

Konami®

SUPER COBRA

SUPER COBRA

© 1983 Konami

TM

HOW TO PLAY	page	2
MODE D'EMPLOI	page	8
SPIELANLEITUNG	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO	página	20
COME SI GIOCA	pagina	26

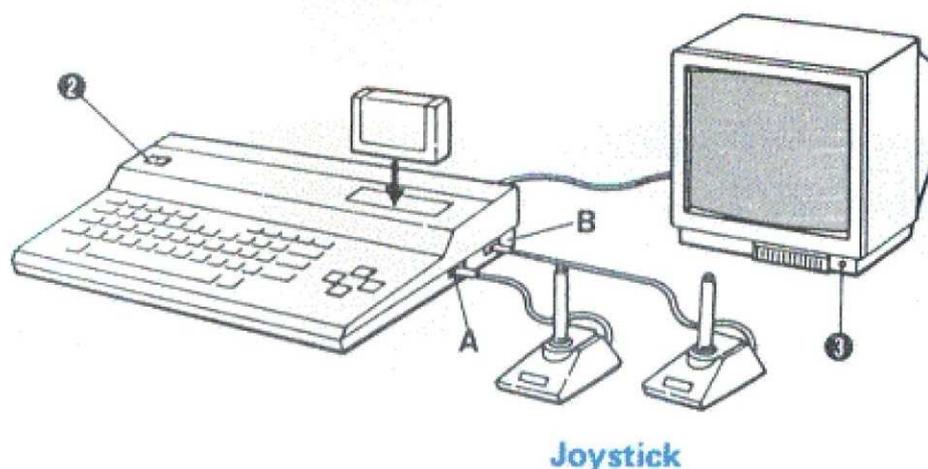


MSX

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- 1 ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. Select the number of players and the method of controlling the game.

