

AMSTRAD

SEAL OF QUALITY

DEFENDERS OF THE EARTH

Direct from the hit T.V. series, the Defenders are here in an all action ARCADE blast that will have your fire button melting!

Featuring FLASH GORDON and his friends MANDRAKE THE MAGICIAN, LOTHAR and THE PHANTOM against the evil MING THE MERCILESS and his attempt to rule the world. Kidnapping the Defender's children, he issues a dire warning - Interfere and your children die! Control FLASH as he searches for the children in the mysterious FORPRESS OF FURY.

Featuring the music from the original T.V. series THE FUTURE DEPENDS ON YOU!

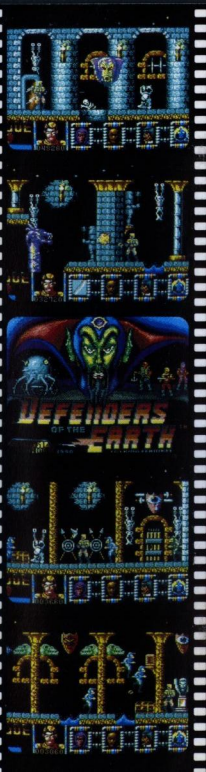


5 019393 910860

HI TEC SOFTWARE LTD, 4-5 BARMOUTH COURT, BARMOUTH RD., SHEFFIELD S7 2DN. TEL: 0742-581355 FAX: 0742-580547

SCREEN SHOTS FROM COMPAK VERSION





AMSTRAD

SEAL OF QUALITY

DEFENDERS OF THE EARTH

HT 086

DEFENDERS OF THE EARTH

Hi Tec Software

"THE HEROES OF THE PAST ARE HERE TO SAVE THE FUTURE"

ENIGMA VARIATIONS

DEFENDERS OF THE EARTH

DEFENDERS OF THE EARTH is based on the very popular T.V. series of the same name. The Defenders, four super heroes from the Golden Age of Comics are:

FLASH GORDON - The Team Leader.
 MANDRAKE THE MAGICIAN - A master of illusion.
 LOTHAR - The strongest man in the world.
 THE PHANTOM - Has the strength of ten tigers at his command.

They are aided and abetted by their pet mascot ZUFFY.

A Team - Invincible, Ready, Able and Willing to Defend the Earth at all times.

The courage and skill of the Defenders is put to the ultimate test by the evil of their arch enemy MING THE MERCILESS. He knows that only the Defenders stand in the way of his plan to be Master of the World. To stop them he abducts their children and takes them to the dark dungeons of his Fortress. He issues a dire warning - Interfere and your children die.

A daring plan is conceived and put into action. Detection by the highly sophisticated intruder alarm would mean the instant death of the children and so Flash will enter the dark and dangerous fortress alone in the hope that he will be able to pass undetected through the intruder systems. Flash agrees to summon the other Defenders to his aid should he need it. Lothar and the Phantom will use their incredible strength, Mandrake will use his occult magical powers to confound the forces of evil under Ming's command and even Zuffy offers his help in whatever way he can.

Flash, armed with a powerful handgun, transports into Ming's fortress with the future of the world in the balance.

Hi Tec Software PRESENTS

A Series of Games Based on Famous **Hanna-Barbera** Cartoon Characters

HONG KONG PHOOEY

YOGI'S GREAT ESCAPE

RUFF and REDDY

"ATOM ANT"

Hi Tec Software

Hi Tec Software Limited, 4-5 Barmouth Court, Barmouth Road, Sheffield S7 2DN. Telephone: 0742-581355 Fax: 0742-580547

© HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.

299



PLAYING INSTRUCTIONS - Flash starts the game with a number of power shields which will be worn down by contact with enemy fire and direct contact with Ming's forces. The shields are shown in the bottom left of the screen. Flash is invisible to the detector system while he is on his own. Crossing the generators while they are still active will set off the alarm and bring the full might of OCTON against him.

If Flash spends too long in a location, he will be detected by the intruder alarm system. The only way he can conserve his energy is to leave the location as quickly as possible.

Flash can jump or duck to avoid the attacks by the vicious creatures inhabiting the fortress and he must be careful of the secret weapons concealed in the wall. When Flash needs the special help of the other Defenders, he activates the "CALL HELP" key. He will need them to help open some doors, cross chasms, deactivate the intruder detection system etc. The Defender most able to help will be sent by Dynak-X. If they are hit by the enemy forces a loss of energy level will occur. The Defender will have to leave if his energy level gets too low and will be unusable until his strength is built up again. If no one is available to help then Flash will have to survive on his own.

