

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 alienígena, 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
escrita de **ERBE Software. S. A.**

ERBE SOFTWARE. S A.
Núñez Morgado, 11 • 28036 Madrid