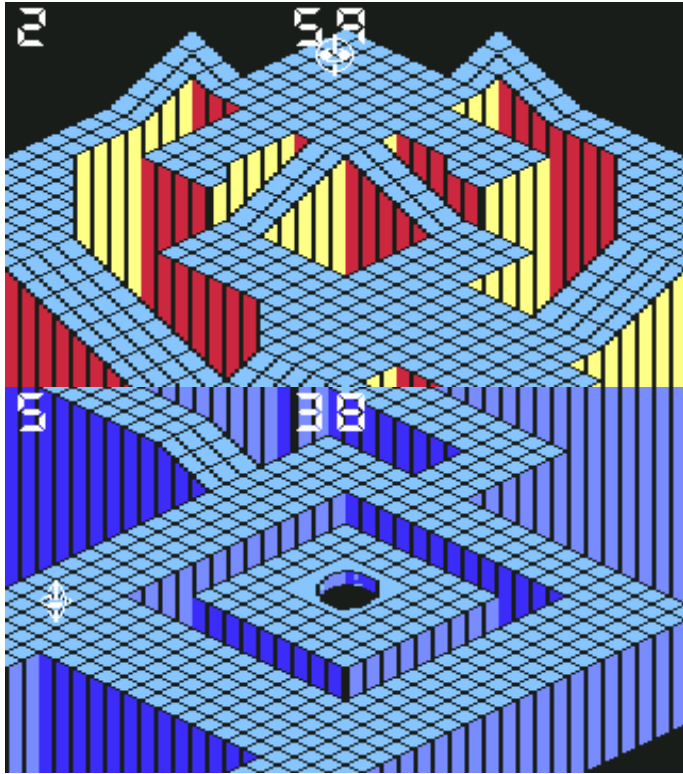


# GYROSCOPE



## Einleitung

Sie müssen ein Gyroscope (ein Gefährt, halb Murmel, halb Kreisel), innerhalb eines Zeitlimits durch sechs verschiedene Strecken steuern. Durch schnelle Reaktionen manövriert man seinen Gyroscope an Abgründen vorbei bis man ein Zielloch erreicht, durch das man zur nächsten Strecke gelangt.

Ein paar Widrigkeiten sind auch mit von der Partie. Hie und da trifft man auf umherspukende Gespenster oder eine andere Murmel, dessen Berührung man tunlichst vermeiden sollte. Außerdem gibt es da noch magnetische Felder, glatte Flächen und Felder, die den Gyroscope in hohem Bogen wegschleudern.

Die Steuerung des Gyroscopes ist nicht leicht, da nur vorwärts-rückwärts und links-rechts Impulse verstanden werden, das heißt daß Sie ständig durch antippen des Joysticks nachregulieren müssen.

Wenn Ihr Gyroscope zerstört wird, bekommen Sie ein neues an die Stelle gesetzt an der der Unfall passiert ist. Sie besitzen acht Gyroscopes.

## GYROSCOPE - Original

### Laden und Starten

LOAD"GYROSCOPE (ORIG)",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken

Das Spiel wird geladen und gestartet, das Intro wird angezeigt. Durch drücken der SPACE-Taste gelangen Sie zum Titelbild.

### Bedienung

#### im Titelbild:

F1 Keyboard oder Joystickbedienung

F7 Spiel beginnen

#### im Spiel:

+ um das Gyroscope in die gewünschte Richtung zu steuern

Die Fahrtrichtung des Gyroscopes ergibt sich aus dem Vektor von Fahrtgeschwindigkeit, Gefälle und Joystickhebelwinkel

**WICHTIG:** Wenn Sie mit voller Geschwindigkeit an den Berg oder über den Rand kreiseln kann es passieren, daß das neue Gyroscope ebenfalls sofort zerstört wird. Dies kann sich fortsetzen bis Sie kein Gyroscope mehr besitzen !

### Felder



**Schleuderfeld** schleudert das Gyroscope in eine zufällige Richtung.



**Magnetfeld** schleudert das Gyroscope in die Richtung, in die der Pfeil zeigt.



**Eisfeld** Das Gyroscope rutscht, und ist nicht mehr steuerbar.

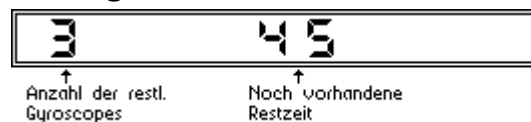


**Lochfeld** Dies ist das Zielfeld. Sie müssen das Gyroscope in das Loch steuern um in den nächsten Abschnitt oder ins Ziel zu gelangen.

