



ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Remove all cartridges. Switch on the computer and place the **CARNAGE** disk in the drive. The game then loads automatically.

AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Remove all cartridges. Switch on the computer. When the "Workbench" prompt appears, insert the **CARNAGE** disk in the drive, and the game then loads automatically.

IBM PC AND COMPATIBLES

Switch on the PC and enter DOS. Install a mouse driver if required. Insert the **CARNAGE** disk into drive A and type A: followed by [ENTER]. Then type **CARNAGE** [ENTER].

Choose your required Graphics Adaptors and preferred method of control.

OPTIONS

The options screen at the start of Carnage allows the following selections to be made using up and down Joystick movements to highlight the option, and left and right Joystick movements to alter the settings as given below:

PLAYERS -	Choose between 1 to 4 Players
MUSIC -	ON or OFF
CONTROL MENU -	Enters the Car Control Selection Screen
PLAY GAME -	Starts the Racing with Present Options
"P" -	Pauses and Restarts the Race
"G" -	Aborts Present Race

CAR CONTROLS

Carnage allows up to Four Players to race on the screen at any one time. There are a variety of Joystick and Keyboard options which can be used depending on individual racing preferences.

PLAYER ONE -	RED CAR
PLAYER TWO -	GREEN CAR
PLAYER THREE -	YELLOW CAR
PLAYER FOUR -	PURPLE CAR

Joysticks can be plugged into the Joystick or Mouse Port for one or two player races. Extra joysticks for three or four player games can be plugged into a Serial Port Joystick Connector, or alternatively the following keys can be used on the Keyboard:

KEYBOARD ONE:

Left ALT -	Rotate Car Anti-Clockwise
Left AMIGA -	Rotate Car Clockwise
D -	Use Nitro Boost
X -	Lay an High Explosive Device
F -	Accelerate

KEYBOARD TWO:

Left Cursor -	Rotate Car Anti-Clockwise
Right Cursor -	Rotate Car Clockwise
Up Cursor -	Use Nitro Boost
Down Cursor -	Lay a High Explosive Device
HELP -	Accelerate

Once the controls have been selected, each player enters their name via the Keyboard and the racing can begin.

CARNAGE RACING

Success in Carnage involves skilfully completing each of the Sixteen tracks first - no matter how! The player who wins a race is awarded points towards the Rally Championship Title as well as prize money which can be used to upgrade the performance of their vehicle.

To continue to the next track in the Championship, a human player must win the race. Computer opponents should therefore be blocked in multi-player games by last position cars in order that all players can compete on higher levels.

The control panel is set out as follows at the top of the screen from Left to Right:

STARTING LIGHTS -

Shown above the Armed Mines Indicator

ARMED MINES INDICATOR -

During the course of the game High Explosive Devices can be laid which explode on contact with other cars. Only one mine can be laid at a time which will disappear if nobody collides with it with a certain time frame. The LED's on this panel light to indicate if you have the capability to lay more than two mines, and begin to flash when the quantities are running low. No lit LED means that no Mines are available.

SPEED COLUMNS -

The Speed of each car is given as a column which climbs as higher speeds are reached.

LAP INDICATOR -

Positioned above the Speed Columns indicates how many laps are left remaining for each car.

TIME -

Each Race has a time limit which counts down from the Green light. If no-one has won the race by the at time expiry the present Championship ends at this point. The time will continue to run if one person has finished and they are waiting for their opponents to complete the course. Points and Money are only awarded to competitors who finish within the time limit.

GRAPHIC EQUALIZER -

Sound Track Component Breakdown.

Some tracks are Sprint circuits where the track shape is not a complete loop. All loops must be travelled around at either end of the circuit.

Some tracks also require the crossing of opponents paths as well as two cars travelling down track sections in opposite directions! Careful mine laying is necessary to blow your opponents into oblivion before they do the same to you.

Water and Oil Puddles should be avoided due to the loss of speed and control.

At the end of every race, players can enter the Shop to upgrade their vehicles and buy race supplies.

UPGRADING CARNAGE VEHICLES

The following items can be purchased at the end of the race:

BIG BORE ENGINE -	<i>IMPROVED TOP SPEED</i>
DOUBLE EXHAUST PIPES -	<i>TWIN CARBS FOR FASTER ACCELERATION</i>
WHEELS -	<i>POWER STEERING</i>
NITRO BOOSTS -	<i>FOR ADDITIONAL RACE PURCHASE</i>
MINES -	<i>FOR ADDITIONAL RACE PURCHASE</i>

To purchase an item, select the object you wish to buy and the info panel will show the item's allotted cost and how much cash the player has in reserve. Pressing Fire purchases the item if finances allow.

Firing on EXIT allows the player to leave the buying stage of the game.

Carnage is the ultimate racing game.

Program, Design & Graphics: *Phil Hindle*
Graphics & Design: *Steve Banks*
Made in UK

"Zeppelin Platinum" is a trading name of Zeppelin Games Limited.

