

TORTUGAS

NINJA



 **KONAMI**





INDICE

INTRODUCCION/COMO JUGAR	2
INSTRUCCIONES DE CARGA	3
INSTRUCCIONES DE LA CONTRASEÑA.	5
COMO EMPEZAR/VOLVER A	
EMPEZAR Y ACABAR TU MISION	6
CONTROLES DEL JUEGO	7
PANTALLA DE INFORMACION	8
PANTALLAS	9
PIZZA Y GOLOSINAS	10
LOS HEROES TORTUGA	11



 **KONAMI**

PREPARATE PARA DAR UN POCO DE CAÑA

Hace sólo unas horas. April O'Neil ha sido secuestrada en su unidad móvil de noticias por el vil, despiadado y belicosos terrorista ¡SHREDDER! Es una malvada "máquina de cortar en lonchas", es un bandido peor que un ejército de Bruce Lees con la mente trastornada.

Los cuatro intrépidos personajes tiene que encontrar una forma de rescatar a April antes de que Shredder la lave el cerebro para que se una al Clan de Ninjitsu Foot. Ellos combinarán esta difícil tarea con la misión en la que han estado desde que empezaron sus mutaciones: perseguir a Shredder y capturar su Pistola Transformadora de Vida, la única pieza de tecnología que puede convertir a su rata amiga, Splinter, de nuevo en el hombres que solía ser.

COMO JUGAR

Tu objetivo inicial es rescatar a la bella doncella, April, pero tu objetivo final es luchar a través de las calles y alcantarillas de Nueva York hasta que consigas una victoria en el TECNODROMO, hogar del malvado Shredder y su Pistola Transformadora de Vida.

Una vez que la tortuga es capturada queda fuera de la acción hasta que la encuentres y rescates. (Los prisioneros pueden estar en cualquier parte. Para soltarlos simplemente toca su mano.)

Al final de cada nivel (excepto en el nivel 2) desgraciadamente encontrarás a un Karateka que está esperándote ansiosamente para convertirte en sopa de tortuga.

UN PEQUEÑO CONSEJO FINAL: Estate atento a las armas, cuerdas y pizzas que te ayudan a sobrevivir a medida que avanzas.



INTRUCCIONES DE CARGA

IBM PC/TANDY 1000/COMPATIBLES 100%

Cargando: Conecta tu joystick, si tienes uno, a tu ordenador. Apaga tu ordenador y monitor. Arranca el DOS 2.0 o superiores. Mete el disco en una unidad de disco con el lado etiquetado hacia arriba. Carga la unidad, tecla **PLAY** y pulsa **RETURN**.

Seleccionando tu modo de gráficos: Para seleccionar un Hercules, CGA, EGA o Tandy de 16 colores usa las flechas cursor y luego pulsa la tecla **RETURN**. Control del teclado IBM: Si estás usando el teclado en vez de un joystick, selecciona la opción del teclado y luego utiliza las teclas para control del juego.

¡ATENCIÓN A LOS USUARIOS DEL DISCO DURO IBM!

Si tienes una unidad de disco, puedes copiar el disco del juego a tu disco duro. Para copiar el juego mete el disco del juego 1 en tu unidad y cárgalo en el ordenador. Tecléa **INSTALL C:** y pulsa **RETURN**.

NOTA: C: es donde los discos duros se localizan normalmente. Si tu disco duro tiene asignada una letra diferente, reemplaza la C por la letra de disco duro seguida de dos puntos.

Entonces se te indicará que metas otros discos cuando sea necesario. El program **INSTALL** creará automáticamente un subdirectorio en tu disco duro llamado **TMNT**. Cuando esta función sea completada, el ordenador te lo indicará.

(Algunas veces esto es un largo proceso, de manera que, por favor, ten paciencia.) Para jugar el juego pasa a C: y luego tecléa **CD TMNT**. Finalmente tecléa **PLAY** en el sub-directorio y empieza el juego utilizando las instrucciones de carga apropiadas.



 **KONAMI**

ATARI ST

Mete el disco en la unidad interna y enciende el ordenador. El juego se cargará ahora y funcionará. Los propietarios de unidades de cara simple deben de devolvernos el disco para adecuarlo.

AMIGA

Enciende el ordenador y cuando aparezca la indicación Workbench, mete el disco en la unidad interna y el juego se cargará y funcionará.

SPECTRUM CASSETTE

Mete la cinta en el cassette y teclea LOAD"". El juego se cargará y funcionará.

SPECTRUM +3 DISCO

Mete el disco en la unidad y selecciona la opción LOADER desde la pantalla del menú. El juego se cargará y funcionará.

COMMODORE 64 CASSETTE

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP. Pulsa PLAY y el juego se cargará y funcionará.

COMMODORE 64 DISCO

Mete el disco en la unidad y teclea LOAD"*",8,1. El juego se cargará y funcionará.

COMMODORE 128

Teclea GO64 y luego pulsa RETURN. Teclea Y cuando se te indique seguido de RETURN. Luego sigue las instrucciones adecuadas para el Commodore 64.



The Konami logo, consisting of a stylized, four-pointed star or flower-like symbol to the left of the word "KONAMI" in a bold, uppercase, sans-serif font.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretado CONTROL y pulsa ENTER en el teclado numérico. El juego ahor se cargará y funcionará.

AMSTRAD CPC DISCO

Mete el disco en la unidad y teclea RUN"DISK. El juego se cargará y funcionará.

NOTA PARA LAS VERSIONES EN CASSTTE:

Debido a que este programa se encuentra en varias partes diferentes será necesario parar y volver a iniciar el cassette como se instruye en la pantalla de tu ordenador.

¡PSSST! AQUI ESTAN LAS INSTRUCCIONES DE LA CONTRASEÑA

Después de que el juego se haya cargado se te pedirá que introduzcas una contraseña para empezar a jugar. Busca en los número de cuatro dígitos en el libro de contraseñas (situado en el centro del manual) mirando en la fila correcta y la columna de la letra.

Introduce los números de la contraseña y pulsa RETURN para empezar tu aventura. Aparecerá una pantalla que te pedirá qué selecciones entre lo siguiente:

EMPEZAR UN NUEVO JUEGO

CONTINUAR UN JUEGO SALVADO (excepto en Spectrum y Amstrad)



 **KONAMI**

COMO EMPEZAR

Una vez hayas introducido la contraseña y escogido CONTINUAR (Continue) o NUEVO JUEGO (New Game) pulsa el botón de fuego del joystick para empezar la travesía de la tortuga a través de la tierra de Chop-Chop.

COMO SALVAR TU AVENTURA PARA OTRO DIA

En cualquier momento durante el juego puedes usar la característica SAVE GAME * (SALVAR JUEGO) pulsando simultáneamente las teclas CONTROL y S. La pantalla parpadeará brevemente "SAVING GAME" para confirmar tu comando.

Puedes usar la CARACTERISTICA DE SALVAR JUEGO en cualquier momento y tan a menudo como quieres, pero sólo se salva una etapa del juego. Cada vez que salves un juego, la situación del juego en ese momento reemplazará el último juego salvado. * No hay posibilidad de salvar el juego para la versiones de Spectrum y Amstrad CPC.

EMPEZANDO UN JUEGO SALVADO

Si seleccionas CONTINUAR UN JUEGO SALVADO, volverás a jugar el juego desde el punto donde usaste la última opción de salvar. Si seleccionar SATR NEW GAME (EMPEZAR NUEVO JUEGO) jugarás el juego desde el principio de la aventura).

FINALIZANDO TU MISION

Cuando estés listo para salirte de la alcantarilla, abandona (ver los controles) y entonces se te preguntará si quieres START OVER (VOLVER A EMPEZAR) o END (FINALIZAR). Si seleccionas START OVER, volverás a empezar el juego desde el principio del primer nivel. Si seleccionas END, tendrás una última oportunidad de salvar el juego antes de abandonar.





INSTRUCCIONES PARA MSX

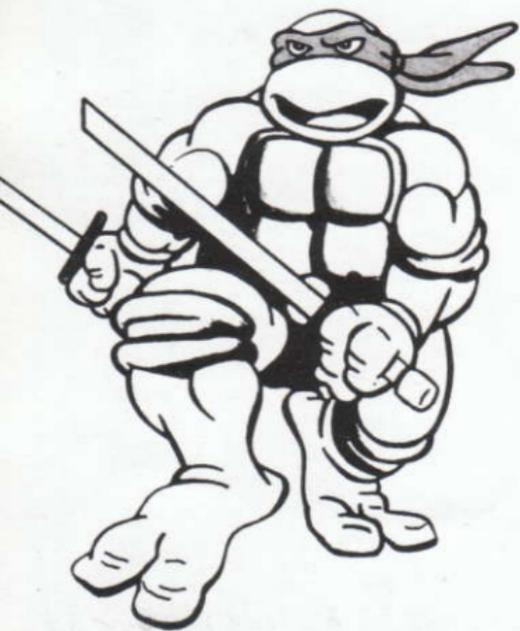
CARGA.—Al encender el ordenador pulsar CTRL y teclear:
RUN"CAS: y pulsa RETURN/ENTER.

