

CBS
ELECTRONICS

60-263701-71

2L2444

WAR GAMES

DEFENCE MANUAL

Based on the hit MGM/UA Movie!

CARTRIDGE INSTRUCTIONS



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

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spekkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System

| | | |
|--------------------------------|-----------|----|
| English Instructions | Page | 3 |
| Spielanleitung in Deutsch | Blatt | 15 |
| Mode d'emploi en Français | Page | 27 |
| Nederlandse gebruiksaanwijzing | Bladzijde | 39 |
| Istruzioni in Italiano | Pagina | 51 |

CBS is a trademark of CBS Inc.
Coleco Vision & ADAM are trademarks of Coleco Industries, Inc.
© 1984 CBS Inc. WAR GAMES © 1983 by United Artists Corporation

GAME DESCRIPTION

RED ALERT!

You are the commander at NORAD™ defending the United States against an enemy attack. You have only minutes to make life or death decisions as you defend against enemy bombers, subs and missiles. Every second counts. Race against the clock and the enemy to save the world from Doomsday.

Your orders: Defend prime targets (cities and military bases) in the United States with the help of the NORAD™ defence computer. If your defence is successful, you stop the NORAD™ computer from launching an IBM counterstrike that will surely result in the destruction of all mankind.

WAR GAMES™... is it a game, or is it real?

GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION™ UNIT OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.



**CBS ColecoVision™
or ADAM™**
PORT 1 CONTROLLER

INSERT OVERLAY
INTO CONTROLLER

Defending The Country

Insert the Overlay into the ColecoVision® or ADAM™ Port 1 Controller. (If you are using the Super Action™ Controller, do not try to insert the Overlay. Keep it next to you for ready reference.) Then insert the cartridge. Turn on your game system. Press Reset to start the game.

Choose your challenge!

When the Message Screen appears, choose a Challenge Level from 1-8 by pressing the corresponding number on the controller keypad.

Challenge Level 1 is the easiest and a good starting level. After you wage a few WAR GAMES™ campaigns, your reflexes will become quicker and the controls will become second nature to you. Practice your strategy. Then try a harder level. The higher the level, the more bonus points you get for a successful defence.

At higher Challenge Levels, you have more time to defend the United States. But the aggressor attacks at lightning-fast speed. The entire aggressor arsenal is thrown at you in a ferocious onslaught.

You're now ready to start your WAR GAMES™ campaign.

USING YOUR CONTROLS

One-Commander Campaign

1. Control Stick (CBS ColecoVision® or Super Action™ Controller): The Control Stick aims the WAR GAMES™ weaponry in eight compass directions. Press the Control Stick to move the cross hairs to intercept the enemy.

2. Keypad Overlay (CBS ColecoVision® Controller): During a WAR GAMES™ campaign, pressing certain Keypad Buttons changes map displays or weapons control.

Press a Keypad Button from 1-6 to display one of the six Defence Sector maps (lettered A-F).



Press Keypad Button 6 to display the U.S. Strategic Map (all sectors.)

Press Keypad Button 4 to control either Satellite or Sub Patrol Defence.

If your chosen defence doesn't appear, press Keypad Button 4 again.

Press Keypad Button 8 to scramble Interceptor Jets. If the interceptor is not the one you want, press 8 again.

Press Keypad Button 0 for readiness of ABMS.

When a weapon system is selected, the targeting cross hairs appear on the Defence Sector map.

NOTE: Keypad Buttons 7 and 9 have no function during game play.

3. Side Buttons (CBS ColecoVision® Controller):

Right Side Button (Selection Button): When defending with Interceptor Jets, press the Selection Button to switch to a different Interceptor.

Left Side Button (Activation Button): Press the Activation Button to activate the defence chosen (See below).

4. Action Buttons (Super Action™ Controller):

Orange Action Button (Selection Button): When defending with Interceptor Jets, press the Selection Button to switch to a different Interceptor.

Yellow Action Button (Activation Button): Press the Activation Button to activate the defence chosen (See below).



DEFENCES ACTIVATED

- Sub Patrol: starts moving to the cross hairs.
- Interceptor Jets: starts moving to the cross hairs.
- ABMS: launches missiles toward the cross hairs.
- Satellite: fires the Satellite's particle beam toward the cross hairs.

NOTE: You may also switch Interceptors by pressing the Interceptor (#) Keypad Button.

Two Commander Campaign

Use your ColecoVision® ROLLER CONTROLLER.

