

TIBURON

SPECTRUM. AMSTRAD

La temporada de verano ha comenzado en la isla Amity y los veraneantes se acercan a disfrutar de sus enormes y soleadas playas.

Pero esta temporada la isla tiene un indeseable visitante, una sombra que se desliza silenciosamente cerca de las playas buscando su presa.

Desde la playa todo parece normal y la superficie del mar está en calma. Una inocente bañista entra en el agua ignorante del peligro que la acecha.

La bañista nada mar adentro una cierta distancia, se para y mientras flota en el agua mira hacia la playa. Súbitamente siente que algo le roza las piernas, pero cuando mira hacia abajo no ve nada. Tras unos segundos empieza a nadar de vuelta hacia la playa disfrutando de la fresca sensación del agua sobre su cuerpo, cuando de pronto ve una oscura sombra deslizándose por el agua justo debajo de ella. Mira hacia la playa.. aún le quedan unos cuantos metros para llegar y asustada empieza a nadar más deprisa...

Momentos después parece como si el agua hubiera empezado a hervir y de entre la espuma ve salir a una monstruosa criatura. Mientras las imponentes mandíbulas se abren y cierran cercándola reconoce la figura de un enorme tiburón.

No tuvo tiempo para gritar pidiendo auxilio porque el tiburón acabó con ella en menos de un segundo. Su cuerpo fue arrastrado a las profundidades y la superficie del mar quedó tranquila y quieta como si nada hubiera sucedido.

EL JUEGO

Brodie, el Jefe de Policía de Amity, deberá destruir al tiburón que merodea por las playas de la isla. Brodie ha convencido a Quinn, un pescador local, y a Hooper, un experto oceanógrafo, para que participen en su expedición. Hooper viene acompañado por tres cualificados submarinistas que lo ayudarán con el equipo.

Por desgracia, el vehículo que transportaba las armas y el equipo necesario para destruir al tiburón chocó contra uno de los arrecifes y se hundió en el agua. Por eso, lo primero que tendrán que hacer Brodie y sus compañeros será recuperar de las peligrosas cavernas que se encuentran debajo del arrecife las cuatro piezas de que está compuesta el arma y las balas especiales, sin las cuales no podrán destruir al tiburón. Cuando lo hayan conseguido, uno de los miembros del equipo intentará acabar con el tiburón utilizando el arma mortal, compuesta por las piezas encontradas en la profundidad de las cavernas.

El submarinista se sumergirá en la zona por donde merodea el tiburón y esperará su ataque. Tiene aire para 80 segundos y cuatro balas-mega. Las balas parpadearán cuando estén activadas y puedan ser utilizadas. En el panel de control verás si has fallado o has conseguido darle.

El tiburón será destruido si consigues darle tres veces antes de que se agoten tus reservas de oxígeno o antes de que choques contra las mandíbulas del tiburón o de cualquier otra criatura submarina.

Versión 128K

La tarea de Brodie se complica por la intransigente actitud del Mayor Vaughn. Su insistencia en que, a pesar del riesgo, las playas deben permanecer abiertas para los veraneantes te compromete. Si cierras demasiadas playas por demasiado tiempo puedes llegar a perder tu empleo. Sin embargo, si ignoras las señales de peligro y mueren demasiados bañistas, las autoridades cerrarán la isla. Teniendo en cuenta las informaciones locales sobre las apariciones del tiburón y los pronósticos del tiempo intentarás mantener abiertas el máximo número posible de playas sin arriesgar una sola vida.

Deberás conocer los movimientos de tu enemigo y el modo en que afecta el tiempo a su conducta. Si lo ignoras será muy difícil que tengas éxito en tu misión.

Iconos: Equipo y Tesoro



Invisible (Invisible): Tu cámara submarina pierde de vista a tu embarcación durante unos segundos Sin embargo, las criaturas marinas pueden seguir viéndote.

