

**ocean**

OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

**Laguna**

Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach  
Tel. 06 107/930-200 Fax 06 107/930-230

Super Turrican 2 © 1995 Rainbow Arts GmbH.  
Developed by Factor 5. Turrican is a registered trademark of Rainbow Arts GmbH.  
Turrican © 1990-1995 Rainbow Arts GmbH.

PRINTED IN JAPAN

SNSP - A2TP - NOE

**SUPER**  
**TURRICAN**™



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

SPIELANLEITUNG

**PAL VERSION**

**ocean**

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



Super Turrican 2 © 1995 Rainbow Arts GmbH. Developed by Factor 5. Turrican is a registered trademark of Rainbow Arts GmbH. Turrican © 1990-1995 Rainbow Arts GmbH.

LICENSED BY



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



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.

# SUPER TURRICAN INHALT 2

EINLEITUNG	2
STARTEN DES SPIELS	3
SPIELSTEUERUNG	3
HAUPTMENÜ	4
OPTIONSMENÜ	5
DER HAUPT-BILDSCHIRM	6
WAFFEN	6
WELTEN	8
POWER-UPS	14
DAS VOLLENDEN EINES LEVELS	14
CREDITS	15

## EINLEITUNG

Die Armee der Dunkelheit ist zurückgekehrt - Armageddon ist gekommen! Das kägliche nukleare Verteidigungssystem der Föderation stellt keinerlei Herausforderung für Phaser der Maschine dar, die aus den Tiefen des Alls abgefeuert wurden. Die gesamte Galaxie hat sich in ein tristes Wüstenland verwandelt und ist unter die Herrschaft der bösen Mächte gefallen.

Gestrandet - irgendwo in den Winkeln dieses Reichs, ist der letzte Überlebende der Vereinten Friedenskräfte (VFK) gelandet, und jetzt ist es Deine Aufgabe, die Pläne des Bösen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu durchkreuzen. Der Plan der Maschine sieht es vor, die gesamte Galaxie in einen neuen Verteidigungsposten zu verwandeln.

Unglücklicherweise hat die Maschine schon damit begonnen, ihre Kräfte inmitten der Tiefen dieses Chaos zu verteilen. Sie müssen also nicht nur weitere Kräfte daran hindern, in dieses System einzudringen, sondern zusätzlich müssen die sich schon dort befindlichen Cyborgs entfernt werden.

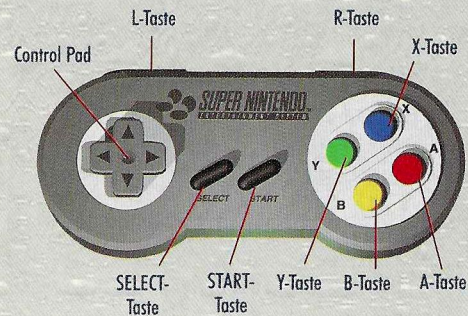
Viel Glück - Du kannst es gebrauchen.

2

## STARTEN DES SPIELS

1. Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du den POWER-Schalter in entgegengesetzte Richtung des Konsolenslots ziehst. Stecke ein Control-Pad in Dein Super-NES.
2. Stecke die Super Turrigan 2 Cartridge mit der Beschriftung nach vorne in den dafür vorgesehenen Schacht des Super-NES.
3. Schalte Dein Super-NES wieder ein, indem Du den POWER-Schalter in Richtung Konsolenslot drückst.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücke den **START**-Knopf, um die Einleitungssequenz zu überspringen und das Spiel zu beginnen.

## SPIELSTEUERUNG



3

Dieses Handbuch weist auf die folgenden Richtungen hin:

**UM DIE FIGUR ZU BEWEGEN:** Drücken Sie die Richtungstasten nach **LINKS** oder **RECHTS**.

**UM ZU SPRINGEN:** Drücken Sie die **B**-Taste.

**DUCKEN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.

**WAFFE ABFEUERN:** Drücke die **Y**-Taste.

**CYBERFAUST AKTIVIEREN:** Drücke die **R**-Taste.

**NITROGEN FREEZE LASER AKTIVIEREN:** Drücke die **L**-Taste.

**SMART BOMBE AKTIVIEREN:** Drücke **X**-Button.

**ENERGIE ROLLE AKTIVIEREN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig die **B**-Taste.

**SPIEL UNTERBRECHEN:** Drücke die **START**-Taste.

In der **WASSERFAHRZEUG 2D**-Sequenz ändert sich die Kontrolle. Um die Richtung zu wechseln, mußt Du entweder die **SPRUNG**- oder die **L**- und **R**-Taste drücken.

In der **WASSERFAHRZEUG 3D**-Sequenz kannst Du mit Deinem Fahrzeug eine Rolle ausführen, indem Du das Steuerkreuz nach rechts oder links und gleichzeitig entweder die **SPRUNG**- oder **L**- und **R**-Taste drückst.

