

KONAMI®

SNSP-MH-NOE



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.
EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC.
TURTLES IN TIME™ IS A TRADEMARK OF KONAMI.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO
PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1992 KONAMI All rights reserved.

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

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

KONAMI®



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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.

LICENSED BY



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!

GRATULATION!

Sie sind nun stolzer Besitzer von TMHT IV – Turtles in Time™ für Ihr Super NES™. Um das Aussterben der Turtles zu verhindern, sollten Sie weiterlesen.

INHALTSÜBERSICHT

DIE ENTFÜHRUNG DER FREIHEITSSTATUE	4
SPIELABLAUF	5
DAS SPIEL BEGINNEN	6
IHREN TURTLE STEUERN	8
NEUE ANGRIFFSTECHNIKEN	9
LÉO	10
MIKE	11
DON	12
RAPH	13
GEGNER UND LEVEL	14

SHREDDER HAT GERADE EINE FRAU ENTFÜHRT

Sonntag abend. Sie sitzen in der Kanalisation und sehen sich Ihre Lieblingsreporterin April O'Neil in einer TV-Live-Übertragung von der Freiheitsstatue an. Plötzlich geschieht es: Ein riesiger, fliegender Android schießt vom Himmel herab und reißt Lady Liberty aus ihrer Verankerung, wobei Hunderte von panischen Touristen in das Hafengebäude stürzen. „Das gibt es nicht!“, schreit Raphael. „Gibt es nicht“, wiederholt Donatello. „Und ich wette die ganzen Peperonies von Klein-Italien, daß ich weiß, wer diesen enormen Schrotthaufen fliegt.“ Leonardo greift sich seine Katana-Schwerter, „Laß' uns mal bei unserem freundlichen Technodrome reinschauen und Shredder einen Besuch abstatten.“

Mit der Gerissenheit eines alten Ninja-Kriegers kämpfen Sie sich durch die ersten drei Level, die direkt ins Herz des Technodromes führen. Hier finden Sie Shredder, der den metallenen Terror per Fernsteuerung fliegt. „Du bist ein böser Junge, Du aufgeblasener Bohnensack“, sagt Leo. „Aber es gibt nichts, was eine saubere Verschrottung nicht lösen könnte.“ Nachdem Sie Shredder besiegt haben, stürzt dieser von der Brüstung und reißt alle mit, direkt in einen aktivierten Matrix-Hyperstrahl. Mit einem Blitz werden Sie in der Zeit zurückgeschleudert. Jetzt müssen Sie Shredder und seine historischen Hooligans in sechs vollkommen verrückten Levels bekämpfen. In der Schule hatten Sie Geschichte. Nun ist es an der Zeit, sie zu erleben und neu zu schreiben.



SPIELABLAUF

Verlassen Sie Ihr Heim, greifen Sie sich Ihre Schwerter, und bahnen Sie sich Ihren Weg durch vier düstere Level und sechs Zeitebenen. Jeder/jede ist angefüllt mit üblen Armeen von Fußsoldaten, Androiden-Meuchelmördern und anderen genetischen Mißgeburten. Und sollten Sie dies alles wirklich überleben, wartet am Ende eines jeden Levels auch noch ein vollkommen durchgedrehter Super-Krieger auf Ihren Skalp. Verdammt verwickelt, nicht wahr?

Zu Beginn benutzen Sie das CONTROL PAD, um Ihren Turtle im Option-Screen zu wählen, und drücken dann die START-Taste zur Bestätigung der Wahl.

VOLLER LEBEN

Im Gegensatz zu den meisten Kreaturen besitzt ein Turtle drei, fünf oder sogar sieben Leben. Achten Sie also auf die Pizzen, zwecks Wiederherstellung Ihrer reptilen Kräfte. Sind alle Ihre Leben verbraucht, endet das Spiel. In diesem Fall wählen Sie CONTINUE, woraufhin Sie am Anfang des Levels weiterspielen können, in dem Sie Ihr Leben verloren haben (Der Easy-Modus bietet drei, der Normal-Modus vier und der Hard-Modus fünf Continues).

VEREINTE KRÄFTE

Während ein Spieler zur Sache geht, kann ein zweiter einen anderen coolen Turtle mit dem CONTROL PAD wählen und sich dem heißen Kampf mittels der START-Taste anschließen.

