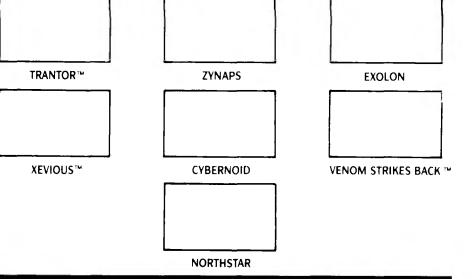


# SPACE ACE



## LOADING INSTRUCTIONS

**CBM 64/128**

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert disk into drive. Type **LOAD\*\*\*,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 48K**

Type **LOAD\*\*\*** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

**SPECTRUM 128K/+2**

Use the **TAPE LOADER** as normal.

**SPECTRUM+3**

**DISK:** Use the **DISK LOADER** as normal.

**AMSTRAD**

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette and then any key. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert the disk into the drive, label side up. Type **RUN/DISK** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

## TRANTOR™ THE LAST STORMTROOPER

Original design by N Brut. Programmed by D Quinn

The game opens with Trantor standing by the lift. Equipped with a flame-thrower, he has 90 seconds to activate the N.I.K. security terminal. There are eight terminals in the complex – each containing a letter. Record each letter which then must be sorted into a computer related word. Once you have obtained the word you must find the security terminal and enter the word. You will then be given a beam code. Proceed to the beam area, enter the code and off you beam, successfully in your mission.

While exploring the complex you will pass lockers by pulling the joystick back. You will automatically search the lockers. Use the contents to aid your mission.

The opening sequence is only the start of the story and cannot be played. The game then progresses to the start menu.

Controls are displayed on the screen for starting the game, joystick or keyboard options and redefine keys selections.

© 1987 Probe Software

## NORTHSTAR

### THE GAME

The NORTHSTAR PROJECT, the most highly classified operation ever to be undertaken by the four Earth-Lords, has gone tragically wrong.

The year was 2499 and an over-populated Earth was grasped in starvation. Man fought against man, desperate for food. A meeting was called and the Earth-Lords decided upon an elaborate plan of action. A space station would be built. Not an ordinary space station; it would not hold just 10, 20 or even 100 people, but thousands upon thousands. There they would be able to produce foods high in nutritional value, very efficiently and most importantly very quickly.

The building started and daily flights of scientists and equipment were sent up. As the years went by the steady flow of flights with their large loads accelerated the project almost to the point of completion – until one day when a flight left but never returned. The station, now called NORTHSTAR was paged from Earth, but there was no reply.

You have been appointed to fly to NORTHSTAR to find out what is going on and to resolve any problems you may find.

Arriving on NORTHSTAR you find that the station has been over-run by an alien horde. No human survivors can be seen anywhere – are they really all dead? You notice that the life-support systems are inoperative, only your robotic implants prevent you from suffocation. Now your task becomes clear. You must destroy these alien life-forms and re-activate the life support systems by making your way to the NORTHSTAR project centre.

### HOW TO PLAY

The scrolling screen displays you, your enemy and the various obstacles you encounter. Your score, lives remaining, oxygen level, and any weapons collected are also shown.

**BONUS PODS:** These can contain either an oxygen bonus, a score bonus, or a weapon bonus

**WEAPONS:** At the start of the game your only weapon is your robotic arm. There are a further five weapons to collect, and the use of each will be obvious. The Smart Bomb is the only weapon that uses a special key other than left, right, up, down and fire. Should you be killed you will lose one of your weapons, but this can be re-collected.

**HINT:** Look before you leap. Shoot everything coming towards you and collect everything that floats away from you.

## CONTROLS

**SPECTRUM:** NORTHSTAR is compatible with KEMPSTON, CURSOR and INTERFACE 2/+2 joysticks.  
PREDEFINED keys are:

K – Left L – Right  
A – Jump up Z – Crouch down.  
**SPACE** – Fire P – Pause  
Q – Quit S – Smart Bomb

These keys can be defined by pressing **5** on the main screen. Press **6** to start the game.

