

**PHILIPS VIDEOPAC 49**

# Turtles

## TORTUES

---

### ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 5.

**Attention:** Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press RESET and start the game again right from the beginning.

---

### DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus.

Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 7.

**Zur Beachtung:** Alle Videopac-Cassetten sind mit großer Sorgfalt programmiert und getestet worden. Es sind jedoch Millionen von Spielsituationen möglich, so daß es nicht ganz auszuschließen ist, daß Sie in eine Situation geraten, bei der das Spiel blockiert wird. In einem solchen Fall einfach RESET drücken und das Spiel wieder ganz von vorn beginnen.

---

### FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 9.

**Attention:** Un très grand soin a été apporté dans la programmation et le contrôle de cette cartouche Vidéoac. Cependant, dans les innombrables situations de jeux possibles, un très petit risque subsiste pour qu'un blocage se produise.

Dans ce cas, appuyer sur la touche "RESET" (départ), pour redémarrer le jeu.

---

### NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin.

Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina

11.

**Attentie:** Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op "RESET" en begin weer van voren af aan.

---

## ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicuratevi che il Videopac Computer è veramente così e gira a Pagina 13.

**Attenzione:** Abbiamo riservato molte attenzioni alla programmazione e alla stesura di tutte le cassette che compongono la gamma Videopac. I giochi-base e le varianti sono davvero innumerevoli.

Se nel selezionare il gioco desiderato doveste sbagliare qualche operazione non dovette fare altro che premere il tasto RESET e seguire nuovamente le istruzioni.

---

## DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien.

Sorg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 15.

**Bemærk:** Arbejdet med programmering og afprøvning af Videopac'ene ere naturligvis udført meget omhyggeligt. Der er imidlertid millioner af spil-situationer, og der er en ubetydelig risiko for, at Den kan komme ud for, at spillet stopper. Hvis det sker, er der kun en ting at gøre: tryk på RESET og begynd spillet igen helt forfra.

---

## SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 17.

**Observera:** Stor omsorg har lagts på programmering och kontroll av alla Videopac-kassetter. Det finns miljontals spelsituationer, ändå är risken mycket liten att Du hamnar i en situation där spelet stanner. I en sådan situation finns det bara en sak att göra: tryck på RESET och börja om från början.

---

## SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Nilstä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 19.

**Huomautus:** Kaikki Videopac-kasetit on ohjelmoitu ja testattu huolella, mutta miljoonista pelitilanteista johtuen on silti olemassa pieni mahdollisuus, että peli jossain tilanteessa pysähtyy. Tällöin on ainoa mahdollisuus aloittaa peli alusta painamalla näppäintä RESET.

---

## ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 21.

**Atención:** En la programación y comprobación de todos los cartuchos de Videopac se ha tenido un gran cuidado. Ello no obstante, las situaciones del juego son millones, por lo que siempre existe un riesgo de caer en alguno de los atascos, por pequeño que sea tal riesgo. En esos casos sólo se puede hacer una cosa: apretar RESET y volver a empezar el juego desde el principio.

---

## PORTUGUES

Esta Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estímulo e educação para toda a família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 23.

**Atenção:** Na programação e verificação de todos os Videopacs tomaram-se cuidados especiais. Mas existem, contudo, milhões de situações possíveis no decorrer de cada jogo, o que permite uma infima probabilidade do mesmo encravar.

Se, por um remoto acaso, isto acontecer, somente poderá premir RESET e recomeçar o jogo desde o seu início.

---

Instructions for Use (Page 5)

## ENGLISH

### Turtles

In the multi-storey "Turtle Towers Hotel" baby turtles are being held prisoner by deadly beetles. It is your job to help an adult turtle to rescue as many baby turtles as possible, and there's a reward for each baby turtle found and rescued. But you'll have to be careful... If a beetle catches your turtle it will kill it instantly. However, you do have another three turtles standing by to take over the rescue mission. Now see how many points you can make before your four turtles are used up and the game ends.

**N.B. Numbers in the text refer to illustrations contained on a flap inside the back cover.**

#### Starting a series

To begin a new series of games, press RESET/DEPART and a picture of the hotel ❸ will appear with the turtle ❹ outside it. This picture will also return automatically a few seconds after each game to remind you of the highest score ❺ in the series, unless of course a new game is started right away.

A game is started by pressing either "0" or your ACTION button ❶, or by moving either of the joysticks ❷. This brings to the first screen a plan of the hotel's first floor ❻, with the adult turtle ❼ in the bottom right hand corner. Using your joystick, you can move the turtle in any direction through the hotel corridors. In this way, you must guide it to any room containing a baby turtle, but remember to stay out of the way of those deadly beetles ❽!

#### Baby turtle or deadly beetle egg?

Each hotel room has a question mark ❾, and this indicates the presence of a baby turtle... or does it?

Some rooms in fact contain a nasty egg which, when disturbed by the turtle, immediately hatches into yet another deadly beetle. And you'll have to be quick to avoid any fatal contact.

### Finding a safe place

When you do find a baby turtle, it climbs onto the turtle's back. At the same time, a place of refuge ⑩ will appear at some randomly selected part of the hotel. Now you have to guide your turtle to that refuge where the baby turtle can be safely deposited. To do this you need strong nerves and quick reactions. Because all the time, the deadly beetles are becoming increasingly skillful!

### Intelligent deadly beetles

At first the beetles are "blind" and move at random. These blue beetles, however, soon grow into yellow ones, with the ability to see in straight lines. And once they catch sight of your turtle they'll follow it relentlessly. But that's not all. Very soon the yellow beetles will turn red and acquire the power to "see" round corners! Your turtle, however, is not entirely defenceless.

### Beetle bombs

One weapon your turtle has is a supply of beetle bombs - three to start with. If a beetle gets too close, just press your ACTION button and the turtle will release a beetle bomb ⑪. These are harmless to the turtle, but will explode when touched by a beetle, changing it back to its original blue, blind condition. In fact your turtle can even safely pass by a beetle that's just been blasted. And each explosion gains you valuable bonus points. You are limited though to using one bomb at a time, so make sure it counts. You can also increase your turtle's load of bombs by taking it past the supply store, indicated by a flashing cross ⑫ at the centre of the screen. Whenever your turtle runs out of bombs, an intermittent buzzer will warn you to pick up some more. Up to 99 bombs can be used in each game.

### Moving to a higher floor

When all the baby turtles on the first floor have been rescued, your turtle will move up to the second floor ⑬. After clearing the second floor, it will move up to the third floor, and so on. But as your turtle moves up from one floor to the next, the game becomes increasingly difficult, with more deadly beetles and fewer beetle bombs. Your task will also be complicated by changes to the layout of rooms and corridors on the higher floors. The third floor ⑭, for example, is different from the first and second floors.

### Identification panel

Whenever a game is in progress, an identification panel ⑮ containing various numbers can be seen at the bottom of the screen.

This provides the following information:

⑯ = number of turtles in reserve (not counting the one in use)

⑰ = number of beetle bombs in turtle's possession

⑱ = total score of game in progress

⑲ = number of baby turtles rescued

⑳ = current hotel floor number

### Scoring

Finding a baby turtle 100 points

Carrying it to safety 150 points

Finding a beetle egg    80 points

Bombing a beetle        50 points

The winner is the player with the highest score in a series, or the one who gets the most points during a specified time.

## Playing "Turtles" with Videopac N60 or G7200 game computer

The rules of the game are identical to those just described. Before you start to play, make the following adjustments:

- Set picture brightness and sound level as desired.
- Set contrast control to position 6.

Gebrauchsanleitung (Seite 7)

## DUETSCH

### „Turtles“

In dem mehrstöckigen „Schildkröten-Turmhotel“ werden Schildkrötenbabys von mörderischen Käfern gefangen gehalten. Es ist nun Ihre Aufgabe, einer ausgewachsenen Schildkröte die Rettung möglichst vieler Jungschildkröten zu ermöglichen; für jedes gefundene und gerettete Schildkrötenbaby gibt's eine Belohnung. Aber Vorsicht ist geboten: wenn ein Käfer die Schildkröten zu fassen bekommt, macht er ihr sofort den Garaus. Drei Reserve-Schildkröten stehen Ihnen für die Rettungsaktion zur Verfügung. Und nun versuchen Sie einmal wieviel Punkte Sie erringen können, bis Ihre vier Schildkröten am Ende des Spiels verloren sind.

**N.B. Die Zahlen im Text entsprechen den Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.**

### Start einer Spielreihe

Zum Starten einer neuen Spielreihe drücken Sie den Knopf RESET/DEPART. Der Bildschirm zeigt das Hotel ③ und vor dem Hotel die Schildkröte ④. Dieses Bild wird einige Sekunden nach jeder Spielrunde wiederholt, und zwar unter Angabe der höchsten Punktzahl ⑤ der betreffenden Spielrunde, - es sei denn, dass Sie sofort zur nächsten Runde übergehen wollen.

Sie beginnen das Spiel, indem Sie entweder „0“ oder Ihre Aktionstaste ① drücken oder einen der Daumenhebel ② bewegen. Dies bringt den Grundriss des ersten Stockes des Hotels auf den Bildschirm ⑥. Die ausgewachsene Schildkröte ⑦ befindet sich in der Ecke rechts unten. Mit Hilfe Ihres Daumenhebels können Sie die Schildkröte nach allen Richtungen durch die Hotelkorridore dirigieren, und es kommt nun darauf an, sie in eines der Zimmer zu lenken, in denen sich ein Schildkrötenbaby befindet. Aber hüten Sie sich vor den todbringenden Käfern ⑧!

### Schildkrötenbaby oder Ei eines mörderischen Käfers?

In jedem Hotelzimmer sieht man ein Fragezeichen ⑨. Das kann entweder ein Schildkrötenbaby bedeuten..., aber es könnte auch etwas anderes dahinter stecken! In einigen Zimmern liegt nämlich ein heimtückisches Ei, das sich - sobald es von der Schildkröte berührt wird - rasend schnell in einen dieser mörderischen Käfer verwandelt. Sie müssen also schnell reagieren und unheilvolle Kontakte

vermeiden!

### Suche nach einem Unterschlupf

Wenn ein Schildkrötenbaby gefunden ist, klettert es auf den Rücken seines Retters. Gleichzeitig erscheint an einer willkürlichen Stelle des Hotel ein Unterschlupf ⑩. Jetzt kommt es darauf an, die Schildkröte schnellstens dorthin zu lenken, wo das Jungtier sicher zurückgelassen werden kann. Dazu brauchen Sie starke Nerven und schnelle Reaktionen. Denn die mörderischen Käfer werden zusehens immer geschickter und gefährlicher.

### Mörderische Käfer mit Intelligenz

Zunächst sind die Käfer noch blind und können nur blindlings umherirren. Aber schnell werden aus diesen blauen Käfern gelbe. Diese haben die Fähigkeit, in gerader Linie zu sehen, und sobald sie die Schildkröte erblickt haben, verfolgen sie ihr Opfer gnadenlos. Aber das ist noch nicht alles. Kurz darauf verwandeln sich die gelben Käfer in rote, die die fabelhafte Fähigkeit haben, um Ecken herum zu sehen. Aber Ihre Schildkröte steht all dem nicht wehrlos gegenüber.

### Antikäfer-Bomben

Ihre Schildkröte verfügt nämlich über ein Bombenarsenal. Drei dieser Bomben führt sie zu Beginn der Aktion gleich mit sich. Nähert sich ein Käfer, so drücken Sie Ihre Aktionstaste, worauf die Schildkröte eine der Bomben wirft ⑪. Diese Bomben sind für die Schildkröten selbst völlig gefahrlos, doch explodieren sie sofort, wenn sie einen Käfer treffen. Dadurch wird dieser wieder in seinen ursprünglichen blauen, d.h. blinden Zustand zurückverwandelt. Einen gerade getroffenen Käfer kann die Schildkröte gefahrlos passieren. Und jeder Treffer bringt Ihnen wertvolle Punkte ein! Allerdings dürfen Sie jeweils nur eine Bombe zur Zeit werfen. Sorgen Sie also dafür, dass sie auch trifft. Übrigens können Sie den Bombenvorrat Ihrer Schildkröte laufend vergrößern. Hierzu dirigieren Sie die Schildkröte zum Bombenlager, - angegeben durch ein blinkendes Kreuz ⑫ in Bildschirmmitte. Wenn die Schildkröte keine Bomben mehr bei sich hat, macht ein unterbrochener Summton darauf aufmerksam, dass neue Bomben eingenommen werden müssen. In jedem Spiel stehen bis zu 99 Bomben zur Verfügung.

### Zum nächsthöheren Stockwerk

Sind alle Schildkrötenbabys des ersten Stockwerks gerettet, begibt sich die Schildkröte zum zweiten Stock ⑬. Ist hier die Räumungsaktion beendet, so geht's zum dritten Stock usw. Von Stockwerk zu Stockwerk wird aber das Spiel immer schwieriger: es gibt mehr mörderische Käfer und weniger Antikäfer-Bomben. Ausserdem sind Ihre Spielbedingungen durch veränderte Lage der Zimmer und Korridore in den höheren Stockwerken erschwert. Beispielsweise ist der dritte Stock ⑭ anders aufgeteilt als der erste und zweite.

### Spielstandsanzeige

Während des Spiels erscheint am unteren Bildrand eine Spielstandsanzeige ⑮.

Hierin finden Sie folgenden Information:

⑯ = Zahl der Schildkröten in Reserve (die gerade im Einsatz befindliche nicht mitgezählt)

⑰ = Zahl der Antikäfer-Bomben, die die Schildkröte mit sich führt

⑱ = Gesamtpunktzahl des laufenden Spiels

⑲ = Zahl der geretteten Schildkrötenbabys

⑳ = Stockwerk des Hotels

### Punktwertung

Ein Schildkrötenbaby gefunden	100 Punkte
In Sicherheit gebracht	150 Punkte
Käfer-Ei gefunden	80 Punkte
Käfer erfolgreich bombardiert	50 Punkte

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl einer Runde oder derjenige, der die meisten Punkte innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erringt.

## Das „Turtles“-Spiel mit dem Spielcomputer Videopac N60 oder G7200

Die Spielregeln sind die gleichen wie oben. Vor Spielbeginn:

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach Wunsch einstellen
- Kontrastregler in Stellung 6 bringen

Mode d'emploi (page 9)

## FRANÇAIS

### Tortues

Dans „L'Hôtel de la Tour aux Tortues" à plusieurs étages, de jeunes tortues sont prisonnières de mortels scarabés. Votre mission est d'aider une tortue adulte à sauver le plus possible de jeunes tortues et une récompense est promise chaque fois que vous en découvrirez et sauvez une. Mais attention... si un scarabé s'empare de votre tortue, il la tue instantanément. Toutefois, vous disposez de trois autres tortues prêtes à prendre la relève dans cette mission de sauvetage. Voyez alors combien de points vous pouvez obtenir avant la mort de vos quatre tortues, laquelle met fin au jeu.

**N.B. les chiffres cités dans le texte renvoient aux illustrations figurant sur un rabat de la dernière page.**

#### Début d'une série

Pour commencer une nouvelle série de jeux, appuyez sur RESET/DEPART et l'hôtel ③ est représenté avec la tortue ④ à l'extérieur. Cette image réapparaît par ailleurs automatiquement quelques secondes après chaque jeu pour vous rappeler le score le plus élevé ⑤ obtenu dans cette série, à moins, bien entendu, qu'un nouveau jeu ne commence immédiatement. Pour commencer en jeu, appuyez soit sur „0" soit sur votre bouton ACTION ①, soit en actionnant l'une ou l'autre des manettes ②. Vous voyez alors apparaître sur l'écran le plan du premier étage de l'hôtel ⑥, la tortue adulte ⑦ se trouvant dans l'angle inférieur droit. Utilisez votre manette pour déplacer la tortue dans toutes les directions, au hasard des couloirs de l'hôtel. Vous devez ainsi la guider jusqu'à toutes les pièces qui enferment une jeune tortue, mais n'oubliez pas de vous tenir à distance de ces scarabés mortels ⑧!

