

### 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 cederse 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. seleccione 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 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. Estas destrozan 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).

### 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 recuador 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 derecha).

Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, brincos

y avances a trastras cansan, por lo que, de exigirse demasiado, pedirán descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:

### Spectrum:

ERT  YUI  
HJK  DFG

o use la palanca

Nota: con interfaz Sinclair use enchufe 2.

Brinco W O S L


Salto en picado Q 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  dirección del fuego.

Lanzamto. 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 aun 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 SHIFT SYMBOL 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 SYMB SHIFT A luego.

### Amstrad:

DFG  JKL  
NM,  CVB

o use la palanca

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

Salto en picado A Z / (4,5,6 en la tablilla de teclas)

Agachada CAPS SHIFT ENTER

Puesta en pie Esc Tab Cir Del

Puntapié Q W P a

Disparo SPACE o 'fuego'

Las teclas de dirección definen la dirección del fuego.

Lanzamto. de granada E R T Y U I 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.

