

Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Type LOAD and press ENTER. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use.

Loading Instructions

Switch on machine. Screen will show "Loader" Press enter & screen will display menu: Follow instructions.

COMMODORE 64/128

Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Press SHIFT/RUN STOP Then press PLAY on tape. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use.

Disk Loading Instructions

Insert DISK and type LOAD "MENU" 8 press RETURN. When loaded type RUN and press RETURN. Press 1, 2 or 3 for required game.

AMSTRAD 464/664/6128

Loading instructions

Reset tape counter to zero. Insert tape in cassette recorder making sure it is fully rewound. CPC 464 as per individual game instructions or the standard: Press CTRL and small ENTER. Press PLAY on tape. CPC 6128 connect tape recorder with a REMOTE lead with the Mic and Ear pins connected as well as the remote. Press SHIFT and @ keys and then type TAPE and press the RETURN key. The computer will show ready. Press the CONTROL and small ENTER key and any other key and press PLAY on the tape recorder. Load the first game by using the above procedures making a note of the tape counter setting on the index in the instruction booklet in order that games can be located easily for future use. Remember to reset the computer by switching off and then back on before loading each game.

If you encounter any problems in loading make sure the heads on your tape-deck are clean and the azimuth head alignment is okay. In cases of difficulty consult your dealer.

Disk Loading Instructions

Type RUN" DISC and press ENTER. Press key for game required.

Cassette Counter Setting

-
1. EXOLON*/ZYNAPS** *B0-93*
-
2. DYNAMITE DAN *A*
-
3. CAULDRON II *B93-204*
-
4. ALIENS *A 0-*
-
5. INTO THE EAGLE'S NEST *B204-*
-

*Exolon Spectrum only

**Zynaps Commodore & Amstrad only.

1 ▶ EXOLON

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood-curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end back across the screen. And in a new twist some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitorc or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS

O = Left
P = Right
Q = Jump
A = Duck
M = Fire

Alternatively, a joystick may be used.

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick, if the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second the grenade will be lobbed.

BLASTER

Small hand blaster, which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour with several direct hits, but is useless against "thick skinned" gun emplacements etc.

GRENADES

In general, where your hand blaster is not effective use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

HYPERALLOY EXOSKELETON

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes, protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacle with grenade	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows: Number of lives left multiplied by 1000 if not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded. Extra life given at the end of each level, unless nine lives are still remaining.

1 ► ZYNAPS

© Scenario

Zynaps is a shoot-em-up set in alien infested planetary system. The game begins with our hero escaping in a Scorpion fighter from an alien space station out into deep space. Battle continues through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, he sets out in search of the secret alien stronghold.

After many terrifying battles fought throughout the solar system our hero discovers the location of the alien base and the final conflict can begin. ...

CONTROLS

Use a joystick or define your own keyboard keys to simulate left, right, up, down and fire (Amstrad versions only). During the titles sequence:

Spectrum and Amstrad	Commodore	Effect
Keys 1 and 2	f1	Select one or two player game
Not applicable	f2	Select one or two joysticks
Key 3	not applicable	Define keyboard controls
Key 4	not applicable	Access high score display
Fire	Fire	Start the game

During play the fire button fires weapons or when held down activates the fuel scoop. Some weapons require the fire button to be held down before they will fire. To pause the game during play press key 4 (RUN/STOP on Commodore). Press fire to restart or Q to quit (CRL/HOME on Commodore).

THE SCORPION ATTACK FIGHTER

The MK1 Scorpion is supplied with a wide range of sophisticated equipment and weaponry powered by an internally mounted fuel scoop.

Propulsion: The main drive units can be operated at four power levels ranging from low power for delicate control in tight spaces, to a maximum setting for high speed combat in deep space.

WEAPON SYSTEMS

Pulse lasers: Ideal for heavy duty alien blasting. These wing mounted lasers also have four power settings.

Plasma bombs: Two independent bomb throwers provide awesome destructive power against ground based targets.

Homing missiles: These self propelled missiles carry scaled down planet bursting warheads and, once locked onto target, will destroy almost any large alien craft.

Seeker missiles: The ultimate in intelligent weaponry. Seeker missiles carry automatic target acquisition circuitry designed to lock onto any target they are able to destroy.

THE FUEL SCOOP

This provides the power to activate the Scorpions main systems. To activate a piece of equipment (weapons, propulsion etc) collect sufficient fuel to highlight the desired equipment in the WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR, then collect one more piece of fuel with the scoop in ACTIVATION mode. To go into activation mode hold down the fire button until the ship changes from yellow to blue (blue to flashing grey on Commodore) and keep it depressed while picking up the fuel. The new equipment will be activated, or its power setting increased and the indicator reset to position one – Speedup.

The WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

SPEEDUP	Increase speed
FIREPOWER	Increase laser power
BOMBS	Activate bomb thrower
MISSILES	Enable missile targeting
SEEKER	Enable seeker missile

THE OPPOSITION

The opposition in Zynaps comes in five dangerous varieties:

Spacecraft: Small flying craft can usually be destroyed with one hit from a laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.

Ground Installation: Dangerous planet-bound defence installations require multiple laser hits or a single bomb or seeker missile to destroy them.

Alien Command ships: Large flying craft, heavily armed and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.

Mother ships: Giant aliens like the command ships only more so!

Natural hazards: These consist largely of asteroids and other flying debris which will clear!

WARNING: Alien craft are known to be well armed with a variety of missiles, homing missiles and mines!

SCORING: Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations or more dangerous aliens. Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

2 ► DYNAMITE DAN

© Mirrorsoft 1985

THE GAME

Doctor Blitzen has devised plans for a super psychon mega-ray. Dynamite Dan, has been assigned to thwart their scheme for world domination by stealing the plans. Dan must find and remove the plans hidden in Blitzen's safe.

The 8 sticks of Dynamite needed to blow the safe have been concealed around the house. Dan must find them, blow the safe, get the plans, and make his escape.

USING THE KEYBOARD

The default keys for moving Dan around are:

A Walk left
S Walk right
SPACE Jump

You can, however, redefine these keys at the start of any game by following the on-screen instructions.

USING THE JOYSTICK

Normal joystick positions apply for walking left and right. Use the fire button to jump.

HINTS ON PLAYING THE GAME

To climb stairs, walk and jump at the same time. Change direction on contact with trampolines or springboards to kill bounce, but beware of moving objects and negative buoyancy. The P key can be used to pause at any time. Press Q to quit game (restart game).

Keep an eye on your energy levels – warning beeps indicate imminent starvation.

USEFUL OBJECTS AND THEIR VALUES FOOD

Egg 5 points
Cocktail 10 points
Fruit 15 points
Cheese 20 points
Cake 25 points
Ice Cream 30 points
Tea 35 points
Soup 40 points

OTHER OBJECTS

Credit card ??
Deodorant 25 points
Test tube 50 points
Oxygen 75 points
Dynamite 100 points
Plans 200 points

3 ► CAULDRON II

© Palace Software 1986

Where once the
Tiny cottage stood
A mighty palace
Dwarfs the wood

And there within
The highest tower
The witch Queen wields
Her mighty power

A rule of evil
'Cross the land
With Ghosts and gargoyles
Close at hand

Her enemies
Destroyed this night
Yet one remains
To get things right

A pumpkin warrior
Brave and good,
The last survivor
From the wood.

So go now swiftly,
Climb the stair
And cut a lock of
Witch's hair

Seek out then
The cauldron black
And brew a spell
To change things back.

Then the hag
Will know defeat
And thy revenge
Will be complete.

4 ► ALIENS

(Amstrad/Spectrum)

© Electric Dreams

Based on the science fiction thriller, *Aliens* – The Computer Game takes you into confrontation with the most ruthless creatures ever to have appeared on a cinema screen.

As darkness descends, Alien Warriors enter the base where you and your companions are waiting. Nervously flicking the safety catches off your Smart guns, you advance...

THE STORY SO FAR:

Warrant Officer Ripley, the sole survivor of the star freighter *Nostromo*, is picked up floating in deep space in a hyper-sleep capsule. She is taken to Gateway Station, a giant space station complex floating high above the Earth – here she is interrogated by a hostile committee of top Company administrators. Her account of the alien creature which gestates inside a living human host is received with disbelief, and the committee ignores Ripley's frantic warning of an alien space ship containing thousands of unhatched alien eggs.

Ripley is horrified to learn that the remote planet on which the crew of the *Nostromo* encountered the deadly extra-terrestrial is now inhabited by the Company's space engineers and their families, who have set up a colony base and a mighty Atmosphere Processor to produce a breathable atmosphere within the base.

When all contact is lost with the colony, Ripley reluctantly agrees to accompany the elite squad of Space Marines to the distant planet. On arrival they find an eerie, deserted base bearing signs of a savage struggle. Then, as night falls, the Aliens come out...

YOUR MISSION

To retain control of the base by any means, keeping all crew members alive. You command six crew members on an exploration of the base. Study the attached plan of the base, and add to it any data you gather during your mission – room locations for example. Ripley suggests that you will need to get the crew members to the Queens' Chamber-Room 248.

The crew have set-up the Mobile Tactical Operations Bay (MTOB) in the Armoured Personnel Carrier, just outside the colony base. You will remain here and direct the other crew members around the base using the MTOB to monitor their progress.

Technical specs. of the MTOB follow:



- 1. Video Screen.** Receives signal from portable video camera strapped to the helmet of the selected crew member. Display may be moved left or right by moving Smart Gun sights. Enables you to see in real time what the selected crew member is experiencing.
- 2. Smart Gun Sights.** May be moved left, right, up or down. Each crew member has 1 Smart Gun, which is a computer aimed, video targeted automatic weapon. Ideal for blasting any bio-mechanical growth, locks, doors, or other objects you may encounter as you explore the base. Use Smart Gun cautiously, as each crew member only carries a limited amount of ammunition for their Smart Gun.
- 3. Selected Crew Member Portrait.** The name of the selected crew member is displayed above their portrait.
- 4. Bio-Functions Trace.** Mechanism that plots the critical health status of the selected crew member – including heart rate, breathing etc.
- 5. Ammunition Level.** The amount of ammunition being carried by the selected crew member. This may be automatically tapped up by entering the Armoury room.

- 6. Personnel I.D. Name of a crew member that you may select.**
- 7. Room Number.** The location within the base of this crew member. If there is no number, the crew member is dead and has become an Alien!
- 8. Bio-Monitor Bar.** Linked to the Bio-Function Trace, the monitor serves two functions:
 - 1) Life status:** A Green bar indicates a healthy crew member. A yellow bar indicates a crew member that has captured by the Aliens and is being impregnated. A Purple or Pink bar indicates that the selected crew member has been impregnated by the Aliens, and can no longer be saved. No bar indicates that this crew member is dead, and has become an Alien!
 - 2) Stamina:** Every move tires the crew member, and this bar will reduce in size accordingly. Rest restores the stamina. If the bar begins to flash, this crew member is almost exhausted – select a different crew member in order that this one may rest. An exhausted crew member cannot respond to your commands.
- 9. Credit Points.** The bonus you will be paid by the Company if your mission is successful. Aim to get this as high as possible.

STARTING THE MISSION

Firstly, you will need to activate the MTOB. (Spectrum users Press O Key, Amstrad users press the SHIFT key, Commodore users Press Fire button). When the MTOB is activated, you will see that the crew members have already blasted their way into the base, at room 1. If you direct the crew members outside the base from now on, they will be unable to breathe, so it's not a good idea!

Spectrum users can now select the control method they require – keyboard or joystick – by pressing the C key, and selecting accordingly. Amstrad users can play by either keyboard or joystick at any time during the game.

COMMANDING THE CREW MEMBERS:

Crew members are commanded individually – the crew member you are currently able to command has their portrait displayed on the MTOB

Selecting a Crew Member

A confidential crew summary follows, together with the key you need to press in order to select that crew member:

- RIPLEY R
Flight Officer. Sole survivor of the *Nostromo* mission. Has witnessed the Aliens before, and despite being terrified she comes out fighting.
- GORMAN G
Lieutenant. The Chief Space Marine – but no previous missions on his record, and is likely to crack-up under excess strain.
- HICKS H
Corporal. A colonial Marine with a talent for survival and fast reaction in emergencies.
- BISHOP I
Executive Officer. An android (artificial person) – faster than any human and dependable.
- VASQUEZ V
Private. She is tough, reliable, and reacts well under pressure.
- BURKE B
A Company man. Likely to be more interested in money than in the lives of his companions.

Directing

The selected crew members can be told to move up to 9 rooms at once in a given direction. To do this, type any number from 1 to 9, then immediately type a direction – key N (North), S (South), E (East), W (West). Now select a different crew member. This member will now move as instructed. Note that if the crew member reaches a dead end, a locked door, acid blood or gets exhausted then they will stop.

You may also move a crew member through rooms by aiming the Smart Guns Sight over the door, then pressing the SPACE BAR.

Smart Gun/Video control

Aim the Smart Gun by moving the Sights on the Video Screen on the MTOB. Movement of the Smart Gun Sights will also cause the portable video camera on the helmet of the selected crew member to pan around the room in the direction of the Sights.

Control the Smart Gun as follows:

Action	Spectrum
-----	Key -----
Gun UP	Cursor UP (7)
Gun DOWN	Cursor DOWN (6)
Gun LEFT	Cursor LEFT (5)
Gun RIGHT	Cursor RIGHT (8)
FIRE Gun	0 (number key)
-----	-----
Amstrad CPC	Commodore and Amstrad
key	Joystick -----
UP Arrow	Push Forward
DOWN Arrow	Pull Back
LEFT Arrow	Push Left
RIGHT Arrow	Push Right
SHIFT Arrow	Fire Button

Pause Game

To pause the game at any time, press the P key. Blast shutters will now cover the Video Screen of the MTOB. The total number of Aliens you have destroyed will be displayed now, together with the Alien Attack Wave number. To restart the game, press the P key twice.

Suicide Key/Restart Game

If the pressure gets to much, press M key.

ADDITIONAL NOTES

Proximity Meter

Each crew member has a Proximity Meter, which sounds a warning whenever it detects a life form other than human in their current room. You can detect which crew member's Proximity Meter is sounding, as a crew member's name will highlight on the MTOB. Select that crew member immediately to investigate.

Bio-Mechanical Growth

Will appear in rooms where Aliens have passed through. Unless cleared, these will grow, creeping into the air ducts in the base, spreading to other rooms, and start to fill with Face Huggers and Alien Eggs. Keep the Armoury free of it. If the Control Room or Generating room become overrun with Bio-mechanical growth, the lights will fail, making your mission even more perilous.

Attack Waves

The more you explore the base, the more active the Aliens will become. The higher the Attack Wave, the more restless the Aliens Blast Shutters will close on the Video Screen to warn you of a new attack wave. Use the FIRE Gun command to continue.

Dead Aliens & Acid Blood

Dead Alien bodies vaporise very quickly. Watch out for a powerful organic acid which may ooze from an Alien when blasted with a Smart Gun. This blood will destroy just about anything it touches, including crew members! If you see a pool of Acid Blood in front of a door, don't try to go through! Small amounts of acid blood will vaporise fairly quickly.

Doors

Doors within the base may be sealed shut by blasting the lock mechanism next to the door with a Smart Gun. To go through a sealed door, it will be necessary to blast the door also – it can never be sealed again, however. Be aware that Queen Aliens or groups of Warrior Aliens can break sealed doors. Some doors are exits from the base. If you attempt to go outside the base, you will die from atmospheric poisoning. Also, the Aliens move around outside the base – they often bypass parts of the base by going around the outside and entering elsewhere.

Queens Chamber

The Alien Queen lays her eggs here. Try to get as many crew members here as possible – and be prepared for anything!

Captured Crew/Impregnated Crew

The Aliens may capture crew members. Then begins an impregnation process, indicated by the Bio-Monitor Bar turning yellow. An Alien stands guard whilst the impregnating takes place. You cannot command the captured crew member during this time, but you can send another crew member to the same room. If the second crew member can kill the Alien standing guard, the captive is freed. If, however the impregnation is completed, all communication from that crew member to the MTOB is lost, and the portrait will change to that of an Alien.

Newt

Newt is a little girl – the only surviving colonist from the base. She knows the base well and has many hiding places – often the ventilation ducts. Any time you see her, you will receive a bonus on your credit points. It is likely she will be frightened, and will not move. However, if you take your eyes off her, she will run back into the base and hide.

You are about to realise that Ripley was right after all....

ROOM 1 - MOBILE TACTICAL OPERATION BAY
ROOM 28 - ARMOURY
ROOM 78 - CONTROL ROOM
ROOM 174 - GENERATING ROOM
ROOM 177-182 - MEDICAL RESEARCH BLOCK
ROOM 248 - QUEENS CHAMBER



LANDING FIELD

ATMOSPHERE PROCESSOR

EXIT

5 ▶ INTO THE EAGLE'S NEST

© Pandora 1986

You were briefed at eleven. They told you you're the best. You handle the worst jobs, the delicate jobs the messy jobs no-one else will risk taking. That's why you're here.

Your mission - to infiltrate and destroy the stronghold of a top enemy commander which serves as temporary barracks and armoury for the divisions under him - to rescue three fellow saboteurs held prisoner in the bowels of the fortress - to steal back as many antiques as possible from the commander's private collection.
So you're the best. Prove it.

A freezing wind blows down the valley bringing with it the distant sound of anti-aircraft fire. Far below, a convoy of armoured trucks winds its way up the steep road to the fortress. They're moving troops and ammunition. You run a practised eye over the stronghold that looms above. There's only one way in - the main gate. In the cold half light you shake out the paper that lay crumpled in your pocket.

DATE: 09.08.46 TIME: 12.43

ISSUED BY: Army Intelligence, 9th Division

OFFICER IN CHARGE: Capt. K.E.Parker

OFFICER IN CHARGE OF GRAPHICS: Lt. R.A. Chapman

CONTROLS: Joystick only

MISSION: Destroy Eagle's Nest

BRIEF:

Six key divisions are in your area the main force is believed to be quartered in the fortress code-named Eagle's Nest. There has been growing concern over the number of troops in this strategically unimportant area for some time, which leads us to assume that a counter-offensive is being planned. Three saboteurs sent to destroy the Eagle's Nest have been captured. The third managed to set up a network of explosive charges at key points in the fortress, but was captured before they could be detonated.

OBJECTIVES:

Infiltrate the fortress and rescue the three captives before they break under torture. It is your aim to cause maximum havoc and confusion before finding and detonating the hidden explosive on all four floors. Whilst doing so it is in your interest to recover as many art treasures and jewels as possible from the commander's private collection.

So that's the job. The lives of three fellow soldiers depends on your courage and skill. Out on the road the convoy draws near and roars past. A canvas covered truck brings up the rear. In a matter of seconds you're under that canvas flap and lying sandwiched between two crates of ammunition. Tyres crunch on the gravel, then rumble onto planking. You're in the Eagle's Nest. The mission has begun.

All rights of the producers and owners of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors nor liability for damage arising from its use. These programmes are sold in accordance with Beau-Jolly's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettre le compteur de bande a zero. Mettre la cassette dans le magnetophone en s'assurant qu'elle est completement renroulee. Pour CPC 464 selon les instructions individuelles du jeu ou du modele. Presser CTRL et ENTER en petites lettres. Presser sur PLAY sur le magnetophone. Pour CPC 6128 fair connection du magnetophone avec une rallonge entre le micro et les oreillettes. Presser les touches SHIFT et @ et taper TAPE et presser sur RETURN. L'ordinateur sera pret. Presser sur CONTOL et ENTER en petites lettres et n'importe quelle autre touche et appuyer sur PLAY sur le magnetophone.

Charger le 1er jeu en se servant du procede ci-dessus et moter le numero du compteur sur l'index du livret d'instructions a fin de pavoir facilement trouver les jeux plus tard. Se souvenir de remettre l'ordinateur en marche en l'eteignant et le rallumant avant de recharger chaque jeu.

Dans le cas de probleme de chargement s'assurer que les tetes de lecture du magnetophone sont propres et ajuster le niveau du volume si necessaire.

Pour Disquette

Mettez la disque dans l'ordinateur.

Taper: - RUN DISC et puis presser ENTER

La Page de Titre va apparaitre et apres quelques secondes pressez une touche deux fois pour obtenir le menu.

Presser le numero pour le jeu demander.

INDEX D'EMPLACEMENT

Jeu Comptoir Casette

1. ZYNAPS

2. DYNAMITE DAN

3. CAULDRON II

4. ALIENS

5. INTO THE EAGLE'S NEST

1 ► ZYNAPS

© Scenario

Zynaps est un jeu d'arcade qui debute dans un systeme planetaire infeste d'ennemis.

La partie commence notre hero dans son chasseur Scorpion s'echappe d'une station spatiale ennemie pour aller au plus profond de l'espace. La bataille se poursuit a travers une tempeste d'asteroides qu'il faut eviter a tout prix pour pouvoir acceder a la planete voisine. Arrive sur celleci notre hero muni des armes et appareils arraches aux mains adverses part a la recherche du secret de la forteresse ennemie. Apres de multiples combats terrifiants d'un bout a autre du systeme solaire notre hero decouvre enfin ou situee la base ennemie l'ultime affrontement peut avoir lieu.

CONTROLES

Utilisez une manette de jeu ou bien redefinissez vous meme vos touches du clavier pour simuler la gauche la droit le haut le bas et feu (sur les versions Spectrum et Amstrad seulement)

SPECTRUM ET AMSTRAD	COMMODORE	CHOIX
touche 1 et 2	F1	choisissez un ou deux joueurs
non applicable	F2	selectionnez 1 ou 2 manettes
touche 3	n/a	redefinissez les touches pour acceder au plus haut score
touche 4	n/a	pour commencer le jeu
fire	fire	

Lors du jeu le bouton de feu sert soit a tirer soit (en le gardant presse) a active le collecteur d'energie.

Pour certaines armes il faut garder le bouton de feu presse afin qu'elles fonctionnent. Pour faire une pause dans la partie appuyez sur la touche 4(run/stop Commodore). Pressez la touche feu pour revenir dans la partie ou appuyer sur la touche Q pour quitter le jeu (CRL/HOME sur Commodore)

LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION

Le Scorpion MK1 est dote d'une vaste gamme d'appareils et d'armes sophistiques qui vous permettent de recuperer le carburant laisse par vos adversaires lorsque ces derniers sont abattus.

Propulsion

On peut manoeuvrer les principales commandes a quatre niveaux de puissance. Peu de puissance pour un controle leger dans un espace restreint un maximum de puissance pour un combat hyper rapide au plus profond de l'espace.

ARMEMENT UTILISE

Lasers a propulsions. Systeme ideal pour l'aneantissement total de l'ennemi. Les canons situe sur les ailes de votre chasseur ont quatre niveau de puissance.

Bombes a plasma.

Deux lanceurs de bombes independent deploient leur pouvoir destructeur sur les cibles basees a terre.

Missiles auto guide.

Ces missiles auto-propulses une fois la cible choisie detruiront a l'aide de leurs ogives l'installation adverse.

Missiles a tete chercheuse.

Le nec plus ultra.

Les missiles a tete chercheuse possedent un circuit automatique qui leur permet d'atteindre la cible designee des lors qu'ils sont en mesure de la detruire.

LE COLLECTEUR D'ENERGIE

Il fournit la puissance pour activer les principaux systemes du Scorpion. Pour activer une partie de l'equipement (armes propulsion etc) il faut collecter assez du carburant pour choisir le materiel desire (voir votre indicateur d'armes 7 puis se reapprovisionner en combustible a l'aide du collecteur d'energie lorsque ce dernier est en action.

Pour le mettre en action il faut garder le bouton de feu presse jusqu'a ce que le vaisseau passe du jaune au bleu (bleu ou gris clignotant sur Commodore) et ne plus le presser lorsque vous collectez de l'energie. Le nouvel equipement sera active ou bien sa puissance sera augmentee et le voyant replace sur la position 1 Speedup.

L'indicateur d'energie affiche

Speedup pour accroitre la vitesse

Firepower pour augmenter la puissance des lasers

Bombs pour activer le lanceur de bombes

Missiles choisir la cible des missiles

Seeker choisir les missiles a tete chercheuse

LE CAMP ADVERSE

Cinq dangereux moyens de s'opposer a Zynaps:

Vaisseau spatiaux.

Des petits vaisseaux volants peuvent etre detruit a l'aide du laser de la bombe ou du missile a tete chercheuse. Les missiles autoguide ne peuvent pas les atteindre.

Installations terrestres.

Il faut plusieurs tirs de lasers une seule bombe ou un missile de tete chercheuse pour les detruire.

Les vaisseaux commandeurs ennemis.

Ces tres grands vaisseaux volants forment arme et tres bien protege pourront etre aneantis grace a de multiples salves de lasers ou de missiles autoguides.

Les vaisseaux meres.

Batiment ennemis geants identiques aux vaisseaux commandeurs.

Obstacle naturels.

Il s'agit surtout d'asteroides et autre debris volants.

Tachez de les eviter.

Avertissement

Les appareils ennemis sont tres bien armes (variete de missiles, missiles autoguides, et mines).

Score Les points sont accordes lorsque vous aneantissez des ennemis isolés, et l'on peut beneficier d'un bonus special quandion arrive a detruire des formations entieres d'ennemis plus dangereux.

Vous gagnerez une vie a 10,000 points puis tous les 20,000 points.

2 ► DYNAMITE DAN

© Mirrosoft 1985

Le jeu. Dr Blitzen a invente un plan pour un Mega Ray super psychon. Dynamite Dan a ete designe pour arreter leur projet de domination du monde en volant les plans. Dan doit trouver et enlever les plans caches dans le coffre fort de Blitzen. Les huit batons de dynamite necessaire pour faire sauter le coffre ont ete caches dans la maison. Dan doit les trouver faire sauter le coffre, prendre les plans et s'echapper.

JEU AVEC LE CLAVIER

Les touches pour faire avancer Dan sont:

A Marche a gauche

S Marche a droite

SPACE Saute

Vous pouvez cependant changer les touches au debut d'un jeu en suivant les instructions sur l'ecran.

JEU AVEC LA MANETTE

Les positions normales de la manette s'appliquent pour marcher a gauche et a droite. Utilisez le bouton de tir pour sauter.

CONSEILS POUR JOUER

Pour monter les escaliers marchez et sautez en meme temps. Changez de direction au contact des trampolins ou des planches de saut pour attener le rebondissement mais eviter de bouger des objets. La touche P s'utilise pour faire la pause. Presser Q pour quitter (recommencer le jeu).

Gardez l'oeil sur vos niveaux d'energie un indicatif sonore previent si la famine est proche.

OBJETS UTILES ET LEUR VALEUR

Nourriture

Oeuf 5 points

Cocktail 10 points

Fruits 15 points

Fromage 20 points

Gateau 25 points

Glace 30 points

The 35 points

Soupe 40 points

Autres objets

Carte credit ??

Deodorant 25 points

Eprouvette 50 points

Oxygene 75 points

Dynamite 100 points

Plans 200 points

3 ► CAULDRON II

© Palace

La ou jadis se trouvait une petite chaumière, un puissant château domine la forêt.

Et là à l'intérieur de la tour la plus haute la reine des sorcières démontre sa puissance.

Une loi du mal sur tout le pays avec des fantômes et des gargouilles tout près d'elle.

Ses ennemis détruits cette nuit – Pourtant un seul.

Survit pour remédier aux choses.

Un guerrier citrouille brave et bon, le dernier survivant de la forêt.

Alors allez vite maintenant. Grimpez les escaliers et coupez une meche de cheveux de la sorcière.

Cherchez le chaudron noir et faites mijoter un charme pour remettre les choses en place.

Alors la sorcière connaîtra la défaite et votre revenge sera complète.

4 ► ALIENS

(Amstrad)

© Electric Dreams

L'adjutant chef Ripley, seul survivant du vaisseau-cargo interspatial 'Nostromo' a été retrouvée à la dérive dans l'espace dans une capsule de sommeil. Elle a été emmenée à Gateway Station, un immense complexe spatial flottant à des milliers de kilomètres au-dessus de la terre, où elle a été interrogée par un comité plutôt hostile, forme des plus gros administrateurs. Ce comité ne croit pas un mot de son récit fantastique dans lequel elle affirme qu'une créature étrangère se développe au sein d'un être humain, pas plus que de ses avertissements au sujet d'un vaisseau spatial ennemi contenant des milliers d'œufs qui ne sont pas encore éclos.

Ripley apprend avec horreur que la planète lointaine dans laquelle l'équipage du 'Nostromo' a rencontré ces redoutables extra-terrestres est maintenant habitée par des ingénieurs spatiaux et leur familles, qui y ont établi une colonie ainsi qu'un système de traitement d'atmosphère pour rendre l'air respirable dans la base.

Mais bientôt tous les contacts avec la colonie cessent, et Ripley accepte à contre cœur d'accompagner l'escadron des meilleurs marines pour aller voir ce qui se passe dans cette planète éloignée. À leur arrivée, ils trouvent une base étrangement désertée portant encore les signes d'une bataille effroyable. Et au tomber du jour, des créatures fantastiques sortent de leur cachette. . . .

Chargement

1. Installez votre système informatique comme indiqué dans le manuel qui vous a été remis avec l'ordinateur.
2. Si vous choisissez jouer avec une manette de jeux, connectez-la à l'ordinateur.
3. Allumez l'ordinateur et le poste de télévision/moniteur.
4. Introduisez la cassette dans le magnétophone et vérifiez qu'elle est entièrement rembobinée.
5. Appuyez sur la touche CONTROL et maintenez-la enfoncée tout en frappant sur la petite touche ENTER.
6. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone et puis sur n'importe quelle touche du clavier.

Votre mission

Conservier le contrôle de la base par tous les moyens, garder tout l'équipage en vie.

Vous commandez un équipage composé de six membres et chargé d'aller explorer la base. Étudiez le plan de la base ci-joint et ajoutez-lui les données que vous recueillez au cours de la mission – l'emplacement des pièces par exemple. Ripley vous conseille d'envoyer les membres de l'équipage dans la chambre de la reine – salle 248.

L'équipage établit son MTOB (Mobile Tactical Operations Bay) dans le vaisseau blindé qui est basé à l'extérieur de la colonie. Vous allez y rester et diriger les autres membres de l'équipage dans la base à l'aide du MTOB qui vous en indiquera les progrès. Le MTOB est très bien équipé d'un point de vue technique et vous offre les fonctions suivantes:

(screen shots)

RIPLEY

VASQUEZ



1. Écran vidéo. Reçoit les signaux émis par la caméra vidéo portable fixée au casque du membre de l'équipage que vous avez sélectionné. Vous pouvez faire défiler l'affichage vers la gauche ou la droite avec les viseurs des pistolets Smart. L'écran vous permet de suivre les progrès du membre d'équipage sélectionné en temps réel.
2. Viseurs de pistolet Smart. Peut être dirigé vers la gauche, la droite, le bas ou le haut. Chaque membre de l'équipage est armé d'un pistolet Smart, c'est à dire d'une arme automatique à objectif vidéo contrôlée par ordinateur. Ce pistolet est parfait pour détruire les excroissances biomécaniques et faire sauter les verrous, les portes ou autres objets que vous rencontrerez au cours de l'exploration de la base. Ne l'utilisez pas sans raison, car chaque membre ne possède qu'un nombre de munitions bien précis pour son pistolet Smart.
3. Portrait du membre d'équipage choisi. Le nom du membre d'équipage choisi est affiché au-dessus de son portrait.
4. Enregistreur de fonctions biologiques. Un mécanisme traçant la condition biologique critique du membre d'équipage sélectionné – y compris la vitesse de battement du cœur, la respiration, etc.
5. Niveau de munition. La quantité de munitions que possède le membre d'équipage sélectionné. Le stock de munitions peut être renouvelé en pénétrant dans la salle d'armurerie.
6. Identification personnelle. Nom du membre de l'équipage que vous sélectionnez.
7. Numéro de pièce. Emplacement de ce membre d'équipage dans la base. Si aucun numéro n'est indiqué. C'est que ce membre d'équipage est mort et qu'il est devenu un extra-terrestre.
8. Barre de contrôle biologique. Reliée à l'enregistreur biologique, ce moniteur assume deux rôles différents.
 - a) Condition physique: si la barre est verte, c'est que le membre d'équipage est en bonne santé. Des qu'elle vire au jaune, vous savez que les ennemis s'en sont emparés et que l'impregnation a commencé. Si elle passe au grenat ou au rose, le membre d'équipage

associe a ete impregne par les creatures extra-terrestres et ne peut plus etre sauve. Si la barre disparaît complètement, votre collègue est mort et s'est transformé en extra-terrestre.

- b) Force: chaque mouvement fatigue en plus les membres de votre équipage et cette barre diminue en conséquence. Pour faire le plein d'énergie, vous devez leur accorder du repos. Si la barre se met à clignoter, c'est que le membre d'équipage est pratiquement épuisé – sélectionnez un autre membre pour le laisser se reposer. Un membre d'équipage épuisé ne peut répondre à vos commandes.

9. Points de bonus: la société vous accordera un bonus si vous réussissez à mener à bien votre mission. Essayez d'obtenir le meilleur bonus possible.

Debut de la mission

Vous devez tout d'abord activer le MTOB (en appuyant sur la touche SHIFT). Une fois le MTOB active vous vous apercevrez que l'équipage a déjà pénétré dans la base avec fracas et qu'il se trouve dans la salle I. Si vous faites sortir quelqu'un de la base, il va mourir asphyxié!

Utiliser le clavier ou la manette de jeux au choix lorsque vous le souhaitez.

Pour commander les membres de l'équipage:

Les membres de l'équipage se commandent individuellement – le portrait de celui que vous avez choisi est affiché sur le MTOB.

Sélection d'un membre d'équipage

Un résumé confidentiel sur l'équipage est donné ci-dessous. Pour

sélectionner un membre de l'équipage, appuyez sur la touche associée précisée également dans ce résumé.

Ripley Touche R

Adjudant chef

Seul survivant du Nostromo, terrifié par les extra-terrestres mais les combattant courageusement lorsqu'il le faut.

Gorman Touche G

Lieutenant

Responsable de l'escadron; il s'agit malheureusement de sa première mission et il est dépassé par la situation.

Hicks Touche H

Caporal

Un marine colonial, réputé pour ses réactions rapides en cas d'urgence et pour son talent lui permettant de sortir de toutes les situations.

Bishop Touche I

Officier

Un androïde, ou personnage artificiel, plus rapide que n'importe quel être humain et digne de confiance.

Vasquez Touche V

Simple soldat

Elle est solide au poste, fiable et réagit très bien sous pression.

Burke Touche B

Un homme de troupe, plus intéressé par l'argent que par la vie de ses collègues.

Directions

Le membre d'équipage sélectionné peut traverser jusqu'à 9 salles consécutivement dans la direction choisie. Pour cela, tapez un chiffre compris entre 1 et 9 suivi d'une direction –N (nord), S (sud), E (est) et W (ouest). Puis sélectionnez un autre membre de l'équipage. Ce membre va se déplacer comme vous lui l'avez ordonné. A noter qu'il s'arrête s'il arrive dans un cul de sac, ou s'il rencontre une porte verrouillée, du sang acide, ou lorsqu'il est tout simplement épuisé.

Vous pouvez également faire traverser une pièce à votre homme en dirigeant les viseurs de pistolet Smart vers la porte et en appuyant sur la barre d'espace.

Pistolet Smart/commande video

En bougeant les viseurs de pistolet Smart, vous déclenchez également la caméra vidéo portable fixée sur le casque du membre d'équipage sélectionné qui se braque alors dans la direction des viseurs.

Comment utiliser le Pistolet Smart

Action	Amstrad CPC	Manette de jeux
Vers le haut		en avant
Vers le bas		en arrière
Vers la gauche		a gauche
Vers la droite		a droite
Feu	SHIFT	bouton de feu

Suspension du jeu

Pour suspendre le jeu appuyez sur la touche P. Des 'rideaux' couvrent alors l'écran vidéo du MTOB. Le nombre total d'extra-terrestres abattus et leur nombre de vague d'attaques anéanties s'affichent alors. Pour reprendre le jeu, appuyez deux fois de suite sur P.

Touches de suicide/reprise du jeu

Si la pression est trop forte, appuyez sur M.

Notes complémentaires:

Detecteur de proximité

Tous les membres de l'équipage possèdent leur propre détecteur de proximité qui se déclenche dès qu'une forme de vie inhumaine est repérée dans la pièce ou ils se trouvent. Vous savez quel détecteur donne l'alarme car le nom du membre d'équipage associé se met en évidence sur le MTOB. Sélectionnez-le immédiatement pour voir ce qui se passe.

Excroissances bio-mécaniques

Apparaissent dans toutes les pièces traversées par les extra-terrestres. Si elles ne sont pas détruites, elles vont se développer et pénétrer dans les conduits d'air de la base pour se répandre dans les autres pièces et commencer à les remplir de Face Huggers et d'œufs extra-terrestres. Veillez à ce qu'elles ne pénètrent pas dans l'armurerie. Si les excroissances parviennent à envahir la salle de contrôle ou les salles de générateur, elles vont en couper l'éclairage et rendre votre mission encore plus périlleuse.

Vagues d'attaque

Plus vous explorez la base, et plus les extra-terrestres réagissent. Plus le numéro de la vague d'attaque est élevé et plus les extra-terrestres s'agitent. Les rideaux se ferment sur l'écran vidéo pour vous avertir d'une nouvelle vague d'attaque. Servez-vous de la commande FEU pour poursuivre.

Extra-terrestres détruits et sang acide

Les corps des extra-terrestres morts disparaissent très rapidement. Prenez garde à l'acide organique très puissant qui s'écoule des extra-terrestres que vous avez abattus au pistolet Smart. Ce sang détruit tout ce qu'il touche, y compris les membres d'équipage! Si vous voyez une mare de sang acide en face d'une porte, n'essayez surtout pas de la franchir! Les petites quantités de sang acide s'évaporent assez rapidement.

Portes

Les portes de la base peuvent être ouvertes en faisant sauter le mécanisme de verrouillage juste à côté du pistolet Smart. Pour forcer une porte condamnée, vous devez la faire sauter – mais vous ne pourrez plus jamais la condamner. N'oubliez pas non plus que la reine et les groupes de guerriers peuvent abattre les portes condamnées.

Certaines portes donnent à l'extérieur de la base. Si vous essayez de sortir, vous allez mourir empoisonné par l'atmosphère. Les extra-terrestres patrouillent aussi à l'extérieur de la base – et en contournent souvent certaines sections en passant par l'extérieur et en rentrant par une autre porte.

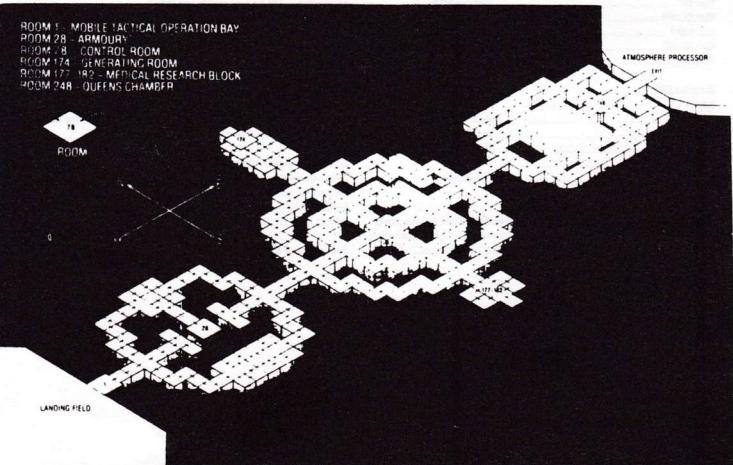
La chambre de la reine

La reine des extra-terrestres capture parfois les membres d'équipage et commencent alors à les impregner, comme vous l'indique la barre de contrôle biologique en virant au jaune. Un extra-terrestre monte la garde pendant l'impregnation. Vous ne pouvez pas donner d'ordre à ce membre d'équipage pendant ce temps mais vous pouvez très bien en envoyer un autre dans la même pièce. Si ce second membre arrive à détruire l'

extra-terrestre, le prisonnier est libre. Mais si l'impregnation a eu le temps de se terminer, toute communication entre le MTOB et le membre d'équipage cesse et le portrait de ce dernier est remplacé par celui d'un extra-terrestre.

Newt
Newt, une petite fille, est le seul colon qui ait réussi à survivre en se dissimulant dans les conduits de ventilation de la base. Elle connaît très bien toutes les chachettes de la base. Chaque fois que vous la rencontrez, vous recevez un bonus. Mais elle est très timide et disparaît tout de suite quand vous la perdez de vue.

Vous êtes sur le point de vous apercevoir que Ripley n'avait pas tort. . . .



5 ► INTO THE EAGLE'S NEST

© Pandora 1986

Un vent glacial souffle sur la vallée portant avec lui le son distant du tir anti-aérien. Tout en bas un convoi de camions blindés grimpe la route raide menant à la forteresse. Ils apportent des troupes et des munitions. Vous parcourez du regard le haut-lieu. La seule entrée est la porte principale. Dans la pénombre froide vous secouez le papier froissé de votre poche.

DATE 09/08/46 HEURE 12.43

EMIS PAR Army Intelligence 9eme division.

OFFICIER EN CHARGE Capt KE Parker

OFFICIER EN CHARGE DES GRAPHES Lt RA Chapman

CONTROLES Manette seulement

MISSION Detruire Eagle's Nest

RESUME

Six divisions clés sont dans votre région-la force principale a pour quartier la forteresse nommée Eagle's Nest. Il y a une certaine inquiétude en ce qui concerne le nombre de troupes dans cette région sans importance stratégique ce qui nous porte à croire qu'une contre-attaque se prépare. Trois saboteurs envoyés pour détruire Eagle's Nest ont été capturés. Le troisième a réussi à établir un réseau de charges explosives en des points importants de la forteresse mais a été capturé avant de pouvoir les détoner.

OBJECTIFS

Pénétrer la forteresse et sauver les trois captifs avant qu'ils ne parlent sous la torture. Votre but est de causer le maximum de dégâts et de confusion avant de trouver et de détoner les explosifs cachés sur les quatre étages. Tout en même temps il est de votre intérêt de prendre autant d'objets d'art et de bijoux de la collection privée du commandeur.

Voilà le travail. La vie de vos trois camarades dépend de votre courage et

entre habileté. Sur la route le convoi s'agrandit et passe à grand bruit. Un camion avec une bache ferme le rang. En quelques secondes vous êtes cette bache en sandwich entre deux caisses de munitions. Les roues écrasent le gravier puis roulement sur les planches. Vous êtes dans Eagle's Nest. La mission commence.

Zaehlerstand

COMMODORE 64

Laden

Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein, und vergewissern Sie sich, dass das Band vollständig zurueckgespult ist. Stellen Sie den Zaehlerstand auf Null ein. SHIFT/RUN STOP druecken. Danach die PLAY-Taste am Rekorder druecken. Wiederholen Sie diesen Vorgang fuer jedes Spiel, wobei Sie daran denken sollten, den Zaehlerstand fuer jedes Spiel in der dafuer vorgesehenen Spalte in diesem Heft einzutragen. Dadurch koennen Sie spaeter einzelne Spiele leicht wiederfinden.

Sollten Sie beim Laden Probleme haben, vergewissern Sie sich, dass die Tonkoefpe des Rekorders sauber sind, und dass die Azimut-Kopf-Ausrichtung in Ordnung ist. Bei Schwierigkeiten fragen Sie Ihren Haendler.

Laden der Diskette

Legen Sie die Diskette ein, und geben Sie LOAD "MENU", 8 ein. Dann druecken Sie die RETURN-Taste.

Wenn alles geladen ist, geben Sie RUN ein und druecken die RETURN-Taste. Das Menue erscheint. Druecken Sie 1, 2 oder 3 um das entsprechende Spiel zu laden. Schalten Sie aus und an, und wiederholen Sie die o.g. Anleitung fuer jedes weitere Spiel.

AMSTRAD

Laden

Stellen Sie den Zaehlerstand auf Null ein. Die Kassette in den Rekorder einlegen und ggf. zurueckspulen. CPC 464 fuer individuelle Spielanleitungen oder standard: CTRL und das kleine ENTER. PLAY-Taste am Rekorder druecken. Beim CPC 6128 den Rekorder INDIRECT verbinden, mit den Mic und Ohrstoepseln. SHIFT und @ Tasten druecken, TAPE eingeben und RETURN-Taste druecken. Der Computer zeigt "ready" an. CONTROL, kleine ENTER-Taste und eine beliebige Taste druecken, und am Rekorder PLAY druecken. Laden Sie das erste Spiel wie oben angedeutet, und notieren Sie den Zaehlerstand im Inhaltsverzeichnis, damit Sie spaeter das Spiel leicht wiederfinden. Schalten Sie den Computer aus und an bevor jedes Spiel geladen wird.

Laden der Diskette

Legen Sie die Diskette ein. Geben Sie "RUN" DISC ein, und druecken Sie ENTER. Das Menue erscheint. Druecken Sie die entsprechende Nummer des Spiels. Stellen Sie den Computer fuer jedes Spiel neu ein.

INHALTSVERZEICHNIS

1 ZYNAPS

2 DYNAMITE DAN

3 CAULDRON II

4 ALIENS

5 INTO THE EAGLE'S NEST

1 ► ZYNAPS

© Scenario

Zynaps ist ein waschechtes Ballerspiel, inszeniert in einem Planetensystem, das von Ausserirdischen heimgesucht wird.

