

STRIKE FORCE COBRA

Ahora es el futuro. El mundo está amenazado por un horrible chantaje nuclear. Un malvado genio criminal conocido solo como el Enemigo, tiene un ordenador de sistema seco, capaz de controlar las computadoras de defensa más potentes y sofisticadas del mundo. El sólo tiene que utilizar su complejo programa para provocar un holocausto nuclear instantáneo. A no ser que el mundo ceda a sus condiciones de poder absoluto, lo destruirá totalmente.

Para desarrollar el sistema seco, el Enemigo secuestró técnicos de alto nivel de computadoras, y les obligó a trabajar en sus maléficos planes, bajo la amenaza de una tortura diabólica.

po COBRA.

Debes seleccionar tu equipo de 4 de los 8 componentes de COBRA. Información limitada es disponible sobre la distribución de la fortaleza, pero sabemos que está compuesta de 4 niveles, fuertemente protegidos por un sistema automático de armamento, trampas electrónicas, robots asesinos y guardias humanos.

Para superar todo ésto y otros obstáculos, tendrás que trabajar unidos como equipo.

Informes de inteligencia sugieren que la computadora es altamente sofisticada, utilizando los recursos de pequeñas computadoras periféricas situadas alrededor del edificio, se incrementa la velocidad del proceso. Pequeñas com-

res de importancia crucial son controlados por medio de consolas (interruptores). Necesitarás encontrarlos y activarlos para facilitar que otros miembros del Equipo de COBRA continúen su progreso. Las consolas están marcadas, (D) puerta, o (L) ascensor. La puerta o ascensor pueden estar distanciados de sus interruptores de control. Estas y otras aclaraciones son explicadas cuidadosamente en el mapa de la fortaleza.

Inicialmente cada miembro del equipo estará situado en un punto de entrada concreto, en los alrededores del nivel de tierra de la fortaleza. Cuando soluciones los obstáculos de este nivel, tendrás que descender a los niveles más bajos y finalmente encontrar la sala de la computadora principal.

Ahora, estos expertos, prisioneros en la fortaleza laberintica del Enemigo, harían cualquier cosa por ayudar a destruir su captador de potencia. Cada uno de ellos conoce uno de los dígitos de la clave secreta necesarios para poder pasar por las puertas cerradas de la habitación donde se encuentra la computadora principal.

Si hubiera alguien para destruir la computadora del Enemigo, la pesadilla terminaría

Enfrentándose a los hechos, y pensando en las alternativas de destrucción o esclavitud, las potencias del mundo han decidido luchar, y han creado la última fuerza de choque de elite, con el nombre clave COBRA, la mejor selección de las fuerzas especiales del mundo han sido unidas, formando una

putadoras orgánicas han sido detectadas por agentes aliados y pensamos que destruyéndolas puede darte tiempo extra para cumplir tu misión.

Te hemos proporcionado un abridor digital de cerraduras (DLB), el cual necesitarás para abrir las puertas de la habitación donde se encuentra la computadora principal. Localiza tantos técnicos cautivos como te sea posible para obtener los dígitos de la clave que necesitas.

Estimamos que necesitarás un mínimo de 6 de los 9 dígitos para tener una probabilidad consistente para poder destruir la cerradura antes de que tu tiempo se termine. Cuantos menos dígitos tengas más durará tu DLB.

Estás armado con un pequeño y ligero

unidad compuesta de 8 hombres, el equipo comando más resistente y fuerte de todos los tiempos. La misión de COBRA es penetrar en la fortaleza del Enemigo, averiguar sus puntos vulnerables y localizar, atacar y destruir la computadora principal del Enemigo.

El éxito depende de rápidos reflejos, coraje y buena organización. Tan pronto como el ataque de COBRA comience el enemigo será alertado y el temeroso programa de su computadora se pondrá en marcha. La cuenta atrás hacia la destrucción comienza

RESUMEN DE LA MISION

Los aliados del Comando Supremo han decidido que los más óptimos resultados se obtendrán por medio de un ataque realizado por 4 miembros del equi-

sub-fusil, cuyo tamaño se adapta a la palma de una mano. Tienes un aprovisionamiento de Granadas de flujo electromagnético (EFGS) las cuales te permiten destruir o confundir sistemas electrónicos como robots. Llevas puesta una ligera y sofisticada armadura. Puedes sobrevivir un limitado número de heridas pero si te hieren gravemente busca el Botiquín situado en la fortaleza y utilízalo si puedes.

Algunas de las puertas en el recinto pueden ser abiertas con una buena patada.

Pero en otras, las puertas están cerradas por paneles de control y plataformas de presión situadas en sitios claves alrededor del Edificio. Los ascensores también se pueden controlar. Informes indican que algunas puertas y ascenso-

SELECCIONANDO TU BRIGADA

Sólo 4 comandos pueden realizar el asalto. Cuando el programa se pone en marcha, aparecerán fotos de la brigada de 8 hombres. Fijando el cursor alrededor de ellos utilizando el joystick o las teclas de movimiento (ver control) ERTDFG o YUIHJK.

Consigue el perfil del personaje apretando el botón FIRE (Fuego) situado en el joystick o cualquier tecla de la fila inferior del teclado.

Mueve el cursor para seleccionar o rechazar, y utiliza FIRE o fila inferior del teclado para confirmar.

Cuando hayas seleccionado tu 4 comando, aparecerá una opción de ataque. Selecciona ésta de la misma ma-

nera o cambia tu selección de Strike Force hasta que creas que tienes el mejor equipo posible y entonces ataca.

CONTROLES

El programa puede ser controlado por el teclado o por una combinación del teclado y el joystick (si un joystick Sinclair es utilizado debería ser conectado a la ranura 2, de la derecha).

La pantalla del juego te ofrece los siguientes datos:

1. Los dígitos secretos para abrir la cerradura de la sala donde se encuentra la computadora principal aparecen en la plataforma de presentación de DLB, parte inferior izquierda.

- La vida que le resta a cada uno de los miembros del equipo es presentada en la parte inferior derecha y la orden actualmente bajo el control del jugador es destelleante.
- La cuenta atrás hacia destrucción se indica en la parte inferior derecha.

MOVIMIENTOS

Los componentes de COBRA son extremadamente ágiles pero saltando, buceando y arrastrándose lleva a la fatiga incluso a éstos comandos altamente entrenados.

Y pedirán un respiro ocasional si gastan demasiada energía.

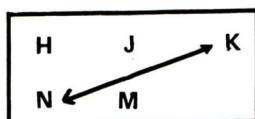
Cada luchador puede ser movido en una de las 4 direcciones utilizando

SELECCION DE CONTROL

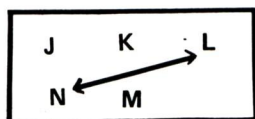
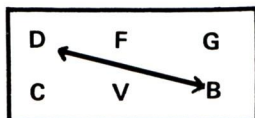
Puedes controlar cada miembro de COBRA independientemente y puedes cambiar mediante el control de uno a otro en cualquier movimiento. Las teclas de 1 al 4 selecciona el comando que controlas. Presiona 5 cuando quieras informe de situación actual.

SALVANDO UN JUEGO

Strike Force COBRA es un juego amplio, por lo tanto quizás quieras salvar un juego parcialmente terminado o recargar uno antiguo. Para salvar, presiona 5 para informe actual y prepara el grabador con una cinta nueva. Comienza a grabar y presiona SYMBOL - SHIFT para salvar. Para cargar un juego existente, presio-



Amstrad: DFGCVB y JKLNM



los grupos de teclas ERTDFG y YUIHJK.

Alternativamente, utiliza el joystick.

Saltar — W, O, S o L
Bucear — Q, P, A o ENTER
Agacharse — C o N
Levantarse — X o M
Dar patadas — Z o Symbol - Shift

ARMAS

Pistolas de fuego - V o B (FIRE en el joystick).

Mientras FIRE es presionado las teclas del cursor controlan la dirección del disparo.

Utilizando más de una dirección simultáneamente se produce una combina-

na 5 y después Symbol Shift. Pon en marcha la cinta para cargar.

Una señal blanca y negra destelleará si existe un error en el proceso.

Si así lo hace, presiona cualquier tecla para recargar.

CANCELANDO UN JUEGO

Si quieres restablecer un juego progresivo presiona 5 para informe de situación actual y Symbol Shift para cancelar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

LOAD " " — Spectrum 48K

Selecciona BASIC 48 y presiona LOAD " " — Spectrum 128K

Joystick:

Commodore

Saltar: X, S, L o. y F7
Bucear: A, Z, ; o / y F5
Agacharse: -, = o RETURN
Levantarse: +, ↑ o *
Dar patadas: G, W, P, @ y F1

Amstrad

Saltar: S, X, : o. (7, 8, 9)
Bucear: A, Z, ; o / (4, 5, 6)
Agacharse: CAPS, SHIFT, ENTER
Levantarse: ESC, TAB, CLR, DEL
Dar patadas: Q, W, P, @ (O, ., H, enter)

ARMAS

Pistola de fuego: (Commodore y Amstrad) SPACE (fuego en el joystick).

Granadas:

Commodore: E, R, T, Y, U, I o O y F3
Amstrad: E, R, T, Y, U, I o 1, 2, 3

da.

LANZAMIENTO DE GRANADAS

CAPS SHIFT o SPACE

Antes de soltar las granadas la altura del lanzamiento puede ser ajustada utilizando las teclas de dirección. Hacia atrás lanza un vuelo alto. Hacia delante lanza la tierra.

MOVIMIENTOS COMBINADOS

Practica con los controles y podrás hacer que los luchadores puedan volverse y girar mientras bucean. En algunas situaciones, necesitarás estas habilidades. Buceando a través de ventanas es a veces una buena idea y a veces mortal.

Commodore y Amstrad

INSTRUCCIONES DE CARGA

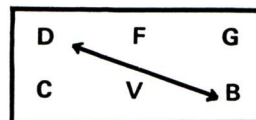
Commodore: SHIFT y RUN/STOP
Amstrad: Cassette: CTRL y tecla pequeña de ENTER
Disc: RUN "SFC"

SECCION DE BRIGADA

Commodore: DFGCVB o HJKNM
Amstrad: DFGCVB o JKLNM

MOVIMIENTOS: Teclado:

Commodore: DFGCVB y HJKNM



PARA MAS DIVERSION
BUSCA OTROS PROGRAMAS



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141
28046 - MADRID

Imprime: "Offset LA RIVA, S. A."