

A M S T R A D

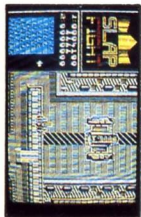
AMSTRAD

## SLAP FIGHT

ERBE Software



De las máquinas recreativas nos llega «Slap Fight». Vive un combate interplanetario donde sentirás correr la velocidad por tus uñas. Un realismo tal de gráficos que te será imposible dejar de jugar.  
Diversión a tope... Suerte.



## SLAP FIGHT

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

## CARGA

**Commodore:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente en tu ordenador, y luego PLAY en el reproductor.

**Spectrum:** LOAD "" ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

## CONTROLES

**Commodore:** Este juego se juega con joystick en el Portal 2 y con el Espaciador (que activa el dibujo seleccionado actualmente).

**Spectrum y Amstrad:** Se puede jugar con joystick o con teclado, que es redefinible. El Espaciador activa el dibujo seleccionado actualmente (aunque también puedes redefinirlo).

En **Amstrad** sólo: ESC = PAUSA y 1 = Volver a comenzar.



## EL JUEGO

Maniobra a tu Slapfighter sobre el fondo del planeta Orac. Según progresas en el juego, el terreno se torna más hostil y los enemigos se agrupan más al atacarte. Cuando destruyes a ciertos alienígenas a veces se forma una estrella. Recoge la estrella (volando sobre ella) y esto hará que se ilumine el dibujo en la parte inferior de la pantalla. Para seleccionar el dibujo iluminado pulsa el espaciador y obtendrás lo que indica el dibujo. Si eliges no seleccionarlo, sin embargo, cuando cojas otra estrella se iluminará el siguiente dibujo, y así sucesivamente. Si se iluminan todos sin que selecciones ninguno, una vez iluminado el último, volverá al primero. Lo que te ofrecen los dibujos es (en orden):

1. VELOCIDAD: 5 veces.
2. DISPARO: Te devuelve a tu estado original de disparo.
3. LATERAL: Te permite disparar desde los laterales de tu nave.
4. ALA: Multiplica por tres el tamaño de tu nave y su poderío.
5. BOMBA: Te permite crear explosiones delante de tu nave.
6. LASER: Emite un rayo invisible delante de tu nave.
7. MISILES: Dispara misiles que salen en todas direcciones, buscando su blanco.
8. ESCUDO: Te da invulnerabilidad temporal a todos los disparos que te hacen, dependiendo el tiempo de los disparos recibidos.

## PUNTUACION

Las vidas y la puntuación aparecen en la parte superior de la pantalla, y los dibujos de la parte inferior se iluminan en amarillo cuando están en situación de disponible. Se consiguen entre 100 y 1.000 puntos por cada alienígena destruido. Se consigue una vida extra a los 50.000 puntos y otra cada 70.000 puntos adicionales.

## SUGERENCIAS

- Aprende cuáles alienígenas dan estrellas para saber, por tanto, cuáles son los más interesantes para destruir.
- No te pares nunca, ya que las balas te van buscando.
- Usa tu escudo con prudencia. Sin él, ciertas partes del juego serán casi imposibles de superar.
- Si aumentas el tamaño de tu nave podrás disparar más, pero también aumentas el tamaño del blanco a los enemigos.
- Incrementa tu velocidad lo antes posible para tener mayor maniobrabilidad.

Programado por John Meegan.  
Gráficos de Steven Wahid.  
Música de Martin Galway.  
Producido por D. C. Ward.

© 1987 Imagine Software.  
© 1986 Taito Corp.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de **ERBE Software, S. A.**

**ERBE SOFTWARE, S. A.**  
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid