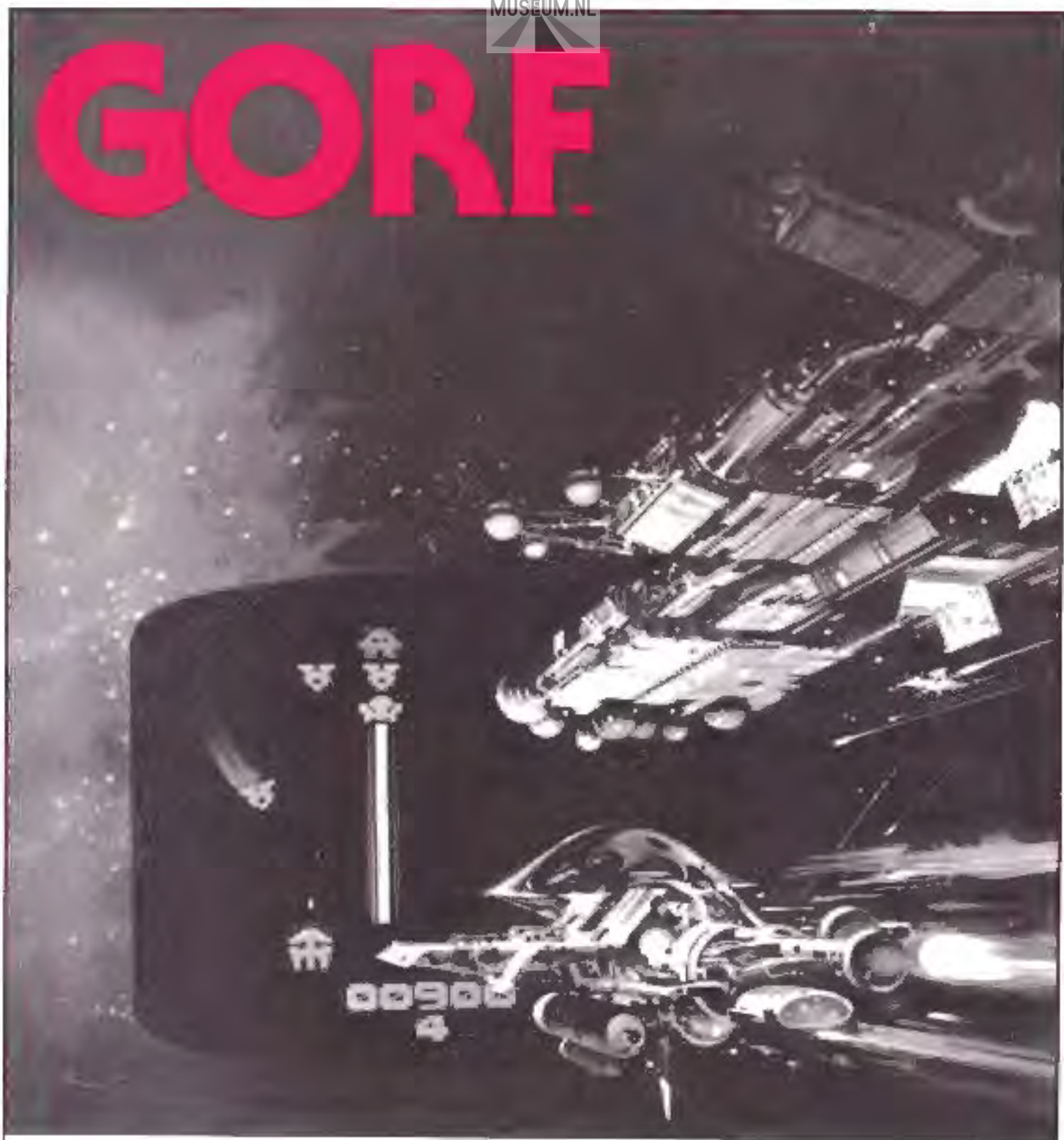


# GORF



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS  
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH  
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS  
SPELINSTRUKTIES  
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA  
INSTRUCCIONES DE JUEGO**

