TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

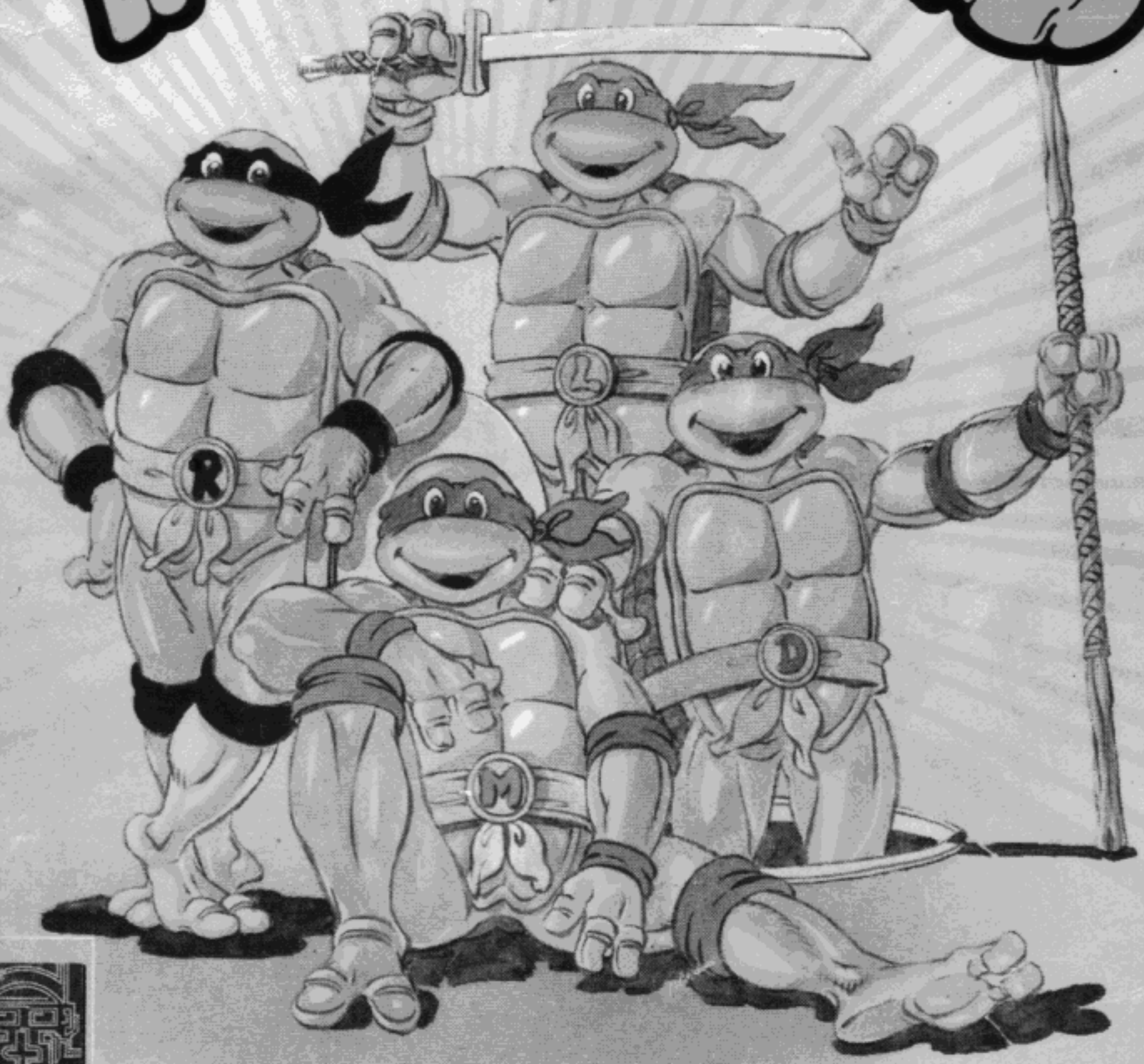


IMAGE WORKS

KONAMI



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/COMMENT JOUER 2

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT 3

CODES 5

POUR COMMENCER/RECOMMENCER

ET TERMINER VOTRE MISSION 6

COMMANDES DU JEU 7

ECRAN D'INFORMATIONS 8

ECRANS 9

PIZZAS ET BONNES CHOSES 10

LES HEROS : LES TORTUES 11

PREPAREZ-VOUS A ENCAISSER

Il y a quelques heures à peine, April O'Neil™ a été kidnappée de sa camionnette à journaux par cette brute infâme et cruelle, par ce terroriste: SHREDDER™ ! C'est un pauvre type, un salaud plus vicieux qu'une armée de Bruce Lee à l'esprit détraqué.

Les quatre intrépides doivent concocter un plan pour venir au secours d'April avant que Shredder ne la force à joindre son 'Ninjitsu Foot Clan'. Ils feront concorder cette mission perfide avec cette autre mission sur laquelle ils sont depuis leurs débuts de mutants : écraser Shredder et capturer son 'Life Transformer Gun' (Pistolet qui transforme l'apparence), l'unique instrument de technologie qui pourrait redonner à leur ami rat Splinter™ sa forme humaine.

COMMENT JOUER

Votre but initial est de secourir la belle April. Mais votre objectif ultime est de vous battre dans les rues et les égoûts de New York jusqu'à ce que vous remportiez la victoire au TECHNODROME™, domaine du Shredder maléfique et de son 'Life Transformer Gun'. Une fois qu'une tortue est capturée, elle est hors d'usage jusqu'à ce que vous la retrouviez et la secouriez. (Les prisonniers peuvent se trouver n'importe où. Pour les délivrer, il suffit de leur toucher la main.) A la fin de chaque niveau (sauf Niveau 2), vous trouverez malheureusement un 'Karaté Boss' qui vous attend avec impatience pour vous changer en soupe de tortue.