**AMSTRAD & CBM 64/128:** Use a joystick or keys:

K – Left L – Right  
A – Jump Z – Crouch  
**SPACE** – Fire P – Pause  
Q – Quit S – Smart Bomb

Press **FIRE** to start the game.

Designed and written by Jon O'Brien.

CBM conversion by Sentient Software.

© 1987. Gremlin Graphics Software Ltd.

## EXOLON

by Raffaele Cecco

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood drenching action. Beads of sweat drip down your deathtrap pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Roll out a gun emplacement and pragmatic 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 A – Duck  
P – Right M – Fire  
Q – Jump or use a joystick

## 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 then a grenade or pulse bomb 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.

### PULSE BOMBS

As well as possessing great explosive power, these versatile bombs also produce an electro-magnetic pulse capable of rendering forces inoperable and disrupting enemy security systems.

### HYPER-ALLOY 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

Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations of more dangerous aliens.

Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

## TECHNICAL DATA

**Commodore 64** 50 frames per second  
High resolution scrolling  
3 dimensional parallax starfield  
**Spectrum** Multiplex Sprite processor  
25 frames per second  
High resolution multicoloured scrolling graphics  
3 dimensional parallax starfield  
**Amstrad** Myriad of sprites  
17 frames per second  
High resolution multicoloured scrolling graphics  
3 dimensional parallax starfield  
Myriad of sprites  
Rainbow colour processor

© 1987 Hewson Consultants Limited

## 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 Scorpion's 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 (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:

### SPACER

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

### GROUND INSTALLATIONS

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 – keep well 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 of more dangerous aliens.

Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

## KEYBOARD CONTROLS

Re – definable for direction

Pa – definable for shooting

Re – definable for bombing

Pause on/pause off P

Reset to beginning of game: CAP SHIFT/BREAK

© 1986 Namco Ltd

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4KS. Copyright subsists on this compilation. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Ihr jeweiliger Spielstand wird Ihnen am Beginn jeder neuen Ebene gezeigt. (Er ist im Spielfeld auf dem Bildschirm zu sehen.)

**PLUSPUNKTE:** Die Pluspunkte konnen in einem der folgenden drei Dinge bestehen:

Sauerstoffbonus.

Punktebonus.

Waffenbonus.

**WAFFEN:**

Zu Beginn des Spiels ist Ihr Robotarm Ihre einzige Waffe.

Darüberhinaus können Sie nun für weitere Waffen sammeln.

Nachdem Sie in Ihren Eiszit gelangt sind, wird sich Ihr Nutzen herausstellen. Die Smart Bombe ist die einzige Waffe, die eine besondere Taste benötigt – anders als die üblichen nach oben/nach unten/links/rechts/feuer-festen. Sollten Sie getötet werden, verlieren Sie einen Waffen, aber das kann wiedererlangt werden.

**TIP:**

Geben Sie acht, bevor Sie springen; schießen Sie auf alles, was sich auf Sie zubewegt und sammeln Sie alles, was von Ihnen wegtritt.

Sie erkennen, dass die lebenserhaltenden Maschinen nicht arbeiten und nur Ihre Robotermimik bewahren vor dem Erstklägungstd. Nun wissen Sie, was Sie zu tun haben. Sie müssen diese teuflischen Wesen vernichten und die lebenserhaltenden Reaktoren reaktivieren, indem Sie sich zu dem Zentrum der NorthStar – Station durchschlagen.

**KONTROLLEN**

**SPECTRUM:** Mit NorthStar verwendbare Joysticks:

1. KEMPSTON 2. CURSOR und

3. INTERFACE 2/+2. Vorbestimmt Tastatursteuerungen:

K – Links L – Rechts

A – Springen Z – Ducken

SPACE – Feuer P – Pause

Q – Spielabbruch S – Smart Bombe

Die Tastatursteuerungen können neu definiert werden, wenn Sie 'F' auf die Hauptbildschirmdrucktaste drücken. Sie starten das Spiel. Indem Sie die Taste 'G' drücken.

