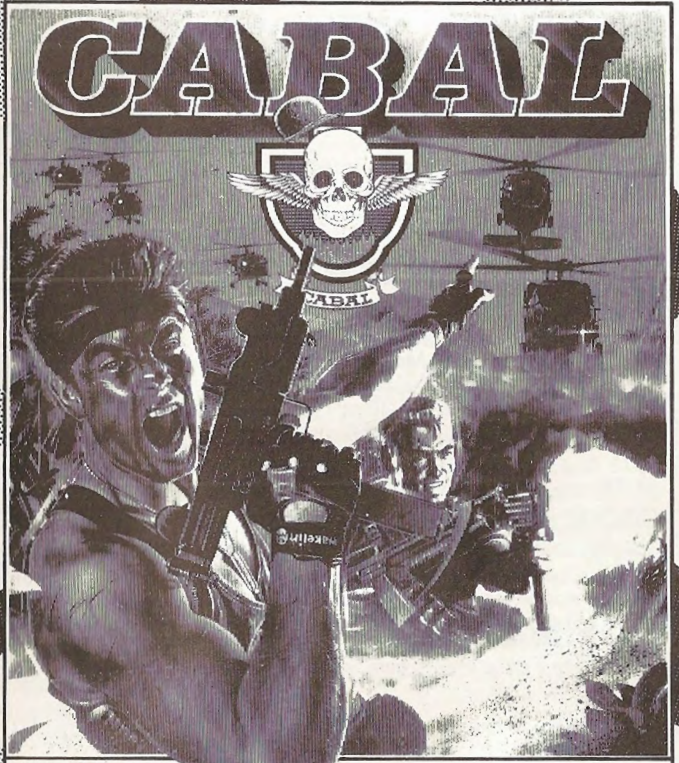
ocean®

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

# CABAL




ENGLISH FRANÇAIS ITALIANO

COMMODORE 64/128

ocean

# SCENARIO

The coin-op sensation that throws you deep into enemy territory with little more than a low-powered, single shot repeater for protection. With superior marksmanship and lightning reactions you can increase the odds - in your favour.

Capture enhanced weaponry, including grenades, and now you can really make your mark!..... That is, until you come face to face with the enemy gunships, tanks and submarines. Equip yourself for some stunning arcade action, load up and FIRE!!!

# LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

## DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

# CONTROLS

This is a one or two player game, and can be played with either keyboard or joystick in port 2.

KEYBOARD

- UP

# STATUS AND SCORING

The top of the status panel from left to right displays:–
Number of lives remaining, current player, and score.

The bottom of the status panel from left to right displays:–
Grenades and enemy damage.

An extra life will be awarded every 10,000 points.

The blue enemy damage indicator will gradually turn red as more enemies are destroyed. When completely red the section is complete.

Points are awarded as follows:-

| | |
|---|---|
| Soldiers | 10 points |
| Marines | 45 points |
| Tank 1 | 100 points |
| Tank 2 | 110 points |
| Truck | 150 points |
| Frogmen | 95 points |
| Motorbikes | 300 points |
| Buildings | 10 points |
| Helicopter/plane | 1500 points |
| Grenades | 125 points |
| Bullets | 5 points |
| Bonus Score Icons | 100, 200 or 300 points |

# GAMEPLAY

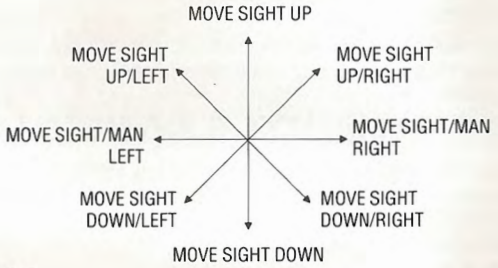
There are five levels each with four stages. During the first four stages of each level you must eliminate all enemies, tanks, helicopters, planes and cars. At the end of the fourth stage of each level you will meet a very tough adversary.

You have a constant supply of fire power, Certain objects, when destroyed will give you bonus items such as extra grenades, bonus scores, bazookas or machine guns.

/ – DOWN
Z – LEFT
X – RIGHT
SPACE – THROW GRENADE
LEFT ARROW – PAUSE ON/OFF
INST/DEL – ABORT GAME

## JOYSTICK

### WITHOUT FIRE




### WITH FIRE

# HINTS AND TIPS

- Save grenades for crowds and buildings
- Collect extra weapons for better fire power
- Blow up all buildings
- Hide behind barrels and walls etc.

# CABAL

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. If for any reason you have difficulty in running the program anD believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

# CREDITS

©1988 TAD Corporation
Programmed by Robbie Tinman
Graphics by Ivan Davies and Karen Davies
Music by Keith Tinman

Produced by Paul Finnegan and David Ward
©1989 Ocean Software Limited

# SCÉNARIO

Tous les frissons d'un jeu d'arcade, qui vous plonge en plein coeur du territoire ennemi. Votre protection ? Un simple fusil à répétition, pas très puissant. Mais attendez ! Si vous tirez juste et vite, vous pouvez augmenter vos chances de survie.

Capturez des armes plus modernes, et même des grenades: à vous la force de frappe...jusqu'à ce que vous vous trouviez face à face aux chars, aux croiseurs et aux sous-marins ennemis. Equipez-vous donc pour parer à tout, chargez, et TIREZ!!!

# POUR CHARGER LE JEU

Placer la cassette dans votre enregistreur Commodore, face imprimée sur le dessus, et assurez-vous qu'elle est bien rebobinée jusqu'au début. Tous vos câbles sont-ils connectés ? Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Suivez l'instruction de l'écran - PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour charger dans un C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez l'instruction comme pour le C64.

NOTE: Ce jeu se charge en plusieurs sections - suivez les instructions affichées sur l'écran.

## DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Allumez votre unité de disque, placez le programme dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN). L'écran initial va apparaître, après quoi le programme se chargera automatiquement.

# COMMANDES

Ce jeu est pour un ou deux joueurs, et peut se jouer au clavier ou au joystick (port 2).

## CLAVIER

; – vers le haut
/ – vers le bas
Z – vers la gauche
X – vers la droite
BARRE D'ESPACEMENT – POUR JETER UNE GRENADE
FLECHE GAUCHE – PAUSE/REPRISE

# SCENARIO

Il gioco elettronico da sala giochi che ti getta in pieno territorio nemico, armato soltanto con poco più di una misera pistola a ripetizione a un colpo. Con un'eccellente precisione di tiro e reazioni fulminee, potrai aumentare le tue possibilità, a tuo favore.

Incrementa il numero delle tue armi, granate comprese, e potrai davvero lasciare il segno!.....Ma soltanto fino a quando ti vieni a trovare di fronte alle armi nemiche, ai carri armati e ai sottomarini. Preparati per un gioco d'azione memorabile, carica le armi e SPARA!!!

# CARICAMENTO

Mettere la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, assicurandosi di averla riavvolta fino all'inizio. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SULLA CASSETTA. Questo programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C128, digitare GO 64 (INVIO), quindi seguire le istruzioni per il C64.

NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti - seguire le istruzioni a video.

## DISCO

Selezionare la modalità 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD "*",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e il programma di caricherà automaticamente.

# DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Si tratta di un gioco per uno o due giocatori, che può essere giocato con la tastiera o il joystick nella porta 2.

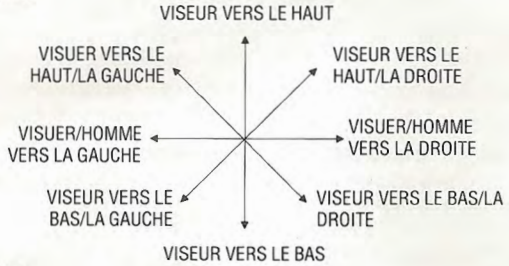
## TASTIERA

; – SU
/ – GIU'
Z – SINISTRA
X – DESTRA
SPAZIO – LANCIO BOMBA A MANO
FRECCIA SINISTRA – PAUSA ON/OFF

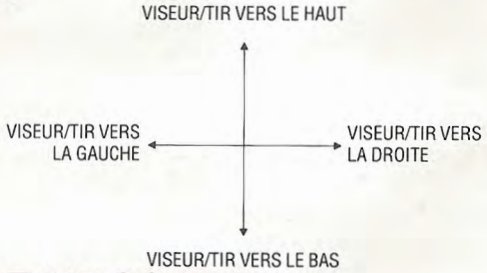
INST/DEL – POUR ABANDONNNER LE JEU

## JOYSTICK

**SANS TIRER**




**EN TIRANT**




# ETAT ET SCORE

Le haut du tableau d'état affiche de gauche à droite:-

Nombre de vies restantes, joueur actif et score

Le bas du tableau d'état affiche de gauche à droite:-

Grenades et dommages infligés à l'ennemi

Vous recevrez une vie supplémentaire tous les 10.000 points.

L'indicateur de dommages à l'ennemi (bleu) virera progressivement au rouge au fur et à mesure que vous détruirez d'autres ennemis. Lorsqu'il est entièrement rouge, vous avez terminé la section.

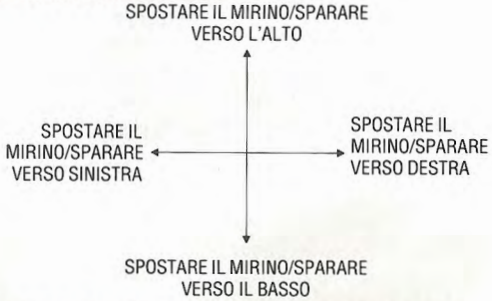
Les points sont répartis comme suit:

INS/CANC – ABBANDONO DEL GIOCO

## JOYSTICK

**SENZA PREMERE IL PULSANTE DI TIRO**

**PREMENDO IL PULSANTE DI TIRO**




# POSIZIONE E PUNTEGGIO

La parte superiore del pannello informativo indica, da sinistra a destra:-

Il numero di vite rimaste, il giocatore attuale e il punteggio.

La parte inferiore del pannello informativo indica, da sinistra a destra:-

Le bombe a mano e i danni al nemico.

Ogni 10.000 punti viene assegnata un'altra vita.

L'indicatore blu relativo ai danni causati al nemico si colorerà gradualmente di rosso, man mano che si distruggono i nemici. Quando è completamente

| | | | |
|---|---|---|---|
| Soldats | 10 points | Motos | 300 points |
| Fusiliers marins | 45 points | Bâtiments | 10 points |
| Char 1 | 100 points | Hélicoptère/avion | 1500 points |
| Char 2 | 110 points | Grenades | 125 points |
| Camion | 150 points | Balles | 5 points |
| Scaphandriers | 95 points | Symboles-primes | 100,200 ou 300 points |

## LE JEU

Le jeu comporte cinq niveaux de quatre phrases chacun. Pendant les quatre phrases de chaque niveau, vous devez éliminer tous vos ennemis. A la fin de la quatrième phase de chaque niveau, vous allez rencontrer un formidable adversaire.

Votre puissance de tir demeure constante. Lorsque détruits, certains objets vous donneront des suppléments tels que: grenades additionnelles, scores en plus, bazookas ou mitrailleuses.

## QUELQUES CONSEILS ET "TRUCS"

- Conservez vos grenades pour détruire foules et bâtiments. Ramassez des armes supplémentaires qui amélioreront votre "force de frappe".
- Détruisez tous les bâtiments.
- Cachez-vous derrière les tonneaux, les murs, etc.

## CABAL

Code de programmation, représentations graphiques et dessins sont protégés par copyright d'Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés qu'avec l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

## GÉNÉRIQUE

©1989 TAD Corporation
Programmation: Robbie Tinman
Graphismes: Ivan Davies et Karen Davies
Musique: Keith Tinman

Production: Paul Finnegan et David Ward ©1989 Ocean Software Limited

Distribuzione dei punti:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Soldati | 10 punti | Moto | 300 punti |
| Fanti di marina | 45 punti | Edifici | 10 punti |
| Carro armato 1 | 100 punti | Elicottero/aereo | 500 punti |
| Carro armato 2 | 100 punti | Bombe a mano | 125 punti |
| Autocarro | 150 punti | Proiettil | i 5 punti |
| Sommozzatori | 95 punti | Icone di punteggio extra | 100, 200 o 300 punti |

## ESECUZIONE DEL GIOCO

Ci sono cinque livelli, di quattro fasi ciascuno. Nel corso delle prime quattro fasi di ciascun livello, dovrai sbarazzarti di tutti i nemici, i carri armati, gli elicotteri, gli aerei e le auto. Al termine della quarta fase di ciascun livello ti troverai di fronte ad un avversario grintoso.

Avrai a disposizione un continuo rifornimento di armi da fuoco. Alcuni oggetti, quando vengono distrutti, ti daranno armi aggiuntive, punteggi extra, bazooka o mitragliatrici.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Tieni d'acconto le bombe a mano per le folle e gli edifici
- Raccogli armi supplementari per una maggior disponibilità di sparo
- Fai saltare tutti gli edifici
- Riparati dietro botti e pareti ecc.

## CABAL

Il codice di programma, le rappresentazioni grafiche e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in alcun modo senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

## RICONOSCIMENTI

©1988 TAD Corporation
Programmazione di Robbie Tinman
Grafici di Ivan Davies e Karen Davies
Musica di Keith Tinman

Prodotto da Paul Finnegan e David Ward © 1989 Ocean Software Limited.