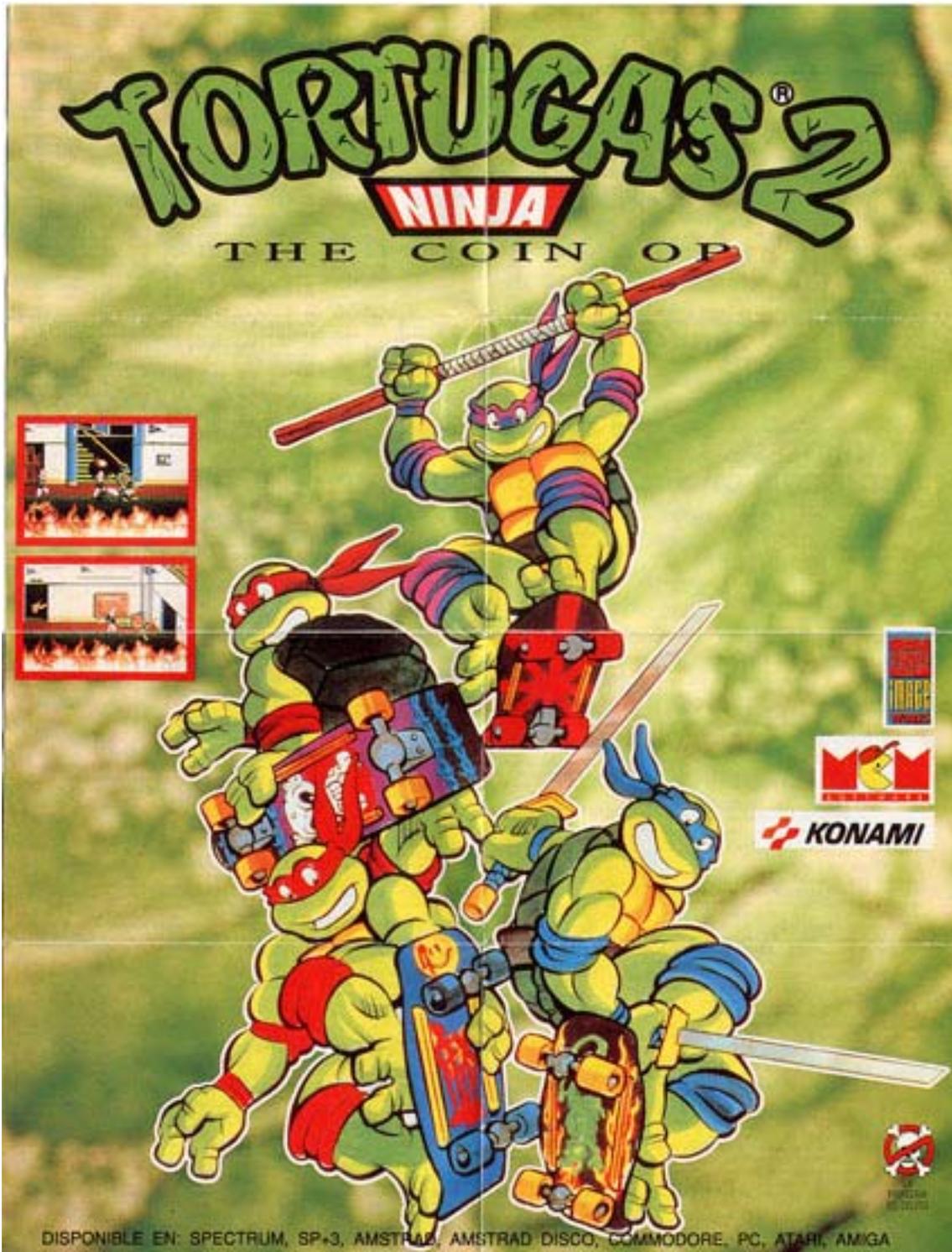


TURTLES 2:
THE COIN-OP



LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO...

