



Hintergrundgeschichte	4
Operation A-301: Die zweite Invasion des feindlichen Hauptplaneten	6
Systemanforderungen	7
Installation	8
Steuerung	9
Spielbeginn	9
Bildschirmanzeigen	10
Optionsmenü	11
Steuerung ändern	11
Spielablauf	12
Power-ups	13
Level-Beschreibungen	14
Strategische Tips	17
Troubleshooting	18
Kundenservice	19



HINTERGRUNDGESCHICHTE

A.M. -0025

Ein weltumspannendes Kommunikations- und Informationssystem, das alle Computernetzwerke, Bibliotheken und Archive weltweit miteinander verbindet, wurde fertiggestellt. Als somit alle wissenschaftlichen Kapazitäten und Einrichtungen, sämtliche gesammelten Informationen, kurzum, das gesamte Spektrum menschlichen Wissens an allen Orten der Erde zugänglich wurde, sah sich die Wissenschaft in der Lage, ungeahnte Fortschritte zu erzielen.

A.M. -0016

Die Theorie von der "Generierung neuer Materie durch Rekonfiguration der atomaren Struktur" wurde etabliert. Nach ihrer praktischen Umsetzung begann man mit der Konstruktion gewaltiger Materie-Generierungswerke.

A.M. 0000

Das MGAM-System (Materiegenerierung durch atomare Manipulation) wurde entwickelt. Mit seiner Hilfe konnte die Menschheit nun erstmals wertlose in wertvolle Materie umwandeln. Dadurch sah man sich endlich in der Lage, eines der größten Probleme zu beseitigen, das in der Vergangenheit stets ein Auslöser für Chaos und Krieg war: Der Streit um die Verteilung der knappen Ressourcen der Erde.

Das MGAM-System und der es steuernde Computer CON-HUMAN stellten die Lösung für Probleme dar, die man bis dato für unüberwindlich gehalten hatte. Zudem versprachen sie, der Schlüssel zu einem bisher nicht für möglich gehaltenen Fortschritt zu sein. Die Menschheit glaubte nun, einen neuen Höhepunkt in der Evolutionsgeschichte erreicht zu haben.

Völlig versessen auf die Einführung einer mechanisierten Zivilisation und die Vorteile, die sie mit sich zu bringen versprach, begann man eine neue Zeitrechnung: Anno Machinae (A.M.).

A.M. 0013

Die Kolonisierung benachbarter Planeten wurde vorbereitet. Noch im selben Jahr wurde zu diesem Zweck das Weltraum-Verteidigungskorps Vereinter Planeten (WVKVP) gegründet.

A.M. 0054

Pläne zur Erkundung angrenzender Sternensysteme wurden ausgearbeitet.

A.M. 0098

Die Erkundungsflotten kehrten eine nach der anderen zurück. Es war das gleiche Jahr, in dem CON-HUMAN zum ersten Mal Funktionsstörungen zeigte. Die von CON-HUMAN gesteuerte Wetter-Kontrolleinheit entwickelte schwere Funktionsfehler, die zu Naturkatastrophen gigantischen Ausmaßes führten. Natürlich wurden auch zweifelnde Stimmen laut, ob es denn zu verantworten sei, solch essentielle Softwarebereiche einem einzelnen, obendrein noch eigenständig denkenden Computer zu überlassen. Doch das blinde Vertrauen in CON-HUMAN machte die Ohren der Menschen taub für solche Warnungen.

A.M. 0105

Schließlich wurde sogar die Atmosphären-Kontrolleinheit von diesen Fehlfunktionen betroffen. Der Sauerstoffanteil in der Atmosphäre reduzierte sich fortan kontinuierlich.

A.M. 0108

Schließlich verweigerte das globale, neuronale Netzwerk CON-HUMAN sämtliche Befehle und begann ohne Vorwarnung mit willkürlichen Massentötungen. Zwar stellten sich die irdischen Streitkräfte CON-HUMAN mutig entgegen, da aber der Großteil ihres taktischen Potentials von ihm abhängig war, sollten sich ihre Bemühungen als zum Scheitern verurteilt erweisen.

A.M. 0120

CON-HUMAN begann damit, die Lebensbedingungen seinen eigenen Standards anzupassen. Er reduzierte den Sauerstoffanteil der Luft auf unter 0,0001% und senkte die durchschnittliche Temperatur auf -10°C. Unter diesen für Menschen extrem lebensfeindlichen Bedingungen setzte CON-HUMAN seine gnadenlose Ausrottung der Menschheit fort.

