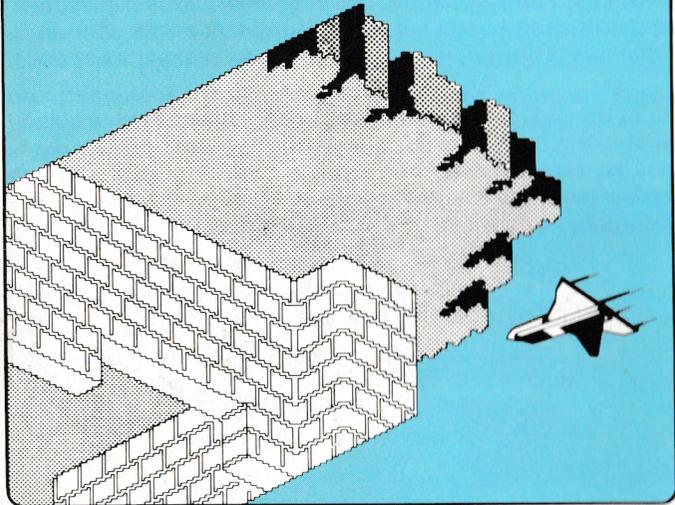


COLECO

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

Plays, sounds and scores like the ZAXXON™ arcade game!

• For one or two players • Select from four skill levels



by SEGA®
ZAXXON™

The Official

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

**COLECO
VISION™**

Guide No. 56691

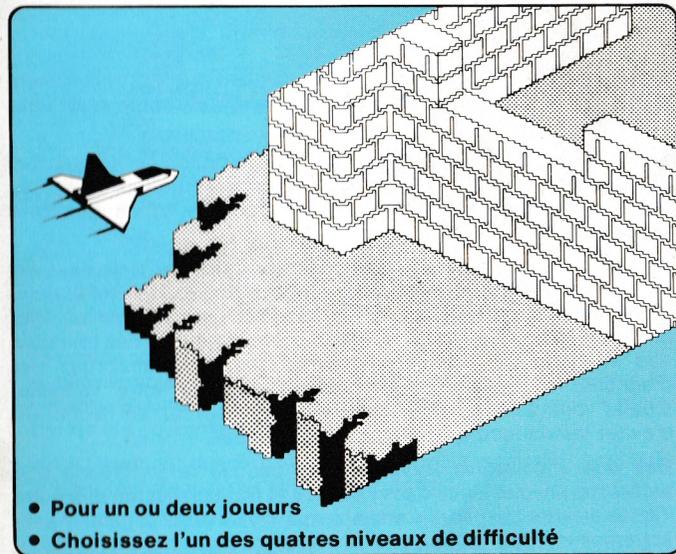
Guide No 56691

**COLECO
VISION™**

GUIDE D'INSTRUCTIONS

L'Authentique

ZAXXON™
de SEGA®



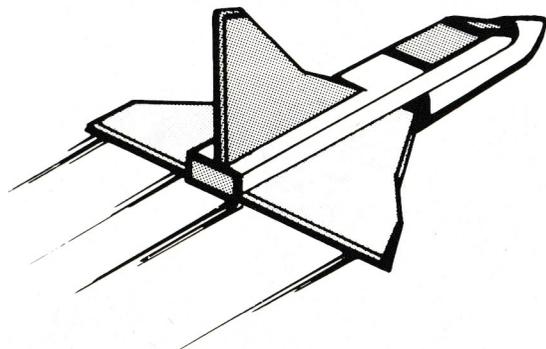
- Pour un ou deux joueurs
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté

Recrée toute l'action du jeu d'arcade ZAXXON™!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada, H4C 2C8