DERNIER CONSEIL : sur votre chemin, gardez l'oeil sur les armes, les cordes, ainsi que sur les pizzas qui vous permettent de survivre.

IMAGE WORKS

KONAMI

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM PC/ TANDY 1000/ COMPATIBLES A 100%

Branchez votre joystick, si vous en avez un, sur votre ordinateur. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Amorcez avec DOS 2.0 ou une version plus récente. Introduisez la disquette dans une unité de disques, côté étiqueté faisant face vers le haut. Reliez le système à l'unité, tapez PLAY et appuyez sur RETURN. Pour sélectionner votre mode graphique, sélectionnez soit Hercules, CGA, EGA ou Tandy 16 couleurs. Utilisez les touches de direction, puis appuyez sur la touche RETURN. Contrôle de Clavier IBM. Si vous utilisez le clavier au lieu du joystick, sélectionnez l'option clavier puis utilisez les touches pour contrôler le jeu.

ATTENTION: UTILISATEURS DE DISQUES DURS IBM!

Si vous avez un disque dur, vous pouvez y copier la disquette de jeu. Pour cela, introduisez la disquette de jeu #1 dans votre unité et entrez dans le système de l'ordinateur. Tapez INSTALL C: et appuyez sur RETURN. Note: C: est normalement l'unité dans laquelle se trouvent les disques durs. Si vous donnez à votre disque dur une lettre différente, remplacez C: par la lettre de votre disque dur suivie de deux-points (:). On vous demandera alors d'introduire d'autres disquettes quand cela est nécessaire. Le programme INSTALL créera ensuite automatiquement un sous-répertoire sur votre disque dur, appelé TMTN. Après cela, l'ordinateur vous donnera des indications sur l'écran (ce procédé prend parfois du temps, soyez donc patient).

Pour jouer, reliez le système à C: puis tapez CD/TMTN. Enfin, tapez PLAY dans le sous-répertoire et commencez le jeu en suivant les instructions de chargement appropriés.

