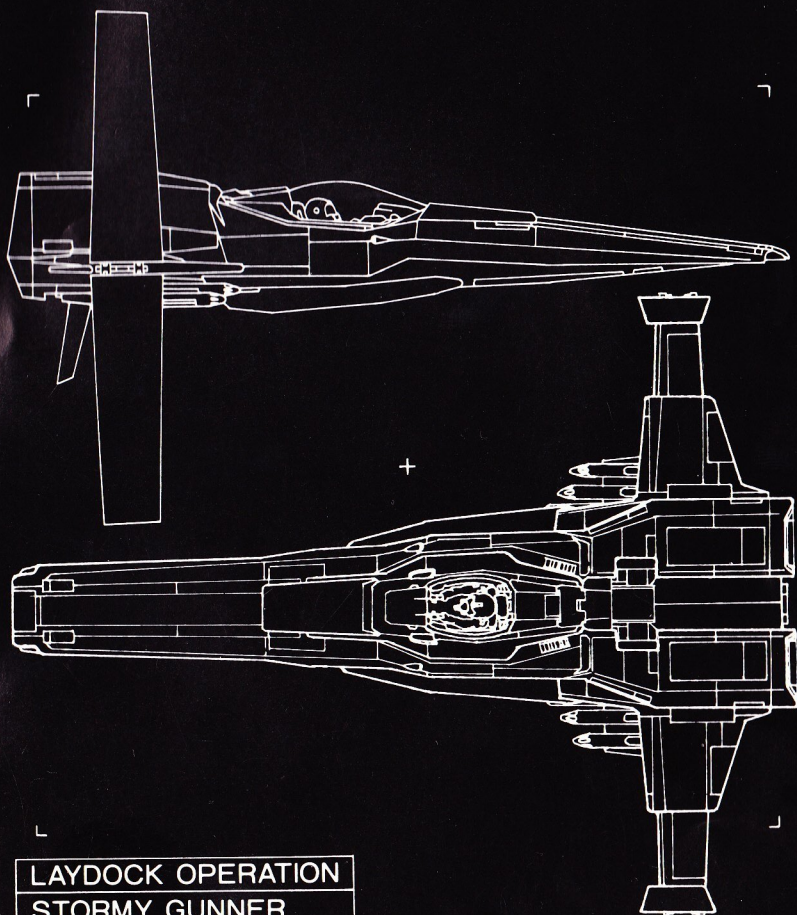


Space Fighter Combat Game —

LAYDOCK

User's Manual



LAYDOCK OPERATION
STORMY GUNNER

T&E SOFT®

Notice

- Any duplication, rental or other similar usage of this software or this manual, in whole or in part, without express written advance permission from the manufacturer is expressly forbidden.
- This program diskette has been protected against copying, and a backup copy cannot be made.
- Use this cartridge only with a computer having the **MSX** mark. **MSX** is a trademark of the ASCII Corporation.



• CONTENTS

English

STORY.....	4
MISSION 1 BEFORE GAME START	5
MISSION 2 STARTING THE GAME	7
1. LAYDOCK start	8
2. Player set	8
3. Data Display	9
4. Select	10
5. Game start	11
6. Data save	13
7. Player change.....	13
8. Game end.....	13
MISSION 3 GAME.....	15
1. Object	16
2. Fighters	16
3. Scenes	19
4. Levels.....	20
5. Saving data.....	22
6. Enemies.....	22



• INDICE

Español

EXPLICACIÓN DEL JUEGO	26
MISIÓN 1 ANTES DE COMENZAR EL JUEGO	27
MISIÓN 2 COMIENZO DEL JUEGO	29
1. Carga del programa LAYDOCK	30
2. Registro de los jugadores.....	30
3. Representación de los datos del jugador en la pantalla	31
4. Selección del menú.....	32
5. Comienzo del juego	33
6. Registro de datos.....	35
7. Cambio de jugador.....	35
8. Fin del juego	35
MISIÓN 3 EXPLICACIÓN DEL JUEGO	37
1. Objetivo	38
2. Bombarderos	38
3. Escenario de la operación	41
4. Niveles de destreza.....	42
5. Registro de datos.....	44
6. Enemigos	44

STORY



The Federation Space Navy and the Aerospace Technical Command have announced that will launch an effort aimed at retaking the planet Beimunt. Since Beimunt was captured by the Gilsen Navy, the Federation has tried a number of different attempts to recapture the world, but they have all ended in failure.

Space Navy HQ have completely reassessed their battle plans based on use of the "Stormy Gunner", an innovative dual-operation independent fighter craft the Aerospace Technical Command developed as part of a different research project.

The Stormy Gunner fighter has superior maneuverability due to its small size, as well in vastly increased firepower and speed when operating in the dual mode, where two fighter craft are docked together. It is expected to play a vital role in the coming operation, and the combined application of two fighters is hoped to not only obtain and hold air superiority, but destroy vital ground complexes as well.

The prototype fighters employ advanced weaponry which has never seen combat before, such as tactical lasers and ATM, and the only way to improve the performance of fighter combat systems is through the skill and expertise of the two pilots.

Exhausted by the prolonged war, however, the Federation is forced to send its pilots out relatively untrained to fight in Operation LAYDOCK.



BEFORE GAME START

MISSION 1

BEFORE GAME START



BEFORE GAME START

Players that have not played LAYDOCK before should read this section first. It explains cautions that apply to the game.

In order to play LAYDOCK, the following equipment is required.

1. An MSX2 computer with a 128K byte VRAM (or an MSX with an MSX2 adapter).
2. MSX disk drive (supporting 1DD disks).
3. A monitor television. An analog RGB monitor is best, but video or RF input monitors are possible also.
4. One or two MSX joysticks. A minimum of one joystick is essential when two pilots play the game. The game can be played with joysticks which have one or two trigger buttons.

Up to two disk drives can be connected, but the second disk drive must be assigned as the "B drive", which is the extension of the first disk drive. For three or more drives, or where the second drive is not assigned as the extension drive, the memory will be insufficient to operate the game normally.

Connect this equipment correctly. After connection is completed, the only thing required is the LAYDOCK diskette. This diskette contains the important program, so do not use it for any other purpose than LAYDOCK gaming. If it is used in DISKBASIC or MSXDOS applications, the program may be destroyed, so never use it for other than game purposes. This diskette is equipped with a copy protect, and it cannot be copied.