**SCHNEIDER und CBM 64/128:** Joystick oder:

K – Links L – Rechts

A – Springen Z – Ducken

SPACE – Feuer P – Pause

Q – Spielabbruch S – Smart Bombe

Sie starten das Spiel, indem Sie die FEUERKNOPF drücken.

© 1987. Gremlin Graphics Software Ltd.

## ZYNAPS

By Dominic Robinson and John Cumming

## SCENARIO

Zynaps is a shoot-em-up set in an 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 coriines through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, our hero 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 (Spectrum and Amstrad versions only). During the titles sequence:

**Spectrum**      **Commodore**      **Effect**

Keys 1 & 2      F1      Select one or two player game

## DIE FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fünf gefährlichen Formen auf:

**RAUMSCHIFFE**  
Kleine Flugkörper, die in der Regel mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone, mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschädlich gemacht werden können. Homing-Raketen können nicht "anbändeln".

**BODENINSTALLATIONEN**  
Gefährliche planeten gebundene Verteidigungsanlagen können nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

**FEINDLICHE KOMMANDOSCHIFFE**  
Große Flugkörper, schwer bewaffnet und gut geschützt. Zur Vernichtung sind mehrere Treffer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich.

**MUTTERSCHEIFFE**  
Riesengroße Dinger von derselben Machart wie die Kommandoschiffe – aber eben um einiges gewaltiger!

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

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

**PUNKTE**  
Punkte gibt es für das Abknallen von einzelnen Aliens; Spezialprämien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefährlicher Feinde verliehen.

Zusätzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 1000 Punkten und danach jeweils bei 20000 Punkten sichern.

## TECHNISCHE DATEN

**Commodore 64** 50 Rahmen pro Sekunde  
Hochauflösende Scrollfunktion 3-dimensionale Parallax-Sternenfeld  
Multiplex-Sprite-Prozessor

**Spectrum** 25 Rahmen pro Sekunde  
Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik  
3-dimensionale Parallax-Sternenfeld

**Schneider** 17 Rahmen pro Sekunde  
Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik  
3-dimensionale Parallax-Sternenfeld  
Myriaden von Sprites  
Regenbogenbrain-Prozessor

© 1987 Hewson Consultants Limited

## CYBERNOID

### SPIELHINTERGRUND

Die Bündnisagerepots sind von Piraten überfallen worden, die wertvolle Mineralien, Juwelen, Munition und die neusten Kampfwaffen auf sich gerissen haben. Sie sind vom Bündnis beauftragt worden, die Fracht aufzuspüren und sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zum Lagerdepot zurückzubringen. Wenn Sie erfolgreich sind, werden Sie mit Extrapunkten und einem zusätzlichen Schiff belohnt.

Das Piratenschiff hat sämtliche planetarischen Verteidigungssysteme aktiviert, die Sie, wie auch die Piraten selbst überwinden müssen. Falls es Ihnen nicht gelingen sollte, innerhalb der Zeitgrenze das Depot zu erreichen, oder falls der Wert Ihrer wiedererlangten Fracht unzureichend ist, müssen Sie eines ihrer Cybernoldschiffe einbüßen.

### STEUERUNGEN

Fehlerkontrolltasten wie folgt: oder verwenden Sie den Joystick:

Links = O

Rechts = P

Nach oben = Q

Feuer = SPACE (LEERTASTE)

Pause = Drücken Sie CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)

CTRL P (Schneider, C64)

Um das Spiel abzubrechen, drücken Sie gleichzeitig 5, 6, 7, 8, 9 und 0

### SPIELABLAUF

Wenn ein Piratenschiff zerstört worden ist, lässt es seine gestohlene Fracht fallen. Manövriren Sie Ihr Schiff über den Gegenstand, um ihn wiederzuerlangen. Bestimme Gegenstände ändern das Aussehen Ihres Schiffes. Diese Gegenstände bieten eine äußere Waffe, die bei schwierigen Situationen verwendet werden kann. Gelegentlich wird ein Piratenschiff, wenn es zerstört worden ist, einen gelben Behälter fallenlassen. Dieser Behälter erhöht, wenn er erlangt wird, die Menge der momentan ausgewählten Waffe um eine.

