

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

AMS-
880011

TURBO - GIRL

TURBO GIRL

DINAMIC



TURBO GIRL

ARGUMENTO:

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército karg, ha sido elegida para cumplir una misión suicida:

Tres «Elder» (extraños seres cibernéticos) interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves-robot; ella debe destruirlos.

OBJETIVO:

Atraviesa las distintas fases evitando ser destruido por las naves-robot y acaba con el «Elder» que vigila cada una de ellas.

FASES:

El juego consta de tres fases muy diferenciadas, y cada una está dividida a su vez en varias partes que permitirán cuando te derriben continuar a partir de la última superada.

FASE 1.— Se desarrolla a bordo de una estación espacial semiabandonada. Tienes que cruzar el laberinto de tuberías que la forman, sorteándolas y evitando los huecos de la estructura que harían que cayeras al vacío. Ten cuidado con los meteoritos.

FASE 2.— Atraviesa el gigantesco y larguísimo puente que une la estación espacial con la superficie del planeta. Es antiguo, muy antiguo, y resulta muy poco seguro. Hay partes que se derrumban nada más tocarlas, y si no andas con cuidado...

FASE 3.— El último Elder se esconde en el desierto. Un desierto calcinado, de abrasadores vientos que arrastran gran cantidad de matorjos, y que esconde numerosos enemigos.

ENEMIGOS:

Encontrarás muchas naves enemigas en el camino, todas ellas volarán por encima del suelo, por lo que no chocarás más que en el momento en que tu moto esté saltando, pero tendrás que evitar en todo momento sus disparos.

- 1.— **NOKIS.** Ligeros, rápidos, especialmente diseñados para volar en el laberinto de tuberías.
- 2.— **METEORITOS.** Su contacto es mortal. Abundan en la estación espacial.
- 3.— **TROMPOS.** Vigías que se desplazan girando con movimientos rápidos e impredecibles.



- 4- **CROTAS.** Pequeñas, desarrollan grandes velocidades.
- 5- **MATOJOS.** Arrastrados por los tormentas de viento, en el desierto, un contacto resulta fatal.
- 6- **ITRONES.** Preparadas para el combate, y especialmente diseñadas para terrenos desérticos.

CONSEJOS:

Cuando te enfrentes al Elder vigia de cada fase, observa los indicadores de energía de la derecha. Descenderán cuando aciertes con tu laser en su punto debil.

VIDAS Y ENERGIA:

Empezaras con 6 vidas, adquiriendo una extra cada 5.000 puntos. Los marcadores de energia de la izquierda, te dicen la que vas perdiendo con cada disparo recibido.

CONTROLES:

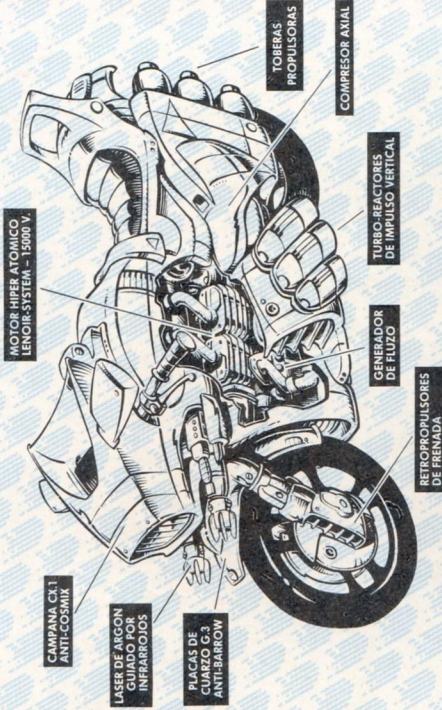
Teclas redefinibles. Si se utiliza joystick, para saltar, hay que usar el SPACE o la tecla que hayas definido.

TECLAS PREDEFINIDAS:

	SP	AMS	MSX
ARRIBA	Q	Q	Q
ABAJO	A	A	A
IZQUIERDA	O	O	O
DERECHA	P	P	P
DISPARO	MAYUSCULAS	CTRL	SHIFT
SALTO	SPACE	SPACE	SPACE
PAUSA	0	0	0
FINAL	1	1	1

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: JAVIER BRAVO y JOSE ANTONIO CLAVIJO
 GRAFICOS: CESAR DIEZ y FERNANDO CLAVIJO
 PANTALLA DE PRESENTACION: JAVIER CUBEDO y SNATCHO
 PORTADA: LUIS ROYO
 PRODUCCION: VICTOR RUIZ



GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos en cualquier tipo o defecto de fabricación, gracias a la garantía incluida en la ficha que el producto queda descatalogado y se agotan las reservas. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DYNAMIC 92A DE ESPAÑA 18 TORRE DE MADRID 27/5
 28008 MADRID

A falta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animarte a enviar tu trabajo en una casette y recibas nuestra respuesta

COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIOFUSION, TRANSMISION,
 ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
 EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S.A.
 DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT S.A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.