Es beginnt damit, dass unser Held sich aus der Raumstation der Aliens befreit und hinaus in die Tiefen des Alls entkommt. Durch heftige Asteroiden-Stuerme fluechtet er sich auf einen nahegelegenen Planeten, wo er sich aus zerstoezten feindlichen Raumfahrzeugen Waffen und Hyperspace-Einheiten zusammensucht und sich dann aufmacht, die geheime Festung der Ausserirdischen zu finden.

Nach unzähligen schrecklichen Kaempfen im gesamten Sonnensystem stoesset unser Abenteurer auf den feindlichen Stuetzpunkt. Und hier wird es erst so richtig spannend.

BEDIENUNG

Definieren Sie mit Hilfe des Joysticks Ihre eigenen Tastenbelegungen zur Simulation von links, rechts, hoch, runter und FEUER (nur Spectrum und Schneider Versionen). Innerhalb der Titelsequenz kommt den folgenden Tasten eine Spezealfunktion zu:

Spektrum & schneider Commodore		Wirkung
Tasten 1 und 2	f1	1 oder 2 Spieler wahlen
Keine Entsprechung	f2	1 oder 2 Joysticks
Taste 3	Keine	Tastenbelegung definieren
	Entsprechung	Keine
Taste 4	Keine	High Score
	Entsprechung	Anzeige
Feuer	Feuer	Spiel starten

Waehrend das Spiels dient der Feuerknopf zum Feuern der Waffen. Durch laengeres Festhalten wird das Treibstoff-Foedersystem aktiviert. Manche Waffen funktionieren erst, wenn der Feuerknopf festgehalten wird. Zum Einlegen einer Verschnaupause dient die Taste 4 (bzw. RUN/STOP auf dem Commodore). Zur Wiederaufnahme des Spiels den Feuerknopf druecken, zum Abbrechen die QTaste (bzw. CLR/HOME auf dem Commodore).

SPELOPTIONEN

Die folgenden Einstellungen sind im Titelfeldschirm ueber die Tastatur vorzunehmen:

- Taste 1 oder 2 fuer 1 oder 2 Teilnehmer
- Taste 3 zur Definition der Tastenbelegungen
- Taste 4 zur Anzeige des High-score

Die Joystick-Einstellung erfolgt automatisch und wird beim Druucken des Feuerknopfs zum Spielstart aktiviert.

DAS SKORPION-KAMPFFLUGZEUG

Der MK1 Skorpion ist mit einer Vielfalt an raffinierten Einrichtungen und Waffensystemen ausgestattet, die ueber ein intern eingebautes Treibstoffaggregat betrieben werden.

ANTRIEB

Die Haupttreibwerke koennen auf vier Energiestufen laufen, angefangen von "Niedrig" fuer praezises Manoevriren in engen Raeumen, bis zu "Maximum" fuer Hochgeschwindigkeitskamofhandlungen im All.

WAFFENSYSTEME

Impuls laser
Ideal zum Abknallen von Aliens. Diese an den Flugen montierten Lasen verfuegen ebenfalls ueber vier verschiedene Einstellungen.

Plasmabombenn

Zwei autonome Bombenwerfer garantieren verheerende Zerstörung aller am Boden befindlichen Ziele.

Homing-Raketen

Diese mit Eigenantrieb ausgelagerten Raketen tragen kleine Sprengkoeepfe. Einmal auf ein Ziel angesetzt vernichten sie praktisch jedes grosse feindliche Schiff.

Such-Raketen Das Neueste vom Neuen im Bereich intelligenter

Waffensysteme. Die Suchraketen sind mit automatischen Zielerfassungs-Schaltkreisen bestueckt, wodurch sie sich automatisch jedem potentiellen Ziel anhaengen, das sie vernichten koennen.

DAS TREIBSTOFFAGGREGAT

Liefert die notwendige Energie zur Aktivierung der Hauptsysteme im Skorpion. Zur Aktivierung einer Einheit (Waffensysteme, Schub, usw.) muss so viel Treibstoff aufgetankt werden, dass die gewuenschte Position auf der Waffenaktivierungs-Anzeige hervorgehoben wird, und anschliessend, jetzt im ACTIVATION-Modus, nochmals eine Portion Treibstoff.

Der Uebergang in den ACTIVATION-Modus erfolgt, indem man den Feuerknopf festhaelt, bis das Schiff von gelb auf blau wechselt (bzw. auf dem Commodore von blau auf blinkendes grau). Die Feueraste muss weiterhin gedruickt bleiben, waehrend man auftankt. Die betredende Einheit wird dann aktiviert oder ihre Energieeinstellung erhoehrt, waehrend die Anzeige auf Position 1 zurueckgestellt wird (Speedup).

Die WAFFENAKTIVIERUNGS-ANZEIGE gibt Auskunft ueber die folgenden Funktionen:

- SPEEDUP Geschwindigkeit erhoehren
- FIREPOWER Laserenergie hochschrauben
- BOMBS Bombenwerfer aktivieren
- RAKETEN Lenkung aktivieren
- SEEKER Suchrakete aktivieren
- RECOMMENDED ... (Empfohlene Treibstoffquelle)
- FUEL SOURCE Energiemodul von verrichteten Aliens (Nichts wie los..)

DIE FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fuef gefaehrlichen Formen auf:

Raumsschiffe

Kleine Flugkoerper, die in der Regal mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone, mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschaedlich gemacht werden koennen. Homing-Raketen koennen nicht "anbaendeln"

Bodeninstallationen

Gefaehrliche planetengebundene Verteidigungseinrichtungen koennen nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

Feindliche

Grosse Flugkoerper, schwer bewaffnet und gut geschuetzt. Zur Vernichtung sind mehrere Treffer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich. J Mutterschiffe Riesengrosse Dinger von derselben Macht wie die Kommandoschiffe aber eben um einiges gewaltiger!

Natuerliche Gefahren

Hierunter fallen vor allem die Asteroiden und andere im All umherfliegende Brocken, vor denen man sich in Sicherheit bringen sollte.

WARNUNG

Soviel bekannt ist, sind die Feinschiffe mit einer Vielfalt von Raketen, Homing-Raketen und Minen ausgestattet!

PUNKTE

Punkte gibt es fuer das Abknallen von einzelnen Aliens; Spezialpraemien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefaehrlicher Feinde verliehen.

Zusaetzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 10,000 Punkten und danach jeweils bei 20,000 Punkten sichern.

Das Spiel. Doktor Blitzen hat Plaene fuer einen Super-P sycho-Mega-Strahl entwickelt. Dynamite Dan hat den Auftrag, die Plaene zur Weltherrschaft zu durchkreuzen, indem er diese Plaene stieht.

Dan muss die in Doktor Blitzens Safe versteckten Plaene finden und entfernen. Die acht Stangen Dynamit, die zur Sprengung des Safes benoetigt werden, sind innerhalb des Hauses versteckt. Dan muss sie finden, den Safe sprengen, die Plaene nehmen und entkommen.

Benutzung der Tastatur

Die zuvor bestimmten Tasten zur Steuerung von Dan sind:

A Nach links gehen
S Nach rechts gehen
LEERTASTE Springen

Sie koennen diese Tasten jedoch zu Beginn des Spiels neu belegen, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Benutzung des Joysticks

Normale Joystick Positionen gelten, um nach rechts oder links zu gehen. Mit dem Feuerknopf springt man.

Hinweise zum Spiel

Um Treppen zu steigen, gehen und springen Sie gleichzeitig. Aendern Sie die Richtung bei Kontakt mit Trampolinen oder Sprungbrettern, um den Sprung abzufangen, aber vorsicht vor beweglichen Objekten und negativem Auftrieb. Mit der P-Taste kann zu jeder Zeit eine Pause eingelegt werden. Mit Q kann das Spiel verlassen (neugestartet) werden.

Achten Sie auf Ihre Energielevel – Warntoene deuten bevorstehendes Verhungern an.

Brauchbare Objekte und ihre Werte

Nahrung

Ei 5 Punkte
Cocktail 10 Punkte
Obst 15 Punkte
Kaese 20 Punkte
Kuchen 25 Punkte
Eiskrem 30 Punkte
Tee 35 Punkte
Suppe 40 Punkte

Andere Objekt

Kreditkarte ??
Deodorant 25 Punkte
Reagenzglas 50 Punkte
Sauerstoff 75 Punkte
Dynamit 100 Punkte
Plaene 200 Punkte

Wo einst das
Winzige Bauernhaus stand
Verkleinert ein maechtiges Schloss
Den Waldbestand.

Und dort drin
Im hoechsten Turm
Waltet die Hexenkoenigin
Ihre grosse Macht im Sturm

Das Boese regiert
Im ganzen Land
Mit Geistern und Scheusalen
Hand in Hand

Ihre Feinde
In der Nacht vernichtet
Bleibt doch einer
Der alles rettet

Ein Kuerbis-Krieger
Tapfer und gut
Ueberlebt als Letzter
Des Waldes Brut

So geh' hin mit Eile
Die Treppe erklimm
Eine Locke schneide
Vom Haar der Zauberin

Dann such'
Den schwarzen Kessel
Und koche einen Spruch
Der alles wandelt um

Dann sieht der alte Drache
Ihren Fehlschlag ein
Und Deine Rache
Soll vollkommen sein.

Die Vorgeschichte:

Offizier Ripley, die einzige Überlebende des Stemenfrachters Nostromo, ist in einer frei im All schwebenden Hyperschlafkapsel aufgegriffen und zur Gateway Station, einem riesigen Raumstationskomplex hoch über der Erde, gebracht worden, wo sie von dem feindseligen Komitee der Obersten Administratoren einem Verhoer unterworfen wird. Ripleys fantastisch anmutender Bericht von einer ausserirdischen Kreatur, die in einem menschlichen Koerper ausgetragen wird, stoest auf Unglauben bei den Mitgliedern des Ausschusses, die auch ihre Warnung in den Wind schlagen, es sei ein Raumschiff der Fremdrossigen unterwegs, dessen Laderaum Tausende von nichtausgebruteten Eiern enthaelt.

Ripley erblasst vor Schrecken, als sie erfahrt, dass der entfernte Planet, auf dem die Besatzung des Nostromo den toedlichen Ausserirdischen begegnete, nunmehr von Raumtechnikern mit ihren Familien bewohnt wird, die dort einen Kolonialstuetzpunkt eingerichtet haben, mit einem Generator zur Erzeugung einer Atmosphaere, die ein Leben innerhalb des Stuetzpunktes auf dem unwirtlichen Planeten ermoeglichen soll.

Als jeglicher Kontakt mit dieser Kolonie abbricht, erklaert sich Ripley widerwillig bereit, eine Elitetruppe von Raumfanteristen auf der Reise zu dem entfernten Planeten zu begleiten. Bei ihrer Ankunft finden sie einen gespenstig wirkenden, verodeteten Komplex vor, der alle Spuren eines fuerchterliche Kampfes aufweist. Dann, bei Einbruch der Nacht, kriechen die Aliens aus ihren Verstecken. ...

Ihre Mission

Ihr Auftrag ist es, den Stuetzpunkt unter allen Umstaenden in Ihrer Gewalt zu behalten und keine Leben zu verlieren.

Sie steuern sechs Mannschaftsmitglieder auf einem Erkundungsgang durch den Stuetzpunkt. Studieren Sie sorgfaeltig den beiliegenden Orientierungsplan und tragen Sie dort alle Informationen ein, die Ihnen nuetzlich erscheinen, z.B. die Lageverteilung der einzelnen Raume. Ripley raet dazu, die Mannschaftsmitglieder nach Moeglichkeit in den Raum der Konigin (Nr. 248) zu manoevrieren.

Im dem gepanzerten Personalvehikel wurde eine mobile strategische Station ("Mobile Tactical Operations Bay", kurz MTOB) eingerichtet. Das ist Ihr Standort, von wo Sie Ihre Leute im ganzen Stuetzpunktareal steuern und sich ueber den Fortgang der Dinge unterrichten. Die technischen Daten der MTOB sin wie folgt:



1. Video-Monitor. Empfang Signale von der tragbaren Videokamera, die am Helm des "aktiven". Teamgenossen befestigt ist. Die Anzeige kann durch Verschieben des Smart-Gun Visiers nach links oder rechts bewegt werden. Versetzt Sie in die Lage, in Echtzeit mitzuverfolgen, was der Betreffende erlebt.

2. Smart-Gun Visier. Kann links, rechts, auf-und abwärts bewegt werden. Jedes Teammitglied hat 1 Smart-Gewehr, welches vollkommen computerisiert ist und sich im Einsatz gegen die biomechanischen Auswucherungen, gegen Barrikaden und verriegelte Tuere gleichermassen bewahrt. Allerdings sind die Smart-Guns mit Bedacht und Zurueckhaltung zu verwenden, da die Munition beschaenkt ist.

3. Portrait des aktiven ("ausgewaehnten") Mannschaftsmitglieds. Ueber dem Bild der aktiven Figur wird der Name angezeigt.

4. Biofunktions-Plotter. Ein mechanischer Plotter zur Anzeige des Gesundheitszustands der aktiven Person – einschliesslich Herzfunktion, Atmung usw.

5. Munitionsvorrat. Menge der noch verfügbaren Munition. Kann bei Betreten des Waffenraums automatisch aufgestockt werden.

6. Personal-ID. Name eines Teammitglieds, das ausgewaehlt werden kann.

7. Raum-Nr. Standort innerhalb des Stuetzpunktes der betreffenden Person. Fehlt eine solche Angabe, ist der Betreffende gestorben und hat sich in einen Extraterrestrier verwandelt!

8. Bio-Monitoranzeige. In Kombination mit dem Biofunktions-Plotter erfuellt diese Einrichtung zwei Funktionen:

a) Koerperliche Verfassung: ein gruener Balken bedeutet gute Gesundheit. Ein gelber Balken besagt, dass der Betreffende von den Ausserirdischen gefangenengenommen und nunmehr befruchtet wird. Violett oder rosa heisst, dass die Befruchtung stattgefunden hat und jegliche Rettungsversuche zu spaet kommen. Fehlt dieser Balken ganz, ist der Betreffende tot und hat sich in einen Alien verwandelt.

b) Energie: Jede Bewegung fuehrt zu einer Ermuedung. Dies wird durch den immer kuertzer werdenden Balken angezeigt. Durch Einlegen von Ruhepausen kann eine gewisse Erholung bewirkt werden. Ein blinkender Balken signalisiert Erschoepfungszustand – wechseln Sie auf eine andere Person ueber, damit der Erschoepfte sich wieder zu Kraeften kommen kann. Im totalen Erschoepfungszustand sind die Teamkollegen nicht mehr ansprechbar.

9. Bonuspunkte. Bei erfolgreichem Abschluss Ihrer Mission zaehlt Ihnen die Gesellschaft ein Honorar. Versuchen Sie, dieses moeglichst in die Hoehe zu schrauben!

Starten der Mission

Als erstes muss das MTOB aktiviert werden. Auf dem Computer die SHIFT-Taste betaeetigen (Commodore Press Feuer). Nach Aktivierung des MTOB werden Sie sehen, dass das ganze Team bereits in das Innere des Stuetzpunktes vorgestossen ist und sich in Raum 1 befindet. Vermeiden Sie es unbedingt, Leute nach draussen zu beordern, da menschliche Wesen dort nicht armen koennen, und in der giftigen Atmosphaere innerhalb weniger Sekunden Erstirgungstod eintritt.

Die Bedienung kann jederzeit beliebig ueber die Tastatur oder den Joystick erfolgen.

Steuern der Teammitglieder

Alle Personen werden separat gesteuert. Welche Person "aktiv" ist, erkennen Sie am angezeigten Portrait.

Auswahl der Person

Es folgt eine vertraulich zu behandelnde Kurzbeschreibung der einzelnen Mannschaftsmitglieder und die Angabe, ueber welche Taste sie aktiviert werden koennen.

Ripley Taste R

Flugoffizier

Einziges Ueberlebende des Nostromo-Frachters. Der Gedanke an die Ausserirdischen versetzt sie in Panik, doch wenn sie welche sieht, nimmt sie den Kampf auf.

Gorman Taste G

Leutnant

Er ist der verantwortliche Leiter, doch muss zu seiner Entschuldigung gesagt werden, dass dies sein erster Einsatz ist und seine Nerven der Krisensituation nicht gewachsen sind. Ein Zusammenbruch steht zu befürchten.

Hicks Taste H

Korporal

Ein Kolonialinfanterist mit einem speziellen Gespuer fuer's Ueberleben und blitzschnellen Reaktionen in Krisensituationen.

Bishop Taste I

Ausfuehrender Offizier

Ein Androide, d.h. ein kunstliches Wesen, schneller als jeder Mensch und absolut zuverlaessig.

Yasquez Taste V

Gefreite

Zach, zuverlaessig und auch unter grossen Belastungen einwandfrei reaktionsfaehig.

Burke Taste B

Ein ehrgeiziger Geselle, dem Geld mehr am Herzen liegt als das Wohlergehen seiner Kameraden.

Fortbewegung

Die aktive Person kann angewiesen werden, sich in einer vorgegebenen Richtung zu bewegen. Die maximale Entfernung betraegt jeweils 9 Aimmer.

Zu diesem Zweck eine beliebige Ziffer zwischen 1 bis 9 eingeben gefolgt von einer Richtungsangabe: N fuer Norden, S fuer Sueden, E fuer Osten, W fuer Westen. Danach eine Person wahlen. Diese fuhr die spezifizierte Bewegung aus. Sie kommt zu einem Stillstand, wenn sie in eine Sackgasse geraet, gegen eine verschlossene Tuer stoesst, mit saurem Blut in Kontakt kommt oder einer totalen Erschoepfung erliegt.

Eine weitere Moeglichkeit der Fortbewegung ist mit Hilfe des Smart-Gun Visiers. Dieses ist auf eine Tuere zu richten und dann mit der LEERTASTE zu aktivieren.

Smart-Gun/Videomonitor

Zum Anvisieren die Anzeige auf dem Videomonitor des MTOB entsprechend bewegen.

Eine Bewegung des Visiers bewirkt, dass die am Helm befestigte Kamera den Raum in Richtung des Visiers abfaet.

