



ROOMS

MSX



Préserver



Explorer



Rejouer

ASSOCIATION

M05

Français

Page 4 - Le jeu

Page 5 - Progression

Page 8 - Partage de score

Page 9 - Contrôles

Page 10 - Traductions

Page 11 - Crédits

Page 12 - Remerciements

English

Page 13 - The game

Page 14 - Progress

Page 17 - Score sharing

Page 18 - Controls

Page 19 - Translations

Page 20 - Credits

Page 21 - Thanks

Le Jeu

Dans ce jeu de puzzle inspiré des escape games, vous vous réveillez dans une pièce qui ressemble à une chambre d'hôtel. Vous ne savez pas qui vous êtes, ni pourquoi vous êtes là. Votre seul guide est une voix anonyme au téléphone, vous demandant d'atteindre la chambre n°5. Chaque porte que vous ouvrez mène à un nouveau défi, à une nouvelle énigme à résoudre.

Chaque pièce est un monde en soi, visible en un coup d'œil. Pas de défilement, pas de cachettes... mais un tas de secrets. Juste vous, votre fauteuil roulant, et les puzzles qui se dressent entre vous et la vérité. Parfois, vous trouverez des objets qui peuvent vous aider à progresser.

Progression

Chaque niveau de Room5 est associé à un code unique de **8 caractères**. Ce code est bien plus qu'un simple outil : il vous permet de revenir à ce niveau, en conservant votre **progression** dans **l'histoire** et le **temps écoulé**.



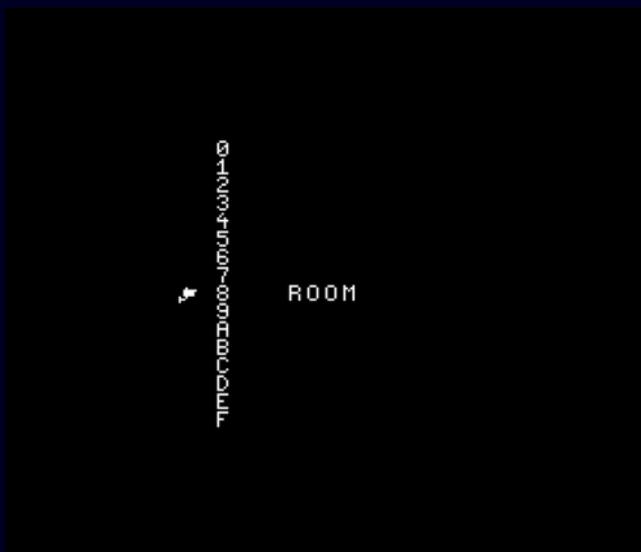
Notez le code affiché à la fin de chaque niveau.

Utilisez **l'ordinateur** sur le **écran de démarrage** du jeu pour accéder à la saisie de votre **code**.



Interagissez avec l'ordinateur pour entrer votre code.

Saisissez votre **code** en déplaçant le curseur "camera" sur les **caractères**. Validez chaque caractère avec **la touche d'interaction** (voir contrôles).



Partage de score

Vous avez la possibilité de partager votre score en entrant le dernier code de sauvegarde (écran des crédits) sur : <https://msx.org/mgs>



Avez-vous remarqué les cadeaux ?

Prendre le temps de faire plaisir pourrait bien vous faire gagner quelque chose.

Contrôles

Manette

GAUCHE - Aller à gauche

DROITE - Aller à droite

HAUT - Déplacer le curseur en haut

BAS - Déplacer le curseur en bas

Bouton A - Interagir

Bouton B (maintenir) - Recommencer un niveau

Clavier

ESC (maintenir) - Recommencer un niveau

Flèche gauche - Aller à gauche

Flèche droite - Aller à droite

Flèche haut - Déplacer le curseur en haut

Flèche bas - Déplacer le curseur en bas

ESPACE - Interagir

Traductions

Espagnol

Daynel Chavez (QUAD)

Italien

Nicola "8bit"

Japonais

Makoto

Néerlandais

Wim Dewijngaert

Portugais (brésilien)

Pedro de Medeiros "PVM"

Tagalog

UltimateMKDL

Anglais

Kazerlelutin

Français

Kazerlelutin

Crédits

Game Design

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Programmation

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Sylvain "Mokona" Glaize

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Effet sonore

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Graphisme

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Musique

Thomas "Totta" Lundgren

Production

Association MO5

Propulsé par



Remerciements

MSX Village

Merci à Sebbeug, Jipé et tous les autres membres du village pour leur soutien.

Spectateurs

Tous ceux qui ont suivi les lives sur Twitch et les rediffusions sur YouTube.

MO5

Philippe Dubois, qui un jour, nous a poussés à nous lancer dans l'aventure.

Jorge toujours présent.

Bruce et Sseb22 pour leur aide sur la J'MSX.



The game

In this puzzle game inspired by escape rooms, you wake up in a room that looks like a hotel room. You have no idea who you are or why you're there. Your only guide is an anonymous voice on the phone, urging you to reach room number 5. Every door you open leads to a new challenge, a new puzzle to solve.

Each room is a world of its own, visible at a single glance. No scrolling, no hiding corners...but a whole lot of secrets. Just you, your wheelchair, and the puzzles standing between you and the truth. Occasionally, you'll come across items that can help you move forward.

Progress

Each level in Room5 is linked to a unique 8-**character** code. This code is more than just a tool: it allows you to return to that level while preserving your **progress** in the **story** and the **elapsed time**.



Write down the code displayed at the end of each level.

Use the **computer** on the game's **start screen** to access the **code** entry menu.



Interact with the computer to enter your code.

Enter your **code** by moving the "camera" cursor over the **characters**. Confirm each character using the **interaction button** (see controls).



Score Sharing

You can share your score by entering your latest save code (screen credits) on:

<https://msx.org/mgs>



Did you notice the gifts?

Taking the time to spread some joy might just earn you a reward.

Controls

Joypad

LEFT - Go left

RIGHT - Go right

UP - Move cursor up

DOWN - Move cursor down

Button A - Interact

Button B (hold) - Restart a level

Keyboard

ESC (hold) - Restart a level

Left arrow - Go left

Right arrow - Go right

Up arrow - Move cursor up

Down arrow - Move cursor down

SPACE - Interact

Translations

Spanish

Daynel Chavez (QUAD)

Italian

Nicola "8bit"

Japanese

Makoto

Dutch

Wim Dewijngaert

Portuguese (Brazilian)

Pedro de Medeiros "PVM"

Tagalog

UltimateMKDL

English

Kazerlelutin

French

Kazerlelutin

Credits

Game Design

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Programming

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Sylvain "Mokona" Glaize

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Graphics

Benoist "Kazerlelutin" Bouteiller

Music

Thomas "Totta" Lundgren

Sound Effect

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Production

Association MO5

Powered by



Thanks

MSX Village

Thanks to Sebbeug, Jipé, and all the other members of the village for their support.

Viewers

To everyone who watched the live streams on Twitch and the replays on YouTube.

MO5

To Philippe Dubois, who one day encouraged us to embark on this adventure.

To Jorge, always there for us.

To Bruce and Sseb22 for their help with the J'MSX.