### Gegner

In einigen Abschnitten wollen unliebsame Gesellen Ihr Gyroscope über den Rand drängen oder behindern. Da sind doch sehr bekannte Typen darunter . . . ?

### Anzeigen



### Tips

- Zu Beginn des zweiten Levels kommt das Gyroscope sehr schnell von oben.
- Im vierten Level müssen Sie ein Schleuderfeld benutzen um zum Zielloch zu gelangen.
- Berühren Sie den Bildschirmrand nicht, Sie werden sehr stark zurückgeschleudert.
- Nicht alle Wege führen zum Ziel.
- Es gibt auch eine Abkürzung.

# GYROSCOPE - Construction Set

## Laden und Starten

LOAD"GYROSCOPE C.S.",8,1" eingeben und die RETURN-Taste drücken. RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken.

Das Intro wird geladen und angezeigt, das Construction Set wird automatisch nachgeladen und gestartet. Sie sehen eine Tastenkurzübersicht.

Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangen Sie zum Hauptmenü.

## Hauptmenü

Das Hauptmenü bietet folgende Möglichkeiten:

- F1 Level in use (Nummer des zu bearbeitenden Level einstellen)
- F3 Edit Level (zum Bearbeiten oder Neuerstellen von Level)
- F5 Load Level (Level laden)
- F7 Save Level (bearbeiteten Level speichern)
- F8 Play Gyrosc. (Gyroscope mit den veränderten Level spielen)

### Level in use (F1)

Jedes Drücken der F1-Taste erhöht den aktuellen Level. Nach Level 6 erscheint wieder Level 1. Das Laden, Speichern und Editieren von Leveln bezieht sich immer auf den bei diesen Menüpunkt eingestellten Level.

### Load Level (F5)

Nach dem Drücken der Taste F5 geben Sie den Namen des Levels ein, den Sie laden möchten und drücken die RETURN-Taste. Durch Drücken der Pfeil-links-Taste (←) gelangen Sie ohne Laden eines Levels zum Hauptmenü zurück.

Die Eingabe darf höchstens 14 Zeichen betragen, da dem Levelnamen die Nummer des Levels und ein Punkt, z.B. "1.", beim Speichern vorangestellt wird. Das hat den Vorteil, daß die zusammengehörigen Level 1-6 einer Strecke alle den gleichen Namen haben können.

Das Direktory können Sie sich leider nicht ansehen und auch Disk-Errors werden nicht angezeigt. Nach dem Laden befinden Sie sich wieder im Hauptmenü.

### Save Level (F7)

Nach dem Drücken der Taste F7 geben Sie den Namen ein, unter dem Sie den bearbeiteten Level speichern möchten und drücken die RETURN-Taste. Durch Drücken der Pfeil-links-Taste (←) gelangen Sie ohne Speichern eines Levels zum Hauptmenü zurück. Die Eingabe darf höchstens 14 Zeichen betragen, da dem Levelnamen die Nummer des Levels und ein Punkt, z.B. "1.", vorangestellt wird. Geben Sie daher den Leveln einer Strecke alle den gleichen Namen.

Das Direktory können Sie sich leider nicht ansehen und auch Disk-Errors werden nicht angezeigt. Nach dem Speichern befinden Sie sich wieder im Hauptmenü.

ACHTUNG ! :

Level mit dem gleichen Namen, die sich schon auf der Diskette befinden werden ohne Abfrage überschrieben.

### Play Gyroscope (F8)

Diesen Menüpunkt sollten Sie nur anwählen, wenn Sie einen neu erstellten oder veränderten Level zuvor gespeichert haben, da es bei der Rückkehr zum Hauptmenü in seltenen Fällen zum Absturz des Programms kommen kann. Nach dem Drücken der Taste F8 befinden Sie sich im Titelbild von Gyroscope. (Tippen Sie die F8-

Taste nur kurz an, da Sie sonst das Spiel sofort beginnen). Dort haben Sie folgende Möglichkeiten:

F1 Keyboard oder Joystickbedienung

F3 Zurück zum Hauptmenü von Gyroscope Construction Set.

