

## LASER SQUAD

### INTRODUCCION

Laser Squad es un juego táctico de guerra para uno o dos jugadores que simula con gran fidelidad varios aspectos del nivel de combate individual. Tomará algún tiempo para un jugador nuevo familiarizarse con todos los aspectos del sistema. Te recomendamos que cargues el programa y vayas a través de la primera sección de este manual que te proporciona una guía básica para practicar el juego. La sección final de este manual te da instrucciones para los cinco escenarios presentados con el programa principal.

### CARGANDO EL JUEGO (CASSETTE)

Laser Squad se carga siempre en dos secciones. Primero debes cargar el programa principal que está localizado al principio de la cara 1 de tu cassette. Cuando esté cargado debes seleccionar qué escenarios deseas jugar y entonces cargar el archivo de datos del escenario adecuado en el programa principal.

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### SPECTRUM 48K ó 128K

1. Conectar la clavija EAR del grabador en la entrada EAR de tu Spectrum.
2. Rebobina la cinta a cara 1.
3. Selecciona el volumen y el tono a un nivel alto.
4. Teclea LOAD " " y presiona la tecla ENTER.
5. Presiona PLAY en el grabador.

#### COMMODORE 64

1. Empieza con el Commodore desconectado.
2. Quita todos los periféricos excepto el joystick, magnetofón y pantalla.
3. Conecta y asegúrate que la cinta está rebobinada a cara 1.
4. Presiona la tecla SHIFT y presiona RUN/STOP.
5. Presiona PLAY en el magnetofón.

#### AMSTRAD CPC 464/6128

1. Rebobina el cassette a la cara 1.
2. Presiona CTRL y presiona la tecla pequeña de ENTER.
3. Presiona PLAY en el magnetofón.

Cuando el programa se ha cargado, para el magnetofón. Selecciona un escenario para jugar presionando el número de escenario. Si quieres cargar un escenario previamente salvado debes presio-

nar "4". LOS ESCENARIOS 1 Y 2 ESTAN LOCALIZADOS DESPUES DEL MENU PRINCIPAL, LUEGO SI HAS SELECCIONADO ESCENARIO 1 Ó 2, PRESIONA PLAY EN EL MAGNETOFON. SI HAS SELECCIONADO UNO DE LOS OTROS ESCENARIOS, REBOBINA LA CINTA AL PRINCIPIO DE LA CARA 2 Y PRESIONA PLAY. SI QUIERES CARGAR EL ESCENARIO 3, 5, 6, ESTAN EN LA CARA B DE LA CINTA. TIENES QUE CARGAR EL MENU EN LA CARA A Y DARLE LA VUELTA A LA CINTA, REBOBINALA Y PRESIONA EL NUMERO DEL ESCENARIO DESEADO.

### **AMSTRAD DISCO**

Teclea RUN'LS y la tecla de RETURN. El programa cargará automáticamente.

### **PARTE 1: JUGANDO EL JUEGO**

#### **GENERALIDADES**

Laser Squad se juega en unas series de turnos de juego. Cada jugador, durante su turno, controla un pequeño número de unidades que representan humanos, droides u otras criaturas.

#### **SELECCION DE JUEGO**

Se te preguntará si quieres una pantalla para uno o para dos jugadores. Si seleccionas la opción un jugador, el ordenador tomará el control de la segunda parte o jugador. Entences se te preguntará a qué nivel quieres jugar. El número de niveles varia entre los escenarios y cuanto más alto es el nivel más difícil es ganar al ordenador. Si estás jugando con dos jugadores sólo el jugador que está en turno deberá ver la pantalla.

Ahora, cada jugador selecciona equipamiento y despliega sus unidades.

#### **SELECCION DE EQUIPAMIENTO**

En cada escenario tienes asignado un número de CREDITOS para gastar en blindajes, armas y munición. Lo primero que tienes que hacer es seleccionar blindaje para cada unidad. Tus unidades se presentan a la izquierda de la pantalla y tu seleccionas blindaje para cada unidad en secuencia. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para seleccionar el tipo de blindaje y presiona FUEGO cuando estés satisfecho con tu selección. Si seleccionas "0" la unidad no tendrá blindaje. Si seleccionas un número de uno a cuatro se le dará a la unidad un tipo de blindaje de acuerdo con las especificaciones que aparecen en la tabla a la derecha de la pantalla.

