

Manuel d'Utilisation Bedienungsanleitung Manual del Usuario

USAS™



User's Manual

1. Prologue

Centuries ago, the War God Induras banished Usas, the supreme Mother God, and threw the four pieces of her jewel to the winds.

Wit and Cles are attempting to find the broken jewel to try and achieve one of the greatest discoveries of the academic world.

Their adventures, controlled by you, will lead them to many strange places to fight many unusual enemies...

2. How to Play

1. This game is for one player. Either the keyboard or a joystick can be used.
2. The idea of the game is to use the two characters, Wit and Cles, to avoid the enemy attacks and traps and to find the four pieces of the jewel and discover their secret.
3. There are five ruins to explore, each containing four stages and one shrine. The four stages can be entered freely by moving the character over the door and pressing the spacebar or joystick button.
4. Only one person, either Wit or Cles, can enter each stage. Use the cursor keys and spacebar, or the joystick, to select.
5. The characters can be changed at any time during the game by leaving through the door which was first entered.
6. In every stage there are four types of 'Emotion Items' and 'Coin Items'. By picking up an 'Emotion Item', a character's feelings and attack method will change. When a 'Coin Item' is picked up, the number of coins the character is holding will increase, allowing the player to increase his characteristics. These are VIT (vitality), SPD (speed) and JMP (jumping ability).

7. When a character is hit or trapped by the enemy then some of his vitality will be deducted. Once his VIT rating reaches zero, then he is captured by the demon that haunts that stage. If the other remaining character slays the demon and rescues the captured character, then he will be able to move again. However, if both of the characters' VIT should reach zero, then the game is over.

8. In each of the four stages there is a room where a demon lives. They guard the keys to the entrance of the shrine in each particular ruin. Once all of the four keys from the stages have been collected then the shrine can be entered.

9. The demons that live in these rooms are ruled by 'Emotion', and, in order to enter the room, the character must hold the same emotion as the demon. This can be achieved by collecting the appropriate Emotion Item.

10. Pressing the **[F1]** key will pause and restart the game, whilst pressing the **[F5]** key will toggle the music on/off on the demo screens.

3. Screen Display

1. Terminal Screen.

This screen is used to select the stage that the character will explore. The upper part of the screen shows a map displaying the character's current position, location of the door and the name of the particular ruins. By standing the character in front of the door, a message will appear, and, by pressing the fire button or space bar, the character will enter that stage.

2. Character Selection Screen

This is used to select the character to go on the adventure. The **←** **→** keys are used for character choice and the space bar is used for character selection.

3. Game Screen

This is the actual game screen that the character will adventure in. In the upper portion of the screen, the characters vitality, current emotional condition and the current number of coins is displayed.

Keyboard	Joystick	Notes
← →	Left/Right	Left/Right movement
↑	Up	Climb stairs/Jump
↓	Down	Descend stairs/Kneel
SPACE	Button A	Attack
CTRL	Button B	Jump
F1	—	Option Screen/Pause

Note: Attacks are carried out in the left/right directions of the characters movements.

4. Power Up Mode (Option) Screen.

When the **F1** key is pressed either during the game or when in the terminal screen, the power up mode will be displayed.

Keyboard	Joystick	Notes
← →	Right/Left	Selects characteristic to 'Power Up'
SPACE	Button A	Execute Power Up.
F2	—	Cancel Power Up.

Note: Only the character currently in use (moving) can power up.

4. The Items

In this game there are four types each of the 'Emotion Items' and 'Coin Items'. Their effects are listed below.

1. Emotion Items.

Item/Emotion	Attack Method	
	Wit	Cles
Happy	3 Direction Missile	Multi Shots
Anger	Flame Thrower	Front Roll
Sad	Normal Shot	Normal Kick
Good Humour	Continuous Shots	Continuous Kicks

2. Coin Items

The player can freely upgrade his character's vitality, speed and jumping power. First, when a character picks up a Coin Item, in accordance to the type of item he has acquired, he is given some coins which can be spent on characteristics. There is a preset 'RATE' for the characteristics, which is different for each character.

Coin Item	Note
I	1 Coin
V	5 Coins
X	10 Coins
*	100 Coins

Characteristic	Note
Vitality	16 levels max.
Speed	5 levels max.
Jump	3 levels max.

