



Irmgardstr. 15
8000 München 71

TOTAL CARNAGE™ is a Trademark of and Licensed
from Midway® Manufacturing Company,
© 1992 All Rights Reserved - Used by Permission.
MALIBU GAMES™ and T•HQ, INC.™ are registered
trademarks of T•HQ, Inc. © 1993 T•HQ, Inc.

Printed in Japan

TOTAL CARNAGE™

SPIELANLEITUNG



SNES
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



For maximum enjoyment, please read this instruction manual thoroughly before playing.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

Kurze Übersicht
über den Einsatz



Geheime
Kampfinformationen
Geheimstufe A3
Doomsday-Truppe
Nur für Mitglieder

GRUNDAUSBILDUNG:

| | |
|---------------------------|---|
| EINSATZBEFEHL | 2 |
| LANDKARTE..... | 4 |
| KAMPFEINLEITUNG | 5 |
| TAKTISCHE STEUERUNG | 6 |
| WAFFENSYSTEME..... | 8 |
| FELDAUSRÜSTUNG | 9 |

KAMPFEINSÄTZE:

| | |
|--------------------------------|----|
| EINSATZ ALPHA | 10 |
| EINSATZ BAKER | 12 |
| EINSATZ CANDLESTICKMAKER | 14 |

ERKUNDUNGSOPERATIONEN:

| | |
|---------------------------|----|
| STRATEGISCHE HILFE | 16 |
| BESCHRÄNKTE GARANTIE..... | 17 |

Soweit hast Du's geschafft, toter Hund – aber wenn Du vielleicht jetzt doch noch einen Rückzieher machen willst, dann mach lieber schnell Fahnenflucht! Es wird jetzt ganz schnell ziemlich brenzlig werden.....



Der Krieg von 1999 hat das Land Kookistan total verwüstet – Hunderte von Berichterstatern und anderen Zivilisten schwärmten dorthin, um die Auswirkungen zu sehen und verschwanden!

Aus dem Nichts heraus wurde der verrückte, machtbesessene General Akhboob¹ die alleinige Militärmacht von Kookistan, indem er seine eigene Armee von Mutanten aus dem radioaktiven Schlamm erzeugte, der in seinen bionuklearen Generatoren² produziert wird. Mit seinem endlosen Vorrat an Kampf-Mutanten und den Geiseln, die sich in seiner Gewalt befinden, ist Akhboob in der Lage, den ganzen Erdball zu verwüsten.

Nur zwei Männer sind mutig genug, stark genug und einfältig genug, es mit Akhboobs Armee aufzunehmen: Captain Carnage und Major Mayhem – die Doomsday-Truppe. Obwohl sie gewöhnlich für die gefährlichsten Einsätze ausgewählt wird, denen sich unsere Regierung gegenüber sieht, wird dies trotzdem die schwerste Aufgabe für die Doomsday-Truppe werden! Du führst das gefährlichste (und kleinste) Kampfбатаillon des einundzwanzigsten Jahrhunderts – und Dein Befehl lautet: Befreie die Geiseln und mach Akhboobs Streitkräfte kampfunfähig – Deine Klassifizierung: Entbehrlich!

Das heißt, Du mußt die Mutanten beseitigen, bevor sie Deine Leute beseitigen! Führ Carnage und Mayhem durch Akhboobs furchterregendes Aufgebot von Verteidigungsmitteln, um in seine Festung zu gelangen und den General selbst zu fassen. Glücklicherweise kennen diese beiden Männer die Bedeutung des Wortes "Angst" nicht. Leider kennen sie die Bedeutung vieler anderer Worte auch nicht, und daher verlassen sie sich auf Deine Führung, damit sie sicher wieder nach Hause kommen und damit die Welt von Akhboob und seinen bionuklearen Alpträumen befreit wird!

Viel Glück Commander – das Schicksal (wenn auch nicht das Vertrauen) der Welt ruht auf Deinen Schultern. Normalerweise wäre es jetzt ratsam, mit äußerster Vorsicht vorzugehen. In diesem Fall jedoch wurde Deiner Truppe der Befehl gegeben, mit äußerster Außerachtlassung ihrer eigenen Sicherheit vorzugehen.

