

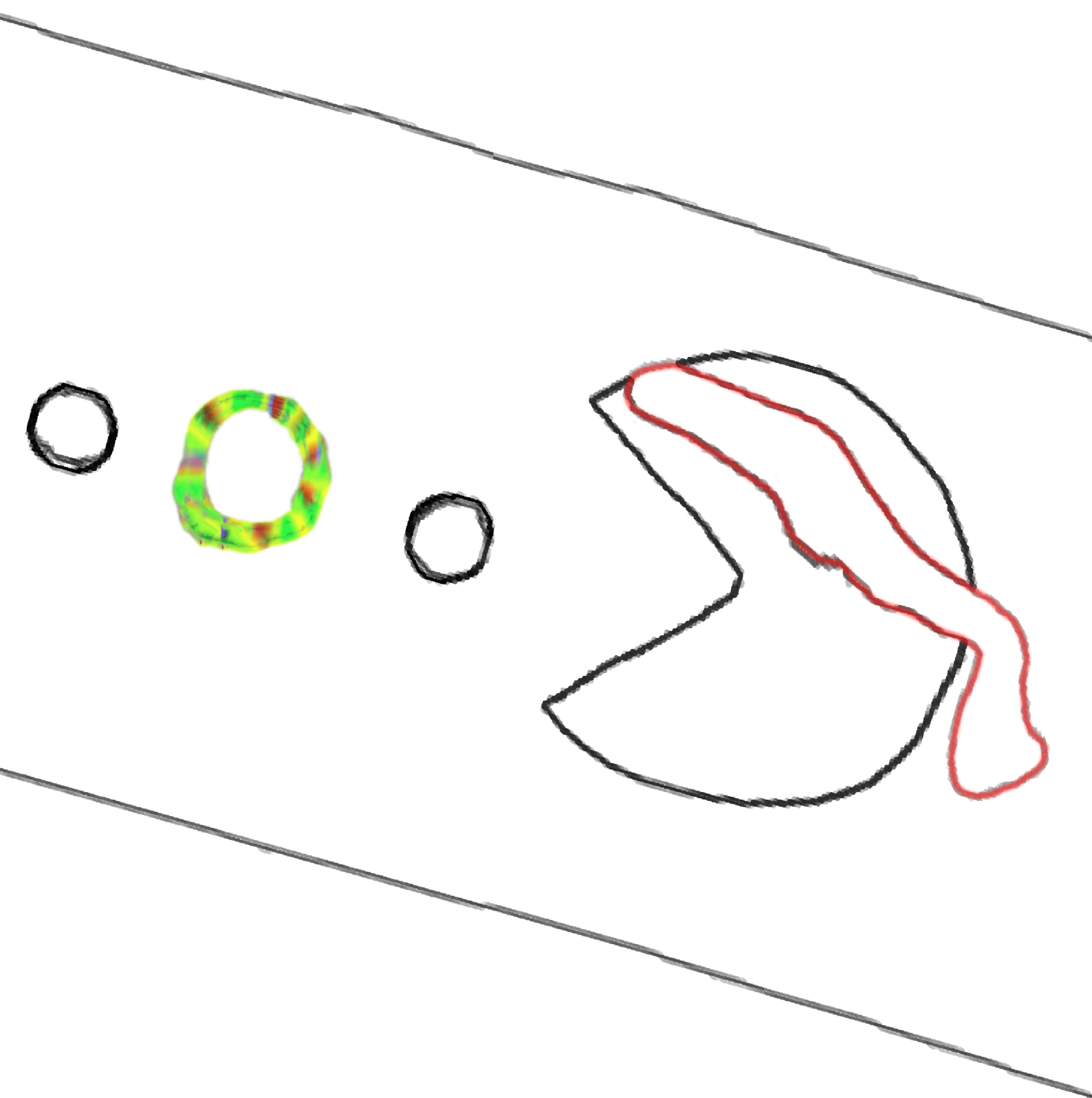
SPAC MAN

by Sergio Zanotti



Game
Manual

for the Texas Instruments TI-99/4A + 32K



Index

English..... pag. 1

Italiano..... pag. 10

The Backstory

Paclandia is more haunted than ever: hordes of ghosts roam its picturesque labyrinths. No one is aware of the reason that drives them to do so, but it is speculated that they are guarding small seeds called 'Dots' which grow in the labyrinths...

The fact is that panic is dominating the streets of the town and, moreover, the ghosts are detrimental to tourism (there aren't many people who like visiting places with creatures that can kill with just a touch!).

Paclandia's most famous star is doing his best to try to clear the labyrinths in order to restore peace and order to the which the people were used to, but there are too many, and he is not able to fix things alone. Fortunately, thanks to word of mouth between friends and friends of friends, the people managed to track down a distant and unknown cousin of the famous yellow ball, a hero without fears and with the strength and courage it takes... his name?

Spac-Man!



Like all members of his kind, he too is fond of dots, but unlike the others, he doesn't care much for fruit: there's too much fructose, and he cares about always being in shape (a.k.a. plump) like his favorite movie hero, whom he loves to imitate by always wearing a red bandana. His fixation leads him to a more "drastic" approach when dealing with ghosts.

On the day his mission begins, wearing his bandana, he leaves the house and heads towards the entrance of the labyrinth. Here, he meets the wise grandfather of the city who warns him of the danger he will face...

Aim of the Game

Drive away the ghosts by eating all the dots in the maze so that, once you are done, you will move on to the next maze. The area patrolled by *Spac-Man* is composed of eight labyrinths... but be careful! The dots grow back quickly and you will have to repeat the round over and over again if necessary.

Spac-Man, being a man(?) of action, had special blocks installed in all the mazes and indicated by a question mark, just to make his job more exciting. These are able to randomly spawn and either help or hinder.

Spac-Man will start the game with three lives available. The only way he can lose one, is by being touched by a ghost. With a little luck, the bonus block will be able to add new ones (up to a maximum of 6).

Needless to say, if you run out of lives, the game will end and that will mean that the ghosts have prevailed.

The Controls

Spac-Man has very complex technical control that requires the combination of 16 keys and the simultaneous use of 2 joysticks, and requires time and dedication to achieve full mastery!

However, in this specific game, you will be able to control it using only one joystick! Move it in the direction you want the combative *Spac-Man* goes and press fire for multiple purposes, including starting the game and using the bonus block items.

Spac-Man will never stop, unless he is facing a wall. Selecting a different direction (to the one in which he is moving) will change the direction at the first useful junction (unless the maze has been frozen; see **bonus** chapter).



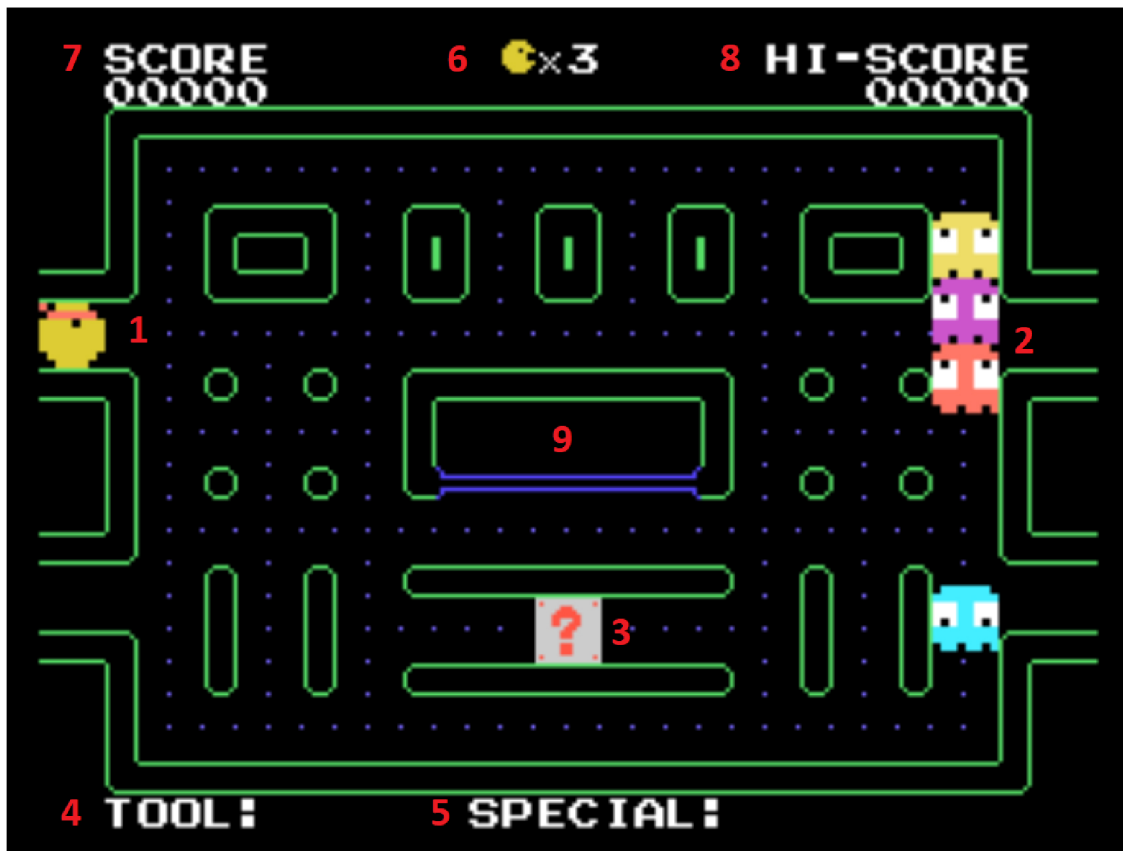
The Game World

Spac-Man will have to go through several labyrinths. Even if the arrangement of the walls may be different, you will find some constant things:

- **Dots galore.** In this area of Paclandia, the dots are luminescent. No one knows why, however extensive testing have determined that they are not radioactive. Each eaten dot will award 10 points;
- Ghost **holes** are where they reside and where they return to regenerate when *Spac-Man's* fury comes upon them. They are recognizable by the blue non-door that only ghosts can pass through. In some cases they all live (so to speak) in the same hole, and in others, each ghost will have its own;
- **The tunnels:** these can transport *Spac-Man* from one to the opposite side of the labyrinth. Warning: ghosts can also pass through them!;
- **The bonus blocks,** which fortunately only react to *Spac-Man's* contact with them.



In the following image, you can see a preview of the first maze that *Spac-Man* will have to face, with items numbered in red.



1. Our hero, **Spac-Man**, in his battle gear;
2. **Ghosts**. There are four, and all of them are bad. There is also a fifth that may sometimes hide between the dots to prank *Spac-man*.
3. **The bonus block**. When *Spac-man* passes over it, he deals out a bonus random (see dedicated chapter);
4. **TOOL**. Indicates the weapon in *Spac-man*'s possession. Boots, bombs and traps, if any, will be indicated here;
5. **SPECIAL**. Indicates a condition that alters the game to be for or against *Spac-man*;
6. The amount of **lives** *Spac-man* has left. When the counter reaches zero, all lives have been lost and the game ends;
7. **Score**. Do things to increase it. The score can only decrease when hit with Special "*Indigestion*" ;
8. **Highest Score**. Until you reboot the TI-99, the highest score achieved among all the games played will be indicated here;
9. **Hole**. Ghosts live here and come back to regenerate and/or stay hidden under certain circumstances. Each level has its own layout of the potholes: they are recognizable by the blue '*non-doors*' that only the ghosts can cross..



For anyone wishing to analyse the topic of "**ghosts**" more deeply...

Some say that they are always the same four ghosts that go around all the labyrinths, but we don't believe it.

They are very primitive creatures: they **see** *Spac-Man* → they **eat** *Spac-Man*. As long as they are far away, they still mind their own business, but if you get too close, they will not hesitate to start the chase.

Luckily they are not very fast and it is possible to lose them. But be careful not to get trapped in a bad situation, as it could be very difficult to escape that situation...

Spac-Man can come into possession of bonuses capable of damaging ghosts and forcing them to return to their holes to regenerate.

There are five ghosts per labyrinth. Four are clearly visible, while the fifth is a mischievous specter who could take the shape of a dot, while having fun teasing *Spac-Man*. By superior and unquestionable laws, this ghost can and must be eaten. It will be worth the greatness of *500 points*.



The BONUS Block



It seems that *Spac-Man* has recovered these blocks in another world full of mushrooms, pipes, dragons, turtles and princesses. They are curious little things into which you can insert aids (or impediments) that are released when needed.

Spac-Man just walks over it when the question mark is red to obtain something that can either help or hinder him in his mission. The block will then turn off, switching the question mark's colour to black. However, it will take a few seconds for it to be able to recharge and turn back on... It'll then be ready to release something else.

There are two categories of objects which could be encountered: **Tools** e **Special**. '**Tools**' are objects that can be activated with the fire button while '**Specials**' can be aids or temporary impediments that will affect the balance of the game.

All objects that could come up are listed on the next page.

TOOLS:

- **BOOTS**

Because it is commonly known (?) that ghosts can be chased away by throwing a big boot at them, this tool will arm *Spac-Man* with two of these! They will be heavy, fast and coloured a nice bright red ;

- **TRAP**

The trap has the power to capture a ghost for the entirety of the level and can only be placed in areas free from dots. All it takes is a ghost passing over it; the imprisonment is immediate, and is a place from which the ghost can only meditate on its non-life while observing the action that takes place in the labyrinth. Should *Spac-Man* lose a life, the trap will still remain in place, regardless whether it is full or empty. The Bonus block only releases one of these per level, as it is the only effective measure against the 'angry' ghost special (*explained later*). Extra points will be awarded if you manage to capture a ghost in an altered state (eaten, angry, etc.)

- **BOOM!**

An unexpected and intense white light will leave the ghosts in metaphorical spiritual underwear, forcing them to return to their respective holes in order to regenerate their ethereal body.

SPECIAL:

- **EXTRA LIFE**

There's not much else to add except to warn you that they won't be offered freely and that *Spac-Man* won't be able to accumulate more than 6 lives;

- **ICE WALLS**

For just a few seconds, the maze will be covered in a thick layer of ice and turn white. Once *Spac-Man* is in motion, he will no longer be able to choose the direction in which he is going, and he will only stop if he slams his face against a wall. You will have to take care not



to collide with one of the ghosts during this phase (*unless you have a spare boot*);

- **TOO MANY!**

If you eat too much then you must face the consequences, you know... For *Spac-Man* it means literally going '**green**' with nausea and throwing up the eaten dots, in every sense of the word. Of course, you will lose points for every dot you put back in place;

- **RUN!**

It won't happen often, but it is possible that the ghosts (increasingly annoyed at the intruder in their labyrinth) will become completely red with anger and meaner than usual! Wherever they are in the maze, they will all run towards *Spac-Man* together! You can only try to escape without being surrounded! It will be useless to throw shoes and bombs at them, and only a trap could help (its use will reward you with a nice bonus score). Thankfully, this anger is short-lived.

