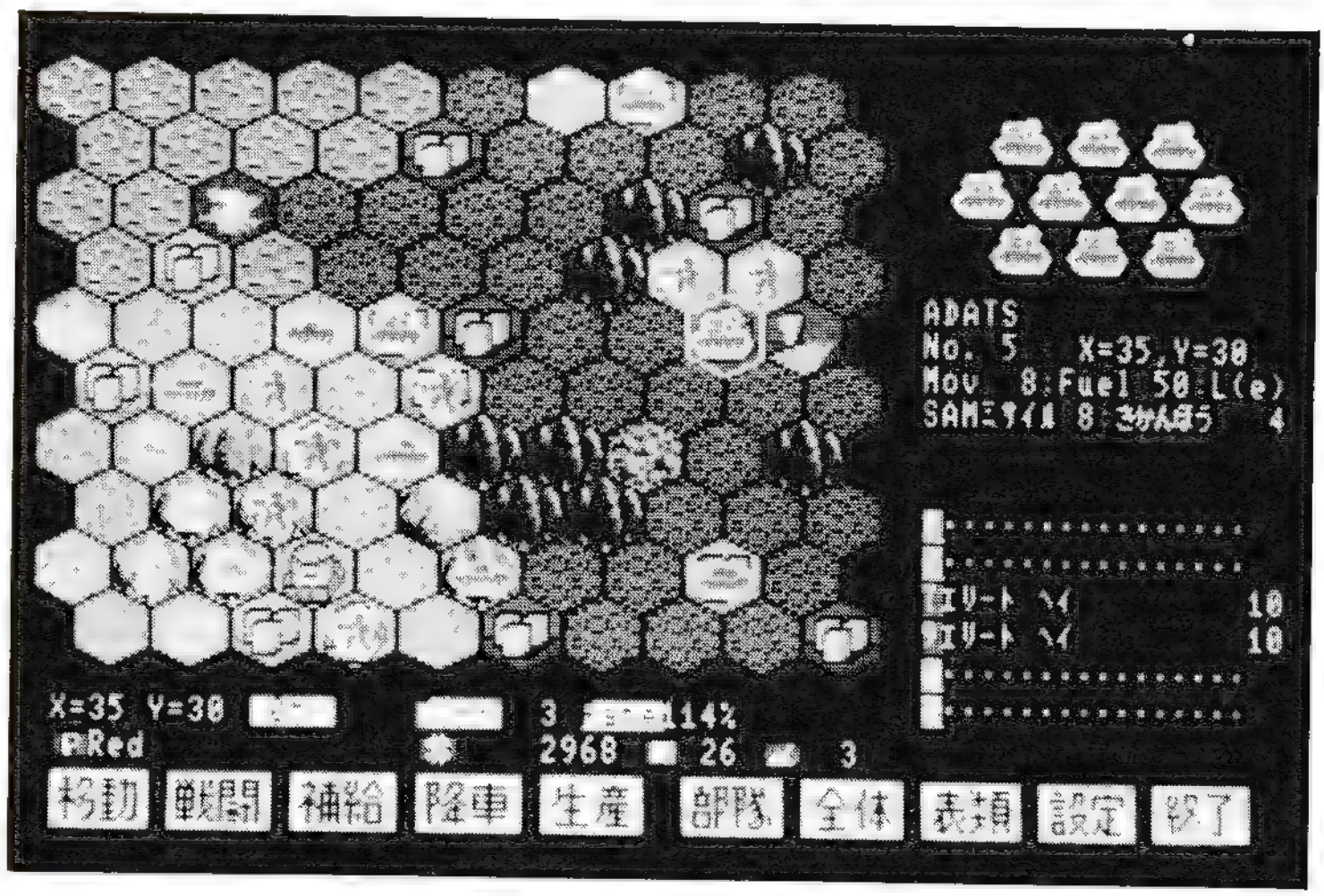
6－13　空港数（APORT）※AIR PORTの略（⑫）

現在プレイ中の国が保有する空港の数を示しています。

6－14　部隊情報表示エリア（⑬）

現在行動中の部隊のシルエット及び機数、名称、左上から部隊番号、座標、移動量、燃料、レベル、武器及び弾薬の残量が表示され、そのユニットが兵員ユニットを輸送している場合は［ゆそうちゅう］と表示されます。また、移動等行動済みのユニットは［こうどうずみ］と表示されます。

下部の表にはヘックス番号、隣接するユニットの名称、機数が表示されます。



7．ゲームの目的と勝利条件

6－1　ゲームの目的

「スーパー大戦略」のゲームの目的は自国の領土を広げ最終的には敵国の首都を占領することにあります。そのために兵器を生産し、都市や空港を占領しながら首都を目指して進軍していかなければなりません。

6－2　ゲームの終了

○征服

「スーパー大戦略」では次のような条件のどちらかを満たすと相手の国を征服したことになります。

⑴相手国の首都を占領する。

⑵相手国のすべてのユニットを壊滅する。

○降伏

自国の状況が思わしくなく、これ以上ゲームを続けても無駄だという場合には降伏することができます。

10ターン目以降好きなときに「設定」の「むじょうけんこうふく」（P62）を選択すれば降伏することができます。

○終了

「スーパー大戦略」では以下のいずれかの条件を満たしたときにゲームが終了します。

⑴１つの国が他のすべての国を征服したとき。

⑵コンピュータがすべての人間の国を占領したとき（このとき、たとえばコンピュータの国が２カ国以上残っていてもゲームは終了します）。

⑶第200ターンが終了したとき（引き分けになります）。

8．ゲームの基本進行概要

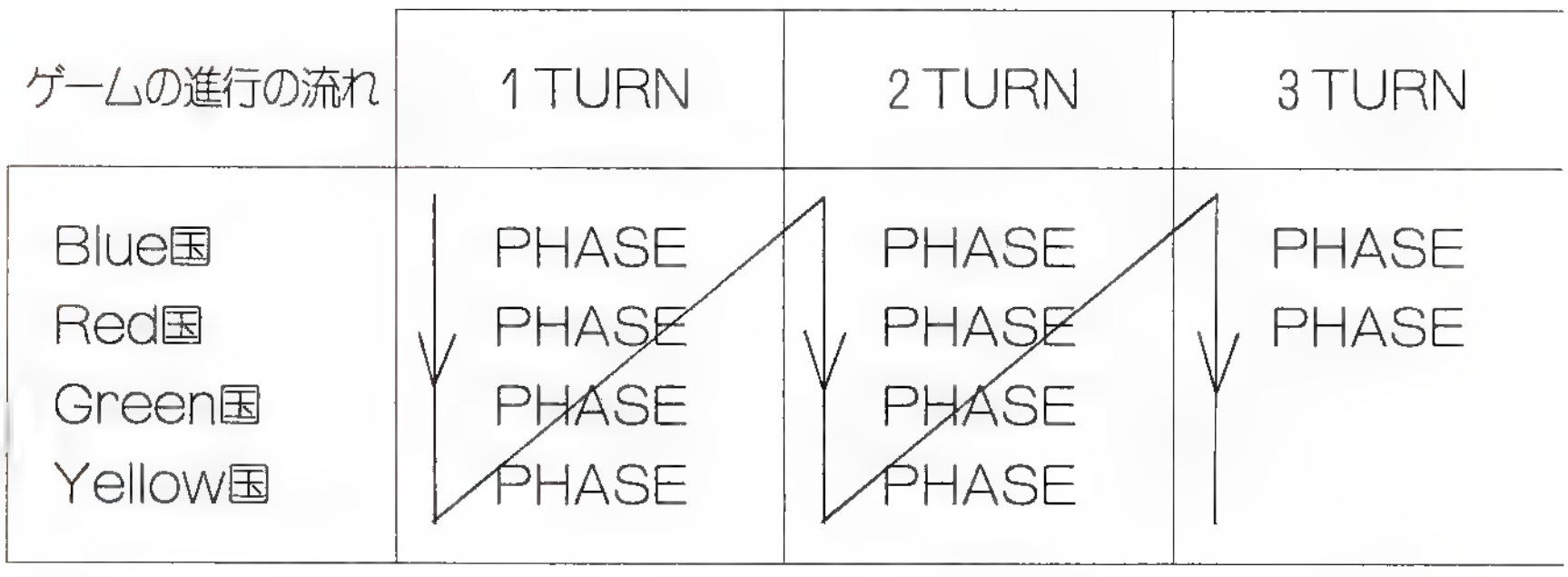
「スーパー大戦略」ではターンを繰り返すことによってゲームが進行していきます。１ターンの中でそれぞれのプレイヤーについてフェイズが設けられ、プレイヤーは自分のフェイズのときに自分の部隊を行動させることができます。また新たに自軍の部隊を生産することもできます。すべてのプレイヤーのフェイズが１度ずつ行われたら、１ターンが終了し次のターンに入ります。

8－1　ターンの概念とその内容

⑴「スーパー大戦略」では野球のように回を追って進行していきます。この「回」のことを「ターン」と呼びます。ターン内はさらにいくつかの段階に分かれており、この段階のことを「フェイズ」と呼びます。

⑵１ターンは以下のフェイズからなります。（４ケ国の場合）

①Blueの国のプレイヤーズフェイズ
②Redの国のプレイヤーズフェイズ
③Greenの国のプレイヤーズフェイズ
④Yellowの国のプレイヤーズフェイズ



⑶すべてのフェイズが終わったら１ターンが終了したことになり、新たなターンに入ります。マップやゲーム開始時の指示によってプレイヤーが存在しない国のフェイズは自動的にパスされます。
ターン開始時に各国の軍事費が計算されます。

8－2　プレイヤーズフェイズ

(1)各プレイヤーは自分のフェイズに以下の事を行うことができます。

①生産

　指定された場所に自軍の部隊を生産することができます。1フェイズに生産できる部隊数の上限は生産可能な場所の数と軍事費などによります。

②部隊の行動

　すべての部隊が自軍のフェイズの時に行動することができます。もちろん状況に応じて常に行動する必要はありません。

　行動には次のものがあります。

※いくつかの行動は1フェイズの中で組み合わせて行うことができます。ただし、行動の順序によって行えない場合もあります。

○そのフェイズで生産したユニットはそのフェイズでは行動できません。ただし、そのフェイズ以前に生産された兵員ユニットを乗車させることは可能です。

○移動、戦闘、乗車、降車のいずれかが終了したユニットはそのフェイズではそれ以上の行動はできません。（Eの文字が表示されます。）

○移動により敵ユニットに隣接した場合、その状態から戦闘に入ることができます。戦闘をせずに移動を終了してもかまいませんが、この場合はそのフェイズではそれ以上の行動はできません。

○他の行動より先に補給を行った場合は、そのユニットはさらに他の行動を行うことができます。すでに他の行動を終わっているユニットはそのフェイズでは補給を行うことはできません。

1フェイズに1つのユニットに対して行える行動は

・（補給）→移動

・（補給）→戦闘

・（補給）→移動→戦闘

・（補給）→乗車

・（補給）→降車
・（補給）→移動→乗車
・（補給）→移動→降車
・（補給）
があります。（補給は実行しなくてもかまいません。）

⑵すべての部隊が行動を行う必要はありません。自分が必要な行動を終えたと考えたら、いつでも自国のフェイズを終了させることができます。フェイズは次の国に移ります。終了方法はF10キー（[SHIFT] キーを押しながら［F５］キー）を押します。

⑶自国のフェイズでない時に、自国の部隊を行動させたり生産したりすることはできません。

9．初心者のためのやさしいゲーム方法

ここでは、シミュレーションゲームが初めてという人のためにこの「スーパー大戦略」のやさしいプレイの方法を説明していくことにしましょう。マニュアルを片手に順にゲームが進行できるようにしてあります。ゲームに入り込みやすいように、まずは予備知識を身につけるつもりでプレイしてみましょう。

電源を入れると音楽と共にタイトル画面が登場します。

ここで［RETURN］キーを押します。すると画面にゲームメニューが表示されます。そこでゲーム開始を選び、［RETURN］キーを押します。するとオープニング画面に切り替わります。ここではまず、どういうふうに遊ぶかを設定していきます。

これらはすべてファンクションキーに対応しています。

ファンクションキーとは、［Ｆ１］［Ｆ２］［Ｆ３］［Ｆ４］［Ｆ５］

［Ｆ６］＝［SHIFT］＋［Ｆ１］、［Ｆ７］＝［SHIFT］＋［Ｆ２］

［Ｆ８］＝［SHIFT］＋［Ｆ３］、［Ｆ９］＝［SHIFT］＋［Ｆ４］

［F10］＝［SHIFT］＋［Ｆ５］キーのことです。

9－1　オープニング画面

①〔読込〕

［Ｆ１］キーを押します。するとマップ読み込みメニューが表示されます。Island Campaingh［マップ］にハイライトバーを合わせて［RETURN］キーを押します。するとそのマップが読み込まれ、これで〔読込〕は終了です。間違えたら［ESC］キーを押すともとの画面に戻ります。

②〔収入〕

今回は変更しません。

③〔国名〕

今回は変更しません。

④〔生産〕

［Ｆ４］キーを押します。各国の現在の生産タイプが表示されます。当該プレイに参加しない国に対しては生産タイプは表示されません。

[SPACE]キーを押してBlueの国をアメリカ１に、次にカーソルキーで移動させてRedの国を [SPACE] キーでチュウゴクに変更し、[RETURN] キーを押します。

[ESC] キーを押すと、もとの画面に戻ります。

⑤〔操作〕

[F５]キーを押します。するとBlueの国、Redの国とも現在のプレイヤーが"Computer"になっていますので、[SPACE]キーを押してBlueの国のプレイヤーを"Player"に変更し、[RETURN]キーを押します。

[ESC] キーを押すと、もとの画面に戻ります

これでオープニング画面での今回のすべての設定が終了したことになります。いよいよゲームのスタートです

⑥〔開始〕[SHIFT]+[F５]キーを押します。するとオープニング画面が消えゲーム画面が現れます。

９－２　ゲーム画面

最初はBlueの国、つまり貴方の国の攻撃から始まります。

まず、ここで一番初めにすることは兵器の生産です。生産はフェイズ中のいつでもできますが、本土領内の都市と空港と首都に隣接するヘックスでしかできません。航空ユニットは本国領内の自国の空港でしか生産できません。

①〔生産〕

[F５]キーを押します。生産できる兵器が表示されますので、カーソルキーでハイライトバーを移動させて生産したい兵器に合わせます。

[RETURN]キーを押すとその兵器がビュースクリーン上に表示されます。軍事費を考慮しながら生産を続けましょう。ただし、１ヘックスを複数の兵器の生産、また共有することはできませんのでその他の生産可能な場所にヘックスカーソルをカーソルキーで移動しながら同じ要領で生産を続けます。

もとの画面に戻りたい場合は [ESC] キーを押します。

・生産のポイントはまず最初は戦闘にはいる心配がありませんので、占領を第一の目的に兵器の生産を行いましょう。まず各種歩兵を生産します。

この時はなるべく足の速い歩兵をたくさん生産しましょう。そして次に輸送ユニットです。アメリカ１の場合は地上ユニットではトラックとM２ブラッドレー、航空ユニットではブラックホークが輸送ユニットですので、これらを生産しましょう。生産が終わるとこのフェイズで生産された兵器はこのフェイズでは他の行動はできませんので相手国にフェイズをまわします。

②〔終了〕

［SHIFT］+［F５］キーを押します。

「○○○○のフェイズをしゅうりょうします。」と表示されますので、自国のフェイズを終了してもよければ[RETURN]キーを、だめならば「ESC」キーを押して下さい。

すると相手国にフェイズが移り、Redの国の攻撃が始まります。

Redの国のフェイズが終わり、こちらのフェイズがきたら次は移動です。

③〔移動〕

移動させたいユニットにヘックスカーソルを合わせて［F１］キーを押します。するとそのユニットが移動できる範囲のみカラーで表示されますので、移動したい場所にカーソルキーで移動させて［SPACE］キーを押します。ユニットが移動しますので、そこでよければ［RETURN］キーを押して移動を終了します。中止する場合は［ESC］キーを押します。

・移動のポイントはここでは、まだ相手国に戦闘を仕掛られる心配がありませんので、より早く移動することを第１に考え一番移動消費量が少ない道路を使って移動します。占領する為には兵員ユニットをいち早く移動させなければなりません。ですから、ここで輸送ユニットに兵員ユニットを乗車させます。