Dein Einsatzbefehl lautet **TOTAL CARNAGE™**. Jetzt hast Du die Genehmigung, mit allen Einzelheiten der Grundausbildung zu beginnen...



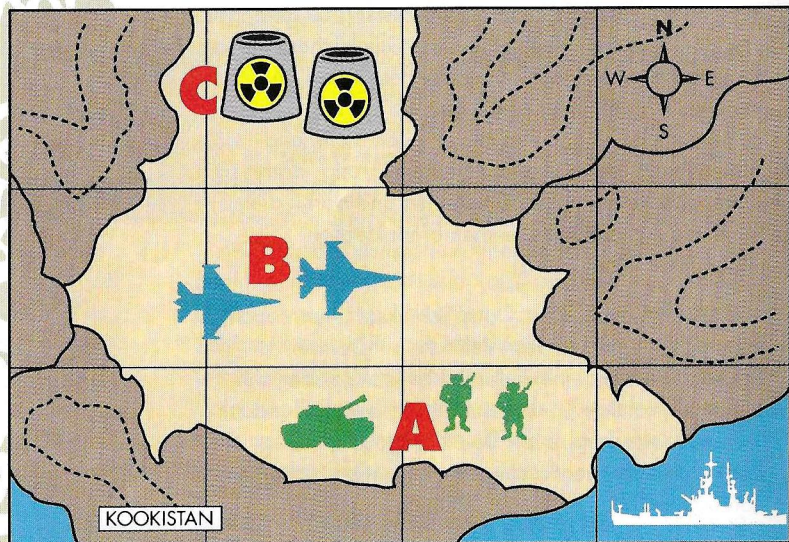
¹ Obwohl über seine persönliche Vergangenheit wenig bekannt ist, wird angenommen, daß Myron Farley Akhboob seine Stellung verlor, als das Hamburger-Restaurant und Angelgeschäft von Kookistan geschlossen wurde.

² Bionukleare Generatoren wurden von Akhboob selbst geschaffen, als er aus Versehen seine Lavalampe umstieß und sie dabei in einem Faß mit eingelegten süßen Gürkchen landete. Der Rest ist in die Geschichte eingegangen.



EINSATZBEFEHL

Dies ist der Kampfplan für Deine Einsätze



A [Einsatz Alpha]

Kämpf mit den Landstreitkräften und rette die Geiseln

B [Einsatz Baker]

Überquer das Flugfeld und beseitige die wichtigsten Ziele

C [Einsatz CandlestickMaker]

Neutralisier Akhboobs Fähigkeit, Mutantentruppen zu erzeugen und besieg den General selber

D [Einsatz Delta]

Kauf Milch auf dem Weg zurück zum Stützpunkt

Kampfeinleitung



Wir haben noch nicht angefangen zu kämpfen....

1. Deaktiviere den Stromanschluß Deines Super-Nintendo™ Unterhaltungssystems.
2. Schieb das Game Pak in das richtige Einschubfach ein (der militärische Nachrichtendienst rät vor dem Einschieben zur Entfernung der Schutzhülle und des Einwickelpapiers).
3. Steuerteile an beide Ports (zur Zwei-Commander-Action) oder nur an einen Port (zur Ein-Commander-Action) oder an gar keinen Port (zur ganz wenigen Action) anschließen.
4. Strom zum Super-Nintendo-Gerät wieder einschalten. Das kleine rote Licht wird aufleuchten.
5. START-Knopf drücken, um mit dem Kampfablauf anzufangen.
6. Denk dran, daß dieser Einsatz TOP SECRET (STUFE:3A-SCH) ist. Solltest Du von den feindlichen Streitkräften gefangengenommen werden, so mußt Du diese Gebrauchsanleitung aufessen.

