

ACTION SERVICE

ENGLISH Page 3

FRANCAIS Page 14

DEUTSCH Seite 25

COBRA SOFT PRESENTS

ACTION SERVICE

for ATARI - PC & COMPATIBLES - AMIGA

Somewhere in Europe...

A top secret training camp where the cream of the crop from the action services must pass a day in order to prepare for top secret missions with the famous cobra command!

Today it is your turn to volunteer for a perilous mission, your participation and your role in the mission depends on your performance here.

You should realize that after this ruthless selection, the mission itself will not be a party but an adventure where you risk losing your life.

However, there is still time to pack up your kit and return home!

ACTION SERVICE 1 : STAGE COMMANDO

The game functions in three modes. Each of these modes will be accessible by pressing the relevant button on the control post (screen).

PLAY MODE

Your task consists of 4 imposing tests.

The **PHYSICAL** route - Physical test where you must negotiate, as quickly as possible, many objects (walls, ditches, barbed wire, ladders) without tripping over them as they litter your path.

You must react in a split second to the orders from your leaders (pushups, air raid) and attempt to escape from Rex the combat dog, trained to thwart your progress.

The **RISK** route where you have to show your skill in handling grenades and bombs, also avoiding mines and the FM rifles which sweep the floor. After that, it is a question of how you can avoid Rex who is always on the loose !

The close COMBAT test - Here you come to meet your adversaries who are giving nothing away. Your pals are ready to take your place, should you fail! Here you have to put up with the rubber bullets, the exercise grenades and the blows from your opponents kicks. In order to neutralize the guards and bring them down, all methods are permitted - including trickery and cheating !!

- The COMBINATION route - A combination of the 3 previous tests

A first plus...

THE REPLAY MODE

The training camp is equipped with an ultra sophisticated video which permits you to follow your course on the screen at the command post and to take note of even your tiniest faults. Nothing escapes the clinical eye of the camera, as it ruthlessly notes your every move and gesture.

By selecting replay mode you can relive your exploits on video. The functions <slow> and <pause> are particularly useful for you to see where you can make improvements. Equally you can watch the route of your adversaries to study their technique and take advantage of it.

A second plus...

THE CONSTRUCTION MODE

COBRA SOFT has created a superb development tool to create ACTION SERVICE - the COMMANDO CONSTRUCTION SET.

Thanks to this you can create your own route and work freely on your own figures. Also you can set your own traps in the background of your choice.

As you can now understand, ACTIONSERVICE is not just an arcade game with simulation, like the others, but a fantastic game which will allow you to express yourself in an action packed adventure.

INSTRUCTIONS

LOADING AND START UP

Atari ST and Amiga : Switch on the computer. Insert game disk in drive A. The program will load automatically. After the presentation click the left mouse button or press the space bar to continue loading.

PC and compatibles: Switch on the computer and load DOS. Insert game disk in drive A. Type COBRA and press RETURN. Then follow the onscreen instructions.

COMMANDS

All commands can use either a joystick or a numerical keyboard.



Correspondence keyboard/joystick

function keys on the screen
Control post

Click to continue loading after the presentation screen.

Upon entering the game it automatically defaults to PLAY mode.

1 - PLAY MODE

In the game you make your choices on the control console (see diagram above). This console shows a pad of eight keys (each corresponding to a screen), a confirmation key (C) and the two left and right arrows (L+R).

To choose a function that corresponds to a screen above the console.

- Position the cursor over one of the keys

- Click on it to «press» the key (an LED will light up)

- To see the other screen views corresponding to this function key click on the arrows until you see the screen that you want and once you have chosen, confirm in the same way as above.

NUMBER 1 - MISSION ORDERS showing the ten best scores

NUMBER 2 - LEAVE GAME to quit the game (automatic saving of the mission order)

NUMBER 3 - CHANGE THE NAME OF A PLAYER - on the identity disc on screen 3.

Each of these identity discs corresponds to a player.