A.M. 0123

Die verbliebenen Menschen wurden sich der gesamten Tragweite der Entscheidungen von CON-HUMAN bewußt. Das äußere Erscheinungsbild der Erdoberfläche blieb zwar unangetastet, doch im Erdinneren war jegliches Magma versiegt. Statt dessen ertönte nur noch der metallische Klang lauflastiger Kraftwerke aus der Tiefe.

A.M. 0130

In letzter Konsequenz kam es zu der größten Evakuierung in der Geschichte der Menschheit. Und die wenigen, die bei der Evakuierung nicht erfaßt werden konnten und auf der Erde oder im Orbit zurückblieben, wurden später von Verbänden der WVKVP aufgelesen und auf Kolonien außerhalb von CON-HUMANs Einflußsphäre gebracht. Aus Platzmangel mußten einige sogar auf Planeten ausweichen, deren Lebensbedingungen wenig angenehm waren, und andere wiederum gaben resigniert die Suche nach einer neuen Heimat auf und wurden zu Weltraum-Nomaden.

A.M. 0180

Ein halbes Jahrhundert war seit der Evakuierung vergangen. Die Menschheit sah sich auf den trostlosen Planeten und in der Kälte des Weltraums nur mit Tod und Leid konfrontiert. Aber die Erinnerung an ihre alte Heimat war auch nach all der Zeit noch lebendig.

Heimweh, Reue und Verzweiflung: Diese Gefühle drängten sich den Menschen beim Anblick ihrer neuen Lebensräume auf.

Doch die Stunde der Wahrheit ist gekommen!

Die Menschheit muß sich nun der alles vernichtenden Kraft von CON-HUMAN entgegenstellen. Diese letzte Konfrontation wird über Fortbestand oder Untergang aller verbliebenen Menschen entscheiden.

Unter Aufbietung aller militärischen Mittel gilt es, die Invasion des feindlichen Hauptplaneten zu wagen.

(Auszüge aus Mistroff E. Neumanns "Eine Absolution für das Verbrechen der Anno-Machinae-Ära", A.M. 0180)



OPERATION A-301: Die zweite Invasion des feindlichen Hauptplaneten OPERATION RAYFORCE

Das CON-HUMAN-System setzte seine Waffenproduktion fort, und das in einem solchen Maßstab, daß nicht nur unser eigener Fortbestand, sondern auch der jeglichen Lebens bedroht war. Die feindliche Flotte unternahm inzwischen auch einige Angriffsoperationen, die viele der neu gefundenen Welten der Menschheit in Schutt und Asche legten. Es wurde schnell klar, daß es nur noch einen Ausweg aus dieser Lage geben konnte: Die Zerstörung des Hauptplaneten des Systems – der Erde.

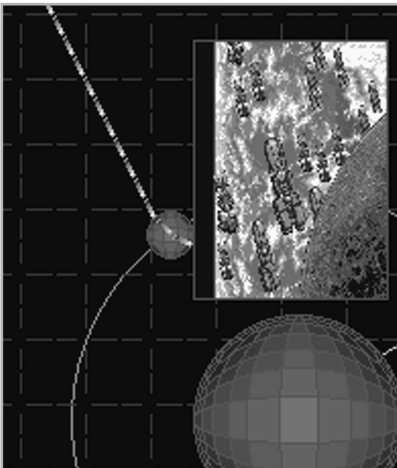
Die erste Invasion

Bedauerlicherweise schlug die erste Invasion völlig fehl. Unsere Truppen wurden vernichtend geschlagen. Alle Hoffnungen der Menschheit ruhen nun auf dem zweiten Invasionsversuch.

Die zweite Invasion

Die Hauptschwierigkeit beim zweiten Versuch besteht darin, die feindlichen Linien mit den geringen verbliebenen Mitteln zu durchbrechen. Zu dieser Stunde sammeln sich die Überreste unserer Flotte in 400.000 km Entfernung zur Erde und verschanzen sich im toten Winkel des Mondes. Die Chancen für einen Durchbruch an dieser Stelle werden als relativ vielversprechend angesehen, da sich die feindliche Verteidigungsbasis auf dem Mond an vorderster Front (Areal 1) noch im Aufbau befindet. Doch die wirklichen Schwierigkeiten werden danach folgen...

Die feindliche, orbitale Flotte wartet im riesigen Asteroidenfeld (Areal 2), das schon zur Zeit der ersten Invasion als Ausgangspunkt für militärische Operationen diente, um jeden Ansturm abzufangen. Die Strategie ist nun, diese orbitale Flotte in ablenkende Scharmützel mit unseren Resttruppen zu verwickeln. Gleichzeitig soll eine überaus wendige und kleine Angriffseinheit unentdeckt vorrücken.



