

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!



KONAMI®

Acclaim™
entertainment, inc.

Marketed and distributed by Acclaim Entertainment Ltd. under license from Konami and under sub-license from Mirage Studios, USA.
Image Works is a brand name of Acclaim Entertainment Ltd.

© 1990, Mirage Studios. All rights reserved.

Acclaim Entertainment Ltd.,
4 Welcote Place, Winchester,
Hants, SO23 9AP
Tel: 0962-877788



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES™

THE COIN-OP



Konami is a registered trademark of Konami Co Ltd.
Teenage Mutant Hero Turtles is a registered trademark of Mirage Studios, USA.

All rights reserved.

Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

©1991 Mirrorsoft

©1991 Konami Inc

©1990 Mirage Studios





CONTENTS

THE STORY SO FAR ...	3
HOW TO BE A HERO	3
LOADING THE GAME	4
AMIGA	5
ATARI ST	5
COMMODORE 64	6
COMMODORE 128	6
SPECTRUM +3	6
SPECTRUM +2	6
AMSTRAD CPC DISK	7
AMSTRAD CASSETTE	7
CRACKING THE PROTECTION CODE	7
LET'S GET BASHIN' DUDES!	7
SPIN THAT STICK!	7
PIZZA	8



THE STORY SO FAR ...

April O'Neil is not only the best T.V. news reporter in town but also she's the only news reporter in New York that has been kidnapped by the evil* Foot Clan and lived to tell the tale (you did save her in Turtles didn't you?).

Not only that, but to prove just how individual she is, she's been kidnapped by the foul Foot Clan yet again and only the hard-backed, half-shell heroes can save her? Or can they?

* The Foot Clan are not a highly organised cartel of chinese chiropodists but in fact are expertly trained ninjitsu ne'er-do-wells bound to the service of the evil Shredder.



HOW TO BE A HERO

The dateline is now, the place is New York and the player must choose their favourite Turtle with which to rescue the kidnapped April from a burning building infested with a carbuncle of foul Foot.

Not only that but you've got to go on to find and defeat the shifty sidekicks BeBop and Rocksteady before going onto to take out Krang and finally confront Shredder at the Technodrome.





TURTLES 2: THE COIN-OP GAME

LOADING INSTRUCTIONS

TANDY PC/IBM PC AND COMPATIBLES

SYSTEM REQUIREMENTS

DISPLAY: CGA, EGA, VGA

MEMORY: 640K

DOS: 2.1 or greater

SOUND: A PC speaker, Roland, Adlib and Tandy sound systems are all supported.

CONTROL: Joystick or keyboard

LOADING

With your joystick(s) plugged in, turn on your computer and monitor.

Insert your strangely pizzasque shaped game disk 1 into your drive and log onto it (usually it's either A: or B:)

Now just type in TURTLES and select which graphic display you have from the on-screen menu. If you have no joystick(s), then select option for control.

INSTALLING ONTO HARD DISK

Turtles (2) The Coin Op can be installed onto a hard drive if you have one. To do this from your game disk(s) log the disk drive that holds your game disk (usually A: or B:) and type INSTALL followed by the letter of your hard drive and a colon (;) and press ENTER.

NOTE: For example, if your hard drive is C then you should type INSTALL C: and then press ENTER for the game to automatically install itself onto C: and put the game into a sub-directory on your hard drive called TURTLES. Once it has finished this process the computer will prompt you.



TURTLES 2: THE COIN-OP GAME



RUNNING THE GAME FROM HARD DRIVE

Once installed, to run TMHT (2) The Coin Op just log onto the drive that you installed on originally and type CD TURTLES <RETURN> and then TURTLES <RETURN>.

CONTROLS

Before the game starts, each player must select which turtle they wish to be and the control type they wish to use.

P Pause **Q** Quit whilst paused **M** Music on/off

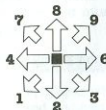
Esc Quit to DOS

JOYSTICKS

Will support two joysticks if fitted otherwise two players can fight over who gets the joystick. If you were a turtle though, you might like to use the keyboard just to make it a bit harder dude!

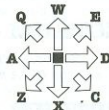
KEYBOARD

TURTLE 1 - on numeric keypad :



right shift = fire

TURTLE 2 -



B for fire.

AMIGA

Turn the computer on at the workbench prompt insert the disk. The game will load and run.

ATARI

Put the disk into the internal disk drive and power up. The game will load and run. Use 1 or 2 joysticks for a 1 or 2 player game.

Controls: **P** Pause **Q** Quit whilst paused **M** Music on/off





TURTLES 2: THE COIN-OP GAME

COMMODORE 64*

Cassette - ensure the tape is rewound, insert into your recorder and hold down the SHIFT and RUNSTOP keys. Now, with the cassette player attached to the computer, press play on the cassette player and the game will load and run.

Disk drive - Insert the disk into the drive and type in LOAD***.8,1,- the game will load and run.

COMMODORE 128*

Turtles doesn't run in 128 mode on the Commodore just type in G064 and enter and then load as above.

***NOTE:** There is no simultaneous two player mode on the Commodore 64 version of Turtles the Coin Op. For disk users there is a two turtle, sorry, person mode, but players play alternately.

C64 controls use a joystick in port 2

P = Pause **Q** = Quit whilst paused

SPECTRUM + 3 Disk

Insert the disk and select LOADER from the +3 start up menu. Now press ENTER and the game will load and run.

