

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

SNSP-PT-NOE

**PALCOM**<sup>TM</sup>  
SOFTWARE



PALCOM SOFTWARE<sup>TM</sup> IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.  
POP'N TWINBEE<sup>®</sup> IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
NINTENDO<sup>®</sup>, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM<sup>TM</sup>,  
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS  
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

**PALCOM**<sup>TM</sup>  
SOFTWARE

PRINTED IN JAPAN

**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



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<sup>®</sup>

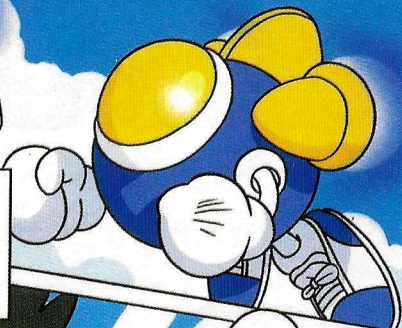
## INHALTSÜBERSICHT

|          |  |                       |
|----------|--|-----------------------|
| <b>1</b> | Einleitung.....                            | 4                     |
| <b>2</b> | Steuerung.....                             | 6                     |
| <b>3</b> | Spielablauf.....                           | 7                     |
| <b>4</b> | Das Spiel starten.....                     | 8                     |
|          | ● SPIELSTART                               | ● GAME OVER           |
|          | ● CONTINUE                                 | ● SCREEN-BESCHREIBUNG |
|          |  | ● OPTIONEN EINSTELLEN |
| <b>5</b> | Präsentation der Spieler.....              | 14                    |
|          | ● STANDARDANGRIFFE DER SPIELER, OBJEKTE    |                       |
|          | ● GLOCKEN-POWER-UPS, ZWEI-SPIELER-ANGRIFFE |                       |
| <b>6</b> | Die Hauptdarsteller.....                   | 19                    |
| <b>7</b> | Stages.....                                | 21                    |
| <b>8</b> | Die Gegner.....                            | 23                    |

1

# Einleitung

Eines Tages über Donguri Island: Twinbee und Winbee fliegen Patrouille. Sie sind fröhlich und ausgelassen....



Doch plötzlich...



Beep!  
Beep!  
Beep!

Mein Name ist Madoka.  
Ich werde von Donguri-Soldaten verfolgt!

Seit sich mein Großvater den Kopf gestoßen hat, ist er vollkommen durchgedreht und versucht, mit der Donguri-Armee die Welt zu erobern. Bitte sorgt dafür, daß mein Großvater wieder normal wird! Bitte!



Keine Sorge!  
Wir sind schon unterwegs!



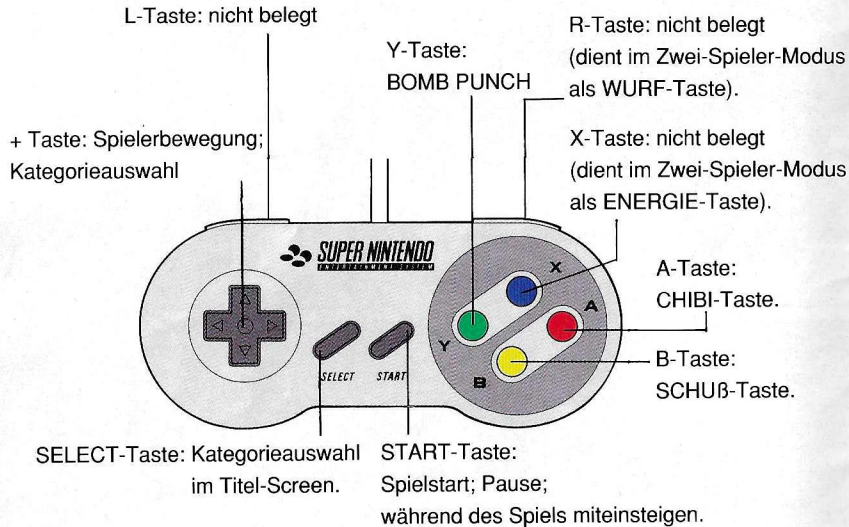
Winbee!

OK!

## 2 Steuerung

- Bezeichnung und Funktion der Control-Pad-Tasten.

Dieses Spiel kann von einer Person oder von zwei Personen gleichzeitig gespielt werden.



