JAWS®

LES DENTS DE LA MER

Amity Island, en ce début de saison estivale, voit de nouveau les vacanciers envahir ses plages de sable.

Ce que personne ne sait sur l'île, c'est que cette année va voir l'apparition d'un visiteur loin d'être bienvenu. Cachée au large une sombre silhouette se déplace silencieusement, à la recherche d'une proie.

De la plage, d'où la surface de la mer paraît calme et tranquille, tout a l'air de bien se passer. Une nageuse, sans la moindre méfiance, pénètre dans l'eau, inconsciente du danger qui la menace.

Après quelques brasses en direction du large elle s'arrête, et, barbotant un moment, se retourne vers la plage. Elle croit avoir senti quelque chose frôler sa jambe, et cherche, en vain, ce que cela pourrait être. Elle repart en direction de la plage, se délectant de la sensation de l'eau fraîche sur son corps, après le soleil chaud de cette journée. Soudain, sa tranquillité est, interrompue, alors qu'elle aperçoit une large forme sombre qui s'avance dans l'eau au-dessous d'elle. Son regard se tourne vers la plage, qui, maintenant, n'est plus qu'à quelques dizaines de mètres. Déconcertée, elle retourne vers le rivage, nageant plus rapidement.

Quelques instants plus tard, la mer devant elle semble bouillonner, et, un objet monstrueux jaillit hors des écumes. Des mâchoires gigantesques se referment sur elle au moment même ou elle se rend compte qu'il s'agit d'un requin, plus gros certes que tous ceux qu'elle a vu auparavant, mais bien un requin quand-même.

L'attaque n'ayant pas même duré une seconde, elle n'a pas eu le temps de crier au secours, et son corps, entraîné vers les profondeurs, a laissé la surface aussi paisible qu'auparavant.

LE JEU

Brodie, Préfet de Police d'Amity, a pour mission de débarrasser les eaux de l'île de requin Jaws. Il a réussi à persuader Quinn, un pêcheur de la région, et Hooper, un expert en océanographie, de l'aider. Hooper est arrivé avec trois plongeurs hautement qualifiés qui aideront au transport et à l'installation de l'équipement.

Malheureusement, le bateau qui transportait l'équipement et les armes nécessaires pour abattre Jaws, a percuté un récif, au large de l'île, et coulé. Tout le matériel se trouve maintenant au fin fond de l'océan dans les grottes,

infestées d'horribles créatures, creusées sous le récif et les six membres de l'équipe de Brodie doivent tout d'abord y retrouver les quatre sections du fusil et les balles spéciales qui permettront d'exterminer Jaws. Quand ils y seront parvenus, l'un d'entre eux devra essayer de détruire Jaws, en utilisant l'arme meurtrière reconstituée à partir des pièces détachées trouvées au fond de l'océan.

Le plongeur, placé dans la zone où rôde Jaws, n'aura à sa disposition que 80 secondes d'air et quatre méga-balles, qui, chacune, clignoteront lorsqu'elles seront prêtes à être envoyées. Un voyant, sur le panneau de contrôle, indiquera alors si la balle a ou non atteint sa cible.

Pour pouvoir tuer Jaws, il vous faudra le toucher à trois reprises, et ce avant que votre air ne s'épuise, ou que vous n'entriez en collision avec le requin lui-même ou toute autre créature marine. Dans le cas contraire, vous n'aurez pas de deuxième chance.

Sous l'eau, les choses sont compliquées par la présence de diverses créatures marines, parmi lesquelles, vous trouverez:

Les Créatures Marines Clignotantes - qui ne peuvent être tuées qu'avec des méga-balles.

Les Créatures Marines Normales - Qui peuvent être exterminées en tirant dessus une ou plusieurs fois. Au début du jeu, ces créatures sont plutôt faibles, mais leurs forces augmentent en cours de jeu, et il vous faudra donc plusieurs balles pour les abattre.

Certaines cachent des créatures encore plus dangereuses, libérées lorsqu'elles seront touchées par une balle.

D'autres cachent des trésors et des pièces d'équipement utiles.

Icônes de trésors et d'Equipement

Invisibilité - votre caméra sous-marine perd le contact visuel avec votre navire l'espace de quelques secondes. Cependant, les créatures marines peuvent toujours vous voir.

