

TENGEN



スラップファイト



終りなき戦闘へのお誘い

このたびは、テンゲンのゲームソフト
スラップファイト かあ
「SLAP FIGHT」をお買い上げいただき、

まこと
誠にありがとうございます。

おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、

きも
はやる気持ちをおさえて、

まずはこのマニュアルをお読みください。

よ
読まないでプレイした人の

なんばい とく きぶん おも
何倍も得した気分になることと思います。

ないよう ま
ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも

きあ
気合いをいれておりますので、

こんご
今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルを

よろしくおひきたてくださいますか(?)

健康に注意しましょう。

●部屋は明るくし、テレビ画面からは、
できるだけ離れてプレイしましょう。
右のイラストほど離れるのも困りま
すが…。

●長時間プレイする場合は、健康の
ため、1時間ごとに5～10分は休憩
しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。また、極度に疲労
している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休
みましょう。

●テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を
抑えるよう最大限配慮していますが、もし万が一ゲーム中に「一
時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きた
り、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の
(できれば優秀な)医師に相談してください。



使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。

電源ONのまま無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。

●カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。

●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気が多いところなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対やめましょう!

●メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、残念ですがあきらめましょう。

●お酒を飲んでプレイすると、スラップファイトがパワーアップするらしいのですが、残念なことにアップするのはスクラップファイターになる確率です。ショットを撃つ手が震えたり、自機が2重に見えたりと、楽しいかも(うそうそ)。あ、お酒は二十才を過ぎてからだぞ!



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、

新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

業務用SLAP

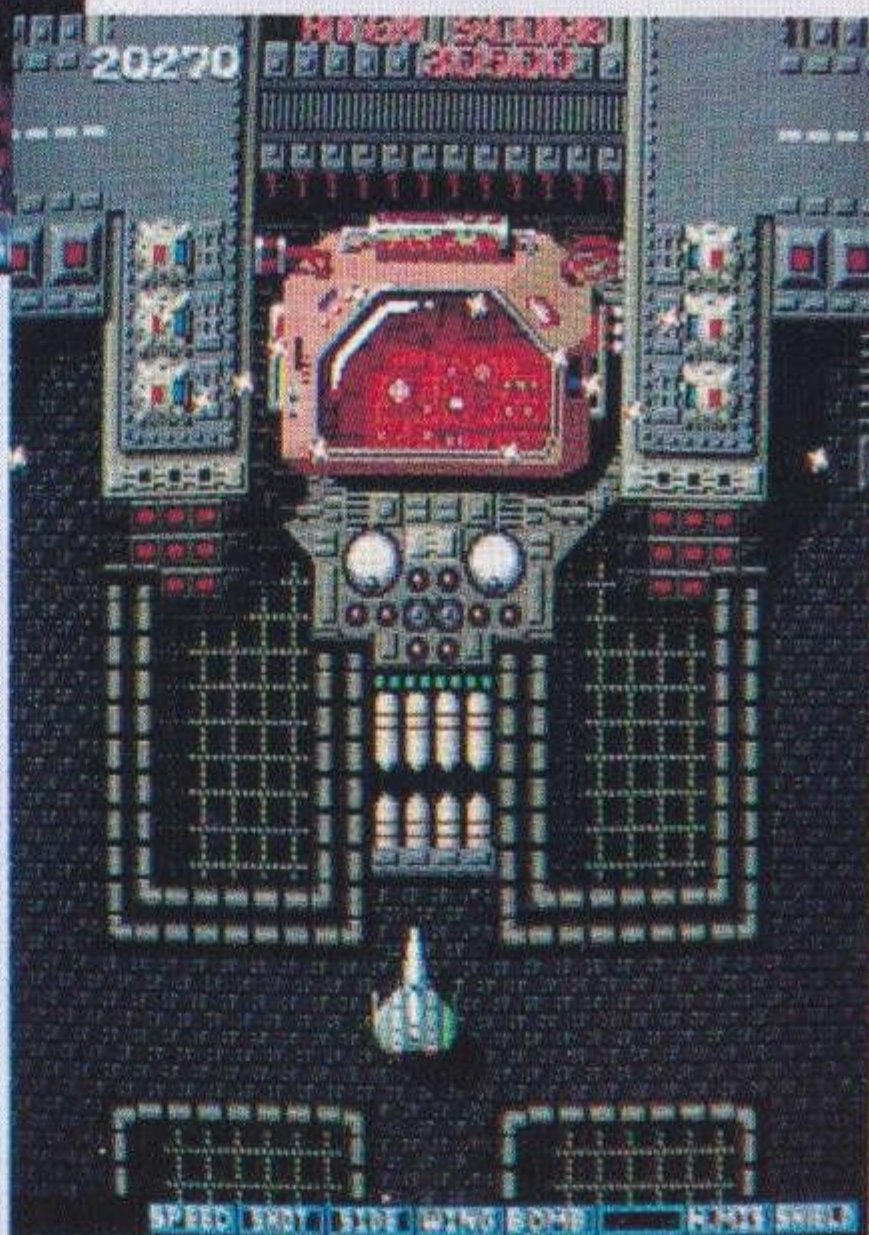
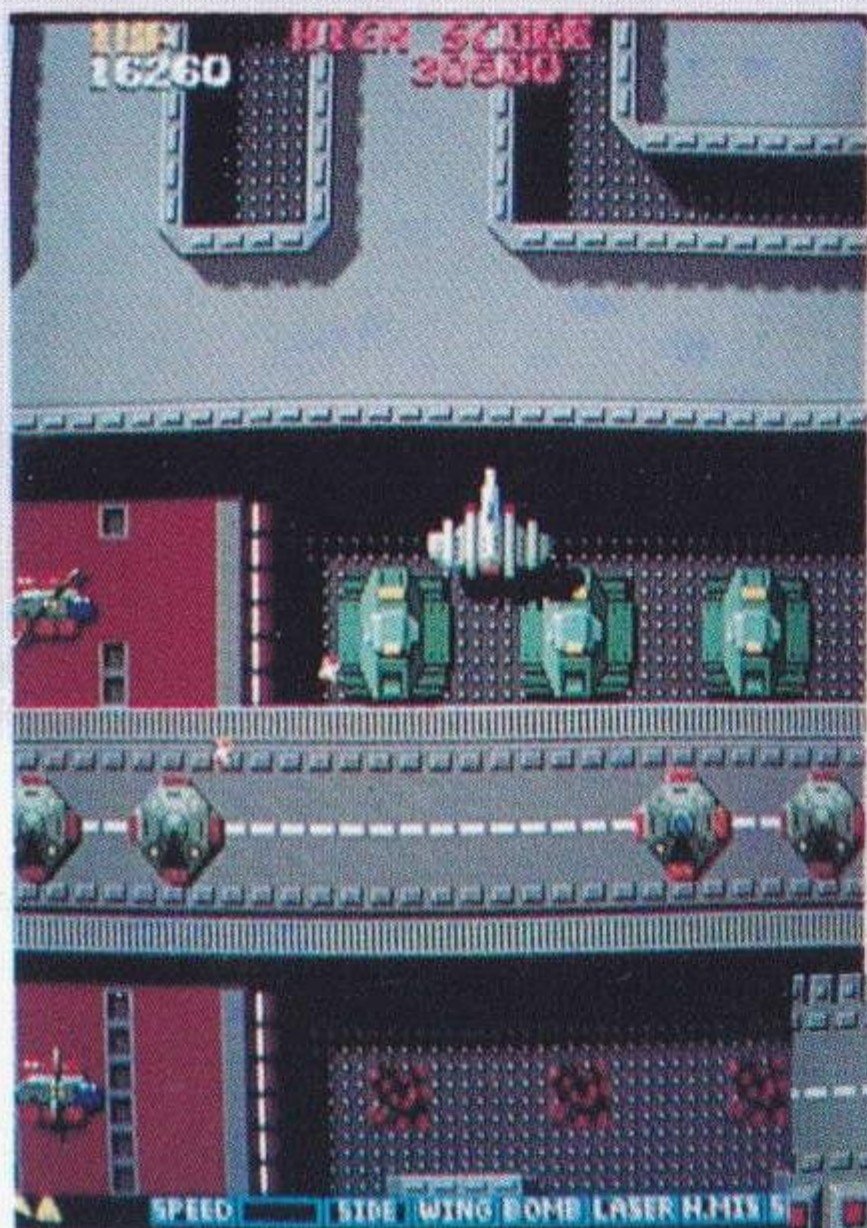
業務用SLAP FIGHTは1986年7月に(株)タイトーが発表、ゲームセンターに設置されました。ところがどっこい、開発元が東亜プランなのは皆さんご存じでしたか。

当時、ゲームセンターではシューティングが全盛で、次々とヒット作が生まれました。中でも特にSLAP FIGHTは、豊富な武器と戦略的要素が評価され、根強い人気を得ました。豊富な裏技も、シューティングファンの心をくすぐったかもしれないですね。

ゲームセンターで見かけたら、ぜひ一度プレイしてみてくださいね。



FIGHTの紹介



東亜プランの歴史を語る、
なつかしの業務用基板。

メガドライブ版^{ばん}SLAP FIGHT^{スラップファイト}は、この^{ぎょうむよう}業務用のもつ
おもしろさを^{ちゅうじつ}忠実に^{さいげん}再現しました。また、^{あら}新たにオリジ
ナルモードを^{くわ}加え^{いっそうみなさま}パワーアップ、より一層皆様に^{たの}お楽し
み^{いた}頂けるよう^{ずいしょ}随所に^{はいりよ}配慮いたしました。どうぞ^{ぞんぶん}存分にお
^{たの}楽しみください。

遊びかた

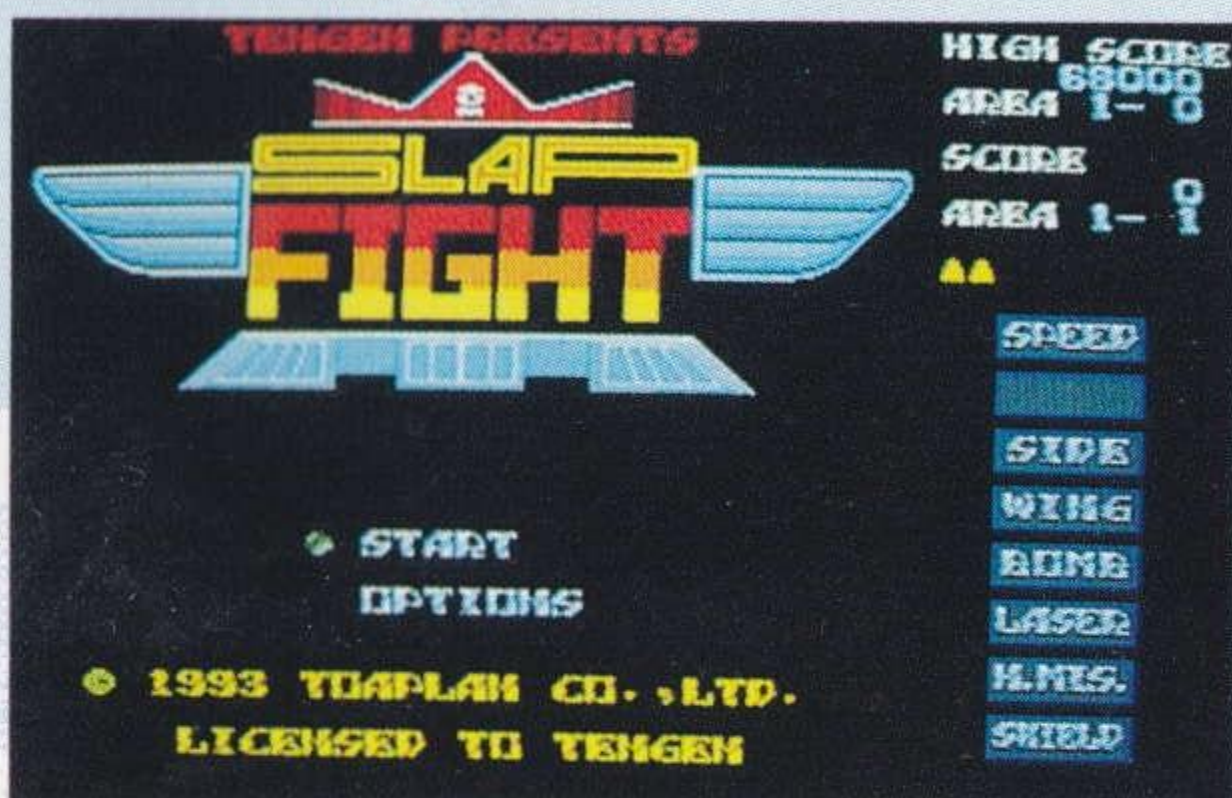
(1) _____ と呼ばれていたその惑星は、かつて銀河系全域を壊滅状態に追い込んだ星間戦争のおり、巨大な自動兵器工場として開発された星である。

銀河戦争終結から (2) _____ がたった。戦争で失ったテクノロジーを取り戻した人類は、ふたたび宇宙へ進出しはじめた。そして、文明再建の足がかりとする植民星開発として、鉱石が豊富な (1) _____ を選び、探査船を飛ばした。しかし、その探査船は帰ってこなかった。(1) _____ の恐るべき映像データを送信したのを最後に。

(1) _____ は生きていたのだ！ そこでは、知能を持つ機械たちが自らを進化させ、新たな兵器を次々と生みだし続けていたのである。そして、機械たちは周囲の惑星もその支配下に置こうと、スペースコロニーの建造を開始していた。

あなたは愛機(3) _____ を操って、殺戮機械たちに支配された惑星を壊滅しなければならない。終わりなき戦いがあなたを待っている。

STARTボタンで発進だ!



●ステージ

メガドライブ版スラップファイトには、アーケード版完全移植ステージはもちろん、特別な、なんというかその、はっきり言えばその名もズバリ、スペシャルステージもご用意いたしました。オリジナルにひけをとらない出来映えは、オマケというよりスラップファイトMDです(専用のタイトル画面も用意しました(^_^))。タイフーンボンバーなど、オリジナルにはない特殊攻撃もプラス。2in1とはこのことでしょう。なお、アーケード版とスペシャル版の切り替えはOPTIONSでおこないます(12ページを見てね)。

スタートボタンを押すとプレイセレクト画面になります。アーケードステージで遊びたい人は、そのままスタートボタンを、スペシャルステージで遊びたい人はOPTIONSにカーソルを合わせどれかのボタンを押します。オプション画面になったら、GAME TYPEのところ
で方向ボタンを右に入力してください。SPECIALになります。



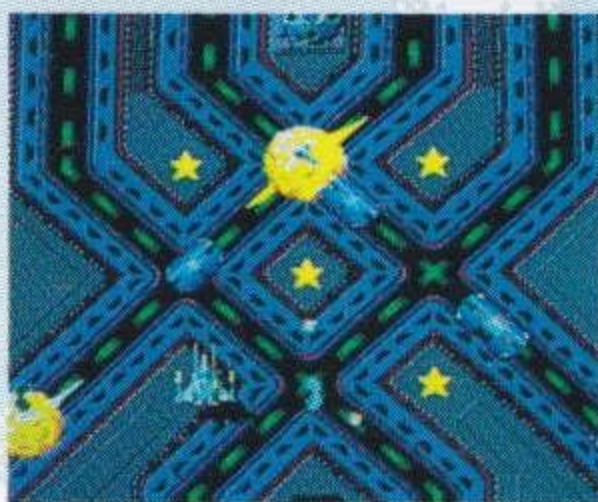
アーケードなノーマルステージで出撃!



アブノーマル、でなくて、スペシャルステージでGO!

●ウエポンセレクト

攻略のもっとも大事なポイントが武器の選択です。敵を破壊すると出現する黄色いお星さまを集めると、いろいろな武器を装備でき、自機が画期的にパワーアップするのです。その効果は秘密、なーんてケチなことは言いません。10ページのウエポンセレクトの説明を読みましょう。



☆を持っている敵を逃すな!

●ゲームオーバー

自機が全部やられるとゲームオーバーです。その時、画面にCONTINUE(コンティニュー)とEND(エンド)の文字がでます。ゲームを終わらせたい人はEND、続きをやりたい人はCONTINUEを選びましょう。ゲームオーバーになった場所から、再スタートできます。コンティニュー回数は無制限なので、何度でも挑戦してみてください。人類の明るい未来は君の腕にかかっている! がんばれ、(4)_____!



戦いは果てしなく続くが、コンティニューも無限だ

※今回は、皆様により一層の感情移入をしていただくために、あえてストーリー中の固有名詞を空欄とさせていただきました。お好みの惑星名、シップ名などをご記入の上、お楽しみください。ほほほ。

画面の説明

げんざい
現在のスコア

(めざせ! 9999999^{てん}点!)

ハイスコア^じ時のエリア

(この場合、1周目のエリア32ということ)

ハイスコア

(最高^{さいこう}7桁^{けた}まで表示^{ひょうじ}します。めざせ! 7桁^{けた}!)



ウエポンセレクトゲージ

(☆を取るたびに、移動^{いどう}する)

のこ^{のこ}りの自機^{じき}数^{すう}

(多いほど先のエリア^いに行ける^{よてい}予定)

げんざい
現在のエリア

(いま、戦^{たたか}っているエリア)

*ウエポンの詳しい説明^{くわ}は10ページ^{せつめい}に書いてあります。見てね。

操作のしかた



スタートボタン …… ゲームのスタート/ポーズ

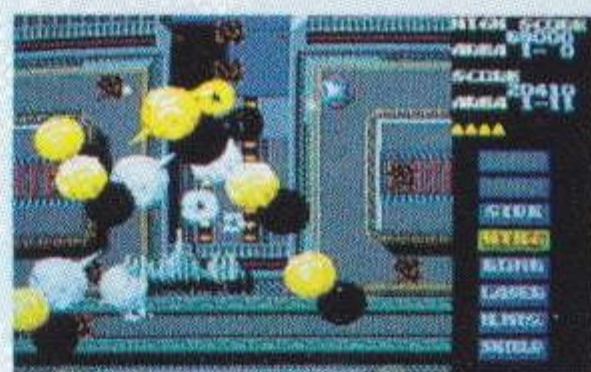
Aボタン …… 武器の選択

Bボタン …… 連射

Cボタン …… 単発 / スペシャルステージ

ではタイフーンボンバー

ほうこう
方向ボタン …… 8方向に移動



嵐を呼ぶタイフーンボンバー!

スラップファイトではこの他にも、ゲームオプションでボタンの組み合わせを変更することができます。(詳しくは12ページを見てね)

ウエポンセレクト

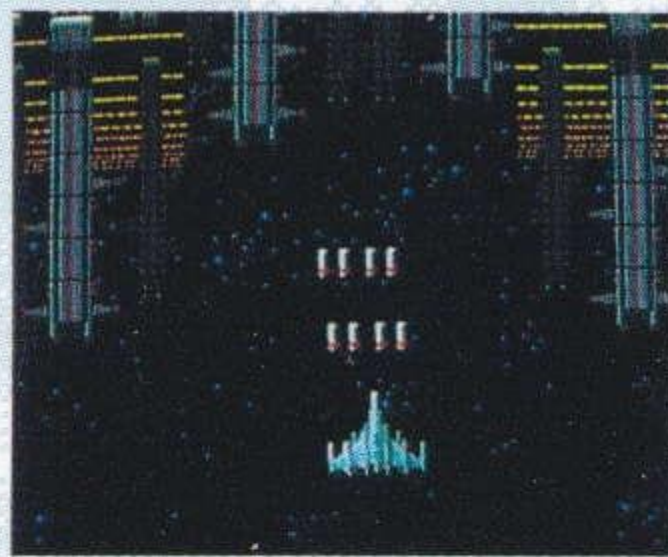
強力な武器を装備するには、敵を破壊してお星さまを集めなければいけません。それも、ただ、黙々と☆を収集しているだけでは駄目です。ウエポンセレクトゲージを見て、目的の武器のゲージの位置にきたら、すかさず武器の選択ボタンを押しましょう。うっかり選択のタイミングを逃し☆を取ってしまうと、あーら大変。また☆をたくさん集め直さなくてはなりません。右目でゲージ、左目でプレイフィールドを注視するなど、両目をうまく使い分け、見逃さないようにしましょう！

●SPEED(スピード)

自機のスピードが最高5段階までアップ！速くなり過ぎたときは、究極の手段(自滅)でスピードダウンできます。

●SHOT(ショット)

連射可能な標準装備の武器です。標準装備なら無意味だろうって？そんなことはな～い！けど、なぜかは秘密。自分で見つける楽しみがなくなっちゃいますもんね。



ショット！（声を出して武器名を言うと楽しさ倍増）

●SIDE(サイドショット)

左右に攻撃できます。他の武器と併せての使用も可能。かゆい所に手が届く、お便利(お便器ではない)なヤツ。



サイドショット！（元気よく、はつらつと）

●WING(パワーウィング)

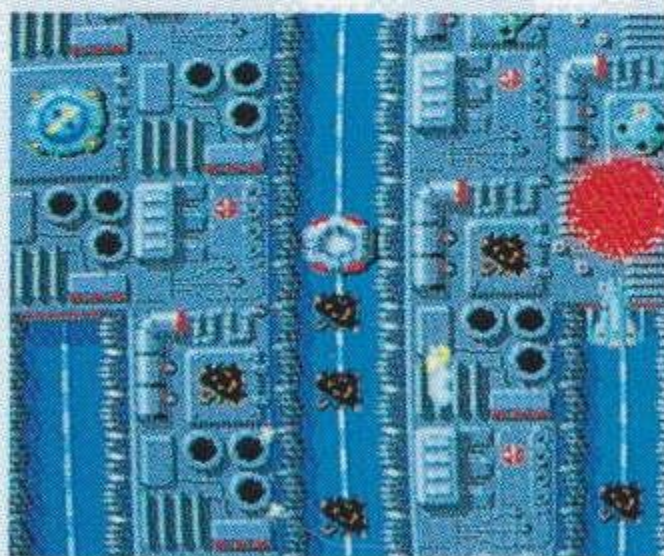
自機及び、すべての武器を3段階にパワーアップ! 自機も大きくなるので、攻撃を受けやすい所が弱点だけれど、少しくらい弱いところがある方が可愛い(?) ですよ。スペシャルステージでは装備したパワーウィングの数だけタイフーンボンバーが撃てます。



パワーウィング! (セクシーに)

●BOMB(ボム)

射程距離は短い、広範囲の敵を破壊できるBOMB。帯に短し、たすきに長しって感じだけど、一見、何もないような場所を、BOMBで攻撃してみたら……。なんと! 得点アップの隠れた〇〇〇がでてくるではないかっ!



ボム! (エコーをかけてみましょう)

●LASER(レーザー)

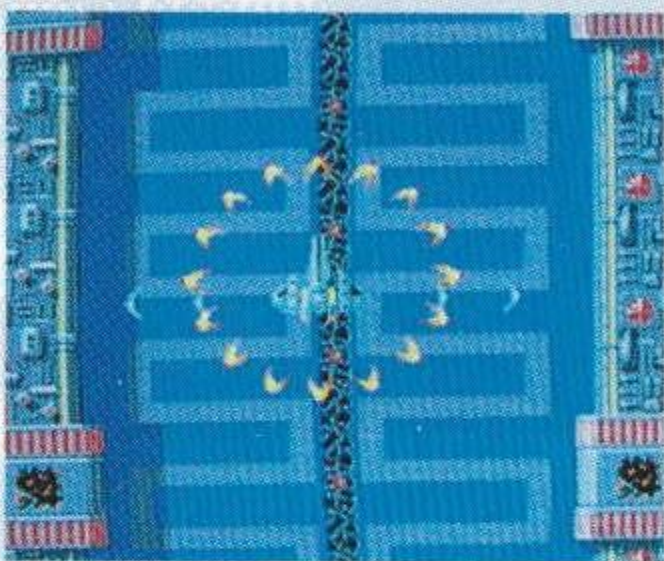
遠くの敵を攻撃できます。ボタンを長く押し続けていると、飛距離が伸びてグー。あちこちで生えている謎の『葉っぱ』を撃ってみましょう。すくすく育ってお花が咲いて、得点がアップ! うーん、メルヘン(どこがじゃ)。



レーザー! (ドイツ人のように巻き舌で)

●H.MIS(ホーミングミサイル)