## HAUPTSPIELMENÜ

Drücke die **START**-Taste, um in das Optionsmenü zu gelangen.

## OPTIONSMENÜ

Um eine Veränderung im Optionsmenü vorzunehmen, wähle die gewünschte Sektion mittels der Richtungstasten an und drücke dann die Richtungstasten nach links und rechts, um die gewählte Option zu verändern.

Drücke **START**, um Dich aus dem Optionsmenü zu verabschieden. Es folgt eine Liste mit den möglichen Optionen.

### **DIFFICULTY = SCHWIERIGKEITSGRAD:**

Wähle zwischen Easy (Einfach), normal (Normal) und Hard (Schwer). In allen drei Einstellungen spielst Du mit drei Leben.

Im einfachen Modus stehen Dir zusätzlich drei Continue-Optionen zur Verfügung, im normalen Modus sind es nur noch zwei Continues und im schweren Modus gibt es keine Continues. Im einfachen Modus gibt es keinen Endgegner - stattdessen wird Dir ein kurzes Statement bekanntgegeben, daß Du nicht vollständig erfolgreich gewesen bist - die Credit-Sequenz und die Musik fehlen. Im Normal-Modus sind der letzte Gegner und die Musik vorhanden, und im schweren Durchlauf gibt es zwei zusätzliche Sequenzen.

**SOUND-MODE:** Hier kannst Du Dich zwischen den verschiedenen Soundtracks des Spiels entscheiden. Wähle zwischen Mono, Stereo und Surround.

**SONG TEST:** Höre Dir einen Ausschnitt der jeweiligen Musikstücke zu den unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen an.

**PAD CONFIGURATION:** Erlaubt Dir, Dein Control-Pad Deinen Wünschen gemäß zu belegen.

## DER HAUPT-BILDSCHIRM



**SCORE = PUNKTE** - Zeigt Deine aktuelle Punktzahl an.

**TIME = ZEIT** - Zeigt Dir an, wieviel Zeit Dir noch bis zum Beenden des Levels bleibt.

**LIVES = LEBEN** - Zeigt Dir an, wieviele Leben Dir noch zur Verfügung stehen.

**HEALTH METER = KRAFTBALKEN** - Zeigt Deine restliche Energie an.

**SUPER BOMBS = SUPER BOMBEN** - Zeigt an, wieviele Super Bomben Du zur Zeit bei Dir trägst.

**ENERGY WHEEL METER** - Zeigt an, wieviel Energie Dir im Energy Wheel Modus zur Verfügung stehen.

## WAFFEN

Um eine Waffe einzusammeln, springe einfach darauf.

Du kannst insgesamt veir verschiedene Arten an Waffen

einsammeln, die jeweils durch farbige Icons dargestellt werden. Jede Waffe kann außerdem dreimal verbessert werden. Wenn Du ein Leben verlierst, wird Deine Waffe immer um eine Stufe herabgestuft.

**Spread Rifle:** Feuert einen kraftvollen Rundumschuß ab, der sich im offenen Feld sehr bewährt hat.

**Laser:** Perfekt, um extrem harte Gegner zu knacken.

**Flammenwerfer:** Feuert Schüsse ab, die von den Wänden und vom Boden abprallen - keine Yuroks. Sehr zu empfehlen, wenn sich die Gegner über Dir befinden.

**Homing Missile:** Feuert automatisch, wenn Du einen normalen Schuß mit einer anderen Waffe abgibst. Visiert das Ziel an und KABLAAAAM!

**Smart Bomb:** Feuert einen gigantischen Strahl, der alle Gegner auf dem Bildschirm eliminiert. Du kannst maximal drei Smart-Bombs mit Dir herumtragen. Wenn Du stirbst, verlierst Du eine Bombe. Eine trägst Du jedoch immer als Minimalreserve mit Dir herum.

**The Energy Wheel (Unsichtbarkeit):** Um Ihn zu aktivieren, ducke Dich und drücke gleichzeitig die **B**-Taste. Um es wieder zu deaktivieren, mußt Du einfach nur springen (die **B**-Taste drücken). Wenn das Energy Wheel aktiviert ist, bist Du nur in der Lage, Minen zu legen und Bomben zu werfen - Du bist aber nicht in der Lage, Deine Spezialwaffen zu benutzen.

6

7

Das Energy Wheel kann für eine begrenzte Zeit aktiviert werden. Diese Zeitspanne wird durch Deinen Kraftbalken bildlich dargestellt. Dein Kraft-Balken wird vor dem Betreten eines neuen Levels immer aufgefüllt.



## WÜSTENWELT



Die grausame Präsenz der Maschine findet seine Wurzeln in der desolaten Wüstenwelt. Mit Deinem Turriconangriffsanzug ausgestattet und einem Turbolader Hyperspacegewehr beginnst Du Deine Reise gegen die Gegner der Wüste, Exterminator-Droideneinheiten, giftige Würmer, die Cyborg-Hovercrafts der Maschinen und 40 Fuß hohe Wüstenschlangen. Denke immer daran: Power-Ups! Power-Ups! Power-Ups!

## SAND-PLANET



Viele der Battalitionen der Maschine haben sich in die einst so großartige Metropole des Sandplaneten zurückgezogen. Hier mußt Du erstmals unter Beweis stellen, daß Du ein Schatzschütze mit besten Reflexen bist und einen immensen Überlebenswillen in Dir hast. Wirbelstürme und Hovercraftangreifer werden Dir das Leben schwer genug machen. Halte Deine Augen offen.

## DAS ABWASSERSYSTEM

Ein Teil der Maschinenkräfte haben sich Ihren Weg in die unterirdischen Abwasserrohre gebahnt. Achte auf jeden Deiner Schritte, denn diese Rohre sind äußerst sensibel und zerbrechlich.



Ein falscher Schritt kann für Dich den Tod bedeuten. Dein größter Feind hier unten ist der Gestank, der sich Dir als grünes Dunstgas präsentiert. Wenn Du dieses Gas inhalierst, verlierst Du eine nicht unbeachtliche Menge an Energie.

## PIRATENANGRIFF

Wir haben Brichte erhalten, denen zufolge ein Piratennest in der Wüste überlebt hat. Bitte kümmere Dich darum, doch sei vorsichtig, denn dieses Nest wird von einer Horde Angriffsdroiden bewacht. Mache Dich darauf gefasst, daß ein Ritt auf einer der schlüpfrigen Sandschlangen wahrscheinlich unumgänglich sein wird. Jeder Deiner Sprünge muß vom Timing her hundertprozentig stimmen, sonst endest Du mit Deinem Kopf im Sand.



## HÖLLENSCHLUND

Der einzige Weg, der von diesem grauenhaften Planeten wieder fortführt, führt durch den Schlund des Maskottchens des Bösen - den tödlichen Aal. Benutze Deinen Cyberarm, um Dich



von Backenzahn zu Backenzahn zu schwingen, während die Armeen des Bösen versuchen, Fischfutter aus Dir zu machen. Hüte Dich außerdem vor der Zunge / Droidenvernichter. Sei auf der Hut - ein Fehltritt und Du bist seine Zwischenmahlzeit.



## FLUCHT DURCH'S ALL

Du wurdest von den Dienern des Bösen gefangenengenommen und mußt fliehen. Du entschlößt Dich, den einzigen möglichen Weg zu versuchen - die Flucht in den Weltraum. Dort triffst Du auf weitere Unmengen an Untergebenen des Bösen. Gib alles und kämpfe bis zum Ende. Du führst Krieg gegen die Zerstörer der Maschine und Kampfcyborgs und Totschläger in gelben Jacken.



## DER KORRIDOR DER HÖLLE

Hier ist der Ort, wo Mode 7 richtig einschlägt. Betrete Deinen galaktischen Hubschrauber und messe Dich mit Yuroks Untergebenen in Warpgeschwindigkeit - im Korridor der Hölle. Setze Dich mit Ihren Eyeballfeuer auseinander und sei nicht überrascht, wenn verrückte Typen auf intergalaktischen Harleys alles kurz und klein schlagen. Diese Typen sind echt kraß...



## CYBERNETIC INSTALLATION

Tief im Innern der Kampfkreuzer der Maschine wartet Dein bisher schrecklichster und fiesester Gegner auf Dich.

10

Doch bevor Du Dich mit Ihr auseinandersetzen kannst, mußt Du erstmal diese lästigen Droiden auf dem Boden loswerden, Dich mit den elektronischen Krafffeldern auseinandersetzen und Dich mit den abscheulichen Beambarrieren herumschlagen. Dein Spreadshot wird hier sehr nützlich sein.

## ZURÜCK ZUM KORRIDOR DER HÖLLE

Du kennst dieses Szenario ja schon. Weniger Laserbeamwände und mehr Killer-Cyborgs.



## DIE GROBE FLUCHT

Das Terrornetz wartet. Doch zunächst mußt Du diesen Ritt überleben. Behalte kühle Nerven in diesem Käfig der Gefahren, in dem Du von Missile zu Missile springst. Timing ist hier die halbe Miete - ein Fehltritt, und Du bist der erste menschliche Satellit.



## DAS TERRORNETZ

Mit einem Thorax voll waffengespicktem Gift und einer Armee an Cyberspinnen webt das Haustier der Maschine - die Tarantel der Vernichtung ein Netz des Terrors. Hier wirst Du alles geben müssen, bis zum letzten Schuß, wenn Du den Willen hast, hier wieder lebendig herauszukommen.