- **FREEZE!**

The ghosts will instantly stop for a few seconds, but still keep a close eye on *Spac-Man*. You can get close to them but touching them remains a risk! They will remain vulnerable to shoes and bombs.

- **EAT'EM ALL**

Inside the bonus block there will also be some pills belonging to Paclandia's original inhabitants, that allow you to eat ghosts. When they turn grey, you can even go and eat them! They seem to be very tasty. As long as they are in that state, they will move slower and run away from *Spac-Man*. Moreover, once eaten, they will have the decency to stay in their holes until the end of the alteration (which will last 8 seconds). There will be no warning when the effect is about to wear off, so be careful not to get carried away. The first ghost eaten will award 100 points, the second 200, the third 400 and the fourth 800. They are vulnerable to shoes, traps and bombs;

- **PESKY DOT**

Here is the mischievous spirit. When this Special happens, the fifth ghost will take possession of a dot taking its shape. It will be impossible to know which of those present he will possess, but it will be confirmed



towards the end of the level, when only a few dots are left over. When you notice a dot bigger than the others, it will be him! To finish the level, you will have to eat him for strength, but it will make things very difficult by moving away and escaping every time you try to eat it;

- ***DARK DOTS***

Since the job seemed too easy to *Spac-Man*, he also captured a way to "turn off" all the dots and make them invisible, found in the bonus block. With this rare "Special", you will have to continue blindly in order to eat all the remaining dots. If successful, 30 extra points will be added at the end of the level, in addition to the base score of the dots, for each dot eaten when the mode was activated. However, if a life is lost, the game will resume with the dots in their original, visible state. In the next maze, the dots will always be visible. If you feel particularly lucky (or unlucky, depending on your point of view), you can try to pass over the bonus block to try your luck with the remote possibility of being able to relight the dots by obtaining "***GLOW PILLS***". Be aware that you could also pick up a bomb... and in this case, let's say that a few moments of lightning will always come in handy.



End of Game

This game could go on forever. You can test your skills trying to reach the highest score you can. Once you run out of lives though, end of story. The **game over** screen will appear and, if your performance was good enough, you will be notified of the new maximum score. Otherwise too bad; you will return to the title screen..



This is what awaits you when you have used up all the available lives

ITALIANO

La Storia

Paclandia è più infestata che mai da orde di fantasmi si aggirano all'interno dei suoi pittoreschi labirinti. Nessuno è a conoscenza del motivo che li spinge a farlo, si ipotizza che stiano facendo la guardia a dei piccoli semini chiamati 'Dots' (puntini), che crescono proprio al loro interno...

Fatto sta che il panico la fa ormai da padrone tra le strade della cittadina e, per di più, i fantasmi stanno facendo diminuire il turismo (sembra come se a molte persone non piaccia visitare luoghi con creature che ti possono uccidere anche solo sfiorandoti!).

Colui che era la più celebre Star di *Paclandia*, sta facendo del suo meglio per cercare di ripulire i labirinti in modo da riportare l'ordine e la tranquillità alla quale il popolo era abituato, ma i fantasmi sono davvero troppi e lui da solo non può farcela a sistemare le cose. Fortunatamente, e grazie al passaparola tra amici e amici degli amici, qualcuno è riuscito a rintracciare un lontano e sconosciuto cugino della famosa pallina gialla, un eroe senza paure e dotato della forza e del coraggio necessari... il suo nome?

Spac-Man!



Come tutti quelli della sua specie anche lui è ghiotto di puntini, ma a differenza di altri suoi simili non ha particolare interesse per la frutta... Troppo fruttosio, e lui ci tiene ad essere sempre in forma (cioè rotondo) come il suo eroe del cinema preferito, che gli piace imitare indossando sempre una bandana rossa. Questa sua ossessione lo porta a un approccio più "drastico" nell'affrontare i fantasmi.

Nel giorno in cui la sua missione ha inizio, indossata la sua bandana, esce di casa e si dirige verso l'entrata dal labirinto, dove incontra il saggio nonno della città, che lo avverte del pericolo a cui andrà incontro...



Scopo del Gioco

Si devono allontanare i fantasmi mangiando tutti i puntini del labirinto e, una volta terminato, si passerà al labirinto successivo. L'area pattugliata da *Spac-Man* è composta da otto labirinti, ma attenzione! I puntini ricrescono velocemente e potrebbe essere necessario ripetere il giro più e più volte.

Essendo *Spac-Man* un uomo(?) d'azione, per rendere il lavoro più eccitante, ha fatto installare dei blocchi speciali posizionati in tutti i labirinti e indicati da un punto interrogativo. Questi sono in grado di distribuire, in modo, totalmente casuale, aiuti o impedimenti.

Spac-Man inizierà il gioco con tre vite disponibili e l'unico modo in cui potrà perderne una sarà l'essere toccato da un fantasma. Con un po' di fortuna i blocchi bonus potranno regalarne di nuove (sino a un massimo di 6).

Neanche a dirlo, finite le vite a disposizione, il gioco avrà termine, e questo starà a significare che i fantasmi avranno avuto la meglio.

I Controlli

Spac-Man ha un controllo tecnicamente molto complesso, che necessita la combinazione di 16 tasti e l'uso simultaneo di 2 joystick, richiede tempo e dedizione per essere padroneggiata al meglio!

Si potrà però, nel nostro caso, avere la possibilità di controllarlo usando un solo joystick! Muovilo nella direzione in cui vuoi che si diriga l'arrabbiatissimo *Spac-Man* e premi fuoco per fare... 'cose' (come per esempio iniziare la partita e utilizzare gli oggetti rilasciati dai blocchi bonus).

Spac-Man non si fermerà mai, a meno che non si trovi davanti a un muro. Indicando una direzione diversa da quella in cui si sta muovendo, lui cambierà direzione alla prima svolta utile (a meno che non ci sia il labirinto ghiacciato. Vedi capitolo **bonus**).

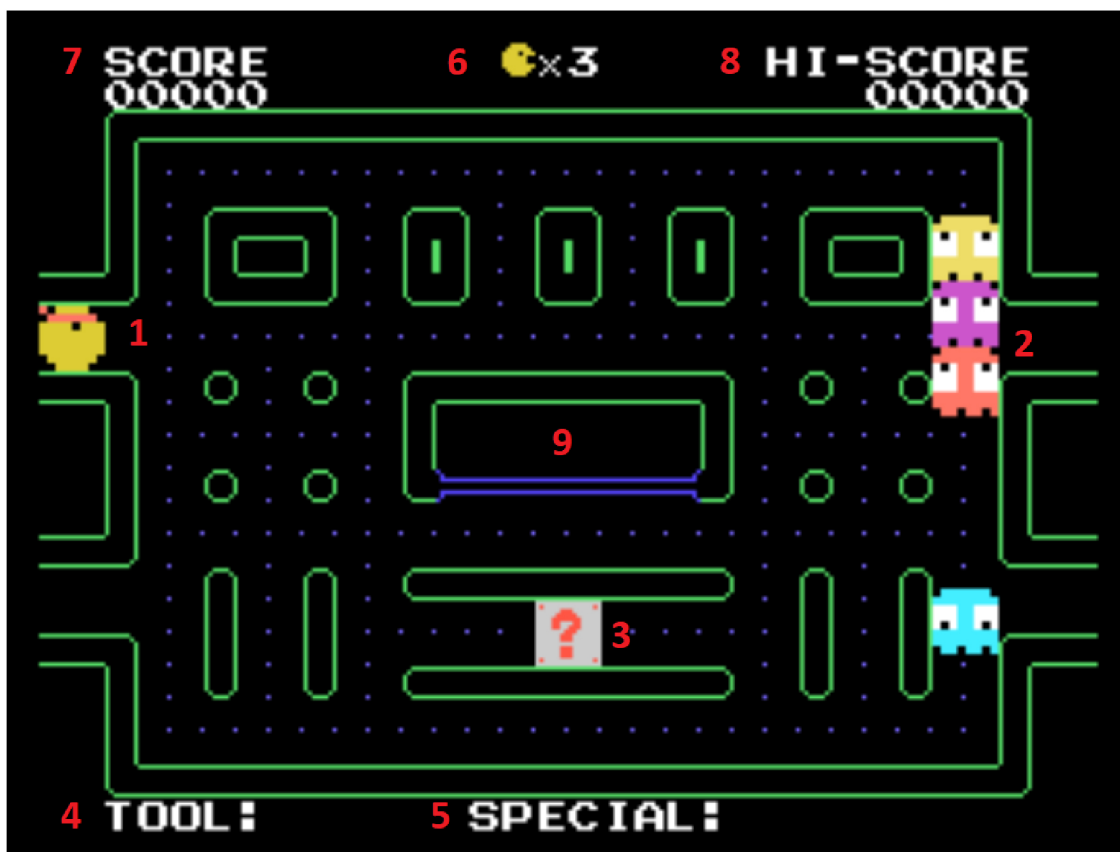
Il Mondo di Gioco

Spac-Man dovrà attraversare diversi labirinti. Anche se la disposizione dei muri sarà diversa, si troveranno alcune cose costanti:

- **Puntini a volontà.** In questa zona di Paclandia i puntini sono luminescenti. Nessuno ne conosce la ragione, comunque test approfonditi hanno stabilito che non sono radioattivi. Ogni puntino mangiato assegnerà 10 punti;
- **Le buche dei fantasmi,** sono il luogo in cui risiedono e dove tornano per rigenerarsi quando la furia di *Spac-Man* si abbatte su di loro. Sono riconoscibili per la non-porta blu che solo i fantasmi possono attraversare. In alcuni casi vivono (*si fa per dire*) tutti nella stessa buca, in altri ognuno ne avrà una propria;
- **I tunnel,** possono trasportare *Spac-Man* da un estremo all'altro del labirinto. Attenzione: anche i fantasmi sono in grado di attraversarli!;
- **I blocchi bonus,** che per fortuna reagiscono solo al passaggio di *Spac-Man*.