A Two-commander Campaign is a team effort lead by a Strategic Commander and assisted by a Field Commander. To conduct a successful defence, the commanders must co-ordinate their actions during the campaign.



Attach the ROLLER CONTROLLER to the ColecoVision™ as directed in the ROLLER CONTROLLER owner's manual. Attach the ROLLER CONTROLLER to ADAM™ as explained in SUPPLEMENT INSTRUCTIONS FOR ROLLER CONTROLLER (Supplement No. 14310).

The Strategic Commander removes the Hand Controller from the wall. The Field Commander uses the Action Buttons and the Roller Ball.

- 1. Mode Switch:** Slide the Mode Switch to "Joystick" Mode.
- 2. Hand Controller:** The Strategic Commander uses the Keypad Buttons only. See One-Commander Campaign for Keypad Button use. (The Control Stick and Side Buttons are not used).
- 3. Roller Ball:** The Field Commander spins the Roller Ball to move the cross hairs to intercept the enemy.

4. Action Buttons: The Field Commander presses either the left top or the right bottom Action Buttons to activate the weapons system.

SELECTION: The Field Commander presses either the right top or left bottom Action Button to switch to a different Interceptor Jet.

Practice Drills

Just as NORAD™ holds test drills, so should you. Before waging your first real WAR GAMES™ campaign, play a few games and practice with each weapons system. Take time to learn how the controls work and how each defence is used. Once you've practiced a few times, intercepting the enemy will become easier as will the step-by-step order of using your defences. Then, wage your first WAR GAMES™ campaign with confidence!

HERE'S HOW TO PLAY

You hold the fate of the United States – possibly the world – in your hands. Can you save the world from Doomsday? Here's how to wage a WAR GAMES™ campaign.

Defence Plan

Press U.S. Strategic Map Keypad Button to display the U.S. Map on your monitor.

Preserve and Protect

Decide which Defence Sector (A-F) is in the greatest jeopardy. Press the correct Keypad Button to display that sector.

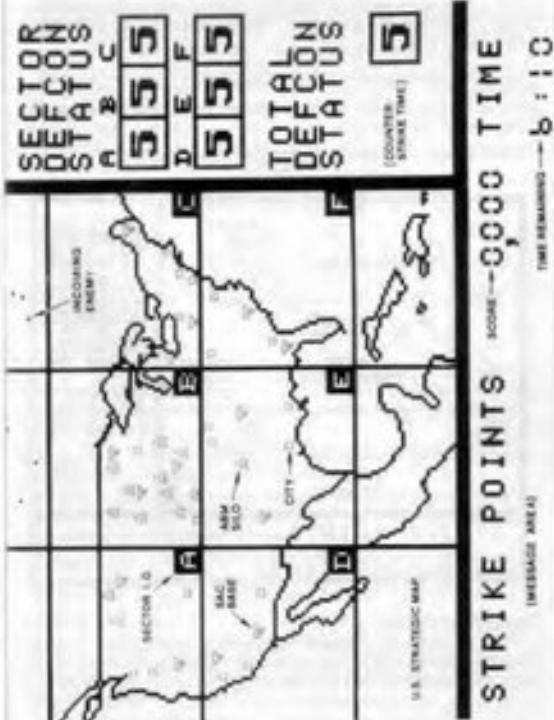
- A = Pacific Northwest
- B = Midwest and Plains States
- C = New England
- D = Southwest
- E = Midwest and Gulf States
- F = Southeast

Under Attack!

All the United States defensive weapons appear on the sector maps in blue. Anything that appears on the map in white – a sub, bomber, or incoming missile (dotted white line) – means you're under attack! Get your defences ready.

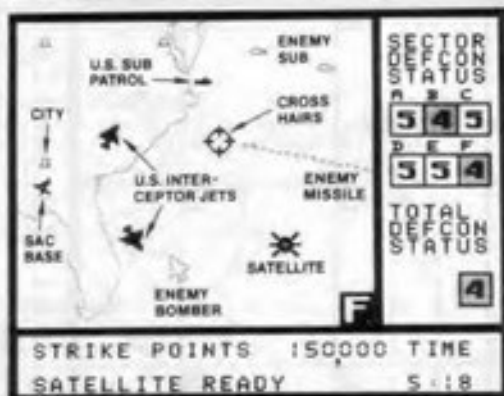
Choose Your Weapons

Use your defences to protect the sector. Once a defence is initiated, immediately choose another sector to protect. The NORAD™ computer carries out your orders, freeing you to protect another sector.



