

Escape 2042 : Les défenseurs de la vérité

Histoire:

En l'an 2042, malgré un gouvernement socialiste au pouvoir, personne n'avait anticipé ce qui, progressivement, devint une dictature. Derrière une démocratie de façade, les élites du gouvernement, déconnectés de la réalité du peuple, n'agissaient que selon leurs intérêts.

Les opposants au régime étaient associés à des complotistes, traités comme des terroristes et enfermés dans des prisons ultra sécurisées, afin de les empêcher d'informer le peuple manipulé par les médias complices du pouvoir.

Vous êtes Shun, un ingénieur informatique, membre de la coalition des défenseurs de la vérité.

A la suite d'une opération clandestine visant à informer le public, vous êtes emprisonné dans la prison ultra sécurisée de Bulor 24.

Mais vos connaissances en système de sécurité vous permettront de vous libérer.

A vous maintenant de vous échapper au plus vite de cet endroit !

Principe du Jeu:

Le jeu se déroule dans 3 environnements différents (prison, désert, forêt) entrecoupés de 2 mini-jeux dont un "Shoot'em Up" inversé et un jeu original de descente en rappel !

Évitez les caméras de sécurité, collectez des grenades pour vous débarrasser de vos ennemis, travaillez votre mémoire immédiate en piratant les ordinateurs de la prison afin d'ouvrir les portes ou désactiver les champs de protection.

Modes de Jeu:

Normal: Mode de jeu facile vous permettant d'utiliser les grenades de brouillage des caméras et les grenades pour tuer les ennemis.

Plus Dur: Mode de jeu sans grenades et avec des séquences 2 fois plus longues durant les mini-jeux.

Mot de passe:

Pendant le jeu, lorsque vous récupérez une carte passe pour ouvrir certaines portes, l'écran affichera également un mot de passe composé de lettres.

Notez ce mot de passe afin de le reproduire dans l'écran "mot de passe" du menu et ainsi redémarrer le jeu à ce moment précis.

Commandes à la manette:

- Boutons Droite/Gauche: Se déplacer
- Bouton B : Sauter / Passer un Ecran
- Bouton A : Menu Inventaire, sélectionner un objet (grenades, cartes passe)
- Bouton C : Lancer une grenade

Pour passer complètement l'affichage d'un long texte dans le menu, appuyez sur le bouton Start.

Crédits:

Création du Jeu, Programmation, Création des Niveaux, Edition Graphique
par Cedric Bourse alias Orion_

<http://orionsoft.free.fr>

Ressources Graphique: opengameart.org

Graphismes en Jeu: Carl Olsson (surt)

Sprite du Hero: Eris

Ecran Titre, Arrière plan Spatial et du Desert: Luis Zuno (Ansimuz)

Graphismes de descente en rappel: MrBeast

Ennemis de la Forêt: chipmunk

Graphismes de l'écran titre alternatif par Ansimuz, Exocet, MC

Lecteur de Musique: Stephane Dallongeville

Musiques:

Doomed par Alexander Ehlers

Generic Trailer Music par Emmama

Party Sector par Joth

ambient_menu & menu sci-fi 1 par Alexander Zhelanov

Retro Game Music Pack et SFX par Juhani Junkala

melede deux par Perry Butler

Caryil, The Desert of Dreams par TheMysticBard

Forest Ambience de TinyWorlds

Bêta Testeurs:

A-M

Yannick B.

Rayxamber