SPECTRUM +2*

Insert tape into the cassette deck, select loader and press ENTER. Press play on the cassette deck. The game will load and run.

SPECTRUM CONTROLS

You may experience problems controlling 2 turtles unless one turtle uses a Kempston joystick. This is due to problems with Spectrum hardware beyond our control. If you select CURSOR control, do not select either of the Sinclair joystick ports for your other Turtle.

P = Pause **Q** = Quit whilst paused



TURTLES 2: THE COIN-OP GAME

AMSTRAD CPC Disk

Insert the disk into the machine and type RUN "DISK" - The game will now load and run.

AMSTRAD TAPE*

AMSTRAD CONTROLS

Insert the cassette into the player. Hold down CONTROL and press ENTER on the numeric keypad. The game will now load and run. For 2 player games, you may experience problems controlling your turtles. This is due to problems with Amstrad hardware beyond our control.

P = Pause **ESC** = Quit whilst paused

WHAT'S THE SECRET CODE DUDE?

After the game has loaded, you will be asked to enter a code before you can start playing. It's a four digit number and it's located in the middle pages of this manual. Just find the right column and row given by the letter and a number shown on your computer screen and type in the four digit number that you find there. Now you must select your turtle and control method required for each player.

LET'S GET BASHIN' DUDES!

You've entered the code, chosen which Turtle you want to be, selected either joystick or keyboard and ordered yourself a pizza (without anchovies of course). Let's go?

SPIN THAT STICK!

Pressing fire or fire with either left or right will make your turtle do one of three attacking moves - kick, jab, thrust.

Pressing fire with up will make the turtle do a jump and a spin directly up in the air.

Pressing fire with down will make the turtle do an upward jump and swipe simultaneously.





TURTLES 2: THE COIN-OP GAME

Pressing fire with up/right or up/left will make the turtle do a flying jump kick.

Just pressing up/down left/right will move the turtle around the screen.

AMSTRAD CPC TAPE, SPECTRUM TAPE and CBM 64 TAPE

Turtles - the coin - op is a multi-load game. Before loading we recommend you set your tape counter to zero and then note the tape count whenever you start to load a new level.

Sometimes the computer will tell you to 'rewind to level XX'. You should rewind to the relevant section of the tape (using the tape count) and then press PLAY on tape.

PIZZA

As with any turtle, if you pick up a pizza your energy is immediately replenished (an extra life is given on CBM 64). and these pizzas must be real tasty, because just one will put any of the boys right back up there on full power.



TURTLES 2: JEU D'ARCADE



FRANCAIS



Konami is a registered trademark of Konami Co Ltd.

Teenage Mutant Hero Turtles is a registered trademark of Mirage Studios, USA.

All rights reserved.

Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

©1991 Mirrorsoft

©1991 Konami Inc

©1990 Mirage Studios





SOMMAIRE

RESUME DE L'HISTOIRE....	11
COMMENT DEVENIR UN HEROS	11
CHARGEMENT DU JEU	12
AMIGA	13
ATARI ST	14
COMMODORE 64	14
COMMODORE 128	14
SPECTRUM+3	14
SPECTRUM+2	14
AMSTRAD GPC DISQUETTE	15
AMSTRAD CASSETTE	15
QUEL EST LE CODE SECRET?	15
COMMENÇONS LA BASTONNADE!	15
MANIER LE JOYSTICK!	15
PIZZA	16



RESUME DE L'HISTOIRE...

April O'Neil n'est pas seulement le meilleur reporter de télévision de la ville, mais elle est aussi l'unique reporter de New York à avoir été kidnappée par l'horrible *Foot Clan et à avoir survécu à cette expérience pour pouvoir raconter son histoire (vous l'avez bien sauvée dans TURTLES, non ?).

Mais ce n'est pas tout, elle est tellement hors du commun qu'elle s'est encore fait kidnapper par l'immonde Foot Clan. Seuls nos héros à la demi-carapace d'acier peuvent la sauver ? Enfin..., c'est à espérer !

*Le Foot Clan n'est pas un groupe de pédicures chinois bien organisé. Il s'agit en fait, de ninjitsus malfaisants hyper-entraînés, au service de l'horrible Shredder.



COMMENT DEVENIR UN HEROS

Vous êtes à New York et l'heure fatidique est arrivée. Les joueurs doivent choisir leur tortue favorite pour pouvoir secourir April, détenue dans un bâtiment en flammes et infesté du furoncle de l'immonde Foot. Pour couronner le tout, vous devez rechercher et combattre BeBop et Rocksteady, les deux partenaires sournois, avant de régler son compte à Krang et de pouvoir enfin affronter Shredder au Technodrome.





TURTLES 2: JEU D'ARCADE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

TANDY PC / IBM PC et COMPATIBLES

CONFIGURATION REQUISE

GRAPHISMES :	CGA, EGA, VGA
MEMOIRE :	640K
DOS :	2.1 ou version supérieure
SON :	Un haut-parleur PC; les systèmes sonores Roland, Adlib et Tandy peuvent tous être utilisés.
CONTROLE :	Joystick ou clavier.

CHARGEMENT

Après avoir branché votre (vos) joystick(s), allumez l'ordinateur et le moniteur.

Introduisez votre disquette 1 du jeu, ressemblant étrangement à une pizza, dans votre lecteur et enregistrez dessus (en principe, soit A.; soit B.).