April O'Neil no es sólo la mejor presentadora de noticias de la Televisión, sino que además es la única presentadora de las noticias de Nueva York que ha sido secuestrada por el malvado Clan Foot) y que ha vivido para contar la historia (tú la salvaste en Turtles, ¿no?)

No sólo eso, sino que simplemente para demostrar lo especial que es, una vez más ha sido secuestrada por el Clan Foot y sólo los héroes de espalda dura y mitad-caparazón podrán salvarla, ¿seguro que pueden? '

El Clan Foot no es un cártel de pedicuros chinos muy bien organizado, sino que de hecho son inútiles ninjistu adiestrados por expertos que están vinculados al servicio del malvado Shredder.

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64

Cassette. Asegúrate de que la cinta está rebobinada, introdúcela en tu registrador de cassettes y pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP. Entonces pulsas la tecla Play en el lector de cassetes que estará acoplado al ordenador. El juego se cargará y se pondrá en marcha.

COMMODORE 128

Turtles no funciona en el modo 128 de Commodore. Simplemente tienes que teclear GO64 y después dar al Enter. A continuación lo cargas como se indica arriba

AVISO: En la versión 64 de Commodore de Turtles The Coin-Op no es posible la simultaneidad en la modalidad de dos jugadores. Los controles de C64 utilizan el joystick en el puerto 2.

P Pausa **Q** Abandonar la pausa

SPECTRUM +2

Introduce la cinta en el lector de cassettes, selecciona Loader (cargador) y pulsa ENTER. Pulsa Play en el lector de cassettes. El juego se cargará y se pondrá en marcha.

DISCO SPECTRUM + 3

Introduce el disco y selecciona LOADER en el menú de arranque de +3. Entonces pulsa ENTER y el juego se cargará y se pondrá en marcha.

CONTROLES DE SPECTRUM

Puedes encontrar dificultades para controlar dos tortugas a menos que uses un joystick Kempston. Esto se debe a posibles problemas con el hardware (equipo), lo cual está fuera de nuestro alcance. Si seleccionas el tipo de control mediante el CURSOR, no escojas ninguno de los puertos tipo Sinclair del joystick para la otra tortuga.

P Pausa **Q** Abandonar la pausa

DISCO AMSTRAD CPC

Introduce el disco en el ordenador y teclea RUN" DISK. Ahora el juego se cargará y se pondrá en marcha.

CINTA AMSTRAD

CONTROLES DE AMSTRAD

Introduce la cassette en el lector de cintas. Mantén pulsada la tecla CONTROL y pulsa ENTER en el teclado numérico. Ahora el juego se cargará y se pondrá en marcha. En los juegos de dos jugadores puedes encontrar dificultades para controlar a tus tortugas. Esto se debe a problemas con el hardware (equipo) de Amstrad, lo cual está fuera de nuestro alcance.

P Pausa

ESC Abandonar mientras está en pausa.

¿CUAL ES EL CODIGO SECRETO, TÍO?

Una vez que se ha cargado el juego te pedirán que introduzcas un código antes de que puedas empezar a jugar. Este código es un número de 4 dígitos y se encuentra al final de estas instrucciones. Simplemente tienes que descubrir la columna y la fila correctas que te proporcionarán la letra y un número que aparecen en la pantalla de tu ordenador. De este modo introduce desde el teclado el número de 4 dígitos que encuentres allí. Ahora tienes que seleccionar tu tortuga y el método de control que requiera cada jugador.

¡VAMOS A DARLES UNA PALIZA, TÍOS!

Ya has introducido el código, has elegido la tortuga que quieres ser, has escogido el joystick o el teclado y has encargado una pizza (sin anchoas, por supuesto). ¿Vamos?

¡UNA VUELTA QUE PEGA!

Si pulsas Fire (fuego) o disparas tanto hacia la izquierda como hacia la derecha, tu tortuga hará uno de los tres movimientos de ataque, patada, codazo, embestida. Sí pulsas Fire hacia arriba, harás que la tortuga dé un salto y una vuelta directamente en el aire. Si pulsas Fire hacia abajo, la tortuga dará un salto y asestará un golpe al mismo tiempo.