5. The Keywords

Once you have collected the piece of jewel from the last shrine, then a keyword will be displayed with the location of the new ruin. By remembering this keyword, you will be able to start the game from the level that you recently got to by typing in the word.

However, the characters vitality, speed, jump and coin statuses will have initial ratings assigned to them.

Entering the keyword is done as follows:

1. Start the game by pressing the **CTRL** key.
2. The computer will ask you to enter the keyword. Enter the keyword that you have memorised and press return.
3. After the keyword has been entered the computer will check it. If it is correct, then you will start on the stage corresponding to the keyword, otherwise it will return to the Konami logo screen.

Techniques

* Use Wit and Cles according to their personalities and divide

the use of the coins for vitality, speed and jump whenever possible. If the characters are properly 'raised', the game will progress steadily and easily.

* If you have decided that the character you are currently using cannot proceed any further, turn back and return to the beginning of the ruin, exchange the characters and try again.

* When Wit and Cles have their emotions as happy, they have the ultimate attack mode possible. Learn how to use this.

* If you are using a 2 slot MSX2 computer, try this: Insert USAS into slot 1, and any of the following Konami game cartridges; 'Maze of Galious', 'Metal Gear', 'Nemesis 2' or 'Formula 1 Spirit' into slot 2 and get ready for a pleasant surprise!

1. Prologue

Il y a des siècles déjà, le dieu de la Guerre Induras a banni Usas, la Déesse Mère Suprême, et jeta au vent les quatre éléments constituant son joyau.

Wit et Cles tentent à présent de retrouver le bijou brisé pour essayer de faire l'une des découvertes les plus importantes sur le plan culturel. Leurs aventures, que vous contrôlerez, les conduiront dans de nombreux endroits étranges pour combattre un grand nombre d'ennemis peu ordinaires ...

2. Comment jouer

1. Ce jeu s'adresse à un seul joueur. On peut utiliser le clavier ou le joystick.

2. L'idée de ce jeu consiste à utiliser les deux personnages, Wit et Cles, afin d'éviter les attaques et les pièges des ennemis et à trouver les quatre éléments du joyau et découvrir leur secret.

3. Ils ont cinq ruines à explorer, chacune contenant 4 stades et un reliquaire. Les quatre stades peuvent être entrepris sans problèmes en faisant franchir le seuil de la porte à votre personnage, ceci en appuyant sur la barre d'espace ou sur le bouton du joystick.

4. Un personnage seulement, que ce soit Wit ou Cles, peut entreprendre chaque stade. Utilisez les curseurs et la barre d'espace ou bien le joystick pour choisir.

5. Les personnages peuvent être changés à n'importe quel moment du jeu pendant la partie en faisant sortir le personnage par la porte par laquelle il est entré au départ.

6. Il existe, à chaque stade, quatre types de "Jetons Emotions" ("Emotion Items") et de "Jetons Pièces de monnaie" ("Coin Items"). Si vous ramassez un "Jeton Emotion", les sentiments et attaques des personnages changeront. Si vous ramassez un "Jeton Pièce de monnaie", le nombre de pièces possédées par le personnage augmente, permettant au joueur d'augmenter ses caractéristiques, à savoir, VIT (vitalité), SPD (vitesse) et JMP (aptitude à sauter).

7. Quand un personnage est touché ou piégé par l'ennemi, son niveau de vitalité en sera affecté en partie. Quand son taux de vitalité atteint zéro, il est capturé par le démon qui hante ce stade du jeu. Si l'autre personnage tue le démon et sauve le personnage capturé, il pourra alors se déplacer à nouveau. Mais quand la vitalité des deux personnages atteint zéro, la partie est finie.

8. Il y a, à chacun des quatre stades, une pièce où habite le démon. Le démon garde la clé de l'entrée du reliquaire dans chacune des ruines. Une fois que les quatre clés des différents stades ont été récupérées, il est possible de pénétrer dans le reliquaire.

9. Les démons qui vivent là sont dominés par leurs “Emotions”, et pour pénétrer dans la pièce, le personnage doit avoir la même émotion que le démon. Le personnage n’y arrivera qu’en cherchant le “Jeton Emotion” approprié.

10. Le fait d’appuyer sur la touche **F1** permettra de faire une pause et de redémarrer le jeu. Si vous appuyez sur la touche **F5**, vous mettrez en marche/arrêterez la musique sur les écrans de démonstration.