1 PLAYER WITH JOYSTICK .. Press key number "1" on your computer keyboard

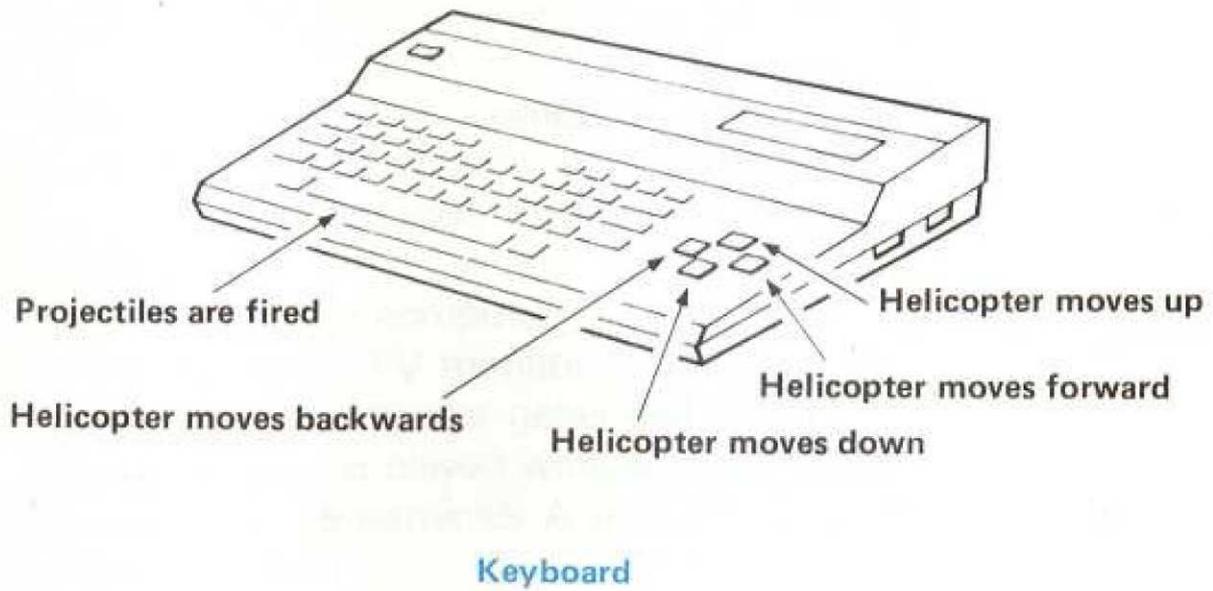
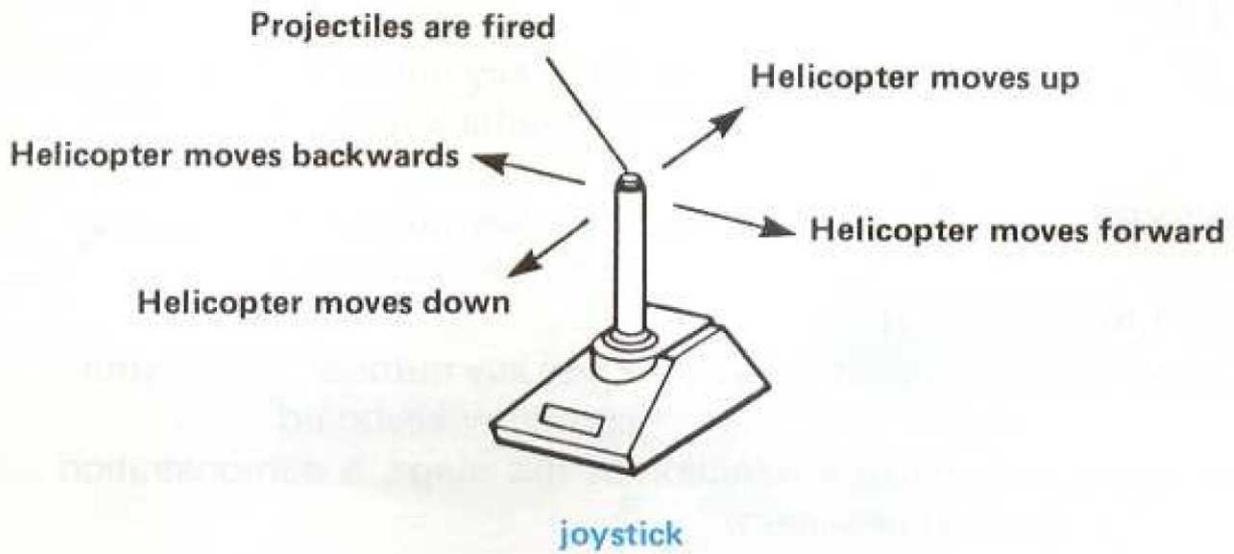
2 PLAYERS WITH JOYSTICK Press key number "2" on your computer keyboard

1 PLAYER WITH KEYBOARD Press key number "3" on your computer keyboard

2 PLAYERS WITH KEYBOARD Press key number "4" on your computer keyboard

If you do not make a selection at this stage, a demonstration will appear on your screen.