You can defend the United States using four defences: Sub Patrols, ABMs, Interceptor Jets and Satellites. Each Defence Sector will not contain all of the defences. Each defence is set in motion in the same step-by-step order:

1. Choose your weapon by pressing the correct Keypad Button.
2. Press the Control Stick or spin the Roller Ball to move the cross hairs to intercept the enemy.
3. Activate your defence by pressing the Activation Button.



Condition Red!

To the right of the map area is an indicator that displays the current Defence Condition or DEFCON for each of the six Defence Sectors and the TOTAL DEFCON for the entire United States. Constantly monitor all the sector DEFCONs and the TOTAL DEFCON. When any SECTOR DEFCON turns red, that sector is under attack. When the SECTOR DEFCON is grey, that sector is no longer under attack.

A TOTAL DEFCON of 5 is peace; a TOTAL DEFCON of 1 indicates counterstrike status. Don't let the TOTAL DEFCON to 1. If it reaches 1, the counterstrike countdown starts at 60 seconds and you must do everything you can to raise its level back up. If the counterstrike countdown reaches zero, the NORAD™ computer automatically launches an ICBM strike – that results in the nuclear destruction of the world. Remember also to keep an eye on the Time Remaining (bottom right of your monitor). This shows how long you have to wage your campaign. Don't let time slip through your fingers!

Fire When Ready!

The NORAD™ command computer alerts you to the readiness status of your chosen defence. If the weaponry is operational, the computer sends you a "Ready" message. When a defence is not operational, a message tells you so.

Strategy and Tactics

NOTE: Your selected weapon must contact the incoming enemy to eliminate that enemy.

Sub Patrols: All Defence Sectors except Sector B have Sub Patrols. U.S. Subs can be used only against enemy subs.

Interceptor Jets: All Defence Sectors have SAC Bases from which you can scramble Interceptor Jets. They can be scrambled against both enemy missiles and bombers.

ABMs: Defence Sectors A, B, and E have ABM bases. ABMs can be launched only against enemy missiles. Additional ABMs cannot be launched from a sector if other sector ABMs are still "in flight".

Satellite: The Satellite's particle beam is effective against every aggressor weapon. Press Keypad Button Satellite/Sub until the "Satellite Ready" message appears on your monitor. The Satellite is the most powerful weapon in your arsenal. When it's ready for use, make it your first line of defence.

Tactical Hints from NORAD™ Command

- The aggressor attacks most intensely from the north. Direct your defence to the northern sectors first.
- Enemy bombers move very slowly, so defend against incoming enemy missiles first. Then conduct a "mopping-up" operation against the enemy bombers.
- If you fail to intercept an enemy sub with your Sub Patrol, switch immediately to Interceptor Jet defence.

Operation WAR GAMES™

Now it's up to you. You've got the knowledge, you've got the defences and – you've got the skill. The fate of the world rests squarely on your shoulders. It's time for WAR GAMES™.

Aftermath: What Can Happen

Cease-fire

Everyone in the control room breathes a sigh of relief. You did it! You singlehandedly bought enough time for diplomats to negotiate with the aggressor.

Counterstrike

You couldn't quite pull it off. The attack was just too fierce. The counterstrike countdown started and things started to snowball. You couldn't stop the NORAD™ computer from launching the ICBM counterstrike. However, unlike real global thermonuclear war, you can try to save the world again and again.

WAR GAMES™ Debrief

WAR GAMES™ is a simulation of a nuclear strike. Some terms used here are different from those actually used by NORAD™. The weaponry and strategy were designed to enhance the simulation and make it challenging and exciting.

Starting over

Press Keypad Button * to wage another campaign at the same Challenge Level. Press Keypad Button # to choose a new Challenge Level.

Reset

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

SCORING

| Aggressor Eliminated | Strike Points |
|------------------------|---------------|
| Incoming Missile | 10,000 |
| Enemy Sub | 50,000 |
| Enemy Bomber | 50,000 |

Good Guys Finish First

If you're successful, you'll earn these End-of-the-Campaign bonuses:
Cities Saved Bonus: The number of cities saved times your Challenge Level times 3,000,000.

Military Bases Saved: The number of military bases saved times 1,000,000.

THE FUN OF DISCOVERY

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



SPIELANLEITUNG

Nur für PAL (BRD)
Color-TV-Geräte

Ein Spieler: Benutze die CBS ColecoVision® oder ADAM™, Bedienungseinheiten oder die Super Action™-Controller.
Zwei Spieler: Benutze den CBS ColecoVision®-ROLLER CONTROLLER.

