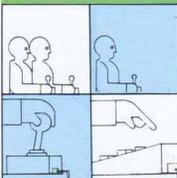


LABYRINTHE-AVENTURE



Pacific : L'ivresse des profondeurs



*En route pour le grand bleu !
Affrontez mille dangers
et retrouvez votre sirène préférée.*

Pierre Grumberg

Immense... Insondable... Mystérieux... Autant de petits points de suspension, comme les bulles qui s'échappent de votre scaphandre. Rarement jeu n'a été aussi profond ! Point d'Aliens à massacrer. Laissez-vous couler, doucement, tout doucement : c'est magique. Rendez-vous compte : entre vous et le fond, 32.768 écrans vous attendent ! Et aussi un trésor et un charmant personnage. Seulement si vous échappez aux nombreux pièges qui vous guettent car le *Monde du Silence* n'est pas toujours hospitalier.

Le strict nécessaire

Tout d'abord, qui êtes-vous ? Une fille ou un garçon ? De votre réponse au programme (H ou F) dépend la personnalité de la créature de rêve qui vous attend au fond. Sirène ou siron, là est la question ! Les filles apprécieront que quelqu'un ait enfin pensé à elles. C'est assez rare pour être signalé. Premier écran. Une nacelle surplombe un vide bleuté et très calme. Serein. Votre équipement de plongée consiste en un casque de scaphandrier, celui des "pieds lourds" en jargon du métier, et un pistolet. Sur votre dos, une bonne. Pour l'instant, elle est pleine, c'est-à-dire jaune. C'est votre indicateur de réserve en munitions. Quand la jauge commence à baisser, c'est que vous avez moins de huit cartouches. Gardez-les précieusement car elles vous seront indispensables pour franchir certains endroits et combattre les monstres des profondeurs. En bas de l'écran à gauche, découvrez une bouteille d'air comprimé. Elle se vide assez rapidement, il vous faudra trouver de quoi la remplir car elle indique votre réserve d'oxygène. A droite de l'écran,



Photo 1



Photo 2



Photo 3

- 1) Prêt ? Plongez !
- 2) Un coup de pompe, vite de l'air !
- 3) Une entrée, hélas inaccessible de bunker.

trois casques, un par vie qui vous reste. Vous êtes prêt ? Il est temps de se jeter à l'eau. Chaque écran possède quatre issues, vers lesquelles on se dirige grâce au joystick. Lâchez le manche, vous coulez, naturellement, vers le bas, et c'est la direction la plus importante, celle qui vous rapproche du but : le fond de l'océan. Pour aller sur les côtés, poussez le joystick à droite ou à gauche. Facile. Remonter d'un écran n'est guère plus ardu. Poussez le joystick vers le haut jusqu'à toucher le bord supérieur de l'écran, puis appuyez sur la barre d'espace. Vous voilà remonté.

Qui s'y frotte s'y pique

Après avoir coulé tranquillement seul, voilà maintenant que vous apercevez en bas de l'écran quelques animaux marins bien connus des plongeurs. Un poulpe, un poisson, une tortue (surtout jolis comme ça), ça ne doit pas être dangereux... Détrompez-vous, scaphandrier d'eau douce, ceux-là sont mortels ! Il suffit d'en toucher un seul pour être désintégré. Soyez donc prudent. D'autant que la faune qui peuple Pacific n'est guère encline à la tendresse. De la surface au fond, ce ne sont que poissons-anges meurtriers, poulpes assassins, tortues voraces. Les bestioles sont acharnées : pas moyen de se cacher, elles vous trouvent toujours ! Plus on descend et plus ça se complique. Les poissons, plats avec une bande jaune, se font plus rapides. Apparaissent même quelques crustacés dont l'allure rappelle vaguement celle du tourteau de nos plateaux de fruits de mer. Pas question de faire une pause mayonnaise. Le dîner, c'est vous ! Et le crabe laisse derrière lui une

MEMENTO

CHOIX HOMME ou FEMME : touche <H> ou <F>
MOUVEMENT DU PERSONNAGE : joystick
MONTER D'UN ECRAN : <barre d'espace + bouton de tir>

REPERES :
 à gauche, l'air.
 à droite, les vies.
 jauge jaune pour les munitions sur le côté du scaphandre.
 Bunker : se positionner devant le hublot et porte : positionner le personnage devant et tirer.
 Pompe à air : se positionner dessous et joystick vers le haut
 Sextant : toucher et tirer.
 Lampe à huile : toucher.
 Caisse : toucher.
 Baril : tirer.



trainée argentée, parfaitement infranchissable. Encore un obstacle ! Notez bien que si une bête vous cherche des crevettes dans le casque, vous pouvez toujours vous défendre avec votre pistolet. Pas de pitié ! Ne confondez cependant pas Pacific avec un shoot-them-up banal : les munitions ne sont pas inépuisables, vous en aurez besoin pour ouvrir des portes et faire détonner la dynamite.