CONTROLES.—Los controles son los mismos que en Spectrum, pudiendo ser controlado también por medio de joystick o las teclas de cursor.

LIBRO DE CONTRASEÑAS

	A	B	C	D	E	F	G	H
01	0170	1109	9770	0533	0138	1221	0610	0049
02	8272	1192	8788	1066	0661	8266	0165	0082
03	9828	0690	0217	8428	0118	9275	8733	9230
04	8810	0053	0154	1101	0550	0019	0137	9284
05	9902	1751	9963	8949	0250	8445	1150	0575
06	0589	8358	1235	0617	8244	9370	9805	8742
07	8301	9398	8795	1069	8854	8267	0165	8274
08	9808	0680	0212	1258	0629	9274	0669	0078
09	1620	1706	9941	9962	0757	1274	1789	0638
10	0657	9288	8868	9298	1705	8788	1194	9941
11	9779	0537	8332	8390	9315	8753	8216	8332
12	1096	9892	1618	0681	8404	0234	9333	8762
13	0089	8364	1110	9771	8725	9354	8901	1122
14	1710	1623	1707	9941	0746	9461	1786	0637
15	0549	9362	8905	0100	1202	8793	9260	0662
16	0721	1128	1716	9818	0685	9430	1771	0629
17	1769	9844	8890	9437	8942	1143	1723	8797
18	1273	9980	9854	9919	8927	8431	1271	1659
19	9431	9835	8757	1178	8909	1126	0691	1113
20	1566	0655	0199	9443	0625	0056	8348	9294
21	8706	1153	9920	1632	9904	1752	0748	1270
22	1146	9917	0606	0175	1239	9835	0565	0154
23	8416	8432	8312	1084	1566	1551	9863	9923
24	0683	1109	1706	9813	0682	0213	1258	0629
25	8833	9280	1696	8784	1192	0724	1130	0693
26	1189	1746	0617	0180	0218	9325	9782	0539
27	8725	8330	9413	1634	1585	1688	0716	9446
28	1578	8725	0138	0197	1122	0561	0024	0140
29	1108	8898	1621	9898	1749	0746	1269	0762
30	9793	0544	0144	8392	0100	0050	1049	9740
31	1579	9877	9930	9957	1778	1785	1788	0766
32	0253	0126	9279	0543	9231	1671	0579	1185
33	8282	9261	0534	1035	1669	9794	9889	0720
34	0005	0002	8193	0000	0000	8192	0000	0000
35	0004	0002	0001	9216	0512	9216	1664	0576
36	0005	8322	9281	0544	1040	8840	0068	0162
37	1260	9974	0635	9405	8926	9327	1719	8795
38	1605	9762	9873	0712	1252	8946	0121	9404
39	0238	8311	9275	9757	1550	8839	1219	9953
40	8271	1191	9811	1577	0660	8394	9445	9842

	I	J	K	L	M	N	O	P
01	0152	0076	9254	0531	9225	8836	9282	8865
02	1065	0532	0010	9349	9794	0545	1168	1736
03	8839	1091	8865	1104	9896	8788	0170	1237
04	9762	9745	8840	1220	8930	1137	9912	1628
05	1055	9871	0583	0163	1233	0616	9268	9882
06	1171	1737	8804	9394	9945	8812	1206	8923
07	8233	0020	1034	8709	9218	0641	1088	1696
08	1191	0595	9257	0660	9290	8869	9298	1705
09	0191	0223	9327	0567	0027	1165	0582	9251
10	8810	0181	1242	1645	0566	0155	0205	9318
11	8262	1059	8721	8200	9348	8770	1057	8848
12	0029	1166	1607	0547	9361	0712	9316	8882
13	1713	1624	0684	9430	0747	9333	8890	9309
14	1214	0735	0111	9399	0603	0045	1174	9803
15	8267	8357	9298	8745	1044	1674	8773	9378
16	8378	9437	0622	1079	1691	9805	0678	9427
17	0174	9431	1643	9781	1690	9933	1766	0755
18	1597	0670	9423	0743	9331	1721	0604	8366
19	9900	9814	9899	8917	8426	8437	1146	1597
20	0551	8211	8329	0068	8226	8209	9224	1543
21	0763	9341	9918	9823	1711	8919	1259	0757
22	8397	0102	0051	1049	9740	9734	9859	8897
23	0737	1264	8952	9340	0702	1119	8879	9303
24	0058	0157	0078	0039	0019	9225	0516	9218
25	9306	0685	0086	1195	0597	9258	9877	0586
26	1165	8902	9315	0689	8280	8364	9302	1579
27	0755	9337	8892	9310	8879	8279	8363	1109
28	9286	0547	9233	8840	9284	8866	1105	8872
29	0125	0190	0095	0047	9239	0523	0005	1154
30	0518	9347	8897	9312	8880	8280	1196	1622
31	9471	9983	9855	1727	1759	1775	0759	0251
32	0720	9320	9908	0602	1197	8918	0107	0181
33	1256	8948	0122	0189	8286	0047	0023	8203
34	1024	0512	0000	0128	0064	0032	0016	0008
35	1184	0720	0104	0180	0090	0045	9238	0523
36	1105	9768	0532	9354	1733	9826	1713	0728
37	1197	0726	8299	0181	9306	8749	0022	1163
38	1630	9775	8855	9419	1765	1650	8889	0220
39	1648	9912	8924	0238	1271	8827	9277	0670
40	1593	1692	1742	9959	9971	9977	1788	8966



