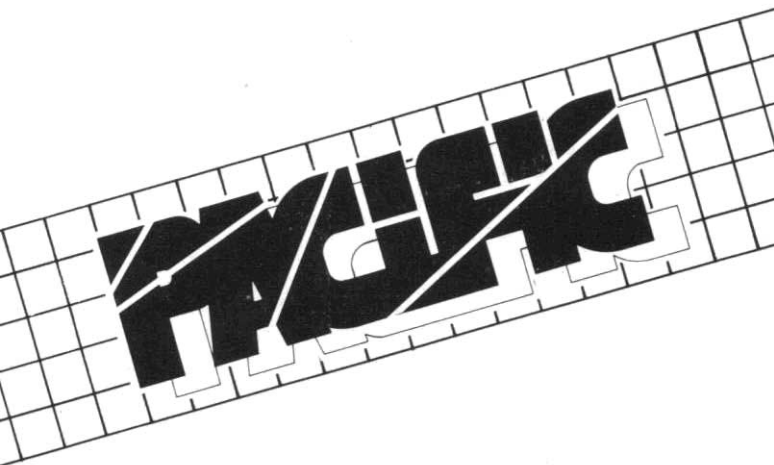


AMSTRAD/SCHNEIDER

464/664/6128



AUTEUR/AUTHOR/AUTOR
P.TAUPIN J.P BISCAY

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.



You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program, Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clean regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.



Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.

Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem magnetischen Feld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.
- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenrekorders regelmäßig die Köpfe des Kassettenrekorders mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen zu säubern.



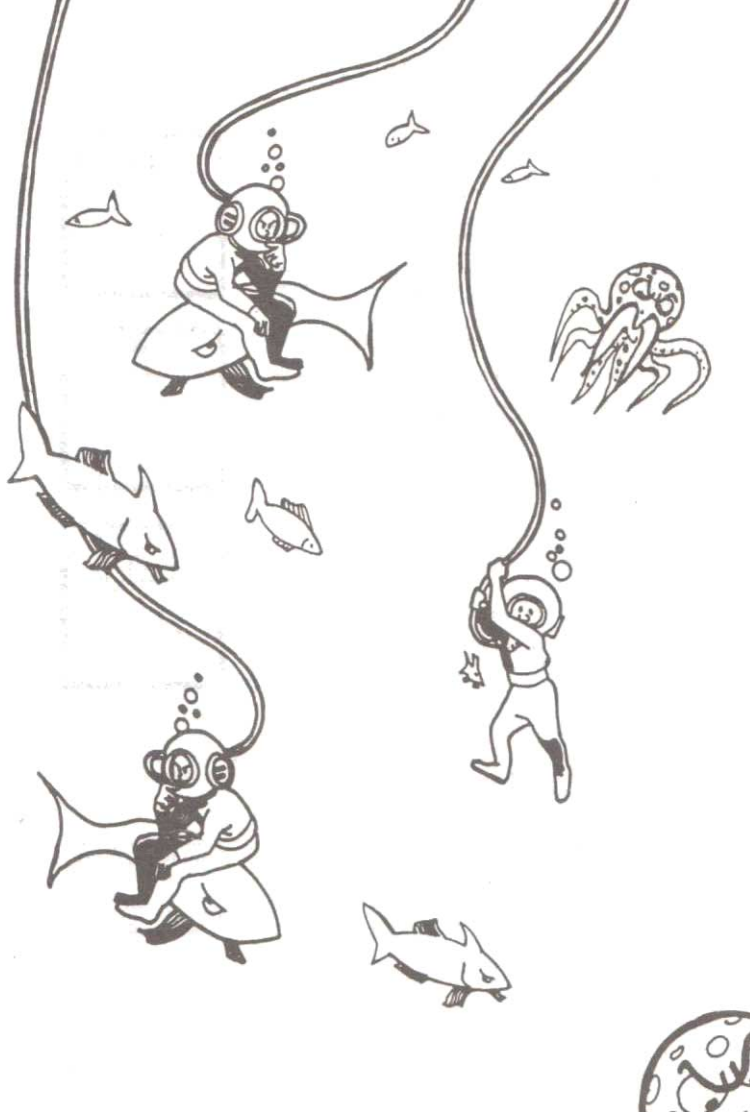
Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.

Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.





Explorateur intrépide assoiffé d'aventures et d'espoirs de fortune, vous vérifiez une dernière fois l'étanchéité de votre scaphandre avant de plonger vers les grands fonds. A plus de 1.000 m sous vos pieds, gisent les restes formidables du Trésor des Atlantes, peuplade fantastique engloutie sous les millénaires et dont l'âme maudite ensorcelle les aventuriers. L'immensité de l'univers qui vous attend ne fait guère hésiter votre audace : le sourcil froncé par l'attention et le poing fermé sur la crosse de votre pistolet sous-marin, vous entamez la descente.

Vos réserves : à gauche l'oxygène, à droite les 3 vies. Dans le dos du personnage, une barre jaune symbolise les 8 dernières balles de son arme.

La faune : tous les animaux sont venimeux (et donc mortels).

Les objets :

- **Le sextant :** il vous donne votre position. Pour l'utiliser vous devez le toucher et appuyer sur le bouton tir. Une carte apparaît sur laquelle figure votre position (point cliquant) et celle du joueur 2 (point fixe rouge).

- **La pompe à air :** elle vous recharge en oxygène. Pour l'utiliser vous devez vous placer dessous et monter légèrement (quelques pompes à air sont hors d'usage).

- **La porte :** elle cache des galeries dans lesquelles vous trouverez des munitions (16 balles) et une lampe magique (3 vies). Attention aux pièges.

- **Les mines :** elles ont pour simple but de vous détruire si vous les touchez. Vous pouvez les faire exploser en tirant dessus.

- **Le tonneau :** il vous sert à percer la roche quand l'accès est impossible. Vous pouvez le déplacer en le poussant ou en le tirant. Une seule balle logée dans le tonneau déclenchera son explosion à retardement. Éloignez-vous rapidement...

- **Le réverbère :** il vous signale que vous touchez au but.





As an intrepid explorer with a thirst for adventure and high hopes of a fortune, you verify a final time the seals of your diving suit before plunging into the depths. 500 fathoms below you are the remains of the Atlantis treasure, the ancient submerged civilisation whose soul has haunted for centuries the minds of adventurers. You hardly hesitate the scope of the universe you are about to explore : A slight frown caused by your concentration and your hand firmly on the butt of your underwater pistol, you start your descent...

Your reserve : on the left, your oxygen. On the right, 3 lives. On the back of the diver, a yellow stripe representing the 8 last cartridges of his weapon.

Wild life : all the animals are venomous (and therefore fatal).

The objects :

Sextants : Indicates your position. To use it you must touch it and then press the fire button. A map will appear indicating your position (blinking spot) and that of the second player (A red steady spot).

