CBS
ELECTRONICS

60-263701-71

2L2444

WARGAMES

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 Spelkassette 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!

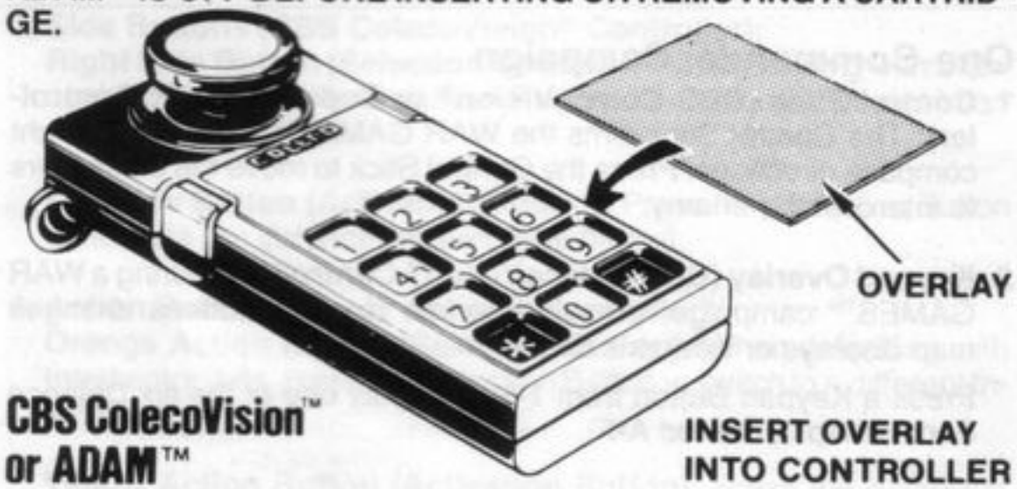
You are the commander at NORAD™ defending the United States against an enemy attack. You have only minutes to make life or death decisions as you defend against enemy bombers, subs and missiles. Every second counts. Race against the clock and the enemy to save the world from Doomsday.

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 IOBM 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™ weapony 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 **8** to display the U.S. Strategic Map (all sectors.)

Press Keypad Button ★ to control either Satellite or Sub Patrol Defence.
If your chosen defence doesn't appear, press Keypad Button ★ again.

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

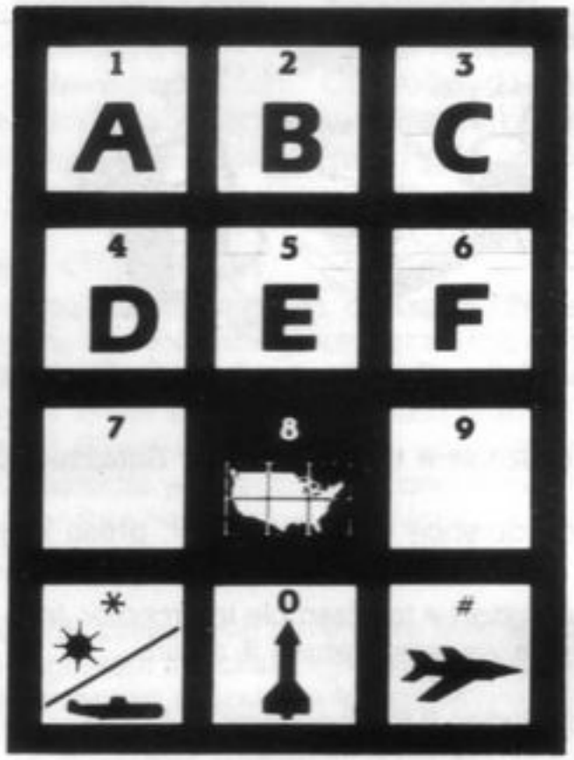
NOTE: Keypad Buttons 7 and 9 have no function during game play.

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

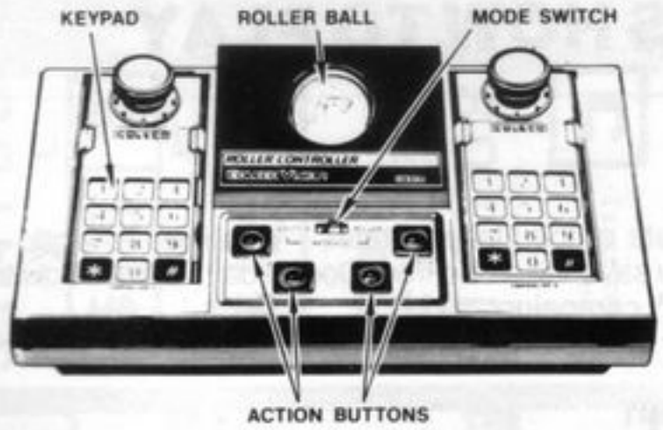
- Sub Patrol: starts moving to the cross hairs.
- Interceptor Jets: starts moving to the cross hairs.
- ABMs: launches missiles toward the cross hairs.
- Satellite: fires the Satellite's particle beam toward the cross hairs.

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 well. 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:**
   ACTIVATION: 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.

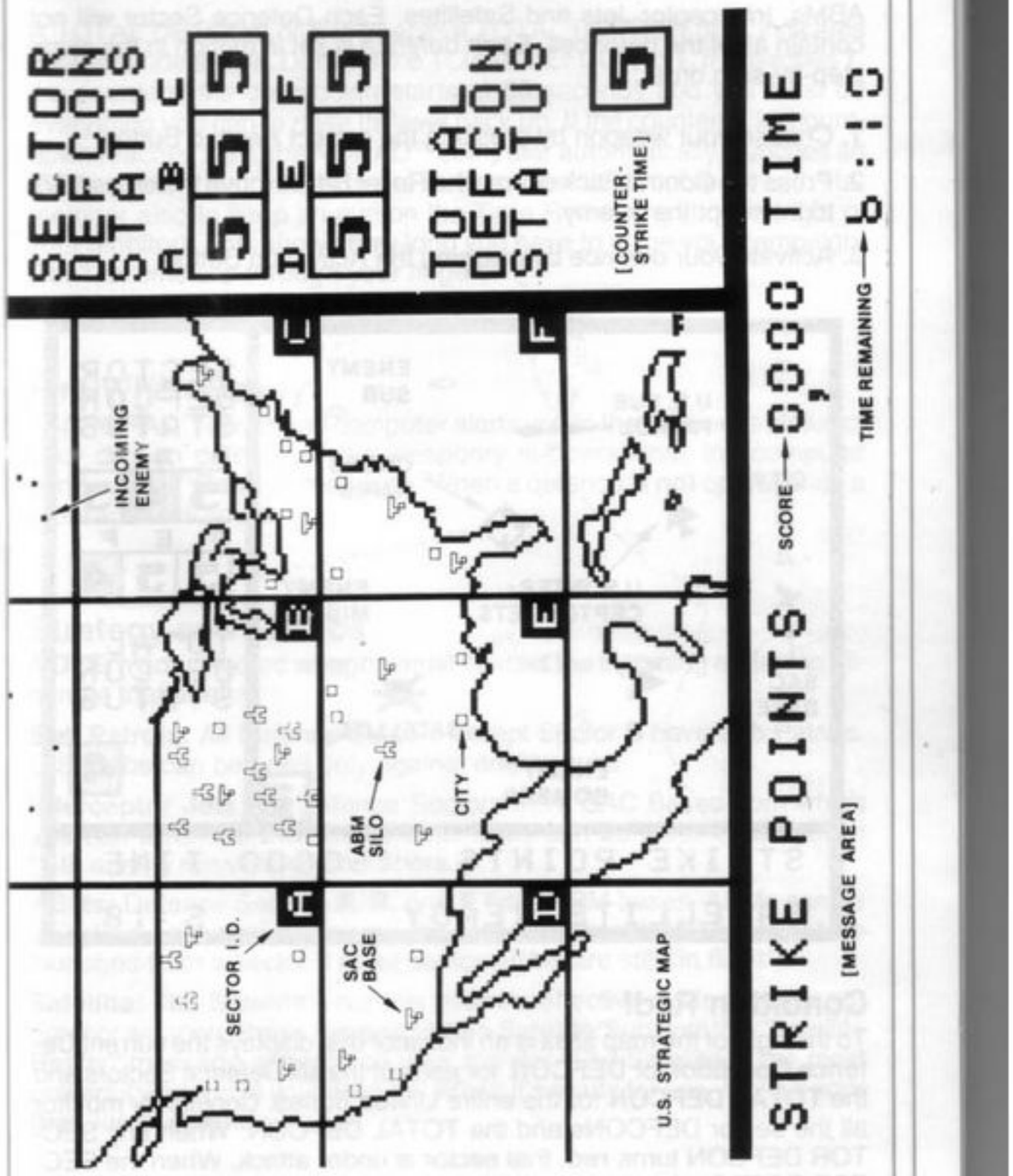
- **A** = Pacific Northwest
- **B** = Midwest and Plains States
- **C** = New England
- **D** = Southwest
- **E** = Midwest and Gulf States
- **F** = Southeast

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.

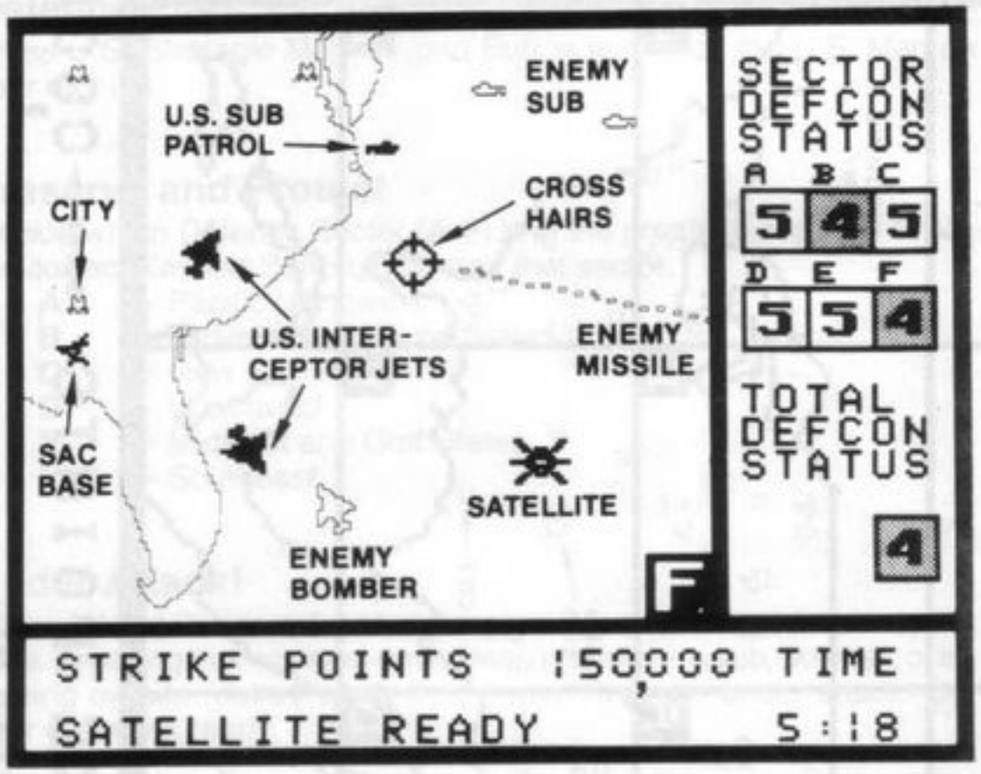
Choose Your Weapons

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 counterstride 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 if 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 thermonunclear 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™-Controllers.
Zwei Spieler: Benutzt den CBS ColecoVision®-ROLLER CONTROLLER.**

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

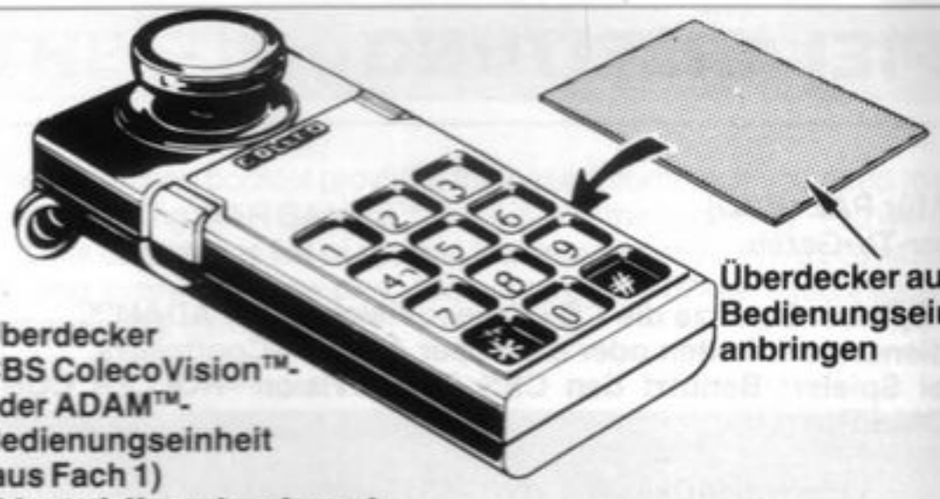
SPIELBESCHREIBUNG

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 auf Bedienungseinheit anbringen

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

Verteidige das Land

Lege 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 Wahltabelle 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 Zielrichtung in Richtung Feind zu bewegen.

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

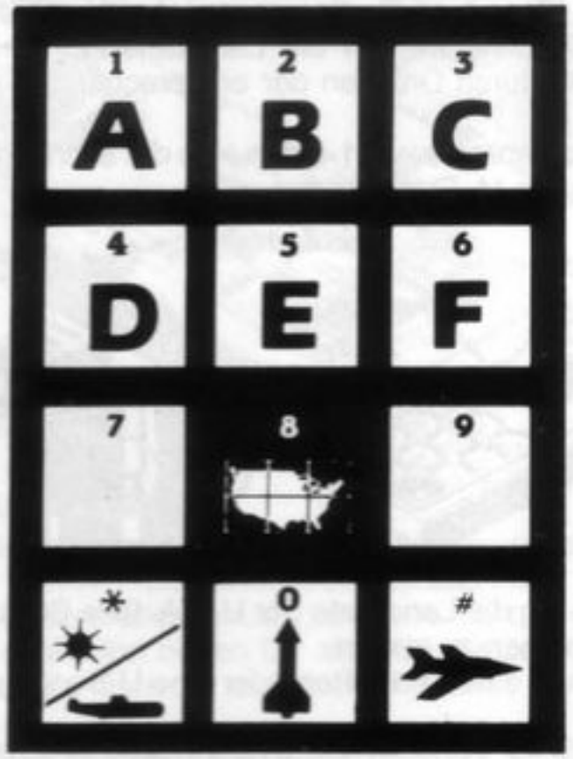


Drücke Taste 8, um die Landkarte der U.S.A. (alle Sektoren) auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.
Drücke Taste ⋆, um einen Satelliten oder eine U-Boot-Patrouille abzurufen.
Wenn das gewählte Verteidigungssystem nicht erscheint, drücke ⋆ nochmals. Drücke #, um die Abfangjäger zu starten. Wenn es nicht 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.

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

3. **Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheit):**
Rechter Aktionsknopf (Wählknopf): Wenn Du den Sektor mit Abfangjägern verteidigst, drücke den Wählknopf, 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 (Wählknopf):** Wenn Du den Sektor mit Abfangjägern verteidigst, drücke den Wählknopf, um den Abfangjäger zu wechseln.

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



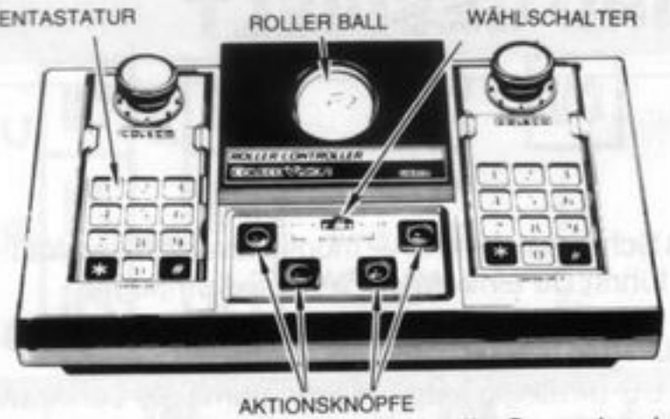
Verteidigungssysteme aktiviert

- 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 ColecoVision®-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.



Schließe 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 führst 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.

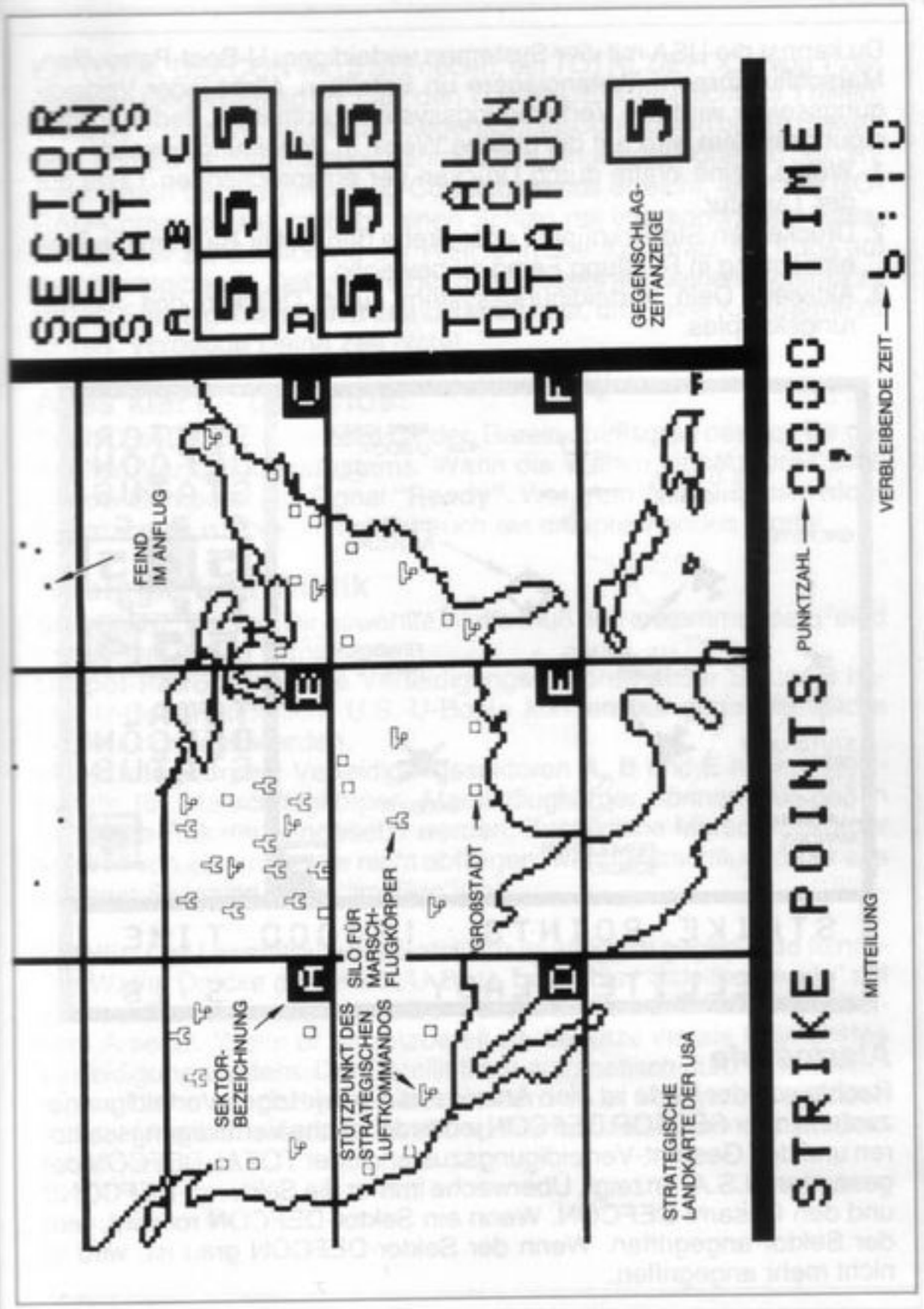
- **A** = Nordwest-Pazifik
- **B** = Mittelwesten und Präriestaaten
- **C** = Neuengland
- **D** = Südwesten
- **E** = Mittelwesten und Golfstaaten
- **F** = Südosten

Angriff!

Alle Verteidingungssysteme 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.

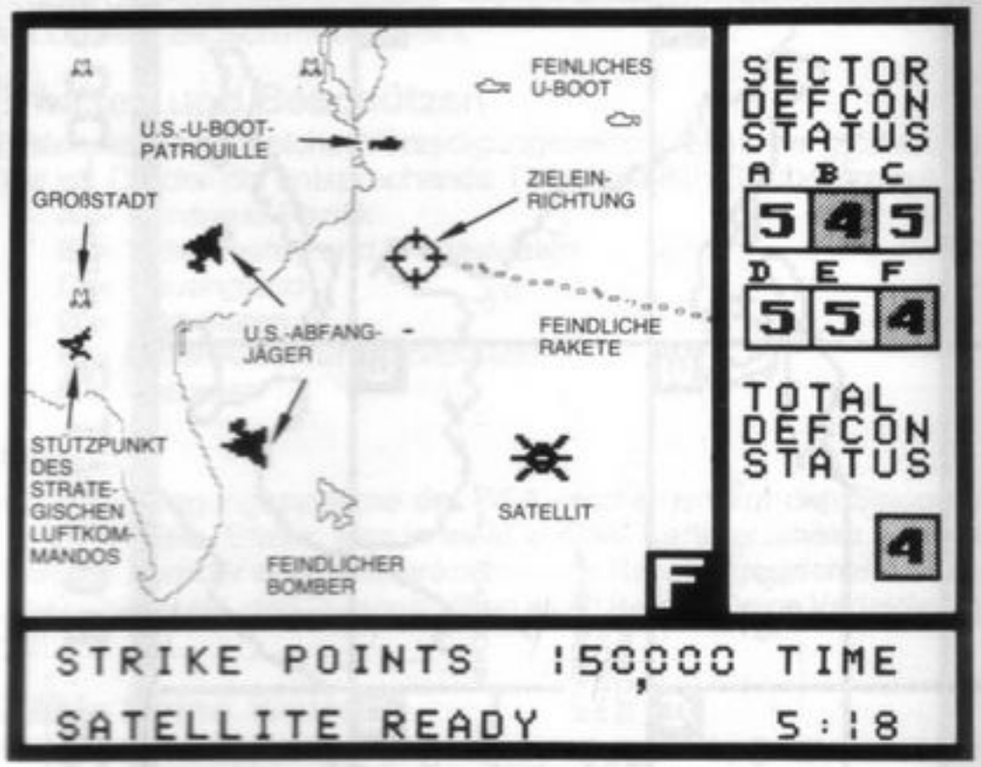
Wähle Deine Waffen

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 un Satelliten. Nicht jeder Verteidigungssektor wird alle Verteidigungssysteme enthalten. **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 Zieleinrichtung 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** zeige 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

BEACHTE: 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 "Aufräum"-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 überstürzen 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 Simulierung 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 Simulierung 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

Angreifer 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!

