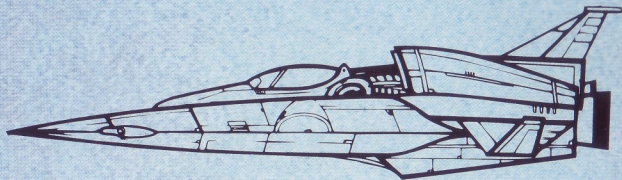


KONAMI (EUROPE) GMBH  
BERNER STRASSE 77, 6000  
FRANKFURT/M. 50, GERMANY



KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
NEMESIS II AND THE RETURN OF THE HERO™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOY

KONAMI®

DMG-NE-NOE

NEMESIS

THE RETURN OF THE HERO™

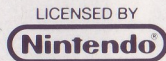


SPIELANLEITUNG



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

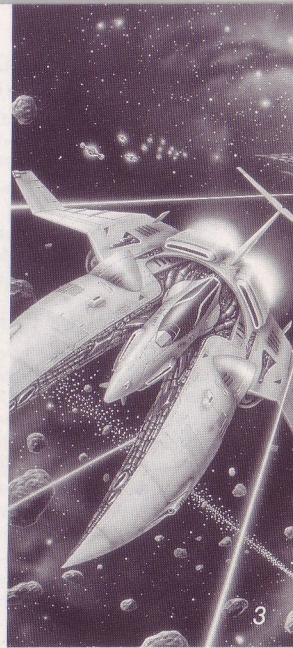


## GRATULATION! DAS REICH DER STERNE ERWARTET SIE!

Bevor Sie einen Angriff gegen Konamis neueste interstellare Bedrohung, namens NEMESIS II - THE RETURN OF THE HERO™, starten, sollten Sie sorgfältig diese Fluganleitung studieren.

## INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG .....	4
SPIELABLAUF .....	5
FLUGKONTROLLEN .....	8
DER AUFBAU DES SCHLACHTFELDES .....	9
ALLE FÜNF LEVEL .....	10
DIE KAMPFKRAFT ERHÖHEN .....	12
TIPS FÜR STERNENKÄMPFER .....	13
DIE AUSRÜSTUNG DES KAMPFSCHIFFES .....	14
DIE SCHWADRON DER BESTIEN .....	15

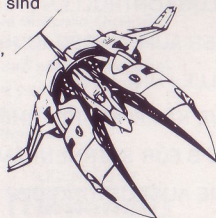


## 1.000.000 ZU 1 (DIE LETZTE SCHÄTZUNG IHRER ÜBERLEBENSCHANCE)

Alles ist still, schwarz, kalt. Der Angriff ist zuende, und die zerschossenen Reste des Aliens auf Ihrer Kampfmontur haben bereits eine eklige Kruste gebildet. Ihre Finger zucken wie die Fühler einer Fliege, als ob sie immer noch den Feuerknopf Ihres Schiffes umklammern würden. Ihre Augen schießen hin und her, den Himmel ständig nach neuen Feindschiffen absuchend. Aber die schwelenden Sterne, die während Bacterions 30jährigem Krieg vernichtet wurden, sind alles, was Sie sehen können. Kalter Schweiß läuft Ihnen über die Stirn, und ein beißender Schmerz durchzuckt Ihr Bein. Das beruhigt Sie, denn es zeigt, daß Sie noch leben.

## BUMM! BUMM! BUMM! BUMM! BUMM!

Plötzlich wird Ihr Schiff von einem Feuerschwall hin- und hergeworfen. Ihr Kopf wird nach vorn gerissen und knallt auf das Gravitationschild! Sie sind nur kurz benommen und sehen einen Schwarm feindlicher Schiffe auf Sie einstürmen. Warnsignale erhellen Ihr Cockpit, aber es ist zu spät. Die Aliens haben ihre Tarnvorrichtungen benutzt, um den entscheidenden Überraschungsangriff durchzuführen. Ihre einzige Hoffnung ist, in das akarianischen Asteroidenfeld zu entfliehen, dort wieder zur Besinnung zu kommen und hoffentlich lang genug zu überleben, um den Feind erneut zu stellen. Sie lösen den Turbo aus, schießen auf die riskante Zufluchtsstätte zu und hoffen, daß dies Ihr Glückstag ist.