Nell'immagine alla pagina seguente, si può vedere un'anteprima, con elementi numerati in rosso, del primo labirinto che *Spac-Man* dovrà affrontare.



1. Il nostro eroe **Spac-Man** in assetto da battaglia;
2. **I fantasmi**. Sono quattro e sono cattivi. Poi c'è il quinto che a volte può nascondersi tra i puntini per fare dispetto a *Spac-man*.
3. **Il blocco bonus**. Quando *Spac-man* ci passa sopra ottiene un bonus casuale (vedi capitolo dedicato);
4. **TOOL**. Indica l'arma in possesso di *Spac-man*: Scarponi, bombe e trappole, se presenti, verranno indicate qui;
5. **SPECIAL**. Indica una condizione che altera il gioco a favore o a sfavore di *Spac-man*;
6. **Le vite** in possesso di *Spac-man*. Quando il contatore arriva a zero significa che avremo perso tutte le vite e il gioco avrà termine;
7. **Punteggio**. Fai cose per aumentarlo. Solo con lo Special "**Indigestione**" il punteggio potrà diminuire;
8. **Punteggio massimo**: Finché non si effettuerà un riavvio del TI-99, qui verrà indicato il punteggio più alto raggiunto tra tutte le partite giocate;
9. **Buca**: I fantasmi vivono qui e ci tornano per rigenerarsi e/o per rimanere nascosti in determinate circostanze. Ogni livello ha la sua disposizione delle buche, sono riconoscibili per le 'non-porte' blu che solo i fantasmi possono attraversare.

Volendo approfondire invece l'argomento "*fantasmi*"...

Delle malelingue dicono che sono sempre gli stessi che girano per tutti i labirinti ma noi non ci crediamo.

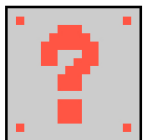
Sono creature molto elementari: **vedono** *Spac-Man* → **mangiano** *Spac-Man*. Finché sono lontani si fanno comunque gli affari loro, ma se ci si avvicina troppo non esiteranno a iniziare l'inseguimento.

Per fortuna non sono molto veloci e si può riuscire a seminarli. Attenzione però a non farsi intrappolare in una brutta situazione, arrivati a quel punto potrebbe essere molto difficile sfuggirgli...

Spac-Man può entrare in possesso di bonus in grado di danneggiare i fantasmi e costringerli a ritornare nelle loro buche per rigenerarsi.

I fantasmi sono cinque per ogni labirinto. Quattro sono ben visibili, il quinto è uno spettro dispettoso che potrebbe assumere la forma di un puntino divertendosi a prendere in giro *Spac-Man*. Per leggi superiori e insindacabili, questo fantasma può e **deve** essere mangiato. Varrà la bellezza di 500 punti.

Il Blocco BONUS



Pare che *Spac-Man* abbia recuperato questi blocchi in un altro mondo pieno di funghi, tubi, draghi, tartarughe e principesse. Sono oggettini curiosi nei quali possono essere trovati aiuti (o impedimenti) che vengono rilasciati all'occorrenza.

A *Spac-Man* basta passarci sopra quando il punto interrogativo è di colore rosso per ottenere qualche cosa che potrà però sia aiutarlo che ostacolarlo nella sua missione. Il blocco a quel punto si spegnerà facendo diventare il punto interrogativo di colore nero. Basteranno pochi secondi però affinché possa ricaricarsi e riaccendersi, pronto così per rilasciare qualcos'altro.

Potranno capitare principalmente due categorie di oggetti: **Tools** e **Special**. '**Tools**' sono oggetti attivabili col tasto fuoco mentre quelli '**Special**' possono essere aiuti o impedimenti temporanei che influenzeranno gli equilibri di gioco.

Nella pagina successiva sono elencate tutte le tipologie degli oggetti che possono essere rilasciati.