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Limited and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

© 1992 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

SOFTWARE THEFT IS ILLEGAL - DO NOT COPY OR BACK-UP THIS COMPUTER DISC

CARNAGE (GEMETZEL)

ATARI ST LADEANWEISUNGEN

Entfernen Sie alle vorhandenen Kassetten. Computer einschalten und die Programmdiskette CARNAGE (Gemetzelt) in das Diskettenlaufwerk einlegen. Das Spiel ladet nun automatisch.

AMIGA LADEANWEISUNGEN

Entfernen Sie alle vorhandenen Kassetten. Computer einschalten. Wenn die Eingabeaufforderung "Arbeitsstisch" erscheint, bitte die Programmdiskette CARNAGE (Gemetzelt) in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Spiel ladet nun automatisch.

IBM PC UND KOMPATIBLE SYSTEME

Den PC einschalten und DOS eingeben. Ggf. Maustreiber installieren. Die Diskette CARNAGE in das Laufwerk A einlegen und A schreiben und dann [ENTER] bzw. die EINGABETASTE drücken. Dann CARNAGE schreiben und [ENTER] bzw. die EINGABETASTE drücken.

Wählen Sie die für Sie erforderlichen Graphik-Adaptor und Ihre Steuerungsmethode.

MÖGLICHKEITEN

Der Options-Bildschirm zu Beginn des Spiels Carnage (Gemetzelt) ermöglicht Ihnen, folgende Auswahlen zu treffen, indem Sie den Joystick auf und ab bewegen, um die jeweilige Möglichkeit hervorzuheben. Durch Bewegen des Joystick nach links und rechts werden die unten angegebenen Einstellungen geändert:

PLAYERS (SPIELER)

Wählen Sie zwischen 1 und 4 Spielern

MUSIC (MUSIK)

EIN oder AUS

CONTROL MENU (STEUERUNGS-MENÜ)

Eröffnet die Auto-Steuerungs-Anzeigemaske

PLAY GAME (DAS SPIEL SPIELEN)

Startet das Rennen mit den gegenwärtigen Möglichkeiten

"P" - Pause und nimmt das Rennen wieder auf
"G" - Beendet das Rennen

Das Bedienungsfeld ist am oberen Bildschirmrand von links nach rechts wie folgt angeordnet:

STARTING LIGHTS (STARTLICHTER) -

dargestellt über dem bewaffneten Minenanzeiger

BEWAFFNETER MINENANZEIGER -

Während des Spielverlaufs können hochexplosive Sprengkörper gelegt werden, die bei Berührung mit anderen Autos explodieren. Es kann aber gleichzeitig immer nur eine Mine gelegt werden, die verschwindet, wenn innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens niemand mit ihr in Berührung. Die LEDs (Leuchtdioden) auf diesem Bedienungsfeld leuchten, wenn Sie die Fähigkeit besitzen, noch mehr als zwei Minen zu legen und fangen an zu flackern, wenn die Menge geringer wird. Keine leuchtenden LEDs (Leuchtdioden) bedeutet, da keine Minen mehr zur Verfügung stehen.

SPEED COLUMNS (GESCHWINDIGKEITS-SPALTEN) -

Die Geschwindigkeit eines jeden Autos wird als Spalte angegeben, die ansteigt, sobald höhere Geschwindigkeiten erreicht werden.

LAP INDICATOR (RUNDEN-ANZEIGER) -

Angeordnet über den Geschwindigkeits-Spalten, zeigt an, wieviele Runden jedes Auto noch fahren muß.

TIME (ZEIT) -

Jedes Rennen besitzt eine Zeitgrenze, die nachdem das grüne Licht gegeben wird, anfangt abzulaufen. Wenn niemand das Rennen gewonnen hat, bevor diese Zeit abgelaufen ist, wird die Meisterschaft zu diesem Zeitpunkt beendet. Die Zeit läuft weiter, wenn eine Person das Rennen beendet hat und darauf wartet, daß die Gegner den Kurs ebenfalls beenden. Punkte und Geldpreise gehen nur an Konkurrenten, die das Rennen innerhalb der Zeitgrenze beenden.

GRAPHIC EQUALIZER (GRAPHIK-ENTZERRER) -

Zusammenbruch der Tonteile.

Einige Strecken sind Sprintkurse, bei denen die Form der Strecke, die Schleife nicht ganz vollendet ist. Alle Schleifen müssen von beiden Seiten des Kurses abgefahren werden. Bei einigen Strecken muß auch der Weg des Gegners gekreuzt werden und mit Gegenverkehr gerechnet werden, d.h. Gegner können auch aus der anderen Richtung kommen. Vorsicht, es müssen Minen gelegt werden, um Ihre Gegner ins Jenseits zu befördern, bevor sie dasselbe mit Ihnen machen. Öl- und Wasserlachen sollten wegen des Geschwindigkeits- und Lenkungsverlusts gemieden werden. Am Ende jedes Rennens können die Spieler in den Laden gehen, um ihr Fahrzeug zu verbessern und um Rennvorteile zu kaufen.

