

TwinBee™

© Konami 1986

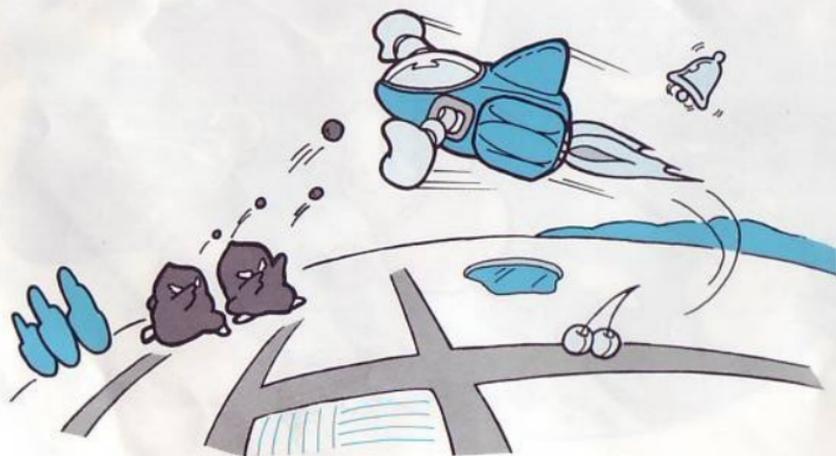
Konami®

HOW TO PLAYpage 2
MODE D'EMPLOI.....page 7
SPIELANLEITUNG..... Seite 12
RESUMEN DEL JUEGO pagina 17
COME SI GIOCA pagina 22



<STORY>

The time is far in the future. The notorious Spice King has led a rampaging army onto the blissful Paradise Island to plunder and steal the fabled Jewel of Paradise. The normally peaceful islanders put up a grave fight, but to no avail: Paradise Island is overrun by the invading troops, and the Jewel has fallen into the hands of the Spice King and his four Shogun henchmen. The only hope for the islanders is the reclusive Dr. Cinnamon, living in the Valley of the Unknown somewhere on the far side of Paradise Island. Dr. Cinnamon has handcrafted two unusual rocket-powered fighters of his own secret design, called Winbee and Twinbee. His two adventurous sons plan to pilot Winbee and Twinbee to drive the invaders out and recapture the Jewel.



1. HOW TO PLAY

1. This game can be played by either a single player or by two players simultaneously as a team.
2. Make your selection (one or two players) using either the joystick or the cursor keys on your computer keyboard. Press the Shot Button or the Space Bar to enter your selection and start the game.
3. Your armament consists of single barreled cannon and bombs. Besides this, you can get valuable power boosts from the Power Bells hidden in the clouds.
4. You start the game with three rocket fighters. You get another one for every 100,000 points you score. You can accumulate up to 99 fighters.
5. If you crash into an enemy, he blows you up and you lose one fighter. If you are struck by an enemy projectile, you lose the bomb-launching arm of your fighter. If you are shot a second time by the enemy while your bomb-arm is missing, your fighter blows up and is out. Should you lose your bomb-launching arm you may get it replaced one time only by docking with a passing rescue vehicle.
6. The score is not normally shown on the screen. To see your score and stop the action temporarily, press the [F-1] Function Key. Press the [F-1] again to restart the game.



2. POWER BOOSTING

1. Boosting your power with the hidden Power Bells

Shoot at the bells hidden in the clouds to make them change color and get a power boost. The type of power boost you get will depend on the color of the bells. But be careful not to shoot at them too much! Should they turn black, they become deadly and will blow you up just like an enemy warship if you touch them.

Types of Power Bells

- Yellow Bells Bonus Points
- Blue Bells Speed Boost
- White Bells Double Cannon
- Green Bells Doppel-Ganger Effect
(effective for single play only)
- Red Bells Force Field

2. Power Boost during land battles

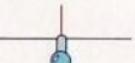
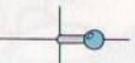
If one of your shots hits a land-based enemy, you can boost your power by grabbing any one of these items that appear in the wake of the enemy.

- Cherries Bonus Points
- Super Candy Triple Shot Capability
(effective for single play only)
- Crash Stars Wipes out all visible enemy and enemy
projectiles on your screen
- Miracle Milk You get one additional fighter

3. Restrictions on Power Boosts

- (1) You cannot have a Force Field and the Doppel-Ganger Effect at the same time.
- (2) During single play, you are limited to either the Doppel-Ganger Effect or the Triple Shot Capability.
- (3) You can have neither the Doppel-Ganger Effect nor the Triple Shot Capability during double play.

3. CONTROLLING THE ACTION

	Your fighter	Joystick	Computer Keyboard
Single Play	Goes Up		Press the UP cursor key
	Goes Down		Press the DOWN cursor key
	Goes Right		Press the RIGHT cursor key
	Goes Left		Press the LEFT cursor key
	Shoots	Press Trigger "A"	Press the SPACE BAR
	Activates Bombing	Press Trigger "B"	Press the M key
Double Play	Goes Up		Press the E key
	Goes Down		Press the C key
	Goes Right		Press the F key
	Goes Left		Press the S key
	Shoots	Press Trigger "A"	Press the CTRL key
	Activates Bombing	Press Trigger "B"	Press the TAB key
To review score and to stop the action temporarily			Press the F-1 key

4. SCORING

- Knocking an enemy out of the air..... 100 points
- Destroying the Spice King or one of his Shoguns 10,000 points
- Cherries..... 100 or 500 points
- Yellow Bells 500-10,000 points

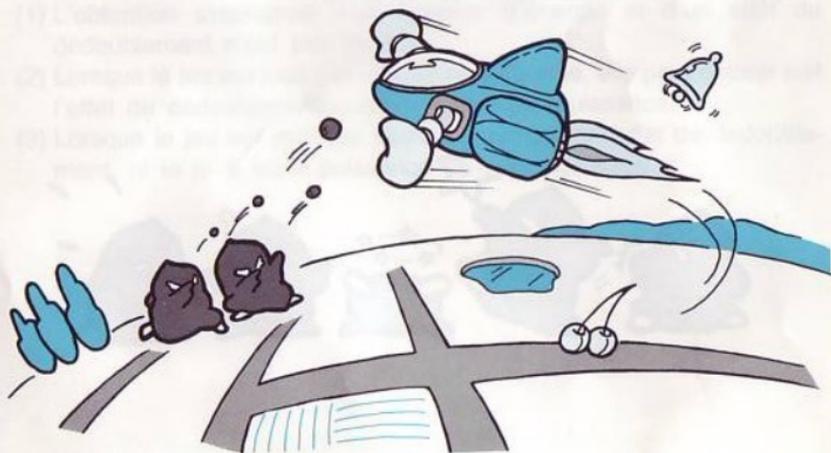
CAUTIONS

- During play, character images may sometimes overlap and flicker. This is normal, however, and not indicative of a malfunction.
- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

© Konami 1986

<L'HISTOIRE>

Effectuons un bond géant dans le futur pour rencontrer les protagonistes de ce nouveau jeu Konami. Le roi Spice, reconnu comme notoire, vient d'envahir avec sa violente armée la sereine île du Paradis. Son dessein est de saccager l'île et de dérober le fabuleux Joyau du Paradis. Les paisibles insulaires rassemblent leur courage pour combattre au mieux les envahisseurs, mais sont vaincus. L'île du Paradis est occupée et le Joyau est tombé dans les mains avides du roi Spice et de ses quatre hommes de confiance, les Shoguns. Il ne reste aux insulaires qu'un seul recours pour libérer leur île chérie: faire appel au Docteur Cinnamon, vivant en ermite quelque part dans la vallée de l'Inconnu, tout au bout de l'île du Paradis. Le Docteur Cinnamon a en effet inventé, selon des plans connus de lui seul, deux chasseurs-fusées peu communs: le Winbee et le Twinbee. Ses deux fils intrépides ont l'intention de piloter Winbee et Twinbee pour chasser les envahisseurs et reprendre le Joyau.



1. MODE D'EMPLOI

1. Nombre de joueurs: un seul joueur, ou deux joueurs formant équipe et jouant simultanément.
2. Pour sélectionner le nombre de joueurs (un ou deux), utiliser soit le palonnier, soit les touches curseur du clavier de l'ordinateur. Pour enregistrer la sélection, appuyer sur le bouton de tir ("Shot") du palonnier ou sur la barre d'espace du clavier. On peut alors commencer à jouer.
3. Les chasseurs-fusées sont équipés d'un canon à cylindre unique et de bombes. Les cloches d'énergie dissimulées dans les nuages permettent d'ajouter à la force de frappe des bonus d'énergie.
4. En début de jeu, le joueur dispose de trois chasseurs-fusées. Pour chaque 100000 points marqués, il obtient un chasseur-fusée supplémentaire. Il peut accumuler jusqu'à 99 chasseurs-fusées.
5. Tout chasseur-fusée qui heurte l'ennemi explose et est définitivement éliminé du jeu. Si le chasseur-fusée est seulement touché par un projectile tiré par l'ennemi, il ne perd que son dispositif de lancement des bombes. S'il est touché une deuxième fois (après avoir perdu son dispositif de lancement des bombes), il explose et est éliminé du jeu. Un chasseur-fusée ne pourra recevoir qu'une seule fois un nouveau dispositif de lancement de bombes, en s'arrimant temporairement à un véhicule de secours sillonnant le ciel.
6. Le score du joueur n'est pas automatiquement indiqué sur l'écran. Pour le faire apparaître, il faudra arrêter temporairement le jeu et appuyer sur la touche de fonction [F-1]. Pour reprendre le jeu, on appuiera à nouveau sur la touche [F-1].



2. BONUS D'ÉNERGIE

1. Bonus d'énergie en touchant les cloches d'énergie

Tirer sur les cloches dissimulées dans les nuages afin de les faire changer de couleur et d'obtenir des bonus d'énergie. Le type de bonus obtenu dépendra de la couleur de la cloche. Attention cependant de ne pas trop tirer sur les cloches! Tout tir excessif peut les faire virer au noir. Elles deviennent alors mortelles et provoquent l'explosion de tout chasseur-fusée les touchant.

Types de cloches d'énergie

- Cloches jaunes Points bonus
- Cloches bleues Accélération de la vitesse d'action
- Cloches blanches Canon avec puissance de tir à double cylindre
- Cloches vertes Effet de dédoublement
(valable seulement lorsque le jeu est joué par un seul joueur)
- Cloches rouges Bouclier d'énergie

2. Bonus d'énergie au cours des batailles au sol

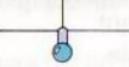
Lorsqu'un chasseur-fusée a touché un ennemi au sol, il peut alors obtenir des bonus d'énergie en capturant n'importe lequel des éléments ci-après qui apparaissent dans les traces de l'ennemi.

- Cerises Points bonus
- Super Bonbon Tir à triple puissance
(valable seulement lorsque le jeu est joué par un seul joueur)
- Etoiles explosives Élimination de tous les ennemis et de tous les projectiles ennemis visibles sur l'écran
- Lait Miracle Obtention d'un chasseur-fusée supplémentaire

3. Restrictions concernant les bonus d'énergie

- (1) L'obtention simultanée d'un bouclier d'énergie et d'un effet de dédoublement n'est pas possible.
- (2) Lorsque le jeu est joué par une seule personne, elle peut obtenir soit l'effet de dédoublement, soit le tir à triple puissance.
- (3) Lorsque le jeu est joué par deux personnes, ni l'effet de dédoublement, ni le tir à triple puissance ne sont possibles.

3. CONTROLE DE L'ACTION

	Le chasseur-fusée du joueur	Palonnier	Clavier de l'ordinateur
Pour un seul joueur	Monte		Appuyer sur la touche curseur UP (ascendante)
	Descend		Appuyer sur la touche curseur DOWN (descendante)
	Va vers la droite		Appuyer sur la touche curseur RIGHT (droite)
	Va vers la gauche		Appuyer sur la touche curseur LEFT (gauche)
	Tir	Appuyer sur la gâchette "A"	Appuyer sur la barre d'espace
	Bombe activée	Appuyer sur la gâchette "B"	Appuyer sur la touche M
Pour deux joueurs	Monte		Appuyer sur la touche E
	Descend		Appuyer sur la touche C
	Va vers la droite		Appuyer sur la touche F
	Va vers la gauche		Appuyer sur la touche S
	Tir	Appuyer sur la gâchette "A"	Appuyer sur la touche CTRL
	Bombe activée	Appuyer sur la gâchette "B"	Appuyer sur la touche TAB
Pour arrêter temporairement le jeu et faire apparaître le score			Appuyer sur la touche F-1

4. ATTRIBUTION DES POINTS

- Ennemi touché et éliminé 100 points
- Destruction du roi Spice ou d'un de ses Shoguns 10.000 points
- Cerises 100 ou 500 points
- Cloches jaunes 500 - 10.000 points

PRECAUTIONS

- Pendant la lecture, les images peuvent parfois se chevaucher ou trembloter. Ce phénomène est normal, et n'est pas un signe de mauvais fonctionnement de l'appareil.
- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

© Konami 1986



Konami.[®]