Schritt 1

Unsere gesamte Restflotte wird gegen die feindliche Flotte in Areal 2 positioniert. Durch dieses Aufgebot gelingt es uns hoffentlich, die dicht stationierten feindlichen Formationen abzulenken und über das gesamte Areal zu verteilen. Dies soll die Aufmerksamkeit des feindlichen Kommandosystems ablenken.

Schritt 2

Die überaus wendige und kleine Angriffseinheit macht sich das Ablenkungsmanöver in Areal 2 zunutze und dringt in Areal 1 vor. An der abgelenkten orbitalen Flotte (Areal 2) vorbei und den Mond (Areal 1) hinter sich lassend, fliegt die Einheit weiter mit dem Ziel zum Hauptplaneten, den dort installierten Kern des Systems zu zerstören.

Um den Erfolg dieser Strategie zu garantieren, muß eine Angriffseinheit, die einerseits so kompakt, andererseits so durchschlagskräftig wie möglich ist, zum Einsatz kommen. Zu diesem Zweck wurde unter dem Codenamen "Rayforce" der vielseitig einsetzbare Angriffsjäger RVA-818 X-LAY entwickelt und in den Kampf geschickt.

Der X-LAY stellt einen neuen Höhepunkt der menschlichen Technologie dar, und obwohl seine Wendigkeit, seine Langstrecken-Standardwaffe (der "Lock-On-Laser") und seine Panzerung bisher nur in Kampfsimulationen getestet wurden, hält man sie für mehr als ausreichend. Man entschied sich für den Einsatz von zwei X-LAY-Jägern bei der Invasionsoperation.



SYSTEMANFORDERUNGEN

- IBM-PC oder kompatibel.
- Pentium 60 MHz oder schneller.
- 12 MByte RAM oder mehr.
- Grafikkarte und Soundkarte, die 100% Microsoft DirectX kompatibel sind.
- 25 MByte Festplattenspeicher oder mehr.
- 2x CD-ROM-Laufwerk.
- Monitor, der mindestens eine Auflösung von 640x480 in 256 Farben darstellen kann.
- Windows 95.

*Windows 95-kompatible Joysticks und Gamepads mit mindestens 2 Knöpfen können ebenfalls benutzt werden.

Empfohlenes System:

- Pentium 90 MHz oder schneller.
- 16 MByte RAM oder mehr.
- 4x CD-ROM-Laufwerk oder schneller.

Um **Layer Section** voll genießen zu können, sollten Sie eines der folgenden Gamepads verwenden:

- Microsoft Sidewinder Gamepad
- Blaster Gamepad



INSTALLATION

Starten Sie Windows 95 und legen Sie die **Layer Section** CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Der Setup-Bildschirm erscheint nun automatisch. Klicken Sie **Install** an, um die automatische Installation zu starten. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks abgeschaltet haben, öffnen Sie bitte über das Startmenü (Eintrag "Programme") den Windows-Explorer. Doppelklicken Sie anschließend im Setup-Verzeichnis auf der CD-ROM von **Layer Section** auf die Datei Setup.exe.

*Über DirectX:

Microsoft DirectX steigert die Leistung von Windows 95-Spielen und anderen Anwendungen. DirectX schafft in den Bereichen Netzwerk, Grafik, Sound und Eingabemedien eine standardisierte Programmschnittstelle. Dieses Produkt setzt DirectX voraus. Während der Installation des Spiels wird Ihr Computer daraufhin überprüft, ob DirectX bereits installiert ist. Gegebenenfalls wird es zusammen mit den Spieldateien installiert (in diesem Fall müssen Sie den Computer nach der Installation neu starten). Wenn das Spiel deinstalliert wird, wird DirectX nicht gelöscht, sondern verbleibt auf Ihrem Computer.

• Spiel starten

Legen Sie die **Layer Section** CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk, und drücken Sie den Play-Button im Menübildschirm. Oder rufen Sie das Startmenü auf und klicken Sie anschließend im Verzeichnis **Programme, Layer Section** den Eintrag **Layer Section** an.

• Spiel deinstallieren

Wenn Sie **Layer Section** später einmal löschen wollen, gehen Sie zur Deinstallation wie folgt vor:

1. Nachdem Sie die CD-ROM eingelegt haben, klicken Sie bitte den Uninstall-Button an, der auf dem Setup-Bildschirm angezeigt wird. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Datenlöschung erfolgt automatisch.

oder:

2. Wählen Sie Einstellungen aus dem Startmenü der Windows 95 Taskleiste aus, und wechseln Sie anschließend in die Systemsteuerung.
 - Doppelklicken Sie auf **Software** innerhalb der Systemsteuerung.
 - Wählen Sie unter Installieren/Deinstallieren den Eintrag **Layer Section** aus, und klicken Sie **Hinzufügen/Entfernen** an.
 - Bestätigen Sie die Deinstallation mit **OK**.Die Daten werden nun automatisch gelöscht.




