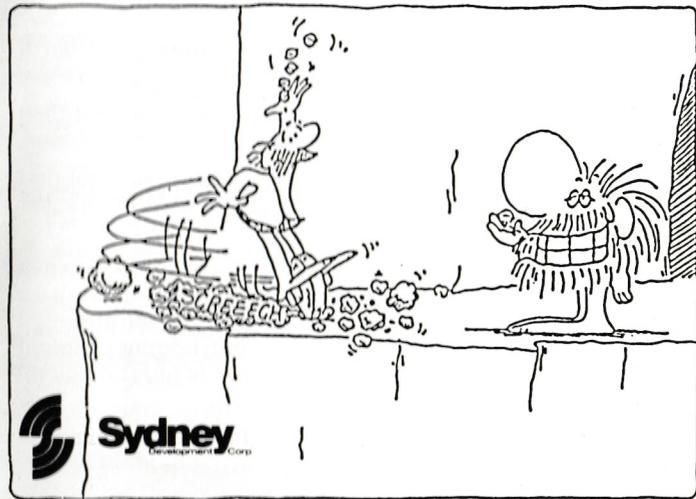


BACKTIT™
GROGG'S
REVENGE

ADAM™
CARTRIDGE INSTRUCTIONS

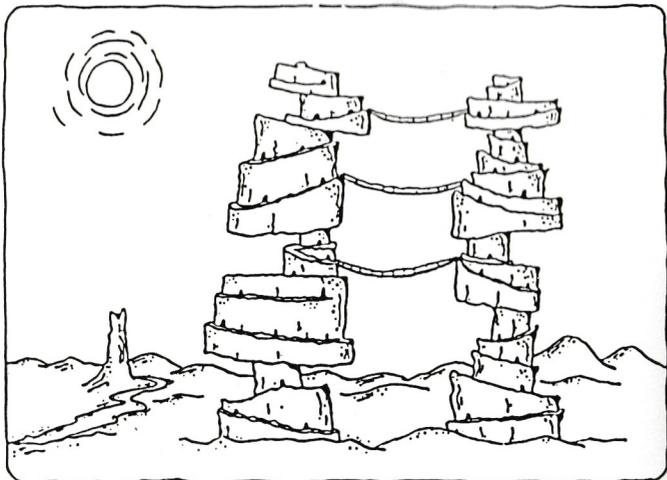
ADAM™ GUIDE
D'INSTRUCTION

BACKTIT™
GROGG'S
REVENGE



LE JEU

B.C. II : Grog's Revenge^{MD}



Thor a terminé sa recherche de roues (Quest For Tires). Il doit maintenant découvrir le sens de la vie.

Mais cela ne sera pas facile : le sens de la vie est bien caché, quelque part dans un long labyrinthe de montagnes.

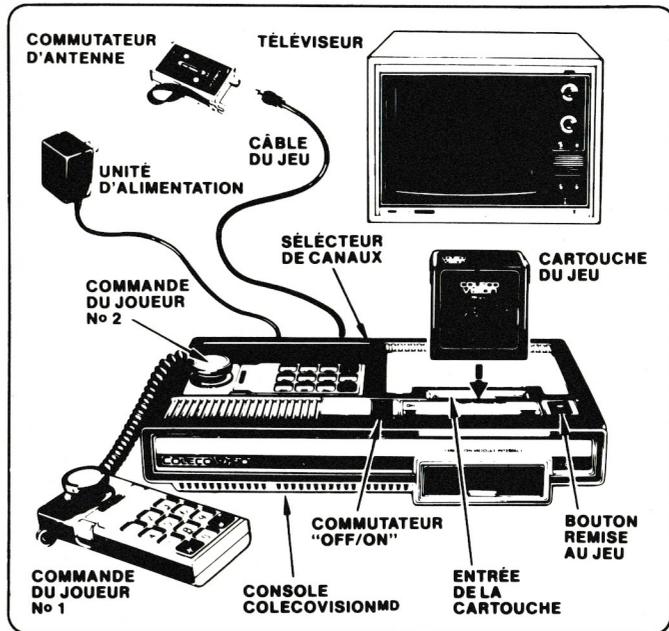
Chaque montagne est recouverte de palourdes. Thor doit ramasser 100 palourdes en guise de péage pour progresser vers l'autre montagne.

Pour rejoindre Peter et atteindre le pont à péage, il n'y a pas d'autre issue que de traverser les cavernes de la terreur. Il y a beaucoup de palourdes dans les cavernes mais attention aux stalagmites. La lampe de Thor doit continuellement balayer la caverne afin qu'il puisse repérer le plus de palourdes possibles.

