

ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE

ROBOT MONSTERS™



FRANÇAIS

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 Reptilons.

Démarrage du jeu:

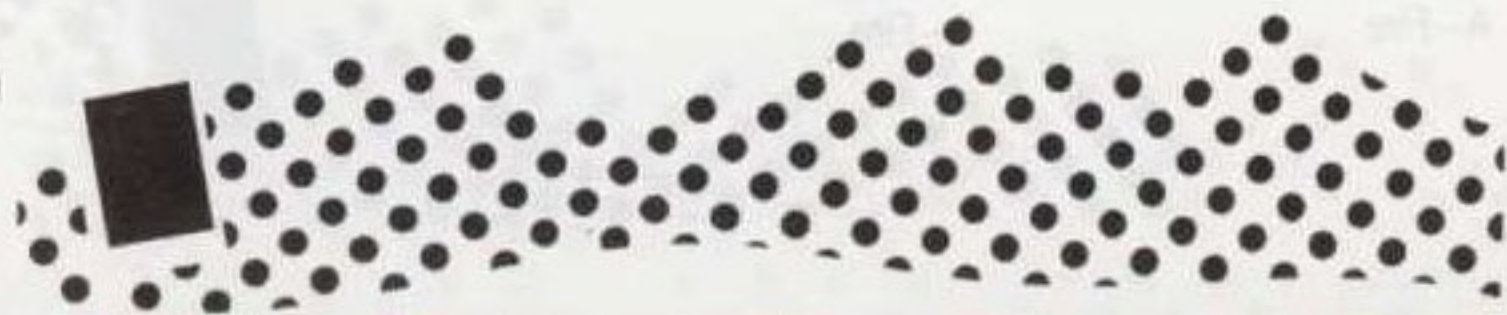
Le jeu a pour objectif d'avancer à travers les usines de la Planète X en sauvant les otages et en détruisant les Reptilons qui les gardent.

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 quelquefois des armes spéciales qui augmenteront vos chances de survie.

Une fois détruits, certains des Reptilons laisseront des cristaux verts qui améliorent votre "puissance rayons". 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 des 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 les trois niveaux, vous rencontrerez un mauvais Reptilon qui ne peut être détruit que par des coups de feu et des bombardements continus. Faites attention, chaque Reptilon a sa propre forme de défense.

Sur les versions 16 bits seulement, vous devrez 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 recevez 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 primes où on vous récompense pour chaque otage libéré sur ce niveau. Si vous avez sauvé une navette pleine d'otages, vous recevez une barre d'énergie supplémentaire.

Conseils et tuyaux

Gardez les bombes pour les mauvais Reptilons.

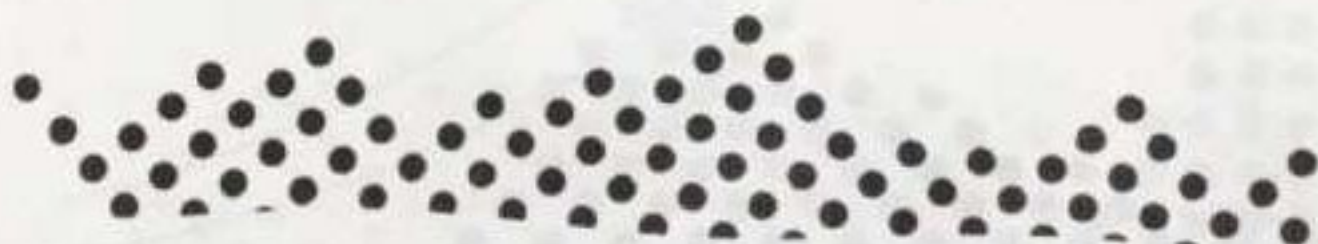
Familiarisez-vous avec l'implantation des usines pour avancer plus vite.

Utilisez votre puissance de tir judicieusement. N'oubliez pas que chaque coup de feu diminue légèrement votre puissance rayons 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 de tir.

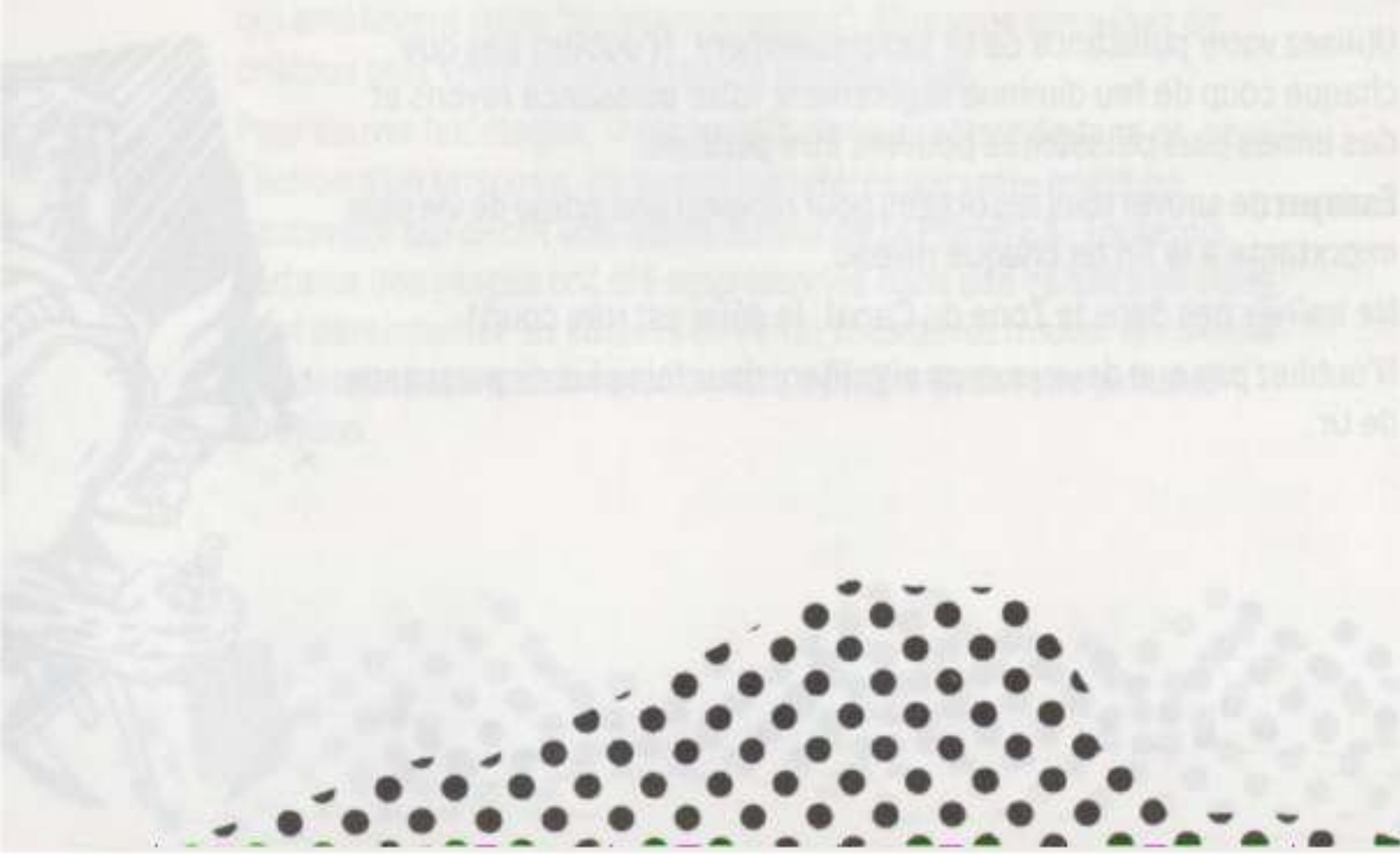


COMMANDES

Atari ST & 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 1 ou 2, ou 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 déplace vers le bas Poussez vers le haut – Le joueur se déplace vers le haut Bouton de tir – Coup de feu
--	---



Amstrad et 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 Supplémentaires

Amiga Alt gauche – Bombes du joueur 1
Alt droit – Bombes de 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

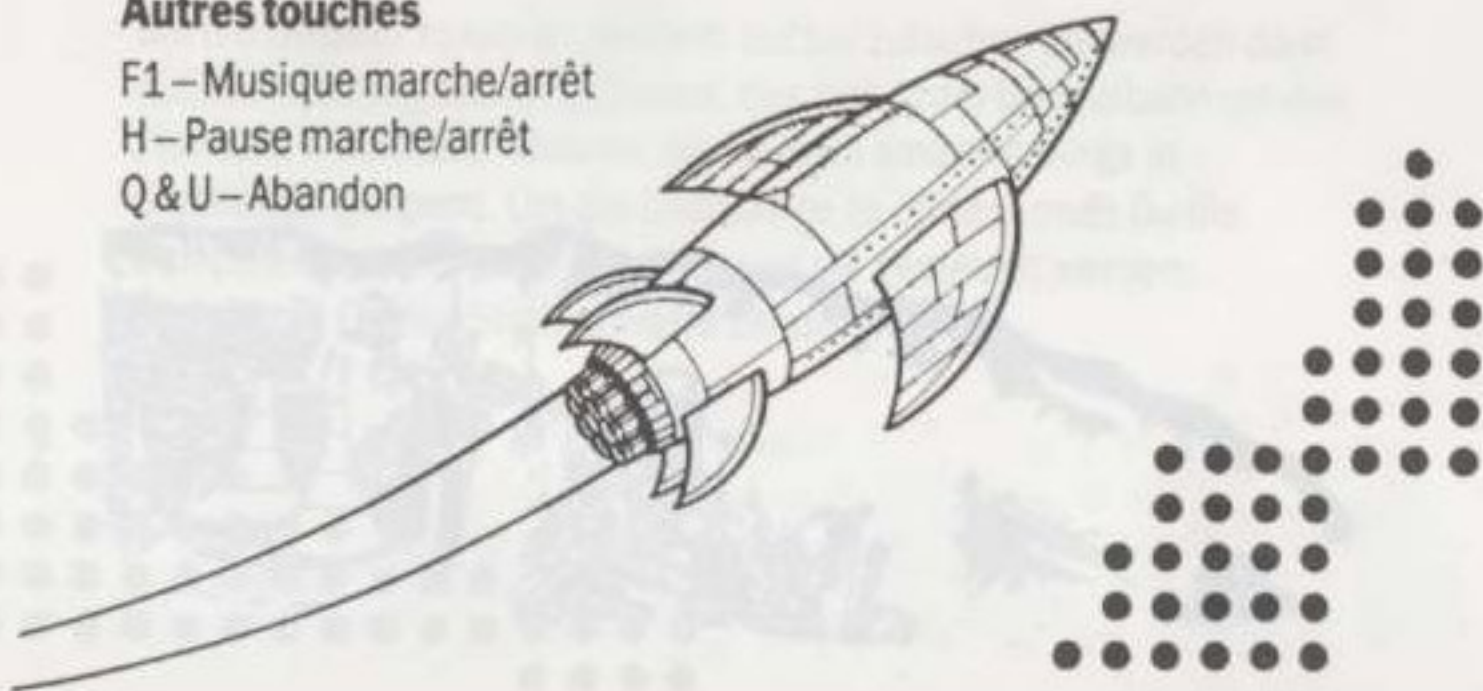
Z – Déplacement vers la gauche
X – Déplacement vers la droite
1 – Déplacement vers le haut
Q – Déplacement vers le bas
Alt gauche – Bombardement
Amiga gauche – Coup de feu

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 marche/arrêt
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 – Tournez à gauche
X – Tournez 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
, (Virgule) Déplacement vers le bas
Touche Commodore –
Bombardement

Barre espace – Coup de feu

F1 – Musique marche/arrêt
RUN/STOP – Pause
(Barre espace pour recommencer)
Q – Abandon (avec pause)
F3 – Effets sonores marche

Joueur 2

N – Tournez à gauche
M – Tournez à droite
O – Avance
P – Bombardement
K – Coup de feu