Flash can give his weapons extra charge if he can find power packs scattered in the fortress. He may also come across extra energy and extra shields.

Ming's main throne room is the scene of the final battle where the fate of the children and of the world will finally be decided.

LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL and small ENTER then press PLAY.

Joystick or Keyboard

Q - jump or go through upper door

A - duck or go through lower door

O - run left

P - run right

SPACE - fire

1 - call help

H - pause. Press fire to restart

T - abort.

Program © 1990 Enigma Variations Ltd.
 Characters and name © 1990 King Features Entertainment Inc.
 King Features Syndicate Inc. All Rights Reserved.
 Published under licence by Hi Tec Software.

Defenders of the Earth está basado en la famosa serie de televisión que tiene el mismo nombre. Los Defenders, los cuatro super héroes de la época de oro de los cómics son:

FLASH GORDON - Líder del equipo.

MANDRAKE THE MAGICAN - El mago.

LOTHAR - El nombre más fuerte del mundo.

THE PHANTOM - Tiene la fuerza de diez tigres.

Su ayudante y cómplice es su mascota ZUFFY.

Un equipo invencible, dispuesto, capaz y con deseos de defender la tierra en todo momento.

El valor y habilidad de los Defenders se ponen a prueba por su archienemigo el malvado MING, EL DESPIADADO. Este último sabe que los Defenders intentarán evitar que se convierta en el amo del mundo. Para detenerlos secuestra a sus hijos y los lleva a los oscuros calabozos de su fortaleza. Lanza una terrible advertencia, interferir y vuestros hijos morirán.

Conciben un plan atrevido y lo ponen en acción. Pero, en caso de ser detectados por la altamente sofisticada alarma anti-intrusos, la muerte de los niños sería instantánea. Por este motivo: Flash Gordon entrará solo en la oscura y peligrosa fortaleza con la esperanza de que podrá pasar sin ser detectado. Flash permitirá que los otros Defenders se unan a él para ayudarles en caso de que lo necesite. Lothar y Phantom usarán su increíble fuerza, Mandrake usará sus poderes ocultos de magia para confundir a las fuerzas del mal que están bajo el mando de Ming, incluso Zuffy intentará ayudar en todo lo posible.

Flash, armado con una poderosa pistola, se traslada a la fortaleza de Ming con el futuro del mundo en sus manos.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Flash comienza el juego con un número de escudos que irán siendo eliminados cuando sea alcanzado por el fuego enemigo o cuando sea alcanzado por el fuego enemigo o cuando sea alcanzado por el fuego de las fuerzas de Ming. Los escudos se muestran en la parte izquierda/abajo de la pantalla. Cuando Flash está solo es invisible para el sistema detector. Si pasa por los generadores cuando todavía están activos, éstos conectarán la alarma y dirigirán toda la fuerza de OCTON contra él.

Si Flash permanece demasiado tiempo en un sitio será detectado por el sistema de alarma anti-intrusos. La única manera de conservar su energía será marcharse lo más rápidamente posible.

Flash puede saltar o agacharse para evitar los ataques de las depravadas criaturas de la fortaleza y tiene que tener cuidado con las armas ocultas

que hay en los muros. Cuando Flash necesite ayuda para abrir las puertas, pasar abismos y desactivar el sistema de alarma, etc. El Defender más útil para ayudarlo en cada ocasión será enviado por DYNAX-X. Si son atacados por las fuerzas enemigas sufrirán una pérdida en el nivel de energía. El Defender tendrá que abandonar si su nivel de energía baja demasiado y no podrá serle de ayuda a Flash hasta que su energía se haya recargado. Flash tendrá que sobrevivir por si solo si nadie puede ir en su ayuda.

Flash podrá poner a sus armas una carga extra si encuentra los packs de energía que hay en la fortaleza, la Serpiente. También encontrará escudos y energía extra.

La habitación principal del trono de Ming es la escena de la batalla final, el lugar donde finalmente se decidirá el destino de los niños y del mundo.

INTRUCCIONES DE CARGA: Pulsa CTRL y ENTER pequeña la vez.

CONTROLES

Joystick o teclado

Q - Saltar o pasar por una puerta alta.

A - Agacharse o pasar por una puerta baja.

H - Pausa. Presiona fuego para comenzar.