IMAGE WORKS

KONAMI

ATARI ST

Insérez la disquette dans l'unité de disques interne et mettez la machine en march. Le jeu se charge et se met en route. Les utilisateurs d'unités de disques à une face devraient nous renvoyer le disque pour l'adapter: envoyez-le à Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

AMIGA

Mettez la machine en marche, et quand l'incitation de Workbench apparaît, insérez la disquette dans l'unité interne et le jeu se chargera et se mettra en marche.

SPECTRUM CASSETTE

Insérez la cassette dans le magnétophone et tapez LOAD"". Le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de disques et sélectionnez LOADER au menu qui apparaît sur l'écran. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 64 CASSETTE

Insérez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur Play, et le jeu se chargera et se mettra en marche.

COMMODORE 64 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de disques et tapez LOAD "*",8,1. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 128

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Tapez Y quand l'ordinateur vous le demande, puis sur RETURN et suivez les instructions appropriées pour le Commodore 64.

IMAGE WORKS

KONAMI

AMSTRAD CPC CASSETTE

Insérez 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 route.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de disques et tapez RUN " DISK. Le jeu se chargera et se mettra en route.

REMARQUE POUR LES VERSIONS CASSETTE: Du fait que ce programme est divisé en plusieurs parties, il sera nécessaire d'arrêter et de reprendre la cassette selon les instructions données sur l'écran par l'ordinateur.

PSSSST ! VOICI LES INSTRUCTIONS DE CODES

Après avoir chargé le jeu, on vous demandera d'entrer un code pour commencer à jouer. Vous trouverez le nombre à quatre chiffres dans la rubrique des codes (situé au centre du manuel) en regardant au nombre et à la lettre correspondants.

Entrez le nombre du code et appuyez sur RETURN pour commencer votre aventure.

Un écran de jeu apparaîtra, vous demandant de sélectionner l'une des deux options :

START A NEW GAME (Commencer un nouveau jeu)

CONTINUE A SAVED GAME (Continuer un jeu sauvegardé)



KONAMI

POUR COMMENCER

Une fois que vous avez entré le code et choisi CONTINUE ou NEW GAME, appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour commencer le voyage de la tortue au pays des Coups de Manchette.

POUR SAUVEGARDER VOTRE AVENTURE POUR UN AUTRE JOUR

A tout moment pendant le jeu, vous pouvez utiliser l'option de sauvegarde (SAVE GAME FEATURE) en appuyant simultanément sur CONTROL et sur la touche S. Sur l'écran, le message "SAVING GAME" clignotera brièvement pour confirmer votre commande.

Vous pouvez utiliser le SAVE GAME FEATURE à tout moment et aussi souvent que vous le voulez, mais un seul statut de partie peut être sauvegardé. Chaque fois que vous sauvegardez une partie, le statut de la partie en cours remplace la dernière partie sauvegardée.* (Il n'y a pas d'option de sauvegarde pour les versions Spectrum et Amstrad CPC.)

POUR COMMENCER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Si vous sélectionnez CONTINUE A SAVED GAME, vous reprendrez la partie à l'endroit où vous avez utilisé pour la dernière fois l'option de sauvegarde de jeu. Si vous sélectionnez START A NEW GAME (COMMENCER UN NOUVEAU JEU), vous jouerez le jeu depuis le début de l'aventure.

POUR TERMINER VOTRE MISSION

Lorsque vous êtes prêt à vous extirper des égoûts, sortez (voir contrôles) et on vous demandera si vous souhaitez recommencer (START OVER) ou arrêter (END). Si vous sélectionnez START OVER, vous recommencerez le jeu à partir du début du premier niveau. Si vous sélectionnez END, vous aurez une dernière possibilité de sauvegarder le statut de votre partie avant de quitter le jeu.