Maintenant, il suffit de taper TURTLES et de sélectionner le type d'affichage graphique dont vous disposez, à partir du menu apparaissant à l'écran. Si vous n'avez pas de joystick(s), sélectionnez l'option clavier pour contrôler le jeu.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Turtles (2)- Jeu d'Arcade peut être installé sur un disque dur, si vous en avez un. Pour effectuer cette opération à partir de votre (vos) disquette(s) de jeu, initialisez le lecteur contenant votre disquette de jeu (en principe A: ou B:) et tapez INSTALL suivi de la lettre correspondant à votre disque dur et de deux points (:). Appuyez sur ENTER.

REMARQUE : Par exemple, si votre disque dur est C, vous devez taper INSTALL C: puis, appuyer sur ENTER afin que le jeu s'installe automatiquement sur le lecteur C. Le jeu sera installé dans un sous-répertoire nommé TURTLES sur votre disque dur. Lorsqu'il aura terminé cette opération, l'ordinateur affichera un message.



TURTLES 2: JEU D'ARCADE



METTRE LE JEU EN ROUTE A PARTIR D'UN DISQUE DUR

Pour mettre en route TMHT (2)- Jeu d'Arcade, après son installation, initialisez le lecteur sur lequel le jeu a été installé et tapez CD TURTLES <RETURN>, puis TURTLES <RETURN>.

COMMANDES

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur doit choisir la tortue qu'il souhaite contrôler et le type de contrôle qu'il désire utiliser.

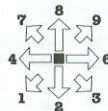
P Pause. **Q** Abandonner quand le jeu est en pause. **M** Avec/Sans Musique
ESC Retour au DOS

JOYSTICK

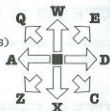
Le jeu peut fonctionner avec deux joysticks. S'il n'y en a qu'un, les joueurs peuvent se battre pour savoir qui l'aura. Mais, à mon avis, si vous étiez une tortue, sans doute aimeriez-vous utiliser le clavier, juste pour rendre votre tâche un peu plus difficile.

CLAVIER

TORTUE 1:
sur le clavier
numérique
touche majuscule
droite = feu.



TORTUE 2:
(AZEQSDZXC -
Clavier Français)
touche B = feu.



AMIGA

Allumez l'ordinateur et, au message du Workbench, introduisez la disquette. Le jeu se chargera et se mettra en route.

ATARI

Introduisez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en route. Utilisez 1 ou 2 joysticks pour un jeu à un ou deux joueurs.

Commandes : **P** Pause. **Q** Abandonner quand le jeu est en pause. **M** Avec/Sans musique





TURTLES 2: JEU D'ARCADE

COMMODORE 64*

Cassette : Vérifiez que la bande est rembobinée, introduisez la cassette dans votre magnétophone et maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées. Puis, sur le magnétophone connecté à l'ordinateur, appuyez sur la touche PLAY. Le jeu se chargera et se mettra en route.

Lecteur de disquettes : Introduisez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*"8,1, - le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 128*

Turtles ne marche pas en mode 128 sur le Commodore. Il suffit de taper G064, puis d'introduire la disquette et de charger comme ci-dessus.

***REMARQUE:** Il n'existe pas de mode où deux joueurs peuvent jouer simultanément sur la version Turtles - Jeu d'Arcade du Commodore 64. Il y a un mode 2 tortues, 2 joueurs pardon, mais les joueurs doivent jouer alternativement. Les commandes du C64 utilisent un joystick dans le port 2.

P= Pause Q= Abandonner quand le jeu est en pause.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Introduisez la disquette et sélectionner LOADER (Chargeur) sur le menu de départ +3. Maintenant appuyez sur ENTER, le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM +2#

Introduisez la cassette dans le magnétophone, sélectionnez "loader" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur "play" sur le magnétophone. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMANDES SPECTRUM

Vous pouvez rencontrer quelques problèmes lorsque vous essayez de contrôler 2 tortues, à moins qu'une tortue utilise un joystick Kempston. Ceci vient d'un problème avec le hardware Spectrum que nous ne sommes pas en mesure de contrôler.

P= Pause Q= Abandonner quand le jeu est en pause.



TURTLES 2: JEU D'ARCADE

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Introduisez la disquette dans la machine et tapez RUN "DISK" - Le jeu se chargera et se mettra en route.

AMSTRAD CASSETTE#

COMMANDES AMSTRAD

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la touche ENTER du clavier numérique. Le jeu se chargera et se mettra en marche. Si vous voulez jouer à deux, il se peut que vous ayez quelques problèmes pour contrôler vos tortues. Ceci vient d'un problème avec le hardware Amstrad que nous ne sommes pas en mesure de contrôler.

P= Pause ESC= Abandonner quand le jeu est en pause.

QUEL EST LE CODE SECRET?

Une fois le jeu chargé, on vous demandera de taper un code avant que vous puissiez commencer à jouer. C'est un nombre à quatre chiffres et il figure dans les pages centrales de ce manuel. Vous devez trouver la colonne et la rangée correspondantes qui vous seront données sous forme d'une lettre et d'un nombre sur votre écran; tapez ensuite le nombre à quatre chiffres que vous avez trouvé. Maintenant vous devez choisir votre tortue et la méthode de contrôle de chaque joueur.

COMMENÇONS LA BASTONNADE!

Vous avez tapé le code, choisi quelle tortue vous voulez être, sélectionné le joystick ou le clavier et commandé une pizza (sans anchois bien sûr). On y va?

