

STRIKE FORCE COBRA

Loading instructions:—

Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

The World is threatened with a nuclear blackmail by an evil genius known as the Enemy.

He has developed a computer system capable of hacking into defence computers around the globe.

Unless world leaders yield to his demand for total dominance, he will run the program that will destroy the world totally!

To develop the hacking system, he kidnapped top computer scientists from throughout the world, and forced them to work for him.

Now these experts, imprisoned in his fortress, would help anyone to destroy the main computer by giving one of the secret codes required to open the computer room door.

Facing a choice between enslavement and destruction, the world leaders have created an elite strike force code named COBRA.

Their mission is to enter the Enemy's fortress, bypass its defences and locate, attack and destroy the main computer.

As soon as the assault is started, the computer starts running its program and the countdown starts.

Your superiors have decided that the best chance of success will come from an attack by four members of Cobra, which you must select from the eight members.

There is little information on the fortress except that it is on four levels and is heavily guarded.

To overcome the defences, you must work closely as a team.

Reports suggest that the main computer is highly advanced, relying on the resources of a number of

smaller peripheral computers to boost its processing capabilities.

Agents also report that small organic computers are located around the fortress and that destroying these may give you extra time to complete the mission.

We have provided you with a Digital Lock Breaker (DLB).

You'll need this to unlock the main computer room door.

Locate as many scientists as possible to obtain code digits.

You'll need a minimum of six of the nine code digits to stand any chance of opening the door before time runs out.

The fewer digits you have, the longer it will take to open the door.

You are armed with a small sub machine gun and a supply of Electro Magnetic Flux (EMF) grenades.

These will either destroy or confuse electronic equipment.

You are wearing lightweight body armour and can survive a number of hits, but if badly injured, seek out and use first aid facilities if you can. Some doors in the complex can be opened with a kick but others are locked by control panels located in key positions in the complex or pressure pads in the floor.

The lifts are controllable, but reports indicate that some crucial doors and lifts are controlled by switching consoles.

The consoles are marked D for door and L for lift.

CHOOSING A SQUAD

As only four members may make the assault you must select them from the squad of eight.


Use the joystick or movement keys to highlight a character then press fire to get his or her profile. You can then decide whether to accept or reject that member.

Once you have selected four members, the option to attack will appear. The game screen gives you the DLB display pad showing any code digits you may have collected (BOTTOM LEFT) the remaining life force of each member and the member under player control at the right of the screen, and the time left to complete the mission at the bottom right.

Although the cobra members are very fit, diving, jumping and crawling leads to fatigue and they will insist on a rest if you push them too hard.

Each fighter can be moved using the key groupings below.

D F G J K L Or use joystick
N M , C V B



Jump S X : . (7, 8, 9 on key pad)

Dive A Z ; / (4, 5, 6 on key pad)

Crouch CAPS SHIFT ENTER

Stand Up Esc Tab Clr Del

Kick Q W P @

Space or Fire

Direction Keys define direction of fire

Throw Grenade E R T Y U I 1, 2, 3 on key pad

Height of throw defined by direction keys

Practice with the controls and you will be able to make the fighters twist and turn even whilst jumping.

You can control each Cobra member independently by switching control using keys 1 to 4.

Pressing 5 will give you a status report.

Whilst in 'Status Mode' you may save the game position by pressing CTRL S.

To reload a saved position, press CTRL L.

Should a loading error occur, the border will flash black and white. Press any key to re-try.

To abort the game, enter 'Status Mode' then press CTRL A.

© Alternative Software Limited 1987

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO:
ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

**ORIGINALLY RELEASED BY
PIRANHA SOFTWARE LTD.**



LE COMMANDO COBRA

Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Un génie diabolique surnommé l'Ennemi menace le monde de son chantage nucléaire. Il a mis au point un système d'ordinateur capable de pénétrer les ordinateurs de défense disséminés sur tout le globe. Si les leaders ne cèdent pas à ses exigences de soumission totale, il déclenchera le programme qui provoquera la destruction totale du monde.