TOOLS:

- **BOOTS** – *Scarponi*

Poiché è risaputo (?) che i fantasmi possono essere scacciati tirandogli contro un grosso scarpone. Questo tool armerà *Spac-Man* con ben due di questi! Saranno pesanti, veloci e di un bel rosso brillante;

- **TRAP** – *Trappola*

La trappola sarà in grado di catturare un fantasma per tutta la durata del livello e potrà essere posizionata solo in zone libere da puntini. Basterà che un fantasma ci passi sopra e lei farà il resto imprigionandolo in una gabbia da dove potrà solo meditare sulla sua non-vita, mentre osserva l'azione che avviene nel labirinto. Nel caso che *Spac-Man* dovesse perdere una vita, la trappola resterà comunque in posizione (piena o vuota che sia). Una sola trappola per livello sarà rilasciata dal blocco Bonus, e questa sarà l'unica misura efficace contro lo special dei fantasmi 'adirati' (*spiegato in seguito*). Verranno assegnati punti extra in caso si riuscisse a catturare un fantasma in uno stato alterato (mangiato, adirato etc.);

- **BOOM!** – *Esplosione!*

Una luce bianca, inaspettata e intensa, lascerà i fantasmi in metaforiche mutande spirituali obbligandoli a tornare nelle rispettive buche in modo da poter rigenerare il loro corpo etereo.

SPECIAL:

- **EXTRA LIFE** – *Vita supplementare*

Non c'è molto altro da aggiungere se non avvisarvi che non capiteranno spesso e che *Spac-Man* non potrà accumulare più di 6 vite;

- **ICE WALLS** – *Pareti di ghiaccio*

Per pochi secondi il labirinto verrà ricoperto da uno spesso strato di ghiaccio e diventerà di colore bianco. Una volta che *Spac-Man* sarà in movimento non potrà più scegliere la direzione dove andare, si fermerà solamente quando sbatterà la faccia contro un muro. Bisognerà stare attenti in questa fase nel non entrare in rotta di collisione con uno dei fantasmi (*a meno che non si abbia uno scarpone di scorta*);



- **TOO MANY!** – *Indigestione*

Se si mangia troppo poi se ne pagano le conseguenze, si sa... Per *Spac-Man* significa diventare letteralmente ‘verde’ dalla nausea e rimettere, in tutti i sensi, i puntini mangiati. Naturalmente si perderanno punti per ogni puntino ‘rimesso’ a posto;

- **RUN!** – *Scappa!*

Non accadrà spesso, ma potrà capitare che i fantasmi (sempre più scocciati nell’averne un intruso nel loro labirinto) diventino completamente rossi dalla rabbia e più cattivi del solito! Ovunque essi si trovino nel labirinto, correranno tutti insieme verso *Spac-Man*, e si potrà solo tentare di scappare senza farsi accerchiare! Sarà infatti inutile tirargli contro scarpe o bombe, e solo una trappola potrà essere d’aiuto (nel qual caso si verrà ricompensati con un bel punteggio bonus). Per fortuna comunque, questa rabbia sarà di breve durata.

- **FREEZE!** – *Fermo lì!*

I fantasmi si fermeranno all’istante per qualche secondo, ma comunque terranno d’occhio *Spac-Man*. Ci si potrà avvicinare a loro ma sarà meglio non toccarli. Resteranno vulnerabili alle scarpe e alle bombe.

- **EAT’EM ALL** – *Magnateli!*

Dentro il blocco bonus dev’esserci finita anche qualche pillola di quelle tradizionali che permette di mangiare i fantasmi. Quando questi diventeranno grigi, sarà possibile divorarli (e pare siano molto gustosi!). Finché saranno in quello stato si muoveranno più lentamente e scapperanno da *Spac-Man*, e inoltre, una volta mangiati, avranno la decenza di restare nelle loro buche fino al termine dell’alterazione che durerà 8 secondi. Non ci saranno avvisi quando l’effetto starà per terminare, quindi attenzione a non farsi prendere la mano. Il primo fantasma mangiato assegnerà 100 punti, il secondo 200, il terzo 400 e il quarto 800. Sono sempre vulnerabili alle scarpe, alle trappole e alle bombe;

- **PESKY DOT** – *Puntinazzo*

Ecco lo spirito dispettoso. Quando capiterà questo Special, il quinto fantasma si impossesserà di un puntino prendendone le sembianze. Non si potrà sapere quale di quelli presenti sarà posseduto, ma si avrà riscontro verso la fine del livello, quando saranno presenti solo pochi puntini. A un



certo punto si noterà un puntino più grandicello degli altri, eccolo! Sarà lui! Per finire il livello si dovrà mangiarlo per forza, ma lui renderà le cose difficili allontanandosi ogni volta che si tenterà di farlo;

- **DARK DOTS** – Puntini scuri

Siccome a *Spac-Man* il suo lavoro sembrava troppo facile, si è fatto caricare nel blocco bonus anche la possibilità di “spegnere” tutti i puntini per renderli invisibili. Con questo raro Special si dovrà proseguire alla cieca nel riuscire a mangiare tutti i puntini rimanenti. In caso di successo però, alla fine del livello, oltre al punteggio base dei puntini, verranno addizionati 30 punti extra per ogni puntino presente nel momento dell’attivazione della modalità. Se invece si perderà una vita, si riprenderà con quella successiva con lo stato dei puntini ripristinato visibile. Nel labirinto successivo i puntini saranno sempre e comunque visibili. Se ci si sentisse particolarmente fortunati (o sfortunati, dipende dai punti di vista), si potrà tentare di passare sul blocco bonus sperando nella remota possibilità di poter riaccendere i puntini ottenendo “**GLOW PILLS**” (ma potrebbe anche capitare una bomba, e in tal caso diciamo che qualche attimo di lampi farà sempre comodo...)