3. Affichage sur l’écran

1. Ecran du terminal





Cet écran sert à sélectionner le stade que le personnage explorera. La partie supérieure de l’écran montre une carte indiquant la position actuelle des personnages, l’emplacement de la porte et le nom de chaque ruine. Lorsque vous placez votre personnage face à la porte, un message apparaît, et le fait d’appuyer sur le bouton “feu”, ou sur la barre d’espace, permettra au personnage de commencer la partie au stade spécifié.

2. Ecran de sélection des personnages

Cet écran sert à choisir le personnage qui partira à l’aventure. Les curseurs **←** **→** sont utilisés pour choisir le personnage et la barre d’espace pour confirmer la sélection.

3. Ecran de jeu



C’est l’écran de jeu sur lequel le personnage va s’aventurer. La vitalité du personnage, son état émotionnel ainsi que le nombre de pièces de monnaie qu’il possède, sont affichés sur la partie supérieure de l’écran.

Clavier	Joystick	Remarques
 	Gauche/droite	Mouvement à gauche/à droite
	En haut	Montez l'escalier/Sautez
	En bas	Descendez l'escalier/agenouillez-vous
ESPACEMENT	Bouton A	Attaquez
Touche CTRL	Bouton B	Sautez
F1	—	Option écran/Pause

Remarque: Les attaques seront faites vers la gauche/vers la droite des mouvements des personnages.

4. Ecran en mode “Augmentation de puissance” - option

Lorsqu'on appuie sur la touche **F1** soit pendant la partie soit quand on est sur l'écran du terminal, le mode “Augmentation de puissance” s'affiche:

Clavier	Joystick	Remarques
 	Droite/gauche	Sélectionner la caractéristique pour “augmenter la puissance”
ESPACEMENT	Bouton A	Réalisez l'augmentation de puissance
F2	—	Annulez l'augmentation de puissance

Remarque: seul le personnage en mouvement peut bénéficier d'une “augmentation de puissance”.

4. "Jetons"

Ce jeu comporte quatre types de "Jetons Emotion" et quatre types de "Jetons Pièces de monnaie". Leurs effets sont indiqués ci-dessous.

1. "Jetons Emotions"

	Méthode d'attaque	
	Wit	Cles
Bonheur	Missile triple direction	Tirs multiples
Colère	Lance-flammes	Roulades vers l'avant
Tristesse	Tir normal	Coup de pied normal
Bonne humeur	Tirs continus	Coups de pied continus

2. "Jetons Pièces de monnaie"

Le joueur a la possibilité d'améliorer la vitalité, la vitesse et la puissance de saut de son personnage. Tout d'abord quand un personnage obtient un "jeton pièce de monnaie", il reçoit, en fonction du "jeton" acquis, des pièces de monnaie qui peuvent être dépensées pour des caractéristiques. Il existe un "TAUX" prédéterminé pour ces caractéristiques, qui sont différentes pour chaque personnage.

"Jetons Pièces de monnaie"	Remarque
I	1 pièce
V	5 pièces
X	10 pièces
*	100 pièces

Caractéristiques	Remarque
Vitalité	16 niveaux max.
Vitesse	5 niveaux max.
Saut	3 niveaux max.

5. Mots-clés

Une fois que vous aurez trouvé le joyau du dernier reliquaire, l'écran vous indiquera un mot-clé et l'emplacement de la nouvelle ruine. Mémorisez ce mot-clé et vous pourrez alors commencer le jeu au niveau où vous étiez parvenu en tapant ce mot.

On attribuera cependant aux personnages des valeurs initiales pour la vitalité, la vitesse, l'aptitude à sauter et les pièces de monnaies.

Pour taper le mot-clé, procédez comme suit:

1. Démarrez le jeu en appuyant sur la touche **CTRL**.
2. L'ordinateur vous demande alors d'introduire le mot-clé. Tapez le mot-clé que vous avez mémorisé et appuyez sur la touche Retour.
3. Une fois le mot introduit, il est vérifié par l'ordinateur. S'il est correct, vous commencerez au stade correspondant au mot-clé; dans le cas contraire, l'ordinateur vous fait revenir à l'écran comportant le logo Konami.

Techniques

* Utilisez Wit et Cles en fonction de leur personnalité et

répartissez l'emploi des pièces entre vitalité, vitesse et sauts chaque fois que cela est possible. Si les caractéristiques des personnages sont correctement "améliorées", le jeu progressera de façon constante et sans problèmes.

* Si vous décidez que le personnage que vous utilisez ne peut plus progresser, revenez en arrière au départ de la ruine, changez les personnages et essayez à nouveau.

* Quand les "émotions" de Wit et Cles sont "bonheur", ils seront dans le mode "Attaque" maximum. Apprenez à vous servir de cet avantage.

* Si vous jouez avec un ordinateur MSX2 à 2 fentes, essayez ceci: Introduisez USAS dans la fente 1 et l'une des cartouches de jeu Konami suivantes: "Maze of Galious", "Metal Gear", "Nemesis 2" ou "Formula 1 Spirit" dans la fente 2 et vous aurez une bonne surprise!

1. Einleitung

Vor langer, langer Zeit hatte der Kriegsgott Induras die höchste Göttin Usas verbannt und die vier Stücke ihres Juwels in alle Winde verstreut.

Wit und Cles versuchen, das zerbrochene Juwel zu finden und eine der wichtigsten Entdeckungen der akademischen Welt zu machen. Ihre Abenteuer, die unter deiner Kontrolle stehen, führen sie an viele seltsame Orte, wo sie viele ungewöhnliche Feinde bekämpfen müssen...

2. So wird gespielt

1. Das Spiel ist für einen Teilnehmer bestimmt, der entweder die Tastatur oder einen Joystick verwenden kann.

2. Der Spieler soll die beiden Personen Wit und Cles dazu benutzen, den Feindangriffen und Fallen auszuweichen und die vier Stücke des Juwels zu finden und deren Geheimnis zu ergründen.
3. Es sind fünf Ruinen zu durchforschen, die jeweils vier Ebenen und einen Schrein enthalten. Die vier Ebenen lassen sich freizügig betreten, indem man die Person vor die Tür bewegt und die Leertaste bzw. den Joystick-Knopf drückt.
4. Es kann immer nur ein Kämpfer, d.h. entweder Wit oder Cles, die einzelnen Ebenen betreten. Zur Auswahl werden die Cursortasten und die Leertaste bzw. der Joystick benutzt.
5. Die Kämpfer können jederzeit während des Spiels ausgetauscht werden, indem sie den Schauplatz durch die Tür verlassen, die für den ersten Eintritt benutzt wurde.
6. Auf jeder Ebene gibt es vier Arten von "Gefühlsobjekten" und "Münzobjekten". Durch Aufgreifen eines "Gefühlsobjekts" werden Gefühlszustand und Angriffsmethode der Person verändert. Wenn ein "Münzobjekt" aufgenommen wird, erhöht sich die Anzahl der Münzen, die die Person hat, wodurch der Spieler deren Merkmale steigern kann. Die Merkmale sind VIT (Vitalität), SPD (Schnelligkeit) und JMP (Springvermögen).
7. Wird ein Kämpfer vom Feind getroffen oder überlistet, so wird ein Teil seiner Vitalität abgezogen. Sobald seine VIT-Bewertung Null erreicht, wird er von dem Dämon, der in dieser Ebene umgeht, gefangengenommen. Er ist erst dann wieder beweglich, wenn es der anderen Person gelingt, den Dämon zu bezwingen und den gefangenen Kämpfer zu befreien. Falls jedoch der VIT-Faktor beider Personen auf Null absinkt, ist das Spiel vorbei.
8. Auf jeder der vier Ebenen befindet sich ein Raum, in dem der Dämon lebt. Die Dämonen bewachen den Schlüssel zum Eingang des Schreins in jeder Ruine. Sobald alle vier Schlüssel aus den Ebenen eingesammelt sind, kann der Schrein geöffnet werden.

9. Die in diesen Räumen lebenden Dämonen werden von "Gefühl" beherrscht, und um in den Raum hineinzukommen, muß die Person denselben Gefühlszustand wie der Dämon haben. Dies wird durch Aufgreifen des betreffenden "Gefühlsobjekts" erzielt.

10. Durch Drücken der Taste **[F1]** wird das Spiel angehalten und neu gestartet. Betätigen der Taste **[F5]** schaltet die Musik bei den Vorführungsmasken ein bzw. aus.