Salade d'algues au corail

Le temps se couvrirait-il ? Non. Mais nous sommes déjà loin de la surface et nous atteignons les premières barrières de corail. C'est splendide, on en voit de toutes les couleurs. Pourtant ce feu d'artifice sur CPC n'est pas tout à fait abstrait. Apprenez à distinguer les algues des coraux. A chaque espèce, sa couleur. Et aussi son intérêt pour votre progression. En effet, certaines espèces vous laisseront volontiers passer, d'autres non. Ayez l'oeil... Rapidement, vous apprendrez à vous frayer un passage. Si vous êtes bloqué, pas de panique : passez à droite ou à gauche, remontez au besoin. N'empêche, il vous faudra chercher, tâtonner, glisser, essayer encore et toujours. Ce grand bleu prend décidément l'allure d'un labyrinthe... Avec en plus des bestioles qui vous perécutent : toujours dans vos pieds lourds à lorgner vos ortels ! Si vous remontez, méfiez-vous, elles croisent souvent en bas de l'écran. Par contre, un passage à droite ou à gauche peut vous en débarrasser. En effet, leur apparition est aléatoire. Une fois ici, une autre fois là, profitez de cette possibilité tout en contrôlant votre oxygène.

De l'air !

Si vous avez survécu aux premières attaques de la faune indigène, votre bonbonne doit être, quant à elle, largement entamée. Il est grand temps de vous en occuper, car contrairement au poisson, vous n'êtes pas équipé de



Photo 4

branchies. Le scaphandrier prévoyant aura perçu dans le paysage de curieux éléments de décors, ressemblant à des douches sans pommeau. Se doucher sous l'eau serait... idiot ! Il s'agit donc (logique) de pompes à air. Glissez votre personnage dessous, remontez légèrement et hop, la pompe vous insuffle de quoi continuer votre quête. Ouf, on respire. N'oubliez pas de faire le plein, chaque fois que possible. Méfiez-vous cependant : certaines pompes, installées par des plombiers facétieux, fonctionnent à l'envers ou bien pas du tout !

Un trou dans l'eau

Votre oeil maintenant exercé vous permet de distinguer encore bien des objets. Le sextant par exemple. Touchez-le, appuyez sur le bouton de feu et il vous révélera votre position sur une carte. Le petit point, là, perdu au milieu de cet univers gigantesque, mais oui, c'est vous ! Démoralisant ? Non ! Motivant au contraire, car cette carte vous montre l'immensité du territoire à explorer et les progrès accomplis pour s'approcher du fond. Si, décidément, le passage est impossible, rassurez-vous : des explosifs abondent sous forme de barils de poudre. Vous pouvez les pousser de niveau en

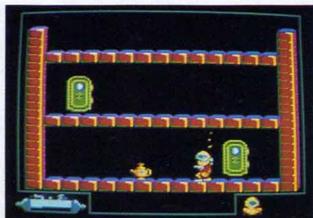


Photo 5

- 4) Prenez le sextant pour trouver votre position.
 5) La lampe vous donne 3 vies.
 6) Le tuyau est un raccourci !

Photo 6



niveau, y compris un peu vers le haut quand ils sont coincés dans un trou. (Ce qui arrive assez souvent). Le baril émet un son reconnaissable : ne l'oubliez pas, ce son caractérise tout objet explosif. Comme par exemple une porte que vous rencontrerez plus tard. En eau libre, le tonneau coule. Ne le laissez pas tomber trop longtemps ou il ira se nicher dans les nageoires d'un poisson indéclicat. A quoi sert cette poudre ? A creuser un trou de couleur verte dans certaines barrières très reconnaissables : fines et brunes, elles sont souvent fort longues à suivre. Mode d'emploi du baril : tirez dessus, le bruit se fait strident. La bombe est amorcée. Courez vous réfugier dans un tableau voisin pour éviter l'explosion qui vous serait fatale.





Je t'attendais...

Il est temps de se regonfler.



Derrière la porte

Un obstacle que vous rencontrez souvent : la grenade. Tirez dessus pour qu'elle vous laisse le passage libre. Et poussez enfin la porte de cet étrange bunker, perdu au milieu de l'océan. Bizarre... Et peu engageant. Pourtant, votre salut se cache dans le parcours que vous mémoriserez assez vite. Vérifiez votre container de munitions. S'il est vide, aucune chance de vous en sortir. Positionnez-vous sur la porte, tirez : vous voilà de l'autre côté. Surprise : encore des portes. Avancez, vous en découvrirez bien d'autres, séparées par des escaliers et des courants perfdes. Laissez vous porter, là est la solution: le courant vous lâchera juste avant que vous touchiez l'extrémité de la plate-forme. Arrivé enfin devant le mur, écoutez bien : le bruit est semblable à celui du tonneau. Tirez par-dessus en direction de la porte que vous apercevez. Le bruit change, il est urgent de changer d'écran. Sitôt le fracas de l'explosion dissipé, rentrez à nouveau. Le mur a disparu et la voie est libre. Vous trouverez dans les salles qui suivent deux objets précieux. La lampe à huile, qui vous donnera autant

de vies qu'il vous manque. Passez dessus. La caisse, qui vous fera le plein de munitions. Passez dessus et appuyez sur le bouton de feu. Vous rencontrerez quelquefois ces objets à l'extérieur : sachez les utiliser. Il est temps d'aller chercher un peu d'air... Une pompe n'est jamais très éloignée de la porte du bunker : faites vite, elle est peut-être au prochain tableau.

