

Amistrad

THE GREAT ESCAPE



WAKELIN

ocean

THE GREAT ESCAPE

Le programme et la représentation graphique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. L'Évadée Magnifique passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC, 464, 664 et 6128.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivre les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comporte une unité de disque tapez alors [TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone approprié en vous assurant que les bons fils ont été connectés comme défini dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez a cassette rembobinee dans le magnétophone et tapez [TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER, suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

LE JEU

L'action se situe en 1942 en Allemagne. La guerre a éclaté et vous avez été capturé et placé dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. La victoire n'est peut-être pas pour demain, il est don de votre devoir de vous échapper, mais cela ne sera pas facile. Cela va vous demander une organisation méthodique et beaucoup de patience dont l'aboutissement fera appel à tous vos talents. Dans le camp, vous êtes gardé de près mais, alors que vous vaquez à vos occupations quotidiennes, il vous faudra disparaître discrètement afin de reconnaître le terrain et rassembler les objets et les matériaux nécessaires au type d'évasion choisi. Vous pouvez vous évader de bien des façons différentes, certaines sont difficiles, toutes sont dangereuses et pour chacune d'entre elles vous devrez employer des talents où un équipement différent.

SITUATION GEOGRAPHIQUE DU CAMP ET VOIES D'ÉVASION POSSIBLES.

Un petit château a été reconverti en camp, il se trouve sur un promontoire entouré de trois côtés par des falaises et l'eau glacée de la mer du Nord. L'entrée officielle du camp se fait par une route étroite aboutissant à un poste de garde et toute entrée où sortie doit être justifiée par des papiers autorisant le passage. Le reste du camp est entouré par des barrières ou un mur et tout le périmètre est gardé par des chiens. Ces zones sont surveillées par des hommes du haut de tours de contrôle et très peu de zones échappent à leur vigilance. La nuit, de puissants projecteurs balayent les murs à la recherche de tout mouvement suspect. Les prisonniers sont logés dans des préfabriqués dans le parc du château d'un côté de l'espace où on fait l'appel et qui sert aux activités récréatives des prisonniers. En respect de la Convention de Genève, les prisonniers doivent faire de l'exercice et le terrain choisi se trouve justement du côté de l'île, ce qui est très pratique pour inspecter de près les barrières situées coté Sud. Sous le camp, un labyrinthe de vieux égouts e de tunnels creusés par d'anciens prisonniers pourrait constituer une route d'évasion idéale, mais y entrer sans torche est très dangereux car il est si facile de se perdre dans le noir!

A L'INTERIEUR DU CAMP: QUATRE TYPES DE PERSONNAGES

1. Le Commandant
2. Les gardes allemands
3. Les compagnons prisonniers
4. Le prisonnier qui s'échappe

1. LE COMMANDANT

Ce personnage imposant dirige le camp, c'est lui qui choisit le nombre de soldats pour chaque patrouille et les positions d'observation. Au début du jeu, la sécurité est assez lâche, mais plus le prisonnier sera rattrapé en dehors des limites du camp, plus la surveillance se resserrera. Le commandant est le plus imprévisible des forces de sécurité, il inspecte souvent ses gardes pour voir s'ils sont bien placés et s'ils suivent les consignes données; vous pouvez vous retrouver face à face à peu près n'importe où dans le camp. Il est plus prudent de pouvoir le situer à tous moments afin d'éviter une rencontre désagréable!

2. LES GARDES ALLEMANDS

Ces personnages sont des travailleurs acharnés: ils doivent circuler en patrouille deux par deux, grelotter sur les tours d'observation ou maintenir leur surveillance et s'assurer que les prisonniers sont occupés à leurs tâches quotidiennes. Une fois qu'ils ont été affectés à une patrouille, ils marcheront de haut en bas en mettant à peu près le même temps pour chaque circuit. Cela vous permettra de minuter les gardes afin de déterminer leur position et de modifier votre évasion en fonction de cela. Notre héros ne peut être détecté que lorsqu'il se trouve dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs. Les soldats qui gardent les prisonniers les escortent avant qu'ils ne se déplacent dans le camp, deux ou trois gardes les suivront donc au terrain de parade ou d'exercice et au mess des prisonniers.

3. LES COMPAGNONS PRISONNIERS

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps; au début, ils pensaient à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral.

Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de persuasion de faire diversion vous permettant ainsi de disparaître discrètement.