En sortant de la caverne, attention à Grog, qui cache les palourdes à la vue de Thor.

Thor doit également faire face aux rochers, aux grottes et aux rouedactyles (elles mangent ses roues) dans sa quête des palourdes (Quest for Clams) et du sens de la vie.

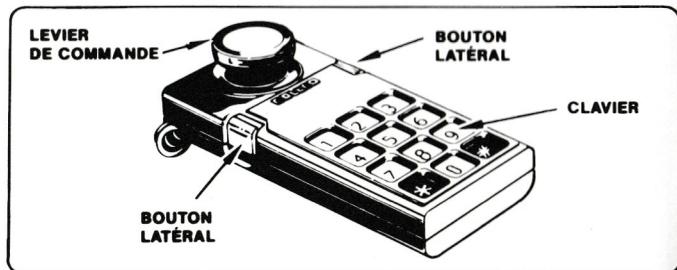
PRÉPARATION DU JEU



- Pour le jeu Grog à un joueur, utilisez le contrôleur relié à l'accès 1 (prise arrière). Pour le jeu Grog à deux joueurs, utilisez les deux contrôleurs.

Pressez le commutateur "Reset" de votre système ADAM^{MD} après avoir inséré la cartouche de jeu. Vous verrez apparaître au bout de quelques secondes l'affichage de jeu sur votre écran. Vous pouvez visionner les affichages de jeu, d'annonce et de pointage en pressant le bouton feu gauche du contrôleur. L'affichage de jeu réapparaîtra sur votre écran à mesure que le jeu se recharge sur la cartouche. Lorsque le jeu est complètement rechargé, l'affichage d'option de jeu apparaîtra et vous pourrez commencer à jouer. Vous avez trois choix dans l'affichage d'option de jeu: Montagnes 1, 2, et 3. La première montagne est la plus facile et la troisième la plus difficile.

UTILISATION DES CONTRÔLEURS

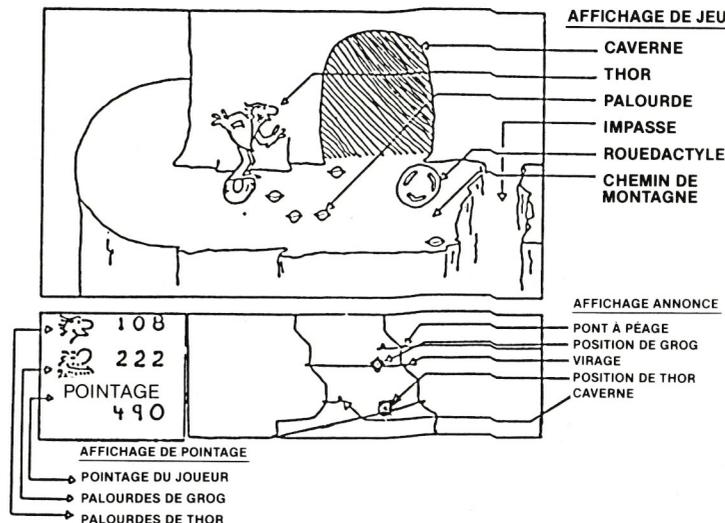


Note : Dans le jeu à un joueur, utilisez le contrôleur branché sur l'accès 1. Dans le jeu à deux joueurs, le joueur 2 utilise le contrôleur branché sur l'accès 2.

- 1. Le clavier :** Les boutons 1 et 2 du clavier vous permettent de choisir un jeu à un ou à deux joueurs sur l'affichage des options de jeu. À chaque niveau correspond une caverne spéciale. Si vous pressez sur la bonne séquence de boutons pendant que vous êtes dans la caverne, vous passez à un niveau supérieur. Ainsi, pour aller automatiquement au niveau 2, entrez dans la première caverne que vous rencontrez et pressez «22». Vous passez immédiatement au niveau 2. (Reportez-vous à la section «Conseils» pour apprendre comment sauter à d'autres niveaux).
- 2. Le levier de commande :** Déplacez le levier de commande dans l'une des huit directions pour diriger Thor dans le sens du levier de commande.
- 3. Les boutons latéraux :** Le bouton latéral gauche fait défiler rapidement les affichages d'information bleus. Durant le jeu, Thor se déplacera à une plus grande vitesse si vous pressez ce bouton. Le bouton latéral droit est inutilisé.

FONCTIONNEMENT DU JEU

Note : Si vous choisissez le jeu à deux joueurs, vous jouez à tour de rôle. Le joueur 1 commence et chaque tour dure jusqu'à ce qu'un joueur termine un niveau ou perde toutes ses roues.



L'écran est divisé en trois sections : la zone de jeu, la zone de pointage et l'affichage annonce.

1. La zone de jeu :

Vous dirigez Thor. Guidez-le le long de son chemin. Évitez le mur, le bord de la falaise ou les rochers et les nids de poules. Vous pouvez aller dans les cavernes ou dans les virages. Essayez de ramasser le plus de palourdes possible. Vous en aurez besoin pour passer le pont à péage.

2. La zone de jeu :

Le nombre de palourdes que vous avez ramassées est indiqué à côté de l'image de Thor. Mais vous n'êtes pas le seul à en ramasser. Grog aussi les recherche. Assurez-vous que vous en avez suffisamment pour payer le passage avant que Grog ne les ait toutes en sa possession. Le nombre de palourdes que Grog a cueillies est indiqué à côté de son image. Si vous réussissez à passer un pont à péage, Peter retranchera de votre nombre total de palourdes le nombre de palourdes requis pour le péage.

Note : Si vous avez 25 palourdes en surplus ET avez perdu au moins une roue, Peter vous donnera une nouvelle roue contre 25 palourdes.

POINTAGE

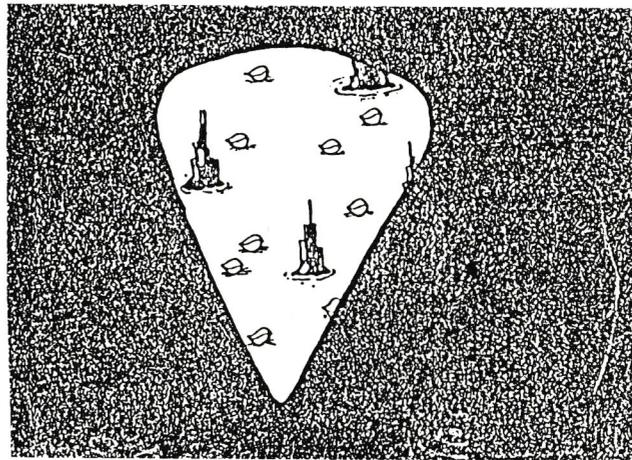
	<u>POINTS</u>	<u>PALOURDES</u>
PALOURDES GRISES	10	1
PALOURDES BLANCHES	50	5
PALOURDES DE CAVERNE	10	1
PALOURDES DE CAVERNE (en accéléré)	20	2
SAUT D'UN NIVEAU	1 000	

3. Affichage Annonce :

Pour parvenir au pont à péage, vous devez savoir où se trouve Thor et vers quel endroit vous le dirigez. L'affichage annonce représente une carte. Votre position est identifiée par un curseur en forme de carré noir. Lorsque vous empruntez un virage, vous voyez l'autre côté de la colline. REGARDEZ OÙ SE TROUVE LE PONT À PÉAGE. Apprenez quels chemins sont reliés entre eux. Découvrez l'endroit où les cavernes peuvent vous mener. Trouvez la meilleure route vers chaque pont à péage.

4. Grog :

Grog figure aussi sur l'affichage annonce et il est représenté par un curseur bleu en forme de diamant. Évitez Grog à tout prix. S'il apparaît sur la même image-écran que la vôtre, le jeu est «terminé». Le seul avertissement visuel que vous recevrez apparaît sur l'affichage annonce. Assurez-vous que Grog ne soit pas juste dans le virage ou à l'entrée de la caverne d'où vous êtes sur le point de sortir. Apprenez ses trucs. Lorsque Grog est près d'emprunter un tournant, il émet un «bip-bip». Sauvez-vous...RAPIDEMENT. Lorsqu'il est sur le même chemin que le vôtre, il oublie les palourdes et vous pourchasse. Écoutez le bruit de son approche. Sauvez-vous...PLUS VITE! Grog saute les chemins où il ne reste plus de palourdes.



5. Les cavernes :

Dans les cavernes, Thor allume sa lampe. Ramassez des palourdes et évitez les stalagmites. Certaines cavernes ont des bifurcations. L'endroit d'où vous sortez dépend de quel côté de l'écran vous étiez à la fin du tunnel. Les cavernes de chaque niveau contiennent une quantité définie de palourdes.



6. Les rouedactyles :

Les rouedactyles sont d'autres adversaires amusants, des bêtes préhistoriques qui se nourrissent de roues. Elles se mettent en petites boules vertes et peuvent décider de vous poursuivre lorsque vous passez devant. Les rouedactyles ont peur de la noirceur et des virages en épingle. Vous pouvez donc en ébranler une en allant dans les cavernes ou dans un virage. Si vous avancez péniblement, vous aurez de la difficulté à échapper à cette petite créature en quête de nourriture. Si vous réussissez à en éviter une, elle ne vous poursuivra pas mais s'assoiera dans le chemin et attendra que vous repassiez. N'oubliez pas l'endroit où elles s'assoient à chaque niveau.

Si vous rencontrez une rouedactyle qui se dirige vers vous dans la même voie, faites demi-tour et allez dans la direction opposée OU contournez-la en changeant de voie et en accélérant. Si vous n'êtes pas dans la même voie, accélérerez pour vous sauver d'elle. Les rouedactyles peuvent changer de voie ou faire demi-tour et vous poursuivre parfois.

Aux niveaux plus élevés, les rouedactyles sont plus astucieuses. Elles peuvent changer de voie et de direction plus souvent qu'elles ne le font aux niveaux inférieurs. Thor devra faire preuve d'habileté pour les éviter. Si vous en rencontrez une dans un virage, la meilleure chose à faire est de vous placer le plus haut possible sur la voie la moins élevée. Ceci a pour effet de placer la rouedactyle sur la voie la moins élevée. Puis, dirigez-vous vers la rouedactyle et, au dernier moment, accélérerez et montez en la contournant. Continuez rapidement jusqu'à ce que vous l'ayez semée.

Conseils :

- Essayez d'emprunter les voies où Grog ramasse des palourdes et ramassez-en quelques-unes pendant que vous le pouvez. Grog est cupide et ne laisse aucune chance à personne.
- Laissez traîner quelques palourdes. S'il n'y a pas de palourdes sur son chemin, Grog se déplace plus rapidement.
- Grog craint les voies sans issue. Utilisez-les donc comme des cachettes.
- Lorsque Grog est sur la même voie que vous, il oublie les palourdes et part à votre poursuite. Essayez de l'égarer.
- Explorez les cavernes de tous les côtés des montagnes. Rappelez-vous de celles que vous avez visitées.

Carnet de voyage :

Niveau 1 : C'est facile.

La solution consiste à entrer dans la première caverne du parcours. Ensuite il s'agit de toujours garder la droite.

Pour changer de degré de difficulté.

- degré A : taper "22" au clavier.
- degré B : taper "33" au clavier.
- degré C : taper "44" au clavier.
- degré D : à vous de trouver!

Niveau 2 : Six passionnants degrés de difficulté.

- degré A : Sautez au degré 2 en pénétrant dans la première caverne à gauche du départ et appuyez deux fois sur la touche 2 au clavier.
- degré B : Chaque caverne est un sens unique, pour sauter au degré 3 appuyez en ordre les touches 2 et 3 au clavier.
- degré C : Certains sentiers et certaines cavernes sont des culs-de-sac. Pour sauter au degré quatre appuyez 2 fois la touche 4 au clavier.

degré D : Certaines cavernes débouchent à deux endroits différents. Tournez le coin prenez la première caverne et entrez-y à partir de l'autre extrémité, gardez la gauche cette fois-ci. Pour sauter au degré 5 appuyez la touche 4 et ensuite la touche 5 au clavier.

degré E : Parcourez le sentier, tournez le coin et prenez la première caverne ; une fois rendu à l'autre extrémité entrez y à nouveau. Sautez au degré 6 en appuyant premièrement la touche 6 suivie de la touche 2 au clavier.

degré F : À vous de trouver. Bonne chance!

Niveau 3 : Le vrai sens de la vie - 4 degrés
(Celui-ci vous étourdira)

degré 1 : "Les Contreforts"

degré 2 : "La caverne des cavernes"

degré 3 : "Vision Double" ou "Un mauvais virage en entraîne un autre"

degré 4 : "Folie Furieuse"

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur a fini de jouer, ex.: le joueur a perdu toutes ses vies ou il a atteint le Sens de la Vie, le jeu vérifiera le pointage du joueur et celui de la liste des héros. Si le joueur obtient un nouveau pointage élevé, on lui demandera d'inscrire son nom en utilisant le clavier ADAM^{MD}. Le joueur peut choisir n'importe quel lettre ou numéro de son nom jusqu'à 11 caractères en hauteur. Si le joueur se trompe, il peut utiliser le bouton "marche arrière" pour effacer le dernier caractère. Le joueur devra peser sur le bouton "retour" après avoir inscrit son nom et son pointage viendra s'ajouter à la nouvelle liste.

LE PLAISIR DE LA DÉCOUVERTE

Ce guide d'instruction vous présente les notions de base

sur la manière de jouer à B.C. II. GROG'S REVENGE^{MD}. Mais il ne s'agit là que d'un début. Vous verrez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales pour faire du B.C. II GROG'S REVENGE un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur d'une cartouche de jeu vidéo, au Canada, que ladite cartouche est exempte de tout défaut de fabrication et de main-d'oeuvre durant les 90 jours suivant la date d'achat dans les conditions normales d'utilisation.

Si un défaut de fabrication est décelé dans votre cartouche AU COURS DES 90 JOURS SUIVANT LA DATE D'ACHAT, elle sera réparée ou remplacée sans frais de votre part. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur durant les premiers 90 jours, et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, dans le cas de défauts de matériaux et de vices de fabrication durant les 90 jours suivant la date d'achat, se limite à la réparation ou au remplacement du produit dans un centre de service Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tout autre dommage.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'un cas fortuit, d'abus ou de négligence de la part de l'utilisateur, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer au tableau de dépannage du guide inclus avec votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche nécessite une réparation après l'expiration de la GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS, Coleco réparera ou remplacera la cartouche (à son choix) que vous aurez pris soin d'envoyer part payé et assurée avec votre chèque de 15,00\$ payable à COLECO (CANADA) LIMITÉE.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement DURANT LES 90 JOURS SUIVANT LA DATE D'ACHAT, renvoyez-la port payé et assurée avec vos nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défektivité au Service à la clientèle - Électronique de COLECO.

La présente garantie cesse de s'appliquer si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'un cas fortuit, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer de 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour de votre cartouche.

Retournez à:

COLECO (CANADA) LIMITÉE
3700 St-Patrick
Montréal, Québec
Canada H4E 1A2
Service à la clientèle - Électronique

Nous tenons à remercier en particulier :

Conception : S. Armstrong M. Bate J. Barter

Art graphiques : R. Louiseize

Arts graphiques D. Høecke

de l'emballage :

Administration : A. Zilliacus

Documentation : J. Couch

Design: S. Armstrong
M. Bate
J. Barter
Graphics: R. Louiseize
D. Høecke
Box Art: D. Høecke
Administration: A. Zilliacus
Documentation: J. Couch

Special thanks to:

COLECO (CANADA) LIMITÉE
Customer Service - Electronics
3700 St-Patrick
Montréal, Québec
Canada H4E 1A2

All returns must be directed to:

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITÉE. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

SERVICE POLICY

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coloco warrants to the original consumer in Canada that

each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage pre-paid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLLECO (CANADA) LIMITEE, Customer Service - Electronics, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coloco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coloco Service Station, and Coloco shall in no event be liable for incidental, consequential, contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coloco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the trouble-shooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

Level E - Drive down the path, around the corner, into the cave. Out and back into that cave and get to Level F by pressing keys 6 and 2.

Level F - Good Luck!

Mountain Three - The true Meaning of Life - Four Levels

(This one will leave you PIE-EYEDI)

Level 1 - "The Flying Buttress"

Level 2 - "Cave of Caves"

Level 3 - "Double Vision" or "One bad turn deserves another"

Level 4 - "Utter Madness"

END OF GAME

When you finish playing the game, i.e. you have lost all your lives or you have reached the Meaning of Life, and you have a new high score, you will be asked to enter your name using the ADAM™ keyboard (use up to eleven characters). The backspace key can be used to erase if you make a mistake. Hit the return key after entering your name and your score will be added to the Hero List.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing GROG, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features that make GROG exciting every time you play. Experiment with different techniques - and enjoy the game!

- Tips:**
- Try to choose paths where Grog is gathering clams and pick up a few clams while you can. Grog is greedy and leaves none to chance.
 - Leave a few clams lying around. If a path has no clams at all, Grog moves faster.
 - When Grog is on the same path as you, he forgets about clams and goes for you. Try to lead him astray.
 - Grog is afraid of dead ends, so use them as hiding places.
 - Study the caves on all sides of the mountains. Remember where you've been.