MISSION 2

STARTING THE GAME

STARTING THE GAME

1. LAYDOCK start

To start LAYDOCK, insert the program disk into the disk drive if there are two disk drives, then insert it into drive A. After it has been inserted correctly, turn on the power switches of the disk drive, the monitor, and then the MSX2 main unit, in that order. The program will be read in automatically from the diskette, and the game will start.

2. Player set

When the game starts, the program will ask if the players are to be registered or not. Please answer yes or no.

Player A Set
Data load?
→YES
NO

Players who are using the game for the first time answer no. If you have played the game before, and your data file is in the diskette, then answer yes.

The arrow mark can be moved with the vertical cursor keys on the keyboard, and the entry is selected by pressing the return key. If you make an error and want to return to a location, press the **[ESC]** key, and the program will back up as far as possible. This is true for the remainder of the input process described below.

2-1 Input

If the answer is no, then the program will display the following request. Input the name you want to use from the keyboard, and press the return key to proceed.

Input your name
.....

Characters that can be used here are upper- and lower-case alphabetic characters and numerals, and the symbols . , ; and -. Alphabetic characters will be upper-case when the **[SHIFT]** key is not pressed, regardless of whether the kana or **[CAPS]** keys are pressed, and will be lower-case when the **[SHIFT]** key is pressed. Numbers must be entered from the typewriter keyboard even if your keyboard has a numeric key pad.

2-2 Load

If you answer yes, then the following display will appear on your screen. Move the arrow to the name you are playing, and press the return key. Proceed to the next step.

Select your name
→T&E SOFT
HOSOKAWA
NAKASHIMA
YOSHIKAWA
YAMAMOTO

2-3 Next

Two players must be registered. After the registration for player A is completed, the program will ask for the registration for player B. Follow the same procedure for player B.

3. Data display

After both players are registered, their data (player name, high score, level, optional weapons) will be displayed. Refer to the sample display on the next page.

To explain from the top down, the first line is the names of the players, under which are the current levels of each. The third line indicates the amount of shield energy available. This value will be zero at the start of the game, but if a game is halted in progress and this chart examined, it is possible to check the shield energy left in your ship. The next line is the total score, which is also zero at the start of the game. The line under that shows the high scores for each player. The line marked "2PLAY" is the highest total score obtained when playing a 2-player game. The last line shows the optional weapons that each player is capable of using at the present time.

Pressing the return key will move the program to the next step.

HOSOKAWA	NAME	NAKASHIMA
001	LEVEL	001
0200	SHIELD	02000
000000	SCORE	0000000
000000	HIFH	0000000
	SCORE	
0000000	2PLAY	0000000
ADEN	OPTION	ADEN
BULLDOG	WEAPON	
CONDOR		

Hit return key

4. Select

The following menu will be displayed, so select one entry.

Select
→GAME START
DATA SAVE
PLAYER CHANGE

5. Game start

Before the game is started, you must input some data.

5-1 Number of players

In response to the below display, select either 1 or 2 players.

How many player?
→1 player
2 player

5-2 Pilot name

For 1-player games, select whether player A or B will be the pilot in the first game. For 2-player games, select who is the pilot and who is the copilot. The pilot's fighter is blue, and the co-pilot's fighter is red.

Who is pilot?
→HOSOKAWA
NAKASHIMA

5-3 Control stick

Select the control type you will be using from the displayed list shown below.

Pilot control stick
→Keyboard
Joystick 1
Joystick 2

If you select the joystick, the display will change to the one shown below. Joysticks may be either 1- or 2-button types, so select the type you are using.

Joystick type
→ 1 trigger type
2 trigger type

5-4 Scene

This instructs the computer from what scene to begin the game. The players can start at any scene they have successfully completed to its end. This means that for players that have not completed scene 1, the only possible scene is scene 1, and therefore this program item is skipped for those players.

When the up cursor key is pressed, the scene number will increase, and it will decrease when the down cursor key is pressed. The highest possible start screen number is 13.

5-5 Optional weapons

For 2-player games, the optional weapons to be used in the docked fighter mode can be selected. For 1-player games or where there are no optional weapons, this program item will be skipped.

Option weapon
→ NULL
BULLDOG
ADEN
CONDOR

Null indicates that there are no optional weapons.

5-6 Game start

Finally you can begin the actual game. You may consider this preliminary input a bit boring, but once you input it, it remains set until you change, so don't worry.

When a single scene is completed, the screen display will return to section "5.5 Optional weapons", and you can change your optional weapon selections. When the game ends, you will automatically return to section 4 "Select".

6. Data save

The data save procedure is discussed in detail on page 22.

7. Player change

This allows the players involved in the game to be changed.

After the program asks whether or not player data from the game just finished is to be saved or not, it will return to section 2 "Player set".

Both players must be specified here again, so unless the data is saved, the success you have enjoyed up to this point in the game will be lost.

8. Game end

The game will end after you have instructed the computer whether the data is to be saved or not. Make sure that the computer is not accessing the disk, and then shut off the power.

MISSION 3

GAME



1.. Object

The basic goal of the game is of course to successfully carry out Operation LAYDOCK, but this is a strategic objective and should not be allowed to interfere with the tactical problems of the players. The players' objectives can be broadly divided into 2 groups: to produce the highest possible score, and to gain the highest possible level.

Each fighter has a preset amount of shield energy at the start of the game, and a continuing objective for all games is to see how many points can be scored before the shield energy is gone and the game ends. The ultimate goal, however, is to reach the highest LAYDOCK level and gain the rank of Colonel. No player will reach this level with merely 1 or 2 tries, as it requires constant practice, increases in levels and gaining optional weapons...it takes time.

2. Fighters

The description of your fighter ship, the Stormy Gunner, is given below, and it should be read carefully. The pilot's ship is Stormy Gunner Blue, and the co-pilot's ship is Stormy Gunner Red.

2-1 Control

You control the Stormy Gunner through the keyboard, or through a joystick. Both 1-trigger and 2-trigger joysticks can be used in this game.

When the keyboard is used, the cursor keys are used for ship movement in 8 directions, just as with a joystick. To move diagonally when using the keyboard press two cursor keys at once; for example, to move to the lower left, press the down and left cursor keys.

There are three types of weapons. The vulcan cannon or beam cannon is the first, and is fired from the keyboard with the space bar, and by a joystick with trigger B (or trigger A for 1-trigger joysticks).

The air-to-surface missile launcher is fired with the keyboard shift key, or joystick trigger button A (for joysticks with only 1 trigger button, both weapons will fire at once).