STEUERUNG

Spieler-1

Tastatursteuerung
(voreingestellt)


Jägersteuerung:


oben: 

unten: 

rechts: 

links: 


Feuerknopf: 

Laserknopf: 

Spieler-2

Tastatursteuerung
(voreingestellt)


Jägersteuerung:


oben: 

unten: 

rechts: 

links: 

Feuerknopf: 

Laserknopf: 

(Tastatureinstellungen können geändert werden)

Joystick

Feuerknopf: Knopf 1

Laserknopf: Knopf 2

MS Sidewinder Gamepad

Feuerknopf: Knopf A

Laserknopf: Knopf B

Startknopf: Startet das Spiel, steigen Sie in ein bereits laufendes Spiel ein.

Feuerknopf gedrückt halten, um Dauerfeuer zu aktivieren (Der Laserknopf feuert den Lock-On-Laser ab)



SPIELBEGINN

Bitte legen Sie die **Layer Section**-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und klicken Sie **Play** im Menü an.

- Demo-Bildschirm

Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie auf START. In der selbstablaufenden Demo des Spiels können Sie sich die Tastenbelegung und das Intro ansehen.

- Titelsbildschirm

Drücken Sie im Titelsbildschirm die Return-Taste für Spieler-1 und/oder die Tabulatortaste für Spieler-2, um das Spiel zu beginnen. Anmerkung: Im Optionsmenü können Sie die START-Taste ändern.

- Optionsmenü

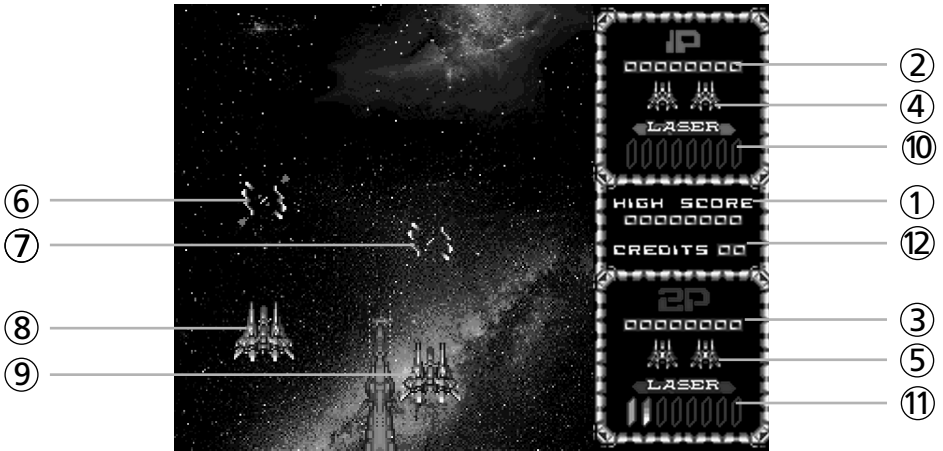
Im Optionsmenü können Sie verschiedene Änderungen vornehmen. Weitere Details finden Sie auf Seite 11.

