

*20th Anniversary Edition*

# *Knightmare* *Gold*

MANUAL DO USUÁRIO



RAM64K, VRAM16K



RAM64K, VRAM64K



# AGRADECIMENTOS

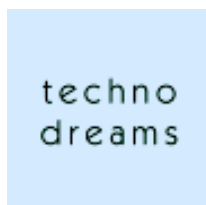
Bem vindo ao Nightmare Gold!

A Amusement Factory e a A&L Software agradecem a você por adquirir este exemplar comemorativo dos 20 anos de um dos melhores jogos de todos os tempos da Konami Software para o sistema MSX.

Os novos gráficos, cores e músicas - combinados com a ininterrupta ação original do jogo - certamente lhe tirarão o fôlego!

Prepare-se para enfrentar novamente todos os incríveis desafios de Nightmare, agora com muito mais empolgação e diversão!

Bom divertimento!





## SUMÁRIO

1. A história de Knightmare .....	4
2. Carregando o Jogo .....	5
2.1. <i>Equipamento necessário</i> .....	5
2.2. <i>Executando o jogo</i> .....	5
3. Controles.....	8
3.1. <i>Logotipo / Tela de Abertura</i> .....	8
3.2. <i>Durante o jogo</i> .....	8
4. O Jogo .....	9
5. Jóias Mágicas .....	12
6. Cristais Mágicos.....	13
6.1. <i>Os Cristais de Armas</i> .....	13
6.2. <i>Os Cristais de Poder</i> .....	15
7. Os estágios .....	17
8. Pontuação .....	20
Créditos .....	22
Nota Importante .....	23



# 1. A HISTÓRIA DE KNIGHTMARE

Afrodite, a deusa do amor e da beleza, foi aprisionada no Castelo dos Pesadelos do Demônio dos Subterrâneos... e resgatá-la é a tarefa do apaixonado herói Popolon.

Em uma longa jornada até o Castelo dos Pesadelos, Popolon já perdia as esperanças por não encontrá-lo. Suas noites eram povoadas por terríveis pesadelos, com as tenebrosas criaturas que ameaçavam sua amada.



Uma noite, entretanto, Popolon teve um sonho diferente. Hera, irmã de Zeus, veio visitar seus sonhos e contou-lhe a localização do Castelo dos Pesadelos: além das escarpas do Monte Atos.



Hera deu-lhe ainda um conselho: para que usasse sabiamente as jóias que Afrodite lhe deixou pelo caminho, bem como os cristais mágicos enviados do Olimpo para que consiga encontrar e resgatar Afrodite.

Com sua esperança renovada e a proteção de Hera, Popolon partiu em direção ao Monte Atos... Conseguirá Popolon resgatar sua amada a tempo?

## 2. CARREGANDO O JOGO

Antes de ajudar Popolon a salvar Afrodite, você precisará carregar o jogo em seu computador.

### 2.1. Equipamento necessário

A seguinte configuração mínima é exigida para executar o Knightmare Gold:

- MSX 1.0 ou superior com 64KB de RAM.
- Unidade de disco e MSX-DOS 1.0 ou superior.

Entretanto, para usufruir de todos os recursos, o seguinte equipamento é exigido:

- MSX 2.0 ou superior (7MHz ou mais).
- 128KB de RAM e 128KB de VRAM.
- MSX-DOS 2.0 ou superior.
- Unidade de disco e unidade de CD-ROM IDE.

Finalmente, a configuração recomendada, para uma melhor experiência, é:

- MSX turboR ou superior.
- Unidade de CD-ROM IDE.

### 2.2. Executando o jogo

Após inicializar o sistema MSX-DOS, insira o disquete ou CD no drive adequado. O jogo pode ser executado com a seguinte linha de comando:

KMG [return]



Em computadores MSX 1.x, o jogo entrará diretamente. Em computadores MSX 2.0 ou superiores, o seguinte menu será apresentado:



Neste menu estão disponíveis várias opções, que podem ser selecionadas com as teclas 1 a 8 e 0. Estas opções são (colchetes indicam as opções padrão):

**1. MODE:** seleciona em qual modo o jogo vai operar, MSX ou [MSX2]. Muitas das opções só estão disponíveis no modo MSX2.