#### Jeune tortue ou oeuf de scarabé mortel?

Chaque chambre d'hôtel est marquée d'un point d'interrogation ⑨ qui indique la présence d'une tortue... mais est-ce bien vrai? En fait, certaines chambres contiennent un dangereux oeuf qui, lorsqu'il est dérangé par la tortue éclot immédiatement pour donner naissance à un autre scarabé mortel. Il vous faudra des réflexes rapides pour éviter tout contact fatal.

### Rescherche d'un lieu sûr

Si vous parvenez à trouver une jeune tortue, elle grimpe sur le dos de votre tortue. A ce moment, un lieu de refuge ⑩ apparaît à un endroit quelconque de l'hôtel, choisi au hasard. Il vous faut alors guider votre tortue jusqu'à ce refuge où vous pourrez déposer la jeune tortue en sécurité. Pour y parvenir, il vous faudra des nerfs d'acier et de bons réflexes. Car plus le temps passe, plus les scarabés mortels se font habiles!

### Scarabés mortels intelligents

Au début, les scarabés sont „aveugles” et se déplacent au hasard. Ces scarabés bleus, toutefois, deviennent rapidement jaunes et sont capables de voir en lignes droite. Or, dès qu'ils aperçoivent votre tortue, ils la suivent sans relâche. Mais ce n'est pas tout. Les scarabés jaunes deviennent très vite rouges et sont alors capables de „voir” dans les coins! Néanmoins, votre tortue n'est pas entièrement sans défense.

### Mines anti-scarabés

Une des armes dont dispose votre tortue est une réserve de mines anti-scarabés. Trois pour commencer. Si un scarabé se rapproche trop, il suffit d'appuyer sur votre bouton ACTION et la tortue lâche une mine anti-scarabés ⑪. Elle est sans danger pour la tortue, mais explose lorsqu'un scarabé la touche, et ce dernier repasse alors à son état initial aveugle, bleu. En fait, votre tortue peut même passer en toute sécurité à côté d'un scarabé qui vient d'être touché. De plus, chaque explosion vous rapporte des points précieux. Vous ne pouvez cependant utiliser qu'une bombe à la fois. Alors, utilisez-la à bon escient. Vous pouvez également augmenter votre réserve de bombes en faisant passer votre tortue devant le magasin indiqué par une croix clignotant ⑫ au centre de l'écran. Si votre tortue se trouve à court de bombes, un signal sonore intermittent vous avertit que vous devez retourner en chercher. Vous pouvez utiliser 99 bombes maximum par jeu.

### Passage à l'étage supérieur

Lorsque vous avez sauvé toutes les jeunes tortues de premier étage, votre tortue passe au deuxième étage ⑬. Lorsqu'il n'y a plus rien au deuxième étage, elle passe au troisième, etc. Mais à chaque étage supérieur, le jeu se fait de plus en plus difficile, les scarabés de plus en plus dangereux et les mines de plus en plus rares. Votre tâche se trouvera également compliquée par le changement de la disposition des pièces et des couloirs à chaque nouvel étage. Le troisième étage ⑭ par exemple est différent du premier étage et du deuxième.

### Panneau d'identification

Lorsqu'un jeu est en cours, un panneau d'identification ⑮ contenant divers chiffres apparaît au bas de l'écran. Il fournit les informations suivantes:

- ⑮ = Nombre de tortues en réserve (sans compter celle utilisée)
- ⑰ = Nombre de mines anti-scarabés que possède la tortue
- ⑱ = Score total pour le jeu en cours
- ⑲ = Nombre de jeunes tortues sauvées
- ⑳ = Numéro de l'étage de l'hôtel auquel la tortue se trouve actuellement

### Marquage des points

Pour avoir découvert une jeune tortue	100 points
Pour l'avoir mise en lieu sûr	150 points
Pour avoir trouvé un oeuf de scarabé	80 points
Pour avoir fait sauter un scarabé sur un mine	50 points



Le gagnant est le joueur qui a atteint le score le plus élevé d'une série ou celui qui obtient le plus grand nombre de points pendant un délai déterminé.

---

### Le jeu de „Tortues” avec une console Videopac autonome en noir et blanc

Les règles du jeu sont identiques à celles précédemment décrites. Avant de commencer à jouer, procédez aux réglages suivants:

- Réglez la luminosité de l'image et le niveau du son à votre gré
  - Réglez le contraste sur la position 6
- 

### Correspondance des touches du clavier sur je VIDEOPAC spécial france.

DEPART = RESET

ENTREE = ENTER

Efft (Effacement) = CLEAR

NON = NO

OUI = YES

ESPACE = SPACE

---

Gebruiksaanwijzing (pagina 11)

## NEDERLANDS

### „Turtles”

In het verdiepingenhoge „Turtle Towers Hotel” worden baby schildpadden gevangen gehouden door dodelijke kevers. Aan u de taak om de volwassen schildpad te helpen zoveel mogelijk van die babietjes te redden. Er wordt zelfs een beloning gegeven voor elke geredde baby-schildpad. Maar opgepast! Als een van die kevers uw schildpad te pakken krijgt, betekent dat een snelle dood. Er zijn echter nog drie andere schildpadden achter de hand om de taak over te nemen. Laten we nu maar eens kijken hoeveel punten u kunt vergaren voordat alle vier schildpadden het leven gelaten hebben en het spel dus is afgelopen.

**N.B. - De omcirkelde cijfers in de tekst verwijzen naar illustraties, die u vindt op het uitvouwblad aan de achteromslag.**

#### Het beginnen van een serie

Om een spelserie te laten beginnen moet u eerst op RESET drukken. Dan verschijnt er een afbeelding van het hotel ③. De schildpad ④ staat buiten. Dit beeld komt ook enkele seconden na het beëindigen van het spel terug om te laten zien wat de hoogste score ⑤ in de serie was, tenzij natuurlijk direct met een nieuw spel begonnen wordt. Een nieuw spel begint u door òf op de „0” - toets òf op de actieknop ① van een van de beide spelregelaars te drukken, of door een van de stuurknuppels ② te bewegen. Dan verschijnt er een plattegrond van de begane vloer ⑥ op uw beeldbuis. De volwassen schildpad ⑦ bevindt zich rechtsonder in de hoek. Met de stuurknuppel van uw spelregelaar kunt u de schildpad in elke gewenste richting door de gangen van het hotel bewegen. Op die manier leidt u hem naar een van de vertrekken waar zich een baby-schildpadje bevindt. Maar pas op voor die dodelijke kevers ⑧!

### Baby-schildpad of dodelijk kever-ei?

Elke hotelkamer vertoont een vraagteken 9. Dat kàn betekenen, dat zich daar een baby-schildpadje bevindt... Sommige kamers bevatten namelijk een gevaarlijk kever-ei. Gestoord door de schildpad komt het onmiddellijk uit en zo is er wéér zo'n dodelijke kevek bij. U zult zelfs snel moeten zijn om te voorkomen dat uw schildpad direct gegrepen wordt!

### Het vinden van een veilige plaats

Hebt u een baby-schildpadje gevonden, dan klimt het direct op de rug van de grote schild-pad. Tegelijkertijd verschijnt ergens op de verdieping een vluchtoord 10. Nu is het zaak de schildpad daarheen te leiden, zodat hij de baby-schildpad daar rustig af kan zetten. Daarvoor zijn stalen zenuwen en een snel reactievermogen nodig, want die kevers worden steeds slimmer en behendiger!

### De slimme, dodelijke kevers

Aanvankelijk zijn de kevers blind en bewegen zich maar wat in het rond. Die blauwe kevers veranderen echter van kleur en worden geel. Dan kunnen ze ook in een rechte lijn voor zich uit kijken. Zien zij uw schildpad, dan zetten ze direct hun achtervolging in. Daar blijft het echter niet bij. De kevers worden tenslotte rood en blijken dan ook het vermogen te hebben rond hoeken te kijken. Uw schildpad kàn zich echter ook verdedigen.

