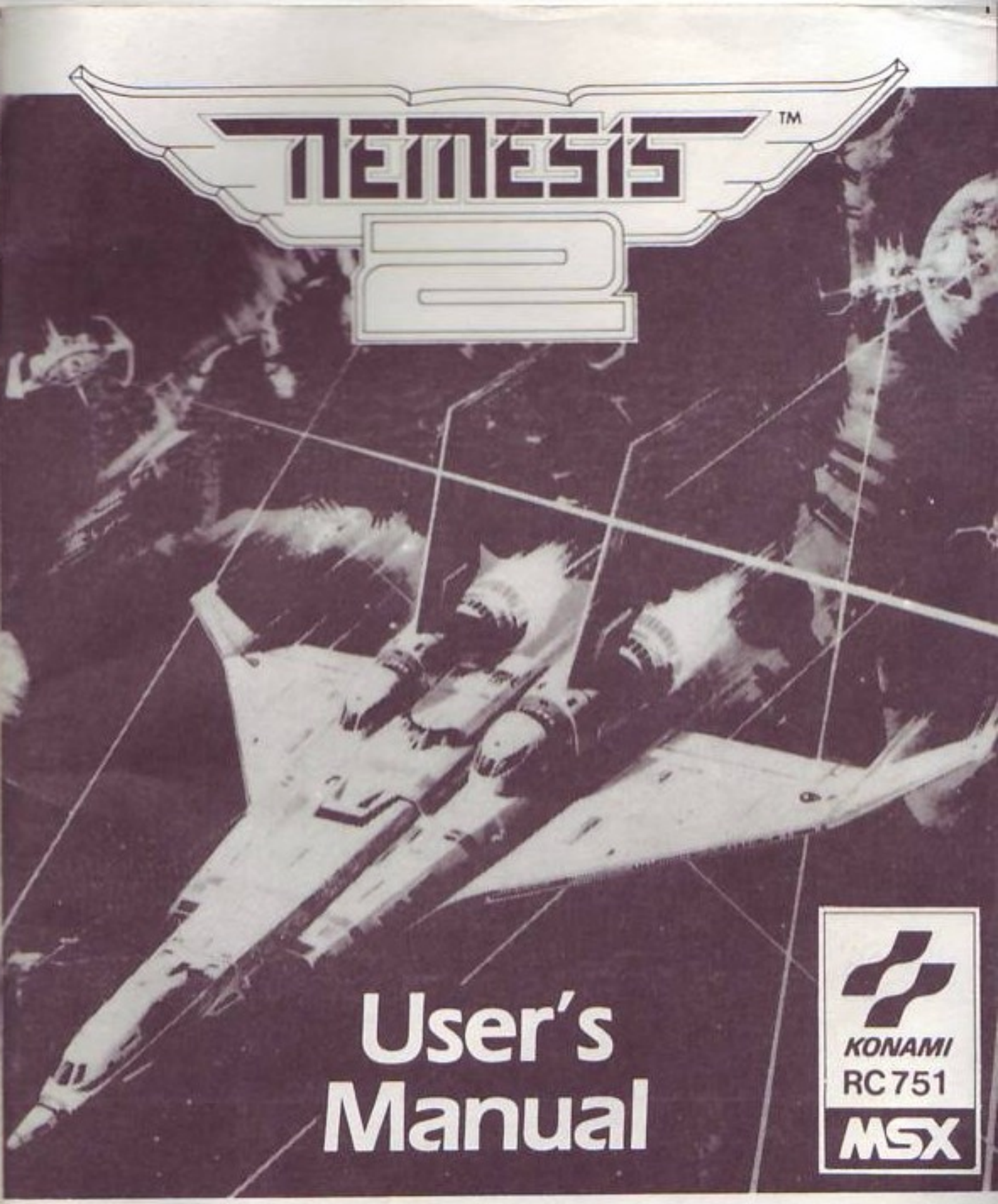


Manuel d'Utilisation

Bedienungsanleitung Manual del Usuario

1. Nemesis 2

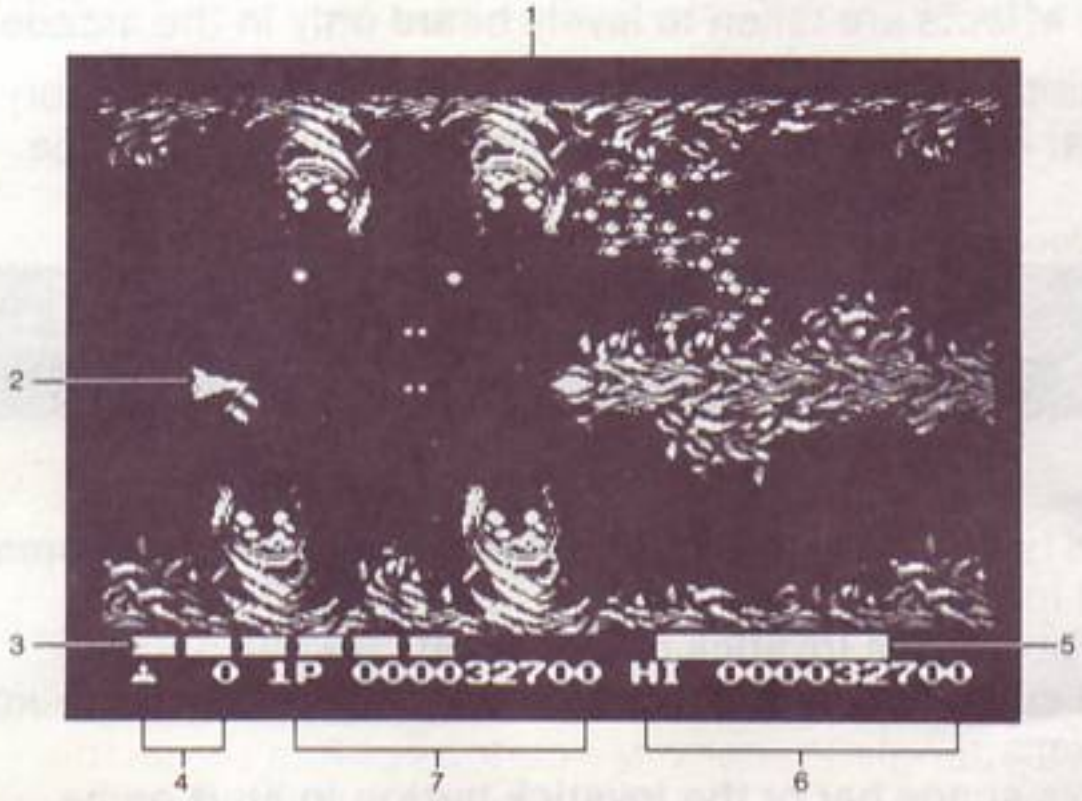
Nemesis 2 incorporates the use of a new custom sound chip developed specially by Konami. With this, 8 voice polyphonic sound effects are taken to levels heard only in the arcades.

This game also uses the title screens to explain the story, another new feature on this particular Konami cartridge.

2. The Game Play

1. This is a 1 or 2 players game. When 2 players, the game is played in turns.
2. Keyboard or a joystick can be used.
3. The cursor key or the joystick is used to select the number of players.
4. Press space bar or the joystick button to start game.
5. You start with 3 ships, each 100,000 points adds a ship.
6. If you are hit by an enemy ship, shot by an enemy ship, or crash into the landscape, your ship is destroyed.
7. You must parry the onslaught of enemy attacks and proceed through each stage. When the mother ship appears, destroy its nucleus, stop its movements and enter it. After reaching the last stage in the mother ship, you will receive a power boost (there are times when you will receive no power boosts). This will clear the stage. If after destroying the mother ship, you are destroyed by an enemy or hit the landscape, you will be able to proceed to the next stage but you will not receive a power boost.
8. When red enemies, or enemies in a formation are

destroyed, a capsule appears. Gather the capsules to increase or alter your weaponry.
9. Press F1 to pause game. Press again to restart play.
10. When you want to re-start the game after the game ends, press the F5 key while the "GAME OVER" music is playing.
11. Game Screen



1 Game Screen 2 Player 3 Weapon selection 4 No. of ships left 5 Usable weapons 6 High score 7 Current Score

3. The Controls

(1) When using the keyboard, the same keys are used for both players 1 & 2.
(2) When using a joystick, both players use the joystick connected to port 1 (or port A) in turns, as port 2 is disabled.

(3) The controls are shown below.