MANIER LE JOYSTICK

Appuyez sur Feu, ou appuyez sur Feu avec le joystick à gauche ou à droite, pour faire effectuer à votre tortue l'un des trois mouvements d'attaque - coup de pied, coup de poing direct, coup en avant.

Appuyez sur Feu avec le joystick vers le haut pour faire effectuer un saut et une vrille en l'air à la tortue.

Appuyez sur Feu avec le joystick vers le bas pour faire effectuer à la tortue un saut vers le haut et administrer une claque simultanément.





TURTLES 2: JEU D'ARCADE

Appuyez sur Feu avec le joystick vers le haut et à gauche ou vers le haut et à droite pour faire effectuer à votre tortue un coup de pied sauté en vol.

Utilisez les commandes de direction du joystick (haut/bas gauche/droite) pour déplacer la tortue sur l'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE, SPECTRUM

CASSETTE et CBM 64 CASSETTE

Turtles - Jeu d'Arcade, est un jeu à multi-chargement. Avant de charger, nous vous recommandons de remettre le compteur de votre magnétophone à zéro et de relever le nombre chaque fois que vous commencez à charger un autre niveau.

Quelquefois, l'ordinateur vous indiquera : "rewind to level xx" (rembobiner jusqu'au niveau xx). Vous devez rembobiner jusqu'à la section correspondante de la cassette (en utilisant le compteur) et ensuite appuyer sur PLAY sur le magnétophone.

PIZZA

Comme chaque tortue, si vous prenez une pizza vous retrouverez votre énergie immédiatement (sur CBM 64, on vous donne en plus une vie supplémentaire), et ces pizzas doivent être drôlement bonnes, car une seule suffit à remettre nos copains en forme.



	A	B	C	D	E	F	G	H		I	J	K	L	M	N	O	P
1	3917	6418	3282	4335	7311	6624	2409	0374	1	1677	8130	6668	6789	4864	4586	1453	0499
2	5335	2489	2168	4146	5828	4141	6681	7516	2	2229	3686	2604	2987	5518	2118	4136	5230
3	6297	7222	6059	3403	7948	1864	6948	8477	3	5414	8819	8551	3688	5646	1911	0678	8413
4	6027	5635	9243	4114	4988	3557	6835	6624	4	5313	3308	3252	5689	8328	0867	3833	2482
5	2548	7246	7240	8683	5298	2433	4567	4415	5	2260	5702	1535	5008	7039	3372	5562	5230
6	4842	6289	2919	2798	2767	3216	3353	6213	6	7713	5574	8255	4712	4197	5359	2714	8038
7	1686	1979	1890	3108	1654	4270	9070	3821	7	3124	2464	5985	9010	8000	2959	3188	4571
8	3024	6022	5639	6105	6002	3183	8474	3587	8	8109	3351	6779	5548	7107	0808	4311	3199
9	4319	0735	3934	1856	4316	7986	7026	6016	9	6718	8867	2425	5764	2576	3265	7360	5782
10	7384	7525	5546	2664	8288	7079	1181	6221	10	8280	8004	3413	6456	3963	7796	7878	3217
11	1990	8161	8077	1659	6394	1328	5617	7238	11	4975	1426	2549	2229	5767	8486	5703	6097
12	4832	5681	6232	1452	1110	1680	4978	4212	12	7777	4752	2163	5246	1129	5315	5746	5839
13	3115	8450	4238	2342	8046	0811	6261	7317	13	7877	1203	2748	3869	1443	1762	1240	5316
14	8895	1613	3999	7451	2031	4463	4929	3984	14	7934	4926	7621	2195	9065	4363	4935	2153
15	1191	3749	3084	1684	8436	2344	6890	4481	15	6360	0646	8060	2861	7679	4696	7773	8929
16	5398	8192	3400	3015	2599	1190	7127	3889	16	7414	2481	8439	2762	1272	8959	9157	6808
17	3095	5903	2547	5082	8294	8586	4892	4731	17	1701	4369	7680	3064	7830	1995	6785	6968
18	2269	0940	2369	3331	2970	4708	8448	2666	18	7908	0525	8144	4215	5167	7924	8138	7918
19	0851	8834	7665	5258	1695	5301	1207	6873	19	1255	3768	3634	5331	2052	4481	8944	5952
20	8880	8048	3380	6212	4417	6893	3719	6289	20	1449	1686	3617	6349	2442	5482	0847	6780
21	5370	5957	4045	6042	3675	1739	4517	1453	21	7258	3516	1441	7442	6949	5050	2485	5674
22	8554	6582	3341	1215	6074	2721	6199	4857	22	5627	7086	7601	6463	3590	3208	7120	7833
23	6662	0918	6486	7322	5687	1553	8082	1644	23	1498	5248	5686	6150	7858	1244	8796	2860
24	1001	8351	6231	4003	2016	2985	4540	4308	24	1718	2970	7726	3844	8796	3760	3368	2165
25	5909	4540	2166	7360	1358	7402	1098	7241	25	3073	2348	4541	1766	3977	8970	7378	4025
26	4804	6317	1790	5190	7277	2661	2336	5525	26	0664	9342	8098	4428	8043	2533	1828	5511
27	3327	8732	3266	4414	8731	5528	5014	7317	27	3019	7169	2530	6883	4709	6791	3295	8963
28	2811	4100	0751	1533	6208	3552	4081	3154	28	3194	2268	6042	6506	4044	8394	8111	5343
29	8353	1781	7888	3944	8088	4704	6470	1191	29	1012	4449	3728	5487	9217	5047	1073	5728
30	3879	3786	8628	8183	8177	7174	6649	6749	30	8442	2776	6111	1203	4698	9093	1619	1524
31	2711	2158	2610	5778	3170	1415	2338	3473	31	6938	5522	6034	3010	1848	7422	4276	2304
32	7717	7072	5910	8078	4763	9077	6436	5420	32	8464	3285	3681	2138	2546	5176	3839	8694
33	6075	3338	8418	7664	0853	4974	6903	4327	33	3153	4822	2678	6925	7913	6237	2034	5690
34	7343	1130	3876	7664	4284	1989	7422	4558	34	3419	6391	4808	7605	4943	8550	2907	1085
35	7914	8395	4610	7380	1867	1661	5264	0955	35	8220	3440	0322	5827	3499	6714	6134	4960
36	2466	4555	6986	4243	6448	6939	5521	4504	36	3798	8098	3328	8211	6445	4883	1907	8695
37	3295	3607	5981	3697	7426	2573	3993	0867	37	5460	5028	4007	7703	5211	8440	5231	5555
38	3000	1993	5008	3752	5327	8636	6284	2529	38	8729	8442	5269	2730	4199	5059	5812	5787
39	7254	6991	7809	4670	9010	1419	7644	2863	39	2773	4055	8559	2142	4533	6842	3363	1628
40	8141	5828	9125	7014	1080	1035	5044	5113	40	1540	3457	7537	5327	1464	2999	3370	7996



