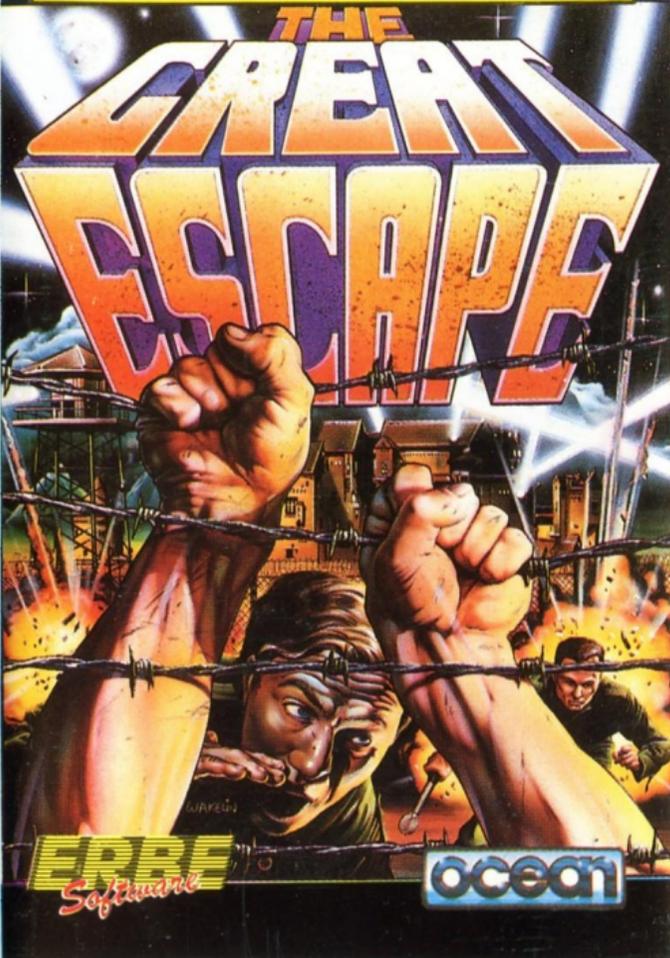


A M S T R A D



# THE GREAT ESCAPE

## AMSTRAD

### CARGA

CTRL + ENTER.

### EL JUEGO

Estamos en Alemania, en el año 1942. Has sido capturado y estás en un campo de prisioneros de guerra de alta seguridad. La victoria en esta guerra está aún lejos, por lo que consideras que debes intentar escapar. Necesitarás mucha paciencia y un plan minucioso que te lleve a una fuga con éxito. A pesar de estar estrechamente vigilado, deberás eludir a tus guardianes de vez en cuando para conseguir las herramientas y los materiales que te harán falta más adelante. Hay varias rutas por las que se puede escapar, cada una de ellas necesitando distintas herramientas y conocimientos.

### GEOGRAFIA DEL CAMPO Y POSIBLES RUTAS DE ESCAPE

El campo está situado en un antiguo castillo, sobre un monte con acantilados y el mar cortando los accesos por tres lados. La única entrada autorizada es por una estrecha carretera, donde una caseta cierra el camino a aquellos que no puedan presentar la documentación necesaria. Todas las demás zonas están valladas por muros o vallas metálicas, y hay perros patrullando todo el perímetro. Desde sendas torres de vigilancia se observa atentamente todo el entorno, y hay muy pocos sitios «ciegos». Por la noche, poderosos focos barren las vallas.

Los prisioneros están en barracones, dentro del patio del castillo, justo al lado de un descampado que se usa para pasar lista, y para cumplir con los requisitos de la Convención de Ginebra sobre zonas para recreo y deporte. Afortunadamente, dicho descampado está situado hacia la parte interior del castillo, permitiendo examinar con facilidad los muros que dan al sur.

Debajo del castillo hay un laberinto de desagüe y túneles empezados por antiguos presos. Sin embargo, entrar en ellos sin luz puede resultar altamente peligroso.

### PERSONAJES

Dentro del campamento hay cuatro personajes principales:

1. **EL COMANDANTE.**—Este hombre controla el campo totalmente. El decide cuántos soldados van a constituir cada patrulla y cuántos van a estar en las torres de vigilancia. Al comienzo de la partida, la vigilancia no es muy severa, pero cuantas más veces te pillen fuera de las zonas autorizadas, más duros serán los guardianes. El Comandante es el menos fiable de todas las fuerzas del orden, puesto que inspecciona con frecuencia sus dispositivos de seguridad; nunca sabes cuándo te vas a encontrar repentinamente con él en cualquier lugar del Campo. ¡Conviene por tanto tenerle muy vigilado y evitarlo a toda costa!

