

FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ENGLISH

COMMODORE 64-128



SLAP FIGHT

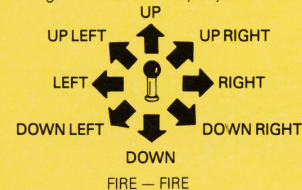
You are the pilot of the Slapfighter and must destroy the evil alien swarms which confront you, wave after deadly wave on the ever hostile planet of Orac. To aid you in your challenge collect icons and substantially increase your fire power and speed. Superb graphics and split second timing give this game an addictive edge.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

CONTROLS

The game is controlled by Joystick in Port 2 and the SPACE BAR.



FIRE — FIRE
SPACE BAR — Activates currently active icon.

GAME PLAY

Manoeuvre your Slapfighter over the vertically scrolling landscape of the planet Orac. As you progress further into the game the landscape becomes more and more hostile and more enemy life forms group together to attack you in lethal waves. When you destroy certain aliens they sometimes yield a star, pick up the star (by flying over it) and this will then highlight the icon at the bottom of the screen. To select the icon highlighted, press the space bar and this will award you the indicated capability. If however you choose not to select this then when you pick up a further star the next icon in the line will be highlighted and so on. If you go through the icons without selecting any of the facilities offered then after the last one has been highlighted it will reset back to the first icon.

The facilities offered are in the following order:-

1. **SPEED** (times 5).
2. **SHOT** (this reverts you to your original fire power status).
3. **SIDE** (this gives you fire power emanating from the sides of your craft).
4. **WING** (times 3, this enhances the size of your ship and it's firing rate).
5. **BOMB** (this enables you to designate explosions in front of your ship).

6. **LAZER** (this projects an invisible beam in front of your craft).
7. **H. MISS** (homing missiles, this gives you multi-directional rate of fire of missiles which home in on all targets).
8. **SHIELD** (this gives you temporary invulnerability from all shots fired at you for a limited time (the time is affected by the number of hits that are inflicted)).

STATUS AND SCORING

Your scores and lives are displayed at the top of the screen and the text icons at the bottom of the screen are highlighted in yellow indicating which facility is currently available. Points are scored for every alien or object destroyed and you are awarded between 100 and 1000 points depending on the difficulty of that particular life form. Extra lives are awarded at 50,000 and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- ★ Learn which aliens yield stars so that you know which are the more valuable ones to hit.
- ★ Keep moving at all times as some alien bullets home-in on you — To keep still means certain death.
- ★ Use your shield wisely — some sections of the game can be difficult to complete without this capability.
- ★ Expanding your ship with the wings may improve your firing capabilities but also increases your own target area.
- ★ Increase your speed as early as possible to give added manoeuvrability.

SLAP FIGHT

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide. Slap Fight runs on the Commodore 64/128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER. M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by John Meegan. Graphics by Steven Wahid.

Music by Martin Galway.

Produced by D.C. Ward.

©1987 Imagine Software.

Licensed from © Taito Corp., 1986 Programmed for Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

SLAP FIGHT

Vous êtes aux commandes de l'avion Slapfighter et il vous faut détruire les nuées de créatures étranges maléfissantes qui vous affrontent en vagues meurtrières successives sur l'hostile planète Orac. Pour vous aider à relever ce défi, collectez les icônes et augmentez de façon substantielle votre vitesse et votre puissance de tir. La graphique superbe et le rythme époustouflant de Slap Fight en font un jeu captivant.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP Suivez les instructions affichées sur l'écran. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer le jeu.

COMMANDES

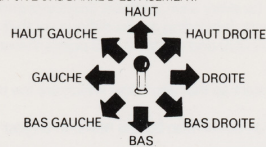
Le jeu se joue avec un Levier au Port 2 et la BARRE D'ESPACEMENT.

FEU-FEU

BARRE D'ESPACEMENT —

Active l'icône présentement

indiquée.



COMMENT JOUER

Manoeuvrez votre avion de Slap Fighter au-dessus du sol de la planète Orac qui se déroule verticalement. A mesure que vous progressez plus avant dans le jeu, l'environnement se révèle de plus en plus hostile et plus de formes de vie ennemies se regroupent pour vous attaquer en vagues meurtrières. Quand vous détruisez certains ennemis, ils produisent parfois une étoile, prenez l'étoile en volant au-dessus de celle-ci, une icône s'allumera alors au bas de l'écran. Pour sélectionner l'icône allumée, appuyez sur la barre d'espacement et ceci vous dotera de la capacité indiquée. Si toutefois vous choisissez de ne pas sélectionner cette icône, la prochaine étoile que vous prendrez allumera l'icône suivante sur la rangée et ainsi de suite. Si vous êtes passé par toutes les icônes de la rangée sans sélectionner aucune des facilités offertes, on recommencera automatiquement à la première icône. Ces facilités vous sont offertes dans l'ordre suivant:

1. VITESSE (x 5).
2. TIR (ceci vous retourne au statut de puissance de tir original).
3. COTE (vous permet de tirer à partir des cotés de votre appareil).
4. AILE (x 3, agrandit votre vaisseau et augmente sa cadence de tir).
5. BOMBE (Vous permet de créer des explosions à l'avant de votre appareil).
6. LASER (projette un faisceau invisible à l'avant de votre appareil).
7. MISSILE A TETE CHERCHEUSE (vous donne une cadence multi-directionnelle de tir de missiles qui se placent en position sur toutes les cibles).
8. BOULIER (vous permet d'échapper temporairement à tous les coups tirés sur vous, la durée de la protection dépend du nombre d'impacts).

