

# TIBURON

## ATARI ST, AMIGA

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 a 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, como 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 aventura. 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 partes de que está compuesta el arma y las balas especiales, sin las cuales no podrá 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 balasmega. 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.

La tarea de Brodie se complica por la insistencia del Mayor Vaughn en mantener abiertas las playas durante el fin de semana. Vaughn consiguió que los periódicos y la opinión pública no hablarán de esta primera muerte, pero si se producen más la noticia saltará a las primeras páginas de los periódicos. Las autoridades de Amity aseguran que pueden mantener en secreto hasta cinco o seis muertes más, por lo que deberás destruir al tiburón antes de que la cuenta de bañistas devorados llegue a siete.

Además, las cosas se complican por la presencia de otras criaturas que también viven en el mundo submarino:

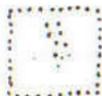
**Criaturas marinas brillantes:** Sólo pueden ser destruidas con balas-mega.

**Criaturas marinas normales:** Para destruirlas dispáralas una o más veces. Al comienzo del juego estas criaturas son muy débiles, pero a medida que transcurre la partida aumenta su fuerza y necesitarás más balas para destruirlas.

Algunas esconden criaturas aún más peligrosas que son liberadas cuando les disparas.

Otras esconden tesoros y piezas del equipo.

## ICONOS, EQUIPO Y TESORO



**Invisibilidad (Invisibility):** 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 en un corto período de tiempo.



**Submarinista extra (Extra-Diver):** Un submarinista extra se une a tu expedición para ayudarte en la búsqueda de las cuatro piezas que componen el arma.



**Partes del arma (Gun Bits):** Puedes encontrar hasta cuatro de estas piezas. Es posible que exploten, destruyendo accidentalmente a uno de los miembros de tu equipo si es alcanzado por la explosión.



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



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



**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.



**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.

**Minas de conmoción (Concussion Mines):** Estos dispositivos envían una ola de compresión a través del agua, destruyendo a cualquier criatura marina que se encuentre en la pantalla.



**Bomba (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.



**Paredes mortales (Deadly 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.

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.
- Activar 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

|                  |                        |
|------------------|------------------------|
| Puntuación.      | Pronóstico del tiempo. |
| Partes del arma. | Manómetro.             |
| Vidas.           | Vida actual.           |
| Bañistas.        | Temperatura.           |
| Bomba.           | Tiempo.                |
| Aire.            | Mensajes.              |
| Mapa de la isla. | Tesoro.                |

### CONTROLES

#### Joystick en la puerta 2.

- P: Pausa.
- ESC: Terminar partida.

#### 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.

Ayuda: Balas rebote (duran 30 segundos y no pueden volver a ser seleccionadas hasta pasados otros 30 segundos).

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

Game © Software Communications Limited, 1989.

Code © Intelligent Design Limited, 1989.

Jaws™ & © 1975 Universal Pictures.

All rights reserved.

Licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.