

ESCAPE FROM

Colditz



Digital Magic Software

5 MIDWOOD HOUSE · MIDWOOD STREET · WIDNES · CHESHIRE WA9 6BH · TEL. 051-423 5943

ESCAPE FROM COLDITZ

AIM

Your four characters have been imprisoned in Colditz Castle and it's up to you to guide them to freedom. Each character is allowed to move freely within his own quarters, and at certain times in the Inner Courtyard. You will need to explore deep into the German quarters in order to collect the equipment you need to escape.

CONTROLS

Joystick in port 2

Pressing fire uses your currently selected object. Some objects can only be used in specific locations.

To open and close doors, select the correct key, press fire and walk into the doorway. You can only use each key or lock-pick once.

The Pick-Axe, Shovel and Saw open up dis-used tunnels. Select the correct tool, stand over a weak spot on the floor and hold fire.

A Stone can be thrown to distract a nearby guard. Select the stone in your inventory window and press fire. The longer you hold fire the further you will throw the stone.

To use a disguise select the German uniform and press fire.

You will come across other objects in your search, all of which are used in the same way.

AMIGA AND ST ONLY

You can set up one or more of your men up as 'stooges' or lookouts, by pressing F10. When a German comes near to him control will automatically switch to him and thereby give you a warning of approaching guards. To come out of 'stooge' mode reselect him by pressing keys F1, F2, F3 or F4.

KEYS **AMIGA AND ST**

Space	Toggles walk/run.
Cursors Left/Right	Cycle through inventory.
Cursor Up	Pick up.
Cursor Down	Put down.

F1	-	Control British POW
F2	-	Control French POW
F3	-	Control American POW
F4	-	Control Polish POW
F5	-	View all POW's (Pause)

F10	-	Stooge
-----	---	--------

CBM 64

Space	Toggles walk/run
Backspace Arrow / 1	Cycle through inventory
Control	Pick up object
CBM Key	Put down object
2	Pause

CREDITS

Based on the popular board game by Gibsons Games

Computer Design and Graphics	-	Jon Law
Amiga Programming	-	Mike Halsall
C64 Programming	-	Steve Pattullo

ESCAPE FROM COLDITZ

LE BUT

Vos quatre personnages ont été emprisonnés dans le château de Colditz et c'est à vous de leur faire retrouver leur liberté. Chaque personnage a le droit de se déplacer librement dans ses quartiers et, par moments, dans la cour intérieure. Vous devrez explorer de fond en comble les quartiers allemands afin de récupérer le matériel dont vous aurez besoin pour vous échapper.

CONTROLES

Joystick dans le port 2.

En appuyant sur le bouton de tir, vous utiliserez l'objet sélectionné à ce moment. Certains objets ne peuvent être utilisés qu'à des endroits spécifiques.

Pour ouvrir et fermer les portes, sélectionnez la clé, appuyez sur le bouton de tir et passez la porte. Vous ne pouvez utiliser chaque clé ou passe-partout qu'une seule fois.

La pioche, la pelle et la seie permettent d'ouvrir des tunnels abandonnés. Sélectionnez l'outil désiré, mettez sur un point faible du terrain et appuyez sur le feu.

Vous pouvez jeter une pierre pour détourner l'attention d'un garde. Sélectionnez la pierre dans votre fenêtre d'objets et appuyez sur feu. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton de tir, plus la pierre partira loin.

Pour vous déguiser, sélectionnez l'uniforme allemand et appuyez sur feu.

Vous trouverez d'autres objets dans vos recherches. Vous pourrez les utiliser de la même manière.

AMIGA ET ST UNIQUEMENT

Vous pouvez transformer l'un ou plusieurs de vos hommes en guetteurs en appuyant sur F10. Quand un Allemand s'approchera de lui, le contrôle sera automatiquement

transféré sur lui et vous signalera ainsi la présence proche de gardes. Pour sortir du mode "stooage" (guetteur), resélectionnez avec les touches F1, F2, F3, ou F4.

TOUCHES AMIGA ET ST

Barre d'espace	Sélectionne marcher / courir
Curseur gauche / droite	Fait défiler les options
Curseur haut	Ramasser
Curseur bas	Laisser

- F1 - Contrôle du prisonnier anglais
- F2 - Contrôle du prisonnier français
- F3 - Contrôle du prisonnier américain
- F4 - Contrôle du prisonnier polonais
- F5 - Voir tous les personnages (Pause)

- F10 - Stooage (guetteur)

COMMODORE 64

Espace	Sélectionne marcher / courir
Flèche de retour (gauche)	Fait défiler les options
Contrôle	Ramasser un objet
Touche CBM	Laisser un objet
2	Pause

CREDITS

Basé sur le jeu de plateau de Gibsons Games

Design et graphismes ordinateur	-	Jon Law
Programmation Amiga	-	Mike Halsall
Programmation C64	-	Steve Pallullo

ESCAPE FROM COLDITZ

DAS ZIEL

Deine vier Characters wurden in Colditz Castle inhaftiert. Es liegt in Deinen Händen die Freiheit der vier Häftlinge zurückzuerobern. Jeder Character darf sich frei in seinem eigenem Bereich bewegen; manchmal darf er auch den Gefängnishof betreten. Du mußt tief in deutschen Bereichen forschen um die Ausrüstung zusammenzustellen, die Du benötigst um zu entkommen.

