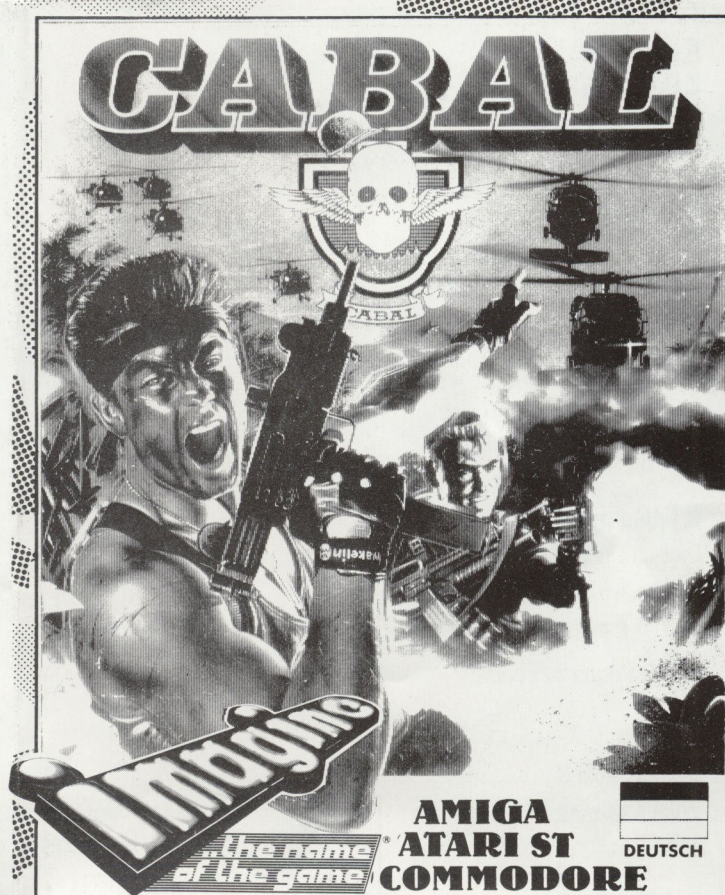


# IMAGINE



# CABAL

## Ausgangslage

Die Coin-Op Sensation die Sie tief in Feindesland führt. Zum Schutz mit einer Schnell-feuer-Pistole ausgerüstet.

Mit großer Treffsicherheit und blitzschnellen Reaktionen können sie die Chancen zu Ihren Gunsten erhöhen.

Eroberungen vergrößern Ihr Arsenal an Waffen und Granaten. Jetzt können Sie zeigen wer Sie wirklich sind.

Dies bis zu dem Punkt an dem Sie, Auge in Auge Ihrem Feind gegenüber stehen.

Rüsten Sie sich für eine wuchtige Arcade-Action, durchladen und feuern.

## Laden COMMODORE

Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben. Vergewissern Sie sich, daß die Kassette an den Anfang gespult, und daß alles angeschlossen ist.

Drücken Sie SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig.

Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Monitor – schalten Sie den Rekorder an.

Das Programm wird automatisch geladen.

**Bitte beachten:** Dieses Spiel lädt in Abschnittsnummern – befolgen Sie die Instruktionen auf dem Monitor.

## Diskette

WÄHLEN Sie den 64'er Modus. Schalten Sie das Laufwerk ein, legen Sie das Programm mit dem Label-Aufdruck nach oben ein. Tippen Sie Load "\*", 8,1 (RETURN) ein.

Das Anfangsbild wird erscheinen und das Programm automatisch geladen.

## Atari ST

Diskette in das Laufwerk stecken und das Gerät und Laufwerk einschalten.

Sollten Sie zwei Laufwerke haben, dann laden Sie Disk 1 in Laufwerk A und Disk 2 in Laufwerk B. Das Programm wird nun automatisch geladen. Befolgen sie die Informationen auf dem Bildschirm.

## Amiga 500

Laden Sie die Diskette in Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet.

## Amiga 1000

Laden Sie die Kick-Start Disk, wenn das Workbench-Piktogramm erscheint. Laden Sie die Spieldiskette, das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet.



## Kontrolle COMMODORE

Dies ist ein 1 – oder 2 – Spieler-Spiel und kann auf dem Keyboard oder mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.

### Keyboard

; – hoch  
/ – runter  
Z – links  
X – rechts  
SPACE-Taste – Granate werfen  
Linker Pfeil – Pause an/aus  
INST/DEL – Spiel abbrechen

## ST/Amiga

Dies ist ein 1 oder 2 Spieler Game und wird mit Joystick gespielt.

Spieler 1 – Joystick in Anschluß 1

Spieler 2 – Joystick in Anschluß 2

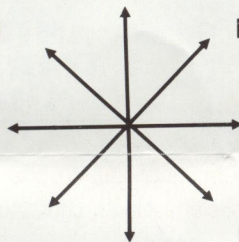
Joystick ohne zu Feuern

Bewegung Sicht nach oben

Beweg. Sicht Nord-  
West & Beweg. Held  
links

Beweg. Sicht &  
Held links

Beweg. Sicht Süd-  
West & Beweg. Held  
links



Beweg. Sicht Nord-Ost &  
Beweg. Held rechts

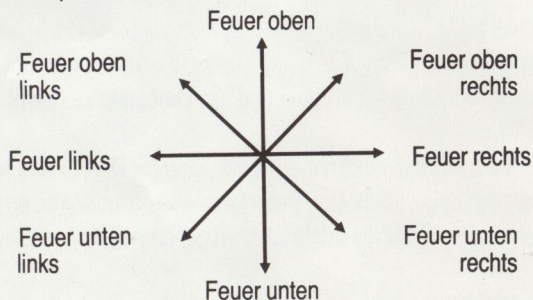
Beweg. Sicht &  
Held rechts

Beweg. Sicht Süd-  
Ost & Held Beweg. Held  
rechts

Beweg. Sicht n. unten

Schnelle Bewegungen des Joysticks in folgende Richtungen, werden den Helden auf dem Boden abrollen lassen.

Mit Feuerknopf



Granaten können durch schnelles zurückziehen des Joysticks abgefeuert werden.

## Zustand und Punktestand

Der Zu- und Punktestand – Die Anzahl der Verbliebenen Leben werden durch die Herzen angezeigt (ein halbes Herz – ein Leben).

Die Feindanzeige – zeigt verbliebene feinde im augenblicklichen Level

und die Anzahl der Granaten an.

Ein Extra-Laben alle 10000 Punkte.

Punkte werden wie folgt vergeben:

Soldaten	10P.
Marine-Einheiten	45P.
Panzer 1	100P.
Panzer 2	110P.
Lkw	150P.
Froschmann	95P.
Motorräder	300P.
Gebäude	10P.
Helicopter/Flugzeuge	1500P.
Granaten	125P.
Kugeln	5P.

Bonus Score Ikonen bei 100, 200 oder 300 Punkten.

## Spielablauf

Es gibt fünf Level mit jeweils vier Ebenen. Während der ersten vier Ebenen des jeweiligen Levels müssen Sie alle Feinde, Panzer, Helikopter, Flugzeuge und Autos beseitigen.

Am Ende der vierten Ebene des jeweiligen Levels werden Sie auf harte Widersacher treffen.

Sie haben eine konstante Steigerung Ihrer Feuerkraft. Gewisse Objekte, wenn sie zerstört worden sind, werden Ihnen Bonuspunkte, sowie Extra-Granaten einbringen.

## Hinweise und Tips

- Heben Sie die Granaten für Gebäude und Gruppen auf
- Sammeln Sie Extra-Waffen zur Verstärkung Ihrer Feuerkraft
- Sprengen Sie alle Gebäude
- Verbergen Sie sich hinter Fässern, Wänden und so weiter

## CABAL

Programcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Imagine Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden.

Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

© 1988 TAD Corp.

Programmierung von Robbie Tinman

Grafik – Ivan Davies und Karen Davies

Musik – Keith Tinman

Produziert von Paul Finnegan und David Ward.

# CABAL