DER ANFANG VOM ENDE

Legen Sie das Spielmodul in Ihr Super NES™ ein, und schalten Sie das Gerät an. Sobald der Titel-Screen erscheint, haben Sie fünf Auswahlmöglichkeiten: 1 PLAYER, 2 PLAYER, TIME TRIAL, VERSUS und OPTION.

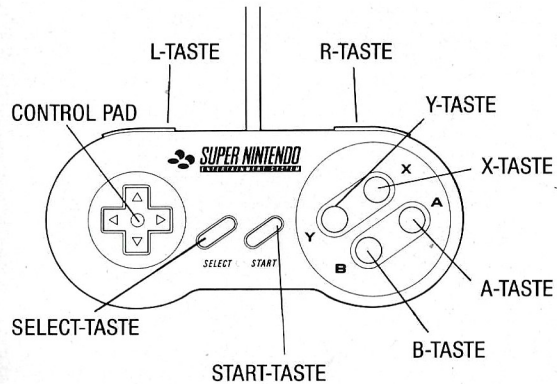
- 1. 1 PLAYER:** Wählen Sie diesen Punkt, wenn Sie allein spielen.
- 2. 2 PLAYER:** Anwählen, wenn Sie und ein weiterer Spieler gegen Shredder und seine Jungs antreten möchten.
- 3. TIME TRIAL:** Hier kämpfen Sie gegen die Uhr und den Foot Clan. Sie müssen drei Kurse durchlaufen, von denen jeder bis zu fünf Runden umfaßt. Ziel ist es, Shredders Krieger so schnell wie möglich auszuschalten. Sie haben hier nur ein Leben. Lassen Sie es also lange währen.
- 4. VERSUS:** Ihre Chance zu entscheiden, wer der größte Ninja-Held ist. Stellen Sie sich einem anderen Spieler auf dem Feld der Ehre, wo Sie Ihre Ninja-Kriegskünste beweisen können. Die besten zwei von drei gewinnen. Wird das Zeitlimit während des Kampfes überschritten, gewinnt der Spieler mit der größeren Lebensenergie.
- 5. OPTION:** Hier kann folgendes eingestellt werden: die Tastenbelegung, die Anzahl der Extra-Leben und andere Optionen.



-  **LEVEL:** Wählen Sie zwischen Normal, Easy und Hard (normal, einfach, schwierig).
-  **CONTROL:** Ermöglicht eine individuelle Belegung der Tasten des Controllers.
-  **REST:** Bestimmen Sie die Anzahl der Extra-Leben.
-  **PLAYER DASH:** Hiermit kann ein Spieler vorwärts springen und den Gegner umstoßen. Manuell geschieht dies durch zweifaches Drücken des Control Pads in die entsprechende Bewegungsrichtung, wobei die Taste beim zweiten Druck festgehalten wird. Oder Sie wählen AUTO, was die Aktion automatisch ablaufen läßt.
-  **BACK ATTACK:** Die Feinde in Ihrem Rücken können angegriffen werden.
-  **SOUND TEST:** Spielt die Soundeffekte des Spieles ab. Die B-Taste aktiviert den Sound.
-  **COLOR MODE:** Wählen Sie zwischen einem herrlich animierten Spiel-Screen und einer groberen, comicartigen Farbgebung.
-  **EXIT:** Zurück zum Titel-Screen.

HALTEN SIE IHREN TURTLE UNTER KONTROLLE

Eine Turtle zu steuern, kann etwas schwierig werden, aber Sie schaffen das schon.



START-TASTE

Zur Bestätigung all' Ihrer Entscheidungen.

SELECT-TASTE

Pausiert das Spiel.

CONTROL PAD

Zur Auswahl der Punkte im Titel-Screen und zur Steuerung Ihres Turtles im Spiel.

B-TASTE

Zum Springen.

Y-TASTE

Für den Angriff.

L-, R-, A- UND X-TASTEN

Siehe Option-Screen!

DER NEUESTE DREH BEI DEN ANGRIFFSTECHNIKEN

Das Turtle-Team hat die letzte Kampfpause dazu benutzt, einige neue Ninja-Griffe einzustudieren, die Shreders Mannen gehörig einheizen werden.