Al pulsar Fire hacia arriba/derecha o arriba/izquierda la tortuga da un salto con patada en el aire. Si únicamente pulsas arriba/abajo, izquierda/derecha, moverás a la tortuga por toda la pantalla

CINTA AMSTRAD CPC,

CINTA SPECTRUM Y CINTA CBM 64

Turtles The Coin-Op es un juego de carga múltiple. Antes de cargarlo te recomendamos que pongas a cero el contador de la cinta y entonces, siempre que empieces a cargar un nivel, asegúrate que la cinta esté contando. De vez en cuando el ordenador te dirá "rewind to level XX" (rebobina hasta el nivel XX). Entonces deberías rebobinar hasta llegar al tramo pertinente de la cinta (utilizando el contador de la cinta). Hecho esto pulsa Play en el lector de cintas.

LA PIZZA

Como con cualquier tortuga, si recoges una pizza, tu energía se repone inmediatamente (en la versión CBM 64 se te otorga una vida extra). Además, estas pizzas deben ser realmente sabrosas porque con sólo una, cualquier chico regresará allí inmediatamente con todo su poder.

CÓMO SER UN HEROE

La fecha es la de hoy, el lugar Nueva York y el jugador debe escoger su tortuga favorita con la que ha de rescatar a la secuestrada April de un edificio en llamas infestado por un carbúnculo de terribles Foot. No sólo eso, sino que tienes que avanzar para encontrar y derrotar a los evasivos BeBop y a sus amigos Rocksteady antes de entrar a liberar a Krang y finalmente enfrentarte a Shredder en el Tecnódromo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

PC TANDY/PC IBM Y COMPATIBLES

REQUISITOS DEL SISTEMA

MEMORIA: 640K.

VERSION DEL DOS: 2.1 o más avanzado.

SONIDO: Acepta los sistemas de sonido Roland, Tandy y un altavoz de PC (Ordenador Personal).

CONTROL: Joystick o teclado.

COMO CARGAR EL JUEGO

Con tu joystick enchufado, enciende tu ordenador y tu monitor. Introduce tu disco 1 del juego que tiene una inusual forma de pizza, en tu unidad de disco y entra en comunicación con ella (normalmente es A: o B:).

Ahora simplemente introduce TURTLES desde el teclado y, del menú de la pantalla, selecciona el tipo de pantalla gráfica que tienes. Si no tienes joystick(s) selecciona la opción del control.

CÓMO INSTALAR EL JUEGO DENTRO DEL DISCO DURO

Turtles (2) The Coin-Op se puede instalar en la unidad del disco duro si es que posees una. Para hacer esto desde tu(s) disco(s) del juego, entra en comunicación con la unidad que contiene tu disco del juego (normalmente A o B:) y teclea INSTALL seguido de la letra de tu unidad de disco duro seguido, a su vez, de dos puntos (:) y pulsa Enter.

NOTA: Por ejemplo, si la unidad de tu disco es C, debes teclear INSTALL C: y después pulsar ENTER para que el juego se instale automáticamente dentro de C: y se meta en su subdirectorio que se llama TURTLES. Una vez finalizado este proceso el ordenador te lo indicará.

CÓMO PONER EL JUEGO EN MARCHA DESDE LA UNIDAD DEL DISCO DURO

Finalizada la instalación, para poner en marcha Turtles (2) The Coin- Op. simplemente entra en comunicación con la unidad de disco en la que instalaste el juego al principio y teclea CD TURTLES <RETURN> y, a continuación, TURTLES <RETURN>.

LOS CONTROLES

Antes de que comience el juego, cada jugador debe seleccionar qué tortuga desea ser y el tipo de control que quiere utilizar.

