

THE MAGES 2

TM



User's Manual



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

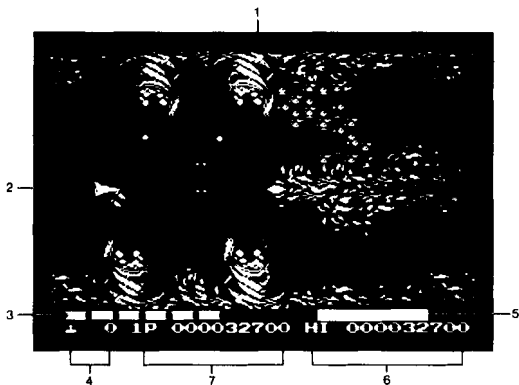
1. This is a 1 or 2 players game. When 2 players, the game is played in turns.
2. Keyboard or a joystick can be used.
3. The cursor key or the joystick is used to select the number of players.
4. Press space bar or the joystick button to start game.
5. You start with 3 ships, each 100,000 points adds 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
Extended Laser	Reflex Ring
Fire Blaster	Double Beam
Vector Laser	Item

1 from this group

B group

Missile	Napalm Missile
Down Laser	

1 from this group

C group

Up Laser	Down Laser
Double Beam	Back Beam

1 from this group

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

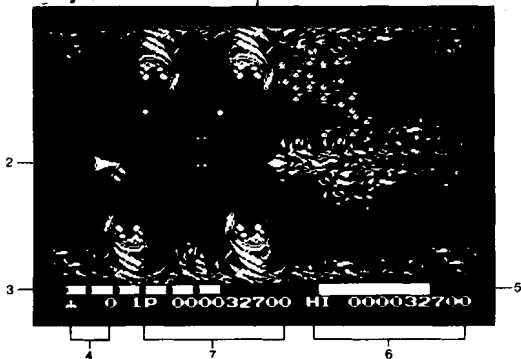
ravitailleur, un vaisseau ennemi entre en collision avec vous, vous abat ou si vous vous écrasez au sol, vous pourrez encore passer à l'étape suivante mais votre vaisseau ne sera pas alimenté en carburant.

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 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.

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

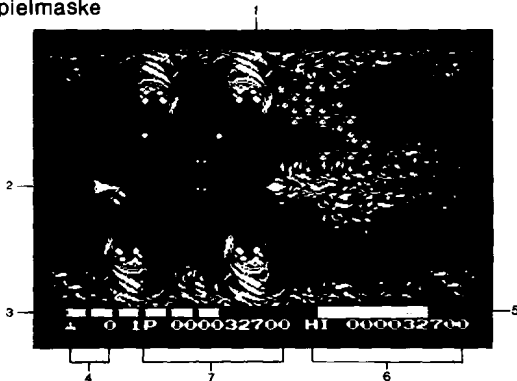
bruchlandest, kannst du zur nächsten Station weitergehen, erhältst aber keine Waffenverstärkung.

8. Wenn rote Feinde oder Feinde in einem Verband vernichtet werden, erscheint eine Kapsel. Diese Kapseln mußt du sammeln, um dein Waffenarsenal zu vergrößern oder zu verändern.

9. Um das Spiel zu unterbrechen, [F1] drücken. Zum Weiterspielen diese Taste noch einmal drücken.

10. Wenn du das Spiel nach Ende erneut starten willst, die Taste [F5] drücken, während die Melodie "SPIEL VORBEI" ertönt.

11. Spielmaske





1 Spielmaske 2 Spieler 3 Waffenauswahl 4 Einsatzfähige Waffen 5 Zahl der noch übrigen Schiffe 6 Hohe Punktzahl 7 Gegenwärtige Punktzahl

3. Die Bedienelemente

- (1) Bei Verwendung der Tastatur werden dieselben Tasten von beiden Spielern benutzt.
- (2) Wird ein Joystick verwendet, benutzen beide Spieler

abwechselnd den an Kanal 1 (oder Kanal A) angeschlossenen Joystick, da Kanal 2 deaktiviert ist.

(3) Die Bedienelemente sind nachfolgend aufgeführt

Aktion	Tastatur (Cursor-Tasten)	Joystick (Hebel)
8 Richtungen		
Schuß	Leertaste	Auslöser A
Bewaffnung	M oder N	Auslöser B

4. Die Stationen

Station 1	Riesenstatuen-Planet	Rotierende Riesenkanonen blockieren das Vorrücken der Spieler.
Station 2	Dschungel-Planet	Mysteriöse Pflanzen fühlen das Nahen der Spieler und feuern mechanische Sporen ab.
Station 3	Alter Planet	Ein verschlungener Irrgarten voll tödlicher Fallen erwartet die Spieler.
Station 4	Schwimmender Kontinent	Eine auf einer schwimmenden Landmasse stehende Station mit vom Feind gelenkten Laserstrahlen.
Station 5	Feuer-Planet	Eine Station auf einem Planeten, der den Spielern riesige heiße Flammen entgegenspeit.
Station 6	Lebender Planet	Ein großer lebender Planet, der sich ganz schnell neu erzeugt und sich ständig verändert.
Station 7	Festungs-Planet	Ein stark bewehrter Planet, der mit speziellem Metall gepanzert ist.

