LE COMMANDO COBRA

Instructions de chargement :
Appuyez simultanément sur CTRL ENTER
Puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

AMSTRAD DISC
Tapez RUN“DISC“

Un géni 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 nommé 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 central déclenche son programme et le compte à rebours commence.

On a peut d’informations 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 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'information 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 mitraillette et muni de grenades électromagnétiques (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.

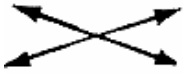
Certaines portes dans le complexe peuvent être ouvertes d'un coup de pied mais d'autres sont contrôlées par des panneaux de commande dans des positions clés du bâtiment ou par pression sur cellules incorporées au sol.

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

POUR CHOISIR L'EQUIPE
Du groupe de 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 leur 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 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 COBRA sont bien entrainés, 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 des touches données ci-dessous.

DFG  **JKL**

NM **CVB**

Ou utilisez la manette de jeu

Sauter	**SX**	**(7 8 9 sur le clavier)**
Plonger	**AZ**	**(4 5 6 sur le clavier)**
Position accroupie	**CAPS SHIFT ENTER**	
Position debout	**ESC TAB CLR DEL**	
Coup de pied	**Q W P @**	
Pour tirer	**Barre d'Espace ou Feu**	
Direction de tir	**Définie par les touches de direction**	
Lancement de grenade	**E R T U I**	**(1 2 3 sur clavier)**
Hauteur de lancement de grande	**Définie par les touches de direction**	

Familiarisez-vous avec les commandes et vous pourrez voir vos combattants se tourner et rouler en plein écran.
Vous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendamment en appuyant sur les touches de 1 à 4.
En appuyant sur 5 vous obtiendrez un rapport sur la situation actuelle.
Vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant CTRL S.
Pour commencer 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.

© 1986 MACMILLAN LTD.