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES™

DEUTSCH



KONAMI®

Konami is a registered trademark of Konami Co Ltd.

Teenage Mutant Hero Turtles is a registered trademark of Mirage Studios, USA.

All rights reserved.

Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

©1991 Mirrorsoft

©1991 Konami Inc

©1990 Mirage Studios



INHALT

WAS-BISHER GESCHAH	19
WIE MAN EIN HELD WIRD	19
LADEN DES SPIELS	20
AMIGA	21
ATARI ST	21
COMMODORE 64	22
COMMODORE 128	22
SPECTRUM +3	22
SPECTRUM +2	22
AMSTRAD CPC DISKETTE	23
AMSTRAD CASSETTE	23
WIE DER KODE GEKNACKT WIRD	23
REIN IN DEN KAMPF, DUDES!	23
SCHWINGT DEN KNÜPPEL!	23
PIZZA	24


WAS BISHER GESCHAH ...

April O'Neil ist nicht nur die beste Fernseh-Reporterin in New York, sie ist bisher auch die einzige Reporterin, die vom bösen Foot Clan* gekidnappt wurde und mit heiler Haut davorkam (Ihr habt es doch sicher im vorherigen Spiel geschafft, sie zu befreien?)

Und um zu beweisen, daß sie wirklich etwas Besonderes ist, ist sie schon wieder in die Hände der Bösewichte gefallen, und nur die hartgepanzerten, malerischen Helden können sie retten. Oder vielleicht auch nicht?

* Beim Foot Clan handelt es sich nicht um einen Zusammenschluß hochqualifizierter Fußpfleger, sondern um eine bis zum äußersten trainierte Bande von Ninjitsus, die im Dienste des bösen Shredders stehen.

WIE MAN EIN HELD WIRD

Ort: New York; Zeit: Jetzt.

Der Spieler wählt den Turtle, mit dessen Hilfe April aus dem brennenden Gebäude, das von dreckigen Füßen total überlaufen ist, gerettet wird. Dann müssen die miesen Handlanger BeBop und Rocksteady gefunden und besiegt werden, bevor es Krang an den Kragen geht. Und zum guten Schluß steht Ihr Shredder im Technodrom gegenüber.



LADEANWEISUNGEN

TANDY PC/IBM PC und kompatible Geräte

SYSTEMERFORDERNISSE

ANZEIGE:	CGA, EGA, VGA
SPEICHER:	640K
DOS:	2.1 oder spätere Version
SOUND:	PC-Lautsprecher, Roland, AdLib und Tandy-Tonsysteme können betrieben werden.
STEUERUNG:	Joystick oder Tastatur

LADEN

Nach Anschluß des Joysticks Computer und Monitor einschalten.

Spieldiskette 1 ins Laufwerk eingeben und dies anwählen (meist mit A: oder B:).

Nun TURTLES eintippen und die entsprechende Grafikanzeige aus dem auf dem Bildschirm gezeigten Menü wählen. Soll der Joystick nicht verwendet werden, Tastatur-Option zur Steuerung des Spiels wählen.

INSTALLATION AUF DIE FESTPLATTE

"Turtles (2)-The Coin-Op" kann folgendermaßen auf eine vorhandene Festplatte installiert werden: Von der Spieldiskette aus das Laufwerk angeben, in dem sich die Spieldiskette befindet (meist A: oder B:), dann INSTALL, gefolgt von der Bezeichnung der Festplatte und einem Doppelpunkt, eingeben und die ENTER-Taste drücken.

HINWEIS: Ist z.B. die Festplatte mit C bezeichnet, so sollte INSTALL C: eingetippt und dann die ENTER-Taste gedrückt werden, damit das Spiel automatisch im Unterverzeichnis mit dem Namen TURTLES auf die Festplatte installiert werden kann. Der Computer wird sich nach Beendigung des Vorgangs wieder melden.