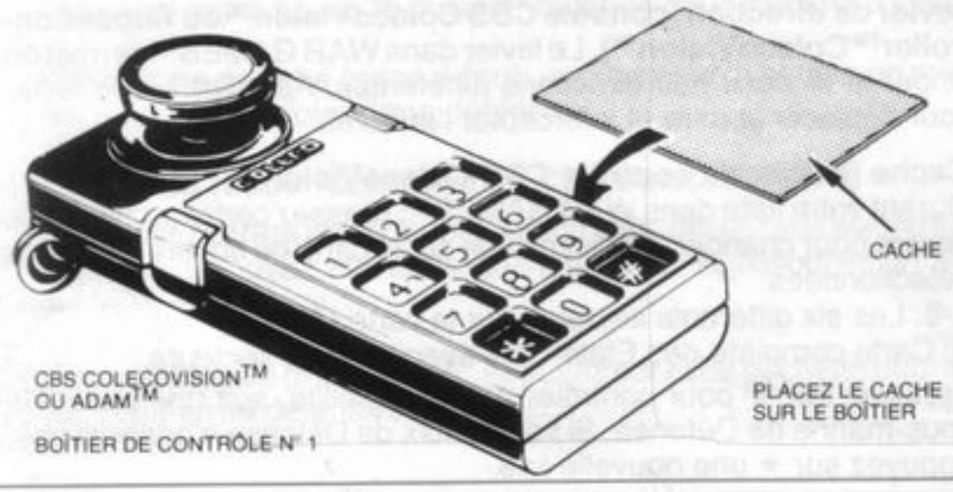
Vous êtes le Commandant du NORAD, défendant les Etats-Unis contre l'attaque ennemie. Décision pour la vie... la survie: vous n'avez que quelques minutes et vous devez vous défendre contre les bombes, missiles, sous-marins en tous genres...

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 arrêterez 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'INSÉRER 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" apparait sur l'écran, sélectionnez votre niveau de difficulté de 1 à 8 en appuyant sur le chiffre correspondant sur le boîtier. Le niveau 1 est le plus facile (pour débuter).
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!

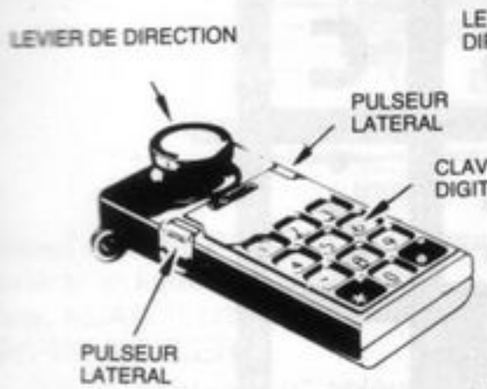
COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE

Vous êtes le seul Commandant

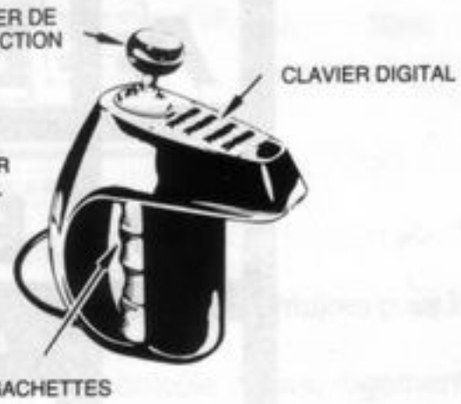
1. **Levier de direction (console CBS ColecoVision™ ou Super Controller™ ColecoVision™).** Le levier dans WAR GAMES™ permet de diriger le tir dans huit directions différentes. Appuyez sur le levier pour déplacer la mire et intercepter l'ennemi.

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 Etats-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'apparait pas, appuyez sur ★ une nouvelle fois.

BOITIER DE CONTROLE COLECOVISION™



POIGNEES "SUPER CONTROLLER"™



Appuyez sur # pour actionner un avion de combat. Si vous désirez sélectionner un autre avion, appuyez une nouvelle fois sur #.

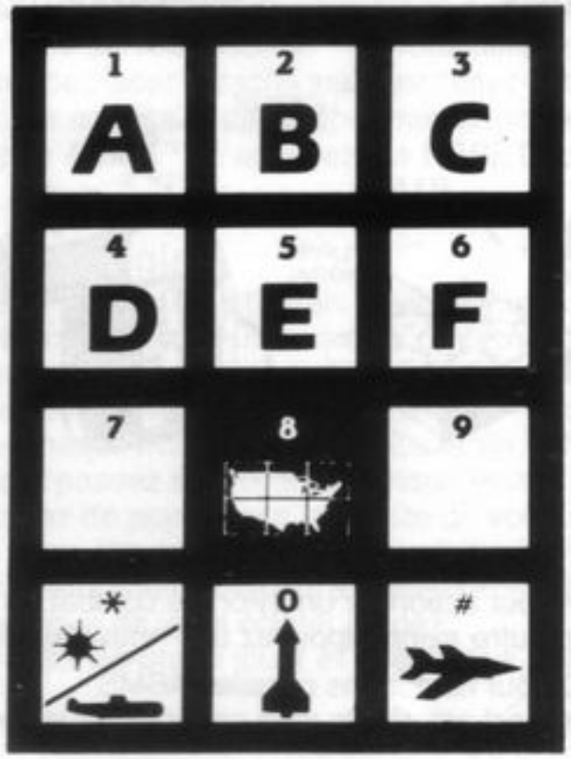
Appuyez sur O pour lancer vos missiles ABMS.
Quand une arme est activée, la mire apparaît sur le secteur en alarme.
Attention, les boutons 7 et 9 ne fonctionnent pas pendant le jeu.

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 "strategique" 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 A FEU: Le Commandant "terrain" appuie soit sur le pulseur supérieur gauche, soit sur le pulseur inférieur droit.
   SELECTION: 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!

COMMENT JOUER?

Vous tenez le destin des Etats-Unis, et celui du monde peut-être, entre vos mains. Pourrez-vous sauver le monde de l'Apocalypse? Voici comment engager WAR GAMES™.

Stratégie

Appuyez sur la touche "Carte stratégique des Etats-Unis" pour voir la carte sur votre téléviseur.

Préserver et protéger

– Quel secteur défendre en priorité (A-F)?
C'est une décision des plus périlleuses!
Appuyez sur le bouton n'est pas une mince affaire...

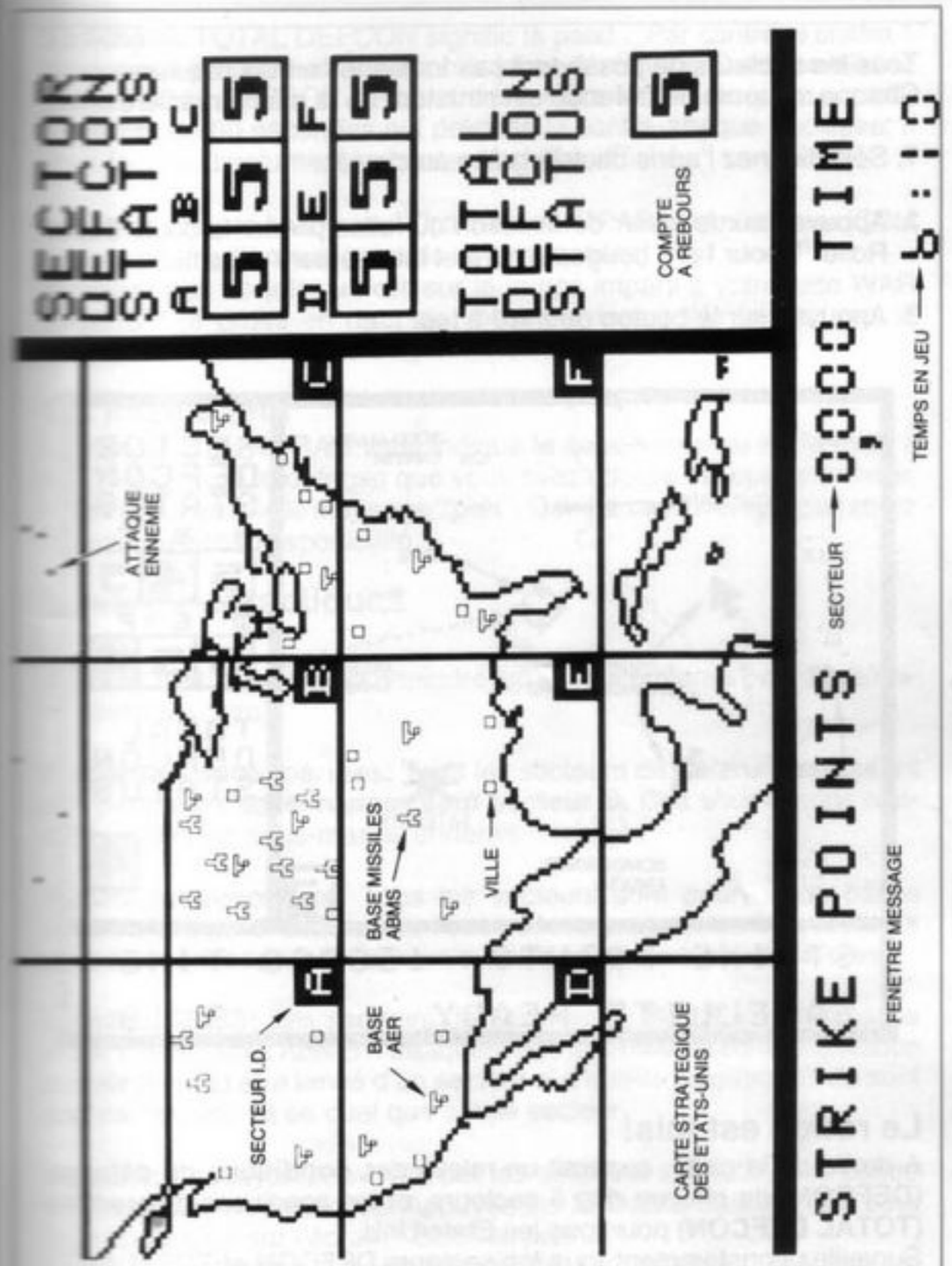
A = Pacific Nord Ouest
B = Plaines du Centre des Etats-Unis
C = Nouvelle Angleterre
D = Sud Ouest
E = Golfe et Centre Sud des Etats-Unis
F = Sud Est

L'attaque!

Toutes les armes défensives des Etats-Unis apparaissent sur des cartes **bleues** de secteurs. Tout ce qui apparaît en **blanc** – sous-marin, bombardier ou missile qui arrive (en pointillés) met le pays en danger! Préparez votre riposte!

Le choix des armes

Utilisez vos armes pour défendre chaque secteur. Dés que le système de défense est enclenché, passez à un autre secteur. L'Ordinateur du NORAD sert de relais pour vos ordres ainsi, vous êtes libre de secourir un autre secteur en détresse. 4 armes sont à votre disposition pour défendre les Etats-Unis: Patrouilles sous-marines, missiles ABMS, avions de combat, satellites.

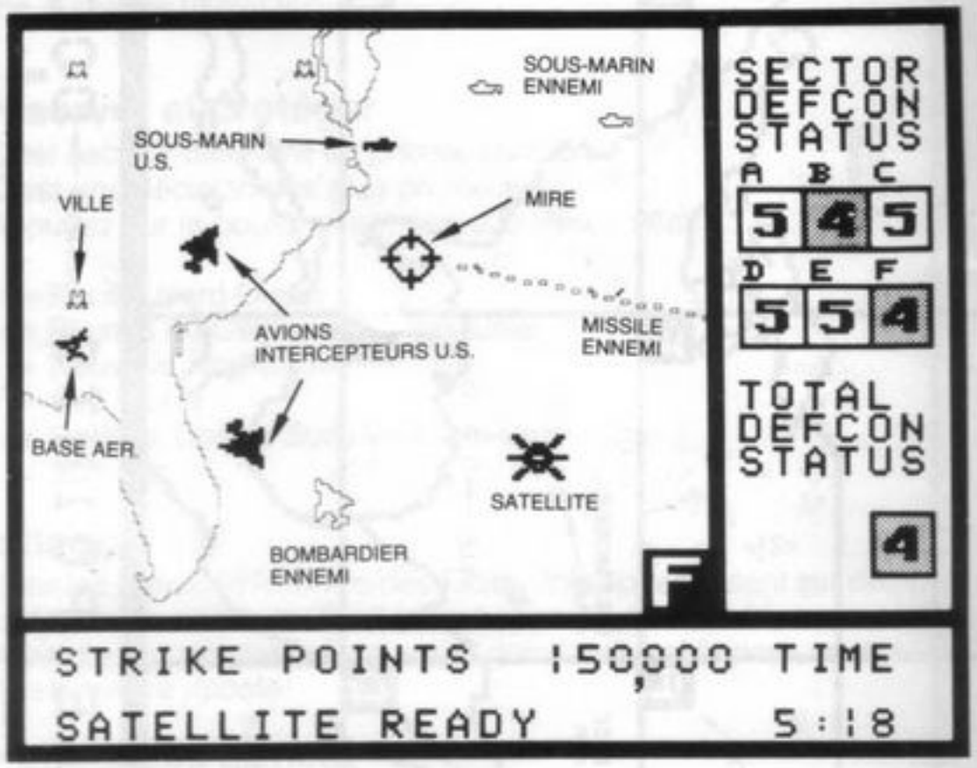


Tous les secteurs ne possèdent pas toutes les armes requises. Chaque système de défense est structuré de la même manière:

1. Sélectionnez l'arme choisie grâce au clavier.

2. Appuyez sur le levier de direction ou faites pivoter la boule Super Roller™ pour faire bouger la mire et intercepter l'ennemi.

3. Appuyez sur le bouton de mise à feu.



Le rouge est mis!

A droite de la carte, apparait un relevé des **conditions de défense (DEFCON)** de chacun des 6 secteurs, et les conditions d'ensemble **(TOTAL DEFCON)** pour tous les Etats-Unis.
Surveillez constamment tous les secteurs DEFCON et TOTAL DEFCON. Quand le **rouge** est mis dans un secteur, celui-ci est attaqué. Le **gris** indique la fin des hostilités.

5 affiché au TOTAL DEFCON signifie la paix!... Par contre le chiffre 1 indique que la contre-attaque nucléaire se déclenche. Donc, ne laissez pas le TOTAL DEFCON descendre à 1, sinon il ne reste qu'un compte à rebours de 60 secondes qui précède la contre-attaque nucléaire. Il vous faudra absolument remonter le chiffre affiché.

A la fin du compte à rebours, l'Ordinateur NORAD lance l'attaque ICBM avec la destruction nucléaire de la terre entière!
N'oubliez pas de jeter un œil sur le temps imparti à votre lutte WAR GAMES™ (à droite en haut de votre téléviseur). Ne laissez pas le temps vous filer entre les doigts!

OK mise à feu!

L'Ordinateur du NORAD vous indique le délai nécessaire à la mise à feu. Si l'arme de la défense que vous avez choisie est opérationnelle, l'Ordinateur envoie le message "prêt". Dans le cas inverse, vous serez informé de son indisponibilité.

Stratégie et tactiques

ATTENTION: vous devez atteindre les engins ennemis pour les éliminer définitivement.

Patrouilles sous-marines: Tous les secteurs de Défense possèdent des patrouilles sous-marines **sauf secteur B.** Ces sous-marins n'attaquent que les sous-marins ennemis.

Avions intercepteurs: Tous les secteurs sont pourvus de bases aériennes, à partir desquelles vous pouvez envoyer les intercepteurs pour accrocher l'aviation ennemie, les bombardiers et les missiles.

Missiles ABMS: Les secteurs de Défense **A, B et E** ont des bases ABM. Les missiles ABMS n'attaquent que les missiles ennemis. Aucun missile ne peut être lancé d'un secteur si d'autres missiles ABMS sont encore "en vol" et ce quel que soit le secteur.

Satellite: Les rayons envoyés par les satellites sont efficaces contre toutes les armes ennemies. Appuyez sur la touche Satellite/Sub pour faire apparaître sur l'écran: "Satellite prêt".
Le satellite est l'arme la plus puissante de votre arsenal. Quand vous le programmez, faites-en votre première ligne de défense.

Tactiques conseillées par le NORAD

- L'attaque vient surtout du Nord. Dirigez votre défense d'abord vers les secteurs Nord.
- Les bombardiers ennemis se déplacent lentement. Aussi, attaquez d'abord les missiles et ensuite, montez une opération "coup de balai" contre les bombardiers ennemis.
- Si vous échouez face à un sous-marin ennemi, appelez immédiatement vos avions intercepteurs à la rescousse.

Opération WAR GAMES™

Maintenant, tout est entre vos mains: la connaissance tactique, les armes et... l'habileté. Le destin du monde repose sur vos épaules. C'est l'heure de WAR GAMES™.

Les suites du combat: ce qui peut arriver

Cessez le feu.

Tout le monde respire dans la salle de contrôle. Vous avez réussi! D'une seule main vous avez gagné assez de temps pour que les diplomates négocient avec l'agresseur.

Compte à rebours

Vous ne pouviez pas l'éviter. L'attaque était trop acharnée. Compte à rebours et effet boule de neige: impossible d'arrêter le NORAD dans le compte à rebours ICBM. De toutes manières, cette guerre thermonucléaire totale est une simulation... Vous pouvez essayer encore et encore de sauver le monde!

WAR GAMES™ et ses codes

WAR GAMES™ est la simulation d'une lutte nucléaire. Quelques termes employés sont différents de ceux réellement utilisés par le NORAD. L'armement et la stratégie ont été conçus pour augmenter la simulation et créer un jeu passionnant.

Au départ

Appuyez sur la touche ★ pour amorcer une nouvelle campagne au même niveau.
Appuyez sur la touche # pour choisir un niveau différent.

Reset

Le bouton RESET sur la console efface tout. Il peut être utilisé à n'importe quel moment pour commencer une nouvelle partie et sert d'interrupteur en cas de mauvaise manipulation.

SCORES

Agresseurs éliminés	Points
Missile en route	10 000
Sous-marin ennemi	50 000
Bombardier ennemi	50 000

Fêtez la paix!

Si vous réussissez, vous gagnerez les bonus de la paix.

Bonus pour villes sauvées:

Le nombre de villes sauvées multiplié par le niveau de difficulté par 3 000 000.

Bonus pour bases militaires sauvées:

Le nombre de bases militaires sauvées multiplié par 1 000 000.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à WAR GAMES™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



SPELBESCHRIJVING

TE WAPEN!

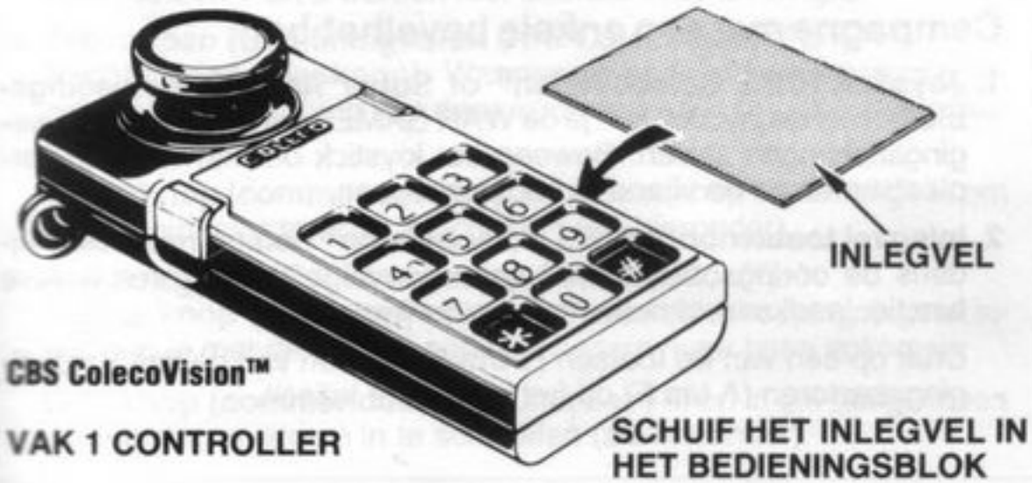
Je bent de bevelhebber van de Noord-Amerikaanse Luchtafweer NORAD en je moet de Verenigde Staten verdedigen tegen een vijandelijke aanval. Je beschikt slechts over enkele minuten om beslissingen te nemen waar leven of dood vanaf hangen bij de verdediging tegen bommenwerpers, onderzeeërs en raketten. Iedere seconde telt. Het is een gevecht tegen de tijd en tegen de vijand om de wereld te behoeden voor de Dag des Oordeels.

Jouw opdracht: Verdedig vitale doelwitten (steden en militaire bases) in de Verenigde Staten met de hulp van de NORAD verdedigingscomputer. Indien de verdediging slaagt, voorkom je dat de NORAD computer een tegenaanval uitvoert met een intercontinentale ICBM-raket die ongetwijfeld de vernietiging van de gehele mensheid tot gevolg zal hebben.

WAR GAMES... spel, of werkelijkheid?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

ZORG ER ALTIJD VOOR DAT HET CBS COLECOVISION™ CONSOLE UITGESCHAKELD (OFF) IS BIJ HET INBRENGEN OF VERWIJDEREN VAN EEN CASSETTE.



Verdediging van het land

Schuif het inlegvel in het bedieningsblok port 1 van de ColecoVision®. (Het bedieningsblok van de Super Action™ heeft geen gleuf; houd het inlegvel bij de hand.) Plaats de spelcassette in de cassettegleuf en schakel het systeem in (ON). Druk op de Reset toets om te beginnen.

Kies je spelniveau!

Wanneer de kiespagina op het beeld verschijnt, kun je je spelniveau kiezen (van 1 t/m 8) door op de overeenkomstige cijfertoets te drukken.

Spelniveau 1 is het gemakkelijkst en vormt een goed startpunt. Als je een paar oorlogen hebt gevoerd, wordt je reactiesnelheid beter en heb je het bedienen van de knoppen en de joystick onder de knie. Oefen je tactiek. Daarna kun je een hoger niveau proberen. Hoe hoger het niveau, hoe meer bonuspunten je krijgt voor een goede verdediging.

Op de hogere spelniveaus heb je meer tijd om de Verenigde Staten te verdedigen, maar de vijand heeft bliksemsnelle aanvallen. Alle wapens van de vijand worden dan in een woeste aanval op je afgestuurd.

Je bent nu klaar om je op het oorlogspad te begeven.

GEBRUIK VAN DE BEDIENINGSORGANEN

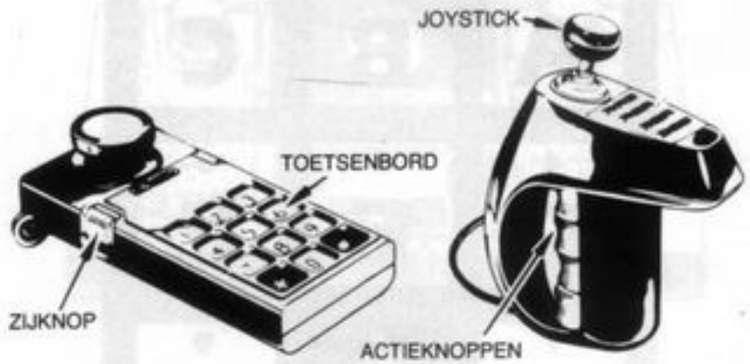
Campagne met een enkele bevelhebber

1. **Joystick (CBS ColecoVision® of Super Action™ bedieningsblok):** Met de joystick kun je de WAR GAMES wapens in acht bewegingsrichtingen sturen. Beweeg de Joystick om het vizier te verplaatsen en zo de vijand te onderscheppen.
2. **Inlegvel toetsenbord (CBS ColecoVision® bedieningsblok):** Tijdens de oorlogscampagne krijgen sommige toetsen een andere functie: landkaart of besturing van de wapens.

   Druk op een van de toetsen **(1 t/m 6)** om een van de zes Verdedigingssectoren (A t/m F) op het scherm te krijgen.

BEDIENINGSBLOK CBS ColecoVision™

BEDIENINGSBLOK SUPER ACTION™



Druk op toets **8** voor de landkaart van de Verenigde Staten (alle sectoren).

Druk op toets ⋆ om de satelliet of de duikbootpatrouille in te zetten. Druk, indien het gekozen verdedigingssysteem niet op het scherm verschijnt, nogmaals op de toets ⋆.

Druk op toets # om onderscheppingsjagers te laten opstijgen. Druk, indien de verkeerde jager opstijgt, nogmaals op toets #.

Druk op toets **0** om de ABM-raketten silo in paraatheid te brengen.

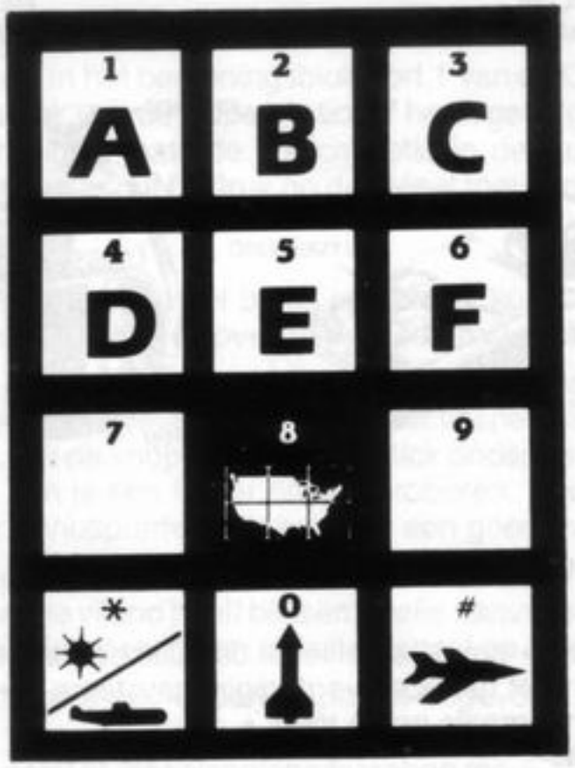
Wanneer je je wapensysteem hebt gekozen verschijnt het vizier op de kaart van de verdedigingssector.

NB: Toetsen 7 en 9 worden niet gebruikt tijdens het spel.

3. **Zijknoppen (Bedieningsblok CBS ColecoVision®):**
   Rechterknop (kiesknop): Wanneer je onderscheppingsjagers inzet, kun je met behulp van deze knop een andere jager laten opkomen.

   Linkerknop (commandoknop): Druk deze knop in om het gekozen verdedigingssysteem in te schakeln (zie hieronder).
4. **Actieknoppen (Bedieningsblok Super Action™):**
   Oranje knop (kiesknop): Wanneer je onderscheppingsjagers inzet, kun je met deze kiesknop een andere jager laten opkomen.

   Gele knop (commandoknop): Druk deze knop in om het gekozen verdedigingssysteem in te schakelen (zie hieronder).



INZET VAN DE WAPENS

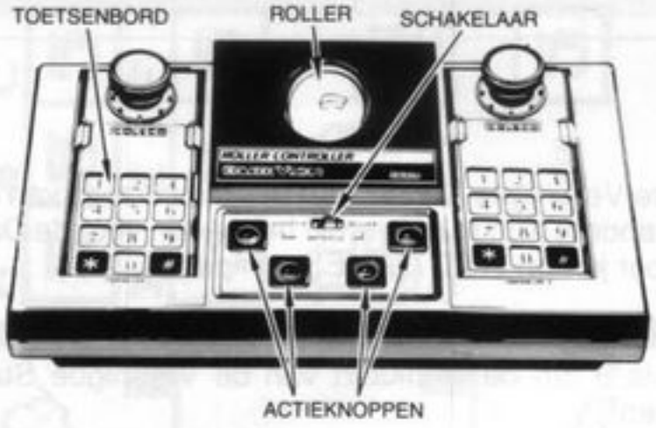
- Duikbootpatrouille: beweegt zich naar het vizier.
- Onderscheppingsjagers: bewegen zich naar het vizier.
- ABM-raketten: vuren raketten af naar het vizier.
- Satelliet: vuurt een deeltjesbundel af naar het vizier.

NB: Je kunt ook een andere onderscheppingsjager inzetten door op de # toets te drukken.

Campagne met twee bevelhebbers

Gebruik je CBS ColecoVision® ROLLER CONTROLLER.

Een campagne met twee bevelhebbers is teamwerk onder leiding van een Strategisch Bevelhebber die wordt bijgestaan door een Veldbevelhebber. Voor een geslaagde verdediging moeten de bevelhebbers hun krachten tijdens de campagne bundelen.



Sluit de ROLLER CONTROLLER aan op de CBS ColecoVision™ zoals aangegeven in de handleiding van de ROLLER CONTROLLER.

De Strategisch Bevelhebber neemt het bedieningsblok uit het vak. De Veldbevelhebber gebruikt de actieknoppen en de kogel.

1. **Schakelaar:** Plaats de schakelaar in stand "Joystick".
2. **Bedieningsblok:** De Strategisch Bevelhebber gebruikt alleen de toetsen. Zie de uitleg onder Campagne met een enkele bevelhebber. (De spelknuppel en de zijknoppen worden niet gebruikt.)
3. **Kogel:** De Veldbevelhebber draait de Roller om het vizier te verplaatsen en zo de vijand te onderscheppen.
4. **Actieknoppen:**
   COMMANDO: De Veldbevelhebber gebruikt de actieknop links boven of rechts onder om het verdedigingssysteem in werking te stellen.
   KIEZEN: De Veldbevelhebber gebruikt de actieknop rechts boven of links onder om een andere onderscheppingsjager in te zetten.

Training

De NORAD houdt oefeningscampagnes en dat moet jij ook doen. Voordat je echt op het oorlogspad van de WAR GAMES gaat, kun je een paar spelletjes spelen om je met de verschillende wapens vertrouwd te maken. Ontdek op je gemak hoe de bedieningsknoppen en -toetsen werken en hoe elk wapen wordt gebruikt. Als je een paar keer geoefend hebt, zal het je gemakkelijker vallen om de vijand te onderscheppen en de wapens in de juiste volgorde te gebruiken. Daarna ben je paraat om je eerste campagne te beginnen!

ZO GAAT HET

Het lot van de Verenigde Staten – en misschien zelfs van de wereld – ligt in jouw handen. Kun je de wereld behoeden voor de Dag des Oordeels? Zo voer je een WAR GAMES campagne.

Verdedigingsplan

Druk op toets 8 om de landkaart van de Verenigde Staten op het scherm te zien.

Beschermen en verdedigen.

Beslis welke sector (A t/m F) het grootste gevaar loopt. Druk op de overeenkomstige toets om die sector op het scherm te zien.

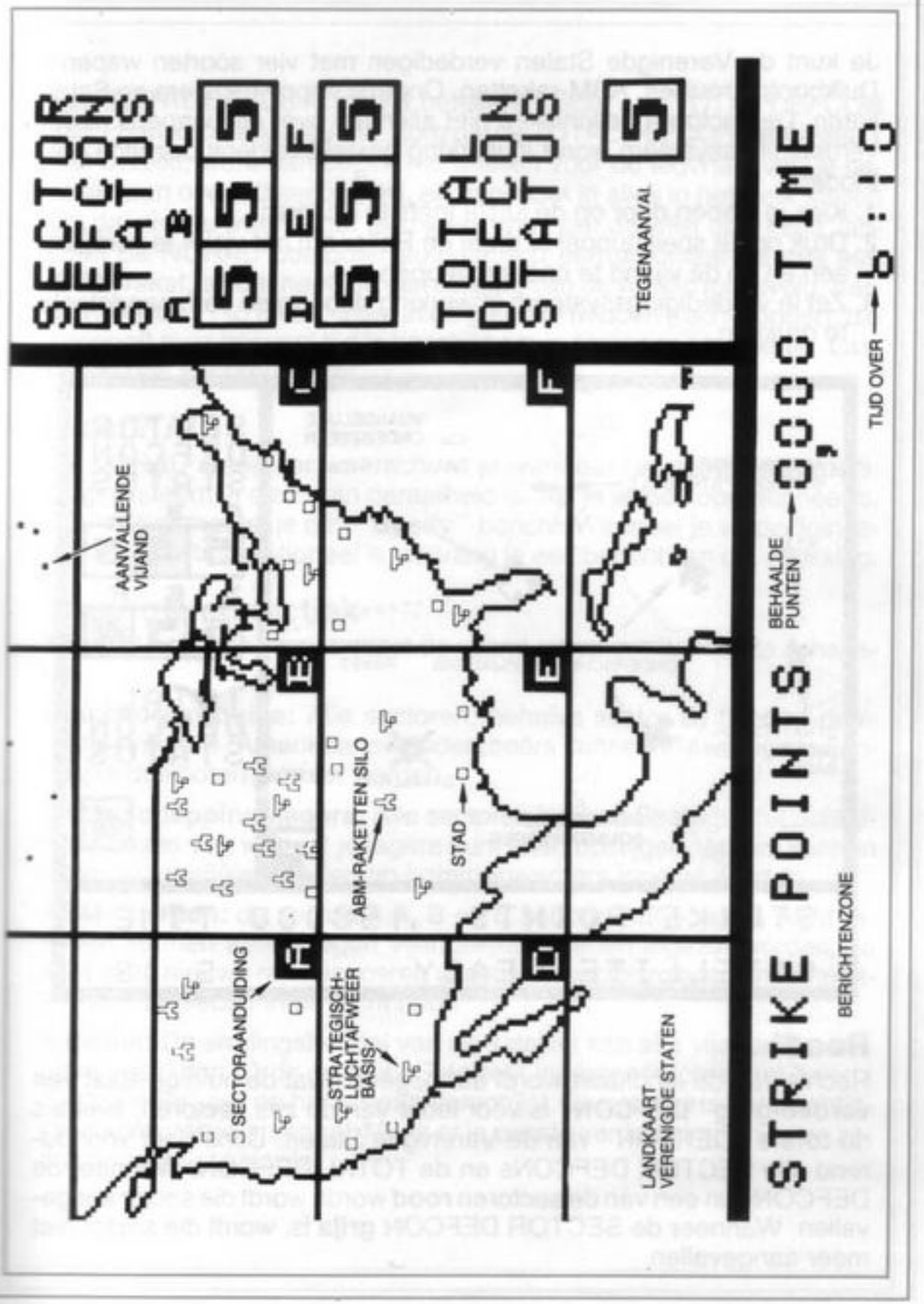
A = Noordwesten
B = Midden West en Laaglanden
C = New England
D = Zuidwesten
E = Midden Westen en Golf van Mexico
F = Zuidoosten

Ten aanval!

Alle verdedigingswapens van de Verenigde Staten verschijnen in het blauw op de sectorkaarten. Zodra er een **wit** wapen op de kaart verschijnt – onderzeeër, bommenwerper of inkomende raket (witte stippellijn) – word je aangevallen! Zorg dat je verdediging in paraatheid wordt gebracht.

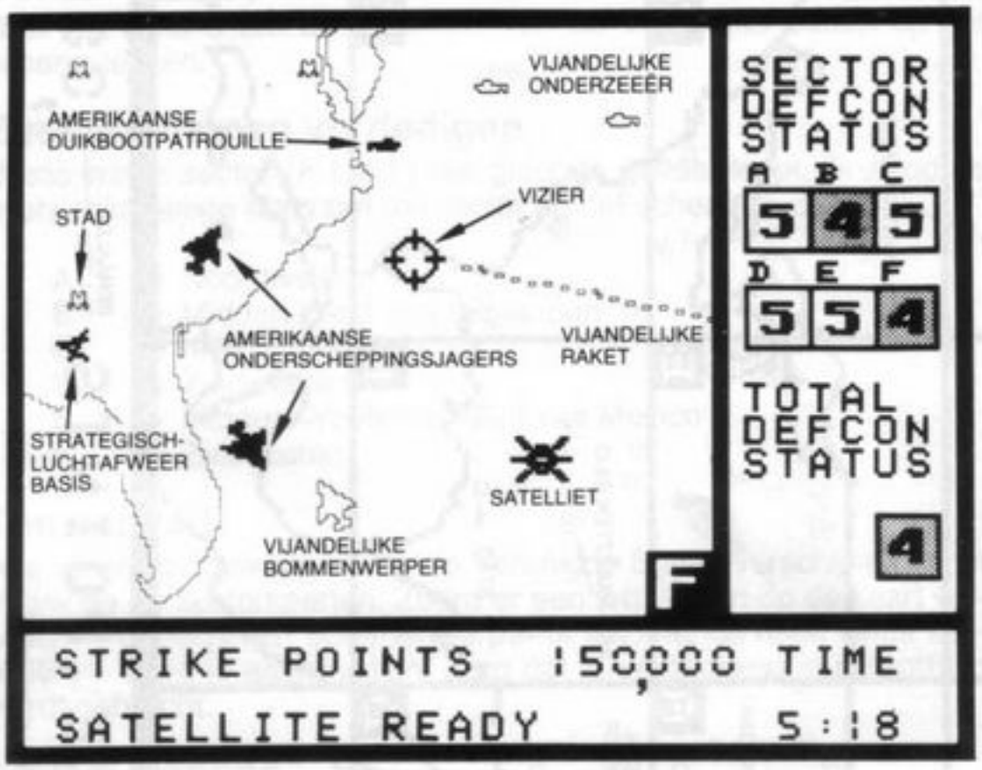
Kies je wapens

Gebruik je verdediging om de sector te beschermen. Zodra een verdediging gelanceerd is, moet je onmiddellijk een andere sector uitzoeken die verdediging nodig heeft. De NORAD computer voert je opdrachten uit, zodat je je handen vrij hebt om een andere sector te verdedigen.



Je kunt de Verenigde Staten verdedigen met vier soorten wapens: Duikbootpatrouilles, ABM-raketten, Onderscheppingsjagers en Satellieten. De sectoren beschikken niet allemaal over alle wapens. Ieder verdedigingssysteem wordt in werking gesteld volgens dezelfde methode:

1. Kies je wapen door op de juiste toets te drukken.
2. Druk op de spelknuppel of draai de Roller om het vizier te verplaatsen en zo de vijand te onderscheppen.
3. Zet je verdedigingssysteem in werking door op de commandotoets te drukken.



Rood!

Rechts van de landkaart wordt aangegeven wat de huidige staat van **verdediging "DEFCON"** is voor ieder van de zes sectoren, evenals de **totale "DEFCON"** van de Verenigde Staten. Controleer voortdurend alle SECTOR DEFCONs en de TOTAL DEFCON. Wanneer de DEFCON van een van de sectoren **rood** wordt, wordt die sector aangevallen. Wanneer de SECTOR DEFCON **grijs** is, wordt die sector niet meer aangevallen.

Een TOTAL DEFCON VAN **5** betekent vrede; een TOTAL DEFCON van **1** betekent tegenaanval. Zorg dat de TOTAL DEFCON het niveau **1** niet bereikt, want dan begint het aftellen voor de tegenaanval (je beschikt dan over **60** seconden), en dan moet je alles in het werk stellen om dat niveau weer hoger te krijgen. Wanneer de teller op 0 komt, lanceert de NORAD computer automatisch een atoomaanval met een ICBM-raket, en dat heeft de vernietiging van de wereld tot gevolg. Vergeet niet de "Tijd Over"-teller in de gaten te houden (rechts onder), die aangeeft over hoeveel tijd je beschikt om je campagne te voeren. Laat de tijd niet verloren gaan!

Klaar? Af!

De NORAD computer waarschuwt je wanneer het gekozen verdedigingssysteem in staat van paraatheid is. Als je wapen operationeel is, stuurt de computer je een **"Ready"**-bericht. Wanneer je verdedigingssysteem **niet** operationeel is, ontvang je een bericht van die strekking.

Strategie en tactiek

NB: Het gekozen wapen moet de vijand raken om hem uit te schakelen.

Duikbootpatrouille: Alle sectoren, behalve sector **B,** hebben duikbootpatrouilles. Amerikaanse onderzeeërs kunnen alleen tegen vijandelijke duikboten ingezet worden.

Onderscheppingsjagers: Alle sectoren hebben Strategisch-Luchtafweer bases van waaruit je jagers kunt laten opstijgen. Jagers kunnen tegen vijandelijke raketten en bommenwerpers ingezet worden.

ABM-raketten: de sectoren **A, B** en **E** hebben ABM-bases. ABM-raketten kunnen alleen tegen vijandelijke raketten ingezet worden. Je kunt geen nieuwe raket lanceren vanuit een sector zolang je nog raketten van die sector in de lucht hebt.

Satelliet: De stralingsbundel van de satelliet kan **alle** vijandelijke wapens bestrijden. Druk op toets Satelliet/Onderzeeër totdat het bericht "Satellite Ready" op het scherm verschijnt. De satelliet is het machtigste wapen van je arsenaal. Maak er je **eerste** verdedigingslinie van zodra de satelliet klaar is.

Tactische tips van het NORAD commando

- De hevigste aanval van de vijand komt uit het noorden. Richt je verdediging eerst op de sectoren in het noorden.
- Vijandelijke bommenwerpers verplaatsen zich langzaam; je moet dus in de eerste plaats vijandelijke raketten te lijf gaan. Daarna kun je een "opruim"-actie voeren tegen de vijandelijke bommenwerpers.
- Als het je niet lukt een vijandelijke onderzeeër met je duikbootpatrouille te onderscheppen, ga dan onmiddellijk over op de onderscheppingsjagers.

WAR GAMES

En nu aan de slag. Je hebt de kennis, je hebt de verdedigingssystemen, en je hebt de vaardigheid. Het lot van de wereld rust op jouw schouders. Het is OORLOG!

Naspel: Wat kan er gebeuren

Staakt het vuren

Iedereen slaakt een zucht van verlichting in de controlekamer. Het is je gelukt. Jij hebt in je eentje gezorgd dat de diplomaten voldoende tijd hebben om met de vijand te onderhandelen.

Tegenaanval

Het is je niet helemaal gelukt. De aanval was te hevig. Het aftellen voor de tegenaanval is begonnen en de zaken staan er steeds slechter voor. Je hebt niet kunnen voorkomen dat de NORAD computer een tegenaanval lanceert met ICBM-raketten. Maar in tegenstelling tot een echte kernoorlog kun je steeds opnieuw proberen de wereld te redden.

Tot slot

WAR GAMES is een gesimuleerde atoomaanval. Sommige van de gebezigde termen worden ook in werkelijkheid door NORAD gebruikt. Het wapenarsenaal en de strategie zijn ontworpen om de simulatie zo echt mogelijk te doen lijken en om de strijd uitdagend en opwindend te maken.

Opnieuw beginnen

Druk op toets ⋆ om een nieuwe campagne te beginnen op hetzelfde speelniveau. Druk op toets # om een ander speelniveau te kiezen.

Beginstand

De Reset toets op de console brengt de computer terug in de beginstand. De toets kan ook op elk moment gebruikt worden om een nieuw spelletje te beginnen of wanneer het spel slecht werkt.

PUNTENTELLING

Vijand uitgeschakeld	Aantal punten
Inkomende raket	10.000
Vijandelijke duikboot	50.000
Vijandelijke bommenwerper	50.000

Tel uit je winst!

Als je slaagt, win je de volgende bonuspunten aan het einde van de campagne:

Bonus geredde steden: Het aantal geredde steden maal je speelniveau maal 3.000.000.

Bonus geredde militaire bases: Het aantal geredde militaire bases maal 1.000.000.

HET PLEZIER VAN HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje verschaft de basisinformatie om WAR GAMES te kunnen spelen, maar dat is slechts het begin. Er zijn in dit spel nog allerlei extra mogelijkheden die de WAR GAMES steeds weer opwindend maken. Ontdek ze, experimenteer met nieuwe technieken en geniet steeds meer van het spel!



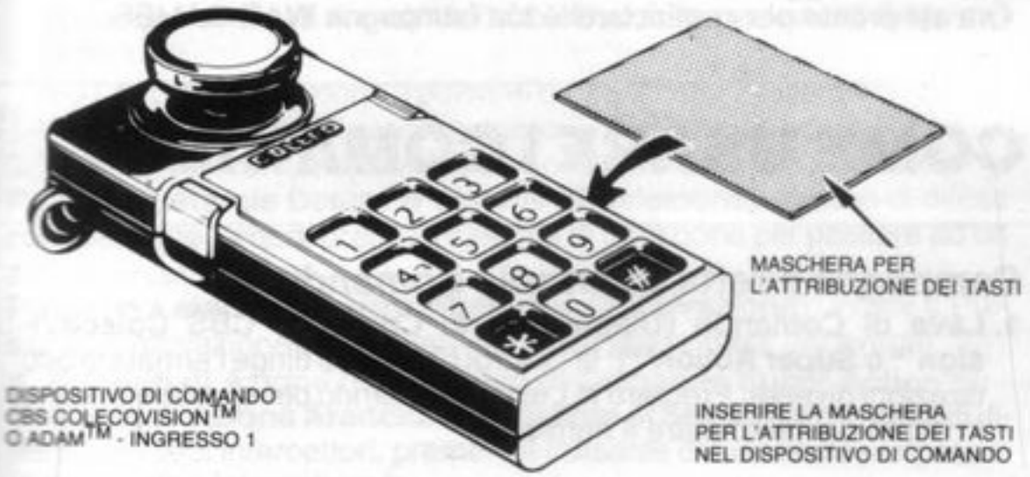
DESCRIZIONE DEL GIOCO

Allarme, codice rosso!

Sei il Comandante del NORAD (Centro di Difesa Aerea degli Stati Uniti), e hai il compito di difendere il territorio degli U.S.A. contro un attacco nemico. Per difenderti contro gli assalti di bombardieri, sottomarini e missili nemici hai solo pochi minuti, e le decisioni che prenderai implicano la vita o la morte del genere umano. Ogni secondo conta! E' una lotta simultanea contro il tempo e contro il nemico, per salvare il mondo dall'Olocausto.
I tuoi ordini: Difendere gli obbiettivi prioritari (città e basi militari) sul territorio degli U.S.A., con l'aiuto del computer di difesa del NORAD. Se la tua azione difensiva sarà efficace, potrai disinnescare il computer del NORAD, impedendogli di lanciare un contrattacco con i missili ICBM (Missili Balistici Intercontinentali), che implicherebbe senza dubbio la distruzione di tutto il genere umano.
Il WAR GAMES ... è finzione o realtà?