STATUT ET SCORE

Vos scores et le nombre de vies sont affichés en haut de l'écran, les icônes de texte au bas de l'écran sont affichées en jaune et indiquent la facilité disponible à ce moment là. Vous obtenez des points chaque fois que vous détruisez un objet ou une forme de vie étrangère: entre 100 et 1000 points en fonction de la difficulté présentée par cette forme de vie. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous atteignez 50.000 points puis ensuite tous les 70.000 points.

CONSEILS UTILES

- ★ Apprenez à reconnaître quelles sont les formes de vie qui produisent des étoiles afin de savoir celles qu'il vaut mieux chercher à atteindre.
- ★ Bougez sans arrêt car certaines balles ennemies chercheront à vous atteindre. Demeurer immobile est synonyme d'une mort certaine.
- ★ Utilisez votre bouclier de façon avisée — il pourra vous être difficile de terminer certaines sections du jeu sans cette facilité.
- ★ Quand vous augmentez la surface de votre vaisseau au moyen des ailes, vous améliorerez votre capacité de tir mais vous augmentez aussi votre surface en tant que zone cible.
- ★ Accélérez aussitôt que possible afin de vous doter de plus grandes facilités de manoeuvre.

SLAP FIGHT

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier. Slap Fight passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

SLAPFIGHTER

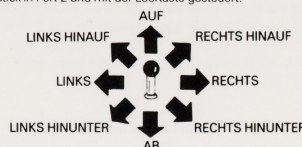
Du bist Pilot des Slapfighters und mußt die bösen außerirdischen Schwärme zerstören, welche Dich, eine tödliche Welle nach der andern, auf dem immer feindlichen Planeten Orac konfrontieren. Bei Deiner Herausforderung hilft es Dir, Fähigkeiten-Abbildungen zu sammeln und sowohl Deine Feuerkraft wie Deine Geschwindigkeit zu vergrößern. Tolle Grafiken und sekundengenaues Timing können dieses Spiel zur Sucht machen.

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 2 und mit der Leertaste gesteuert.



FIRE — FEUER

LEERTASTE — Aktiviert die momentan aktive Fähigkeiten-Abbildung

DAS SPIEL

Manövriere Deinen Slapfighter über die vertikal vor Dir abrollende Landschaft des Planeten Oracs. Je länger Du im Spiel bist, umso unfreundlicher wird die Landschaft, und mehr und mehr feindliche Lebensformen schließen sich zusammen, um Dich in tödlichen Wellen anzugreifen. Wenn Du bestimmte Außerirdische zerstörst, geben diese manchmal einen Stern ab; hebe diesen auf (indem Du darüber hinweg fliegst), wodurch die Fähigkeiten-Abbildung unten im Bildschirm aufleuchtet. Um die aufleuchtende Abbildung zu gewinnen, drücke die Leertaste, und Du erhältst die entsprechende Fähigkeit. Wenn Du darauf verzichtest, leuchtet beim nächsten Stern, den Du aufhebst, die nächste Abbildung auf, usw. Wenn Du durch alle Abbildungen gehst, ohne die entsprechenden Fähigkeiten zu erwerben, leuchtet nach der letzten wieder die erste auf.

Die Fähigkeiten werden in der folgenden Reihenfolge angeboten:

1. GESCHWINDIGKEIT (mal 5).
2. SCHUSS (Du erhältst Deine original Feuerkraft zurück).
3. SEITE (damit kannst Du seitlich von Deinem Flugzeug aus schießen).
4. FLUGEL (3 mal, erhöht Größe und Feuerrate Deines Flugzeugs).
5. BOMBE (damit kannst Du Explosionen vor Deinem Flugzeug vorbestimmen).
6. LAZER (projektiert einen unsichtbaren Strahl vor Deinem Flugzeug).
7. ZIELRAK (Zielflugraketen, welche Du in allen Richtungen abschießen kannst).
8. SCHILD (gibt Dir eine zeitlich begrenzte Fluchtmöglichkeit vor allen auf Dich abgefeuerten Schüssen. Die Zeit hängt von der Anzahl Schüssen ab).

