

Nintendo

GAME BOY™

KONAMI®

DMG-TT

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II

BACK FROM
THE SEWERS™

SPIELANLEITUNG





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 Nintendo GAME BOY System paßt.

Nintendo®, GAME BOY,™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY



WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!
Du bist jetzt der stolze Besitzer von Teenage Mutant Hero Turtles® II – Zurück aus der Kanalisation™, einem weiteren Super-Spiel von Konami. Du solltest zunächst diese Bedienanleitung genau durchlesen, bevor Du ein paar auf den Panzer kriegst.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4
STEUERUNG.....	5
LERNE DEINE TURTLES KENNEN.....	6
SPIELBEGINN	7
AUSWAHL-ANZEIGE UND BONUS-EBENEN.....	8-9
SPIELGRAD-VORSCHAU	11
PIZZA-TIME.....	11
KERLE, DIE NICHTS GUTES BEDEUTEN	11



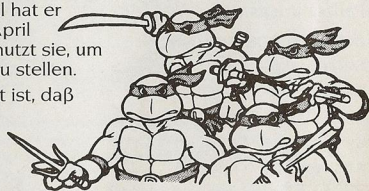
COWABUNGA, SIE SIND AUS DER KANALISATION ZURÜCKGEKEHRT ...

Hey, Kumpels und Kumpelinnen, Eure Lieblings-„Helden im Panzer“ sind zurück und bereit zu mehr Action gegen Shredder und den üblen Foot Clan.

Es sieht so aus, als ob Shredder über Splinters Jungs ziemlich frustriert ist. Dieses Mal hat er die Super-Reporterin April O'Neil entführt und benutzt sie, um den Turtles eine Falle zu stellen.

Die schlechte Nachricht ist, daß Shredder nicht allein ist. Der böse Außerirdische, Krang, arbeitet mit ihm an diesem hinterhältigen Plan zusammen.

Gegen diese beiden steht den Turtles wahrscheinlich die schwierigste Schlacht bevor, der sie sich jemals stellen mußten!



WIE MAN SCHILDKRÖTIG DIE KONTROLLE BEHÄLT

CONTROLLER – Drücke darauf, um Deinen Turtle nach links und rechts zu bewegen. Steuert auch die Richtung Deiner Sprünge und Angriffe.

SELECT – Diese Taste wurde benutzt, um Raketen abzufeuern, aber Shredders Ganoven haben sie demoliert und daher wird diese Taste jetzt für gar nichts eingesetzt.

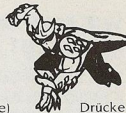
START – Drücke darauf, um Deine Auswahl auf der Optionsanzeige und der Turtle-Auswahlanzeige einzugeben. Drücke diese Taste während des Spiels, um eine Pause einzulegen.



A TASTE (Angriffstaste) – Drücke darauf, um mit Deiner Lieblingswaffe anzugreifen. Drücke sie während eines Sprungs und Du führst einen Foot-Clan-zerschmetternden Tritt aus.

B-TASTE (Sprungtaste) – Drücke auf diese Taste, um auf oder über Gegenstände zu springen. Je länger Du die Taste gedrückt hältst, desto höher springst Du. Wenn Du hoch genug springst, machst Du einen wahnsinnigen Salto! Du kannst den Controller nach links oder rechts drücken, um Dich während eines Sprungs in diese Richtung zu bewegen.

ANMERKUNG: Beachte auf der Optionsanzeige, daß Du mit einem Drücken des Controllers nach rechts oder links, die Funktionen der A- und B-Tasten tauschen kannst.

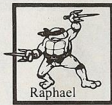


WIE MAN DEN RICHTIGEN TURTLE FÜR DEN JOB AUSSUCHT

Man braucht Schnelligkeit, Kraft und Können, um durch die Straßen und Kanalisation zu kommen. Aber am meisten von allem braucht man Turtle Power. Jeder der Jungs hat verschiedene Eigenschaften. Versuche mit den verschiedenen Turtles in verschiedenen Situationen zu experimentieren und finde heraus, welcher Turtle für welche Aufgabe am geeignetsten ist.



Waffe:
Katana-Klinge
Geschwindigkeit:
Normal
Angriff:
Mittel



Waffe:
Sai
Geschwindigkeit:
Schnell
Angriff:
Klein



Waffe:
Bo-Stab
Geschwindigkeit:
Langsam
Angriff:
Groß

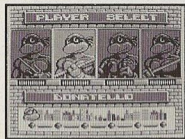


Waffe:
Nuchakus
Geschwindigkeit:
Normal
Angriff:
Mittel

BEGINN EINES GROSSARTIGEN ABENTEUERS

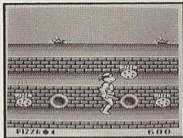
1. Lege das Spielmodul in den Game Boy ein und schalte das Gerät ein. Nach der Titelanzeige erscheint die Einführung in die Geschichte. Du kannst die Start-Taste drücken, um diese Information auszulassen.
2. Mit dem Controller kannst Du den Turtle-Kopf entweder auf GAME (Spiel) oder auf OPTION bewegen. Drücke danach die Start-Taste.
3. **OPTIONSANZEIGE:** Bewege den Turtle mit dem Controller auf eine Option, gehe dann auf EXIT und drücke Start, um weiterzuspielen. **LEVEL (Spielgrad):** Wähle mit dem Controller zwischen EASY (einfach), MEDIUM (mittel) oder HARD (schwer). **TRIGGER TYPE (Funktion der A/B-Tasten):** Stelle die Angriffs- und Sprungtasten so ein, wie Du es brauchst. **BGM Test:** Höre Dir die Background-Musik des Spieles an.
4. **SPIELANZEIGE:** Drücke auf Start, um das Spiel zu beginnen.
5. **TURTLE-AUSWAHLANZEIGE:** Wähle mit dem Controller einen Turtle aus, drücke dann Start. Du hörst ein COWABUNGA! Und die Action beginnt.





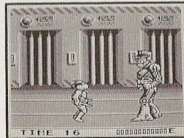
Auf der Turtle-Auswahlanzeige siehst Du, welcher von unseren Heros zur Verfügung steht und welche gefangen genommen wurden. Unter jedem befindet sich ein Lebensbalken, der anzeigt, wieviel Energie jeder Turtle noch übrig hat. Du siehst ebenfalls die Rundenskala, die anzeigt, wie weit Du gekommen bist und wie weit Du

noch gehen muß. Es gibt insgesamt sechs Spielebenen zu durchstehen. Der ausgewählte Turtle kämpft sich durch jede Spielebene, bis er der Boß-Spielfigur der jeweiligen Ebene begegnet. Wenn Du gewinnst, kommst Du zur nächsten panzerknackenden Ebene voran. Falls Dein Turtle unterwegs seine ganze Power verliert, wird er vom Foot Clan gefangen genommen und festgesetzt, bis ein anderer Turtle ihn befreien kann. (Wenn Du eine Spielebene durchstanden hast, bekommst Du die Chance, einen gefangenen Turtle zu retten.) Wenn Du eine Ebene überstehst, ohne einen Turtle zu verlieren, bekommst Du eine Bonusrunde.



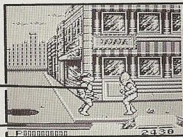
Bonusrunde – Versuche alle Pizzen zu erwischen, damit Du die maximale Punktzahl erreichst. Michelangelo meint, daß die Erdnußbutter-Nacho-Pepperoni-Pizza wirklich am allerbesten sind!

Rettungsrunde - Du mußt gegen die Uhr antreten, um den Roboter-Wächter zu besiegen und einen Deiner Compadres zu befreien. Jedes Mal, wenn Du getroffen wirst, verlierst Du wertvolle Sekunden.



**EIN PAAR SCHLIMME KERLE WARTEN DARAUF,
DICH PLATT ZU MACHEN**

Turtle

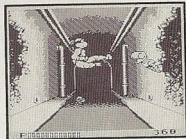


Power-Anzeige

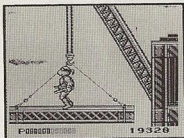


Punktstand

Ebene 1
Achtung, unter Dir!



Ebene 4
Untergrund-Gemetzelt



Ebene 3
Unter Zerstörung

PIZZA TIME! Du kannst unterwegs ein paar Bonusse finden.



Regeneriert einen Teil
Deiner Stärke.



Regeneriert das meiste
Deiner Stärke

NOCH MEHR KERLE, DIE NICHTS GUTES BEDEUTEN



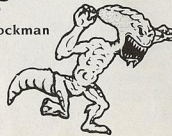
Baxter Stockman



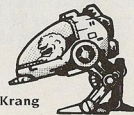
BeBop



Rockstead



Kanal-Mutation



Krang

KONAMI (EUROPE) GMBH
BERNER STRASSE 77,6000
FRANKFURT/M. 50, GERMA



Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® and the distinctive likeness thereof are registered
trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. All related characters and indicia are
copyright 1991 Mirage Studios, exclusively licensed by Surge Licensing, Inc.

© 1991 MIRAGE STUDIOS

©1992 KONAMI

PRINTED IN JAPAN