The last weapon type is the optional weaponry available when two fighters are docked. These weapons are controlled by the co-pilot, and may be fired from the keyboard with the space key or shift key, and from a joystick with any button.

If the **STOP** key is pressed during a game, the game will halt. If the **STOP** key is pressed again, the game will restart from the same point. If the **RETURN** key is pressed, the data display described in section "3 Starting the Game" will be displayed, allowing you to check your shield energy and score. Pressing the return key once more will restart the game from the same point.

2-2 Docking

If the two player ships approach to within a certain distance of each other, they will automatically dock. If they approach from the side they will dock side-to-side, and if they approach from the ends they will dock end-to-end. Note, however, that the combined shield energy of the players must be above a certain limit in order to dock. If damage reduces the remaining shield energy below that limit, the fighters will split apart again.

If a player wishes to separate, it is possible by having the co-pilot pull his stick back or press the down cursor key.

In the docked mode, the pilot will control all movement functions and the Vulcan cannon or beam cannon. The missile launcher cannot be used. The co-pilot controls the optional weapons in place of the missile launcher.

2-3 Shield energy

The shield energy each fighter has at the start of the game will be reduced by enemy attacks and collisions with enemy craft and meteors. When the shield energy drops below 1000, the fighter will begin to flash on the display, and this flashing will grow faster as the shield energy drops. When the shield energy reaches zero the game is finished.

The only time that shield energy can be replenished after a scene is when that scene was completed within an enemy base. Also, there are cases where the destruction of ground complexes will result in replenishment.

If the total shield energy of both players drops below 1000 points, docking becomes impossible.

2-4 Weapons

• Independent-mode fighters

TWIN (twin Vulcan cannons)

This is the only weapon installed on the fighter at the start. Each cannon installation is actually a pair of weapons, so in the end-to-end docking mode four weapons will be fired.

The Vulcan cannon changes into the beam cannon during the game, but even though this Vulcan cannon is not very powerful, it should be used thoroughly from the start. The high degree of experience built up here will be critical in later combat, so don't discard it too early.

TORA (laser beam)

Once a certain level is reached, the twin Vulcan cannon will change into the laser beam cannon TORA, and the air-to-air combat capabilities will improve. The destructive power will not stop at a single enemy craft, but destroy all enemies that it touches. As the player's level increases, the laser beam cannon will also become more powerful, and increase in range. The effectiveness of the maximum power laser beam cannon is unbelievable, and can wipe out enemy squadrons even when playing alone, but time is needed to master the playing techniques needed.

BULLPUP (air-to-surface missile)

After the laser beam cannon has been mounted on the fighter, the next weapon is the air-to-surface missile BULLPUP. This is the only air-to-surface weapon that is available to independently operating fighters.

• Docked-mode fighters

ADEN (Multi-Vulcan)

This is the first optional weapon that is used in the docked mode. The Multi-Vulcan cannon ADEN can fire simultaneously in 4 directions.

Redesign of the Twin Vulcan cannon led to the realization of a Vulcan cannon that could fire forward to the left and right, and also to the rear left and right, at the same time. The beam laser cannon can be fired simultaneously to destroy frontal enemies. The Multi-Vulcan cannot be aimed too well, but it is superb for destroying enemy craft that have come too close.

BULLDOG (air-to-surface missile)

The BULLDOG is the improved version of the BULLPUP air-to-surface, featuring an extended firing range and direct guidance by the co-pilot.

The co-pilot can guide the missile to surface targets by moving the control stick left and right, but missile guidance requires tremendous expertise. It is said that there are no pilots that can handle missile guidance with complete skill, and most merely loose missiles directly ahead.

CONDOR (air-to-surface missile)

This air-to-surface missile system includes the latest automatic tracking devices, and was developed as the successor to BULLPUP and BULLDOG systems to provide the trump card for Operation LAYDOCK.

It captures the faint electromagnetic radiation output by enemy ground installations, and flies directly at the target to destroy it completely. Accuracy of the new system is well over 95%, but an autolock safety system prevents firing at targets that are too close to the fighter, outside the firing window.

The name CONDOR is taken from the famous bird which devours its prey entirely, leaving no scraps. In the same way, this missile leaves behind no traces of the devastated target.

KILLER

The optional weapon KILLER is a force field which surrounds the Stormy Gunner, protecting it against the attacks of enemy weapons and utterly destroying enemy craft that brush against it

The force field will vanish after a certain period of time due to the tremendous energy it uses, but it cannot be turned off by the pilot. In addition, it also reduces remaining shield energy slightly, and should therefore only be used when absolutely essential. If it is used too often, shield energy will run out, leaving the fighter defenseless.

• Other

There is a final optional weapon, but it remains secret at this time to prevent it from falling into enemy hands. It will be provided to outstanding pilots.

3. Scenes

This section discusses the various scenes. There are a total of six scenes, and each scene takes about 4 minutes to complete. Each scene is much longer than the scenes of other games (about triple), but each also contains rest breaks, so you could say that there are really a total of 12 scenes.

Scenes 1, 3 and 5 take place in space, and players must be careful of meteors. Meteors cannot be destroyed by any weapons, due to their immense size. At the end of each scene, a huge battleship will appear, which should be destroyed if possible.

Scene 2 occurs on the enemy planet. Enemy bases and other installations are scattered across the desolate cratered, rocky landscape, and aerial fighters are also present.

Scene 4 finally approaches the enemy main base, and will revolve around the battle for the air over the enemy headquarters. This close to supply bases, the numbers and ferocity of enemy fighters will also increase. The paths which will allow you to penetrate the enemy warning net and approach the base are limited, and a minor mistake may result in your total destruction. At the very conclusion you will approach the photon reactor at the heart of the enemy headquarters...if you can destroy that reactor, then Operation LAYDOCK will have achieved a certain degree of success.

After this point, the scenes will repeat in order, so good luck...you won't become a Colonel by only reaching scene 6.

