

STRIKE FORCE COBRA

YOUR SINCLAIR
RATED
SPECTRUM
VERSION



(At full price)

ZX COMPUTING
RATING, December 1986



(At full price)



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G
FAX 0977 790243
TELEPHONE 0977 797777

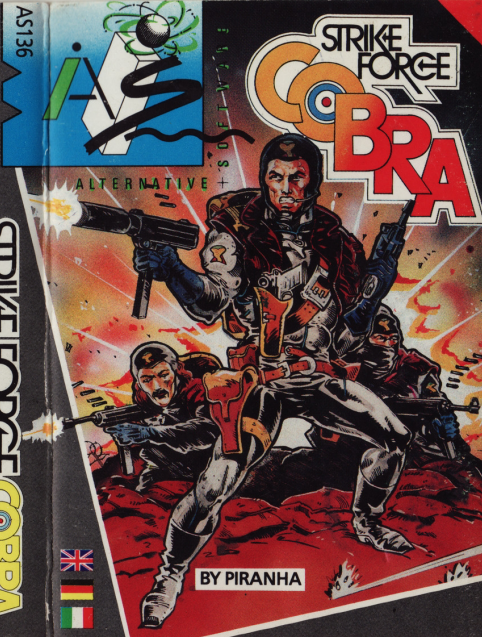


5 015103 871360

CBM64/128

CBM64/128

199 RANGE



BY PIRANHA

STRIKE FORCE COBRA

Loading instructions:—
Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

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 H J K Or use joystick port 2
N M C V B

Jump X S L, F7
Dive A Z : / F5
Crouch — = Return
Stand Up + *
Kick G W P Z @ F1
Fire Gun Space or Fire
Direction Keys define direction of fire
Throw Grenade E R T Y U I O F3
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.



KOMMANDO COBRA

Ladeanweisung:
SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Die Welt steht unter dem Druck nuklearer Erpressung durch ein hochintelligentes, jedoch diabolisches Wesen, den 'Feind'. Dieser hat ein Computer-'Hack'-System entwickelt, das Zugang zu den Verteidigungssystemen rund um die Welt verschafft. Er hat die Mächtigen der Welt aufgefordert, sich völlig seiner Macht zu unterwerfen, andernfalls wird er das Programm ablaufen lassen, das den totalen Weltuntergang bedeutet.

Zur Entwicklung des Hacksystems hat der Feind die besten Computerwissenschaftler der Welt entführt und gezwungen, für ihn zu arbeiten. Die in seiner Festung gefangenen Experten würden Ihnen nur allzu gern die Geheimcodes zum Öffnen der Computerraumtür geben, um Ihnen die Zerstörung des Hauptcomputers zu ermöglichen.

Angesichts der Wahl zwischen Versklavung und Vernichtung haben die Weltführer eine Elitetruppe mit dem Codenamen COBRA geschaffen. Die Truppe hat den Auftrag, in die Festung des Feindes einzudringen, die Verteidigung zu überwinden und den Hauptcomputer zu finden und zu zerstören. Sobald der Angriff unternommen wird, startet der Computer sein Programm und der Countdown beginnt. Ihre Vorgesetzten haben beschlossen, daß die besten Erfolgsaussichten gegeben sind, wenn nur vier COBRA-Mitglieder den Angriff durchführen, und Sie müssen diese vier unter den acht Personen auswählen.

Über die Festung ist sehr wenig bekannt, außer, daß sie vier Niveaus hat und streng bewacht wird. Um die Verteidigung zu überwinden, müssen Sie sehr eng als Team zusammenarbeiten. Berichten zufolge ist der Hauptcomputer äußerst hochentwickelt und hat zur Erweiterung seiner Verarbeitungsfähigkeit mehrere Peripheriecomputer. Zudem sollen sich nach Agentenberichten rund um die Festung kleine organische Computer befinden, durch deren Zerstörung Sie zusätzliche Zeit zur Erfüllung Ihrer Aufgabe gewinnen.

Ihnen steht ein Nummernschloßöffner (NSO) zur Verfügung, den Sie zum Öffnen der Tür des Computerraums benötigen. Finden Sie so viele Wissenschaftler wie möglich, um Codeziffern zu bekommen. Sie brauchen mindestens sechs der neun Codeziffern, um überhaupt eine Chance zu haben, die Tür zu öffnen, bevor die Zeit abläuft. Je weniger Ziffern Sie haben, desto länger brauchen Sie dazu.

Sie sind mit einem kleinen Maschinengewehr und einer Anzahl elektromagnetischer Granaten (EMG) bewaffnet, welche die Elektronik vernichten oder zumindest stören. Sie tragen einen leichten Schutzanzug, der eine gewisse Anzahl Treffer abhält; wenn Sie jedoch schwer verletzt werden, müssen Sie Erste Hilfe suchen und anwenden.

Einige der Türen im Komplex können Sie mit dem Fuß aufstoßen, doch andere werden über an bestimmten Stellen im Komplex befindliche Steuertafeln oder über Druckkissen auf dem Fußboden geöffnet.

Die Aufzüge sind steuerbar, doch Berichten zufolge werden bestimmte, wesentliche Türen und Aufzüge von Schaltplätzen aus gesteuert. Die Pulte sind mit D (Tür) und L (Aufzug) gekennzeichnet.

AUSWAHL DER ELITETRUPPE

Da nur vier Personen den Angriff durchführen können, müssen Sie diese unter den acht wählen. Mit dem Joystick oder den Richtungstasten suchen Sie eine Person aus und drücken dann Feuer. Eine Personenbeschreibung erscheint, und Sie können bestimmen, ob Sie diese Person akzeptieren oder nicht.

Nach der Auswahl der Personen erscheint die Option anzugreifen. Der Bildschirm zeigt die NSO Tastatur mit den bereits zusammengetragenen Codeziffern (unten links), die verbleibende Lebenskraft jeder Person und die unter Ihrer Kontrolle befindliche Person (rechts) sowie die zur Ausführung des Auftrags verbleibende Zeit (unten rechts) an.

Obwohl die Mitglieder der COBRA-Truppe sehr fit sind, ermüden sie durch das ständige Springen und Kriechen und verlangen eine Ruhepause, wenn Sie sie zu stark beanspruchen. Die einzelnen Personen werden über die folgenden Tastengruppen bewegt:

DFG HJK
NM, CVB

Oder Joystick Port 2

Springen	XSL, F7
Kopfsprung	AZ : /FS
Ducken	- = RETURN
Aufstehen	+ = *
Fußstoß	GWP @ F1
Schießen	Leertaste oder Feuer
Die Schußrichtung wird über die Richtungstasten bestimmt	
Granate werfen	ERTYUIOF3
Die Wurfhöhe wird über die Richtungstasten bestimmt.	

Nach ein wenig Übung wird es Ihnen gelingen, die Personen sogar während des Springens Drehbewegungen ausführen zu lassen. Mit den Tasten 1 bis 4 können Sie jedes COBRA-Mitglied einzeln steuern. Durch Drücken von 5 erfahren Sie den aktuellen Status. In 'Status-Stellung' können Sie durch Drücken von CTRL S den aktuellen Spielstand speichern. Um einen gespeicherten Spielstand erneut zu laden, drückt man CTRL L. Im Falle eines Ladefehlers blinkt der Rand in Schwarz/Weiß. Um einen erneuten Versuch zu machen, drückt man eine beliebige Taste. Um das Spiel abubrechen, drückt man in Status-Stellung CTRL A.

COBRA COMMANDO

Istruzioni di Caricamento:—
Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

Il Mondo è minacciato da un ricatto nucleare di quel genio malefico detto Il Nemico. Egli ha messo a punto un sistema elettronico capace di penetrare i computer della difesa in tutto il mondo.

Se i capi di stato non cedono alle sue richieste di dominio totale, egli farà attivare il programma che distruggerà completamente il mondo! Per sviluppare questo sistema di penetrazione, egli ha rapito i migliori scienziati da tutte le parti del mondo, e li ha costretti a lavorare per lui. Adesso, questi esperti, prigionieri nella sua fortezza, vorrebbero aiutare chiunque a distruggere il computer principale, dando uno dei codici segreti per far aprire la porta della sala computer. Alle prese con la scelta tra essere fatti schiavi, o essere distrutti, i capi di stato hanno creato una forza speciale, chiamata con il codice COBRA. Il compito di questa squadra è di penetrare nella fortezza del Nemico, superare le sue difese e localizzare, attaccare e distruggere il computer principale. Fare attenzione. Non appena l'attacco ha inizio, il computer attiva il programma e comincia il conto alla rovescia.

Secondo gli alti comandi, le maggiori probabilità di successo si avranno da un attacco portato con solo quattro membri del Cobra, che tu dovrai scegliere da una rosa di otto. Non si dispone di molte informazioni sulla fortezza, a parte che è disposta su quattro livelli e che è munitissima di difese. Per poter superare questo ostacolo, dovrai organizzare un attento lavoro di gruppo.

Secondo le informazioni pervenute, il computer principale sembra del tipo avanzatissimo, che incrementa le sue capacità sfruttando le risorse di un certo numero di computer periferici più piccoli. Gli agenti informatori riferiscono anche che nella fortezza sono dislocati dei piccoli computer organici, distruggendo i quali, potresti aggiungere dei tempi supplementari, per portare a termine la missione. Come parte del tuo equipaggiamento, ti abbiamo fornito un DLB (Digital Lock Breaker), un chiavistello a controllo numerico che ti servirà per aprire la porta della sala computer.

Per questo, dovrai procurarti più codici numerici possibile, rintracciando tutti gli scienziati che puoi. Infatti, per avere delle buone possibilità di aprire la porta prima che scada il tempo, devi trovare almeno sei dei nove codici esistenti. Meno codici hai, più tempo ti occorrerà per aprire la porta.

Le armi in dotazione sono, un piccolo mitra e un tascapane di bombe a Fondente Elettro Magnetico. Queste servono a distruggere o a confondere i sistemi elettronici. In più, indossi un'armatura leggera che ti protegge da un certo numero di colpi; ma se vieni ferito seriamente, dovrai cercare di usare, se puoi, le attrezzature di pronto soccorso.

Alcune delle porte del complesso, possono essere spalancate con un calcio, ma altre sono bloccate da quadri di controllo sistemati in posizioni chiave, oppure da pannelli a pressione sul pavimento.

Gli ascensori sono tutti controllabili, ma i rapporti informativi indicano che alcune porte e alcuni degli ascensori vitali, sono controllabili solo da quadri attivatori. Questi sono contrassegnati da D per le porte, e da L per gli ascensori.

SCELTA DELLA SQUADRA

Poiché solo quattro uomini possono partecipare all'assalto, dovrai sceglierli da una rosa di otto.

Per evidenziare un personaggio, usa il joystick o i tasti di movimento, quindi premi FUOCO per ottenerne la scheda. Dopodiché lo potrai accettare o scartare. Una volta scelti i quattro componenti della missione, apparirà l'opzione di attacco. La videata gioco, ti farà vedere l'indicatore DLB con i codici numerici già raccolti (IN BASSO A SINISTRA), la forza vitale residua di ciascun componente e l'uomo attualmente controllato, sulla destra dello schermo, oltre che al tempo che rimane per completare la missione, in basso a destra.

Sebbene i membri del Cobra siano tutti, in forma, i tuffi, i salti e le strisciate li affaticano, e se li spingi troppo, essi esigeranno un periodo di riposo. Ogni combattente può essere mosso usando i gruppi di tasti seguenti

DFG HJK
NM, CVB

oppure usando il joystick in fessura 2

Salto	XSL, F7
Tuffo	AZ : /FS
Accosciata	- = Return
In Piedi	+ = *
Calcio	GWP @ F1
Sparare	Barra o Bottone di Fuoco

I tasti di direzione definiscono la direzione del fuoco

Lancio Bombe ERTYUIOF3

Altezza di lancio, definita dai tasti di direzione.

Allenati ai controlli, e sarai presto in grado di far piroettare e schivare i tuoi uomini, anche quando stanno saltando. Puoi anche controllare i membri del Cobra individualmente, cambiando il controllo con i tasti da 1 a 4.

Se premi 5, ottieni un rapporto sulla situazione. Quando ti trovi in "Condizione Situazione," puoi salvare la posizione del gioco premendo CTRL S.

Per caricare una posizione salvata, premi CTRL L.

Se si verifica un errore nel caricamento, il bordo prende a lampeggiare in bianco e nero. A questo punto riprova, usando un tasto qualunque.

Per abortire il gioco, accessi la "condizione situazione" e poi premi CTRL A.