

GYROSCOPE

AMSTRAD

CARGA

Pulsa CNTL y la tecla pequeña ENTER. Luego pulsa PLAY en el cassette, y ENTER.

JUEGO

El jugador debe maniobrar el giroscopio desde el principio hasta el final del recorrido. Hay 28 pantallas que hacer para completar el juego. Cinto tipos de obstáculos te cierran el paso.

- fuertes pendientes
- cristal resbaladizo
- imanes direccionales
- alienígenas
- estrechas cornisas

Cuando llegues al final de cada recorrido, debes ponerte encima del recuadro de personaje que es así:



Una vez que hayas completado el juego, te llevarás una verdadera sorpresa.

CONTROLES

Usando el teclado, las teclas son las siguientes:

A	Arriba
Q	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha

VIDAS

El jugador tendrá siete "vidas", o giroscopios, para intentar completar el recorrido, con una vida extra por cada 1.000 puntos. Si se cae de una cornisa, o se da contra un alienígena, el giroscopio se caerá y perderás una "vida". En la parte superior de la pantalla hay un reloj que marca el tiempo que queda. Si llegara a cero, el giroscopio se caerá, y perderás igualmente una "vida". El juego continuará (mientras queden giroscopios) en el punto en que cayó el anterior giroscopio.

©1985 CATALYST CODERS

Programado por Tony Mark y Steve Lamb.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

ERBE SOFTWARE, S.A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

AMSTRAD



Melbourne
House

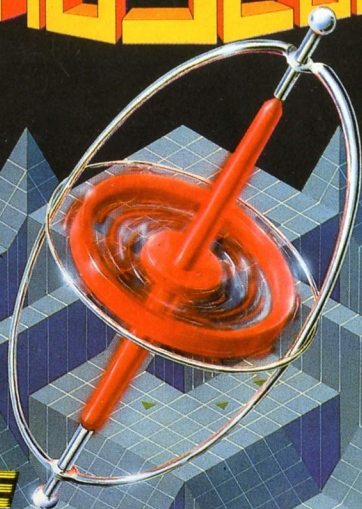
AMSTRAD

AMSTRAD



Melbourne
House

GYROSCOPE



ERBE

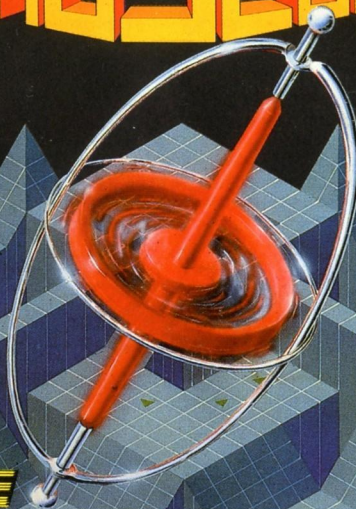
Steiner

GYROSCOPE

ERBE



GYROSCOPE



ERBE

Steiner