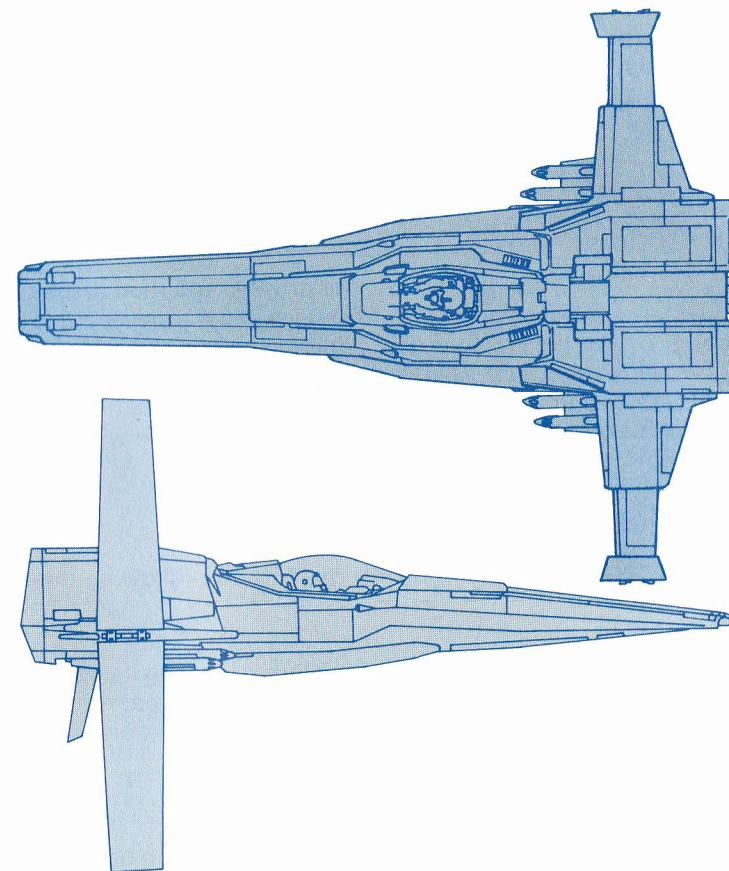
4. Levels

We have used the term level throughout this guide, and even if you have a rough idea of what it means, you won't know for sure.

What we mean by the term level is actually the expertise of the player. For example, if you clear a scene or destroy over 90% of the enemy fighters in a scene, your level will rise by one. There are a variety of other factors as well, and therefore your level may rise at other times as well. Now that we've explained that, there are probably people that will want to stay in scene 1 for a long time and increase their level without much danger, but unfortunately it's not possible. The maximum level you can achieve is determined for each scene, and unless you advance your level will not exceed that limit.

In addition, the level determines what optional weapons can be used, and therefore it is critical to play. There are times when it is better to wait before jumping up a level, such as in scene 3, where to be without a missile launcher would leave you at a disadvantage. Consider your strategy carefully before proceeding.

STORY GUNNER

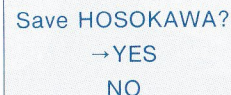


Total width	: 7.62 meters (5.08 meters with wings folded)	Maximum speed	: Mach 3.3 (in atmosphere)
Total length	: 9.54 meters	Cruising speed	: Mach 1.75
Total height	: 6.30 meters	Engine	: P&W F10000-YZR-7000
Takeoff weight	: 6,381 kg. (4 BULLPUP MMP mounted)	Drive power	: 14,780 kg × 2
		Crew	: One

5. Saving data

As we mentioned above, LAYDOCK is not the sort of game that you will be able to complete in a single day. For this reason, you can save the data for your high score, level, optional weapons, and cleared scenes to continue play at a later time.

When you have finished a game, the display will return to "Select" of section 4 on Starting The Game. Select the DATA SAVE entry from the menu, and the display will appear as shown below:



Save HOSOKAWA?
→YES
NO

Verify that the diskette is inserted into drive A, and then press return. A single diskette can save the data for 10 players, but if a player name is saved that already exists, the previous data under that name will be erased. When the data space on the LAYDOCK diskette is full, additional data can be stored on other diskettes. In that case, be sure that the new diskette has been formatted first. Never use a diskette holding LAYDOCK data with DISKBASIC or MSXDOS, or the stored data may be lost.

6. Enemies

The enemy craft may be roughly divided into the following three types.

6-1 Fighter

There are about 20 different types of fighters, each with its own flight pattern. It is essential to determine the ship type and flight pattern immediately in combat. Be careful, because they will fire their particle guns as they attack.

6-2 Battleship

There are three types of battleships, none of which can be destroyed unless all of their missile launchers, beam cannons and Vulcan cannons are destroyed first...and they have dozens of weapons. They will continue to launch new fighters to protect themselves.

6-3 Base

There are about 15 types of bases, all of which are different ground installations. Some of these bases are defended with surface-to-air missiles, and other will increase fighter shield energy when destroyed, so it is essential to quickly tell which is which.

Caza espacial LAYDOCK

— Manual de Instrucciones —

Aviso

- Toda duplicación parcial o total, alquiler o uso similar de este programa o manual de instrucciones sin previo consentimiento escrito del fabricante, queda terminantemente prohibido.
- El disco donde se encuentra registrado el programa ha sido protegido para evitar todo intento de copia.
- Utilizar este cartucho solamente con ordenadores que tengan la marca **MSX**.
- **MSX** es marca de fábrica de ASCII Corporation.

Explicación del juego



La Fuerza Aérea Espacial y el Comando Técnico Aeroespacial han anunciado que lanzarán una misión conjunta para reconquistar el planeta Beimunt. Desde que la Armada Gilsen capturó Beimunt, la Fuerza Aérea Espacial intentó varias veces recapturarlo, pero todos sus esfuerzos fueron en vano.

La Fuerza Aérea ha revisado todos sus planes de combate basándose en el uso del “Bombardero Tempestuoso”, un prototipo de avión de combate desarrollado por el Comando Técnico Aeroespacial como parte de otro proyecto.

La maniobrabilidad del Bombardero Tempestuoso es netamente superior gracias a su reducido tamaño. Su velocidad y capacidad lanzamisiles aumentan enormemente cuando trabaja en tándem, es decir cuando dos bombarderos vuelan acoplados. Se espera que este nuevo vehículo espacial desempeñe un papel vital en la próxima misión, y que el despliegue combinado de dos bombarderos no solamente logre una estupenda superioridad en el combate aéreo, sino también aumente dramáticamente la capacidad destructiva de núcleos militares terrestres.

Estos nuevos prototipos espaciales están equipados con armas jamás usadas en combate hasta ahora, como los cañones de rayos laser y misiles antitanque, y por lo tanto la única forma de mejorar la eficacia de estos nuevos sistemas de combate es a través de la pericia de los dos pilotos.