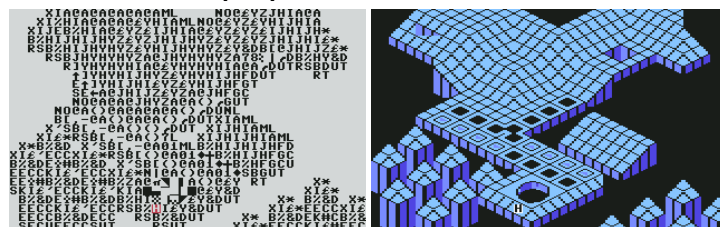
(Tippen Sie die F3-Taste nur kurz an da Sie sich sonst sofort im Level-Editor befinden.

Bei diesen Menüpunkt kommt es in sehr seltenen Fällen zum Absturz des Programms. Hier hilft nur das Programm neu zu laden.

F7 um das Spiel mit den veränderten Leveln zu spielen.

(Es werden Sie keine Gegner belästigen).

## Level Editor (F3)



Nach dem Drücken der Taste F3 sehen Sie den Anfang des Im Menüpunkt "Level in use" eingestellten Levels. Nach dem Drücken einer beliebigen Taste (am Besten eine CRSR-Taste) wird der Cursor, ein weißes Quadrat sichtbar. Im Cursor wird der dazugehörige Buchstabe des darunterliegenden Zeichens angezeigt. Die grundsätzliche Bedienung des Level-Editors:

**CRSR** ↑↓←→ Bewegen des Cursors in die gewünschte Richtung. Stößt der Cursor oben oder unten an den Bildschirmrand, wird der Level um eine Zeile nach oben oder unten gescrolled, bis das Levelende oder der Levelanfang erreicht worden ist.

**SHIFT-RETURN** Da Veränderungen, die im sichtbaren Teil des Levels (Bildschirm) erfolgten, beim Scrollen wieder zurückgesetzt werden, müssen Sie diese durch Betätigen der SHIFT-RETURN fixieren. Das heißt, daß Veränderungen die gewollt sind immer fixiert werden müssen, und hat den Vorteil, daß ungewollte Veränderungen durch scrollen des Bildschirms wieder verschwinden.

**F1/F3** Durch Drücken der F3-Taste sehen Sie den Levelteil, der am Bildschirm sichtbar ist im Buchstabenmodus. Mit der Taste F1 schalten Sie wieder auf die Darstellung um, wie Sie sie im Spiel sehen.

**← (Pfeil-links-Taste)** Mit dieser Taste gelangen Sie wieder ins Hauptmenü von Gyroscope Construction Set.

**SHIFT-CLR-HOME** löscht den Bildschirm.

**CLR-HOME** setzt den Cursor in die linke obere Ecke des Bildschirms.

**SHIFT-INST-DEL** schiebt die Zeile um einen Buchstaben ab der Cursorposition nach rechts.

**INST-DEL** schiebt die Zeile um einen Buchstaben ab der Cursorposition nach links.

**CTRL/C= 1-8** verändert die Farben der Darstellung des Levels im Level-Editor, hat aber keinen Einfluß im Spiel. Dort werden die Farben vom Programm gesetzt.

**RETURN** setzt den Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile und beendet den REVERS-MODUS.

**CTRL-RVSON** schaltet den REVERS-MODUS ein.

**CTRL-RVSOFF** schaltet den REVERS-MODUS aus.

**ZEICHENTASTEN** siehe Anhang "Tasten und Zeichen".

## Startpositionen des Gyroscopes

An diesen Positionen müssen Felder im Level gesetzt sein, da das Gyroscope andernfalls sofort zerstört wird !

Level 1 8. Spalte von links / 5. Reihe von oben

Level 2 8. Spalte von links / 2. Reihe von oben

Level 3 2. Spalte von links / 5. Reihe von oben

Level 4 17. Spalte von links / 6. Reihe von oben

Level 5 19. Spalte von links / 6. Reihe von oben

Level 6 17. Spalte von links / 6. Reihe von oben

## Levelausmaße

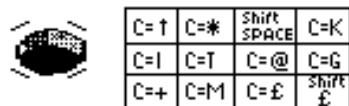
Die größtmögliche Länge und Breite der verschiedenen Level beträgt:

Level 1-4 40 Spalten x 101 Reihen = 4040 Zeichen

Level 5 40 Spalten x 203 Reihen = 8120 Zeichen

Level 6 40 Spalten x 203 Reihen = 8120 Zeichen

## Aktionsfelder und deren Zeichen



## Soft- Hardware Unverträglichkeiten

- Die Version "Gyroscope C.S." von Don JP und die Version "Gyroscope (Orig)" von Yak können von allen Laufwerken (1541/51/71/81/CMD) und Subdirektories geladen und gestartet werden.
- Das Final Cartridge III muß bei CMD-Laufwerken mit SYS 64738 ausgeschaltet werden, da sich der Schnellader von FCIII nicht mit diesen verträgt.

