

Escape - Manuel Utilisateur

Introduction

Ce manuel a pour but de vous présenter le jeu Escape, un shoot'em up, et son fonctionnement. Vous trouverez au sein de ses pages à la fois l'histoire entourant ce jeu, ainsi qu'une explication sur le système de fonctionnement du jeu.

Histoire

Envoyé par le commandant Sirud pour une mission suicide sur une planète alien, vous êtes capturés par le chef des aliens, le comte Xaroff, mais réussissez à vous échapper en utilisant un vaisseau de technologie alien dont le principe de fonctionnement exact reste un mystère pour vous.

Vous quittez donc la planète Jupiter pour tenter tant bien que mal de rejoindre la Terre.

Le déroulement des niveaux

Les niveaux se déroulent tous de la même manière. Vous commencez par affronter un certain nombre de vagues d'ennemis avant d'avoir à affronter le boss final du niveau.

L'apparition du boss est annoncé par l'arrivée à proximité d'une des trois planètes de nos différents niveaux : Jupiter, la Lune et la Terre.

Durant, le déroulement d'un niveau, vous subirez de nombreux dommages, pensez donc à surveiller l'état de l'armure de votre vaisseau se trouvant dans le coin supérieur gauche de votre écran :



Vous trouverez à ce même endroit le nombre de vies que vous possédez pour accomplir l'ensemble des trois niveaux. Restez donc prudent, car si vous atteignez 0 vie restante, vous devrez tout recommencer :



De plus, vous pouvez aussi suivre à tout moment l'évolution de votre score, à vous maintenant de battre tous les records :

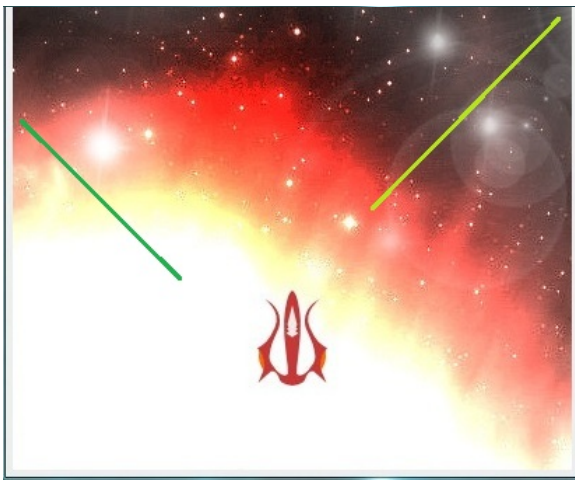


Le système de déplacement

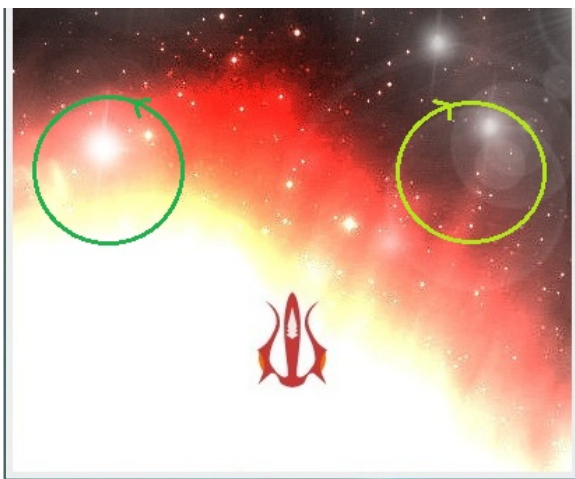
Le système de déplacement suit un système de click and drag. Vous devez en effet rester appuyer sur le bouton gauche de votre souris tout en effectuant une des huit gestures reconnues. Il est important de noter que les gestures de déplacement ne doivent pas être effectuées à partir du vaisseau.

Les gestures reconnues par le système :

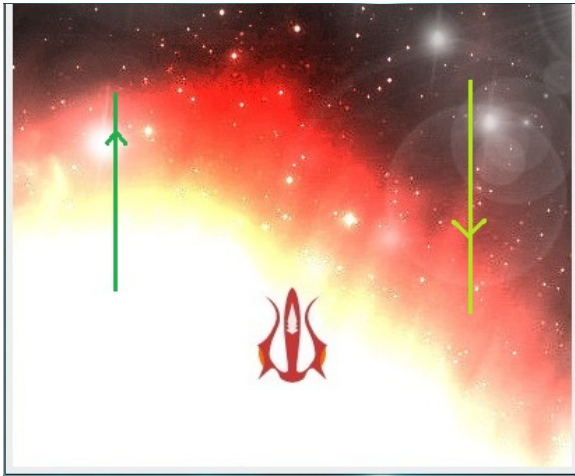
- **Drift** : votre vaisseau à la capacité d'effectuer un drift à gauche et à droite. Ainsi, vous vous déplacerez rapidement en diagonal sur la droite ou la gauche. Cependant, restez prudent plus votre geste sera long plus vous irez loin.



