

# GYROSCOPE SPECTRUM

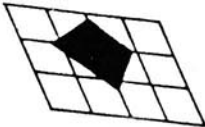
## CARGA

LOAD "" y pulsa ENTER.

## JUEGO

El jugador debe maniobrar el giroscopio desde el principio hasta el final del recorrido. Hay cuatro pantallas por recorrido que hacer para completar el juego. Cinco 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:

- Q . . . Arriba
- Z . . . Abajo
- I . . . Izquierda
- P . . . Derecha
- O . . . Abortar el juego (teclado / joystick)

Si las tienes tu teclado, puedes usar las teclas cursoras, pero deberás elegir esta opción en el menú que aparecerá en pantalla al principio de la partida.

## JOYSTICK

"Gyroscope" es compatible con Kempston, Interface 2 de Sinclair, y cualquier joystick de cursor. Para usar joystick elige dicha opción en el menú de comienzo.

## VIDAS

El jugador tendrá siete "vidas", o giroscopios, para intentar completar el recorrido, con una vida extra por cada 1000 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 Steve Lamb y Tony Mack

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