

AMIGA CD<sup>32</sup>

Commodore



# TOTAL CARNAGE™



INTERNATIONAL • COMPUTER • ENTERTAINMENT  
LTD

## TOTAL CARNAGE

Out of nowhere, crazy, power-mad General Akhboob became the sole military power in Kookistan by creating his own army of mutants from the radioactive goo produced in his bio-nuclear generator. With his endless supply of mutant forces and the hostages in his possession, Akhboob stands ready to wreak devastation upon the entire globe.

Only two men are brave enough, strong enough, and simple-minded enough to take on Akhboob's army: Captain Carnage and Major Mayhem - The Doomsday Squad. You are in charge of the 21st century's most dangerous (and smallest) fighting battalion - your directives: get the hostages out and disable Akhboob's forces - your classification: expendable! That means you need to take the mutants out before they take your men out! Guide Carnage and Mahem through AKHboob's awesome array of defenses to get inside his stronghold and go after the General himself. Fortunately, these two men don't know the meaning of the word 'fear'. Unfortunately, they don't know the meaning of a lot of other words either, so they're counting on your leadership to bring them home safely and to free the world from Akhboob and his bio-nuclear nightmares! Good luck, Commander - the fate (if not the confidence) of the world rests on your shoulders. Normal procedure is to advise progress with extreme caution; however, in this instance your squad has been authorized to proceed with extreme disregard for their own safety. Your mission has been designated **TOTAL CARNAGE**. You are now authorized to begin detailed basic training ...

## WEAPON SYSTEMS & COLLECTABLES

**MACHINE GUN [AUG-47 RF]**  
**GRENADE LAUNCHER [LOB-BM 22]**  
**ROCKET LAUNCHER [BG-BNG 1]**  
**PLASMA MACHINE GUN [PBM-42 R]**  
**FLAME THROWERS [F451-R & F451-HG]**  
**SPRAY-FIRE RIFLE [90 PAAT]**  
**SMART BOMB [IQ-BMB]**  
**PERSONNEL SHIELD [PBLK-4]**  
**TIME BOMB [TK-TOK13]**  
**AUTO-BOMB [AU-MN2]**  
**DOG TAG [GI ID 3]**  
**KEY [K3]**  
**FLAGS & GEMSTONES [STUFF]**

High-grade, rapid fire assault rifle.  
Arcs grenades through the air in front of player.  
Rapid-fires anti-mutant rockets.  
Fires plasma rounds in rapid succession  
Standard-issue flame throwers output focused red flames  
Outputs rapid fire in a 90 degree fan around the player.  
Total destructive weapon  
High-power shield withstands normal attacks for a short period  
Can be collected and put in front of vehicles or enemies  
Automatically releases a trail of mines following your character  
Pick up to gain an extra life.  
Can be collected to allow access to special section.  
Collect items for bonus points.

## MISSION BRIEF

### **ALPHA MISSION**

Your troops will be set ashore at Kookistan Bay and you must work your way North-North-Westwardly through rough terrain. Expect heavy resistance from ground troops - surveillance photos indicate large numbers of mutant soldiers; machine guns nests, and light attack vehicles. Be alert for barrels of Akhboob's toxic by-products - they are likely to be highly unstable. We have uncorroborated reports of mutant demons forming spontaneously from puddles of green, glowing radioactive ooze. Collect weapons and field gear and learn how to use them. Stock up on bombs - you will need them later. Civilian hostages are being held in many locations throughout the country - rescue them for bonus points. Successful completion of Alpha Mission entails dealing with anti-hero tank and Orcus, the baddest, ugliest boss you'll ever want to see! Orcus is a huge mutant cyborg. Defeat Orcus and you have earned the right to proceed to your next mission.

## **BAKER MISSION**

The Doomsday Squad is getting closer to the General's base - mutant defenses will be getting much tighter. From your current position, you must make your way along the main supply road towards Akhboob's air fields. This road is heavily travelled by Armored Personnel Vehicles (APV-6) and SCUD missile carriers, and may occasionally be strafed by enemy jets with heat-seeking missiles. Once your squad reaches the air field, you must defend yourself from attacking ground troops while attempting to destroy Akhboob's air superiority. Allied air support will offer what assistance it can; if you can get close to enemy jets, PRESS THE LEFT ALT BUTTON to lay a tracer beam for an allied missile barrage to follow and destroy your target. It will not always be possible to summon air strikes, but keep them in mind when facing strong tactical opposition. The quickest way to disable ground forces is to place a bomb in front of them - collect as many time bombs and auto bombs as you can, and don't be afraid to use them. If you must face vehicles with personnel weaponry, aim for the turrets of APVs before inflicting damage on the main vehicle. On SCUD carriers, direct fire at the missile itself.