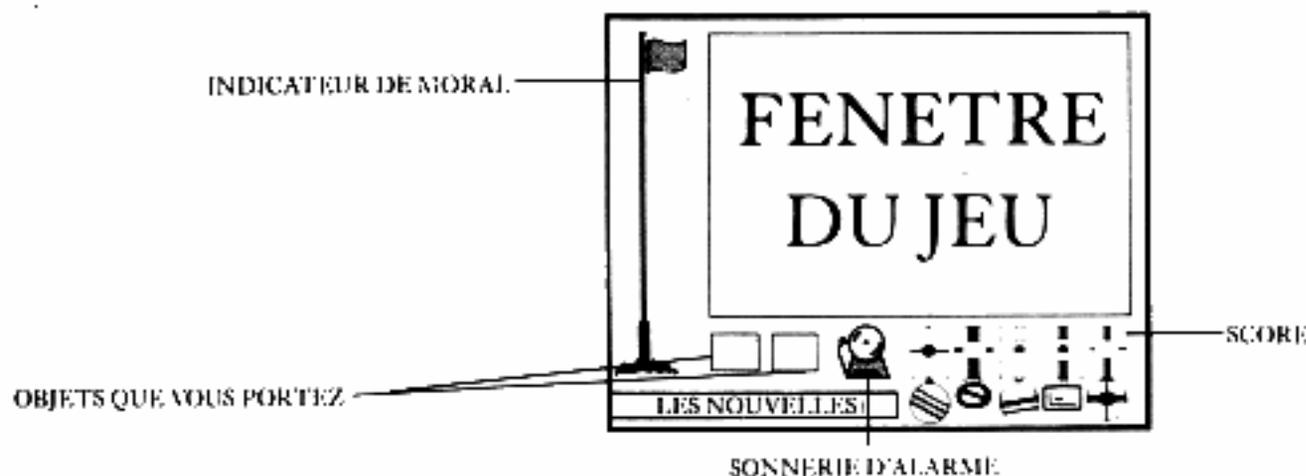
Des sonneries règlent la vie du camp, elles indiquent l'heure du lever, celle de l'appel, du déjeuner ainsi que l'heure de l'exercice. L'analyse de cette routine vous permettra de savoir à quel moment votre évasion sera découverte et donc quand retentira la sonnerie d'alarme.

4. L'EVASION — “NOTRE HEROS”

Vous contrôlerez ses différentes attitudes au moyen du levier ou du clavier. Si vous êtes captif, c'est à dire que l'indicateur de moral est jaune, vous suivrez la routine comme les autres prisonniers et cela vous permettra de vous familiariser avec la vie au camp et le camp lui-même sans avoir à suivre les autres caractères manuellement. Vous ne changerez cela qu'en actionnant les commandes, mais si vous vous trouvez trop en-dehors du périmètre l'indicateur de moral passera au rouge; vous courez alors le risque d'être arrêté et vous avez un contrôle total. Vous pouvez laisser tomber ou ramasser des objets (appuyez sur feu et levier en position bas/haut) que vous trouvez dans le camp mais vous ne pouvez porter que deux objets à la fois. Quand vous avez découvert les endroits qui ne sont pas fréquemment fouillés par les forces de sécurité ou difficiles à trouver, vous pouvez y cacher des objets utiles. Cependant, tout objet trouvé par les Gardes ou le Commandant ou que vous portez au moment de votre capture sera immédiatement confisqué.

Si vous êtes découvert au moment où vous vous évadez, vous avez deux solutions: soit vous vous échappez à toutes jambes, soit vous vous rendez. Une fois attrapé, vous perdez tous les objets que vous portez et la sécurité du camp est renforcée. Vous serez également mis dans une cellule, mais pour une courte période seulement (afin que l'action puisse continuer) et vous rejoindrez sous escorte vos compagnons.

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



MORAL

L'indicateur de moral est représenté par un drapeau situé à gauche de l'écran, la hauteur du mât à laquelle se trouve le drapeau indique votre moral du moment. Chaque fois que vous trouvez quelque chose d'utile ou que vous explorez une partie différente du camp, votre moral et votre score augmenteront en proportion. Mais chaque fois qu'un des objets que vous possédez est découvert et confisqué, votre moral retombera. Des colis de la Croix Rouge et d'autres présents arriveront à n'importe quel moment durant le jeu et ils donneront un coup de fouet à votre moral. Votre capture et la punition qui s'en suivra réduiront considérablement votre moral. Si celui-ci atteint zéro, vous perdrez le contrôle de votre héros et il redeviendra simplement un autre membre du camp de prisonniers. Le seul remède dans ce cas là est de recommencer un autre jeu.

LES SONNERIES D'ALARME

La sonnerie d'alarme a deux fonctions: une courte sonnerie marque le début des repas, de l'appel, etc. et un message vous indiquera cela au bas de l'écran. Quand un évadé potentiel est découvert en dehors du périmètre, la sonnerie d'alarme résonnera de façon continue ce qui indiquera aux gardes qu'il y a tentative d'évasion.

LES NOUVELLES

Des messages apparaîtront sur l'écran vous informant pleinement sur toutes les nouvelles du camp, c'est à dire la découverte par les gardes d'objets cachés etc . . .

LE SCORE

Vous marquez des points et augmentez votre moral en découvrant des objets, en les utilisant et en vous échappant — chacune de ces activités augmentera votre score.

COMMANDES

CLAVIER

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Q — DIAGONALE EN HAUT A GAUCHE | O — DIAGONALE EN BAS A GAUCHE |
| A — DIAGONALE EN BAS A DROITE | M — FEU |
| P — DIAGONALE EN HAUT A DROITE | |

FEU et HAUT permet de ramasser. FEU et BAS permet de laisser tomber l'objet. FEU DROITE, GAUCHE permet d'utiliser l'objet. CURSEUR EN HAUT — ARRET DU JEU

CREDITS

Produced by D. C. Ward.

© 1986 Ocean Software Limited.

Game Design Copyright Denton Designs 1986.