P Pausa

Q = Abandonar la pausa

M = Encender/Apagar la música

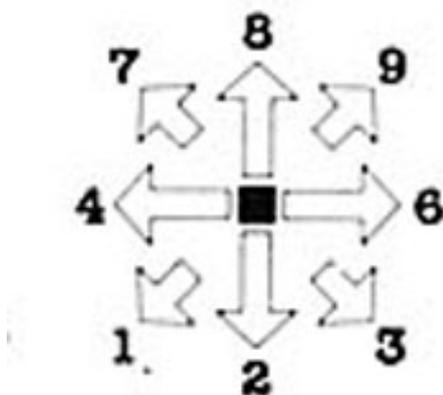
Esc = Retirarse al DOS

JOYSTICK

Si el ordenador está capacitado, dará entrada a dos joystick, si está equipado de otro modo los dos jugadores pueden luchar para ver quién consigue el joystick. No obstante, si fueras una tortuga deberías usar el teclado únicamente ¡para ponerlo un poco más difícil, tío!

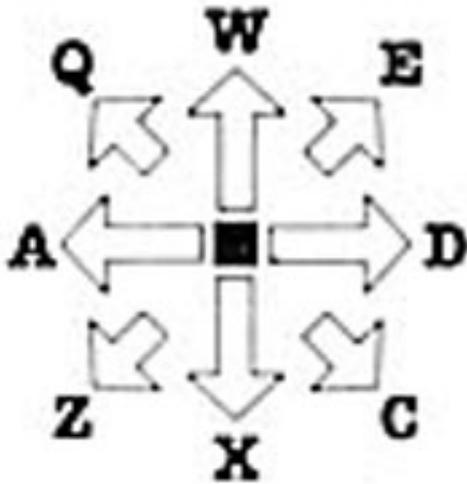
EL TECLADO

TORTUGA 1



En el teclado numérico: movimiento hacia la derecha - fuego

TORTUGA 2



B para disparar

AMIGA

Enciende el ordenador y cuando aparezca el indicador de la mesa de trabajo, introduce el disco. El juego se cargará y se pondrá en marcha.

ATARI

Introduce el disco en la unidad del disco interno y acciónalo. El juego se cargará y se pondrá en marcha. Utiliza 1 ó 2 joystick para juegos de 1 o 2 jugadores.

Controles: **P** = Pausa **Q** = Abandonar la pausa **M** = Encender/ Apagar la música

Teenage Mutant Hero Turtles™ es la marca registrada de Mirage Studios USA. Splinter™, Shredder™. April O'Neil™. Bebop™, Rocks- teady™ son marcas registradas de Mirage Studios USA. Basado en personajes y comics creados por Kevin Eastman y Peter Laird. © 1990 Mirage Studios Todos los derechos reservados. Usado con permiso. Editado por Mirrorsoft Ltd bajo licencia de Konami y sublicencia de Mirage Studios USA. Konami es una marca registrada de Konami Co Ltd. © 1991 Konami Inc © 1991 Mirrorsoft Ltd Image Works es el sello de Mirrorsoft Ltd.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	3917	6415	3282	4336	731 1	6624	2409	0374
2	6335	2489	2168	4146	5825	4141	6681	7516
3	6297	7222	8059	3403	7948	1864	6948	8477
4	6027	5635	9243	4114	4988	3557	6835	6624
5	2548	7246	7240	8883	5295	2433	4567	4415
6	4842	6289	2919	2798	2767	3216	3353	6213
7	1686	1979	1690	3105	1664	4270	9070	3821
8	3024	6022	5639	6106	6002	3183	8474	3687
9	4319	0736	3934	1866	4316	7986	7026	6015
10	7384	7525	5546	2864	8288	7079	1181	6221
11	1990	8161	8077	1869	6394	1328	5617	7238
12	4832	5681	6232	1462	1110	1660	4978	4212
13	3116	8450	4238	2342	8046	0811	6261	7317
14	8895	1613	3999	7461	2031	4463	4929	3984
15	1191	3749	3084	1684	8436	2344	6890	4481
16	5398	8192	3400	3016	2599	1190	7127	3889
17	3095	5903	2547	5082	8294	8586	4892	4731
18	2269	0940	2369	3831	2970	4708	8448	2666
19	0851	8834	7665	5258	1695	6301	1207	6873
20	8880	8048	3380	6212	4417	6893	3719	6289
21	5370	5957	4045	6042	3675	1739	4517	1453
22	8554	6582	3341	IBIS	6074	2721	6199	4857
23	6662	0918	6486	7522	5687	1553	8082	1644
24	1001	8351	6231	4003	2016	2985	4540	4308
25	5909	4540	2166	7560	1358	7402	1098	7241
26	4804	6317	1790	5190	7277	2661	2336	5525
27	3327	8732	3256	4414	8731	5528	5014	7317
28	2811	4100	0751	1733	6208	3352	4081	3154
29	8353	1781	7688	3944	8088	4704	6470	1191
30	3879	3786	8628	8183	8177	7174	6649	6749
31	2711	2158	2610	5778	3170	1415	2336	3473
32	7717	7072	5910	8078	4763	9077	6436	5420
33	6075	3338	8418	7864	0853	4974	6903	4327
34	7343	1130	3876	7664	4284	1989	7422	4558
35	7914	8395	4610	7380	1867	1561	5264	0955
36	2466	4555	6986	4243	6448	6939	5521	4504
37	3295	3607	5981	3697	7426	2573	3993	0867
38	3000	1993	5008	3752	5327	8636	6284	2529
39	7254	6991	7809	4670	9010	1419	7644	2863
40	8141	5828	9125	7014	1080	1035	5044	5113