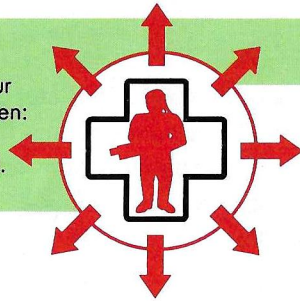


TAKTISCHE STEUERUNG

Bei diesen Kämpfen steuerst Du entweder Captain Carnage (Steuergerät 1) oder Major Mayhem (Steuergerät 2). Zur gleichzeitigen mutantenzerknirschenden Vernichtung können außerdem zwei befehlshabende Offiziere beide Figuren steuern. Beide Figuren haben die gleiche Steuerung und Fähigkeiten.

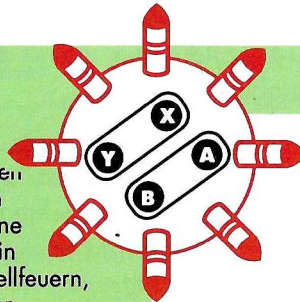
Steuerkonsole

Mit ihr kann man die Figur in alle Richtungen bewegen: Hoch, runter, nach links, nach rechts und diagonal.

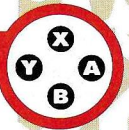


ABXY-Knöpfe

Sie steuern die Richtung des Feuers bei der gegenwärtig verwendeten Waffe, unabhängig von der Richtung, in die Deine Figur sich bewegt oder in die sie zeigt. Zum Schnellfeuern, halte die Knöpfe hinunter.



TAKTISCHE STEUERUNG



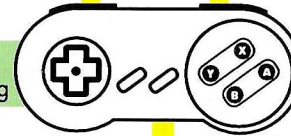
Knopf L oder Knopf R

Zeitzünderbombe loslassen und zünden, oder Anforderung des Abfeuerns einer Luft-Boden-Rakete, wenn Du Dich dicht bei einem wichtigen Ziel befindest.



Steuerkonsole

Bewegungssteuerung



ABXY

Steuerung des Feuers

Startknopf

Spielbeginn von einer beliebigen Steuerkonsole aus, Teilnahme an einem schon laufenden Spiel, oder Pausieren des gerade laufenden Spiels.



Waffensysteme



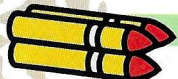
Maschinengewehr [AUG-47 RF]

hochgradiges Schnellfeuer-Kampfgewehr.



Granatwerfer [LOB-BM 22]

Schießt Granaten vor dem Spieler im Bogen durch die Luft – Bis sie ihr Ziel treffen, richten die Granaten keinen Schaden an.



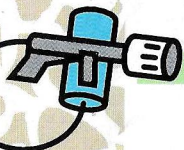
Raketenwerfer [BG-BNG 1]

Schießt mit Schnellfeuer Antimitanten-Raketen ab – es wird empfohlen, eine R-7G-Schutzbrille zum Schutz gegen grelles rotes Blendlicht zu tragen.



Plasma-Maschinengewehr [PBM-42 R]

Feuert in schneller Folge Plasmarunden ab – Spieler fängt mit dieser Waffe automatisch ein neues Leben an. Es kann aber auch auf dem Kampffeld verwendet werden.



Flammenwerfer [F451-R & F451-HG]

tandard-Flammenwerfer schießen scharf gezielte rote Flammen; Bratmodelle schießen weitreichende blaue Flamme mit höherer Temperatur und größerer Zerstörungskraft.



Streufener-Gewehr [90° PSST]

Das allerbeste viertelkreisige Verteidigungssystem – gibt Schnellfeuer im Umkreis von 90° um den Spieler ab.



Verteidigungsklinge [SHRKN-AP]

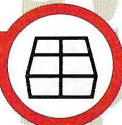
mkreist den Spieler und verhindert so den direkten körperlichen Angriff durch feindliche Landstreitkräfte.



Smarte Bombe [IQ-BMB]

Waffe der totalen Zerstörung – neutralisiert alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde [vorausgesetzt, sie ist kein Blindgänger].

Feldausrüstung



Mannschafts-Schutzschild [PBLK-4]

Widerstandsfähiger Schutzschild, der eine kurze Zeit lang normalen Angriffen standhält – bevor er seine Wirkungskraft verliert, flickert der Schutzschild rot.



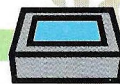
Zeitbombe [TK-TOK13]

Kann auf dem Kampffeld eingesammelt und vor Fahrzeuge oder Feinde gelegt werden – hat eine 2-Sekunden-Zündung.



Automatische Bombe [AU-MN2]

Gibt automatisch eine Minenspur ab, die Deiner Spielfigur folgt © die Minen detonieren in 2 Sekunden.



Sportschuhe [AIR-NK3]

Erhöhen die Laufgeschwindigkeit der Figur.



Kenntmarke [GI ID 3]

Nimm sie, damit Du ein Extraleben bekommst.



Schlüssel [K3]

Kann dazu genommen werden, Zugang zu Sonderabschnitten innerhalb des Spiels zu erlangen.



Fahnen & Edelsteine [STUFF]

Sammel die Gegenstände, um Bonuspunkte zu bekommen.

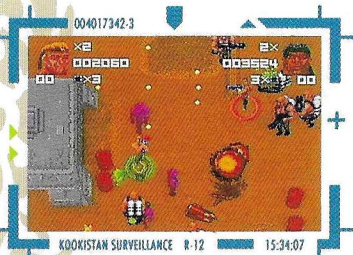


HINWEIS: Waffen-Power-ups sind nur für eine begrenzte Anzahl von Schüssen wirksam. Hat die Spielfigur keine Munition mehr, so wird sie automatisch wieder ein Standardgewehr verwenden. Verteidigungsschilder und Sportschuhe sind nur eine gewisse Zeit wirksam; ist diese Zeit abgelaufen, so ist die Spielfigur wieder ein wehrloses Ziel. duck.

EINSATZ DER LANDSTREITKRÄFTE:

Deine Truppen werden in der Bucht von Kookistan an Land gesetzt, und Du mußt Dich durch rauhes Terrain nach Nordnordwesten durchschlagen. Sei auf starken Widerstand von Bodentruppen vorbereitet – Aufklärungsfotos zeigen eine große Anzahl Mutantensoldaten, Maschinengewehner und

leichte Angriffsfahrzeuge. Paß auf die Fässer mit Akhboobs giftigen Nebenprodukten auf – sie sind wahrscheinlich in einem äußerst wackligen Zustand. Wir haben unbestätigte Berichte von Mutantendämonen, die sich spontan aus Pfützen von grünem, leuchtendem und radioaktivem Schlick bilden.



Sammel Waffen und Feldausrüstung und lern, wie Du sie verwenden kannst. Leg Dir ein Bombenlager an – Du wirst es später brauchen. Zivilisten-Geiseln werden an vielen Orten im ganzen Land gefangengehalten – rette sie und erhalte Bonuspunkte.

Die erfolgreiche Abwicklung des Einsatzes Alpha bedeutet, daß Du mit dem Anti-Held-Panzer und Orcus, dem fiesesten, scheußlichsten Boß den Du Dir vorstellen kannst, fertig werden mußt! Orcus ist eine riesige Cyborg-Mutante - und sogar für Akhboobs fürchterlichen Verhältnisse ganz abscheulich! Sie ist bewaffnet (buchstäblich) mit Maschinengewehren, Butangas-Atem und der Dickköpfigkeit, Dich immer weiter anzugreifen, auch wenn schon eine Hälfte von ihr weggeschossen ist! Schlag Orcus, und Du hast Dir die Zulassung zu Deinem nächsten Einsatz verdient.

SCHÄTZ DEINEN FEIND RICHTIG EIN:

Gib Deinen Feinden nicht die Möglichkeit, dicht an Dich heranzukommen.

Mutantensoldaten werden auf Dich schießen und mit ihren Waffen auf Dich einschlagen.

Dämonen werden Dich mit ihren Äxten in Stücke hacken.

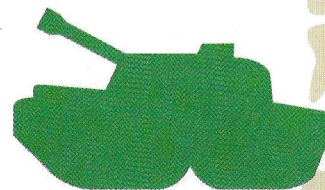
Mister Butan wird Dir eins überbraten.

Verglichen mit einem Panzer ist Dein Standardgewehr ziemlich mickrig.

Orcus wird Dir auf dem Kopf rumtrampeln.

Paß bloß auf wo Du hintrittst – feindliche Minen könnten eine gesundheitsschädliche Wirkung haben.

Hast Du etwa gedacht, der erste Einsatz wäre einfach?



**DIE AUßERGEFECHTSETZUNG DER FEINDLICHEN
LUFTWAFFE:**

Die Doomsday-Truppe kommt dem Stützpunkt des Generals näher – Mutanten-Verteidigungskräfte sind jetzt viel dichter gesät. VonDeiner gegenwärtigen Position aus mußt Du Dich entlang der Hauptnachschrubstraße in Richtung von Akhboobs Fliegerhorst durchschlagen. D'ese Straße wird viel von Panzerkampfwagen und SCUD-Raketenträgern befahren und könnte auch mal gelegentlich von feindlichen Düsenjägern mit wärmesuchenden Projektilen bombardiert werden. Geh freizügig mit den Zeitbomben um. Geiseln und Waffen könnten sich am Rand der Straße befinden oder sich zwischen den Bäumen versteckt halten.



Wenn Deine Truppe erst einmal den Fliegerhorst erreicht hat, mußt Du Dich gegen die angreifenden Landstreitkräfte verteidigen, während Du Dich bemüht, Akhboobs Überlegenheit in der Luft zunichte zu machen. Die Luftkräfte der Alliierten werden Dich so gut wie möglich unterstützen. Wenn Du dicht an feindliche Düsenflugzeuge

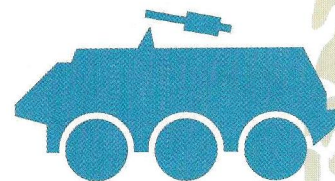
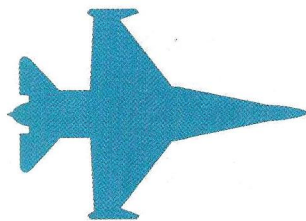
herankommst, drück auf Knopf L oder R, um einen Lichtstrahl zu legen, damit die alliierten Projektile Deinem Ziel folgen und es zerstören können. Der Aufruf eines Projektilangriffs wird eine von Deinen gesammelten Zeitbomben aufbrauchen, aber die schiere Zerstörungskraft ist bei weitem größer, und es gibt keinen anderen Weg, Düsenflugzeuge oder andere große Ziele ins Jenseits zu befördern. Es wird nicht immer möglich sein, einen Luftangriff zu veranlassen, aber denk an diese Möglichkeit, wenn Du einer starken taktischen Feindstreitkraft gegenüberstehst.

BIETE MASSIVEM WIDERSTAND DIE STIRN!

Am schnellsten kannst Du Bodenfahrzeuge beseitigen, indem Du eine Bombe vor sie legst – sammel so viele Zeitbomben und automatische Bomben wie Du nur kannst, und hab keine Angst, sie auch anzuwenden.

Wenn Du Dich Fahrzeugen mit Kampfmansschaften gegenüberstehst, ziel auf die Türme der Panzerkampfwagen, bevor Du dem eigentlichen Fahrzeug Schaden zufügst. Bei SCUD-Raketenträgern schieß direkt auf die Rakete. Halt Dich nicht damit auf, fliegende Düsenflugzeuge anzugreifen. Du wirst schon genug mit den wärmesuchenden Projektilen zu tun haben [hier ist ein heißer Tip: Du bist die Wärme, Du Hundefratze].

Manchmal, wenn ein Fahrzeug kampfunfähig gemacht wurde, werden Mannschaften herausspringen, die Dich angreifen – unternimm schnell was, oder Du wirst ausradiert. Sieh Dich nach beiden Seiten um, bevor Du die Straße überquerst.





DRING IN DIE MILITÄRFESTUNG EIN:

Während Deine Truppe dem General immer näher kommt, werden Dir auch mehr (und ungewöhnlichere) Mutanten-Kreaturen entgegentreten. Gigantische Spinnen und fliegende, schlickspuckende Hubschrauber wurden beim Patrouillieren dieser Gegend gesehen.



Die militärische Aufklärung hat festgestellt, daß Akhboob seine bionuklearen Generatoren in einer "Fabrik für Babymilch" laufen läßt. Du mußt die Linien der Verteidigung durchbrechen und Zugang zu dieser Anlage gewinnen, um festzustellen, wo sich diese mutantenmachenden Maschinen befinden und um Luftangriffe zu veranlassen, die sie zerstören.

Das Durchstreifen dieses Gebiets mit niedrigen Suchgeräten hat zur Entdeckung von einem großen Lager von konventionellen Bomben und Neutronenbomben geführt – mach alle Sprengkörper, die auf Dich abgeschossen werden, unschädlich. Du könntest auch elektronische Minen, minenlegende Roboter und Hochspannungszäune vorfinden. Und nur Akhboob weiß, was für Kreaturen Du innerhalb seiner Anlage finden wirst....

Die Überlebensaussichten werden als sehr gering geschätzt – aber denk dran, das Schicksal der freien Welt hängt von der Doomsday-Truppe ab!



DIE MUTTER ALLER KÄMPFE!

Niemand ist je lebend aus dieser bionuklearen Anlage entkommen – daher weiß also auch niemand, was Du drinnen finden wirst!

Du kannst Dich drauf verlassen, daß Akhboob, wenn Du es bis hier geschafft hast, alles was er hat gegen Dich einsetzen wird, um Dich zu stoppen. Er ist schließlich verrückt – von ihm kannst Du also auch gar nichts anderes erwarten.

Alles was Du bisher vorgefunden hast – die Dämonen, Orcus, alles – wird höchstwahrscheinlich vergessen sein, wenn Du durch dieses Tor gehst. Und ob Du als Held wieder herauskommst oder ob die Doomsday-Truppe ihrem Namen gerecht wird, wird dadurch entschieden, wie schnell Du diese Spielanleitung hinlegst und mit der echten Total-Carnage-Action anfängst.

Vorwärts, marsch!





STRATEGISCHE HILFE

- ★ Zu Anfang jeder Stufe wirst Du eine von Geheimagenten gelieferte Karte finden – sie wird Deine Position und Einzelheiten des Einsatzes angeben und könnte weitere nützliche Informationen liefern.
- ★ Gewinn Punkte, indem Du Fahnen und Edelsteine sammelst und Geiseln befreist.
- ★ Sammel Kennmarken um Extra-Leben zu gewinnen.
- ★ Such nach zeitlichen Verzerrungen, die dazu verwendet werden können, zu einem anderen Teil des Kampffelds zu gelangen.
- ★ Schutzschilde sind eine der nützlichsten Hilfen – sie werden Dich vor Angriffen schützen und es Dir ermöglichen, Dich durch feindliche Linien vorwärtszupflügen oder Dich durch elektrische Zäune zu bewegen, usw. Greif sie Dir, bevor sie verschwinden.
- ★ Nachdem Du eine Zeitbombe gelegt hast, wirst Du einen Moment lang unverwundbar sein (eine ähnliche Wirkung wie ein Kurzzeit-Schild). Nutze diese Möglichkeit aus, wenn Du in eine wirklich heikle Lage gerätst.
- ★ Deine Aussichten auf einen erfolgreichen Kampf werden besser, wenn zwei Commander zusammenarbeiten.

BESONDERER HINWEIS: Aufgrund der bei der Entwicklung dieses Super Nintendo Game Paks verwendeten Technologie ist es möglich, daß der Anwender beim normalen Spielablauf bemerkt, wie die Spielfigur vorübergehend verschwindet. Das bedeutet nicht, daß dieses Super Nintendo Game Pak oder des Super-Nintendo-Unterhaltungssystem fehlerhaft ist.



LIMITED WARRANTY



Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von MALIBU GAMES gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den MALIBU GAMES Kundendienst in Deutschland unter der Telefon- Nummer 089-7491500 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das MALIBU GAMES Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**MALIBU
GAMES**
Irmgardstr. 15
8000 München 71

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von MALIBU GAMES auf eine Mangelbeseitigung oder auf Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den MALIBU GAMES Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland 089-7491500)