

Escape 2042: Defensores de la Verdad

Historia:

En el año 2042, un gobierno socialista está en el poder, pero nadie ha previsto la progresiva deriva dictatorial en que está instalado. Las élites del gobierno se esconden tras una democracia falsa, desconectadas de la vida de las personas que lideran, y actuando únicamente en interés propio.

El régimen considera a los disidentes como teóricos de la conspiración, les trata como terroristas y les encierra en prisiones de alta seguridad, para evitar que difundan a las gentes la verdad tras los medios de comunicación manipulados por el gobierno en el poder.

Tú eres Shun, un ingeniero informático y miembro de la coalición Defensores de la Verdad.

Tras una operación clandestina destinada a informar a la gente, se te encierra en la prisión de alta seguridad Bulor 24.

Pero tu conocimiento de los sistemas de seguridad te ayudarán a fugarte.

Ahora, es tu turno: ¡Escapa tan rápido como puedas de este lugar!

Descripción del juego:

El juego transcurre en tres entornos diferentes (prisión, desierto y bosque), y lleva intercalados dos minijuegos, incluyendo un "shoot'em up" inverso y un original juego de r  appel.

Evita las cámaras de seguridad, recoge granadas para deshacerte de tus enemigos, ejercita tu memoria hackeando los ordenadores de la prisión para desbloquear las puertas o para desactivar los sistemas de seguridad.

Modos de juego:

Normal: modo fácil que te permite usar granadas para interferir cámaras y para matar enemigos.

Difícil: modo de juego sin granadas y con secuencias de minijuegos que duran dos veces más.

Contraseña:

Durante el juego, cuando adquieres una nueva carta de nivel para abrir ciertas puertas, el juego mostrará una contraseña que consiste en flechas o letras. Recuerda esta contraseña para reproducirla en el menú de pantalla "Contraseña" y así reiniciar el juego en ese preciso momento.

Controles de gamepad:

- Flechas Izquierda/Derecha: mover izquierda/derecha
- Botón B: salto / pasar una pantalla
- Botón A: menú Inventario, seleccionar objeto (granadas, carta de nivel)
- Botón C: lanzar granada

Pulsa Start para pasar un texto entero del menú.

Créditos:

Diseño del juego, Programación, Diseño de Niveles, Edición de Gráficos:
Cedric Bourse, aka Orion.

<http://orionsoft.free.fr>

Recursos gráficos: opengameart.org

Gráficos in-game: Carl Olsson (surt)

Sprite del personaje: Eris

Pantalla del título, paisajes de espacio y desierto: Luis Zuno (Ansimuz)

Gráficos de ráppel: MrBeast

Enemigos del bosque: chipmunk

Gráficos de la pantalla alternativa del título: Ansimuz, Exocet, MC

Traducción al español: José Manuel "josemci" Cardona

Reproductor musical ADCPM: Stephane Dallongeville

Banda sonora:

Doomed : Alexander Ehlers

Generic Trailer Music : Emmama

Party Sector : Joth

ambient_menu & menu sci-fi 1 : Alexander Zhelanov

Retro Game Music Pack & SFX : Juhani Junkala

melede deux : Perry Butler

Caryil, The Desert of Dreams : TheMysticBard

Forest Ambience : TinyWorlds

Beta Testing:

A-M

Yannick B.

Rayxamber