

ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE

ROBOT MONSTERS



LE JEU

Escape est une mission de sauvetage simultanée à deux joueurs dans laquelle vous, sous le nom, de Jake ou de Duke, devez sauver le professeur Sarah Bellum et libérer les otages esclaves avant qu'ils ne soient transformés en Zombis Robots. Trouvez et fracturez les coffres à nourriture et à bombes pour avoir des armes spéciales qui vous aideront à détruire les mauvais Reptilions.

DEMARRAGE DU JEU

Le jeu a pour objectif d'avancer à travers les usines de la planète X en sauvant les otages et en détruisant les Reptilions qui les gardent.

Pour activer les escaliers mécaniques, trouvez l'interrupteur de mise sous tension et allumez. Cela vous permettra d'atteindre le Port O -Matic" et de quitter le niveau.

Autour du complexe d'usines, vous trouverez des coffres qui contiennent de la nourriture, de l'énergie supplémentaire, des bombes supplémentaires ou quelques fois des armes spéciales qui augmenteront vos chances de survie.

Une fois détruit, certains des Reptilions laisseront des cristaux verts qui améliorent "votre puissance rayon". Plus vous ramassez de cristaux plus votre arme deviendra dévastatrice.

Pour sauver les otages, il vous suffit de leur rentrer dedans et, sous l'action d'un faisceau, ils seront transférés sur votre engin de sauvetage qui décrit une orbite autour de la planète X. Toutefois certains otages ont été emprisonnés dans des caisses en verre, pour déverrouiller les caisses en verre, vous devez trouver la console d'ordinateur qui les commande et la détruire avec votre pistolet à rayons.

Tous le 3 niveaux, vous rencontrerez un mauvais Reptilion qui ne peut être détruit que par des coups de feu et des bombardements continus. Faites attention, chaque Reptilion a sa forme propre de défense.

Sur les versions 16 bits seulement, vous devez traverser une Zone du Canal tous les quatre niveaux d'usine. A ce stade, Jake et Duke sautent dans leurs traîneaux Cyber-Sled et ont trente secondes pour trouver le moyen de sortir du labyrinthe jusqu'à l'usine suivante. Si vous réussissez à atteindre l'autre bout du Canal à temps, vous pouvez choisir le prochain secteur à jouer en sélectionnant l'une des trois portes. Vous recevrez également une barre de vie supplémentaire. Si vous échouez, vous ne recevrez pas de barre supplémentaire et l'ordinateur sélectionnera votre prochain secteur.

Au bout de chaque usine, on vous montrera un écran prime où on vous récompense pour chaque otage libéré sur ce niveau. Si vous avez sauvé une navette pleine d'otages, vous recevrez une barre d'énergie supplémentaire.

CONSEILS et TYAUX

Gardez les bombes pour les mauvis Reptilions.

Familiarisez-vous avec l'implantation des usines pour avancer plus vite.

Utilisez votre puissance de tir judicieusement. N'oubliez pas que chaque coup de feu diminue légèrement votre puissance rayon et des armes plus puissantes peuvent être perdues.

Essayez de sauver tous les otages pour recevoir une prime de vie plus importante à la fin de chaque niveau.

Ne traînez pas dans la Zone du Canal, le délai est très court !

N'oubliez pas que deux joueurs signifient deux fois plus de puissance.



COMMANDES

ATARI ST ET AMIGA

Joueur 1 - Joystick dans le port 2 ou clavier

Joueur 2 - Joystick dans le port 1 ou clavier

COMMODORE 64

Joueur 1 - Joystick dans le port 2 ou clavier

Joueur 2 - Joystick dans le port 1

SPECTRUM

Utilisez le Joystick Sinclair ou le clavier

AMSTRAD

Utilisez le Joystick ou le clavier

JOYSTICK

AMIGA, ATARI ST et COMMODORE 64

Poussez vers la gauche- le joueur se déplace vers la gauche.

Poussez vers la droite- le joueur se déplace vers la droite.

Tirez vers le bas – le joueur se déplacera vers le bas.

Poussez vers le haut – le joueur se déplacera vers le haut.

Bouton de tir – coup de feu.