PREPARATIVI PER IL GIOCO

PRIMA D'INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA, ASSICURATI SEMPRE CHE L'UNITÀ COLECOVISION™ o ADAM™ SIA SPENTA.



Per difendere il territorio americano

Inserire la maschera di attribuzione dei tasti nel Dispositivo di Comando ColecoVision™ o ADAM™, Ingresso I (se il Dispositivo di Comando utilizzato è il Super Action™, non cercare d'inserire la Maschera di attribuzione dei tasti, ma tienila accanto per poter identificare i tasti da premere di volta in volta). Inserire poi la cartuccia. Accendere il computer per videogiochi. Per iniziare a giocare, premere il pulsante di Ripristino (Reset).

Scegli il livello di gioco!

Quando vedrai apparire il Messaggio sullo schermo, scegli il tuo Livello di Gioco tra le possibilità che ti sono proposte, numerate da 1 a 8, premendo il pulsante corrispondente al livello desiderato sulla Tastiera del Dispositivo di Comando.
Il Livello di Gioco n° I è il più facile, ed è il più adatto a coloro che si cimentano per la prima volta con questo gioco. Dopo aver sostenuto un certo numero di campagne, il giocatore avrà acquisito una maggior prontezza di riflessi ed una maggiore familiarità con i comandi. Affina la tua strategia con l'esperienza. Potrai poi passare ad un Livello di Gioco superiore. Più il Livello è alto, più ti verranno attribuiti dei punti premio in caso di successo.
Con i Livelli di Gioco superiori, il tempo che ti viene concesso per difendere il territorio degli Stati Uniti è maggiore, ma gli assalti dell' aggressore si susseguono a velocità fulminea. L'aggressore schiera in campo tutta la panoplia del suo arsenale di guerra, lanciandotela contro in un assalto selvaggio.
Ora sei pronto per cominciare la tua campagna WAR GAMES.

COME USARE I COMANDI

Campagne diretta da un solo Comandante

1. **Leva di Comando (Dispositivo di Comando CBS ColecoVision™ o Super Action™):** la Leva di Comando dirige l'armata in otto direzioni diverse. Premere la Leva di Comando per spostare il mirino in modo da intercettare il nemico.

2. **Maschera di attribuzione dei pulsanti della Tastiera (Dispositivo di Comando CBS ColecoVision™):** Durante la campagna WAR GAMES, potrai modificare la mappa visualizzata o le armi utilizzate premendo determinati Pulsanti della Tastiera.

   Premi uno dei Pulsanti da 1 a 6 della Tastiera per visualizzare una delle sei mappe dei Settori di Difesa (contrassegnati con le lettere da A en F)



   Premi il pulsante 8 della Tastiera per visualizzare la mappa strategica degli U.S.A. (tutti i settori)

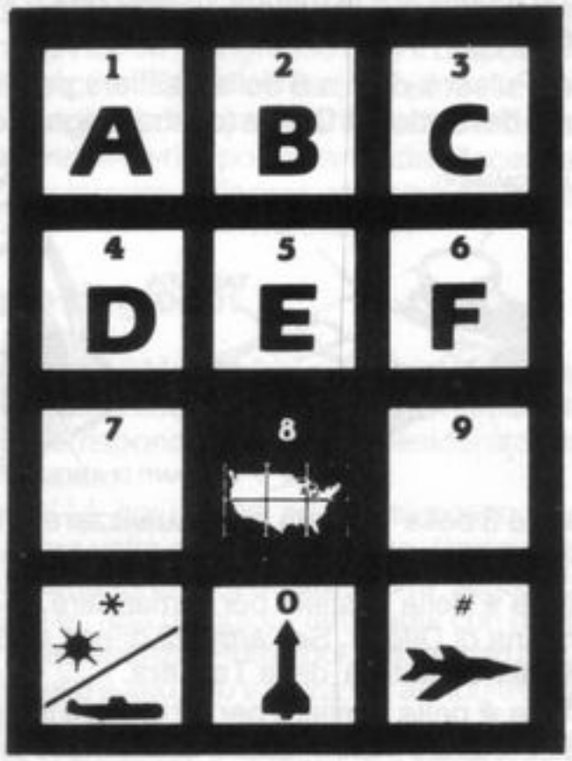
   Premi il Pulsante ★ della Tastiera per comandare il Satellite o la Pattuglia Sottomarina di Difesa. Se l'arma di difesa scelta non appare, premi di nuovo il Pulsante ★ della Tastiera.
   Premi il Pulsante # della Tastiera per far entrare in gioco i Jets Intercettori. Se l'Intercettore non è quello desiderato, premi di nuovo il Pulsante #.
   Premi il Pulsante O della Tastiera per preparare i Missili ABMS (Sistema Avanzato di Missili Balistici).
   Dopo aver selezionato il sistema di armi da utilizzare in difesa, vedrai apparire il mirino di ricerca dell'obbiettivo sulla mappa del Settore di Difesa.

   NOTA: Durante l'azione, i pulsanti da 7 a 9 della Tastiera non avranno nessun effetto sul gioco in corso.

3. **Pulsanti laterali (Dispositivo di Comando CBS ColecoVision™):**
Pulsante Laterale Destro (Pulsante di Selezione): in caso di difesa con i Jets Intercettori, premi il Pulsante di Selezione per passare ad un altro Intercettore.
Pulsante Laterale Sinistro (Pulsante di Attivazione): Premi il Pulsante di Attivazione per attivare la difesa scelta (vedi più avanti).

4. **Pulsanti di Azione (Dispositivo di Comando Super Action™):**
Pulsante di Azione Arancione (Pulsante di Selezione): in caso di difesa con i Jets Intercettori, premere il Pulsante di Selezione per passare ad un altro Intercettore.

Pulsante di Azione Giallo (Pulsante di Attivazione): Premere il pulsante di attivazione per attivare la difesa scelta (Vedi più avanti).



DOPO AVER ATTIVATO LE DIFESE

- La Pattuglia Sottomarina: Comincia ad avanzare verso il mirino.
- I Jets Intercettori: Cominciano ad avanzare verso il mirino.
- I Missili AMBS: lanciano missili in direzione del mirino.
- Il Satellite: lancia un raggio di particelle verso il mirino.

NOTA: Potrai anche passare agli Intercettori premendo il corrispondente Pulsante # della Tastiera.

Campagna diretta da due Comandanti

Utilizzare il Dispositivo di Comando ROLLER CONTROLLER ColecoVision™.

Una campagna portata avanti da due Comandanti è uno lavoro di gruppo, diretto da un Comandante Supremo, assistito da un Comandante in Seconda. Perchè la difesa sia efficace, i comandanti devono coordinare la loro azione nel corso della campagna.



Collegare il ROLLER CONTROLLER al ColecoVision™, come descritto nel manuale di utilizzazione del ROLLER CONTROLLER. Collegare il ROLLER CONTROLLER all' ADAM™, come indicato nelle ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI PER IL ROLLER CONTROLLER (Supplemento n° 14310).

Il Comandante Strategico estrae il Dispositivo di Comando dal suo alloggiamento. Il Comandante in Seconda utilizza i Pulsanti di Azione e la Sfera di Comando.

1. **Modo Switch:** spostare il Modo Switch sulla posizione Modo "Joystick".
2. **Dispositivo di Comando Manuale:** Il Comandante Strategico si serve unicamente dei Pulsanti della Tastiera. Riportarsi a quanto detto nel paragrafo relativo alla Campagna diretta da un solo Comandante. (La Leva di Comando ed i Pulsanti Laterali non possono essere utilizzati).
3. **Sfera di Comando:** il Comandante in secconda ruota la sfera di Comando per spostare il mirino ed intercettare il nemico.
4. **Pulsanti di Azione:**

ATTIVAZIONE: il Comandante in Seconda preme il pulsante superiore sinistro o il pulsante inferiore destro del gruppo Pulsanti di Azione per attivare il sistema di armi.

SELEZIONE: il Comandante in Seconda preme il pulsante superiore destro o il pulsante inferiore sinistro del gruppo Pulsanti di Azione per passare ad un altro Jet Intercettore.

Esercitazioni Pratiche

Anche tu, come il NORAD, potrai fare qualche esercitazione di prova. Prima di lanciarti nella tua prima vera campagna, esercitati al gioco e cerca di familiarizzarti con i vari sistemi di armi. Concediti il tempo d'imparare come funzionano i comandi e come utilizzare ognuno dei differenti tipi di difesa. Dopo un po' di esercizio, vedrai che ti sembrerà facilissimo intercettare il nemico e seguire passo passo l'iter di utilizzazione della difese. Alla fine, potrai affrontare con fiducia la tua prima campagna WAR GAMES!

Ecco come si gioca

Ricorda che hai tra le mani il destino degli Stati Uniti, e forse quello del mondo intero! Riuscirai a salvare il mondo dall'Olocausto? Ecco come affrontare una campagna WAR GAMES.

Piano di Difesa

Premi il pulsante della tastiera corrispondente alla Mappa Strategica degli U.S.A. per visualizzare sullo schermo la carta geografica degli Stati Uniti.

Preservare e Proteggere

Scegli il Settore di Difesa (da A a F) che ti sembra maggiormente in pericolo. Per visualizzare il settore desiderato, premi il Pulsante corrispondente della Tastiera.

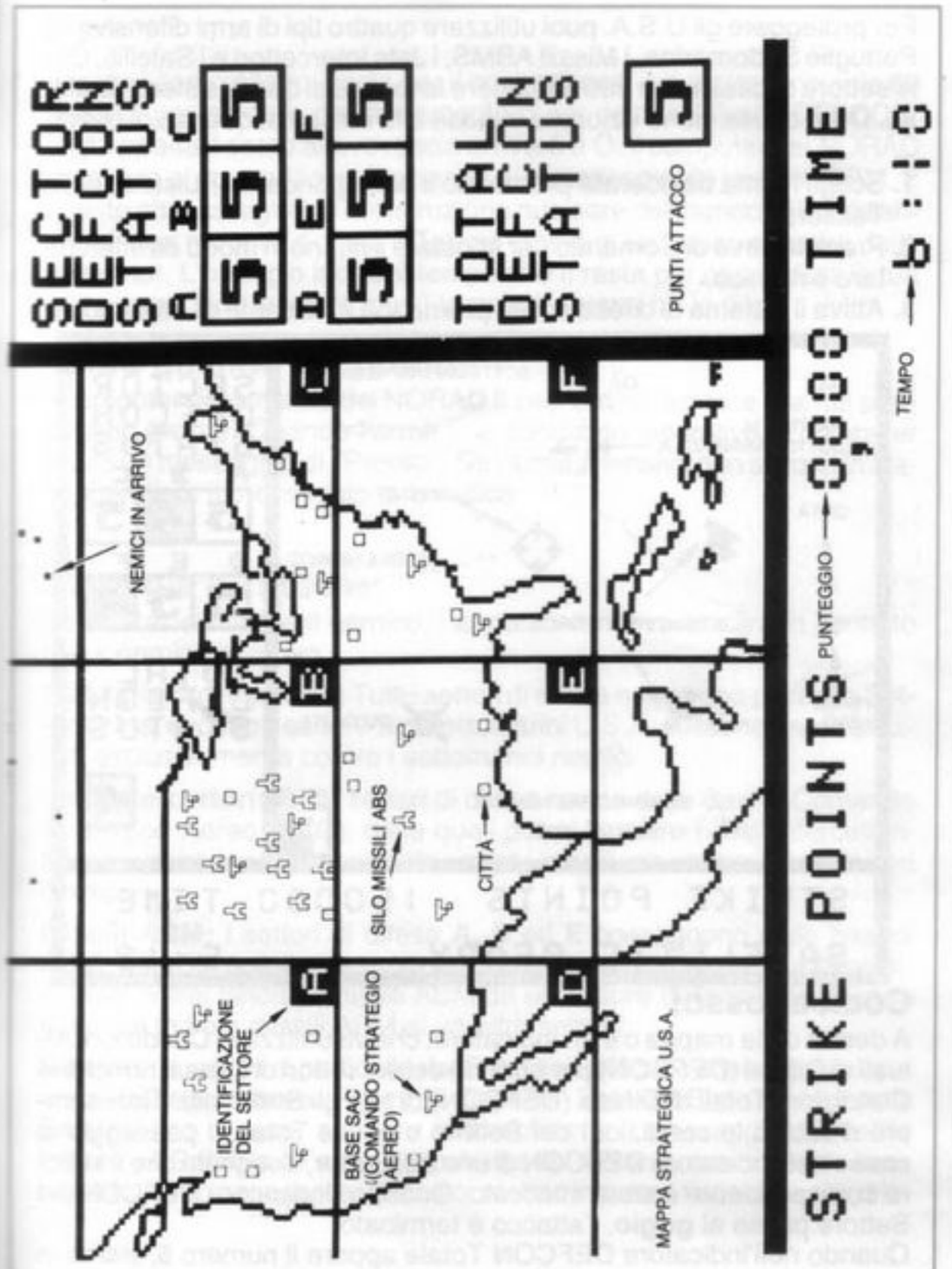
- **A** = Settore Nord-Ovest – Pacifico
- **B** = Settore Centro-Ovest e Stati Centrali
- **C** = Settore New England
- **D** = Settore Sud-Ovest
- **E** = Settore Centro-Ovest e Stati del Golfo
- **F** = Settore Sud-Est

Siamo attaccati!

Tutte le armi difensive degli Stati Uniti appaiono **in blu** sulla mappa dei settori. Tutti i simboli che appaiono **in bianco** sulla mappa – siano essi sottomarini, bombardieri o missili in arrivo (segnalati da una linea bianca tratteggiata) – ti segnalano un attacco in corso. Tieniti pronto con la difesa!

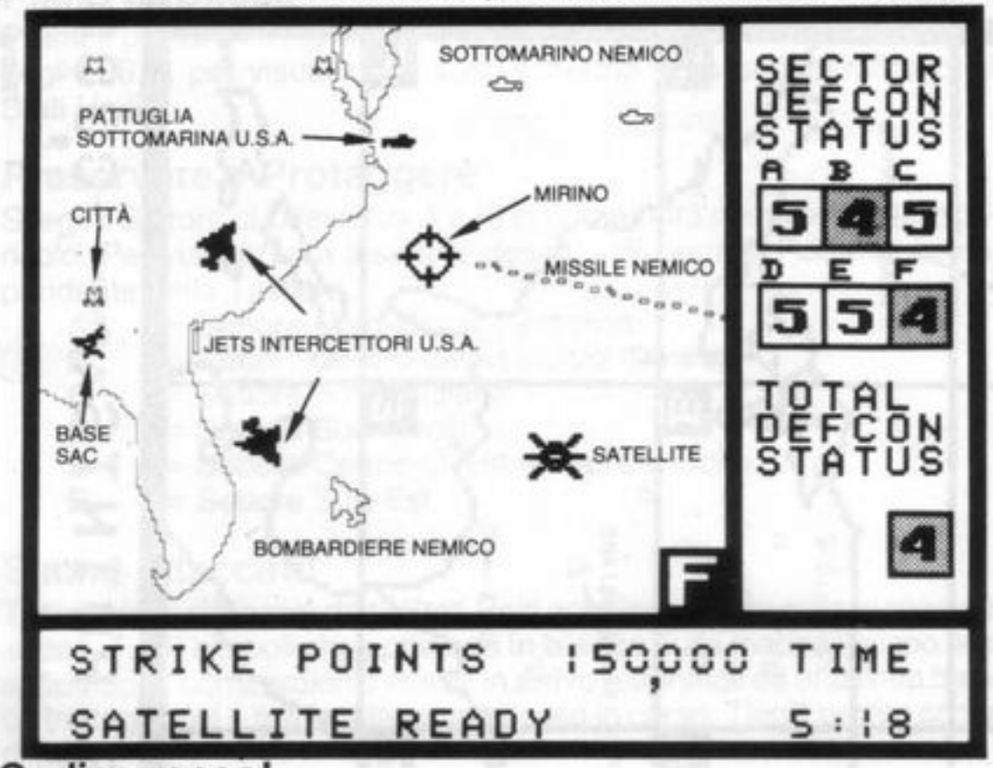
Scegli le tue armi!

Utilizza le tue difese per proteggere il settore minacciato. Dopo aver cominciato un'azione difensiva, scegli immediatamente un nuovo settore da proteggere. Il Computer del NORAD si occupa di smistare ed eseguire i tuoi ordini, lasciandoti libero di occuparti della difesa di un altro settore.



Per proteggere gli U.S.A. puoi utilizzare quattro tipi di armi difensive: le Pattuglie Sottomarine, i Missili ABMS, i Jets Intercettori e i Satelliti. Ogni settore di difesa non può contenere la totalità di questi sistemi di difesa. **Ogni** difesa viene azionata in base alla stessa sequenza di ordini:

1. Scegli l'arma desiderata premendo il corrispondente Pulsante della Tastiera.
2. Premi la Leva di Comando per spostare il mirino in modo da intercettare il nemico.
3. Attiva il sistema di difesa scelto premendo il Pulsante di Attivazione.



Codice rosso!

A destra della mappa c'è un indicatore, che visualizza le Condizioni Attuali di Difesa (DEFCON) per ognuno dei sei settori di Difesa, nonchè le Condizioni Totali di Difesa (DEFCON) di tutti gli Stati Uniti. Tieni sempre d'occhio le condizioni del Settore e quelle Totali. Il passaggio al **rosso** dell'indicatore DEFCON di uno dei Settor, ti segnala che il settore corrispondente è stato attaccato. Quando l'indicatore DEFCON del Settore passa al **grigio**, l'attacco è terminato.
Quando nell'indicatore DEFCON Totale appare il numero **5**, siamo in periodo di pace, un DEFCON Totale di **1**, indica lo stato di contrattacco. Non lasciare che il DEFCON Totale scenda ad **1.** In tal caso, infatti, comincia il conto alla rovescia per il contrattacco, e ti resteranno solo **60** secondi per cercare disperatamente di far risalire il livello DEFCON. Non appena il conto alla rovescia arriverà a O, il computer del NORAD darà il via al contrattacco, lanciando automaticamente i missili ICBM. E questo attacco significa la distruzione nucleare del mondo. Ricorda anche di non perdere di vista il Tempo Residuo (in basso a destra dello schermo). L'orologio indica il tempo che ti resta per concludere la tua campagna. Non lasciare che il tempo di sfugga tra le dita!

Spara quando sei pronto!

Il computer di comando del NORAD ti segnala se le difese che hai scelto sono pronte. Quando l'arma è in condizioni operative, il computer t'invia un messaggio di "Pronto". Se l'arma difensiva non si trova in stato operativo, il messaggio te lo indica.

Strategia e Tattiche

Nota: Per eliminare il nemico, l'arma scelta deve entrare in contatto con il nemico in arrivo.

Pattuglia Sottomarina: Tutti i settori di difesa hanno una pattuglia Sottomarina, eccetto il settore **B**. I Sottomarini U.S.A. possono esere utilizzati esclusivamente contro i sottomarini nemici.

Jets intercettori: Tutti i settori di difesa hanno delle Basi di Comando Strategico Aereo (SAC), dalle quali potrai lanciare i Jets Intercettori. Essi possono essere lanciati sia contro i missili, sia contro i bombardieri nemici.

Missili ABM: I settori di difesa **A, B** ed **E** posseggono delle basi di ABM. Gli ABM possono essere lanciati soltanto contro dei missili nemici. Non potrai lanciare missili ABM da un settore determinato quando sono già in volo missili ABM di un altro settore.

Satellite: Il raggio di particelle del Satellite è efficace contro qualunque arma dell'aggressore. Premi il Pulsante Satellite/Sottomarino della Tastiera fino a veder apparire sullo schermo il messaggio: "Satellite Pronto". Il Satellite è l'arma più potente del tuo arsenale. Quando il satellite è pronto per essere utilizzato, mettilo in **prima** linea della tua difesa.

Consigli tattici da parte del Comando NORAD

- L'invasore attacca più intensamente dal Nord. All'inizio, orienta la tua difesa di preferenza nel settore Nords.
- I bombardieri nemici avanzano molto lentamente, per cui ti consigliamo di rivolgere in un primo tempo le tue difese contro i missili. Dopo, potrai condurre un'operazione "a pettine" contro i bombardieri nemici.
- Se non riesci ad intercettare un nemico con la tua pattuglia Sottomarina, passa immediatamente alla difesa con i Jets Intercettori.

Operazione WAR GAMES

Adesso tocca a te! Hai ormai acquisito le conoscenze, le difese l'abilità necessaria per essere all'altezza della situazione. Pensa che porti il peso del destino del mondo sulle tue spalle. E' il momento di WAR GAMES.

Nel corso del gioco: Cosa può succedere?

"Cessate il fuoco"

Nella sala di comando, tutti tirano un sospiro di sollievo. Ce l'hai fatta! Da solo, sei riuscito a guadagnare tempo, per permettere ai diplomatici di negoziare con l'aggressore.

Contrattacco

Non puoi più evitarlo. L'attacco è stato troppo violento. Il conto alla rovescia per il contrattacco è già cominciato e le differenti operazioni vengono attivate a catena. Non puoi disinnescare il computer per impedirgli di lanciare i suoi missili ACBM. Però, a differenza da una vera guerra termonucleare, puoi cercare di salvare il mondo ancora una volta.

Le basi concrete di WAR GAMES

WAR GAMES è una simulazione di un attacco nucleare. Alcuni termini utilizzati in questa sede sono diversi da quelli attualmente usati dal NORAD. L'armamento e la strategia sono stati messi a punto per rafforzare la simulazione e rendere la sfida più eccitante.

Per ricominciare

Premi il Pulsante ★ della Tastiera per lanciare una nuova campagna con lo stesso Livello di Gioco. Per scegliere un altro Livello di Gioco, premi il Pulsante # della Tastiera.

Ripristino (Pulsante Reset)

Il Pulsante di Ripristino sul quadro di comando "azzera" il computer. Lo si può usare per iniziare un nuovo gioco in qualunque momento, ed anche nell'eventualità di un guasto a livello del gioco.

PUNTEGGIO

Aggressori eliminati	Punti realizzati con l'attacco
Missile in arrivo	10.000
Sottomarino nemico	50.000
Bombardiere nemico	50.000

Punti premio

Con una campagna vittoriosa, potrai vincere dei punti premio di Fine-Campagna.

Punti Premio per le Città Salvate: il numero delle città salvate verrà moltiplicato per il Livello di Gioco e per 3.000.000.
Basi Militari Salvate: il numero delle basi militari salvate verrà moltiplicato per 1.000.000.

IL GUSTO DELLA SCOPERTA

Questo libretto di istruzioni ti dà soltanto le informazioni essenziali di cui avrai bisogno per cominciare a giocare con WAR GAMES, ma si tratta solo dell'inizio. Troverai che questa cartuccia è piena di dispositivi speciali, per rendere WAR GAMES eccitante ogni volta che giocherai. Sperimenta tecniche diverse e ... divertiti a giocare!



COLECO Box Art

www.colecoboxart.com