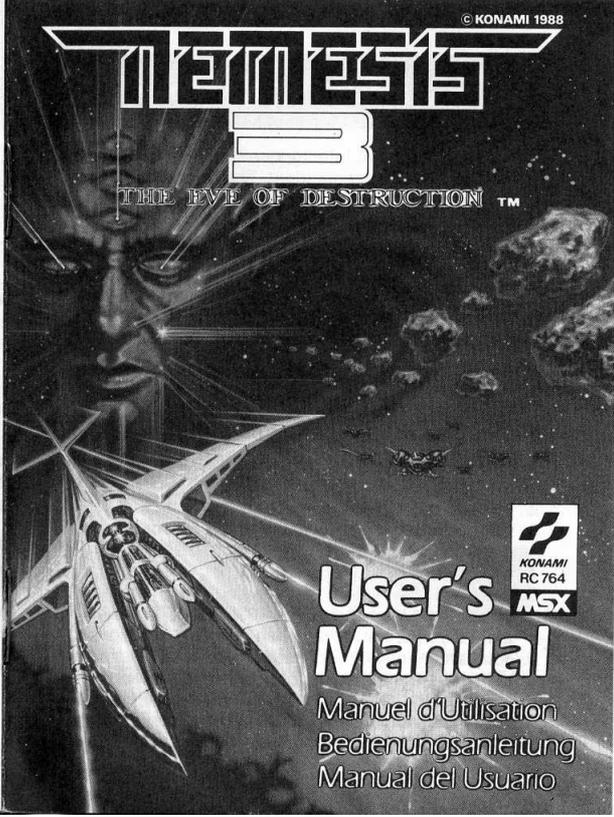


© KONAMI 1988

THE EYE OF DESTRUCTION

THE EYE OF DESTRUCTION™



User's Manual

Manuel d'Utilisation
Bedienungsanleitung
Manual del Usuario

1. Nemesis 3 – L’Intrigue

Le tout dernier modèle d'ordinateur intelligent, "Gaudi", a détecté un étrange incident. Les Bacterions sont partis dans le passé pour tenter d'assassiner le jeune James Burton et ainsi changer le cours de toute l'histoire.

Un descendant de James, David Burton, a des dons très similaires à ceux de son ancêtre, ainsi que des capacités de perception extra-sensorielle (ESP) élevées. Il est le seul qui puisse se rendre dans le passé et empêcher les Bacterions de tuer le petit James. Ensuite, bien sûr, il devra retourner dans le présent ...

2. Le Jeu

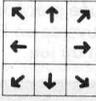
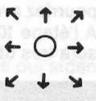
1. Peut être joué par un ou deux joueurs (dans ce dernier cas, à tour de rôle).
2. Vous pouvez utiliser le clavier ou une manette.
3. Sélectionnez un ou deux joueurs avec les touches du curseur ; sélectionnez l'option requise en appuyant sur la barre d'espace ou le bouton de tir (manette).
4. Choisissez l'une des quatre aéronefs.
5. Vous commencez le jeu avec trois vies, et une vie supplémentaire vous sera accordée tous les 100 000 points. Vous perdrez une vie si vous êtes atteint(e) par

7

6. un extra-terrestre ou si vous touchez le décor.
Vous pouvez changer votre arsenal, ou y ajouter des armes, en ramassant les "pods" (nacelles) d'énergie rouges. Cela fait progresser le témoin en bas de l'écran le long de la liste d'armes disponibles. Enfoncez le second bouton de tir ou la touche M pour sélectionner l'arme de votre choix.

3. Instructions de Jeu

1. Le clavier permet de contrôler à la fois les joueurs 1 et 2.
2. Les joueurs 1 et 2 doivent également utiliser la même manette de jeu (à tour de rôle). Une manette dans le port (entrée) 2 ne fonctionnera pas.
3. Les commandes sont :

Commande	Clavier	Manette
8 directions	(Touches curseur) 	(manette) 
Pour tirer	Barre d'espace	Bouton de tir (gâchette) A
Prise d'énergie (Power Up)	Touche M ou N	Bouton (gâchette) B

8

4. Règles du Jeu

1. Choisissez l'une des quatre aéronefs Vixen disponibles.
2. Choisissez soit le champ de force, soit le bouclier normal.
3. Choisissez l'un des trois types de multiples (voir plus bas).
4. Vous pourrez vous procurer des armes supplémentaires lors des étapes 2 à 8.
5. Il y a des cartes cachées aux étapes 5, 7 et 8. Ces cartes montrent où est emprisonné James Burton. Vous avez besoin de chacune de ces trois cartes pour atteindre la dernière étape. S'il vous en manque une, vous serez forcé(e) de retourner au départ des niveaux où vous avez manqué la ou les cartes en question.
6. A l'étape 9 se trouve un détecteur qui permet de trouver les armes spéciales et les cartes. Il vous permettra de trouver facilement toute carte que vous pourriez avoir manquée précédemment.
7. A l'étape 10 vous trouverez un ECRAN caché. Celui-ci sera très utile à la fin du jeu.