KONAMI

COMMANDES DU JEU- AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES ET C64

Pendant le jeu, appuyez sur :

Touche	**Fonction**
CTRL P	Pause
CTRL B	Fond sonore
CTRL E	Effets sonores
CTRL S	Sauvegarder le jeu
CTRL Q	Quitter
BARRE D'ESPACEMENT	Sélectionner les armes
TOUCHE RETURN	Caractéristiques spéciales

CONTROLES DU JOYSTICK

Le joystick permet de déplacer notre héros tortue dans les 4 directions.

ATARI ST Insérez joystick dans sortie 1

AMIGA Insérez joystick dans sortie 2

COMMODORE 64 Insérez joystick dans sortie 2

CONTROLES SPECTRUM & AMSTRAD

SPECTRUM Voir tableau de contrôle du jeu

AMSTRAD voir tableau de contrôle du jeu

Réglages de clavier par défaut pour Spectrum & Amstrad CPC

Q	- Haut	A	-	Bas
O	- Gauche	P	-	Droite
S	- Sélectionnez arme	H	-	Pause

BARRE D'ESPACEMENT - Tir

SHIFT - Introduisez le 'Party Wagon

ENTER/RETURN - Dispositifs spéciaux

Pour sortir du jeu

Appuyez sur H puis sur Q

IMAGE WORKS

KONAMI

COMMANDES D'ATTAQUE

Bouton Feu du manche à balai. Pressez puis relâchez rapidement le bouton pour activer une arme. Pour sauter, maintenez momentanément le bouton Feu enfoncé.

POUR NAGER

Utilisez le manche à balai pour manoeuvrer sous l'eau. Pour augmenter votre vitesse de nage, appuyez rapidement sur le bouton Feu du manche à balai.

POUR ENTRER DANS LE 'PARTY WAGON' (WAGON DU GROUPE)

Pour entrer dans le 'Party Wagon', placez vous à côté et appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB.

Une fois à l'intérieur, utilisez le manche à balai pour circuler. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour permuter entre Missiles Anti-'Foot Clan' et Canon du Volcan. Appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour lancer ces armes.



Pour sortir du 'Party Wagon', appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB.

L'ECRAN D'INFORMATIONS MULTI-USAGE DE SPLINTER

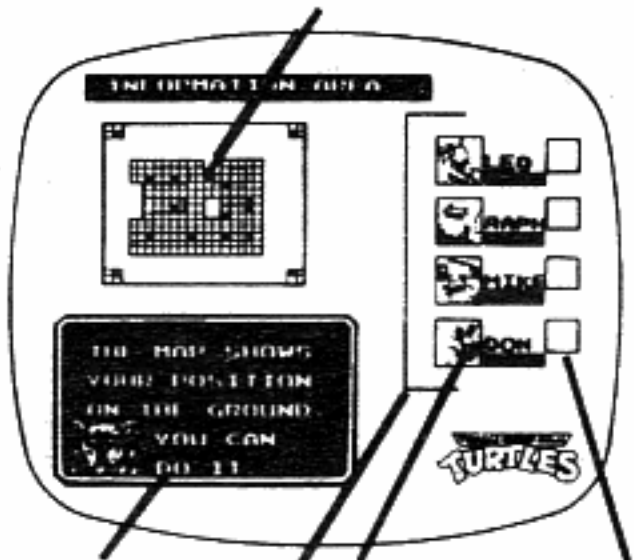
Le premier écran à apparaître est l'Ecran d'Informations (AKA:INFO). Sur l'écran d'informations, vous devrez également choisir la tortue que vous souhaitez guider. Déplacez le manche à balai vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une tortue, puis appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour enregistrer votre identité. Pendant le jeu, vous pouvez retourner à l'Ecran d'Informations en appuyant sur la touche RETURN. Il est primordial de vous en souvenir, car vous aurez tout avantage à ajuster les forces de chaque tortue sur celles de vos divers ennemis.

IMAGE WORKS

KONAMI

Carte de localisation

Affiche le diagramme du niveau que vous êtes en train d'explorer. L'endroit où vous vous trouvez est indiqué par un point blanc clignotant. Les Carrés rouges indiquent les endroits par lesquels les tortues peuvent passer. Les Carrés blancs vous donnent des indications sur les passages souterrains et les bâtiments.