Pour mettre au point son système d'ingérence, il a kidnappé les meilleurs informaticiens de par le monde et les a forcés à travailler pour lui. Maintenant ces experts, prisonniers dans sa forteresse, sont prêts à aider quiconque à détruire l'ordinateur central en lui révélant l'un des codes secrets indispensables pour accéder à l'ordinateur.

Pris entre l'esclavage et la destruction, les leaders du monde ont créé un commando d'élite dénommé COBRA. Le commando a pour mission d'entrer dans la forteresse de l'Ennemi, d'éviter ses points de défense et de localiser, attaquer et détruire l'ordinateur central. Dès que l'assaut est donné, l'ordinateur déclenche son programme et le compte à rebours commence.

Vos supérieurs ont décidé que vous auriez de meilleures chances de succès en envoyant à l'attaque 4 membres de COBRA sélectionnés sur les 8.

On a peu d'information sur la forteresse mais on sait qu'elle est construite sur 4 niveaux et qu'elle est très bien gardée. Pour triompher de la défense, vous devez faire un vrai travail d'équipe. Des rapports indiquent que l'ordinateur central est très perfectionné, utilisant les informations d'un nombre d'ordinateurs serveurs plus petits pour améliorer sa performance.

Des agents vous informent que des petits ordinateurs organiques sont situés tout autour de la forteresse et que leur destruction peut vous donner plus de temps pour achever votre mission.

On vous a donné un système de déblocage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en aurez besoin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faudra un minimum de six chiffres sur neuf pour avoir des chances de réussir à ouvrir la porte en un temps limité. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

Vous êtes armé d'une petite mitrailleuse et muni de grenades électro-magnétiques (GEM). Ces dernières détruiront ou brouilleront l'équipement électronique. Vous portez un gilet anti-balles et vous pouvez survivre après avoir été touché plusieurs fois, mais si vous êtes gravement blessé allez trouver le poste de secours et faites-vous soigner.

Certaines portes dans le complexe peuvent être ouvertes d'un coup de pied mais d'autres sont contrôlées par des panneaux de commande dans des positions-clés du bâtiment ou par pression sur cellules incorporées au sol.

On peut contrôler les ascenseurs mais, selon des rapports, il y a des portes et des ascenseurs d'importance stratégique qui sont contrôlés par des boîtiers de commande marqués D pour les portes et L pour les ascenseurs.

Pour choisir l'équipe

Du groupe des 8, seulement 4 peuvent donner l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Utilisez la manette de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez ensuite sur FEU pour connaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les rejeter.

Dès que vous avez sélectionné les 4 membres le signal d'attaque vous est donné. Sur l'écran apparaît le clavier DFN indiquant tous les chiffres du code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combien de vie il reste aux combattants ainsi que le combattant qui est contrôlé par le joueur (sur la droite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achever votre mission (en bas à droite).

Les membres de COBRA sont bien entraînés, mais plonger, sauter et ramper est fatigant et si vous les poussez trop ils voudront se reposer. Chaque combattant peut être déplacé par les groupements de touches donnés ci-dessous.



ou utilisez la manette de jeu

Sauter	SX : (7, 8, 9 sur clavier)
Plonger	AZ ; / (4, 5, 6 sur clavier)
Position accroupie	CAPS SHIFT ENTER
Position debout	ESC TAB CLR DEL
Coup de pied	QWP @
Pour tirer	Barre d'espace ou Feu
Direction de tir	Définie par les touches de direction
Lancement de grenade	ERTYU 1, 2, 3 sur clavier
Hauteur de lancement de grenade	Définie par les touches de direction

Familiarisez-vous avec les commandes et vous pourrez voir vos combattants se tourner et rouler en plein élan.

Vous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendamment en appuyant sur les touches 1 à 4.

