



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: _____ INITS. _____ SURNAME _____

ADDRESS: _____

CITY/TOWN _____

COUNTY _____

POSTCODE _____

TEL: _____

DATE OF BIRTH

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

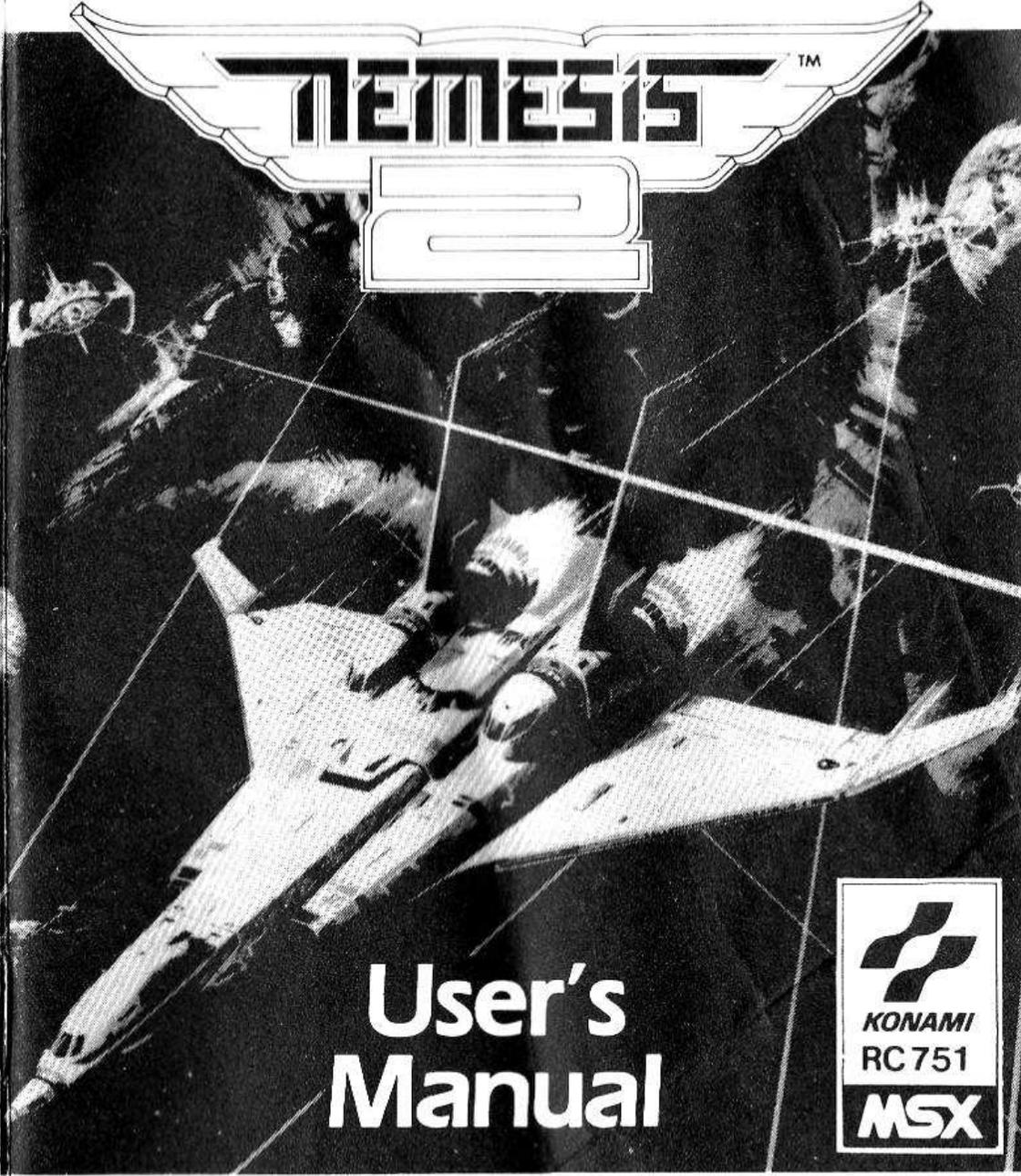
COMPUTERS OWNED: _____

D/DRIVE _____

PERIPHERALS _____

MAKE OF J/STICKS _____

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT? _____



User's Manual



Manuel d'Utilisation
Bedienungsanleitung Manual del Usuario

1. Nemesis 2

L'originalité de Nemesis 2 tient à l'utilisation d'une nouvelle puce de sonorisation personnalisée et spécialement mise au point par Konami. Cette puce permet d'obtenir des effets sonores polyphoniques à 8 voix que seuls des jeux électroniques sont capables de produire.

Autre particularité de cette cartouche Konami : les titres sont également utilisés pour expliquer le scénario.

2. Description du jeu

1. Nemesis 2 se joue à un ou deux joueurs. Dans ce dernier cas, les joueurs jouent chacun à leur tour.
2. Le clavier ou une manette de commande peuvent être utilisés indifféremment.
3. La sélection du nombre de joueurs se fait au moyen des touches de déplacement du curseur ou de la manette de commande.
4. Démarrage : appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton de la manette de commande.
5. Vous disposez au départ de trois vaisseaux; chaque fois que vous totalisez 100 000 points, vous gagnez un vaisseau supplémentaire.
6. Votre vaisseau sera détruit chaque fois qu'un engin ennemi entrera en collision avec vous, vous tirera dessus ou si vous vous écrasez au sol.
7. Vous devez parer les attaques de votre ennemi afin de pouvoir continuer et passer à l'étape suivante. Lorsque le ravitailleur apparaît, détruisez son centre de contrôle de façon à l'immobiliser et à pénétrer à l'intérieur. Une fois dans la section la plus reculée du ravitailleur, votre vaisseau sera automatiquement alimenté en carburant (pas toujours cependant) et l'écran s'effacera. Si, après avoir détruit le

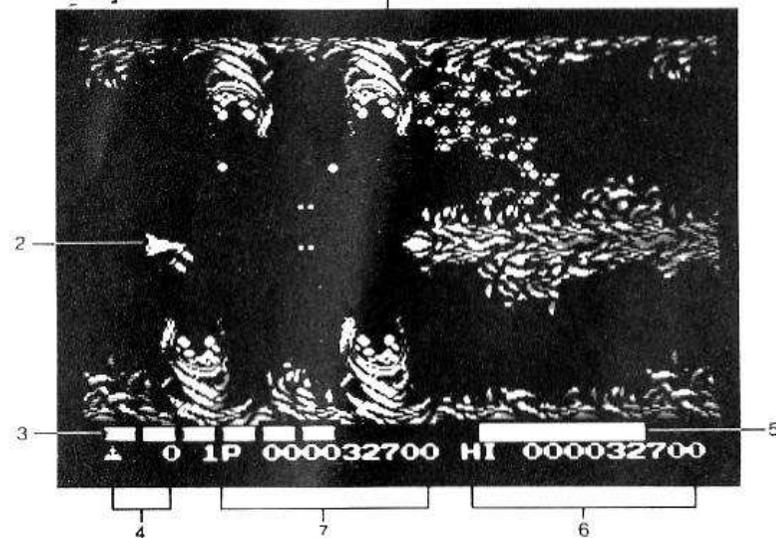
ravitailleur, un vaisseau ennemi entre en collision avec vous, vous abat ou si vous vous écrasez au sol, vous pourrez encore passer à l'étape suivante mais votre vaisseau ne sera pas alimenté en carburant.

8. Lorsque vous réussissez à détruire des vaisseaux ennemis rouges, ou des vaisseaux réunis en une formation, une capsule apparaît. Essayez d'obtenir le maximum de capsules de manière à accroître ou à améliorer votre armement.

9. Pause : appuyez sur [F1]. Appuyez de nouveau sur cette touche pour recommencer à jouer.

10. Lorsque vous souhaitez recommencer à jouer après avoir fait une partie, appuyez sur [F5] quand vous entendez la musique "Fin".

11. Ecran de jeu



1 Ecran de jeu 2 Joueur 3 Sélection d'armes 4 Nombre de vaisseaux dont vous disposez 5 Armes utilisables 6 Score maximal 7 Score actuel

3. Commandes

- (1) Clavier : les joueurs 1 et 2 utilisent les mêmes touches.
- (2) Manette de commande : les deux joueurs l'utilisent à tour

de rôle. Connexion : port 1 (ou A) étant donné que le port 2 ne fonctionne pas.