	I	J	K	L	M	N	O	P
1	1677	8130	6668	6769	4664	4686	1463	0499
2	2229	3686	2604	2987	6618	2116	4136	6230
3	5414	8819	8681	3688	6646	1911	0678	8413
4	5313	3308	3282	6689	8328	0867	3833	2482
5	2260	6702	1536	5008	7039	3372	8562	8230
6	7713	6674	8265	4712	4197	6369	2714	8038
7	3124	2464	5986	9010	8000	2969	3188	4671
8	8109	3361	6779	6648	7107	0808	4311	3199
9	6718	8867	2426	6764	2676	3266	7360	6782
10	8260	8004	3413	6466	3963	7796	7878	3217
11	4976	1426	2649	2229	6767	8486	8703	6097
12	7777	4762	2163	6246	1129	3318	8746	6839
13	7877	1203	2748	3869	1443	1762	1240	6316
14	7934	4926	7621	2196	9066	4363	4936	2183
15	6360	0646	8060	2861	7679	4696	7773	8929
16	7414	2481	8439	2762	1272	8959	9167	6808
17	1701	4369	7680	3064	7830	1995	6785	6968
18	7906	0625	8144	4216	6167	7924	6138	7918
19	1256	3768	3634	5331	2062	4481	8944	6962
20	1449	1686	3617	6349	2442	5482	0847	6780
21	7258	3516	1441	7442	6949	5050	2485	66P4
22	5627	7086	7601	6463	3690	3208	7120	7833
23	1498	6248	5686	6150	7868	1244	8796	2860
24	1718	2970	7726	3844	8796	3760	3368	2165
25	3073	2348	4641	1766	3977	8970	7378	4025
26	0664	9342	8098	4428	8043	2633	1828	5511
27	3019	7169	2630	6883	4709	6791	3296	8963
28	3194	2268	6042	6506	4044	9394	9111	5343
29	1012	4449	3728	6487	9217	6047	1073	5728
30	8442	2776	6111	1203	4698	9093	1619	1524
31	6938	6522	6034	3010	1848	7422	4276	2304
32	8464	3286	3681	2138	2646	5176	3839	8694
33	3153	4822	2678	6926	7913	6237	2034	5690
34	3419	6391	4808	7606	4943	8660	2907	1085
35	8220	3440	0322	6827	3499	6714	6134	4960
36	3798	8098	3328	8211	6445	4863	1907	8696
37	5460	6028	4007	7703	5211	8440	6231	6665
38	8729	8442	5269	2730	4199	8059	6812	5787
39	2773	4065	8569	2142	4633	6842	3363	1628
40	1540	3457	7537	6327	1464	2999	3370	7996