2. The action is controlled as follows:

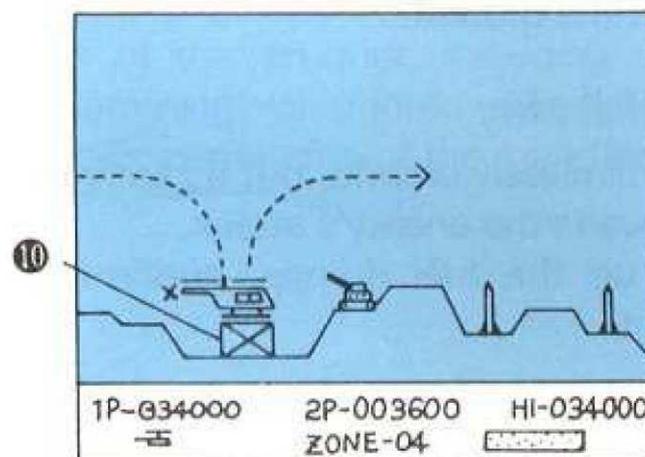
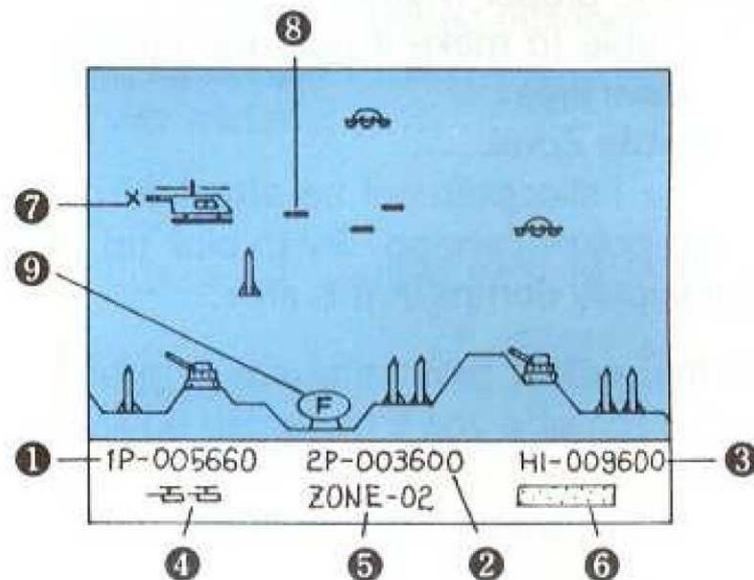


3. Progression of the game

Evade enemy attack by moving the helicopter up and down, backward (left) and forward (right).

An enemy attack in your airspace can be countered by firing projectiles and dropping bombs.

You can replenish your fuel supply during the battle by blasting a fuel tank on the ground; this will permit you to stay in action. Should you run out of fuel, you will automatically drop to the ground.



- ① Score for player No. 1
- ② Score for player No. 2
- ③ World record score
- ④ Number of players remaining
- ⑤ Zone number
- ⑥ Remaining fuel
- ⑦ Helicopter (controlled by player)
- ⑧ Projectiles and bombs fired and dropped by helicopters
- ⑨ Fuel tank
- ⑩ War material

ZONE 1: Mutant Territory.....

This is the area where strange beings, the mutants, live. They attack the helicopter by jumping unexpectedly up at it.

If you can skillfully evade and destroy the enemy and keep on course for a specified distance, you will make it to Zone 2.

ZONE 2: UFO Territory.....

UFOs attack your helicopter.

ZONE 3: Underground Cave Territory.....

If you can get the proper rhythm in maneuvering the helicopter, you will be able to make it past the automatically dropped missiles in the cave area.

ZONE 4: Air Battle Zone.....

In this area your helicopter will be attacked by air-to-air missiles and a high-power cannon. Try to pick up the war materiel located in the supply dumps in this area.

Rules

You get three helicopters to start the game. You can get more helicopters by increasing your score.

You are out if you get hit by a missile, high-power cannon, or a UFO, or if you hit the ground.

Hints for skillful play

Don't just move aimlessly around, but try to figure out the best places to be to evade the enemy's attack.

When blowing up the fuel dumps, confirm that you have scored a direct hit.

Scoring

Points for direct hits: Mutants	100 points
Missiles and Drop-Missiles	50 points
UFOs	100 points
High-Power Cannons.....	50 points
Fuel tanks	points
Points by flying every predetermined distance	10 points
Points by clearing each zone.....	1,500 points
Points by lifting war materiel.....	3,000 points