Dies sind die Grundeinstellungen. Im OPTION-Modus können Sie die Belegung der Tasten A-R ändern (näheres: siehe Seiten 12-13).



## 3 Spielablauf

Sie müssen die angreifenden Donguri-Soldaten abwehren und das Hauptquartier von Dr. Mardock ausschalten.

### • **Wieviele Stages gibt es?**

Es gibt insgesamt sieben Stages, an deren Ende immer ein Endgegner wartet. Wenn Sie den Endgegner überwältigt haben, ist dieser Stage geräumt, und Sie rücken zum nächsten vor.

### • **Lebenserhaltungssysteme für die Spieler**

Haben Sie all Ihre Leben verloren, erscheint PLAYER OUT. Sie können Ihr Leben auffrischen, indem Sie die während des Spiels auftauchenden Objekte aufnehmen. Ihr Leben wird ebenfalls erneuert, wenn Sie einen Stage vollendet haben.

### • **Holen Sie sich die Glocken-Power-Ups!**

Wenn Sie eine Wolke beschießen, erscheint eine Glocke! Beim Beschuß der Glocke, ändert diese ihre Farbe. Jede Farbe repräsentiert ein anderes POWER-UP.

### • **Mega-Spaß mit der simultanen Zwei-Spieler-Option!**

Setzen Sie einen Schwing-Deinen-Partner-Angriff ein, um den Gegner auszuschalten, teilen Sie sich die Extra-Leben, oder spielen Sie gemeinsam im wahnsinnigen COUPLE-Modus.

### • **Problemloser Einstieg mitten im Spiel!**

Selbst wenn das Game im Ein-Spieler-Modus gestartet wurde, kann ein zweiter Spieler durch Drücken der START-Taste des zweiten Control Pads in das Spiel mit einsteigen (Nur wenn CONTINUE eingeblendet ist).



# 4 Das Spiel beginnen

## SPIELSTART

Legen Sie das Spielmodul korrekt in Ihr Super Nintendo Entertainment System ein, und schalten Sie das Gerät an. Nach der Einblendung des "PALCOM"™-Logos erscheint der Titel-Screen (Die Demo kann durch Drücken der START-Taste abgebrochen werden. Dadurch gelangen Sie direkt zum Titel-Screen).

### Titel

Benutzen Sie die SELECT-Taste, oder drücken Sie die + Taste nach oben/unten, um den Cursor auf "1 PLAYER" oder "2 PLAYERS" zu setzen. Betätigen Sie die START-TASTE.



- 1PLAYER: Ein-Spieler-Modus
- 2PLAYERS: Zwei-Spieler-Modus
- OPTION: Einstellung der Optionen

Nun wird der Screen zur Namenseingabe eingeblendet.

Wird mit dem Control Pad des zweiten Spielers die Option "1PLAYER" ausgewählt, können Sie mit WINBEE spielen.

### Name eingeben

Benutzen Sie die + Taste, um einen Buchstaben zu wählen, und drücken Sie die B-Taste zur Eingabe. Soll der Eingabe-Cursor auf einen vorangegangenen Buchstaben gesetzt werden, betätigen Sie die A-Taste.

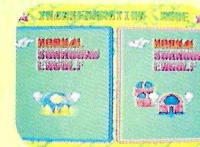


Der von Ihnen eingegebene Name erscheint hier in der HIGH-SCORE-Tabelle.

Wählen Sie END, oder drücken Sie die START-Taste, um zum TRANSFORMATION-MODUS-Screen vorzurücken.

### Transformation-Modus

Drücken Sie die + Taste nach oben/unten, um TRANSFORMATION anzuwählen, und bestätigen Sie die Wahl mit der START-TASTE.



Näheres zu den verschiedenen Transformationstypen finden Sie auf Seite 15.

Sobald Sie die Wahl bestätigt haben, beginnt das Spiel.

## CONTINUE

Sobald PLAYER OUT auf dem Bildschirm erschienen ist, wird der CONTINUE-Screen eingeblendet.

Innerhalb von 10 Sekunden müssen Sie dann entweder "KEEP IT UP!" (weitermachen) oder "GIVE IT UP!" (aufgeben) anwählen und die START-TASTE zwecks Bestätigung drücken. Haben Sie "KEEP IT UP!" gewählt, wird das Spiel vom Beginn des zuletzt erreichten Stage fortgesetzt.

## GAME OVER

Sind Ihre Credits verbraucht, endet das Spiel.

High Score

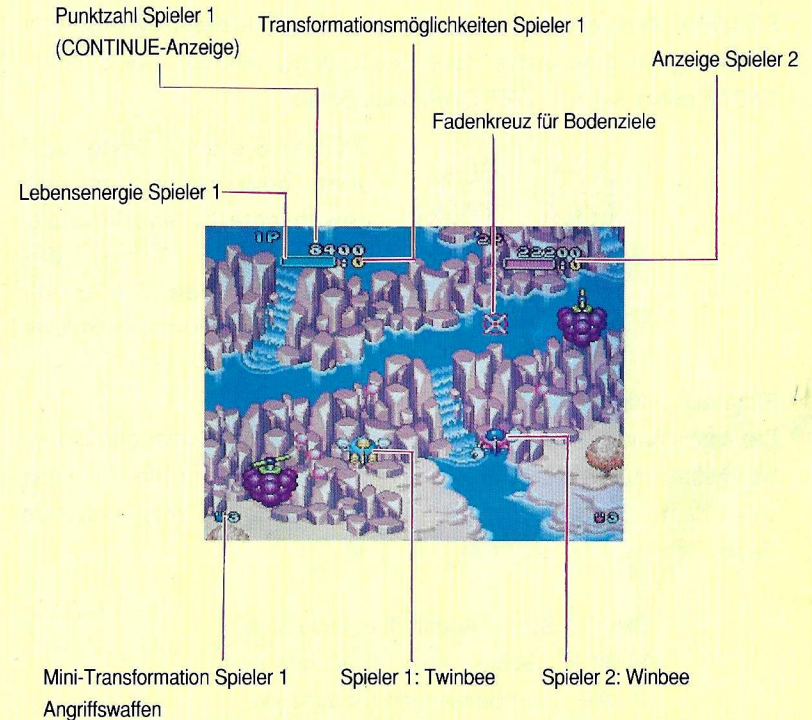
Nach dem GAME OVER-Screen erscheint der HIGH SCORE-Screen.



Die STAGE-Einblendung zeigt die Nummer der Startrunde und die entsprechende Stage-Nummer sowie die Nummer der letzten Runde und die zugehörige Stage-Nummer.

Nach jedem Spiel können Sie Ihre erreichte Punktzahl aufzeichnen.

## BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS



## EINSTELLUNG DER OPTIONEN

Wenn Sie im Titel-Screen den Punkt "OPTION" anwählen und die START-Taste drücken, können Sie die Tastenbelegung, den Schwierigkeitsgrad und andere Einstellungen ändern. Die START-TASTE bringt Sie zum OPTION-Modus-Screen.



Drücken Sie die + Taste nach oben oder unten, um die gewünschte Kategorie auszuwählen. Den Inhalt der Kategorie rufen Sie durch Drücken der + Taste nach links oder rechts ab.

### Einstellung der Tastenbelegung

Die sechs unten genannten Steuerfunktionen können jeder der folgenden Tasten zugewiesen werden: A, B, X, Y, L und R. Um eine Funktion einer Taste zuzuweisen, betätigen Sie einfach die entsprechende Taste.

SHOT ...Schuß-Angriff (fliegende Ziele)

PUNCH ...Schlag-Angriff (fliegende Ziele)

BOMB ...Bomben-Angriff (Bodenziele)

CHIBI ...Mini-Transformation (Spezial)

### Nur im Zwei-Spieler-Modus

ENERGY ...Lebensenergie von einem zum anderen Spieler reichen.

THROW ...Wurf-Angriff.

### Game Level

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann beliebig eingestellt werden.



### Game Mode

Der Spielmodus kann ebenfalls eingestellt werden.

NORMAL ... Normales Spiel.

COUPLE ... Die gegnerischen Angriffe konzentrieren sich auf Twinbee. Auf diese Weise kann ein versierter Spieler mit einem ungeübten zusammenspielen.

### Sound Mode

Der Sound kann auf Stereo oder Mono (monoaural) gesetzt werden.

\* Die Betätigung der START-Taste bringt Sie zurück zum Titel-Screen.

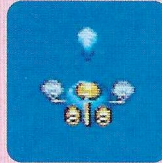
# 5 Vorstellung der Spieler

## DIE STANDARDANGRIFFE DER SPIELER

### • Schuß-Angriff

B-Taste

Ein Beschuß der Glocken setzt Power-Ups frei (siehe Seite 16).



*Einen fliegenden Gegner angreifen!*

### • Schlag-Angriff

Y-Taste

Halten Sie die Taste gedrückt, um Kraft aufzubauen. Lassen Sie die Taste los, um einen Schlag auszuteilen. Haben Sie viel Kraft aufgebaut, wird der Schlag sehr mächtig ausfallen.



*Ein ultra-starker Angriff gegen fliegende Gegner!*

### • Bomben-Angriff

Y-Taste

Sie halten eine Bombe in den Händen, die Sie auf den Gegner werfen. AUTO-Zielsuche.



*Greifen Sie hiermit die Bodenziele an!*

## ((( Transformation )))

Je nach Glocken-Power-Up erhalten Sie spezielle Ausrüstungsgegenstände. Werden Sie getroffen, geht jeweils ein Teil der Ausrüstung verloren.



Es gibt drei Transformationsarten, aus denen jeder Spieler wählen kann.

## Twinbees Transformationen

Normal ... Wenn der Spieler das Game unterbricht, können Ausrüstungsgegenstände hinzugefügt werden.

Surround ... Während Sie sich drehen, können Sie in Vorwärtsrichtung angreifen.

Engulf ... Wenn Sie die SCHUß-Taste (B-Taste) gedrückt halten, können Sie sich nach links oder rechts und nach oben zum Bildschirmrand hin bewegen. Sobald Sie die Taste wieder loslassen, kehren Sie an Ihre Ausgangsposition zurück.

## Winbees Transformationen

Normal ... Wenn der Spieler das Game unterbricht, können Ausrüstungsgegenstände hinzugefügt werden.

Surround ... Während Sie sich drehen, können Sie in alle Richtungen angreifen.

Engulf ... Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei Twinbee. Nur, daß Sie sich hier zum unteren Rand des Bildschirms hin bewegen können.

## GLOCKEN-POWER-UPS

Schießen Sie auf die langsam dahin treffenden Wolken am oberen Bildschirmrand, um eine Glocke freizusetzen. Diese ist zunächst gelb, ändert aber nach jeweils vier Treffern ihre Farbe. Folgende Power-Ups können durch die Aufnahme der entsprechenden Glocken erlangt werden.

### Typ

### Effekt



**Gelb:** **Bonuspunkte** ...Sie erhalten zusätzliche Punkte.



**Blau:** **Schneller werden** ...Wenn Sie über den vierten Level hinausschießen, kehren Sie zum ersten Level zurück.



**Weiß:** **Kanone** ...Ein mächtiger Schuß, der dem Gegner zuschaffen macht. **Mit der SCHUß-Taste (B-Taste) auslösen.**



**Purpur:** **3-WEG** ...Ein breitgefächerter Schuß. **Mit der SCHUß-Taste (B-Taste) auslösen.**



**Pink:** **Barriere** ...Bewahrt Sie einige Zeit vor Schäden.



**Grün:** **Transformation** ...Nehmen Sie einen Ausrüstungsgegenstand von der gewählten Transformationsart auf (maximal vier Teile). Gelingt es Ihnen, mehr als vier Glocken aufzunehmen, können Sie diese sammeln (maximal neun Stück).



**Blinkend:** **Mini-Transformations-Angriff** ...Sie können eine Angriffsform mitführen (maximal neun), die alle auf dem Screen befindlichen Gegner ausschaltet. Während des Angriffs kann der Spieler nicht verletzt werden. **HINWEIS:** Zu Spielbeginn erhalten Sie drei dieser Angriffsformen. **Sie werden durch die CHIBI-Taste (A-Taste) ausgelöst.**

Bei den Power-Ups können einige Objekte gleichzeitig mitgeführt werden und andere wieder nicht. Unterschiede existieren auch zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus.

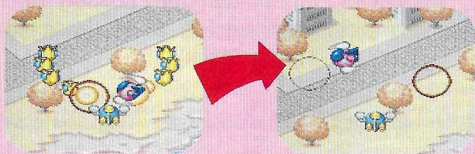
## OBJEKTE



Werden bestimmte Bodenziele ausgeschaltet, erscheint ein "Blitz" (Lebensenergie-Herz) oder ein "DUD". Wenn Sie diese Objekte aufnehmen, kann Ihr Leben aufgefrischt werden.

• Wurf-Angriff

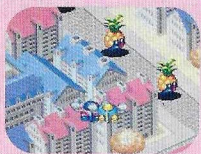
R-Taste



Haben sich beide Spieler dicht nebeneinander postiert, kann derjenige, der die R-Taste drückt, den Partner herumschleudern und werfen. Der geworfene Spieler ist unsichtbar und fliegt, die Gegner ausschaltend, über den Screen.

• Leben teilen

X-Taste



Positionieren Sie die Spieler dicht nebeneinander, und drücken Sie die X-Taste. Der Spieler mit mehr Leben gibt dem anderen Leben ab.

Winbee rät...

Einige Gegner können nur mit einem Schlag-Angriff bezwungen werden. Probieren Sie also alle Angriffsformen aus!



ILLUSTRATION BY SHUZILOW, HA

**Twinbee:**

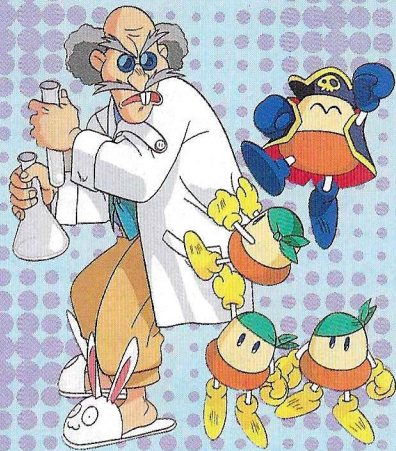
Ein zäher, kleiner Bursche mit hohem Gerechtigkeitssinn. Um den Frieden zu erhalten, patroulliert er den Himmel als Twinbee.



**Winbee:**

Ein lebhaftes, kleines Mädel. Twinbees zuverlässige Partnerin fliegt ihre geliebte Winbee.





Dr. Mardock:

Ein übler Wissenschaftler, der mit Hilfe der Donguri-Armee die Welt beherrschen will. Bevor er sich seinen Kopf im Labor steiß, war er ein wirklicher netter Kerl. Er ist Madokas Großvater.

Madoka:

Sie lebt in der Stadt Dandelion und kümmert sich um ihren Großvater. Um Dr. Mardocks Wahnsinn zu heilen, setzt sie sich in ein kleines Flugboot und sucht die Hilfe von Twinbee und Winbee.

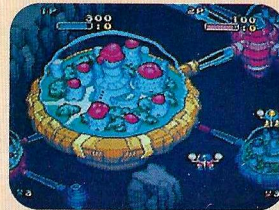


# 7 STAGES



## Stage 1: Dandelion-Stadt

Die wandelnden Gemüse machen melancholisch. Lassen Sie sie nicht verdörren.



## Stage 2: Aqua-Park

Jagen Sie die niedlichen, kleinen Fische. Heute abend gibt es gegrillten Fisch!



## Stage 3: Die Oolong-Ruinen

Fernöstliche Stimmung. Brechen Sie in die Große Chinesische Mauer ein, die Mardock im Himmel errichtet hat!



## Stage 4: Das Kampfschiff in der Luft

Mardocks ganzer Stolz - ein riesiges Kampfschiff. Greifen Sie mit voller Wucht an!



### Stage 5: Der See Dompura

Ist dies Himmel oder Hölle? Gleiten Sie über die Wasseroberfläche, und bahnen Sie sich Ihren Weg zur Himmelsstadt.

### Stage 6: Die Magma-Basis

Ein unterirdischer, labyrinth-artiger Stützpunkt, in dem die Donguri-Armee operiert. Passen Sie auf, denn man weiß nie, was als nächstes angefliegen kommt!



### Stage 7: Mardocks Labor

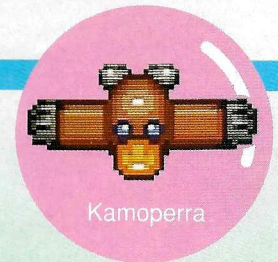
Dr. Mardocks Hauptquartier. Wird am Ende der letzte Soldat - Super Twinbee Devil - sein Geheimnis lüften?



## 8 Die Gegner



Toko Toko



Kamoperra



Carnin



Oke-Donguri



Manbolin



Para-Donguri



Pandalow

... und es werden noch viel mehr auftauchen!