

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 chiroprudists but in fact are expertly trained ninjitsu ne'er-dowells 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.

LOADING INSTRUCTIONS 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.

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 +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 + 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

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 2¹ 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.

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.

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 davonkam (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 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.

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

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. - 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 aufsammelst. Und diese Pizzas müssen wirklich lecker sein, denn nur eine davon gibt den Jungs wieder volle Kraft!

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 Tech-nodrome.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT COMMODORE 64*

Cassette : Vérifiez que la bande est rebobinée, 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.

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.

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. 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.

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 sta sopravvivendo 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 devi trovare e battere i due infidi tirapiedi BeBop e Rocksteady, prima di eliminare Krang e infine affrontare Trancia nel Technodrome.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

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.

COMMODORE 128*

TURTLE non funziona in modalità 128 sul Commodore, ma basta digitare G064 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

AMSTRAD CPC Disco

Inserisci il dischetto nella macchina e digita RUN"DISK - Il gioco si carica
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

COS'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.

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.