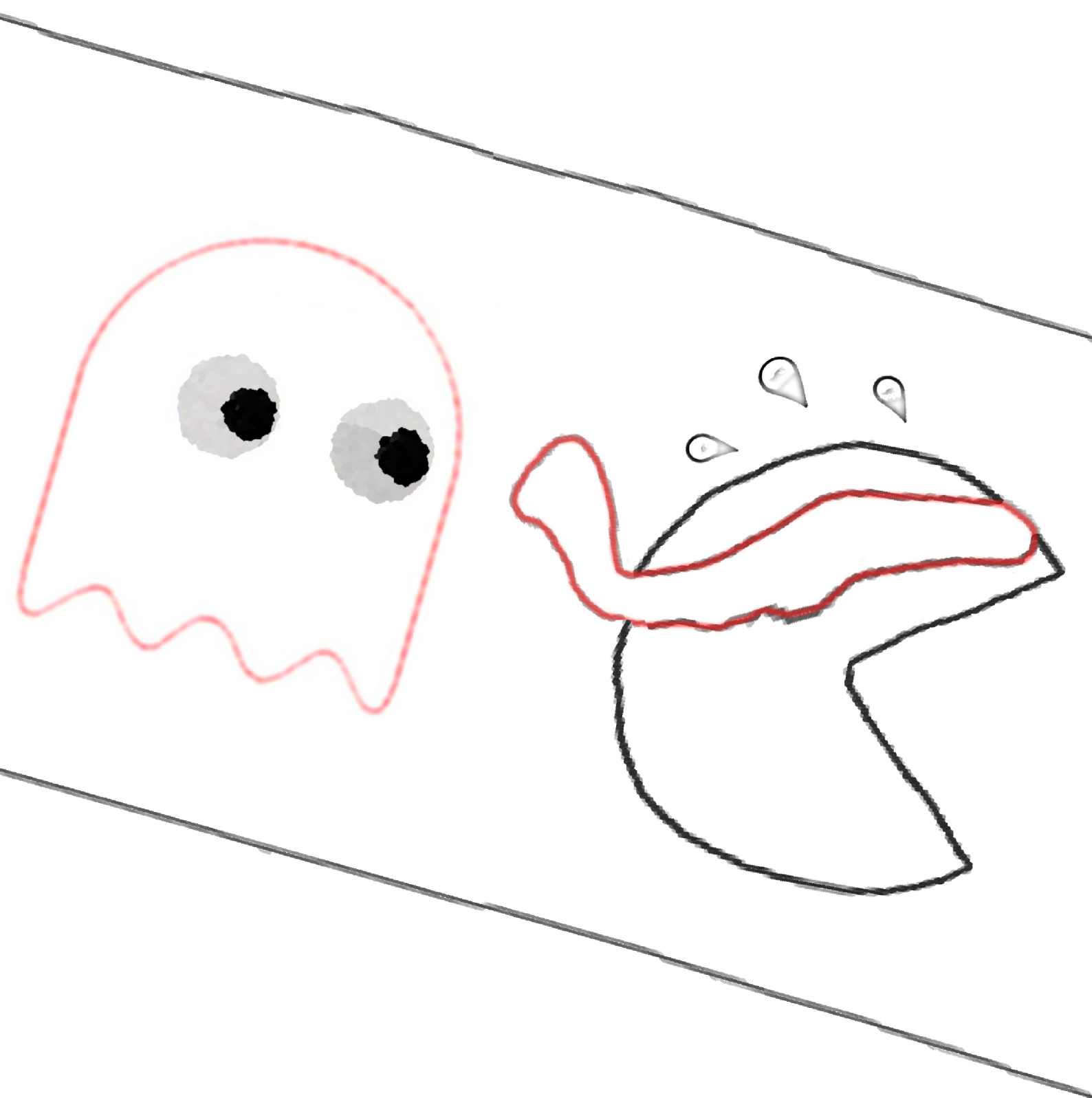


Fine del Gioco

Il gioco potrebbe andare avanti all'infinito, si potranno mettere alla prova le proprie abilità cercando di raggiungere il punteggio più alto possibile. Una volta terminate le vite però, fine della storia: apparirà la schermata di **game over** e, se si sarà stati abbastanza bravi, verrà notificato il nuovo punteggio massimo, oppure in caso contrario si tornerà semplicemente alla schermata del titolo iniziale.



Questo è ciò che ti attende quando avrai terminato tutte le vite a disposizione



Credits:

Designed and programmed by ***Sergio Zanotti*** – December 2022

A Special Thanks to:

- Great users of the Atariage.com Forum
- ***Ciro Barile*** from the *TI-99 Italian Users Club* (www.ti99iuc.it)
- ***Jan Szczypek*** from UK for the English Translation.