COLECO

DESCRIPTION DU JEU



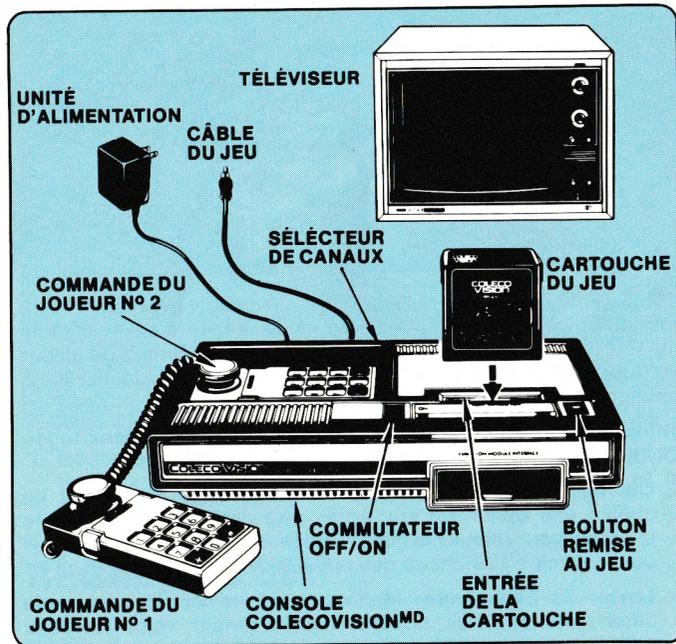
Votre ZAXXON^{MD} de Coleco, un jeu fantastique en trois dimensions, vous entraîne à travers les forteresses des astéroïdes ennemis.

Le maléfique robot ZAXXON^{MD} et ses redoutables armées ont conquis un anneau d'astéroïdes où régnait autrefois la liberté. Votre mission est de les empêcher d'envahir et de réduire à l'esclavage toute la galaxie.

Approchez les astéroïdes, franchissez les murs des forteresses et volez en rase-mottes pour observer de plus près les installations ennemies. Vous devez poursuivre le robot guerrier tout en vous assurant de protéger votre vaisseau chasseur du feu des tourelles, des attaques de robots et des missiles. Ne prenez pas trop d'altitude, un missile risque alors d'atteindre votre vaisseau. Quand vous avez survolé tout l'astéroïde, montez en flèche afin d'éviter les dangereux champs magnétiques.

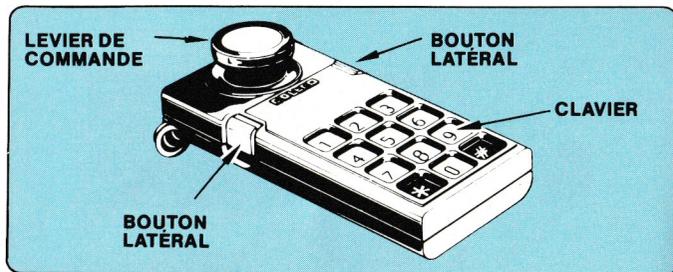
Dès que vous aurez traversé avec succès la forteresse d'un astéroïde, envoyez-vous dans l'espace et franchissez-en une autre. Tentez d'éviter l'escadrille ennemie qui fouille toute la galaxie avec acharnement pour détruire votre vaisseau. Ripostez aux attaques alors que vous cherchez l'astéroïde où se cache ZAXXON^{MD}. Réussirez-vous à remplir l'ultime mission et à vaincre ces forces du mal ?

PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console ColecoVision^{MD} 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.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COMMUTATEUR DU COLECOVISION^{MD} EST À LA POSITION OFF AVANT DE RETIRER OU D'INSÉRER LA CARTOUCHE.** Mettez le commutateur Off/On à la position On après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour jouer au ZAXXONMD à un seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche située à l'arrière de la console). Pour une partie de ZAXXONMD à deux joueurs, le joueur N° 1 utilise la commande branchée sur l'entrée 1 et le joueur N° 2, celle branchée sur l'entrée 2.

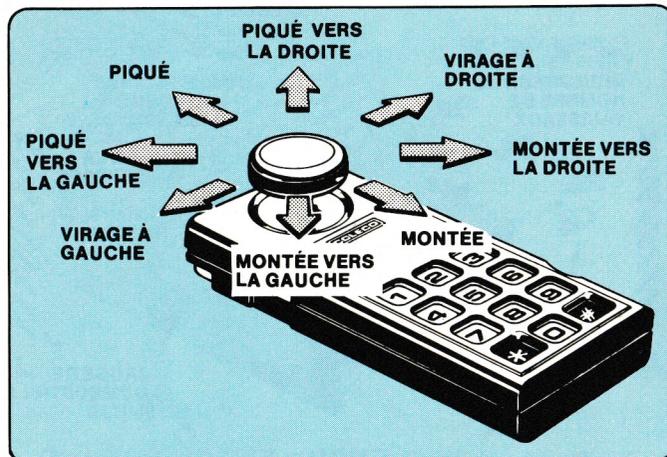
Utilisation des touches et du levier de commande dans le jeu ZAXXONMD.

