

# **STRIKE FORCE COBRA**

**»Uživatelský manuál«**

**»Fígle a triky«**

**»Plánky a návody«**

**»Poke nesmrtnosti«**

Strike Force Cobra je akčně orientační hra vyžadující logické myšlení.  
Strike Force Cobra simuluje průnik skupiny specialistů do nepřátelského podzemního krytu střeženého počítačovými systémy, ozbrojenými strážci a inteligentními roboty.

Legenda: Nebezpečný šílenec hrozí zničením světa jadernými zbraněmi, pokud nebudou splněny jeho podmínky. Jelikož splnit tyto podmínky není z politického hlediska možné, bylo rozhodnuto o diverzní akci proti podzemnímu centru, odkud zločinec své akce řídí.

Z psychologických studií lze vyčíst, že největší efektivitu při diverzních akcích mají čtyřčlenné skupiny. Ušechny státy Organizace spojených národů daly k dispozici své nejlepší odborníky. Vy jako velitel akce máte vybrat čtyři z nich pro provedení plánu. K dispozici máte jejich osobní data a spisy. Zde nutno poznamenat, že tento výběr nemá na další průběh hry žádný vliv.

Poté, co jste si vybral odborníky, jejichž činnost budete koordinovat z velitelského centra, hra začíná. Každý z vašich lidí (pro snadnost má každý z nich heslo Cobra se svým číslem) vniknul do přízemí krytu jiným východem. Jejich vniknutí však zaregistrovaly obranné systémy a spustily automatické odpočítávání času do samozničení krytu i světa. Máte tedy za úkol koordinovat akci Cobra.

Po cestě máte možnost ničit periferní části počítače označené na plánu T. Získáte tím více času na řešení vašeho úkolu.

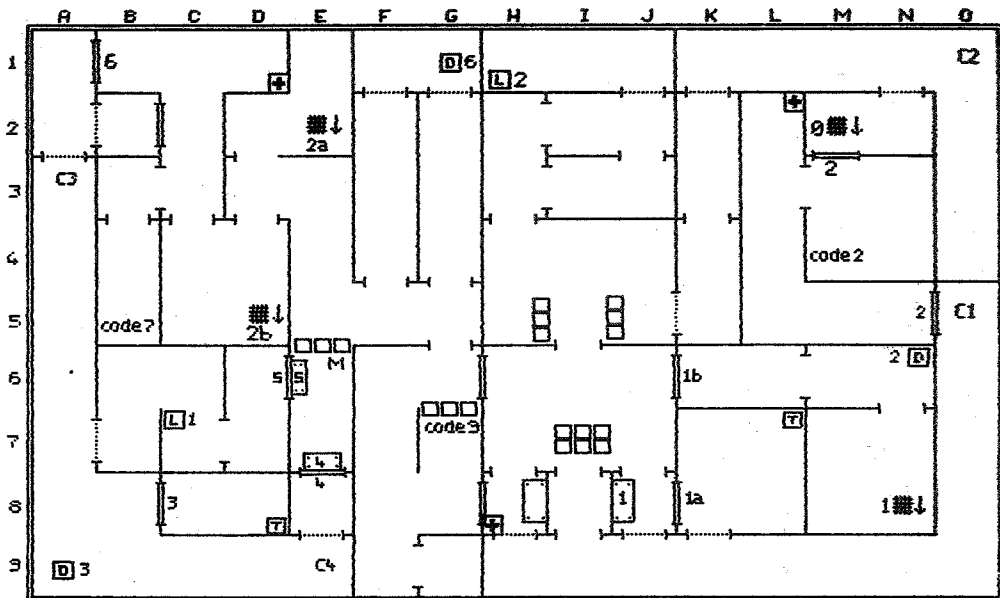
|           |                |   |
|-----------|----------------|---|
| Ovládání: | joystick ↑←→   | pohyb   |
|           | joystick tlač. | střelba z automatu, pohybem joysticku lze mířit |
|           | 1,2,3,4        | Cobra 1 až 4                                    |
|           | F1             | prokopnutí dveří                                |
|           | F3             | hod granátu                                     |
|           | F5             | skok dopředu                                    |
|           | F7             | skok nahoru                                     |
|           | -              | podřep  |
|           | +              | vztyk   |
|           | RUN/STOP       | pauza   |

Pancéřové dveře, označené na plánu dvojitou čarou, lze otevřít spínači označenými D a odpovídajícím číslem nebo kontaktními deskami na podlaze.

Lifty se uvádějí do provozu spínači označenými L a odpovídajícím číslem. Některé spínače po přepnutí zůstávají zapnuté, jiné (např. D7) se vypnou, hned po opuštění spínače. Spínače se přepínají stoupnutím na bednu vedle spínače.

Ztratíte-li některého z vašich lidí, ztrácíte prakticky naději na úspěšné dokončení akce.

Kódy, potřebné pro vstup k ústřednímu počítači, získáte, namíříte-li z bezprostřední blízkosti automat na muže v bílém plášti. Zastřelíte-li jej nebo způsobíte-li jeho smrt dříve než se dozvíte kód, vaše chyba.



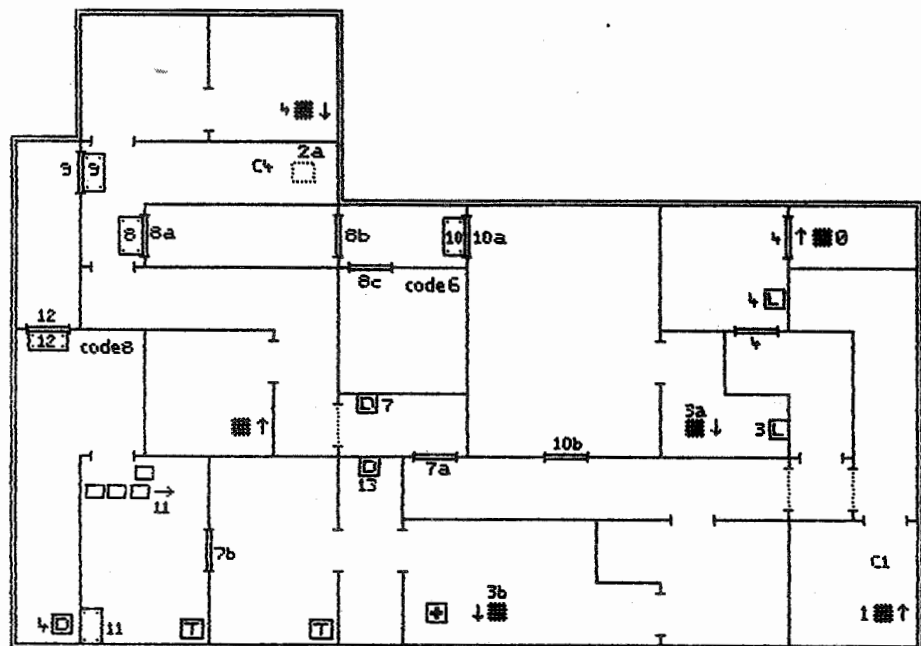
## »Přízemí«

### SITUACE 1 (Přízemí)

Počáteční stav: Cobra 1 ve čtverci O5  
 Cobra 2 ve čtverci O1  
 Cobra 3 ve čtverci A3  
 Cobra 4 ve čtverci E9

#### Akce:

Cobra 1 přepne spínač L2, přejde do čtverce J8, tam otevře dveře 1  
 Cobra 2 + do čtverce J8, tam projde dveřmi 1A, získá T, projde dveřmi 1B, přepne spínač D2 a čeká u liftu 1  
 Cobra 1 projde dveřmi 2A, získá code 2, projde dveřmi 2B a sjede dolů liftem 2  
 Cobra 3 přejde na místo označené na plánu M a cestou přepne spínač L1  
 Cobra 4 přejde na místo M a s pomocí Cobry 3 překoná hradbu, získá code 9, přepne spínač D6 a sjede liftem 2A dolů. **POZOR!** Hned po objevení dalšího patra musí seskočit [F5], jinak propadne otvorem dále dolů, odkud již není návratu a není žádná naděje na úspěšné dokončení hry.  
 Cobra 3 se vrátí ke spínači D3, přepne jej a za dveřmi 3 získá T. Projde dveřmi 6, získá code 7 a sjede liftem 2B dolů.  
 Cobra 1 sledě liftem 1 dolů  
 Dále viz situace 2.



## »1.suterén«

### SITUACE 2 (1.suterén)

Počáteční stav: Cobra 1 u liftu 1  
 Cobra 2 u liftu Ø  
 Cobra 3 u liftu 2B  
 Cobra 4 u liftu 2A

#### Akce:

Cobra 3 přepne spínač D7 a zůstane na něm stát.

Cobra 1 projde kolem liftu 3B, přepne spínač D13, projde dveřmi 7B, odsune spínačem 11 zářar, získá code 8, přepne spínač D4, vrátí se k liftu 3B a tam čeká.

Cobra 2 přepne spínač L4, projde dveřmi 7A a postaví se na desku 8.

Cobra 4 projde dveřmi 8A,8B,8C, získá code 6, projde dveřmi 10, přepne spínač L3 a sjede liftem 3A dolů.

Cobra 1 sjede liftem 3B dolů.

### SITUACE 4 (1.suterén)

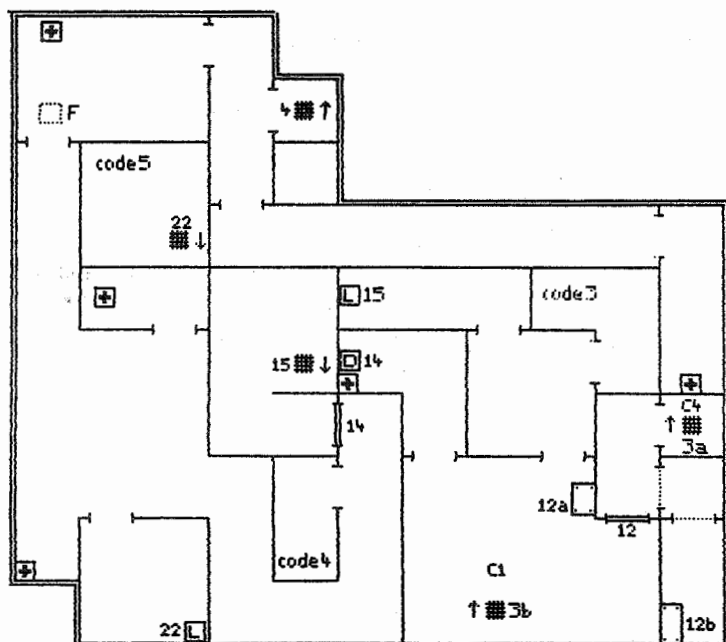
Počáteční stav: Cobra 1 u liftu 3B  
 Cobra 2 na desce 8  
 Cobra 3 na spínači D7

Akce: Cobra 1 projde dveřmi 7B a dveřmi 12  
Cobra 2 se postaví na desku 9  
Cobra 1 projde dveřmi 9 a sjede liftem 4 dolů  
Cobra 2 sjede liftem 4 dolů

**SITUACE 6.(1.suterén)**

Počáteční stav: Cobra 3 na spínači D7  
Cobra 4 u liftu 3b

Akce: Cobra 4 projde dveřmi 7b a 12 až ke dveřím 9  
Cobra 3 projde ke dveřím 9 a postaví se na desku 9  
Cobra 4 projde dveřmi 9 a sjede liftem 4 dolů  
Cobra 3 sjede liftem 4 dolů



## »2.suterén«

### SITUACE 3 (2.suterén)

Počáteční stav: Cobra 1 u liftu 3B  
Cobra 4 u liftu 3A

Akce:

Cobra 1 se postaví na desku 12A

Cobra 4 projde dveřmi 12 a s pomocí Cobry 1 získá code 3. Pomůže pak Cobře 1 vylézt na lift 3B

Cobra 1 stoupnutím na jednu ze tří kostek okolo liftu 3B vysune schody a vyjede nahoru

Cobra 4 přečne spínač L15, přejde ke spínači D14, přepne jej a zůstane na něm stát

### SITUACE 5 (2.suterén)

Počáteční stav: Cobra 1 u liftu 4  
Cobra 2 u liftu 4  
Cobra 4 na spínači D14

Akce:

cobra 1 a Cobra 2 získají code 4, projdou dveřmi 14 (Pozor na propadnutí do díry označené F!) a sjedou liftem 15 dolů

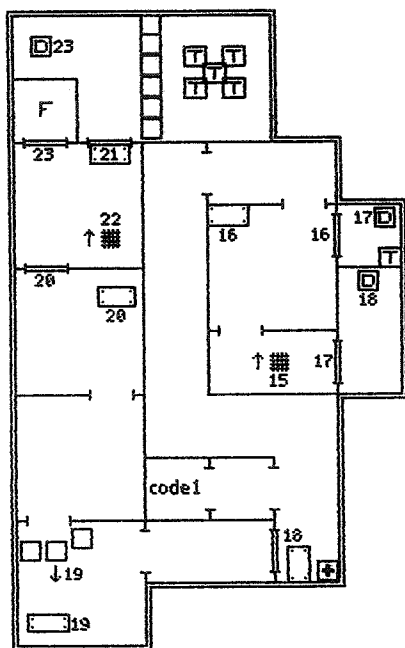
Cobra 4 projde k liftu 3B a vyjede nahoru

**SITUACE 7 (2.suterén)**

Počáteční stav: Cobra 3 u liftu 4  
Cobra 4 u liftu 4

Akce:

Cobra 3 a Cobra 4 projdou k otvoru, označenému na plánu F a skočí dolů.



## »3.suterén«

### SITUACE 8 (3.suterén)

Počáteční stav: Cobra 1 a Cobra 2 u liftu 15  
Cobra 3 a Cobra 4 pod otvorem F

#### Akce:

Cobra 1 se s pomocí Cobry 2 postaví na desku 16

Cobra 2 projde dveřmi 16, přepne spínač D17, získá T a vrátí se zpět k Cobře 1

Spínač D18 za dveřmi 17 nezapínejte, zavře vám dveře 17 a ven se již nedostanete.

Cobra 1 a Cobra 2 projdou dveřmi 18 (druhý musí proskočit), pomocí desky 19 uvolní průchod 19. Projdou dveřmi 20, druhý musí manévrovat tak, aby mu robot vstoupením na desku otevřel dveře.

Cobra 1 vyjede liftem 22 nahoru, získá code 5 a sjede dolů. Otevře dveře 21 (otevřou se jen tehdy, máte-li aspoň 6 kódů).

Cobra 1 a Cobra 2 projdou dveřmi 21 a sepnou spínač 23.

Cobra 3 a Cobra 4 projdou dveřmi 23 a 21, prostřílí se hradbou počítačů a jsou u cíle.

A konečně slibovaný poke nesmrtelnosti, bohužel užitečný jen pro majitele Final Cartridge nebo jiných modulů umožňujících zastavit hru, vložit poke a znova hru spustit.

**Zastavení času:**  
**Nezranitelnost:**

poke 37152,234;poke 37153,234;poke 37154,234  
poke 36369,234;poke 36370,234;poke 36371,234