### Anti-kever bommen

Uw schildpad heeft één wapen: een aantal „anti-kever bommen”. Komt een kever te dicht bij u, druk dan op de actieknop en hij laat zo'n bom vallen 11. Ze doen de schildpad geen kwaad, maar ontploffen als ze door een kever aangeraakt worden, waardoor de kever weer terugkeert naar zijn oorspronkelijke, blauwe kleur en ook weer blind is. Uw schildpad kan zelfs zomaar langs zo'n kever als hij nog even versuft is van die explosie. Met elke explosie verdient u belangrijke bonus-punten. U kunt overigens maar één bom tegelijk gebruiken; zorg er dus voor dat die z'n werk goed doet. U kunt ook extra bommen bemachtigèn door uw schildpad langs de voorraadkamer te laten gaan, aangeduid door een opflitsend kruis 12 middenop de verdieping. Elke keer als de bommen van uw schildpad opgebruikt zijn, hoort u een waarschuwingssignaal, zodat u weet dat het tijd is nieuwe bommen in tel slaan. Per spel kunt u in totaal 99 van die bommen gebruiken.

### Naar een hogere verdieping

Zijn alle baby-schildpadjes op de eerste verdieping gered, dan gaat uw schildpad naar de tweede verdieping 13. Heeft hij zijn werk op die verdieping gedaan, dan gaat hij naar de derde etc. Elke keer als de schildpad een verdieping hoger komt, wordt het spel echter moeilijker. Er verschijnen meer kevers en u beschikt over minder „anti-kever bommen”. Uw werk wordt bovendien bemoeilijkt doordat de indeling van elke verdieping weer anders is 14.

### Status paneel

Tijdens elk spel verschijnt er een „status paneel” 15, die de stand van zaken weergeeft:

16 = Het aantal reserve schildpadden, dat u nog hebt. (Uw actieve schildpad niet meegeteld).

17 = Het aantal bommen, dat de schildpad bij zich heeft.

18 = De score van het lopende spel.

19 = Het aantal geredde baby-schildpadjes.

20 = Het nummer van de verdieping waar u zich bevindt.

### Het scoren van punten

Voor het vinden van een baby-schildpad	100 punten
Voor het in veiligheid brengen	150 punten

Voor het vinden van een kever-ei 80 punten

Voor het tot ontploffing komen van een bom 50 punten

Winnaar is de speler met het hoogste aantal punten in een serie spellen of de speler, die tijdens een van tevoren overeengekomen tijd de meeste punten vergaart.

## Het spelen van „Turtles” met een Videopac N60 of G7200 spelcomputer

De spelregels blijven ongewijzigd, zoals hierboven omschreven. Voordat u begint moet u het apparaat als volgt instellen:

- Stel helderheid en geluidsniveau af op de gewenste stand
- Stel de contrastknop in op stand 6

Istruzioni d'uso (pagina 13)

## ITALIANO

### „Turtles”

Nell' „Albergo Torre delle Tartarughe” a più piani le tartarughine sono prigioniere di scarafaggi micidiali. Il vostro compito è di aiutare una tartaruga adulta a salvare il maggior numero possibile di tartarughine e c'è un premio per ogni tartarughina trovata e salvata. Ma dovrete fare attenzione... se uno scarafaggio cattura la vostra tartaruga, la ucciderà all'istante. Tuttavia avete ancora tre tartarughe di riserva, pronte a proseguire la missione di salvataggio. Ora vedete quanti punti riuscite a realizzare prima di aver usato tutte e quattro le tartarughe, cioè prima che il gioco termini.

**N.B. I numeri nel testo si riferiscono alle illustrazioni contenute in un inserto all'interno della copertina di fondo.**

### Come iniziare una serie di giocate

Per iniziare una serie di giocate, premere RESET/DEPART e sullo schermo apparirà un'immagine dell'albergo ❸ con la tartaruga ❹ al di fuori. Questa immagine riapparirà automaticamente alcuni secondi dopo ogni giocata per ricordarvi il punteggio massimo ❺ ottenuto nella serie di diocate, a meno che non si inizi subito un nuovo gioco. Si comincia il gioco premendo l'„0” o il vostro tasto d'azione (ACTION) ❶ oppure azionando una delle leve di comando ❷. Sullo schermo apparirà una mappa del primo piano dell'-albergo ❻ con la tartaruga adulta ❼ nell'angolo in fondo a destra. Usando la leva di comando, potrete muovere la tartaruga in qualsiasi direzione, lungo i corridoi dell'albergo. In tal modo dovrete guidarla in qualsiasi stanza contenente una tararughina, ma ricordatevi di stare alla larga da quegli scarafaggi micidiali ❸!

### Tartarughina o uovo di scarafaggio micidiale?

Ogni stanza dell'albergo ha un punto interrogativo ❾ che sta a indicare la presenza di una tartarughina... ma è proprio vero? Alcune stanze infatti contegnono un uovo maligno il quale, se disturbato da una tartaruga, si schiude immediatamente e dall'uovo esce un altro scarafaggio mortale. E dovrete essere veloci ad evitare un contatto fatale.

### Alla ricerca di un posto sicuro

Quando trovate una tartarughina, essa si arrampica sulla schiena della tartaruga adulta.

Contemporaneamente un rifugio 10 apparirà in una parte dell' albergo scelta puramente a caso. Il vostro compito ora è di manovrare la vostra tartaruga e portarla in quel rifugio dove potrete depositare la tartarughina al sicuro. Per questa missione avrete bisogno di nervi d'acciaio e riflessi pronti. Poiché nel frattempo gli scarafaggi micidiali si fanno sempre più furbi!

### Scarafaggi micidiali e intelligenti

In un primo tempo gli scarafaggi sono „ciechi” e si muovono a caso. Questi scarafaggi blu, tuttavia, si trasformano in scarafaggi gialli, e quest'ultimi riescono a vedere in linee diritte. E una volta che intravedono la vostra tartaruga, la seguiranno senza tregua. Ma non è tutto. Presto gli scarafaggi gialli diventeranno rossi, acquistando così la facoltà di „vedere” dietro gli angoli! Però la vostra tartaruga non è del tutto indifesa.

### Bombe de scarafaggio

Un'arma disposizione della vostra tartaruga è una provvista di bome da scarafaggio - tre per cominciare. Se uno scarafaggio si avvicina troppo, premete il vostro tasto d'azione e la tartaruga sgancerà una bomba da scarafaggio 11. Tali bombe sono innocue per la tartaruga, ma esploderanno se toccate da uno scarafaggio, ritrasformandolo così nel suo stato originale blu, e cieco. Infatti la vostra tartaruga può perfino passare, senza alcun pericolo, vicino a uno scarafaggio bombardato di recente. E ogni esplosione vi fa guadagnare dei punti extra Però potrete usare solo una bomba alla volta, per cui occhio al bersaglio! Potrete anche aumentare il numero di bombe a disposizione della vostra tartaruga, portandola oltre il magazzino provviste indicato da una croce lampeggiante 12 al centro dello schermo. Qualora la vostra tartaruga rimanga a corto di bombe, un segnale acustico intermittente vi avvertirà di farne scorta. In ogni gioco potrete usare fino a un massimo di 99 bombe.

### Per passare a un piano superiore

Una volta salvate tutte le tartarughine del primo piano, la vostra tartaruga salirà al secondo piano 13. Fatto il secondo piano, essa salirà al terzo piano, e così via. Ma col passaggio da un piano all'altra, il gioco si fa sempre più difficile, con un numero maggiore di scarafaggi e sempre meno bombe. Il vostro compito sarà reso più difficile anche da cambiamenti nella disposizione delle stanze e corridoi ai piani superiori. Il terzo 14, per esempio, è diverso dal primo e secondo.

### Pannello indicativo

Durante ogni gioco potrete notare in fondo allo schermo un pannello 15 indicativo, con una serie di numeri.

