

THING BOUNCES BACK SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

CARGA

Spectrum: LOAD"" ENTER • **Amstrad:** CTRL + ENTER • **Commodore:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor. • **MSX:** BLOAD"CAS:", R

Una vez que ya ha podido con el malvado fantasma, Thing se debe enfrentar esta segunda prueba y evitar que el ordenador del fantasma fabrique juguetes peligrosos, recogiendo trozos de programa de ordenador esparcidos por la fábrica. Pasa por 11 zonas, que se mueven en 8 direcciones, cada una del tamaño de 12 pantallas normales. Nota: en la pantalla de las tuberías, el botón de disparo hará que cambies de dirección, si tuvieras miedo.

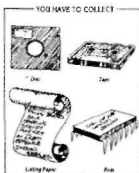
CONTROLES

COMMODORE: Izquierda = Z - Derecha = X - PAUSA = H - Arriba = : - Abajo = \downarrow Q = Salir de la pantalla actual, perdiendo una vida. RETURN = Disparo - F1 = Música si/no

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX: Izquierda = Z-Derecha = X- H y Q= igual que Commodore-Arriba = O-Abajo= K-Disparo = 0

Compatible con interfaces Kempston e Interface II.

©1987 Gremlin Graphics



Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE SOFTWARE, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid