



**Konami Software Club,
Bank Buildings,
Bank Street,
Newton Abbot,
Devon,
TQ12 2JL.**

Fill in your details and send with cheque
or postal order (£3.95), made payable to
Konami Software Club, to:

Please complete in BLOCK CAPITALS

CHRISTIAN NAME:

INITIALS SURNAME

ADDRESS:

CITY/TOWN

COUNTY

POSTCODE

TEL:

DATE OF BIRTH

D	M	Y
---	---	---

COMPUTERS OWNED:

D/DRIVE

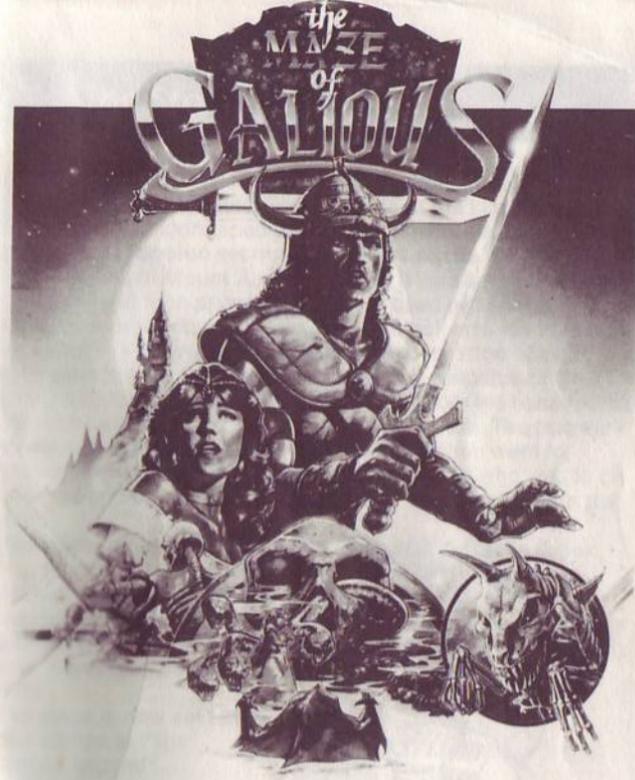
PERIPHERALS

MAKE OF JSTICKS

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT?



User's Manual




KONAMI
RC 749
MSX

1. The Story

This is a legend that has been told since long, long ago... In order to save Aphrodite, the princess of the kingdom of Greek who was kidnapped by the dark overlord Hudnos, the good knight Popolon set out for the dark castle located in the depths of Mount Atlas. However, it was actually a trap set by the evil high priest, Galious. He used evil spirits to do his bidding and was well versed in the black arts. He sold his own soul to the devil and was the very incarnation of evil. In Popolon's absence, Galious invaded the kingdom of Greek along with his demons and made the kingdom his base for his plans to turn the world into a realm of darkness. The true dark castle was the Castle Greek itself! Galious then went to heaven and kidnapped the yet unborn Pampas, who was to be born to Popolon and Aphrodite and shut the baby away in the castle.

After rescuing Aphrodite, Popolon returned to Castle Greek. He sensed a strange presence about the castle and soon derived what had happened. In order to take back Castle Greek and rescue their future child from the hands of the dark powers, the brave two entered the gates of the castle knowing that this could cost them their lives.

The stage is now set for the true climax to "The Demon Legend"...



2. How to play

1. This is a one player game and can be played with either the keyboard or a joystick. When either the space bar or the trigger button is pressed, the game will begin.

2. The objective of this game is to recapture Castle Greek and the 10 worlds from the evil demons, slay the evil high priest, and rescue our brave couple's future baby Pampas.

3. Our main characters are Popolon and Aphrodite. They each have their own special talents and you must learn how to use them appropriately according to the situation as you proceed through the game. To have them change places, press the **[F1]** key to display the option window.

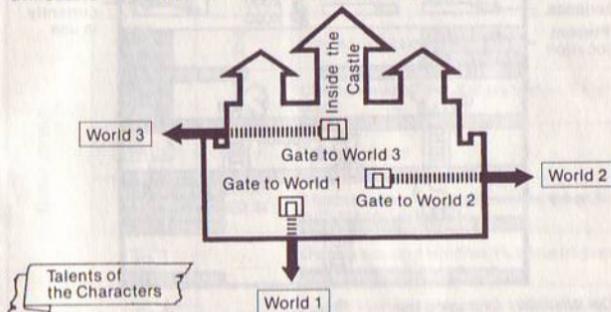
4. In the castle there are hidden weapons that are effective against certain enemies. Collect these weapons and try to discover which weapons work best against the monsters. They can be selected through the option window.

5. Our heroes have VIT (Vitality: life force) and EXP (Experience: how much they have been through). VIT is reduced by levels of 8 whenever an enemy or enemy's weapon touches them. Also, whenever they find a "Great Key", their VIT is increased by 8 levels. EXP is gained as our heroes slay the evil monsters. When the meter becomes full, an amount is added to VIT. When a character's VIT reaches 0, that character has been slain and when both characters have fallen, the game is over. In order to advance through the game smoothly to rescue Pampas, it is recommended that you save the game as you proceed.

* By pressing the **[F5]** key, you can turn the BGM (Background Music) ON or OFF. (When the story is being displayed, the BGM will play.)

3. The Map

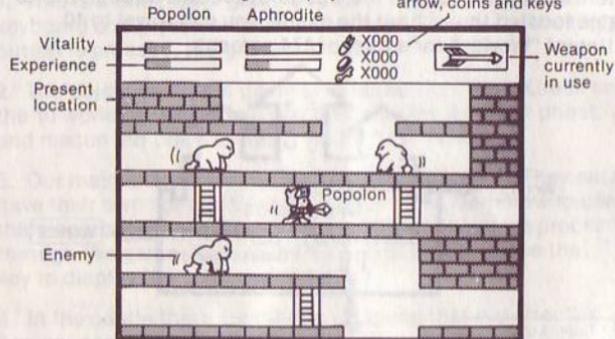
There are 156 screens in the Castle Greek and through the 10 gates located throughout the castle, you can travel to 10 different "Worlds" for a total of 174 screens.



Subject	Popolon	Aphrodite
Jump	Length of time in are differs according to how long μ is pressed.	Set time
(Ceramic) Arrow	2 continuous shots	3 continuous shots
Mine	Can set 2	Can set 3
Rock	Destroyed after 3 shots	Destroyed after 15 shots
Revolving door	Can pass when pushed	Cannot pass
Loss of strength in water	Rapid	Slow
Misc	Within the 10 worlds, there are No men allowed and No women allowed worlds. Also, there are certain things that cannot be destroyed by Aphrodite's dainty sword.	

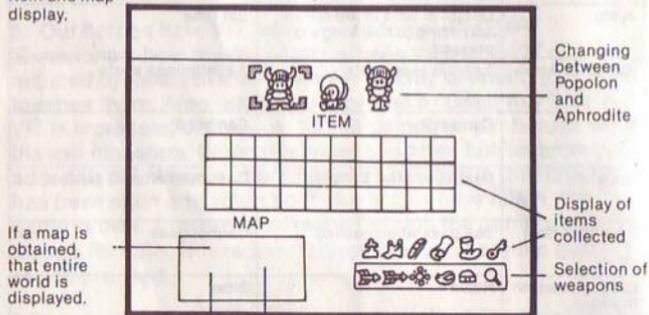
4. The Display

THE GAME SCREEN Screen of game in play



OPTION WINDOW Changing the characters, selection of weapon, item and map display.

Select with the **F1** key.



If a map is obtained, that entire world is displayed.

The blinking red spot indicates the character's current location.

The blinking blue spot indicates where the Great Demon is hiding.

5. Play Keys

Scene	Computer	Joystick	Description
Game screen	← →	Joystick left/right	Moves left and right
	↑	Joystick up	Climbs up stairs. Jump.
	↓	Joystick down	Climbs down stairs. Enters shrine. Enters world
	SPACE	Button A	Thrusts sword
	M	Button B	Attacks with weapon. Searches for spell with magnifying glass.
	F1	—	Displays option window. Returns to game screen when pressed again.
Option window	F2	—	Pause. Restarts the action when pressed again.
	↑ ↓	Joystick up/down	Switches between characters selection and weapon selection.
	← →	Joystick left/right	Selects character. Selects weapon.
Shrine	F1	—	Returns to game screen.
	← →	Joystick left/right	Item selection. Selection between the answers for questions from the gods.
	SPACE	Button A	Chooses the item or answer.
*	↓	Joystick down	Returns to game screen
*	A Z	—	Enters spells

* Magic encampment

6. Proceeding through the game

INSIDE THE CASTLE

1. And now we enter the vast Castle Greek. First, take a stab at the rock you seek when you enter the castle. There should be a "Great Key" hidden in it. This is an important item necessary to open the gate to enter world 1 and also increases vitality.
2. Next, there should be an "Angel's Halo" hidden nearby. This will take you to where the God of Saving is, in an instant. This is an item indispensable in this adventure.
3. It is also recommended that you get the "Arrows", the "Magnifying glass", and the "Bell" in the beginning.
4. When all of the items have been readied, let's search for the entrance to world 1. The "bell" is useful for this purpose. When the gate to the world that corresponds to the "Great Key" that we have is near, it will respond by playing a little melody. When the gate is found and we step in front of it, it will open. If it does not open, then that gate is not the one for the key that we are holding.

WORLD

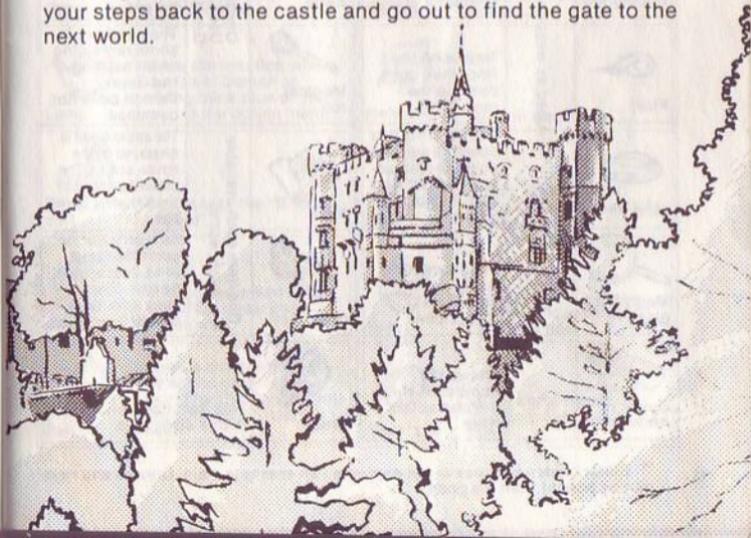
5. An important item we need for each world is the spell that calls out the Great Demon for that world. This spell is engraved on one of the tombstones in that world. The magnifying glass is necessary for this. With the option

window, set the weapon to "magnifying glass" and if the **M** key is pressed while standing in front of the tombstone, the stone will be magnified so that you can read the spell. Make sure you write down this spell.

6. In addition, there are "holy water", "capas", and "magical rods" in each world. These are needed to give you an advantage when fighting the Great Demon.

7. As you proceed through the world, you will come upon a magic encampment as a strange tune plays. In this room, the Great Demon that you seek is hiding. When the spell you noted down is entered with the keyboard, the Great Demon will appear orchestrated with great fanfare! Now don't get excited and choose the most power weapon that is appropriate to slay this Great Demon. The "arrow" is the most effective weapon to slay the Great Demon in world 1.

8. When the great Demon is slain, a "Great Key" will appear. This key is for opening the gate to the next world. Also, it will "recharge" your vitality. After getting the "Great Key", retrace your steps back to the castle and go out to find the gate to the next world.



7. Item list

Item	Use/Effect	Item	Use/Effect
	Arrow		* Necessary for buying items from the gods.
	Made of ceramic and will shoot through an enemy.		Used to open doors in the castle and in the different worlds.
	Rotates around the floor the character is on.		The amount of attacks needed to slay the Great Demon is halved.
	Travels on the floor then goes down to the next floor.		The amount of damage received when battling the Great Demon is halved.
	A mine. This is a powerful weapon and the characters can get hurt from it also, so be careful.		The number of shots remaining when battling the Great Demon does not decrease.
	Important for finding spells carved on tombstones.		The entire world is displayed on the option screen. The present location of the character blinks red.
	* Shows the number of shots the characters have		Necessary to open the gates to the different worlds. It also increases the vitality of the characters. Appears when the Great Demon is slain.
			This item has a vital role in this adventure.

Used as weapons for characters

One item each available per world. Useful when doing battle with the Great Demon.

One item each available for each world.

Item	Use/Effect	Item	Use/Effect
	The characters do not lose their strength when enveloped in the enemy's "vapor".		Take you to where the God of Saving is no matter where you are when the [RETURN] key is pressed in the option window. It will not work however, when battling with the Great Demon or other enemies.
	The characters do not lose any strength when touched by the enemy's "Uh".		Without this sometimes things that are there can't be seen ...!?
	The character's do not lose any strength when touched by the enemy's "ectoplasm".		Not hurt when touched by "Bamboo shoots".
	Allows you to walk in certain areas.		Over fire and under water ...!
	Make the location where the Great Demon is hiding blink blue on the map in the option menu.		You will want this.
	Represents the "Bridge of Love".		Makes things easier. Aphrodite will especially appreciate this.
	You lose your sense of direction if you don't have this.		Doubles the experience points gained.
	Plays a strange melody when the gate to the world for the key that you are currently holding is near.		Will it make Popolon look lady-like if he wears this?

Item	Use/Effect	Item	Use/Effect
 Bread and water	Gives you strength to push hard!	 Sabre	Doubles the damage dished out to the enemy.
 Pendant	Improves your swordsmanship?	 Dagger	Enemy problems? For fast relief use this item.
 Ring	Makes things clear.	 Feather	When a key [1] [9] is pressed in the option window, you will be taken to the gate corresponding to that world. (But that gate must be open.)
 Earrings	If one of Aphrodite's things are worn, one of her talents can be used.	 Salt	Certain shrines in the castle cannot be entered unless you are purified with salt.
 Bible	Something will happen when the CTRL control key is pressed!	 Shoes	Speeds up the pace at which the characters walk.
 Bracelet	This will allow use of one of Aphrodite's talents.	 Bronze shield	Blocks the shots from the minor demons.
 Trumpet shell	Will this make Aphrodite look more masculine if she holds this?	 Silver shield	Blocks shots from minor and middle demons.
 Pitcher	The Fire enemies will not hurt you when you have this.	 Gold shield	Blocks all shots from all demons. However, this does not protect you from Galious' attack.

8. The Shrines (20 screens)

When going in to the depths of the Castle Green, there will be certain riddles that you may not have an answer for. When this happens, try to remember the words of the gods. They are all important hints. Also, when a necessary item cannot be found, they will tell you where to find it or sell you one. There are 6 gods in all and each god have their own limited roles.

P.T.O.



THE SHRINES (KEY)

1 **HEPHAESTUS** The smith god
- Sells weapons

2 **ASCLEPIUS** The god of
medicine - Looks after the health
of our characters.

3 **DEMETER** The goddess of
harvest - In charge of items, hints,
Saving and Loading, and helps in
other general ways.

4 **ARES** The god of soldiers
- Sells items that protect.

5 **ATHENA** The goddess of
knowledge - Aids us in
our answers to riddles.

6 **DEATH** The god of death
- Aids us when our
characters have been slain.

9. The Enemy

Great Demons (10 monsters)

ELUSIVE DRAGON

A ferocious dragon that
brutalized the village
people all over Greek.



BONY DRAGON

A meat eating creature
slain long ago before the
Greek dynasty. Re-animated
and given life by Galious.



ARYANE

A demon that has
changed its form into a
crab. None who have
fallen into its nest have
returned alive.



MANER (middle demon)
Giant octopus living in
the lakes of Greek.
Enters the castle
through underground
waterways.

GERO (middle demon)
Formed from a lizard and
a toad with Galious'
magical powers.
Reaches out with its
tongue for you.



ILL (middle demon) A close
associate of Galious. The most
well known form of demon to man

Minor and Middle Demons (59 monsters)

They live all over in the castle
and the worlds repelling the
entrance of humans. Here are
some of them.



ROCK-MAN

Originally a rock sprite but was given the power to walk by Galious and became his servant. While in its rock form, it is not affected by attacks.

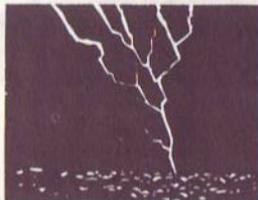


SHELL

Encased in a hard shell, it will repel any form of attack.

RYDEEN

Weather phenomena controlled by the Great demons. Flashes of lightning accompanied by thunder resulting in fire.



BONES

Born from a bone from the great demon BONY DRAGON. It is reborn whenever slain and is a formidable enemy. Cannot be slain for good unless attacked from the rear.



KNIGHT

Possesses almost the same movements as the characters and is a powerful enemy. Must be attacked from the rear in the same manner as BONES in order to be defeated.

10. Saving and loading

Save:

This will allow you to retain the items that you have gained and the worlds that you have mastered when you quit in the middle of the game. The method for saving is if you go up from the starting point of the game in the castle, you will find a hole. In the hole there will be a god. You must ask the god for the words that will arouse the memory of that god. In other words, that god is constantly watching the way the adventure is progressing (how many items you have obtained, how many worlds conquered, etc...). So when you want to start the game from the point that you left off, you must recite the words to make the god recall from memory where you were. The words are 45 letters long so it is better to write them down. After noting down the words, press the **[SPACE]** bar. The game can be continued from here. If you want to quit, just turn off the computer.

Load:

To restart...

- (1) Turn on the computer and press the **[SPACE]** bar to display the title.
- (2) By pressing the **[L]** key while the title is being displayed, you are able to load the previous game.
- (3) Next, enter the 45 letters that you wrote down when you last saved the game using the **[0]**-**[9]** and the **[A]**-**[Z]** keys. If you make a mistake use the **[←]** keys to move the cursor to the position to correct and change the wrong letters.
- (4) Press the **[RETURN]** key when you have entered all 45 letters. If the word entered is correct, then the game will continue from where you last saved the game. If you have made a mistake, use the **[←]**-**[→]** cursor keys and change the letters that are wrong and press **[RETURN]** again.

11. Techniques

- Save the game frequently. Saving the game when you have gathered a good amount of quivers of arrows, coins, and keys is a good habit. When you have gathered certain items, weapons and cleared new areas, is also a good time to save.
 - Use Popolon and Aphrodite appropriately, according to their talents in situations. Also, decide which weapon is best for which monster and use them wisely.
 - When stuck in a certain situation, don't get frustrated. Relax, think things out and try tackling the problems in different ways.
 - When jumping you can move just a little bit to the left and right while falling. This will aid you in the future if you practice this.
 - Try using other KONAMI software
- (1) Insert "Game Master (RC735)" into slot 1 and insert this cartridge into slot 2. This will allow you to use the functions of RC735 (game save, game load, pause and frame display etc...).
- (2) If "Knightmare (RC739)" is inserted into slot 2 and this cartridge is placed into slot 1, Popolon and Aphrodite can be restored to life 99 times each.
- (3) If "Q-bert (RC746)" is placed in slot 2 and this cartridge is placed in slot 1, VIT will be at the highest level possible and also arrow quivers, coins, and keys will be 100 each at starting the game.
- "Game Master (RC735)", and "Knightmare (RC739)" and "Q-bert (RC746)" are sold separately.

- With exception to missing pages or defective manuals, this manual will not be issued separately.
- This software conforms to and can be used on MSX computers.
- Make sure the power is OFF when inserting the cartridge.
- This is a precision component and should not be disassembled.
- When playing long intervals, it is advisable to take a break after every hour of play for [10] - [20] minutes.
- This is an original product by KONAMI and any reproduction of the game contents, graphics, and manual, in part or whole is strictly prohibited.
- We are unable to answer any questions concerning the story or procedure of this game.

1. L'histoire

Cette légende commence il y a bien, bien longtemps... Pour sauver Aphrodite, la belle princesse des Grecs enlevée par le roi des ténèbres Hudnos, le vaillant chevalier Popolon part à la recherche du sinistre château des ténèbres au cœur même du Mont Atlas. En fait il s'agit là d'un piège posé par le démoniaque grand prêtre Galious. Celui-ci est aidé dans ses sinistres desseins par des esprits malveillants et il connaît fort bien l'art de la magie noire. Il a vendu son âme au diable et il est l'incarnation même du mal.

En l'absence de Popolon, Galious s'est emparé du royaume des Grecs avec l'aide de ses démons et en a fait sa base en vue de réaliser son ambition qui consiste à transformer le monde en un royaume des ténèbres. Le véritable château des ténèbres est en fait le Château Grec même! Ensuite Galious est allé au Ciel où il a enlevé Pampas, l'enfant non né qui doit naître de l'union entre Popolon et Aphrodite, et l'enferme dans le château.

Après avoir sauvé Aphrodite, Popolon revient au Château Grec. Dès son arrivée il devine une présence étrange et réalise très vite ce qui s'est passé. Afin de reprendre le Château Grec et sauver leur futur enfant des mains des puissances du mal, nos deux héros pénètrent dans le château, sachant qu'il en va de leur propre vie.

Et voilà la mise en scène de la véritable Légende du Démon...