Esso contiene i dati seguenti:

16 = numero delle tartarughe di riserva (senza contare quella in uso)

17 = numero di bombe da scarafaggio possedute dalla tartaruga

18 = punteggio totale del gioco in corso

19 = numero di tartarughine salvate

20 = numero attuale del piano d'albergo

### Punteggio

Per trovare una tartarughina	100 punti
Per salvarla	150 punti
Per trovare un uovo di scarafaggio	80 punti
Per bombardare uno scarafaggio	50 punti

Vince quel giocatore con il punteggio massimo della serie, o quello con il punteggio più alto allo scadere di un tempo predeterminato.

---

## Per giocare alle „Turtles” con il Videopac Computer N60 o G7200

Le regole del gioco sono identiche a quelle sopra descritte. Prima d'iniziare il dioco, regolate l'apparecchio come segue:

- Regolate la luminosità e il volume a piacere
  - Regolate il contrasto al numero 6
- 

Brugsanvisning (side 15)

### DANSK

## „Turtles”

I det høje „Skildpadde Tårnhotel” holdes skildpaddeunger fængslet af dødbringende biller. Det er din opgave at hjælpe en voksen skildpadde med at redde så mange skildpaddeunger som muligt, og der er belønning for hver unge, du finder og redder. Men du skal være forsigtig... hvis billen fanger din skildpadde, dræber den ungen øjeblikkeligt. Men du har tre andre skildpadder til at hjælpe med redningsmissionen. Se nu hvor mange points du kan få, før dine fire skildpadder er brugt og spillet er slut.

**N.B. Tal i teksten henviser til illustrationer på ombøjningen inde på bagsiden.**

### Begyndelse på en ny serie

For at begynde en ny serie spil skal der trykkes på RESET/DEPART, og der vises et billede af hotellet ❸ med skildpadden ❹ udenfor. Dette billede kommer også automatisk igen nogle få sekunder efter hvert spil for at minde dig om det højeste antal points ❺ i serien med mindre, naturligvis, et nyt spil begyndes straks. Et spil begynder med at trykke på enten „0” eller din ACTION knap ❶, eller ved at bevæge en af styrepindene ❷. Dette viser en plan af hotellets første sal på skærmen ❸ med den voksne skildpadde ❹ i højre hjørne forned. Ved at bruge styrepindene kan du flytte skildpadden i alle retninger gennem hotellets korridorer. På denne måde skal du styre den til et værelse med en skildpaddeunge, men husk at undgå de dødbringende biller ❺!

### Skildpaddeunge eller dødbringende billeæg?

Hvert hotelværelse har et spørgsmålstegn ❹, og dette hentyder til en skildpaddeunges tilstedeværelse... eller hvad? I nogle værelser er der i virkeligheden et væmmeligt æg, der, hvis det forstyrres af skildpadden, straks udruges til endnu en dødbringende bille. Og du skal være hurtig for at undgå en dødbringende kontakt.

### Find et ufarligt sted.

Når du finder en skildpaddeunge, klatrer den op på skildpaddens ryg. Samtidig vises et tilflugtsted ❺ på et tilfældigt udvalgt sted i hotellet. Du skal nu styre din skildpadde til det tilflugtsted, hvor skildpaddeungen uden fare kan anbringes. Det kræver stærke nerver og hurtig reaktion for at gøre det. Fordi de dødbringende biller hele tiden bliver mere og mere dygtige!

### Intelligente dødbringende biller

Først er billerne „blinde” og bevæger sig tilfældigt. Disse blå biller forvandles imidlertid snart til

gule biller med en evne til at se i lige retninger. Og når de een gang får øje på din skildpadde, følger de den uophørligt. Men det er ikke alt. Snart bliver de gule biller røde og får evnen til at „se” rundt om hjørner! Men din skildpadde er nu ikke hjælpeløs.

### Billebomber

Et våben, som din skildpadde har, er et lager af billebomber - tre til at begynde med. Hvis en bille kommer for tæt på, skal du blot trykke på ACTION knappen, og skildpadden frigør en billebombe ①. Disse er uskadelige for skildpadden men eksploderer ved berøring af en bille og forvandler den til dens oprindelige blå, blinde tilstand. Din skildpadde kan med sikkerhed passere en bille, der lige er bombet. Og hver eksplotion giver dig værdifulde bonus-points. Du er dog begrænset til at bruge een bombe ad gangen, så sørg for at den tæller. Du kan også forøge dit skildpadde bombelager ved at styre den forbi lageret, der vises ved et blinkende kors ② midt på skærmen. Når din skildpadde ikke har flere bomber, vil en afbrudt brummen gøre dig opmærksom på, at du skal opsamle flere. Du kan bruge 99 bomber i hvert spil.

### Ryk op på en højere etage

Når alle skildpaddeunger på første sal er reddet, flytter din skildpadde op på anden sal ③. Når den har ryddet anden sal, flytter den op på tredje sal og så videre. Men når din skildpadde flytter op fra den ene etage til den næste, bliver spillet mere vanskeligt med flere dødbringende biller og færre billebomber. Dit arbejde bliver også indviklet af ændringer i værelser og korridorer på højere etager. Tredje sal ④ er for eksempel anderledes end første og anden etage.

### Indentificeringstavle

Når et spil er igang, kan man se en identificeringstavle ⑤ med forskellige tal nederst på skærmen.

Denne giver følgende oplysninger:

⑥ = antal reserveskildpadder (ikke den i brug)

⑦ = antal billebomber, som skildpadden har

⑧ = pointsantal for spillet, der er igang

⑨ = antal skildpaddeunger reddet

⑩ = hoteletage i spil

### Points antal

Find en skildpaddeunge	100 points
Styr den til tilflugtsted	150 points
Find et billeæg	80 points
Bombarder en bille	50 points

Vinderen er den spiller, der har det højeste antal points i en serie, eller den, der får flest points indenfor en bestemt tid.

### Spil „Turtles” med Videopac N60 eller G7200 computer

Spillereglerne er de samme som lige beskrevet. Før du begynder at spille, må du foretage følgende justeringer:

- Indstil billedets lysstryke og lyd efter ønske
- Stil kontrastkontrollen på 6

---

Bruksanvisning (sidan 17)

## SVENSKA

### „Turtles”

I det jättestora „Sköldpaddornas Torn Hotel” hålls barn sköldpaddor fångna av livsfarliga skalbaggar. Det är Ditt jobb att hjälpa en vuxen sköldpadda att rädda så många barn sköldpaddor som möjligt och det är en belöning för varje återfunnen och räddad barn sköldpadda. Men Du måste vara försiktig... om en skalbagge fångar Din sköldpadda så dödar den sköldpaddan omedelbart. Du har emellertid tre andra sköldpaddor i reserv som kan ta över räddningsaktionen. Se efter nu hur många poäng Du kan få innan Dina fyra sköldpaddor har gått åt och spelet slutar.

**Observera. Numren i texten hänvisar till illustrationerna fastsatta på en flik på insidan av bakre omslaget.**

#### Start av en serie

För att starta en ny spelserie, tryck på RESET/DEPART och en bild av hotellet ❸ visar sig med en sköldpadda ❹ utanför. Denna bild kommer också automatiskt tillbaka ett par sekunder efter varje spel för att påminna Dig om den högsta poängsumman ❺ i serien, såvida inte ett nytt spel startat på en gång. Spelet startas genom att trycka på antingen „0” eller på Din ACTION knapp ❶, eller genom att föra någon av strypakarna ❷. Nu visar sig på skärmen en plan över hotellets första våning ❻ med den vuxna sköldpaddan ❼ i den bottre högre höman. Genom att använda styrspaken kan Du föra sköldpaddan i vilken riktning som helst genom hotell korridorerna. På så sätt kan Du föra den in i det rum där en barn sköldpadda finns, men kom ihåg att undvika dessa livsfarliga skalbaggar ❸!

#### Barn sköldpadda eller livsfarliga skalbagge ägg?

Varje rum har ett frågetecken ❾ och detta anger närvaron av en barn sköldpadda... eller hur? En del rum innehåller faktiskt ett elakt ägg som om det blir stört av en sköldpadda omedelbart kläcks till ytterligare en livsfarlig skalbagge. Och Du måste vara snabb för att kunna undvika en farlig kontakt.