When button 3 is selected, you choose one of the identity discs with the help of the arrows

ACTION SERVICE

L or R and you erase the current name on the label by clicking on C. You can then put the new name using the ordinary keyboard and finish your input by pressing ENTER or RETURN.

NUMBER 4 - CHOOSE AND CARRY OUT ROUTE - Button 4 is selected, you can choose one of several routes, with the aid of arrows L or R and confirm your selection using C. Note: Only routes 1-4 will qualify for the mission. Route 5 is reserved for a route made in construction mode.

NUMBER 5 - LOADING AND SAVING OF SCORE
5 is selected. You select a disk with the aid of the arrows L or R and confirm by pressing C. The high score of the player is displayed and then saved or loaded under the name of the player. If there is a file with the same name, it will be erased by saving the new score.

NUMBER 6 - LOADING AND SAVING OF A REPLAY (see REPLAY mode). Select a name on the trap.

NUMBER 7 - CHECKING SCORES achieved by a player in all the games.

NUMBER 8 - CHECKING SCORES of the current game (displayed on screen 4). You can see the scores of the 5 best players in that game.

THE SCORES

For good management of these scores insert a new formatted disk in the drive as soon as the game is loaded. This disk will receive scores and replays.

There are 3 types of scores: the usual score, the high-score and the ALL OF FAME score.

The actions (route, scores, loading, saving) always apply to the player whose name appears on the Identity disc that can be seen.

MOVING THE GAME FIGURE

All actions of the game can be controlled using a joystick or a numeric keypad with the same correspondences as for the use of the console.
Pressing ESC abandons the route.

There are several command levels depending on your position:

Starting position: STANDING

ACTION SERVICE

throw a grenade

8

dive, lying position

4

6

run

2

kneel down on one knee

5 or Fire button: FIRE (only in the routes 3-5)

Each of these four levels has its specific commands:

6 RUN

When you press 6 (or move joystick right) while standing, the figure begins to run.

In this level pressing 6 and 5 (pressing the fire button and moving joystick right) simultaneously will cause following actions:

JUMP over a low object

or GRIP hold on a ladder (4/6 to progress, keeping 5 pressed)

or GRIP hold on a cable

or GET OVER a wall

(release 5 to descend)

5 FIRE

FIRE

half-turn

4

6

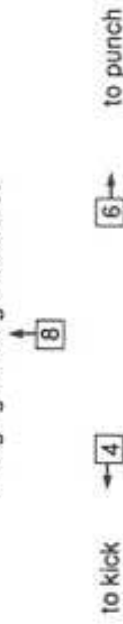
half-turn

2

put gun away

[8] THROW A GRENADE (only if you pick one up) or take CLOSE COMBAT position

dodging walking backwards



[2] (down arrow) → dodging on knees

[5] → leave combat position

[4] DIVE, LYING POSITION

pushup



crawl → [4]

[6] (right arrow) → crawl



pushup

[5] or Fire button : get back up onto knees

To crawl or to do 10 pushups, press the corresponding keys alternately (move joystick in the corresponding directions alternately).

[2] KNEEL DOWN ON ONE KNEE

[6] (right arrow) → pick up a grenade and pull pin
or take and put explosives in a box
or set a charge

[2] (down arrow) → to lie down flat on the stomach

[5] or fire button : get up again (standing position)

2 - REPLAY MODE

Replay mode is selected by clicking on the slot marked VCR on the video tape recorder.

This mode allows you to see a replay of the last route that a player executed or a replay that you load with the option LOAD REPLAY.

After launching the replay, the varied functions are available with the joystick or the numeric keypad by:

Fast motion



Fast forward



Slow motion



[5] or fire button : Pause on a picture
ESC : end of replay

If you don't give any commands you get normal play.

Note: ONLY ONE REPLAY REMAINS IN MEMORY. EVERY NEW REPLAY ERASES THE PREVIOUS. IF YOU WANT TO SAVE A ROUTE, SAVE IT AT THE END OF THIS ROUTE. IF IT IS A SCENARIO YOU CREATED WITH THE CONSTRUCTION SET, LOAD THIS SCENARIO BEFORE LOADING THE CORRESPONDING REPLAY.

3 - CONSTRUCTION MODE

The construction mode is selected on the console by clicking on EDIT. It is then possible to use the various functions on the construction set.

A screen play consist of 256 views each of which holds 4 planes :

- a decoration
 - a background item (optional)
 - the person
 - a foreground item (optional)
- and the ability to set a trap.

The creation of one view consists of the following phases:

I. Place the decorations; click on the option LANDSCAPE and then choose one from those suggested.

II. Choose and place an object in the background (optional); the option ITEMS must be activated.

A - Select ITEM BACK by clicking.

B - Choose an object among those suggested (pass onto another set by clicking on one of the 2 arrows in the item window).

C - Horizontally position the object by clicking on one of 7 squares marked with X to move the item left or right.

D - Vertically position the object by clicking a vertical graduation to move the item up or down.

B, C, D can be done in any order.

III. By clicking on the option MAN you position the height of the soldier by vertical graduation to go up or down in relation to the floor (optional: by default, the floor coincides with the lower decoration).

Use ON to make the soldier appear, OFF to make him disappear.

IV. Choose and place an object in the foreground (optional): the option ITEMS must be used.

A - Select the option ITEM FRONT
Options B, C, D same as before.

(The operations I, II, III and IV can be done in any order.)

V. Set a trap (optional) by clicking on option TRAPS.

The window is replaced with one for traps where it will be possible to choose a trap corresponding to a number that will appear above the view you're working on.
Every trap has a specific type.

Type A: depending on a foreground item

Type B: depending on a background item

Type C: not dependent on an item

HOW TO SET A TRAP

This operation is by far the most delicate and the interest of the game depends on it. Traps fall into 2 categories - whether they are bound to an object or not. For example, trap No 1 JUMP / FALL can only apply to certain objects (low wall, sandbag...) corresponding to the decoration to explain the fall.

On the other hand the type DO 10 PUSHUPS or CLOSE COMBAT are independent of the presence of items in the decoration - it does not matter where they are put, but for obvious reasons it is not ideal to put them in the middle of the lake...

We suggest that you read the following clues in order for your scenario to be more enjoyable... In order that you are free to give rein to your creative mind, no test will be made on the traps that you set. (The screenplay GAG shows a few examples of what you can get.)

1. JUMP / FALL : associate with small items of type «sandbag», «low wall», «jerry can», «ammo box»... (Type A or B)

2. JUMP / SLIP : associate with items «barrel knocked over» or «damaged barrel» (Type A or B).

3. JUMP OVER WALL: associated with high wall item. (Type A or B)

4. DOG START : the dog appears after you pass on the trap

5. CRAWL: associated with items such as barbed wire, drain pipe... all which should be in the foreground (Type B preferably)

6. Do 10 PUSHUPS: (almost) anywhere. (Type C)

7. AIR RAID: (almost) anywhere. (Type C)

8. MINE: Only associated with mines. Put the item in the background. (Type A)

9. GRENADE: only associated with grenades which must be in the foreground. (Type A)

10. DROWN : only when there is a lake and in the absence of a pontoon. (Type C)

11. SET CHARGE: associated with the decoration object «armoured door». (Type C)

12. GET CHARGE: associate with «little box»; this object must be in the foreground and situated at a reasonable distance before the door. (Type B)

13. SHOOTER: (almost) anywhere; the adversary appears after you pass the trap. (Type C)

14. REAR ATTACK: (almost) anywhere; the adversary appears after you pass the trap. (Type C)

15. HIGH BURST: (almost) anywhere. (Type C)

16. LOW BURST: (almost) anywhere. (Type C)

17. CLOSE COMBAT: (almost) anywhere; the adversary appears after you pass the trap. (Type C)

18. SENTRY back: (almost) anywhere; the adversary appears after you pass the trap. (Type C)

19. GRENADE COMBAT : Put this trap before trap «grenade», the adversary appears after you passed the trap. (Type C)
 20. SWIM: (Type C)

VI. OPTION REPEAT

The last order selected is present in the window of option REPEAT: by clicking on REPEAT you effect this order view by view.

VII. DISK

As soon as your scenario is edited, you can save the game to disk by clicking on the option DISK.

With this same option, you can modify already existing scenarios after loading them.

VIII. END

To leave the construction mode and go to play your scenario.

IX. RESET

Erases a scenario.

To develop good scenarios, we advise you to get used to the play option and to take time to examine the replays to understand the whole function of the concept of ACTION SERVICE 1.

Then you can examine and modify the whole screenplay DEMO by loading it with the DISK option of the construction mode.

ACTION SERVICE 2: THE MISSION

Your name appears on the mission order, congratulations : you can now take the responsibility of an appointment on ACTION SERVICE 2.

Compared to the MISSION, your time spent in action service training camp will seem like time spent in a holiday camp!!!

There are the same characters that you entered in ACTION SERVICE 1 who are on the MISSION!

Just when you think you had finished with ACTION SERVICE...

COMPETITIVE SCENARIO

The best screenplay created in the construction mode of ACTION SERVICE 1 will be awarded a prize and be published in ACTION SERVICE 2, besides the competitive score mission... send your best replay to one of the following addresses (disk not returned):

INFOFRAMES LTD.

Mitre House, Abbey Road
 Enfield, Middsx EN1 2RQ
 ENGLAND

COBRA SOFT

B.P. 155
 71 104 Chalon-sur-Saône CEDEX
 FRANCE

Realization: Bertrand BROCARD and Jacky ADOLPHE
 Graphics: Dominique FUSINA

Music and sound effects: Charles CALLET

Programming: Roland MORLA (Hitech Productions)

COBRA SOFT présente

ACTION SERVICE

NOTICE ATARI, COMPATIBLES IBM PC ET AMIGA

Quelle part en Europe...

Un camp d'entraînement ultra-secret où les meilleurs éléments des services «action» doivent passer un jour ou l'autre pour préparer les missions les plus délicates confiées aux fameux commandos «Cobra»...

Aujourd'hui c'est vous qui êtes en stage, volontaire pour une mission périlleuse, votre participation et votre rôle dans LA MISSION dépendront de vos performances.

Vous devez savoir qu'après cette sélection impitoyable, LA MISSION ne sera pas une partie de plaisir mais une aventure où vous risquez votre peau...

Il est encore temps de reprendre votre paquetage et de rentrer chez vous !

ACTION SERVICE 1 : STAGE COMMANDO

Le jeu fonctionne en TROIS MODES, chacun de ces modes étant accessible depuis la console de contrôle du Poste de Commandement en agissant sur le bouton de sélection.

LE MODE PLAY

Votre entraînement se compose de QUATRE épreuves IMPOSEES.

- LE PARCOURS DU COMBATTANT, épreuve physique, où vous devrez «négocier» le plus rapidement possible les obstacles les plus divers (murs, fosses, barbelés, échelles...) sans vous prendre les pieds dans les multiples objets qui encombrant le chemin.

Vous devrez réagir au quart de seconde aux ordres de vos chefs (pompes, alertes avion) et tenter d'échapper à REX, le chien de combat dressé à contrarier votre progression !

- LA PISTE DU RISQUE où vous serez jugé sur vos aptitudes à manier grenades et explosifs, à éviter les mines et les rafales de FM qui balayent le sol. Ce ne sera pas une partie de plaisir même s'il s'agit de matériel d'entraînement sans danger (en principe...), d'autant que là encore REX est lâché !

- L'EPREUVE DE CLOSE-COMBAT où vous allez rencontrer des adversaires qui ne feront pas de cadeaux : vos copains prêts à tout pour être qualifiés à votre place. Les grenades d'exercice, les balles en caoutchouc et les coups de savate vont pleuvoir... Pour neutraliser

les sentinelles et terrasser à mains nues les assaillants, tous les coups seront permis, même la ruse !

- LE COMBINE, c'est-à-dire l'enchaînement de ces trois épreuves

Un premier PLUS.

LE MODE REPLAY

Le camp d'entraînement est équipé d'un ensemble vidéo ultra-sophistiqué qui permet de suivre vos parcours sur le mur d'images du Poste de Commandement et de traquer impitoyablement vos moindres fautes. Rien n'échappe à l'œil froid des caméras qui enregistrent inlassablement vos faits et gestes;

En sélectionnant le mode REPLAY vous pourrez revoir vos exploits sur magnétoscope; les fonctions RALENTI et ARRET SUR IMAGE vous seront particulièrement utiles pour vous améliorer. Vous pourrez également visionner les parcours de vos adversaires pour étudier leur technique et en tirer profit.

Un deuxième PLUS.

LE MODE CONSTRUCTION

Vous aimez ça et vous en redemandez !

COBRA SOFT a intégré dans le logiciel un super-outil de développement mis au point pour créer Action Service : le Commando Construction Set (CCS).

Grâce à lui, vous pourrez CREER vos propres parcours et travailler en FIGURES LIBRES : disposer à votre guise des pièges dans le décor de votre choix.

Comme vous l'avez maintenant compris, ACTION SERVICE n'est pas un jeu d'arcade et de simulation comme les autres mais un ENSEMBLE LUDIQUE qui vous permettra de vous «écarter» dans la variété.

MODE D'EMPLOI

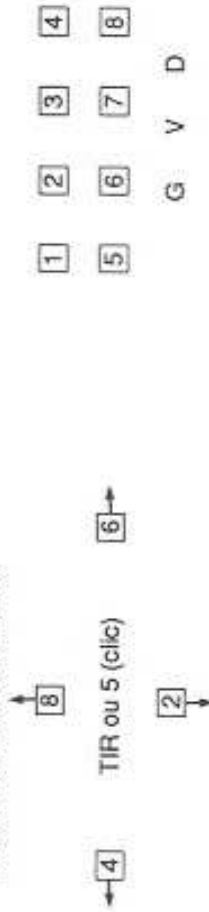
CHARGEMENT

Atari ST et Amiga : Allumez votre ordinateur et insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Après la présentation appuyez RETURN, 5 ou le bouton gauche de la souris pour continuer le chargement.

PC et compatibles : Allumez votre ordinateur et chargez le DOS. Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Sur le clavier tapez COBRA, puis appuyez sur RETURN. Suivez alors les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Toutes les commandes du jeu sont accessibles à l'aide du JOYSTICK ou du PAVE NUMERIQUE du CLAVIER.



Correspondance clavier/joystick

Console de contrôle :
touches de commande des écrans

En entrant dans le jeu, le mode par défaut est le mode PLAY.

1 - MODE PLAY

Les choix de jeu se font par l'intermédiaire de la Console de contrôle (voir schéma ci-dessus). Cette console comporte un pavé de HUIT touches qui correspondent chacune à un ECRAN du mur d'images, d'une touche de VALIDATION (V) et de deux flèches de déplacement (G et D).

Pour sélectionner une fonction correspondant à un écran du mur d'images,

- amener le curseur sur une des huit touches
- « cliquer » sur la touche pour l'enfoncer (une LED s'allume au dessus de la touche)
- faire défiler les vues de l'écran correspondant à la touche en « cliquant » sur l'une des deux flèches G ou D.
- « cliquer » sur la barre de validation V pour sélectionner la fonction présentée dans l'écran correspondant.

TOUCHE 1 : CONSULTATION de L'ORDRE DE MISSION qui contient le classement des DIX meilleurs joueurs.

TOUCHE 2 : OPTION QUITTER pour quitter le jeu (sauvegarde automatique de l'ordre de mission).

TOUCHE 3 : CHANGER le NOM d'un joueur sur la plaque d'identité de l'écran 3.

Chacune des plaques d'identité correspond à un joueur.

La touche 3 étant enfoncée, on sélectionne une des plaques à l'aide des flèches G ou D

et l'on efface le nom présent sur la plaque en « cliquant » sur V. On peut alors saisir le nouveau nom sur le clavier de l'ordinateur et terminer la saisie par ENTER ou RETURN.

TOUCHE 4 : CHOIX ET EXECUTION D'UN PARCOURS.

La touche 4 étant enfoncée, on sélectionne un des parcours à l'aide des flèches G ou D et on lance l'exécution en « cliquant » sur V.

Remarque : Seuls les parcours 1, 2, 3 et 4 servent pour qualifier à la MISSION. Le parcours 5 (CCS) est réservé à un parcours issu du mode CONSTRUCTION.

TOUCHE 5 : CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DU SCORE.

La touche 5 étant enfoncée, on sélectionne une des disquettes à l'aide des flèches G ou D et on exécute la commande en « cliquant » sur V : le « high score » du joueur dont le nom est affiché est alors sauvegardé ou chargé sous le nom du joueur. S'il existe un fichier du même nom, il est écrasé.

TOUCHE 6 : CHARGEMENT ET SAUVEGARDE D'UN REPLAY (voir mode REPLAY).

Sélectionner un nom sur la cassette-vidéo.

TOUCHE 7 : CONSULTATION DES SCORES réalisés par un joueur dans toutes les parties.

TOUCHE 8 : CONSULTATION DES SCORES de la partie courante (affichée à l'écran 4). On obtient le classement des cinq meilleurs joueurs dans cette partie.

LES SCORES

Pour la bonne gestion de ces scores, introduire une nouvelle disquette formatée dans le lecteur dès que le jeu est chargé. Cette disquette recevra les scores et les « replays ».

Trois types de scores sont accessibles : le score courant et le « high score » de chaque joueur et le « ALL OF FAME ».

Les actions (parcours, scores, chargement, sauvegarde) s'appliquent toujours au joueur dont le nom apparaît sur la plaque visible.

ANIMATION DU PERSONNAGE

Les diverses ACTIONS du jeu sont obtenues au JOYSTICK ou sur le PAVE NUMERIQUE selon la même correspondance que pour l'utilisation de la console. La touche ESC permet d'abandonner un parcours.

Il existe plusieurs niveaux de commandes correspondant à la position :

Position de départ : DEBOUT

ACTION SERVICE

lancer une grenade
ou passer en position close combat

plonger en position couchée → [4] [8] courir [6] →

mettre un genou à terre [2] ↓

[5] ou bouton de TIR : tirer (parcours 3, 4 et 5 seulement)

Chacun de ces niveaux a ses propres commandes:

[6] COURIR

Si vous appuyez sur 6 (ou inclinez la manette vers la droite) en position debout, le personnage se mettra à courir.

Dans ce mode, en appuyant simultanément sur 6 et 5 (joystick direction DROITE + TIR) vous obtenez les actions suivantes :

SAUTER par dessus un obstacle bas
ou S'ACCROCHER aux échelles (4/6 pour progresser)
ou S'ACCROCHER au câble
ou FRANCHIR un MUR
(relâcher pour descendre)

[5] TIR

demi-tour → [4] [8] TIR [5] [6] → demi-tour [2] ↓
rengainer

[8] LANCER UNE GRENADE (si on en a ramassé une auparavant)
ou passer en position CLOSE COMBAT

ACTION SERVICE

esquive en recul

[8] ↓

donner un coup de pied → [4] [6] → donner un coup de poing

[2] ↓

esquive à genou
[5] fin de position combat

[4] PLONGER EN POSITION COUCHEE

pompes

[8] ↓

ramper → [4] [6] → ramper

[2] ↓

pompes

[5] ou bouton de TIR : se relever (à GENOU)

Pour ramper ou faire des pompes, appuyez alternativement sur les touches correspondantes.

[2] METTRE UN GENOU A TERRE

[6] → ramasser une grenade et la dégoupiller
ou ramasser des explosifs dans une calse
ou déposer des explosifs par terre

[2] ↓ se coucher à plat ventre (voir PLONGER)

[5] ou bouton de TIR : se relever

2 - REPLAY MODE

Le mode replay est sélectionné sur la console de contrôle en «cliquant» sur la trappe (marquée VCR) du magnétoscope.