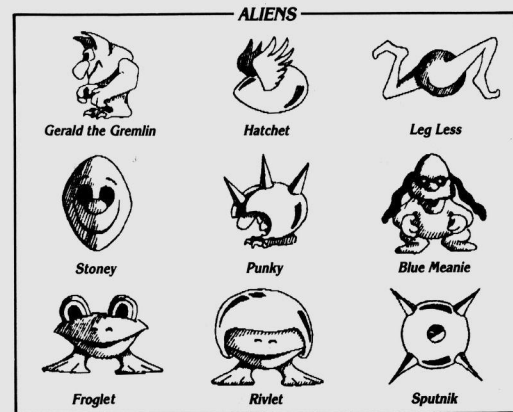
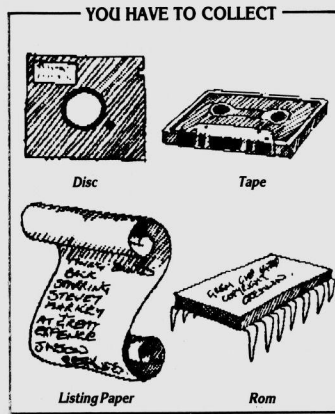
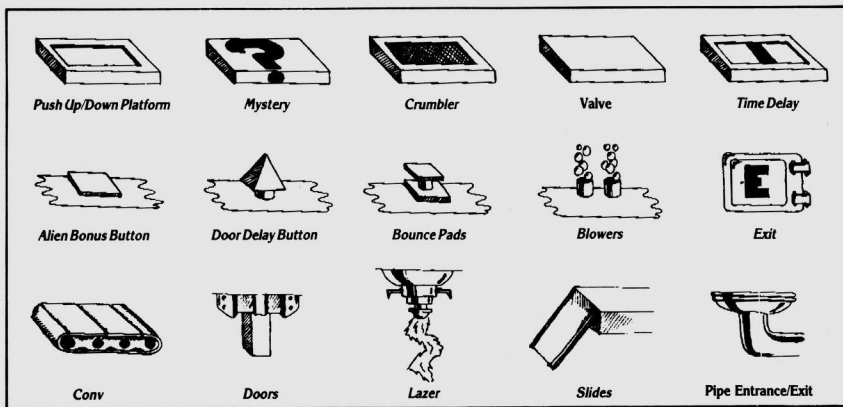


'THING' BOUNCES BACK



Having dealt with the evil goblin, THING must take up his second challenge and stop the goblin's computer producing evil toys by collecting parts of a computer program scattered around the factory.

Travel through a maze of underground pipes to any of the 11, 8 way scrolling game areas, each the size of 12 normal screens:

Note: In pipe screen 'fire' reverses direction – (If you have enough panics).

INSTRUCTIONS

Instructions

CONTROLS

CBM 64/128

Z – Left
; – Up
↵ (Return) – Fire or Joystick.

X – Right
/ – Down

H – Pause Game
Q – Quit Current Screen (Lose Life)
F1 Music On/Off

SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

Z – Left
O – Up
X – Right
K – Down

H & Q as above
Ø – Fire

Amstrad & MSX – alternatively a joystick can be used.

Spectrum: compatible with Sinclair Interface II & Kempston Joystick Interface.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

Insert disk into drive. Type **LOAD" *",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit and then press any key. The program will load automatically.

Disk:

Insert the disk into disk drive, label side up. Type **:CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

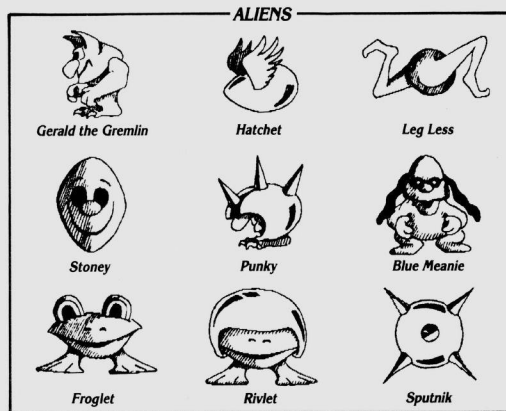
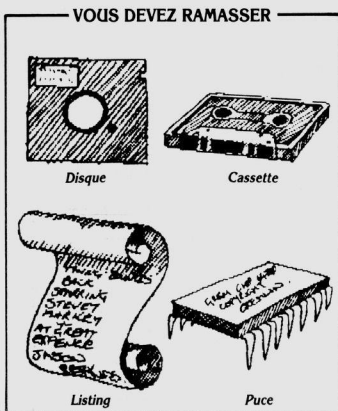
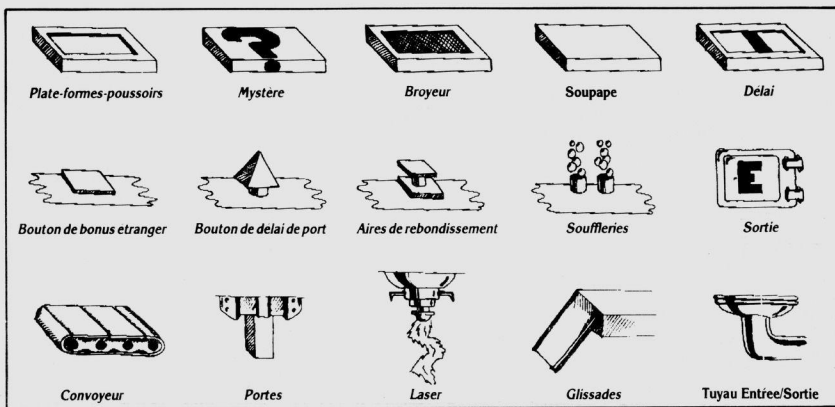
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

MSX

Insert cassette into cassette player. Type **BLOAD"CAS:",R** press **ENTER & PLAY** on the cassette player. The program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited
 Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England
 © 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

'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 toute 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 DU JEU

Regles du Jeu

COMMANDES

CBM 64/128

Z — à gauche **X** — à droite
; — en haut / — en bas

◀ (Return) — Fire
ou manette de jeux.

H — pour suspendre le jeu
Q — pour quitter l'écran
actuel (perdre une vie)
F1 pour activer/couper le son

SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

Z — à gauche **X** — à droite
O — en haut **K** — en bas

Amstrad & MSX — compatible avec manette de jeux.

Spectrum: compatible avec Sinclair Interface 2 ou Kempston et les interfaces de la manette de jeux Kempston.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

CBM 64/128

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD"X",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

AMSTRAD

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **! CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (ou **PLAY**) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone à cassettes. Tapez **BLOAD"CAS";R** avant d'appuyer sur **ENTER** et sur la touche de lecture (ou **PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge de démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.