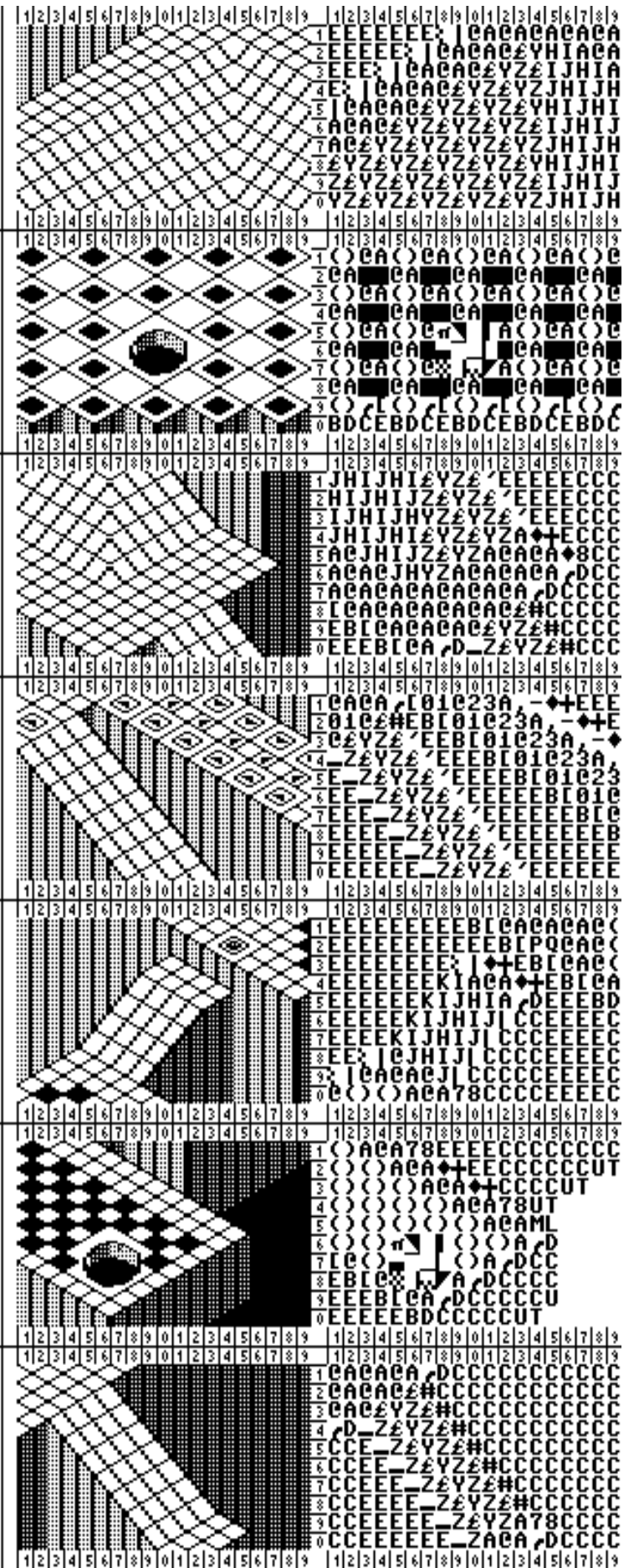
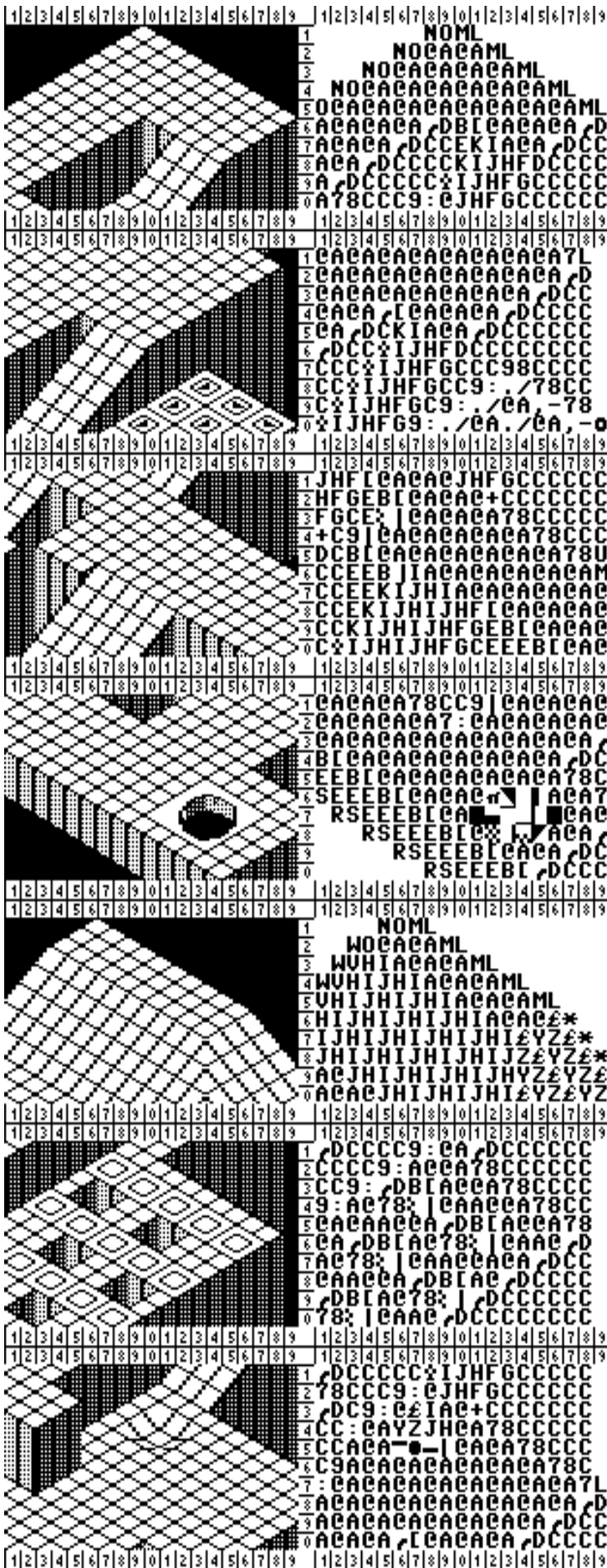
## Tips