そして一通り移動させたら次はまた生産です。

☆乗車、輸送

移動と同じ操作で行います。この場合は兵員ユニットを輸送ユニットに重ね合わせます。１ヘックスを共有することは出来ないはずですが、この輸送のみ例外です。

・生産した輸送ユニットに兵員ユニットを移動、乗車させます。その他の生産は相手国の生産したユニットを考慮しながら自国が有利になるように生産しましょう。毎ターンごとに軍事費が、ある決まりに従って徴収されますので、その範囲内で必要な兵器を生産して、今までの手順を繰り返していきます。

☆作戦行動を行うと燃料などを消費します。補給をすることも大切なことです。自国のフェイズがまわってきたとき作戦行動を起こす前に[ＴＡＢ]キーを押します。するとすべての補給可能な（首都、都市、空港にいる、補給車に隣接している）ユニットに対して補給、補充が実行されます。

※補給車によっても補給は行えます。

④〔降車〕

降車したいユニットを移動させます。[RETURN]キーを押して移動を終了する前に［Ｆ４］キーを押します。すると降車可能なヘックスに数字が表示されますので、降車させたい場所を選んだら数字キーの同じ番号を押します。すると降車は終了します。

占領するには首都、都市、空港ヘックスに兵員ユニットを移動させなければなりません。占領するとそこは自国のものになり補給、補充などが可能になります。降車してからの乗車のポイントは、輸送ユニットよりも兵員ユニットのほうが移動力が少ないので、まず兵員ユニットを移動させる場所を決めておいて、最初にその場所に輸送ユニットを移動させます。そして次に兵員ユニットをそれに移動させて輸送ユニットに重ね移動、乗車を終了させます。

⑤〔戦闘〕

攻撃を仕掛けたいユニットに移動し隣接させます。[RETURN]キーを押して移動を終了する前に［Ｆ２］キーを押します。すると攻撃可能なヘックスに数字が表示されますので、攻撃を仕掛けたい敵ユニットのいるヘックスに表示されたものと同じ数字の数字キーを押します。

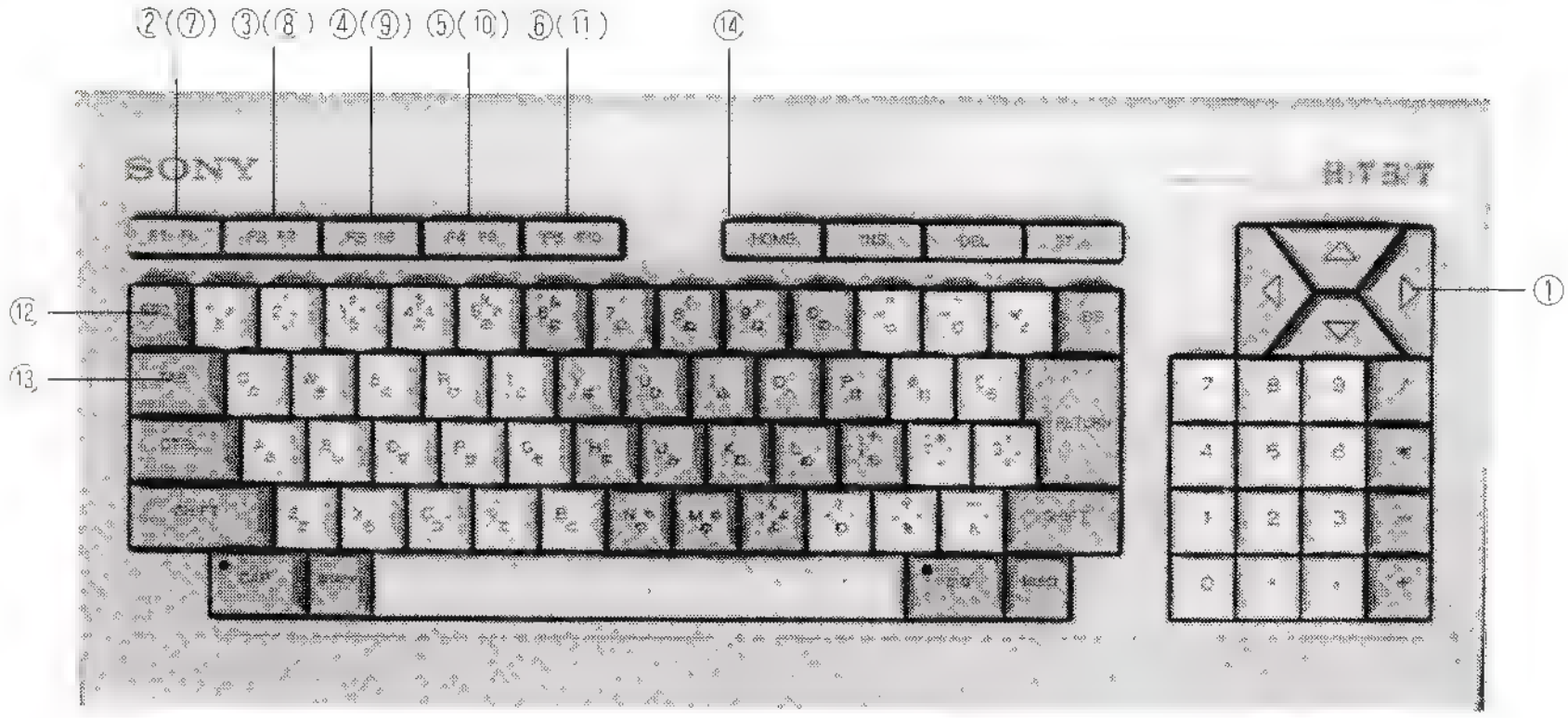
すると画面右側の部隊情報表示エリアにその戦闘で使用できる武器が表示されますので、カーソルキーにて選択し［RETURN］キーで決定します。（戦闘に不利になる武器を選ぶ事はできません。）すると、戦闘体制に入ります。１フェイズに１つのユニットに対して行える行動は以上のようなものがあります。こうして戦い、占領を繰り返しながら進行していきます。そのフェイズで目的の行動をすべて終了したら常に［SHIFT］+［Ｆ５］キーで自国のフェイズを終了し、相手の国にフェイズをまわしていきます。

ゲームのやり方がだんだんわかってきたら、マップや収入率、生産タイプなどの設定を変化させいろいろなパターンで遊んでみましょう。また、自国や相手国の特徴などを覚えることによってより本格的に「スーパー大戦略」をプレイすることができるようになります。

10. ゲームの操作法とルール

10－1　ゲームのキー操作

ここではキーボードの操作のしかたについて説明します。



①キー＝［ヘックスカーソル・ビューカーソルの移動］

⑴カーソルキーを押してヘックスカーソルを移動させます。ヘックスカーソルの移動する向きはカーソルの矢印の向きと同じです。また、ビューカーソルは［SHIFT＋カーソルキー］で移動することができます。

⑵フルマップスクリーン内のビューカーソルとビュースクリーンにその部分が表示されます。ビューカーソルの位置はヘックスカーソルに伴います。ヘックスカーソルを動かすとビュースクリーン内にその場所が表示されます。また、ユニットを行動させるときも同じです。カーソルキーでヘックスカーソルをその目的のユニットの場所まで移動させて重ね合わせ、次に目的の場所まで同じ方法で移動させます。ヘックスカーソルがビュースクリーンの端にくると、ビュースクリーンはそれにともなってヘックスカーソルが中央にくるように表示位置を変えます。

②キー［F１］＝「移動」→P37

③キー［F２］＝「戦闘」→P41

④キー［F３］＝「補給」→P46

⑤キー［F４］＝「降車」 →P49
⑥キー［F５］＝「生産」→P36
⑦キー［SHIFT］＋［F１］＝部隊表→P51
⑧キー［SHIFT］＋［F２］＝全体図→P52
⑨キー［SHIFT］＋［F３］＝表　類→P54
⑩キー［SHIFT］＋［F４］＝設　定→P57
⑪キー［SHIFT］＋［F５］＝終　了→P31

自国のフェイズを終了させて次の国に順番をまわすには、

⑴F10キー（［SHIFT］キーを押しながら［F５］キー）を押します。

⑵「○○○○のフェイズをしゅうりょうします。」と確認のメッセージが表示されますからよければ、［RETURN］キーを押します。すると自国のフェイズが終わりフェイズが移り、次の国の番になります。

⑶もし間違えた場合は［RETURN］キーを押す前に［ESC］キーを押すと、元のゲームの状態に戻ります。

⑫キー［ESC］＝「中止」

生産、移動、戦闘、降車の各行動を中止するときに使用します。また一般的に各種の命令を中止する場合にも使用します。⑫［ESC］キーを押します。するとその行動が中止されます。

⑬キー［TAB］＝「全補給」

［TAB］キーを押すと、補給可能なすべてのユニットに対して兵器、燃料、弾薬の〝補給〟〝補充〟が自動的に行われます。

⑭［HOME］キー＝「帰還」

ヘックスカーソルを自国の首都に戻したい時に使います。

12－2　生産

ユニットは、生産することによって初めてマップ上に登場します。生産が行えるのは自国の本国領内の首都と都市とそれに隣接するヘックス、自国の空港で行えます。それ以外のヘックスでは生産を行えません。生産するためには、そのユニットの価格分の軍事費が必要です。１国で生産できるユニットの数は４８ユニットまでです。

《操作法》

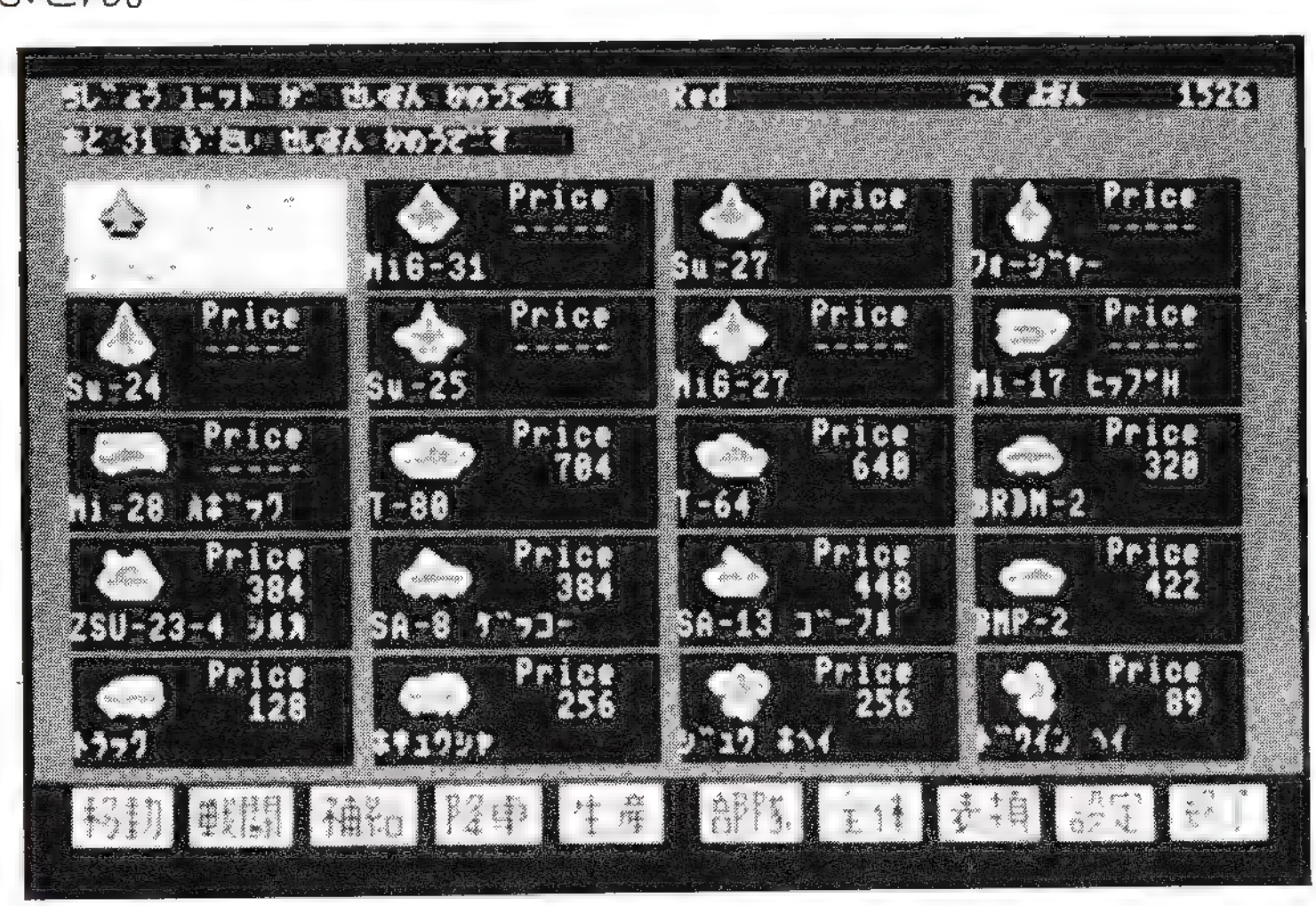
(1)生産を行いたい生産可能な場所へヘックスカーソルを移動させます。

(2)［F５］キーを押します。

(3)下図のような生産表が表示されるので、生産したい兵器の上にカーソルキーでハイライトバーを合わせて［RETURN］キーを押します。

(4)生産されたユニットがビュースクリーン上に現れます。ただし、生産したユニットはこのフェイズではその他の行動はできません。しかし、以前のフェイズで生産した兵員ユニットをこのフェイズで生産した輸送ユニットに乗車させることのみ可能です。生産を中止したい場合は、(3)で［リターン］キーを押す前に［ESC］キーを押します。

ただし、軍事費が足りない場合や生産できない場所などでは生産はできません。



《ルール》

○生産は自分のフェイズのどの時点でも行えます。

○ユニットが生産できるのは、本国領内の首都と都市、およびそれに隣接したヘックスと自国の空港だけです。ただし、他国に占領されている都市や空港などでは生産できません。また、すでにユニットが置かれているヘックス上には生産できません。

・航空ユニットの生産は、本国領内の空港に限られます。本国領内に空港がない場合には、航空ユニットの生産はできません。

・地上ユニットの生産は、本国領内の首都、都市およびそれに隣接した５ヘックス以内に限られています。ただし山、川、海のヘックスでは生産できません。

○ユニットを生産するためには、その生産価格以上の軍事費が必要です。軍事費がたりない場合は生産できません。ユニットの生産価格は基本価格が定まっていてその価格が相場により毎ターン変化します。(相場の変動は90%～200%)。

○生産できるユニットはオープニング画面で設定した自国の生産タイプに含まれる兵器（最大２０種類）のみです。生産タイプをゲーム途中で変更することはできません。

○１国のユニット数の制限は48ユニットです。たとえ軍事費が十分にあってなおかつ生産できるヘックスであっても48ユニット以上は生産できません。

10－３　移動

このサブメニューはマップ上にあるヘックスに存在する自国ユニットをその他のあるヘックスに向けて移動させるものです。メニューの実行は以下のようにして行って下さい。

《操作法》

⑴移動させようとするユニットの上にカーソルキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。

⑵［Ｆ１］キーを押します。するとそのユニットの移動できる範囲のみがカラーで表示されます。(ただし、コンピュータの受け持つフェイズでは表示されません。) 移動を中止したい時は［ESC］キーを押すとそのユニット