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

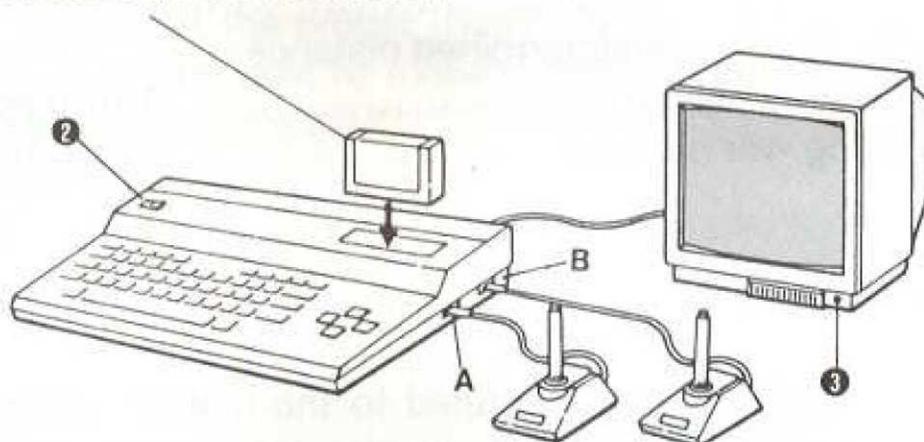
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1983 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

Comment jouer

1. Choisir le nombre de joueurs et la méthode de contrôle de jeu.

1 JOUEUR AVEC LEVIER DE CONTROLE...

Appuyer sur la touche no. 1 du clavier de l'ordinateur

2 JOUEURS AVEC LEVIER DE CONTROLE...

Appuyer sur la touche no. 2 du clavier de l'ordinateur

1 JOUEUR AVEC CLAVIER...

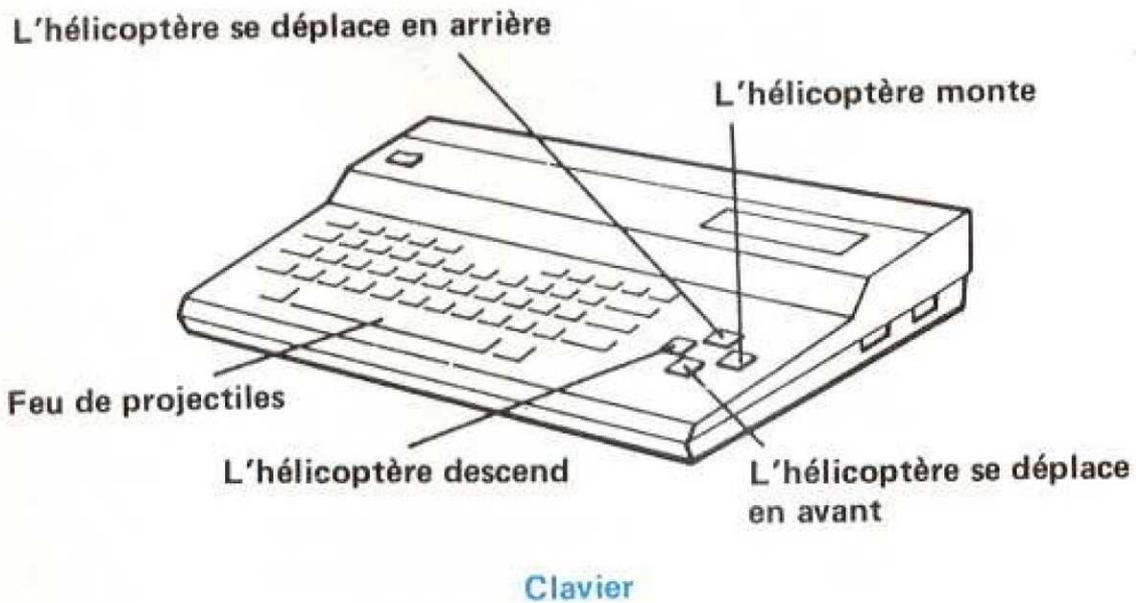
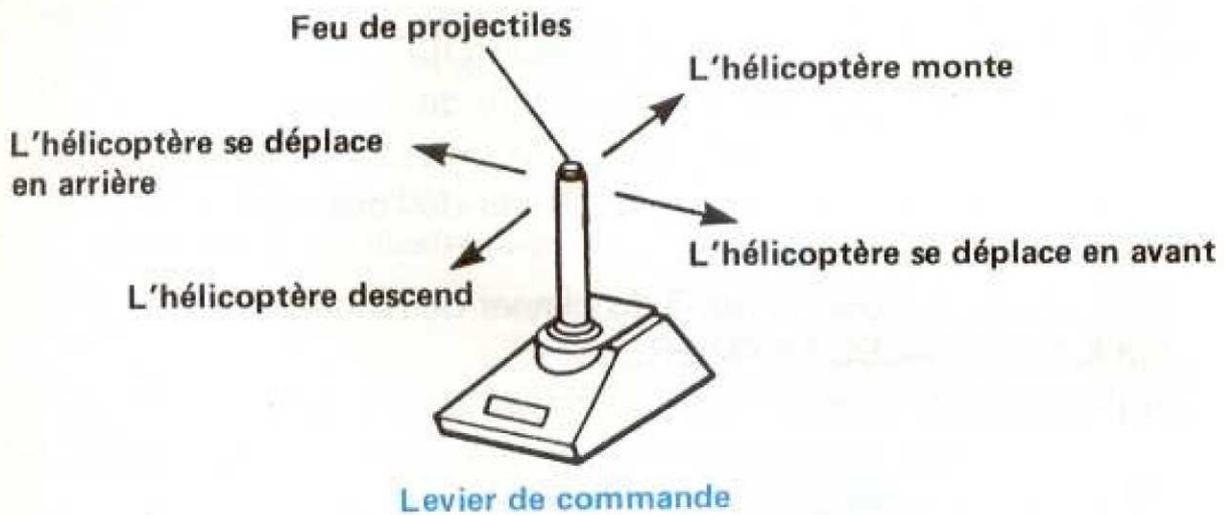
Appuyer sur la touche no. 3 du clavier de l'ordinateur

2 JOUEURS AVEC CLAVIER...

Appuyer sur la touche no. 4 du clavier de l'ordinateur

Si on ne sélectionne aucun mode à ce niveau, une scène de démonstration apparaîtra sur l'écran.

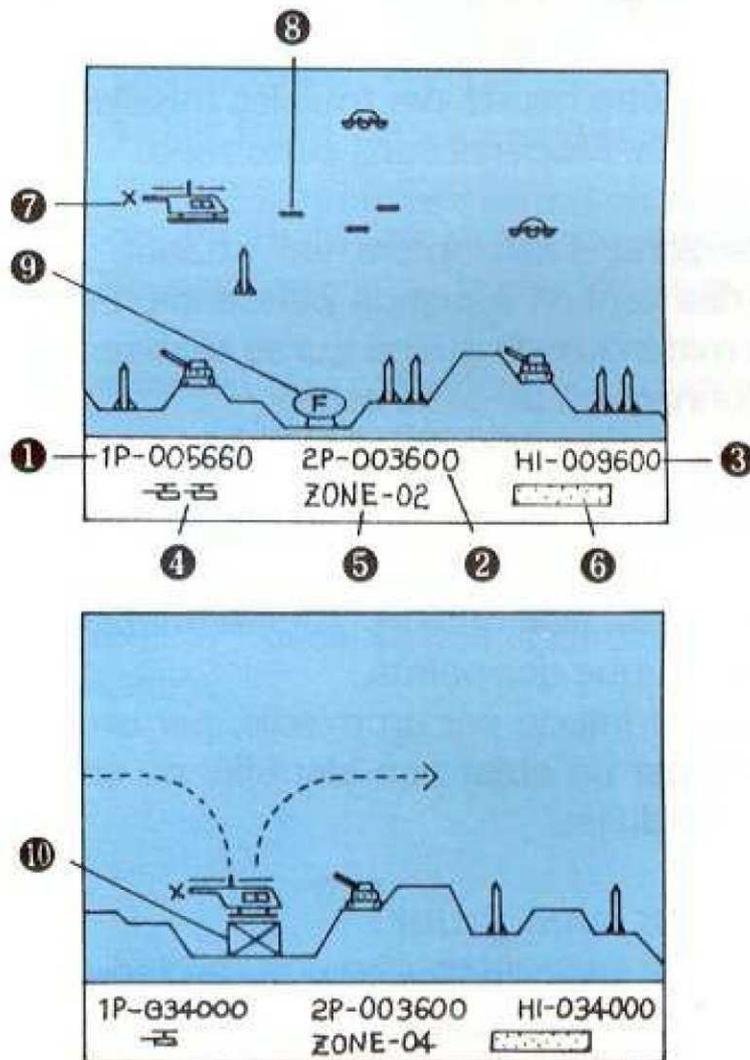
2. Le contrôle des mouvements de l'hélicoptère est le suivant:



3. Progression du jeu

Esquiver l'attaque de l'ennemi en déplaçant l'hélicoptère de haut en bas ou vice versa et d'avant (droite) en arrière (gauche) ou vice versa.

Toute attaque d'un ennemi dans sa zone spatiale peut être bloquée en tirant des projectiles et en lâchant des bombes. On pourra refaire son plein en carburant pendant la bataille en faisant sauter un réservoir de carburant au sol; on pourra ainsi demeurer en action. Si on est à cours de carburant et que le plein n'est pas refait, l'hélicoptère chutera automatiquement au sol.



- ① Points marqués par le joueur no. 1
- ② Points marqués par le joueur no. 2
- ③ Record mondial
- ④ Nombre de joueurs restants
- ⑤ Numéro de zone
- ⑥ Quantité de carburant restant
- ⑦ Hélicoptère (contrôlé par le joueur)
- ⑧ Projectiles tirés et bombes jetées par les hélicoptères
- ⑨ Réservoir de carburant
- ⑩ Matériaux de guerre

ZONE 1: Territoire des mutants.....

C'est dans cette zone que se trouvent étranges créatures, les mutants. Ils attaquent les hélicoptères en leur sautant subitement dessus.

Si on parvient à esquiver adroitement et à détruire l'ennemi, tout en maintenant son cap sur une certaine distance, on pourra atteindre la zone 2.

ZONE 2: Territoire des objets volants non identifiés.....

Dans cette zone, des objets non identifiés attaquent les hélicoptères.

ZONE 3: Territoire souterrain.....

En manoeuvrant l'hélicoptère selon un certain rythme, on pourra éviter d'être heurté par tous les missiles lancés automatiquement contre l'appareil dans cette zone.

ZONE 4: Zone de bataille aérienne.....

Dans cette zone, l'hélicoptère est attaqué par des missiles aériens et des canons à grande puissance. Essayer de réquisitionner les matériaux de guerre qui se trouvent dans les dépôts d'approvisionnement de cette zone.

Règles du jeu

Chaque joueur dispose de trois hélicoptères en début de jeu. Il peut obtenir des hélicoptères supplémentaires au fur et à mesure qu'il marque des points.

Tout hélicoptère frappé par un missile, par un canon à grande puissance ou par un objet non identifié, ou encore heurtant le sol, est éliminé du jeu.

Conseils pour bien jouer

Ne pas manoeuvrer l'hélicoptère sans stratégie défensive. Essayer de trouver les meilleurs endroits pour éviter les attaques des ennemis.

Avant de faire exploser un dépôt de carburant pour refaire le plein, bien ajuster son tir afin d'être certain de toucher le dépôt en question.

Marquage des points

Points pour un tir réussi

Mutants	100 points
Missiles et missiles tombés	50 points
Objets non identifiés	100 points
Canons de grande puissance.....	50 points
Dépôts de carburant	? points

Points marqués à chaque fois

qu'on vole une distance déterminée

10 points

Point pour quitter chaque zone indemne

1500 points

Points pour réquisitionner du matériel de guerre ..

3000 points

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1983 Konami

Konami[®]

RC705-X04

Printed in Japan