

A M S T R A D

ESCAPA DEL PLANETA DE LOS MONSTRUOS ROBOTS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA

EL JUEGO

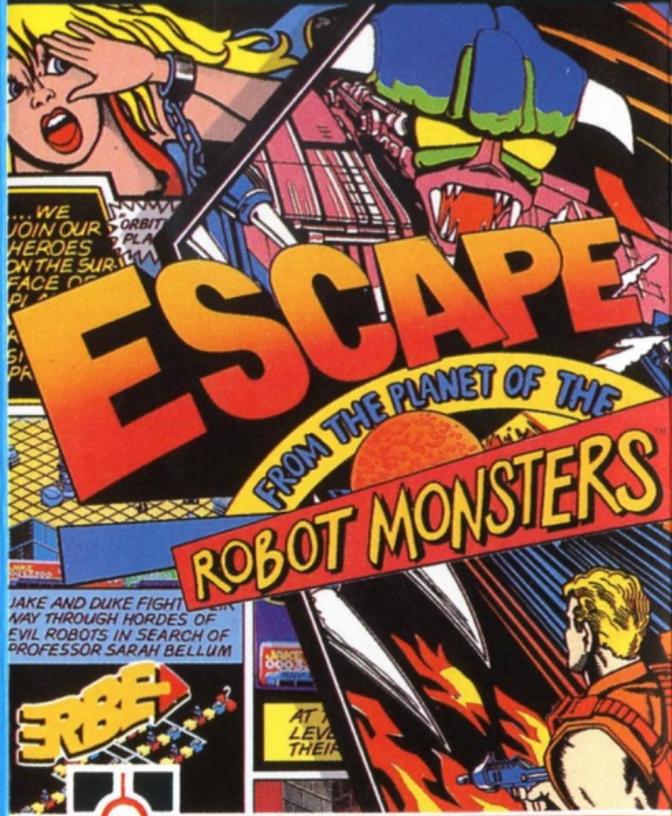
"Escape" es una misión de rescate en la que pueden participar dos jugadores. Tú, en el papel de Jake o Duke, deberás rescatar al Profesor Sarah Bellum y liberar a los esclavizados rehenes antes de que se conviertan en Robo-Zombies. Bombardea los armarios para conseguir comida, energía extra y armas especiales que te ayudarán a destruir a los malvados Reptilons.

Empezando

El objetivo del juego es avanzar a través de las factorías del planera X, rescatar a los rehenes y destruir a los Reptilons que los custodian.

Para activar las escaleras mecánicas, busca el interruptor y enciéndelo. De esta manera podrás llegar a la puerta "Port-O-Matic" y salir del nivel.

Alrededor del complejo que forma las factorías encontrarás armarios que contienen comida, energía extra, más bombas y a veces armas especiales que aumentarán tus posibilidades de supervivencia.



TENGEN *DoMARK*

AMSTRAD
AM 600

ESCAPE FROM THE PLANET
OF THE ROBOT MONSTERS

ESCAPE



"Montones de preciosas chicas han sido raptadas por diabólicos reptiles y han sido llevadas al Planeta X. Y cuando digo raptadas, quiero decir... sí, bueno, ¡Exactamente! Es una vergüenza! Y esos reptiles son realmente... ¡diabólicos! Y eso no es todo. Aun hay más. ¿Dónde? Dentro, claro.

ESCAPE

Cuando algunos Reptilons son destruidos dejan detrás de sí cristales verdes que mejorarán la potencia de tu "rayo". Cuantos más cristales recojas, más devastadora será tu arma.

Para rescatar a los rehenes corre hacia ellos y de esa manera serán enviados automáticamente a tu nave de rescate que se encuentra en órbita alrededor del Planeta X. Sin embargo, algunos rehenes han sido encarcelados en cajas de cristal. Para abrir las cajas de cristal deberás encontrar las consola del ordenador que la controla y destruirla con tu arma rayo.

Cada tres niveles te enfrentarás a un Reptilon demoníaco que sólo puede ser destruido disparándole y bombardeándole continuamente. Ten cuidado, cada Reptilon tiene su forma de defenderse.

INTRUCCIONES DE CARGA

Disco

Amiga y Atari ST: Inserta el disco y enciende el ordenador.

IBM PC: Carga el sistema MS-DOS y cuando aparezca el símbolo A>, inserta el disco de juego y teclea ESCAPE.

Disco Commodore 64: Teclea LOAD""",8,1

Disco Amstrad CPC: Teclea | CPM (| se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y @).

Disco Spectrum +3: Utiliza la opción LOADER.

Cassette

Cassette Amstrad: Mantén presionada la tecla CTRL y pulsa INTRO. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclea primero | TAPE (la | se obtiene pulsando las teclas SHIFT y @).

Spectrum 48K: Teclea LOAD"" y pulsa INTRO.

Spectrum 128K: Utiliza la opción LOADER.

Cassette C64: Mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

En las versiones de 16 bits tendrás que atravesar la Zona del Canal cada vez que superes cuatro niveles de factoría. En esta etapa Jake y Duke saltan dentro de sus Cyber Sleds y tienen treinta segundos para encontrar su camino hacia la nueva factoría. Si consigues llegar a tiempo al final del Canal podrás acceder al siguiente sector; para seguir jugando selecciona una de las tres puertas. Además ganarás una barra de vida extra. Si fracasas no ganarás ninguna barra extra y el ordenador seleccionará automáticamente el sector.

Al final de cada nivel factoría verás una pantalla de bonos donde serás recompensado por cada rehén liberado en ese nivel. Si has rescatado un grupo completo de rehenes ganarás una barra de energía extra.

SUGERENCIAS

No malgastes las bombas porque las necesitarás para luchar contra el Reptilon demoníaco.

Estudia el plano de las factorías para avanzar con mayor rapidez.

Utiliza sabiamente tu potencia de disparo. Recuerda que cada disparo reduce ligeramente tu rayo de potencia por lo que puedes perder armas más potentes.

Intenta rescatar a todos los rehenes para ganar un bono de vida al final de cada nivel.

No pierdas tiempo en la Zona del Canal.

Recuerda que dos jugadores significan el doble de potencia de disparo.

© Tengen

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid