

Nintendo

CGB-ADTX-EUR

GAME BOY COLOR™

DEJÀ VU I & II

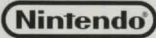
The Casebooks of Ace Harding



INSTRUCTION
BOOKLET

ONLY FOR
GAME BOY
COLOR

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



The name's Harding. Ace Harding.
I'm a private eye and a pretty good
one at that. The 1940's are a rough
time for gumshoes. The smart and
lucky ones, they get out of the
business, before the business gets
them. Me, I'm not too smart nor too
lucky. I've made more than a few
enemies. I got the cops on one
side, the mob on the other, and
sitting right between I got them
unlucky crooks and thugs that I've
helped put behind bars. Trust me,
being a private eye ain't no
love fest.

Anyway, I got this thing about look-
ing for trouble. It's never been
much of a problem until today.
Today trouble came looking for me...

DÉJÀ VU I&II

The Casebooks of Ace Harding

CONTENTS

Game Stories	2
Characters	4
CONTROLLER Function	6
SCREEN Function	6
COMMAND Function.....	8
SELF Button, SAVE Button	9
GAME OVER	10
NOTEBOOK Function	10
Hints.....	11
Blackjack	12

DÉJÀ VU CASE I

His name was Joey Siegel — my bookie, and yeah, I owed him more money than I could pay back in this or any other lifetime. Joey was the proud owner of a dive called Joe's Place until he turned up dead. Whoever killed Siegel has it out for me, because they framed me for his murder.

Things were already bad, but with my luck, you can bet that it was about to get worse. See, I was lying flat on my back on the broken tiles in the bathroom at Joe's, trying to figure out my own name. Next thing I know, I'm trapped in some sort of set up and I can't tell who's my friend and who's my foe. If I'm going to get out of this mess, I'll have to cure this amnesia and find Siegel's real killer before the cops find and pin the whole thing on me...



DÉJÀ VU CASE II

After solving the Siegel murder, I figured I was entitled to a little R&R. Okay, I hung around a little for the back slappin' and congratulations, but that was because nobody knew about the missing \$112,000 from Siegel's books. Nobody except mob boss Anthony Malone. How do I know about this? 'Cause one minute I'm in my office in Chicago and the next, I wake up in the bathroom of some casino in Las Vegas with a nasty concussion. Before I know it, Malone makes me a deal I can't refuse — find the money in one weeks time or get fitted with cement shoes.

Now, I'm not the smartest gumshoe in the world but it didn't take me long to make a choice. The only problem is — I have absolutely no idea where the dough is...



CHARACTERS

Ace Harding

You are Ace Harding, a one-time boxer turned Chicago-based private eye. You're accused of murder in Déjà Vu Case I. Two weeks later you'll need to recover \$120,000 of the mob's money in Déjà Vu Case II.

Joey Siegel

Even if he was a low-life, Siegel always tolerated Ace's bad credit and gambling habits. Siegel ran Joe's Place in Chicago until he was brutally murdered by an unknown assailant.

Anthony Malone

Underworld boss who runs operations around the country. Tony is grooming Danny Ventini to one day take over "the family business."

Danny Ventini

In the mob, Danny is called a "made" man. Informants suggest that this up-and-rising young gun is being groomed as Malone's successor, but others view Ventini as an impatient understudy.

Stogie Martin

Stogie is Malone's hit man. Word on the street is that Stogie is too dumb to be made as a wise guy, but Malone will give him a chance if he can successfully shadow Ace.

Thomas Bondwell

Bondwell was on to something big involving Ventini and the rackets in Chicago. Now he's a stiff on a slab in the city's morgue.

Sgt. McMurphy

Most folks figured that McMurphy was a crooked cop, but very few guessed that he was taking orders from someone higher in the precinct ranks.

Sugar Shack

Sugar is certainly no sweetie. Fresh out of the big house, she'll gladly return to prison if she has a chance to settle an old score.

Captain Carlston

Underworld bosses would love to have a private meeting with Carlston, but word is that this man only can be reached through a secret intermediary.



CONTROLLER FUNCTIONS

Control Pad: Choose a command or move the **POINTER**.

A Button: Select a command or object on the game screen.

B Button: Cancel a selected command.

SELECT: Not used.

START Button: Quickly repositions **POINTER** to the middle of the game screen.

SCREEN FUNCTION

MAIN Screen: What the action looks like from Ace's perspective.

