

# **ACTION SERVICE**

FRANCAIS

# COBRA SOFT présente

# ACTION SERVICE

NOTICE ATARI, COMPATIBLES IBM PC ET AMIGA

*Quelque 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'oeil froid des caméras qui enregistrent inlassablement vos faits et gestes;

En sélectionnant le mode REPLAY vous pourrez revivre 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 «éclater» dans la variété.*

---

---

## MODE D'EMPLOI

---

---

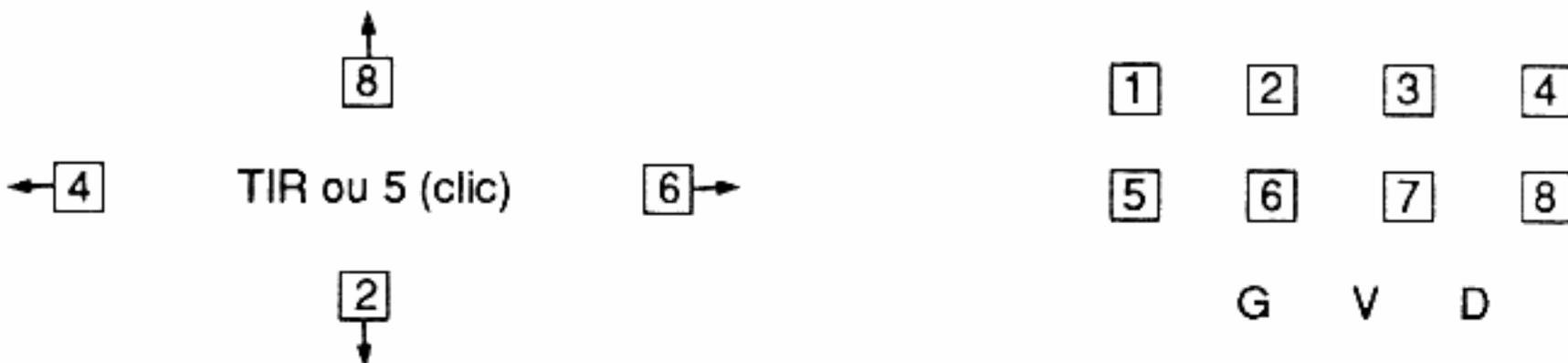
### CHARGEMENT

**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 présente 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.*

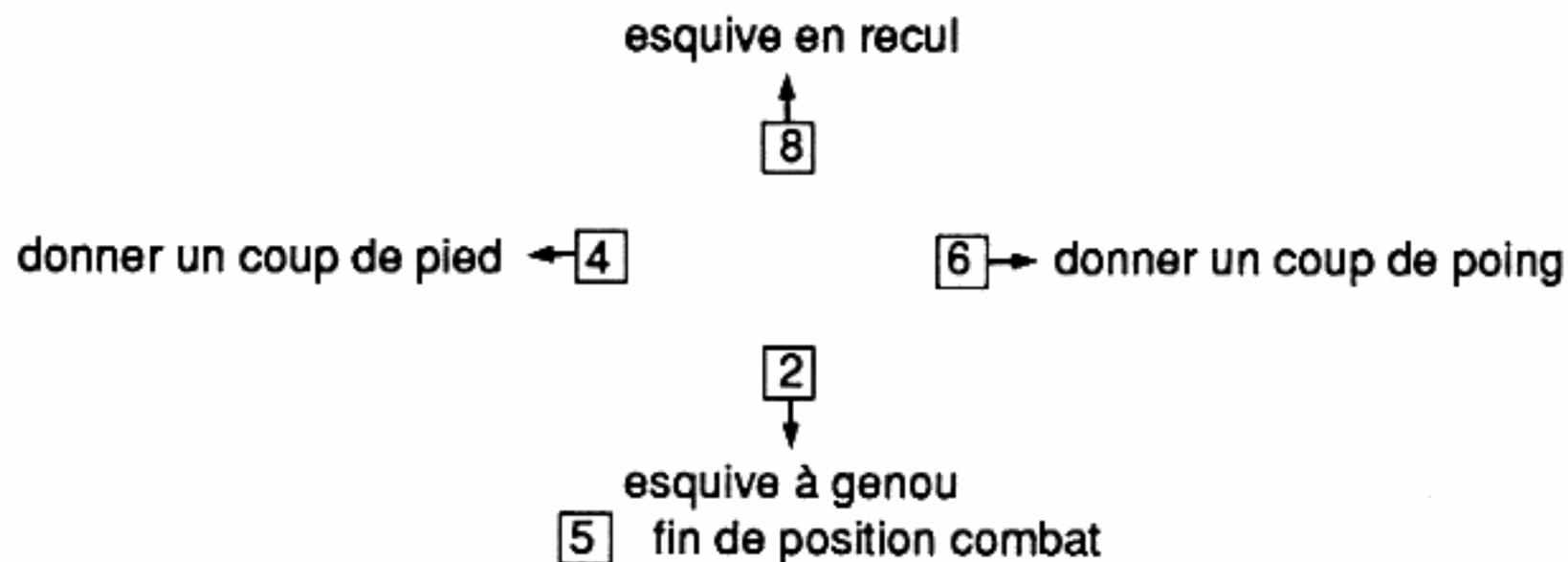
### **ANIMATION DU PERSONNAGE**

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.

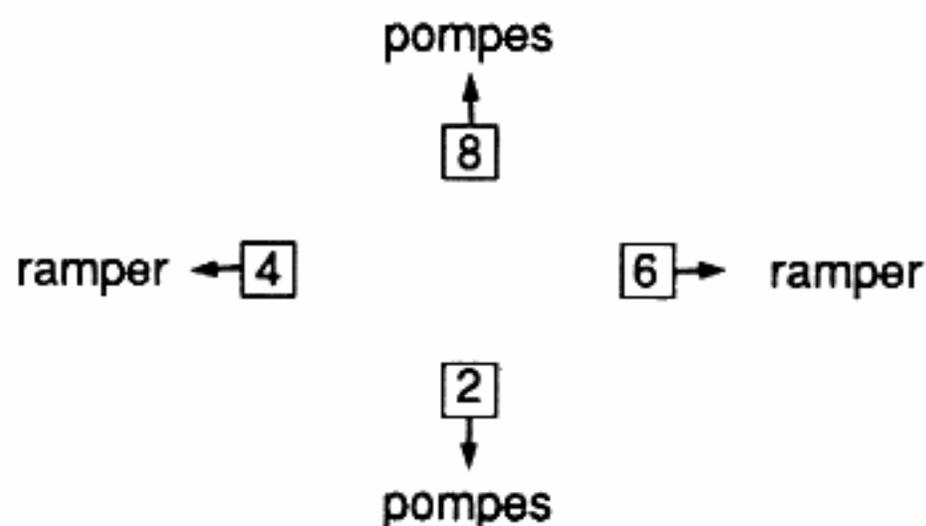
Il existe plusieurs niveaux de commandes correspondant à la position :

Position de départ : DEBOUT





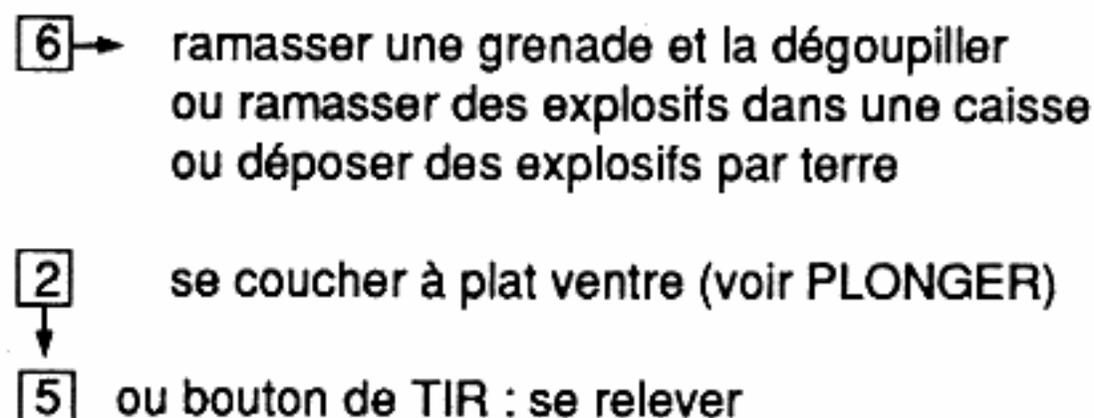
#### [4] PLONGER EN POSITION COUCHEE



[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



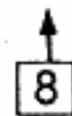
## 2 - REPLAY MODE

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

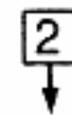
Ce mode permet de lancer le replay du dernier parcours exécuté par un joueur ou un replay chargé avec l'option LOAD REPLAY.

Après lancement du replay, les diverses fonctions sont accessibles au JOYSTICK ou au PAVE NUMERIQUE par:

recherche rapide



[6] → bobinage avant



ralenti

[5] ou bouton de tir : arrêt sur l'image

ESC : fin du replay

Si vous n'exécutez aucune commande, vous obtiendrez une lecture normale.

**Remarque: UN SEUL REPLAY EST PRESENT EN MEMOIRE. TOUT NOUVEAU REPLAY ECRASE LE PRECEDENT. SI L'ON VEUT CONSERVER UN PARCOURS, LE SAUVE-GARDER DES LA FIN DE CELUI-CI.**

**Pour un scénario du CONSTRUCTION SET, charger ce scénario avant de charger le REPLAY correspondant.**

### 3 - MODE CONSTRUCTION

Le mode construction est sélectionné sur la console de contrôle en «cliquant» sur la touche EDIT. Il est alors possible d'utiliser les diverses fonctionnalités du «construction Set».

Un scénario est constitué de 256 «vues» qui comportent chacune 4 plans :

- Un décor (indispensable).
  - Un objet d'arrière plan (facultatif).
  - Le personnage
  - Un objet d'avant plan (facultatif)
- et la possibilité de placer un piège.

La création d'une «vue» comporte les phases suivantes :

**I. Placer les décors** : il suffit de «cliquer» l'option DECOR et de choisir un décor parmi la planche proposée.

**II. Choisir et placer l'objet d'arrière plan** (facultatif): l'option **OBJET** doit être activée.

- A sélectionner l'option **OBJET FOND** en «cliquant»
- B choisir un objet parmi les planches proposées (on passe d'une planche à l'autre en «cliquant» sur l'une des 2 flèches de la fenêtre des objets.
- C positionner horizontalement l'objet en «cliquant» une de 7 cases notées X pour déplacer l'objet vers la gauche ou la droite.
- D positionner verticalement l'objet en «cliquant» une graduation verticale pour monter ou descendre un objet.

(Les opérations B, C et D peuvent se faire dans un ordre quelconque)

**III. Positionner la HAUTEUR d'évolution du personnage** en «cliquant» sur l'option **SOLDAT** et en choisissant une graduation verticale pour monter ou descendre la position par rapport au sol (facultatif : par défaut, le sol coïncide avec le bas du décor). **SOLDAT ON** affiche le soldat dans le décor, **SOLDAT OFF** le fait disparaître.

**IV. Choisir et placer l'objet d'avant plan** (facultatif) : l'option **OBJET** doit être activée.

- A sélectionner l'option **OBJET AVANT**
- B C D même démarche que pour **OBJET AVANT**.

(Les opérations I II III IV peuvent se faire dans un ordre quelconque)

**V. Placer un PIEGE** (facultatif) en «cliquant» sur l'option **PIEGES**.

La fenêtre des objets est remplacée par la fenêtre des pièges où il sera alors possible de choisir un piège repéré par un numéro.

Pour chaque piège, il faudra ensuite préciser son **TYPE** :

TYPE A : lié à un objet d'arrière plan

TYPE B : lié à un objet d'avant plan

TYPE C : non lié à un objet

#### COMMENT PLACER UN PIEGE ?

Cette opération est de loin la plus délicate et d'elle dépend l'intérêt ludique et le bon fonctionnement de votre scénario.

Les pièges peuvent se classer en deux catégories selon qu'ils sont liés ou non à la présence d'un objet. Par exemple le piège N°1 «sauter sinon chute avant» n'a de sens que si un objet d'un certain type (mur bas, sac de sable...) est présent dans le décor correspondant pour expliquer la chute.

Par contre les pièges «FAIRE 10 POMPES» ou «CLOSE COMBAT» sont indépendants de la présence d'un objet dans le décor où ils sont placés mais pour des raisons assez évidentes il n'est peut-être pas souhaitable de les placer sur un lac...

Nous vous proposons donc les INDICATIONS suivantes pour que votre scénario puisse fonctionner correctement; afin que vous puissiez donner libre cours à votre esprit créatif, aucun test ne sera fait sur la validité des pièges que vous disposerez (le scénario GAG montre quelques exemples de ce qu'on peut obtenir).

1. SAUTER sinon chute avant : associer aux petits objets du genre «sacs de sable», «mur bas», «jerrycan», «caisse de munitions»... (TYPE A ou B)
2. SAUTER sinon chute arrière : associer aux objets «fût renversé» ou «fût endommagé». (TYPE A ou B)
3. SAUTER mur haut : associer à l'objet mur. (TYPE A ou B)
4. CHIEN de combat : le chien apparaît après le passage sur le piège. (TYPE C).
5. RAMPER : associer aux objets «barbelés», «tuyaux»... qui seront mis en avant plan (TYPE B de préférence)
6. FAIRE 10 POMPES : (presque) n'importe où. (TYPE C)
7. ALERTE AVION : (presque) n'importe où. (TYPE C)
8. MINES : associer à l'objet «mine»; placer l'objet mine en ARRIERE PLAN (TYPE A).
9. GRENADES : associer à l'objet «grenade» qui doit être en avant plan. (TYPE B)
10. COULER dans le lac : dans le décor lac, en l'absence d'objet «ponton» (TYPE C)
11. POSER CHARGE : associer au décor «porte blindée». (TYPE C)
12. PRENDRE CHARGE : associer à l'objet «petite caisse»; cet objet doit être placé en AVANT PLAN et situé à une distance raisonnable avant la porte (TYPE B).
13. TIREUR PM : (presque) n'importe où; l'adversaire apparaît après le passage. (TYPE C)
14. ADVERSAIRE ARRIERE : (presque) n'importe où; l'adversaire apparaît après le passage sur le piège. (TYPE C)
15. RAFALE FM HAUTE : (presque) n'importe où. (TYPE C)
16. RAFALE FM BASSE : (presque) n'importe où. (TYPE C)
17. CLOSE COMBAT : (presque) n'importe où; l'adversaire apparaît après le passage sur le piège. (TYPE C)
18. SENTINELLE de dos : (presque) n'importe où; l'adversaire apparaît après le passage sur le piège. (TYPE C)
19. COMBAT A LA GRENADE : placer ce piège avant un piège «grenade»; l'adversaire apparaît après le passage sur le piège. (TYPE C)
20. NAGER : (TYPE C)

## **VI, OPTION REPETITION**

La dernière commande sélectionnée est présente dans la fenêtre de l'option répétition : en «cliquant» sur REPETITION, cette commande est reportée automatiquement de vue en vue.

**VII. DISQUE** : Dès que votre scénario sera édité, vous pourrez bien entendu le sauver en «cliquant» l'option DISQUE. Cette même option vous permettra également de modifier, après les avoir rechargés, des scénarios déjà créés.

**VIII. FIN** : Pour quitter le mode construction et aller essayer votre scénario (partie 5 CCS)

**IX. RAZ** : Remise à blanc d'un scénario.

Pour réaliser de bons scénarios, nous vous conseillons de jouer longuement avec l'option PLAY et d'examiner les REPLAY pour bien comprendre le fonctionnement d'ensemble du concept ACTION SERVICE 1.

Vous pourrez ensuite examiner et modifier le scénario DEMO en le chargeant avec l'option DISQUE du mode CONSTRUCTION.

Et la fête continue avec

## ===== ACTION SERVICE 2 : LA MISSION =====

Votre nom figure sur l'ordre de mission, félicitations : vous avez pris vos responsabilités, rendez-vous dans ACTION SERVICE 2.

A côté de LA MISSION, votre stage paraîtra un séjour en colonie de vacances ou une séance de farniente dans un club de loisirs !

Ce sont les personnages que vous aurez réussi à faire entrer dans l'ordre de mission d'ACTION SERVICE 1 qui accompliront LA MISSION !

Vous n'en pouvez plus et vous croyez en avoir fini avec ACTION SERVICE,  
NON !

## **GRAND CONCOURS INTERNATIONAL**

Pour participer,

Imaginez et construisez un scénario avec le CONSTRUCTION SET, envoyez votre scénario accompagné du REPLAY correspondant sur une disquette.

Des centaines de jeux pour les gagnants et la publication des meilleurs scénarios dans ACTION SERVICE 2.

Envoyez votre disquette à une des adresses suivantes :

**COBRA SOFT**  
B.P. 155  
71104 Chalon-sur-Saône CEDEX  
FRANCE

**INFOGRAMES LTD.**  
Mitre House, Abbey Road  
Enfield, Middsx. EN1 2RQ  
ENGLAND

**Réalisation : Bertrand BROCARD et Jacky ADOLPHE**  
**Graphismes : Dominique FUSINA**  
**Musique et Sons : Charles CALLET**  
**Programme : Roland MORLA (Hitech Production)**