## **CANDLESTICKMAKER MISSION**

As your squad gets closer to the General, you will come up against more mutant creations. Giant spiders have been spotted patrolling this area. Military reconnaissance indicates Akhboob is operating his bio-nuclear generator within a "Baby Milk Factory". You must smash through his defenses and gain entrance to this facility to pinpoint the location of these mutant-making machines and call air strikes to destroy them. No one has made it out of this bio-nuclear facility alive - so no one knows exactly what you will find inside! You can trust that if you get this far, Akhboob will throw everything he has at you in order to stop you in your tracks. He's crazy, after all - you'd expect nothing less. Everything you have encountered up to this point - the demons, Orcus, everything - is likely to be forgotten once you enter those gates. And whether you walk out of there a hero, or whether the Doomsday Squad is really going to live up to their name, will be determined by how quickly you put down this manual and get into some real Total Carnage action.

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LOADING INSTRUCTIONS FLOPPY  | Insert Disc 1 in DF0 and reset computer.                                                                                                                                                                                                          |
| LOADING INSTRUCTIONS (CD-32) | Lift the lid of the CD-32 and place it gently in the drive label side up.                                                                                                                                                                         |
| GETTING STARTED              | Press fire button to play and change play options.<br>With joystick or control pad in port no 2 select options required<br>Note: Player one will always be joystick or control pad.<br>When correct selection is made select play and press fire. |
| JOYSTICK CONTROL             | Moves the character in all directions<br>Fire button Fires the current weapon in direction facing<br>Keyboard Alt button (1or2) Drop mines or call up missile strike                                                                              |
| CD-32 CONTROL PAD            | Moves the character in all directions<br>Fire button (RED) Fires the current weapon in direction facing<br>Blue button Drop mines or call up missile strike                                                                                       |
| KEYBOARD CONTROL             | Use cursor keys (arrows) to move character<br>Space bar to fire<br>Alt button (1or 2) to drop mines or call up missile strike                                                                                                                     |

## TOTAL CARNAGE

Venu de nul part, le Général Akhboob, un homme fou et avide de pouvoir, est devenu l'unique puissance militaire dans le Kookistan en créant sa propre armée de mutants grâce à la substance radio-active produite dans son générateur bio-nucléaire. Avec sa provision infinie de mutants et les otages qu'il détient, Akhboob est prêt à semer la dévastation sur la terre entière.

Seuls deux hommes sont assez forts, naïfs et courageux pour affronter l'armée d'Akhboob: le Capitaine Carnage et le Major Mahem, qui forment l'Escouade Doomsday. Vous êtes responsable du bataillon de combat le plus dangereux (et le plus petit) du 21<sup>e</sup> siècle. Vos ordres: libérer les otages et mettre les forces d'Akhboob hors de combat. Votre classification: peut être sacrifié! Cela signifie que vous devez vous débarrasser des mutants avant qu'ils ne se débarrassent de vos hommes! Guidez Carnage et Mahem à travers le déploiement impressionnant des défenses d'Akhboob, pénétrez dans la forteresse et trouvez le Général. Heureusement, ces deux hommes ne connaissent pas le sens du mot "peur". Malheureusement, ils ne connaissent pas le sens de beaucoup d'autres mots, c'est pourquoi ils comptent sur vos qualités de chef pour les ramener chez eux sains et saufs et pour débarrasser le monde d'Akhboob et de ses cauchemars bio-nucléaires! Bonne chance, Commandant. Le sort (et même la confiance) du monde repose sur vos épaules. La procédure normale est de vous conseiller de progresser avec une extrême précaution; cependant, dans ce cas, votre escouade a été autorisée à agir avec une totale indifférence à l'égard de sa propre sécurité. Votre mission a été baptisée TOTAL CARNAGE. Vous êtes maintenant autorisé à commencer votre entraînement de base minutieux...

