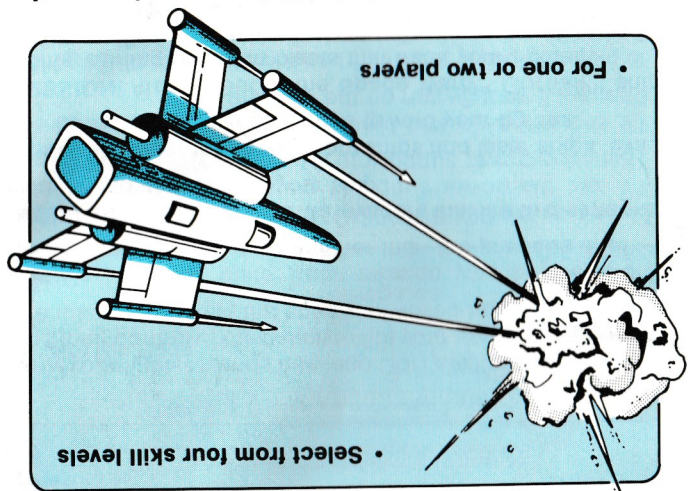


COLECO
VISIONTM

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

GOLF

by *Bally/MIDWAY*TM



A home version of the Bally/Midway arcade game!

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise Street
Montréal, Québec
H4C 2C8

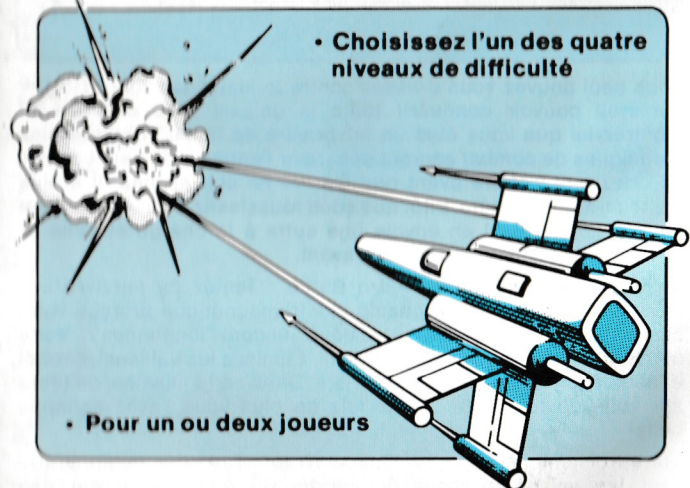
COLECO

COLECO
VISION^{MD}

GUIDE D'INSTRUCTIONS

GOLF^{MD}

de *Bally/MIDWAY*^{MD}

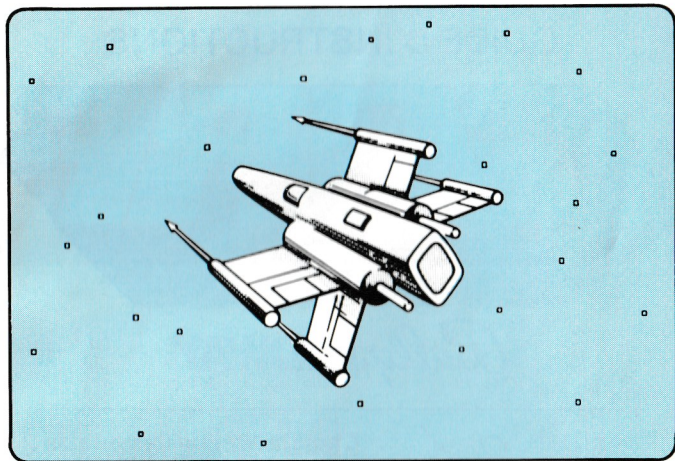


Recrée toute l'action du jeu d'arcade de Bally/Midway^{MD}

Importé par: Coleco (Canada) Limitée,
4 000, rue St-Ambroise
Montréal Québec
H4C 2C8