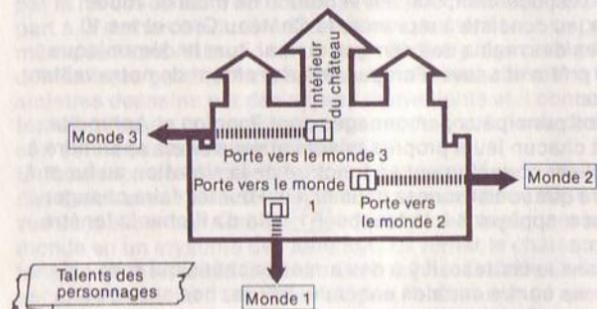
2. Règles du jeu

1. Il s'agit d'un jeu pour un seul joueur, soit au clavier soit avec un joystick. Pour démarrer le jeu, on appuie soit sur la barre d'espace, soit sur le bouton de mise en route.
2. Le jeu consiste à reprendre le Château Grec et les 10 mondes des mains des démons du mal, tuer le démoniaque grand prêtre et sauver Pampas, le futur enfant de notre vaillant couple.
3. Nos principaux personnages sont Popolon et Aphrodite. Ils ont chacun leurs propres talents et vous devez apprendre à les utiliser correctement en fonction de la situation au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Pour les faire changer de place, appuyez sur la touche [F1] afin d'afficher la fenêtre option.
4. Dans le château, il y a des armes cachées qui sont efficaces contre certains ennemis. Trouvez ces armes et essayez de découvrir quelles sont celles qui conviennent le mieux contre les monstres. Elles peuvent être choisies à l'aide de la fenêtre option.
5. Nos héros ont de la VIT (Vitalité) et de L'EXP (Expérience). La VIT diminue par niveaux de 8 chaque fois qu'un ennemi ou une arme ennemie les touche. D'autre part, chaque fois qu'ils trouvent une "Grande clé" leur VIT est augmentée de 8 niveaux. L'EXP est obtenue chaque fois que nos héros tuent des monstres. Lorsque la VIT d'un personnage atteint 0, le personnage est mort et lorsque les deux personnages sont tombés, le jeu est terminé.
6. Pour avancer en toute sécurité afin de sauver Pampas, il est recommandé de sauvegarder le jeu au fur et à mesure que vous progressez.

* Si vous souhaitez avoir une musique de fond il vous suffit d'appuyer sur la touche [F5]. L'affichage de l'histoire se fait en musique.

3. La carte

Le Château Grec comporte 156 images-écran et, via les 10 portes disséminées dans le château vous pouvez vous rendre dans 10 "mondes" différents sur plus de 174 images-écran.



Sujet	Popolon	Aphrodite
Saut	La durée de temps est différente selon que l'on appuie plus ou moins longtemps sur ^.	Durée pré-réglée.
Flèche (céramique)	2 tirs continus	3 tirs continus
Mine	Soit réglé sur 2	Soit sur 3
Rocher	Détruit après 3 tirs	Détruit après 15 tirs
Porte tournante	Passage possible en poussant	Passage impossible
Perte de force dans l'eau	Rapide	Lent
Divers	Parmi les 10 mondes il en existe où les hommes ne sont pas autorisés et d'autres où les femmes ne sont pas autorisées. De même il y a certaines choses que la belle Aphrodite ne peut pas détruire avec son épée.	

4. L'affichage

AFFICHAGE EN COURS DE JEU

FENETRE OPTION Pour changer les personnages, le choix des armes, les objets et l'affichage de la carte.

↑ Choisir à l'aide de la touche [F1]

Si l'on obtient une carte, la totalité de ce monde est affichée.

Le point rouge clignotant indique l'emplacement présent du personnage.

Le point bleu clignotant indique où se cache le Grand Démon.

5. Touches de jeu

Scène	Ordinateur	Joystick	Description
Ecran de jeu	← →	↔	Déplacement vers la gauche et vers la droite
	↑	↑	Montée des escaliers. Saut.
	↓	↓	Descente des escaliers. Entrée dans le lieu saint. Entrée dans un monde.
	SPACE	Bouton A	Permet de tirer l'épée.
	M	Bouton B	Attaque avec une arme. Recherche d'un sortilège avec une loupe.
	F1	—	Affichage de la fenêtre option. Retour au jeu lorsqu'on appuie à nouveau.
	F2	—	Pause. Redémarrage lorsqu'on appuie à nouveau.
Fenêtre option	↑ ↓	↑ ↓	Permet de passer de la sélection personnages à la sélection armes.
	← →	↔	Permet de choisir le personnage. Permet de choisir l'arme
	F1	—	Retour au jeu.
Lieu saint	← →	↔	Sélection d'objets. Sélection des réponses aux questions posées par les dieux.
	SPACE	Bouton A	Permet de choisir un objet ou une réponse.
	↓	↓	Retour au jeu.
*	A Z	—	Permet d'introduire les sortilèges.

* Campement magique

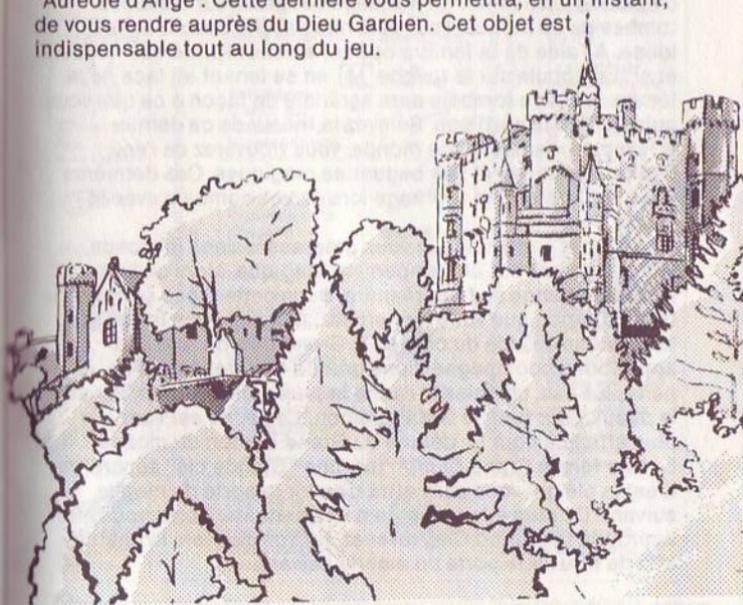
6. Les diverses phases du jeu

A L'INTERIEUR DU CHATEAU

1. Entrons maintenant dans le vaste Château Grec. Frappons tout d'abord le rocher qui se trouve à l'entrée du château.

Celui-ci devrait renfermer une "Grande clé". Il s'agit ici d'un objet très important qui vous sera nécessaire pour ouvrir la porte d'entrée du monde 1 et également elle augmente votre vitalité.

2. Ensuite, quelque part à proximité, vous devriez trouver une "Auréole d'Ange". Cette dernière vous permettra, en un instant, de vous rendre auprès du Dieu Gardien. Cet objet est indispensable tout au long du jeu.



3. Dès le début, il est également recommandé de vous munir des "Flèches", de la "Loupe" et de la "Clochette".

4. Lorsque tous les objets auront été réunis, cherchez l'entrée du monde 1. A cet effet la "clochette" est très utile. Lorsqu'on approche de la porte du monde qui correspond à la "Grande clé", la clochette réagira en jouant une petite mélodie. Lorsqu'on aura trouvé la porte, il suffit de se placer en face pour qu'elle s'ouvre. Si elle refuse de s'ouvrir, c'est qu'elle ne correspond pas à la clé que nous avons en main.
LE MONDE

5. Un objet important dont nous avons besoin dans chaque monde c'est le sortilège qui fait apparaître le Grand Démon de ce monde particulier. Ce sortilège est gravé sur l'une des tombes de ce monde. Pour cela nous avons besoin de la loupe. A l'aide de la fenêtre option, amenez l'arme sur "loupe" et si l'on appuie sur la touche [M] en se tenant en face de la tombe, la pierre tombale sera agrandie de façon à ce que vous puissiez lire le sortilège. Relevez la teneur de ce dernier.

6. De plus, dans chaque monde, vous trouverez de l'eau bénite, des capes et des baguettes magiques. Ces dernières vous conféreront un avantage lors de vos combats avec le Grand Démon.

7. Au fur et à mesure que vous progressez dans le monde, vous tomberez sur un campement magique, alors qu'une mélodie étrange se fait entendre. Dans cette pièce se cache le Grand Démon que vous recherchez. Lorsque vous introduisez le sortilège à l'aide du clavier, le Grand Démon fera son apparition accompagné d'une grande fanfare! Attention, ne paniquez pas, choisissez l'arme la plus puissante, convenant le mieux pour tuer ce Grand Démon. La flèche est l'arme la plus efficace pour se défaire du Grand Démon du monde 1.

8. Une fois le Grand Démon tué, une "Grande clé" apparaîtra. C'est la clé qui vous permettra d'ouvrir la porte du monde suivant. De plus elle rechargera votre vitalité. Après vous être approprié la "Grand Clé", revenez sur vos pas vers le château afin de trouver la porte du monde suivant.

7. Liste des objets

Objet	Utilisation/effet	Objet	Utilisation/effet
			Nécessaire pour acheter des objets auprès des dieux.
	Flèche		Utilisée pour ouvrir les portes du château et des différents mondes.
	En céramique. Transperce les corps ennemis.		Le nombre d'attaques requis pour tuer le Grand Démon est réduit de moitié.
	Fait tourner le niveau sur lequel se trouve le personnage.		La quantité de blessures reçues lors des engagements avec le Grand Démon est réduite de moitié.
	Se déplace sur le niveau puis descend au niveau suivant.		Le nombre de coups restants lors de combats avec le Grand Démon ne diminue pas.
	Mine. Il s'agit ici d'une arme puissante et les personnages peuvent se blesser en la manipulant, alors faites très attention.		La totalité du monde est affichée sur la fenêtre option. L'placement du personnage est indiqué par un point rouge clignotant.
	Important pour trouver les sortilèges sur les pierres tombales.		Nécessaire pour ouvrir les portes des différents mondes. Augmente également la vitalité des personnages. Apparaît lorsque le Grand Démon est tué.
	* Indique le nombre de coups dont disposent les personnages.		Cet objet joue un rôle essentiel dans cette aventure.

* Soit caché dans un rocher soit fait son apparition lorsqu'on tue un ennemi. Les carquois et les clés peuvent être achetés auprès des dieux.

Objet	Utilisation/effet	Objet	Utilisation/effet
 Triangle	Les personnages ne perdent pas leurs forces lorsqu'ils sont enveloppés dans les "vapeurs" de l'ennemi.	 Auréole	Vous amène auprès du Dieu Gardien, où que vous soyez, lorsque vous appuyez sur la touche [RETURN] dans la fenêtre option. Toutefois, cette commande ne fonctionnera pas lorsque vous combattez le Grand Démon ou tout autre ennemi.
 Couronne	Les personnages ne perdent pas de leur force lorsqu'ils entrent en contact avec le "uh" de l'ennemi.	 Bougie	Sans ceci certaines choses deviennent invisibles ...!?
 Barre	Les personnages ne perdent pas de leur force lorsqu'ils entrent en contact avec l'ectoplasme de l'ennemi.	 Armure	Le contact avec les "pousses de bambou" ne provoque pas de blessures.
 Rame	Vous permet de marcher dans certaines zones.	 Tapis	Au-dessus du feu et sous l'eau ...!
 Lampe	Permet de faire clignoter un point bleu sur la carte du menu option à l'endroit où se cache le Grand Démon.	 Casque	Vous en aurez besoin.
 Poupée décorative	Représente le "Pont des Amours".	 Harpe	Facilite les choses. Tout particulièrement pour Aphrodite.
 Robe	Si vous n'avez pas cet objet vous perdez tout sens de direction.	 Vase	Redouble les points d'expérience déjà acquis.
 Clochette	Joue une étrange mélodie lorsque la porte du monde dont vous avez la clé se trouve à proximité.	 Collier	Popolon ressemblera-t-il à une dame s'il porte ceci?

Objet	Utilisation/effet	Objet	Utilisation/effet
 Pain et eau	Vous donne beaucoup plus de force pour pousser fort.	 Sabre	Redouble les dommages infligés à l'ennemi.
 Pendant	Améliore votre habileté au sabre?	 Dague	Des problèmes d'ennemis? Utilisez cet objet...
 Bague	Rend les choses beaucoup plus claires.	 Plume	Lorsqu'on appuie sur une touche de [1] à [9] dans la fenêtre option, vous serez transporté jusqu'à la porte correspondant à ce monde. (Toujours la porte doit être ouverte).
 Boucle d'oreille	Si l'on porte un des objets d'Aphrodite, on pourra utiliser un de ses talents.	 Sel	Il ne vous est pas possible de pénétrer dans certains lieux saints du château à moins d'être purifié avec du sel.
 Bible	Il se passe quelque chose lorsqu'on appuie sur la touche [CTRL] !	 Chaus-sures	Accélère la marche des personnages.
 Bracelet	Ceci permettra également d'utiliser un des talents d'Aphrodite.	 Bouclier en bronze	Arrête les coups des démons de moindre importance.
 Coquillage	Aphrodite aura-t-elle un air beaucoup plus masculin si elle tient ceci?	 Bouclier en argent	Arrête les coups des démons de moindre et moyenne importance.
 Cruche	Avec ceci vous n'aurez pas à craindre les ennemis de Feu.	 Bouclier en or	Arrête les coups de tous les démons. Toutefois, ceci ne vous protège pas des attaques de Gallous.

8. Les Lieux Saints (20 images-écran)

Lorsque vous pénétrez dans les profondeurs du Château Grec, vous aurez à faire face à certaines énigmes pour lesquelles vous n'aurez peut-être pas la réponse. Dans ce cas, essayez de vous rappeler des mots des dieux. Ce sont tous des allusions importantes. De même, lorsque vous n'arrivez pas à trouver un objet nécessaire, ils vous diront où le trouver ou ils pourront vous en vendre un. Il y a en tout six dieux, chacun ayant son rôle spécifique limité.



LES LIEUX SAINTS (LÉGENDE)

- 1 Le dieu-forgeron HEPHAESTUS
Vend des armes.
- 2 Le dieu de la médecine
ASCLEPIUS S'occupe de la santé de nos personnages.
- 3 La déesse de la moisson
DEMETER S'occupe des objets, des conseils, de la sauvegarde et du chargement et de toute aide d'ordre général.

- Le dieu des soldats ARES
Vend des objets qui protègent.
- 5 La déesse du Savoir
ATHENA Vous aide à répondre aux énigmes.
- 6 Le dieu de la mort MORT
Vous aide lorsque vos personnages ont été tués.

9. Les Ennemis

Les Grands Démon (10 monstres)

DRAGON ELUSIF

Dragon féroce qui brutalise les villageois dans toute la Grèce.

DRAGON OSSEUX

Créature carnivore, tuée il y a bien longtemps avant la dynastie grecque. Réanimé et rendu à la vie par Galios.



ARYANE

Démon qui a pris la forme d'un crabe. Personne n'est retourné vivant de son nid.



MANER (démon d'importance moyenne)
Pieuvre géante qui vit dans les lacs de la Grèce. Pénètre dans le château par des cours d'eau souterrains.



GERO (démon d'importance moyenne) Formé à partir d'un lézard et d'un crapaud grâce aux pouvoirs magiques de Galious. Vous atteint avec sa langue.



ILL (démon d'importance moyenne)
Proche de Galious. La forme de démon la plus connue de l'homme.



Démons d'importance mineure et moyenne (59 monstres)
Ils vivent un peu partout dans le château et les mondes, repoussant l'entrée des humains. Voici quelques uns d'entre eux.

L'HOMME-ROC

A l'origine un esprit de rocher mais auquel Galious a conféré le pouvoir de marcher et qui est devenu son serviteur. Lorsqu'il se trouve sous sa forme de roc il n'est pas affecté par les attaques.



COQUILLAGE
Protégé dans sa coquille il est à même de repousser toute forme d'attaque.

RYDEN
Phénomène météorologique contrôlé par les Grands démons. Eclairs accompagnés de tonnerre et de feu.



CHEVALIER
Possède pratiquement les mêmes mouvements que les personnages et constitue un puissant ennemi. Tout comme pour le DRAGON OSSEUX, il doit être attaqué de derrière pour être tué.

OS
Né d'un os du grand démon DRAGON OSSEUX. Il renaît après avoir été tué et représente un ennemi formidable. Peut uniquement être définitivement tué que s'il est attaqué par derrière.



10. Sauvegarde et Chargement

Sauvegarde:

Ceci vous permettra de conserver les objets acquis et les mondes occupés lorsque vous quittez à mi-jeu. La méthode de sauvegarde consiste à revenir en début de jeu dans le château où vous trouverez un trou. Dans ce trou se trouve un dieu. Vous devrez prononcer des mots qui activeront la mémoire du dieu. En d'autres termes, ce dieu particulier suit attentivement la progression du jeu (le nombre d'objets que vous avez acquis, le nombre de mondes que vous avez conquis, etc.). Donc, lorsque vous souhaitez reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez quitté, vous devez inciter le dieu à se rappeler de l'endroit précis où vous vous trouviez. Il s'agit d'une phrase de 45 mots, donc il est préférable de la noter. Après avoir relevé la phrase, appuyez sur la barre d'espacement. Le jeu pourra être repris à l'endroit même où vous l'avez laissé. Si vous voulez quitter, éteignez tout simplement l'ordinateur.