2. **LOS GUARDIAS ALEMANES.**—Estos hombres son los que deben hacer largas patrullas, pasar mucho frío en las torres de observación o vigilar a los prisioneros mientras hacen sus quehaceres diarios. Una vez que están de patrulla, seguirán la ruta que les han marcado, tomando aproximadamente el mismo tiempo en cada recorrido. Esto te permitirá averiguar

AMSTRAD

THE GREAT ESCAPE

The Ocean Software logo, featuring the word 'Ocean' in a stylized, blue, blocky font with a white outline, and the word 'Software' in a smaller, red, cursive font below it.

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. La victoria está todavía lejos y tú debes escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar del campamento con vida.



cuando pasan por algún sitio en concreto y cambiar tus planes si hiciera falta.

Te pillarán siempre que estés en línea directa de vista de algún guardia, por lo que podrás escapar si logras pasar mientras esté mirando hacia otro lado. Pero ten cuidado, porque es muy poco el tiempo que tienes. Los guardias que escoltan a los prisioneros cuando éstos se mueven por el campo van en grupos de dos o tres.

3. PRISIONEROS.—Estos pobres compañeros tuyos llevan mucho tiempo en el campo. Al principio también están muy entusiasmados con la idea de escapar, pero sucesivos desastres les han hundido la moral. Ahora ya sólo esperan que algún día termine la guerra. No obstante, algunos de los hombres pueden ser sobornados o convencidos para que creen un poco de jaleo mientras tú te escapabas por otro lado.

La vida en el campamento está regida por las alarmas. Estas te indican cuándo te tienes que levantar, cuándo pasan lista, cuándo comes y cuándo hay deporte. Un análisis de los horarios de las alarmas te permitirá saber cuándo te puedes escapar con el máximo tiempo hasta que suene la alarma.

4. EL FUGITIVO «NUESTRO HEROE» (¡TUTU!).—Le controlas con el joystick o con el teclado, según el estado de moral en que se encuentre. En la pantalla verás una bandera que te indica el estado de su moral. Si tiene la moral alta, es decir, que la bandera está verde, seguirás la rutina normal de vida del campo. Esto te permitirá conocer todos los rincones del campo y varios aspectos de la vida diaria, sin tener que seguir manualmente a los personajes. Sólo saldrás de la rutina si tomas los controles, pero ten en cuenta que si te sales fuera de los límites autorizados, la bandera se convertirá en roja. En cualquier momento te pueden detener; tienes control absoluto de tus movimientos. Puedes recoger o soltar objetos

(pulsas el botón de disparo y el joystick hacia arriba o abajo) que encuentres en el campo, llevando un máximo de dos objetos a la vez. Cuando descubras sitios que no son objeto de frecuentes «barridas» por las fuerzas de seguridad, puedes intentar dejar allí escondidos tus objetos. Cualquier objeto encontrado por los Guardias o el Comandante, o que te pillen a ti llevando, será confiscado de inmediato.

Si te pillan escapándote, tendrás dos opciones: salir corriendo, o rendirte. Si te atrapan, perderás aquellos objetos que lleves encima y la seguridad del campo se incrementará. También te meterán en la celda de castigo. Pero para que pueda continuar el juego, pronto serás liberado y podrás volver con tus compañeros.

### MORAL

La bandera en la parte izquierda de la pantalla es el indicador de moral. La altura de la bandera en el palo indica la moral en ese momento. Cada vez que encuentres algo útil o explores otra parte del campo tu nivel de moral y tu puntuación subirán. Si te confiscan objetos, bajará tu moral. Te llegarán paquetes de la Cruz Roja de vez en cuando, lo cual hará subir tu moral. Si te capturan, bajará tu moral muchísimo. Si llegara a cero, perderás el control, convirtiéndote en otro prisionero más. La única salida es empezar otra partida.

### ALARMAS

Las alarmas tienen dos funciones. Cuando suenan en cortos zumbidos, indican el comienzo de las comidas, repaso de lista, etc. Aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla indicándote lo que pasa. Pero cuando descubren a un preso que se está escapando, sonará la alarma de forma continuada.

### NOTICIAS

Aparecerán mensajes en la pantalla que te mantendrán informado de lo que está pasando en el campo.

### PUNTUACION

Descubrir objeto, usarlos y escapar son actividades que incrementarán tu moral y tu puntuación.

### TECLADO

Q: Diagonal izquierda arriba.

A: Diagonal derecha abajo.

P: Diagonal derecha arriba.

O: Diagonal izquierda abajo.

M: Disparo.

Tecla I cursora: Anular partida en curso.

Disparo + Arriba: Recoger objeto.

Disparo + Abajo: Soltar objeto.

Disparo + Derecha/Izquierda: Utilizar objeto.

### JOYSTICK



Producido por D. C. Ward.

© 1986 Ocean Software Diseño del juego.

© Denton Designs 1986.