CONTROLES PARA EL AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES Y C64

Durante el juego pulsa:

Tecla	Función
CTRL P	Pausa
CTRL B	Música de fondo
CTRL E	Efectos de sonido
CTRL S	Salvar juego
CTRL Q	Abandonar
BARRA ESPACIADORA	Selección de armas
TECLA RETURN	Características especiales

CONTROLES DEL JOYSTICK: El joystick mueve al héroe tortuga en cuatro direcciones:

ATARI ST: Conectar el joystick en la puerta 1.

AMIGA: Conectar el joystick en la puerta 2.

COMMODORE 64: Conectar el joystick en la puerta 2.



CONTROLES DE SPECTRUM & AMSTRAD

SPECTRUM: Ver el panel del control del juego.

AMSTRAD: Ver el panel del control de juego.

CONTROLES ESTABLECIDOS PARA EL TECLADO SPECTRUM & AMSTRAD, CPC

Q	-	Arriba	A	-	Abajo
O	-	Izquierda	P	-	Derecha
S	-	Seleccionar arma	H	-	Pausa
		ESPACIO	-		Fuego
		SHIFT/RETURN	-		Características especiales
		ABANDONAR	-		Pulsa H y luego Q.



KONAMI

CONTROLES DE ATAQUE

Botón de fuego del joystick. Pulsa y suéltalo rápidamente para disparar el arma activa. Para saltar pulsa y mantén momentáneamente apretado el botón de fuego.

PARA NADAR

Usa el joystick para maniobrar bajo el agua. Para aumentar tu velocidad de nado pulsa el botón de fuego del joystick/barra espaciadora rápidamente.

PARA IR DE FIESTA EN LA CAMIONETA DE PROVISIONES

Para entrar en la camioneta de provisiones ponte cerca de ella y pulsa la teclas ENTER/SHIFT/TAB. Una vez dentro usa el joystick para desplazarte. Pulsa la barra espaciadora para intercambiar entre los Misiles del Clan Anti-Foot y el cañón Vulcan. Pulsa el botón de fuego del joystick para lanzar estas armas. Para salir de la camioneta de provisiones pulsa la tecla ENTER/SHIFT/TAB.



PANTALLA DE INFORMACION DE LOS MULTIPLES PROPOSITOS DE SPLINTER

La primera pantalla que aparecerá es la pantalla de Información (INFO). Desde la pantalla de Información también escoges la tortuga que quieres guiar primero. Mueve el joystick arriba o abajo para seleccionar la tortuga y luego pulsa el botón de fuego del joystick para guardar tu identidad. Durante el juego puedes volver a la pantalla de información pulsando la tecla RETURN. Es vital recordar esto, ya que obtendrás importantes ventajas al igualar las fuerzas de cada tortuga con las de los diferentes enemigos.