- Fixieren Sie Ihre neukonstruierten Levelabschnitte öfters mit der Taste Shift-Return, denn jedes ungewollte scrollen des Bildschirms zerstört Ihre Arbeit.
- Wenn Sie einen erstellten oder veränderten Level testen wollen, speichern Sie unbedingt diesen Level auf Diskette bevor Sie den Menüpunkt "Play Gyroscope" anwählen, denn in sehr seltenen Fällen stürzt das Programm bei der Rückkehr in den Leveleditor ab !
- Achten Sie beim erstellen von Levels auf den Lichteinfall der von links kommt. das heißt, die helle Seite der Zeichen muß links sein.
- Erstellen Sie zuerst die Oberfläche auf der sich das Gyroscope bewegt und dann erst die Wände und Seitenteile der Strecke.
- Im Anhang finden Sie einige Beispiele, wie Levelteile konstruiert werden. Mit Hilfe der sich ebenfalls im Anhang befindlichen Tabelle "Tasten und Zeichen" können Sie diese in Ihre eigenen Level übertragen.
- Wenn Sie trotzdem Probleme beim erstellen Ihrer Level- konstruktionen bekommen, sehen Sie sich im Leveleditor die bereits vorhanden Level an, Sie werden dort sicher eine Lösung finden.

## Eigene Bemerkungen



## Beispiele



# Tasten + Zeichen

## normal

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-
£	©	*	↑	:	;	=	,	.	/	space								
<	▤	▥	▦	▧	▨	▩	▪	▫	▬	▭	▮	▯	▰	▱	▲	△	▴	▵
▶	▷	▸	▹	►	▻	▼	▽	▾	▿	◀	◁	◂	◃	◄	◅	◆	◇	◈
◉	◊	◈	◉	◊	◈	◉	◊	◈	◉	◊	◈	◉	◊	◈	◉	◊	◈	◉

## mit Shift

⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘

## mit C=

⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘

## mit Revers.on

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	+	-
£	©	*	↑	:	;	=	,	.	/	□								