

Amsoft

Amsoft

Amsoft

Defend or Die

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Inicialice su ordenador pulsando las teclas de CTRL, SHIFT y ESC juntas y en este orden. Coloque la cinta en el cassette, rebobínela hasta el principio y pulse STOP/EJECT una vez. Pulse CTRL y la tecla pequeña de ENTER simultáneamente. A continuación pulse PLAY seguido de cualquier tecla. El programa tarda en cargar 5 minutos y medio aproximadamente.

Al cargar el juego, aparecerá el mensaje:

PLEASE ENTER THE LETTER IN BOX -- ON YOUR MASTER CODE GRID.

Debe responder con la letra correspondiente a la casilla que el ordenador le indique, consultando la cuadrícula de colores que acompaña al programa.

A continuación, aparecerá el mensaje:

NOW ENTER THE FIRST LETTER OF THE COLOUR IN THE SAME BOX.

Responda con la primera letra del color correspondiente a la misma casilla, con las iniciales:

AMSTRAD
E S P A Ñ A

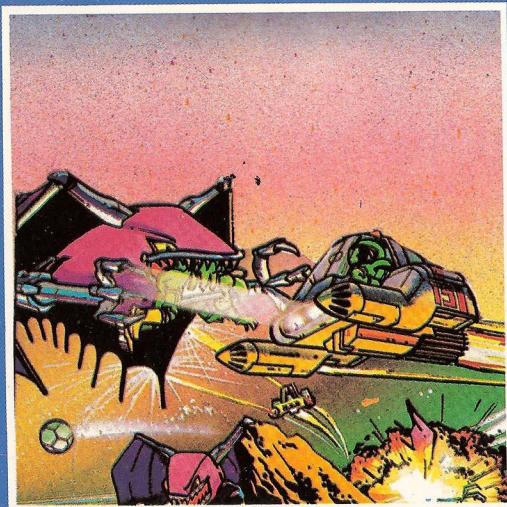
PRODUCIDO POR *indescamp*

Defend or Die

AMC-168

AMSTRAD

Defend or Die



AMSTRAD

CASSETTE

Si devuelve un humanoide a la superficie del planeta, suma 500 puntos.

Bonos: 100 * el número enmarcado por cada humanoide salvado.

Nave extra y una bomba por cada 10.000 puntos.

CONTROLES:

Arriba = A.

Abajo = Z.

Cambio de sentido = Espacio.

Hyperespacio = H.

Bomba = Tab/lock.

Avance = Shift.

Disparo = Enter.

DEFEND OR DIE

R: RED (ROJO).

M: MAGENTA (MORADO).

W: WHITE (BLANCO).

Y: YELLOW (AMARILLO).

B: BLUE (AZUL).

G: GREEN (VERDE).

Para empezar el juego pulse la barra espaciadora.

Aparecerá una pantalla en la que le indica:

R = RESET.

F = Congela el juego.

EL JUEGO:

Una espectacular batalla en la que su habilidad y reflejos se someten al límite de sus posibilidades y sus nervios soportarán la máxima tensión. Su misión consiste en salvar a los seres humanoides de su exterminación de la faz de la tierra por los malvados invasores que los transportarán al espacio exterior, donde, even-

tualmente, mutarán y serán conducidos a sus naves espaciales.

En esta terrible batalla, debe tener cuidado con las escuadrillas volantes, bombarderos alienígenas, cebos mortíferos que, ciertamente, no están a su favor.

Dispone de tres vidas y tres bombas.

PUNTOS:

Mutantes	75
Swarmer	125
Baiter	150
Bomber	250
Flying Pod	1.000
Lander	25

Si, conduciendo un humanoide, éste cae y sobrevive, suma 250 puntos.

Si recoge un humanoide cayendo, suma 500 puntos.