

Guide pour...

L'ÎLE TRISTAM

Un jeu de Hugo Labrande

Voici donc un guide qui vous donnera quelques pistes pour profiter encore plus du jeu. Les personnes qui ont précommandé le jeu ont la chance de pouvoir le lire avant tout le monde et découvrir l'univers du jeu avant d'y jouer!

À propos du jeu

Voici quelques choses que vous ne saviez peut-être pas sur le jeu (sans rien divulguer !) :

- ✧ Mon pitch original pour ce jeu date d'il y a quelques années, et était : " une île où se cache de la technologie développée par le gouvernement en secret ; cassez-la avec des cailloux et des bouts de bois". La deuxième partie n'est au final pas dans le jeu.
- ✧ L'image utilisée pour la démo représente le Mons Klint (Danemark), qui ressemble énormément à l'île du jeu. Il y a beaucoup de fossiles de dinosaures à Mons Klint. Une idée pour une suite au jeu, peut-être ?
- ✧ Le jukebox dans le jeu est un vrai modèle, que vous pouvez contempler à l'URL suivante : <http://www.bal-ami.com/view-details/343/junior.htm>
- ✧ Personne au MI-5 n'acceptera de s'entretenir avec vous à propos des événements qui se sont passés sur l'île Tristam. À la place, ils vous diront que l'île Tristam n'est pas une vraie île (ce qui prouve qu'ils cachent quelque chose).
- ✧ Grâce au compilateur Inform, très efficace, à PunyInform, et à des outils spécialisés pour utiliser le compresseur de texte de façon optimale, je pense pouvoir dire que "L'île Tristam" est le plus gros jeu jamais mis dans un format ".z3".
- ✧ Les livres que vous trouvez à la fin du jeu sont des vrais traités qui étaient utilisés à l'époque.
- ✧ Le jukebox dans le jeu peut jouer jusqu'à 20 chansons, mais vous n'aurez pas assez d'argent pour toutes les entendre. Sauvegardez et rechargez pour toutes les voir ! (En plus ce sont des chouettes chansons !)
- ✧ Dans mes premières ébauches, le jeu avait une cascade là où se trouve le détroit. On aurait pu passer sous la cascade, trouver un petit labyrinthe, et finir par tomber sur une entrée secrète vers le laboratoire. Et puis je me suis rendu compte qu'une cascade sur une île plate au milieu de l'Atlantique, ça n'avait pas de sens.
- ✧ Depuis le banc de sable près du début du jeu, vous pouvez voir l'antenne radio et l'autre île.
- ✧ Quoi que vous faites, les générateurs ne manqueront pas de carburant. J'avais eu l'idée de faire en sorte que le carburant vienne à manquer si vous laissez les lumières allumées et ne débranchez pas les appareils, mais ça n'aurait pas été très fun.
- ✧ La bande dessinée dans la boutique vaut en réalité environ 7 000 dollars.
- ✧ Le digicode est un anachronisme : il fut en fait inventé dans les années 1970.

Références à d'autres jeux

Dans le jeu se cachent des références à des jeux d'aventure textuels anglophones. Les avez-vous remarquées ?

- ❖ Si vous pêchez sans canne à pêche, la réponse est inspirée par Adventure.
- ❖ La maison blanche est bien entendu une référence à Zork.
- ❖ Le livre trouvé dans le village est une référence à Trinity, de Infocom.
- ❖ De même pour la description de la tour en métal - mais vu que Trinity n'a jamais été traduit, c'est impossible à remarquer.
- ❖ L'énigme principale dans la maison blanche est une référence à une énigme dans l'adaptation en jeu vidéo du Guide du Voyageur Galactique.
- ❖ Les noms que vous pouvez lire sur les portes dans la maison blanche sont ceux des scientifiques dans Seastalker.
- ❖ L'albatros n'est pas une référence à The Legend of Zelda: A Link to the Past. Ni même une référence aux Monty Python.

Commandes amusantes

Voici une liste de commandes amusantes que vous pouvez essayer. (Vous en avez peut-être déjà essayées !) Ces suggestions vous donneront une réponse drôle sans affecter le jeu.

Avez-vous essayé de...

- ❖ regarder sous l'île ?
- ❖ dormir dans l'océan ?
- ❖ manger le ver de terre ?
- ❖ compter les feuilles ?
- ❖ pêcher sans canne à pêche ?
- ❖ mettre le tablier du tenancier du pub ?
- ❖ insérer une pièce dans le jukebox alors qu'il n'y a pas d'électricité ?
- ❖ prendre deux casseroles de la cuisine du pub ?
- ❖ prendre la bande dessinée avec vous ?
- ❖ fumer une cigarette ?
- ❖ trouver les 5 graffitis de "Mr Chad" dessinés par les habitants de la maison blanche ?
- ❖ manger le rat ?

Répartition du score

Et pour notre dernière section : vous avez fini le jeu, mais sans atteindre le score maximal de 150 points ? Voici la liste complète indiquant comment les points sont répartis dans le jeu, si vous n'avez pas envie de chercher les derniers points en soupirant... Et bien entendu : attention, spoilers !

En bas de l'île (30 points)

Remarquer la tour en métal	1 pt
Remarquer les escaliers cachés	1 pt
Manger des algues	1 pt
Mettre un appât sur le hameçon de la canne à pêche	1 pt
Mettre un leurre sur le hameçon de la canne à pêche	1 pt
Pêcher un poisson	5 pts
Rassembler du bois pour le feu	5 pts
Faire cuire et manger le poisson	5 pts
Dormir	5 pts
Atteindre la partie supérieure de l'île	5 pts

Partie supérieure de l'île - Village (65 points)

Boire à la fontaine du village	1 pt
Récupérer le double de la clé du pub	5 pts
Trouver une lampe-torche	5 pts
Trouver un sac à dos	5 pts
Regarder la carte	2 pts
Faire démarrer les générateurs	5 pts
Casser la fenêtre de la boutique	2 pts
Casser la fenêtre de l'atelier	2 pts
Trouver un moyen d'entrer dans la zone clôturée	5 pts
Trouver la clé du portail de la clôture	5 pts
Réparer l'échelle de la tour en métal	5 pts
Examiner l'île Tristram avec les jumelles	5 pts
Trouver et dépenser les 7 pièces dans le jukebox	7 pts
Éteindre la lumière dans la maison du propriétaire du bar	1 pt
Éteindre la lumière dans la petite maison vers la falaise	1 pt
Débrancher le jukebox	1 pt
Débrancher le réfrigérateur	1 pt
Enlever la porte grossière	2 pts
Entrer dans la maison blanche	5 pts

Partie supérieure de l'île - Dans la maison blanche (20 pts)

Lire les affiches	1 pt
Déverrouiller les portes en haut	5 pts
Brancher la pompe à vélo	2 pts
Tourner la statue	2 pts
Ouvrir la porte	5 pts
Descendre	5 pts

Partie supérieure de l'île - Dans le laboratoire souterrain (35 pts)

Regarder l'affiche	5 pts
Entrer dans le bureau du Major	5 pts
Trouver le trousseau de clés	5 pts
Ouvrir le casier	5 pts
Réparer la radio	5 pts

Trouver la bonne fréquence
Envoyer un SOS

5 pts
5 pts