#### Sökande efter en säker plats

När Du lyckats hitta en barn sköldpadda klättrar den upp på sköldpaddans rygg. Samtidigt visar en säker tillflyktsplats ❿ på slumpvis utvalda platser i hotellet. Nu måste Du visa Din sköldpadda till tillflyktsplatsen där barn sköldpaddan kan bli deponerad i säkerhet. För att göra detta behöver Du starka nerver och snabba reaktioner. Därför att hela tiden blir de livsfarliga skalbaggar skickligare och skickligare!

#### Intelligenta, livsfarliga skalbaggar

Först är skalbaggar „blinda” och rör sig slumpvis. Dessa blå skalbaggar växer snart och blir gula med förmåga att se i räta linjer. Och så snart de har fått syn på Din sköldpadda så följer de den omedelbart. Men inte nog med det. Mycket snart förvandlas de gula skalbaggar till röda och får kraft att se runt hörnet! Din sköldpadda är emellertid inte helt försvarslös.

#### Skalbaggs bomber

Ett vapen som Din sköldpadda har är en uppsättning av skalbaggs bomber - tre stycken att börja med. Om en skalbagge kommer alltför nära tryck bara på Din ACTION knapp och sköldpaddan frigör en skalbagge bomb ❶. Dessa är ofarliga för sköldpaddan, men exploderar när en skalbagge nuddar vid den och ändrar skalbaggen tillbaka till sin ursprungliga blå, blinda tillvaro. I själva verket

kan Din sköldpadda passera en skalbagge som just exploderat. Och vid varje explosion förtjänar Du värdefulla bonus poäng. Du är trots allt begränsad till att använda bara en bomb i taget, så va säker på att räkna dem. Du kan också öka Din sköldpaddas last av bomber genom att föra den förbi leveranslagret, angett med ett flammande kors 12 i skärmens mitt. Så snart som Din sköldpaddas bomber tar slut varnar en periodiskt återkommande ton att Du skall plocka upp flier. Upp till 99 bomber kan användas i ett spel.

### Flytta en trappa upp

När alla barn sköldpaddorna på första våningen har blivit räddade flyttar Din sköldpadda upp till andra våningen 13. Efter att ha rensat den andra våningen flyttar den upp till tredje våningen och så vidare. Men så snart Din sköldpadda flyttar upp från en våning till en annan så ökar spelets svårighetsgrad med fler livsfarliga skalbaggar och färre skalbaggs bomber. Din uppgift försvåras också genom ändringar av arrangemangen av rummen och korridorerna i de högre våningarna. Till exempel den tredje våningen 14 är olik den första och andra våningen.

### Identifieringspanel

Så snart ett spel är på gång så kan man se en identifieringspanel 15 i botten på skärmen innehållande olika nummer.

Denna ger följande upplysning:

16 = antalet sköldpaddor i reserv/den som används ej inräknad/

17 = antalet skalbaggs bomber i sköldpaddans egendom

18 = Total poängsumma för pågående spel

19 = antalet räddade barn sköldpaddor

20 = antalet hotellvåningar

### Poängsummer

Att hitta en barn sköldpadda	100 poäng
Föra den i säkerhet	150 poäng
Att hitta ett skalbaggs ägg	80 poäng
Bomba en skalbagge	50 poäng

Vinnare är den spelare som har den högsta poängsumman i en serie eller den som får den högsta poängen under en bestämd tid.

### Att spela „Turtles” med Videopac N60 eller G7200 spel maskin

Spelets regler är desamma som de förut beskrivna. Innan Du startar spelet gör följande ändringar:

- Ställ in önskad bildskärpa och ljudnivå
- Ställ in kontrast kontrollen på position 6

Käyttöohje



## SUOMI

### „Turtles”

Tappavat kovakuoriaiset pitävät kilpikonna-poikasia vankeina monikerroksisessa „Kilpikonnien Torni-hotellissa”. Tehtäväsi on auttaa vanhempia kilpikonna pelastamaan niin monta kilpikonna-poikasta kuin mahdollista. Mutta sinun on oltava varovainen... jos kovakuoriainen saa kilpikonnasi kiini, tappaa se heti kilpikonna. Sinulla on kuitenkin vielä kolme kilpikonnaa odottamassa pelastamisen jatkamista. Katso kuinka monta pistettä pystyt saamaan ennen kuin kaikki neljä kilpikonnaasi on tullut käytettyä ja peli loppuu.

**HUOM. Tekstissä esiintyvät numerot viittaavat kuviin, jotka ovat takakannen sisäpuolella olevassa kaistaleessa.**

#### Sarjan aloitus

Uutta pelisarjaa aloitettaessa paina näppäintä RESET/DEPART, näkyviin tulee hotellin ❸ kuva ja kilpikonna ❹ hotellin ulkopuolella. Tämä kuva palaa kuvaruutuun automaattisesti muutaman sekunnin kuluttua jokaisen pelin loppumisesta muistuttaakseen suurimmasta pelien sarjassa saadusta pistemäärästä ❺, jollei uutta peliä aloitete välittömästi. Peli aloitetaan painamalla joko „0” - tai ACTION-näppäintä ❶ tai siirtämällä toista ohjausvipua ❷. Näin saadaan kuvaruutuun hotellin ensimmäisen kerroksen pohjapiirros ❸, jossa vanhempi kilpikonna ❹ on oikeassa alanurkassa. Ohjausvipua liikuttamalla voit siirtää kilpikonnaa mihin suuntaan kyvänsä hotellin käytäviä pitkin. Tällä tavoin sinun on ohjattava se sellaiseen huoneeseen, jossa on kilpikonna-poikanen, mutta muista pysyä poissa tappavien kovakuoriaisten ❸ tieltä!

#### Kilpikonna-poikanen tai tappavan kovakuoriaisen muna?

Jokaisessa kotellihuoneessa on kysymysmerkki ❹, joka osoittaa, että huoneessa on kilpikonna-poikanen... vai osoittaako se? Muutamissa huoneissa onkin nimittäin inhottava muna, joka kilpikonna sitä häiritessä puhkeaa heti uudeksi tappavaksi kovakuoriaiseksi. Sinun on oltava varovainen välttyäksesi sen tappavalta kosketukselta.

#### Turvapaikan löytäminen

Kun löydät kilpikonna-poikasen, kiipeää se vanhemman kilpikonna selkään. Samaan aikaan tulee esiin turvapaikka ❶ satunnaisesti valittuun kohtaan hotellissa. Sinun on nyt ohjattava kilpikonnasi tähän turvapaikkaan, johon kilpikonna-poikanen voidaan huoleti jättää. Tätä varten tarvitset hyvät hermot ja nopean reaktiokyvyn. Sillä tappavat kovakuoriaiset tulevat koko ajan entistä taitavammiksi!

#### Älykkäät tappavat kovakuoriaiset

Ensin kovakuoriaiset ovat „sokeita” ja liikkuvat sattumanvaraisesti. Nämä siniset kovakuoriaiset muuttuvat kuitenkin pian keltaisiksi kovakuoriaisiksi, jotka pystyvät näkemään suorassa linjassa eteensä. Ja kun ne kerran näkevät vilauksen kilpikonnastasi, seuraavat ne sitä säälimättä. Mutta ei siinä kaikki. Pian keltaiset kovakuoriaiset muuttuvat punaisiksi kuoriaisiksi, jotka pystyvät „näkemään” kulmien taakse! Kilpikonnasi ei kuitenkaan ole kokonaan puolustuskyvytön.

