

TURBO GIRL

ARGUMENTO:

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército korg, 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 matojos, 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.** Ligeras, rápidas, especialmente diseñadas 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 las 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 láser en su punto débil.

VIDAS Y ENERGIA:

Empezarás con 6 vidas, adquiriendo una extra cada 5.000 puntos. Los marcadores de energía 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:

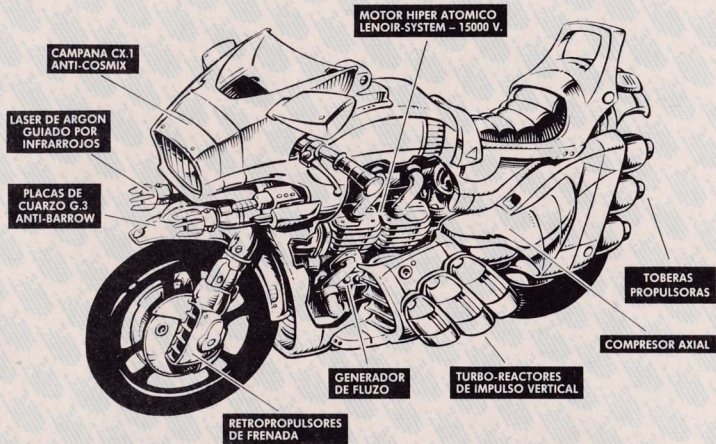
PROGRAMA: JAVIER BRAVO y JOSE ANTONIO CLAVIJO

GRAFICOS: CESAR DIEZ Y FERNANDO CLAVIJO

PANTALLA DE PRESENTACION: JAVIER CUBEDO Y SNATCHO

PORTADA: LUIS ROYO

PRODUCCION: VICTOR RUIZ



GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea 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:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 - TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC 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.*