Una explicación completa de blindaje se incluye en la sección correspondiente.

Después de que has asignado blindaje a cada unidad seleccionas equipamiento. Inicialmente se ilumina el objeto selector. Usa los controles DERECHA e IZQUIERDA para cambiar el objeto. Cada objeto es un símbolo gráfico único y el nombre se muestra junto con el coste de la compra del objeto. Con el propósito de asignar objetos a una unidad utiliza los controles ARRIBA o ABAJO para iluminar la unidad que quieras y entonces utiliza DERECHA para añadir el objeto actualmente seleccionado a esa unidad o IZQUIERDA para quitarlo. No puedes darle un objeto a una unidad si no tienes créditos suficientes o si el peso de esa unidad o límite de tamaño fuese excedido. Una vez que estás satisfecho con tu selección presiona FUEGO dos veces para continuar el juego.

Todas las armas están cargadas con munición cuando se compran pero hay disponible munición extra para cada arma. Consulta la tabla de armamento en la sección correspondiente para detalles en armas y munición.

## DESPLIEGUE

Cada unidad se despliega por turno hasta que todas las unidades están desplegadas en el mapa. El modo despliegue (deployment) muestra el nombre y equipamiento de la unidad a ser desplazada a la derecha de la pantalla y la ventana mapa a la izquierda. Utiliza ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA para mover el cursor blanco centelleante alrededor del mapa hasta que hayas encontrado el cuadro de despliegue que quieres. Cada escenario especificará en qué espacios puedes desplegar. Sitúa el cursor sobre el cuadro y presiona FUEGO para desplegar la unidad.

## OPCIONES DE JUEGO

Antes de que cada turno de juego empiece se te presentará un menú que te permite salvar y cargar juegos. Presiona el número de la opción que deseas o presiona fuego para continuar la partida.

**CAMBIO DE CONTROLES:** Te permite cambiar los controles del juego entre diferentes joysticks o teclados (sólo Spectrum).

**SALVAR PARTIDA:** Te permite salvar a cassette el juego actual. Asegúrate que RECORD y PLAY están presionados en tu magnetofón antes de seleccionar esta opción.

**CARGAR PARTIDA:** Si seleccionas esta opción el juego actual

queda abandonado para cargar un nuevo juego. Se te presentará el mismo menú que aparece cuando el programa principal es cargado primero.

**VERIFICAR PARTIDA:** Si has salvado el juego actual a cinta, utiliza esta opción para asegurarte que está salvado correctamente.

## **MODO CURSOR**

En todo momento, el juego está en uno de estos tres modos distintos: **MODO CURSOR**, **MODO SELECCION** o **MODO FUEGO**. Cada turno de juego empieza en Modo Cursor que simplemente te permite mover el cursor alrededor del mapa utilizando **ARRIBA**, **ABAJO**, **DERECHA** e **IZQUIERDA**. El display a la derecha de la pantalla muestra información acerca del espacio del mapa bajo el cursor como sigue:

<b>MAPA:</b>	El nombre de las características del terreno como puede ser hierba (grass), floor (piso), wall (pared), etcétera.
<b>OBJETO:</b>	El nombre de cualquier objeto sobre el suelo.
<b>UNIDAD:</b>	El nombre de cualquier unidad bajo el cursor.
<b>OBJETO EN USO:</b>	El objeto que la unidad está usando, si está haciéndolo.