## WIE MAN DIE OFFENSIVE ERGREIFT

Legen Sie zunächst das Spielmodul in den Game Boy ein, und schalten Sie das Gerät an. Daraufhin erscheint „Nintendo“, gefolgt von „Konami“. Drücken Sie die Start-Taste, um den Titel-Screen aufzurufen. Sie beginnen Ihre Schlacht mit drei Kampfschiffen. Bonus-Kampfschiffe erhalten Sie bei entsprechend hoher Punktzahl. Wird Ihr letztes Schiff geröstet... nun, Sie wissen, was das bedeutet.

## TITEL-SCREEN

Hier kann zwischen GAME, PRACTICE und OPTION gewählt werden. Bewegen Sie das Control Pad nach oben oder unten, um Ihre Wahl zu treffen, und bestätigen Sie diese mit der Start-Taste.



## GAME-MODUS (ODER: IHR INTERGALAKTISCHER SCHICKSALSTAG)

Nach Anwahl des Game-Modus erscheint der Waffenauswahl-Screen. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts, um die spezifischen Einstellungen der Intruder Missiles, Double Guns 'A Blazing oder Laser Warfare zu bestimmen. Dann drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um die verschiedenen Angriffsoptionen dieser Waffenkategorien einzustellen. Zum Schluß betätigen Sie die Start- oder die A-Taste, um Ihre Mission zu starten.



### Intruder Missiles-Optionen

- Normal: Die Raketen suchen sich ihre Ziele in einem nach unten gerichteten, diagonalen Winkel.
- 2 Way: Mit einem zweiten Power-Up fliegen die Raketen nach oben und unten.
- Tail Gun: Die Raketen werden aus dem Heck abgeschossen. Mit einem zweiten Power-Up fliegen sie nach oben und unten.

### Double Guns 'A Blazing-Optionen

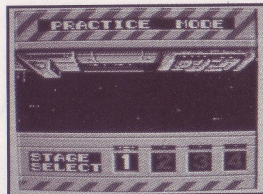
- Normal: Die Schüsse werden nach vorn und diagonal nach oben abgegeben.
- Twin Cannon: Parallele Schüsse werden gleichzeitig abgegeben.
- Tail Gun: Schüsse werden aus dem Heck abgefeuert.

### Laser Warfare-Optionen

- Normal: Ein direkter Laserstrahl verstärkt Ihre Schlagkraft.
- Twin: Parallele Laser erhöhen Ihre Schlagweite.
- Ripple: Verbreitert Ihr Strahlungsfeld.

## PRACTICE GALAXY (IHRE EINSTIMMUNG AUF DEN TERROR)

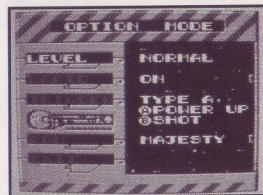
Gehen Sie in den Übungsmodus (Practice), werden zunächst ebenfalls die Waffen gewählt (Näheres siehe Option-Modus!). Nachdem die Wahl getroffen ist, drücken Sie die Start-Taste, woraufhin der Level-Auswahl-Screen erscheint. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts, um einen der vier Level zu wählen, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Start-Taste. Sorry, aber für Level 5 gibt es keine Übungsrunde. Diesen Level müssen Sie ungesehen meistern – bei den Dichtungen Ihres Raumanzugs!



## OPTION-MODUS (BESTIMMEN SIE DIE HÖHE IHRES MUTES)

Der Option-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, die Parameter der Mission selbst zu bestimmen.

Zu den Optionen gehören die Schwierigkeitsstufen: Easy, Normal, Hard. Rapid Fire (Schnellfeuer): On (Ein) oder Off (Aus). BGM (Hintergrundmusik): On oder Off. Außerdem wird die Tastenbelegung bestimmt, d.h. der A- und B-Taste kann entweder FIRE (Feuern) oder Power-Up zugewiesen werden.



Zunächst wählen Sie eine Set-Up-Kategorie, indem Sie das Control Pad nach oben oder unten drücken. Dann drücken Sie das Control Pad nach links und rechts, um die Optionen jeder Kategorie durchzugehen. Die Hintergrundmusik kann mittels der A-Taste angespielt werden. Zum Abschluß des Vorgangs setzen Sie den Cursor auf EXIT und betätigen die Start-Taste.

## FLUGKONTROLLEN

### CONTROL PAD

Nach oben, unten, links und rechts drücken, um Ihr Kampfschiff zu steuern.

### START-TASTE

Den Kampf pausieren und wieder starten.