1. **Clavier:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu. Après 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.
2. **Levier de commande:** Manoeuvrez le levier de commande dans l'une des huit directions pour diriger votre vaisseau chasseur.

Montée: Pour faire monter votre vaisseau chasseur, manoeuvrez le levier de commande vers le bas. Pour faire monter votre vaisseau vers la gauche, manoeuvrez le levier à gauche vers le bas et pour le faire monter vers la droite, manoeuvrez le levier à droite vers le bas.

Descente: Pour faire descendre votre vaisseau chasseur, manoeuvrez le levier de commande directement vers le haut. Pour faire descendre votre vaisseau vers la gauche, manoeuvrez le levier à gauche vers le haut, et pour le faire descendre vers la droite, manoeuvrez le levier à droite vers le haut.

D'un côté ou de l'autre: Pour déplacer votre vaisseau vers la gauche ou la droite, poussez le levier de commande dans la direction désirée.



3. **Boutons latéraux:** Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons latéraux, des faisceaux lumineux verts jaillissent du nez de votre vaisseau.

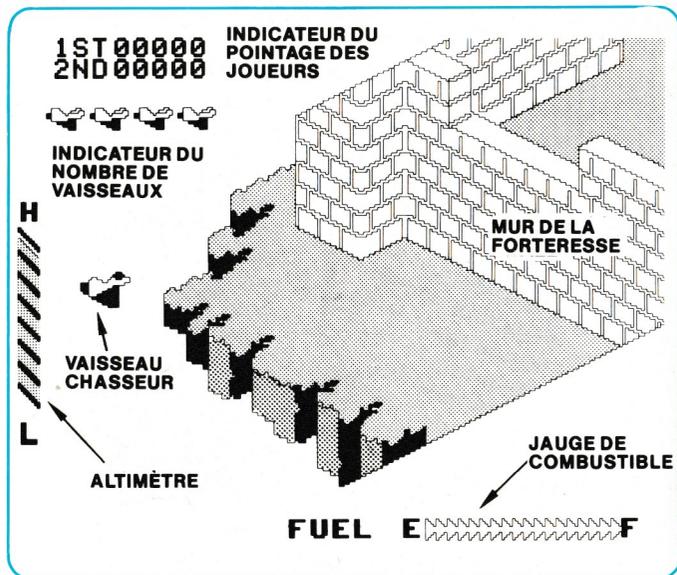
RÈGLES DU JEU

NOTE: Une partie à deux se joue à tour de rôle. Le joueur N° 1 est le premier joueur et chaque tour dure jusqu'à ce que son vaisseau explose, s'écrase ou manque de combustible.

ÉTAPE 1: Choisissez vos options.

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur votre téléviseur, puis suivra l'affichage des huit options de jeu; sélectionnez-en une en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'un des claviers de commandes.

NOTE: Dans le niveau 1, tant que vous n'aurez pas éliminé ZAXXONMD, vous n'aurez pas à affronter les missiles du robot, les champs magnétiques, les tirs des tourelles et les feux croisés.



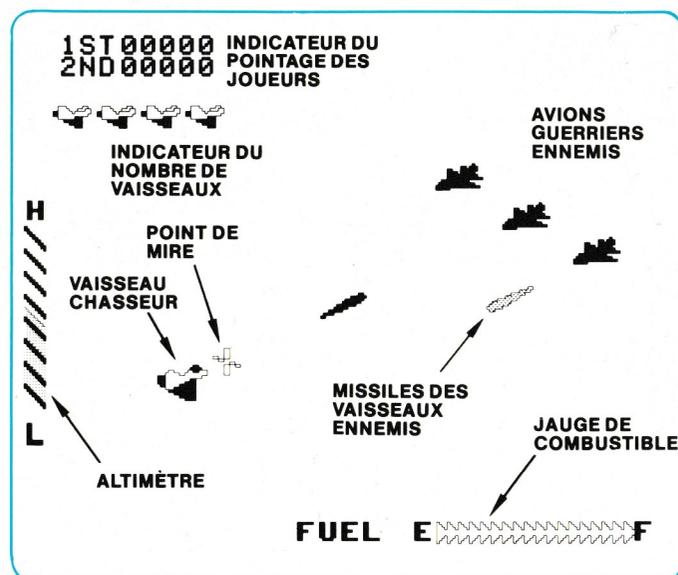
ÉTAPE 2: Approche de l'astéroïde.