Handhabung der Smart-Gun:

Action	Amstrad CPC	Amstrad Commodore
Auf	Auf-Pfeil	nach vorn
Ab	Ab-Pfeil	nach hinten
Links	Linkes Pfeil	nach links
Rechts	Rechtes Pfeil	nach rechts
Feuer	SHIFT	Feuerknopf

Spielpause einlegen

Zum Einlegen einer Pause dient die P-Taste. Dabei macht der Video-Bildschirm des MTOB einer Anzeige der Zahl der umgebrachten Aliens und der Nummer der Angriffswelle Platz. Zur Wiederaufnahme des Spiels zweimal die P-Taste druecken.

Selbstmord-Taste/Spiel-Neustart

Wenn Sie der nervlichen Anspannung nicht mehr gewachsen sind und keinen anderen Ausweg sehen, druecken Sie M.

Distanzdetektor

Dieses Mannschaftsmitglied ist mit einem Distanzmesser ausgestattet, der bei Ermittlung einer nicht-menschlichen Lebensform ein Warnsignal ausgibt. Damit Sie wissen, wer sich in Gefahr befindet, wird der betreffende Name auf dem MTOB Bildschirm angezeigt. Wahlen Sie sofort die Person und sehen Sie sich die Situation genau an.

Biomechanoide Gewaechse

Diese machen sich ueberall breit, wo die Aliens vorbeigekommen sind. Wenn sie nicht vernichtet werden, breiten sie sich durch die Ventilationsroehre im ganzen Stuetzpunkt ungehindert aus und beginnen sich mit schrecklichen Face Huggers und Eiern zu fuehlen. Halten Sie vor allem den Waffenraum frei von diesem Kriegsgewaechst! Wenn der Steuer- oder Generatorraum davon befallen werden, muss mit einem Stromausfall gerechnet werden, was Ihrer Mission nicht unbedingt forderlich ist!

Angriffswellen

Je weiter Sie auf Ihrer Erkundung in den en. Zum Weitermachen den Feuerbefehl verwenden.

Tote Extraterrestrierer und Saures Blut

Die Leichen der Extraterrestrierer vaporisieren in Windeseile. Nehmen Sie sich in acht vor der potenten organischen Saure, welche aus den Poren der Aliens sickert, wenn diese mit einer Smart Gun abgeknallt werden. Dieses saure Blut vernichtet alles, womit es in Kontakt kommt, einschliesslich menschlichen Wesen. Falls Sie vor einer Tuere eine Pfuetze sauren Bluts entdecken, versuchen Sie nicht, diese zu durchwaten. Kleinere Mengen sauren Bluts verdunsten relativ schnell.

Tueren

Tueren im Inneren des Stuetzpunkts kann man verriegeln, indem man auf den Sperr-mechanismus neben der Tuere einen Schuss mit der Smart Gun abgibt. Die gleiche Prozedur dient auch zum Oeffnen einer versperrten Tuere – allerdings kann sie danach nie mehr verriegelt werden. Aufgepasst: die Koenigin der Extraterrestrierer und ihre Kampfertruppen koennen verriegelte Tueren aufbrechen.

Manche Tueren fuehren aus dem Stuetzpunktareal hinaus ins Freie, wo die Atmosphaere jegliches menschliche Leben im Keime erstickt. Die Extraterrestrierer allerdings bewegen sich dort ungehindert und gelangen auf diesem Wege oft unerwartet und schnell an andere Orte.

Die Kammer der Koenigin

Hier legt die Koenigin ihre Eier. Versuchen Sie, moeglichst viele Ihrer Teamgenossen in diesem Raum zu versammeln. Und seien Sie auf alles gefasst!

Gefangengenommene und zwangsbefruchtete Soldaten

Es kann durchaus vorkommen, dass unachtsame Elitesoldaten von den Ausserirdischen in Gefangenschaft genommen und mit Alien-Embryos befruchtet werden. Die gelbe Farbe des Balkens auf dem Biomonitor signalisiert diesen verheerenden Zustand, in dem das Opfer einer volligen Lethargie verfaellt und nicht mehr angesprochen werden kann. Das einzige, was Sie tun koennen, ist einen anderen Soldaten in den gleichen Raum zu beordern. Wenn es ihm gelingt, den wachhabenden Ausserirdischen ausser Gefecht zu setzen, wird der Gefangene befreit. Ist jedoch die Befruchtung bereits vollzogen, bricht jegliche Kommunikation zum MTOB ab, und das Portrait des unglueckseligen Soldaten verwandelt sich in eine ausserirdische Fratze.

Newt

Newt ist ein kleines Maedchen, die einzige Ueberlebende aus der menschlichen Kolonie. Sie kennt jeden Schlupfwinkel des Stuetzpunkts und versteckt sich zumeist in den Lueftungsschaechten. Jedesmal, wenn Sie sie sichten, erhalten Sie eine Prämie zugesprochen. Wundern Sie sich nicht, wenn sie veraengstigt reagiert und stockstill stehenbleibt . . . sobald Sie sie aus den Augen lassen, verschwindet sie so schnell wieder wie sie aufgetaucht ist.

Almaehlich daemert Ihnen der Verdacht, dass Offizier Ripley doch recht hatte. . .

ROOM 1 - MOBILE TACTICAL OPERATION BAY
ROOM 28 - ARMOURY
ROOM 78 - CONTROL ROOM
ROOM 174 - GENERATING ROOM
ROOM 177-182 - MEDICAL RESEARCH BLOCK
ROOM 248 - DEFENS CHAMBER



LANDING FIELD

ATMOSPHERE PROCESSOR

EXIT

5 ▶ INTO THE EAGLE'S NEST

© Pandora 1986

Sie erhielten Ihre Anweisungen um elf.

Man sagte Ihnen, Sie seien der Beste.

Sie erhalten die schlimmsten Auftraege, die heikelen Auftraege- die schmutzigen Auftraege, die fuer jeden anderen zu riskant sind.

Darum sind Sie hier.

Ihr Auftrag – in die Festung eines feindlichen Kommandeurs, die als feindliche Kaserne und Arsenal fuer die ihm unterstehenden Divisionen dient, einzudringen und zu vernichten – drei befreundete Saboteure, die in den Tiefen der Festung gefangen gehalten werden, zu retten – sowie Antiquaeten wie moeglich aus der Privalkollektion des Kommandeurs zurueckzustehlen.

Also, Sie sind der Beste.

Beweisen Sie es.

INTO THE EAGLE'S NEST

Ein eiskalter Wind, der die Geraeusche des fernen Flugzeugabwehrfeuers naeherbringt, blaest durch das Tal. In der Tiefe windet sich eine Kolonne gepanzerter Wagen die steile Strasse zur Festung herauf. Es handelt sich um Truppen und Munitionsbewegung. Sie werfen einen geuebten Blick auf die Festung, die ueber Ihnen emporragt. Es gibt nur einen Eingang durch das Haupttor. Im kalten Halbdunkel glaetten Sie das zerknitterte Papier aus Ihrer Tasche.

DATUM: 09.08.45 ZEIT: 12.43

HERAUSGEBER: Militaerischer Geheimdienst, 9. Division

LEITENDER OFFIZIER: Hauptmann A. Challis

ZUSTAENDIGER OFFIZIER FUER GRAFIK: Leutnant R.A. Chapman

STEUERUNGEN: Joystick, Leertaste – Pause, Restore – Spiel wiederbeginnen

AUFTRAG: Eagle's Nest vernichten

EINSATBESPRECHUNG: Sechs wichtige Divisionen befinden sich in Ihrem

Gebiet – man glaubt, dass der Hauptteil der Truppen in der Festung mit dem Decknamen Eagle's Nest untergebracht ist. Seit einiger Zeit wächst die Besorgnis über die Zahl der Truppen in diesem strategisch unwichtigem Gebiet, woraus anzunehmen ist, dass ein Gegenangriff geplant wird. Drei Saboteure, die Eagle's Nest vernichten sollten, wurden gefangengenommen. Der dritte hatte es zwar geschafft, an wichtigen Punkten innerhalb der Festung Sprengladungen anzubringen, wurde jedoch erwischt, bevor sie gezündet werden konnten.

ZIELE DER OPERATION: In die Festung eindringen und die drei Gefangenen retten, bevor sie unter der Folter zusammenbrechen. Es ist Ihr Ziel, soviels Verwüstung und Verwirrung wie möglich zu stiften, bevor Sie die versteckten Sprengladungen auf allen vier Etagen finden und hochjagen. Währenddessen ist es in Ihrem eigenen Interesse, soviels Kunstschätze und Juwelen wie möglich aus der Privatsammlung des Kommandeurs wiederzuerlangen.

So, das wäre der Auftrag. Das Leben dreier Kameraden hängt von Ihrem Mut und Ihrer Geschicklichkeit ab. Auf der Straße rückt die Kolonne an, und donnert an Ihnen vorbei. Ein mit einer Leinwand bedeckter Lastwagen bildet die Nachhut. Innerhalb weniger Sekunden befinden Sie sich unter der Leinwand, und Sie liegen zwischen zwei Munitionskisten. Die Reifen knirschen über Kies, dann rattern sie über Planken dahin. Sie befinden Sie sich im Eagle's Nest. Die Mission hat begonnen.