Travel Notes:

Mountain One: The Easy Mountain
 The secret warp cave is always the first cave to your right on Thor's starting path.

To warp from Level A - hit number 2 key twice
 To warp from Level B - hit number 3 key twice
 To warp from Level C - hit number 4 key twice
 To warp from Level D - Figure it out!

Mountain Two: Six Levels in this mountain

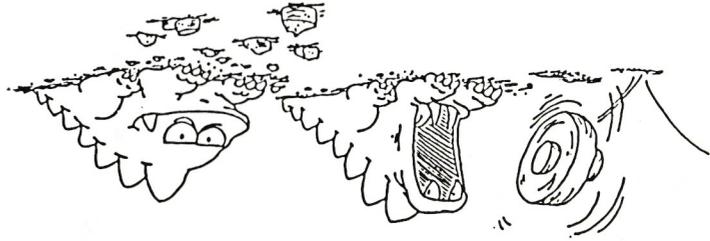
Level A - Every cave goes one way. To warp to Level C, press number key 2, then number key 3.

Level B - Enter the first cave on Thor's starting path. To warp to Level B, hit number 2 key twice.

Level C - Deadend Paths, Deadend Caves. Hit number key 4 twice to get to Level D.

Level D - Some caves go two ways. Go around the corner, through the cave, out of the cave, back in, stay left, back in again and press two keys, number 4 and number 5.

6. Tiredactyls:



Tiredactyls are another fun foe...prehistoric beasts that eat tires as their tread and butter. They curl themselves up into little green balls and may decide to pursue you as you drive by. Tiredactyls are afraid of the dark and of hair-pin turns, so you can always shake one by going into caves or around a corner. If you just go plowing through, you will have a hard time not feeding the little critter. If you manage to avoid one, he will not pursue you, but will sit on the path and wait for you to go by again. Learn where they sit on each level.

If you meet up with a Tiredactyl travelling toward you in the same lane, turn around and travel in the opposite direction. Or go around him by changing lanes and going faster. If you are not in the same lane as he is, to escape him, just speed up. The Tiredactyl may change lanes, or turn around and pursue sometimes.

At the higher levels, the Tiredactyls are smarter. They can change lanes and direction more often than they do at lower levels. Thor will have to do some fancy riding to avoid them. If you meet one on a corner, your best position is to be as high up on the LOWER lane as possible. This will put the Tiredactyl in the LOWER lane. Then drive towards the Tiredactyl and, at the last moment, speed up and go up and around him. Continue on quickly until you have lost him.

2. The Scoring Area:

The number of clams you have collected is shown beside the picture of Thor. But you are not the only clam-digger around. Grog is also after clams. Make sure you get enough clams to pay the toll before Grog gets them all. The number of clams Grog has is shown beside his picture. If you make it past a toll bridge, Peter will take away the number of clams needed for the toll.

Note: If you have 25 clams extra AND have lost at least one tire, Peter will sell you a new tire for 25 clams.

SCORING

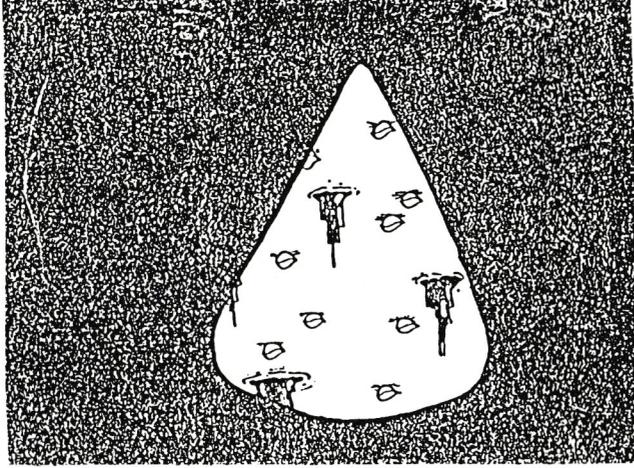
CLAMS	POINTS
GREY CLAMS	10
WHITE CLAMS	50
CAVE CLAMS	10
CAVE CLAMS while going fast	20
WARPING up a level	1000

3. Preview Screen:

To get to the toll bridge you must know where Thor is and where you are sending him. The Preview Screen acts like a map. Where you are is marked by a square black cursor. When you go around a corner you will see the other side of the hill. WATCH WHERE THE TOLL BRIDGE APPEARS. Learn which paths are connected. Discover where caves can lead you. Find the best route to each toll bridge.