Operation	Keyboard (cursor keys)	Joystick (lever)
8 directions		
Shot	Space bar	Trigger A
Power up	M or N	Trigger B

4. The Stages

Stage 1	Giant Statue Planet	Giant rotating guns block the player's progress.
Stage 2	Jungle Planet	Mysterious plants sense the players and release mechanical spores.
Stage 3	Ancient Planet	A winding maze filled with deadly traps awaits the players.
Stage 4	Floating continent	A stage set on a floating mass of land with enemy guided lasers.
Stage 5	Fire Planet	A stage set on a planet that spews massive hot flames at the players.
Stage 6	Living Planet	A massive living planet re-generating at high speed and constantly changing.
Stage 7	Fortress Planet	A heavily armored planet, plated with special metal.

5. Powering Up

When a red power capsule is taken, the select prompts on the bottom of the screen will change and display the weapons that can be selected. When the selection that you wish to choose is lit, press the select button (either the [M] or [N] keys or trigger button B).

(1) Standard Equipment
By taking the red power capsules, you can equip your ship. (6 types)

1	Speed Up	The speed of the ship can be increased up to 8 levels.
2	Missile	Used to attack land installations. 2 levels of speed up possible.
3	Double	Double direction beam cannon.
4	Laser	A laser cannon with penetration power. The beam can be elongated up to 2 levels.
5	Option	Attack option crafts. Maximum of 2 additional attack crafts are possible.
6	Force Field	An energy barrier able to protect an attack of up to 10 shots from enemies. When the barrier is almost exhausted, the color will change to red.

(2) Items
By getting items that are set on the screen, some special effects can be gained for a set amount of time. (4 types)

1	Vector Laser	Enables a vertical dispersion laser.
2	Option Ring	The option crafts circle the player.
3	Enemy Slow	Halves the enemy's speed.
4	Rotary Drill	Allows passing through living particles.

(3) Special Arms
After gaining the energy stage with the enemy mothership, special weapons can be obtained. (7 types)

1	Up Laser No.1, No.2	A unit enabling upward fire of lasers. Laser No. 1 is a fixed beam laser, laser No. 2 is a dispersion laser.
2	Down Laser No.1, No.2	A unit enabling downward fire of lasers. Laser No. 1 is a fixed beam laser, laser No. 2 is a dispersion laser.
3	Napalm Miss	Explodes when dropped on an enemy target and the explosive combustion can destroy other enemies.
4	Reflex Ring	Moves up and down in front of the craft.
5	Extended Laser	Thicker beam than normal laser.
6	Back Beam	Enables attacking from rear of craft.
7	Fire Blaster	Flame. Decreases with continual use.

(4) Notes on Powering Up

There are limitations on the power up units that can be used together. The following groups of power up option units A-C in the following chart can be used only 1 at a time.

A group	Normal Beam	Normal Laser	1 from this group
	Extended Laser	Reflex Ring	
	Fire Blaster	Double Beam	
	Vector Laser	Item	
B group	Missile	Napalm Missile	1 from this group
	Down Laser		
C group	Up Laser	Down Laser	1 from this group
	Double Beam	Back Beam	

Note

*This product is for use with MSX and MSX 2 computers.

*Make sure the power is OFF when removing or inserting the cartridge.

*This is a precision device and should not be disassembled.

*This is an original product developed by KONAMI Industries Inc. No part of this program, visual, sounds, program or printed matter may be reproduced in any form in part or in whole without the consent of KONAMI Industries.

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.

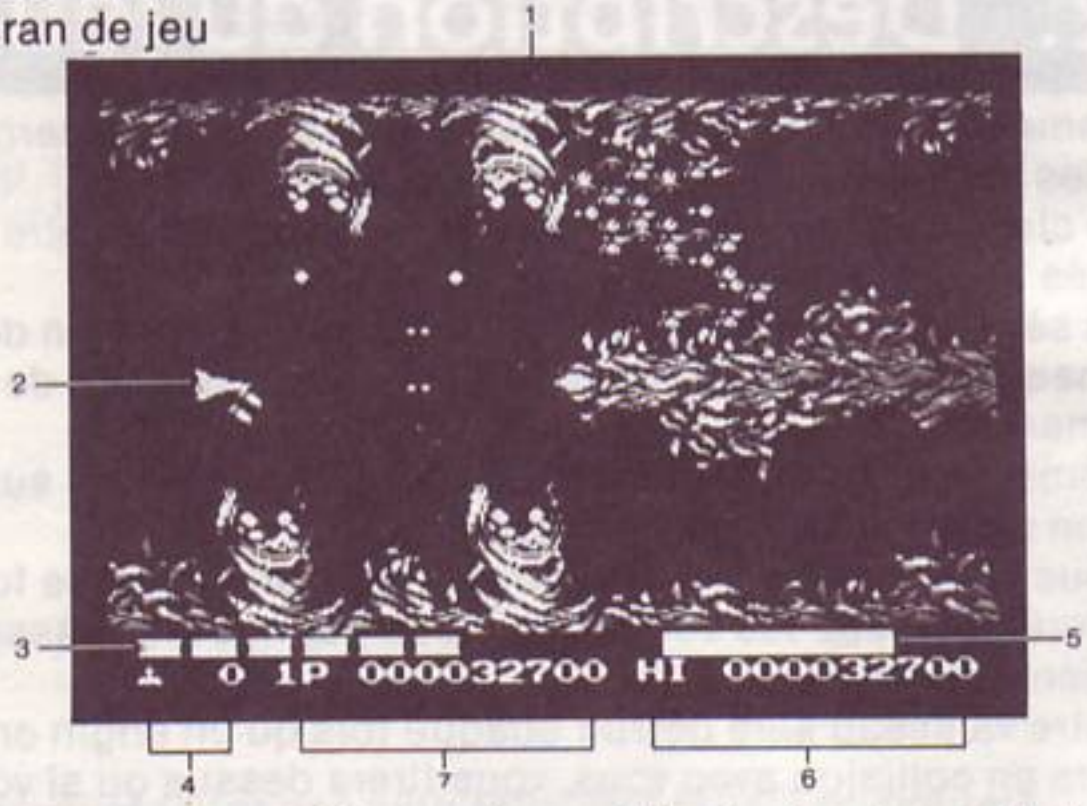
Autre particularité de cette cartouche Konami : les titres sont également utilisés pour expliquer le scénario.

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

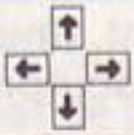


1 Ecran de jeu 2 Joueur 3 Sélection d'armes 4 Nombre de vaisseaux dont vous disposez 5 Armes utilisables 6 Score maximal 7 Score actuel

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

Remarque
*Ce produit est destiné aux ordinateurs MSX et MSX2.
*Aussurez-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.

1. Nemesis 2

Bei Nemesis 2 kommt ein speziell von Konami entwickelter Ton-Chip zum Einsatz. Damit werden acht sprachpolyphone Schalleffekte auf Pegel gebracht, die sonst nur in Spielhallen zu hören sind.

Das Spiel macht auch von Titelmasken zur Erläuterung der Story Gebrauch, eine weitere neue Einrichtung bei dieser Konami-Kassette.

2. So wird gespielt

1. Dies ist ein Spiel für ein oder zwei Personen. Bei zwei Teilnehmern wechseln sich die Spieler ab.
2. Zum Spielen kann die Tastatur oder ein Joystick benutzt werden.
3. Die Anzahl der Mitspieler wird mit der Cursor-Taste oder dem Joystick ausgewählt.
4. Um das Spiel zu starten, drückst du die Leertaste oder den Joystick-Knopf.
5. Du beginnst mit drei Schiffen, und bei jeweils 100.000 Punkten wird ein Schiff hinzugefügt.
6. Wenn du von einem feindlichen Schiff berührt oder angeschossen wirst oder in Kontakt mit der Landschaft kommst, wird dein Schiff vernichtet.
7. Du mußt den Ansturm der Feindangriffe abwehren und durch jede Station hindurchkommen. Wenn das Mutterschiff erscheint, mußt du seinen Kern zerstören, seine Bewegungen stoppen und es entern. Nach Erreichen der letzten Station im Mutterschiff erhältst du eine Waffenverstärkung (es gibt Gelegenheiten, wo du keine Waffenverstärkung erhältst). Dadurch wird die Station entfernt. Wenn du nach Zerstören des Mutterschiffs von einem Feind vernichtet wirst oder

KONAMI SOFTWARE CLUB

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

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

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?