

THE GREAT ESCAPE

SPECTRUM

CARGA

Escribe LOAD"" y pulsa 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 inferior del castillo, permitiendo examinar con facilidad los muros que dan al sur.

Debajo del castillo hay un laberinto de desagües 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 guardias. 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 cuándo pasan por algún sitio en concreto y cambiar tus planes si hiciera falta.

3. **PRISIONEROS.**-- Estos pobres compañeros tuyos llevan mucho tiempo en el campo. Al principio también estaban 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 escapas por el 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 cuando 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>>(¡TU!).**—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 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. Si los guardias o el Comandante te pillan con algún objeto encima, te lo confiscarán 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 cárcel de castigo. Pero para que puedas 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 se llega a cero, perderás el control, convirtiéndote en otro compañero 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 objetos, usarlos y escapar son actividades que incrementarán tu moral y tu puntuación.

CONTROLES

Las teclas son redefinibles. Sigue las indicaciones en la pantalla. Botón de disparo y arriba para recoger. Botón de disparo y abajo para soltar. Botón de disparo y derecha o izquierda para utilizar objeto.

JOYSTICK



Producido por D.C Ward

© 1986 Ocean Software Diseño del juego.

© Denton Designs 1986