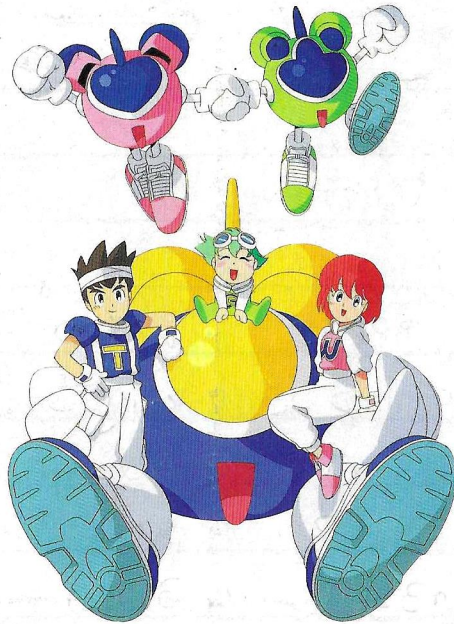


DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY



KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
POP'N TWINBEE® RAINBOW BELL ADVENTURES™ IS A REGISTERED
TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®

SNSP-T7-NOE/SFRG



Pop'n
TwinBee®
RAINBOW BELL
ADVENTURES™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

R
Bev
Pa
B
Nin
noc
Ric
ver

KONAMI®



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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED
AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Pop'n TwinBee® RAINBOW BELL ADVENTURES™



★ INHALTSÜBERSICHT ★

● Die Geschichte	4
● Der Controller	6
● Spielablauf	8
● Spieler 1/2.....	10
Aktionen der Spieler	16
Objekte	20
● Die Schlacht	22
● Die Darsteller	24

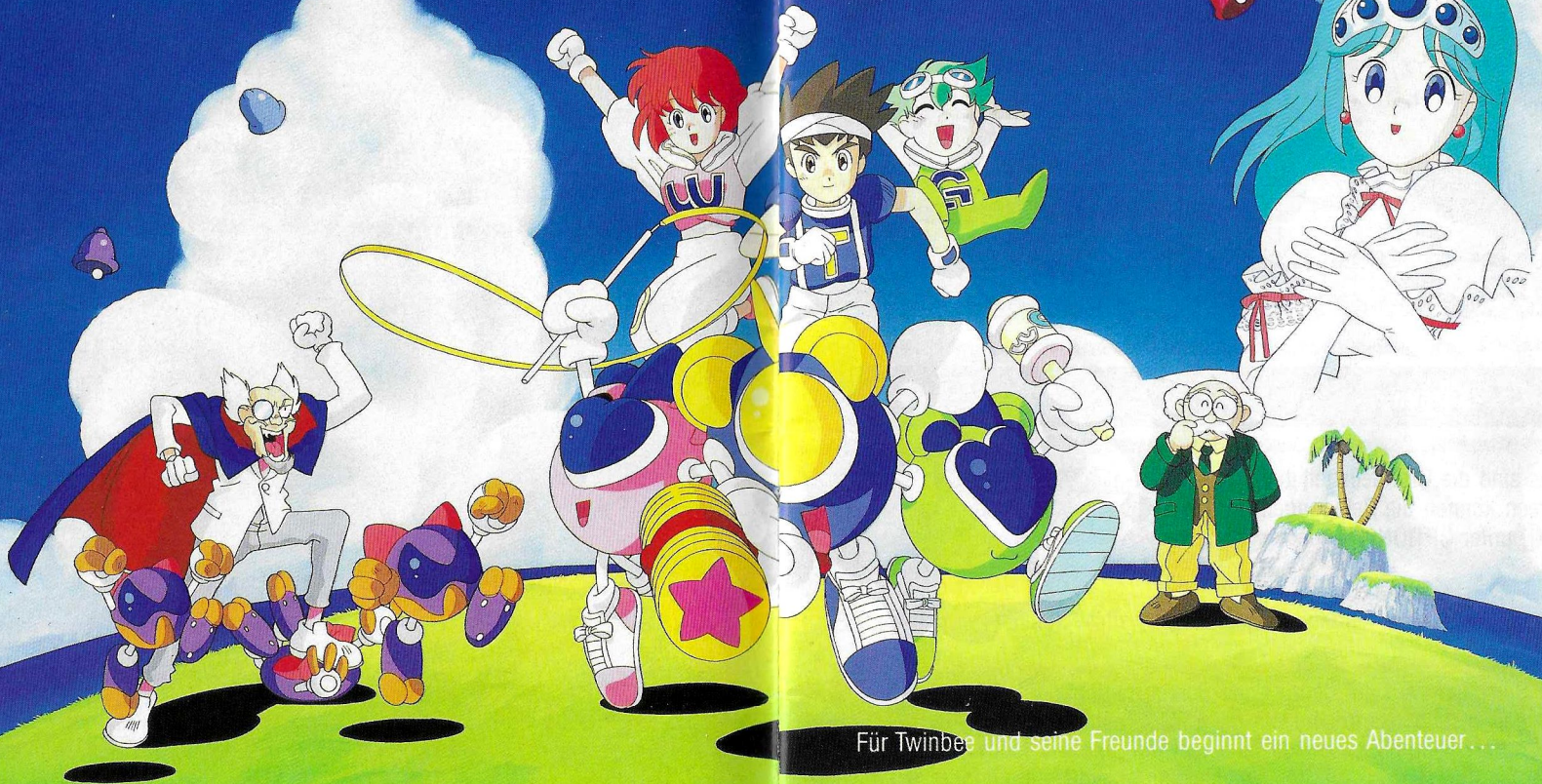
Die Geschichte

In einer fernen Galaxie erleuchten sieben farbige Glocken den Nachthimmel. Man nennt sie die „Regenbogen-Glocken“. Solange Sie klingen, wird der Frieden im Universum bewahrt bleiben.

Eines Tages stiehlt der üble Dr. Warmon jene sieben Glocken und verteilt sie unter seinen Soldaten. Damit will er sich das Universum unterwerfen.

Ohne die heiligen Regenbogen-Glocken verlieren die Menschen ihr Vertrauen in die Zukunft. Aus diesem Grund verschwindet auch Prinzessin Melora urplötzlich, denn sie symbolisiert das Gute im Menschen.

Als Dr. Shinamon von diesem Unglück erfährt, erteilt er Twinbee, Winbee und Gwinbee den Auftrag, die sieben Regenbogen-Glocken zurückzubringen und Prinzessin Melora zu retten.

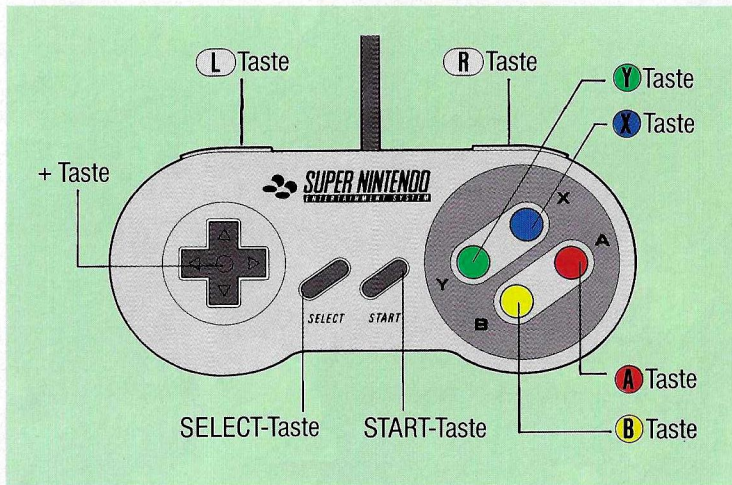


Für Twinbee und seine Freunde beginnt ein neues Abenteuer...



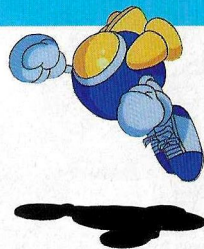
WIE MAN SICH VERTEIDIGT...

● Bedienteile, Namen und Funktionen des Controllers ●



Karten-Screen

Dies sind die Grundeinstellungen. Im Action-Screen können die Belegungen der Tasten **A** bis **R** unter OPTION geändert werden.



Die Spielfigur wird auf dem Karten-Screen mittels der + Taste bewegt. Der gewünschte Stage wird mit der START-Taste betreten.

Action-Screen

+ Taste

Links/rechts: Spielerbewegung
Hoch: durch Tür gehen

Wenn Sie stillstehen, kann der Screen durch Drücken der + Taste nach oben/unten in beide Richtungen gescrollt werden.

L/R Taste

Der Screen scrollt nach links/rechts (Diese Funktion steht in manchen Situationen nicht zur Verfügung).

A Taste

Durchschlags-Laser abfeuern.

B Taste

Sprung (Power-Sprung). Schwimmen.

X Taste

Objekt halten, ablegen.

Y Taste

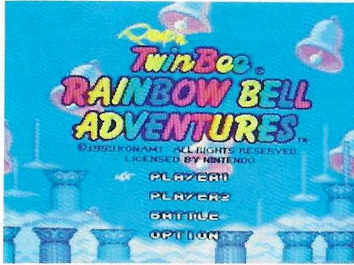
Schlag (Power-Schlag). Waffenangriff. Objekte werfen.

START-Taste

Pause-Taste (erneut drücken, um Pause zu beenden). Stage-Karte und Liste der mitgeführten Objekte erscheint.



SPIELSTART



Drücken Sie SELECT im Titel-Screen, oder bewegen Sie den Cursor mittels der + Taste hoch/runter. Die START-Taste ruft die diversen Modi auf (wird die START-Taste während der Demo gedrückt, kehren Sie zum Titel-Screen zurück).

Player 1 ... siehe Seite 10

Action für einen Spieler.

Hinweis: Mit dem Controller 2 kann ein zweiter Spieler während des Spiels miteinsteigen.

Player 2 ... siehe Seite 10

Simultane Action für 2 Spieler.

Battle ... siehe Seite 22

Ein Kampf zwischen beiden Spielern.

Option ... siehe Seite 9

Läßt Sie die Tastenbelegungen des Controllers und den Sound ändern.

OPTION



Tastenbelegung

Werden die Tasten A bis R gedrückt, ändert sich die Belegung der entsprechenden Taste. Wählen Sie die gewünschte Einstellung.

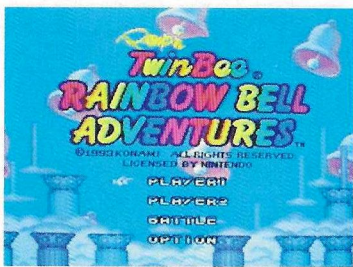
LASER:	Lasergewehr abfeuern.
JUMP:	Sprung.
HOLD:	Ein Objekt halten, ablegen.
ATTACK:	Angreifen.
LEFT:	Den Screen nach links scrollen.
RIGHT:	Den Screen nach rechts scrollen.

Sound-Modus

Mit den Tasten L/R wird der Sound auf MONO oder STEREO eingestellt. Die START-Taste bringt Sie zum Titel-Screen zurück.



SPIEL-ABLAUF



Bewegen Sie den Cursor mit der Hoch/Runter-Taste, und betätigen Sie die START-Taste.

NEW GAME

Das Spiel von Beginn an spielen. Danach wird der Spieler-Auswahl-Screen eingeblendet.

CONTINUE

Möchten Sie nach dem Game Over das Spiel weiterführen, wählen Sie diesen Modus, so daß Sie dort weiterspielen können, wo Sie aufgehört haben.

PASSWORD

Als nächstes gelangen Sie zum Spieler-Auswahl-Screen. Durch Eingabe des fünf Zeichen langen Passwortes, das beim Game Over erscheint, können Sie in dem Stage weiterspielen, der dem letzten von Ihnen gemeisterten Stage folgt.

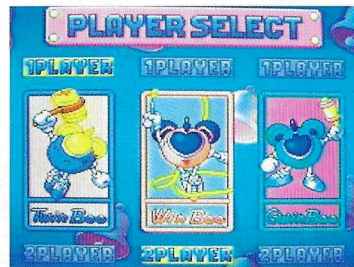


Wie man das Paßwort eingibt



Mit der + Taste wählen Sie einen Buchstaben aus und bestätigen ihn mit den Tasten X, Y oder A. Mit Taste L oder B wird der Cursor nach links, mit R nach rechts bewegt. Nach der Eingabe wählen Sie END und betätigen die START-Taste. Wenn das Passwort korrekt ist, gelangen Sie zum Spieler-Auswahl-Screen. Wird während der Eingabe die SELECT-Taste gedrückt, kehren Sie zum Titel-Screen zurück.

Spieler-Auswahl-Screen



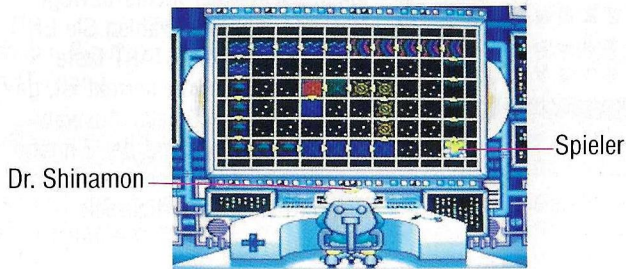
Wählen Sie die Spielfigur mit der SELECT- oder L-/R-Taste, und drücken Sie START, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Im gleichzeitigen Zwei-Spieler-Modus kann dieselbe Spielfigur nicht von beiden Spielern gewählt werden.

SO GEHT
MAN RAN!

Das Spiel unterteilt sich in Karten- und Action-Screens (Stages).

Karten-Screen



Im Karten-Screen drücken Sie die START-Taste, um den Spieler einen Stage betreten zu lassen.


Wenn Sie das Ziel (GOAL) erreichen, das von Dr. Shinamon irgendwo im Stage versteckt wurde, haben Sie den Stage gemeistert. In diesem Fall erscheint ein neuer Stage, und der Bewegungsbereich auf der Karte erweitert sich. Bewegen Sie sich mit der + Taste.

Irgendwo im Stage lauert ein Endgegner auf Sie. Besiegen Sie ihn, um eine Regenbogen-Glocke zurückzubekommen. Holen Sie alle sieben Regenbogen-Glocken zurück!



Sobald Sie einen Stage gemeistert haben, können Sie während einer Spielpause die SELECT-Taste benutzen, um den Karten-Screen aufzurufen.

Simultanes Zwei-Spieler-Spiel

- Wenn Sie den Screen einem Spieler übergeben möchten, der ihn verlassen hat, benutzen Sie die SELECT-Taste. Soll ein Spieler auf den Screen zurückgeholt werden, betätigen Sie die  Taste.
- Um einen zweiten Spieler während des Spiels einsteigen zu lassen, betätigen Sie die START-Taste des zweiten Controllers. Der Name von Spieler 2 erscheint daraufhin in der rechten oberen Ecke des Screens. Mit SELECT oder Hoch/Runter wählen Sie die Spielfigur und drücken dann die START-Taste, um das Spiel aufzunehmen.

Steuern Sie Ihre Lieblinge: Twinbee, Winbee oder Gwinbee (siehe: Seite 20 Spielerbewaffnung und Eigenschaften).

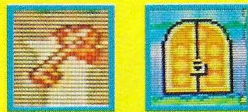
Wenn Sie 100 der kleinen Glocken sammeln, die jeweils in den einzelnen Stages erscheinen, erhalten Sie ein Extraleben. Können Sie alle einsammeln, bekommen Sie noch etwas viel Besseres...



Wird ein Gegner getroffen, setzt das eine Regenbogen-Glocke frei. Fangen Sie die Glocke, erhalten Sie ein Power-Up (siehe S. 21).



Irgendwo im Stage befindet sich eine Tür. Finden Sie einen gleichfarbigen Schlüssel, um die Tür zu öffnen.



Werden Sie vom Gegner getroffen, oder gehen Sie in eine Falle, verlieren Sie ein Leben. Sind alle Leben verbraucht, ist Ihr Spieler aus dem Spiel, und der Countdown beginnt. Wird die START-Taste vor dem Ende des Countdowns gedrückt, geht das Spiel weiter.

Action Screen

● Während des Spiels ●

Bereich Spieler 1 | Schlaganzeige | **Bereich Spieler 2**
Zeit

Sprunganzeige
Spielername
Leben
Waffe
Ramme
Lasergewehr

Anzahl gesammelter kleiner Glocken/Gesamtzahl im Stage (auch für Spieler 2)

● Während Spielpause ●

Stage-Karte (auch für Spieler 2) | Screen mit Ziel

Screen zeigt Spieler
Twinbee: Blau
Winbee: Pink
Gwinbee: Grün

Liste der mitgeführten Objekte (auch für Spieler 2)

Schlüsseltyp | Anz. Regenbogen-Glocken

Screen vollendet



Zielzeit
Spielers (gemeisterte) Zeit

Wenn Sie den Stage schneller als in der angegebenen Zielzeit meistern, erhalten Sie etwas ganz Besonderes! Also, geben Sie Ihr Bestes!

Rennen (Beschleunigen) ... + Taste links/rechts (gedrückt halten)



Rennen



Beschleunigen

Sprung ... B Taste



Die Höhe Ihres Sprungs hängt davon ab, wie lange die Taste gedrückt gehalten wird. Wenn Sie im Sprung auf einen Gegner springen und die Taste weiterhin gedrückt halten, erhöht sich der Sprung nochmals.

Schlag ... Y Taste



Einen Schlag in Richtung der + Taste austeilen.

Power-Sprung



Wird die B Taste gedrückt gehalten, steigt die Sprunganzeige und beginnt zu blinken. Wenn Sie während des Blinkens die + Taste gedrückt halten und die B Taste loslassen, führen Sie einen mächtigen Sprung in Richtung der + Taste aus. (Blinkt die Anzeige nicht oder blinkt sie, aber die + Taste wird nicht gedrückt, kann kein Power-Sprung ausgeführt werden).

Power-Schlag ... Y Taste



Wird die Taste gedrückt gehalten, beginnt Ihr Arm im Kreis zu schwingen und Kraft angesammelt. Wird die Taste losgelassen, sobald die Schlaganzeige zu blinken beginnt, werden Energiebälle in Richtung der + Taste abgefeuert (während Ihr Arm schwingt, können Sie sich nicht bewegen oder springen).



Lasergewehr ... A Taste



Feuert einen Laserschuß in horizontaler Richtung ab.

Waffenangriff ... Y Taste



Jeder Figur benutzt ihre/seine Spezialwaffe zum Angriff.

Crush-Angriff



Wenn Sie von oben auf einen Gegner springen, erleidet er Schaden. Sollten Sie Rammen tragen, ist der Schaden entsprechend größer.

Ein Objekt aufnehmen ... **X**Taste



Wenn Sie das Objekt bei gedrückter Taste berühren, nehmen Sie es auf. Eine erneute Betätigung der Taste gibt das Objekt wieder frei. (Während Sie das Objekt halten, können Sie es mit der **Y**Taste werfen).

Schwimmen ... **B**Taste



Um aus dem Wasser zu springen, betätigen Sie die Hoch- und die **B**Taste.

Gleiten ... + Taste nach unten, während Sie mit Hochgeschwindigkeit rennen.



Die Gegner angreifen, indem Sie in sie hineingleiten.

Ratschläge

- Wenn Sie springen und die + Taste nach oben bzw. unten drücken, können Sie nach oben/unten springen und gleichzeitig angreifen!
- Mit dem Power-Sprung oder Power-Schlag können Sie Wände und Felsen durchbrechen! Außerdem kann der Power-Sprung mehrmals hintereinander eingesetzt werden, um an sehr hochgelegene Orte zu gelangen. Überlegen Sie, wo dies eingesetzt werden muß.
- Drücken Sie die **Y**Taste und die + Taste links/rechts entgegen der Richtung, in die Sie schauen, um Schläge auszuteilen. Einige Gegner können mit einem einzigen Schlag ausgeschaltet werden, setzen aber keine Glocken frei.
- Wenn Sie stürzen, drücken sie die + Taste nach oben, um einen Jetstrahl abzugeben, der Sie langsam nach unten sinken läßt. Benutzen Sie ihn, wenn Sie keinen Sturzflug durchführen möchten.

Studieren Sie die Waffen und Eigenschaften, und wählen Sie den für Sie geeignetsten Spieler aus!

Twinbee

Normaltyp: Power-Sprung und Power-Schlag sind einfach zu benutzen.



Hammer: Beste Schlagkraft bei nahen Gegnern.

Winbee

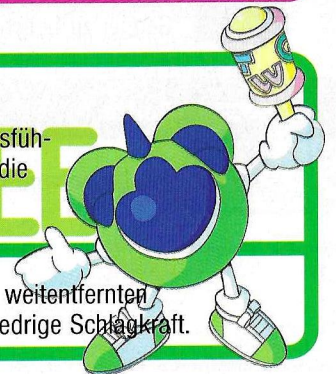
Kann schnelle Power-Sprünge ausführen. Eignet sich also besonders für Spieler, die viel springen möchten.



Band: Die Schlagkraft ist die gleiche wie beim normalen Schlag, aber die Reichweite ist größer.

Gwinbee

Kann schnelle Power-Schläge ausführen. Eignet sich also für Spieler, die vorsichtig vorgehen möchten.



Rassel: Gut geeignet bei weitentfernten Gegnern, aber niedrige Schlagkraft.

**Herz**

Gibt ein Leben zurück.

**Kapsel**

Wenn Sie die Kapsel aufbrechen, wird eines der folgenden Objekte freigesetzt. Benutzen Sie das entsprechende Objekt, um die Gegner anzugreifen.

**Zielsuchende Rakete**

Werfen Sie sie. Findet den Gegner automatisch.

**Ball**

Springt für kurze Zeit über den Screen.

**Bombe**

Werfen Sie sie, um alle auf dem Screen befindlichen Gegner zu beschädigen.

**Sprite**

1/4 Leben wird erneuert.

**Regenbogen-Glocken (Power-Up-Glocken)**

Haben Sie einen Gegner geschlagen, wird eine Glocke freigesetzt. Wenn Sie die Glocke fangen, können Sie folgende Kräfte erlangen. Wenn Sie Schaden erleiden, wird ebenfalls eine Glocke freigesetzt.

Glocken-
typ

Effekt

**Waffe**

Schlagangriff wird zu Waffenangriff (siehe S. 19 Waffen der Spieler).

Gelb

**Lasergewehr**

Feuert einen starken Laserschuß ab.

Blau

**Rammen**

Verdoppelt Ihre Schlagstärke im Vergleich zu einem normalen Crush-Angriff. Außerdem verhindern sie das Ausrutschen auf Eis.

Weiß

**Transformation**

Hiermit sind Sie vor Gegnern und deren Geschossen geschützt. Sie können bis zu drei Einheiten dieses Typs mit sich führen. (Im simultanen Zwei-Spieler-Modus werden maximal drei Einheiten zwischen beiden Spielern aufgeteilt.)

Grün

**Schild**

Schützt gegen einen Schaden.

Purpur

**Unverwundbar**

Für begrenzte Zeit werden Sie unverwundbar.

Pink



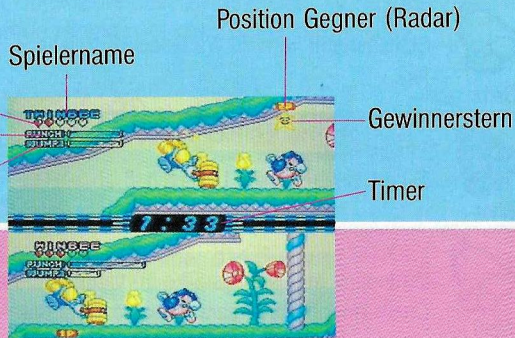
Die Schlacht

SPIEL- ABLAUF

- 1) Im Spieler-Auswahl-Screen wählen die Spieler ihre Kämpfer aus. (Beide Spieler können auch dieselbe Spielfigur wählen.)
- 2) Im Titel-Screen wählen Sie die Auswahl-Kategorie mit der Hoch/Runter-Taste, den Level und Stage mit der Links/Rechts-Taste. Die START-Taste startet das Spiel.

Bereich Spieler 1

Leben
Schlag-Anzeige
Sprung-Anzeige



Bereich Spieler 2

Wenn Sie den Gegner innerhalb des Zeit-Limits angreifen und besiegen können, gewinnen Sie. Dann erscheint ein Gewinnerstern auf dem Screen. Der erste, der sich zwei Sterne verdient, ist der endgültige Gewinner.

(Wird keiner der Spieler innerhalb des Zeit-Limits besiegt, gewinnt derjenige mit der höchsten Lebensenergie. Ist sie bei beiden gleich, ist der Kampf unentschieden.)

SPIEL- ABLAUF

Kampf mit Waffen-, Objekt- und Schlagangriffen

In den Stages finden sich Herzen und folgende Kapselobjekte.



- Zielsuchende Rakete
Werfen Sie sie. Findet Gegner automatisch.



- Dorn
Werfen. Ein Dorn erscheint und fliegt eine Gerade.

Am oberen Screen-Rand erscheinen Wolken. Werden diese getroffen, erscheint eine Power-Up-Glocke und folgende Objekte, die Sie aufnehmen sollten!



- Einfrieren
Hiermit kann der Gegner für begrenzte Zeit unbeweglich gemacht werden.

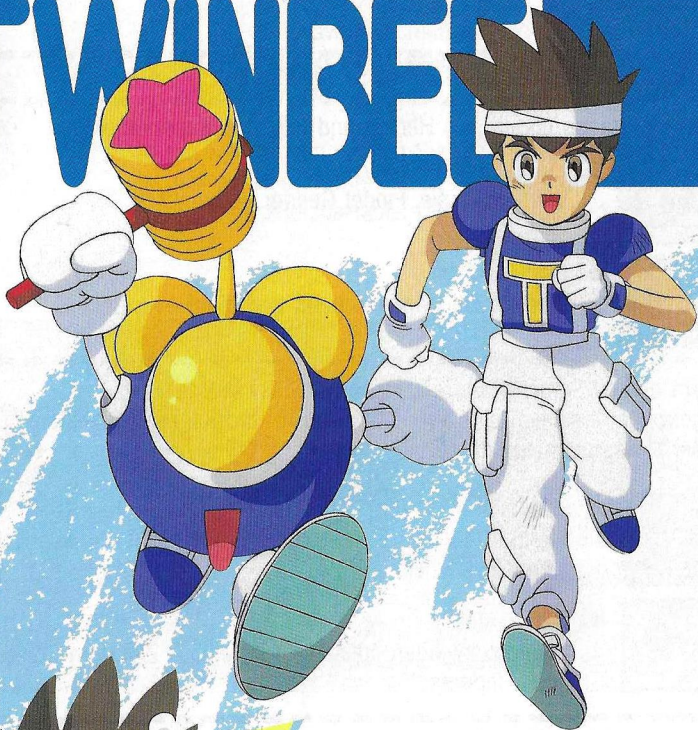


- Tarnmantel
Sie verschwinden optisch für begrenzte Zeit vom Screen Ihres Gegners.

Ratschläge

- Wenn Sie fliegende Objekte berühren, erleiden Sie Schaden.
- Nach einem Power-Schlag sind Sie kurzfristig bewegungsunfähig.
- Unbeweglichkeit kann schneller überwunden werden, wenn die Taste in schneller Folge gedrückt wird.
- Mit dem Schlagangriff können Sie dem Gegner gleich zwei Schadenseinheiten verpassen.

TWINBEE



Twinbee

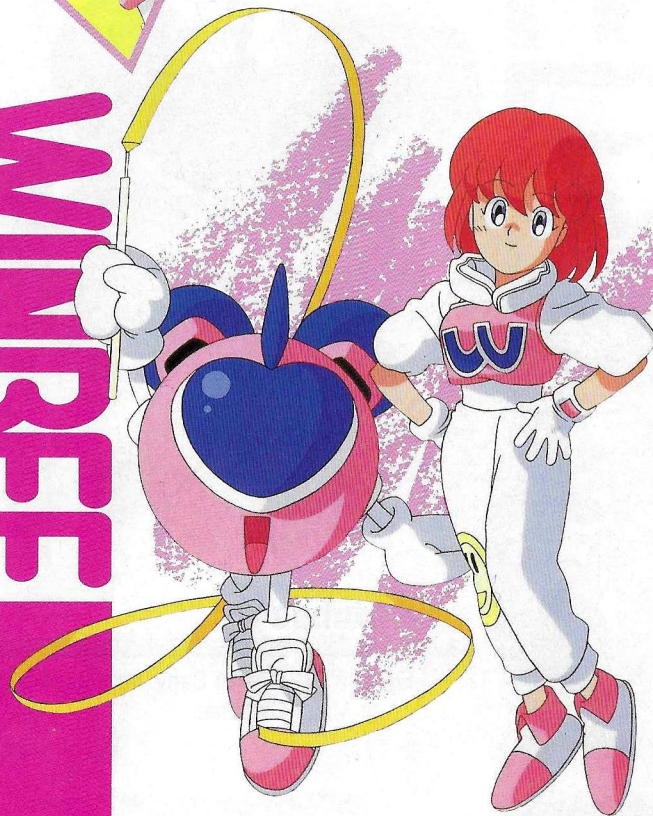
Dr. Shinamons Stiefsohn. Ein sehr energischer Junge mit einem ausgeprägten Gerechtigkeitsinn.



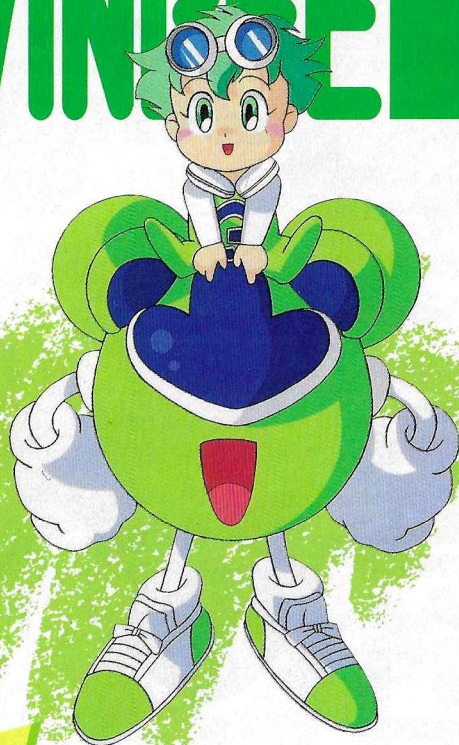
Winbee

Twinbees Cousine und Partnerin. Ein schlaues und aktives Mädchen.

WINBEE



GWINBEE



Gwinbee

Ein freches, kleines Baby. Im Einsatz wird es zu Mega-Gwinbee.

Prinzessin Melora



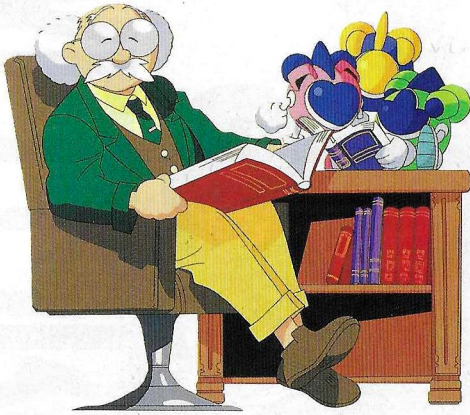
Das Symbol der Hoffnung für die Menschen. Ein mysteriöses Wesen, das auf einigen Planeten als Königin verehrt wird.



MELORA

Dr. Shinamon

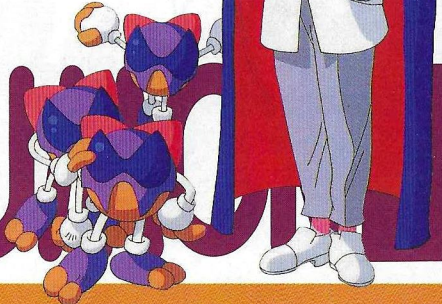
Ein seltenes, wissenschaftliches Genie. Er lebt auf der Insel Donburi und hat die Twinbee-, Winbee- und den Gwinbee-Roboter erschaffen.



Dr. Warmon

Dr. Shinamons Rivale, der das Universum mit Hilfe seiner selbst geschaffenen Zacopy-Roboterarmee unterwerfen will.

WARUM



SHINAMON

NOTIZEN

Levelannahme.

Im Sprae Pause dann 5x A, 5x B,

5x X, 5x Y, 5x L, 5x R Pause aus

Pause wieder ein.

ca.

Im Poppenkibikeschirm TGT mg

11: 3P2 tD | 11: WgJ5D

2: QqMPD | 12: kmpJ5D

3: h*OND | 13: Na mWD

4: wBmhP | 14: ps4NP

5: r3bbd | 15: 34pdd

6: mOHP | 16: GH4mP

7: O5kgD | 17: PPKtD

8: dmgHP | 18: dbH3N

9: WhPbd | 19: bW52D

10: rOMEN | 20: bWB2P

NOTIZEN

21: 53mbD | 28: md24P

22: bR20N | 29: BodRD

23: PKdPd | 30: kTH1N

24: gWG2P | 31: dNgrD

25: H51gD | 32: J3wbP

26: +kqGrN | 33: 5gMND

27: phgBD

und das Bspwite Teil 1094

Abspann: Pause, dann $\uparrow A \Rightarrow A \downarrow A$

$\leftarrow A \uparrow B \Rightarrow B \downarrow B \leftarrow B$ Start

NOTIZEN

modRD // KSP0G

A
A
gf
r3