### SELECT-TASTE

Während des Kampfes nicht belegt.



### A-TASTE

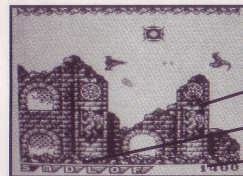
Power-Up-Waffen aktivieren.

### B-TASTE

Waffen abfeuern.

*BITTE BEACHTEN: Sie können den Angriff neu starten, indem Sie die A-, B- und Select-Taste gedrückt halten und die Start-Taste betätigen.*

*Denken Sie daran, daß die Belegung der A- und B-Tasten im Option-Modus vertauscht werden kann.*



## DAS FELD DER EHRE

Waffe

Power-Up-Anzeige

Punktzahl

## DER ZWISCHEN-SCREEN

Höchste Punktzahl

Aktuelle Punktzahl

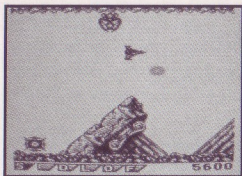
Anzahl verbleibender Kampfschiffe

<b>SHIP LOST</b>	
<b>TOP SCORE</b>	<b>30000</b>
<b>SCORE</b>	<b>14500</b>
<b>REST</b>	<b>00</b>

## AUFGEBEN ODER NICHT AUFGEBEN, DAS IST HIER DIE FRAGE

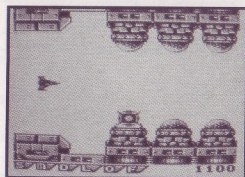
Nachdem Ihr letztes Kampfschiff ins Weltraumgras gebissen hat, können Sie CONTINUE oder END wählen. CONTINUE läßt Sie am Anfang des Levels weiterkämpfen, in dem Sie Ihren letzten Atemzug getan haben. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie die Start-Taste für Ja oder die Select-Taste für Nein drücken.

## ÜBERPRÜFEN SIE IHRE BEWAFFNUNG, BEVOR SIE IN DIESEN VERSEUCHTEN GEBIETEN KÄMPFEN!



### Der Ferienpark

Direkt hinter dem akarianischen Asteroidenfeld liegt die Frontlinie der Bestien. Hier befand sich einst ein beliebtes Erholungsgebiet, bevor es von der Bestien-Schwadron ausgelöscht wurde.



### Der Askikin-Meteoriten-Gürtel

Willkommen im Lager der Bestien-Schwadron. Dies ist ein brutales Gebiet, schwer bewacht von allen Arten kosmischer Kreaturen, wie beispielsweise den rollenden Knochenschädeln aus der Steinbeißer-Galaxis.

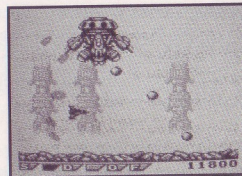
### Bacterions Befehls- und Kontrollzentrum

Dieser Level dürfte Ihr wichtiges Ziel sein. Sobald nämlich das Gehirn der Operation ausgeschaltet ist, steigen Ihre Chancen, Bacterion zu eliminieren.



### Die AAAAAAAAAAAAAAAAAARGH!-Zone

Die Cruise Missiles der Aliens schießen aus allen Winkeln der Galaxis auf Sie zu. Der Beschuß ist dermaßen enorm, daß Sie die Mission möglicherweise unterbrechen müssen, um sich etwas kaltes Wasser in das Gesicht zu schütten. Bumm! Splash! Bumm! Splash! Bumm! Splash! Hier werden Sie vor Anspannung schreien.



### The Fünfte (Fifth) Dimension

Oft mit einer bekannten Gesangsgruppe aus den 60er Jahren verwechselt, wird dieser Level den ultimativen Sternenkämpfer vom Versager trennen. Er ist vollgepackt mit dutzenden bartanischer Tölpel-Fallen, die wahrscheinlich größte Bedrohung eines Sternenkämpfers. Bitte beachten: Dieser Level ist im Übungsmodus (Practice Galaxy) nicht zugänglich. Um ihn zu erreichen, müssen Sie Ihre Strahlenkanone verdammt gut beherrschen!



## POWER-UP SPHÄREN, OHNE DIE IHR SCHIFF GERÖSTET WIRD

Einige Mitglieder der Bestien-Schwadron haben einen Power-Up-Generator an Bord. Auch manche Raketenbatterien besitzen ihn. Wenn Sie diese Schiffe oder Forts in Raumschrott verwandeln, werden die Power-Up-Sphären freigesetzt. Sobald Sie die Sphären aufnehmen, erhöht sich Ihre Power-Up-Anzeige. Leuchtet der gewünschte Power-Up auf, drücken Sie die A-Taste.