Votre premier vaisseau apparaît un peu en retrait de l'astéroïde ennemi. Pilotez votre vaisseau chasseur de façon à le faire passer par l'ouverture du mur de la forteresse. INDICE: Dès que vous vous approchez du mur, évaluez votre altitude en lançant des faisceaux lumineux, puis enregistrez-en le parcours. Vérifiez ensuite l'altimètre. Volez en rase-mottes et faites feu pour détruire les forteresses ennemies. Évitez le mur! Montez en flèche! Effectuez un virage sur l'aile pour protéger votre vaisseau des tirs de tourelles et des explosions de missiles.

ÉTAPE 3: Réapprovisionnement en combustible.

Réapprovisionnez-vous en éliminant tous les réservoirs de combustible installés sur le premier astéroïde. Puis survolez le second astéroïde et allez à la rencontre de ZAXXON^{MD}.

(Il n'existe aucune force de pesanteur dans l'espace et sur le second astéroïde, vous pouvez donc piloter sans combustible.)



ÉTAPE 4: Lancement des missiles.

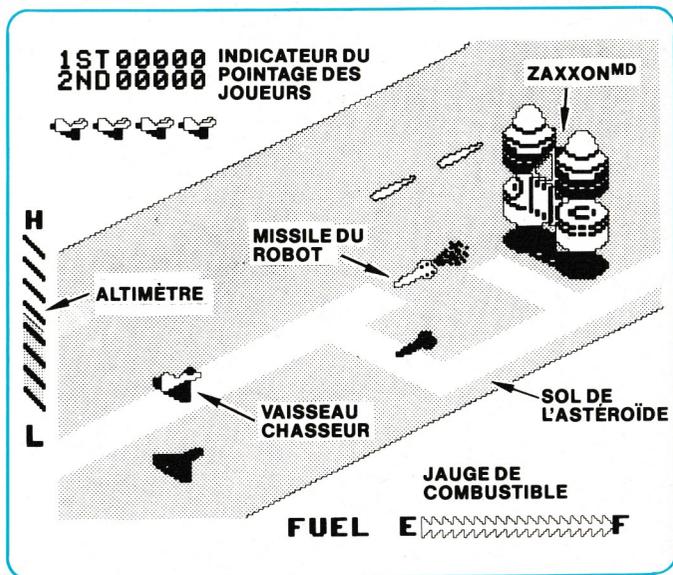
Ne volez pas trop longtemps à haute altitude, un missile risque alors de poursuivre votre vaisseau. Descendez en piqué pour lui échapper ou si vous le pouvez, tirez à maintes reprises sur les missiles pour qu'ils explosent dans l'espace.

ÉTAPE 5: Montez, montez en flèche et filez à pleine puissance!

Dès que vous aurez traversé l'astéroïde, passez par-dessus le dernier mur... mais faites attention à son champ de force... puis montez en flèche dans l'espace.

ÉTAPE 6: Guerre de l'espace.

Le danger rôde aussi dans l'espace. Des escadrilles ennemies vous poursuivent. Évitez le tir des vaisseaux ennemis et ripostez aux attaques. Lorsque vous serez aligné sur les avions guerriers de ZAXXON^{MD}, des points de mire apparaîtront devant votre vaisseau. Une fois votre cible centrée, faites feu!



ÉTAPE 7: Gare aux attaques de mobs!

Vous apercevez un autre astéroïde au loin, naviguez votre vaisseau dans cette direction et franchissez-en le mur. Soyez à l'affût des attaques des mobs; ils sont programmés pour pourchasser votre vaisseau.

ÉTAPE 8: Robot guerrier.

ZAXXON^{MD}, le puissant robot, monte la garde en bordure de l'astéroïde. Il porte un mobot sur chacune de ses épaules. Tentez de faire exploser les mobs ainsi que le missile enfouit dans le côté du robot. Pour éliminer ZAXXON^{MD} et gagner des points bonus, portez deux coups de plus au missile que le numéro du niveau de difficulté (1, 2, 3 ou 4) auquel vous jouez. Hâtez-vous! Le robot attaquera votre vaisseau si vous tardez trop.

ÉTAPE 9: En avant, toute!