4. Grog:

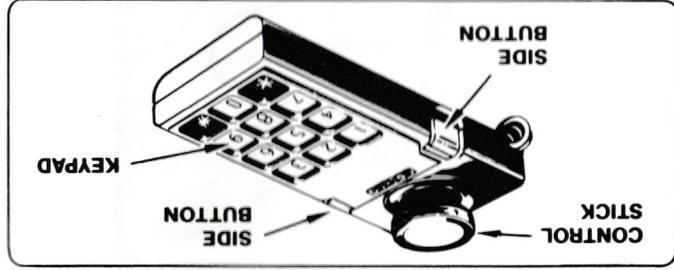
Grog is also shown on the preview screen as a blue diamond cursor. AVOID GROG at all costs. If he should be on the same screen as you, it's "game over". The only visual warning you will get is on the Preview Screen. Be careful that Grog's not just around the corner, or at the mouth of the cave which you are about to exit. Learn his ways. When Grog is about to come around a corner he will give a "beep-beep". Drive away... FAST. When he is on the same path as you, he forgets about clams and hunts you down. Listen for the sound of his approach. Drive away... FAST-ER! When there are no clams left, Grog will jump paths.



5. Caves:

In caves, Thor turns on his headlight. Collect clams and avoid stalagmites. Some caves have forked paths. Where you come out depends on which side of the screen you were on at the end of the tunnel. In each level the caves have only so many clams. The more you collect in caves the harder they are to find.

USING YOUR CONTROLLERS



Note: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

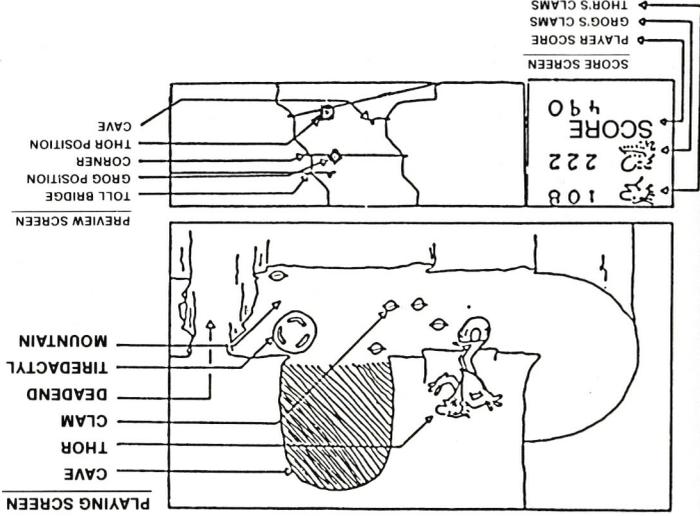
1. **Keypad:** The Keypad Buttons 1 and 2 allow you to select a 1 or 2 player game on the Game Option screen. The Keypad buttons 1, 2 and 3 allow you to select the level of difficulty for each player. In each level there is a special cave. If you press the correct sequence of buttons while in the cave, you will warp up one level. For example to automatically warp to level 2, go into the first cave you come to and press '22' and you will immediately go to level 2. (See "Tips" for hints on warping to other levels.)

2. **Control Stick:** Move the Control Stick in any of its eight directions to move Thor. Thor moves in the direction you point your Control Stick.

3. **Side Buttons:** The Left Side Button will take you quickly through the blue information screens. During the game Thor will move at a faster speed when the Left Side Button is pressed. The Right Side Button is unused.

HERE'S HOW TO PLAY

Note: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 begins, and each turn lasts until the player completes a level or loses all his tires.



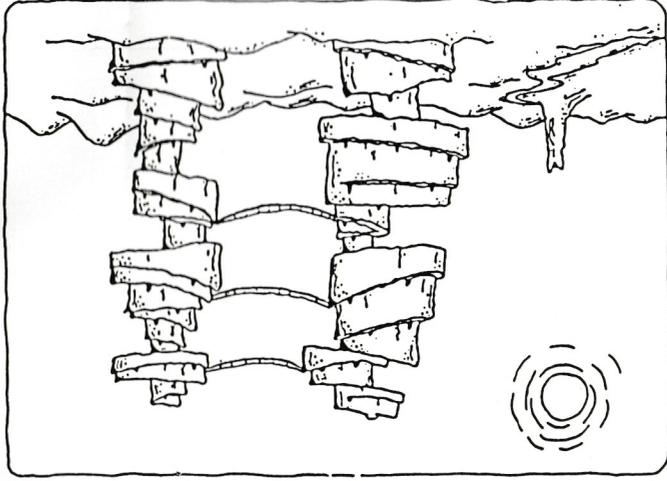
The screen has 3 sections - the play area, the scoring area and the preview screen.