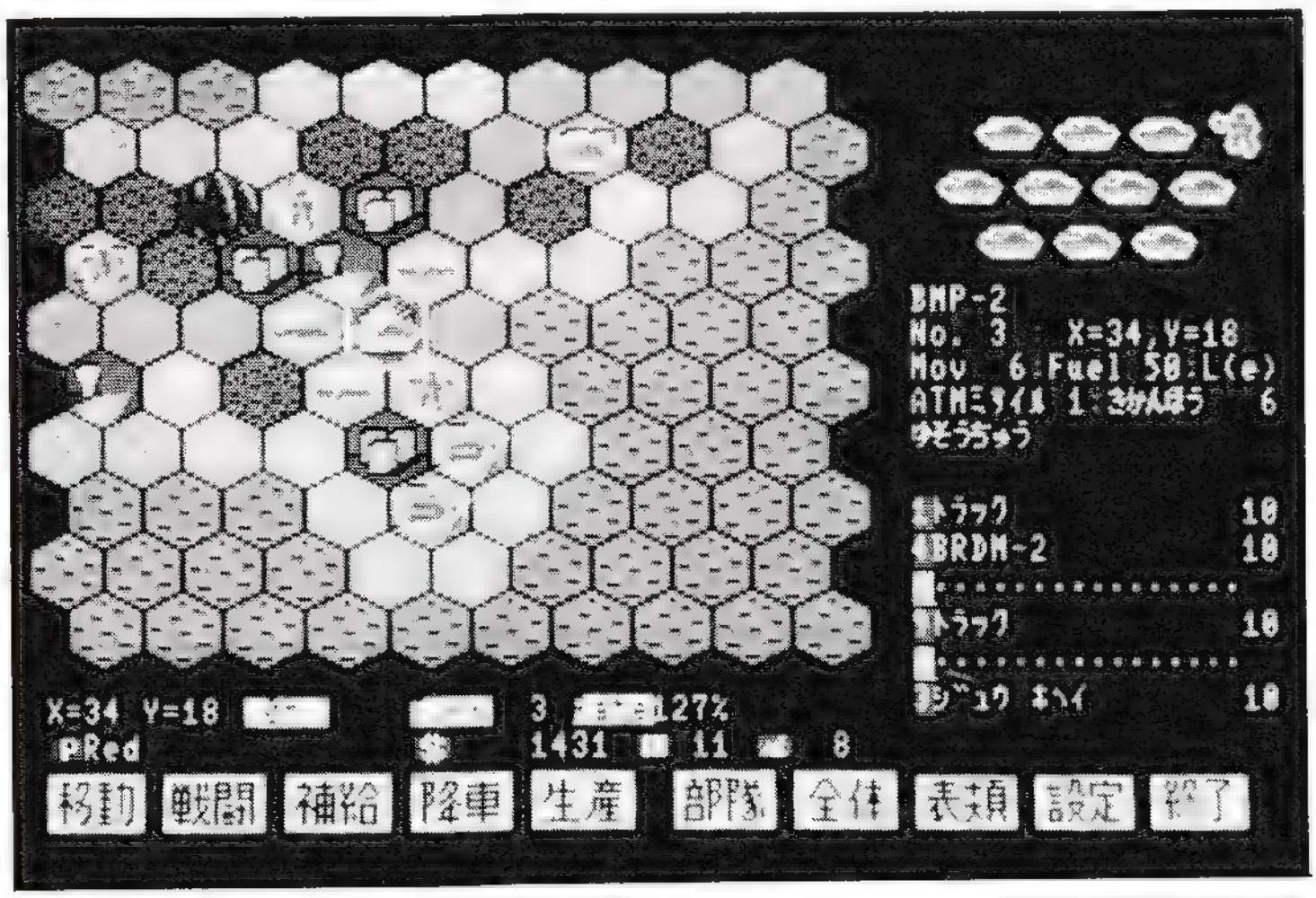
は移動を中止し、別のユニットを移動させることが出来ます。

⑶再びカーソルキーを使用して、ユニットを移動させたいヘックスにヘックスカーソルを合わせます。

⑷ [SPACE] キーを押します。するとユニットは指定したヘックスへ自動的に移動します。

⑸ユニットが移動したヘックスでよければ [RETURN] キーを押します。この場合、このユニットの移動メニューは終了し、基本ゲーム画面に戻ります。続けて戦闘を行いたい場合は、[RETURN]キーを押す前に[F２]キー〔戦闘〕を選択して下さい。移動メニューを終了させてしまうと、そのユニットは行動を終了してしまい、戦闘できなくなってしまいます。

⑹⑷においてユニットが移動したヘックスを変更したいと望む場合、⑸を行わずに [ESC] キーを押してください。当該ユニットはただちにもとにいたヘックスに戻ります。ユニットが戻ったなら⑶からの手順を再び行ってユニットの移動を実行してください。



《ルール》

○ユニットの移動

　各ユニットは移動力の範囲内で移動を行なうことができますが、移動力ぎりぎりまで移動する必要はありません。プレイヤーの判断によって、好きなところで移動を終えることができます。ただし、余った移動力を次のターンに回すことはできません。移動で消費した移動力は燃料として引かれます。

○ヘックスとユニット

　一つのヘックスに存在できるユニットの数は１個だけです。この制限は移動終了時のみ適用されます。つまり、他のユニット（敵、味方は問いません）の存在するヘックスで移動を終了することはできません。味方の存在するヘックスを通過することは可能です。ただし、兵員ユニットが輸送ユニットに乗車する場合のみ唯一の例外となります。

○移動と敵ユニット

　移動中に敵ユニットと隣接した場合、それ以上移動を続けられなくなります。この場合、そこで移動を終了するか、その敵ユニットと戦闘を行なうかのどちらかを選ばなければなりません。

○移動と燃料

　ユニットは移動を行なうごとに燃料を消費します。消費する燃料の量は、そのユニットが消費した移動量と同じです。

　通路だと消費量は１なので、移動力８の装甲車は８ヘックス移動することができます。ところが荒地は消費量が３なので２ヘックスしか移動できません。まだ移動力が２余っていますが、荒地の中だと３必要なので動けなくなるのです。

　移動の地形による影響はユニットの種類によって異なっています。

　地上ユニットは移動をしなければ燃料も消費しませんが、航空ユニットは最低限そのユニットの移動力の半分（小数点以下切り上げ）の燃料を自動的の消費します(これを最低燃料消費量と呼びます)。当然、半分を超える移動力消費を行なった場合には、そちらが燃料消費の計算対象になります（最低燃料消費量に加算されるのではありません)。ただし、自国の空港にとどまった場合には

燃料は消費しません。

例）移動力13の航空ユニットの場合

消費した移動力	消費する燃料
0（空港）	0
0～7	すべて7
8～13	消費した移動量と同じ

○燃料切れ

残りの燃料が0になった場合、地上ユニットは移動できなくなるだけですが、航空ユニットは自国の空港でない限り、ターンの終了時に墜落して除去されてしまいます。

10－4　戦闘

このサブメニューは自国のユニットに隣接するヘックスにいる敵ユニットを攻撃させるものです。メニューの実行は以下のとおりです。

《操作法》

⑴戦闘させようとするユニットの上にカーソルキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。戦闘を仕掛けたいユニットまで移動し隣接させます。

⑵移動後［RETURN］キーを押して移動を決定終了する前に［F２］キーを押します。するとそのユニットの隣接ヘックスに数字が表示されます。

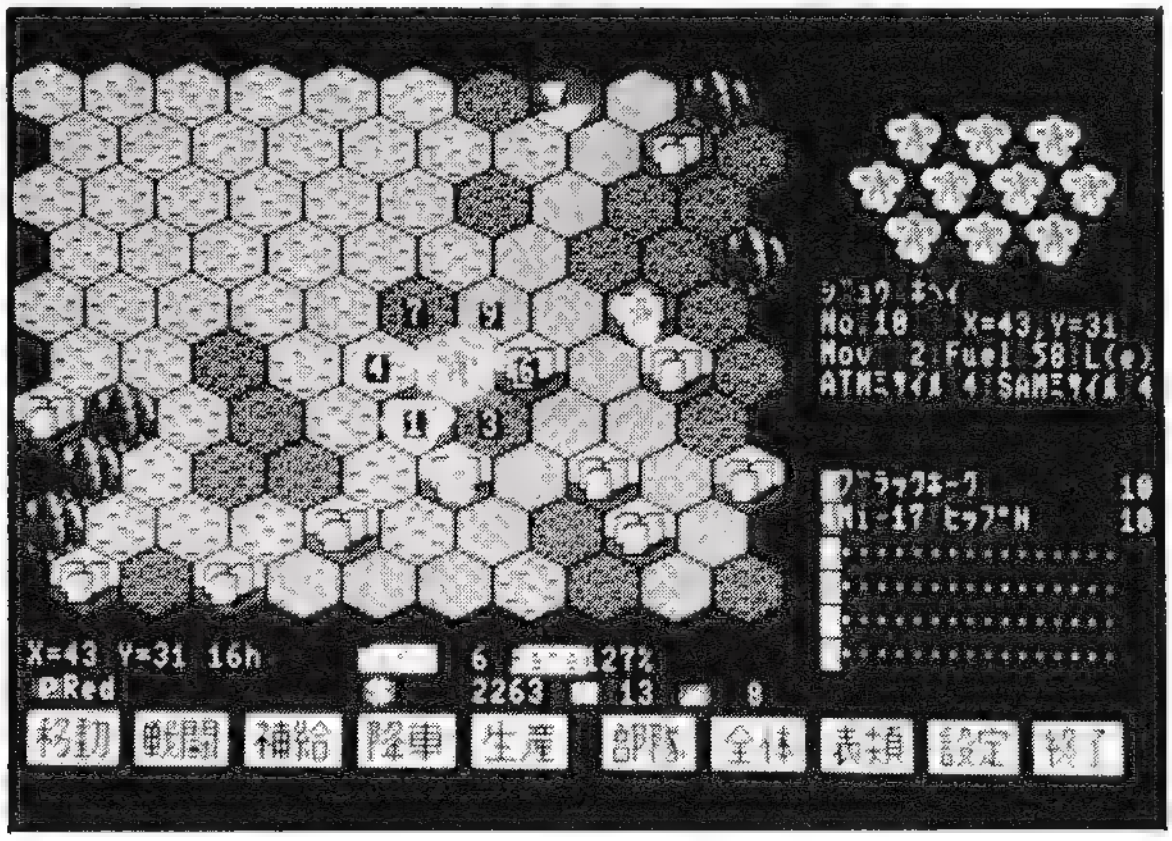
⑶攻撃をしかける敵ユニットを決定します。どれを攻撃するか決めたら数字キーの同じ数字を押してください。

⑷どの敵ユニットを攻撃するか決定したなら、次に部隊情報表示エリアに表示された武器をカーソルキーでハイライトバーを合わせ決定します。ただし、相手にダメージを与えない武器を選択することはできません。

⑸［RETURN］キーを押します。画面はリアルファイトスクリーンに変わり、戦闘は自動的に解決され、結果が表示されて戦闘メニューが終了します。

※戦闘モードは〔設定〕にあるモード切り替えによって変化をさせることができます。

戦闘を中止したい場合は［RETURN］キーを押さずに［ESC］キーを押すと移動直後の状態に戻り戦闘命令は解除されます。



《ルール》

○戦闘の発生

戦闘は移動によって敵のユニットの隣接ヘックスに侵入するか、または自分のフェイズが回ってきた時点で敵のユニットの隣接ヘックスにすでに入っている場合に発生します。これらの状態を“接敵”といいます。戦闘をするかしないかの選択はプレイヤーの自由です。敵のユニットの隣接ヘックスに侵入しても必ずしも戦闘を行う必要はありません。ただし、敵のフェイズにおいて敵のユニットが戦闘を仕掛けてきた場合には無条件で戦闘になります。戦闘は発生と同時にユニット単位で１対１で処理されます。１つの敵ユニットを取り囲んでいても戦闘状態に入ったユニットだけが１対１で処理されるので複数のユニットによる包囲の優位性はありません。

○武器の自動選択

ほとんどのユニットは武装を２種類持っています。たとえばアメリカ１のイーグルはミサイルと機関砲を持っています。どちらの武器を使うかはコンピュータ側は自動的に判断して決めます。人間プレイヤー側は戦闘に入る前にどちらかの武器を使用するか選択します。ただし、相手にダメージを与えられない武器を選択することはできません。武装には限度があり、それぞれ何回の戦闘に使えるかが決っています。爆薬などが切れていると残った方で戦闘を行います。なにも残っていない場合は攻撃側であれば攻撃できません。防御側であれば一方敵に攻撃されます。

※人間プレイヤー側でも防御時は武器を選択できません。

☆武器の種類

「スーパー大戦略」で使用する武器は大きく分けて以下の様に９種類あります。

- AAM（空対空）ミサイル
- ATM（対地）ミサイル
- SAM（地対空）ミサイル
- ロケット弾
- 機関砲
- 戦車砲
- 爆弾
- マシンガン
- 機銃

各ユニットはこれらの武器を最大２種類搭載していますが、ユニットによっ

て同じ種類の武器でも能力に違いがあります。詳細は表類の〈ひかくこうげきりつひょう〉を参照してください。

○戦闘における効果、修正

　それぞれのユニットは戦闘をする相手、および使用する武器の組合せによって基本的な攻撃の成功率が決っています。これを攻撃値と呼びます。自軍のユニットによる攻撃値はゲーム中、画面下に表示されている「表類」の〈ひかくこうげきりつひょう〉によって知ることができますが、他の組合せの場合も有利、不利程度なら別冊のクイックリファレンスの戦闘能力表で判断することができます。この攻撃値を修正する項目は次のとおりです。

①地形

　地形は戦闘にも効果を及ぼします。表類にある〈ちけいこうかひょう〉にはそれぞれの地形における防御率が記されています。この数字が大きいほど攻撃を受けたときの損害が出にくくなります。

※ただし、航空機の防御は“ちけいこうか”を受けません。

②熟練

　いくつもの戦闘をくぐり抜けたユニットは経験を積んだものとされ、攻撃、防御の両方に有利な修正を受けることができます。

　熟練度は戦闘で敵を破壊すると少しずつ増加します。熟練度によりユニットのレベルがｅからｄ、ｃ、ｂ、ａまで上がり、最後にはエースになります。熟練度の高いユニットは、敵を攻撃したとき弾が当りやすく、また敵からの攻撃を受けたときに敵の弾が当りにくくなります。自分と比べて相手のレベルが高いほどやっつけた時の熟練度の増加率も高くなります。さらに敵ユニットを全滅させた場合は敵ユニットが持っていた熟練度に比例した値がプレイヤーの熟練度に加算されます。これらの要素を考慮して最終的な攻撃の成功率（総合値）が決められます。武器の選択の際に出ている成功率はこの最終的な総合値です。これらの数値は部隊情報表示エリア、または戦闘時に画面の上部に表示されます。こうげき＝攻撃率、ちけい＝地形効果、けいけん＝経験値、かいひ＝回避率、そうごう＝総合値です。

○戦闘処理

戦闘をしかけたユニットを攻撃側、戦闘をかけられたユニットを防御側と呼びます。戦闘は攻撃側が先攻で行われます。攻撃は基本的には１対１で行われ攻撃または反撃でやられた機体はユニットの中から減らされます。