Sin embargo, agotadas sus reservas por la duración de la lucha, la Fuerza Aérea Espacial se ve obligada a poner la operación LAYDOCK en manos de dos pilotos relativamente sin experiencia.



MISIÓN 1

ANTES DE COMENZAR EL JUEGO

ANTES DE COMENZAR EL JUEGO

Todo jugador que juegue por primera vez deberá leer esta sección primero para conocer las precauciones a tener en cuenta durante el desarrollo del juego.

Para poder usar este juego hace falta disponer del equipo siguiente:

1. Un ordenador MSX2 con 128 KB VRAM (o un MSX con un adaptador MSX2).
2. Una unidad de discos MSX y un disco de doble densidad auxiliar.
3. Un monitor de televisión. El más apropiado es un monitor color analógico, pero monitores de video o para RF son también aceptables.
4. Una o dos palancas de control multidireccionales MSX. Cuando participen dos pilotos se necesita por lo menos una palanca de control. Se pueden usar palancas de control que tengan uno o dos botones de disparo.

Se pueden usar hasta dos unidades de discos, pero la segunda unidad debe usarse como "unidad B", es decir, como una extensión de la primera. Si se conectan tres o más unidades de discos o si no se usa la segunda unidad como extensión de la primera, la memoria no será suficiente y el juego no funcionará normalmente.

Conectar el equipo correctamente. Después de terminar la conexión, lo único que hace falta es cargar el disco con el programa LAYDOCK. Este disco no debe usarse para ningún otro fin que no sea este juego. Si este disco se utiliza en DISKBASIC o MSXDOS, el programa puede quedar totalmente destruido. Este disco está sellado magnéticamente y por lo tanto no puede copiarse.

MISIÓN 2

COMIENZO DEL JUEGO

COMIENZO DEL JUEGO

1. Carga del programa LAYDOCK

Para cargar el programa LAYDOCK, introducir el disco como corresponde (si se emplean dos unidades de discos, introducirlo en la A). Después de introducirlo correctamente, encender la unidad de discos, el monitor y el ordenador MSX2 en este orden; el programa será leído automáticamente del disco y el juego comenzará inmediatamente.

2. Registro de los jugadores

Cuando comienza el juego, el programa preguntará si se desean cargar las datos de los jugadores. Responder sí o no según corresponda.

¿Carga datos
jugador A?
→SI
NO

Los jugadores que participan del juego por primera vez deben responder NO. Si uno ha jugado antes y sus datos están registrados en el disco, entonces responder SI.

La flecha puede moverse hacia arriba o hacia abajo con las teclas verticales para mover el cursor y la respuesta se selecciona pulsando la tecla de retorno (RETURN). Si uno comete un error y desea volver a una etapa anterior, pulsar la tecla ESC para hacer retroceder el programa hasta donde sea posible. Este procedimiento es válido para el resto del procedimiento de iniciación del juego descrito a continuación.

2-1 Registro del primer jugador

Si la respuesta es NO, aparecerá en la pantalla la frase "Escribe tu nombre". Escribe el nombre que tú quieras usando el teclado y pulsa la tecla de retorno.

Escribe tu nombre
.....

Para escribir el nombre es posible usar todas las letras minúsculas y mayúsculas, los números, el punto, la coma, los dos puntos y el guión. Las letras aparecerán en mayúscula al contrario de lo normal, es decir cuando no se pulsa la tecla de mayúsculas. Si se desea usar letras minúsculas, pulsar la tecla de mayúsculas. Para escribir números deberán utilizarse las teclas del teclado principal, aun cuando el teclado contenga un grupo de teclas de números extra.

2-2 Carga de datos

Si la respuesta es SI, entonces aparecerá en la pantalla lo siguiente:

Selecciona tu nombre
→GUSTAVO
MARIFE
PABLO
DANIEL
ALICIA

Mover la flecha hasta el nombre que corresponda y pulsar la tecla de retorno.

2-3 Registro del segundo jugador

Como es necesario registrar dos jugadores, una vez completado el registro del jugador A, el programa preguntará lo mismo desde el comienzo para el jugador B. Para registrar el segundo jugador, seguir el mismo procedimiento explicado para el jugador A.

3. Representación de los datos del jugador en la pantalla

Una vez completado el registro de ambos jugadores, aparecerán en la pantalla sus datos (nombre, nivel, mejor puntaje logrado hasta la fecha y armas opcionales). Consultar la imagen de la página siguiente.

De arriba hacia abajo aparecerán en la pantalla el nombre de los jugadores, su nivel y la capacidad defensiva disponible. Este valor será cero al comienzo, pero si se detiene el juego en la mitad, es posible ver la cantidad de capacidad defensiva que le queda a la nave. La línea siguiente es el puntaje del juego actual que será también cero al comienzo, y luego viene el mejor puntaje logrado hasta la fecha por cada jugador. En la línea marcada "2JUGADORES" aparece el mejor puntaje total logrado hasta la fecha cuando participan dos jugadores. La última línea indica las armas opcionales que puede usar cada jugador por el momento.

Al pulsar la tecla de retorno el programa pasará al paso siguiente.

GUSTAVO	NOMBRE	DANIEL
001	NIVEL	001
0200	ENERGIA	02000
000000	PUNTAJE	0000000
000000	MEJOR	0000000
	PUNTAJE	
0000000	2JUGADORES	0000000
ADEN	ARMAS	ADEN
BULLDOG	OPCIONALES	
CONDOR		

Pulsar la tecla de retorno

4. Selección del menú

A continuación seleccionar el ítem del menú que corresponda.

Seleccionar
 →COMIENZO DEL JUEGO
 REGISTRO DE DATOS
 CAMBIO DE JUGADOR

5. Comienzo del juego

Antes de comenzar el juego es necesario registrar algunos datos.

5-1 Número de jugadores

Elegir 1 o 2 jugadores según corresponda.

¿Cuántos juegan?
 → 1 jugador
 2 jugadores

5-2 Nombre del piloto

Si se elige 1 jugador, seleccionar entre A y B quién va a ser el piloto del primer juego. Si se elige dos jugadores, seleccionar quién es el piloto y quién el copiloto. El Bombardero Tempestuoso del piloto es azul y el del copiloto rojo.

¿Quién es el piloto?
 →GUSTAVO
 DANIEL

5-3 Dispositivo de control

Elegir el tipo de dispositivo empleado según corresponda.

Dispositivo de control
 →Teclado
 Palanca 1
 Palanca 2

Si uno elige la palanca multidireccional, a continuación tiene que marcar el tipo de la misma: de 1 o 2 botones de disparo.