POINTER: Use the **POINTER** to select Ace's actions. Select an action in one of the illustrated boxes by moving the arrow to the desired address or object. Press the **A** Button to use the object in connection with the selected command.. (Details on page 10) Note: To read



extensive inventory lists, use the Pointer to scroll through the menu. (Details in page 11)

SELF: Use the **SELF** Icon in conjunction with a selected command to use an item or command on Ace. (Details in Page 9)

SAVE: This option saves your current location in the game. After you save, you can begin a game where you left off instead of back at the beginning. (Details in page 9)

MAP Window: The red boxes on the Map Window show the locations of doors and other exits. If you can't open a door, you'll probably need to use a key or a special item. Use the Map Window to use exits you wouldn't normally see on the Main Screen.

TEXT Window: This window displays important dialogue, notes or descriptions of selected objects in your inventory.



COMMAND FUNCTION



EXAMINE: Select this command to examine objects or to review your notes.



USE: This command lets you use an item in your possession. Before you can use an item, you must have it in your hand. Use the **TAKE** command to pick up an item or an object. To take an item from your wallet or pocket, use the **OPEN** command before you select the **TAKE** command.



TAKE: Pick up an item or an object on the Main Screen.



OPEN: Open drawers and other objects, including doors, your wallet, or pockets.



CLOSE: Close an open drawer or door that is ajar.



SPEAK: Talk to the person you are pointing at on the Main Screen.



HIT: Hit an item or an object selected on the Main Screen. Use this command to knock someone out.



LEAVE: Remove items or incriminating evidence from your inventory.



MOVE: Move to other locations. Position the arrow on an exit on the Main Screen or Map Window, then press the **A** Button.

SELF FUNCTION/SAVE FUNCTION



SELF: The **SELF** command allows you to use an item on Ace. For example, after you take the coat, select it from the list in your Inventory, and then use the **SELF** command to put it on.



SAVE: The **SAVE** command records your current location in the game. To begin the game where you left off, choose the file you were playing and select **CONTINUE**. Select **NEW GAME** to start the game over from the beginning. If you start a new game in an old file, the old information will be lost.

GAME OVER

If you're defeated and you see a tombstone etched with Ace's name, you can choose the **CONTINUE** or **END** commands. **CONTINUE** allows you to begin the game a couple of steps before you died. Choose **END** and then restart the game to start the game from your last saved location in the save file.



NOTEBOOK FUNCTIONS

Use the arrow cursor to scroll down the lists and display items in your inventory. If you tap the **A** Button while the cursor is over a right or left arrow, you'll turn the page to other inventory or address listings that you have found throughout the game.

ADDRESS: The addresses you find in the game will take you to new locations. You'll have to take a taxi to reach an address.

PROPERTY: An inventory list of the items in your possession.

OTHER: Wallets, pockets and articles of clothing often conceal important items.

Use the **OPEN** command to open a compartment, then select the **TAKE** command to transfer the items to accessible places in your inventory.



HINTS

Always remember that you are the victim of a set up. Trust no one and question anything that anyone tells you.

Use the **EXAMINE** command to look at all the objects, no matter how ordinary, in every room and around every street corner. Remember to open all doors and drawers. Overlooking the smallest clues might eventually lead to a dead end.

Keep your wits about you in tense situations. This isn't the Wild West and you don't have the fastest draw or best aim. Know your limitations and use force as a last resort.

Information is your best weapon for surviving on these tough streets. Talk to as many people as possible, but beware of red herrings while you're fishing for clues.

Improvise and think of ways to overcome seemingly insurmountable obstacles. If you don't have a key to open a door, consider other objects that might serve as a key.



Remember that some buildings and rooms have more than one entrance.

If you find yourself at a dead end, retrace your steps back to other places that you have already explored. If you keep searching, you'll eventually stumble across a clue that you overlooked earlier in the game.

If you're still stuck after you've exhausted every alternative, visit our website at www.aceharding.com/gbc for clues and hints on how to win the game.

BLACKJACK

The dealer will explain the rules to Blackjack when you talk to him. If you missed his instructions, he'll gladly repeat it again for you here:

"The object is for your cards to add up to 21, without going over. First, I'll deal 2 cards. One face down, the other face up. Decide how much you want to bet, place your bet, then turn over your other card. If you think you can get closer to 21, you may ask for another card. This is called a "hit." You may "hit" up to 4 times. Be careful though, if you go over 21 you "Bust" and lose. If you hit 21, you win!