**2. SCROLL:** seleciona o tipo de scroll do jogo, [Suave] ou Original.

**3. SPRITES:** seleciona a colorização dos sprites: Original, Enhanced ou [Gold]. A opção Original mantém as cores do jogo original para os sprites. O mesmo ocorre com a opção Enhanced, embora nesta última as cores sejam sombreadas. A opção Gold traz uma colorização completamente nova.

**4. PALETTE:** seleciona se o jogo usa uma paleta Original ou [Gold]. A opção Original mantém as cores



estáticas similares às do jogo original, baseadas na paleta Cool Colors. A opção Gold usa uma paleta dinâmica, adaptando-a à cada fase.

**5. SCORE:** seleciona a apresentação do score: Original, Enhanced ou [Gold]. O modo Original mantém o layout da versão original do jogo. Os modos Enhanced e Gold apresentam informações de tempo e velocidade do jogador, sendo diferentes entre si apenas pelo layout. No modo scroll suave, esta opção deve estar no modo Enhanced ou Gold.

**6. AUDIO:** seleciona a origem do áudio do jogo, PSG ou [PSG+CD].

**7. MUSIC:** seleciona quais são as músicas disponíveis para o modo CD, Original ou [Gold]. A opção Gold traz músicas diferentes em cada fase.

**8. P AUDIO:** seleciona se o efeito sonoro dos Cristais Mágicos será tocado a partir do CD ou pelo [PSG]. A execução pelo PSG permite que a música da fase seja executada de forma contínua.

Após escolher as opções desejadas, aperte a tecla 0, [espaço] ou [return] para iniciar o carregamento do jogo. A tecla ESC pode ser utilizada para sair do jogo nesta tela.

Todas as opções do menu estão disponíveis por linha de comando, sendo possível inclusive evitar que o menu apareça em micros MSX2 ou superiores. Para visualizar todas as opções de linha de comando, use a seguinte sintaxe:

KMG H [return]



## 3. CONTROLES

Os controles do jogo são bastante simples, mas a função das teclas muda em certas circunstâncias.

### 3.1. Logotipo / Demonstração

Tanto na tela do logotipo de Konami quanto na demonstração de jogo, qualquer tecla que for pressionada fará com que tela de apresentação, com o logotipo “Knightmare” seja apresentada.

Nesta tela de apresentação, em que a frase “Push Space Key” é mostrada, tanto a tecla [espaço] quanto o botão de tiro do joystick podem ser usados para iniciar uma partida. Durante esta tela, outras teclas não possuem qualquer tipo de função.

### 3.2. Durante o jogo

Durante o jogo as funções das teclas são:

- Espaço ou botão de tiro do joystick: atirar (1).
- Teclas de cursor ou control-pad: mover Popolon.
- F1: paralisa temporariamente o jogo (2).

(1) Quando o jogador estiver no modo “Contato Explosivo” não é possível atirar.

(2) Não é possível paralisar o jogo durante a luta com os guardiões finais das fases.





## 4. O JOGO

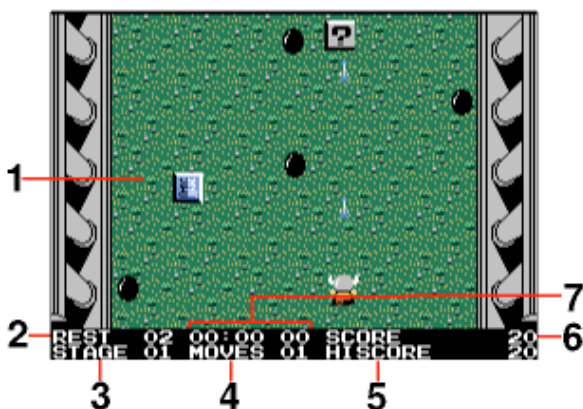


A aventura de Popolon terá início assim que for pressionado o botão de tiro na tela título. O jogador deverá, sozinho, conduzi-lo em segurança em meio às hordas de inimigos, sempre avançando em direção à salvação de Afrodite.

Mas não pense que sua travessia será calma! O cenário se move sozinho e os inimigos aparecem por todos os lados, sendo em número cada vez maior à medida em que se avança em direção ao Monte Atos.

Além disso, para continuar sua jornada e chegar até sua amada, será necessário enfrentar um Guardião ao fim de cada etapa.

Para superar todos estes obstáculos, é importante sempre observar com atenção a situação do herói, que é apresentada na parte inferior da tela.



Na tela, as informações disponíveis são:

**1. Área de jogo:** é nesta região que a ação do jogo acontece.

**2. REST:** indica quantas vidas você ainda tem para ajudar Popolon em sua jornada.

**3. STAGE:** indica o estágio atual da jornada.

**4. MOVES:** indica a velocidade de deslocamento do personagem, variando de 1 a 5.

**5. HiSCORE:** indica a máxima pontuação já obtida nesta rodada de jogadas.

**6. SCORE:** indica sua pontuação até o instante. Você ganha uma vida a cada 100.000 pontos.

**7. Marcadores de tempo:** estes relógios, na região central do placar, indicam o tempo restante para duração dos poderes que Popolon recebe. O marcador da esquerda indica quanto tempo ainda resta do poder da jóia de congelamento. O marcador da direita indica o tempo restante dos poderes de invisibilidade e contato explosivo.

Como foi alertado a Popolon pela deusa Hera, ele não está sozinho nesta jornada. Será possível encontrar, por todo o caminho, muitas jóias mágicas deixadas por Afrodite e cristais mágicos vindos do Olimpo. Estes artefatos mágicos darão poderes especiais a Popolon, ajudando-o em sua difícil tarefa.

As joias mágicas aparecerão ao longo do caminho camufladas por proteções metálicas, identificadas pela presença de um ponto de interrogação em sua face superior. Para poder coletar a jóia, será preciso disparar várias vezes contra a proteção metálica, até que ela se abra. Quanto mais valiosa for a jóia protegida, maior o número de disparos que serão necessários para abrí-la.



Algumas das proteções metálicas mais importantes foram camufladas pelo Senhor do Castelo dos Pesadelos, ocultando-os no ambiente. Até mesmo algumas pontes necessárias para alcançar o Monte Atos foram ocultadas desta forma pelo malfeitor. Felizmente, ao serem atingidos por um disparo, a camuflagem se desfaz, revelando a proteção metálica.

Os cristais mágicos, entretanto, não estarão no solo, pois caem do céu, enviados do Olimpo. Os poderes concedidos por um cristal mágico dependem de seu tipo, cor e forma. Os rumores dizem que é possível modificar a cor ou a forma de um cristal através de disparos, mas tais informações nunca puderam ser comprovadas.



## 5. JÓIAS MÁGICAS

As jóias mágicas, deixadas no caminho por Afrodite, são encontradas sob proteções metálicas, indicadas pelo símbolo “?”. É preciso disparar várias vezes contra a proteção para revelar a jóia mágica: quanto maior for o valor da jóia protegida, maior o número de disparos necessários.

Os efeitos mágicos de cada uma destas jóias, que podem ser encontradas por Popolon ao longo do caminho, estão descritos a seguir:



A jóia azul, com uma torre em relevo, dá a Popolon 500 pontos extras, chegando mais rapidamente aos 100.000 pontos necessários para ganhar uma vida extra.



A jóia azul escura, com um cavalo em relevo, faz com que Popolon solicite ajuda dos Deuses, que eliminam todos os seres hostis que estejam próximos a ele.



A jóia vermelha, com uma coroa de rainha em relevo, faz com que Popolon solicite ajuda aos Deuses, que paralisam o tempo para todos os seres hostis por alguns segundos.



A jóia amarela, com uma coroa de rei em relevo, garante a Popolon uma vida extra, auxiliando-o em sua longa jornada.

Algumas destas proteções foram corrompidas pelo Senhor do Castelo dos Pesadelos e, ao invés de uma jóia, a proteção pode revelar um obstáculo, sobre o qual Popolon não é capaz de passar. Se o herói ficar preso em um destes obstáculos, movimentando os controles para todos os lados, para libertá-lo. Cuidado, tais armadilhas podem matar nosso herói!

Há rumores sobre jóias que podem fazer com que Popolon pule estágios, se já houver sonhado com paragens futuras. Entretanto, tais rumores também revelam que estas jóias foram as mais bem escondidas pelo Demônio dos Subterrâneos.

## **6. CRISTAIS MÁGICOS**

Os Cristais Mágicos são enviados pelos deuses do Olimpo, para auxiliar Popolon em sua difícil e longa jornada. Existem basicamente dois tipos de cristais mágicos: aqueles que transformam as flechas de Popolon em armas ainda mais mortíferas, os Cristais de Armas, e aqueles que conferem poderes especiais ao próprio Popolon, os Cristais de Poder.

### **6.1. Os Cristais de Armas**

Os Cristais de Armas são em forma de globo e brilhantes. Dentro do globo é possível ver a imagem do tipo de arma em que as flechas se transformarão quando Popolon tocá-lo; quando nenhuma imagem de arma estiver aparente, apenas pontos serão recebidos.



Existem boatos de que é possível selecionar o tipo de arma concedido por um Cristal de Armas, bastando para isso atingir os Cristais de Armas com tiros. Estes boatos, entretanto, não foram confirmados.

Os tipos de Cristais de Armas existentes são:



O cristal vazio garante a Popolon 1.000 pontos extras, fazendo com que ele receba vidas mais rapidamente. Não há troca de tipo de arma ao tocar este cristal.



O cristal com a imagem da flecha dupla faz com que Popolon passe a atirar duas flechas de cada vez, ampliando a área de ação do ataque. Se Popolon já estiver armado com a flecha dupla, ganhará maior velocidade de ataque, atirando até três vezes num curto intervalo de tempo.



O cristal com a imagem das três bolas de fogo faz com que Popolon passe a atirar três bolas de fogo a cada ataque, uma em cada direção. Se Popolon já estiver armado com bolas de fogo, passará a atirá-las de forma alinhada, para frente, aumentando a efetividade do ataque.



O cristal com a imagem de um bumerangue faz com que a arma de Popolon se transforme em dois bumerangues, que podem ser disparados independentemente e, após o ataque, voltam às mãos do herói. Se Popolon já estiver armado com dois bumerangues, ganhará um terceiro.



O cristal com a imagem de uma espada faz com que Popolon passe a atirar espadas prateadas. O herói ficará também com seu ataque mais rápido, atirando até três espadas num curto intervalo de tempo.



O cristal com a imagem da espada dupla faz com que Popolon passe a atirar espadas douradas duplas, aumentando a área de ação do ataque. Popolon ficará também mais rápido no ataque, podendo atirar até três espadas num curto intervalo de tempo. Há rumores que cristais de espadas duplas só surgem quando o herói já estiver armado com a espada.



O cristal com a imagem de uma flecha de fogo faz com que Popolon passe a atirar este tipo de flecha. As flechas de fogo atravessam qualquer tipo de inimigo. Se Popolon já estiver armado com a flecha de fogo, ganhará maior velocidade de ataque, atirando até três vezes num curto intervalo de tempo.

## 6.2. Os Cristais de Poder

Os Cristais de Poder são em forma de globos coloridos, sempre com a imagem de um “P” brilhante dentro dele. O tipo de poder que será concedido a Popolon quando tocar um cristal é diretamente dependente da cor do cristal, sendo que alguns dos poderes se sobrepõem a outros.

Existem boatos que dizem ser possível selecionar o tipo de poder concedido por um Cristal de Poder, bastando, para isso, atingí-lo com tiros. Se tais rumores estiverem corretos, certamente Popolon irá se beneficiar ainda mais destes cristais.

Os tipos de Cristais de Poder existentes são:



O cristal de poder negro garante a Popolon vários pontos extras, fazendo com que ele receba vidas mais rapidamente. Tocar este cristal não afeta qualquer outro poder que o herói já possua.



O cristal de poder verde torna Popolon mais ágil, movimentando-se mais rapidamente. Quanto mais cristais de poder deste tipo o herói tocar, até um máximo de 4, mais rápido Popolon se tornará.



O cristal de poder azul dá a Popolon uma proteção, na forma de um escudo, permitindo que o herói se proteja dos tiros inimigos. O escudo resiste até um máximo de 30 tiros de inimigos normais de fase e até 8 tiros de um chefe de fase. Cada vez que um cristal de poder azul é tocado, as energias do escudo são renovadas. Quando um cristal de poder branco ou vermelho for tocado, o efeito do cristal azul será momentaneamente suspenso, voltando a atuar assim que o efeito do outro cristal terminar.





O cristal de poder branco dá a Popolon o poder da invisibilidade, por uma pequena parcela de tempo. Quando Popolon estiver invisível, nada poderá atingir o herói... mas cuidado! Ele ainda pode ficar preso em elementos do cenário e morrer! Além disso, a invisibilidade não protege Popolon contra os chefes de fase, apenas contra seus tiros. Atenção: quando estiver invisível e tocar um cristal de poder azul ou vermelho, o poder de invisibilidade restante será perdido.



O cristal de poder vermelho dá a Popolon o poder do Contato Explosivo, por uma pequena parcela de tempo. Durante a ação deste poder, todos os inimigos de fase e tiros que o herói tocar serão destruídos. Este efeito não vale contra os chefes de fase e elementos do cenário, entretanto. Além disso, durante a ação deste poder, Popolon não poderá atirar, impossibilitando-o de coletar jóias mágicas ainda protegidas e também de atacar os chefes de fase.

## 7. OS ESTÁGIOS

A longa jornada de Popolon é dividida em oito estágios. Cada uma destas regiões é protegida por um guardião que, seguindo ordens do terrível Senhor do Castelo dos Pesadelos, tentará impedir Popolon de concluir sua aventura e salvar sua amada. A seguir você conhecerá cada um dos estágios pelos quais nosso herói terá de passar para encontrar sua amada.





A aventura de Popolon tem início nos jardins do Castelo Grego, uma região verdejante e cortada por diversos rios. Chegando à saída dos jardins, o herói encontrará a Medusa, pronta para impedir a continuidade de sua jornada.

A aventura segue nas savanas, em direção ao Deserto Grego. É uma região com inimigos bastante hostis e sem qualquer traço de água. O chefe que guarda o fim desta fase é a temível Morte.

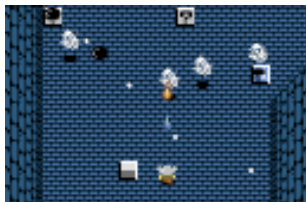


Neste estágio o herói chega ao Deserto Grego. É possível encontrar diversos cursos d'água, mas nenhuma vegetação cresce neste lugar amaldiçoado pelos deuses. O guardião deste estágio é o próprio Satã, que fará todo o possível para levar sua alma.

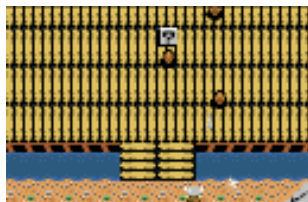


Agora o herói chega aos jardins do Castelo Abandonado, deixado pelo povo grego quando foi infestado por criaturas malignas. Ao final deste estágio, nosso herói encontrará o temível Ancião, Guardião do Destino.

Já dentro do Castelo Abandonado, Popolon deve enfrentar as criaturas chefiadas pelo monstruoso guardião das masmorras. O desafio final desta fase será vencer Swordman, uma tarefa digna do bravo herói Popolon.

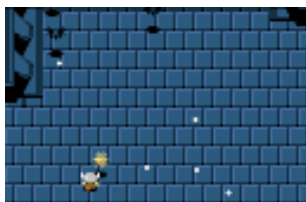


Após o Castelo Abandonado, Popolon chega à base do Monte Atos, um região pedregosa e cortada por diversos cursos d'água. Ao fim desta etapa, o herói chega à morada do Gigante, que fará de tudo para enterrá-lo ali mesmo.



Depois da longa subida, Popolon chega à planície que antecede o Castelo dos Pesadelos. Entretanto, um grande lago separa o herói de seu destino, e realizando a travessia com sucesso, Popolon encontrará o chefe da guarda de Hudnos, o temível Cavaleiro Branco.

Vencida a batalha contra o Cavaleiro Branco, resta apenas encontrar Hudnos em seu traiçoeiro Castelo dos Pesadelos. Ao chegar à sala do trono, Popolon enfrentará Hudnos, o último obstáculo entre Popolon e sua amada.







## 8. PONTUAÇÃO

O número de pontos de bônus que Popolon recebe varia de acordo com o inimigo derrotado ou objeto coletado.

A seguir você pode conferir a pontuação recebida ao derrotar cada inimigo. Os valores entre parênteses indicam a pontuação recebida durante a ação do poder de congelamento do tempo.

Inimigo	Pontos
 Monstros de Vapor	0 (200)
 Monstros Amebóides	10 (50)
 Morcegos	50 (100)
 Anjos Negros	50 (100)
 Mágicos	50 (100)
 Demônios	100 (200)
 Fantasmas	100 (200)
 Cavaleiros Malignos	100 (200)
 Monstros de Fogo	100 (200)
 Zumbis	100 (200)

	Feiticeiros Amarelos	200 (400)
	Feiticeiros Vermelhos	200 (400)
	Esqueletos	200 (400)
	Monstros Elétricos	300 (500)

Mas destruir inimigos não é a única maneira de receber pontos em Nightmare Gold. Ao realizar determinadas ações ou cumprir determinadas tarefas, Popolon também receberá bonificações na forma de pontos. A seguir você pode conferir a pontuação recebida ao realizar tais ações.