3. Bildschirmanzeige

1. Ausgangsbildschirm




Diese Maske wird dazu benutzt, die Ebene auszuwählen, die durchforscht werden soll. Der obere Teil des Bildschirms zeigt eine Karte, auf der der derzeitige Standort der Kämpfer, die Position der Tür und der Name der betreffenden Ruine verzeichnet sind. Wenn die Person vor die Tür gestellt wird, erscheint eine Meldung, und sobald der Spieler den Auslöseknopf bzw. die Leertaste drückt, tritt die Person in diese Ebene ein.

2. Kämpfer-Auswahlbildschirm

Diese Maske dient dazu, die Person auszuwählen, die sich auf Abenteuer tour begeben soll. Die Tasten **[←]** und **[→]** werden zur Bezeichnung benutzt, und die Auswahl selbst erfolgt über die Leertaste.

3. Spielbildschirm


Dies ist die eigentliche Spielmaske, in der die Kämpfer ihre Abenteuer bestehen. Im oberen Teil des Bildschirms werden die Vitalität, der derzeitige Gefühlszustand und der aktuelle Münzbesitz der Kämpfer angezeigt.

Tastatur	Joystick	Aktion
	links/rechts	Bewegung nach links/rechts
	nach oben	Stufen hinaufklettern/springen
	nach unten	Stufen hinabsteigen/knien
LEERTASTE	Knopf A	Angriff
CTRL	Knopf B	Sprung
F1	—	Optionsmaske/Pause

Hinweis: Angriffe werden in der Links-/Rechts-Richtung der Bewegung der Personen ausgeführt.

4. Steigerungsmodus-Bildschirm (Optionsmaske)

Wird während des Spiels oder im Ausgangsbildschirm die Taste **F1** gedrückt, so wird der Steigerungsmodus angezeigt.

Tastatur	Joystick	Aktion
	rechts/links	Auswahl des Merkmals zur Steigerung
LEERTASTE	Knopf A	Steigerung ausführen
F2	—	Steigerung rückgängig machen

Hinweis: Nur die zur Zeit benutzte (d.h. sich bewegende) Person kommt zur Steigerung ihrer Merkmale in Frage.

4. Die Objekte

In diesem Spiel gibt es jeweils vier Arten von "Gefühlsobjekten" und "Münzobjekten", die im folgenden beschrieben sind.

1. Gefühlsobjekte

Objekt/Gefühl	Angriffsmethode	
	Wit	Cles
vergnügt	3-Richtungs-Geschoß	Mehrfachschüsse
ärgerlich	Flammenwerfer	Rolle vorwärts
traurig	normaler Schuß	normaler Tritt
humorvoll	Dauerschüsse	andauerndes Treten

2. Münzobjekte

Der Spieler kann die Merkmale (Vitalität, Schnelligkeit und Sprungvermögen) der Personen nach Belieben steigern. Wenn nämlich ein Kämpfer ein Münzobjekt aufnimmt, erhält er je nach Objekt eine Anzahl von Münzen, die für Merkmale ausgegeben werden können. Für die einzelnen Merkmale gilt jeweils ein bestimmter Satz (RATE), der für die beiden Personen unterschiedlich ist.

Münzobjekt	Wert
I	1 Münze
V	5 Münzen
X	10 Münzen
*	100 Münzen

Merkmal	Umfang
Vitalität	max. 16 Stufen
Schnelligkeit	max. 5 Stufen
Sprungvermögen	max. 3 Stufen

5. Die Schlüsselworte

Sobald du das Juwelenstück aus dem letzten Schrein genommen hast, werden ein Schlüsselwort und die Lage der nächsten Ruine angezeigt. Wenn du dir dieses Schlüsselwort merkst, kannst du das Spiel von der zuletzt erreichten Stufe aus starten, indem du das Wort eintippst.

In diesem Fall haben die beiden Personen jedoch die Vitalität, die Schnelligkeit, das Sprungvermögen und den Münzbesitz, die ihnen zu Spielbeginn zugewiesen sind.

Das Schlüsselwort wird wie folgt eingegeben:

1. Das Spiel durch Drücken der **CTRL**-Taste starten.
2. Der Computer fordert die Eingabe des Schlüsselworts an. Nun das Wort tippen, das du dir gemerkt hast, und Return drücken.
3. Der Computer überprüft das eingegebene Schlüsselwort. Wenn es richtig ist, startet das Spiel auf der dem Schlüsselwort entsprechenden Ebene, andernfalls wird der Bildschirm mit dem Konami-Zeichen angezeigt.