Mitad de velocidad (Half Speed): Células de potencia defectuosas que producen una descarga en las unidades de propulsión y que reducen la velocidad de tu embarcación durante un corto periodo de tiempo.

Submarinista extra (Extra Diver): Un submarinista extra se une a tu expedición para ayudarte en la búsqueda de las cuatro partes del arma.

Bomba especial (Star Bomb): Estos dispositivos envían una ola de compresión a través del agua, destruyendo a cualquier criatura marina que se encuentre en la pantalla.

Paredes peligrosas (Dangerous Walls): Las paredes de las cavernas se vuelven más peligrosas durante un corto período de tiempo Este tiempo es indicado por un sonido de aviso.

Aire (Air): Tu suministro de aire disminuye continuamente. Este icono te permite rellenar tu tanque de oxígeno y. por tanto, permanecer más tiempo sumergido.

Balas rápidas (Fast Bullets): Este dispositivo da carga extra a la pistola de aire comprimido de tu embarcación, lanzando los proyectiles a mayor velocidad mientras dura la carga.

Partes del arma (Gun Bits): Puedes encontrar hasta cuatro de estas piezas.

Bomba de tiempo (Time Bomb): Son minas de conmoción defectuosas. que destruyen todo lo que está sumergido Tu única forma de escapar es salir de la pantalla antes de que explote.

Balas-mega (Mega-Bullets): Son casquillos de aire comprimido de alta potencia capaces de penetrar la gruesa piel de las casi invulnerables criaturas marinas Utilízalas cuando realmente las necesites porque tienes pocas.

Tesoro (Treasure): Pasa a formar parte del grupo de objetos valiosos almacenados en tu barco.

Otros peligros con los que se pueden encontrar tus submarinistas.

- Chocar contra una criatura marina.
- Ser alcanzado por una criatura marina.
- Disparar accidentalmente a una criatura marina invulnerable.
- Chocar contra una pared mortal.
- Chocar contra el tiburón.
- Se agota su reserva de aire.
- Activa una parte del arma o una bomba.
- Estar en la pantalla cuando explota una bomba.

Al comienzo de la partida, los submarinistas están mejor protegidos y tendrán que ser golpeados más de dos veces para ser destruidos. Cuando el blindaje se agota, cualquiera de los peligros mencionados anteriormente destruirá al submarinista.

PANEL DE CONTROL

Versión Spectrum/Amstrad

Puntuación.
Partes del Arma.
Vidas.
Bañistas.
Bomba.
Aire.
Mapa de la Isla.
Pronóstico del Tiempo.
Manómetro.
Vida actual.
Temperatura.
Tiempo.
Mensajes.
Tesoro.

CONTROLES

Z Izquierda
X Derecha
K Arriba
M Abajo
L " Disparo
P Pausa (pulsa Q para terminar la partida)

Versiones Spectrum y Amstrad 128K

Modo Mapa

Izquierda/derecha: Seleccionar playa a abrir/cerrar.
Disparo: Abrir/cerrar playa.
Arriba: Volver al modo superficie.

Modo Superficie

Disparo: Lanzar nave submarina (si aún estás en el barco).
Abajo: Cambio al Modo Mapa.
Space: Cambio entre Modo Submarino/Superficie (si la nave submarina ya ha sido lanzada).

Modo Submarino

Space: Cambio entre los Modos Submarino/Superficie.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Versiones Spectrum y Amstrad

Cassette Spectrum 48/128K: LOAD “ ”.

Disco Spectrum 3 Inserta el disco y pulsa RETURN.

Cassette Amstrad CPC: CTRL y ENTER.

Disco Amstrad CPC: RUN “JAWS”.

Game © Software Communications Limited. 1989.

Code © Intelligent Design Limited. 1989.