P - Correr a la derecha.

ESPACIO - Fuego

O - Pedir ayuda

T - Correr a la izquierda.

T - Abortar.

FRANCIAS

DEFENDERS OF THE EARTH s'inspire de la très populaire série télévisée du même nom. Nos défenseurs, quatre super-héros de l'Age d'Or de Comice sont: FLASH GORDON, le leader du groupe. MANDRAKE, le magicien.

LOTHAR, l'homme le plus fort du monde.

LE FANTOME, qui a dix tigres sous ses ordres.

Ils sont aidés et soutenus par leur petit compagnon et mascotte, ZUFFY.

L'EQUIPE:

Invincible, toujours prête, apte à défendre la terre à n'importe quel moment et bien décidée à la faire.

Le courage et l'habileté des Défenseurs sont mis à rude épreuve par la malveillance de leur pire ennemi, l'impitoyable MING. Il sait que seuls les Défenseurs se trouvent en travers de son chemin pour l'empêcher de devenir le Maître absolu de la Terre. Pour les arrêter, il kidnappe leurs enfants, et les emmène au fin fond des obscurs donjons de sa forteresse. Il émet une terrible menace: si vous intervenez, vos enfants mourront.

Il faut donc penser à l'élaboration d'un plan osé et passer à l'exécution. Si jamais le système d'alarme hypersophistiqué de Ming détectait la présence d'un intrus, les enfants mourraient immédiatement. Flash essaiera donc de pénétrer seul dans la forteresse sombre et dangereuse, dans l'espoir de ne

HI TEC SEAL OF QUALITY ASSURANCE



HT 086

pas se faire repérer par le système de détection. Flash fera appel aux autres défenseurs si jamais ça tourne mal. Lothar et le fantôme utiliseront leur force incomparable, Mandrake utilisera ses pouvoirs magiques occultes pour confondre les forces du mal au service de Ming et même Zuffy propose de les aider dans la mesure de ses possibilités.

Flash, armé d'un puissant révolver, va dans la forteresse de Ming, le sort du monde repose entre ses mains...

LES INSTRUCTIONS DE JEU:

Au début du jeu, Flash possède un certain nombre de champs de force, ces derniers faiblissent puis se désintègrent lorsqu'il est touché par les tirs ennemis ou lorsqu'il entre en contact direct avec les forces de Ming. Le système d'alarme ne peut pas détecter la présence de Flash lorsqu'il est seul mais prenez garde aux générateurs de champs spéciaux. Si vous passez dans la zone des générateurs en activité, l'alarme se déclenchera automatiquement et la redoutable puissance d'OCTON se retournera contre vous.

Si Flash reste trop longtemps dans un même endroit, il sera détecté par le système d'alarme. Il ne pourra alors conserver son énergie qu'en quittant les lieux au plus vite.

Flash peut sauter ou s'accroupir pour esquiver les attaques des créatures vicieuses qui vivent dans la forteresse, et il doit prendre garde aux armes cachées dans les murs. Lorsque Flash a besoin de l'aide des autres Défenseurs, il active la touche "CALL HELP" (AU SECOURS!) Il aura besoin de leur aide pour ouvrir certaines portes, pour traverser des abîmes, pour désactiver le système d'alarme, etc. Le Défenseur le plus capable sera envoyé par Dynak-X. S'ils sont touchés par les forces ennemies, leur niveau d'énergie diminuera. Le Défenseur devra quitter les lieux le plus rapidement possible si son niveau d'énergie est trop bas, il ne pourra plus être d'aucune utilité jusqu'à ce qu'il ait repris des forces. Si personne ne peut aider Flash, il faudra qu'il survive par ses propres moyens.

Flash peut augmenter son stock de munitions s'il réussit à trouver les packs de puissance éparpillés un peu partout dans la forteresse. Il se peut aussi qu'il trouve de l'énergie et des champs de force supplémentaires. La dernière scène aura lieu dans la chambre royale principale de Ming. Le sort des enfants et du monde entier dépendra de l'issue de cet ultime combat...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER, puis enfoncez la touche PLAY.

CLES Du Manette.

Q - Sauter ou passer une porte supérieure

A - S'Accroupir ou passer une porte inférieure

O - Courir vers la gauche

P - Courir vers la droite

BARRE D'ESPACE - Tir

1 - Appel au secours

T - Abandon

H - Pause. Appuyez sur le

bouton de tir pour reprendre le jeu.