5. Bewaffnung

Wenn eine rote Kräftekapsel erobert worden ist, ändern sich die Auswahlmöglichkeiten am unteren Rand des Bildschirms und zeigen nun die Waffen, die gewählt werden können. Wenn die gewünschte Option erleuchtet ist, drückst du den Wahlknopf (d.h. entweder Auslöseknopf B oder die Taste **M** bzw. **N**).

(1) Standardausrüstung

Durch Erobern der roten Kapseln kannst du dein Schiff ausrüsten (sechs Möglichkeiten).

1	Beschleunigung	Die Geschwindigkeit des Schiffs kann um bis zu acht Stufen erhöht werden.
2	Geschoß	Zum Angriff auf Ziele am Boden.
3	Doppel	Doppelrichtungsstrahikanone
4	Laser	Eine Laserkanone mit hoher Durchschlagskraft. Der Strahl kann um bis zu zwei Stufen verlängert werden.
5	Option	Angriffsschiffe. Bis zu zwei zusätzliche Angriffsschiffe sind möglich.
6	Kraftfeld	Eine Energiebarriere, die einem Angriff von bis zu sechs Feindschüssen standhalten kann. Wenn die Barriere fast erschöpft ist, wechselt die Farbe zu Rot.

(2) Hilfsausrüstungen

Mit Hilfe von auf dem Bildschirm angeordneten Gegenständen lassen sich über einen bestimmten Zeitraum gewisse spezielle Effekte erzielen (vier Möglichkeiten).

1	Vektorlaser	Aktiviert einen Laser mit vertikaler Streuung.
2	Optionsring	Die Angriffsschiffe umkreisen den Spieler.
3	Feind langsam	Die Geschwindigkeit des Feindes wird auf die Hälfte verringert.
4	Drehbohrer	Ermöglicht, durch lebende Teile zu passieren.

(3) Sonderwaffen

Nach Erreichen der Energiestation im feindlichen Mutterschiff kannst du dir spezielle Waffen verschaffen (sieben Möglichkeiten).

1	Laser nach oben Nr. 1 Nr. 2	Eine Anlage, die das Abfeuern von Lasersstrahlen nach oben ermöglicht. Laser Nr. 1 ist ein Teststrahl laser, Laser Nr.2 ist ein Streuungslaser.
2	Laser nach unten Nr. 1 Nr. 2	Eine Anlage, die das Abfeuern von Laserstrahlen nach unten ermöglicht. Laser Nr. 1 ist ein Feststrahl laser, Laser Nr. 2 ist ein Streuungslaser.
3	Napalm-bombe	Explodiert, wenn sie auf ein feindliches Ziel abgeworfen wird, und die Brennwirkung kann andere Feinde vernichten.
4	Reflexring	Bewegt sich vor dem Schiff auf und ab.
5	Erweiterter Laser	Stärkerer Strahl als beim normalen Laser.
6	Rückstrahl	Ermöglicht Angriffe von der Rückseite des Schiffs.
7	Flammenwerfer	Flamme, die sich mit ständigem Gebrauch verringert.

(4) Hinweise zur Bewaffnung

Es gibt Beschränkungen in bezug auf die Waffenarten, die zusammen eingesetzt werden können. Die folgenden Gruppen von Bewaffnungsoptionen (A - C) können nur jeweils einzeln benutzt werden.

Gruppe A	Normaler Strahl Erweiterer Laser Flammenwerfer Vektorlaser	Normaler Laser Reflexring Doppelstrahl Hilfsausrüstung	1 aus dieser Gruppe
Gruppe B	Geschoß Laser nach unten	Napalmbombe	1 aus dieser Gruppe
Gruppe C	Laser nach unten Doppelstrahl	Laser nach oben Rückstrahl	1 aus dieser Gruppe

Hinweis:

- *Dieses Produkt ist für Einsatz auf MSX- und MSX2-Computern bestimmt.
- *Die Stromzufuhr zum Computer muß AUSgeschaltet sein, wenn die Kassette eingelegt oder herausgenommen wird.
- *Dies ist ein Präzisionsprodukt, das nicht auseinandergenommen werden darf.
- *Dies ist ein von KONAMI Industries Inc. entwickeltes Originalprodukt. Kein Teil dieses Programms (Bild und Ton) oder der Begleitdokumentation darf ohne Genehmigung der KONAMI Industries in irgendeiner Form ganz oder teilweise reproduziert werden.

1. Nemesis 2

Nemesis 2 incorpora una nueva microplaqueta personalizada que ha sido elaborada especialmente por Konami. Gracias a esta microplaqueta se han conseguido elevar 8 efectos sonoros de voz polifónica hasta las cotas que sólo pueden escucharse en las salas de juego.

Este juego utiliza también las pantallas del título para explicar la historia, así como otras nuevas características de este cartucho Konami.

2. El juego

1. Este es un juego para 1 ó 2 jugadores. Cuando haya 2 jugadores, se jugará por turno.
2. Puede utilizarse teclado o palanca de control.
3. La tecla del cursor, o la palanca de control, se utiliza para seleccionar el número de jugadores.
4. Si desea comenzar el juego, pulse la barra de espacios o active el pulsador de la palanca de control.
5. Se comienza con 3 naves y cada 100.000 puntos se gana una nueva.
6. Si queda usted tocado por una nave enemiga, se encuentra bajo el fuego de una nave enemiga, o se estrella en el horizonte, su nave quedará destrozada.
7. Tiene usted que rechazar el ataque enemigo y pasar por todas las etapas. Al aparecer la nave nodriza, destrozce su núcleo, detenga sus movimientos y pase al interior. Una vez haya llegado a la última etapa de la nave nodriza, recibirá usted un gran impulso (habrá veces en las que no se recibirá). Esto hará que se pase la etapa. Si después de destrozarse la nave nodriza queda usted destrozado por un enemigo o se

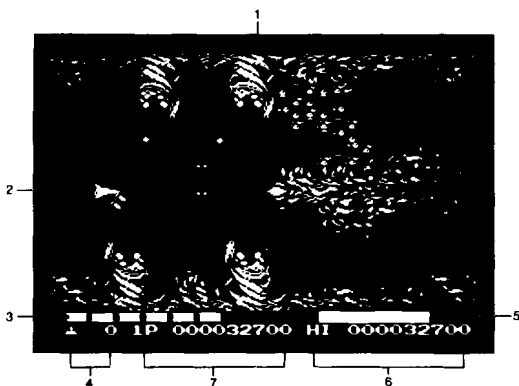
estrella en el horizonte, será capaz de pasar la siguiente etapa, si bien no recibirá impulso alguno.

8. Recoja las cápsulas para aumentar o alterar su armamento.

9. Pulse **[F1]** para crear una pausa en el juego. Vuelva a pulsar esta tecla para reiniciarlo.

10. Si desea volver a comenzar el juego después de que haya acabado, pulse la tecla **[F5]** mientras que esté sonando la música de "FIN DE JUEGO".

11. Pantalla de juego



1 Pantalla de juego 2 Jugador 3 Selección de armamento 4 Número de naves intactas 5 Armamento útil 6 Puntuación máxima 7 Puntuación vigente



3. Los mandos

(1) Al usar el teclado, ambos jugadores, jugadores 1 y 2, utilizan las mismas teclas.

(2) Al utilizar una palanca de control, ambos jugadores

utilizan la palanca que esté conectada a la puerta 1 (o puerta A), por turno, puesto que la puerta 2 está inhabilitada.

(3) Los mandos de control son como sigue:

Operación	Teclado (teclas del cursor)	Palanca de control (palanca)
8 direcciones		
Disparo	Barra de espacios	Gatillo A
Encendido	M o N	Gatillo B

4. Las etapas

Etapa 1	Planeta de estatua gigante	Las armas giratorias del gigante impiden el avance del jugador.
Etapa 2	Planeta jungla	Plantas misteriosas detectan a los jugadores y sueltan esporas mecánicas.
Etapa 3	Planeta antiguo	Un laberinto tortuoso lleno de trampas mortales a la espera de los jugadores.
Etapa 4	Continente flotante	Una etapa emplazada en una masa flotante de tierra repleta de láseres guiados por el enemigo.
Etapa 5	Planeta ardiente	Una etapa situada en un planeta que lanza ingentes llamas a los jugadores.
Etapa 6	Planeta vivo	Un ingente planeta vivo que se regenera a gran velocidad y en cambio constante.
Etapa 7	Planeta fortificado	Un planeta armado hasta los dientes y revestido de un metal especial.

5. Encendido

Al coger una cápsula de polvo rojo, el mensaje de aviso de selección que aparece en la parte inferior de la pantalla cambiará y presentará las armas que pueden seleccionarse. Al encenderse la selección que usted desea, accione el pulsador de selección (las teclas **M** o **N** o apriete el gatillo pulsador B).

(1) Equipo normal

Puede usted equipar su nave cogiendo las cápsulas de polvo rojo. (6 tipos).

1	Aumento de Velocidad	La velocidad de la nave puede aumentarse hasta 8 niveles.
2	Misil	Se utiliza para atacar instalaciones terrestres. Son posibles 2 niveles de aumento de la velocidad.
3	Doble	Cañón con haz bidireccional.
4	Láser	Un cañón láser con potencia para penetrar. El haz puede alargarse a un máximo de 2 niveles.
5	Opción	Naves que permiten atacar. Es posible un máximo de 2 naves complementarias de ataque.
6	Campo de Fuerza	Una barrera energética capaz de proteger un ataque de hasta 10 disparos del enemigo. Cuando la barrera esté casi agotada, el color pasará a rojo.

(2) Artículos

Pueden obtenerse efectos especiales con una duración fija de tiempo (4 tipos), al elegir los artículos que aparecen en la pantalla.

1	Vector Láser	Activa un láser de dispersión vertical.
2	Anillo de Opción	Las naves de opción engloban al jugador.
3	Enemigo Lento	Reduce a la mitad la velocidad del enemigo.
4	Perforadora Giratoria	Permite pasar a través de partículas vivas.

(3) Armas especiales

Pueden obtenerse armas especiales (7 tipos), después de ganar la etapa de energía contra la nave nodriza del enemigo.

1	Láser Hacia Arriba No. 1, No. 2	Una unidad que permite que los láseres disparen hacia arriba. El láser No. 1 tiene un haz fijo, el láser No. 2 es de dispersión.
2	Láser Hacia Abajo No. 1, No. 2	Una unidad que permite que los láseres disparen hacia abajo. El láser No. 1 tiene un haz fijo, el láser No. 2 es de dispersión.
3	Napalm Expansivo	Explota al caer sobre un objetivo enemigo y la combustión producida por la explosión puede aniquilar a otros enemigos.
4	Anillo de Reflejos	Se mueve hacia arriba y hacia abajo delante de la nave.
5	Láser Intenso.	Un haz más grueso que el normal.
6	Retrohaz	Permite atacar por la trasera de la nave.
7	Lanza-llamas	Ll _u amas. Disminuye con el uso.

(4) Observaciones al encendido.

Hay un límite en el número de unidades de encendido que pueden usarse juntas. Los siguientes grupos de unidades A-C de opción al encendido que se presentan en el siguiente cuadro, pueden utilizarse tan sólo uno a uno.

Grupo A	<table border="1"><tr><td>Haz Normal</td><td>Láser Normal</td></tr><tr><td>Haz Intenso</td><td>Anillo de Reflejos</td></tr><tr><td>Lanzallamas</td><td>Doble Haz</td></tr><tr><td>Láser de Vector</td><td>Artículo</td></tr></table>	Haz Normal	Láser Normal	Haz Intenso	Anillo de Reflejos	Lanzallamas	Doble Haz	Láser de Vector	Artículo	1 de este grupo
Haz Normal	Láser Normal									
Haz Intenso	Anillo de Reflejos									
Lanzallamas	Doble Haz									
Láser de Vector	Artículo									
Grupo B	<table border="1"><tr><td>Mísil</td><td>Mísil de Napalm</td></tr><tr><td>Láser Descendente</td><td></td></tr></table>	Mísil	Mísil de Napalm	Láser Descendente		1 de este grupo				
Mísil	Mísil de Napalm									
Láser Descendente										
Grupo C	<table border="1"><tr><td>Láser Ascendente</td><td>Láser Descendente</td></tr><tr><td>Haz Doble</td><td>Retrohaz</td></tr></table>	Láser Ascendente	Láser Descendente	Haz Doble	Retrohaz	1 de este grupo				
Láser Ascendente	Láser Descendente									
Haz Doble	Retrohaz									

Nota:

- * Este producto está destinado a utilizarse con los ordenadores MSX y MSX 2
- * Asegúrese de que el suministro eléctrico está apagado cuando extraiga o introduzca el cartucho.
- * Este dispositivo es de precisión y no habrá de desmontarse.
- * Este producto es original y ha sido creado por KONAMI Industries Inc. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este programa, ya sea de forma visual, sonora o impresa sin el expreso consentimiento de KONAMI Industries.



KONAMI

SOFTWARE CLUB

MONTHLY NEWSLETTER

- **Information:** Future releases
Arcade and computer games reviewed.
- **Programmers Profiles:** Meet the experts behind the games.
- **Letters:** Exchange news and views with other members.
- **Game play:** Hints 'n' tips.

MERCHANDISE

Special discounts on a unique range of Konami branded merchandise.

COMPETITIONS

Great software and other valuable prizes.

COMPUTERISED MEMBERSHIP

Embossed membership card with computer link personalised number allows us to give your enquiry our personal attention.

FREE DRAW

Periodic random draw of members numbers for surprise giveaways.

ANNUAL MEMBERSHIP £3.95





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:

INITIALS:

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?