1. The Play Area:

You are in control of Thor. Steer him along path. Avoid driving into the wall, over the edge of the cliff, or into rocks and potholes. You can drive into caves or around corners. Try to pick up as many clams as you can. You will need them to pay your toll at the toll bridge.

THE GAME

B.C. II: Grog's Revenge



Thor has completed his Quest For Tires. Now he must discover the Meaning of Life.

But it won't be easy. The Meaning of Life is hidden away; somewhere in a long maze of mountains.

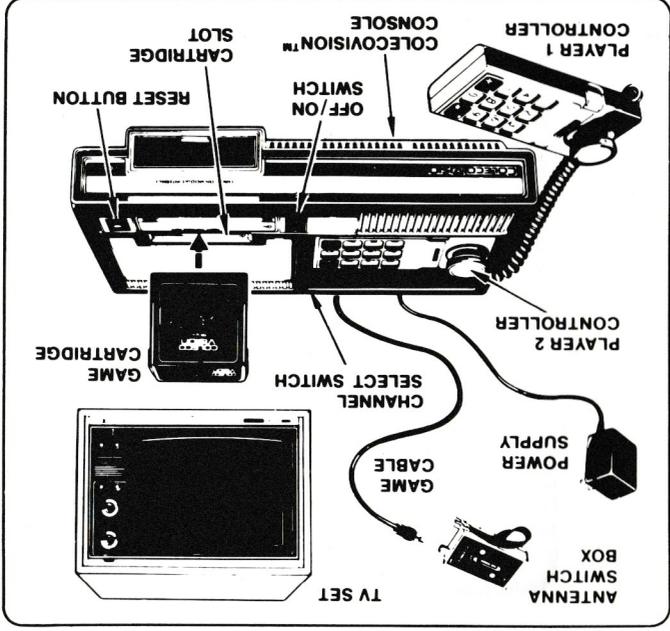
Each mountain is covered with clams and Thor needs to gather 100 clams in order to pay the toll and advance to the next mountain.

The only way to Peter and the toll bridge is through the "real scary caves". There are lots of clams in the caves but watch out for stagmites. Keep Thor's headlight sweeping back and forth for maximum clams.

Out of the cave, watch out for Grog, who saves clams from Thor.

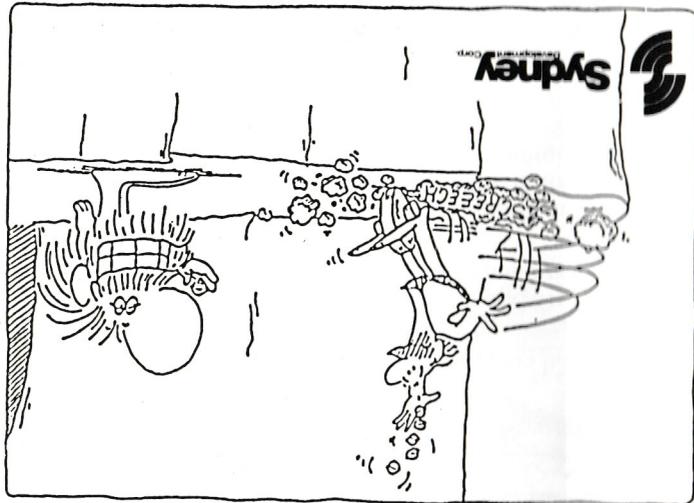
Thor also has to contend with rocks, potholes, and Tire-dactyls (they'll eat his wheel) in his Quest for Clams and the Meaning of Life.

GETTING READY TO PLAY



- To play one-player GROG, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). To play two-player GROG, use both controllers.

Press the RESET switch on the ADAM™ unit after the game tape is inserted. The title screen will be displayed. You can page through the title and credit screens and the Hero List by pressing the left fire button on the controller. The title screen will appear on the screen again as the game is loaded. When the game is fully loaded, the game option screen will be displayed and you can start to play.



BACKTIT™
GROGG'S
REVENGE

ADAM™
CARTRIDGE INSTRUCTIONS

ADAM™ GUIDE
D'INSTRUCTION

BACKTIT™
GROGG'S
REVENGE

