

FOUR COMPLETELY DIFFERENT SPACE GAMES! ASTRO BATTLES ... LASER ATTACK ... SPACE WARP ... FLAGSHIP! THIS BALLY MIDWAY CLASSIC WILL GIVE YOU HOURS OF SPACE ACTION FUN!

QUATRE JEUX DE L'ESPACE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTS! BATAILLES ASTRALES ... ATTAQUE AU LASER ... TOURBILLON DE L'ESPACE ... VAISSEAU SPATIAL! CE CLASSIQUE "BALLY MIDWAY" VOUS PROCURERA DES HEURES DE DIVERTISSEMENT!

GORF



LE JEU QUI FAIT FUREUR
THE SMASH HIT
BALLY MIDWAY
ARCADE

WORKS WITH JOYSTICK! VIC 1923

SE JOUE AVEC LE MANCHE À BALAI! VIC 1923

INSTRUCTIONS FOR USE

GORF

Loading the Cartridge and Starting the Game.

- 1 Turn your VIC-20 OFF before inserting or removing the cartridge.
2. Insert the cartridge (label side up) into the wide expansion port on the back of the computer.
3. Turn the VIC-20 ON. After a second or two, the opening title should appear on the screen. (If the title doesn't appear turn your VIC-20 off then back on).

Adjusting Screen Position

To centre the picture use the  and  keys. Each time you press the  key, the picture will move to the right, and when the  key is pressed, the picture will move towards the bottom of your TV screen. Keep using these two keys until you are satisfied the picture is centred within your screen. (NOTE: Once the game has begun you cannot change the screen colours).

Eliminating Screen Flutter

On some TV sets with automatic fine tuning your screen may "flutter" up and down when using a computer or video game. To correct this, hold down the  key and hit the  key. (NOTE: Doing this with a standard TV set may cause the screen to flutter).

CONTROLLING YOUR FIGHTER: Use your joystick to pilot your ship. Push it forward to move toward the Gorfians. Pull back on the stick to retreat. Moving the control left and right helps you evade the enemy from side to side. Press the button to fire your quark missiles. **NOTE:** You can fire several short range bursts, but long range missiles will be eliminated by continuous fire.

GORFIAN INVASION FORCES WAVE 1 ASTRO BATTLES

The Gorfian attack begins with 3 fleets of Droids, controlled by a Gorf and supplied by large and small UFP's. These forces form an attack matrix. Start battling these forces from the edges, working your way toward the center. As you move up in rank the Droids are deployed at lower altitudes. If you are skillful you can destroy the Gorf and some of the Droids before the attack formation is complete, and gain extra points. You are assisted by a force field which provides limited protection.

WAVE 2: LASER ATTACK

You are confronted by 2 groups of forces consisting of a Gorf 3 Attack ships, and a Laser ship which spearheads each attack force. The Laser ships use an extremely effective, power ray. They should be removed first if possible. Then go after the Attack ships and Gorf's at long range.

WAVE 3: SPACE WARP

The Space Warp Fighters are the most sophisticated of the Gorf's forces. They are deployed in a spiral formation, launching homing torpedoes which zero in on your position. Try to eliminate each Fighter early by moving close to the Center Launch Site, to minimize firing time. As you move up in rank the Fighters recognize this and double their spiral and torp speeds.

WAVE 4: FLAGSHIP

When you reach the Flagship you will have to adjust your offensive tactics. Flagships are protected by a force field which can only be removed through rapid, repeat firings. Once through the field, a blast that would normally remove an ordinary alien will merely chip away at a Flagship. These chunks will fly off the main vessel and can be as dangerous to you as the fireballs being launched by the ship itself. The only way you can eliminate a Flagship and complete your mission is to penetrate the ship's hull and expose the Flagship's power reactor which will then explode. The ship has one vulnerable spot on the underside of the hull, its REACTOR VENT. You can achieve success by removing as much of the hull as possible, but more skillful pilots hit the reactor with one blast aimed directly into the vent.

MODE D'EMPLOI

Pour introduire la cartouche et commencer le jeu.

- 1 Placez votre VIC-20 sur la position ARRÊT avant d'insérer ou d'enlever la cartouche.
2. Insérez la cartouche (étiquette vers le haut) dans l'orifice à grande ouverture qui se trouve à l'arrière de l'ordinateur
3. Placez le VIC-20 sur la position de MARCHÉ. Au bout d'une seconde ou deux, le premier titre devrait apparaître sur l'écran. (Si le titre n'apparaît pas, arrêtez votre VIC-20 et remettez-le en marche.)

Réglage de la position sur l'écran

Pour centrer l'image, utilisez les touches  et . Chaque fois que vous appuyez sur la touche 

l'image se déplace vers la droite et lorsque vous appuyez sur la touche  l'image se déplace vers le bas de l'écran du téléviseur. Continuez à utiliser ces deux touches jusqu'à ce que vous ayez bien centré l'image sur votre écran. (REMARQUE: Une fois que le jeu est commencé, vous ne pouvez pas changer les couleurs sur l'écran.)

Comment éliminer le flottement sur l'écran

Sur certains téléviseurs dotés d'un dispositif de syntonisation précise automatique, l'écran peut flotter de haut en bas lorsque l'on utilise un ordinateur ou un jeu vidéo. Pour corriger cette condition, maintenez la commande  et appuyez sur la touche . (REMARQUE: Si vous faites cette opération sur un téléviseur ordinaire, vous risquez d'obtenir un flottement de l'écran.)