**CBS**  
ELECTRONICS

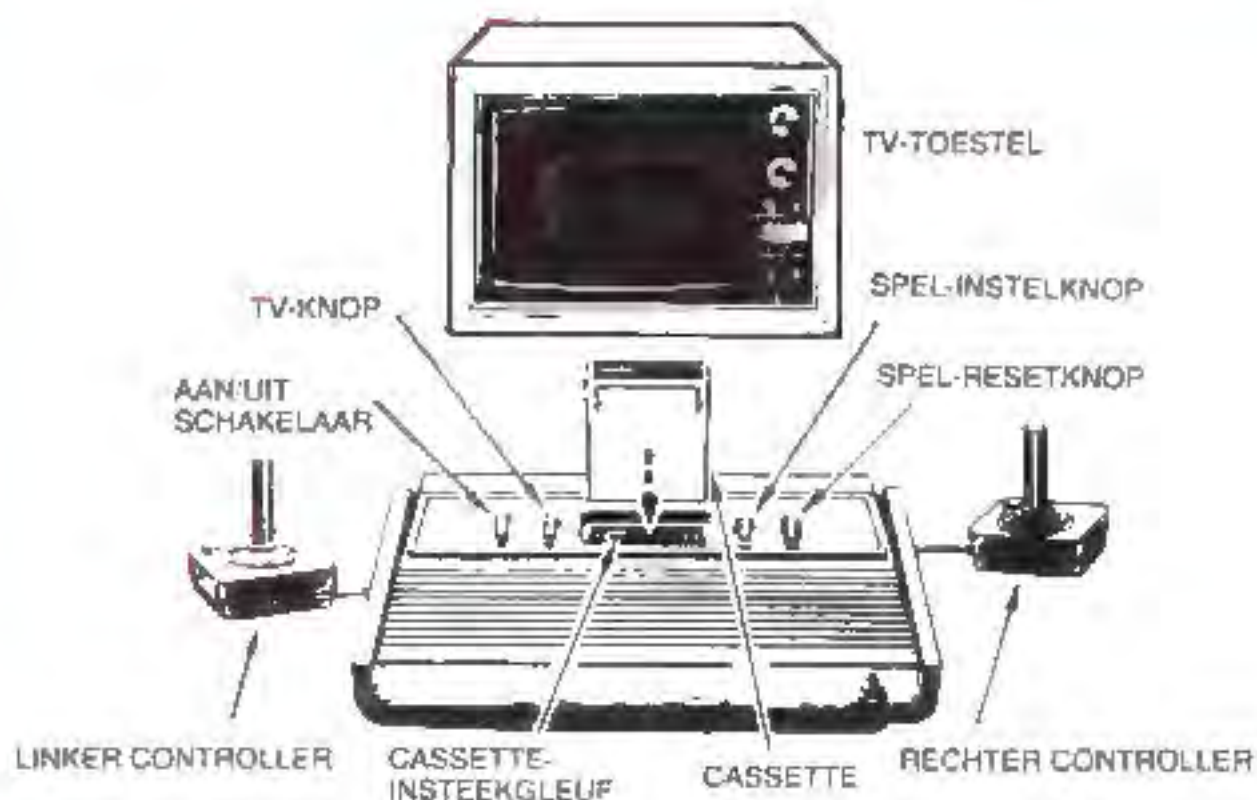
Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™  
 Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™  
 Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™  
 Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™  
 Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™  
 Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

<b>English Instructions</b>	<b>Page</b>	<b>3</b>
<b>Spielanleitung in Deutsch</b>	<b>Blatt</b>	<b>8</b>
<b>Mode d'emploi en Français</b>	<b>Page</b>	<b>13</b>
<b>Nederlandse gebruiksaanwijzing</b>	<b>Bladzijde</b>	<b>18</b>
<b>Istruzioni in Italiano</b>	<b>Pagina</b>	<b>23</b>
<b>Instrucciones en Español</b>	<b>Pagina</b>	<b>28</b>

# SPELBESCHRIJVING

Het doel van GORF is zoveel mogelijk punten te verzamelen door vernietiging van vijandelijke ruimteschepen tijdens uw poging diverse ruimte-missies tot een goed einde te brengen.

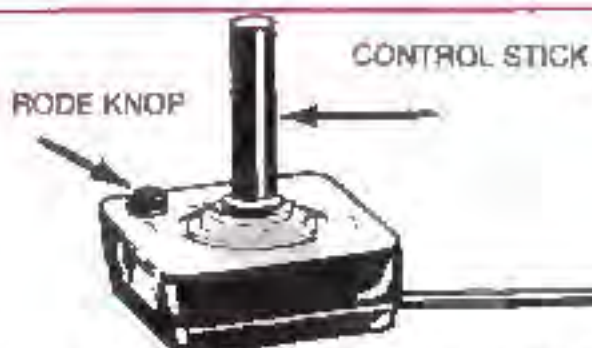
## HET SPEELKLAAR MAKEN



- Overtuig u ervan, dat de Video spelcomputer™ op de TV is aangesloten en de stroom ■ ingeschakeld.
- Controleer of de controller in de LINKER aansluiting aan de achterzijde van de spelcomputer is bevestigd.
- Met de ON/OFF schakelaar op 'OFF' steekt u de cassette in de gleuf, zoals hierboven aangegeven.