Ação	Pontos
Eliminar um batalhão de inimigos	1.000
Eliminar um guardião de estágio	10.000
Tocar um Cristal de Poder negro	1.000
Tocar um Cristal de Poder qualquer	200
Tocar um Cristal de Armas vazio	1.000
Tocar um Cristal de Armas qualquer	200
Coletar jóia mágica com torre em relevo	500
Coletar outras jóias mágicas	0

É sempre importante lembrar que a cada 100.000 pontos, Popolon ganhará mais uma vida. Após algumas horas de jogo, você perceberá o quão importante cada uma delas será para conseguir completar com sucesso este difícil jogo!



# CRÉDITOS

Os criadores do Nightmare Gold são:

Programa original:	Konami Software, © 1986
Versão CD-ROM:	A&L Software, © 2003-05
Versão MSX2:	Amusement Factory, © 2004-05
Reprogramação de Áudio:	Adriano C. R. Cunha (UZIXman) Daniel J. Caetano (Fudeba)
Reprogramação Geral/Gráfica:	Daniel J. Caetano (Fudeba)
Geração do CD-ROM:	Carlos Eduardo M. Andrade Daniel J. Caetano (Fudeba)
“Argumento Gráfico”:	José Lúcio Gama (SLOtman)
Arranjos Musicais para CD:	Pablo V. Bravo-Villalba (Parn)
Arte da Tela de Abertura:	Cláudio M. Kawata (Cyberknight) José Lúcio Gama (SLOtman) Daniel J. Caetano (Fudeba)
Arte do Logo Konami:	Konami Software, © 1986 José Lúcio Gama (SLOtman) Daniel J. Caetano (Fudeba)
Paleta de Cores Básicas:	Fábio Ricardo Schmidlin (FRS)
Paleta Dinâmica:	Daniel J. Caetano (Fudeba)
Nome do Carregador:	Felipe Bergo (yopparai)
Manual Original:	Konami Software, © 1986
Digitalização do Manual:	Sandy Pleyte
Manual Gold:	Daniel J. Caetano (Fudeba)
Revisão do Manual Gold:	Pablo V. Bravo-Villalba (Parn) Adriano C. R. Cunha (UZIXman) Patricia Arima (Morwen) Dante T. Nishida (atom)
Beta-Testing:	José Lúcio Gama (SLOtman) Adriano C. R. Cunha (UZIXman) Dante T. Nishida (atom) Leandro Pereira (acidx) Carlos Eduardo M. Andrade

Toda a equipe agradece tanto à Konami quanto aos jogadores por ajudarem a manter o MSX vivo.



# NOTA IMPORTANTE

Knightmare Gold é uma edição comemorativa dos 20 anos de lançamento do jogo Nightmare, desenvolvida em conjunto pela Amusement Factory e A&L Software. Entretanto, todos os personagens, história e elementos do jogo são de propriedade intelectual de terceiros, não tendo nem a Amusement Factory ou a A&L Software qualquer direito sobre os mesmos.

Entretanto, a Amusement Factory e a A&L Software reservam os direitos de distribuir o carregador Midas Loader e o CD com as músicas seqüenciadas por Pablo Vasques Bravo-Villalba, que não possuem qualquer tipo de vínculo ou propriedade por parte de terceiros.

**Knightmare**, **Konami**, **Popolon** e **Hudnos**, bem como o logotipo **Konami** são marcas registradas da Konami Corporation.

**A&L Software** e seu logotipo são marcas registradas da A&L Software.

O logotipo **Compact Disc Digital Audio Plus** é marca registrada da Philips.

**MSX-DOS** é marca registrada da Microsoft Corporation.

**MSX**, **MSX turboR**, bem como os logotipos **MSX** e **MSX2** são marcas registradas da MSX Association.

Todos os demais logotipos, marcas e imagens são marcas registradas de seus respectivos donos.



Amusement Factory Software  
<http://www.caetano.eng.br/>

Rua Dona Martinha, 188  
CEP 02460-080 - São Paulo - SP  
Brasil