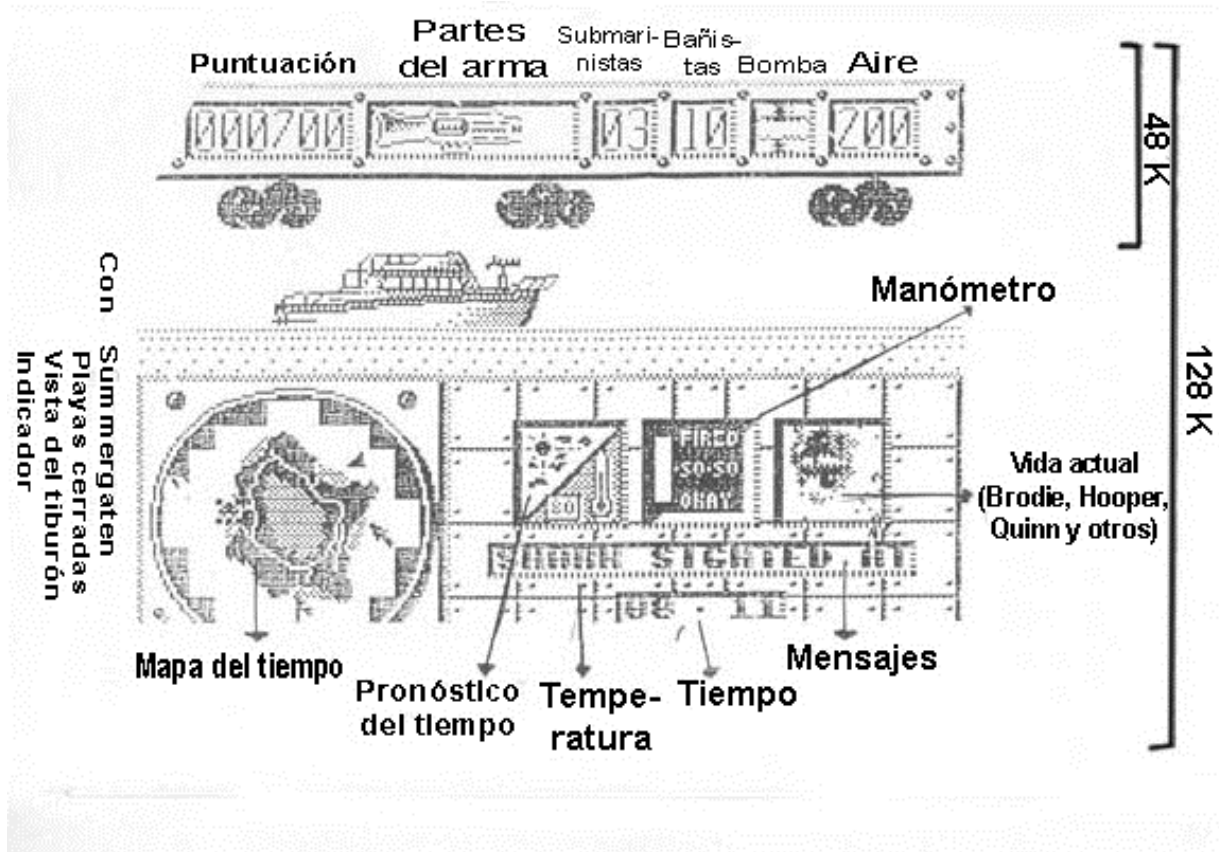
Jaws™ y © 1975 Universal Pictures. All Rights Reserved.

Licensed by Merchandising Corporation of America Inc.

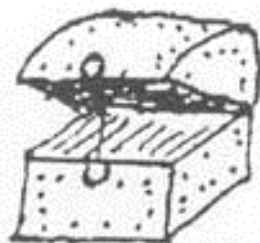
AMSTRAD Y SPECTRUM



En la parte superior aparecen los iconos En la parte inferior aparecen escritos sus nombres.



Tesoro



(Siempre el mismo icono)
 No importa la puntuación