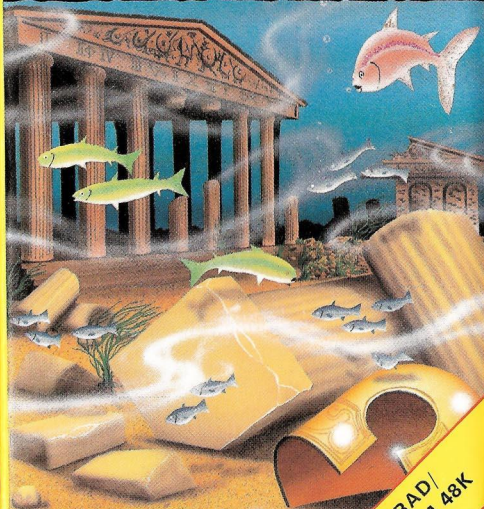


ATLANTIS

Amstrad/
Spectrum 48K



ANIROG

AMSTRAD/
SPECTRUM 48K

Loading & Controls

C16:

Loading: Type "LOAD" and press RETURN
Press fire-button on joystick in port 2 to start or press SHIFT

Keyboard Controls:	3	Up	
	W	Down	
	A	Left	Or use Joystick
	4	Right	
	6	SHIFT	Fire

AMSTRAD/SCHNEIDER:

Loading: Press CTRL and small ENTER key

Keyboard Controls:	A	Up	Press SPACE
	Z	Down	to fire
	.	Left	Press ENTER
	/	Right	to pause
			Or use Joystick

Press fire-button on joystick to start or press SPACE

SPECTRUM:

Loading: Type "LOAD" and press ENTER

Select: A - Keyboard Control Keyboard Controls:
 B - Kempston Joystick Interface

Fire - Any bottom row key

C - Interface 2 (port 2)	Q	Up	A	Down
D - Cursor Control	O	Left	P	Right

Press 'S' to start game or Joystick as above
Press 'T' to turn tune-toggle On/Off
Press ENTER to pause action

© 1985 ANIROG SOFTWARE

WARNING

It is a condition of sale that this cassette may not be lent or hired.
No part of this program may be duplicated, copied or reproduced
in any form or by any means without written permission of
Anirog Software.

Die Meere der Welt sind die Schatzkammer von König Neptun. Haifische, Tintenfische, Krabben und viele andere Lebewesen, die die riesigen Meere bewohnen, sind seine große Armee, die diese Schatzkammern bewachen. Unvergleichliche Perlen, wunderschöne Meerjungfrauen sind wertvoller als alles andere und werden stark bewacht.

Skippy, ein Abenteurer, taucht auf der Suche nach Schätzen auf dem Meeresgrund und stellt so eine große Gefahr für Neptun dar. Haifische sind hungrig - Tintenfische haben lange Fangarme und Neptun ist hinterlistig - die Schatzjagd ist gefährlich aber aufregend.

Skippy muß nicht nur die Perlen einsammeln, sondern auch einen Seemann und die Meerjungfrauen vor Neptun retten. Auch Cute, ein schwammähnliches Lebewesen, braucht seine Hilfe. Wenn Skippy den Seemann und Cute gerettet hat, erreicht er die nächste Stufe.

Seemann - Meerjungfrau - Perlen	1000 Punkte
Neptun - Cute	500 Punkte
Haifische - Tintenfische - Krabben	200 Punkte
Kleine Fische	100 Punkte

Skippy hat nur einen begrenzten Luftvorrat. Nach Beendigung der jeweiligen Stufe erhält Skippy Sonderpunkte für die noch nicht verbrauchte Luft. Skippy hat 3 Leben und erhält nach jeweils 50.000 Punkten ein weiteres Leben dazu.

Hinweise

Neptun benötigt 6 gezielte Schüsse, um Skippy zu töten und besitzt die Fähigkeit, plötzlich zu erscheinen.

Überprüfen Sie den Scanner nach Bösewichten !!!

Vorsicht beim Einsammeln der Perlen !!!

Nur schießen wenn es nötig ist !!!

Les océans du monde sont les trésors du roi Neptune. Les requins, les poulpes, les crabes et autres créatures qui vivent dans ces vastes océans sont les gardiens de ses trésors. Les perles hors pair et les merveilleuses sirènes sont sans prix et doivent être bien gardées.

SKIPPY le plongeur se promène au fond des océans à la recherche de vaisseaux engloutis ce qui menace dangereusement Neptune. Les requins ont faim, les poulpes ont de longs tentacules et Neptune est rusé. La chasse au trésor est périlleuse et terriblement excitante.

Skippy doit sauver le marin et la sirène puis il doit prendre la perle. Il doit aussi sauver CUTE une créature éponge. Dès que le marin et Cute ont été sauvés, Skippy peut passer à l'écran suivant.

Le score:

Marin - Sirène - Perle	1000 Points
Neptune - Cute	500 Points
Requin - Poulpe - Crabe	200 Points
Petit poisson	100 Points

Skippy a une réserve d'air limitée. A chaque niveau il reçoit des points supplémentaires pour l'air restant à la fin de celui-ci.

Skippy a trois vies et en gagne une tous les 50000 points.

Les commandes:

Joystick ou clavier
Spectrum - interfaces Kempston ou
Clavier: haut
 bas
 gauche
 droite
 feu

Astuces:

Il faut toucher six fois Neptune pour le tuer mais il réapparaît immédiatement ailleurs.

Ayez toujours un oeil sur le scanner pour repérer les ennemis.

Soyez prudents lorsque vous ramassez la perle.

Ne tirez que si c'est absolument nécessaire.

Oceans of the world are the treasure house of King Neptune, whose priceless riches are guarded by armies of sharks, octopi, crabs and other inhabitants of his watery world.

Skip, a treasure-hunting diver is searching for the treasures prized by Neptune above all others: perfect pearls and beautiful mermaids. His search is fraught with danger: the bite of a shark is fatal, and Neptune is omnipotent; but the lure of immeasurable wealth is irresistible.

Skippy must rescue the sailor, the mermaid and get the pearl. In addition he must also rescue CUTE, a spongy-looking creature. Once Skippy has rescued the sailor and Cute, he progresses to the next screen.

Scoring

Sailor - Mermaid - Pearl	1000 Points
Neptune - Cute	500 Points
Shark - Octopus - Crab	200 Points
Little Fish	100 Points

Skippy has a limited amount of air. At each level Skippy gets extra points for the air supply remaining on completion of that level.

Skippy has 3 lives and is awarded an extra life after every 50000 points.

Hints

Neptune requires six accurate shots to kill him, but immediately reappears elsewhere.

Watch the scanner for nasties.

Be careful when collecting the pearl.

Don't shoot unless you have to.