Continuez de survoler les astéroïdes et de parcourir les ténèbres

de l'espace tout en combattant l'ennemi tout au long de votre trajectoire.

La partie se termine lorsque tous vos vaisseaux chasseurs sont éliminés. Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

NOTE: Le bouton remise au jeu sur la console vous permet de recommencer une nouvelle partie; on l'utilise aussi dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

Pointage

Chaque fois que vous éliminez une cible, que ce soit par faisceaux lumineux ou par collision, vous gagnez des points.

Cibles Ennemies		Points
Missiles de la base		100
Avions ennemis		200
Missiles du robot (au-dessus des astéroïdes)		200
Réservoirs de combustible		300
Tourelles		300
Mobots		400
Chef d'escadrille		400
Missiles du robot (dans le secteur du robot)		500
ZAXXON ^{MD}		5 000

Chaque joueur reçoit trois vaisseaux par partie, (cinq dans le niveau 1). Vous obtiendrez un vaisseau boni si vous atteignez 10 000 points.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente de façon succincte les notions de base sur la manière de jouer au ZAXXON^{MD}. Ce n'est toutefois que le début; vous aurez tout le loisir de découvrir, au fil des parties, les nombreuses caractéristiques du jeu ZAXXON^{MD}. En effet, vous constaterez que le 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'oeuvre 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.

Veillez 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 À 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

ZAXXONMD et Sega® sont des marques déposées de Sega Enterprises Inc. © 1982, Sega Enterprises Inc.

Emballage, programmation et audio-visuel © 1982, Coleco (Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada, H4C 2C8

Imprimé au Canada

Printed in Canada

**ZAXXON™ and Sega® are trademarks of Sega Enterprises, Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.
Package, Program and Audiovisual © 1982, Coleco (Canada) Limited, 4000 St-Ambroise, Montreal (Quebec), Canada, H4C 2C8**

COLECO

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

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing ZAXXON™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make ZAXXON™ 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 enemy as you go. The game ends only when all your

fighters have been eliminated. To replay the ZAXXON™ Game Option that you have been playing, press *. To go back to the Game Option screen, press #.

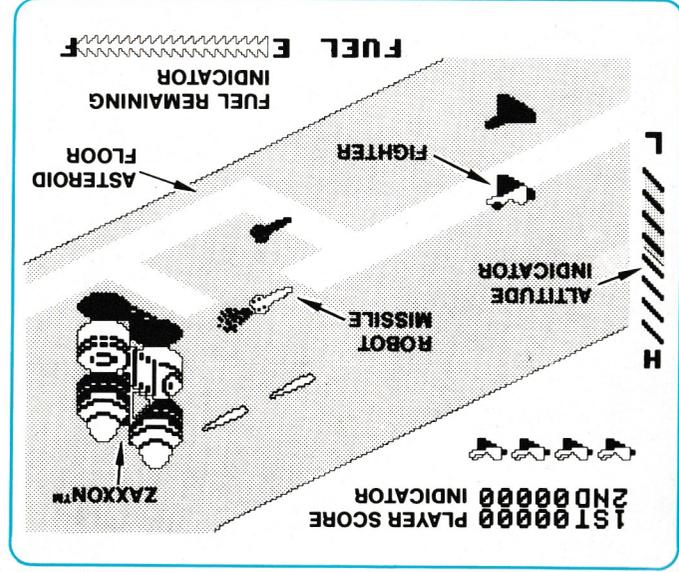
NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game at any time and can also be used in the event of game malfunction.

Scoring

Points are awarded for eliminating targets, either by fighter energy blast or by collision with the fighter.

Points	Enemy Targets
100	Base missiles
200	Enemy planes
200	Robot missiles (over asteroids)
300	Fuel tanks
300	Gun turrets
400	Mobots
400	Squadron leader
500	Robot missiles (in robot area)
5000	Zaxxon™

Each player receives three fighters per game (five in games played at Skill 1). You receive a bonus fighter if your score reaches 10,000 points.



STEP 7: Mobot attack!

Up ahead is another asteroid fortress. Guide your fighter through the gap in the fortress wall. Watch out for the mobots that track your fighter.

STEP 8: Robot Warrior

ZAXXON™, the mighty robot, guards the asteroid's edge. Stationed on each of ZAXXON™'s shoulders are mobots. Blast away at them and at the missile cradled in the robot's side. To eliminate ZAXXON™ and earn bonus points, hit the missile with two shots more than the number of the skill level (1, 2, 3, or 4) at which you are playing. Hurry though! The robot fires at your fighter if you take too long.