KATAPULT:

Um den Foot Clan in die Knie zu zwingen, plazieren Sie sich vorsichtig neben dem Feind und betätigen die Y-TASTE, während Sie gleichzeitig das CONTROL PAD gedrückt halten.

PEITSCH:

Um einen Arm des Gegners zu greifen und ihn in den Asphalt zu massieren, plazieren Sie sich neben ihm und drücken die Y-TASTE.

BULLDOZER:

Setzen Sie Ihre Rammtechnik ein, und drücken Sie die Y-TASTE.

FUSSHAMMER:

Während Sie dem Feind entgegenstürmen, drücken Sie gleichzeitig die B- und die Y-TASTE, um einen fliegenden Fußtritt auszuteilen, der Angst und Schrecken in die Herzen des Clans brennen wird.

SCHLANGENTÖTER:

Im vollen Angriffslauf drücken Sie die B-TASTE gefolgt von der Y-TASTE, um den Clan von den Füßen zu hauen.

KANONENKUGEL:

Für einen unglaublichen Wirbelangriff, beginnen Sie die Drehung und drücken die B-TASTE. Vor dem Ende der Drehung betätigen Sie die Y-TASTE.

DIE SCHATULLE DES TODES:

Diese Angriffstechnik ist so mächtig, daß sie eines Ihrer Leben kostet. Nehmen Sie die rote Schatulle mit der schwarzen Kugel auf, und schon schaltet Ihr Turtle in den Overdrive und zerstört alles, was sich ihm in den Weg stellt.

DUCK DICH, TURTLE:

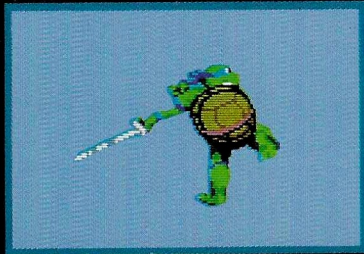
Nur im Versus-Modus können Sie Ihren Hals retten, indem Sie die B- und die Y-TASTE gleichzeitig drücken. Dies ist eine großartige Verteidigungstellung, die Ihnen Tonnen von Aspirin erspart.

DIE GROSSE SCHLEUDER:

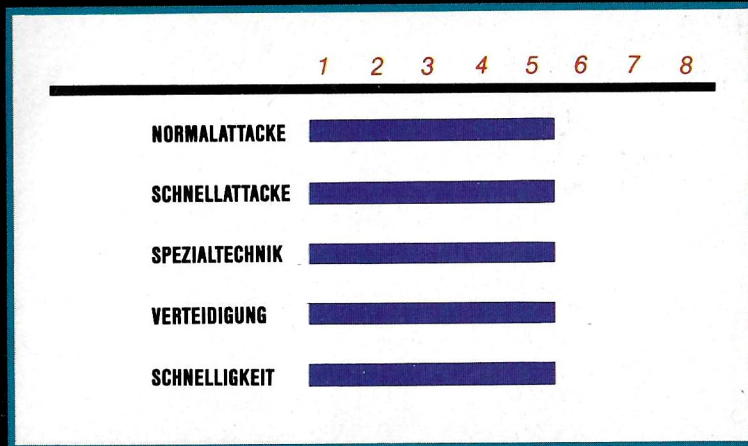
Nur im Versus-Modus göltig. Drücken Sie die AT-TACK-TASTE, wenn Sie in der Nähe Ihres Gegners sind. Das ist ein größerer Spaß, als Kekse zu zertreten.

Bitte beachten: Haben Sie die Tastenbelegung im Option-Screen verändert, aktiviert Ihre „ATTACK-TASTE“ die oben aufgeführten Bewegungen.

LEONARDOS KRÄFTEVERTEILUNG

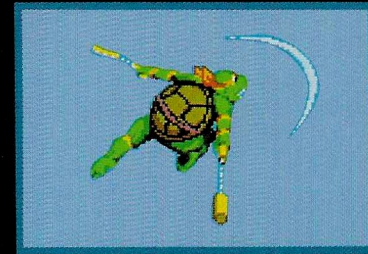


Leo ist ein sehr ausgeglichener Typ. Er kann so ziemlich alles gleich gut, besonders wenn es ums Pizzaverdrücken geht. Léos knochenbrechende Spezialattacke ist sein patentierter „Wirbelangriff“.