## **OPCIONES MODO CURSOR**

Laser Squad está controlado por una serie de menús que son simplemente listas de diferentes opciones disponibles para ti en cualquier momento. Para que se presente un menú, sea cual sea el modo en el que estás, presiona **FUEGO**. Utiliza **ARRIBA** y **ABAJO** para iluminar la opción elegida y presiona **FUEGO** para seleccionar la opción. Las opciones disponibles en el modo cursor son:

<b>SELECT:</b>	Si el cursor está situado sobre una de tus unidades y quedan APs se te permitirá seleccionar esa unidad para movimiento y otras acciones. Una vez que selecciones esta opción introducirás modo selección.
----------------	--

- INFO:** Si el cursor está situado sobre cualquier unidad puede mostrarse información sobre esa unidad.
- NEXT UNIT:** Esta opción mueve el cursor simplemente a otra unidad amiga con APs sobrantes.
- SCANNER:** Un mapa estratégico del área completa de juego puede mostrarse, enseñando las posiciones de todas tus unidades y cualquier unidad o unidades enemigas que estén actualmente localizadas.
- CANCEL:** Esta opción en cada menú limpia el menú y te devuelve al modo actual.

### **MODO SELECT**

En el modo Select, el display de mensajes a la derecha de la pantalla muestra información esencial acerca de la unidad que has seleccionado (ver figura 1). Una vez que has seleccionado una unidad los controles direccionales se usan para mover la unidad como sigue:

- IZQUIERDA:** Girar la unidad a la izquierda.
- DERECHA:** Girar la unidad a la derecha.
- ARRIBA:** Mover la unidad adelante en la dirección que está encarando.
- ABAJO:** Mover la unidad atrás.

### **MOVIMIENTO (MOVEMENT)**

Mover una unidad costará siempre Puntos de Acción, dependiendo del terreno sobre el que haya sido movida. Moviendo diagonalmente costará un extra de dos APs y girando una unidad 45° costará un AP. Si intentas mover a un terreno impenetrable la unidad atacará al terreno y posiblemente se destruirá.

Se te permite mover la unidad seleccionada sobre unidades amigas pero no puedes terminar nunca el movimiento sobre una unidad amiga. Las únicas opciones disponibles para una unidad sobre otra son continuar moviendo o seleccionar la opción **END MOVE** del menú. Si seleccionas la opción **END MOVE** la unidad será situada sobre el último espacio vacío que ha ocupado.

## SELECCIONA MODO DISPLAY

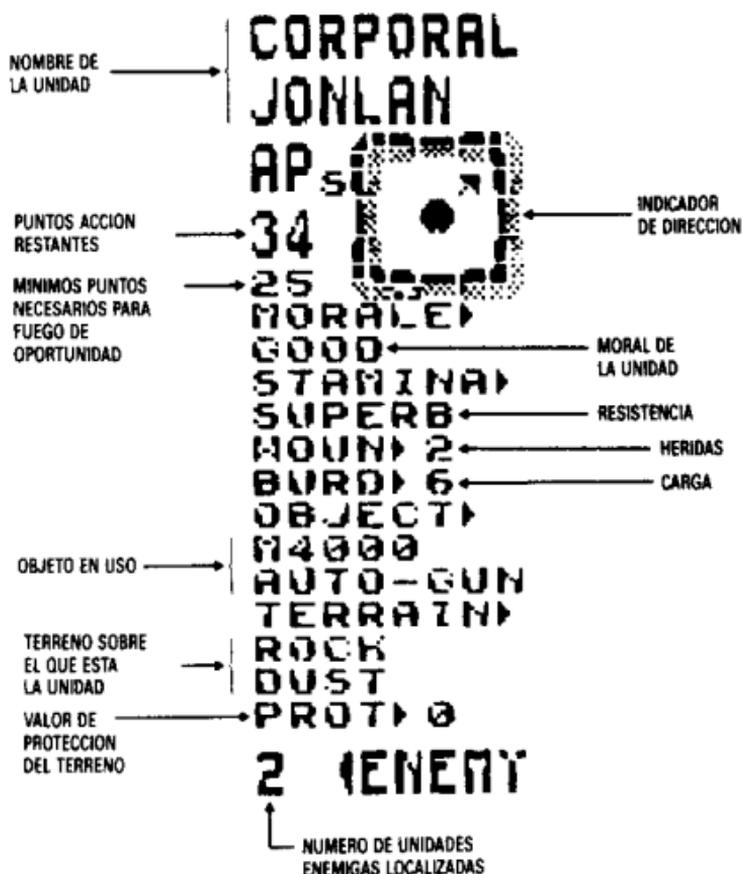


FIGURA 1

## COMBATE CUERPO A CUERPO (CLOSE COMBAT)

Para entrar en combate cuerpo a cuerpo mueve simplemente tu unidad sobre una unidad enemiga. El display CLOSE COMBAT a la derecha te mostrará qué arma está usando la unidad (si está usando alguna), la precisión —accuracy— (% de oportunidades de alcanzar el blanco, el coste de AP, los daños y la localización del objetivo.