### SCHAUFELD

Von rechts nach links sieht die Schaufeldauswahl folgendermaßen aus:

1. Zeigt die Anzahl der übriggebliebenen Schiffe.

2. Die obere Zahl zeigt Ihren momentanen Punktstand an. Die unterste Zahl zeigt den aktuellen Wert der Ladung, die Sie wiedererlangt haben, an.

3. Zeigt die momentane Waffent in Textform an. Die Zahl auf der linken Seite gibt die Anzahl der jeweiligen Waffe, die Sie haben, an. Rechts die Zahl zeigt die maximale Lagerkapazität für die momentane Waffe an.

4. Der farbige Graph gibt an, in welcher Zeit Sie den Endstand des Depots erreichen müssen. Wenn der Graph völlig verschwindet ist Ihre Zeit abgelaufen.

### WAFFENARTEN

Tasten 1, 2, 3, 4 oder 5 wählen die Waffart Ihres Schiffes:

1 — **BOMBS (BOMBEN)** — Zerstören große Verteidigungsgeräte.

2 — **IMPACT MINES (BINSCHLAGMINEN)** — Wenn sie auf einen strategischen Punkt auf dem Bildschirm platziert werden, bringen sie das Piratenschiff zum Halten.

3 — **DEFENCE SHIELD (ABWEHRSHIELD)** — Macht Ihr Schiff zeitweilig unbesiegbar.

4 — **BOUNCE BOMBS (SPRING BOMBEN)** — Springen auf dem Bildschirm hin und her und zerstören alle Geschützstände, die sie berühren.

5 — **SEEKER (SUCHER)** — Macht die Beute ausfindig

Halten Sie FEUER nach unten, um die gewählte Waffe zu aktivieren.

© 1988. Hewson Consultants

## VENOM STRIKES BACK™

CRM 64/128  
**DEV AUS WILBILDSCRISM**

1. Drücken Sie die F3-Taste oder den **FEUERKNOPF**, um zum Auswahlbildschirm zu gelangen.

Anmerkung: Falls innerhalb von 10 Sekunden keine Taste gedrückt wird, schaltet das Programm automatisch in den Attrakt-Modus um.

Ein einfacher Druck auf den **FEUERKNOPF** bringt Sie wieder in den ersten Screen.

**AUSWAHLEN**

1. Wählen Sie mit der F3-Taste aus, ob Sie alleine oder zu zweit spielen wollen.

Anmerkung: Wenn Sie zu zweit spielen wollen, brauchen Sie zwei Joysticks.

2. Wählen Sie mit der F5-Taste die Schwierigkeitsgrad: leicht – mittel – schwer.

3. Drücken Sie die F1-Taste oder den Feuerknopf, wenn Sie anfangen wollen.

Anmerkung: falls innerhalb von 10 Sekunden keine Taste gedrückt wird schaltet das Programm automatisch in den Attrakt-Modus um. Ein einfacher Druck auf den **FEUERKNOPF** bringt Sie wieder in den ersten Screen.

**JOYSTICK-KONTROLLEN**

1. Bewegungen von Solvalu auf dem Bildschirm.

• Vorne/nach: Joystick nach vorne

• Rückwärts: Joystick nach hinten

• Rechts: Joystick nach rechts

• Links: Joystick nach links

2. Beschüß des feindlichen Schiffes

• Schießen: **FEUERKNOPF** drücken

• Dauerfeuer: **FEUERKNOPF** heruntergedrückt lassen

• Schnellfeuer: **FEUERKNOPF** schnell hintereinander herunterdrücken. Sie erreichen dadurch eine schnellere Dauerfeuer als bei Dauerfeuer.

3. Bombardieren: feindliche Anzüge

• Joystick herunter drücken und **FEUERKNOPF** beladen

• Danach **FEUERKNOPF** wieder loslassen (Pro Knopfdruck und Loslassen wird eine Bombe abgeworfen)

• Dauerwurf: **FEUERKNOPF** bei heruntergedrücktem Joystick ebenfalls ständig heruntergedrückt lassen.

