

THING BOUNCES BACK

Après être venu à bout du lutin malveillant, THING doit relever un second défi et empêcher l'ordinateur du lutin de produire des jouets maléfiques en rassemblant les pièces du programme informatique disséminées dans tout l'usine.

A vous de traverser le labyrinthe de tuyaux souterrains dans une des 11 zones de jeu défilant dans 8 directions et ayant chacune la taille de 12 écrans normaux.

Note: dans l'écran des tuyaux, la touche de tir inverse la direction (lorsque vous paniquez).

REGLES DE JEU

COMMANDES

Z – à gauche

X – à droite

H – pour suspendre le jeu

Q – pour quitter l'écran actuel
(perdre une vie)

O – en haut

K – en bas

Ø – pour tirer

AMSTRAD

Compatible avec manette de jeux.

SPECTRUM

Compatible avec Sinclair Interface II ou Kempston et les interfaces de la manette de jeux Kempston.

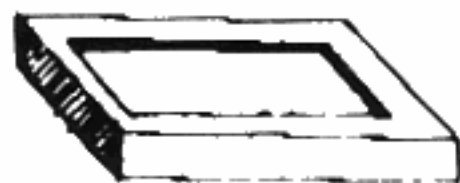


Plate-formes-poussoirs



Mystère



Broyeur



Bouton de bonus étranger



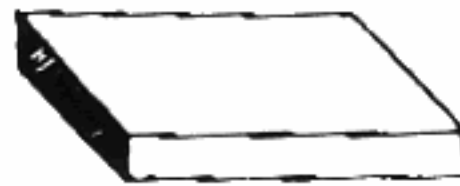
Bouton de délai de port



Aires de rebondissement



Delai



Soupape



Portes



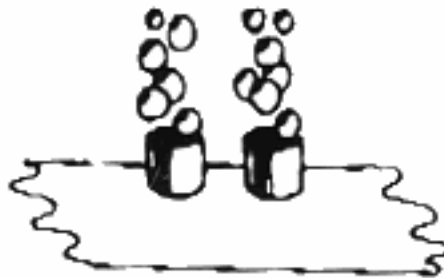
Glissades



Tuyau Entree/Sortie



Laser



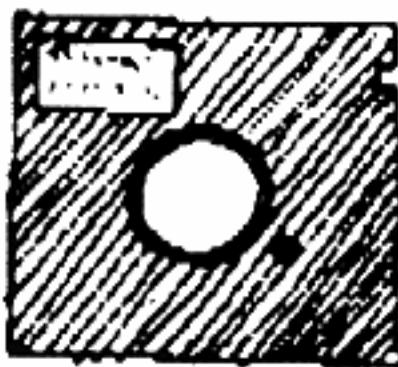
Souffleries



Sortie



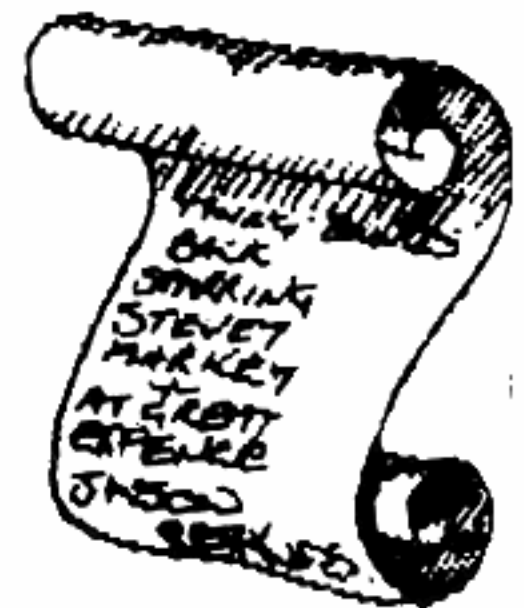
Convoyeur



Disque



Puce



Listing



Cassette

ALIENS



Gerald the Gremlin



Hatchet



Leg Less



Punky



Blue Meanie



Froglet



Stoney



Sputnik



Rivlet