

Amstrad Disk



STALLONE
COBRA

ocean





Crime is a disease. He's the cure.

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Cobra runs on the Amstrad CPC, 464, 664 and 6128 micro computers.

THE COBRA STRIKES

As vigilante cop, Marion Cobretti of the 'Zombie Squad', you must rescue top fashion model Ingrid Knutsen from an army of psychotic killers and the evil clutches of 'The Night Slasher'.

LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type [DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN [DISC and press ENTER the game will now load automatically.

THE GAME

This is where the law stops... and you start!

Fight your way through 8 levels on the city's East side to find and rescue the beautiful Ingrid. You will have to withstand an army of psychotic killers (including a head-butting duck) to complete each stage. When you have located Ingrid you face the ultimate adversary - the Night Slasher.

At the beginning you have only your fists as protection but other weapons may be acquired. Within the City-scope are many dangers, seemingly innocent windows may harbour snipers or booby-traps. They can however be transformed in hamburgers which in turn provide you with your armoury.

WEAPONS

When you punch or shoot a sniper or booby-trapped window a hamburger may be revealed - passing in front of this will gain you a new weapon or boost the power of one you already have.

(On screen display indicates the status).

Weapons are:

KNIFE

HAND GUN

MACHINE PISTOL

To select one from your arsenal, simply press the up or down cursor key - selection will then be highlighted on screen.

CONTROLS

keyboard or joystick.

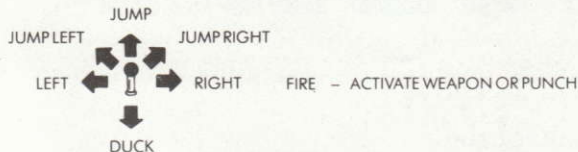
KEYBOARD

8 - UP
U - DOWN
J - LEFT
J - RIGHT

SPACE BAR - FIRE

To advance to the next level you must defeat all the killers ranged against you - and when you find her, ensure Ingrid's survival.

JOYSTICK



STATUS AND SCORING

On screen information show current score and lives remaining (boxing gloves) at the bottom left of the screen.

Any weapons you may be carrying are graphically displayed at the bottom right of the screen, along with a bar chart indicating the weapons remaining power.

You begin your mission with 4 lives and gain a bonus life every 10,000 points.

HINTS AND TIPS

- Avoid hurting Ingrid, you'll lose a life if you kill her.
- Duck down to avoid flying objects.
- Don't stay in any one place too long!

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

CREDITS

Program by John Gibson

Produced by D. C. WARD

© 1986 Ocean Software Limited

© 1986 Warner Bros. Inc. All rights reserved.

COBRA

Programmcode und grafische Darstellung sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Cobra kann auf den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Mikrocomputern abgespielt werden.

DIE COBRA SCHLPGT ZU!

Als Bürgerwehrpolizist, Marion Cobretti vom 'Zombiekommando,' mußt Du das Spitzenmannequin, Ingrid Knutsen, vor einem Heer psychotischer Killer retten und sie aus den Armen des bösatigen 'Nachtschlägers' befreien.

LADEN

Stecke dann die Programdiskette mit der A-Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe | DISC und drücke die ENTER Taste, um sicherzustellen, daß die Maschine Zugang zu dem Diskettenlaufwerk hat. Tippe jetzt RUN" DISC und drücke die ENTER Taste, das Spiel wird jetzt automatisch geladen.

DAS SPIEL

Hier hören die Gesetze auf . . . und Du fängst an!

Kämpfe Dich durch die 8 Ebenen der Ostseite der Stadt durch, um die schöne Ingrid zu finden und zu retten. Du wirst einem Heer psychotischer Killer (einschließlich einer mit dem Kopf stoßenden Ente) standhalten müssen, um jedes Stadium zu beenden. Wenn Du Ingrid gefunden hast, stößt du auf den letzten Gegner — den Nachtschläger. Am Anfang kannst Du Dich nur mit Deinen Fäusten schützen, es können jedoch andere Waffen erworben werden. Innerhalb der Stadtlandschaft gibt es viele Gefahren, scheinbar harmlose Fenster können Heckenschützen Unterschlupf gewähren und Bomben beherbergen. Diese können jedoch in Hamburger verwandelt werden, die Dir wiederum Deine Waffen liefern.

WAFFEN

Wenn Du einen Heckenschützen oder ein mit einer Bombe versehenes Fenster schlägst oder abschießt, kann ein Hamburger erscheinen — wenn Du vorn an ihm vorbeigehst, wirst Du eine neue Waffe bekommen, oder eine Waffe, die Du bereits hast, wird verstärkt. Auf dem Bildschirm gibt die Anzeige den Status an.

Es gibt folgende Waffen:

MESSER HANDFEUERWAFFE MASCHINENPISTOLE

Um von Deinem Waffenlager eine Waffe zu wählen, drücke einfach die Cursor Taste für hinauf oder hinunter — die Auswahl wird dann auf dem Bildschirm hervorgehoben.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird durch Joystick oder Tastatur gesteuert.

TASTATUR

8 — HINAUF

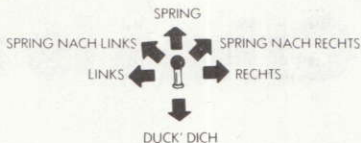
U — HINUNTER

H — LINKS

J — RECHTS

LEERTASTE — ABFEUERN

JOYSTICK



FIRE — ZUR AKTIVIERUNG DEINER WAFFE ODER DEINES SCHLAGES

Um in die nächste Ebene vorzudringen, mußt Du alle Killer, die Dir gegenüberstehen, besiegen — und wenn Du Ingrid findest, mußt Du dafür sorgen, daß sie überlebt.

STATUS UND PUNKTGEWINNUNG

Die Bildschirminformationen geben die gegenwärtige Punktzahl und die noch verbleibenden Leben (Boxhandschuhe) auf dem Bildschirm unten links an.

Alle Waffen, die Du eventuell trägst, werden auf dem Bildschirm unten rechts angegeben, zusammen mit einer Streifentabelle, die die noch verbleibende Stärke der Waffen anzeigt.

Du beginnst Deine Mission mit 4 Leben und alle 10 000 Punkte gewinnst du ein zusätzliches Leben.

SPIELTIPS

- Vermeide es, Ingrid zu verletzen, Du wirst ein Leben verlieren, wenn Du sie tötest.
- Duck' Dich, um fliegenden Objekten auszuweichen.
- Verweile an keinem Ort zu lange!

COBRA

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Cobra passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6128.

LE COBRA A L'ACTION

Vous êtes Marion Cobretti, le super flic de la "Brigade Zombie," vous avez pour mission de libérer le superbe mannequin Ingrid Knutsen qui est prisonnière d'une armée de tueurs fous et qui est tombée entre les griffes du "balafreur nocturne."

CHARGEMENT

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

LE JEU

C'est là que la loi s'arrête... et c'est à vous de commencer!

Afin de trouver et de libérer la belle Ingrid, il faut vous frayer un chemin à travers les huit niveaux du quartier Est de

la ville. Pour compléter chaque stade, vous serez confronté à une armée de tueurs psychotiques (y compris un tueur qui vous assommera à coups de tête). Une fois que vous aurez situé Ingrid, vous devrez faire face à votre adversaire ultime — le Balafreur Nocturne.

Au début du jeu, vos poings sont votre seul moyen de défense mais il vous est possible d'acquérir d'autres armes. La ville est parsemée de dangers: des fenêtres apparemment innocentes peuvent cacher un tireur embusqué ou des pièges. Ils peuvent toutefois être transformés en hamburgers qui à leur tour vous serviront d'arme.

ARMES

Quand vous donnez un coup de poing ou tirez sur une fenêtre piégée ou un tireur embusqué, un hamburger peut apparaître — si vous passez devant, vous gagnerez une nouvelle arme ou augmenterez le pouvoir de celle que vous possédez déjà. (L'affichage sur l'écran vous indiquera le statut).

Les armes sont:

REVOLVER

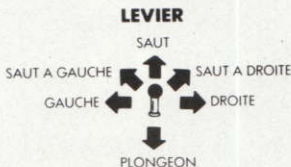
COUTEAU

FUSIL MITRAILLEUR

Pour sélectionner une arme dans votre arsenal, appuyez simplement sur la touche du curseur pour déplacement vers le haut ou vers le bas — la sélection sera alors mise en évidence à l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier.



FEU — ACTIVATION DE L'ARME OU COUP DE POING

CLAVIER

8 — HAUT

U — BAS

H — GAUCHE

J — DROITE

BARRE D'ESPACEMENT — FEU

Pour passer au niveau suivant, il vous faut vaincre tous les tueurs alignés contre vous — et, une fois que vous l'avez trouvée, assurer la survie d'Ingrid.

STATUT ET SCORE

Le score du moment et le nombre de vies restantes (gants de boxe) sont affichés en bas et à gauche de l'écran.

Les armes que vous portez sont affichées graphiquement en bas et à droite de l'écran ainsi que des barres qui vous indiquent la puissance des armes restantes.

Vous commencez votre mission avec 4 vies et vous gagnez une vie de bonus tous les 10.000 points.

CONSEILS UTILES

- Evitez de blesser Ingrid, vous perdrez une vie si vous la touchez
- Plongez pour éviter les objets volants.
- Ne restez pas au même endroit pendant trop longtemps.