Un tuyau, en passant...

Les tuyaux, c'est pour vous permettre d'avancer dans le jeu. C'est pour ça que Pacific en recèle un de taille : à droite de la carte (vous le verrez après avoir utilisé le sextant), vous distinguerez un conduit qui descend verticalement. Il est trop loin ? Mais non. Pacific est un univers courbe. Sortez à gauche, vous rentrerez par la droite. Un nouveau décor vous attend aux alentours du conduit, encore plus étrange que le reste. Pour pénétrer dans le tuyau, il vous faudra trouver une ouverture. Profitez-en, la descente à l'intérieur est rapide et libre, plus de bestioles dangereuses. Malheureusement, tout n'est pas éternel. Quand le tuyau se

bouche, il faut remonter bien vite à l'issue la plus proche et... courir à la pompe à air la plus proche, sous peine d'asphyxie. Comme pour les bunkers, un peu d'entraînement vous apprendra où se cachent les pompes. Les tableaux sont souvent construits de manière similaire, repérez les ressemblances.

Un très bon jeu au fond...

Vous avez échappé à des bancs entiers de poissons carnivores, vous avez déjoué tous les pièges, visité tous les recoins de l'océan et enfin, vous y êtes: c'est le fond. Etes-vous seulement bien placé ? C'est que la créature de rêve qui vous attend se cache au milieu de la carte. Peut-être vous faudrait-il remonter de quelques tableaux. Près du but, un réverbère vous indiquera que vous brûlez. Enfin, c'est bon. On y est, avec presque un regret de cette chute toujours recommencée, de cette ivresse de la recherche et le doux plaisir furtif de se laisser couler plus bas... De plus, c'est garanti sans danger: l'ivresse des profondeurs ne donne pas la migraine le lendemain !

Les sirènes, une histoire d'eau qui finit en queue de poisson

Les sirènes existent-elles vraiment ? On s'est longtemps posé la question. Le premier à parler de cette créature mythique était grec, évidemment. Homère raconte comment Ulysse dut affronter, au cours de son Odyssée, de redoutables monstres dont le chant irrésistible attirait infailliblement les marins sur des récifs acérés. Pas sympa ! Sur-tout qu'en ces temps reculés, les sirènes n'avaient pas encore adopté les formes gracieuses de Darryl Hannah, l'héroïne du film *Splash* ! Au contraire : point de queue de poisson mais un corps d'oiseau surmonté d'une tête féminine. Le tout synonyme de mort certaine. Pour pouvoir écouter sans péril le chant de ces oiseaux de malheur, Ulysse boucha les oreilles de ses compagnons avec de la cire et se fit attacher au grand mat afin de résister à la tentation. Rusé Ulysse ! Ce n'est que bien plus tard que les sirènes ont adopté la queue de poisson comme signe distinctif, sans pour autant abandonner leurs mauvaises habitudes : marins séduits et noyés, bateaux attirés par le chant mélodieux pour se fracasser sur des rochers... La musique n'adoucit pas toujours les moeurs ! Ce n'est qu'au Dix-Neuvième Siè-

cle que le Danois Andersen nous a donné l'adorable "petite sirène" à laquelle nous pensons dans Pacific. Vous pouvez la voir, perchée sur un rocher, à l'entrée du port de Copenhague, au Danemark. Au fait, ça existe vraiment, les sirènes ? Ecartons les honteuses momies mi-singe mi-poisson présentées dans les foires et fabriquées par d'habiles charlatans. Ce sont les biologistes qui ont trouvé la réponse aux questions angoissées des marins, accusés pendant des siècles d'abuser du rhum pendant leur quart... La sirène existe. On l'appelle le lamantin. La bête, un mammifère marin (de la famille des... siréniens) au mufler carré et à la nageoire caudale plate, a gardé de ses ancêtres terrestres deux mamelles placées sur le thorax. Et la femelle allaite son petit hors de l'eau, donnant l'illusion (de loin et par fort brouillard) d'une créature de rêve sortie divinement des ondes pour offrir son enfant aux étoiles. En fait, le lamantin tient plus de la femme à barbe que de la Danoise de nos rêves ! Les sons émis par l'animal peuvent vaguement évoquer un chant, d'où la légende. Le romantisme en prend un sacré coup dans la nageoire !