(3) Commandes :

Fonctionnement	Clavier (touches de déplacement du curseur)	Manette de commande (levier)
8 directions		
Tir	Barre d'espacement	Appuyez sur A
Mise sous tension	[M] ou [N]	Appuyez sur B

4. Etapes

Etape 1	Planète de la statue géante	des canons tournants géants vont vous empêcher de progresser.
Etape 2	Planète de la jungle	des plantes mystérieuses vont détecter votre présence et libérer des spores mécaniques.
Etape 3	Planète ancienne	un labyrinthe tortueux truffé de pièges mortels vous attend.
Etape 4	Le continent flottant	ce bloc de terre flottant est équipé de lasers détecteurs de présence ennemie.
Etape 5	La planète de feu	elle crache des jets de flamme impressionnants.
Etape 6	La planète vivante	cette immense planète se régénère très rapidement et se transforme constamment.
Etape 7	La planète de la forteresse	elle est très protégée. Son sol est notamment composé d'un métal très spécial.

5. Mise sous Tension

Lorsque vous obtenez une capsule rouge, les indicateurs de sélection situés au bas de l'écran s'effacent et les armes que vous pouvez choisir s'affichent. Une fois votre choix affiché en vidéo inverse, appuyez sur le bouton de sélection (touches **M** ou **N** ou bouton B).

(1) Equipement standard

Vous pourrez équiper votre vaisseau grâce aux capsules d'alimentation rouges que vous gagnerez (6 types).

1	Accélération	Vous disposez de 8 paliers de vitesse.
2	Missile	Destiné aux attaques des installations au sol. 2 vitesses possibles.
3	Double	Canon laser à deux directions.
4	Laser	Canon laser à pouvoir de pénétration. Deux longueurs de rayons possibles.
5	Option	Vaisseaux d'attaque. Vous pouvez disposer au maximum de deux vaisseaux.
6	Champ de Force	Cet écran d'énergie vous protégera contre dix tirs ennemis maximum. Il devient rouge lorsqu'il est sur le point de se désactiver.

(2) pièces

Récupérez les pièces disséminées à l'écran (4 types), vous obtiendrez ainsi des effets spéciaux pendant un certain temps.

1	Laser Vector	Laser à jet vertical multidirectionnel.
2	Option Ring	Option : des vaisseaux encerclent le joueur.
3	Enemy Slow	Diminue de moitié la vitesse de l'ennemi.
4	Rotary Drill	Vous permet de passer au travers de particules vivantes.

(3) Armes spéciales

Une fois que vous avez réalimenté votre vaisseau dans le ravitailleur, vous pouvez obtenir des armes spéciales (7 types).

1	Up Laser n°1, n°2	Laser permettant d'envoyer des rayons vers le haut. Le laser n° 1 envoie des rayons dans une seule direction, tandis que le n° 2 est multidirectionnel.
2	Down Laser n°1, n°2	Laser envoyant des rayons vers le bas. Le laser n° 1 envoie des rayons dans une seule direction, tandis que le laser n° 2 est multidirectionnel.
3	Napalm Missile	Lorsque vous le larguez sur une cible ennemie, ce missile explose; les débris de l'explosion peuvent détruire d'autres vaisseaux ennemis.
4	Reflex Ring	Se déplace à l'avant du vaisseau de haut en bas.
5	Extended Beam	Rayon plus large que la normale.
6	Back Beam	Vous permet d'attaquer depuis l'arrière du vaisseau.
7	Fire Blaster	La flamme décroît au fur et à mesure.

(4) Remarques concernant la mise sous tension

Les dispositifs de mise sous tension ne peuvent pas toujours être utilisés en même temps. Les groupes de mise sous tension A-C du tableau suivant ne peuvent être utilisés qu'un par un.

Groupe A	Normal Beam Extended Laser Fire Blaster Vector Laser	Normal Laser Reflex Ring Double Beam Item	1 élément de ce groupe
Groupe B	Missile Down Laser	Napalm Missile	1 élément de ce groupe
Groupe C	Up Laser Double Beam	Down Laser Back Beam	1 élément de ce groupe

Remarque

- *Ce produit est destiné aux ordinateurs MSX et MSX2.
- *Assurez-vous que votre ordinateur est hors tension lorsque vous insérez ou ôtez la cartouche.
- *Ce dispositif est très précis et ne doit pas être démonté.
- *Ce produit a été mis au point par Konami Industries Inc. Il est formellement interdit de reproduire tout ou partie de ce programme (élément visuel, sonore; programmes ou documents imprimés) sans l'accord de KONAMI Industries.