11



## EIN FEUCHTES GRAB

Du wurdest von einem Piratenraumgleiter gerettet und zu dem berühmten Wasserplaneten gebracht. Doch dies bedeutet leider nicht, daß Du nun einen Tag am Strand verbringen kannst, sondern vielmehr die Konfrontation mit Pyranias, Unterwasserdroiden und anderen, entsetzlichen Gefahren. Und alle warten nur darauf, Dich in diesem feuchten Grab zur ewigen Ruhe zu geleiten. Sammle alle Waffen und Power-Ups ein, die Du finden kannst und stehe diese Geschichte wie ein Mann durch.



## PIRATENHAUPTQUARTIER

Aus dem Wasser an's Land. Versuche den Generator der Piratenbasis lahmzulegen. Fürchte Dich nicht vor dem schrecklichen Grunzen, sondern jage den Generator in die Luft und verdrücke Dich, bevor alles in die Luft fliegt...  
KABLAAAAM !!!



## ALPTRAUM UNTER WASSER

Es ist mal wieder Zeit zum tauchen. Mache Dich auf noch mehr Seeschlangen, Pyranias und Unterwasserdroiden gefasst, die alle nur auf den Moment warten, wenn Du endlich im Reich der Toten weilst.

## UNTERWASSER WHIRLPOOL

Ein Strudel unter Wasser bringt einen leicht zur Verzweiflung. Langsam aber sicher näherst Du Dich der Hochburg der Maschine. Doch zunächst führt Dich Dein Weg durch diesen Unterwasserwhirlpool, der mit unablässigen Spacebikern, tödlichen Energie-Orbs und magenverdrehenden Ätherwellen gefüllt ist.



## MANTA KRIEG

Bereite Dich auf den Kampf mit dem gefährlichsten aller Levelbosse in der langen Geschichte dieser Galaxie vor - Der Manta. Mit einem Schwanz, der einen galaktischen Kreuzer mit einem Schlag in zwei Hälften teilen könnte, ist dieser Gegner sicherlich keiner, mit dem man gut Kirschen essen könnte. Doch leider hast Du keine Wahl - Töte ihn oder er tötet Dich!

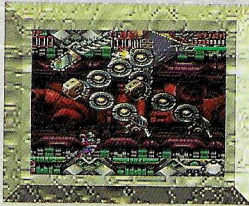


## DER LETZTE KAMPF

Auf der Sonnenseite befindet sich der Palast des Overlords. Hier mußt Du Dir Deinen Weg in einem Labyrinth voller Stahl und Feuer freischmelzen, bevor Du den König der Dunkelheit zu Gesicht bekommen wirst. Ab jetzt heißt es nur noch Du oder Er ?! Ihr zwei seid jetzt alleine und wie heißt es doch so schön: Es kann nur einen geben! Wenn es Dir gelingen sollte, ihn zu besiegen, wird die Galaxie wieder frei sein. Solltest Du



versagen (und die Wettquoten sehen danach aus), so wird die Galaxie auf ewig vom Bösen beherrscht.



## DER PALAST DES BÖSEN

Ab jetzt ist es nicht mehr schwer. Jage den Palast in die Luft und mache Dich aus dem Staub, bereit, ein Held zu werden. Du hast Deine Arbeit gut gemacht, Turrican!

## POWER-UPS

**Turrican Kapseln:** Schieße auf diese Kapseln, um Waffen oder Power-Ups freizulegen.

**Edelsteine:** Sammle alle Edelsteine ein, die Du finden kannst.

**Man Icon:** Sammle dieses Icon ein und Du erhältst ein Extraleben.

**Diamanten:** Sammle 30 Diamanten ein, um am Ende der Ebene ein Extraleben zu erhalten.

## DAS VOLLENDEN EINES LEVELS

Um einen Level zu beenden, suche das "Exit"-Zeichen. Doch sei auf der Hut - wo dieses Zeichen ist, sind die Monster nicht weit.

## CREDITS

Entwickelt und designed von Factor 5.

**Designer:** Julian Eggebrecht, Nils Meier, Lutz Osterkorn

**Programm:** Nils Meier

**Zusätzliche Programmierung:** Holger Schmidt

**Grafikdesign:** Frank Matzke, Tobias Richter, Andreas Escher

**Musik Sound Effekte:** Chris Hülsbeck

**Kartendesign:** Lutz Osterkorn, Nils Meier

**Produziert von:** Julian Eggebrecht

**Test:** Ocean QA

Super Turrican 2 © 1995 Rainbow Arts GmbH.

Turrican is a registered trademark of Rainbow Arts GmbH.

Turrican © 1990-1995 Rainbow Arts GmbH.

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

65451 Kelsterbach

Tel. 06 107 / 930-200

Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 945/145 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.