COLECO

DESCRIPTION DU JEU



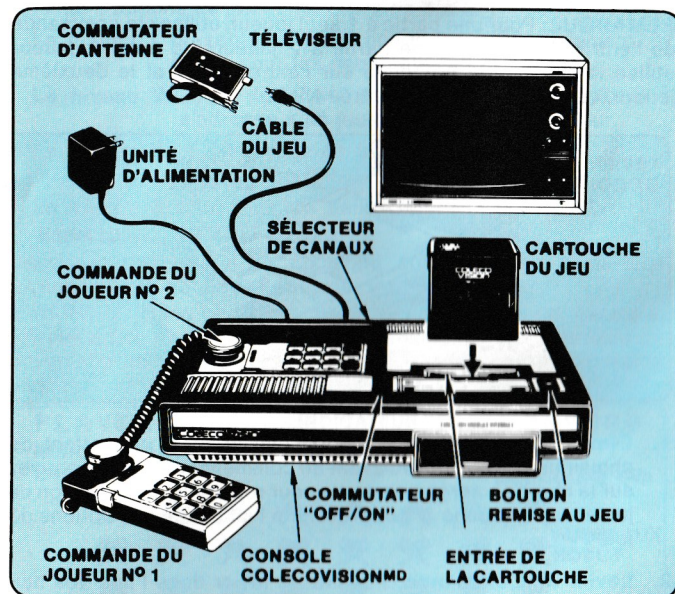
Vous seul pouvez vous dresser contre le maléfique robot GorfMD qui croit pouvoir conquérir toute la galaxie avec son armée! Montrez-lui que vous êtes un adversaire de taille. Vos nouvelles techniques de combat sauront désarmer l'ennemi. Un petit conseil, ne criez pas victoire avant que GorfMD ne soit éliminé: il a plus d'une stratégie en tête. Sitôt que vous réussissez à pulvériser l'une de ses flottes, qu'il en envoie une autre à la charge et celle-ci, encore plus meurtrière qu'auparavant.

Votre première mission, l'"Astro Battle": Tentez de survivre aux attaques de l'ennemi. Le champ électromagnétique protège votre chasseur mais tiendra-t-il le coup encore longtemps? **Votre deuxième mission**, le "Laser Attack": Éliminez les vaisseaux-robot et ceux équipés de lasers meurtriers. Dans cette mission, on tirera sur vous de tout côté... une fois de plus vous l'avez échappé belle!

Votre troisième mission, le "Space Wrap": Tirez dès qu'apparaissent les vaisseaux-robot qui, sortis du néant, émettent des irradiations mortelles.

Votre quatrième mission, le "Gorfian Attack": Combattez en duel le vaisseau amiral GorfianMD, vous saurez enfin quel est le sort réservé à toute la galaxie.

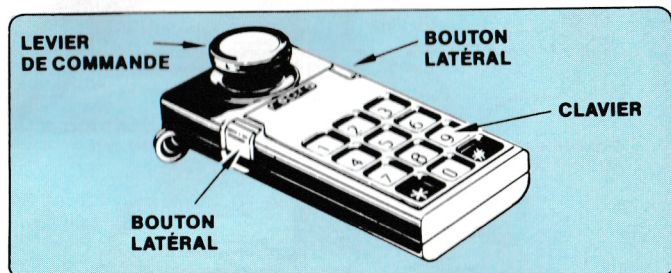
PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console COLECOVISIONMD est branchée sur le téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée sur la console. Branchez ensuite l'unité d'alimentation sur une prise murale (de courant alternatif) 110/120 volts.
- Votre téléviseur doit être allumé et sintonisé au même canal que le sélecteur de canaux situé sur la console.
- Pour jouer une partie de GORFMD à 1 seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche située à l'arrière de la console). Pour une partie de GORFMD à deux joueurs, les deux commandes sont utilisées.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COMMUTATEUR DU COLECOVISIONMD EST À LA POSITION "OFF" AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER LA CARTOUCHE.** Mettez le commutateur "Off/On" à la position "On" après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES

REMARQUE: Pour une partie à 1 seul joueur, utilisez la commande de l'entrée N° 1. Pour une partie à 2 joueurs, le premier joueur utilise la commande branchée sur l'entrée N° 1 et le deuxième joueur, celle branchée sur l'entrée N° 2.



1. **Clavier:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant de commencer à jouer. Appuyez sur la touche * après une partie pour rejouer la même option de jeu et sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.
2. **Levier de Commande:** Poussez le levier dans l'une des huit directions pour déplacer votre vaisseau dans le sens voulu.
3. **Boutons latéraux:** Appuyez sur l'un des boutons latéraux puis relâchez-le aussitôt pour faire jaillir un rayon laser du nez de votre chasseur. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton et le relâchez après avoir lancé un tir, le premier tir disparaîtra.

VOICI COMMENT JOUER

REMARQUE: Si vous jouez une partie à 2 joueurs, vous jouez à tour de rôle. Le joueur N° 1 joue le premier et chaque tour dure jusqu'à ce que le joueur termine une mission. Chaque fois qu'une mission est accomplie, le joueur suivant entreprend sa mission.

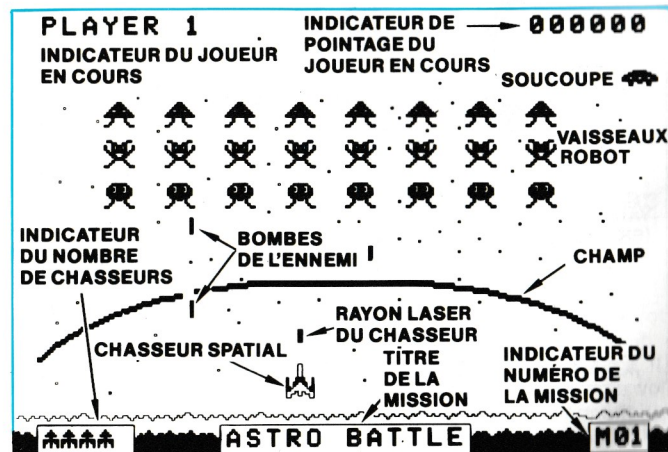
ÉTAPE 1: Choisissez vos options

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur l'écran. Suivra ensuite l'affichage des options de jeu. Il contient une liste d'options de jeu numérotées de 1 à 8.

- Le niveau 1** présente un jeu à action lente, spécialement conçu pour les débutants.
- Le niveau 2** où le déroulement du jeu est plus rapide, s'adresse à un joueur de calibre supérieur.
- Le niveau 3** se rapproche de la version originale du jeu d'arcade GorfMD.
- Le niveau 4** offre plus de défis que la version de type arcade.

Choisissez une option en appuyant sur la touche numérotée correspondante du clavier de l'une des commandes.

REMARQUE: Dans certaines missions, au niveau 1 par exemple, l'ennemi arrive au combat en petite formation. Le déplacement de l'adversaire est moins rapide dans les niveaux de jeu moins avancés.



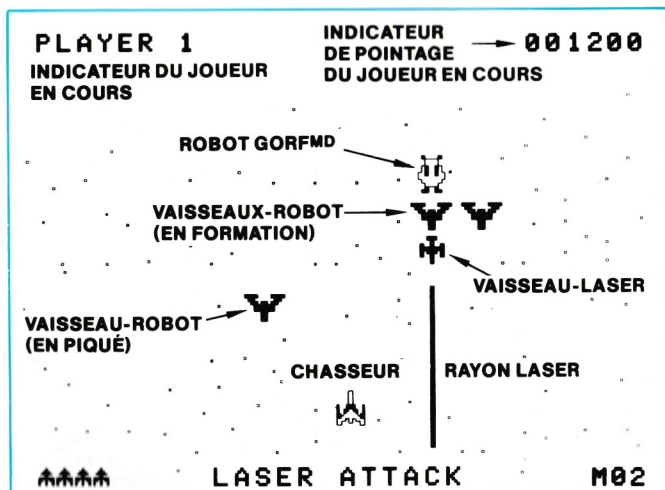
ÉTAPE 2: Ripostez aux attaques des Astro Envahisseurs!

Dans cette mission, le robots du maléfique GorfMD s'approchent de vous. Votre vaisseau est protégé par le champ électromagnétique

qui entoure votre planète. Ne vous y fiez pas trop! Le tir de l'ennemi réussit à détruire les fragments qui composent le champ. Profitez de ces ouvertures pour riposter aux attaques. Actionnez votre laser et pulvérisez l'ennemi. Mais soyez prudent, si votre chasseur heurte un vaisseau, c'est au tour du prochain joueur, tout comme si vous aviez complété une mission.