## LINEA DE VISION (LINE OF SIGHT)

Laser Squad utiliza un sistema de movimiento oculto que significa que las unidades enemigas no aparecerán en el mapa a menos que no estén en el campo de visión de una de tus unidades.

## SELECCION MODO OPCIONES

En el modo select están incluidas las siguientes opciones:

**END MOVE**  
(FIN MOVIMIENTO): Termina la selección de la unidad y vuelve al modo cursor. La unidad puede ser todavía reseleccionada si todavía tiene APs disponibles.

**FIRE**  
(FUEGO): Si la unidad tiene un objeto en uso puede ser disparado o lanzado. Seleccionando esta opción cambia el display al modo fuego.

**CHANGE**  
(CAMBIO): Si la unidad tiene uno o más objetos esta opción se utiliza para seleccionar un objeto a usar o cambiar el objeto en uso. Los objetos de la unidad se muestran en la pantalla con la cantidad de munición, peso y tamaño de cada objeto. El puntero blanco a la izquierda muestra qué objeto está actualmente en uso, si hay alguno en uso. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para mover el puntero al objeto que quieres usar y presiona FUEGO para cambiar el objeto.

**PICK-UP**  
(COGER): Si la unidad está parada en un espacio con uno o más objetos en el suelo, estos objetos pueden cogerse. Usa los controles ARRIBA y ABAJO para mover el puntero al objeto que quieres coger y

presiona fuego para ejecutar la acción. Si no quieres coger ningún objeto mueve el puntero a CANCEL y presiona fuego.

**DROP  
(SOLTAR):**

Si la unidad tiene un objeto en uso puede ser soltado costando 10 % de su renta de APs. Es posible esconder un objeto que se suelta, dependiendo del tamaño del objeto y de la capacidad del terreno en que la unidad está situada. Por ejemplo, puedes esconder una granada en una maceta pero no un rifle.

**LOAD  
(CARGAR MUNICION):**

Si una unidad utiliza un arma de combate a distancia y dispone al mismo tiempo de munición apropiada para esa arma, puede ser cargada con nueva munición costando 50 % de la renta de APs de la unidad.

**PRIME  
(CEBAR):**

Si la unidad tiene una granada en uso que no está cebada puede ser cebada a un coste de 20 %. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para modificar el cronómetro y presiona fuego para cebar la granada.

**OPEN  
(ABRIR):**

Si la unidad encara una puerta cerrada, no bloqueada, la puerta puede abrirse. El coste será 20 % de la renta.

**CLOSE  
(CERRAR):**

Si la unidad encara una puerta abierta puede cerrarla. El coste será 20 % de la renta de APs.

**UNLOCK  
(DESBLOQUEO):**

Si la unidad está encarando una puerta bloqueada y está usando la llave correcta, la puerta puede ser desbloqueada. El coste es 25 % de la renta de AP.

**LOCK  
(BLOQUEO):**

Si la unidad encara una puerta desbloqueada puede bloquearla si está usando la llave correcta. El coste es 25 % de la renta de APs.

**SCANNER:**

El mapa estratégico puede mostrarse sin coste de APs.

**CANCEL**  
**(CANCELAR):**

Limpia el menú y vuelve al movimiento.