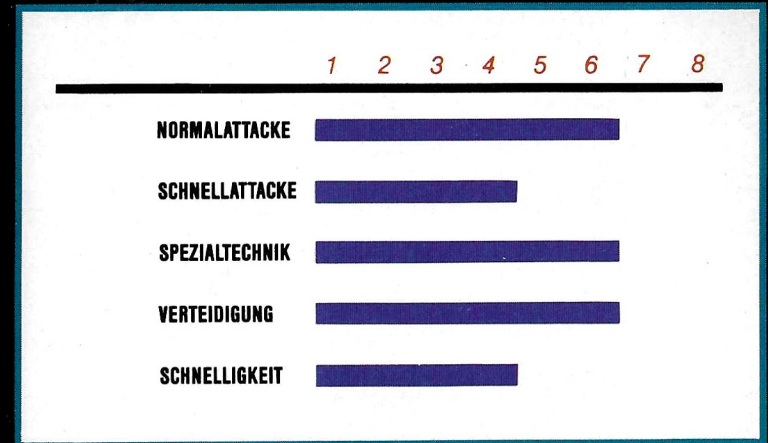


Anmerkung: Immer wenn ein Turtle seine Spezialtechnik anwendet, verliert er ein Stück seiner Lebensenergie.

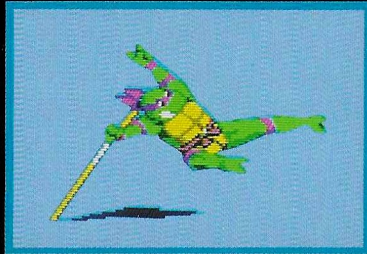
MICHAELANGELOS KRÄFTEVERTEILUNG



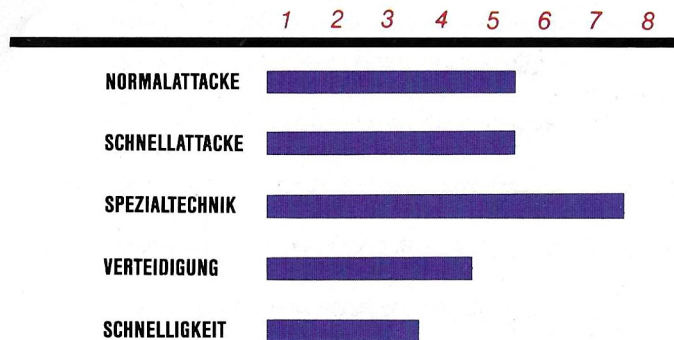
Michaelangelos größte Stärke ist seine Waffe. Damit kann er schneiden und zustechen wie kein anderer. Diese Fähigkeit hat er in einem Kochkurs gelernt, als es darum ging, Pommes Frites zu schneiden. Mikes Spezialangriff ist der Weitfliegende Wellenbrecher. Ein großartiger Weg, um den Genkrüppeln einzuheizen!



DONATELLOS KRÄFTEVERTEILUNG



Don hat in letzter Zeit zu viele Doppelpizzen mit Pepporonis gegessen. Darum ist er im Augenblick etwas träge. Seinen dicken Bauch macht er aber mit einer Waffe wett, die den Gegner auf Distanz hält. Dons Spezialattacke ist der Hohe Flugtritt direkt in die Zähne.



RAPHAELS KRÄFTEVERTEILUNG



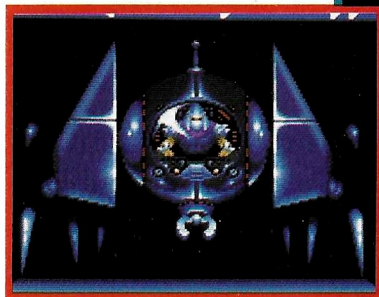
Raph ist ein schneller Turtle (ja, es gibt auch schnelle Schildkröten!). Tatsächlich wollten ihn schon einige Spezialeinheiten dienstverpflichten. Leider ist seine Verteidigung etwas schwach, so daß er, wenn er zu Fuß unterwegs ist, ein leichtes Ziel abgibt. Raphs Spezialangriff ist sein Super-Bombastischer-Stationär-Kick, ein echter Kiefernbrecher.