STEP 9: Onward through the galaxy!

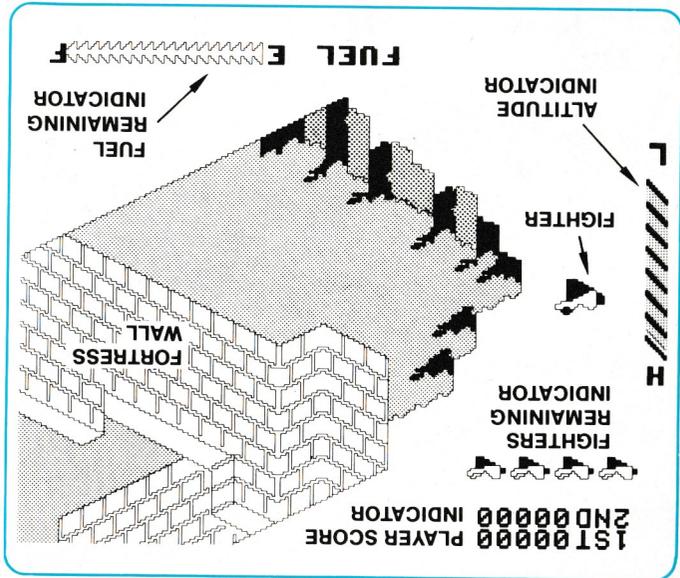
Keep flying over asteroids and through deep space, fighting

Be sure to replenish your fuel supply by eliminating the fuel tanks on the first asteroid, so that you can fly over the second asteroid and on to ZAXXON™. (Space and the second asteroid are weightless, so you don't use fuel there.)

STEP 3: Fueling up.

Your first fighter appears just outside the alien asteroid. Pilot your fighter through the gap in the fortress wall. Hint: When approaching a wall, you can judge your altitude by firing and noting the path taken by your blasts. Then check your altitude indicator. Swoop low, firing to eliminate the enemy strongholds. Watch out for the wall! Climb! And bank to dodge the turret blasts and base missile explosions.

STEP 2: Asteroid approach.



There's danger in space, too. Enemy squadrons track your movements. Dodge their fighter blasts and return fire. When you line up with ZAXXON's™ fighter planes, crosshair sights appear in front of your fighter. The moment your target is centered, fire!

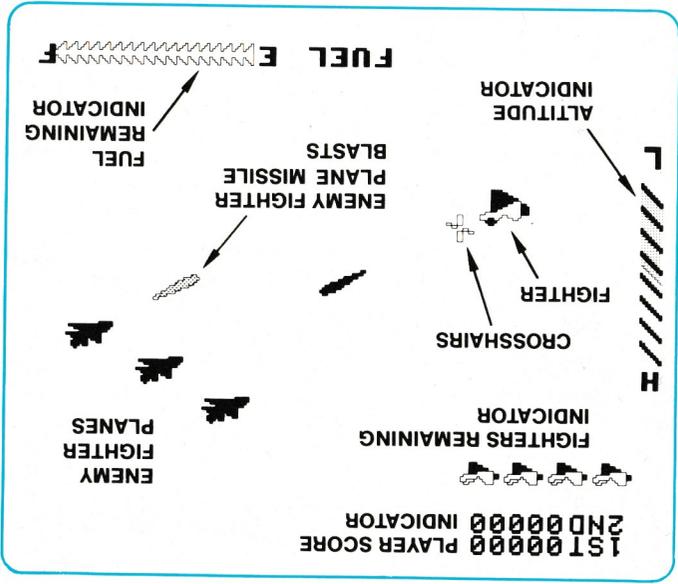
STEP 6: Space wars.

Once you successfully cross the asteroid, pull up over the final wall — beware of its force field — and soar into space.

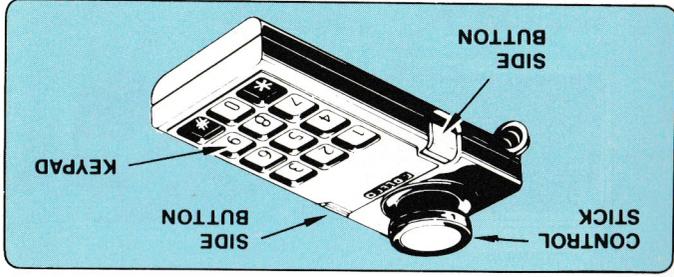
STEP 5: Up, up and away!

If you fly at a high altitude too long, a missile homes in and tracks your fighter. Dive quickly to escape, or fire several times to blast it from the skies — if you can!

STEP 4: Rocket blasts.



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.

How to Use Buttons and Control Stick for ZAXXON™.

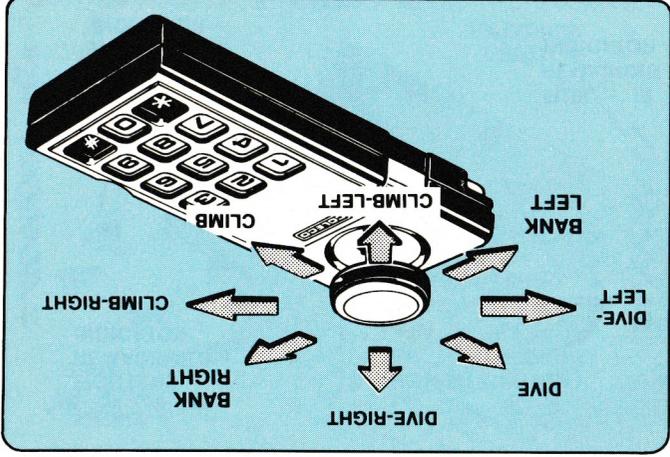
1. Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. Control Stick: Move the Control Stick in any of its eight directions to direct your space fighter:

Climbing: To make your fighter climb, pull the Control Stick straight **down** toward you. To make your fighter climb diagonally left, pull the Control Stick down-left. To make your fighter climb diagonally right, pull the Control Stick down-right.

Diving: To make your fighter dive, push the Control Stick straight **up** away from you. To make your fighter dive diagonally left, push the Control Stick up-left. To make your fighter dive diagonally right, push the Control Stick up-right.

Side-to-Side: To move your fighter left or right, push the Control Stick left or right.



3. Side Buttons: When either Side Button is pushed, a green energy blast shoots from the nose of the fighter.

HERE'S HOW TO PLAY

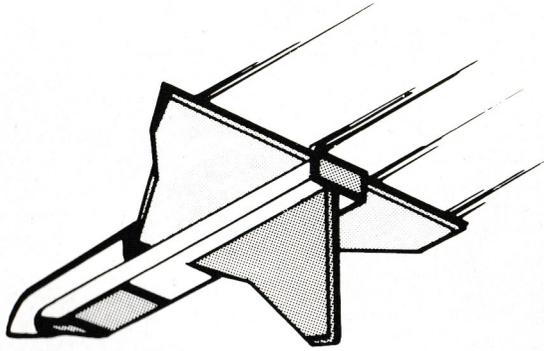
NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player's fighter is blown up, crashes or runs out of fuel.

STEP 1: Choose your options.

Press the Reset Button. The title screen will appear on your T.V. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

NOTE: In Skill 1, until you have eliminated ZAXXON™, there are no robot missiles, force fields, gun turrets or crossfire.

GAME DESCRIPTION



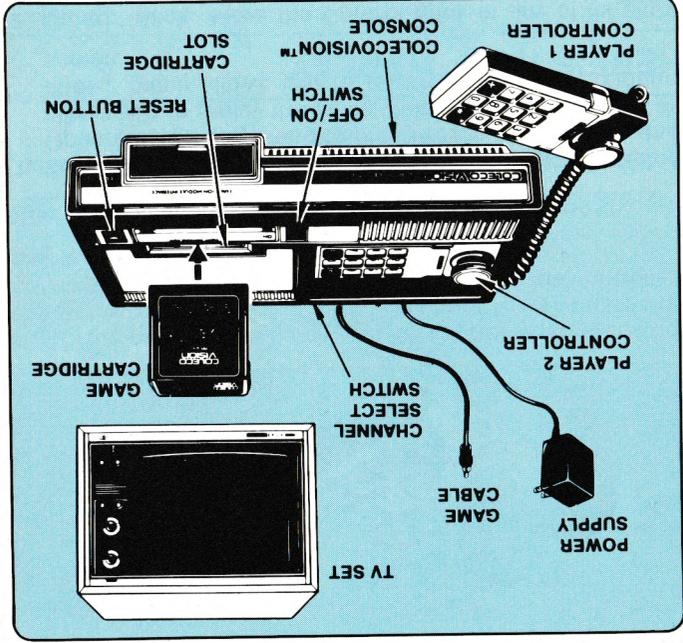
Coleco's ZAXXON™ — a stunning 3-D space game — takes you across alien asteroid fortresses.