DIE STEUERUNG

Joystick in port 2.

Durch Druck des Feuerknopfes kannst Du Deine Objekte auswählen. Einige Objekte können nur in bestimmten Räumlichkeiten benutzt werden.

Um Türen zu öffnen oder zu schließen mußt Du den richtigen Schlüssel wählen, den Feuerknopf drücken und zur Tür gehen. Du kannst jeden Schlüssel nur einmal benutzen.

Die Pick-Axe, Shovel und Saw öffnen lange nicht mehr benutzte Tunnel, Suche das richtige Werkzeug, stelle Dich an einen bestimmten Platz auf dem Boden und drücke den Feuerknopf.

Man kann einen Stein auf einen Wächter schmeißen, um diesen unschädlich zu machen. Wähle den Stein in dem Inventarfenster aus und drücke den Feuerknopf. Je länger Du den Feuerknopf gedrückt hältst, desto weiter wird der Stein geworfen.

Um dich zu verkleiden mußt Du die deutsche Uniform auswählen und den Feuerknopf drücken. Alle anderen Objekte die Du auf Deiner Suche findest, werden auf die gleiche Weise benutzt.

NUR FÜR AMIGA UND ST

Du kannst einen Deiner Männer als "Prügelknaben" oder "Späher" bestimmen indem Du F10 drückst. Wenn ein Deutscher in seine Nähe kommt, wirst Du automatisch die

Kontrolle über Deinen "Prügelknaben" erhalten. Zusätzlich erscheint die Warnung, daß ein Wächter kommt. Um diesem "Prügelknaben-Modus" zu verlassen, mußt Du F1, F2, F3 oder F4 drücken. Damit erhältst Du wieder die normale Kontrolle über Deine Spieler.

AMIGA UND ST

Space	Die Gefangenen gehen rennen
Cursors Recht/Links	Wechseln des Inventars
Curser hoch	Sachen aufnehmen
Curser runter	Sachen benutzen
F1 -	Kontrolle über den britischen Gefangenen
F2 -	Kontrolle über den französischen Gefangenen
F3 -	Kontrolle über den amerikanischen Gefangenen
F4 -	Kontrolle über den polnischen Gefangenen
F5 -	Kontrolle über alle Gefangenen
F10 -	Auswahl des "Prügelknaben"

CBM 64

Space	Die Gefangenen gehen oder rennen
Backspace Arrow	Wandern durch das Inventar
Control	Aufnehmen von Objekten
CBM Key	Benutzen von Objekten
2	Pause

CREDITS

Dieses Spiel basiert auf dem populären Brettspiel von Gibsons Games

Computersdesign und Grafik:	-	Jon Law
Amiga Programmierung	-	Mike Halsall
C64 Programmierung	-	Steve Pattullo

ESCAPE FROM COLDITZ

SCOPO DEL GIOCO

I tuoi 4 personaggi, sono stati imprigionati nel castello di Colditz. Il tuo compito, è quello di guidarli verso la libertà. Ad ogni personaggio, è data la possibilità di muoversi liberamente entro la propria zona, e, alcune volte, nel cortile interno. Dovrai esplorare a fondo i quartieri tedeschi per procurarti l'equipaggiamento di cui hai bisogno per l'evasione.

CONTROLLI

Joystick in porta 2.

Premendo il pulsante del fuoco, ci si abilita all'uso dell'oggetto scelto. Alcuni oggetti possono essere usati solo in determinati luoghi.

Per aprire e chiudere le porte, seleziona la chiave, premi il pulsante del fuoco e attraversa la porta.

Puoi usare ogni chiave una sola volta. La Scure, la Pala e la Sega, aprono le gallerie in disuso.

Seleziona l'attrezzo, attendi e poi premi il pulsante del fuoco.

Puoi gettare un sasso nel tentativo di distrarre una guardia. Seleziona il sasso nella casella inventario e premi il pulsante del fuoco.

Più terrai premuto il pulsante del fuoco più sarà lungo il lancio del sasso.

Per travesterti, seleziona l'uniforme tedesca e premi il pulsante del fuoco.

Incontrerai vari oggetti sul tuo cammino; e tutti si usano come descritto sopra.

SOLO AMIGA ED ST

Puoi nominare sentilla uno o più dei tuoi uomini premendo F10. Se un tedesco si avvicina ad una sentinella, essa lo colpirà automaticamente, e tu sarai avvertito dell'avvicinarsi delle gaurdie tedesche.

Per uscire da questa opzione, risSelected la sentinella e premi le chiavi F1, F2, F3, o F4.

AMIGA ED ST

Barra Spaziatrice	cammina/corri
Cursore sin. des.	ciclo inventario
Cursore Su'	raccogli gli oggetti
Cursore Giu'	posa gli oggetti

- F1 - Controllo forze inglesi
- F2 - Controllo forze francesi
- F3 - Controllo forze americane
- F4 - Controllo forze polacche
- F5 - veduta generale (pausa)

- f10 - Sentilla

CBM 64

Barra Spaziatrice	cammina/corri
Freccia	ciclo inventario
Control	raccogli gli oggetti
Chiave CBM	posa gli oggetti
2	pausa