

## LOADING INSTRUCTIONS

1. Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
2. Press PLAY on the data recorder.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
4. GYROSCOPE uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used in the loading process:

FLASHING BORDER – Loading data  
BLACK BORDER – Searching for data  
WHITE BORDER – Loading error

If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.

5. Often, loading errors can be reduced by ensuring that the data recorder is as far away from your TV as possible.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the office nearest to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights)

## PLAYING THE GAME

The player should manoeuvre the gyroscope from the top of each course to the bottom. There are thirty screens to negotiate in order to successfully complete the game. Five types of obstacles stand in the way of your progress.

- steep slopes
- slippery glass
- directional magnets
- aliens

and – narrow ledges

When you reach the end of the course you must move onto the character square which appears like this:-



Once the game has been successfully completed, there is a real surprise in store.

## CONTROLS

The F1 key enables you to switch between joystick and keyboard modes.

The joystick should plug into port 2.

The keyboard option controls are as follows:-

- Z = LEFT
- X = RIGHT
- ★ = UP
- ? = DOWN

Press SPACE to start the game

## LIVES SYSTEM

The player has seven lives or gyroscopes with which to complete the course, with an extra life for every 1000 points. If he falls off the edge or hits an alien, the gyroscope will fall over and the player will lose a 'life'. At the top of the screen is a clock which ticks down. If this reaches zero the gyroscope will stop spinning and fall over, with the loss of one 'life'. Play will continue with a new gyroscope which will appear on the spot at which the previous one fell over.

Program copyright © Catalyst Coders 1985

Programmed by Mark Prosser  
Produced by David Wainwright  
Music by Gloryflow Ltd  
Cover illustration by Steinar Lund

Published by  
Melbourne House  
Castle Yard House, Castle Yard  
Richmond TW10 6TF  
United Kingdom

96/100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria,  
Australia

*WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.*

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Placez la cassette dans le magnétophone, et assurez-vous que tout est bien connecté, et que la cassette est rembobinée à la position de départ.
2. Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.

3. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement, et le programme va être chargé.

4. Le programme 'GYROSCOPE' utilise le système de chargement rapide 'PAVLODA', et le programme complet 64K va être chargé dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordure vont être utilisés durant chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE – Données chargement  
BORDURE NOIRE – Recherche de données  
BORDURE BLANCHE – Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rembobiner la cassette, juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

5. Il est très souvent possible de réduire le nombre des erreurs de chargement si vous veillez à ce que votre magnétophone soit le plus éloigné possible de votre TV.

## RÈGLES DE JEU

Le joueur devra manoeuvrer le gyroscope du haut en bas du parcours. Il y a trente différents écrans à franchir avant de pouvoir remporter le jeu. De même, cinq types d'obstacles essaieront d'entraver votre progression:

- Pentes raides
- Verre glissant
- Aimants directionnels
- Créatures étranges
- Corniches étroites

Une fois que vous parviendrez à la fin du parcours, vous devrez aller vous placer sur le symbole carré qui apparaîtra ainsi:



Lorsque le jeu sera remporté avec succès, une vraie surprise vous attendra.

## COMMANDES DE CONTRÔLE

La touche F1 vous permettra de sélectionner soit le manche à balai, soit le clavier. Le manche à balai devra être branché dans le port No. 2.

Les commandes de contrôle du clavier sont comme suit:

- Z = à gauche
- X = à droite
- ★ = vers le haut
- ? = vers le bas

Appuyez la touche SPACE pour pouvoir débiter le jeu.

## SYSTÈME DES VIES

Vous (le joueur) possédez 7 vies ou Gyroscopes pour pouvoir aller jusqu'au bout du parcours. Chaque fois que vous totaliserez 1000 Points, vous aurez droit à une vie supplémentaire. Si le gyroscope tombe d'une corniche ou heurte une créature étrange, il se renversera et vous perdrez ainsi une 'vie'.

Vous trouverez en haut de l'écran, un compteur qui enregistrera les variations du nombre de vies que vous gagnerez ou perdrez. Si le niveau de vies atteint le niveau Zéro, le gyroscope s'arrêtera de tourner et se renversera, causant ainsi la perte d'une 'vie'. Le jeu pourra continuer grâce à l'apparition d'un nouveau gyroscope à l'endroit même où le gyroscope précédent s'est arrêté de fonctionner.

Droits d'auteur du Programme © Catalyst Coders 1985  
Programmé par Mark Prosser  
Musique par Gloryflow Ltd

Produit par David Wainwright  
Illustration de couverture par Steinar Lund

Publié par  
Melbourne House  
Castle Yard House, Castle Yard  
Richmond TW10 6TF  
Royaume Uni

96/100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria,  
Australie.

*AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine, et sans l'autorisation expresse écrite la Société MELBOURNE HOUSE PUBLISHERS LTD.*

Essayez également ces très bon titres pour le Commodore 64 de Melbourne House.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST  
(Le poing explosif) – 'Sera Certainement le succès de l'été'  
– DAILY MAIL.

STARION – 'Étonnant, génial, phénoménal!' – CRASH

## AUFLADE – INSTRUKTIONEN

1. Legen Sie die Kassette in Ihren Daten-Recorder und stellen Sie sicher, dass er angeschlossen ist und das Band vollständig zurückgespult ist.

2. Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

3. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf.

4. GYROSKOP verwendet das 'PAVLODA' Schnell-auflade-System und das gesamete 64K Programm lädt sich in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer auf. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu beschränken. Beim Aufladevorgang werden drei Begrenzungs- 'Modi' verwendet:

AUFLEUCHTENDE BEGRENZUNGSLINIE – Aufladen der Daten

SCHWARZE BEGRENZUNGSLINIE – Suche nach Daten

WEISSE BEGRENZUNGSLINIE – Fehler beim Aufladen

Wenn die Bergrenzungslinie während des Aufladens weiss wird, drehen Sie das Band etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortzufahren.

5. Fehler beim Aufladen können oft reduziert werden, wenn Sie sicherstellen, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich von Ihrem Fernsehgerät entfernt ist.

## SPIELEN DES SPIELS

Der Spieler sollte das Gyroskop vom oberen Teil jedes Spielfeldes an das untere Ende manövrieren. Um das Spiel erfolgreich zu Ende bringen, müssen dreizig Biloschirm überwinden werden. Es stehen fünf Arten von Hindernissen ihrem Weiterkommen im Wege.

- steile Hügel
- glattes Glas
- Richtungsmagneten
- Fremdlinge

und – schmale Felsenriffe

Nachdem Sie das Ende Spielfeldes erreicht haben, müssen Sie in das Persönlichkeits-Quadrat hineingehen, das so aussieht:



Wenn Sie das Spiel erfolgreich zu Ende gebracht haben, wartet eine grosse Überraschung auf Sie.

## KONTROLLEN

Die F1 Taste ermöglicht es Ihnen zu wählen, ob Sie mit dem Steuerknüppel (Joystick) oder mit der Tastatur spielen möchten.

Der Steuerknüppel sollte in Teil 2 eingesteckt werden.

Mit der Tastatur können die Bewegungen wie folgt durchgeführt werden:

- Z = LINKS
- X = RECHTS
- ★ = NACH OBEN
- ? = NACH UNTEN

Drücken Sie SPACE, um mit dem Spiel zu beginnen.

## LEBENS-SYSTEM

Der Spieler hat sieben Leben oder Gyrokope, mit denen er das Spiel zu Ende bringen kann – sowie ein zusätzliches Leben für jeweils 1000 Punkte. Wenn er von der Kante herunterfällt oder auf einen Fremdling, stösst, so fällt das Gyroskop um und der Spieler verliert ein 'Leben'. Am oberen Ende des Bildschirms befindet sich eine Uhr, welche rückwärts tickt. Wenn sie Null erreicht hat, so hört das Gyroskop auf zu schwingen und sie haben ein 'Leben' verloren. Das Spiel wird mit einem neuen Gyroskop weitergespielt, welches sofort auf der Stelle erscheint, an der das vorherige umgefallen ist.

Copyright Programm © Catalyst Coder 1985  
Programmierer: Mark Prosser  
Produzent: David Wainwright  
Musik: Gloryflow Ltd.  
Umschlag-Illustration: Steinar Lund.

Herausgegeben von  
Melbourne House  
Castle Yard House, Castle Yard  
Richmond TW10 6TF  
Vereinigtes Königreich

96/100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria,  
Australien

**WARNUNG:** Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen. Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertreib mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

Versuchen sie auch diese anderen großen Titel für den Commodore 64 de Melbourne House.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST  
(Der Weg zue erforschenden Faust) – 'Wird ganz sicherlich DER Hit für die Ferienzeit' – DAILY MAIL.

STARION – 'Überraschend, erstaunlich, phänomenal' – CRASH.