NEIL ANDROID

Loading instructions:
Press CTRL and Small ENTER then press PLAY.

In the year 2199, the Spaceship 'Epic' was caught in a plasma storm and forced off course through a space warp into unknown space. Due to damage sustained during the storm, the 'Epic' has been forced down to an apparently uninhabited planted for urgent repairs.

Whilst on-planet, the ship, unknown by the crew, became infected with an alien life form (ALF).

Repairs made, the ship set off on its journey home to Altontron. It was then they became aware of the ALF. Investigations of the ALF by the medical centre produced the following data.

1) The ALF was a virus type of creature with an incubation period of 12 days.
2) After 12 days, it metamorphosed into pools of slime with the ability to grow and move.
3) After a short period, it then became into a slime walking monster.
4) The final transformation was into a large walking slime throwing monster, some of which appear to have the power to turn invisible.

Several crew members have been killed on contact with the ALF. The captain of the Epic gave the order to abandon ship and the crew teleported to a nearby planetoid to await rescue. The last crew member to leave, activated the ships into clean system whose Servo droids would hunt and destroy only ALF's on the ship. On hitting an ALF, they self destruct, leaving

their energy rolls behind.

Also activated was a mayday message:

TSS—EPIC TO UFP COMMAND
SHIP OVERRUN WITH ALF'S
SEND N.E.I.L.
DROIDS KILLING ALL LIFE FOR AAAAARRRHHH!!

Take the part of N.E.I.L., the half human, half cyborg, mercenary who can go where no human can go.

Arriving at the location of the TSS Epic, you have teleported aboard to clear the ship of ALF's in order for the crew to return and continue their voyage.

At the bottom right of the screen are three Icons. From top to bottom these are:

OXYGEN COUNTER—If this reaches 0, N.E.I.L. loses a life. This Icon will flash if 1 energy cell will transfer the energy into this.

AMMO COUNTER—If this reaches 0, you are out of ammo. Should you have two energy cells, pressing space will increment the ammo counter.

SMART BOMB—This requires 3 energy cells. Pressing 'space' to activate will destroy all ALF's in the room.

So there you have it, the mission is yours if you accept it. Good Luck.

Keys:
Redefinable.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS — If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

N.E.I.L.—AMSTRAD
Pulse CTRL y tecla pequena ENTER, luego pulse PLAY.

En el ano 2199, la astronave 'Epic', fué forzado por una tormenta de plasma a abandonar su rumbo a través de una alabeo espacial hacia espacio desconocido. Debido a las averías sufridas durante la tormenta, 'Epic' ha sido obligado a tomoar tierra en un planeta aparentemente desierto para llevar a cabo urgentes reparacioines.

Mientras estaba en el planeta, la aeronave, sin el conocimiento de la tripulación, ha sido infectado por una vida ajena (ALF).

Una vez hechas las reparaciones, la aeronave despega para su base en Altontron. Fué entonces cuando dieron cuenta de ALF.

Investigación de ALF por el centro médico produce la siguiente información:

1) ALF es un ser tipo virus con un periodo de incubación de 12 días.

2) Después de 12 días, se transforma en charcos de cieno que pueden crecer y moverse.

3) Después de cierto tiempo corto, se convierten en un monstruo de cieno ambulante.

4) La metamorfosis final es en un gran monstruo con la capacidad de lanzar cieno, algunos de los cuales poséen el poder de hacerse invisibles.

Varios de la tripulación han muerto al tocar el ALF. El Capitán del 'Epic' ha dado la orden de abandonar la aeronave y de teleportar la tripulación a un planetoide cercano y alli esperar el rescate.

El último que salga de la tripulación, activa el sistema de Limpieza cuyos robots Servo perseguirán y destruirán so lamente los ALF de la aeronave. Cuando se alimentan de ALF, se autodestruyen, dejando detrás sus unidades de energía.

Tambien se activa un mensage de socorro:

TTS—EPIC AL CUARTEL GENERAL UFP

AERONAVE INFESTADA FOR ALF

ENVIEN N.E.I.L.

ROBOTS MATANDO TODA VIDA AAAAARRRRHH!!

Toma la parte de N.E.I.L. el mercenario mitad ser humano, mitad robot cyborg, capaz de ir donde no lo puede hacer un ser humano.

Al llegar donde está la Epic, te has teleportado a bordo para éliminar a ALF y permitir que la tripulación vuelva y continue su viaje.

Al lado derecho de la pantalla hay tres símbolos. De arriba a abajo estos son:

CONTADOR DE OXIGENO—Si alcanza 0. N.E.I.L. pierde una vida. Este símbolo destellerá si 1 unidad de energía transfiriese su energía a él.

CONTADOR DE MINICIONES—Si alcanza 0, no tienes municiones. Si tuvieras dos unidades de energía, pulsando 'space' hará subir al contador.

BOMBA SMART—Aqui necesitas 3 unidades de energía. Pulsando 'space' para activarla, destruirá todo el ALF en la habitación.

O sea que hay lo tienes, la misión es tuya, si la aceptas.

Buena Suerte.

TECLAS:

Izquierda arriba	— Q
Derecha arriba	— O
Izquierda abajo	— K
Derecha abajo	— A
Fuego Lazer	— SPACE
Return	— Empezar du nuevo
Caps Shift	— Pausa On/Off
Break	— Abandonar juego

Interface 2, Kempston y joystick cursor son compatibles.

Teclas redefinables.

N.E.I.L.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:
Appuyer sur CTRL + petit ENTER, puis sur PLAY.

L'an 2199—le vaisseau spatial 'EPIC' vient d'être surpris par un turbillon de plasma qui a fait dévier le cosmonef à travers un vide spatial jusque dans des régions inconnues. Consécutif aux dégâts provoqués par le tourbillon, et pour qu'on puisse effectuer des réparations d'urgence, le cosmonef a dû faire un atterrissage forcé sur un planète apparemment inhabite.

Pendant cette escale non prévue, et à l'insu de l'équipage, le cosmonef a été atteint d'une forme de vie étrangère (ALF = Alien Life Form).

Aussitôt les réparations terminées, le cosmonef est reparti pour sa base principale: ALTONTRON. C'était à ce moment—là que l'équipage a pris conscience de cette forme de vie étrangère, l'ALF. Les investigations réalisées par le centre médical ont pu fournir les données suivantes:

1. L'ALF est une créature de type viral dont la phase d'incubation est de 12 jours.
2. Au bout de ces 12 jours, la créature se métamorphose en flaques visqueuses capables de grandir et de se déplacer.
3. Peu de temps après, ces flaques se transforment en monstre visqueux ambulant.
4. L'ultime transformation produit un gros monstre ambulant dont le propre est de lancer de gros morceaux visqueux. Quelques—uns de ces monstres semblent avoir le pouvoir de se rendre invisibles.

Plusieurs membres de l'équipage ont été tués par contact avec l'ALF. Le commandant de bord ayant donné l'ordre d'évacuer le cosmonef, et en attendant qu'on vienne à sa rescousse, l'équipage a été transfert par faisceau jusqu'à un planétoïde à proximité. Le dernier évacué a actionné le système 'Désinfection Vaisseau', système dont les servo-droïdes chassent et détruisend les ALF se trouvant dans le cosmonef. En détectant la présence d'un ALF, ces servo-droïdes se détruisent automatiquement tout en laissant leurs cellules énergétiques.

On a lancé également un S.O.S.:

TSS—EPIC au COMMANDEMENT UFP
VAISSEAU ENVAHI PAR DES ALF
ENVOYEZ N.E.I.L.
DROIDES . . . MASSACRE . . . AIE! . . .

Vous jouez le rôle de N.E.I.L., mercenaire moitié homme et moitié cyborg pouvant s'aventurer là où nul être humain ne peut mettre le pied.

Une fois arrivé à côté du cosmonef EPIC, vous montez à bord par faisceau pour détruire les ALF afin que l'équipage puisse remonter à bord et reprendre son voyage.

En bas de l'écran à droite vous verrez 3 symboles. De haut en bas ce sont:

LE COMPTOIR D'OXYGENE:
Lorsque celui-ci indique 0, N.E.I.L. perd une de ces vies. Si vous disposez d'une cellule énergétique et que vous transferez l'énergie vers le comptoir, le symbole clignote.

LE COMPTOIR DE MUNITIONS:
Si celui-ci marque 0, c'est qu'il ne vous reste plus de munitions. Si vous disposez de deux cellules énergétiques, appuyez sur ESPACE pour vous ravitailler.

L'ENGIN MALIN:
Pour vous servir de ce dispositif, il vous faut 3 cellules énergétiques. Appuyez sur ESPACE pour détruire tous les ALF dans le vaisseau.

Et voilà. A supposer que vous soyez prêt à l'accepter, c'est là votre mission.

Bonne chance!

CLES: Rédéfinissables.

AS235

ANOTHER GREAT GAME FROM ALTERNATIVE

ENDZONE

THE AMERICAN FOOTBALL MANAGEMENT GAME