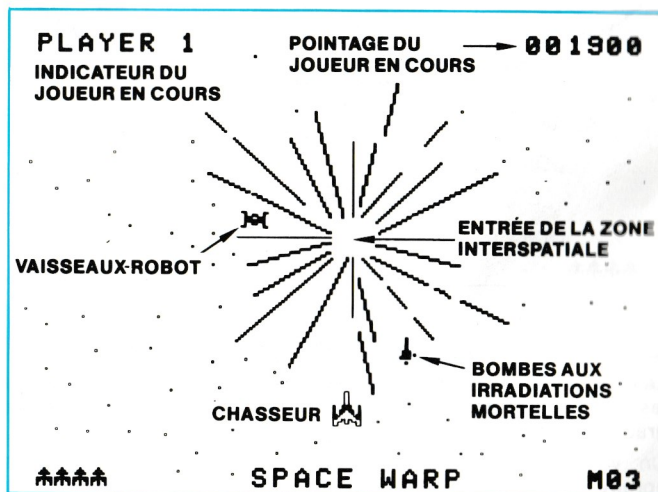
ÉTAPE 3: Une dimension hyperspatiale

Sitôt l'une des flottes du robot GorfMD éliminée qu'il en envoie une autre à la charge, celle des vaisseaux-laser et des vaisseaux-robot qui scrutent la galaxie pour vous réduire en poussière. Attention si vous vous trouvez dans le champ d'irradiation du rayon laser, votre chasseur est éliminé. Une manoeuvre très précise et une série de tirs bien portés pourront désemparer l'ennemi.



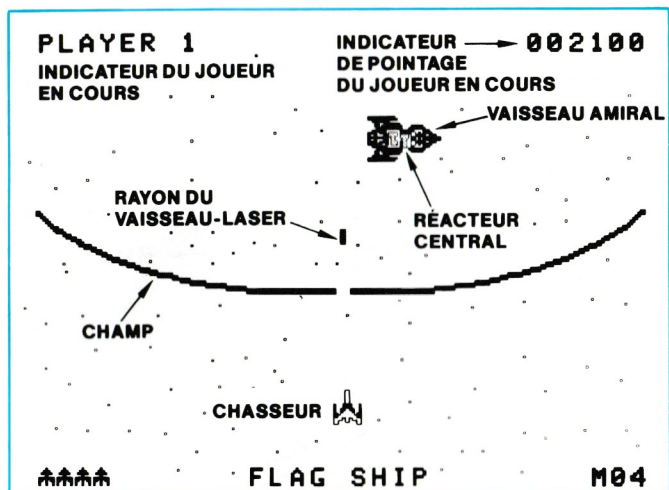
ÉTAPE 4: À la charge!

Sitôt l'une des flottes de vaisseaux-laser anéantis que GorfMD en envoie une autre à la charge. Surgissant de tout côté de la galaxie comme sortant du néant, les robots de GorfMD lancent des bombes aux irradiations mortelles. Pilotez votre chasseur à l'entrée de la zone interspatiale d'où arrive l'ennemi, attendez qu'il se montre et détruisez-le sans plus attendre!



ÉTAPE 5: Le duel infernal

Votre ultime mission vous attend. L'ennemi redoutable, le robot GorfMD, est sur le point d'envoyer ses armées au champ de combat. Vous avez deviné sa stratégie et vous l'avez devancé. Il ne vous reste plus qu'à attendre que l'ennemi se montre. Les voilà! Envoyez un rayon laser pour percer l'écran électromagnétique et pour ainsi rendre le vaisseau amiral vulnérable au second tir. Puis, touchez le réacteur central du vaisseau pour que ce dernier vole en éclats dans l'espace. Même si le deuxième tir ne fait pas exploser le vaisseau amiral, vous obtiendrez des points. Mais attention! Le vaisseau amiral riposte aux attaques.



ÉTAPE 6: Gagnez vos épaulettes!

La flotte gorfienne a couru à sa perte: vous avez réussi à accomplir les quatre missions. En tant que cadet spatial, vous méritez le grade de capitaine.

On vous charge maintenant d'accomplir des missions plus éprouvantes encore. Si vous les surmontez, on vous fera colonel. Si toute la flotte gorfienne est à jamais anéantie, vous porterez les galons de général, de grand combattant et même de vengeur spatial.

ÉTAPE 7: Pour rejouer une partie

Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu et sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

REMARQUE: Le bouton remise au jeu se trouvant sur la console vous permet de commencer en tout temps une nouvelle partie; on l'utilise également dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

Vous obtiendrez des points après avoir éliminé des vaisseaux-robot et des bombes aux irradiations meurtrières.

VAISSEAUX ENNEMIS POINTS

Astro Battle (1^e mission)

Vaisseau-robot	50
Robot Gorf ^{MD}	250
Soucoupe	200

Laser Attack (2^e mission)

Vaisseau-laser	300
Vaisseau-robot	100
Petite formation gorfienne	100
Soucoupe	200

Space Warp^{MD} (3^e mission)

Vaisseau-robot	100
Gorf ^{MD}	100
Soucoupe	200

Gorf^{MD} Flagship (4^e mission)

Tir du vaisseau amiral	10
Vaisseau amiral	1 000
Gorf ^{MD}	100
Tir du chasseur	100

Dans les parties jouées au niveau 1, chaque joueur reçoit cinq vaisseaux et dans les autres niveaux, trois vaisseaux.

Le joueur reçoit un vaisseau boni lorsqu'il termine ses quatre missions en un seul tour.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente les notions de base sur la manière de jouer à Gorf^{MD}. Vous aurez tout le loisir de découvrir au fil des parties, les nombreuses caractéristiques du jeu Gorf^{MD}. En effet, vous constaterez que ce jeu se révèle de plus en plus passionnant d'une fois à l'autre. Planifiez vos stratégies et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'œuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

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'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, 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.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE A LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle — Électronique

COLECO

Gorf^{MD} de Bally/Midway^{MD}

© 1981, Bally Midway Mfg., Co. Tous droits réservés
^{MD}Bally Midway Mfg., Co.

Gorf^{MD} est une marque déposée et sous licence de CBS Toys,
une division de CBS Inc.

Emballage, Programmation et Audio-Visuel © 1983, Coleco
(Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec),
Canada H4C 2C8

Imprimé au Canada

COLECO

GorfTM by Bally/MidwayTM

© 1981 Bally Midway Mfg., Co. All Rights Reserved.
TM Bally Midway Mfg., Co.

GorfTM is made under license from CBS Toys,
a division of CBS, Inc.

Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco (Canada)
Limitée, 4000 St. Ambroise, Montréal, Québec H4C 2C8

Printed in Canada

THE FUN OF DISCOVERY

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

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco 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 prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (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.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco 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 troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

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) LIMITEE.

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.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must be directed to: **COLECO (CANADA) LIMITEE**
Customer Service — Electronics

4000 St. Ambroise
Montreal, Quebec,
Canada H4C 2C8

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the game. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

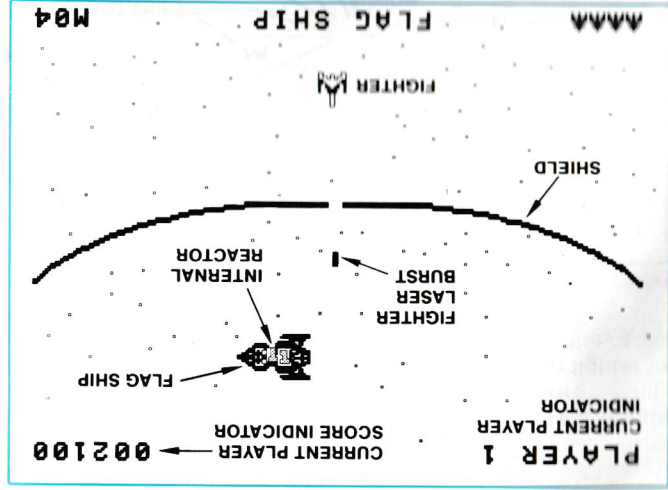
Press * to replay the GORF™ Game Option that you have been playing. Press # to go back to the Game Option screen.

STEP 7. Starting over.

Triumph against the Gorlian™ fleet by completing these four missions! You start out as Space Cadet. Complete four missions and you're promoted to Space Captain.

You'll be sent on even more difficult sets of missions. If you survive, after each round of four missions you'll become Space Colonel, Space General, Warrior or even Space Avenger!

STEP 6: Earn a promotion!



In games played at all skill levels, each player receives five fighters to start. When a player completes all four missions in the first round, a bonus fighter is awarded.

ENEMY SHIPS		POINTS
Astro-Battle		
Robot Ship	50	
GorF™ Character	250	
Saucer	200	
Laser Attack		
Laser Ship	300	
Robot Ship	100	
Small GorF™	100	
Saucer	200	
Space Warp™		
Robot ship	100	
GorF™	100	
Saucer	200	
GorF™ Flagship		
Flagship hit	10	
Flagship eliminated	1000	
GorF™	100	
Fireball	100	

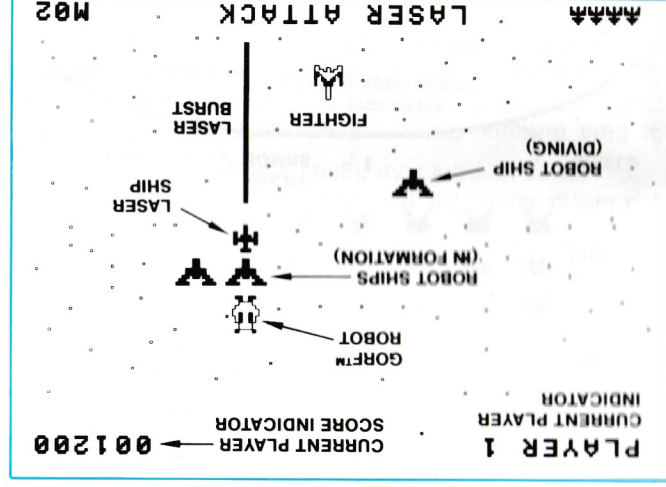
SCORING

Points are awarded for eliminating robot ships and saucers.

blasts with your laser. But be careful. In this battle, if you crash with an enemy invader, your turn ends just as if you completed your mission!

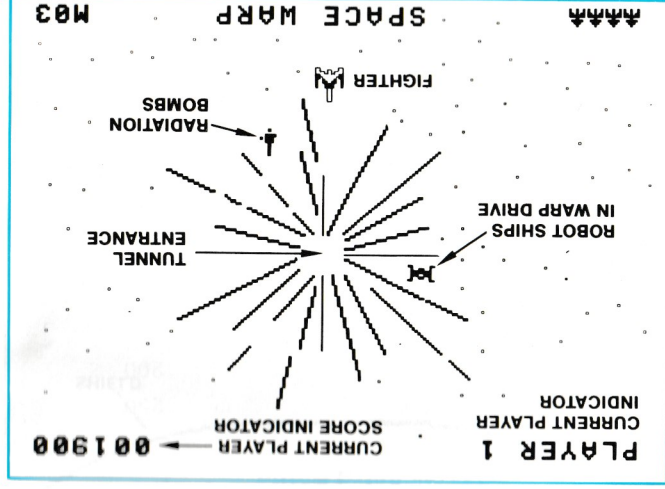
STEP 3: Hyperspace to a new frontier.

Once you've defeated the Astro Invaders™, laser ships and enemy robots dive through deep space to attack. Watch out! If you contact any part of the shimmering laser, your fighter is eliminated. Only your accurate maneuvering and speedy firing can halt the attack.



STEP 4: Warping in reinforcements!

If you've conquered the laser squadrons, Gort™ sends mons robots that hurl radiation bombs. Station your fighter to guard warp's entrance and eliminate robot ships as they soar from the tunnel.

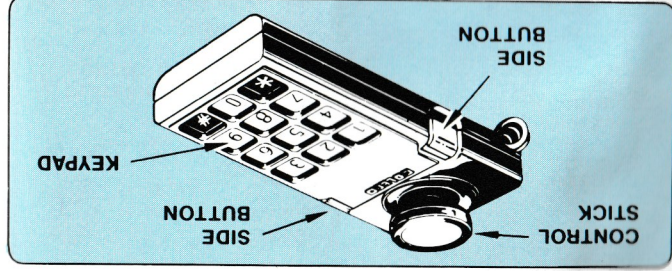


STEP 5: Flagship duels.

Now the ultimate challenge awaits! The robot Gort™ commands its flagship to the battle scene. But crafty you — you're already waiting! Clear a hole in the ship's electromagnetic field. Then aim carefully to explode the ship's internal Reactor. If you don't hit it right away, you still get points each time you hit the flagship. But watch out! The flagship hurts fireballs at you.

USING YOUR CONTROLLERS

NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1 and Player 2 uses the controller plugged into Port 2.



1. Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. Control Stick: Tilt the Control Stick in any of its eight directions to move your fighter that direction.

3. Side Buttons: Press and release either Side Button to shoot a laser blast from the nose of your fighter. Each press and release of a button issues another blast, but cuts short any blast already on the screen.

HERE'S HOW TO PLAY

NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Each player plays until completing a mission. Play alternates between players **only** when one player completes a mission.

STEP 1: Choose your options.

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8.

Skill 1 is the easiest, suitable for play by beginners.

Skill 2 action is faster, but not as demanding as the arcade version of the game.

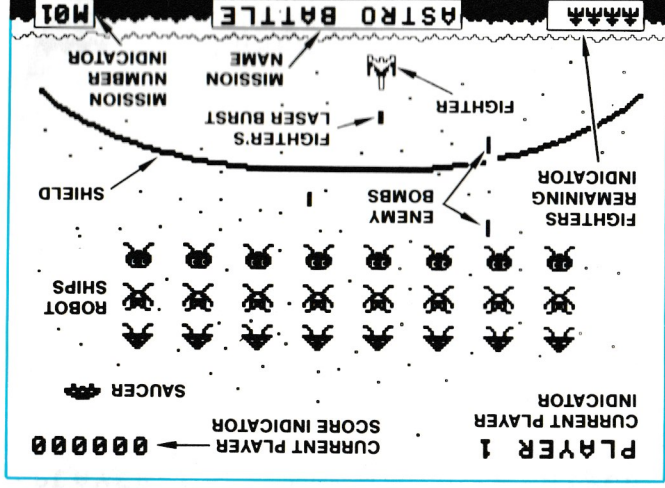
Skill 3 plays much like the arcade version of GORF™.

Skill 4 is more challenging than the arcade version.

Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

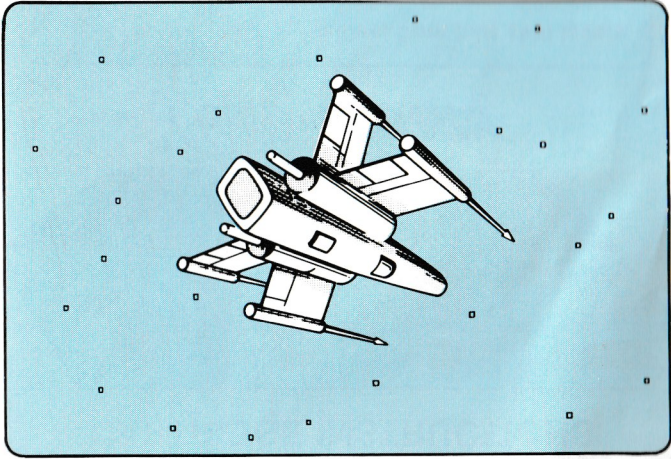
NOTE: In most missions, fewer enemies appear at Skill Level 1, and enemy movement is slower at lower skill levels.

STEP 2: Battling the Astro Invaders!



In the Astro Battle, Gorf's™ robots march through space toward you. Your fighter is protected by an electromagnetic protective energy shield. Vaporize the enemies and their

GAME DESCRIPTION



Only your fighter stands between Gorf's™ fleet of robot ships and their control of the galaxy! With your skill, you can defend the universe against the enemy's twisted technology.

But Gorf™ never quits. Each mission you survive, Gorf™ sends another fleet even meaner than the previous one!

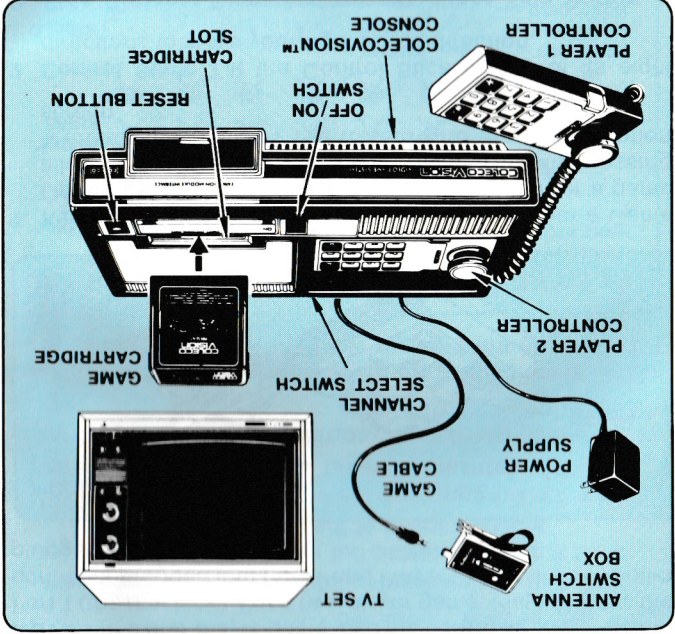
MISSION! Defeat **Astro Battle** invaders that fire to disintegrate your shield and destroy your ship.

MISSION! Clear the sky of robot ships and laser ships. Evade the **Laser Attack** that shimmers toward your fighter.

MISSION! Attack! Out of the **Space Warp™** Gorlian™ ships come, hurling radiation blasts that track your fighter.

MISSION! Duel the ultimate challenge, the **Gorlian™** Flagship!

GETTING READY TO PLAY



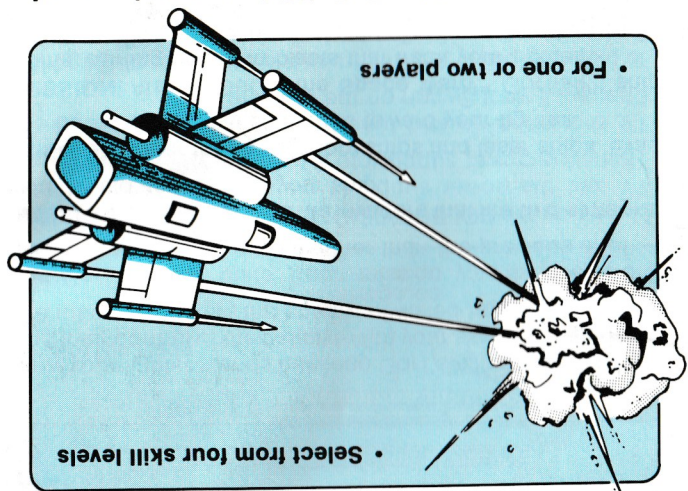
- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to a TV and the power supply is plugged into your console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to the same channel as the Channel Select Switch on the console.
- To play one-player GORF™, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). To play two-player GORF™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING OR INSERTING A CARTRIDGE.** Turn Off/On Switch to On after cartridge is inserted.

COLECO
VISIONTM

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

GOLF

by *Bally/MIDWAY*TM



A home version of the Bally/Midway arcade game!

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise Street
Montréal, Québec
H4C 2C8

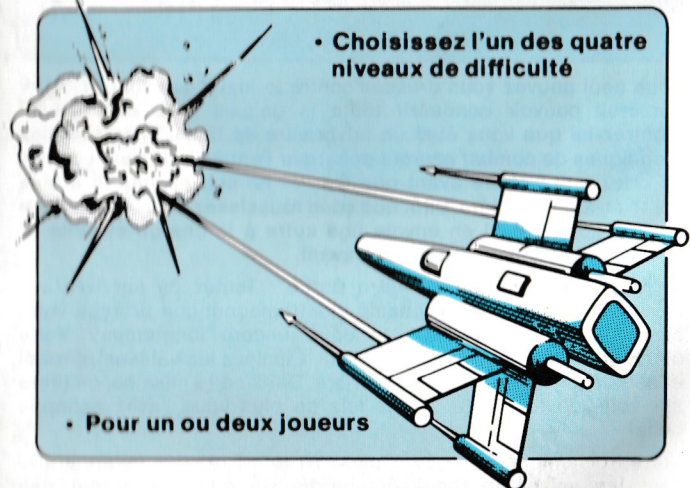
COLECO

COLECO
VISION^{MD}

GUIDE D'INSTRUCTIONS

GOLF^{MD}

de *Bally/MIDWAY*^{MD}



Recrée toute l'action du jeu d'arcade de Bally/Midway^{MD}

Importé par: Coleco (Canada) Limitée,
4 000, rue St-Ambroise
Montréal Québec
H4C 2C8

COLECO