Tipo de palanca

→1 botón

2 botones

5-4 Escena inicial

Aquí se comunica al ordenador la escena a partir de la cual se desea comenzar el juego. Los jugadores pueden elegir cualquier escena que hayan completado con éxito hasta el final. Esto significa que para los jugadores que no hayan completado todavía la escena 1, no existe ninguna posibilidad de elección y por lo tanto esta parte del programa no debe tenerse en cuenta.

Al pulsar la teclas de avance vertical del cursor, los números de la escena aumentarán o disminuirán respectivamente. La escena más avanzada en la que se puede comenzar el juego es la número 13.

5-5 Armas opcionales

Cuando participan dos jugadores es posible, dadas las circunstancias, seleccionar las armas opcionales que podrán utilizarse cuando los bombarderos estén acoplados. Cuando sólo hay un jugador o no hay armas opcionales disponibles, esta parte del programa no deberá tenerse en cuenta.

Armas opcionales

→NINGUNA

BULLDOG

ADEN

CONDOR

Ninguna significa que no hay armas opcionales disponibles.

5-6 Comienzo del juego

La próxima vez que se desee jugar no será necesario repetir el procedimiento seguido hasta aquí al menos que uno desee cambiar algún dato.

Cada vez que se complete con éxito una escena, volverá a aparecer en pantalla el recuadro "Armas opcionales" y cada jugador podrá modificar su selección anterior. Al término del juego el programa regresará automáticamente al punto 4 "Selección del menú".

6. Registro de datos

El procedimiento del registro de datos será explicado en profundidad en la página 44.

7 Cambio de jugador

Aquí es posible cambiar los jugadores que participan en el juego.

Después de que el programa pregunta si se desea registrar los datos del juego que acaba de terminar, regresará automáticamente al punto 2 "Registro de los jugadores".

Aquí hay que volver a especificar el nombre de ambos jugadores y por lo tanto si no se han registrado los datos del juego que acaba de terminar, el éxito logrado hasta este momento resultará en vano y habrá que comenzar otra vez desde el principio.

8. Fin del juego

El juego terminará después de indicarle al ordenador si se desea o no registrar los datos. Antes de apagar el ordenador, verificar que las unidades de discos no estén trabajando.

MISIÓN 3

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

1. Objetivo

El objetivo básico del juego es por supuesto ejecutar con éxito la operación LAYDOCK, pero este es el fin estratégico y no debe interferir con los problemas tácticos que enfrentarán los jugadores. Resulta lógico entonces que en su intento de completar la operación de rescate, los jugadores deberán tratar de conseguir el mayor puntaje y nivel posibles.

Al comienzo del juego, la capacidad defensiva de cada bombardero es fija, y la meta individual de cada juego es ver cuántos puntos se alcanzan hasta que se agota esta capacidad y termina el juego. Sin embargo, la meta principal es alcanzar el nivel más alto de destreza y convertirse en coronel. Ningún jugador alcanzará este nivel jugando una o dos veces, para lograrlo se requiere una práctica constante, un aumento gradual del nivel y el poder disponer de más y más armas opcionales; en otras palabras, hace falta tiempo.

2. Bombarderos

Recomendamos leer con suma atención la descripción del avión de combate, el Bombardero Tempestuoso, dada a continuación. Recordar que la nave del piloto es azul y la del copiloto rojo.

2-1 Control de la nave

La nave se controla con el teclado o con la palanca de control multidireccional de 1 o 2 botones de disparo.

Cuando se utiliza el teclado, las teclas que mueven el cursor sirven para desplazar la nave en 8 direcciones al igual que con la palanca de control. Para mover la nave hacia la esquina inferior izquierda por ejemplo, pulsar las teclas de descenso y avance hacia la izquierda al mismo tiempo.

Existen tres tipos de armas. La primera es el Cañón Volcánico y se dispara con la barra espaciadora o con el botón de disparo B (botón A para palancas de control de un solo botón).

El lanzamisiles aire-tierra se dispara con la tecla de mayúsculas o con el botón de disparo A (para palancas de control de 1 botón, ambas armas resultarán disparadas a la vez).

El tercer tipo de armas incluye las armas opcionales que podrán utilizarse cuando ambos bombarderos están acoplados. Estas armas están bajo el control del copiloto que las podrá disparar usando la barra espaciadora o cualquiera de los botones de la palanca de control.

Es posible detener el juego pulsando la tecla **STOP**. Al pulsar nuevamente esta tecla, el juego continuará exactamente desde la escena en que fue interrumpido. Si se pulsa la tecla de retorno (RETURN), aparecerá en pantalla el recuadro descrito en el punto 3 "Comienzo del juego" y uno podrá controlar la capacidad defensiva que le queda y el puntaje. Para continuar el juego, pulsar nuevamente la tecla de retorno.

2-2 Acoplamiento

Si los bombarderos se acercan hasta una cierta distancia el uno del otro, se acoplarán automáticamente. Hay dos formas de acoplamiento que dependen de la dirección en que ambas naves se acercan: acoplamiento lateral y acoplamiento lineal. Para poder efectuar un acoplamiento hace falta además que la suma de las capacidades defensivas de ambas naves supere un cierto valor. Si las naves sufren daños que reducen el valor de la capacidad defensiva total, las naves se separarán automáticamente.

Si un jugador desea separarse del otro, el copiloto debe mover su palanca de control hacia atrás o pulsar la tecla que mueve el cursor hacia abajo.

Con ambas naves acopladas, el piloto será responsable de las maniobras de vuelo y del Cañón Volcánico. El lanzamisiles aire-tierra no podrá ser utilizado. El copiloto será responsable de todas las armas opcionales disponibles en lugar del lanzamisiles aire-tierra.

2-3 Capacidad defensiva

La capacidad defensiva de cada nave (máxima al comienzo), irá disminuyendo a medida que cada bombardero es atacado o choca contra naves enemigas y/o meteoritos. Cuando esta energía disminuye por debajo de 1.000, el bombardero comenzará a parpadear cada vez más rápido hasta que la capacidad defensiva se agota por completo y termina el juego.

La única vez que es posible aumentar la capacidad defensiva es cuando se completa con éxito una escena dentro de una base enemiga. En algunos casos, la destrucción de importantes bases militares terrestres también producirá un aumento de la capacidad defensiva.