AMSTRAD SPECTRUM

Poussez vers la gauche – le joueur se tourne vers la gauche.

Poussez vers la droite – le joueur se tourne vers la droite.

Poussez vers le haut – le joueur avance.

Tirez vers le bas – Bombardement.

Bouton de Tir – Coup de feu.

TOUCHES SUPPLEMENTAIRES

Amiga **Alt gauche** - Bombes du joueur 1.
 Alt droit - Bombes du joueur 2.

Atari ST **Shift gauche** - Bombes du joueur 1
 Shift droit - Bombes du joueur 2.

Commodore 64

La touche commodore - Bombes du joueur 1.
Curseur droit / Curseur gauche - Bombes du joueur 2.

CLAVIER

Amiga

JOUEUR 1

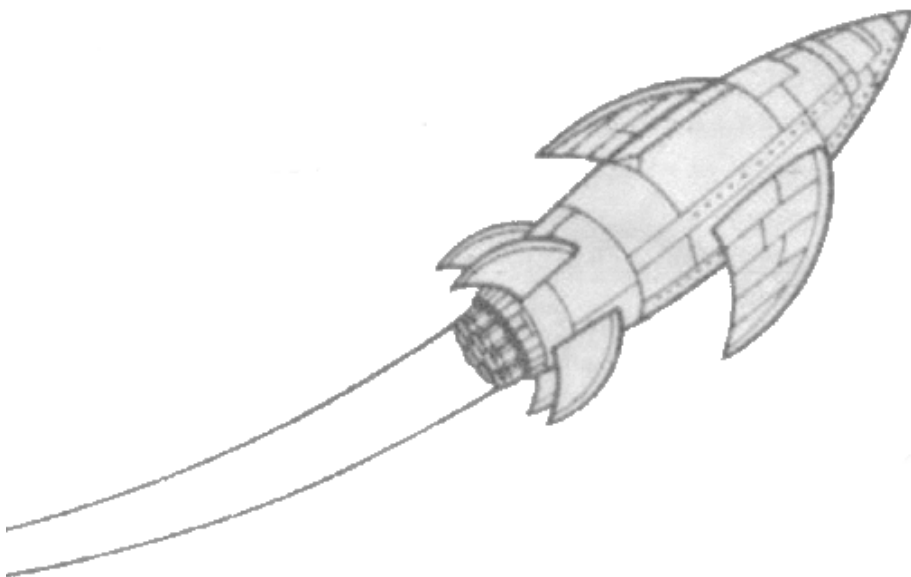
Z- Déplacement vers la gauche.
X- Déplacement vers la droite.
I- Déplacement vers le haut.
Q- Déplacement vers le bas.
Alt gauche- Bombardement.
Amiga gauche- coup de feu.

JOUEUR 2

[- Déplacement vers la gauche.
] - Déplacement vers la droite.
O- Déplacement vers le haut.
P- Déplacement vers le bas.
Alt droit- Bombardement.
Amiga droit- coup de feu.

Autres touches

F1 - Musique
H - Pause Marche/Arrêt
Q & U Abandon.



Atari ST

Z- Déplacement vers la gauche.
X- Déplacement vers la droite.
P- Déplacement vers le haut.
L- Déplacement vers le bas.
Shift gauche- Bombardement.

Barre Espace- Coup de feu.

Autres Touches

F1- Musique marche / arrêt.
H- Pause.

Q & U - Abandon.

Spectrum et Amstrad

Joueur 1

Z- Tourner à gauche.
X- Tourner à droite.
Q- Avance
S- Bombardement.
A- Coup de feu

Commodore 64

Z- Déplacement vers la gauche.
X- Déplacement vers la droite.
L- Déplacement vers le haut.
, - Déplacement vers le bas.

Touche Commodore-
Bombardement

Barre Espace- Coup de feu.

F1- Musique marche / arrêt.

RUN/STOP- Pause.

Barre Espacement pour
recommencer.

Q- Abandon (avec pause)

F3 - Effets sonores marche.

Joueur 2

N- Tourner à gauche.
M- Tourner à droite.
O- avance.
P Bombardement.
K- Coup de feu