Videospiel-Cassette von CBS Electronics nur zum Abspielen auf dem CBS ColecoVision™ Videospiel-Computer oder dem ADAM™ Computersystem

SPIELBESCHREIBUNG

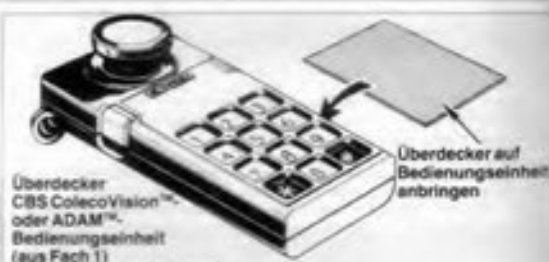
WARNSIGNAL!

Du bist der Commander bei NORAD, der die USA gegen einen feindlichen Angriff verteidigt. Du hast in kurzer Zeit viele Entscheidungen zu treffen, während Du das Land gegen feindliche Bomber, U-Boote und Raketen verteidigst. Jede Sekunde zählt. Kämpfe gegen die Uhr und den Feind, um die Welt zu retten.

Deine Befehle: Verteidige wichtige Ziele (Großstädte und militärische Stützpunkte) in den USA mit der Hilfe des NORAD-Verteidigungscomputers. Wenn Deine Verteidigung erfolgreich ist, hinderst Du den NORAD-Computer daran, einen Gegenschlag mit interkontinental-Raketen auszuführen. WAR GAMES... ist es ein Spiel oder echt?

Vorbereitung zum Spiel

ACHTE STETS DARAUF, DASS DIE CBS COLECOVISION™-CONSOLE ODER ADAM™ AUS IST – SCHALTER AUF "OFF" – BEVOR DU EINE CASSETTE EINSETZT ODER AUSWECHSELST.



Überdecker
CBS ColecoVision™
oder ADAM™
Bedienungseinheit
(aus Fach 1)

Überdecker auf
Bedienungseinheit
anbringen

Verteidige das Land

Legs den Überdecker auf die Tastatur der Standard-Bedienungseinheit oder der ADAM™-Bedienungseinheit aus Fach 1. Wenn Du den Super Action™-Controller benutzt, versuche nicht, den Überdecker anzubringen. Behalte ihn neben Dir als Hilfe. Setze die Cassette dann ein. Schalte Deine Console an. Drücke "Reset", um das Spiel zu beginnen.

Wähle Deine Herausforderung

Wenn die Wähltabelle erscheint, wähle einen Schwierigkeitsgrad durch Drücken der entsprechenden Zahlentaste. Schwierigkeitsgrad 1 ist der leichteste und für Anfänger geeignet. Nachdem Du WAR GAMES ein paar Mal gespielt hast, werden Deine Reflexe schneller, und Du wirst mit den Bedienungseinheiten besser umgehen können. Übe Dich in Deiner Strategie. Versuche dann einen höheren Schwierigkeitsgrad. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Bonus-Punkte bekommst Du für eine erfolgreiche Verteidigung. Bei höheren Schwierigkeitsgraden hast Du mehr Zeit, die USA zu verteidigen. Aber der Feind greift blitzschnell an und er kämpft mit allen Waffensystemen zur gleichen Zeit.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN

Verteidigung mit einem Commander

1. Steuerknüppel (Standard-Bedienungseinheit oder Super Action™-Controller): Der Steuerknüppel zielt die WAR GAMES-Waffen in 8 Kompaßrichtungen. Drücke den Steuerknüppel, um die Zielenrichtung in Richtung Feind zu bewegen.

2. Überdecker (Standard-Bedienungseinheit): Während eines WAR GAMES-Spiels werden die Landkarten-Einstellungen oder Waffenkontrollen durch Drücken der entsprechenden Zahlentasten geändert. Drücke eine Zahlentaste von 1-6, um eine der sechs Verteidigungssektor-Landkarten (A-F) abzurufen.



Drücke Taste 8, um die Landkarte der U.S.A. (alle Sektoren) auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

Drücke Taste +, um einen Satelliten oder eine U-Boot-Patrouille abzurufen.

Wenn das gewählte Verteidigungssystem nicht erscheint, drücke + nochmals. Drücke #, um die Abfangjäger zu starten. Wenn es nicht die richtigen Abfangjäger sind, drücke # nochmals.

Drücke Taste "0" zur Bereitstellung der Silos für die Marschflugkörper. Wenn ein Waffensystem gewählt wird, erscheint die Zielvorrichtung auf der Landkarte mit den Verteidigungssektoren.