## **MODO FUEGO**

Cuando seleccionas FUEGO el display principal cambiará de un mapa en perspectiva a un mapa Línea de Fuego que muestra todo el terreno que obstaculiza el tiro o el lanzamiento. Todas las unidades se sustituyen con una mancha representando el área objetivo de cada unidad. El cursor cuadrado es sustituido por un cursor en forma de punto de mira para apuntar los disparos. El display de información a la derecha muestra el arma que se está usando y la información esencial para combate a distancia (ver figura 2). Para disparar un arma mueve el cursor punto de mira al punto deseado, presiona FUEGO para que aparezca el menú modo fuego y selecciona el tipo de tiro que requieres. No estarás en disposición de tirar un disparo si el cursor está fuera del campo de visión de la unidad.

## **OPCIONES DEL MODO FUEGO**

En el Modo Fuego están disponibles las siguientes opciones:

**AUTO:**

Fuego automático es una ráfaga de fuego continuo entre dos puntos específicos. Un mínimo de tres disparos tienen que ser disparados y la unidad tiene que tener APs suficientes para tres autodisparos al menos para seleccionar esta opción. Una vez que has seleccionado fuego automático debe seleccionar un segundo punto objetivo dentro del campo de visión de la unidad. Presiona fuego cuando has movido el cursor al punto deseado. Se te preguntará para seleccionar el número de disparos que quieres hacer desde tres hasta el máximo permitido por los Puntos de Acción de la unidad. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para cambiar el número de tiros y presiona FUEGO para ejecutar los tiros.

**SNAP**  
**(INSTANTANEO):**

Un disparo rápido o instantáneo es un tiro simple, pero es más preciso que el fuego automático.

## DISPLAY DEL MODO FUEGO

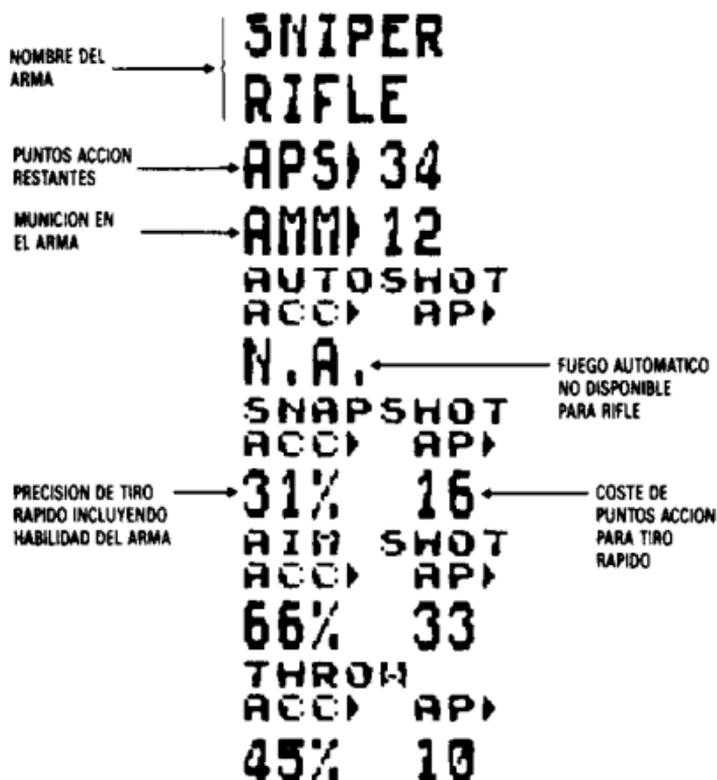


FIGURA 2

<b>AIM (PUNTERIA):</b>	Un disparo apuntado es el tipo de tiro más preciso pero necesita más Puntos de Acción.
<b>THROW (LANZAR):</b>	Cualquier objeto puede lanzarse hasta una distancia determinada por la fuerza de la unidad dividida por el peso del objeto. Un objeto no podrá ser lanzado nunca más lejos que la distancia permitida por el cursor para conservar una precisión relativa en el lanzador. La precisión del lanzamiento es equivalente al ratio de agilidad de la unidad y el coste es 20 % de la renta de APs de la unidad. Si un objeto lanzado alcanza a otra unidad puede ser recuperado si la unidad receptora hace cara al lanzador y no tiene otro objeto en uso. Si el objeto no es atrapado caerá a los pies de la unidad.
<b>INFO:</b>	Si el cursor está sobre una unidad se podrá mostrar información sobre esa unidad.
<b>END FIRE (FIN DE FUEGO):</b>	Termina el modo FUEGO y vuelve al modo selección.
<b>CANCEL:</b>	Limpia el menú.