### ARMES & OBJETS POUVANT ETRE RAMASSEES

MITRAILLEUSE [AUG-47 RF]  
LANCE-GRENADE [LOB-BM 22]  
LANCE-ROQUETTES [BG-BNG 1]  
MITRAILLEUSE A PLASMA [PBM-42 R  
LANCE-FLAMMES [F451-R & F451-HG]  
FUSIL A TIR VAPORISE [90 PAAT]  
BOMBE INTELLIGENTE [IQ-BMB]  
BOULIERER PERSONNEL [PBLK-4]

BOMBE A RETARDEMENT [TK-TOK 13]  
BOMBE AUTOMATIQUE [AU-MN2]

PLAQUE D'IDENTIFICATION [GI ID 3]  
CLEF [K3]  
DRAPEAUX & PIERRES PRECIEUSES [STUFF]

Fusil d'assaut à tir rapide et à haut niveau.  
Projeté des grenades dans l'air devant le joueur.  
Tire rapidement des roquettes anti-mutantes.  
Tire rapidement plusieurs salves de plasma.  
Lance-flammes standards produisant des flammes rouges.  
Produit un tir rapide dans une zone de 90° autour du joueur.  
Arme de destruction totale.  
Bouclier à forte puissance pouvant résister à des attaques normales pendant une courte période.  
Peut être ramassée et placée devant des véhicules ou des ennemis.  
Lâche automatiquement une traînée de mines qui suit votre personnage.  
A ramasser pour gagner une vie supplémentaire.  
Peut être ramassée pour permettre l'accès à la section spéciale.  
Objets à ramasser pour obtenir des points de bonus.

## MISSION ALPHA

Vos troupes vont être débarquées dans la Baie du Kookistan et vous devez vous diriger nord-nord-ouest à travers un terrain accidenté. Attendez-vous à une forte résistance de la part des troupes terrestres. Les photos de surveillance montrent un grand nombre de soldats mutants, de nids de mitrailleuses et de véhicules d'attaques légers. Faites attention aux barils de produits toxiques d'Akhboob. Ils sont probablement très instables. Des rapports non confirmés font état de démons mutants se créant spontanément de flâques de vase radioactive verte et incandescente. Rassemblez des armes et de l'équipement de terrain et apprenez à vous en servir. Stockez des bombes, vous en aurez besoin plus tard. Des otages civils sont retenus à de nombreux endroits à travers tout le pays. Libérez-les et vous obtiendrez des points de bonus. La mission sera réussie si vous parvenez à vaincre un char anti-héros et Orcus, le boss le plus méchant et le plus laid que vous ayez jamais vu! Orcus est un immense mutant cyborg. Battez Orcus et vous aurez gagné le droit de passer à la

mission suivante.

## MISSION BAKER

L'Escouade Doomsday se rapproche de la base du Général. Les défenses mutantes vont devenir plus serrées. De votre position actuelle, vous devez vous diriger le long de la route principale d'approvisionnement jusqu'aux terrains d'aviation SCUD, et peut être de temps à autre bombardée par des jets ennemis avec des missiles à tête chercheuse. Une fois que votre escouade a atteint le terrain d'aviation, vous devez vous défendre face à des troupes terrestres qui vous attaquent tout en essayant de détruire la supériorité aérienne d'Akhboob. Le soutien aérien allié vous offrira toute l'aide qu'il pourra. Si vous pouvez vous approcher des jets ennemis, APPUYEZ SUR LE BOUTON ALT GAUCHE pour émettre un rayon traceur afin qu'un missile allié puisse le suivre pour atteindre votre cible et la détruire. Il ne sera pas toujours possible de recourir aux attaques aériennes, mais gardez les à l'esprit lorsque vous vous trouvez face à une forte opposition tactique. La façon la plus rapide de mettre hors d'état de nuire les forces terrestres est de placer une bombe devant elles. Ramassez le maximum de bombes à retardement et automatiques, et n'ayez pas peur de les utiliser. Si vous devez affronter des véhicules avec un armement anti-personnel, visez les tourelles des APV avant de causer des dégâts au véhicule lui-même. Sur des transporteurs SCUD, tirez sur le missile lui-même.