POUR COMMANDER LE CHASSEUR: Utilisez le manche à balai pour piloter le vaisseau spatial. Poussez vers l'avant pour faire avancer les Gorfians. Tirez-le vers l'arrière pour reculer. Déplacez la commande vers la gauche et vers la droite pour éviter l'ennemi d'un côté à l'autre. Appuyez sur le bouton pour mettre à feu vos fusées quark. **REMARQUE:** Vous pouvez tirer plusieurs rafales à courte portée mais les fusées à longue portée seront éliminées si vous tirez à feu continu.

FORCES D'INVASION GORFIAN

1^{re} VAGUE: BATAILLES ASTRALES

L'attaque Gorfian commence par 3 flottilles de Droids sous le contrôle d'un Gorf et dotées de UFP grands et petits. Ces forces forment une matrice d'attaque. Commencez à faire combattre ces forces depuis les bords en vous déplaçant vers le centre. Chaque fois que vous vous déplacez en rang, les Droids sont déployés à des altitudes inférieures. Si vous êtes habile, vous pouvez détruire le Gorf et certains des Droids avant que la formation d'attaque ne soit complétée et gagner ainsi des points supplémentaires. Vous êtes aidé par un champ de force qui vous offre une protection limitée.

2^e VAGUE: ATTAQUE AU LASER

Vous devez affronter deux groupes de force comprenant un Gorf, 3 vaisseaux d'attaque, et un vaisseau au laser qui se trouve en tête de chaque force d'attaque. Les vaisseaux au laser utilisent un rayon extrêmement efficace. Ils devront être supprimés en premier si cela est possible. Lancez-vous ensuite contre les vaisseaux d'attaque et les Gorfs à longue portée.

3^e VAGUE: TOURBILLON DE L'ESPACE

Les chasseurs du tourbillon sont les plus efficaces de toutes les forces Gorfs. Ils sont déployés de formation en spirale et lancent des torpilles à tête chercheuse qui se dirigeront avec précision vers votre position. Essayez d'éliminer chaque chasseur dès le début en vous déplaçant le plus près possible du lieu de lancement central pour réduire la durée de mise à feu au minimum. Lorsque vous vous déplacez vers le haut en rang, les chasseurs se rendront compte de votre manœuvre et doubleront les vitesses de leur spirale et de leurs torpilles.

4^e VAGUE: VAISSEAU SPATIAL

Lorsque vous avez atteint le vaisseau spatial, vous devrez ajuster vos tactiques d'attaque. Les vaisseaux sont protégés par un champ magnétique qui ne peut être enlevé que par un tir rapide et répété. Une fois que vous aurez pénétré le champ magnétique, toutes les explosions qui suffiraient normalement pour détruire un ennemi ordinaire ne feront que des dégâts mineurs au vaisseau. Des morceaux qui s'envoleront du vaisseau pourront être aussi dangereux pour vous que les boules de feu lancées par le vaisseau lui-même. La seule façon d'éliminer un vaisseau et de remplir la mission consiste à pénétrer dans la coque des vaisseaux et d'atteindre le réacteur du vaisseau pour le faire exploser. Le vaisseau possède un seul point vulnérable en-dessous de la coque. Il s'agit de l'ORIFICE D'AÉRATION DU RÉACTEUR. Vous pouvez réussir à abattre le vaisseau en supprimant la plus grande partie possible de la coque mais les pilotes les plus adroits réussissent à frapper le réacteur d'un seul coup dirigé directement dans l'orifice d'aération.

SPACE CADET
 SPACE CAPTAIN
 SPACE COLONEL
 SPACE GENERAL
 SPACE WARRIOR
 SPACE AVENGER

1-4 MISSIONS
 5-8 MISSIONS
 9-12 MISSIONS
 13-16 MISSIONS
 17-20 MISSIONS
 21-25 MISSIONS

CADET SPATIAL
 CAPITAINE SPATIAL
 COLONEL SPATIAL
 GÉNÉRAL SPATIAL
 GUERRIER SPATIAL
 JUSTICIER SPATIAL

POINT VALUES

ASTRO BATTLES

Lowest level invader 60 Points
 Middle level invader 80 points
 Highest level invader 100 points
 The Diamond Shape 200 points
 The Saucer Shape 200 points
 The Gorf at mission start 250 points

ATTACK FIGHTERS

Gorfs 100 points
 Laser Ship 300 points

SPACE WARP

All attacking fighters 100 points

FLAG SHIP

Hitting Flag Ship and dislodging a chunk of
 neutronium 50 points
 Destroying a chunk in flight 100 points
 Destroying Escort Saucers 200 points
 Destroying an escort Gorf 250 points
 For hitting the power reactor 1 000 points

VALEURS DES POINTS

BATAILLES ASTRALES

Envahisseur du niveau le moins élevé
 Envahisseur du niveau moyen
 Envahisseur du niveau le plus élevé
 Diamant
 Soucoupe
 le Gorf au début de la mission

CHASSEURS D'ATTAQUE

Gorfs
 Vaisseau Laser

TOURBILLON DE L'ESPACE

Tous les chasseurs d'attaque

VAISSEAU SPATIAL

Pour avoir frappé le vaisseau spatial et avoir
 délogé un morceau de neutronium
 Destruction d'un morceau en vol
 Destruction des soucoupes d'escorte
 Destruction d'un Gorf d'escorte
 Pour avoir frappé le réacteur

