

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | マップ画面

6 | アクション画面（ステージ）

7 | プレイヤーの特徴

8 | アイテムとベル

9 | 2人プレイについて

10 | BATTLE（2人対戦）

11 | OPTION

12 | セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

17 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

18 権利表記など


## 困ったときは

19 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「ツインビー レインボーベルアドベンチャー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ 「PLAYER2」や「BATTLE」を選んで、2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。




### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

項目の選択／（左右）移動／（上下）画面を上下にスクロール	+
貫通レーザーを撃つ	(A)
ジャンプ	(B)
物（アイテム）を持つ／置く	(X)
パンチ／武器攻撃／物を投げる	(Y)

画面を左右にスクロール	
ポーズ	
HOMEボタンメニュー	

※ スクロールはできない場所もあります。

## アクション

移動	⬅️左右で移動します。⬆️上を押すと、扉に入ります。
走る（加速）	⬅️左右を長押しすると、走って加速します。
スライディング	最速で走っているときに⬆️下を押すと、当たった敵を倒せます。
ジャンプ	Ⓑを短く押すと低くジャンプ、長押しすると高くジャンプします。 Ⓑを押したまま敵を踏むと、より高く跳べます。
ゆっくり降りる	空中で⬆️上を長押しすると、逆噴射しながらゆっくり降ります。
踏み攻撃	敵を上から踏むと、ダメージを与えることができます。スパイクシューズをはくと、攻撃力がアップします。
ためジャンプ	Ⓑを長押しすると、ジャンプゲージがたまります。満タンの状態で⬆️を押しながらⒷを離すと、その方向にためジャンプします。ためジャンプは連続で行うこともできます。 ※ ジャンプゲージが点滅していない、点滅していても⬆️を押していない場合は、ためジャンプができません。
ジャンプ攻撃	Ⓑ+⬆️上下を押すと、その方向に攻撃しながらジャンプします。

パンチ	④+⊕左右で、その方向にパンチします。
ためパンチ	④を長押しすると、腕を回転してパワーをためます。パンチゲージが満タンの状態で④を離すと、エネルギー弾を繰り出します。 ※ 腕を回転している間は、移動やジャンプができません。
裏拳	④+⊕左右（プレイヤーの向きと逆方向に）を押すと、裏拳が出せます。一撃で吹っ飛ばせる敵もいますが、ベルは出ません。
物を持つ	物の近くでⓧを押すと、持つことができます。ⓧを押すと置き、④を押すと投げます。
泳ぐ	水中でⒷを連打すると、泳ぎます。 ⊕上+Ⓑを押すと、水面からジャンプできます。

※ ためジャンプやためパンチをすると、壁や岩などを壊したりできます。

## パワーアップするとできるアクション

ベルでパワーアップすると、以下の攻撃ができます。

貫通レーザーを撃つ	Ⓐで、横方向に貫通レーザーを撃ちます。
武器攻撃	④で、プレイヤーそれぞれの武器を使って攻撃します。

### 3 ゲームの始めかた

モードを選びます。⊕上下か⊖で選び、⊕で決定します。



PLAYER1	1人でステージをプレイします。 ※ 2Pが途中参加することもできます。
PLAYER2	2人で協力しながら、ステージをプレイします。
BATTLE	1Pと2Pで対戦します。
OPTION	ボタン操作やサウンドの設定を変更できます。

#### PLAYER1&2の始めかた

セーブファイルを選びます。⊕で選び、ⒶⒷⓧⓎⓅのいずれかを押して決定します。



#### ● GAME START !

プレイヤーを⊕左右か⊖で選び、決定するとゲームが始まります。



※「PLAYER2」では、それぞれ違うプレイヤーを選ぶ必要があります。

#### ● ファイル名のへんこう !

セーブファイル名を変更します。文字を⊕で選び、ⒶⒷⓧⓎⓅのいずれかを押すと入力できます。入力カーソルはⓁかⓇで移動します。

CAN	変更をキャンセルし、元に戻します。
END	変更して、前の画面に戻ります。
CLR	入力した文字をすべて消します。

## ● パスワードの入力！

セーブファイルのパスワードを確認します。パスワードをメモして入力すると、データを消去した場合も復元できます。



※ パスワードは、進行状況に応じて更新されます。

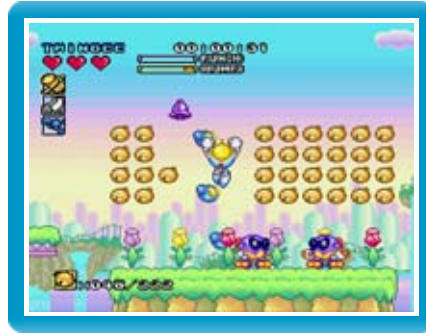
※ 最初からプレイしたいときは、パスワードを「CLR」で消去します。

※ 1度消去したデータは元に戻らないので注意しましょう。



## 4 | ゲームの進めかた

ツインビーなどを操作してステージを進みます。敵を倒すとベルが飛び出し、いろいろなパワーアップができます。



### ● GOALをめざす

シナモン博士が置いたGOALに着くとステージクリアとなり、新たなステージに進めます。



※ ステージクリアすると、目標タイムとクリアタイム（クリアにかかった時間）が表示されます。目標タイムより早くGOALに着くと、いいことがあるかも……？

### ● ボスとレインボーベル

どこかのステージにいるボスを倒すと、奪われたレインボーベルを取り戻すことができます。レインボーベルは全部で7つです。



### ● ミスとゲームオーバー

敵やトゲなどの仕掛けに当たると、ライフが1つ消えます。ライフがなくなるとプレイヤーアウトになり、カウントダウンが始まります。カウント中に⊕を押すとゲームを再開でき、0になるとゲームオーバーです。

※ 2人プレイの場合については、 をご覧ください。

## 5 マップ画面





マップを移動して、ステージを選びます。⊕で移動して、  
ⒶⒷⓧⓎⓅのいずれかを押すと決定します。



### 1 プレイヤー

### 2 ステージポイント

ステージのクリア状況に応じて、表示が変わります。

【赤】		まだクリアしていません。
【黄】		クリアしていないGOALがあります。
【白】		すべてのGOALをクリアしています。
【無】		すべてのGOALをクリアし、ステージ内の妖精  8 もすべて集めています。

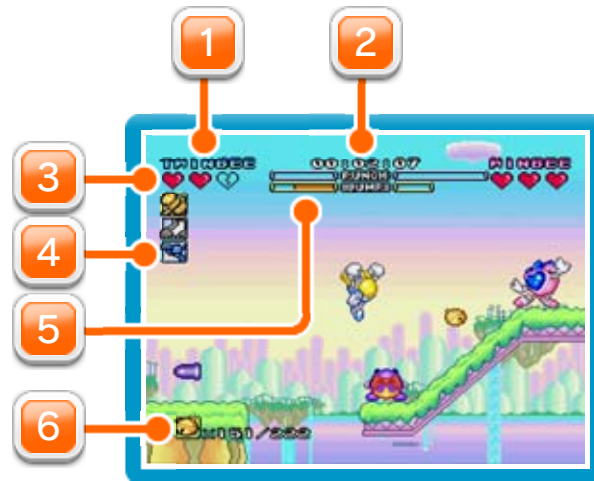
### ● ステージについて

ステージには、GOALがいくつかある場合があります。  
一度クリアしたステージでも、別のGOALでクリアすると新たなステージが現れます。

## 6 アクション画面（ステージ）

ステージに入ると、アクション画面になります。1Pは左に、2Pは右にライフなどが表示されます。

※ 画面写真は2人プレイ時のものです。



1 プレイヤー名

2 タイム

3 ライフ

4 パワーアップ状況

パワーアップすると、アイコンが表示されます。



武器



スパイクシューズ



レーザーガン

5パンチゲージとジャンプゲージ

上がパンチゲージ、下がジャンプゲージです。

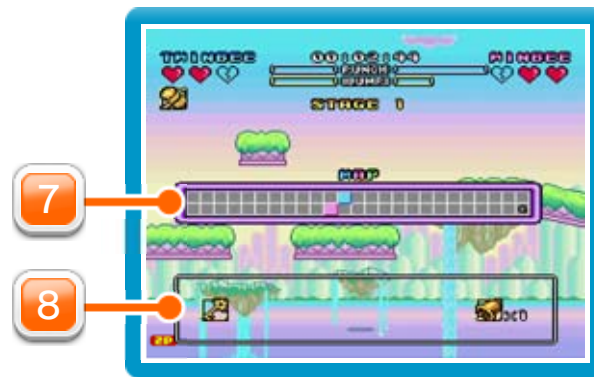
6 取った鈴の数／ステージ内にある鈴の数

1Pと2P共通で表示されます。

### ●ポーズ中









ステージマップや取得アイテムなどを確認できます。

※ 一度クリアしたステージでは、⊖を押すとマップ画面に戻れます。



## 7 ステージマップ

ステージ全体のマップです。

	ツインビーの位置
	ウインビーの位置
	グインビーの位置
	カギ  のありか
	まだ開けていない扉 ※ 対応するカギを持っているときのみ表示されます。
	まだクリアしていないGOAL
	一度クリアしたGOAL

## 8 取得アイテム表

持っているカギの種類と、レインボーベルの数です。  
1Pと2P共通で表示されます。

## 7 プレイヤーの特徴

プレイヤーによって、武器や攻撃範囲にいろいろな特徴があります。



### ツインビー

ためジャンプ、ためパンチの両方とも使いやすいノーマルタイプです。武器はハンマーで、近くの敵に攻撃力最大です。



### ウインビー

ためジャンプが早くできます。武器はリボンで、攻撃力はパンチと同じですが、リーチが長いです。




### グインビー

ためパンチが早く出せます。武器はガラガラで、遠くの敵まで攻撃が届きますが、攻撃力は弱いです。

## アイテム







ステージ中で入手できます。

	<b>鈴</b> 100個集めると、ライフが1つ回復します。 ステージ中の鈴をすべて集めると、いいことがあるかも……？
	<b>ハート</b> ライフが1つ回復します。
	<b>カプセル</b> たたくと、ホーミングミサイル、ボール、爆弾のいずれかが飛び出します。
	<b>ホーミングミサイル</b> 投げると、敵を自動で追尾します。
	<b>ボール</b> 投げると、画面内を一定時間跳ね回ります。
	<b>爆弾</b> 投げると、画面内の敵にダメージを与えます。
 	<b>カギ</b> 取ると、カギと同じ色の扉を開けることができます。
	<b>妖精</b> たくさん集めると、ストーリーの行く末が変化するかも……？

## ベル

敵を倒すと、ベルが飛び出します。キャッチすると、いろいろなパワーアップができます。

※ ダメージを受けると、取ったベルが投げ出されます。

	<b>武器</b> パンチ攻撃が武器攻撃に変わります。
	<b>レーザーガン</b> 貫通レーザーが撃てます。
	<b>スパイクシューズ</b> 踏み攻撃で与えるダメージが、通常の2倍にアップします。氷の上でも滑りにくくなります。
	<b>分身</b> 分身が現れ、敵や敵の弾を防げます。最大3つまで装備できます。 ※ 2人プレイのときは、2人合わせて3つまで装備できます。
	<b>バリア</b> ダメージを1回防げます。
	<b>無敵</b> 一定時間無敵になり、当たった敵を倒せます。

「PLAYER1」で2Pが途中参加する、または「PLAYER2」を選ぶと、2人で協力しながらステージを進めます。1人がプレイヤーアウトになっても、もう1人がステージに残っていれば途中参加で復帰できます。

### ● 途中参加のしかた

- ① 2Pのコントローラーで⊕を押します。
- ② プレイヤーを選びます。⊕上下で選び、Ⓐか⊕で決定します。
- ③ 2Pが画面に登場し、いっしょにプレイできます。

### ● 2人が離れたときは

2人でプレイしていると、1人が画面外に出てしまうことがあります。画面外にいるプレイヤーがⓎを押すと合流できます。⊖を押した場合は、画面が移動します。



※ **1P** **2P** は、相手のいる方向（レーダー）を表します。



## 10 BATTLE (2人対戦)

「BATTLE」では、2人で対戦して勝負できます。それぞれがプレイヤーを選ぶと、セレクト画面に進みます。

※ 同じプレイヤーでの対戦もできます。

### ● セレクト画面

LEVEL (プレイヤーのライフ量) とステージを設定します。  
⊕上下で項目を選び、⊕左右で設定を変更できます。ステージを決定すると、対戦が始まります。



### BATTLE画面

相手を攻撃して制限時間内にやっつけると、勝ち星マークがつきます。先に2つ勝ち星を取ったプレイヤーが勝利者です。

※ 制限時間内に勝負がつかなかった場合、ライフの多いほうに勝ち星がつきます。ライフが同じときは引き分けです。



1 勝ち星マーク

2 タイマー

残り制限時間が表示されます。

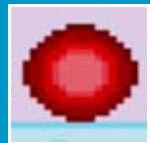
## 対戦のポイント

- ・はじめから武器攻撃が使えます。
- ・飛んでいるアイテムに触れると、ダメージを受けます。
- ・ためパンチをしたあとは、しばらくかなしばりになります。④③②①いずれかのボタンを連打すると、早く復活できます。
- ・裏拳は、相手に2ダメージ与えることができます。

### ● 対戦中に出現するもの

ハートやカプセルのほかに、以下のものが現れます。

※ カプセルからは、ホーミングミサイルかトゲトゲが飛び出します。



#### トゲトゲ

投げると、トゲを出してまっすぐ飛びます。



#### 雲

ときどき現れます。攻撃すると、ベルやかなしばり、きえルンが飛び出します。



#### かなしばり

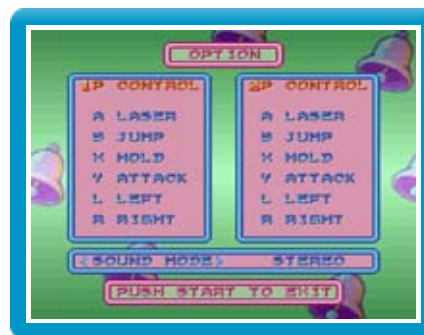
取ると、相手が一定時間動けなくなります。



#### きえルン

取ると、一定時間相手のウィンドウから姿を消せます。

コントローラーのボタン操作やサウンドの設定を変更できます。設定が終わったら、⊕を押してください。



### ● CONTROL (ボタン操作設定)

各ボタンに割り振る操作（アクションなど）を変更できます。ⒶⒷⓧⓎⓁⓇいずれかのボタンを押すと、押したボタンの操作が切り替わります。

LASER	レーザーガン発射
JUMP	ジャンプ
HOLD	物を持つ・置く
ATTACK	パンチ・武器攻撃
LEFT	画面を左にスクロール
RIGHT	画面を右にスクロール

### ● SOUND MODE

⊕左右を押すと、サウンドの設定が「MONO」と「STEREO」で切り替わります。

## 12 | セーブについて

このゲームはオートセーブです。ゲームの進行状況は、妖精やカギを取ったとき、ステージをクリアしたときなどに自動的にセーブされます。

※ パワーアップ状況は、ゲームを終了するとリセットされます。

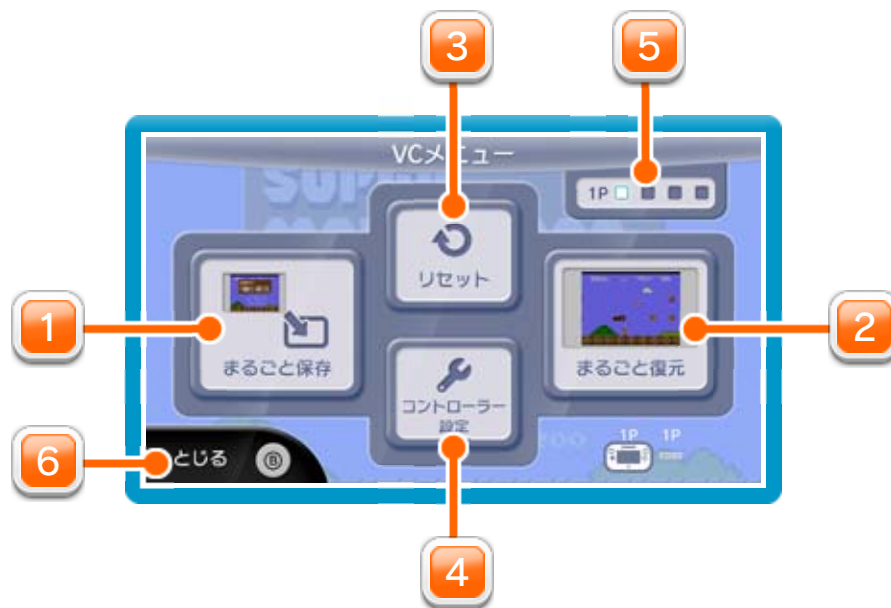
## 13 VC中断セーブ

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

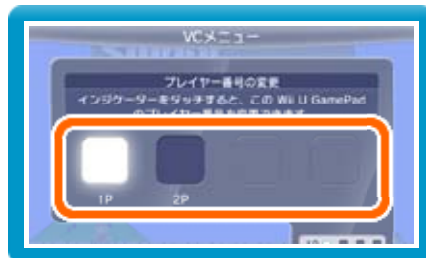
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 15 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



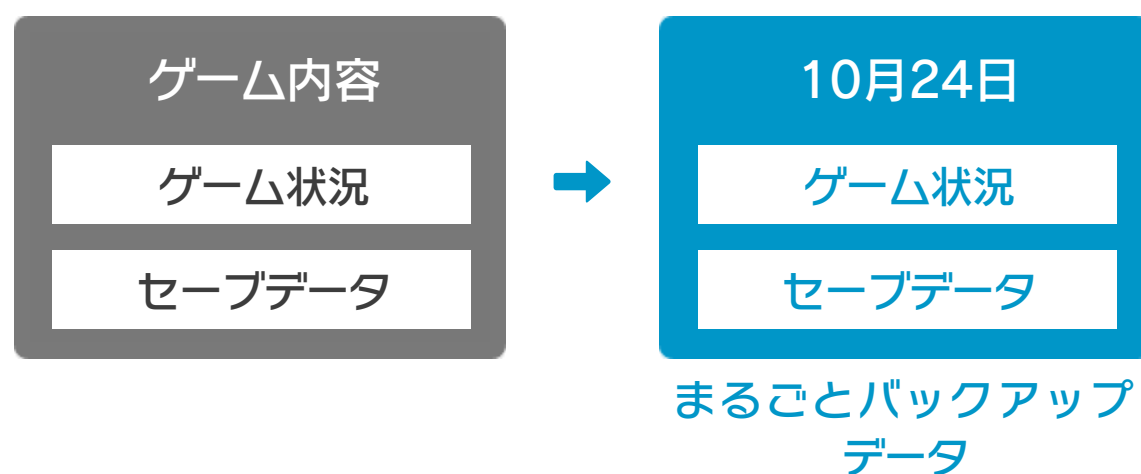
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

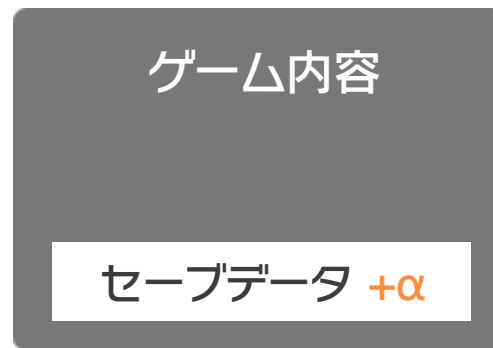
10/24





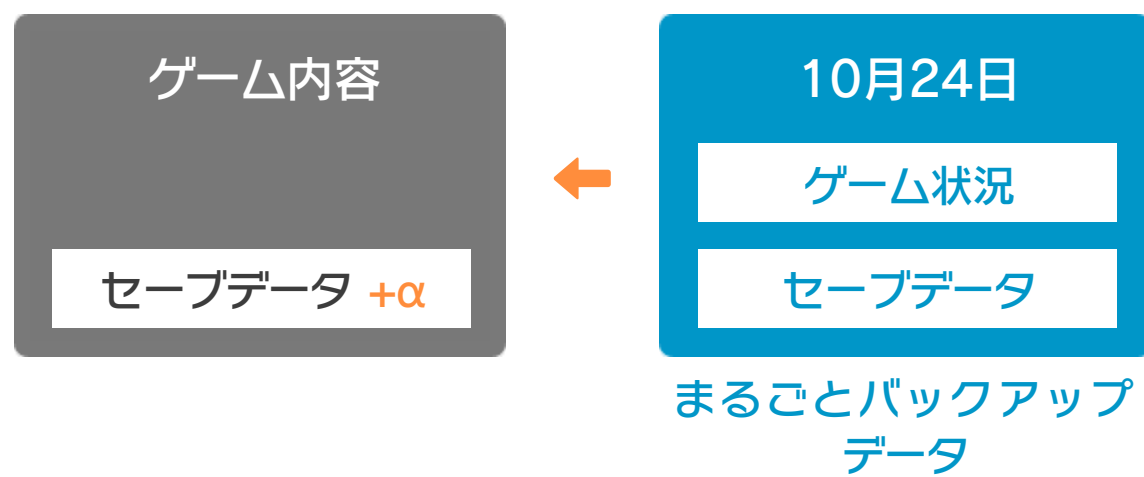
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

## 17 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

**重要**

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

©1994 Konami Digital Entertainment

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『ツインビー レインボーベルアドベンチャー』  
に関するお問い合わせ先

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

.....  
Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関する  
お問い合わせ先につきましては、ニンテンドーe  
ショップの「メニュー」から「設定・その他」を  
選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。