

D.N.A. Warrior

The strive for excellence...
The fight for existence.

From the first moment that man realised he could think he has striven to force back the frontiers of knowledge and increase his understanding of the world around him. Dedicated to this aim and using the most modern techniques at his disposal, Professor R. Szymanski the Nobel Prize winning genetic scientist had implanted raw D.N.A. and a growth accelerator inside his own brain with the hope of the two merging and becoming one vastly superior intelligence. Just as the accelerator is about to be neutralised, an accidental explosion in the laboratory he is working in sends him into a deep coma. The only way to save him is to micronise the Navy's latest underwater assault craft and inject it into his bloodstream - the aim... halt the implant's growth and prevent any further expansion by installing a growth inhibitor.

Gameplay
Both the bodies automatic defence systems AND mutant cells spawned from the implant will regard you as hostile and try to destroy you. To aid you in your mission your micro-submersible is armed with a standard MIK2/9b pulse laser which will vapourise most things you care to point it at. However, also fitted to your craft are a variety of extra armaments. Because of their energy requirements these weapons can only be used if you destroy an entire attack wave and collect the released energy which appears as a plasma sphere. The more energy you collect the more potent weapons are available to you.

These armaments are:

Extra Manoeuvrability.....	1	plasma sphere(s)
Rapid Fire Cannon.....	2	"
Ventrally Mounted Cannon.....	3	"
Orbitally Accelerating Cannon.....	4	"
Absorption Shielding.....	5	"
Starburst.....	6	"
Energy Replenishment.....	7	"

The aged Professor's body is riddled with the latest prosthetic devices for prolonging life. These, along with the 'natural' parts of his body must all be negotiated before you can reach the brain. You will encounter such devices as the Rotascroper and pulsating valves; passage through which will require skilful navigation. Travelling between different sections of the body you will also come across both natural and artificial junctions. Most are open, however those which are closed will require you to find the relevant 'key' in order to gain access. The growth inhibitor is scattered in small pieces around the body and you must collect all 8 of them in order to be successful in your mission.

Once you have navigated your way through the complex network of passages, fought off the waves of defence cells and collected all 8 pieces of Growth inhibitor you will be faced with the final challenge - the IMPLANT.

Controls

Commodore 64:
Joystick Port 2 - Direction Control
SPACE BAR - Selects the Current Weapon
RUN/STOP - Pause On/Off
Q - Quit Game

Spectrum 48/128:
KEMPSTON - SINCLAIR 1/2 -
Q,A,O,P,SPACE - Direction Control
F - Pause On/Off
ENTER - Selects the Current Weapon
BREAK - Quit Game

Amiga/Atari ST:
Joystick - Direction Control
SPACE BAR - Selects the Current
Weapon
P - Pause On/Off
M - Music On/Off
ESC - Quit Game

Le guerrier A.D.N.

la lutte pour l'excellence.....
la bataille pour l'existence.....

Dès le premier instant où l'homme a rendu compte du fait qu'il pouvait penser, il s'efforçait de franchir les frontières de la connaissance et d'augmenter sa compréhension de ses environs. Professeur R. Szymanski, le généticien et aussi le gagnant du prix Nobel, se vouait à ce but. En utilisant tous les plus modernes techniques à sa disposition il a implanté l'A.D.N. crue avec un accélérateur de croissance dans son propre cerveau. Il espérait que tous les deux se mélangeraient et donc il deviendrait une être d'une intelligence infiniment supérieure. Au moment où l'accélérateur venait d'être neutralisé, Professeur Szymanski est entré dans la coma, dû à une explosion accidentelle dans son laboratoire. Les scientifiques ont décidé qu'il n'y avait qu'un moyen de le sauver de la mort. Un sous-marin de la Marine était miniaturisé et puis était injecté dans le système sanguin du Professeur, dans le but d'arrêter la croissance de l'implant et d'empêcher une nouvelle expansion en installant une substance inhibitrice.

Les instructions du jeu. La défense de l'organisme de Professeur Szymanski Et les cellules mutantes, qui sont pondues de l'implant, vous regarderont hostile et tous les deux essayeront de vous détruire. Pour vous aider avec votre mission, votre micro-sous-marin est armé d'un canon à laser standard, marque de MIK2/9b, qui vaporise la plupart de choses, sur laquelle vous le braquerez. Votre sous-marin est aussi armé des autres armements. Dû à leurs besoins d'énergie, vous pouvez seulement utiliser ces armes, si vous avez détruit une escadre entière de cellules et collectionné l'énergie qui sera déchargée. Cette énergie apparaîtra à l'écran comme une sphère de plasma. Plus vous collectionnez de l'énergie plus vous recevrez les autres armements.

Ces armements sont:

Plus de manoeuvrabilité	- 1	sphère (s) de plasma
Canon à tir rapide	- 2	"
Canons montés au dessous et en haut	- 3	"
Canon orbital	- 4	"
Ecran de protection	- 5	"
Starburst	- 6	"
Remplissage d'énergie	- 7	"

L'intérieur du corps du vieux professeur est plein des plus modernes appareils prothétiques pour prolonger sa vie. Vous devrez franchir tous ces appareils et aussi les parties 'naturelles' de son corps avant d'arriver au cerveau. Vous rencontrez des appareils comme le Rotascroper et les valves palpitantes, dont la traversée vous exigera une navigation très adroite. En traversant d'une section du corps à l'autre vous rencontrez des jonctions naturelles et artificielles. La plupart sera ouverte, pourtant il y aura des autres jonctions qui sera fermées. Vous devrez trouver les 'clés' de chaque jonction pour les ouvrir. La substance inhibitrice est éparpillée en fragments autour du corps et il est important de collectionner tous les huit fragments pour réussir dans votre mission. Quand vous avez franchi le réseau complexe de passages, repoussé des escadres de cellules à la défense du corps et collectionné tous les huit fragments de la substance inhibitrice, vous devrez affronter le dernier défi - L'IMPLANT!

Les commandes

Commodore 64
la manche à cheval - la direction
la barre d'épacement - choisir l'arme
RUN/STOP - Pause
Q - Quitter le jeu

Spectrum 48/128
KEMPSTON-SINCLAIR 1/2 (Manche à cheval) - la direction
Q,A,O,P, barre d'épacement (Touches) - la direction
F - Pause
ENTER - Choisir l'arme
BREAK - Quitter le jeu

Amiga / Atari ST
La manche à cheval - la direction
la barre d'épacement - Choisir l'arme
P - Pause
M - Musique
ESC - Quitter le jeu

D.N.S. Krieger

Das Streben nach Qualität.....
Das Kampf um Existenz.....

Seit dem ersten Augenblick, als der Mensch sich erkannte, dass er denken konnte, war er bemüht, den Vorschritt der Wissenschaft und die Kenntnis seiner Umwelt zu vergrößern. Professor R. Szymanski, der Nobelpreis gewinnende Genetiker, widmete sein Leben diesem Ziel. Er benutzte die modernste Technik und einpflanzte in seinem eignen Gehirn rohe D.N.S. mit einem Vergrößerungsbeschleuniger, um sich in einen Mensch mit einer erheblich belegen Intelligenz zu verwandeln. Der Beschleuniger war gerade im Begriff, neutralisiert zu werden, als es eine Explosion im Labor von Professor Szymanski gab. Dadurch fiel der alte Professor ins Koma. Um ihn dem Tod zu retten, hat die Wissenschaftler nur einen Plan. Sie haben Tauchboot der Marine verkleinert und dann haben sie es in den Blutkreislauf des Professors gespritzt, mit dem Ziel, die Vergrößerung des Implantats zu halten und auch eine behindernde Substanz zu installieren.

Das Spiel

Der Abwehrmechanismus des körpers UND die von dem Implantat erzeugten Mutationszellen halten sie für einen Feind und werden versuchen, sie zu zerstören. Ihr Mikro-tauchboot ist ausgerüstet mit einer MIK2/9b Laserkanone. Mit dieser Laserkanone können sie alles zerstören. Aber es gibt auch andere in ihrem Tauchboot eingebaute Waffen. Wegen des Energiebedarfs dieser Waffen müssen Sie eine ganze Angriffswelle der Zellen zerstören und dann die Energie sammeln, bevor Sie diese Waffen benutzen können. Die Energie scheint am Bildschirm wie Plasmakugeln. Je mehr Sie sammeln Energie, desto mehr können Sie andere Waffen benutzen.

Diese Waffe sind:

Mehr Manövrierfähigkeit	- 1	Plasmakugel
Kanone mit schnelles Abfeuern	- 2	Plasmakugeln
Laserkanone	- 3	Plasmakugeln
Orbitale Laserkanone	- 4	Plasmakugeln
Schutzschirm	- 5	Plasmakugeln
Starburst	- 6	Plasmakugeln
Energieauffüllen	- 7	Plasmakugeln

Um sein Leben zu verlängern, ist der Körper des alten Professors voller der modernsten Prothesen. Sie müssen diese Prothesen und auch die 'natürlichen' körperteile passieren, bevor Sie zum Gehirn gehen können. Sie werden auch auf das Rotascroper und klopfende klappen treffen und müssen geschickt navigieren, um die zu passieren. Während des Fahres zwischen verschiedene körperteile treffen Sie auf natürliche und künstliche Kreuzung. Die meisten sind offen aber einige wird geschlossen sein. Sie müssen den relevante 'Schlüssel' finden, um diese geschlossenen Kreuzung zu öffnen. Die behindernde Substanz ist in Scherben über den ganze Körper verstreut und Sie müssen die acht Scherben sammeln, um mit dem Auftrag Erfolg zu haben. Wenn Sie das komplizierte Netz von Gänge navigiert, die Angriffswellen von Zellen abgewehrt und alle die acht Scherben der behindernden Substanz gefunden und gesammelt haben, müssen Sie rechnen mit dem Letzten Kampf - das IMPLANT!

die Steuerung

Commodore 64
Steuerknüppel - die Steuerung
Leertaste - die Waffe wählen
RUN/STOP - Pause
Q - das Spiel beenden

Spectrum 48/128
KEMPSTON - SINCLAIR 1/2 (Steuerknüppel) - Steuerung
Q,A,O,P, Leertaste (Tasten) - die Steuerung
F - Pause
ENTER - die Waffe wählen
BREAK - das Spiel beenden

Amiga/ Atari st
Steuerknüppel - die Steuerung
Leertaste - die Waffe wählen
P - Pause
M - Musik
Esc - das Spiel beenden