**SCHAKEL DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP 'OFF' BIJ HET UITHALEN OF INBRENGEN VAN EEN CASSETTE.**

# GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS



**1. Linker controller:** Houd de controller met de rode knop naar links boven.

**2. Control stick:** Gebruik uw control stick om uw vliegtuig heen en weer over het scherm te manoeuvreren.

**3. Rode knop:** Om de laserstraal te lanceren drukt u op de rode vuurknop. U heeft een onuitputtelijke voorraad munitie.

## HOE HET SPEL TE SPELEN

### Stap 1: Start!

Om het spel te beginnen, drukt u op de 'reset'-knop. Wanneer het spel beëindigd is kunt u op dezelfde wijze het spel herhalen, maar ook door op de rode vuurknop van de control stick te drukken.

### Stap 2: Uw gevechtssterkte

U begint elk spel met een vloot van vijf gevechtsvliegtuigen. Er mag echter maar één gevechtsvliegtuig tegelijk ingezet worden. Het getal aan de onderkant van het scherm geeft aan hoeveel gevechtsvliegtuigen er over zijn.

**ATTENTIE:** Wanneer u een schot afvuurt, terwijl de vorige kogel nog geen contact heeft gemaakt, zal deze kogel uit elkaar spatten.

Voor elke gescoorde 10.000 punten wordt u beloond met een extra gevechtsvliegtuig.

### Stap 3: Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer al uw interstellaire ruimteschepen vernietigd zijn door de robot-krijgers van het Gorfian Rijk.

**ATTENTIE:** Er zijn negen opeenvolgende missie-niveaus, de één nog moeilijker dan de andere. Wij wensen u succes in het bereiken van het hoogste niveau. U zult het nodig hebben.

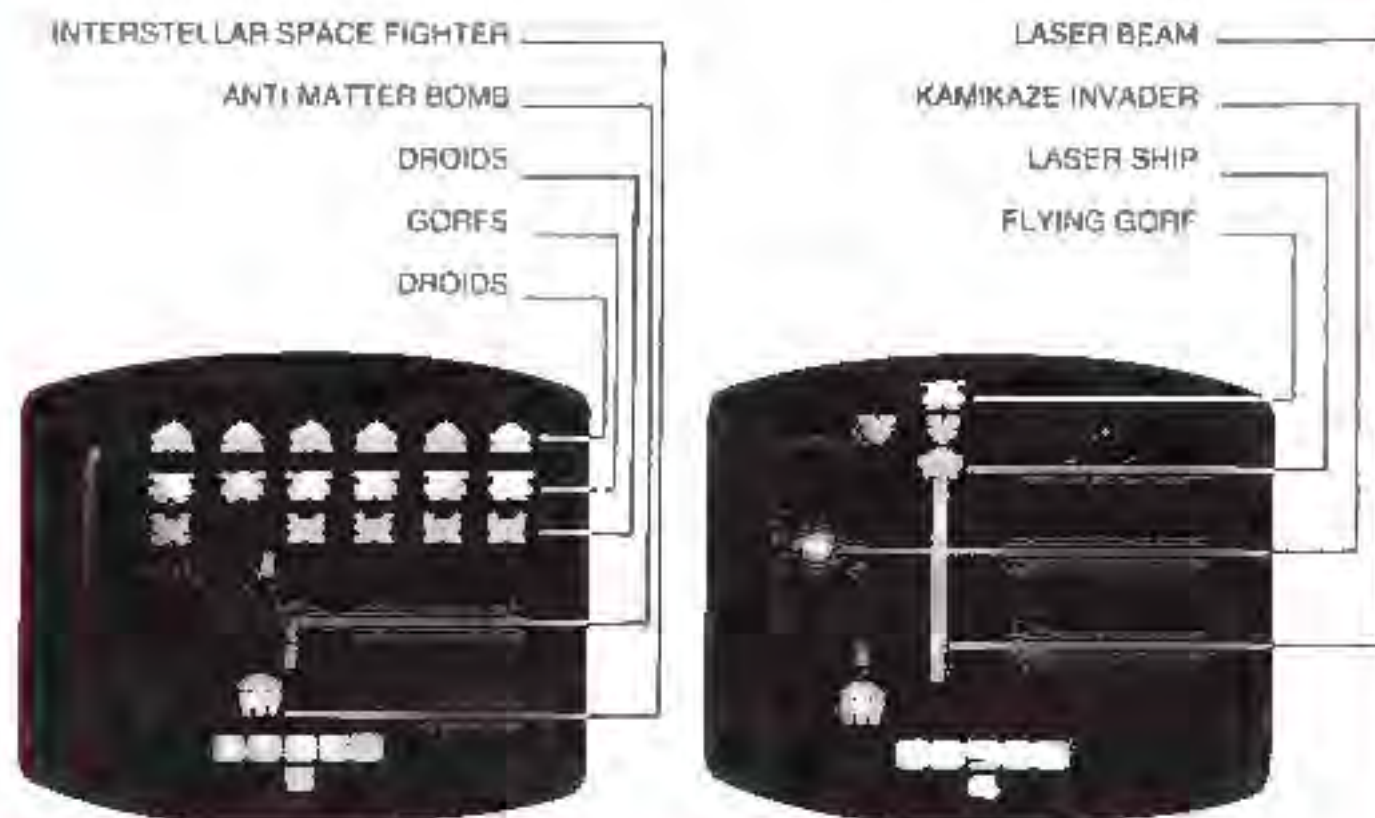
## Opdracht 1:

