



WAR PLAY

An island of strategic importance has fallen into enemy hands. The island has to be taken at all costs. The island is well defended on the ground as well as in the air. The intelligence reports indicate that a series of bunkers, linked as command posts, provide vital information for the defence of the island to the enemy commander. Destruction of these command posts is vital for the defeat of the enemy. The enemy commander is constantly moving his headquarters. His position will be indicated on the radar screen once all the command posts have been destroyed. Victory can only be achieved when his headquarters have been destroyed.

Instructions
en Français

Anleitung
auf Deutsch

© ANCO SOFTWARE

WARNING: This cassette is sold subject to the following conditions. all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

War Play



CBM 64

ANCO

The invader controls the display area and his position is displayed as a small dot on the radar screen, while the defender's position is displayed as a large dot. You, or the defender, can change weapons when the defender is not on the display. At level 1, the joystick control of the tanks and aeroplanes is easier than at the other two levels. At level 1, if you move your joystick left, the tank will turn left and will stay pointing in that direction. At levels 2 and 3, the tank will keep on turning left i.e. go round in circles as long as the joystick is pointing in that direction. There is a considerable change in the speed of movements of tanks, missiles, etc. at higher levels.

The aeroplanes will crash into buildings if they are at an altitude of 10 or less. They will also be within the firing range of the tanks.

LOADING - Type LOAD and Press the RETURN key.

PLAYING INSTRUCTIONS

1. Select level: F1 - level 1 (easy).
F3 - level 2 (medium).
F5 - level 3 (hard).
2. Select: F1 - 1 player
F3 - 2 players

CONTROLS

Invader - Joystick port 1
Defender - Joystick port 2

To select weapons - move joystick up or down to move pointer.
Press fire button to make the selection.

CHANGE WEAPONS

F1 - Invader
F2 - Defender

COMMODORE KEY = Pause
RETURN KEY = Restart

ANCO SOFTWARE, 85, TILÉ KILN LANE, BEXLEY, KENT. U.K.

DEUTSCH

Eine Insel von strategischer Wichtigkeit ist in die Haende des Feindes gefallen. Die Insel muss unbedingt zurueckerobert werden. Die Insel ist sowohl auf dem Land wie in der Luft gut verteidigt. Die Spionageberichte geben an, dass eine Reihe von Bunkern, verbunden als Kommandostellen, wichtige Informationen fuer die Verteidigung der Insel an den feindlichen Kommandanten weitergeben. Zerstoeerung dieser Kommandostellen ist wichtig fuer die Beseigung des Feindes.

Der feindliche Kommandant aendert staendig sein Hauptquartier. Seine Position wird auf dem Radarbildschirm angegeben, sobald alle Kommandostellen zerstoeert worden sind. Der Sieg kann nur errungen werden, wenn sein Hauptquartier zerstoeert worden ist.

Der Angreifer kontrolliert das Spielgebiet und seine Position ist mit einem kleinen Punkt auf dem Bildschirm angegeben, waehrend die Position des Verteidigers mit einem grossen Punkt angezeigt ist. Sie oder der Verteidiger koennen die Waffen wechseln, wenn der Verteidiger nicht zu sehen ist.

Bei Ebene 1 ist die Steuerknuettelkontrolle der Panzer und Flugzeuge leichter als bei den anderen zwei Ebenen.

Bei Ebene 1, d.h. Sie bewegen Ihren Steuerknuettel nach links, wird sich der Panzer nach links drehen und in dieser Richtung bleiben. Bei Ebenen 2 und 3 wird sich der Panzer immer weiter nach links drehen, d.h. sich im Kreis drehen, so lange wie der Steuerknuettel in diese Richtung zeigt.

Eine groessere Anzahl von Bewegungen der Panzer, Raketen u.s.w. wird bei hoeheren Ebenen erreicht.

Die Flugzeuge werden auf Gebaeude abstuerzen, wenn sie eine Hoehe von 10 oder weniger erreichen. Sie werden ebenfalls in die Schussweite der Panzer kommen.

Programmieranweisungen:

'LOAD' eingeben und RETURN druecken.

Spielanleitung:

1. Ebene waehlen: F1 - Ebene 1 (leicht). F3 - Ebene 2 (mittel). F5 - Ebene 3 (schwer).

2. Waehlen: F1 - 1 Spieler. F3 - 2 Spieler.

Bedienung: Angreifer - Spielkabeingang 1. Verteidiger - Spielkabeingang 2.

Auswahl der Waffen - Steuerknuettel auf und ab bewegen um Zeiger zu aktivieren. Zur Auswahl der Waffen Feuerknopf druecken.

FRANCAIS

L'ennemi a saisi une île d'importance stratégique et sa reconquête est vitale. Cette île est très bien protégée par sa force territoriale et par sa force aérienne. Les rapports des services secrets indiquent que plusieurs abris servant de postes de commande fournissent au commandant ennemi des renseignements indispensables pour la défense de l'île. La défaite de l'ennemi ne peut être assurée que par la destruction des postes de commande. Le commandant ennemi déplace sans cesse son quartier général. Sa position ne vous sera révélée par l'écran radar que lorsque tous les points de commande auront été détruits et la victoire sera proclamée lorsque le quartier général aura été détruit.

L'envahisseur contôle le tableau d'affichage et sa position est signalée par un petit point sur l'écran de radar, tandis que celle du défenseur est signalée par un grand point. Vous, ou le défenseur, pouvez changer d'armes quand le défenseur n'est pas signalé sur le tableau d'affichage. À l'aide du joystick, la manoeuvre des tanks et des avions est plus facile au niveau 1 qu'aux deux autres niveaux. Au niveau 1, si lorsque vous tournez le joystick vers la gauche, le tank tournera à gauche et restera dans cette position. Aux niveaux 2 et 3, le tank continuera de tourner vers la gauche, c'est-à-dire qu'il tournera aussi longtemps que le joystick restera dans cette position. L'étendue des déplacements des tanks, missiles, etc varie considérablement aux niveaux plus élevés.

Les avions, volant à une altitude de 10 ou moins, se heurteront aux bâtiments et seront également dans la trajectoire de tir des tanks.

Instructions pour le chargement: Taper LOAD et appuyer sur RETURN.

Instructions pour le jeu:

1. Choisissez le niveau: F1 - niveau 1 (facile). F3 - niveau 2 (moyen). F5 - niveau 3 (difficile).

2. Choisissez: F1 - 1 joueur. F3 - 2 joueurs.

Contrôles: Envahisseur - joystick sur 1. Défenseur - joystick sur 2

Pour sélectionner les armes - poussez le joystick, soit vers le haut ou vers le bas pour déplacer l'indicateur. Appuyer sur bouton feu (fire) pour faire votre sélection.

Changement D'Armes: F1 - envahisseur. F2 - défenseur.

TOUCHE COMMODORE - pause.

TOUCHE RETURN - recommencement.