#### Kuoriaispommit

Yksi kilpikonnallasi oleva ase on kuoriaispommivarasto - sillä on kolme pommia aluksi. Jos kuoriainen pääsee liian lähelle, paina „toiminta” -näppäintä (ACTION) ja kilpikonna pudottaa kuoriaispommin ❶. Ne ovat kilpikonnalle vaarattomia, mutta ne räjähtävät koskettaessaan kuoriaista muuttaen sen takaisin alkuperäiseen siniseen, sokeaan olomuotoon. Itse asiassa kilpikonnasi voi turvallisesti kulkea sellaisen kuoriaisen ohi, joka on juuri räjäytetty. Jokainen räjähdys antaa sinulle arvokkaita lisäpisteitä. Pommien käyttösi on kuitenkin rajoitettu yhteen pommiin kerralla joten varmistu, että se tekke tehtävänsä. Voit myös lisätä kilpikonnasi kantamien pommien määrää ohjaamalla kilpikonna pommivaraston ohi; tämä on osoitettu vikkusvalla ristillä ❷ kuvaruudun

keskustassa. Kun kilpikonnaltasi loppuvat pommit, jaksottainen hälytyskello varoittaa, että sinun on noudettava lisää pommeja. Enintään 99 pommia voidaan käyttää jokaisen pelin aikana.

### **Ylemmälle kerrokselle siirtyminen**

Kun kaikki ensimmäisessä kerroksessa olevat kilpikonna-poikaset on pelastettu, siirtyy kilpikonnasi toiseen kerrokseen **13**. Kun se on selvinnyt toisesta kerroksesta, se siirtyy kolmanteen kerrokseen, jne. Mutta kilpikonna siirtyessä kerroksesta toiseen peli tulee jatkuvasti vaikeammaksi: on enemmän tappavia kovakuoriaisia ja vähemmän kuoriaispommeja. Tehtäväsi tulee myös monimutkaisemmaksi koska ylempien kerrosten huoneiden ja käytävien sijainti muuttuu. Esimerkiksi kolmas kerros **14** eroaa ensimmäisestä ja toisesta kerroksesta.

### **Tietoluettelo**

Kun peliä pelataan voidaan kuvaruudun alareunassa nähdä tietoluettelo **15**, joka sisältää erilaisia numeroita.

Se antaa seuraavat tiedot:

**16** = varalla olevien kilpikonnien määrä (ei sisällä käytettävää kilpikonnaa)

**17** = kilpikonna kantamien kuoriaispommien määrä

**18** = pelattavan pelin kokonaispistemäärä

**19** = pelastettujen kilpikonna-poikasten määrä

**20** = sen hotellin kerroksen numero, jossa peliä pelataan

### **Pistelaskenta**

Kilpikonna-poikasen löytäminen	100 pistettä
Sen kantaminen turvaan	150 pistettä
Kuoriaisen munan löytäminen	80 pistettä
Kuoriaisen pommittaminen	50 pistettä

Pelin voittaa se pelaaja, joka saa sarjan suurimman pistemäärän, tai joka saa eniten pisteitä määrätyn ajan sisällä.

## **„Turtles” pelaaminen Videopac N60 tai G7200 tietokoneilla**

Pelin säännöt ovat samat kuin yllä kuvatut.

Ennen kuin aloitat pelaamisen suorita seuraavat säädöt:

- Säädä kuvan kirkkaus ja äänen voimakkuus halutulle tasolle
- Säädä kuvan kontrasti asentoon 6

Modo de empleo

**ESPAÑOL**

## „Turtles”

En el multi-pisos „Hotel Torre de Tortugas” están retenidas prisioneras tortugas baby por escarabajos mortales. Su tarea es ayudar una tortuga adulta a salvar tantas tortugas baby como sea posible, y hay una recompensa por cada tortuga baby encontrada y puesta a salvo. Pero tiene que tener cuidado... si un escarabajo logra coger su tortuga la matará al instante. Sin embargo, usted todavía tiene otras tres tortugas listas para encargarse de la misión de salvamento. Ahora vea cuantos puntos puede alcanzar antes de que haya usado sus cuatro tortugas y termine el juego.

**Nota: Los números en el texto se refieren a las ilustraciones que se encuentran sobre la hoja plegada dentro de la cubierta.**

### Empezando una serie

Para empezar una nueva serie de juegos, pulsar RESET/DEPART y aparecerá una imagen del Hotel ③ con la tortuga ④ fuera. Esta imagen también vuelve automáticamente durante unos segundos después de cada juego para recordarle la puntuación mayor ⑤ en la serie, excepto, naturalmente, si un nuevo juego se empieza inmediatamente. Un juego se empieza pulsando „0” ó su botón de ACTION ①, o moviendo una de las dos palancas de mando ②.

Esto hace aparecer sobre la pantalla un plano de la primera planta del hotel ⑥, con la tortuga adulta ⑦ en la esquina inferior a su mano derecha. Utilizando su palanca de mando, puede mover la tortuga en cualquier dirección a través de los pasillos del hotel. De esta manera, debe guiarla a todas las habitaciones que contengan una tortuga baby, pero acordándose de quedarse fuera del camino de esos escarabajos mortales ⑧.

### ¿Tortuga baby o huevos de escarabajo mortal?

Cada habitación de hotel tiene un signo de interrogación ⑨, y esto indica la presencia de una tortuga baby... ¿o no? Algunas habitaciones en efecto contienen un huevo desagradable, que si es molestado por la tortuga, inmediatamente sale de ella otro escarabajo mortal. Y tiene que darse prisa en evitar todo contacto fatal.

### Localización de un lugar seguro

Cuando encuentre una tortuga baby, ella trepa sobre el espaldar de la tortuga. Al mismo tiempo, un lugar de refugio ⑩ aparecerá en alguna parte del hotel elegido al azar. Ahora tiene que guiar su tortuga a ese refugio en donde la tortuga baby puede ser depositada a salvo. Para esto necesita tener fuertes nervios y reacciones rápidas. Porque pasando el tiempo, los escarabajos mortales se vuelven cada vez más hábiles!

### Escarabajos mortales inteligentes

Al principio los escarabajos son „ciegos” y se muevan a la ventura. Estos escarabajos azules, sin embargo, pronto se transforman en amarillos, con la habilidad de ver en línea recta. Y una vez que ellos alcancen a ver su tortuga la perseguirán impacablemente. Pero eso no es todo. Muy pronto los escarabajos amarillos se vuelven rojos y adquieren el poder de „ver” ia la vuelta de la esquina! Su tortuga, sin embargo, no está enteramente indefensa.

### Bombas contra escarabajos

Un arma que posee su tortuga es una provisión de bombas contra escarabajos - tres para empezar. Si un escarabajo se acerca demasiado, pulse solo su botón de ACTION y la tortuga seulta una bomba contra escarabajos ⑪. Estas no dañan a la tortuga, pero explotarán al hacer contacto con un escarabajo, volviéndo otra vez a su condición azul original, y ciego. De hecho su tortuga puede pasar sin riesgo al escarabajo que en ese momento ha sido volado. Y con cada explosión usted ganará valorables puntos de prima. Sin embargo usted está limitado a usar una bomba a un tiempo, así que cerciórese de contarlas. También puede aumentar la carga de bombas de su tortuga llevándola por la tienda de provisiones, indicada por una cruz iluminada intermitente ⑫ en el centro de la imagen.

Cuando su tortuga se quede sin bombas, un zumbador de sonido intermitente le avisará para recoger algunas más. Hasta 99 bombas se pueden usar en cada juego.

### **Movimiento a un piso superior**

Cuando todas las tortugas babys de la primera planta hayan sido rescatadas, su tortuga se trasladará al segundo piso 16. Después de libertar el segundo piso, se trasladará al tercero, etc. Pero al trasladarse de una planta a la otra, el juego se vuelve cada vez más difícil, con más escarabajos mortales y menos bombas contra escarabajos. Su tarea también se complicará por cambios de situación de habitaciones y pasillos sobre las plantas superiores. El tercer piso 19, por ejemplo, es diferente de las plantas primera y segunda.

### **Panel de indentificación**

Cuando un juego está en progreso, se puede ver un panel de indentificación 15 conteniendo varias cifras al fondo de la pantalla.

Estos suministran la siguiente información:

- 16 = número de tortugas de reserva (no contando la que se usa)
- 17 = número de bombas contra escarabajos en posesión de la tortuga
- 18 = puntuación total del juego en progreso
- 19 = número de tortugas babys rescatadas
- 20 = número corriente de la planta del hotel.