CAR CONTROLS (AUTO-STEUERUNG)

Carnage ermöglicht bis zu 4 Spielern gleichzeitig an dem Rennen auf dem Bildschirm teilzunehmen. Es gibt eine Reihe von Joystick- und Tastatur-Möglichkeiten, die je nach den individuellen Renn-Vorlieben benutzt werden können.

PLAYER ONE (SPIELER EINS) -
PLAYER TWO (SPIELER ZWEI) -
PLAYER THREE (SPIELER DREI) -
PLAYER FOUR (SPIELER VIER) -

RED CAR (ROTES AUTO)
GREEN CAR (GRÜNES AUTO)
YELLOW CAR (GELBES AUTO)
PURPLE CAR (LILA AUTO)

Bei Ein- oder Zwei-Spieler-Rennen können die Joysticks an die Joystick- oder Maus-Buchse Ihres Computers angeschlossen werden. Weitere Joysticks für Drei- und Vier-Spieler-Rennen können an einen Reihenanschluß-Joystickstecker angeschlossen werden. Alternativ können hierzu auch die folgenden Tasten auf der Tastatur benutzt werden:

TASTATUR EINS:

Links ALT - Dreht das Auto gegen den Uhrzeigersinn
Links AMIGA - dreht das Auto im Uhrzeigersinn
D - Gebrauch des Nitro-Auftriebs
X - legt einen hochexplosiven Sprengstoff
F - Beschleunigen

TASTATUR ZWEI:

Linke Cursortaste - dreht das Auto gegen den Uhrzeigersinn
Rechte Cursortaste - dreht das Auto im Uhrzeigersinn
Cursor hoch - Gebrauch des Nitro-Auftriebs
Cursor tief - verlegt ein hochexplosives Gert
HILFE - Beschleunigen

Sobald die Steuerung gewählt worden ist, gibt jeder Spieler seinen Namen über die Tastatur ein und das Rennen kann beginnen.

CARNAGE RACING (GEMETZEL-RENNEN)

Erfolg im Gemetzelt heißt, alle sechzehn Rennstrecken geschickt beenden - ganz egal wie! Der Spieler, der ein Rennen gewinnt, erhält Punkte für die Wertung um den Rally-Meistertitel und außerdem einen Geldpreis, der benutzt werden kann, um die Leistung seines Fahrzeugs zu verbessern.

Um auch auf der nächsten Rennstrecke in der Meisterschaft mitfahren zu können, muß ein menschlicher Spieler das Rennen gewinnen. Computer-Gegner sollten daher in Spielen mit mehreren Spielern durch die Platzierung ihrer Autos in den hinteren Reihen abgeblockt werden, damit alle Spieler am nächsten Rennen teilnehmen können.

GEMETZEL-FAHRZEUGE VERBESSERN

Die folgenden Artikel können am Ende des Rennens gekauft werden:

BIG BORE ENGINE (GROSS AUSGEDREHTER MOTOR) -
IMPROVED TOP SPEED (VERBESSERTE HOCHSTGESCHWINDIGKEIT)
DOUBLE EXHAUST PIPES (DOPPELTES AUSPUFFROHR) -
TWIN CARBS FOR FASTER ACCELERATION (DOPPELVERGASER FÜR
SCHNELLERE BESCHLEUNIGUNG)
WHEELS (RÄDER) -
POWER STEERING (SERVO-LENKUNG)
NITRO BOOSTS (NITRO-AUFTRIEB) -
FOR ADDITIONAL RACE PURCHASE (FÜR ZUSÄTZLICHE RENNEN-KAUF)

Um einen Artikel zu kaufen, wählen Sie das Objekt, das Sie kaufen möchten und die Informationstafel zeigt Ihnen den Preis des Artikels und wieviel Bargeld der Spieler noch in Reserve hat. Durch Druck auf die Feuertaste wird der Artikel gekauft, falls die Finanzen es zulassen.

Durch Anklicken von EXIT wird dem Spieler ermöglicht, die Kaufphase des Spiels zu verlassen.

Carnage (Gemetzelt) ist das Autorennen-Spiel überhaupt.

Programm, Design & Graphik:
Graphik & Design:
Hergestellt im Vereinigten Königreich

Phil Hindle
Steve Banks

"Zeppelin Platinum" ist ein Handelsname der Zeppelin Games Ltd.

Der Programmcode, Graphik, Musik und die künstlerische Arbeit dieses Spiels unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Ltd. reproduziert, gelagert oder verliehen werden.

© 1992 Zeppelin Games Ltd. PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

SOFTWARE-DIEBSTAHL IST RECHTSWIDRIG - DIESE COMPUTER-DISKETTE DARF AUCH ZU SICHERUNGSZWECKEN NICHT KOPIERT WERDEN