### Das Mega-Blast-Modul

Einige ausgesuchte Schwadronführer des Feindes sind mit Mega-Blast-Modulen ausgerüstet. Versuchen Sie, diese zu erbeuten, und Sie können mit einem Schlag sämtliche auf dem Screen befindlichen Feinde vernichten.

## DIE POWER-UP-ANZEIGE IHRES KAMPFSCHIFFS

Lernen Sie die Power-Up-Sequenz dieser Anzeige auswendig.

- S steht für Beschleunigen. Sie können Ihre Geschwindigkeit bis zu fünfmal erhöhen.
- M steht für Raketen.
- D steht für doppelte Feuerkraft.
- L steht für Laserstrahl.
- O steht für offensiver Geisterkämpfer.
- F steht für Schutzschild.

*BITTE BEACHTEN: D und L können nicht kombiniert werden. Wird der Schutzschild dreimal getroffen, fällt er aus, bis Sie ihn wieder mit Power-Up aufbauen.*

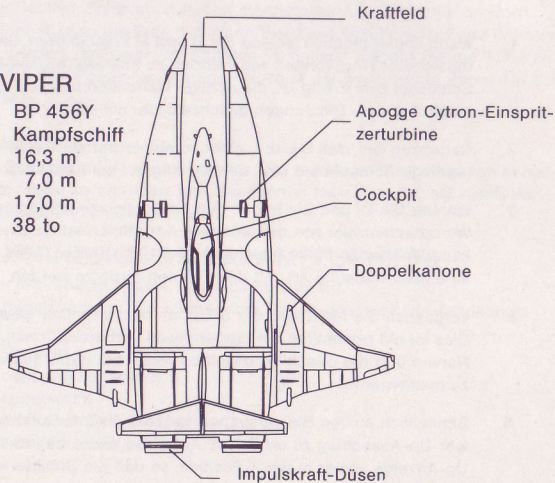
## TIPS, OHNE DIE SIE NICHT (ÜBER-)LEBEN KÖNNEN

1. Wann immer möglich, sollten Sie D und M kombinieren. Diese Technik ist ein todsicherer Weg, Tonnen von Feinden zu atomisieren. Denken Sie daran: Der Schlüssel zum Erfolg ist, die richtige Waffenkombination zu finden, d.h. in möglichst viele Richtungen gleichzeitig zu schießen.
2. Bedenken Sie, daß D und L nicht kombinierbar sind. Wählen Sie die für das jeweilige Schlachtfeld bzw. den jeweiligen Feind effektivste Waffe.
3. Wählen Sie O, und Sie haben den berüchtigten Geisterkämpfer an Ihrer Seite. Wir sprechen hier von der ultimatsten Angriffsformation. Bis zu zwei Geisterkämpfer können Ihnen gleichzeitig zur Seite stehen. Alles in allem ist das eine ganz hübsche Art, mit den Feinden fertig zu werden.
4. Vergessen Sie nicht, daß die S-Option bis zu fünfmal gewählt werden kann. Dies ist ein prima Weg, an Hindernissen vorbeizustürmen,.... solange Sie die Nerven und die Geschicklichkeit besitzen, bei Hypergeschwindigkeit sicher zu manövrieren.
5. Schließlich sollten Sie versuchen, in jeder Waffen-Option den maximalen Power-Up-Ausschlag zu erreichen. Auf diese Weise befindet sich Ihre Power-Up-Anzeige immer in der F-Position, so daß die Schilde während des Großteils der Mission ihre Funktion erfüllen.

## IHRE LEBENSVERSICHERUNG

### VIC VIPER

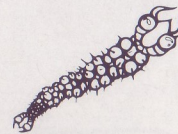
Modell: BP 456Y  
 Klasse: Kampfschiff  
 Länge: 16,3 m  
 Höhe: 7,0 m  
 Breite: 17,0 m  
 Gewicht: 38 to



## BACTERIONS SCHWADRON DER BESTIEN (SIE MÖCHTEN EIN HÄPPCHEN VON IHNEN ABBEKOMMEN!)



Flug-Bestie



Knochenbrecher



Scorpid



Forubianische Satanskugel



BBQ-1



Schleimschnecke von Saliva 7



Missile-Laserbatterie