

## **STRIKE FORCE COBRA**

### **Instrucciones de carga Spectrum:**

Escriba a LOAD"" y luego pulse ENTER.

### **Instrucciones de carga Amstrad:**

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 destruya 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.

Ocho 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 escoger 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 usted 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 completa la misión.

Le hemos provisto de una ganzúa 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. Éstas destrozan o confunden equipos electrónicos. Lleva armadura ligera y puede sobrevivir a 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).

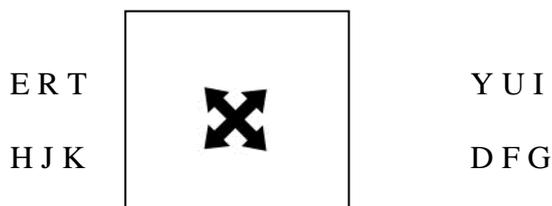
### **ELECCIÓN DE LA ESCUADRA**

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 realzar 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 drcha.)

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

### Spectrum:



o use la palanca.

Nota: con interfaz Sinclair use enchufe 2.

Brinco:	W O S L
Salto en picado:	O P A ENTER
Agachada:	C N
Puesta en pie:	X M
Puntapié:	Z SYMB SHIFT
Disparo:	V B o "fuego"

Las teclas de dirección definen la altura y la dirección del fuego.

Lanzamiento de granada: CAPS SHIFT

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

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

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

Pulsando 5 se tiene un informe de la situación.

En este modo puede registrar la situación pulsando SYMBOL SHIFT S.

Para volver a cargar una situación registrada pulse SYMB SHIFT L.

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 luego SYMB SHIFT A.

### Amstrad:



o use la palanca

Brinco:	S X (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

Q W P a

Disparo

SPACE o “fuego”

Las teclas de dirección definen la dirección del fuego.

Lanzamiento de granada E R T Y U (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 luego CTRL A.