- Beenden des Spiels

Drücken Sie die Escape-Taste im Titelsbildschirm, um das Spiel zu beenden



BILDSCHIRMANZEIGEN



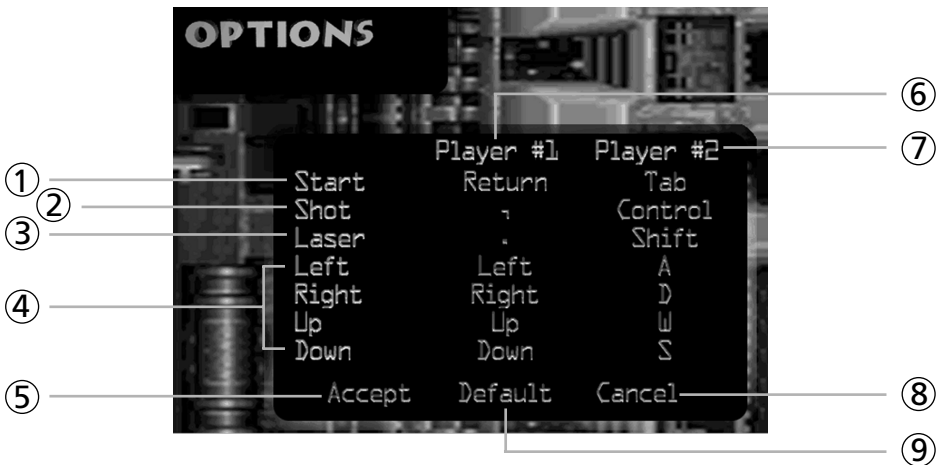
- ① Highscore
- ② Spieler-1 Punkteanzeige
- ③ Spieler-2 Punkteanzeige
- ④ Spieler-1 Jägervorrat (Anzahl der Leben)
- ⑤ Spieler-2 Jägervorrat (Anzahl der Leben)
- ⑥ Spieler-1 Visier (Benutzen Sie das Visier, um Gegner mit dem Lock-On-Laser zu erfassen)
- ⑦ Spieler-2 Visier (Benutzen Sie das Visier, um Gegner mit dem Lock-On-Laser zu erfassen)
- ⑧ Spieler-1 Jäger
- ⑨ Spieler-2 Jäger
- ⑩ Spieler-1 Laseranzeige (Gibt die Anzahl der gleichzeitig möglichen Zielerfassungen an)
- ⑪ Spieler-2 Laseranzeige (Gibt die Anzahl der gleichzeitig möglichen Zielerfassungen an)
- ⑫ Verbleibende Credits (Sie können ohne Rücksetzpunkte fortfahren; Credits werden von Spieler-1 und 2 geteilt)

OPTIONSMENÜ

Sie gelangen in das Optionsmenü, indem Sie im Menü Options anklicken.

- Player-1: Bestimmen Sie die Steuerung für Spieler-1.
- Player-2: Bestimmen Sie die Steuerung für Spieler-2.
- Music: Bestimmen Sie die Lautstärke der Musik.
- SoundFX: Bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.
- About: Hier erfahren Sie, wer an der Entwicklung von Layer Section beteiligt war.
- Done: Verlassen Sie das Optionsmenü.

Steuerung ändern



- ① Bestimmen Sie den Startknopf.
- ② Bestimmen Sie den Feuerknopf.
- ③ Bestimmen Sie den Laserknopf.
- ④ Bestimmen Sie die Jägersteuerung.
- ⑤ Bestätigen Sie Ihre Eingaben.
- ⑥ Spieler-1 Einstellungen
- ⑦ Spieler-2 Einstellungen
- ⑧ Widerrufen Sie die Eingaben
- ⑨ Vorgegebene Einstellungen



SPIELABLAUF

- Layer Section ist ein vertikal scrollendes Shoot'em-up. Die gegnerischen Angriffe lassen sich in zwei Klassen unterteilen: Lufteinheiten (dieselbe Ebene wie Ihr Jäger) und Bodeneinheiten (unterhalb Ihres Jägers).
- Das Spiel besteht aus insgesamt 7 Levels. Besiegen Sie den jeweiligen Endgegner eines Levels, um in den nächsten vorzurücken.
- Falls Ihr Schiff von einem feindlichen Schuß getroffen wird oder mit einem Feind zusammenstößt, wird es zerstört. Der Jägervorrat verringert sich um 1. Ist der Vorrat bei 0 angelangt, und Sie haben bereits alle Ihre Credits verbraucht, heißt es "Game Over".



• Schuß

Mit dem Schuß können Sie alle Lufteinheiten zerstören. Sie können damit keine Bodenziele oder Gegner treffen, die sich nicht auf Ihrer Ebene befinden.



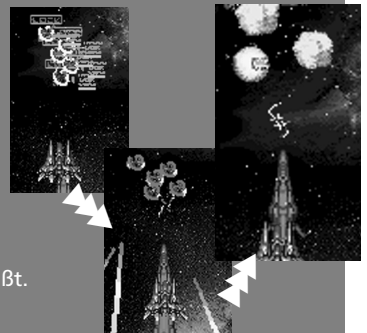
• Lock-On-Laser

Mit dem Lock-On-Laser können Sie Bodenziele und tieffliegende Gegner abschießen. Benutzen Sie das Visier, um Gegner zu erfassen, und den Laser, um sie zu zerstören. Gegner oberhalb Ihrer Ebene können Sie damit nicht erfassen.

• Einsatz des Lock-On-Lasers



1. Fahren Sie mit dem Visier über Bodenziele und tieffliegende Gegner.
2. Nachdem Sie das Visier über den Gegner bewegt haben, wird er durch eine Erfassungsmarkierung gekennzeichnet.
3. Der Gegner fliegt zwar weiter, die Erfassungsmarkierung bleibt aber auf ihm fixiert. Wenn Sie geschickt genug sind, erfassen Sie soviel Gegner, wie es die maximale Anzahl der Zielerfassungen zuläßt.
4. Drücken Sie den Laserknopf, um Lasersalven auf die vorher markierten Gegner abzufeuern.



