

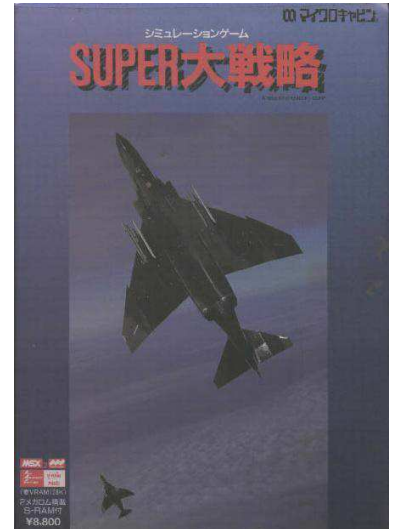
# SUPER GREAT STRATEGY

## SYSTEMSOFT – 1988 - msx2

(SUPER DAISENRYAKIU)

(insérer Disque JEU en lecteur A et Disque Data en lecteur B)

JEU  
EDITER CARTE  
UTILITAIRES



### JEU:

- F1: Charger Carte ou Jeu sauvegardé sur Disque 'USER DATA'
- F2: Taxe interne
- F3: Entrer le nom des joueurs
- F4: Sélection des armées
- F5: Choix et nombre de joueurs
- F6: Retour au menu principal
- F10: Lancer le jeu

*Touche 'ESC' pour quitter dans tous les Menus.*

### DANS LE JEU:

- Touches fléchées : Déplacement.    + shift : déplacement rapide
- FIN : Sélection de l'unité suivante
- HOME : Sélection de la capitale suivante
- F1: Mouvement des troupes ( ou touche RETURN)
- F2: ATTAQUER ( ou touche ESPACE ). En mode combat , touche « shift » pour combat plus rapide
- F3: Ravitailler une unité
- TAB : Ravitailler toutes les unités
- F4: Débarquer l'infanterie des camions et hélicoptères
- F5: PRODUCTION
- F6: Tableau des troupes
- F7: Carte ( touche RETURN pour vues différentes )
- F8: Tableaux de référence
  - \_ UNITES disponibles
  - \_ Dommages à l'ennemi
  - \_ Valeur du déplacement ( Route-Herbe-Bois-Eau-Mer-Sable-Rochers-Montagne-Pont-Maraie-Fort-Ville-Aéroport-Capitale)
- F9: MENU UTILISATEUR
  - 1) MODE COMBAT
  - 2) SAUVEGARDE ( DISQUE 'USER' )
  - 3) RETOUR MENU PRINCIPAL
  - 4) CHANGER DE JOUEUR
  - 5) SON OUI/NON
  - 6) NOMBRE de BEEP

- 7) QUITTER LE JEU
- 8) SE RENDRE
- 9) AJUSTER L'ECRAN
- F10: TERMINE , FIN DU TOUR

F6 :

## TABLEAU DES TROUPES

N° ]	NOM UNITE ]	TYPE ]	L ]	Nb ]	X] Y]	GAS ]	ARME 1 ]	ARME 2 ]	Tr ]	Dép	
1	2	3	4	5	6 7	8		9	10	11	12

- 1) Numéro de l' unité
- 2) Nom de l'unité
- 3) TYPE d'unité: AIR (AVIATION)- VBD1,VBD2,VBD3 (VEHICULES lourds )- TIR1, TIR2 (VEHICULES sur pneus)- INF. (INFANTERIE)
- 4) LEVEL: e, d, c, b, a, A
- 5) Nombre d'élément dans l'unité
- 6) POSITION X
- 7) POSITION Y
- 8) FUEL
- 9) Arme 1
- 10) Arme 2
- 11) INFANTERIE transportée
- 12) Déplacé

AAM (air-air missile) contre Avions  
 CANNON et BOMBE contre tout au sol  
 ATM ( anti tank missile) contre tous les VEHICULES  
 M-GUN (machine Gun) et ROCKET contre INFANTERIE  
 A-GUN (air Gun) contre Avions et INFANTERIE  
 SAM (surface-air missile) contre l'aviation.  
 GUN contre INFANTERIE

## EDITER CARTE

- F1: Charge carte
- F2: Sauve carte avec tableau de référence
- F3: INSPECTION. Nombre de villes et aéroports
- F4: LEVE : Mémoire 1
- F5: POSE : Mémoire 2
- F6: remplir carte avec l'icône sélectionné (HEX)
- F8: Bouger carte:
  - F1: bas
  - F2: haut

- F3: gauche
- F4: droite
- F10: Quitter le mode « bouger carte »

F10: QUITTER EDITEUR de carte

INS : sélection icône ( gauche )

SUP : sélection icône ( droite )

BACKSPACE: sélection BOUGER ou DESSINER

TAB : remplace mémorise 1 (F4) par mémorise 2 (F5)

#### UTILITAIRES DISQUE:

1] COPIER DATA

2] EFFACER DATA

3] COPIER DATA DISQUE

4] CREER DATA DISQUE

5] CREER ARMEE ( 16 MAX. )

\_F1 ARMEE SUIVANTE

\_F2 SAUVE

\_F5 Entrer le nom de l'armée (15 Caractères max)

\_F10 Quitter le mode « CREER ARMEE »

touches [INS] & [SUP] pour sélectionner

6] QUITTER et retour au MENU PRINCIPAL

DJANGO – TRADUCTION – NOVEMBRE 2008