## MISSION CANDLESTICKMAKER

Comme votre escouade se rapproche du Général, vous allez vous trouver face à encore plus de créations de mutants. Des araignées géantes ont été placées en patrouille dans cette zone. Une reconnaissance militaire indique qu'Akhboob a placé son générateur bio-nucléaire dans une "Usine de Lait pour Bébé". Vous devez détruire ses lignes de défense et entrer dans cette usine pour localiser précisément ces machines à fabriquer des mutants et appeler les forces aériennes pour les détruire. Personne n'est jamais sorti vivant de ces installations bio-nucléaires. Personne ne sait donc exactement ce que vous allez trouver à l'intérieur! Vous pouvez être sûr que si vous arrivez à ce point, Akhboob lancera tout ce dont il dispose à votre poursuite pour vous stopper. Après tout, il est fou, et vous n'en attendez pas moins de lui. Tout ce que vous avez rencontré jusqu'à ce point, les démons, Orcus, tout, vous allez vite l'oublier une fois que vous aurez franchi ces portes. Allez-vous sortir en héros de cette usine, l'Escouade Doomsday va-t-elle faire honneur à sa réputation? C'est ce que nous allons voir avec la rapidité à laquelle vous allez poser ce manuel et entrer dans la véritable action de Total Carnage.

CHARGEMENT DISQUETTE  
CHARGEMENT CD-32

Insérez la Disquette 1 dans le DFO et relancez votre ordinateur.  
Soulevez le dessus du CD-32 et placez doucement le CD dans le lecteur, étiquette vers le haut.

POUR COMMENCER Appuyez sur le bouton feu pour jouer et changer les options de jeu. Avec joystick et control pad dans le port 2, sélectionnez les options nécessaires. Note: Le joueur 1 sera toujours le joystick ou le control pad. Lorsque la sélection correcte est faite, sélectionnez play (jouer) et appuyez sur feu.

CONTROLE DU JOYSTICK Déplace les personnages dans toutes les directions  
Bouton feu Tire le coup de feu dans la direction vers laquelle est tourné le personnage  
Touche Alt (1 ou 2) Lâche des mines ou déclenche une attaque de missiles

CD-32 CONTROL PAD Déplace les personnages dans toutes les directions  
Bouton feu (ROUGE) Tire le coup de feu dans la direction vers laquelle est tourné le personnage  
Bouton bleu Lâche des mines ou déclenche une attaque de missiles  
CONTROLE CLAVIER Déplace les personnages  
Barre d'espacement pour tirerTouche Alt (1 ou 2) pour lâcher des mines ou déclencher une attaque de

## TOTAL CARNAGE

Venuto dal niente, il pazzo e assetato di potere Generale Akhboob è diventato l'unica potenza militare del Kookistan grazie alla creazione di un proprio esercito di mutanti creati con una sostanza radioattiva prodotta nel suo generatore bionucleare. Grazie a una riserva illimitata di mutanti e agli ostaggi in suo possesso, Akhboob è pronto a distruggere l'intero globo.

MITRAGLIATRICE [AUG-47 RF]

LANCIAGRANATE [LOB-BM 22]

LANCIARAZZI [BG-BNG 1]

MITRAGLIATRICE AL PLASMA [PBM-42 R] Spara raffiche al plasma in successione rapida.

LANCIAFIAMME [F451-R & F451-HG] Lanciافیamme standard che sparano fiamme rosse intense.

FUCILE A SPRUZZO [90 PAAT] Spara fuoco rapido a una raffica a 90° attorno al giocatore.

BOMBA INTELLIGENTE [IQ-BMB]

SCUDO TRUPPA [PELK 4]

BOMBA A OROLOGERIA [TK-TOK13] Scudo potentissimo che sopporta normali attacchi per un breve periodo di tempo.

BOMBA AUTOMATICA [AU-MN2] Può essere raccolta e messa davanti a veicoli o a nemici.

PIASTRINA DI RICONOSCIMENTO [GI ID3] Raccogli la per ottenere una vita extra.

CHIAVE [K3] Libera automaticamente una serie di mine che seguono il tuo personaggio.

BANDIERE E PIETRE PREZIOSE [STUFF] Raccogli la per poter avere accesso alle sezioni speciali.

BANDIERE E PIETRE PREZIOSE [STUFF] Raccogli la per ottenere dei punti bonus.

## MISSIONE ALFA

I tuoi uomini sbarcheranno nella baia del Kookistan e dovrai farti strada su un terreno ostile in direzione nord-nord-ovest. Preparati ad affrontare una forte resistenza da parte delle truppe di terra, foto di servizi segreti indicano un numero consistente di soldati mutanti, postazioni di mitragliatrici e veicoli da attacco leggero. Stai attento ai barili di sostanze tossiche di Akhboob: c'è un'alta probabilità che siano instabili. Alcuni rapporti affermano che sono stati visti dei demoni mutanti formarsi spontaneamente da delle pozzanghere contenenti un luccicante liquido verde radioattivo. Raccogli le armi e l'attrezzatura da campo e impara ad usarle. Conserva le bombe, ne avrai bisogno più tardi. In vari luoghi del paese sono tenuti prigionieri degli ostaggi: liberali per ottenere dei punti bonus. Per completare con successo la missione Alfa dovrai sopravvivere ai carri armati antieroe e sconfiggere Orcus, il nemico più cattivo e il più brutto che avresti mai voluto incontrare! Orcus è un enorme essere cibernetico mutante. Sconfiggi Orcus e potrai passare alla missione successiva.

## MISSIONE BAKER

Lo squadrone Domsday si sta avvicinando alla base del Generale e la difesa dei mutanti diventerà molto più serrata. Dalla tua posizione attuale, dovrai proseguire sulla strada principale utilizzata per gli approvvigionamenti verso i campi di aviazione di Akhboob. Questa strada è percorsa da mezzi corazzati per il trasporto delle truppe (APV-6) e da veicoli per il trasporto di missili SCUD e potrà essere attaccata occasionalmente dai jet nemici con dei missili termici. Quando il tuo squadrone raggiungerà i campi di aviazione, dovrai difenderti dall'attacco delle truppe di terra e cercare di distruggere la superiorità aerea di Akhboob. Il supporto aereo alleato ti offrirà tutto l'aiuto possibile; se riesci ad avvicinarti ai jet nemici, PREMI IL PULSANTE ALT SINISTRO per lanciare un raggio tracciante per permettere a un missile di sbarramento alleato di seguire e distruggere il bersaglio. Non sarà sempre possibile chiamare degli attacchi aerei, ma considera la possibilità di farlo nei casi di una forte opposizione tattica. Il modo più veloce per distruggere le forze di terra è di posizionare una bomba davanti a loro: raccogli il maggior numero possibile di bombe ad orologeria e bombe automatiche e non esitare ad utilizzarle. Se devi affrontare dei veicoli con soldati armati, prima di colpire i veicoli mira alle torrette degli APV. Per quanto riguarda i veicoli che trasportano gli SCUD, spara direttamente ai missili.

## MISSIONE CACCIA AI CANDELIERI

Mentre il tuo squadrone si sta avvicinando alla base del Generale, incontrerai altri modelli di mutanti. Per illustrando quest'area sono stati individuati dei ragni giganti. Riconsezioni militari indicano che Akhboob sta gestendo il suo generatore bionucleare all'interno di una fabbrica di latte per bambini. Devi riuscire a superare le sue difese ed entrare in questa fabbrica per individuare la posizione delle macchine che producono i mutanti e chiamare degli attacchi aerei per distruggerle. Nessuno è mai uscito vivo da questo complesso bionucleare, quindi nessuno sa esattamente quello che troverai dentro! Puoi essere sicuro che Akhboob farà di tutto per fermarti. Dopotutto, è pazzo, quindi preparati per il peggio. Tutte le creature che hai incontrato in questo momento, demoni, orchi e tutto il resto, non saranno niente al confronto di quello che dovrai affrontare oltre quei cancelli. Forse potrai uscirne da eroe e lo squadrone Domsday potrà dimostrarsi all'altezza del nome che porta, tutto dipende dalla tua velocità ad abbandonare questo manuale e ad entrare nel vivo dell'azione di Total Carnage.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO CON DISCHETTO Inserisci il dischetto nel predefinito e resetta il computer.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (CD-32) Apri il cassetto del CD-32 e posiziona con delicatezza il CD nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto.

## AVVIO

Premi il pulsante del fuoco per giocare e cambiare le opzioni di gioco. Seleziona le opzioni richieste con il joystick o la pulsantiera nella porta 2. Importante: Il giocatore uno giocherà sempre con il joystick o la pulsantiera. Quando avrai effettuato tutte le selezioni, seleziona play (gioco) e premi il pulsante del fuoco.