DEM FEIND INS AUGE SEHEN



Level 1
Innenstadt



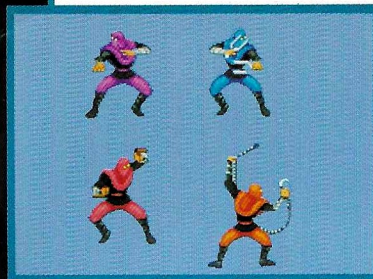
Shredder



Level 2
Straßenkatzen-Blues



Krang



Fußsoldaten



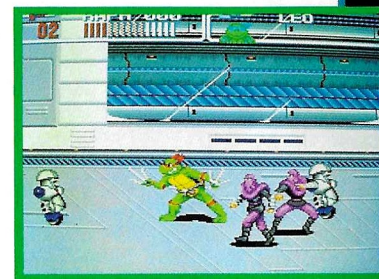
Steinerne Krieger



A6-Zerstörer



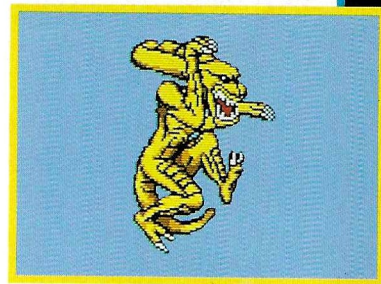
Level 3
Kanal-Surfing
DICKE BONUSPUNKTE



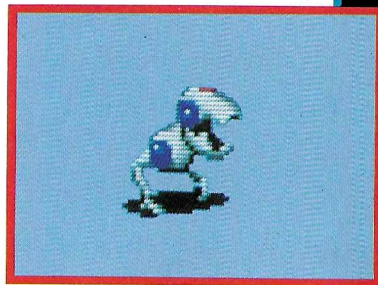
Level 4
Technodrom



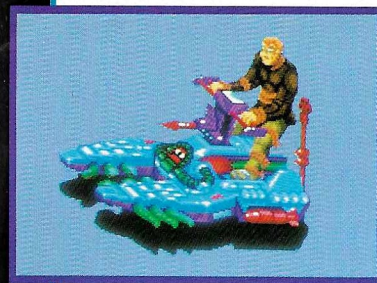
Level 5
2.500.000 v. Chr.
Prähistorischer
Turtlesaurus



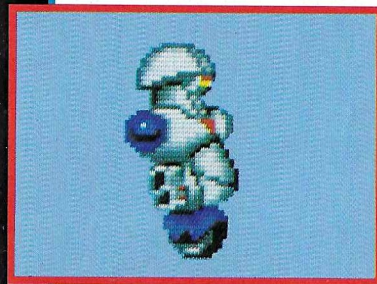
Emmentaler
Pizza Monster



Mauser



Die Ratte



Rodney, der Straßenkiller



Level 7
A.D. 1885
Vergrabt meinen Panzer
bei Wounded Knee



Level 6
A.D. 1530
Totenschädel



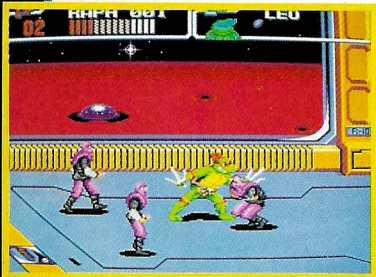
Baxter Stockman



Level 8
A.D. 2020
Neon Nightriders
DICKE BONUSPUNKTE



Mechanikturtle



Level 9
A.D. 2100
Sternenbasis
Wo kein Turtle
je zuvor war



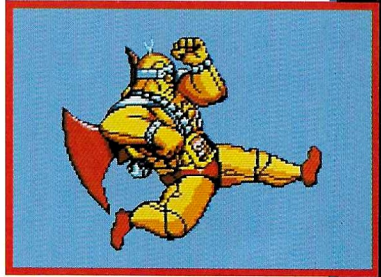
Bebop



Rock Steady



Slash



Krang's
Exoskelett



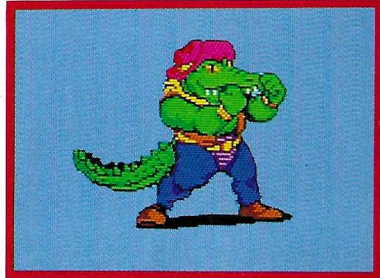
Tokka



Lederkopf



Level 10
A.D. 1992
Der Letzte
Panzerschock



Rahzar



Super Shredder