If you have less than 21 when you stop, you can still win if you beat my total, or if I bust. King, Queen and Jack cards- we call them "faces"- are always worth 10, and Aces can be worth 1 or 11. If you get a face card and an Ace, it's called Blackjack and you win 1.5 times your bet. Good luck!"

If you examine the dealer closely, you might recognize him from your boxing days. If you can jog his memory about who you are, you will find that the odds of winning will tilt heavily in your favor. If you run out of money, try searching the sands outside the casino, you never know what you may find blowing about in the wind! If you still find yourself down on your luck and penniless, try saving your game whenever you win and shutting it off if you lose. Keep returning to your saved game and accumulating cash until you think you have enough.

The name's Harding. Ace Harding. I'm a private eye and a pretty good one at that. The 1940's are a rough time for gumshoes. The smart and lucky ones, they get out of the business, before the business gets them. Me, I'm not too smart nor too lucky. I've made more than a few enemies. I got the cops on one side, the mob on the other, and sitting right between I got them unlucky crooks and thugs that I've helped put behind bars. Trust me, being a private eye ain't no love fest.

Anyway, I got this thing about looking for trouble. It's never been much of a problem until today. Today trouble came looking for me...

DÉJÀ VU I&II

The Casebooks of Ace Harding

Table des matières

Scénario des jeux	14
Personnages	16
Fonction de COMMANDE	18
Fonction à L'ÉCRAN	18
Fonction COMMANDES	20
Bouton SELF , Bouton SELF	21
GAME OVER	22
Fonction NOTE	23
Indices	23
Blackjack	24

CAS DÉJÀ VU I

Son nom était Joey Siegel, il était mon bookmaker et, bien entendu, je lui devais plus d'argent que je ne pouvais en amasser au cours de cette vie et de la suivante. Joey était le fier propriétaire d'un café, appelé Joe's Place, jusqu'à ce qu'on le retrouve mort. Celui qui a tué Siegel en avait contre moi car on m'a accusé de son meurtre.

Les choses allaient déjà mal, mais avec ma chance, vous pouvez parier qu'elles allaient empirer. Imaginez, je suis allongé à plat sur le dos, sur le carrelage cassé des toilettes de Joe's Place, essayant de me rappeler comment je m'appelais. Je réalise ensuite que je suis victime d'un coup monté et suis incapable de distinguer mes amis de mes ennemis. Si je veux avoir la moindre chance de m'en sortir, je dois absolument guérir mon amnésie et trouver le vrai assassin de Siegel avant que les flics ne me mettent le crime sur le dos...



CAS DÉJÀ VU II

Après avoir résolu le meurtre de Siegel, j'ai pensé que j'avais droit à un peu de vacances. Bon, je le reconnais, j'ai traîné un peu dans les parages pour le plaisir d'entendre les derniers applaudissements et recevoir les félicitations, mais c'était parce personne ne savait que 112000 dollars manquaient dans les livres comptables de Siegel. Personne à l'exception de Anthony Malone, patron de la pègre. Comme suis-je au courant ? A un moment donné, je suis dans mon bureau à Chicago et l'instant suivant, je me réveille dans les toilettes de l'un des casinos de Las Vegas victime d'une vilaine commotion. Avant même que je ne m'en aperçoive, Malone me fait une proposition que je ne peux refuser : trouver l'argent en une semaine ou me faire mettre des chaussures en ciment...

D'accord, je ne suis pas le détective privé le plus brillant au monde, mais je n'ai pas été long à faire mon choix. Le seul problème c'est que je n'ai pas la moindre idée de où se trouve le magot...



PERSONNAGES

Ace Harding

Vous êtes Ace Harding, un ancien boxeur devenu détective privé à Chicago. Vous êtes accusé de meurtre dans Déjà Vu Boîte I. Deux semaines plus tard, vous devez récupérer 112 000 dollars de l'argent des gangsters dans Déjà Vu Boîte II.

Joey Siegel

Bien qu'il ne fut pas un enfant de cœur, Siegel a toujours toléré les mauvaises habitudes de crédit et de jeu de Ace. Siegel dirigeait Joe's Place à Chicago jusqu'à ce qu'il soit brutalement assassiné par un assaillant inconnu.

