

Instructions de chargement

1. Placez la cassette dans le magnétophone et assurez-vous qu'elle est bien rembobinée à la position de départ.
2. Appuyez simultanément sur la touche CTRL at la petite touche ENTER.
3. Enfoncez la touche PLAY sur le magnétophone.
4. Le jeu va maintenant être chargé et se dérouler automatiquement.
5. Au cas très peu probable ou il produirait une erreur lors du chargement, veuillez un peu rembobiner la bande et réappuyez la touch PLAY. Si l'erreur persiste, il se peut que votre magnétophone ait besoin d'être re-régle.

Règles du jeu

Le joueur devra manoeuvrer le gyroscope du haut en bas du parcours. Il y a 28 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

Les commandes de contrôle du clavier sont comme suit:

- O : à gauche
- P : à droite
- Q : vers le haut
- A : 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
©1985 Catalyst Coders

Programmé par Tony Mack & Steve Lamb
Produit par David Wainwright
Musique par Gloryflow Ltd.
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 Egalement 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 - "Ettonnant, génial, phénoménal!"
- Crash

Auflade - instruktionen

1. Legen Sie die Kassette in das Chassis und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist.
2. Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste und die ENTER-Taste.
3. Drücken Sie Taste PLAY auf dem Chassis.
4. Das Spiel lädt sich jetzt auf und läuft automatisch ab.
5. In dem unwahrscheinlichen Fall eines Fehlers beim Aufladen spulen Sie das Band bitte etwas zurück und drücken auf PLAY. Wenn häufig Fehler vorkommen ist es vielleicht notwendig, dass Sie Ihr Band neu ausrichten.

Spielen Des Spiels

Der Spieler sollte das Gyroskop vom oberen Teil jedes Spielfeldes an das untere Ende manövrieren. Um das Spiel erfolgreich zu Ende zu bringen, müssen 28 Bildschirme überwunden werden. Es stehen fünf Arten von Hindernissen ihrem Weiterkommen im Wege.

- steil 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

Mit der Tastatur können die Bewegungen wie folgt durchgeführt werden.

- O - LINKS
- P - RECHTS
- Q - NACH OBEN
- A - NACH UNTEN

Drücken Sie SPACE, um mit dem Spiel zu beginnen.

Lebens-System

Der Spieler hat sieben Leben oder Gyroskope, 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.

Programmierer: Tony Mack & Steve Lamb
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, Austeilen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

Versuchen sie auch diese anderen groben Titel für den Commodore 64 von Melbourne House

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (Der Weg zue enforschenden Faust) - "Wird ganz sicherlich DER Hit für die Ferienzeit" - Daily Mail

STARION - "Überraschend, erstaunlich, phänomenal" - Crash