

CASTAWAY



Manual

Original cover image from Freepik.com

© 2022 the T team

Introducción

Dos semanas antes de su boda, Tom Roland es enviado al extranjero para un trabajo muy importante, y no podía negarse si quería que lo promocionaran.

En mitad del vuelo y en mitad de la noche y debido a las malas condiciones meteorológicas el avión sufrió un accidente y Tom sobrevivió.

Inconsciente, se despertó en la playa de una isla. “¿Qué ha pasado? ¿Dónde estoy?” se preguntó así mismo. ¿Estaría allí solo?

Ahora, tiene que construir una balsa para salir de allí y estar a tiempo para su boda.

¿Lo conseguirá? Pues depende de tí.

El juego

Tú manejas a Tom Roland y él tiene que encontrar cuatro objetos imprescindibles para salir de la isla:

- Un hacha, para obtener cortar los troncos de los árboles con mejor madera para la balsa.
- Una cuerda, para unir los troncos cortados.
- Tela, para usarla como vela.
- Un mapa con la ruta para a seguir para escapar de la isla con éxito (¿Quién lo dejaría allí)

Probablemente alguno de los objetos que tenga que conseguir estén en las cabañas de los caníbales (parece que no está solo en la isla). Tom tendrá que tener mucho cuidado porque están deseosos de probar carne nueva. Y muy probablemente las cabañas estén cerradas, pero el podrá entrar si encuentra la llave correspondiente de cada cabaña.

Tom es más rápido que los caníbales, pero éstos son más fuertes. Así que si lo atrapan habrá fallado en su misión, nunca volverá a ver a su novia y lo peor de todo es que los caníbales se lo comerán.

Además, hay bastantes serpientes camufladas, que si muerden a Tom perderá energía e hidratación.

Él puede encontrar varios objetos que le ayudarán a conseguir su objetivo:

- Sierras, para cortar árboles con troncos finos que le impiden el paso.
- Hoces, para cortar matorrales que le impidan el paso.

Las sierras y las hoces, una vez que las usa se estropean ya que son bastante malas.

- Tablas, que puede usar para cruzar los riachuelos que encuentre en la isla. Éstos son de buena calidad y permanecerán donde los haya dejado, pero no para siempre. Una vez que se usan, ya no las podrá recoger de nuevo.

- Una antorcha, que puede ser muy útil si encuentra una cueva y no puede ver nada en ella..
- Una pelota que llevaba en la maleta (¿por qué llevaría una pelota? tal vez lo descubras) y que casualmente terminó también en la isla.
- Antídotos, de utilidad para prevenir perder energía e hidratación si alguna serpiente muerda a Tom. Sólo valen para una mordedura.
- Sobres (con billetes). A todo el mundo le gusta el dinero y los caníbales no iban a ser menos. No saben para qué sirve, pero les encanta su olor y su tacto. Si Tom les da alguno de ellos, se olvidarán momentáneamente de él. Llamémosle “pequeño soborno”.

Tom también usa una mochila y en ella puede guardad hasta siete objetos. Además, no le gusta dejar los objetos en el suelo. Si coge alguno y después no lo necesita, puedes hacer que Tom lo cambie por otro, pero nunca dejarlo en el suelo.

También hay otros objetos que Tom no guarda en la mochila. Él tiene sus manías y prefiere consumirlos al instante.

- Cantimploras, con las que se hidratará ya que hace mucho calor en la isla.
- Bolsas con comida, con las que recuperará energía ya que tiene que andar bastante.

El juego termina cuando:

- Tom tenga los cuatro objetos y se encuentre en la pantalla inicial, o
- Cuando sea atrapado por un caníbal, o
- Cuando se quede deshidratado o sin energía.

¿Vidas? ¿Quién tiene varias vidas? (aparte de los gatos). Puedes considerar cada sobre como una vida extra, y hay muchos en la isla.

¿Puntos? ¿Quién quiere puntos cuando la vida está en peligro? Consigue tu objetivo en el menor tiempo posible, haz una foto y compártela con **#CastawayACPC**.

Consejos y advertencias

- A veces es posible que no veas objetos y obstáculos porque haya algo que lo tape. Explora bien.
- Cuando Tom usa una llave la pierde. Ten cuidado porque sólo puede entrar en cada cabaña una sola vez. No hagas que Tom se deje algún objeto importante en las cabañas.
- Si Tom deja la antorcha o la pelota en una cueva sin luz o en una cabaña, ya no podrá recuperarlas.
- Hay bastantes antídotos, sobres, sierras, hoces, botellas de agua y bolsas de comida en la isla.

Cómo jugar

Puedes usar el joystick o el teclado.

Puedes mover a Tom hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha o girarlo en esas direcciones. Puedes hacer también que Tom cambie objetos por otros.

Para moverlo en una dirección pulsa la tecla correspondiente a la dirección.

Para girarlo en una dirección usa la tecla correspondiente a la dirección al mismo tiempo que Fuego.

Para cambiar objetos sitúa a Tom al lado de ellos y mirándolos, y pulsa Fuego.

Las teclas por defecto son las teclas del cursor para las direcciones y la barra espaciadora para Fuego.

Si lo prefieres, puedes redefinir las teclas a usar.

Para pausar la partida, pulsa ESC, y luego cualquier tecla para volver a la partida o ESC otra vez para salir.

Carga

Cinta:

Rebobina la cinta, escribe **RUN™**, pulsa **ENTER** y **PLAY**, y después cualquier tecla.

Disco:

Escribe **RUN™CASTAWAY** y pulsa **ENTER**.

Una vez que el juego se ha cargado, pulsa:

- 1: para jugar con joystick
- 2: para jugar con teclas (ya sean las teclas por defecto o redefinidas)
- 3: para redefinir las teclas