The evil robot ZAXXON™ and its fierce armies have conquered a once-free asteroid belt. Your mission is to stop them before they enslave the galaxy!

Approach the asteroids, pass the barrier wall and then dive your fighter low over the enemy surface. You must evade enemy fire from turrets, robots and base missiles as you search for the Robot Warrior. But if you fly too high, a missile homes in on your fighter. At the asteroid's end, pull up to fly over treacherous force field walls.

Once you successfully cross one asteroid fortress, you must fly through space to another. Avoid the enemy squadron that combs the galaxy in search of your fighter. Return their fire as you search the next asteroid for ZAXXON™, the deadly robot warrior. Will you succeed at your ultimate mission and defeat these evil forces?

GETTING READY TO PLAY



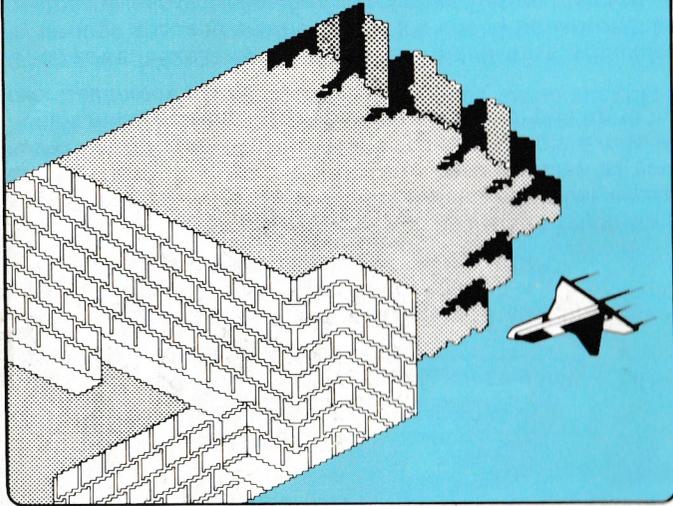
- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV and power supply is plugged into the console. Then plug the power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to the same channel as the Channel Select Switch on the console.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to On after cartridge is inserted.

COLECO

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

Plays, sounds and scores like the ZAXXON™ arcade game!

• For one or two players • Select from four skill levels



ZAXXON™ by SEGA®

The Official

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

**COLECO
VISION™**

Guide No. 56691

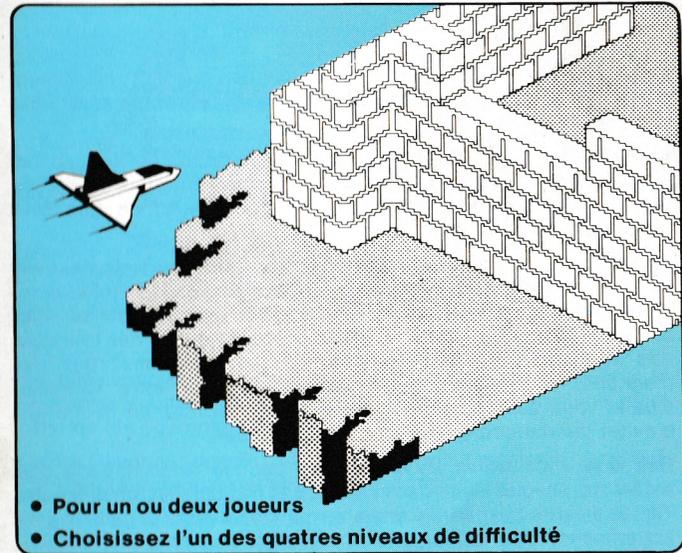
Guide No 56691

**COLECO
VISION™**

GUIDE D'INSTRUCTIONS

L'Authentique

ZAXXON™
de SEGA®



- Pour un ou deux joueurs
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté

Recrée toute l'action du jeu d'arcade ZAXXON™!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada, H4C 2C8

COLECO