**SCHLUßBILDSCHRISM MIT PUNKTSTAND-ANZEIGE**

Wenn Sie die F3-Taste drücken, erscheint wieder der erste Screen.

2. Wenn Sie die F5-Taste drücken, erscheint der Auswahlbildschirm.

3. Das dreimalige Drücken des **FEUERKNOPFS** startet das Spiel

Anmerkung: falls innerhalb von 10 Sekunden Keine Taste gedrückt wird schaltet das Programm automatisch in den Attrakt-Modus um.

Ein einfacher Druck auf den **FEUERKNOPF** bringt Sie wieder in den ersten Screen.

**LE JEU**

L'écran vous expose l'ennemi et les obstacles divers que vous rencontrerez, votre score et le nombre de vies qu'il vous reste sont exposés sur le haut de l'écran. La quantité d'oxygène qui vous reste est exposée sur le bas de l'écran et toutes les armes que vous avez rammassées sont exposées juste au-dessus de cela.

Le niveau sur lequel vous êtes est exposé au début de chaque niveau (ceci est démontré sur l'écran dans la partie jeu).

**LES COSES BONUS**

Tous ces bonus peuvent contenir une des trois choses suivantes: Bonus oxygène, Bonus score, ou Bonus arme.

**LES ARMES**

Quand vous commencez le jeu, la seule arme que vous possédez est votre bras robotique. Il y a cinq autres armes que vous pouvez recréer – leur usage c'est évident lorsqu'elles sont récoltées.

La bombe maléfique est la seule arme qui exige une touche spéciale autre que les touches normales (vers le haut, vers le bas, droite, gauche et tirer). Quand vous êtes tué vous perdez une de vos armes mais vous pouvez la récupérer encore.

**TUYAU**

Regardez avant de sauter, tirez sur tout ce qui vient vers vous et récoltez tout ce qui flotte au loin de vous.

**LES COMMANDES**

**SPECTRUM**

Les manches à balai compatibles avec NorthStar sont:

1. Kempston. 2. Cursor. 3. Sinclair. Les commandes de clavier définies à l'avance sont:

• G - Gauche      L - Droite

• A - Saut      Z - S'accroître

• ESPACEMENT - Feu      P - Pause

• Q - Quitter le jeu      S - Bombe Malicieuse

Les commandes de clavier peuvent être définies à nouveau en appuyant sur S sur le menu principal. En appuyant sur G sur le menu principal le jeu commence.

**AMSTRAD & CBM64/128**

Utilisez manche à balai ou clavier

K - Gauche      L - Droite

A - Saut      Z - S'accroître

ESPACEMENT - Feu      P - Pause

Q - Quitter le jeu      S - Bombe Malicieuse

Appuyez sur **FEU** pour commencer le jeu.

© 1987 Gremlin Graphics Software Limited.

## SPACE ACE

TRANTOR™

ZYNAPS

EXOLON

CyberNoid

VENOM STRIKES BACK™

NORTHSTAR

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CRM 64/128

CASSETTE:

Introduire la cassette dans le magnétophore. Appuyer simultanément sur SHIFT et RUN/STOP puis la touche PLAY. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE:

Introduire la disquette. Tapez LOAD\*\*\*, B1 et frappez RETURN.

Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**SPECTRUM 48K/+2**

Tapez LOAD\*\*\* et frappez ENTER puis la touche PLAY pour activer le magnétophore. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**SPECTRUM 128K/+2**

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

**AMSTRAD**

Utiliser le CHARGEUR comme d'habitude.

**CASSETTE:**

Introduire la cassette dans le magnétophore. Appuyer simultanément sur CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER.

Puis enfourcer la touche PLAY du magnétophore et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE:**

Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez RUN/DISK et frappez ENTER. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**SCORE**

Detruire des obstacles à l'aide de grenades

Ennemis de grande dimension

Piles ennemis

Salves de missile

Passer à travers les balles

Pa.s à travers les tirs combines

Détruire un module de téléguidage de missile

150 points

150 points

50 points

2000 points

3000 points

1000 points