

CASTAWAY



Manuel

Original cover image from Freepik.com

© 2022 the T team

Introduction

Deux semaines avant son mariage, Tom Roland est envoyé à l'étranger pour un travail très important. Il ne pouvait pas dire non s'il voulait être promu.

Au milieu du vol au milieu de la nuit et à cause du mauvais temps, l'avion a subi un accident et Tom a survécu. Inconscient, il se réveilla sur la plage d'une île. "Qu'est-il arrivé? Où suis-je? », se demande-t-il. Serait-il seul?

Maintenant, il doit construire un radeau pour partir de là et être à temps pour son mariage.

L'obtiendra-t-il? Cela dépend de toi.

Le jeu

Vous manipulez Tom Roland et il doit obtenir quatre objets obligatoires pour s'éloigner de l'île:

- Une hache, pour couper des troncs d'arbres avec le meilleur bois de l'île pour construire un radeau.
- Un rouleau de corde, pour joindre les troncs coupés.
- Un morceau de tissu, pour l'utiliser comme voile.
- Une carte avec l'itinéraire pour s'échapper de l'île (qui l'a laissé là?)

Certains des objets qu'il doit rechercher se trouvent probablement dans les huttes du cannibale de l'île (il semble que Tom ne soit pas seul). Tom devra faire très attention car ils sont impatients de manger de la viande fraîche. Et très probablement aussi, les cabanes sont fermées, mais il pourrait y avoir accès s'il trouve la bonne clé qui ouvre la porte de la cabane individuelle.

Tom est plus rapide que les cannibales, mais ils sont plus forts que lui. Alors, s'ils l'attrapent, il aura échoué dans sa mission, il ne reverra plus jamais sa petite amie adorée et pire que tout, les cannibales le dévoreront.

De plus, il y a beaucoup de serpents camouflés qui, s'ils mordent Tom, perdront de l'énergie et de l'hydratation.

Il peut trouver des objets qui l'aideront dans sa mission:

- Scies, pour couper certains arbres avec des bûches minces.
- Faucilles, pour couper certaines mauvaises herbes. Les scies et les faucilles seront inutiles après leur utilisation car elles sont de mauvaise qualité.
- Des planches, qu'il peut utiliser pour traverser les criques de l'île. Ils sont de bonne qualité et ils resteront là où il les a utilisés, mais pas pour toujours. Une fois utilisés, ils ne peuvent pas être ramassés.
- Une torche, qui ne lui servira à rien s'il trouve une grotte et qu'il ne voit rien.

- Un ballon qu'il a transporté dans sa valise (pourquoi ? peut-être que vous le découvrirez) et qui a nonchalamment atteint l'île aussi.
- Antidotes, utiles si un serpent le mord, cela lui évite de perdre énergie et hydratation.
- Enveloppes (avec factures). Tout le monde aime l'argent et les cannibales n'allaient pas faire exception. Ils ne savent pas à quoi ça sert, mais ils adorent son odeur et son toucher. Ils oublieront un instant Tom s'il en donne un au cannibale. Appelons cela un petit pot-de-vin.

Tom utilise un sac à dos et il peut contenir jusqu'à sept objets. De plus, il n'aime pas les laisser par terre. S'il ramasse un objet et qu'il n'en veut pas plus tard, vous pouvez demander à Tom de l'échanger contre un autre objet, mais n'en laissez pas un par terre.

Aussi, il y a d'autres objets que Tom ne garde pas dans son sac à dos (pourquoi ? Tom préfère les consommer instantanément) :

- des bouteilles d'eau, pour s'hydrater car il fait très chaud sur l'île.
- des sacs de ravitaillement, pour récupérer de l'énergie car Tom doit beaucoup marcher.

Le jeu se termine lorsque:

- Tom avait les quatre objets obligatoires et il est dans l'écran initial, ou
- Il a été attrapé par un cannibale, ou
- Quand il a manqué d'hydratation ou d'énergie.

Des vies? Qui a plusieurs vies? (chats à part). Vous pouvez considérer chaque enveloppe comme une vie supplémentaire, et il y en a beaucoup sur l'île.

Points? Qui veut des points où la vie est en danger? Obtenez l'objectif dans les plus brefs délais, prenez une photo et partagez-la avec **#CastawayACPC**.

Conseils et avertissements

- Parfois, vous ne pouvez pas regarder les objets parce qu'il y a quelque chose devant qui vous empêche de regarder ce qu'il y a derrière, explorez bien.
- Lorsque Tom utilise une clé, il la perd. Soyez prudent, car il peut entrer dans chaque hutte une fois. N'obligez pas Tom à y laisser un objet important.
- Si Tom laisse la torche ou la boule à l'intérieur d'une grotte sans lumière ou sans hutte, il ne pourra pas les récupérer.
- Il y a beaucoup d'antidotes, d'enveloppes, de scies, de faucilles, de planches, de bouteilles d'eau et de sacs de ravitaillement sur l'île.

Comment jouer

Vous pouvez utiliser le joystick ou le clavier.

Vous pouvez déplacer Tom vers le haut, le bas, la gauche ou la droite et le tourner dans l'une de ces directions. Vous pouvez également demander à Tom de changer d'objet.

Pour le déplacer dans une direction, appuyez sur la touche correspondant à la direction.

Pour le tourner dans un sens, appuyez sur Feu et la touche correspondant au sens.

Pour échanger des objets, vous devez placer Tom à côté de l'objet et le regarder, puis appuyer sur Feu.

Les touches par défaut sont les touches du curseur pour les directions et la barre d'espace comme Feu.

Si vous n'aimez pas cette combinaison, vous pouvez redéfinir les touches.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur ESC, puis sur n'importe quelle touche pour continuer, ou de nouveau sur ESC pour quitter le jeu.

Chargement

Cassette:

Rebrancher la cassette, tapez **RUN** et appuyez sur **ENTER** et **PLAY**, puis sur n'importe quelle touche.

Disque:

Tapez **RUN** **CASTAWAY** et appuyez sur **ENTER**.

Une fois le jeu chargé, appuyez sur:

- 1: pour jouer avec le joystick
- 2: pour jouer avec le clavier (touches par défaut ou redéfinies)
- 3: pour redéfinir les clés