BEACHTET: Tasten 7 und 9 haben keine Funktion während des Spiels.

3. Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheit):

Rechter Aktionsknopf (Wählnopf): Wenn Du den Sektor mit Abfangjägern verteidigst, drücke den Wählnopf, um den Abfangjäger zu wechseln.

Linker Aktionsknopf (Aktivierungsknopf): Drücke den Aktivierungsknopf, um das gewählte Verteidigungssystem zu aktivieren (siehe unten).

4. Aktionsknöpfe (Super Action™-Controller): **Orangefarbener Aktionsknopf (Wählnopf):** Wenn Du den Sektor mit Abfangjägern verteidigst, drücke den Wählnopf, um den Abfangjäger zu wechseln.

Gelber Aktionsknopf (Aktivierungsknopf): Drücke den Aktivierungsknopf, um das gewählte Verteidigungssystem zu aktivieren (siehe unten).



Verteidigungssysteme aktiviert

- U-Boot-Patrouille: bewegt sich in Richtung der Zieleinrichtung.
- Abfangjäger: bewegen sich in Richtung der Zieleinrichtung.
- Marschflugkörper: feuern Raketen ab in Richtung der Zieleinrichtung.
- Satellit: feuert den Laserstrahl in Richtung der Zieleinrichtung.

Kampagne für Zwei Commanders

Benutze den ColecoVisior™-ROLLER CONTROLLER.

Eine Kampagne für zwei Commanders ist ein gemeinsames Unternehmen, von einem Strategic-Commander geführt und von einem Field-Commander unterstützt. Um das Land erfolgreich zu verteidigen, müssen die Commanders ihre Aktionen während der Kampagne koordinieren.



Schleife den ROLLER CONTROLLER an die Console wie in der ROLLER CONTROLLER-Bedienungsanleitung gezeigt an. Schließe den ROLLER CONTROLLER an ADAM™ wie in der "Zusätzlichen Anleitung für den ROLLER CONTROLLER" (Zusatzanleitung Nr. 14310) gezeigt an.

Der Strategic-Commander nimmt die Bedienungsanleitung aus dem Fach. Der Field-Commander benutzt die Aktionsknöpfe und den Roller Ball.

1. **Wählschalter:** Schiebe den Wählschalter auf "Joystick".

2. **Bedienungseinheit:** Der Strategic-Commander benutzt nur die Zahlentasten. Gebrauch der Zahlentasten: Siehe Kampagne für 1 Commander (der Steuerknüppel und die Aktionsknöpfe werden nicht benutzt).

3. **Roller Ball:** Der Field-Commander dreht den Roller Ball, um die Zieleinrichtung in Richtung Feind zu bewegen.

4. **Aktionsknöpfe:** **AKTIVIERUNG:** Der Field-Commander drückt entweder den linken oberen oder den rechten unteren Aktionsknopf, um das Waffensystem zu aktivieren.

WAHL: Der Field-Commander drückt entweder den rechten oberen oder linken unteren Aktionsknopf, um einen anderen Abfangjäger zu bekommen.

Übung

Genau wie NORAD Testübungen abhält, solltest Du es auch tun. Bevor Du Deine erste WAR GAMES-Kampagne führst, mache ein paar Spiele und übe mit jedem Waffensystem. Nimm Dir Zeit, um zu lernen, wie die Bedienungseinheiten funktionieren und wie jedes Verteidigungssystem eingesetzt wird. Wenn Du ein paar Mal geübt hast, wird es leichter, den Feind abzufangen und Deine Verteidigungssysteme schrittweise einzusetzen. Dann kannst Du Deine erste WAR GAMES-Kampagne selbstsicher führen.

SO WIRD GESPIELT

Du hältst das Schicksal der USA – möglicherweise der Welt – in Deinen Händen. So führt Du eine WAR GAMES-Kampagne:

Verteidigungsplan

Drücke die "US Strategic Map"-Taste, damit die Landkarte der USA auf Deinem Bildschirm erscheint.

Erhalten und Beschützen

Entscheide Dich, welcher Verteidigungssektor (A-F) in der größten Gefahr ist. Drücke die entsprechende Taste, um den Sektor abzurufen.

- A = Nordwest-Pazifik
- B = Mittelwesten und Präriestaaten
- C = Neuengland
- D = Südwesten
- E = Mittelwesten und Golfstaaten
- F = Südosten

Angriff!