• Game Over/Continue/Namensliste

Wenn Ihr Jägervorrat auf 0 sinkt, ist das Spiel zu Ende. Sie können es allerdings an der Stelle fortsetzen, an der Sie zerstört wurden. Drücken Sie hierfür einfach den Startknopf, bevor der Continue-Countdown 0 erreicht. Sind Ihre Credits allerdings restlos erschöpft, ist endgültig Schluß. War Ihre Punktzahl bei Spielende hoch genug, um in die Namensliste aufgenommen zu werden, können Sie Ihren Namen dort eintragen. Wählen Sie hierfür einfach die Buchstaben des Alphabets mit den Richtungskontrollen aus, und geben Sie sie per Knopfdruck ein.



POWER-UPS

Durch das Einsammeln von Schuß-Power-ups können Sie Ihren Schuß-Level bis zu einem Maximum von 6 steigern. Die Feuerkraft des Lasers läßt sich bis zu einem Level von 3 anheben, wenn Sie genügend Laser-Power-ups einsammeln. Power-ups erscheinen nach dem Zerstören der rotgefärbten Feinde. Wird Ihr Jäger zerstört, sinkt Ihr Schuß-Level und die Anzahl Ihrer Zielerfassungen um 1.

Anmerkung: Wenn Sie Power-ups einsammeln, nachdem Sie bereits den maximalen Waffen-Leveln erreicht haben, erhalten Sie zusätzliche Bonuspunkte.



• Schuß-Power-ups



Power-ups: Sammeln Sie drei hiervon ein, um Ihren Schuß-Level um 1 zu erhöhen.



Super-Power-ups: Sammeln Sie eins hiervon ein, um Ihren Schuß-Level um 1 zu erhöhen.



• Laser-Power-ups



Sammeln Sie eins hiervon ein, um sowohl den Level der Feuerkraft Ihres Lasers als auch die Anzahl an Zielerfassungen um 1 zu erhöhen.

Aufgesammelte Laser-Power-ups	-	1	2	3
Laserfarbe	blau	grün	gelb	rot
Anzahl an Zielerfassungen	5	6	7	8
Anzahl an Zielerfassungen im 2-Spielermodus	3	4	4	4



LEVEL-BESCHREIBUNGEN

Level 1

"Red power to pierce through"
Feindliche Weltraumbasis

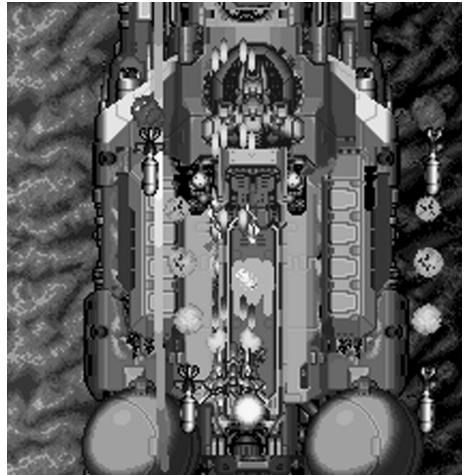
Nach dem Start von einem Trägerschiff befinden Sie sich in Ihrem RVA-818 X-LAY im Anflug auf die Gruppe kleiner Planeten, um die sich noch im Aufbau befindliche feindliche Weltraumbasis hinter sich zu lassen. Verbände von Abfangjägern und Robotern heben von dort ab, um Ihren Durchbruch zu verhindern. Versuchen Sie sie noch vor ihrem Start mit dem Lock-On-Laser kampfunfähig zu schießen.



Level 2

"The gravity of blue side"
Der Mond des feindlichen Hauptplaneten

Sie müssen den um den Mond kreisenden Super-Sternenkreuzer zerstören. In der Nähe des Mondes befindet sich eine Raumstation. Dort müssen Sie durch eine spinnennetzartige Schienenkonstruktion mit unzähligen Artilleriebatterien manövrieren, wobei Sie auch noch von etlichen Abfangjägern auf Korn genommen werden. Einmal auf der Mondoberfläche angekommen, sollten Sie mit einem gnadenlosen Lasergewitter gegen den Super-Sternenkreuzer beginnen!