〔攻撃手順〕

①攻撃はまず攻撃側の機数分だけ１機ずつ順番に行われます。

②攻撃側のユニットの中の１機が防御側の１機に攻撃をかけます。

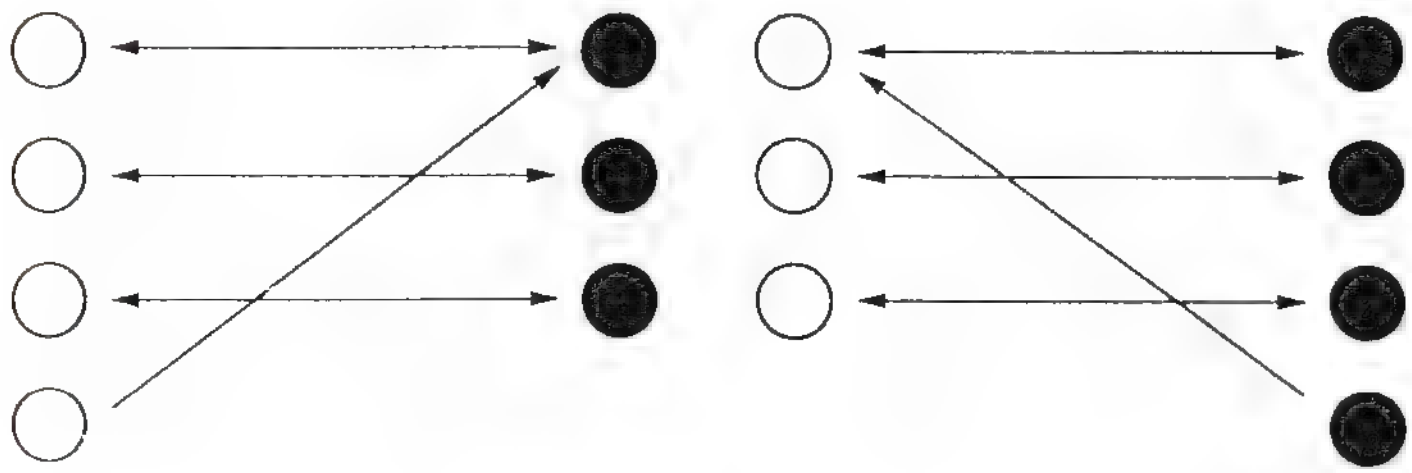
③攻撃側が攻撃に成功すれば、攻撃側の次の１機が防御側の次の１機を攻撃します。

④もし、攻撃に失敗すると防御側から反撃を受けます。

⑤攻撃側の機数分だけ③または④が繰り返されます。

⑥攻撃側の攻撃が終わった時点で、防御側に攻撃を受けていないユニットが残っているとその機数分の反撃を受けます。

⑦つまり１回の戦闘における攻撃回数は攻撃側または防御側、どちらか機数の多い方の機数と同じ回数になるわけです。



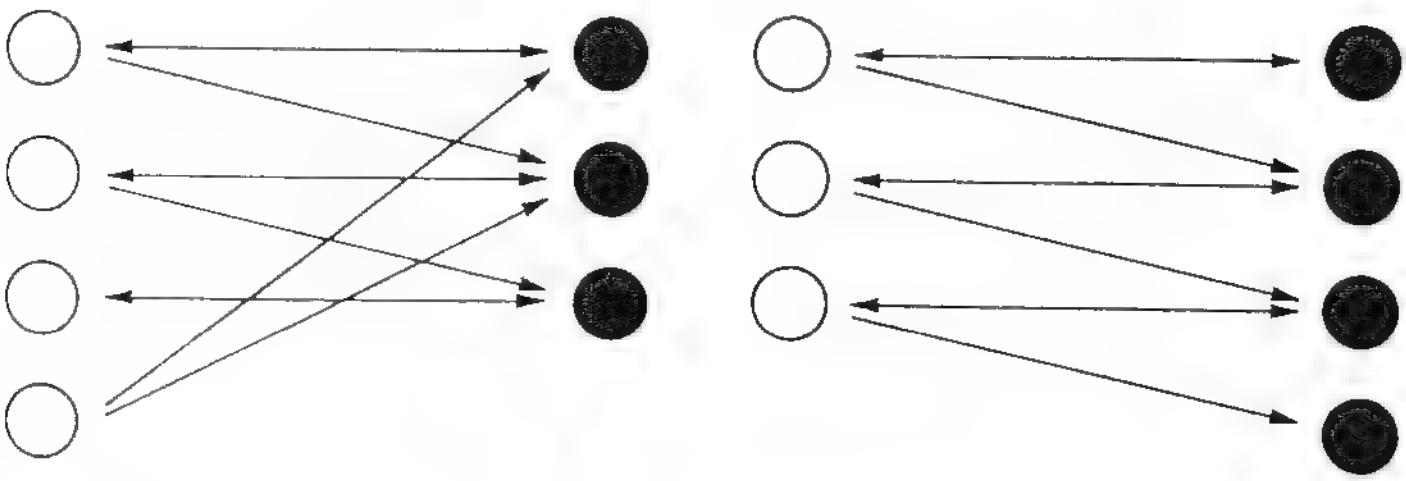
以上が基本的な戦闘処理ですが、攻撃はそのとき使用する武器によって攻撃パターンが単数攻撃と複数攻撃の２つに分けられ決められています。

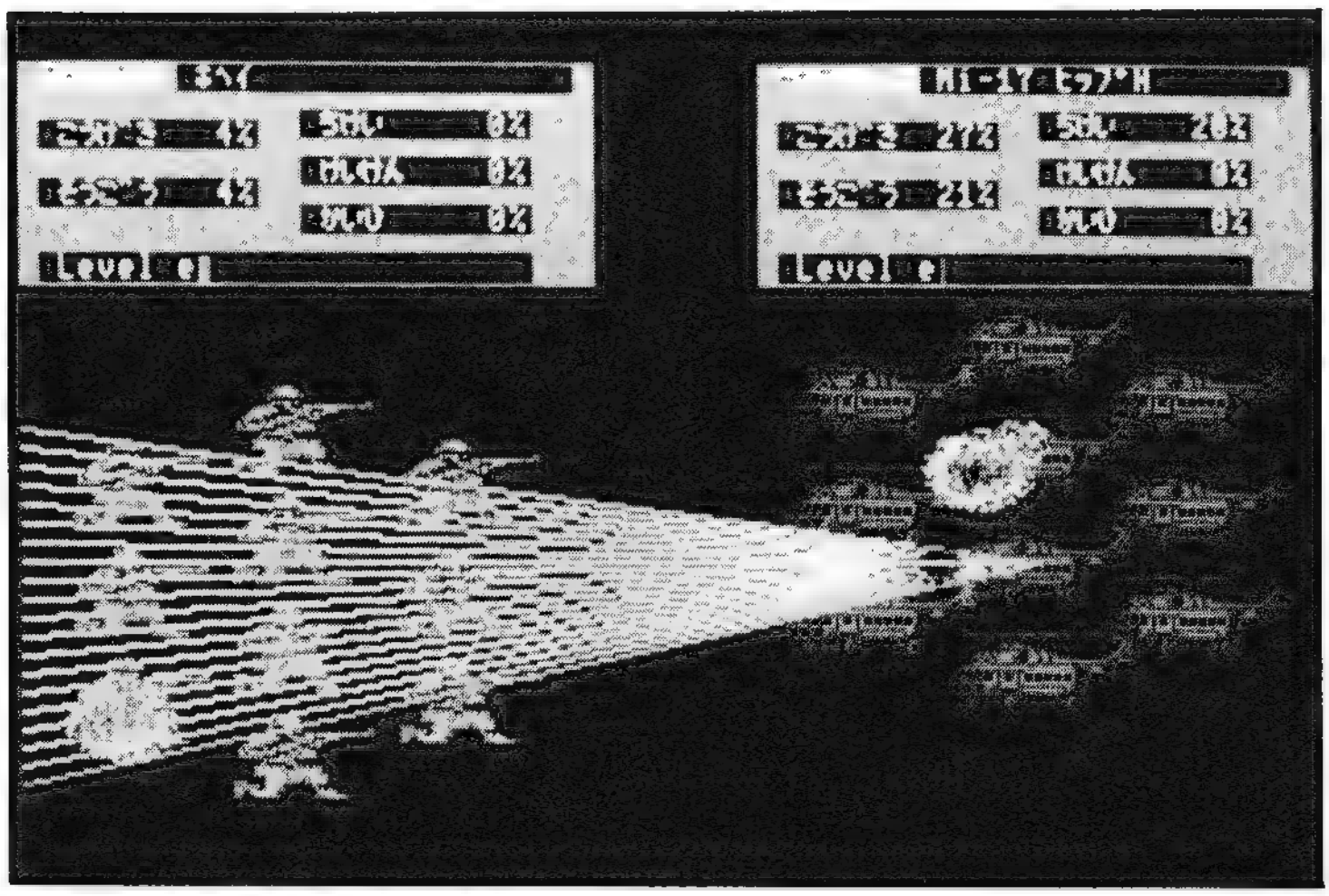
上に説明したのは単機攻撃の場合です。対空ミサイル、戦車砲、対地ミサイル、マシンガンは単機攻撃の武器です。

武器として爆弾、ロケット弾または機関砲、機銃を使用した場合は複数攻撃の攻撃パターンになります。つまり攻撃側でも防御側でも１機で２機に対して攻撃、または反撃ができるわけで最大２機が減ります。

攻撃側の複数攻撃によって防御側がやられた場合は反撃はありませんが、その他の場合はやはり反撃を受けます。ただし、複数攻撃の武器は地上ユニットに対してのみ複数攻撃をします。

航空ユニットに対しては単数攻撃になります。





10－5　補給

　このサブメニューは消費した武器の弾薬、燃料を補給するものです。また、ユニットの損害機を補充することもできます。メニューの実行は以下のように行って下さい。

《操作法》

○補給車で補給を行う場合（補給車での補給は燃料、弾薬のみ）

　①補給車で補給を行いたいユニットに隣接させて移動を終了します。

　②ヘックスカーソルを補給を行いたいユニットに合わせます。

　③［F３］キーを押すと、燃料、弾薬が自動的に補給されます。

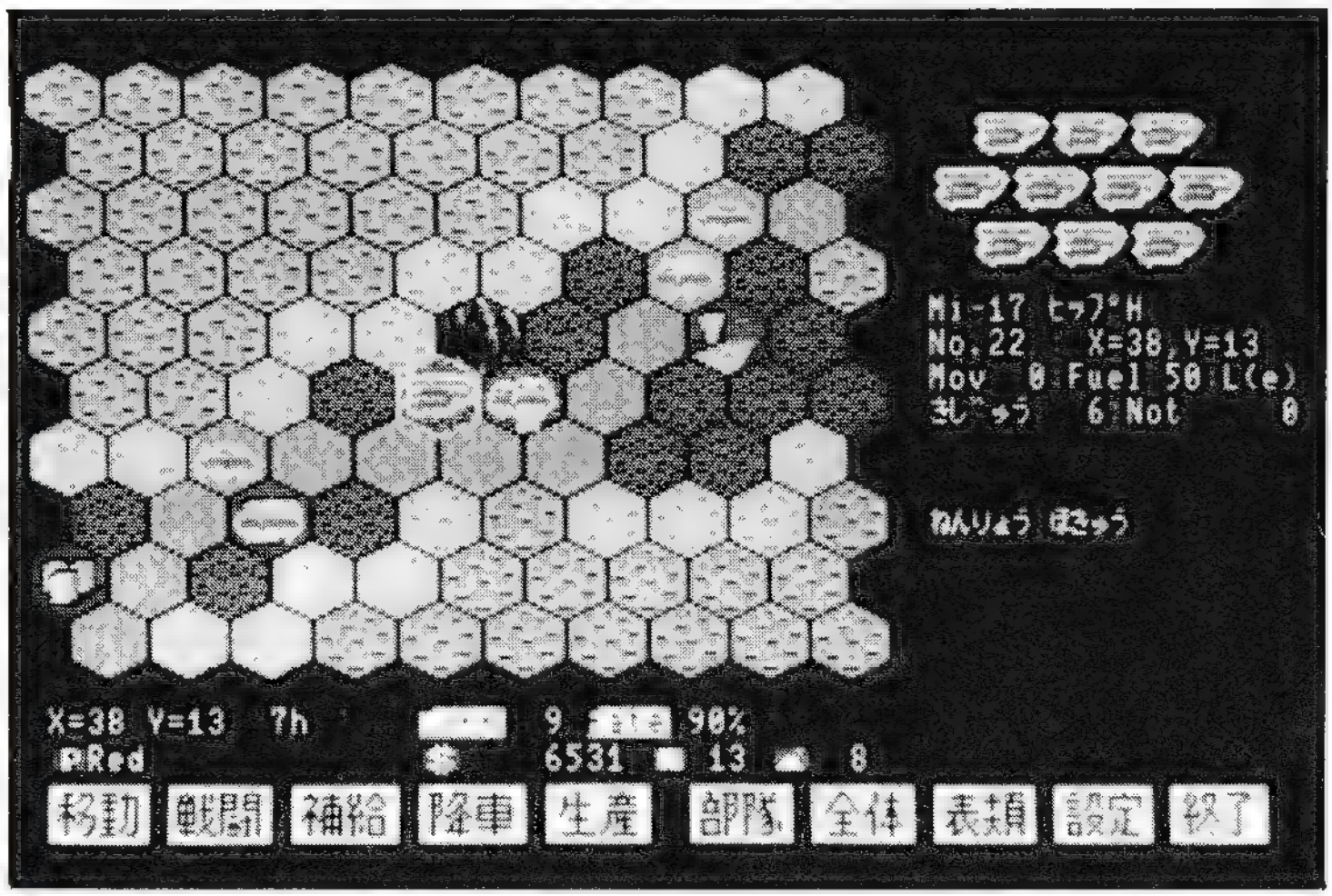
○［TAB］キーで補給及び補充を行う場合

　まだ作戦行動をおこしていないユニットで、補給車に隣接しているもの、首都、都市あるいは空港ヘックスにいるものすべてに実行されます。

　①［TAB］キーを押します。すると自動的に兵器の補充（首都、都市、空港ヘックスのみ）、燃料、弾薬の補給がすべてのユニットに対して実行されます。

※当該ユニットはそのまま他の作戦行動を実行できます。

燃料、弾薬は無料ですが、ユニットの補充は軍事費から自動的に引かれます。



《ルール》

○補給場所

①地上ユニットが補給を行えるのは自国の首都、都市ヘックス、補給車に隣接するヘックスのいずれかです。

②航空ユニットが補給を行えるのは自国の空港のみです。ただし、VTOL(ハリヤー、フォージャー)、ヘリコプターの航空ユニットは補給車の隣接ヘックスでも補給できます。

○補給の条件

①他の行動を実行していないユニットのみが補給を受けられます。(ただし、補給車が作戦行動を行ったかどうかは関係ありません)。各ユニットは補給を受けた後、他の行動を実行できます。

②補給車による補給で受け取れるのは、燃料、弾薬のみでユニットの補充を受けることはできません。補給車から補給を受けられる地形に制限はありません。補給車同士で補給を受けることも可能です。

※燃料、弾薬の補給は無料ですが、ユニットの補充は軍事費が必要です。

10－6　乗車、輸送、降車

兵員ユニットはトラックや輸送ヘリで輸送することができます。輸送の利点は高速で移動できるということです。欠点は輸送中に攻撃された場合、輸送ユニットもろともやられるという点です。輸送は次の手順で行います。

○乗車

《操作法》

①まず輸送したい兵員ユニットを移動させて、そのヘックスカーソルを輸送ユニットに重ねます。輸送ユニットが移動の後であっても乗車は可能です。

②ここで［RETURN］キーを押せば乗車します。中止したい場合には［RETURN］キーを押す前に［ESC］キーを押します。

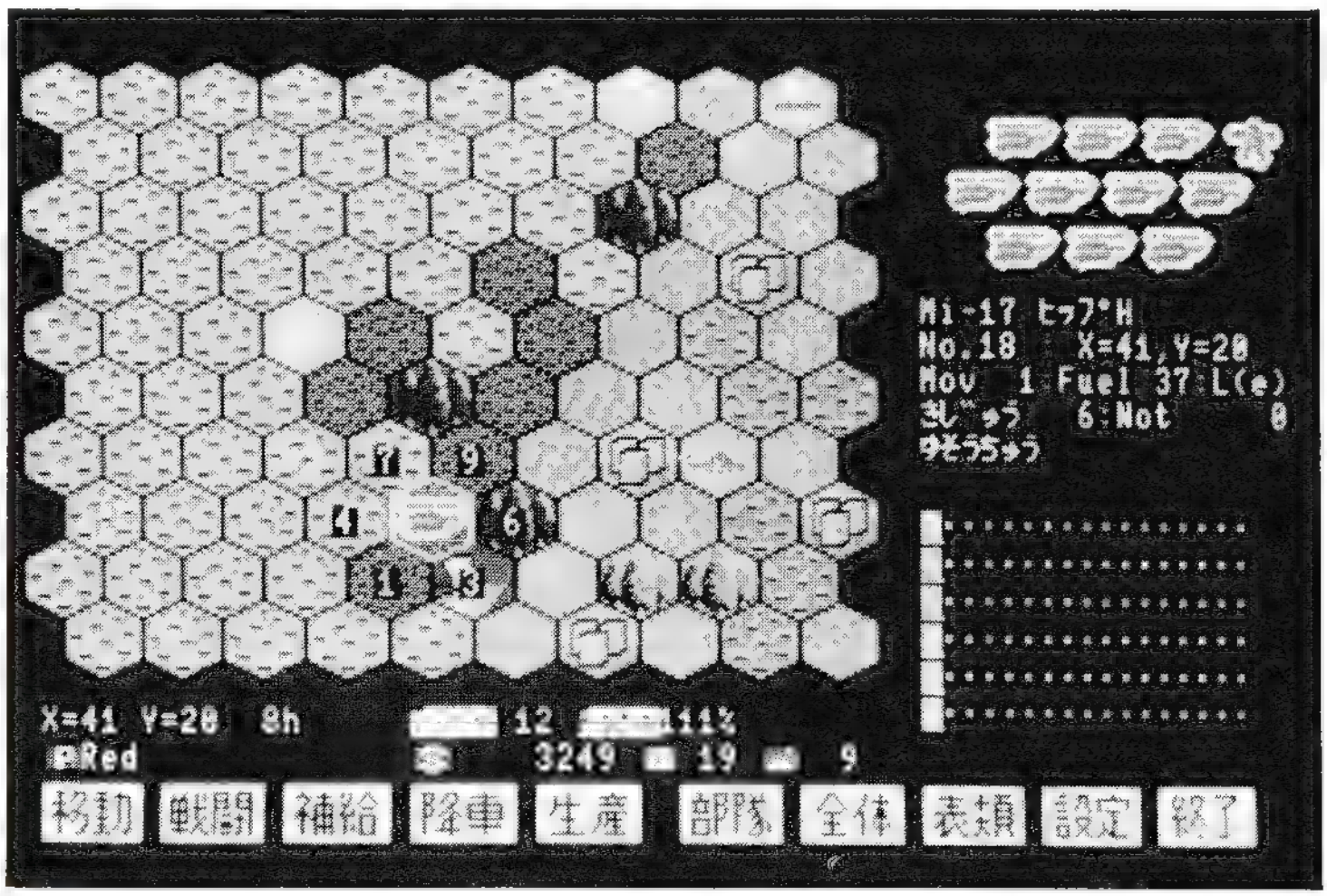
③乗車するとそのフェイズでの行動は兵員ユニット、輸送ユニットともに終了します。

※「スーパー大戦略」ではユニットを重ねることはできないはずですが、この“乗車”だけが唯一の例外です。ただし、重ねられるのはあくまでも兵員ユニットが移動したい場合だけであって、輸送ユニットを移動させて重ねることはできません。
※１つの輸送ユニットには１つの兵員ユニットしか乗車できません。
※輸送ユニットの機数よりも兵員ユニットの機数の方が多い場合は、輸送ユニットの２倍までの兵員ユニットは乗車できますが、それをこえると「定員オーバー」になり乗車できません。

○輸送

輸送ユニットを目的地まで移動させます。

①これは通常の移動と何ら変わりありません。輸送ユニットを移動させるだけで、乗車している兵員も同時に移動したことになります。
②もし、移動の途中で敵からの攻撃をうけて被害にあったとき、乗車している兵員ユニットも同様に被害をうけますが、その程度は輸送ユニットと兵員ユニットとの機数の比率によって決まります。
③輸送の途中で補給した場合は、輸送ユニットだけが補給され兵員は補給、補充はされません。



○降車

目的地に到着したら兵員ユニットを〝降車〟させます。

《操作法》

①〝降車〟は〝移動〟の行動中に行います。ユニットを移動させた後[RETURN]キーを押す前に［Ｆ４］キーを押します。

②輸送ユニットの周りの６ヘックスに数字が表示されます。

③おろす場所を決めたらテンキーの同じ数字のキーを押して決定します。ただし、降ろす場所が海であったり、他のユニットがすでにそこにいる場合は降車できません。

④降車すると兵員ユニット、輸送ユニットともにそのフェイズでの行動は終了します。

10－7　占領

自国以外の都市と空港は、占領することで自国のものにすることができます（首都は占領すると自国の都市になります）。自国のものとなった都市と空港では補給を行うことができるようになり、都市からはターンの終わりに一定の軍事費を得ることができます。

○都市や空港、首都を占領できるのは兵員ユニットのみです。それ以外のユニットでは占領を行うことはできません。

○兵員ユニットが目的の首都や都市、空港ヘックスで移動を終了すると、その場所を占領したことになります。ただし、輸送ユニットから降車した直後の兵員ユニットは、たとえそこが首都、都市、空港ヘックスであってもそのターンには占領したことにはなりません。その場合、次のターンでもう１度移動を行って占領します。（移動力は０）

○相手国の首都を占領するとその国を征服したことになります。この場合、その国の都市と空港はすべて自国のものとなり、その国のユニットは全滅します。

10－8　終了

自国のフェイズを終了し、次の国へフェイズを移します。自国のフェイズを終了する時期はプレイヤーが自由に決定できます。終了する前に自国のすべてのユニットが行動している必要はありません。まだ行動していないユニットがいくつかあっても移動する必要がなければそこで終了してかまいません。

《操作法》

①［SHIFT］キーを押しながら［F５］キーを押します。

②本当に終了してよいのなら［RETURN］キーを、終了したくない場合は［ESC］キーを押します。

11. 補助機能

11－1　部隊表

自軍の全部隊の一覧表です。単に全部隊の状態を見るだけでなく、目的の部隊を表の上でさがして、それにヘックスカーソルを移動せさせることもできます。

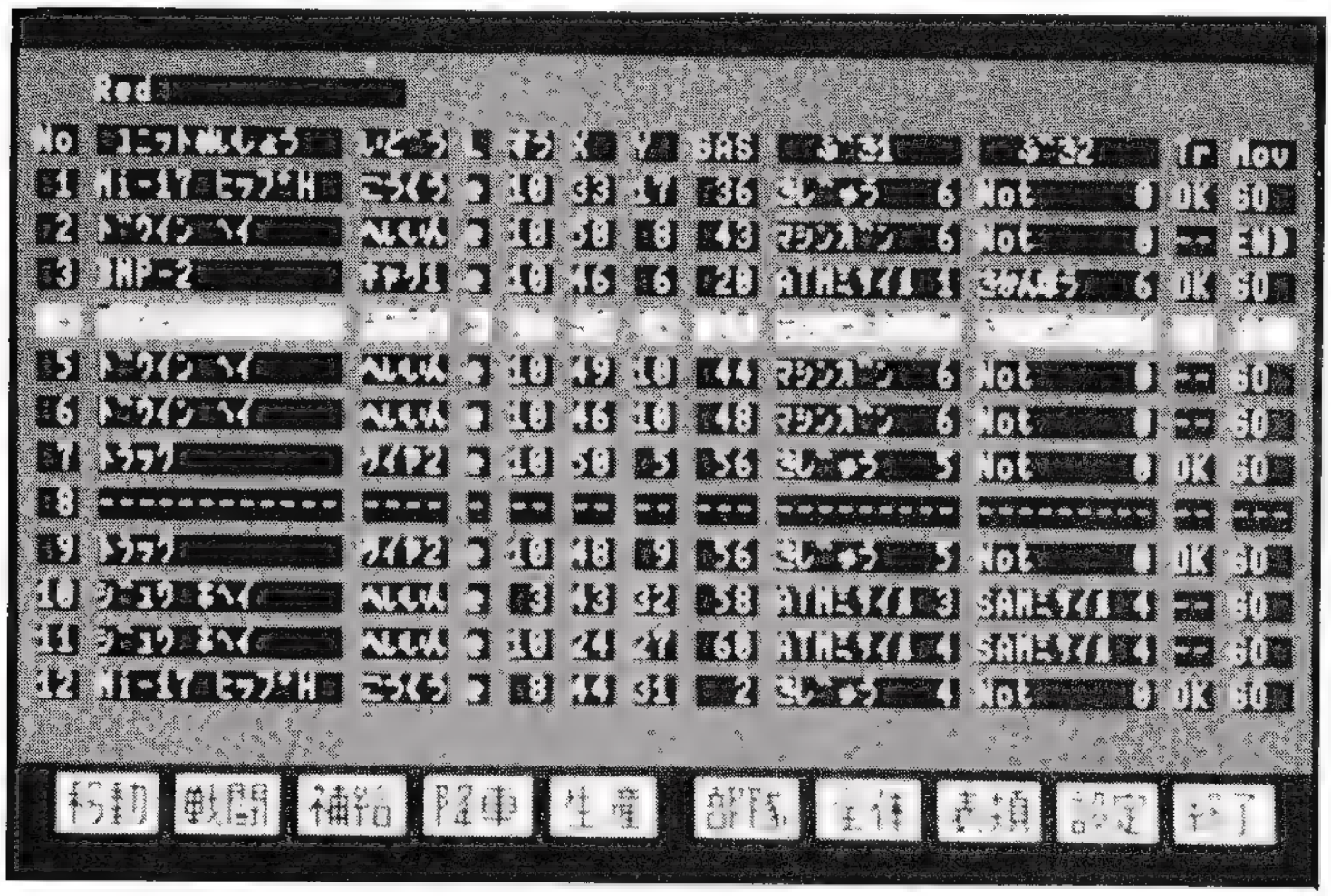
《操作法》

①［F 6］キー（［SHIFT］キー＋［F 1］キー）を押します。

②ハイライトバーをカーソルキーで目的の部隊に移動させて［SPACE］キーを押します。

③するとゲーム画面に戻りヘックスカーソルがその部隊の上に移動します。

※単に部隊表から抜けたいときには［ESC］キーを押します。



○図の部隊表の説明は以下の通りです。

☆「No」は部隊の通し番号です。

☆「ユニットめいしょう」はユニットの名前です。

☆「いどう」はそのユニットの移動特性による分類です。

☆「L」はそのユニットの熟練度です。

☆「すう」はそのユニットの機数です。

☆「X」「Y」はマップ上の座標。XがX座標、YがY座標を示しています。

☆「GAS」は現在の燃料残量です。

☆「ぶき１」、「ぶき２」はそれぞれのユニットが搭載している武器と残弾数です。

☆「Tr」はそのユニットが現在搭載している部隊の番号です。
　OKは兵員が乗車可能なユニットです。

☆「Mov」は行動で、そのユニットが現在のフェイズで、すでに行動しているかどうかを表します。行動済みであれば「END」、まだ行動していなければ「GO」、補給のみ実行していれば「GAS」と表示されます。

11－2　全体図

　ビュースクリーンの位置に次の３種類のマップを順番に表示します。
また、ビュースクリーンの右側には、ターン数、ヘックスカーソルの座標、各国のデータ（プレイヤーの区別、兵員ユニット数、軍事費、都市数、空港数）がそれぞれ表示されます。

○フルマップ

　64×64ヘックスのマップ全体を縮小して表示します。
点滅している点はヘックスカーソルです。この状態でも、カーソルキーを使ってヘックスカーソルを移動させることができます。さらに、[SHIFT＋カーソルキー] を使うとヘックスカーソルを大幅に移動させることができます。

○ユニットマップ

　地形を表示せずに、ユニットの位置だけを国によって色分けした点で表示します。全体の中で、ユニットの分布状況を調べるのに便利です。

○フルマップ＋ユニットマップ

上記の２つのマップに組み合わせで、地形を表示した上でユニットの分布状況を表示します。

《操作法》

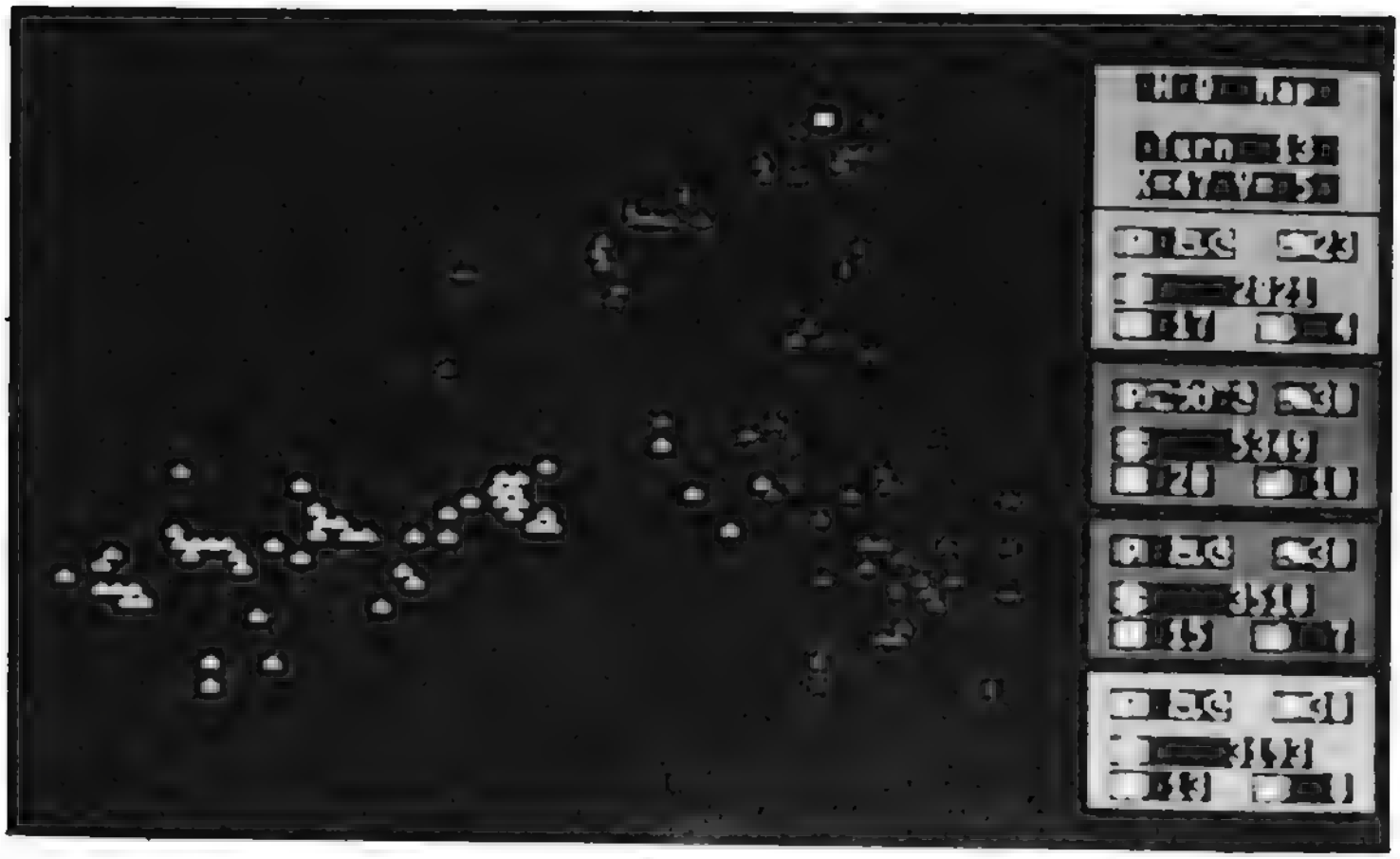
⑴［Ｆ７］キー（［SHIFTキー＋［Ｆ２］キー）を押します。

⑵フルマップが表示されます。

⑶[RETURN]キーを１回押すことに、フルマップ→ユニットマップ→フルマップ＋ユニットマップ→フルマップ……と変わっていきます。

⑷ゲーム画面に戻るには、［ESC］キーを押します。





11－3　補助表

兵器のデータや地形効果などの表を表示する機能です。

《操作法》

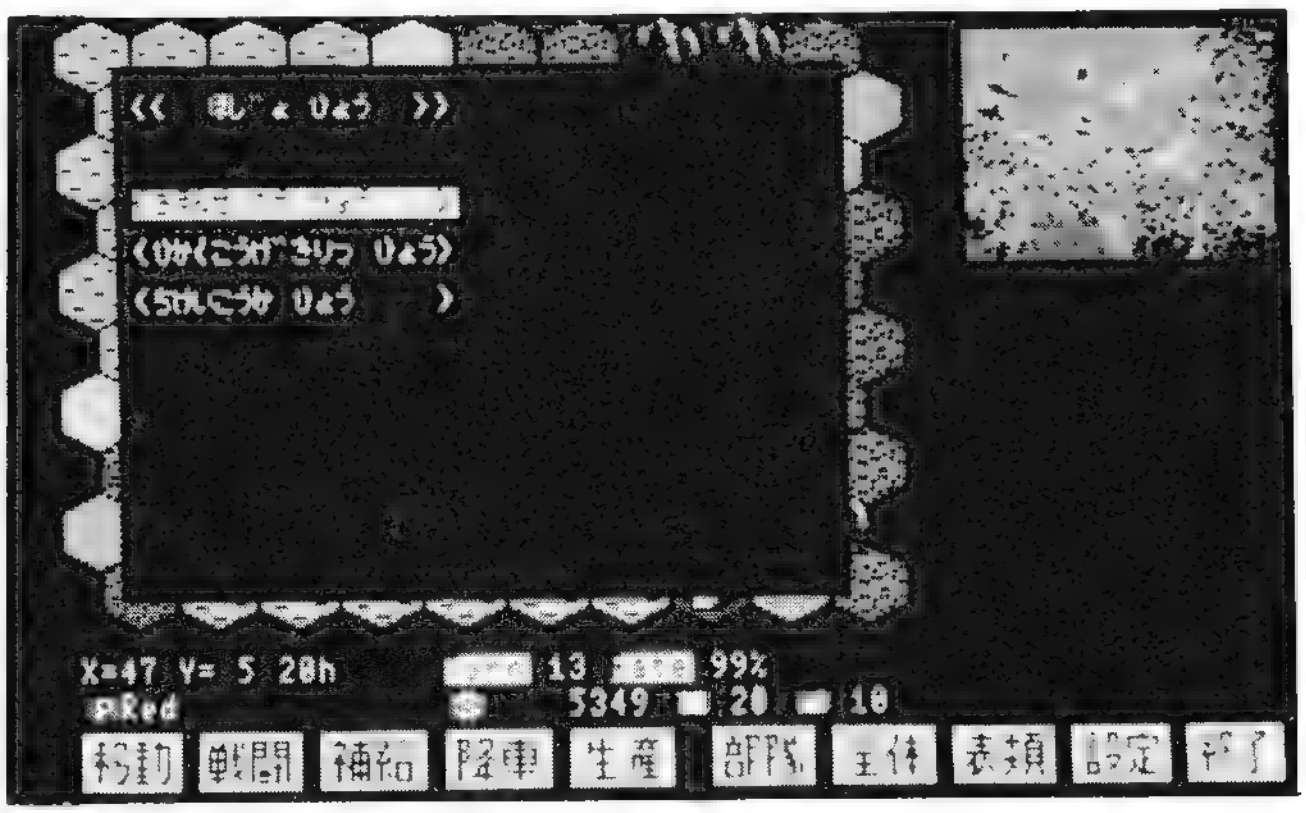
① ［F 8］キー（［SHIFT］+［F 3］キー）を押します。

② 〈きほんせいのうひょう〉〈ひかくこうげきりつひょう〉〈ちけいこうかひょう〉と表示されたら、ハイライトバーをカーソルキーで移動させて目的の表に合わせます。

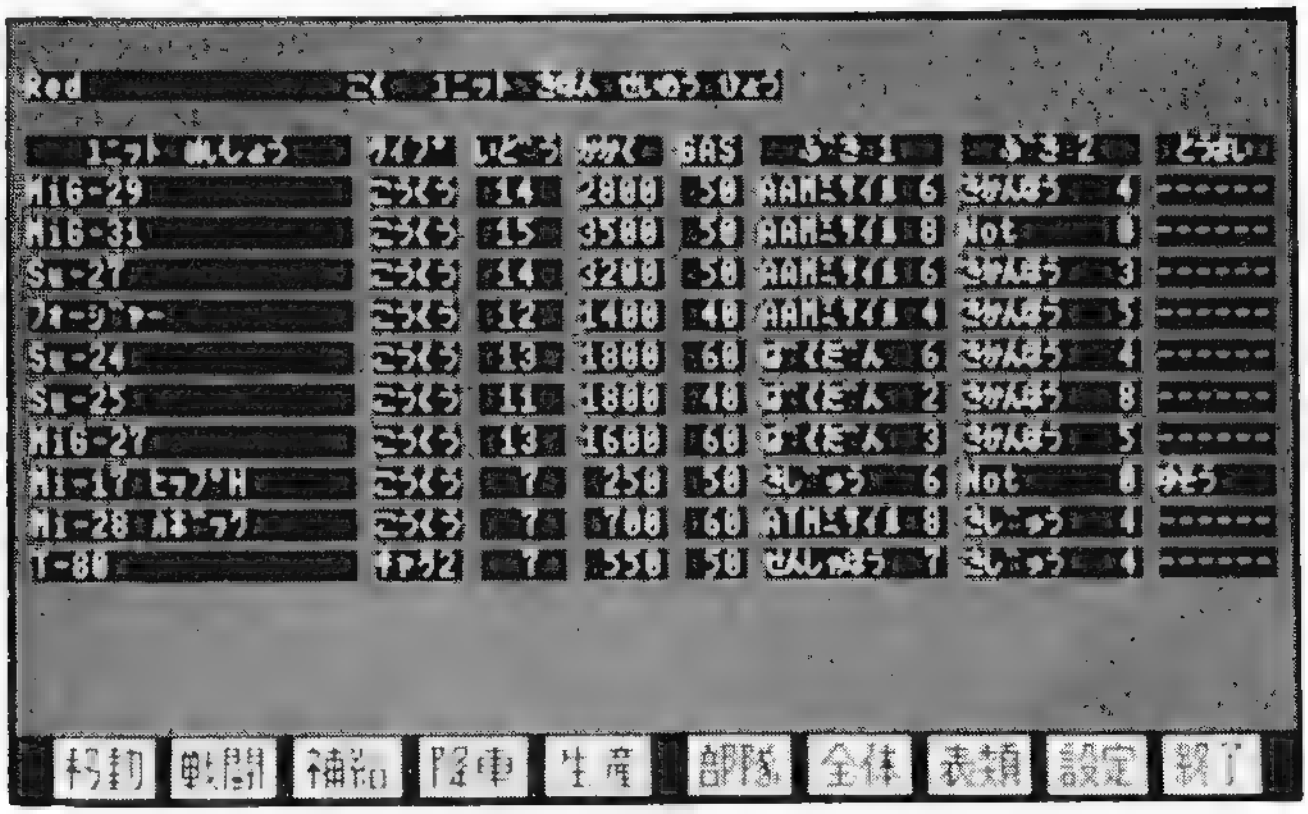
③ ［RETURN］キーを押します。すると目的の表が画面に表示されます。

④ カーソルキーの↑↓を押すと次の表が表示されます。

⑤ ［ESC］キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。



○きほんせいのう　ひょう



「きほんせいのう」とは各行動についての基本数値などを表します。

☆「ユニット　めいしょう」はユニットの名前です。

☆「タイプ」はそのユニットの特性による分類です。

☆「いどう」はそのユニットの移動特性と１ターンの移動に消費できる値です。移動力の消費量は地形と部隊の種類によって決まります。

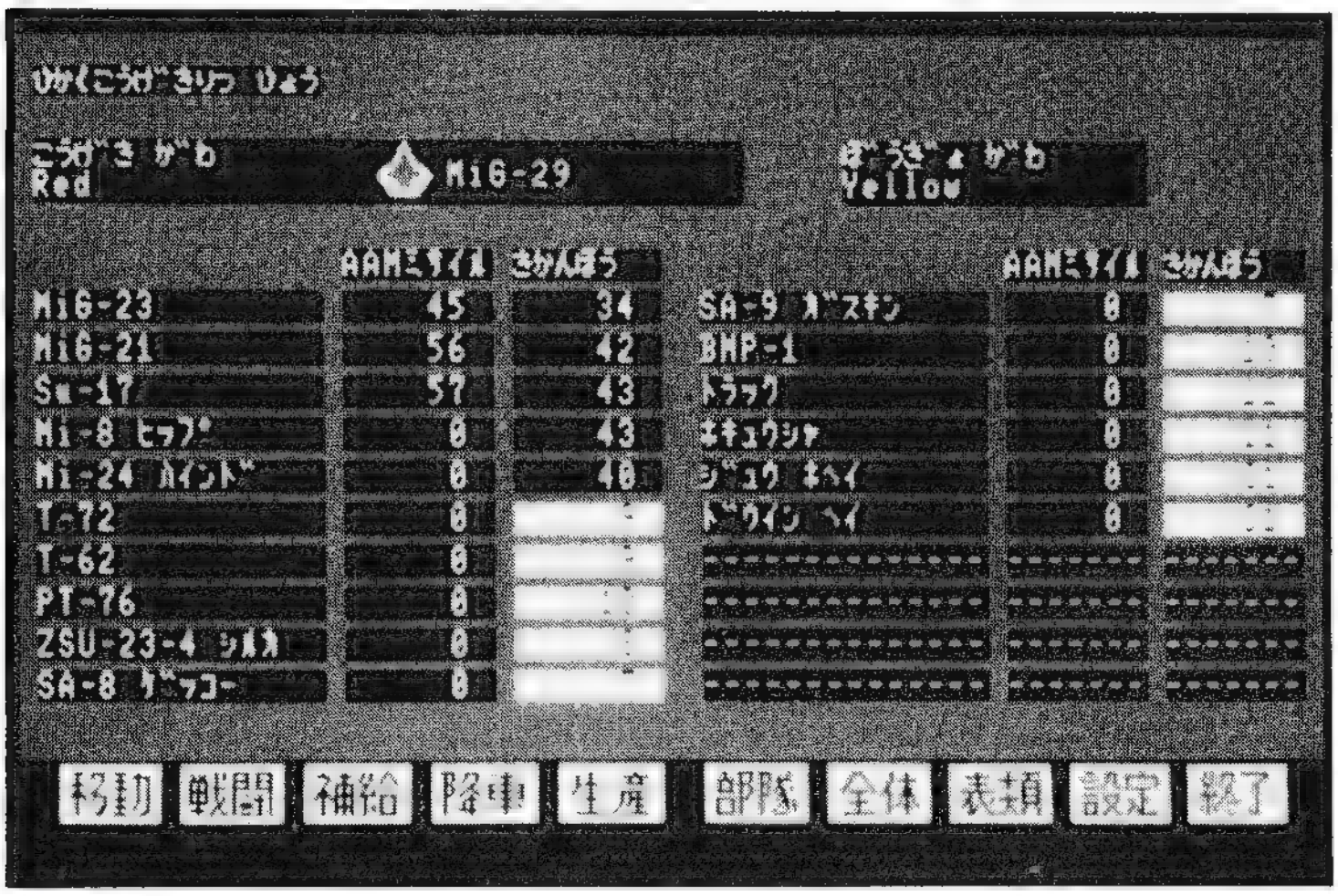
☆「かかく」はそのユニットの基本価格（相場100%のときの価格）です。

☆「GAS」はそのユニットが持てる最大の燃料量です。

☆「ぶき１」「ぶき２」はそのユニットに搭載されている武器の名称と最大装弾数です。

☆「とうさい」はそのユニットが兵員を輸送できるかどうか、または輸送可能ユニットに搭乗できるかどうかを表しています。輸送可能な場合は［ゆそう］、搭乗可能な場合は［とうじょう］と表示されます。

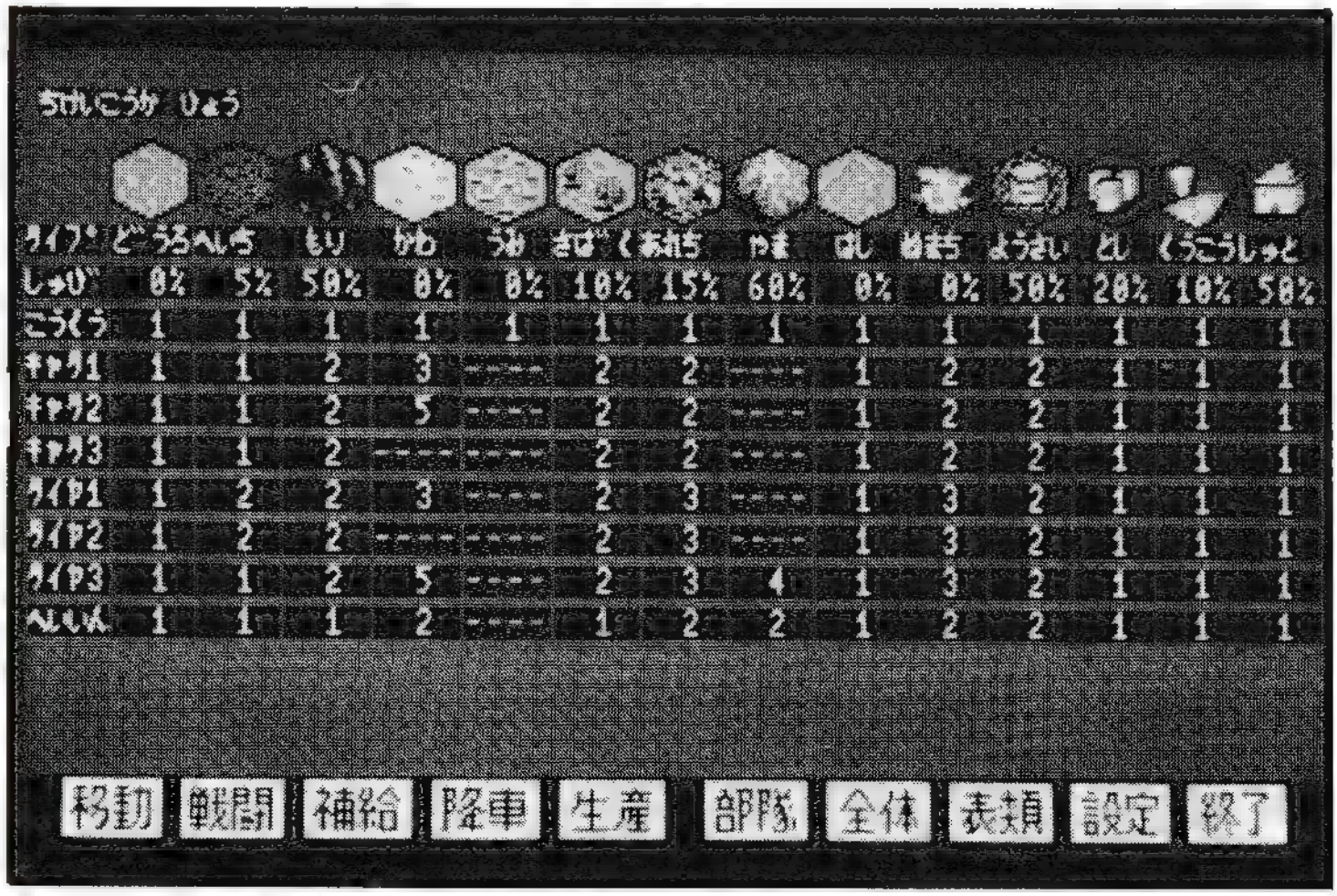
○ひかくこうげきりつ　ひょう



自軍のユニットが敵ユニットを攻撃した場合にどのくらいの損害を期待できるかを表した表です。相手国に対する武器による基本攻撃成功率がそれぞれ記されています。画面はカーソルキーで切り替わり、画面上部に自軍のユニットが順に表示され各ユニットに対する基本攻撃成功率が表示されます。

※この表では地形の防御効果までは計算されていないので注意してください。

○ちけいこうか　ひょう



「ちけいこうか」とは地形防御率と移動消費率を表します。

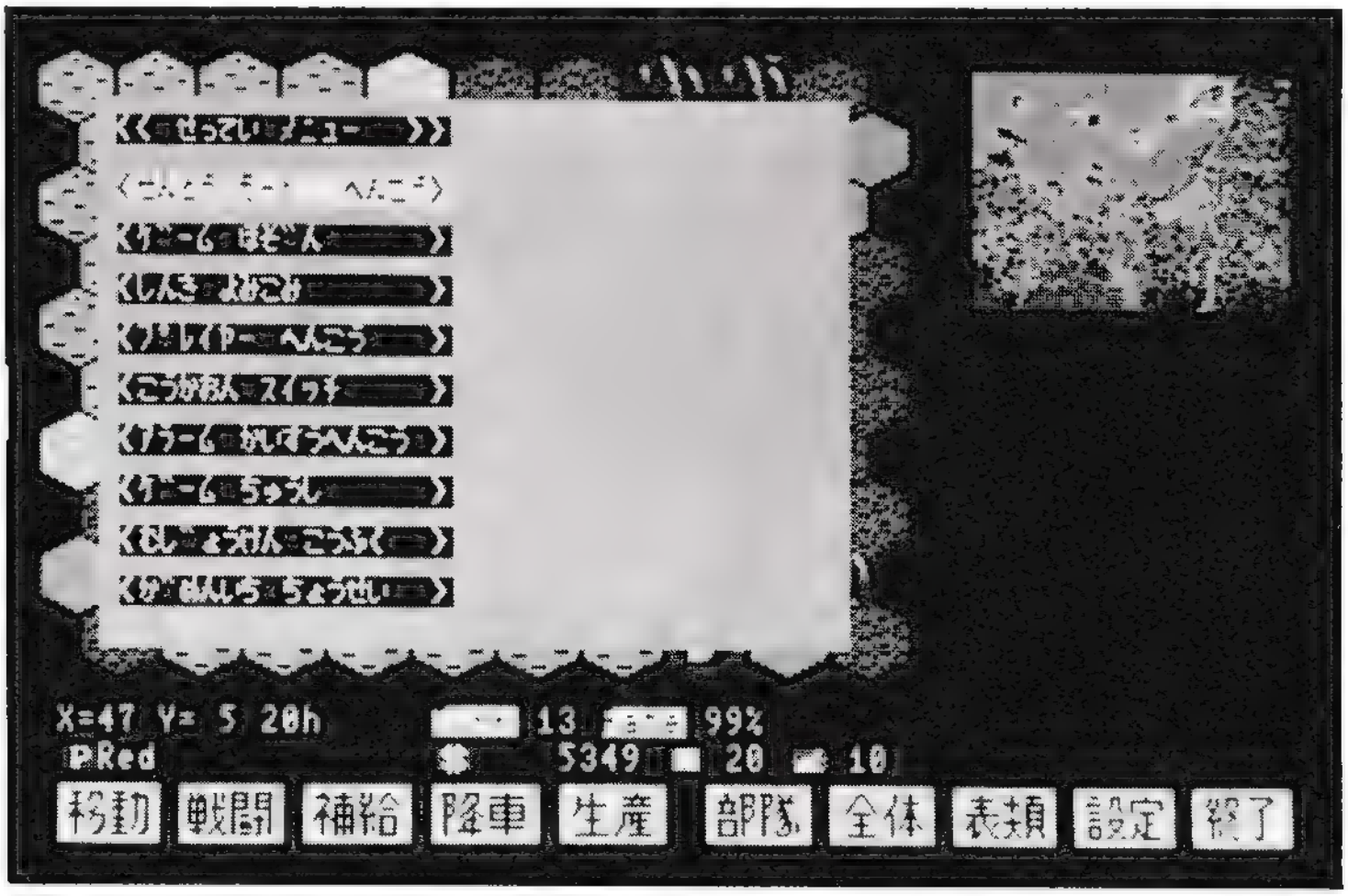
☆左端の縦列に書かれているのが、移動手段による分類です。

☆［しゅび］は戦闘におけるその地形での攻撃修正値です。数字はこれが高いほど攻撃を受けた際に損害が出にくくなります。

☆それ以下の列に書かれている数字は、その行のタイプのユニットがこの地形に侵入する際に消費される移動消費量です。

11－4　設定

「スーパー大戦略」はいくつかのモードを切り替えることができます。ゲーム中に［F 9キー］（［SHIFT］キーを押しながら［F 4］キー）を押すと図の《せっていメニュー》が表示されます。
※コンピュータのフェイズのときはキーがすぐには受け付けられませんのでしばらくキーを押したままお待ち下さい。



ハイライトバーをカーソルキーで動かし、目的の位置で［RETURN］キーを押します。各機能の操作法については次の説明を参照してください。

※各機能を終了すると、またこの《せっていメニュー》に戻ってきますが、そこで［ESC］キーを押すとゲーム画面に戻ることができます。

〈せんとうモードへんこう〉
戦闘シーンの画面表示のしかたを変えます。
⑴リアルファイト　モード：自国と相手国のすべての戦闘時に戦闘シーンから結果までをリアルに画面表示します。
⑵ちゅうそくひょうじ　モード：自国と相手国ともに戦闘時に戦闘結果だけを画面に表示します。

⑶こうそくひょうじ　モード：自国と相手国ともに戦闘時に戦闘シーン及び戦闘結果を画面に表示しません。その分だけ戦闘処理が速くなります。

⑷じどう　モード：人間側が攻撃するときのみ戦闘シーンから結果までを〈リアルファイト　モード〉に、相手国の攻撃時は〈こうそくひょうじモード〉で処理されます。

《操作法》

①[カーソル]キーで〈せんとう　モード　へんこう〉を選択し、[RETURN]キーを押します。

②すると画面に現在のモードが表示されます。

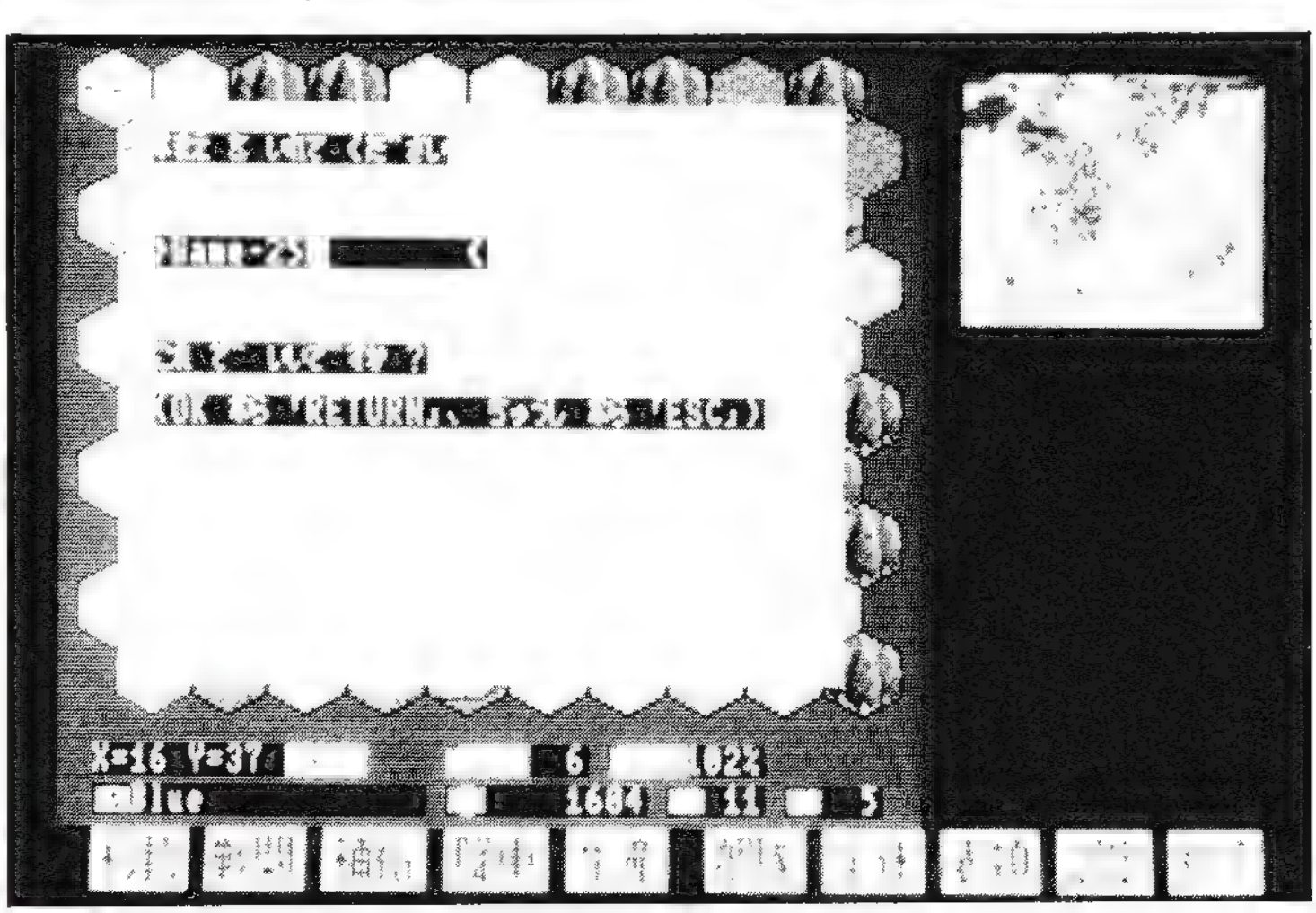
③ [SPACE] キーを押すごとに〈リアルファイト　モード〉→〈ちゅうそくひょうじ　モード〉→〈こうそくひょうじ　モード〉→〈じどう　モード〉→〈リアルファイト　モード〉……の順で表示が変わります。

④目的のモードが表示されたら [ESC] キーを押します。そのモードが設定され《せってい　メニュー》に戻ります。

〈ゲーム　ほぞん〉

ゲームを中断して現在のゲームデータをディスクに書き込みます。

書き込んだデータはスタート時、あるいは次の項で説明する〈しんき　よみこみ〉で読み込んでゲームを再開することができます。



〔注〕　ゲームデータはデータディスクに保存します。あらかじめデータディスクを作成しておいてください。データディスクの作成方法はP69データディスクの作成方法をお読み下さい。１枚のデータディスクに保存できるゲームデータは、マップデータと合わせて80個までです。

《操作法》

①カーソルキーで、〈ゲーム　ほぞん〉を選択し、[RETURN] キーを押します。

②すると画面に「マップディスク　を　いれてください」と表示されますので、システムディスクを抜いてマップディスクを入れリターンキーを押してください。

③カーソルキーで保存場所を選びリターンキーを押してください。[マップ]と表示されている場所を選ぶとマップデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

④「なまえ　を　いれてください」と表示されますので、登録するファイル名をタイプしてください。タイプできる文字は英数カナで15文字です。

⑤リターンキーを押すと登録されます。中止させたい場合は [ESC] キーを押します。

⑥ [ESC] キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。

〈しんき　よみこみ〉

ゲームを中断して、ゲームデータやマップデータをディスクから読み込みます。
ゲームの途中で他のゲームに移ることができます。



《操作法》

①カーソルキーで〈しんき　よみこみ〉を選択し、[RETURN]キーを押します。

②画面上に、「ゲーム　を　ちゅうだんして、べつ　の　マップ／ゲームを　よみこみます」と表示されますので、[RETURN]キーを押します。このとき、それまで遊んでいたゲームデータは消えてしまいますので、必要ならばあらかじめ保存しておいてください。

もし、中止したい場合は［ESC］キーを押してください。《設定　メニュー》に戻ります。

③すると、スタート画面に戻りますので、ゲーム開始と同じように［F１］キーを押して、マップまたはゲームデータを読み込んでください。

〈プレイヤー　へんこう〉

プレイヤーを変更します。人間とコンピュータを切り替えるときに使います。

《操作法》

①カーソルキーで、〈プレイヤー　へんこう〉を選択し、[RETURN] キーを押します。現在の各国のプレイヤーモードが表示されます。

②カーソルキーでハイライトバーを変更したいプレイヤーに移動させます。

③ [SPACE] キーを押すごとに "Player" と "Computer" が交互に表示されます。

※ゲーム途中ではNotは選択できません。

④目的のモードが表示されたら [ESC] キーを押します。そのモードが設定され《せってい　メニュー》に戻ります。

〈こうかおん　スイッチ〉

ゲーム中に音をだす（＝ON）か出さない（＝OFF）の切り替えをします。

《操作法》

①カーソルキーで、〈こうかおん　スイッチ〉を選択し、[RETURN] キーを押します。

② [SPACE] キーを押すごとに「ON」「OFF] が切り替わります。

③目的のモードが表示されたら [ESC] キーを押します。そのモードが設定され《せってい　メニュー》に戻ります。

〈アラーム　かいすうへんこう〉

ゲーム中にユーザーのフェイズが回ってきたときに鳴らすアラームの回数を設定します。

《操作法》

①カーソルキーで、〈アラーム　かいすうへんこう〉を選択し、[RETURN] キーを押します。

② [SPACE] キーを押すごとに回数が 2 ずつ 0 ～20で変化します。初期値は 2 です。

③目的の回数が表示されたら[ESC]キーを押します。その回数が設定され、《せってい　メニュー》に戻ります。

〈ゲーム　ちゅうし〉

ゲームを中止したいときに使います。

《操作法》

①［カーソル］キーで、〈ゲーム　ちゅうし〉を選択し、［RETURN］キーを押します。

②ゲームを中止するならば「RETURN」キーを、もう１度再開するならば「ESC」キーを選択してください。

※ゲームを中止すると、そのときのゲームデータは全て失われてしまいますので、後でゲームを継続するつもりならば、あらかじめゲームデータを保存しておく必要があります。

〈むじょうけん　こうふく〉

自ら降伏するときに使います。

10ターン目以降にならないと降伏できません。それ以降はいつでも、自国のフェイズに降伏できます。

〈がめんいち　ちょうせい〉

画面全体の位置調整を行ないます。

《操作法》

①［カーソル］キーで、〈がめんいち　ちょうせい〉を選択し、［RETURN］キーを押します。

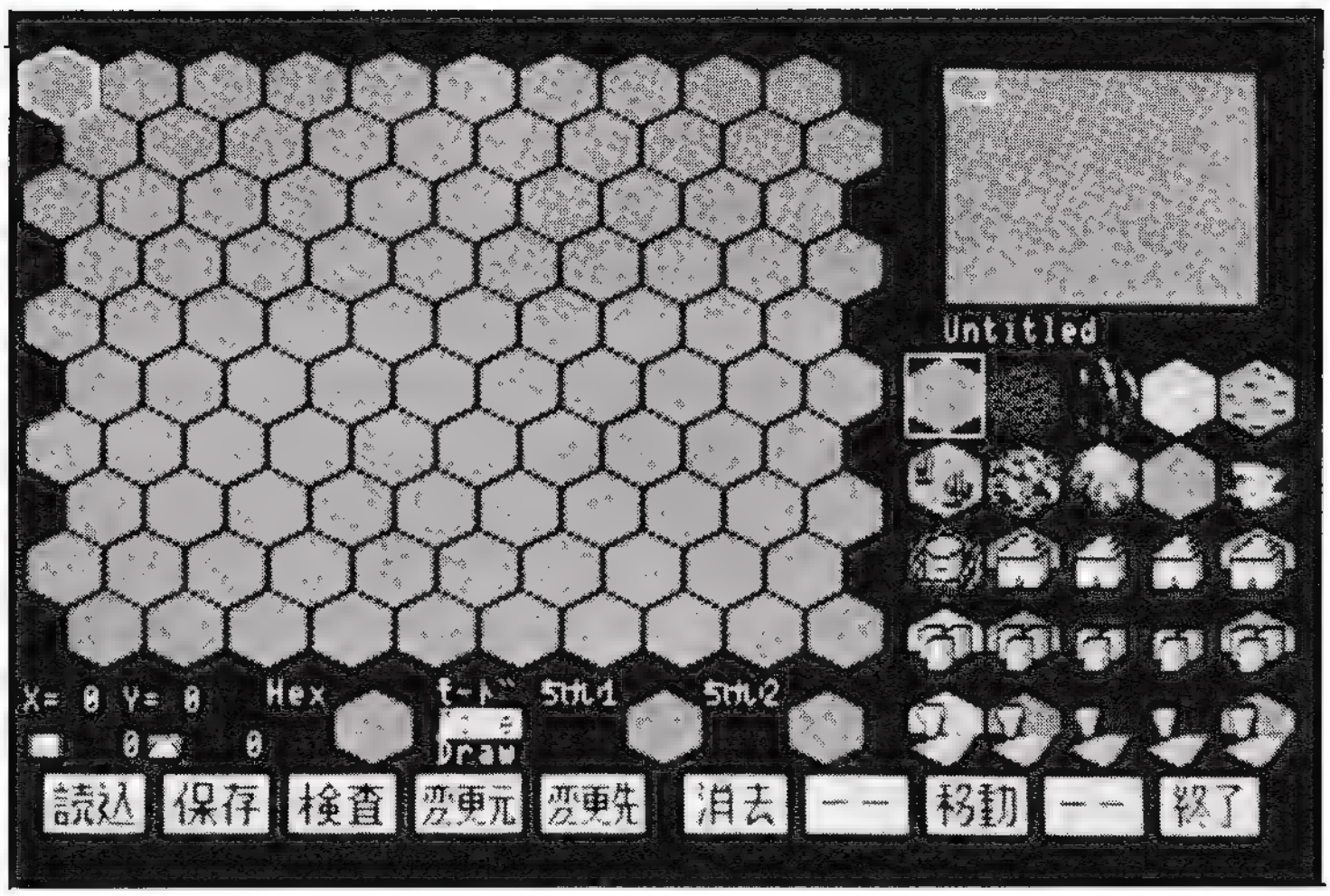
②カーソルキーを押して画面位置を調整します。

③［ESC］キーを押すと《せってい　メニュー》に戻ります。

12. マップエディタ画面

マップエディタ画面では、プレイヤーがマップを自作できるようになっています。マップエディター画面におけるサブメニューの選択方法は、以下の各項目を参照してください。

〔注〕マップエディタで作成したマップを保存するためには、データディスクが必要です。詳しくはP69 "データディスク作成" を参照してください。



12－1　読込

データディスクの保存されているマップをエディタに読み込むことができます。

あらかじめ作成されているマップを読み込んで修正することによって新しいマップを作成することができます。

［F１］キーを押してください。読み込みメニューが表示されます。

12－2　マップの作成方法

①カーソルキーを使って、地面を指定したいヘックスにヘックスカーソルを合わせます。

②［INS］［DEL］キーで、画面の右下の地形からマップに指定する地形を選び出します。指定された地形は、画面右下の“Hex”と記された上に表示されます。

③スペースキーを押します。ただちに、①で指定したヘックスに、②で指定した地形が表示されます。

④同じ地形を連続して指定したい場合は、［BS］キーを押して、画面下のモードを“Draw”に合わせてください。カーソルキーを動かすだけで、同じ地形が続けて指定できるようになります。