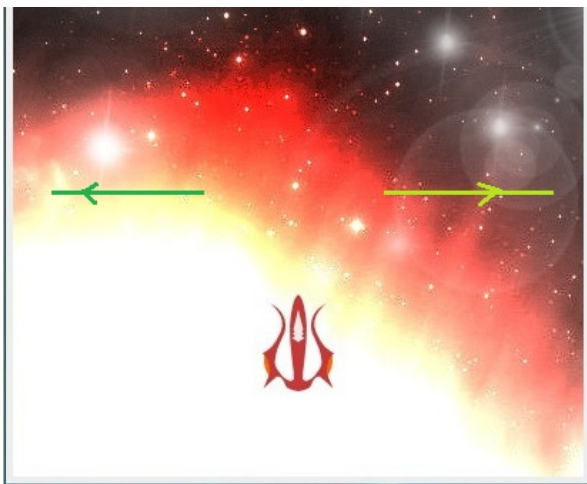
- **Loop** : effectuer un looping pour éviter tous projectiles se rapprochant dangereusement. Vous deviendrez intouchable le temps de votre looping et pourrez donc ainsi éviter tous les projectiles. Attention, il s'agit d'une manoeuvre extrêmement difficile à réaliser.



- **Booster** : en cas de danger, accélérer ou décélérer le plus rapidement possible pour éviter une collision.



- **Slide** : glisser rapidement sur la gauche ou la droite pour éviter tout ennemi vous venant de face ou de dos.



Tout autre gesture effectuée ne sera pas reconnue.

Le système de tir

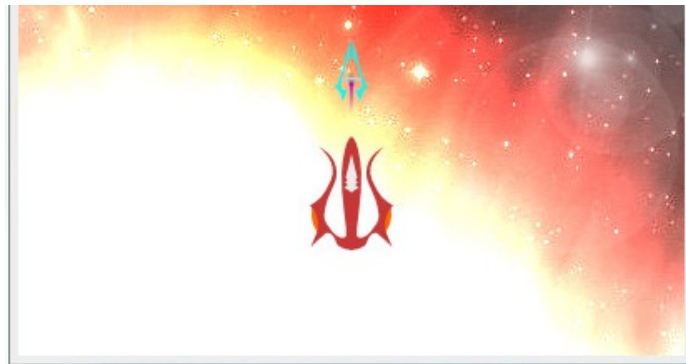
Le système est décomposé en plusieurs étapes :

- La sélection de l'arme
- Le chargement du projectile de l'arme
- Le tir du projectile

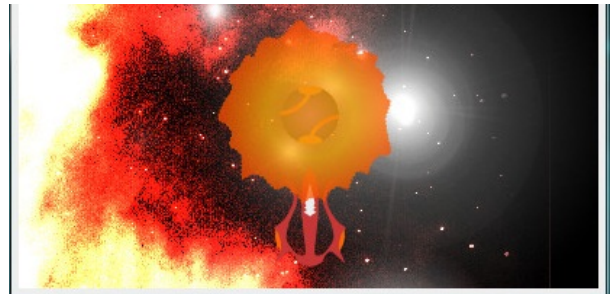
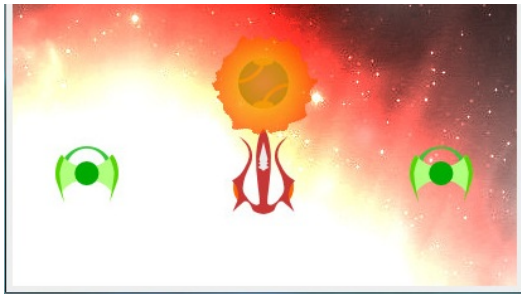
La sélection de l'arme se fait à l'aide du menu en haut à droite de l'écran. Il vous permet de sélectionner une arme en cliquant sur l'une des icônes du menu. Ce menu vous permet de savoir en permanence le nombre de munitions disponibles pour chaque type d'arme. Lorsqu'une arme n'a plus de munitions, il n'est plus possible de la sélectionner.



Pour tirer, deux possibilités se présentent à vous. Tout d'abord, vous pouvez effectuer un chargement de votre projectile en cliquant sur votre vaisseau :



Certains projectiles, tel que la FireBall, peuvent devenir plus puissante après un certain de chargement :



Une fois le chargement effectuée, vous pouvez alors tirer en traçant un trait depuis votre vaisseau vers l'avant. Il vous est, en effet, impossible de tirer derrière vous.

Le chargement de votre projectile n'est cependant pas obligatoire. Vous pouvez donc effectuer la gesture directement sans pré-charger votre arme. Dans ce cas, le projectile sera à son niveau de puissance minimum.

Conclusion

Nous vous souhaitons de très nombreuses heures de pur plaisir sur notre jeu.

En cas de problèmes ou de difficultés, n'hésitez pas à contacter Thomas QUANTIN ou Thomas LE ROUX pour plus d'informations.