

TOTAL RECALL

SCENARIO

Quaid découvre que sa vie est un mensonge après avoir effectué une visite terrifiante à Rekall et subi une greffe de mémoire rejetée. Son passé est de la fiction et sa vraie identité est enveloppée de mystère, un mystère dont la solution se trouve la planète rouge, Mars. La nuit, il rêve de ce monde lointain, il rêve d'une belle femme, il rêve de sa propre mort.

C'est un homme surmené, à la recherche de pistes lui permettant de se rendre sur Mars et d'éclaircir le tissu de mensonges qui est tout ce qui reste de son passé.

C'est habituellement un homme pacifique dans un monde qui est devenu fou; il doit avoir recours à la violence pour rester en vie et reprendre sa vie, son passé, son futur et tout d'abord son âme propre. Il pourra de cette façon libérer le monde de la tyrannie.

AMSTRAD

LES COMMANDES

C'est un jeu à un ou deux joueurs contrôlé uniquement par joystick.

TIR et EN BAS vous permettent de sélectionner un combat avec ou sans armes.

P - Pauser le jeu (appuyez sur tir pour reprendre le jeu)

Pour SORTIR du jeu, appuyez sur BREAK sur le Spectrum et ESCAPE sur l'Amstrad.

BARRE D'ESPACE - Sélectionner ou désélectionner les effets sonores.

PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour manoeuvrer la voiture.

LE JEU

NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se trouvant dans la grande banlieue de la ville où il recevra d'autres instructions. Il doit rassembler cinq objets vitaux pour l'aider dans sa recherche: une serviette, un passeport, un ticket pour Mars, un déguisement et un instrument chirurgical pour enlever la tête chercheuse qui lui a été greffée.

Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid doit trouver un fusil et des balles cachées pour se frayer un chemin en se battant ou pour utiliser ses talents dans des combats sans armes.

NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab et doit se diriger vers l'entrepôt abandonné où il pourra utiliser sa serviette-vidéo et en apprendre davantage sur son passé. Richter et son unité mobile de police sont à sa poursuite pour le tuer.

NIVEAU TROIS

Une révélation surprenante se trouve dans la serviette-vidéo. Il semble que toutes les réponses à ses questions sont sur Mars. Il doit alors s'échapper de l'entrepôt et se rendre à la base de lancement pour commencer son voyage.

NIVEAU QUATRE

Mélina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui est à leur trousses. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

NIVEAU CINQ

Après s'être débarrassé de leur taxi, Mélina et Quaid doivent revenir à pied en traversant Vénusville puis en descendant dans les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle. Le long de leur chemin se trouvent des commandes qu'ils doivent actionner pour ouvrir les portes les conduisant dans le réacteur ennemi, ce qui est le dilemme le plus cher de Quaid. En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le coeur du réacteur leur sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Co Haaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

MUNITIONS	- 10 balles	200 points
FUSIL	- 10 balles	400 points
? Icône	-	500 points
COEUR (redonne 50% de santé)	-	400 points
MECHANTS NON ARMES	-	1000 points
PATROUILLES	-	3000 points
GARDES	-	5000 points
FUSILS MURAUX	-	2000 points

Vous serez récompensé par de l'énergie supplémentaire pour avoir obtenu 50.000 points et vous en recevrez tous les 100.000 points.

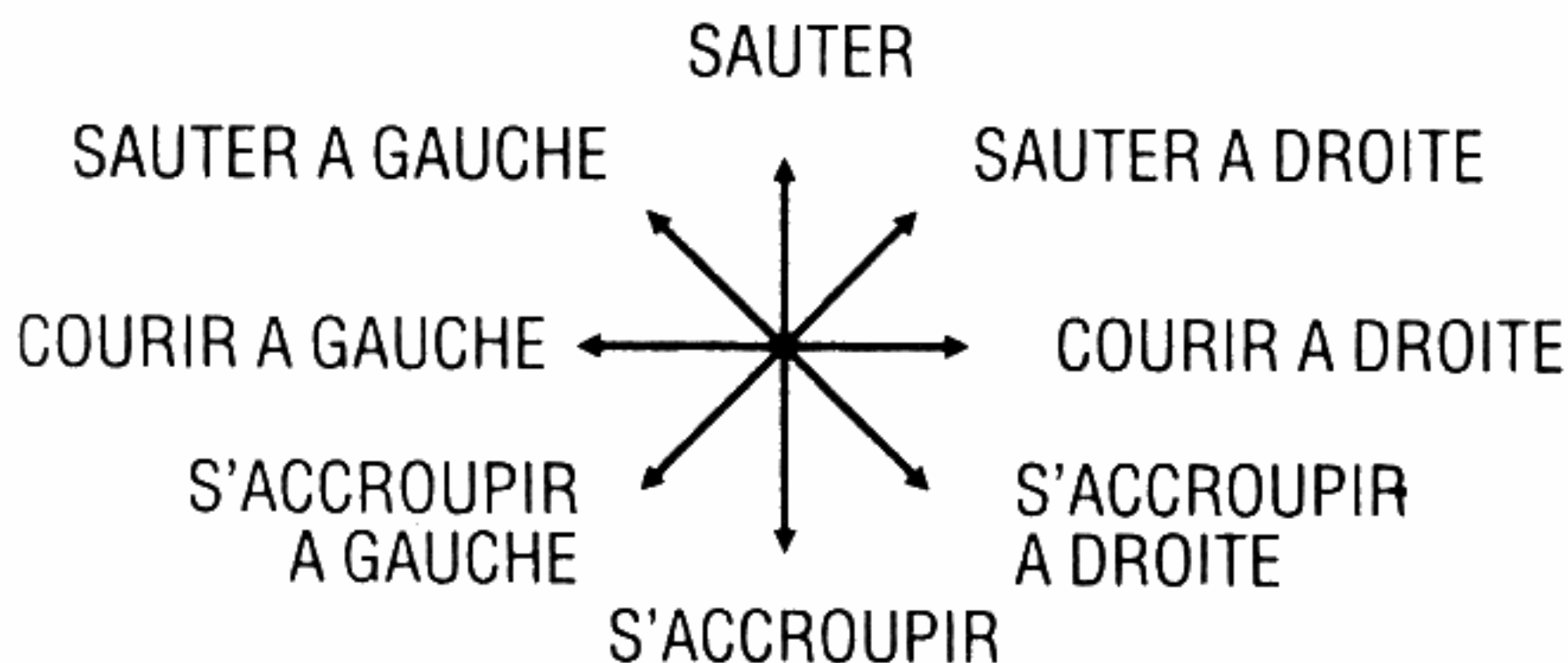
Si vous avez conservé toute votre énergie, des munitions vous seront accordées.

Vous disposez d'une seule vie; dès que votre réserve d'énergie est épuisée, le jeu est terminé.

COMMODORE

LES COMMANDES

C'est un jeu à un joueur contrôlé par joystick branché uniquement dans le port 2.



- | | | |
|---|---|---|
| S'ACCROUPIR + FEU | - | Casser une caisse/
Remasser un Objet |
| F1 (pendant le déroulement
du générique) | - | Alterner entre musique
et effets sonores |
| F1 (au cours du jeu) | - | Pauser le jeu |
| RUN/STOP | - | Sortir du jeu
(si vous l'avez pausé) |

PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour manoeuvrer la voiture.

Aux croisements, appuyez sur TIR et poussez le joystick

dans la direction voulue pour tourner. Vous pouvez ramasser les divers objets en roulant dessus.

LE JEU

NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se trouvant dans la grande banlieue de la ville. Il emporte avec lui une serviette remplie d'objets utiles pour son voyage vers Mars. Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid devra faire preuve d'intelligence pour trouver des armes pour se défendre et de l'oxygène pour sa survie sur Mars. Ceux-ci sont cachés dans des caisses dispersées le long de son chemin. S'il se blesse lors de sa recherche, il laisse tomber sa serviette. Il vous faudra la retrouver.

NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab. Il doit échapper à Richter et à son unité mobile de police qui sont à sa trousse pour le tuer.

NIVEAU TROIS

Melina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui les poursuit. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

NIVEAU QUATRE

Après s'être débarrassé de son taxi, Quaid doit revenir à pied en traversant les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle. Sur son chemin, il doit découvrir les armes cachées qui l'aideront à remplir son objectif et dénicher les clés qui lui permettront d'ouvrir les portes du réacteur ennemi, ce qui est son plus cher dilemne. En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le coeur du réacteur lui sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Cohaaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

Tuer des agresseurs - 500 points

Objets à ramasser:

Mitrailleuse - 200 points

Munitions explosives - 200 points

Munitions perfectionnées - 300 points

Oxygène - 300 points (10% de l'oxygène nécessaire)

Energie - 400 points

Invincibilité - 400 points

- Temps supplémentaire - 500 points
- Mystère ? - 500 points

Le temps sera réduit pour avoir tué des civils innocents.

Des bonus points vous seront donnés pour le temps qui reste à chaque niveau.

Une bonification sera accordée pour avoir obtenu 50.000 points.

ATARI ST / AMIGA

LES COMMANDES

C'est un jeu à un seul joueur contrôlé uniquement par joystick.

TIR et EN BAS activeront le combat armé.

TIR et EN HAUT vous permettront de revenir à un combat sans armes.