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Deine Punktzahlen und Leben werden oben im Bildschirm angegeben und die Textabbildungen unten im Bildschirm leuchten gelb auf, um anzuzeigen, welche Fähigkeit momentan verfügbar ist. Es gibt zwischen 100 und 1000 Punkte für die Zerstörung von Außerirdischen oder Objekten, je nach Schwierigkeitsgrad der Lebensform. Extra Leben gibt es bei 50.000 Punkten, und danach pro 70.000 Punkte.

SPIELTIPS

- ★ Lerne, welche Außerirdischen Sterne abgeben. Dies sind die wertvollsten Treffer.
- ★ Bewege Dich immerzu, denn Du wirst laufend von feindlichen Kugeln beschossen — Stillstehen ist sicherer Tod.
- ★ Benutze Deinen Schild weise — einige Sektionen des Spiels sind sehr schwierig ohne diesen Schutz.
- ★ Dein Flugzeug mit den Flügeln zu vergrößern gibt Dir zwar bessere Schußmöglichkeiten, aber es vergrößert auch Deine eigene Angriffsfläche.
- ★ Erhöhe Deine Geschwindigkeit so früh wie möglich, damit Du besser manövrieren kannst.

VIEL GLÜCK!

SLAPFIGHTER

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Slapfighter kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

SLAPFIGHT

Voi siete il pilota dello Slapfighter e dovete distruggere gli stormi di alieni nemici, ondata dopo ondata mortale, sul pianeta di Orac, sempre più ostile. Per aiutarvi dovete raccogliere delle icone ed aumentare notevolmente la vostra potenza e la vostra velocità. La grafica eccezionale e la determinazione dei tempi perfetta rendono questo gioco veramente interessante.

COME CARICARE

Inserite la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto e controllate che sia all'inizio del nastro. Controllare anche che tutti i fili siano collegati. Schiacciare insieme i tasti SHIFT e RUN/STOP Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Il programma verrà caricato automaticamente. Per caricare il C128, scrivere GO64 <RETURN>, poi seguire le istruzioni del C64. Quando si è finito di caricare, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

COMANDI

Il gioco viene controllato tramite la Barra di comando nel Portello 2 e la Barra Spaziatrice.



FIRE — FUOCO

BARRA SPAZIATRICE — Fa funzionare l'icône che è attiva al momento

COME GIOCARE

Manovrate il vostro Slapfighter sul panorama rullante del pianeta Orac. Via via che progredite nel gioco, il paesaggio diventa sempre più ostile e delle forme nemiche videnti si raggruppano per attaccarvi in ondate mortali. Quando distruggete certi alieni talvolta nasce una stella, raccoglietela (volandoci sopra) e questo farà accendere l'icône che si trova in basso sullo schermo. Per scegliere l'icône che si è accesa, schiacciate la barra spaziatrice. Se, invece decidete di non raccogliere la stella, quando raccogliete quella seguente, si accende l'icône successiva, e così via. Se passate tutte le icône senza sceglierle, si ritornerà all'inizio.

Le icône si riferiscono a:

1. VELOCITÀ (Moltiplica per 5).
2. FUOCO (Questa vi fa ritornare al vostro potere originale).
3. LATO (Questa vi dà la possibilità di sparare dal lato della navicella).
4. ALA (Moltiplica per 3 le dimensioni della vostra navicella e la sua potenza).
5. BOMBA (Questa vi consente di produrre esplosioni davanti alla vostra navicella).
6. LASER (Questo proietta un raggio invisibile davanti alla navicella).
7. MISSILI (Missili multidirezionali che vanno a colpire tutti gli obiettivi).
8. SCUDO (Questo vi dà una protezione temporanea da tutti i colpi per un certo periodo di tempo che varia a seconda del numero di colpi ricevuti).

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il vostro punteggio e le vite rimaste appaiono sullo schermo in alto e le icône in basso, con quella disponibile al momento accesa in giallo. Vi sono punti per ogni alieno o per ogni oggetto distrutto. I punti variano da 100 a 1000 a seconda della difficoltà presentata da quel tipo di forma aliena. Vi sono vite extra che vengono assegnate a 50.000 punti e ai successivi 70.000.

SUGGERIMENTI

- ★ Imparate a distinguere gli alieni e a riconoscere quelli che portano le stelle, che sono quelli più importanti.
- ★ Spostatavi sempre, perché alcuni alieni cercano di venervi sempre addosso — Stando fermi morirete certamente.
- ★ Usate lo scudo di protezione correttamente — alcune sezioni del gioco sono difficili da completare senza usarlo.
- ★ Allargate la navicella con le ali può rendere i vostri colpi più potenti, ma aumenta le vostre dimensioni come obiettivo.
- ★ Accelerate il più presto possibile per manovrare meglio.

BUONA FORTUNA!

SLAPFIGHT

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright della Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Imagine Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Slapfight funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

This product contains only one cassette tape. The larger packaging has been introduced as a standard for this and future products. We may from time to time incorporate two tapes or possibly a disk.