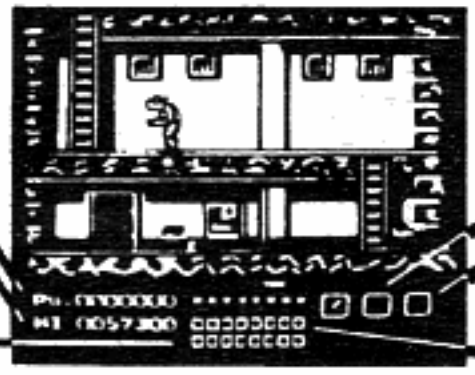
Messages de vos loyaux amis

Les tortues
Leonardo, Raphael, Michaelangelo, et Donatello.

Les armes actuellement utilisées par chaque tortue.

Renseignements sur les tortues
Un graphique en couleur indique quelle est la tortue sélectionnée.

LES ECRANS QUI DEFIENT LA MORT



Score

Haut Score

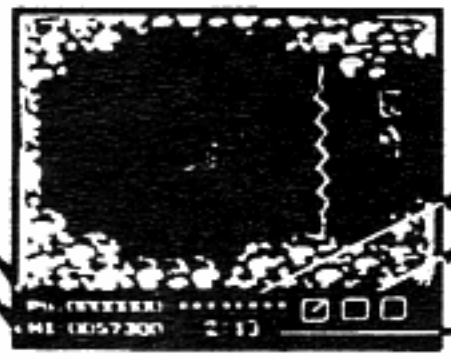
Ligne de vie de 'Karaté Boss' (apparaît seulement à la fin de chaque étape)

Charger les armes

Nombre de cordes (indiqué seulement dans les niveaux 3 et 4)

Ligne de vie de la Tortue

Le côté ensoleillé des égoûts



Score

Haut Score

Ligne de vie de la Tortue

Charger les armes

Limite de temps

La rivière Hudson polluée par des criminels

PIZZAS ET AUTRES BONNES CHOSES DE SURVIE



Le 'Party Wagon'



Boomerang
Si vous attrapez le boomerang lorsqu'il revient, vous pouvez l'utilisez tant que vous voulez.



M. Invincible
Si vous en localisez un, vous deviendrez indestructibles pour une période de temps limitée.



Pizza entière
Redonne toute sa vitalité à votre tortue.



Demi pizza
Vous redonne une partie de vos capacités.



Tranche de pizza
Vous redonne une tranche de vie.



Missile Anti-'Foot Clan'
Parfait pour démolir les barricades ennemies au niveau 3.



La Corde
Utilisez-la dans les niveaux 3 et 4 pour sauter d'un bâtiment à l'autre.



Kiai
Lorsque vous le lancez, il part en ligne droite, décimant les ennemis sur son passage.



Simple Shuriken
Lancez ces armes redoutables une par une.



Triple Shuriken
Lancez-les par trois.



KONAMI

LES TORTUES (NE PAS CONFONDRE AVEC LES BEATLES!)

Les quatre héros de Karatedom se tiennent à votre entière disposition. Ces sacrés costauds, ces stars de la scène, de l'écran et des bandes dessinées marchent à la pizza. Chacune a des capacités différentes et une personnalité unique. C'est à vous de décider du meilleur moment pour contrôler chacune des tortues.

Retournez à l'Ecran d'Informations pour changer de tortue suivant les circonstances. Souvenez-vous : ces Samouraï ne peuvent pas être meilleurs que vous dans l'art du combat antique.



LEONARDO ™

La principale arme de Leonardo est le redoutable Couteau Katana. C'est lorsqu'il attaque les ennemis dans les égoûts, principalement ceux qui se tiennent cachés dans l'ombre, qu'il est le plus efficace.overhead



RAPHAEL™

Le 'Sai' à la lame aussi acérée qu'une aiguille est l'arme préférée de Raphael. Il est particulièrement fier de la vitesse et l'élégance de ses coups



MICHAELANGELO™

Par rapport à ses camarades, la puissance de Michaelangelo n'est que moyenne. Cependant, les ennemis qui se trouvent dans ses parages subiront généralement l'attaque de son Nunchukus. Vous serez également surpris par son courage.

