



**CHART
TOPPER!**

"Unquestionably
the best arcade
adventure this year."
"An essential purchase
... months of
varied and
interesting play."
ZZAP 64

**STUNNING
GRAPHICS!**



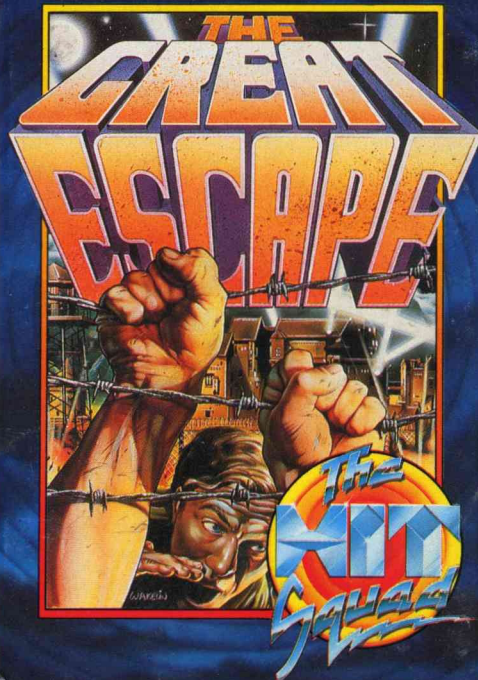
Screen
shots taken from
various computer formats.



5 013156 410703



THE GREAT ESCAPE



DON'T MISS GAME No. 7 IN THE HIT SQUAD'S ACTION PACKED SPORTS COLLECTION



LOADING

Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously.

THE GAME

The year is 1942, the place Germany. War has broken out and you have been captured and placed in a high security P.O.W. camp. Victory may be far away, so it is your duty to escape, but this will not be easy. It will take careful planning and much patience, culminating in a skilful and resourceful implementation. In the camp you are closely guarded but while you follow the daily routine you will need to slip away unnoticed to reconnoitre the situation and collect tools and materials necessary for your chosen escape route.

WITHIN THE CAMP THERE ARE FOUR MAIN CHARACTER TYPES

1. The Commandant
2. The German guards
3. Fellow prisoners
4. The escaping prisoner

THE ESCAPE

"OUR HERO"

You control him by joystick or keyboard putting in several patterns of behaviour. If you are in bounds i.e. the morale flag is green you will follow the routine like any other prisoner and this allows you to become familiar with the camp and camp life without having to follow the other characters around manually. You will only diverge from this path by taking over the controls, but if you wander too far out of bounds the morale flag will turn red; now you are liable to arrest and have total control. You can drop/pick up objects (press fire and joystick down/up) that you find in the camp but you can only carry two objects at any one time. When you have discovered places that are infrequently searched or unlikely to be discovered by the security forces you may leave a cache of useful objects there.

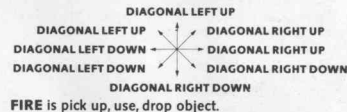
Any objects that are found however, by the Guards or Commandant, or that you are carrying when captured will be confiscated immediately. If you are spotted while on an escape you will have two choices, either to make a run for it or to surrender. Once caught you will lose all the objects that you were carrying and the camp security stepped up; you will also be sent to the cells but so that the action of the game can continue this is only for a moment and you will then be escorted back to your comrades.

The morale indicator is situated to the left of the screen. Its colour denotes the current morale. Each time you find something useful or explore a different part of the camp your morale and score will increase accordingly. However each time one of your possessions is discovered and removed your morale will decrease. If it ever reaches zero you will lose control and our hero will become just another member of the camp prisoners. The only remedy for this situation is a new game.

THE ALARM BELLS

The alarm bell has two functions. When it sounds in a short burst it denotes the commencement of meals, roll-calls etc and a message will appear at the bottom of the screen with the relevant information. When a potential escapee is discovered out of bounds the alarm bell will ring continuously and this is the signal to the guards that an escape is in progress.

CONTROLS JOYSTICK



RESTORE - ABORT GAME RUN/STOP - PAUSE GAME CARICAMENTO

Selezionare il modo 64. Inserire la spina del joystick nella porta due del C64/128. Premere il tasto MAUSCOLE e RUN/STOP simultaneamente.

ALL'INTERNO DEL CAMPO CI SONO QUATTRO PERSONAGGI PRINCIPALI

1. Il comandante
2. Le guardie tedesche
3. I compagni prigionieri
4. Il prigioniero in fuga

LA FUGA

— "IL NOSTRO EROE".

Lo controllata con il joystick o la tastiera utilizzando diversi tipi di comportamento. Se vi trovate all'interno del campo, e l'indicatore del morale è verde, seguirete la routine come tutti gli altri prigionieri, il che vi consentirà di familiarizzare con il campo e la vita del campo senza dover seguire gli altri personaggi. Vi allontanerete da questo percorso utilizzando i controlli, ma se vi allontanate troppo dai confini del campo, l'indicatore del morale diventerà rosso; a questo punto potrete fermarvi ed assumere il controllo totale. Potete lasciar cadere/raccogliere gli oggetti /premendo il pulsante di tiro a il joystick verso l'alto o il basso) che troverete nel campo, a potrete soltanto trasportare due oggetti per volts. Una volta scoperto un luogo che non sia controllato di frequente o sia difficile da trovare, potrete utilizzarlo come nascondiglio segreto ove nascondere gli oggetti utili. Se però le Guardie o il Comandante dovessero trovare questi oggetti, nel nascondiglio o mentre li trasportate, ve li confisceranno immediatamente.

Se verrete scoperti durante la fuga, potrete reagire in due modi: correre all'impazzata o arrendervi. Una volta catturati, perderete tutti gli oggetti che avevate e i controlli all'interno del campo saranno più

rigorosi; verrete poi mandati in cella; ciononostante, per consentire la continuazione del gioco, si tratterà soltanto di una prigionia temporanea, al cui seguito verrete riuniti ai vostri compagni.

L'indicatore del morale è situato sulla sinistra dello schermo ed il suo colore denota il morale in atto. Ogni volta che trovate qualcosa di utile o esplorate una parte nuova del campo, il vostro morale e il punteggio aumenteranno; ogni volta che gli oggetti in vostro possesso vengono scoperti e sequestrati, il morale diminuirà. Se raggiunge lo zero, perderete il controllo e il vostro eroe ritornerà ad essere un normale prigioniero del campo. In questo caso si dovrà ricominciare un nuovo gioco.

I CAMGANELLI DI ALLARME

Il campanello di allarme ha due funzioni: quando suona con squilli brevi denota l'inizio dei pasti, l'appello ecc. e comparirà un messaggio informativo sul fondo dello schermo. Quando invece un fuggiasco potenziale viene scoperto oltre i confini del campo, il campanello d'allarme suonerà in continuazione e questo segnalerà alle guardie che sta avendo luogo una fuga.

CONTROLLI

JOYSTICK



Il pulsante di TIRO serve per raccogliere, utilizzare e lasciar cadere un oggetto.

AZZERAMENTO - ABBANDONO DEL GIOCO RUN/STOP - PAUSA DEL GIOCO

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

All rights reserved worldwide.

© 1986 Ocean Software Limited.

The Hit Squad, P.O. Box 350, Manchester. M60 2LX