Voordat u zich in de ruimte waagt, moet u de aarde verdedigen tegen een horde oprukkende Gorfs en Droids. Deze indringers komen in slagorde naar beneden en laten gevaarlijke anti-materiebommen vallen. Wanneer de totale aanval is afgeslagen gaat u door naar de volgende missie.

Mocht echter één van de aanvallers er toch in slagen de aarde te bereiken voordat u hem vernietigd hebt, dan zal deze missie vervallen en uw gevechtsvliegtuig gaat verloren.

## Opdracht 2: – Laser aanval

Deze orbitzone is de eerste verdedigingslijn van het Gorfianrijk tegen uw aanval. U moet het laserschip vernietigen vóórdat het u raakt met zijn dodelijke laserstraal. Dit laserschip wordt beschermd door een zelfmoordcommando en een vliegende Gorf. Deze zelfmoordcommando's zullen alles in het werk stellen u te rammen, terwijl u probeert hen te vernietigen. Wanneer u het laserschip heeft vernietigd vóórdat alle aanvallers en Gorf zijn weggevaagd, zal er binnen 4 seconden een nieuw schip verschijnen. Punten scoort u door vernietiging van alle vijanden. Géén punten worden gegeven voor zelfvernietiging van de aanvallers. Wanneer alle aanvalsschepen zijn vernietigd, gaat u verder naar het volgende gevecht.