Vitesse réduite - cellules d'alimentation défectueuses provoquant une perte des unités de transmission, ce qui ralentit votre navire pendant un certain temps.

Plongeur supplémentaire - un membre d'équipage supplémentaire vient se joindre à votre équipe pour vous aider dans la recherche des pièces du fusil.

Bombes automatiques - ces dispositifs peuvent abattre toutes les créatures marines sur l'écran en envoyant une onde de compression à travers l'eau.

Murs dangereux - les murs des grottes deviennent dangereux pendant un certain temps. Ceci sera indiqué par une sirène d'alarme.

Air - votre réserve d'air diminue constamment; cette réserve supplémentaire vous donne donc une chance de vous reapprovisionner, ce qui vous permettra de rester plus longtemps sous l'eau.

Balles rapides -ces dispositifs donnent une charge supplémentaire au canon à air compresse de votre navire, permettant de lancer des projectiles à une vitesse plus importante pendant toute la durée de la charge.

Pièces du fusil - il vous faut trouver quatre pièces différentes.

Bombe à retardement - il s'agit de mines défectueuses qui détruiront le submersible. Le seul moyen de vous échapper est de quitter l'écran avant qu'il n'explose.

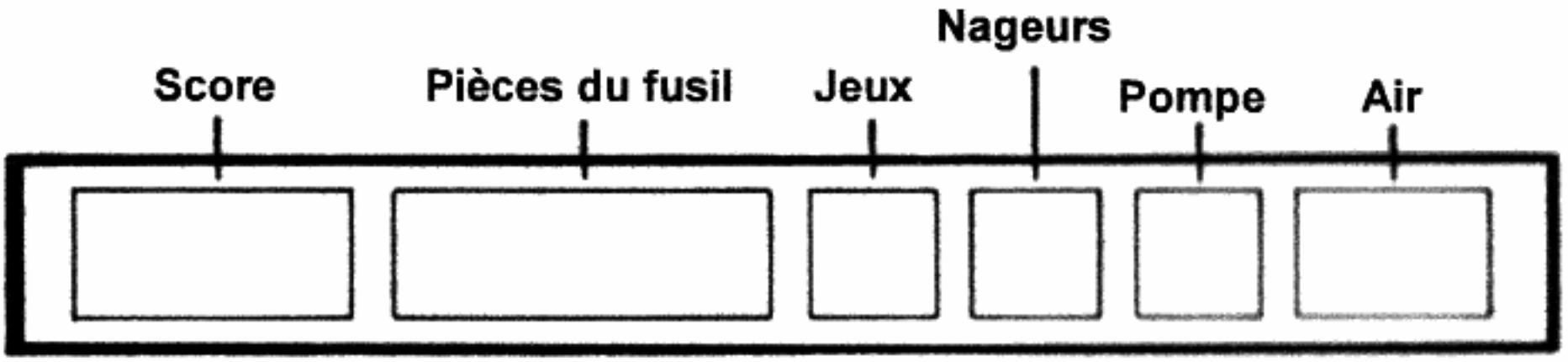
Méga-Balles - il s'agit d'obus à air compressé de haute puissance, qui peuvent pénétrer la peau épaisse de certaines créatures marines, sinon invulnérables. Utilisez-les avec sagesse, car votre réserve est limitée.

Trésors - ces derniers s'ajouteront à la collection d'objets précieux emmagasinés sur votre bateau.

Autres dangers auxquels sont exposés les plongeurs:
- entrer en collision avec une créature marine
- être tué par une créature marine
- tirer accidentellement sur une créature marine invulnérable
- entrer en collision avec un mur mortel
- entrer en collision avec le requin Jaws
- manquer d'air
- tirer sur une pièce du fusil ou sur une bombe
- être sur l'écran lorsqu'une bombe explose

Au début du jeu, les plongeurs sont protégés par des écrans et peuvent recevoir plus d'une balle avant d'être tués. Mais, lorsque les écrans de protection sont usés, toute attaque décrite ci-dessus, quelle quelle soit, tuera le plongeur.

Agencement du Panneau de Contrôle



COMMANDES GENERALES:

Z = à gauche
X = à droite
K = vers le haut
M = vers le bas
L = feu
P = pause (Appuyer sur Q pour abandonner (quit)

COMMANDES DE CHARGEMENT

Cassette Amstrad CPC
CTRL + ENTER

Disque Amstrad CPC
RUN"JAWS