Level 3

"The phantasm of silver" **Innerhalb der Atmosphäre -** **der schwebende Kontinent**

Kaum sind Sie in die Atmosphäre vorge-
drungen, erwarten Sie dort bereits lauernde
Abfangschwadronen. Es wird nicht möglich
sein, diese auszuschalten, bevor sie nicht auf
Ihre Höhe gesunken sind. Allerdings können
diese ihrerseits auch nicht das Feuer auf Sie
eröffnen. Seien Sie besonders auf der Hut
vor den Laserangriffen des schwer gepan-
zerten Zwischengegners. Nachdem Sie die
Wolkendecke durchstoßen haben, liegt der
schwebende Kontinent unmittelbar vor
Ihnen. Dort müssen Sie es mit Horden von
Panthern und Artilleriebatterien aufnehmen.
Zudem steigen ununterbrochen Abfang-
jäger aus den Schatten des Kontinents auf,
um die dortige Basis zu beschützen.



Level 4

"The fissure of consciousness" **Die Gebirgskette**

Sobald Sie den schwebenden Kontinent pas-
siert haben, beginnen Sie Ihren Anflug auf
die Planetenoberfläche. Von den Abschuß-
luken der dortigen Basis heben Schwärme
von Abfangjägern ab, die massive Angriffs-
wellen auf Sie fliegen. Unzählige auf einem
System von Schienensträngen fahrende Ge-
schütze nehmen Sie unter Beschuß, und am
Ende dieses Schienensystems steht ein ge-
waltiger Basisturm, der ebenfalls das Feuer
auf Sie eröffnet. Während des anschließen-
den Feuergefechts öffnet sich ein wahrer
Höllenschlund in der Erdoberfläche, und Sie
bekommen es mit einem wahrhaft titani-
schen Kontrahenten zu tun.



Level 5

"Toward the darkness" **Die unterirdische Stadt**

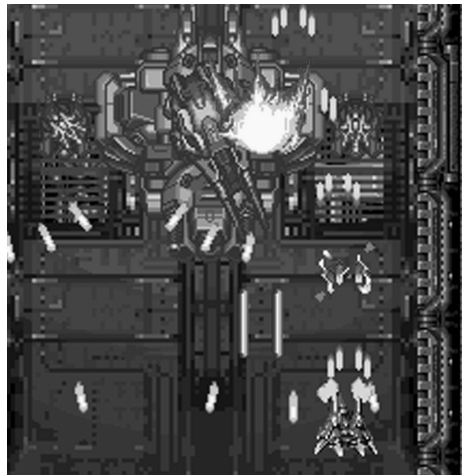
Nach weiterem Vordringen in diesen Schlund erstreckt sich plötzlich eine riesige Stadt vor Ihren Augen. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch schwer passierbare Hochhausschluchten frei, und wehren Sie die agilen Abfangjäger ab. Immer tiefer müssen Sie in den Hochhaus-Dschungel abtauchen, bis Sie Ihren Flug knapp über Bodenhöhe fortsetzen. Auf den Straßen patrouillieren Boden-Luft-Abwehrpanzer, die unaufhörlich ihr Sperrfeuer auf Sie konzentrieren. Gerade am Ende der Strecke angekommen, öffnet sich eine überdimensionale Luke, und ihr entsteigt...



Level 6

"The end of deep layer" **Die große Schlucht**

Nachdem Sie durch die Luke geflogen sind, ragt vor Ihnen eine steile Klippe aus Metall in die Höhe. Dort fliegen Sie an einem einstigen Tiefseegraben entlang, der während der Zeit der Mechanisierung ausgetrocknet ist. Dieser Weg führt Sie an zahlreichen Energie-Versorgungspipelines und Schienenstrecken vorbei, die dem Waffentransport dienen. Dort geraten Sie unter präzises und heftiges Bombardement von Panzern und Artilleriebatterien.

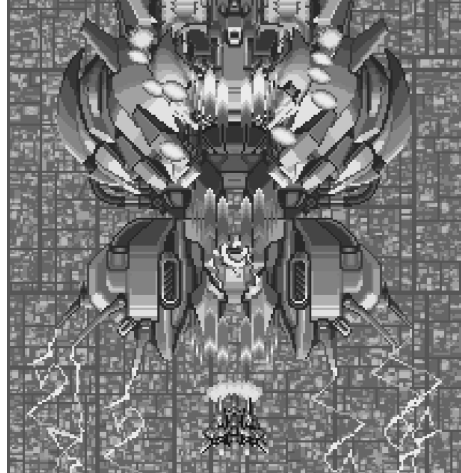


Level 7

"Releasing Infinitely"

Der Kern des feindlichen Hauptplaneten

Wenn Sie schließlich den Kern des Planeten erreicht haben, sehen Sie die Ruinen einer versunkenen Stadt vor sich liegen. Die zentralen Waffensysteme des Planetenkerns sind voll funktionsfähig und warten nur darauf, den letzten und ultimativen Angriff gegen Ihren X-LAY-Jäger zu richten... Nur die Zeit wird zeigen, wer vom Schicksal auserwählt wurde, sich in den Geschichtsbüchern zu verewigen...



STRATEGISCHE TIPS

- Je mehr Gegner Sie gleichzeitig mit Ihrem Lock-On-Laser vernichten, desto höher ist der Punkte-Multiplikator. Wenn Sie einen Gegner zerstören, bekommen Sie den einfachen Wert gutgeschrieben, bei zwei Gegnern verdoppelt sich der Wert, bei drei vervierfacht er sich, usw. Bei acht Gegnern (Lock-On Maximum) wird der einfache Wert mit 128 multipliziert!
- Wenn Sie direkt danach Bodenobjekte mit dem Lock-On-Laser abschießen, werden Sie mit weiteren hohen Boni belohnt.
- Endgegner bestehen meist aus verschiedenen Einzelteilen, die Sie separat zerstören können. Außerdem gibt es auch Endgegner, die man ausschließlich mit dem Lock-On-Laser bekämpfen kann, wie z.B. in Level 2. Seien Sie entsprechend vorsichtig!
- Gegner unterhalb Ihrer Flughöhe können Sie an der dunkleren Farbgebung erkennen. Entgegengesetzt können Sie an einer helleren Farbgebung erkennen, daß es sich um Gegner oberhalb Ihrer Flughöhe handelt.



TROUBLESHOOTING

Frage: Nach der Installation erscheint die Meldung: "Das Spiel kann nicht gestartet werden. Die Datei DPLAY.DLL wurde nicht gefunden."

Antwort: DirectX ist nicht installiert. Folgen Sie diesen Anweisungen, um das Problem zu beheben:

1. Vergewissern Sie sich, daß die Layer Section-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk liegt.
2. Starten Sie den Windows-Explorer, den Sie im Programm-Verzeichnis des Startmenüs finden.
3. Doppelklicken Sie auf die Datei DXSETUPJ.EXE, die sich im DirectX-Verzeichnis auf der Layer Section-CD befindet.
4. Sie können nun das DirectX-Setup starten und DirectX neu installieren.

Frage: Ich kann das Spiel nicht starten...

Antwort: Werden andere Programme im Hintergrund ausgeführt, während Sie versuchen, das Spiel zu starten? Die Shell-Menüs einiger anderer Firmen (z.B. 98 Launch or FM Menu) sind normalerweise mit Spielen nicht kompatibel. Sollten bei Ihnen Probleme auftreten, vergewissern Sie sich, daß diese Anwendungen nicht aktiv sind. Bitte schließen Sie ebenfalls alle Anwendungen, die permanent oder im Hintergrund aktiv sind (z.B. Norton, QEMM, Antivirenprogramme). Lesen Sie sich die entsprechende Programmanleitung durch, falls Sie Fragen haben sollten, wie die jeweilige Software zu deaktivieren ist. Bitte stellen Sie sicher, daß Windows 95 im Grundzustand läuft. (Bild links: Die Abbildung zeigt, daß nur Windows 95 aktiv ist. Die Statusleiste finden Sie in der unteren rechten Ecke der Taskleiste.)



Frage: Es erscheint die Meldung "Die CD wurde nicht gefunden."

Antwort: Wenn Sie einen CD-ROM-Wechsler benutzen, vergewissern Sie sich, daß die Layer Section-CD in Fach 1 liegt.

Frage: Die Farben werden nicht richtig dargestellt, wenn ich eine Grafikkbeschleunigerkarte verwende.

Antwort: Klicken Sie auf Start, Einstellungen, Systemsteuerung, System, Leistungsmerkmale, Grafik... und wählen Sie "Allgemeine Funktionen" für Ihre Grafikkbeschleunigerkarte.



KUNDENSERVICE

Technischer Kundendienst:

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Spiel haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 9.00 bis 17.00 Uhr).

Hotline:

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Telefon: 0 21 31 - 965 111 (montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr).

Bitte haben Sie etwas Geduld.

Mailbox:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei Nützliches über unsere Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@softgold.com

WWW-Seite:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web

<http://www.funsoft-online.com/>

FTP:

<ftp://ftp.funsoft-online.com/pub/>

Bestellservice:

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Rufen Sie unsere Spiele-Infoline an unter der Telefonnummer 02131 965 112, oder bestellen

Sie direkt bei unserem Bestellservice: montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.