- P - Pauser le jeu (appuyez sur tir pour reprendre le jeu)
- ESCAPE - Sortir du jeu
- F8 - Désélectionner Musique
- F7 - Sélectionner Musique

PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour conduire la voiture.

Appuyez sur le bouton de tir pour tirer un coup de feu.

Dans chaque partie de poursuite de voiture, vous verrez divers icônes qui peuvent être ramassés de la façon suivante:

- S - Bon point de score
- A - Auto tir
- Tête de mort - Icône mystérieux
- Pyramide rouge - Invincibilité
- Coeur - Energie supplémentaire

LE JEU

NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se

trouvant dans la grande banlieue de la ville. Il emporte avec lui une serviette remplie d'objets utiles pour son voyage vers Mars. Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid devra faire preuve d'intelligence pour trouver des armes pour se défendre et de l'oxygène pour sa survie sur Mars. Celles-ci sont cachés dans des caisses dispersées le long de son chemin. S'il se blesse lors de sa recherche, il laisse tomber sa serviette. Il vous faudra la retrouver.

NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab et doit se diriger vers l'entrepôt abandonné où il pourra utiliser sa serviette-vidéo et en apprendre davantage sur son passé. Richter et son unité mobile de police sont à sa poursuite pour le tuer.

NIVEAU TROIS

Une révélation surprenante se trouve dans la serviette-vidéo. Il semble que toutes les réponses à ses questions sont sur Mars. Il doit alors s'échapper de l'entrepôt et se rendre à la base de lancement pour commencer son voyage.

NIVEAU QUATRE

Une fois arrivé sur Mars, Quaid est à nouveau tenaillé par Richter. Il doit maintenant réussir à pénétrer dans "Venusville" où il pourra contacter Melina, qui est peut-être la femme mystérieuse de ses rêves.

NIVEAU CINQ

Melina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui les poursuit. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

NIVEAU SIX

Après s'être débarrassé de leur taxi, Mélina et Quaid doivent revenir à pied en traversant Vénusville puis en descendant dans les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle.

Le long de leur chemin se trouvent des commandes qu'ils doivent actionner pour ouvrir les portes les conduisant dans le réacteur ennemi, ce qui est le dilemme le plus cher de Quaid.

Des ascenseurs permettent d'accéder aux niveaux supérieurs mais ils sont contrôlés par des icônes. Il faut trouver l'icône correcte pour chacun des ascenseurs ou séries d'ascenseurs, et la placer dans la case correspondante à côté de l'ascenseur - autrement les ascenseurs ne seront pas activés. Vous trouverez d'autres icônes le long du chemin, celles-ci prenant la forme de

symboles extra-terrestres. Il y a en tout quatre icônes à ramasser.

Lorsqu'il aura trouvé Kuato, Quaid recevra la clé permettant d'accéder au réacteur. L'usage de la clé vous donnera accès à l'ordinateur extra-terrestre. Celui-ci possède un panneau où se trouvent les quatre symboles extra-terrestres que vous avez ramassés le long de votre chemin à travers le complexe. Un curseur vous permettra de manipuler les symboles l'un après l'autre. S'ils sont placés dans le bon ordre, les dernières portes menant au réacteur ennemi s'ouvriront. Entre Quaid et sa confrontation finale se trouvent les derniers vestiges des forces armées de Richter.

En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le cœur du réacteur leur sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Cohaaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

MUNITIONS	- 10 balles	200 points
FUSIL	- 10 balles	400 points
? Icône	-	500 points
COEUR (redonne 50% de santé)		400 points
MECHANTS NON ARMES	-	1000 points
PATROUILLES	-	3000 points
GARDES	-	5000 points
FUSILS MURAUX	-	2000 points

Vous serez récompensé par de l'énergie supplémentaire pour avoir obtenu 50.000 points et vous en recevrez tous les 100.000 points.

Si vous avez conservé toute votre énergie, des munitions vous seront accordées. Vous disposez d'une seule vie; dès que votre réserve d'énergie est épuisée, le jeu est terminé.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- * Conservez vos balles pour les ennemis armés et utilisez vos poings pour combattre les ennemis non armés.
- * Lors des poursuites de voitures, ralentissez dans les angles et faites attention aux impasses.
- * Ramassez le scanner qui vous montrera l'objet le plus proche.
- * Mémorisez les positions des voitures de l'ennemi et évitez-les.

TOTAL RECALL

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

GENERIQUE AMSTRAD

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programmation et graphismes par Active Minds
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited.

COMMODORE

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programmation et graphismes par Mentus Absentia
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited.

ATARI ST / AMIGA

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programmation par Fred O'Rourke et Bobby Earl
graphismes par Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr. et Steve Cain.
Musique par David Whittaker
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited.