



English Instructions  
Anweisungen auf Deutsch  
Instructions en français  
Instrucciones en español  
Instructies in Nederlands  
Istruzioni in italiano

*super*  
**Cobra**<sup>TM</sup>

FOR THE ATARI 2600 VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>TM</sup>

Super Cobra game graphics © 1982 Konami Industry Co., Ltd. Super Cobra is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. and used by Parker Brothers under authorization.

Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.



## DOEL

Poets je pilootkunstjes maar op, want je gaat nu een gevaarlijk avontuur beleven: luchtverkenning van een vijandelijk gebied. Dit betekent een hindernisparkeers over 10000 km, door voortdurend wisselend terrein... over steile bergtoppen, rondom hoge stadsgebouwen, door lange kronkelige tunnels. En dat is nog niet alles! Het parkoers is propvol wapens tegen helikopters, zoals ontstekende raketten, zware grondartillerie, vliegende vuurbollen en vallende mijnen.

Elke 1000 km brengt steeds moeilijker uitdagingen en steeds zekerder... gevaar. Maar een flinke beloning ligt klaar voor wie zich er door weet te slaan.

## HET STELLEN VAN DE CONSOLEREGELAARS

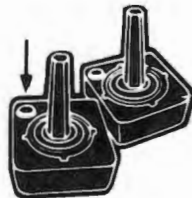
1. Dit is een spel voor één enkele speler. Steek de stuurknuppel regelaar dus stevig in de houder aan de linkerkant.
2. Kies nu een speelsnelheid: LANGZAAM, MATIG OF SNEL (dit zijn de snelheden waarmee de helikopter vliegt). Je doet dit door gewoonweg de GAME SELECT (speelkeuze) schakelaar in te drukken. **Als je deze stap overslaat, dan krijg je automatisch de MATIGE snelheid.**
3. Druk GAME RESET in en nu ben je klaar om te vliegen.

## DE STUURKNUPPEL

Gebruik de stuurknuppel om je helikopter naar boven, naar beneden en naar de rechterkant te vliegen. Als je hem naar links beweegt, zal de helikopter "zweven".

Elke keer als je de FIRE ("vuur") knop indrukt wordt één projectiel losgelaten; dan valt er één bom.

Schietknop



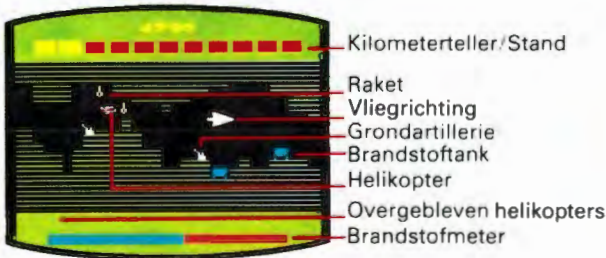
## “PAUZE” KNOP

Als je gedurende het spel de actie en je score op het scherm wilt “bevrozen”, druk dan de **TV-type** schakelaar van “COLOUR” (kleur) naar “B-W” (zwart-wit). Als je weer klaar bent om te spelen, zet de schakelaar dan terug naar “COLOUR”.

## HET SPEL

Je begint het spel met vier helikopters. De eerste komt in actie terwijl de andere drie op het “dek” onderaan het scherm wachten.

Zodra je **RESET** (herstel) ingedrukt hebt, begin dan je helikopter over het scherm naar rechts te vliegen. Het doel is de hindernissen om de luchtroute van de helikopter heen te vermijden met het doel afstand af te leggen. Als je een hindernis raakt, valt de helikopter. Als een helikopter vat, komt de volgende tevoorschijn en begint bij de start op hetzelfde niveau waarop de vorige verongelukte.



Naast het afleggen van afstand, moet je proberen punten te winnen met het neerschieten van de wapens die over het parkoers verspreid zijn. Je zult vier verschillende soorten wapens vinden: grondartillerie, raketten, vuurbollen en mijnen. Het type wapen dat je vindt en of het geactiveerd is of niet hangt af van het niveau waarop je speelt. Vergeet niet: ontloop zijn vuur, laat je helikopter er niet in lopen en probeer het neer te schieten om punten te winnen.

Grondartillerie



Brandstoftank



Raket



Vuurbol



Mijn

**Brandstoftanks**

De blauwe streep onderop het scherm is je brandstofpeilglas. Houdt die in de gaten, want als je brandstof op raakt, is het gedaan met je helikopter. Je kunt de brandstof bijvullen door een brandstoftank te raken. Als de brandstof een gevaarlijk peil adert, dan hoor je een waarschuwingssignaal. Dit is een sein dat je vlug naar een tank moet vliegen en bijvullen.

**NIVEAUS 1-11: HET HINDERNISPARKOERS**

Kijk naar de band bovenlangs het scherm. Elk blok in de band vertegenwoordigt 1000 km van het hindernisparkeers – of één spelniveau. Er zijn in totaal 11 niveaus. Telkens als je helikopter een nieuw niveau binnentreedt, zal zijn overeenkomstig blok geel worden. Als je één niveau overleeft (met minstens één resterende helikopter) hoor je een kort wijsje. Direct daarna vlieg je in het volgende niveau en een ander deel van het hindernisparkeers.

Elk niveau heeft niet alleen een verschillende luchtroute, maar vertoont verschillende combinaties van actieve en inactieve wapens. Hier volgt een overzicht van wat je zo al kan tegenkomen in elk spelniveau:

---

Niveau 1: Raketten en grondartillerie beide inactief.

---

Niveau 2: Raketten ontsteken, grondartillerie inactief.

---

Niveau 3: Vliegende vuurbollen actief.

---

Niveau 4: Raketten ontsteken, grondartillerie vuurt.

---

Niveau 5: Grondartillerie vuurt, raketten ontsteken.

---

**EIND VAN HET SPEL**

Met spel eindigt als je geen helikopters meer hebt.

**Speciale kenmerken:** Als je de FIRE (vuur-) knop **onmiddellijk** na het einde van het spel indrukt (binnen 5 seconden), begin je weer aan het begin van het niveau waar je ophield, in plaats van te beginnen bij het allereerste begin van het spel. Je score zal weer bij nul beginnen.

**Om weer met dezelfde snelheid te beginnen** de FIRE (vuur) knop of RESET (herstel) indrukken.

**Om weer met een andere snelheid te spelen**, de GAME SELECT (spelkeuze) indrukken voor de gewenste snelheid. Daarna de FIRE (vuur-) knop of RESET (herstel) indrukken.

Niveau 6: Mijnen inactief, raketten ontsteken, grondartillerie vuurt, vuurbollen inactief.

Niveau 7: Mijnen laten bommen vallen, raketten ontsteken, grondartillerie inactief, vuurbollen inactief.

Niveau 8: Vuurbollen actief.

Niveau 9: Raketten ontsteken, mijnen laten bommen vallen, grondartillerie vuurt.

Niveau 10: Net als niveau 9.

Niveau 11: Hier ligt de buit. Grondartillerie en raketten beide actief.

**DE BUIT**

Als je niveau 11 bereikt, dan is het doel de buit op te rapen door erop te landen. Als je dit kunt doen zal er een korte pauze in de actie zijn. Na een kort wijsje ga je terug naar niveau 1.



Buit



## DE SCORE

---

Het raken van grondartillerie .....	100 punten
Het raken van een raket .....	50 punten
Het raken van een vuurbol .....	50 punten
Het raken van een mijn .....	50 punten
Het oprapen van de buit .....	5000 punten

Je krijgt ook punten als je afstand aflegt: 900 punten voor elke 1000 km afgelegd.

## BELANGRIJK

---

Het is mogelijk dat de op uw TV toestel zichtbare kleuren niet geheel met de in dit boekje afgebeelde overeenkomen. Dit is afhankelijk van het gebruikte type TV en **betekent niet** dat uw cassette defect is.



ALS ER IETS NIET IN ORDE IS MET DEZE CASSETTE NEEM  
DAN CONTACT OP MET:

**IN NEDERLAND**

CLIPPER BENELUX,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND

**IN ENGELAND EN IERLAND**

THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE  
LEICESTER LE6 2DE,  
ENGLAND.

**IN DUITSLAND**

GENERAL MILLS INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLOECKNERSTRASSE 1,  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

**IN FRANKRIJK**

MIRO-MECCANO S.A.,  
118-130 AVENUE JEAN JAURES,  
75019 PARIS,  
FRANCE.

**IN SPANJE**

PBP S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPAÑA.

**IN BELGIE**

CLIPPER BENELUX,  
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,  
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,  
BELGIË/BELGIQUE.

ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALITTOY COMPANY  
IN ENGELAND TE BENADEREN.