## **FUEGO DE OPORTUNIDAD**

Es una característica esencial de las tácticas empleadas en Laser Squad. Si una unidad conserva al menos la mitad de sus APs al final del turno de juego, podrá efectuar un tiro de oportunidad. Durante el turno de tu contrario el fuego de oportunidad se pondrá en funcionamiento cuando una unidad enemiga se mueve el campo de visión de tu unidad. Se te enviará automáticamente al modo fuego, lo que te permitirá hacer fuego sobre la unidad enemiga. Una vez que selecciones la opción END FIRE (fin de fuego) tu contrario puede continuar con su turno.

## **CALCULOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO**

La precisión de combate cuerpo a cuerpo está determinada por la suma de los factores siguientes:

1. La precisión básica de combate cuerpo a cuerpo del arma.

2. Añade el factor de agilidad determinado por el bono de agilidad de las armas y la agilidad de la unidad atacante.
3. Resta toda la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por el frente.
4. Resta la mitad de la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por un lado.
5. Resta un cuarto de la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por detrás.

## CALCULOS EN COMBATE A DISTANCIA

La precisión de combate a distancia está determinada por la suma de los siguientes factores:

1. La precisión básica del arma dependiendo del tipo de disparo.
2. Si el disparo es un tiro rápido o instantáneo añade el bono de habilidad determinado por la habilidad del arma y la habilidad de la unidad atacante.
3. Si el disparo es automático añade entonces solamente la mitad del bono de habilidad calculado anteriormente.
4. Si el disparo es con puntería añade entonces el doble del bono de habilidad calculado anteriormente.

## PARTE 2: ESCENARIOS

### ESCENARIO UNO: LOS ASESINOS

#### DESPLIEGUE

**ESCUADRA ASESINA:** Desplegada en los cuadros de despliegue rojos y amarillos alrededor de la casa. La entrada a la casa puede conseguirse abriendo las puertas del este o el oeste.

**ESCUADRA DROIDE:** Sterner Regnix y su cuerpo de guardia de droides de combate despliega en los cuadros azules dentro de la casa.

#### CONDICIONES DE VICTORIA

**ESCUADRA ASESINA:** Si los asesinos consiguen eliminar a Sterner Regnix ganan el juego.

**ESCUADRA DROIDE:** La escuadra droide gana el juego si consiguen eliminar a todos los asesinos y Sterner Regnix permanece vivo.

	WEIGHT	SIZE	CONSTITUTION	AP COST IN MAP	% CLOSE COMBAT COST	% CLOSE COMBAT ACCURACY	CLOSE COMBAT DAMAGE	% CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS	% CLOSE COMBAT AGILITY BONUS	% AUTO SHOT AP COST	% AUTO SHOT ACCURACY	% SNAP SHOT AP COST	% SNAP SHOT ACCURACY	% AIMED SHOT AP COST	% AIMED SHOT ACCURACY	% SKILL FACTOR	RANGED COMBAT DAMAGE FACTOR	AMMUNITION CAPACITY	AMMUNITION TYPE
M4000 AUTO GUN	10	12	106	2	25	40	8	20	10	3	5	25	16	50	40	8	46	20	M4000 GUN CLIP
MARSEC AUTO GUN	12	14	116	2	25	38	10	20	9	6	5	25	18	50	45	8	58	20	MARSEC GUN CLIP
SNIPER RIFLE	7	8	98	1	20	52	8	20	13	-	-	33	26	67	13	52	12	RIFLE CLIP	
MARSEC PISTOL	6	4	100	0	20	50	6	17	17	-	-	13	10	25	22	7	40	6	PISTOL CLIP
L50 LAS GUN	16	14	120	2	33	34	10	17	10	5	4	20	12	50	24	5	30	40	L50 LAS PACK
HEAVY LASER	28	34	126	3	50	24	11	17	7	3	3	17	10	33	16	6	45	50	HEAVY LAS PACK
ROCKET LAUNCHER	12	22	86	3	50	26	9	14	8	-	-	33	10	67	18	5	160	1	ROCKET
DAGGER	3	2	60	0	17	58	20	13	33	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AP50 GRENADE	2	2	60	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	90	-	-
EXPLOSIVE	15	8	80	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	-	-
M50 AUTO PISTOL	5	4	103	0	25	26	5	25	13	10	3	20	12	50	30	5	42	12	PISTOL CLIP
L80 LAS GUN	14	18	112	2	25	30	8	17	8	-	-	25	28	50	64	4	48	10	L80 LAS PACK
PUMP SHOT GUN	9	9	106	0	25	40	8	20	14	-	-	25	16	50	38	7	64	6	SHOT GUN CLIP
M5 AUTO CANNON	26	30	120	3	33	26	11	17	7	13	8	25	20	50	40	7	78	12	CANNON CLIP
MK-1	14	12	136	1	25	36	8	17	13	6	12	33	24	33	57	10	53	30	MK-1 CLIP
AP75 GRENADE	4	3	130	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	160	-	-
LIGHT SABRE	5	4	180	0	20	46	84	17	33	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