### **Puntuación**

Hallazgo de una tortuga baby	100 puntos
Llevarla a lugar seguro	150 puntos
Hallazgo de un huevo de escarabajo	80 puntos
Hacer volar un escarabajo	50 puntos

El ganador es el jugador con la puntuación más alta en una serie, o el que alcanza el mayor número de puntos durante un tiempo específico.

### **Jugar „Turtles” con computer de juegos Videopac N60 ó G7200**

Las reglas del juego son idénticas a las justamente descritas. Antes de empezar el juego, hacer los siguientes ajustes:

- Fijar el brillo de imagen y nivel de sonido deseado
- Fijar el control de contraste a la posición 6

Modo de empleo

### **PORTUGUÊS**

#### **„Turtles”**

No arranha-ceús „Hotel Torre das Tartarugas”, tartaruginhas são mantidas prisioneiras dos escravelhos assassinos. A sua intenção é ajudar as tartarugas adultas a salvar tantas tartaruginhas quanto possível, e há uma recompensa para cada tartaruginha que for encontrada e salva. Mas tem que ter cuidado... se um escravelho apanhar a sua tartaruga, máta-a instantaneamente. No entanto, você tem mais três tartarugas suplentes para continuar a sua missão de socorro. Agora, veja quantos pontos consegue acumular antes de perder as suas quatro tartarugas e o jogo acabar.

**N.B. Números no texto referem ás ilustrações contidas na aba da capa traseira.**

### **Começar uma série**

Para começar uma nova série de jogos carregue o botão RESET/DEPART e a imagem do hotel ❸ aparecerá com uma tartaruga ❹ á saída. Esta imagem volta automaticamente uns quantos segundos depois de cada jogo acabar, para lhe lembrar do resultado mais alto ❺ na série, a não ser que um novo jogo seja começado imediatamente. Um jogo começa primindo „0”, o seu botão ACTION (acção) ❶, ou mexendo em qualquer uma das alavancas ❷. Isto trará ao écran um plano do primeiro andar do hotel ❸, com uma tartaruga adulta ❹ no canto inferior direito. Usando a sua alavanca, pode mover a sua tartaruga em qualquer direcção pelos corredores do hotel. Desta maneira, você tem que guiá-la a qualquer quarto que contenha uma tartaruginha, mas lembrese de evitar encontrar-se com os escravelhos assassinos ❺.

### **Tartaruginha ou ovo de escravelho assassino?**

Cada quarto tem um sinal de interrogação ❹, isto indica a presença duma tartaruginha... ou será que não? Alguns quartos contêm um ovo mau que quando perturbado pela tartaruga, transforma-se imediatamente num escravelho assassino. Você terá que ser rápido para evitar um contacto fatal.

### **Encontrar um lugar seguro**

Quando encontrar uma tartaruginha, ela imediatamente monta-se ás constas da tartaruga adulta. Ao mesmo tempo, um sitio de refugio ❿ aparecerá ao calhar, em qualquer lugar do hotel. Agora tem que guiar a sua tartaruga a esse lugar de refugio aonde a tartaruginha pode ser depositada com segurança. Para atingir este fim terá que ter nervos da aço e reacções rápidas. Porque a todo o momento os fatais escravelhos adquirem cada vez mais pericia!

### **Escravelhos assassinos inteligentes**

A começar, os escravelhos são „cegos” e movimentam-se ao calhar. No entanto, estes escravelhos azuis, depressa crescem e viram amarelos, com a habilidade de verem em linhas rectas. Uma vez que el es veêm uma tartaruga seguem-na continuamente. Mas isto não é tudo. Muito depressa os escravelhos amarelos viram vermelhos e adquirem o poder de ver á volta de esquinas. No entanto, a sua tartaruga não está completamente desprotegida.

### **Bombas de escravelho**

Uma arma que a sua tartaruga tem é uma quantidade de bombas de escravelho - três para começar. Se um escravelho se aproxima demais, basta primir o seu botão ACTION (acção) e a tartaruga libertará uma bomba de escravelho ❶. Estas bombas não afectam a tartaruga mas explodem quando tocadas por um escravelho, e transformamnos de volta para a original cor azul, sem visão. De facto a sua tartaruga até pode passar ao lado de um escravelho que acaba de ser atacado. Mais, cada explosão dá-lhe valiosos pontos de bonús. No entanto, está limitado a usar uma bomba de cada vez portanto use-as eficientemente. Também pode aumentar a quantidade de bombas da sua tartaruga fazendo-a passar pela loja de munição que está indicada por uma cruz cintilante ❷ no centro do seu écran. Quando a sua tartaruga não tem mais bombas, um zunir intermitente avisa-o para ir buscar mais. Em cada jogo podese usar até 99 bombas.

### **Subida para um piso superior**

Quando todas as tartaruginhas no primeiro andar forem salvas, a sua tartaruga sobe para o segundo andar ❸. Depois de acabar no segundo andar sobe ao terceiro e assim continua. Mas ao mesmo

tempo que a sua tartaruga sobe de um andar para outro o jogo torna-se cada vez mais difícil, com mais escravelhos e menos bombas de escravelho. O seu trabalho também se torna mais complicado por causa da diferença na planta dos quartos e corredores nos pisos superiores. Por exemplo, o terceiro andar 16, é diferente do primeiro e do segundo.

### Painel de identificação

Quando o jogo está em progresso, um painel de identificação 15, contendo vários números, encontra-se na parte inferior do ecran.

Este oferece a seguinte informação:

16 = número de tartarugas suplentes (sem contar com a que está em jogo)

17 = número de bombas de escravelho que a tartaruga em jogo tem

18 = número de pontos ganhos no jogo em progresso

19 = número de tartaruginhas salvas

20 = número do piso em que se encontra presentemente

### Pontuação

Encontrar uma tartaruginha	100 pontos
Levá-la ao refugio	150 pontos
Encontrar um ovo de escravelho	80 pontos
Bombardear um escravelho	50 pontos

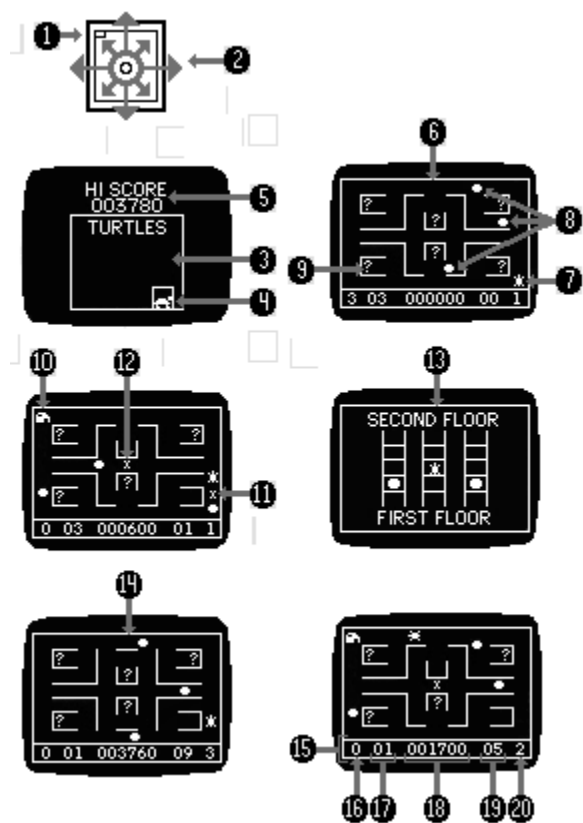
O vencedor será o jogador com o resultado mais alto numa série, ou aquele que conseguir acumular mais pontos durante um tempo específico.

---

### Jogar „Turtles” nos computadores de jogo Videopac N60 ou G7200

O regulamento do jogo é idêntico ao que acaba de ser descrito. Antes de começar a jogar, faça os ajustamentos seguintes:

- Regule a claridade de imagem e som como desejar
  - Regule o controle de contraste para a posição 6
-



[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)

[Odyssey<sup>2</sup> Index](#) | [Emporium Index](#)