Alle Verteidigungssysteme der USA erscheinen auf den Sektoren-Karten in **blau**. Etwas, was in **weiß** auf der Karte erscheint – ein U-Boot, ein Bomber oder eine ankommende Rakete (gestrichelte weiße Linie) – bedeutet, daß Du angegriffen wirst! Bereite Deine Verteidigung vor.

Wähle Deine Waffen

Benutze Deine Verteidigungssysteme, um den Sektor zu beschützen. Wenn ein Verteidigungssystem in Bewegung gesetzt wird, wähle sofort den nächsten Sektor, den Du beschützen willst. Der NORAD-Computer führt Deine Befehle aus und läßt Dich frei, einen anderen Sektor zu beschützen.



Du kannst die USA mit vier Systemen verteidigen: U-Boot-Patrouillen, Marschflugkörpern, Abfangjägern und Satelliten. Nicht jeder Verteidigungssektor wird alle Verteidigungssysteme erhalten. Jedes Verteidigungssystem wird auf die gleiche Weise in Bewegung gesetzt:

1. Wähle Deine Waffe durch Drücken der entsprechenden Taste auf der Tastatur.
2. Drücke den Steuerknüppel oder drehe den Roller Ball, um die Zielrichtung in Richtung Feind zu bewegen.
3. Aktiviere Dein Verteidigungssystem durch Drücken des Aktivierungsknopfes.



Alarmstufe

Rechts von der Karte ist eine Anzeige, die den jetzigen Verteidigungszustand oder SECTOR DEFCON jedes der sechs Verteidigungssektoren und den Gesamt-Verteidigungszustand oder TOTAL DEFCON der gesamten U.S.A. anzeigt. Überwache immer die Sektoren-DEFCONS und den Gesamt-DEFCON. Wenn ein Sektor-DEFCON rot wird, wird der Sektor angegriffen. Wenn der Sektor-DEFCON grau ist, wird er nicht mehr angegriffen.

Ein TOTAL DEFCON von 5 ist Frieden; ein TOTAL DEFCON von 1 zeigt einen Gegenschlag an. Laß den TOTAL DEFCON nicht auf 1 fallen. Wenn er 1 erreicht, startet der Gegenschlag-Countdown bei 60 Sekunden, und Du mußt alles unternehmen, um ihn wieder höher zu bekommen. Wenn der Gegenschlag-Countdown null erreicht, leitet der NORAD-Computer automatisch einen Schlag mit Interkontinental-Raketen ein, der zur Zerstörung der Welt führt. Denke daran, ein Auge auf der "Verbleibende Zeit"-Anzeige (unten rechts auf Deinem Schirm) zu halten. Sie zeigt Dir, wieviel Zeit Du noch hast, um Deine Kampagne zu führen. Vergeude Deine Zeit nicht!

Alles klar? – Dann los!

Der NORAD-Computer zeigt Dir den Bereitschaftsgrad des von Dir gewählten Verteidigungssystems. Wenn die Waffen einsatzbereit sind, gibt der Computer das Signal "Ready". Wenn ein Waffensystem nicht einsatzbereit ist, bekommst Du auch ein entsprechendes Signal.

Strategie und Taktik

BEACHTET: Die von Dir gewählte Waffe muß den ankommenden Feind treffen, um ihn zu vernichten.

U-Boot-Patrouillen: Alle Verteidigungssektoren außer Sektor B haben U-Boot-Patrouillen. U.S.-U-Boote können nur gegen feindliche Boote eingesetzt werden.

Marschflugkörper: Verteidigungssektoren A, B und E haben Stützpunkte für Marschflugkörper. Marschflugkörper können nur gegen feindliche Raketen eingesetzt werden. Zusätzliche Marschflugkörper können von einem Sektor nicht abfliegen, wenn Marschflugkörper aus anderen Sektoren noch "im Flug" sind.

Satellit: Der Laserstrahl des Satelliten ist wirksam gegen jede feindliche Waffe. Drücke die Satellit-U-Boot-Taste, bis "Satellite Ready" auf Deinem Bildschirm erscheint. Der Satellit ist die stärkste Waffe in Deinem Arsenal. Wenn er einsatzbereit ist, benutze ihn als Dein **erstes** Verteidigungssystem. Der Satellit fliegt automatisch durch alle Sektoren und kann nur dort eingesetzt werden, wo er sich gerade befindet. Auf der Übersichtskarte kannst Du vorher feststellen, in welchem Sektor er gerade ist.

Strategische Hinweise vom NORAD-Command

- Der Feind greift am stärksten im Norden an. Ziele Deine Verteidigungssysteme zuerst in Richtung der nördlichen Sektoren.
- Die feindlichen Bomber bewegen sich sehr langsam; verteidige also zunächst gegen ankommende, feindliche Raketen. Dann führe eine "Aufklärung"-Operation gegen die feindlichen Bomber durch.
- Wenn Du es nicht schaffst, ein feindliches U-Boot mit Deiner U-Boot-Patrouille abzufangen, schalte sofort auf Abfangjäger-Verteidigung.

Operation WAR GAMES

Jetzt liegt es bei Dir. Du hast das Wissen, Du hast die Verteidigungssysteme – Du hast die Fähigkeiten. Das Schicksal der Welt ruht auf Deinen Schultern. Es ist Zeit für WAR GAMES.

Danach: Was passieren kann

Waffenstillstand

Jeder im Kontrollraum atmet erleichtert auf. Du hast es geschafft! Du hast genug Zeit erhalten, damit die Diplomaten mit dem Feind verhandeln können.

Gegenschlag

Es ist Dir nicht ganz gelungen. Der Angriff war einfach zu stark. Der Gegenschlag-Countdown begann und die Ereignisse überstürzten sich. Du konntest den NORAD-Computer doch nicht daran hindern, den Gegenschlag mit den interkontinental-Raketen auszuführen. Aber, im Gegensatz zu einem echten Atomkrieg, kannst Du immer wieder versuchen, die Welt zu retten.

WAR GAMES-Hinweis

WAR GAMES ist eine Simulation eines Atomanschlags. Einige der hier angewandten Bezeichnungen sind anders als die, die von NORAD in Wirklichkeit benutzt werden. Die Waffen und die Strategie wurden erfunden, um die Simulation interessanter zu machen und sie gleichzeitig zu einer aufregenden Herausforderung zu machen.

Neubeginn

Drücke *, um das gleiche Spiel zu wiederholen. Drücke #, um einen neuen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

Reset

Die Betätigung des "Reset"-Schalters löscht alle Eingaben aus dem Computer. Dieser Schalter kann auch betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen.

Punkte

| Angriffeur eliminiert | Punkte |
|--------------------------|--------|
| Rakete | 10.000 |
| Feindliches U-Boot | 50.000 |
| Feindlicher Bomber | 50.000 |

Gute Kämpfer werden zuerst fertig

Wenn Du erfolgreich bist, verdienst Du Bonus-Punkte am Ende des Verteidigungskampfes.

Städte gerettet: Die Anzahl der geretteten Städte mal den Schwierigkeitsgrad mal 3.000.000.

Militärstützpunkte gerettet: Die Anzahl der geretteten Stützpunkte mal 1.000.000.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um WAR GAMES spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Besonderheiten stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß!



LE JEU

Alerte rouge!

Vous êtes le Commandant du NORAD, défendant les Etats-Unis contre l'attaque ennemie. Décision pour la vie... la survie: vous n'avez que quelques minutes et vous devez vous défendre contre les bombes, missiles, sous-marins en tous genres...

Chaque seconde compte pour sauver le monde de l'Apocalypse.

Vos ordres: défendre les objectifs de premier plan, les villes et bases militaires des Etats-Unis avec l'aide de l'Ordinateur de Défense du NORAD. Si vous gagnez, vous arrêtez le compte à rebours. Le zéro serait fatidique à l'humanité toute entière... WAR GAMES™, un jeu qui pourrait devenir réalité...

PREPAREZ-VOUS A JOUER

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE CONSOLE CBS-COLECOVISION™ EST SUR "ARRÊT" (OFF) AVANT D'INSERER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.



Défendre le pays

Placez le cache sur le boîtier de contrôle n° 1 de votre Console CBS ColecoVision™ ou de votre ADAM™ (si vous utilisez les Supers Controllers™, inutile de placer le cache mais consultez-le comme simple référence). Insérez ensuite la cartouche, mettez en marche (ON) votre console ou votre ADAM™ et appuyez sur RESET pour commencer à jouer.

Choisir sa stratégie

Quand le "menu" apparaît sur l'écran, sélectionnez votre niveau de difficulté de 1 à 5 en appuyant sur le chiffre correspondant sur le boîtier. Le niveau 1 est le plus facile (pour débiter). Après quelques sueurs froides sur WAR GAMES™, vos réflexes seront plus rapides et chaque manœuvre sera plus facile à effectuer... Affinez votre stratégie et passez au niveau supérieur. Plus le niveau est élevé, plus vous recevez de points pour la qualité de votre défense. Au niveau le plus élevé, vous disposez d'un répit supplémentaire. Mais, les agresseurs vous attaquent à la vitesse de la lumière! Tout l'arsenal ennemi risque de vous éclater au nez. Maintenant, vous êtes prêt à jouer et à résister à l'ennemi!