FIGURA 3

## ESCENARIO DOS: ASALTO A MOONBASE

### DESPLIEGUE

**LASER SQUAD:** Despliega en los cuadros rojos y amarillos fuera de Moonbase. Sólo se puede ganar la entrada abriendo los aireadores.

**OMNI CORP:** Despliega en los cuadros magenta dentro de Moonbase.

### CONDICIONES DE VICTORIA

**LASER SQUAD:** Para garantizar la victoria deben ser destruidos un número importante de Bancos de Datos y Analizadores. Un banco de datos reporta 5 puntos y un analizador 2 puntos. Laser Squad gana si consigue 100 puntos de victoria.

**OMNI CORP:** La Corporation Omni gana si son eliminados todos los rebeldes Laser Squad.

---

## ESCENARIO TRES: RESCATE DE LAS MINAS

### DESPLIEGUE

**LASER SQUAD:** Despliega en los cuadros rojos y amarillos en la parte superior izquierda y derecha del mapa.

**METALIX CORP:** Despliega en los cuadros azules en el complejo minero.

### CONDICIONES DE VICTORIA

**LASER SQUAD:** Los tres prisioneros deben escapar para garantizar la victoria. Una vez que un prisionero ha salido de su celda, debe desplazarse hasta una puerta de ascensor y montar en el ascensor para evadirse.

**METALIX CORP:** Gana si matan al menos a cinco rebeldes.

---

## ESCENARIO CUATRO: LAS HORDAS CYBER

### DESPLIEGUE

**ESCUADRA REBELDE:** Los rebeldes deben desplegarse en los

cuadros rojos dentro del área principal de la base a la derecha del mapa.

**ESCUADRA DROIDE:** Los droides deben desplegarse en los cuadros azules en la parte superior izquierda e inferior izquierda de la base.

#### **CONDICIONES DE VICTORIA**

**ESCUADRA REBELDE:** En el juego de dos jugadores, los rebeldes deben eliminar los ochos droides para ganar. En la versión un jugador, los droides reciben refuerzos. Los rebeldes deben destruir 100 puntos victoria por valor de droides para ganar.

**ESCUADRA DROIDE:** Gana si destruyen al menos cinco de los núcleos estabilizadores o si matan a toda la escuadra rebelde.

---

#### **ESCENARIO CINCO: VALLE PARAISO**

##### **DÉSPLIEGUE**

**ESCUADRA REBELDE:** Deben desplegarse en los cuadros rojos y amarillos en el lado izquierdo del valle.

**ALIENS:** No tienen fase de despliegue. Lo hacen al azar en su terreno natural.

#### **CONDICIONES DE VICTORIA**

**ESCUADRA REBELDE:** Deben llevar el artilugio de seguridad, que inicialmente lleva Corporal Hansen, sobre el lado derecho del valle.

**ALIENS:** Ganan si matan a todos los rebeldes.

---