自動追尾ミサイルを発射する、あなたの頼もしい味方です。攻撃力に多少不安を覚えますが、雑魚対策はこれで完璧…あ、でも、特定の敵を狙えないし……。ほほ、でも使えます。「鰯の頭も信心」というではありませんか。これも得点アップの□□□が出現します。



ホーミングミサイル! (しぶく)

●SHIELD(シールド)

敵の弾が3発当たるまで無敵になります。アーケードにあった時間制限は、今回特別にはずしてみましたのだ。どおですか? 少しは楽になったでしょうか? 当たった弾の数は、ちゃんと勘定しておきましょう。

オプション

メガドライブ版SLAP FIGHTには、それぞれのお客様に最適の状態^{さいてき じょうたい}でプレイしていただくために、多くの設定変更機能が搭載されています。

タイトル画面^{がめん}でOPTIONSを選^{えら}ぶと、オプションの設定画面^{がめん}が現れます。方向ボタン左右でお好みの設定^{この せってい}にしてお楽しみください。設定を終えたらスタートボタンでタイトル画面^{がめん}に戻ります。なお、ここで変更した設定は電源を切らない限り、なんとリセットボタンを押しても記憶されています(ひゅー)。

●GAME TYPE

アーケード版^{ばん}の移植^{いしょく}・NORMALと、メガドライブだけの専用ステージ^{せんよう}・SPECIALが選択^{せんたく}できます。NORMALは機械惑星^{きかいわくせい}で、SPECIALは宇宙空間^{うちゅうくうかん}の敵基地^{てききち}で戦^{たたか}います。
行け! 行け! (3)



ノーマルステージはこちら



スペシャルなのはこっちだよ!

●LEVEL

ゲームの難易度^{なんいど}を設定^{せってい}します。NORMAL(ふつう)、EASY(やさしい)、HARD(むずかしい)、HARDEST(めちゃムズ)の4種類^{しゅるい}があります。EASYでは始めからウエポンセレクトゲージが☆ひとつ分^{ぶん}、ついています。NORMAL以降^{いこう}はおまけの☆はありません。各LEVELの主な違い^{おもちが}は、敵の撃^{てき}ってくる弾^うの数^{たま}と速度^{かずそくど}です。

●PLAYER

自機^{じき}の数を決めます。スリリングな1機^きからゆとりの5機^きまで、などと書くとみんな5機^きにしそうなのでやめます。暇^{ひま}を持^もて余^{あま}している時は5機^き、超多忙^{ちゅうたぼう}の合間^{あいま}を縫^ぬってまで遊^{あそ}びたい人は1機^きなど、自分の忙しさに応じてセッティングしましょう(どーだ!)。

●RAPID

ONにするとショットが連射に、OFFにすると解除できます。ONは楽できます。わたしは年寄りなのでONオンリーですが、若い人はOFFで苦労するのもいいぞ！

●CONTROL

ボタン操作の組み合わせを自分の好みのタイプに変更できます。それぞれのゲームタイプについて6種類の変更が可能です。

◀NORMAL▶	◀SPECIAL▶
A … WEAPON SELECT (武器の選択)	A … WEAPON SELECT (武器の選択)
B … RAPID SHOOT (連射)	B … RAPID SHOOT (連射)
C … SHOOT (単発)	C … TYHOON BOMBER (タイフーンボンバー)

※RAPIDをOFFにすると、BボタンはSHOOT(単発)に変わります。

●VOICE MODE

ウエポンセレクト時の合成音声(武器名)の鳴らし方を変更できます。

- ▶ **TYPE-A** …… ウエポンセレクトのボタンを押した時、音声が入る。
- ▶ **TYPE-B** …… ウエポンセレクトゲージが移動する際、音声が入る。
- ▶ **SILENCE** …… 音声が消える。

●MUSIC MODE

業務用に忠実なORIGINALと、それをパワーアップしたARRANGEDの2種類があります。どうも調子がでないという日は、BGMを変えてチャレンジしてみましょう！

●SOUND

すべての曲と合成音声を聞くことができます。下のTEMPOと組み合わせでお楽しみください。

●TEMPO

上のSOUNDで音楽を鳴らしている時に、曲のテンポを変えられます。それだけ。ゲームには関係ないです。

●EXIT

タイトル画面に戻ることができます。ちなみに、どこでスタートボタンを押してもタイトル画面に戻れます。律儀(?)な人はこちらをどうぞ。

テンゲンお便りクラブ(仮称)

どもっ! 毎度お馴染み『テンゲンおたく』でございます。最近、TENGENのソフトにアンケートハガキがついているのはもうご存知ですね。そのぶん(かどうかは謎ですが)、クラブ宛のお手紙が減ってきたという、笑えない事実があったりして。ひーん。読んだら書こう! 書いたら読もう!