En appuyant sur 5 vous obtiendrez un rapport sur la situation actuelle. Pendant que vous êtes en 'mode situation actuelle' vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant sur CTRL S.

Pour recommencer à partir de la position conservée appuyez sur CTRL L.

S'il y a une erreur de chargement, les bords se mettent à clignoter. Appuyez alors sur une touche quelconque et essayez à nouveau.

Pour abandonner le jeu, mettez-le en 'mode situation actuelle', puis appuyez sur CTRL A.

STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemigo.

Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas por todo el globo.

Exige dominio completo, y de cedérselo los líderes del mundo, pondrá en marcha el programa que destruirá totalmente el mundo.

Para diseñar el sistema de penetración, secuestró a los científicos de computadoras punteros por todo el mundo y les forzó a trabajar para él.

Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarían a cualquiera a destruir la computadora principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de computadoras.

Teniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los líderes del mundo han creado una fuerza selecta de ataque con el nombre cifrado COBRA.

Su misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, atacar y destruir la computadora principal.

Tan pronto como empieza el asalto se pone también en marcha el programa de la computadora y la cuenta a cero.

Sus superiores han decidido que lo mejor será un ataque por cuatro miembros -que Vd. selecciona- de los ocho de COBRA.

Apenas se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para vencer a la defensa deben operar estrechamente, en equipo.

Según informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sirve de cierto número de computadoras periféricas más pequeñas, para potenciar su capacidad.

Los agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequeñas computadoras orgánicas y que, destruyéndolas, tal vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión.

Le hemos provisto de una gánzúa digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos seis de los nueve números clave para poder abrir la puerta en el tiempo disponible.

Contra menos dígitos tenga más tiempo le costará abrir la puerta.

Vd. va armado de una metralleta pequeña y unas granadas magnéticas. Estas destrozán o confunden equipos electrónicos. Lleva armadura ligera y puede sobrevivir cierto número de impactos, pero de resultar herido de gravedad busque y use primeros auxilios, si puede.

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntapié pero otras se cierran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presión en el suelo.

Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se controlan desde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

ELECCION DE LA ESCUADRA

El asalto lo pueden realizar sólo cuatro miembros que Vd. debe seleccionar de la escuadra de ocho.

Use la palanca o teclas de movimiento para realizar un personaje, y pulse 'fuego' para obtener sus datos. Entonces puede decidir si aceptar o rehusar aquel miembro. Una vez seleccionados cuatro miembros aparecerá la opción de ataque.

La pantalla le muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo, izda.), la vida que le queda a cada miembro y el miembro bajo control del jugador (derecha) y el tiempo que queda para completar la misión (abajo decha).



Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, brincos y avances a rastras cansan, por lo que, de exigírseles demasiado, pedirá: ¡descanso! Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:

DFG ↗ ↘ JKL
NM, ↙ ↕ CVB

o use la palanca

Brinco SX : (7, 8, 9 en la tablilla de teclas)

Salto en picado AZ : / (4, 5, 6 en la tablilla de teclas)

Agachada CAPS SHIFT ENTER

Puesta en pie Esc Tab Clr Del

Puntapié QWP @

Disparo SPACE o 'fuego'

Las teclas de dirección definen la dirección.

Lanzamto. de granada ERTYUI 1,2,3 en la tablilla de teclas)

La altura de lanzamiento se define con las teclas de dirección.



Practique con los mandos y podrá hacer serpentear y girar a los luchadores aun mientras saltan.

Puede controlar independientemente a cada miembro de COBRA cambiando el mando mediante las teclas 1 a 4.

Pulsando la 5 se tiene un informe de la situación.

En este modo puede registrar la situación pulsando CTRL S.

De haber un error de carga, el borde centellea en blanco y negro. Pulse cualquier tecla para volver a empezar.

Para cancelar el juego pulse 5, y CTRL A luego.