Como hemos dicho antes, cada vez que la suma de las capacidades defensivas de ambas naves sea inferior a 1.000 no será posible realizar un acoplamiento.

2-4 Armas

• Bombarderos individuales

TWIN (Cañón Volcánico Doble)

Esta es la única arma que dispone el bombardero al comienzo. Cada Cañón Volcánico consta en sí de dos cañones y por lo tanto cuando ambas naves se acoplan linealmente, se dispararán cuatro cañones a la vez.

Si bien el Cañón Volcánico no es en realidad un arma muy poderosa, debe usarse a fondo desde el comienzo. La experiencia ganada con esta arma será crucial para combatir más adelante y por lo tanto no debe descartarse con rapidez.

TORA (Cañón de Rayos Laser)

Cuando se alcanza un cierto nivel, el Cañón Volcánico se convierte en el Cañón de Rayos Laser conocido como TORA, hecho que aumentará notablemente la capacidad de combate aire-aire del bombardero. Este cañón destruirá todas las naves enemigas que alcance. El poder destructivo de este cañón y su alcance aumentarán a medida que aumente el nivel del jugador. La eficacia y precisión de este cañón cuando se consigue utilizar toda su potencia es increíble; es capaz hasta de aniquilar todo un escuadrón de naves enemigas aunque uno juegue solo, pero se necesita bastante tiempo para dominar las técnicas del juego.

BULLPUP (misil aire-tierra)

Después del Cañón de Rayos Laser, la próxima arma disponible es el misil aire-tierra conocido como BULLPUP. Esta es la única arma aire-tierra disponible para los bombarderos en forma individual.

• Bombarderos acoplados

ADEN (Cañón Volcánico Multidireccional)

Esta es la primer arma disponible después del acoplamiento de ambos bombarderos. El Cañón Volcánico Multidireccional ADEN puede disparar simultáneamente en 4 direcciones.

Un profundo estudio y rediseño del Cañón Volcánico Doble permitió el desarrollo de este cañón que puede disparar simultáneamente hacia adelante (izquierda y derecha) y hacia atrás (izquierda y derecha) en diagonal. Al mismo tiempo se dispara también el Cañón de Rayos Laser para destruir enemigos que atacan de frente. El Cañón Volcánico Multidireccional no puede maniobrarse con precisión, pero es extraordinario para destruir naves enemigas que se han acercado demasiado.

BULLDOG (misil aire-tierra)

El misil BULLDOG es una versión mejorada del misil aire-tierra BULLPUP. Su alcance es mayor, y su uso y control son la responsabilidad del copiloto.

El copiloto puede guiar este misil moviendo su palanca de control a izquierda o derecha para atacar objetivos terrestres, pero esto requiere muchísima experiencia. Se comenta con frecuencia que no hay ningún piloto que pueda guiar estos misiles con absoluta precisión y que la mayoría salen disparados en línea recta sin hacer blanco.

CONDOR (misil aire-tierra)

Sucesores de los sistemas BULLPUP y BULLDOG, estos misiles aire-tierra están equipados con los más avanzados dispositivos de persecución automática del objetivo y constituyen el sello de triunfo de la Operación LAYDOCK.

Estos misiles detectan la débil radiación electromagnética de las instalaciones militares terrestres del enemigo y dan en el blanco impecablemente. La precisión de estos misiles es superior al 95%. Tener en cuenta sin embargo que si el objetivo se encuentra demasiado cerca del bombardero, es decir fuera de la mira de enfoque del misil, un sistema de seguridad autobloqueante impedirá su disparo.

Su nombre deriva del famoso cóndor que devora sus presas sin dejar ni siquiera los huesos. De la misma manera, este misil no deja ningún rastro del objetivo que alcanza.

KILLER

Esta arma opcional es un campo de fuerza que rodea al Bombardero Tempestuoso y lo protege de los ataques del enemigo y destruye al mismo tiempo toda nave que roza su esfera de acción.

Este campo de fuerza se desvanecerá automáticamente pasado un cierto lapso de tiempo debido a la tremenda energía que utiliza, pero no puede ser cancelado por el piloto. Además se debe tener en cuenta que reduce un poco la capacidad defensiva de la nave y por lo tanto debe emplearse solamente cuando es absolutamente necesario. Si se usa demasiado, se agotará la capacidad defensiva del bombardero con el peligro que esto significa.

Arma secreta

Los bombarderos disponen todavía de un arma opcional extra, pero por el momento toda información referente a la misma es secreta para evitar que caiga en manos enemigas. Solamente los mejores pilotos podrán, a su debido tiempo, hacer uso de la misma.

3. Escenario de la operación

Ahora pasaremos a explicar las distintas escenas del juego. Hay 6 escenas en total con una duración de aproximadamente 4 minutos cada una. Estas escenas son mucho más largas que las de otros juegos (aproximadamente el triple), y como en cada una se ha previsto un intervalo de descanso, podríamos decir que en realidad hay 12 escenas.

Las escenas 1, 3 y 5 se desarrollan en el espacio y los jugadores deben evitar por todos los medios de no chocar contra los meteoritos. Debido a su enorme tamaño, los meteoritos no pueden ser destruidos con ninguna de las armas disponibles. Al final de cada escena aparecerá una enorme estación espacial de combate que uno debe intentar destruir en la medida que sea posible.

La escena 2 se desarrolla en el planeta enemigo. Las bases y otras instalaciones enemigas están esparcidas a lo largo y a lo ancho del desolado paisaje de cráteres y valles rocosos. El enemigo defenderá sus bases enviando cazas para destruir al bombardero.

La escena 4 comprende el acercamiento final a la base central del enemigo y el combate aéreo sobre la misma. Por tratarse de la base central, el número de cazas enemigos y la ferocidad del combate aumentarán notablemente. Hay ciertos lugares por los que es posible burlar la red de radares que protegen la base, pero el menor error ocasionará la destrucción total del Bombardero Tempestuoso. Si uno consigue llegar hasta el final de la escena verá aparecer ante sí el reactor fotónico que se encuentra en el centro de la base... y si uno consigue destruirlo, entonces la operación LAYDOCK habrá alcanzado un cierto nivel de éxito.

Después de este punto, las escenas comenzarán a repetirse en orden otra vez y por lo tanto te deseamos buena suerte... no creas que vas a ser ascendido a coronel solamente por alcanzar la escena 6.