Anthony Malone

Patron de la pègre qui dirige des opérations dans tout le pays. Tony forme Danny Ventini pour qu'un jour celui-ci prenne en main les « affaires de la famille ».

Danny Ventini

Dans le milieu de la pègre, on l'appelle Danny le poulain. Certains informateurs pensent que ce jeune loup qui monte est formé pour devenir le successeur de Malone, tandis que d'autres prennent Ventini pour une mauviette impatiente.

Stogie Martin

Stogie est le tueur de Malone. Selon les rumeurs, Stogie est trop stupide pour réussir, mais Malone lui donnera sa chance s'il arrive à prendre Ace en filature.

Thomas Bondwell

Bondwell était sur une grosse affaire impliquant Ventini et le racket à Chicago. A présent, il repose, raide et froid, à la morgue de la ville.

Sgt. McMurphy

La plupart des gens pensait que McMurphy était un flic pourri, mais très peu d'entre eux savaient qu'il recevait des ordres d'un supérieur de la police.

Sugar Shack

Sugar is certainly no sweetie. Fresh out of the big house, she'll gladly return to prison if she has a chance to settle an old score.

Captain Carlston

Les patrons du milieu clandestin seraient ravis d'avoir un entretien privé avec Carlston, mais celui-ci ne peut être joint que par un intermédiaire secret.



FONCTIONS DE COMMANDE

Manette multidirectionnelle: permet de choisir une commande ou de déplacer le **CURSEUR**.

Bouton A: sélectionne une commande ou un objet sur l'écran du jeu.

Bouton B: annule une commande sélectionnée.

Bouton Sélection: non utilisé.

BOUTON DÉMARRAGE: repositionne rapidement le **CURSEUR** au milieu de l'écran de jeu.



SCREEN FUNCTION

MAIN SCREEN (ÉCRAN PRINCIPAL): l'action telle que Ace laperçoit.

POINTER (CURSEUR): utilisez le **CURSEUR** pour sélectionner les actions de Ace. Sélectionnez une action dans l'une des cases illustrées en déplaçant la flèche sur l'adresse ou l'objet souhaité. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner l'objet concerné par la commande sélectionnée (pour plus d'informations, voir pages 22 et 23) Note : Pour lire les inventaires complets, déroulez le menu au moyen du curseur (pour plus d'informations, voir page 23)



SELF (SOI): L'icône **SELF**, utilisée en combinaison avec une commande sélectionnée, vous permet d'appliquer un élément ou une commande sur Ace (pour plus d'informations, voir page 23).

SAVE (ENREGISTRER): Cette option enregistre votre position courante dans le jeu. Après avoir enregistré, vous pouvez reprendre le jeu là où vous l'avez quitté, au lieu de tout recommencer depuis le début (pour plus d'informations, voir page 21).

MAP WINDOW (FENÊTRE MAP): Les cases rouges dans la Fenêtre Map indiquent l'emplacement des portes et autres sorties. Si vous ne pouvez pas ouvrir une porte, vous devez probablement utiliser une clé ou un élément spécial. Cette fenêtre vous permet d'utiliser les sorties que vous ne verriez pas normalement sur l'Écran principal.



TEXT WINDOW (FENÊTRE TEXTE): Cette fenêtre affiche un dialogue important, des notes ou des descriptions d'objets sélectionnés dans votre inventaire.



FONCTION COMMANDES



EXAMINER: Sélectionnez cette commande pour examiner des objets ou relire vos notes.



UTILISER: Cette commande vous permet d'utiliser un élément en votre possession. Avant d'utiliser un élément, vous devez l'avoir en main. Utilisez la commande Take (**PRENDRE**) pour prendre un élément ou un objet. Pour prendre un élément dans votre portefeuille ou votre poche, utilisez la commande Open (**OUVRIR**) avant de sélectionner la commande Take (**PRENDRE**).



PRENDRE: Prenez un élément ou un objet sur l'Écran principal.



OUVRIR: Ouvrez les tiroirs et autres objets, y compris les portes, votre portefeuille ou vos poches.



FERMER: Fermez un tiroir ou une porte.



PARLER: Parlez avec la personne que vous avez désignée sur l'Écran principal.



FRAPPER: Frappez un élément ou un objet sélectionné sur l'Écran Principal. Cette commande vous permet d'éliminer quelqu'un.



PARTIR: Retirez les éléments compromettants ou les pièces à conviction de votre inventaire.