5. Prise d'Énergie

Si vous détruisez un ennemi et ramassez un "pod" d'énergie rouge, l'instrument armement en bas de

l'écran s'allumera et l'arme disponible s'affichera sur l'écran. Appuyez sur le bouton "Power up" lorsque l'arme que vous désirez sera affichée.

1. EQUIPEMENT STANDARD

SPEED UP (accélération) Vous pouvez sélectionner cette facilité huit fois pour accélérer votre engin.
MISSILE (missile) Missile air-sol.
PHOTON MISSILE (missile photonique) Plus lent mais plus puissant qu'un missile normal.
NAPALM MISSILE (missile au napalm) Explose après avoir touché un ennemi, et persiste une à deux secondes.
2 WAY MISSILE (missile 2 directions) Se déplace uniquement dans deux directions (vers le haut et vers le bas).
BEAM (rayon) Pour attaquer les ennemis devant.
TAIL BEAM (rayon arrière) Pour attaquer les ennemis derrière.
LASER Un laser capable de pénétrer les engins ennemis.
RIPPLE LASER (laser à impulsions) Laser en anneau non pénétrant.

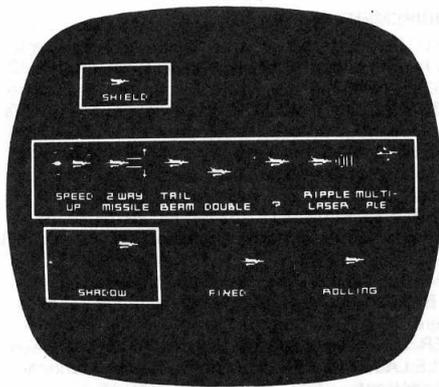
2. MULTIPLES

Ce sont des espèces de "doubles", d'ombres qui aident les joueurs à attaquer. Vous pouvez en avoir jusqu'à deux en même temps.

SHADOW (ombre) Suivent votre aéronef pendant que vous volez.

FIXED (fixes) Restent en position fixe autour de votre engin.

ROLLING (en cercle) Décrit des tonneaux autour de votre engin.



3. ECRAN OU CHAMP DE FORCE

Protège votre aéronef contre les ennemis et leurs balles.

SHIELD (écran) Protège l'avant de votre aéronef.

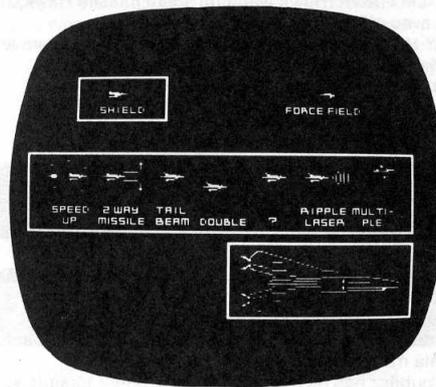
Longévité : 5.

FORCE FIELD (champ de force) Protège la totalité de votre engin. Longévité : 5.

Lorsque la longévité diminue jusqu'à un, devient rouge.

4. ARMES SPECIALES

Il existe des armes spéciales cachées à certains niveaux. Si vous pouvez les trouver, vous pourrez disposer d'un armement supplémentaire dont le type dépendra de votre aéronef.



METEOR LASER (laser Météore) Laser à large faisceau

TWINKLE LASER (laser scintillant) Laser à large faisceau

SCREW LASER (laser à vis) Laser à rayon super-large

UP LASER Laser vers le haut, rayon laser qui s'étend et est dirigé vers le haut

DOWN LASER Laser vers le bas, rayon laser qui s'étend et est dirigé vers le bas
HAWK MISSILE (missile Hawk) Epouse parfaitement les contours du sol, détruisant tout sur son passage
PHOTON HAWK (Hawk Photon) Idem missile Hawk, mais plus lent et plus puissant
NAPALM HAWK (Hawk Napalm) Idem missile Hawk, mais avec effet napalm
2 WAY HAWK (Hawk 2 directions) Missile Hawk vers le haut/le bas
GUIDED MISSILE (missile guidé) Missile à guidage automatique qui se dirige tout seul vers les gros ennemis au sol.

6. Attention

1. Ce jeu est destiné à être joué sur un ordinateur MSX possédant 16 ko de mémoire ou plus.
2. Selon le type d'ordinateur MSX utilisé, l'équilibre entre PSG et SCC pourrait être modifié. Cependant, cela n'affectera en aucune manière le jeu.
3. N'oubliez pas de couper votre ordinateur lorsque vous insérerez ou retirerez la cartouche.
4. Ce produit a été créé par Konami Industry Co. Ltd. Aucun élément de ce produit, qu'il s'agisse des graphismes, des sons, de la programmation ou des documents imprimés, ne peut être copié sans la permission expresse du fabricant.