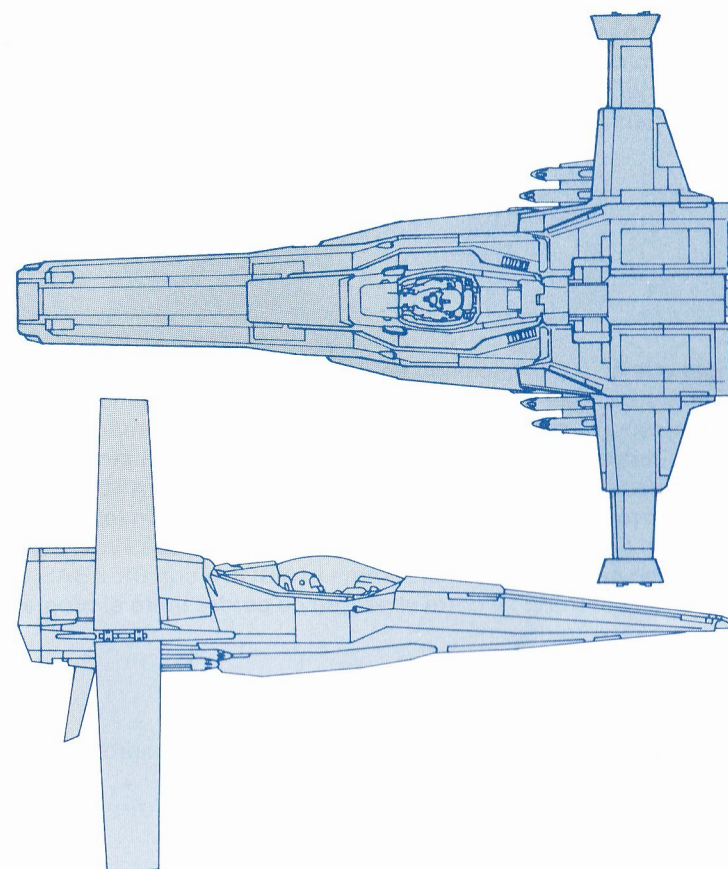
4. Niveles de destreza

Varias veces a través de este manual hemos empleado el término nivel, pero aunque uno tenga una idea aproximada de lo que significa, nunca podrá saberlo con seguridad.

Lo que nosotros queremos decir por nivel es la experiencia y capacidad del jugador. Si uno pasa con éxito una escena o destruye más del 90% de los cazas enemigos en la misma, el nivel aumentará en un punto. Hay muchos otros factores que afectan el nivel y por lo tanto éste puede aumentar también en otras circunstancias. Si alguien piensa que podrá aumentar su nivel quedándose en la escena 1 por mucho tiempo sin correr peligro se equivoca. El máximo nivel que uno puede alcanzar es fijo para cada escena y al menos uno avance en el juego, su nivel no podrá superar este límite.

Además, el nivel determina las armas opcionales disponibles y por lo tanto es importantísimo para triunfar. Hay momentos que es mejor esperar antes de pasar al nivel siguiente como en la escena 3, donde no disponer de un lanzamisiles sería una seria desventaja. De esto se deduce que hay que planear cuidadosamente la estrategia a seguir antes de pasar de una escena a la siguiente.

STORY GUNNER

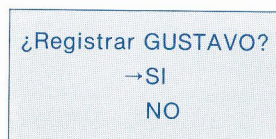


Anchura total	: 7,62 metros (5,08 metros con las alas plegadas)	Velocidad máxima	: 3,3 Mach (en la atmósfera)
Longitud total	: 9,54 metros	Velocidad de crucero	: 1,75 Mach
Altura total	: 6,30 metros	Motor	: P&W F10000-YZR-7000
Peso de despegue	: 6.381 kg. (con 4 misi- les BULLPUP)	Empuje	: 2 × 14.780 kg
		Tripulación	: 1

5. Registro de datos

Como hemos mencionado anteriormente, LAYDOCK no es un juego que uno pueda completar en un solo día. Por este motivo es posible registrar y almacenar los datos del juego actual (puntaje, nivel, armas opcionales y escenas completadas con éxito), para continuar jugando a partir de la misma situación más tarde.

Cuando termina un juego el programa regresará automáticamente al punto 4 "Selección del menú" descrito con anterioridad. Al elegir REGISTRO DE DATOS del menú, el programa preguntará lo siguiente:



```
¿Registrar GUSTAVO?
→SI
NO
```

Verificar que el disco esté en la unidad A y pulsar la tecla de retorno. Un disco tiene capacidad para registrar los datos de 10 jugadores distintos, pero si el registro se realiza bajo un nombre usado con anterioridad, los datos viejos registrados bajo este nombre serán borrados. Cuando el espacio para registrar datos del disco que contiene el programa LAYDOCK está lleno, se pueden registrar más datos usando otros discos. En tal caso, asegurarse de que el disco haya sido inicializado (no usar discos vírgenes). Nunca utilizar el disco que contiene el programa LAYDOCK con DISKBASIC o MSXDOS, en caso contrario se corre el peligro de perder tanto el programa como los datos registrados.

6. Enemigos

Las fuerzas de combate del enemigo pueden dividirse aproximadamente en los tres tipos siguientes:

6-1 Cazas

Hay unos 20 tipos diferentes de cazas, cada uno de los cuales vuela de una forma distinta. Para salir airoso del enfrentamiento es necesario determinar inmediatamente el tipo de caza y su forma de volar durante el combate. Tener mucho cuidado porque los cazas enemigos dispararán sus cañones de partículas tan pronto como comiencen a atacar.

6-2 Estaciones espaciales

Hay tres tipos de estaciones espaciales, ninguna de las cuales podrá ser destruida si no se destruyen primero todos sus lanzamisiles, cañones de rayos laser y cañones volcánicos... y éstos se cuentan por docenas. Constantemente despegarán nuevos cazas de las estaciones espaciales para defenderlas.

6-3 Bases terrestres

Hay aproximadamente 15 tipos de bases terrestres. Algunas de ellas poseen para su defensa misiles tierra-aire, y otras ocasionarán el aumento de la capacidad defensiva del Bombardero Tempestuoso cuando éste las destruya. Por lo tanto es imprescindible poder distinguir inmediatamente de que tipo de base se trata.

T&ESOFT Inc.

1810 YUTAKAGAOKA, MEITO-KU, NAGOYA CITY 465
JAPAN
PHONE 052 (773) 7770 FAX GII, GIII (775) 8168

Made in Japan/Fabriqu  au Japon