SE DÉPLACER: Allez à d'autres endroits. Positionnez la flèche sur une sortie de l'Écran principal ou de la Fenêtre Map, et appuyez sur la bouton A.

FONCTION SELF / FONCTION SAVE



SOI: La commande **SELF** vous permet d'utiliser un élément sur Ace. Par exemple, après avoir pris un manteau, sélectionnez-le dans la liste de votre Inventaire, puis utilisez la commande **SELF** pour l'enfiler.



ENREGISTRER: La commande Save **ENREGISTRER** votre position courante dans le jeu. Pour recommencer le jeu là où vous l'avez quitté, choisissez le fichier avec lequel vous jouiez et sélectionnez **CONTINUE (CONTINUER)**. Sélectionnez **NEW GAME (NOUVEAU JEU)** pour redémarrer le jeu depuis le début. Si vous démarrez un nouveau jeu dans un ancien fichier, les anciennes informations sont perdues.

GAME OVER

Si vous échouez et vous voyez une pierre tombale gravée au nom de Ace, vous pouvez choisir les commandes **CONTINUE** ou **END (TERMINER)**. **CONTINUE** vous permet de commencer le jeu deux étapes avant de mourir. Choisissez **END**, puis redémarrez le jeu à partir de votre dernière position enregistrée dans le fichier Save.



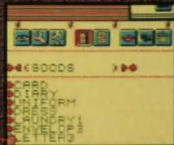
FONCTION CARNET

Utilisez le curseur fléché pour dérouler les listes et les éléments de votre inventaire. Si vous appuyez sur le bouton A alors que le curseur se trouve sur une flèche droite ou gauche, vous tournez la page vers un autre inventaire ou une liste d'adresses que vous avez trouvées au cours du jeu.

ADRESSE: Les adresses que vous trouvez dans le jeu vous emmènent aux nouveaux emplacements. Vous devez prendre un taxi pour atteindre une adresse.

PROPRIÉTÉ: Inventaire des éléments qui sont en votre possession.

AUTRES: Portefeuille, poches et pièces de vêtement dissimulent souvent des éléments importants. Utilisez la commande **OPEN** pour vous ouvrir un compartiment, puis sélectionnez la commande **TAKE** pour transférer les éléments aux endroits accessibles de votre inventaire.



INDICES

N'oubliez jamais que vous êtes victime d'un coup monté. Ne vous fiez à personne et remettez toujours en question ce que les autres peuvent vous dire.

La commande **Examine** vous permet d'examiner tous les objets, même les plus anodins, dans chaque chambre et à chaque coin de rue. N'oubliez pas d'ouvrir toutes les portes et les tiroirs. Ignorer les plus petits indices pourrait vous conduire à une impasse.

Gardez votre sang froid dans les situations tendues. Ce n'est pas le Far West et vous n'êtes pas le plus rapide à la détente, ni le meilleur pour viser. Connaissez vos limites et n'utilisez la force qu'en dernier recours.

Les informations constituent votre meilleure arme pour survivre dans ces ruelles dangereuses. Parlez au plus grand nombre de personnes possible, mais lorsque vous êtes à la pêche aux indices, prenez garde à ceux qui sont destinés à brouiller les pistes.

Improviser et imaginez des façons de franchir des obstacles apparemment incontournables. Si vous n'avez pas de clé pour ouvrir une porte, pensez à utiliser d'autres objets pouvant servir de clé. Rappelez-vous que certains bâtiments et chambres ont plusieurs entrées.

Si vous êtes dans une impasse, retournez sur vos pas jusqu'aux endroits que vous avez déjà explorés. Si vous continuez à chercher, vous finirez bien par tomber sur un indice que vous auriez ignoré auparavant dans le jeu.

Si vous êtes encore bloqué après avoir épuisé toutes les alternatives, visitez notre site web www.aceharding.com/gbc pour obtenir des indices sur la façon de gagner le jeu.





Published by

KOTOBUKI SYSTEM CO., LTD.

2-6-3 HONDORI, KURE-SHI
HIROSHIMA, 737-0045 JAPAN

Software © 1999 KEMCO. Copyright 1984-1999
Infinite Ventures Inc. All rights reserved.

Déjà Vu is a registered trademark and Infinite
Ventures and the Infinite Ventures logo are
trademarks of Infinite Ventures, Inc.