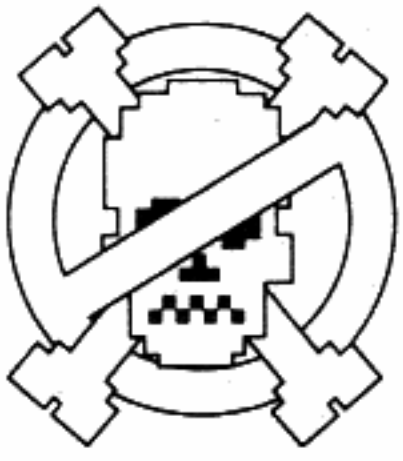


DONATELLO™

Le Bo redoutable (à ne pas confondre avec une batte de baseball) est une forme d'amusement pour Donatello. Ne soyez pas dupe : ce n'est pas un simple bâton. Ce 'bébé' peut attaquer les ennemis du dessus comme du dessous.

IMAGE WORKS

KONAMI



Merci de ne pas faire de reproductions illégales de ce logiciel.

Le logiciel que vous utilisez est le résultat des efforts conjugués de nombreuses personnes : concepteurs, artistes, programmeurs, distributeurs, détaillants, etc.

Les coûts de réalisation de ce logiciel et d'autres programmes de logiciel sont amortis par les ventes. La reproduction non-autorisée de logiciel PC n'aura pour résultat que l'augmentation des prix pour tous les utilisateurs légitimes.

Ce logiciel est protége par la loi fédérale sur les copyrights. Il est interdit de copier un logiciel pour une raison quelconque sauf si vous voulez le sauvegarder. Toute personne faisant une reproduction non-autorisée du logiciel peut encourir des peines civiles et pénales.

Ultra Software Corporation, en tant que membre de la Software Publishers Association (SPA) soutient les efforts de l'industrie visant à lutter contre toute reproduction illégale de logiciel PC.

Si vous rencontrez des problèmes de chargement, veuillez renvoyer le disque SEULEMENT (gardez la boite et la documentation) dans un emballage solide à : Department TMHT, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW. Vous joindrez une lettre décrivant brièvement le problème.



Nous ferons notre possible pour remplacer le disque défectueux sous 28 jours après réception de votre envoi. Ceci n'a aucune conséquence sur vos droits statutaires.

KONAMI

MPIX - TMH 3

© 1990 MIRRORSOFT LTD.
Mirrorsoft Limited, Irwin house, 118 Southwark Street, London SE1 OSW.
Tel: (071) 9281454

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.

Fr.

CODES TORTUES NINJA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
01	0170	1109	9770	0533	0138	1221	0610	0049	0152	0076	9254	0531	9225	8836	9282	8865
02	8272	1192	8788	1066	0661	8266	0165	0082	1065	0532	0010	9349	9794	0545	1168	1736
03	9828	0690	0217	8428	0118	9275	8733	9230	8839	1091	8865	1104	9896	8788	0170	1237
04	8810	0053	0154	1101	0550	0019	0137	9284	9762	9745	8840	1220	8930	1137	9912	1628
05	9902	1751	9963	8949	0250	8445	1150	0575	1055	9871	0583	0163	1233	0616	9268	9882
06	0589	8358	1235	0617	8244	9370	9805	8742	1171	1737	8804	9394	9945	8812	1206	8923
07	8301	9398	8795	1069	6854	8267	0165	8274	8233	0020	1034	8709	9218	0641	1088	1696
08	9808	0680	0212	1258	0629	9274	0669	0078	1191	0595	9257	0660	9290	8869	9298	1705
09	1620	1706	9941	9962	0757	1274	1789	0638	0191	0223	9327	0567	0027	1165	0582	9251
10	0657	9288	8868	9298	1705	8788	1194	9941	8810	0181	1242	1645	0566	0155	0205	9318
11	9779	0537	8332	8390	9315	8753	8216	8332	8262	1059	8721	8200	9348	8770	1057	8848
12	1096	9892	1618	0681	8404	0234	9333	8762	0029	1166	1607	0547	9361	0712	9316	8882
13	0089	8364	1110	9771	8725	9354	8901	1122	1713	1624	0684	9430	0747	9333	8890	9309
14	1710	1623	1707	9941	0746	9461	1786	0637	1214	0735	0111	9399	0603	0045	1174	9803
15	0549	9362	8905	0100	1202	8793	9360	0662	8267	8357	9298	8745	1044	1674	8773	9378
16	0721	1128	1716	9818	0685	9430	1771	0629	8378	9437	0622	1079	1691	9805	0678	9427
17	1769	9844	8890	9437	8942	1143	1723	8797	0174	9431	1643	9781	1690	9933	1766	0755
18	1273	9980	9854	9919	8927	8431	1271	1659	1597	0670	9423	0743	9331	1721	0604	8366
19	9431	9835	8757	1178	8909	1126	0691	1113	9900	9814	9899	8917	8426	8437	1146	1597
20	1566	0655	0199	9443	0625	0056	8348	9294	0551	8211	8329	0068	8226	8209	9224	1540
21	8706	1153	9920	1632	9904	1752	0748	1270	0763	9341	9918	9823	1711	8919	1259	0757
22	1146	9917	0606	0175	1239	9835	0565	0154	8397	0102	0051	1049	9740	9734	9859	8897
23	8416	8432	8312	1084	1566	1551	9863	9923	0737	1264	8952	9340	0702	1119	8879	9303
24	0683	1109	1706	9813	0682	0213	1258	00629	0058	0157	0078	0039	0019	9225	0516	9218
25	8833	9280	1696	8784	1192	0724	1130	0693	9306	0685	0086	1195	0597	9258	9877	0586
26	1189	1746	0617	0180	0218	9325	9782	0539	1165	8902	9315	0689	8280	8364	9302	1579
27	8725	8330	9413	1634	1585	1688	0716	9446	0755	9337	8892	9310	8879	8279	8363	1109
28	1578	8725	0168	0197	1122	0561	0024	0140	9286	0547	9233	8840	9284	8866	1105	8872
29	1108	9898	1621	9898	1749	0746	1269	0762	0125	0190	0095	0047	9239	0523	0005	1154
30	9793	0544	0144	8392	0100	0050	1049	9740	0518	9347	8897	9312	8880	8280	1196	1622
31	1579	9877	9930	9957	1778	1785	1788	0766	9471	9983	9855	1727	1759	1775	0759	0251
32	0253	0126	9279	0543	9231	1671	0579	1185	0720	9320	9908	0602	1197	8918	0107	0181
33	8282	9261	0534	1035	1669	9794	9889	0720	1256	8948	0122	0189	8286	0047	0023	8203
34	0005	0002	8193	0000	0000	8192	0000	0000	1024	0512	0000	0128	0064	0032	0016	0008
35	0004	0002	0001	9216	0512	9216	1664	0576	1184	0720	0104	0180	0090	0045	9238	0523
36	0005	8322	9281	0544	1040	8840	0068	0162	1105	9768	0532	9354	1733	9826	1713	0728
37	1260	9974	0635	9405	8926	9327	1719	8795	1197	0726	8299	0181	9306	8749	022	1163
38	1605	9762	9873	0712	1252	8946	0121	9404	1630	9775	8855	9419	1765	1650	8889	0220
39	0238	8311	9275	9757	1550	8839	1219	9953	1648	9912	8924	0238	1271	8827	9277	0670
40	8271	1191	9811	1577	0660	8394	9445	9842	1593	1692	1742	9959	9971	9977	1788	8958