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTRÔLE

Vous êtes le seul Commandant

1. **Levier de direction** (console CBS ColecoVision™ ou Super Controller™ ColecoVision™). Le levier dans WAR GAMES™ permet de diriger le tir dans huit directions différentes. Appuyez sur le levier pour déplacer la mire et intercepter l'ennemi.
2. **Cache** (boîtier de contrôle CBS ColecoVision™). Durant votre lutte dans WAR GAMES™, pressez certains chiffres du clavier pour changer le point de vue sur la carte ou encore les armes sélectionnées.
1-6: Les six différents secteurs sur la carte (A à F)
8: Carte complète des États-Unis avec tous les secteurs.
Appuyez sur * pour contrôler soit un satellite, soit une patrouille sous-marine de Défense. Si votre choix de Défense n'apparaît pas, appuyez sur * une nouvelle fois.

BOÎTIER DE CONTRÔLE COLECOVISION™

POIGNÉES "SUPER CONTROLLER"™



Appuyez sur # pour actionner un avion de combat. Si vous désirez sélectionner un autre avion, appuyez une nouvelle fois sur #.
Appuyez sur O pour lancer vos missiles ABMS.
Quand une arme est activée, la mire apparaît sur le secteur en alarme.
Attention, les boutons 7 et 9 ne fonctionnent pas pendant le jeu.

3. Pulseurs latéraux (Boîtier de contrôle CBS ColecoVision™)

Pulseur de droite (sélection): quand vous utilisez les avions intercepteurs, appuyez sur le pulseur de droite pour changer d'avion.

Pulseur de gauche (mise à feu): appuyez sur le bouton de mise à feu pour activer votre arme défensive.

4. Gâchettes (Super Controllers™ CBS ColecoVision™)

Gâchette orange (sélection): Quand vous utilisez vos avions intercepteurs, appuyez sur cette gâchette pour sélectionner un autre avion.

Gâchette jaune (mise à feu): Appuyez sur cette gâchette pour activer votre arme défensive.



ARMES DÉFENSIVES

- Patrouille (sous-marine): S'approche de la mire.
- Avions d'interception: S'approchent de la mire.
- Missiles ABMS: Lancés en direction de la mire.
- Satellite: Envoie des "rayons satellites" vers la mire.

ATTENTION! Vous pouvez également changer d'avions intercepteurs en appuyant sur la touche #.

Il y a deux commandants

Utilisez votre Super Roller™ CBS ColecoVision™. Deux Commandants: une équipe pour une stratégie commune et une assistance tout terrain, pour une meilleure défense. Impératif: la bonne coordination des deux commandants!



Branchez le SUPER ROLLER™ sur votre console CBS ColecoVision™ comme indiqué dans le manuel. Avec ADAM™, consultez le livret "Instructions supplémentaires pour le SUPER ROLLER™".

L'officier "stratégique" enlève le boîtier de contrôle de son logement. Le Commandant "terrain" se sert de la boule multi-directionnelle et des pulseurs.

1. **Mise en marche:** Mettez-vous en position "Joystick".
2. **Boîtier de contrôle:** Le Commandant "stratégique" utilise uniquement les boutons du clavier du boîtier. Consultez les instructions des campagnes "en solo" (le levier de direction et les pulseurs latéraux ne sont pas utilisés).
3. **Boule multi-directionnelle:** Le Commandant "terrain" fait pivoter la boule pour déplacer la mire et intercepter l'ennemi.
4. **Pulseurs:**
MISE À FEU: Le Commandant "terrain" appuie soit sur le pulseur supérieur gauche, soit sur le pulseur inférieur droit.
SÉLECTION: Le Commandant "terrain" appuie soit sur le pulseur supérieur droit, soit sur le pulseur inférieur gauche pour changer d'avion intercepteur.

Tirs d'essai:

Comme le NORAD, entraînez-vous au tir! Avant de partir pour votre première lutte WAR GAMES™, entraînez-vous avec quelques "simulations" et testez chaque arme à votre disposition. Prenez le temps d'étudier comment fonctionne chaque contrôle et chaque moyen de défense. Après ces petits exercices, intercepter l'ennemi sera plus facile, comme le sera le choix des armes. Simple question d'organisation! Ensuite seulement, engagez-vous dans WAR GAMES™ avec confiance!