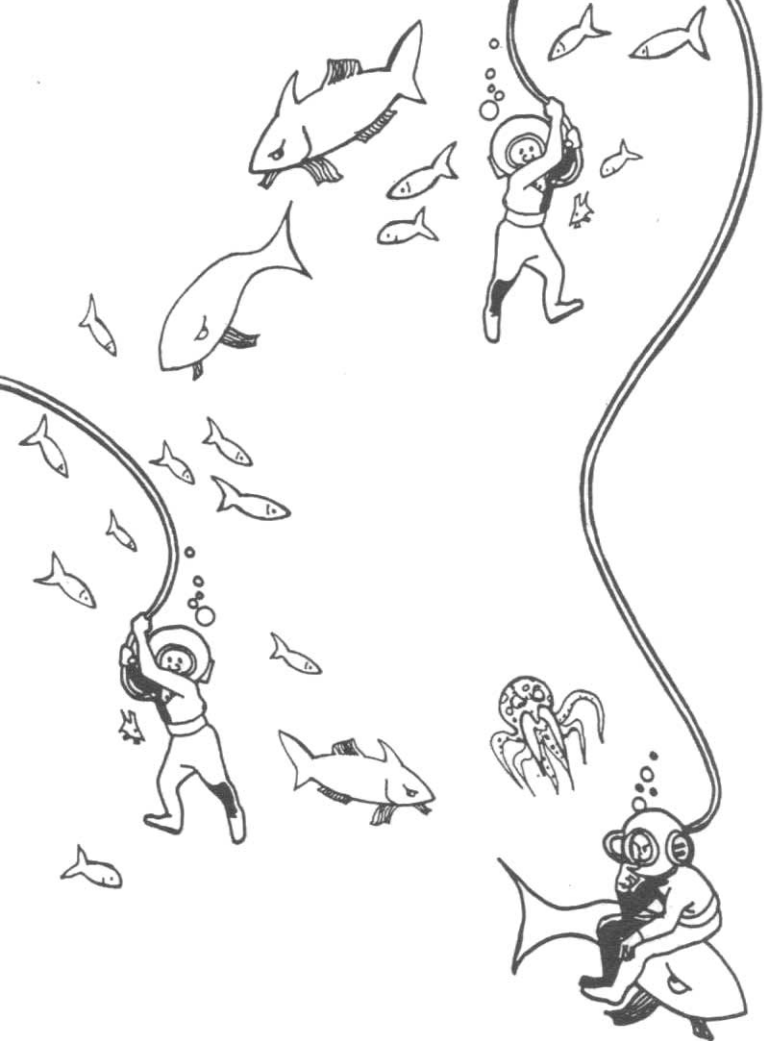
Air pump : Recharges your oxygen reserve. To use it you must position yourself below it and then rise slightly (Some pumps are out of action).

Doors : Hide galleries where you can find ammunition (16 cartridges) and a magic lamp (3 lives). Be careful of booby traps.

Mines : If you touch them, they go off and kill you. You can explode them by firing at them.

Barrels : Can be used to break through horizontal rock layers. A single shot at the barrel will make it explode but you have a few secondes to get out of range.

Lamp post : You're nearly reached your final destination.





Als furchtloser Schatzsucher, gierig nach Abenteuern und Glück, überprüfen Sie ein letztes Mal die Dichtigkeit Ihres Taucheranzuges, bevor Sie in die große Tiefe tauchen. Mehr als 1.000 Meter unter Ihren Füßen, ruhen die Überreste der Tresore von Atlantis, des sagenumwobenen Volksstammes, der vor Tausenden von Jahren unterging und dessen verfluchte Seelen die Abenteurer verhexen. Die ungeheure Größe der unter Ihnen liegenden versunkenen Welt, läßt Sie in Ihrer Kühnheit nicht zögern : Mit gerunzelter Stirn halten Sie den Kolben Ihrer Unterwasserpistole umklammert und beginnen den Abstieg.

Ihre Reserven : Links der Sauerstoff, rechts die drei Leben. Auf dem Rücken der Person symbolisiert ein gelber Balken die letzten acht Kugel in der Waffe.

Die Tierwelt : Alle Tiere sind giftig (auch die irdischen).

Die Objekte :

Der Sextant : er gibt Ihre Position an. Zum Gebrauch müssen Sie den Feuerknopf drücken. Eine Karte zeigt Ihnen dann Ihre Position (ein blinkender Punkt) und die des Mitspielers (roter Punkt) an.

Die Luftpumpe : Sie versorgt Sie mit Sauerstoff. Zum Gebrauch müssen Sie darunter gehen und hinaufsteigen (einige Luftpumpen sind außer Betrieb).

Die Tür : Sie verbirgt die Galerien auf denen Sie Munition finden (16 Kugeln) und eine magische Lampe (3 Leben). Vorsicht vor Fallen !

Die Minen : Diese sind dazu da, um Sie zu töten, falls Sie sie berühren. Sie können sie mit der oben liegenden Schnur zur Explosion bringen.

Das Faß : Es ermöglicht Ihnen, das Gestein wenn erforderlich, zu durchbrechen. Sie können es vor sich her oder hinter sich herziehen. Eine einzige Kugel in dieses Faß verursacht eine Explosion mit Zeitzündung. Entfernen Sie sich also schnell...

Der Reflektor : Er weist Ihnen die Richtung zum Ziel.