COMANDI DEL JOYSTICK

Muove il personaggio in tutte le direzioni Pulsante del fuoco Fa sparare l'arma attuale nella direzione in cui sei rivolto  
Tasto Alt sulla tastiera (1 0 2) Sgancia mine e chiama un attacco di missili

PULSANTIERA CD-32

Muove il personaggio in tutte le direzioni. Pulsante del fuoco (ROSSO) Fa sparare l'arma attuale nella direzione in cui sei rivolto. Pulsante blu Sgancia le mine o chiama un attacco di missili

COMANDI CON LA TASTIERA

Tasti cursore (freccie) per muovere il personaggio Barra spaziatrice per sparare  
Tasto Alt (1 0 2) per sganciare delle mine o chiamare un attacco di missili.

## TOTAL CARNAGE

Der verrückte, machtgerige General Akhboob wurde ganz überraschend militärischer Alleinherrscher über Kookistan, indem er aus dem radioaktiven Schleim seines bio-nuklearen Reaktors eine Armee von Mutanten herstellte. Mit seinem unerschöpflichen Nachschub an Mutanten und den von ihm festgehaltenen Geiseln ist Akhboob nun bereit und gerüstet, Zerstörung über die ganze Erde zu bringen.

## WAFFENSYSTEME UND SAMMELGEGENSTÄNDE

Maschinengewehr [AUG-47 RF]

Granatenwerfer [LOB-BM 22]

Raketenwerfer [BG-BNG 1]

Plasma-Maschinengewehr [PBM-42R]

Flammenwerfer [F451-R & F451-HG]

Hochwertiges schnellfeuerndes Sturmgewehr

Wirft Granaten vor dem Spieler durch die Luft

Schneller Abschuß von Anti-Mutanten-Raketen

Schießt Salven von Plasma-Munition in schneller Folge ab

Standard-Flammenwerfer mit zielzentrierter roter Flamme

Spühschuß-Gewehr [90 PAAT]

Bombe [IQ-BMB]

Personalschild [PBLK-4]

Zeitbombe [TK-TOK13]

ID-Marke [GI ID 3]

Automatikbombe [AU-MNZ]

Schlüssel [K3]

Fahnen und Juwelen [STUFF]

LADLEANLEITUNG FÜR DISKETTEN

LADLEANLEITUNG (CD-32)

VOR DEM SPIEL

Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, um zu spielen oder die Spieloptionen zu ändern. Mit dem Joystick oder Control Pad in Port 2 wählen Sie die gewünschten Optionen. Hinweis: Spieler 1 benutzt immer den Joystick oder das Control Pad.

Nach erfolgter Wahl wählen Sie "Play" (Spiel), und drücken Sie den Feuerknopf.

JOYSTICKSTEUERUNG

Schnellfeuergewehr, schießt in fächerförmigem 90-Grad-Radius

um den SpielerIntelligente

Waffe mit völliger Zerstörungskraft

Der hochwertige Schild widersteht normalen Angriffen für kurze Zeit.

Wird eingesammelt und vor Fahrzeuge oder Gegner gelegt.

Gibt dem Einsammler ein Extraleben.

Wirft automatisch Minen in einer Spur hinter Ihrer Figur ab.

Sammelgegenstand; erlaubt Zugang zum Spezialabschnitt.

Sammelgegenstände für Bonuspunkte

Legen Sie Diskette 1 ins Laufwerk DF0 ein, und drücken Sie [RESET].

Öffnen Sie die CD-32-Abdeckung, und legen Sie die CD mit der beschrifteten Seite nach oben vorsichtig in das Laufwerk ein.

CD-32 Control Pad

Bewegt die Figur in alle Richtungen

Feuerknopf Schießt die aktuelle Waffe in Blickrichtung ab

Tastatur [ALT]-Taste (1 oder 2) Minen legen oder Raketenangriff anfordern

Bewegt die Figur in alle Richtungen Feuerknopf (Rot) Schießt die aktuelle Waffe in

Blickrichtung ab Blauer Knopf Minen legen oder Raketenangriff anfordern

Benutzen Sie die [Pfeiltasten], um die Figur zu bewegen. [Leertaste] zum Feuern

[ALT]-Taste (1 oder 2), um Minen zu legen oder Raketenangriff anzufordern

TASTATURSTEUERUNG

©1994

INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT  
LTD

BRIDGE HOUSE MERRYWALKS STROUD GLOSGL5 1QA

TEL : 0453 756993

FAX : 0453 756998