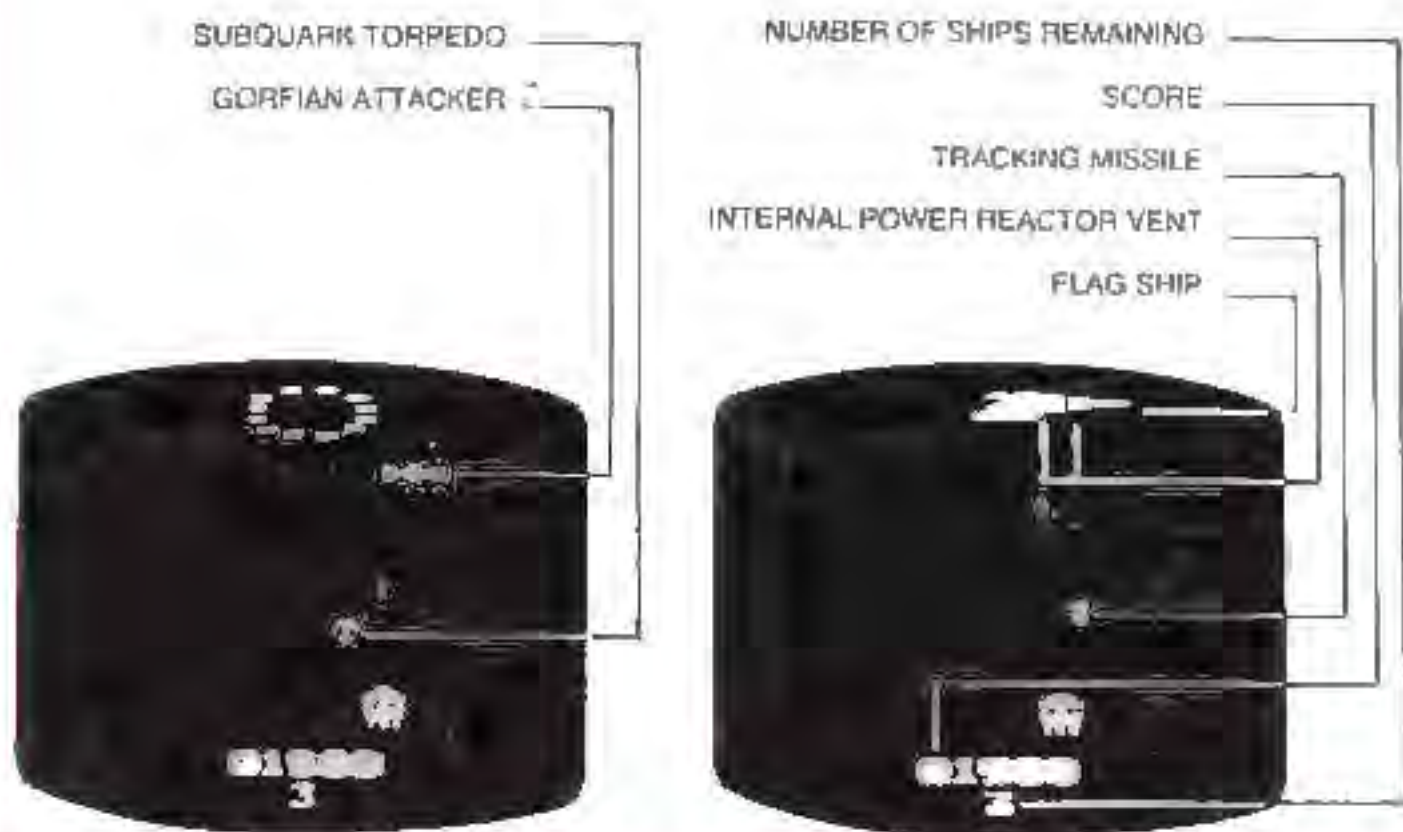


## Opdracht 3 – Ruimteverstoring

U komt dichterbij het vijandelijke vlaggeschip. Uw aanwezigheid wordt geregistreerd, waarop nu een ruimteweb wordt uitgegooid, waaruit Gordian-aanvallers tevoorschijn komen die 'subquark'-torpedo's afvuren. Deze aanvallers worden één voor één losgelaten en vliegen in een spiraalvormig patroon. Allen hebben een verschillende kleur; zij blijven net zo lang aanvallen totdat zij zelf vernietigd worden door één van de laserstralen. Een aanvaller die vernietigd wordt stoot een hoorbare angstkreet uit. Wanneer u zo alle vijf de aanvallers vernietigd heeft, bent u gereed voor uw volgende uitdagende opdracht.

## Opdracht 4 – Het vlaggeschip

Om het Gorfian vlaggeschip te vernietigen en uw volgende stap naar promotie te verdienen, moet het schip in één keer geraakt worden en wel in het hart van de inwendige krachtbron. Om een zo goed mogelijk schot te lossen op dit moeilijke doel, moet u ook nog de door de warmte aangetrokken raketten ontwijken, die op u afgevuurd worden. Bij een succesvol schot zal een neutronenexplosie gepaard gaan met de meest overweldigende kleuren, de ondergang van het schip onderstrepen. Nu bent u Space Captain en als u dat wilt, kunt u de opdrachten herhalen; alleen... de robots van het Gorfian Rijk zullen zich dan nog sneller en gemener gedragen.



# PUNTELLING

## PUNTELLING

Opdracht 1	Gorfs en Droids	50 punten
Opdracht 2	Laserships Zelfmoordcommando Vliegende Gorf	100 punten
Opdracht 3	Gorfian aanvallen	100 punten
Opdracht 4	Vlaggeschip	1000 punten

Er worden geen punten gegeven voor bommen en raketten, die door uw laserstraal vernietigd zijn.

## Bevorderingschema

Opdracht beëindigd	rang
1 - 3	space cadet
4 - 7	space captain
8 - 11	space colonel
12 - 15	space general
16 - 19	space warrior
20 en verder	space avenger