『ハードドライビン』の続編を。メガドラで発表されているレース、ドライブゲームには面白いものはあるが、いずれも自由度が低い。その中で『ハードドライビン』だけは、ドリフトしていくし、無理していくとスピンするし、事故を起こすとリプレイしてくれるし、とにかく他には味わえない感覚的に楽しいものがある。ただ、コースが2つと少なく、スピード感がまいちなどの不満がある。せめて4、5コースに増やし、長く遊べるものが欲しい。最近では複雑なゲームよりも単純で簡単なものを好んでやる体質になってしまったので、『マールマッドネス』なんかあるとうれしいんだけど…『ロードライアット』はできるだけ早く出してくれるといいなあ。面白いレースゲームやりたい!
(北海道 小森さん)

ふっふっふ、というわけで今回は仁義無用、アンケートハガキからの抜粋だ! ほほ、小森さん、驚きました? ごめんね。いちおー、名字と年齢は伏せましたので、おこっちゃん。でも、またやる(笑)。掲載不可の人は、アンケートに「のせちやいやん」と書いておいてね。そして、喜んでください、小森さん及びアンケートに清き1票(?)を投じたマールマッドネスファンのみなさん。めでたく発売決定だーっ! 93年8月頃発売予定なのでお金を貯めて待っててね。マールを移植するのが夢だった、というテンゲンの開発者が気合いを込めて作った逸品です。乞うご期待!



マールはまるい

テンゲンではみなさんのお手紙、イラスト、ファンレター、ラブレター、貢ぎ物などを随時募集しています。それと、イカすコーナー名も、引き続き大募集だ! 採用された方には、世界の一流DCブランド、テンゲングッズを差し上げます。どしどし、ご応募くださいね。それではみなさん、お達者で。次回6月25日の『スティーラタロンス』でお会いしましょう(^_^)。



ポリゴンは四角い

あて先 …………… 〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン テンゲンお便りクラブ(仮称)

MD版開発者より

おっと。メガドライブ版スラップファイトのプログラマー、清水さん
 から皆様にお手紙(うそ。ほんとはFAXだよん)が届きました。
 無敵コマンドは、連射パッドで簡単に入れるようにしちゃだめ
 よん、清水さん(笑)



みなさん、こんにちは。”スラップファイト”のプログラミングを担当した清水順です。

このゲームのオリジナルはかなり昔のアーケードゲームなんですが、最近のものとは比べても全然見劣りのしない、とてもいいシューティングゲームだと思います。だから、アーケードからの移植版の方は変にいじらずに忠実に再現することを目標にしました。当時からの東亜プランファンの方は大いに懐かしがってください。

でも、ちょっとホーミングミサイルが万能過ぎると思ったので、MD版オリジナルのスペシャルゲームでは、ホーミングが苦手とするタイプの敵を多めに登場させてみました。「この敵、強いなあ」と思ったら、武器を変えてみてくださいね。そのエリアに有効な武器を考えるのもこのゲームの醍醐味のひとつですから。

そうそう。スペシャルゲームで追加されたボンバー(※タイフーンボンバー)、実は、人工的に発生させた台風(たいふう)に敵を巻き込んでいるんです(えっ、そうは見えないって?)。当然中心には”目”があるから気を付けてね。ちなみにこの台風は北半球仕様です(?)。

では、移植版とスペシャルゲーム、どちらも楽しんでください。

PROGRAMMER Jun Shimizu

※無敵コマンドは生産直前に発見、ゲームの寿命を縮める危険性があるので発売日とにらめっこしながら(ひー)取りました。だから、探してもないよん。



株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6
 情報電話：03(3835)7999

本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



T-48093

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
 Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
 No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。