

Jaws

Amiga

Si "Jaws" ne vous dit rien peut-être que "Les dents de la mer" vous en dira plus. Le jeu se veut en effet être la pseudo-adaptation du célèbre film du réalisateur d' E.T . Si vous avez aimé le film alors passez votre chemin car le jeu n'a quasiment aucun lien avec le film par contre si vous rêvez encore de "Cybernoid" (célèbre jeu 8 bits) alors sautez sur "Jaws", il en est le digne successeur.

Screen 7/Intelligent Design. 1989. Shoot'em up.



A quelques jours de l'ouverture de la saison touristique, une estivante est retrouvée atrocement mutilée sur les plages de la petite ville d'Amity. L'autopsie révélant que la jeune fille a été victime d'une attaque d'un grand requin blanc, le chef de la police, *Martin Brody*, entreprend de faire fermer les plages et va se heurter à l'opposition du maire et de nombreux commerçants qui espèrent profiter pleinement de la saison estivale. Aidé d'un jeune océanographe spécialiste des requins et d'un vieux loup de mer, le chef *Brody* se lance à la poursuite du squal...malheureusement un des équipiers a laissé tomber le harpon, seul moyen efficace de combattre le requin. Celui-ci s'est brisé en 4 morceaux éparpillés dans les fonds marins. Il ne vous reste plus qu'à aller les chercher. Alors au boulot sinon l'chef *Brody* va raler!!!



Y aura de la soupe au squal ce soir, c'est l'chef qui le dit.

Que de souvenir dans "Jaws", je me souviens que c'est un des rares jeux que j'avais acheté sur Amstrad CPC et pour cause la licence est vendeuse surtout quand vous croyez acheté un jeu qui vous replongera dans ce film incontournable. Malheureusement le jeu n'a de lien avec le film que son nom. Pourtant tout commence bien, la page de présentation reprend la célèbre affiche avec le squal ensuite un écran de cinéma nous rejoue la scène où la baigneuse est attaquée le tout sur la célèbre musique de *John Williams* refaite le non moins célèbre *David Whittaker*. Enfin une mini scène en 3D nous présente le remorquage du sous-marin à bord du bateau. Tout a donc été fait pour mettre le joueur dans l' ambiance. Vous commencez la partie à bord du bateau. Vous pouvez fermer certaines plages quand le requin menace certaine côte. Ensuite le grand plongeon à la recherche des morceaux du harpon constitue le principal du jeu.

Si vous avez connu "Cybernoid", un célèbre jeu qui fit fureur sur les 8 bits (Amstrad CPC, C64, Spectrum) alors vous ne saurez pas déçu par "Jaws" dont il est le digne successeur. Le jeu ne gagne pas forcément ces lettres de noblesse sur l'ambiance par contre il les gagne sûrement en durée de vie. Le gamemap est immense et le tout avec une difficulté accrue. Trop accrue peut-être car je crois qu'il ne doit exister aucun joueur ayant fini le jeu tant il est difficile et complexe. Vous devez en effet vous réapprovisionner constamment en oxygène pour ne pas suffoquer mais aussi déjouer les pièges qui jalonnent votre chemin comme les bombes à retardement, les multiples balles envoyées par vos ennemis (Quand même un mollusque qui tire ;-)) ou plus pervers un malus qui vous envoie dans un autre endroit du labyrinthe vous faisant ainsi perdre toute orientation. Comme je l'ai dit plus haut l'étendu du jeu est immense (16*16 donc 256 écrans !!) et impose un plan d'abord pour vous y retrouver ensuite pour savoir où sont caché ces fameux morceaux de fusil. J'avais déjà essayé jadis de le faire sur papier mais impossible car je n'en voyais jamais le bout. Aujourd'hui grâce aux émulateurs la donne à changer et c'est avec plaisir que je vous ai fait ce plan. Ne reste plus qu'à trouver les divers morceaux à assembler. Allez un indice :-) ils sont dans les endroits les plus inaccessibles.



Fermer les plages quand le requin rode trop près.

En conclusion fan du film passé votre chemin mais pour ceux qui ont aimé "Cybernoid" alors jetez vous sur ce jeu. A noter que la version Amiga possède des couleurs un peu trop claires pour un fond marin à mon goût.

Intérêt

10/20



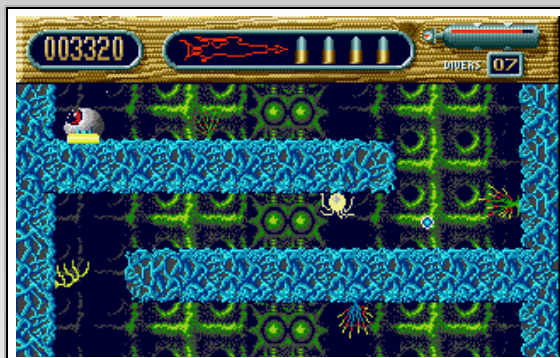
ATARI ST



Mieu vaut ne pas se frotter à lui sans le harpon.

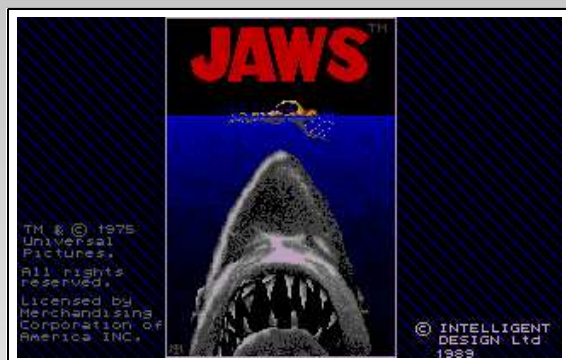
Les fonds marins sont constitués d'une succession d'écran qui se succèdent sans scrolling. Les écrans sont constitués de blocs graphiques permettant ainsi d'augmenter le nombre de combinaison en occupant le moins d'espace mémoire (et oui 512Ko à l'époque). Malheureusement on ne dénombre qu'une vingtaine d'écran différent. C'est donc très peu d'autant plus que les bêtes jonchant les fonds ne sont pas non plus très varié. Côté son ce n'est pas non plus ce qui se fait de mieux à part quelques sons stridents lorsque le requin passe à l'attaque, on a constamment ce bruit de remous de la mer pendant tout le jeu, c'est certainement ce que l'on appelle la "solitude du marin". A votre disposition un fusil qui permettra de détruire vos ennemis, les méchants poissons, découvrant ainsi un bonus/malus.

Les versions Amiga/ST sont quasi identique néanmoins l'étalonnage des couleurs est différent. Je le trouve meilleur et plus contrasté sur Atari bien qu'un poil trop sombre mais cela est un détail car le reste ne change pas d'un pixel.



La version Atari possède des couleurs plus sombres mais meilleures [Amiga/ST].

Ranx



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	
Voir aussi	Cybernoid
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,35 Mo 0,4 Mo
Solution	

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