12－3　保存

このサブメニューは、作成したマップをディスクに保存しておくものです。

１枚のディスクに保存できるマップデータは、ゲームデータと合わせて80個までです。

メニューの実行は、次のようにしてください。

①［F２］キーを押します。

②都市数の検査を行ない、問題がなければ“なにかキーをおしてください”の表示がでますので、何かキーを押します。

③カーソルキーでハイライトバーを登録する場所に移動させ、［RETURN］キーを押します。

④［BS］でカーソルを移動させ、英数カナ15文字以内でマップ名を記入してください。記入しない場合は、マップ名は登録されずに保存されます。

⑤④が終了したなら、[RETURN]キーを押してください。データディスクにあなたの作成したマップが保存されます。

⑥保存を中止させたい場合は、[ESC] キーを押してください。マップ作成画面に戻ります。

12－4　都市数

このメニューは、作成したマップの都市・空港数をチェックするものです。［F 3］キーを押します。都市数メニュー画面になり、マップ上の都市・空港数が確認されます。数に問題がなければ、〝なにかキーをおしてください〟という指示がでます。この場合、適当なキーを押せばマップ作成画面に戻ります。

12－5　地形の変更

このメニューは、マップ上の特定の地形を変更する際に使用します。あなたが、
あるヘックスの地形を変更したい場合、以下の手順にて実行してください。

①変更したい地形を［INS］［DEL］キーで選んでください。

②［F 4］キーを押します。すると、画面下の〝ちけい1〟と記された部分に①で選んだ地形が表示されます。

③新たに指定したい地形を［INS］［DEL］キーで選んでください。

④［F 5］キーを押します。すると、画面下の〝ちけい2〟と記された部分に③で選んだ地形が表示されます。

⑤[TAB]キーを押すとビュースクリーン上の地形のうち、①で指定した地形が③で指定した地形に置き変わります。

12－6　消去

このメニューは、読み込みメニューで書き込んだ地形を全て消去したい場合に使用されます。

［F 6］キー（[SHIFT] キー＋［F 1］キー）を押してください。全ての地形が、ただちに消去されます。

消去を実行すると、マップ全体がその時点で〝Hex〟上に表示されている地形

で塗りつぶされます。

12－7　移動

このメニューはマップをスクロールさせたい場合に使用します。

［F 8］キー（［SHIFT］キー＋［F 3］キー］）を押してください。

メニューの表示が変わって〔上〕〔下〕〔左〕〔右〕になります。それぞれのメニューを選択すると、その方向に〔上〕〔下〕は2ヘックス、〔左〕〔右〕は1ヘックスずつスクロールします。

［F10］キー（［SHIFT］キー＋［F 5］キー）を押すとマップ作成画面に戻ります。

12－8　終了

このメニューはマップエディター画面におけるマップ作成を終了させるときに使用します。

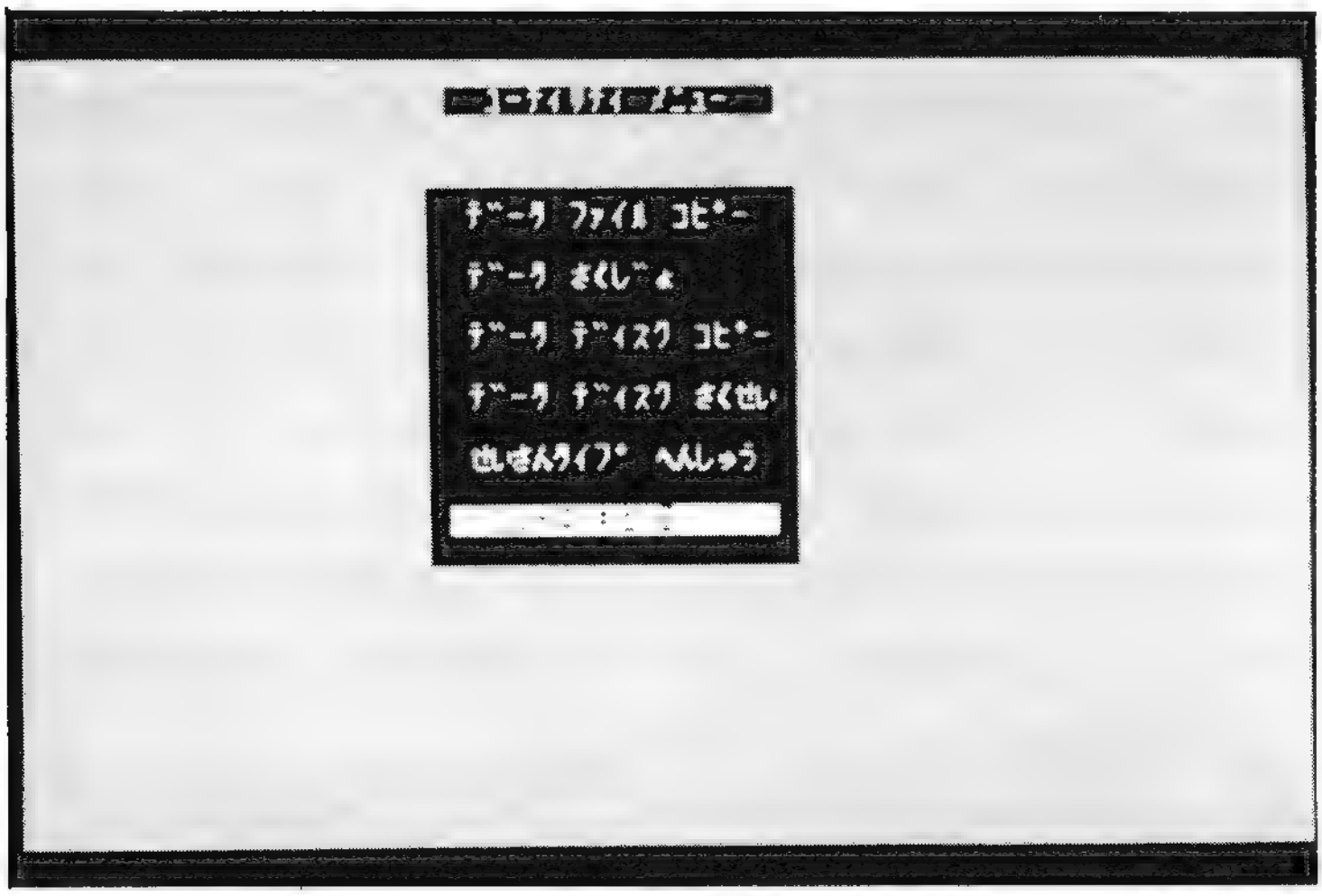
［F 1 0］キー（［SHIFT］キー＋［F 5］キー）を押してください。オープニング画面に戻ります。

〔注〕このメニューを実行させた場合、それまでに作成されたマップを消去してしまいます。作成されたマップを消去してしまいます。作成したマップを残したい場合は、保存メニューでディスクに保存させておいてください。

13. ディスクユーティリティ

スタート画面よりユーティティを選択するとユーティリティメニューが表示されます。ディスクの書き込み等を行ないますので、あらかじめよくお読みになってから行なって下さい。

〔注〕初めてユーティリティをご使用になる場合は、MSX−DOSフォーマット（２DD）したディスクが必要です。あらかじめ準備しておいて下さい。またファイルを登録するディスクは〈データディスクさくせい〉で作ったディスクでないとご使用になれませんので、一番最初にデータディスク作成を行なって下さい。
ディスクの入れ替えが頻繁にありますのでご注意ください。



13－1　データファイルコピー

マップディスクやデータディスク上のマップデータ、ゲームデータを複写します。複写するディスクはユーティリティメニューのデータディスク作成で作ったディスク以外はご使用になれませんのであらかじめ作成しておいて下さい。

〔注〕ユーザーが作った生産タイプでプレイされているゲームデータを複写した場合、その生産タイプはゲームデータとしてのみ複写され、そのゲームデータをプレイする分には何の支障もありませんが、生産スロットの方には複写されません。生産スロットにも複写したい場合は、次項の〈データ　ディスク　コピー〉を使用してください。
複写元のディスクは書き込み禁止（ノッチを開ける）にして下さい。
ディスクの入れ替えが頻繁にありますので間違えないようご注意ください。

《操作方法》

①カーソルキーでハイライトバーを〈データファイルコピー〉にあわせリターンキーを押します。

②ドライブに複写の元となるディスクを入れスペースキーを押してください。

③ファイルのメニューが表示されますのでコピーするファイルにハイライトバーをあわせ、スペースキーを押し決定します。もしキャンセルしたい場合はもう一度スペースキーを押します。以後同様にコピーしたいファイルを選択します。全て選択し終わったらリターンキーを押します。

途中でディスク入れ替えのメッセージが出た場合は、画面の指示に従ってディスクを入れ替えスペースキーを押して下さい。

④以降画面の指示どおりにすすめてください。中止する場合は［ESC］キーを押してください。

⑤全ての複写が終わったら、ESCキーを押して、システムディスクをドライブに戻してください。

13－2　データさくじょ

このメニューは、データディスク上のマップ／ゲームデータを削除するもの

です。

①カーソルキーでハイライトバーを〈データ　さくじょ〉にあわせリターンキーを押します。

②ドライブのシステムディスクを抜いてデータディスクを入れ、スペースキーを押してください。中止する場合は［ESC］キーを押してください。

③カーソルキーを使ってハイライトバーを削除したいファイル名のところに重ねてスペースキーを押してください。以後、同様に削除したいファイルを選択します。全て選択し終わったらリターンキーを押します。

④以降、画面の指示どおりにすすめてください。中止する場合は［ESC］キーを押してください。

⑤全ての複写が終わったら、［ESC］キーを押して、システムディスクをドライブに戻してください。

13－3　データディスクコピー

　データディスクをまるごとコピーします。マップ／ゲームデータとユーザーの作成したオリジナル生産タイプが全てコピーされます。

　複写するディスクは、ユーティリティメニューのデータディスク作成で作ったディスク以外はご使用になれませんのであらかじめ作成しておいて下さい。

①カーソルキーでハイライトバーを〈データディスクコピー〉にあわせリターンキーを押します。

②以降、画面の指示どおりにすすめてください。中止する場合は［ESC］キーを押してください。

13－4　データディスクさくせい

　マップやゲームデータ、それにユーザーのオリジナル生産タイプを保存するためのディスクを作成します。１枚のデータディスクには、マップデータ・ゲームデータあわせて80個と、16個の生産タイプが保存できます。

《操作法》

①ゲームメニューよりハイライトバーを〈データ　ディスク　さくせい〉を選

択しリターンキーを押します。

②ドライブにMSX−DOSフォーマットしたディスクを入れ、リターンキーを押してください。

〔注〕MSX−DOSフォーマットの方法はご使用の機械の取り扱い説明書をご覧下さい。

③ドライブのディスクとしてフォーマットされます。そのディスクに保存されていた以前のデータは全て消去されますので、ご注意ください。

④データディスクを作成してよければリターンキーを押します。もしキャンセルするときは［ESC］キーを押します。

13−5　生産タイプ編集

あらかじめ用意されている12種類の生産タイプ以外にユーザーが121種類の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。

１枚のデータディスクには16種類までの生産タイプが保存できます。

〔注〕ユーザーが作成した生産タイプ」を選択したい場合は、その生産タイプが保存されているのと同一のデータディスクに、遊びたいマップが存在していなければなりません。P68〝データファイル　コピー〞を使用して、遊びたいマップをあらかじめ「ユーザーが作成した生産タイプ」を保存しているデータディスクに移してから使用してください。

《操作法》

①カーソルキーでハイライトバーを〈せいさんタイプ　へんしゅう〉にあわせリターンキーを押します。

②画面に２０の生産ボックスが表示されるので、カーソルキーで任意のボックスに合わせます。

③［INS］［DEL］キーでそのボックスに入れるユニットを切り替えます。

④②からくり返し行なうことでオリジナルの生産タイプを作成することができます。

［F１］編集

編集する生産タイプを呼び出します。１回ごとに16の生産ユニットが番号順に呼び出されていきます。初期状態では番号だけで中の生産ブロックはブランクになっています。

［F２］保存

現在画面に表示されている生産タイプを保存することができます。保存される場合は現在表示されている場所のスロットになります。

［F５］名称

現在画面に表示されている生産タイプに、ユーザーは15文字以内で名称を付けることができます。［DEL］キーでカーソルを移動させ入力してください。使用できる文字は英数カナです。

［F10］終了

生産タイプの編集を終了します。

［F10］キー（［SHIFT］キー＋［F５］キー）を押します。

※ユニットの種類が片寄った生産タイプ（例えば航空機ばかりのものなど）をコンピュータにプレイさせると、思考ルーチンが十分に対応できなくなる場合がありますので、ご注意ください。

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。

2）このプログラムは、個人用として使用するほかは、著作権法上株式会社システムソフト及び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。

3）この製品の使用は将来予告なしに変更することがあります。

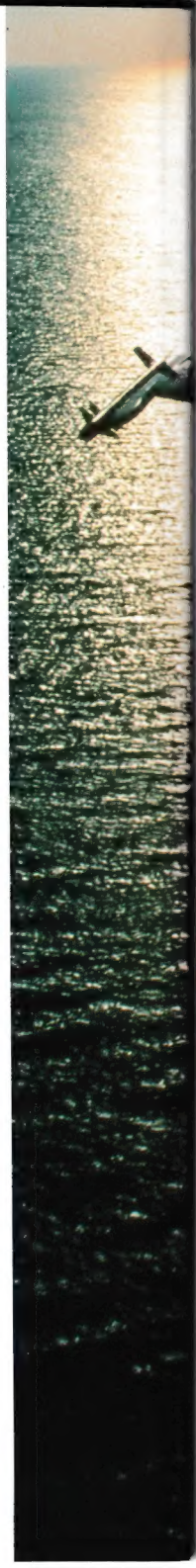
4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきのがありましたらご連絡ください。

5）運用した結果については、4）項にかかわらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
月～金　14:00～17:00（祝祭日を除く）
1989年9月　第2版発行

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510　三重県四日市市安島2-9-12
☎ 0593－51－6482





マイクロキャビン®





マイクロキャビン®

USER'S MANUAL



SUPER 大戦略

Before you know it you'll be engrossed in it.
Push you decision making ability to the limit.
Predict ingenious strategies.
More than anything else-face the moment of truth.
While playing you'll become oblivious to everything around you.
Come face to face with yourself!

© 1988 SYSTEMSOFT CORP