Chargement: Pour redémarrer...

- (1) Allumez l'ordinateur puis appuyez sur la barre d'espacement afin d'afficher le titre.
- (2) En appuyant sur la touche **[L]** alors que le titre est affiché, vous pourrez charger le jeu précédent.
- (3) Ensuite introduisez la phrase de 45 mots que vous avez relevée lorsque vous avez sauvegardé le jeu pour la dernière fois à l'aide des touches **[0]** à **[9]** et **[A]** à **[Z]**. Si vous faites une erreur, utilisez les touches **[←]** - **[→]** pour amener le curseur sur la position pertinente afin de rectifier et modifier les lettres erronées.
- (4) Lorsque vous aurez introduit les 45 mots, appuyez sur la touche **[RETURN]**. Si les mots introduits sont corrects, vous reprendrez alors le jeu à l'endroit où vous l'avez laissé la dernière fois. Si vous avez fait une erreur, utilisez les touches curseur **[←]** - **[→]** et modifiez les lettres erronées puis appuyez à nouveau sur **[RETURN]**.

11. Techniques

- Sauvez le jeu fréquemment. Le fait de sauvegarder le jeu lorsque vous avez acquis une bonne quantité de carquois à flèches, de pièces et de clés est une bonne habitude. Lorsque vous aurez accumulé certains objets et certaines armes et que vous aurez conquis certaines zones, constitue un moment adéquat pour sauvegarder le jeu.
- Utilisez Popolon et Aphrodite de manière adéquate, en fonction de leurs talents et de la situation. De même décidez quelles armes conviennent le mieux pour certains monstres et utilisez-les à bon escient.
- Lorsque vous êtes bloqués dans certaines situations, ne paniquez pas. Adoptez une attitude relax, réfléchissez et essayez d'aborder les problèmes de plusieurs façons différentes.
- Lorsque vous sautez, vous pouvez vous déplacer légèrement vers la gauche et vers la droite tout en tombant. Cet exercice vous aidera pour tout mouvement futur.
- Essayez d'utiliser d'autres logiciels KONAMI
 - (1) Insérez "Game Master" (RC735) dans la fente 1 puis insérez la présente cartouche dans la fente 2. Ceci vous permettra d'utiliser les fonctions de RC735 (sauvegarde jeu, chargement jeu, pause et affichage, etc...).
 - (2) Si vous insérez "Knightmare" (RC739) dans la fente 2 et la présente cartouche dans la fente 1, Popolon et Aphrodite pourront retrouver leur vie 99 fois chacun.
 - (3) Si vous introduisez "Q-bert" (RC746) dans la fente 2 et la présente cartouche dans la fente 1, la VIT sera à son niveau maximum et les carquois à flèches, les pièces et les clés seront de 100 chacun au démarrage du jeu."Game Master" (RC735), "Knightmare" (RC739) et "Q-bert" (RC746) sont vendus séparément.

- A l'exception de toutes pages manquantes ou de manuels défectueux, le présent manuel ne sera pas publié séparément.
- Ce logiciel est conforme à et peut être utilisé sur les ordinateurs MSX.
- Assurez-vous que l'alimentation secteur est DEBRANCHEE lorsque vous insérez la cartouche.
- Il s'agit ici d'un composant de précision qui ne doit pas être démonté.
- Lorsqu'on joue pendant de longues périodes de temps il est conseillé de s'arrêter pendant environ 10-20 minutes toutes les heures.
- Il s'agit ici d'un produit d'origine KONAMI et toute reproduction du contenu du jeu, des graphiques ou du manuel, en partie ou en totalité est strictement interdite.
- Nous ne sommes pas en mesure de répondre à toute question concernant le jeu ou la procédure d'utilisation.

1. Die Geschichte

Dies ist eine Sage, die man sich schon seit langer, langer Zeit erzählt...

Um Aphrodite, die Prinzessin des Königreichs Griechos, zu retten, die von Hudnos, dem Herrn der Finsternis, entführt worden war, machte sich der gute Ritter Popolon nach dem tief im Atlasgebirge verborgenen dunklen Schloß auf, wo sie gefangengehalten wurde. In Wirklichkeit war es aber eine Falle, die der gottlose Hohepriester Galius gestellt hatte, dem böse Geister zu Diensten standen und der sich gut mit der Schwarzen Kunst auskannte. Er hatte seine Seele dem Teufel verkauft und war die Verkörperung alles Schlechten. In Popolons Abwesenheit überfiel Galius mit seinen Dämonen das Königreich Griechos und machte es zum Stützpunkt für sein Vorhaben, die Welt in ein Reich der Finsternis zu verwandeln. Das wirkliche dunkle Schloß war Schloß Griechos selbst! Dann stieg Galius zum Himmel auf und entführte den noch ungeborenen Pampas, der Popolos und Aphrodite geboren werden sollte, und sperrte ihn im Schloß ein. Nachdem er Aphrodite gerettet hatte, kehrte Popolon zum Schloß Griechos zurück. Er spürte die Gegenwart übernatürlicher Wesen im Schloß und fand bald heraus, was geschehen war. Um Schloß Griechos zurückzuerobern und ihren zukünftigen Sohn den Händen der finsternen Mächte zu entreißen, drangen die beiden mutigen Menschen durch die Schloßtore ein, wohl wissend, daß sie dies ihr Leben kosten könnte. Dies ist der Schauplatz für den echten Höhepunkt der "Dämonen-Legende"...