Spielmethoden

* Du solltest Wit und Cles entsprechend ihrer Persönlichkeit einsetzen und den Gebrauch der Münzen für Vitalität, Schnelligkeit und Sprungvermögen soweit wie möglich aufteilen. Wenn die beiden Kämpfer richtig "gesteigert" werden, schreitet das Spiel stetig und leicht fort.

* Wenn du meinst, daß die Person, die du gerade als Kämpfer benutzt, nicht mehr weiterkommen kann, solltest du umkehren und zum Anfang der Ruine zurückgehen, die Personen austauschen und es noch einmal versuchen.

* Wenn Wit und Cles vergnügten Gemüts sind, haben sie die größte Angriffsfähigkeit. Du solltest lernen, davon Gebrauch zu machen.

* Wenn Du einen MSX2-Computer mit zwei Einsteckschlitzen benutzt, versuche einmal, USAS in Schlitz 1 und eine der Konami-Spielkassetten "Maze of Galious", "Metal Gear", "Nemesis 2" oder "Formula 1 Spirit" in Schlitz 2 einzustecken, und mache dich auf eine angenehme Überraschung gefaßt!

1. Prólogo

Hace siglos, el dios de la guerra Induras desterró a Usas, la suprema diosa madre, y arrojó a los vientos los cuatro pedazos de su joya.

Wit y Cles intentan encontrar la joya dañada para intentar lograr uno de los mayores descubrimientos del mundo académico. Sus aventuras, controladas por Ud., los conducirán a muchos lugares extraños para luchar contra muchos enemigos nada usuales ...

2. Cómo Jugar

1. Este juego es para un solo jugador. Se puede usar bien el teclado o un joystick.
2. La idea del juego es utilizar a los dos personajes, Wit y Cles, para evitar los ataques y trampas de los enemigos, encontrar los cuatro pedazos de la joya y descubrir su secreto.
3. Hay cinco ruinas que explorar, cada una contiene cuatro etapas y un santuario. Se puede entrar en las cuatro etapas libremente, haciendo pasar al personaje por encima de la puerta y pulsando la barra espaciadora o el botón del joystick.
4. Sólo un personaje, Wit o Cles, puede entrar en cada etapa. Use las teclas del cursor y la barra espaciadora, o el joystick, para hacer la selección.
5. Se pueden cambiar los personajes en cualquier momento durante el juego saliendo por la puerta por la cual se entró en primer lugar.
6. En cada etapa hay cuatro tipos de "Elementos de Emoción" y "Elementos de Fichas". Mediante la toma de un "Elemento de Emoción", los sentimientos y el método de ataque de un personaje cambian. Cuando se toma un "Elemento de Ficha", el número de fichas que el personaje tenga consigo aumentará sus características. Estas son: VIT (vitalidad), SPD (velocidad) y JMP (capacidad de salto).
7. Si un personaje es golpeado o atrapado por el enemigo se le deduce parte de su vitalidad. Una vez que el nivel de su vitalidad llegue a cero, es capturado por el demonio que ronda por esa etapa. Si el otro personaje mata al demonio y rescata al personaje capturado, entonces podrá moverse otra vez. Sin embargo, si la vitalidad de ambos personajes llegase a cero, el juego finalizaría.
8. En cada una de las cuatro etapas hay una habitación donde

vive un demonio. Cada uno de los demonios vigila la llave de la entrada del santuario de cada ruina. Una vez reunidas todas las cuatro llaves de las etapas, se puede entrar en el santuario.

9. Los demonios que viven en estas habitaciones están gobernados por “Emoción” y para entrar en la habitación, el personaje deberá tener la misma emoción que el demonio. Ello se consigue adquiriendo el “Elemento de Emoción” apropiado.

10. La tecla **[F1]** produce una pausa y la continuación del juego, mientras que la tecla **[F5]** conecta o desconecta la música en las pantallas de demostración.

3. Exhibición en Pantalla

1. Pantalla de Terminal

Se usa esta pantalla para seleccionar la etapa que el personaje ha de explorar. La parte superior de la pantalla exhibe un mapa que muestra la posición en curso del personaje, la localización de la puerta y el nombre de la ruina. Al situar al personaje delante de la puerta, aparece un mensaje y al pulsar el botón de disparo, o la barra espaciadora, el personaje entra en esa etapa.

2. Pantalla de Selección del Personaje

Se usa esta pantalla para seleccionar el personaje que ha de entrar en la aventura. Las teclas **←** **→** se usan para colocarse sobre el personaje y la barra espaciadora se usa para seleccionarlo.

3. Pantalla del Juego

Se trata de la pantalla que se usa para el juego y por donde se aventurará el personaje. En la parte superior de la pantalla aparecen la vitalidad, la condición emocional del momento y el número de fichas que posee el personaje.

Teclado	Joystick	Observaciones
← →	Izquierda/ Derecha	Movimientos a la Izquierda/Derecha
↑	Arriba	Subir escaleras/Saltar
↓	Abajo	Bajar escaleras/Arrodillarse
ESPACIADORA	Botón A	Ataque
CTRL	Botón B	Salto
F1	—	Pantalla de Opción/Pausa

Nota: Los ataques se llevan a cabo en las direcciones izquierda/derecha de los movimientos de los personajes.

4. Pantalla del Modo de “Energización” (Opción)

Cuando se pulsa **F1**, bien durante el juego o bien cuando se está en la pantalla terminal, se exhibe el modo de “Energización”.

Teclado	Joystick	Observaciones
← →	Izquierda/ Derecha	Selecciona característica de “Energización”
Barra ESPACIADORA	Botón A	Ejecuta la “Energización”
F2	—	Anula la “Energización”

Nota: Sólo puede “Energizarse” el personaje que se esté usando en el momento.

4. Los Elementos

En este juego hay cuatro tipos de “Elementos de Emoción” y de “Elementos de Fichas”. A continuación se relacionan sus efectos.

1. Elementos de Emoción

Elemento de Emoción	Método de Ataque	
	Wit	Cles
Felicidad	Misil tridireccional	Multi Disparos
Ira	Lanzallamas	Rodada Frontal
Tristeza	Disparo Normal	Patada Normal
Buen Humor	Disparos Continuos	Patadas Continuas

2. Elementos de Fichas

El personaje puede libremente mejorar sus características, a saber, vitalidad, velocidad y potencia de salto. Al principio, cuando un personaje coge un “Elemento de Ficha”, de acuerdo con el tipo de elemento que haya adquirido, se le da unas fichas que pueden cambiarse por características. Existe un “VALOR” para las características, diferente para cada personaje.

Elemento de Ficha	Nota
I	1 Ficha
V	5 Fichas
X	10 Fichas
*	100 Fichas

Característica	Nota
Vitalidad	16 niveles máx.
Velocidad	5 niveles máx.
Salto	3 niveles máx.

5. Palabras Claves

Una vez que haya tomado el pedazo de joya del último santuario, aparecerá una palabra clave y la ubicación de una nueva ruina.

Recordando las palabras claves, se puede empezar el juego a partir del nivel conseguido recientemente tecleando la palabra.

Sin embargo, el estado de vitalidad, velocidad, salto y de fichas del personaje tendrán niveles iniciales que le serán asignados.

La introducción de la palabra clave se hace del modo siguiente:

1. Se empieza el juego pulsando la tecla **CTRL**.
2. El ordenador le pedirá que introduzca la palabra clave. Introduzca la palabra clave que ha memorizado y pulse Return.
3. Una vez introducida la palabra clave, el ordenador la verificará. Si es la correcta, Ud. empezará en la etapa correspondiente a la palabra clave; de lo contrario, volverá a la pantalla logo de Konami.

Técnicas

* Utilice a Wit y Cles de acuerdo con sus personalidades y divida la utilización de las fichas de vitalidad, velocidad y salto siempre que sea posible. Si los personajes son "mejorados", el juego progresará continua y fácilmente.

* Si ha decidido que el personaje que está actualmente empleando no puede seguir, dé la vuelta y vuelva al principio de la ruina en la que se encuentra, cambie de personaje e inténtelo de nuevo.

* Cuando Wit y Cles tienen la emoción de "Felicidad" poseen el modo de ataque más alto posible. Aprenda a utilizarlo.

* Si está empleando un ordenador MSX2 de dos unidades, proceda así: introduzca USAS en la unidad 1, y cualquiera de los siguientes cartuchos de juegos Konami, "Maze of Galious", "Metal Gear", "Nemesis 2" o "Formula 1 Spirit" en la unidad 2 y prepárese para una sorpresa agradable.