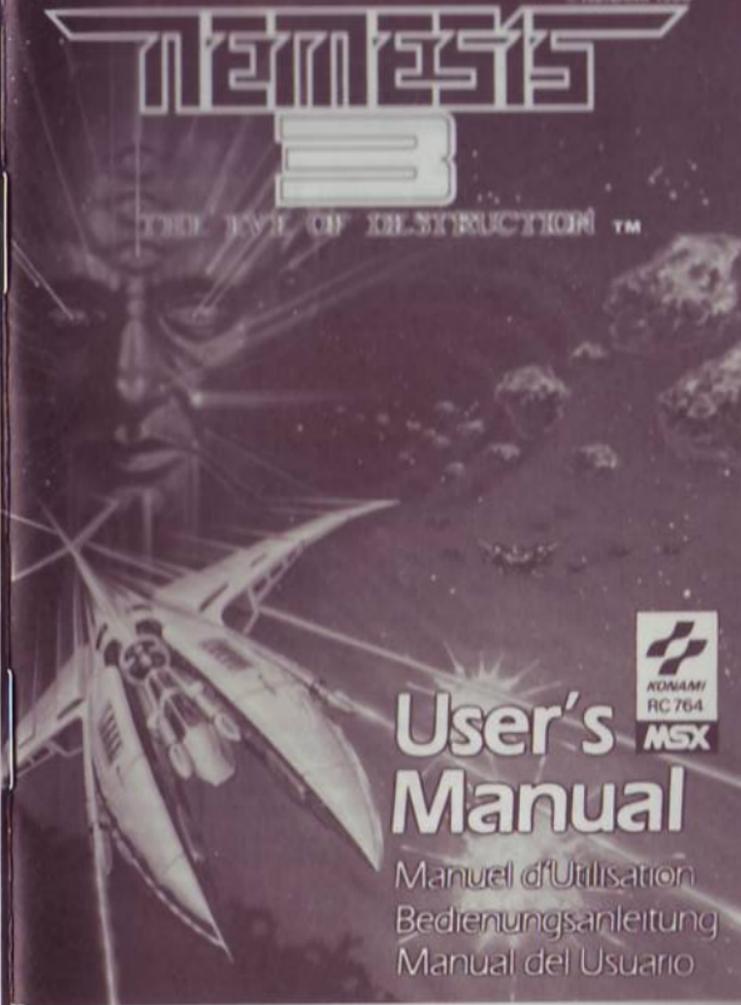


# NEO GEMINI

THE ART OF DESTRUCTION™



## User's Manual

Manual of Utilisation  
Bedienungsanleitung  
Manual del Usuario



## 1. Nemesis 3 – The Story

The latest in Artificial Intelligence Computers, 'Gaudi', has recorded a strange incident. The Bacterions have left for the past in an attempt to kill little James Burton, and change the course of history thereafter.

A descendant of James, David Burton, has very similar skills to that of his ancestor, as well as a high level of ESP. He is the only one who can go back into the past and prevent the Bacterions from killing little James. Then, of course, he's got to get back to the present ...

## 2. Game Play

1. This game can be played either by one or two players, the latter being played alternately.
2. You can use either the keyboard or joystick.
3. Choose one or two players with the cursor keys, and press the space key or fire button to select.
4. Choose one of the four planes.
5. You have three lives when you begin, with an extra one being awarded every 100,000 points. You will lose a life if you are hit by an alien or by the landscape.
6. You can change or add weapons to your arsenal by collecting the red power pods. This will make the indicator at the foot of the screen proceed along the list of available weapons. Press the second fire button or the 'M' key when you want to select a weapon.

## 3. Play Instructions

1. The keyboard controls both Players 1 and 2.
2. Players 1 and 2 will also use the same joystick (alternately). A joystick in port 2 will not function.
3. The controls are as follows:

Control	Keyboard	Joystick
8 Directions	(cursor key) 	(lever) 
Shot	<b>[space]</b> key	Trigger A
Power-Up	<b>[M]</b> or <b>[N]</b> key	Trigger B

## 4. How to Play

1. Choose one of the four available Vixen planes.
2. Select either a force field or normal shield.
3. Choose one of the three types of multiples.
4. You will be able to find extra weapons on stages 2 through to 8.

- There are hidden maps in stages 5, 7 and 8. These maps show the place where James Burton is locked in. You need all of the three maps to get to the last stage. If you do not have all of the maps then you will be forced to go back to the beginning of the levels where you missed the maps.
- In stage 9 there is a sensor which locates the special weapons and maps. This will allow you to easily find any maps which you previously missed.
- In stage 10 there is a hidden SHIELD. This will be very useful at the end of the game.

## 5. Power Up

If you destroy an enemy and collect a red power pod, then the weapon gauge at the foot of the screen will light up, and the available weapon will be displayed. Press the power up button when your required weapon is shown.

### 1. STANDARD EQUIPMENT

**SPEED UP** You can select this eight times in order to speed up your ship.

**MISSILE** Air-to-ground missile.

**PHOTON MISSILE** Slower, but more powerful than a normal missile.

**NAPALM MISSILE** This missile blows up on impact with an enemy, and lingers for one to two seconds.

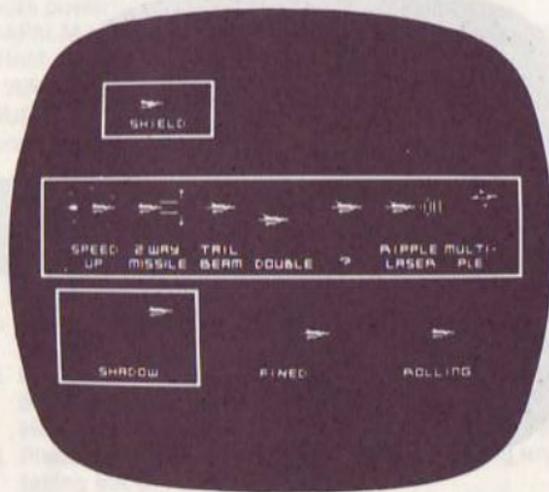
**2 WAY MISSILE** 2 Directional missile (Up and Down).

**BEAM** To attack enemies in front.

**TAIL BEAM** To attack enemies behind.  
**LASER** A laser with penetrating power.  
**RIPPLE LASER** A ring shaped laser without penetrating power.

### 2. MULTIPLES

These are effectively doppelgangers who add to the players attack. You can have up to two at the same time.



**SHADOW** These follow your plane as you fly.

**FIXED** These will remain in a fixed position around your plane.

**ROLLING** This rolls around your plane.

### 3. SHIELD OR FORCE FIELD

This protects your plane from enemies and their bullets.

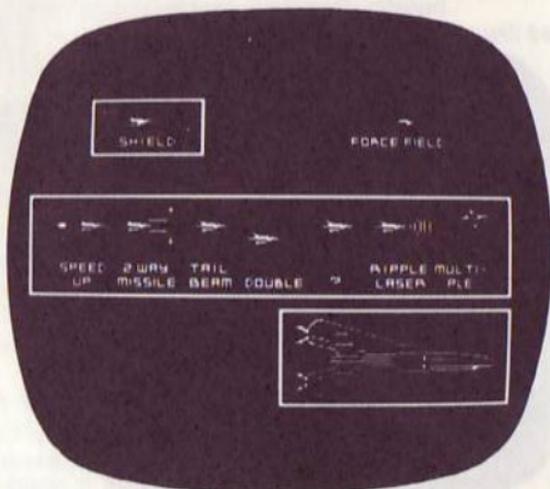
**SHIELD** This protects the front of your plane.

Durability 10.

**FORCE FIELD** This protects the whole of your plane.

Durability 5.

When the durability becomes one, it will become red.



### 4. SPECIAL WEAPONS

There are hidden special weapons in some levels. If you can locate them then you will get additional weapons, the type depending on your plane.

**METEOR LASER** A wide laser beam.

**TWINKLE LASER** A wide laser beam.

**SCREW LASER** A super wide laser beam.

**UP LASER** A laser beam which spreads and shoots up.

**DOWN LASER** A laser beam which spreads and shoots down.

**HAWK MISSILE** This follows the shape of the ground perfectly, destroying everything in its path.

**PHOTON HAWK** As Hawk Missile, except slower but more powerful.

**NAPALM HAWK** As Hawk Missile, except with Napalm effect.

**2 WAY HAWK** Up/Down Hawk Missile.

**GUIDED MISSILE** An automatic aiming missile, which locks on to large enemies on the ground.

## 6. Caution

1. This game is to be played on a MSX with 16k of memory or more.
2. Depending on the type of MSX computer used, the balance between the PSG and SCC might alter. However, this will not affect the gameplay in anyway.
3. Please turn off your computer when inserting and taking out the cartridge.
4. This product was the original creation of Konami Industry Co Ltd. No portion of this product, including graphics, sound computer programming or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

## 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 ...

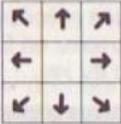
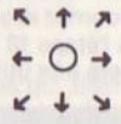
## 2. Le Jeu

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

- un extra-terrestre ou si vous touchez le décor.
6. 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 <b>M</b> ou <b>N</b>	Bouton (gâchette) B

## 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.

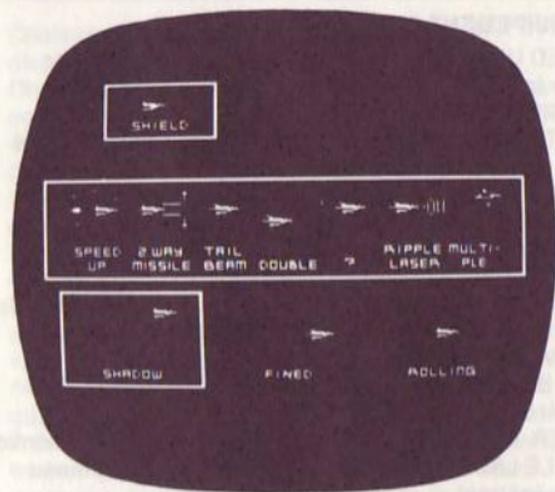
### 2. MULTIPLES

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.

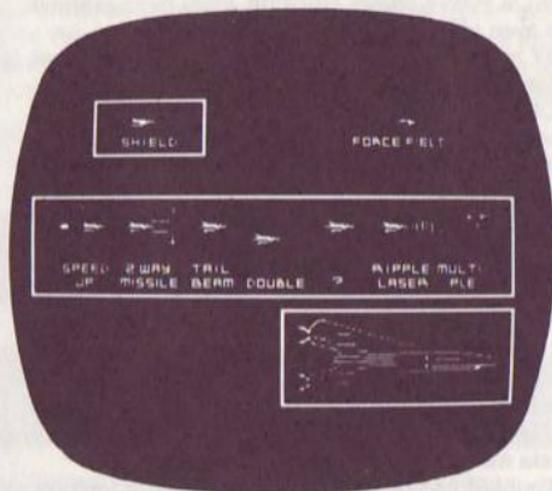
**FORCE FIELD** (champ de force) Protège la totalité de votre engin. Longévité : 5.

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

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 insérez 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.

## 1. Nemesis 3 – Die Geschichte

Gaudi, der neueste Computer aus dem Bereich der künstlichen Intelligenz, hat kürzlich einen seltsamen Zwischenfall aufgezeichnet. Die Bacterions haben sich auf den Weg in die Vergangenheit begeben. Zweck ihrer Reise ist es, den kleinen James Burton zu ermorden und den nachfolgenden Verlauf der Geschichte zu verändern.

David Burton, ein Nachfahre von James, verfügt über ähnliche Kräfte wie sein Ahne, unter anderem auch über ein ausgeprägtes Vermögen der außersinnlichen Wahrnehmung. Er ist der einzige, der in die Vergangenheit zurückkehren und die Bacterions daran hindern kann, den kleinen James zu töten. Dann muß er natürlich versuchen, wieder in die Gegenwart zurückzukommen ...

## 2. Das Spiel

1. An diesem Spiel können ein oder zwei Spieler teilnehmen. Bei zwei Teilnehmern wechseln sich die Spieler ab.
2. Es kann entweder mit der Tastatur oder mit dem Joystick gespielt werden.
3. Den Cursor auf ein oder zwei Spieler stellen und mit Hilfe von Leer- oder Zündtaste anwählen.
4. Eine der vier Ebenen auswählen.
5. Zu Spielbeginn hast Du vier Leben. Jedesmal, wenn