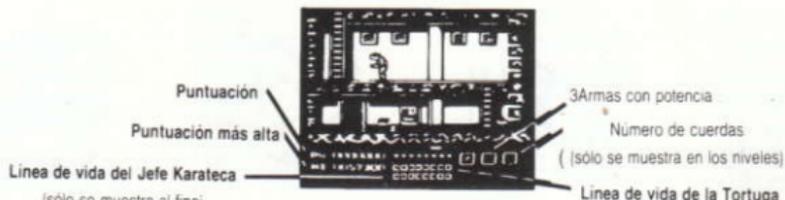


Mapa del Area

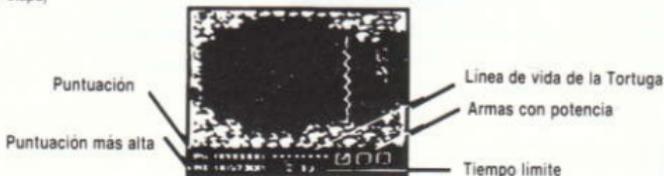
Muestra el diagrama del nivel que stán explorando. Tu localización está iluminada por un punto blanco parpadeante. Los cuadros rojos en la cuadrícula indican las áreas a través de las que las tortugas se pueden mover. Los cuadrados blancos en la cuadrícula te guían por pasajes subterráneos y edificios.



PANTALLAS DE DESAFIO DE LA MUERTE



La parte soleada de la Alcantarilla



El criminalmente contaminado Rio Hudson



PIZZA Y OTRAS GOLOSINAS ESENCIALES PARA LA VIDA



La Camioneta de Provisiones



Boomerang

Si coges el boomerang cuando vuelve, puedes usarlo una y otra vez.



Mr. Invencible

Localiza a uno de éstos y serás indestructible durante un periodo de tiempo limitado.



Pizza completa

Revitaliza completamente a tu tortuga



Media pizza

Te devuelve una parte de tu valor



Porción de pizza

Te devuelve una porción de vida



Misil Clan Anti-Foot

Perfecto para destruir las barradas enemigas en el nivel 3.



La cuerda

Usala en los niveles 3 y 4 para pasar de edificio a edificio



Kiai

Cuando es lanzado viaja en una linea recta eliminando a los enemigos en su camino.



Shriken Simple

Lanza estas espantosas armas una por una



Shriken Triple

Lanzamiento en trios



 **KONAMI**

LAS TORTUGAS

(¡QUE NO HAY QUE CONFUNDIR CON LOS BEATLES!)

Los cuatro fabulosos de Karatedom están a tu disposición. Estos estrafalarios personajes, estrellas del escenario, la pantalla y los comics consiguen su poder llenándose de pizzas. Cada uno tiene una habilidad diferente y una personalidad única. Debes de decidir cuando es el mejor momento para controlar a cada tortuga.

Vuelve a la Pantalla de Información que cambia las tortugas de situación a situación. Recuerda que estos Samurais están tan dotados para el antiguo arte de la guerra como tú.



LEONARDO™

El arma principal de Leonardo es la Espada Katana. Es más efectivo cuando ataca a los enemigos de la cloaca, especialmente aquellos que se esconden.



RAFAEL™

El afiladísimo puñal Sai es la herramienta de ataque preferida de Rafael. Se enorgullece de la velocidad y gracia de sus golpes.



MIGUEL ANGEL™

Comparado con sus camaradas, la potencia de Miguel Ángel es sólo media. Sin embargo, los enemigos que aparecen alrededor de sus pies generalmente son víctimas del violento ataque de sus Nunchukus.



DONATELLO

El terrorífico Bo es la forma de entretenimiento de Donatello. No te dejes engañar por el hecho de que parece un simple palo, porque este "chico" puede eliminar enemigos por arriba y abajo.





**LA PIRATERIA
ES UN ROBO**

POR FAVOR, NO HAGAS COPIAS ILEGALES DE ESTE SOFTWARE

El software que estás usando ha sido producido gracias a los esfuerzos de muchas personas: diseñadores, artistas, programadores, distribuidores, detallistas y otros trabajadores.

El coste de desarrollo de este y otros programas de software se recupera a través de la venta de software. La duplicación sin autorización del software de ordenador personal eleva el coste a los legítimos usuarios.

Este software está protegido por la ley del copyright. El copiar el software por cualquier razón que no sea hacer una copia de seguridad es una violación de la ley. Los individuos que realizan copias del software sin autorización pueden estar sujetos a las penalizaciones civiles y criminales.



 **KONAMI**

© 1990 MIRRORSOFT LTD.

Teenage Mutant Hero Turtles,[™] April O'Neil,[™] Shredder,[™] Heroes in a Half Shell,[™] Foot Clan,[™] Mouser,[™] Bebop[™] and Rocksteady[™] are registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.

Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA

Published by Mirrorsoft Ltd under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

© 1989 Konami®. All Rights Reserved. Konami® is a Registered Trade Mark of Konami Industry Co Ltd.