BETRIEB VON DER FESTPLATTE

Nach der Installierung auf die Festplatte wird "TMHT (2)-The Coin-Op" folgendermaßen betrieben: Entsprechendes Laufwerk öffnen und CD TURTLES, gefolgt von der RETURN-Taste, und dann TURTLES, gefolgt von der RETURN-Taste eingeben.

STEUERUNG

Vor Beginn des Spiels muß ein Turtle und die Art der Steuerung gewählt werden.

- P** Pause. **M** Musik ein/aus
Q Verlassen des Spiels im Pausenmodus **Esc** Rückkehr zur DOS-Betriebsebene

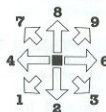
JOYSTICK

Das Spiel kann mit zwei Joysticks gespielt werden. Kann nur ein Joystick angeschlossen werden, so müßt Ihr Euch halt einigen, wer was bekommt. Ein richtiger Turtle würde natürlich die Tastatur wählen, um alles ein bißchen schwieriger zu machen.

TASTATUR

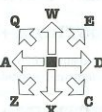
Turtle 1

Zahlen auf dem Ziffernblock für Bewegungen und rechte Shift-Taste zum Feuern
 Shift-Taste = Feuer



Turtle 2

QWEASDZXC für Bewegungen und B-Taste zum Feuern
 B = Feuer



AMIGA

Gerät einschalten und bei der Workbench-Aufforderung die Spieldiskette eingeben. Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben.

ATARI

Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk geben und Gerät einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben. Bei Spielen mit einem oder zwei Teilnehmern einen oder zwei Joysticks benutzen.

Steuerung: **P** Pause **M** Musik ein/aus **Q** Verlassen des Spiels im Pausenmodus



TURTLES 2: DAS ARCADE - SPIEL

COMMODORE 64*

Kassette - Kassette in das Gerät eingeben, falls nötig, ganz zurückspulen, und die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten drücken. Play-Taste auf dem an den Computer angeschlossenen Kassettengerät drücken. Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben.

Diskette - Spieldiskette ins Laufwerk geben und LOAD""8,1, eintippen. Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben.

COMMODORE 128*

"Turtles" kann auf dem Commodore nicht im 128-Modus betrieben werden. Einfach GO64 eingeben und die ENTER-Taste drücken, dann wie oben laden.

*HINWEIS: Die Commodore 64-Version von "Turtles (2)-The Coin-Op" bietet keinen Simultan-2-Spieler-Modus. Nur ein 2-Personen-Modus ist verfügbar, in dem die Spieler jedoch abwechselnd spielen.

C64-Steuerungen benutzen einen an Port 2 angeschlossenen Joystick.

P=Pause Q=Verlassen des Spiels im Pausenmodus

SPECTRUM +3 DISKETTE

Diskette einlegen und LOADER vom +3 Startmenü wählen, dann ENTER drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SPECTRUM +2#

Kassette in den Rekorder legen, LOADER wählen und ENTER drücken. PLAY auf dem Rekorder betätigen. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SPECTRUM-STEUERUNGEN

Bei der Steuerung von 2 Turtles können Schwierigkeiten auftreten, außer wenn zur Steuerung eines der Turtles ein Kempston-Joystick verwendet wird. Dies ist auf die Spectrum-Hardware zurückzuführen, über die wir leider keinen Einfluss haben.

P=Pause Q=Verlassen des Spiels im Pausenmodus



TURTLES 2: DAS ARCADE - SPIEL

AMSTRAD CPC DISKETTE

Diskette in das Gerät legen und RUN "DISK" eingeben. Das Spiel lädt und startet automatisch.

AMSTRAD KASSETTE#

AMSTRAD-STEUERUNGEN

Kassette in den Rekorder geben. CONTROL- und ENTER-Taste auf dem Ziffernblock drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch. Bei Spielen mit zwei Teilnehmern können Schwierigkeiten bezüglich der Steuerung der Turtles auftreten. Dies ist auf die Amstrad-Hardware zurückzuführen, über die wir leider keinen Einfluss haben.

P=Pause ESC=Verlassen des Spiels im Pausenmodus

WIE DER CODE GEKNACKT WIRD

Nachdem das Spiel geladen wurde, wirst Du aufgefordert, einen Code einzugeben, bevor Du mit dem Spiel beginnen kannst. Dabei handelt es sich um eine vierstellige Zahl, die sich in der Mitte des Handbuches befindet. Finde anhand des Buchstaben und einer Zahl, die auf Deinem Computer-Bildschirm erscheinen, einfach die richtige Spalte und Reihe, und gib die vierstellige Zahl ein, die Du dort gefunden hast. Nun mußt Du Deinen Turtle und die Steuerungsmethode für jeden Spieler wählen.

REIN IN DEN KAMPF, DUDES!

Nachdem Du den Code eingegeben hast, Dir den Turtle, den Du spielen möchtest, ausgesucht, entweder Joystick oder Tastatur gewählt und Dir eine Pizza bestellt hast (ohne Anchovis natürlich), kann es endlich losgehen!

Schwingt den Knüppel!

- Durch Drücken des Feuerknopfes oder Drücken des Feuerknopfes mit gleichzeitiger Bewegung nach rechts oder links führt der Turtle eine der drei Angriffsbewegungen aus - treten, stechen, stoßen.

- Mit Drücken des Feuerknopfes und Bewegung nach oben führt der Turtle einen Sprung und eine Drehung direkt nach oben aus.

- Mit Drücken des Feuerknopfes und Bewegung nach unten führt der Turtle einen Sprung nach oben mit gleichzeitigem Schlag aus.





TURTLES 2: DAS ARCADE - SPIEL

- Durch Drücken des Feuerknopfes mit gleichzeitiger Bewegung nach Rechts/Links oder Hoch/Runter führt der Turtle einen fliegenden Jumpkick aus.
- Durch einfaches Drücken der entsprechenden Bewegungsknöpfe wird der Turtle über den Bildschirm bewegt.

#AMSTRAD CPC KASSETTE, SPECTRUM

KASSETTE und CBM 64 KASSETTE

"Turtles (2)-The Coin-Op" ist ein Multi-Ladespiel. Vor dem Laden empfehlen wir, den Zähler des Kassettenrekorders auf Null zu stellen und dann beim Laden eines neuen Levels jedesmal die Zahl auf dem Zähler zu notieren.

Manchmal fordert der Computer Dich auf, zu einem bestimmten Level zurückzuspulen (rewind to level XX). Du solltest daraufhin (mit Hilfe des Zählwerks) zum angegebenen Level zurückspulen und dann PLAY auf dem Rekorder drücken.

PIZZA

Wie mit jedem Turtle, wird Deine Kraft sofort wiederhergestellt (auf CBM wird ein Bonus-Leben gegeben), wenn Du eine Pizza aufsammlst. Und diese Pizzas müssen wirklich lecker sein, denn nur eine davon gibt den Jungs wieder volle Kraft!



TARTARUGHE 2



ITALIANO



Konami is a registered trademark of Konami Co Ltd.

Teenage Mutant Hero Turtles is a registered trademark of Mirage Studios, USA.

All rights reserved.

Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

©1991 Mirrorsoft

©1991 Konami Inc

©1990 Mirage Studios





INDICE

LA STORIA FIN QUI...	27
COME DIVENTARE UN EROE	27
CARICAMENTO DEL GIOCO	28
AMIGA	29
ATARI ST	29
COMMODORE 64	29
COMMODORE 128	29
SPECTRUM +3	29
SPECTRUM +2	29
AMSTRAD CPC DISCO	30
AMSTRAD CPC CASSETTA	30
DECIFRARE IL CODICE DI PROTEZIONE	30
DIAMOCI SOTTO RAGAZZI!	30
FAI GIRARE IL JOYSTICK!	30
PIZZA	31



LA STORIA FIN QUI...

April O'Neil non è solo la miglior reporter televisiva che ci sia, ma anche quella che in tutta New York è stata rapita dalla malefica "Banda del Piede" e che sia sopravvissuta per raccontarlo (l'avevi già salvata in Tartarughe, non è vero?).

Ma non basta. Per provare quanto sia individualista, è stata rapita di nuovo dalla nefitica banda del Piede e di nuovo, solo gli eroi dalla scorza dura potranno salvarla. Ma davvero lo potranno?

* La Banda del Piede non è un gruppo altamente organizzato di pedicure cinesi, ma è in effetti un gruppo di ninja malavitosi bene addestrati e legati al servizio del malvagio Trancia.

COME
DIVENTARE
UN EROE

L'epoca è quella di oggi, il luogo è New York e il giocatore deve scegliersi la tartaruga preferita con cui salvare la rapita April da un edificio in fiamme infestato da una masnada di pestiferi Piedi.

Non solo, ma devitrovare e battere i due infidi tirapiedi BeBop e Rocksteady, prima di eliminare Krang e infine affrontare Trancia nel Technodrome.





TARTARUGHE 2

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO TANDY PC / IBM PC e COMPATIBILI

REQUISITI DEL SISTEMA

SCHERMO:	CGA, EGA, VGA
MEMORIA:	640K
DOS:	2.1 o maggiore.
SONORO:	Altoparlante PC, Roland, sistemi sonori AdLib e Tandy, sono tutti supportati.
CONTROLLO:	Joystick o tastiera.

CARICAMENTO

Con il joystick inserito, accendi il computer e il monitor.

Inserisci il dischetto a pizza 1 nell'unità disco e registrati su questo (di solito è A: o B:)

Adesso basta digitare TURTLES e selezionare la grafica di cui disponi sul menu sullo schermo. Se non disponi di joystick, seleziona l'opzione per il controllo.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Turtles a Gettone 2 si può installare su disco rigido, se ne disponi. Per farlo con il dischetto di gioco, registrati sull'unità disco dove si trova il dischetto di gioco (di solito A: o B:) e digita INSTALL seguito dalla lettera dell'unità disco e da due punti (:), poi premi INVIO.

NOTA: Per esempio, se l'unità disco è C, devi digitare INSTALL C: e poi premere INVIO, affinché il gioco si installi automaticamente sull'unità C: e il gioco si collochi in una sotto directory del disco rigido chiamata TURTLES. Una volta terminata questa procedura, il computer ti darà un sollecito.



TARTARUGHE 2

ESEGUIRE DA DISCO RIGIDO

Una volta installato, per eseguire TMHT (2) a Gettone basta registrarsi sull'unità dove ti sei originariamente installato e digitare CD Turtles <RITORNO> e poi Turtles <RITORNO>.

CONTROLLI

Prima di avviare il gioco, ogni giocatore deve selezionare la sua tartaruga e il tipo di controllo che intende usare.

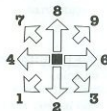
P Pausa **Q** Esci mentre in pausa
M Musica Accesa/Spenta **Esc** Esci su DOS

JOYSTICK

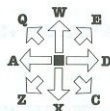
Supporta due joystick se inseriti, altrimenti i giocatori devono decidere chi prende il joystick. Se fossi una tartaruga, comunque, vorresti usare la tastiera tanto per fare il duro!

TASTIERA

Tartaruga
1 su
tastierino
numerico:
maiusc destra
= Fuoco



Tartaruga 2
B = Fuoco



AMIGA

Accendi il computer e quando appare il sollecito per il workbench inserisci il dischetto. Il gioco si carica e gira da solo.

ATARI

Inserisci il dischetto nell'unità disco interna e accendi. Il gioco si carica e gira a da solo.

Controlli: **P** Pausa. **Q** Esci mentre in pausa. **M** Musica Accesa/Spenta.





TARTARUGHE 2

COMMODORE 64*

Cassetta - Assicurati che il nastro sia riavvolto, inserisci nel registratore e tieni schiacciati i tasti MAIUSC e RUN/STOP. Adesso, con il registratore collegato al computer, premi PLAY sul registratore e il gioco si carica e gira da solo.

Unità Disco - Inserisci il dischetto nell'unità e batti LOAD"*, 8,1, - il gioco si carica e gira da solo.

COMMODORE 128*

TURTLE non funziona in modalità 128 sul Commodore, ma basta digitare GO64 e poi battere invio e quindi caricare come sopra.

*NOTA: Sulla versione TURTLES a Gettone del Commodore 64 non c'è la modalità di gioco a due simultaneo. C'è, invece, una modalità a due tartarughe, scusa, a due persone, dove si gioca a turno.

I controlli C64 utilizzano un joystick nella porta 2

P = Pausa **Q** = Abbandona mentre in pausa

SPECTRUM +3 Disco

Inserisci il dischetto e seleziona LOADER (CARICATORE) sul menu di avvio del +3. Adesso premi INVIO e il gioco si carica e gira da solo.

SPECTRUM +2*

Inserisci il nastro nel registratore, seleziona il caricatore e premi INVIO. Premi PLAY sul registratore. Il gioco si carica e gira da solo.

CONTROLLI SPECTRUM

Potrebbero esserci dei problemi nel controllare 2 tartarughe, a meno che una tartaruga non usi un joystick Kempston. Questo è dovuto a problemi di hardware dello Spectrum al di fuori del nostro controllo.

P = Pausa **Q** = Abbandona mentre in pausa



TARTARUGHE 2



AMSTRAD CPC Disco

Inserisci il dischetto nella macchina e digita RUN"DISK - Il gioco si carica e gira da solo.

AMSTRAD NASTRO*

CONTROLLI AMSTRAD

Inserisci la cassetta nel registratore. Tieni premuto CONTROLLO e premi INVIO sul testierino numerico. Il gioco adesso si carica e gira da solo. Nel gioco a 2, potrebbero verificarsi dei problemi nel controllo delle tartarughe. Ciò è dovuto a problemi di hardware del Amstrad al di fuori del nostro controllo.

P = Pausa **ESC** = Abbandona mentre in pausa

GOS'E' IL CODICE SEGRETO, AMICO?

Caricato il gioco, ti verrà chiesto di inserire un codice prima di poter iniziare a giocare. Si tratta di un numero a quattro cifre che si trova nelle pagine di mezzo di questo manuale. Basta trovare la colonna e la fila giusta date dalla lettera e dal numero che appaiono sul computer, e poi battere il numero a quattro cifre che vi trovi. Adesso devi selezionare la tua tartaruga e il metodo di controllo richiesto da ciascun giocatore.

DIAMOCI SOTTO AMICI!

Hai inserito il codice, scelto la tua Tartaruga, selezionato il joystick o la tastiera e hai ordinato anche una pizza (senza acciughe, naturalmente). Allora, andiamo?

FAI GIRARE QUEL JOYSTICK!

Premendo Fuoco o Fuoco con Sinistra o Destra, la tua tartaruga esegue una di queste tre mosse di attacco - calcia, ficca, affonda.

Premendo Fuoco con Su, la tartaruga compie un salto con capriola in aria.

Premendo Fuoco con Giù, la tartaruga esegue contemporaneamente un salto in alto e un colpo a fendente.





TARTARUGHE 2

Premendo Fuoco con Su/Destra o Su/Sinistra, la tartaruga esegue un calcio volante.

Premendo solo su/giù/sinistra/destra, la tartaruga si muove in giro per lo schermo.

* AMSTRAD CPC NASTRO, SPECTRUM NASTRO e CBM 64 NASTRO

TURTLE a Gettone è un gioco a caricamento multiplo. Prima di caricare, ti consigliamo di azzerare il contagiri e di annotare il numero ogni volta che carichi un nuovo livello.

Alle volte, il computer ti chiederà di 'riavvolgere al livello XX'. In questo caso, dovrai riavvolgere fino alla sezione rilevante (usando il contagiri) e poi premere PLAY sul registratore.

PIZZA

Come ogni tartaruga, se raccogli una pizza la tua energia viene immediatamente ristabilita (sul CBM 64 viene data una vita in più). Queste pizze devono essere proprio buone, poiché una sola basta a rimettere i ragazzi a tutta forza.

