SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL



SPECTRUM
AMSTRAD

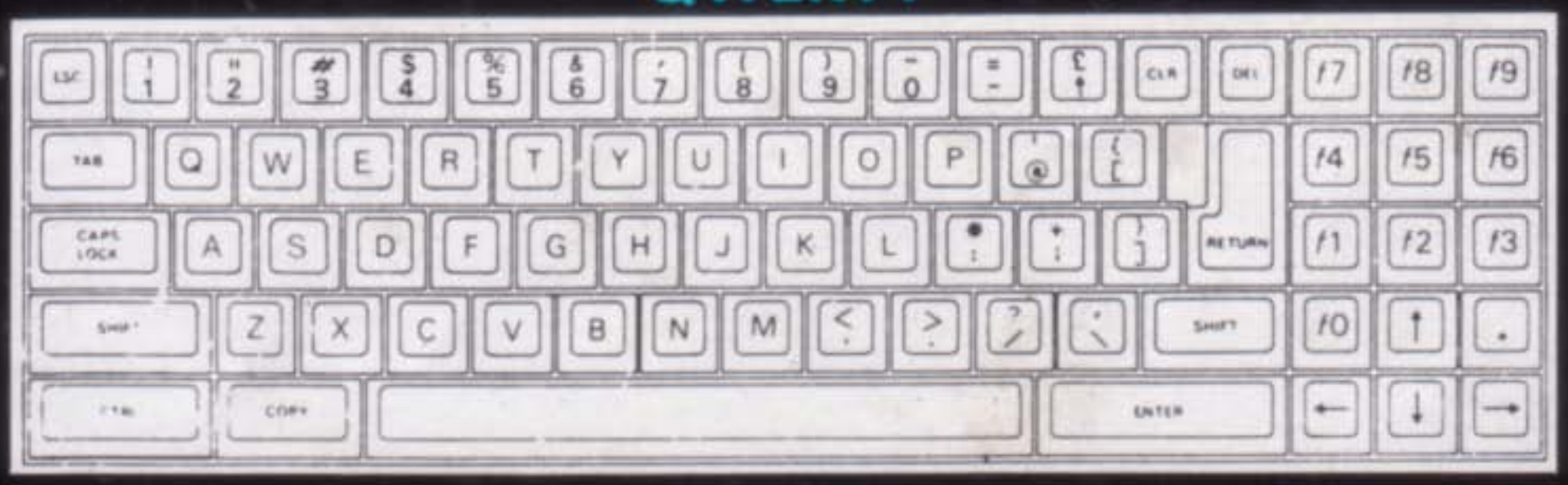
ocean

© 1990 CAROLCO PICTURES INC.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

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.

CHARGEMENT

AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette réembobinée dans la platine, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si votre lecteur de cassette est relié à l'ordinateur, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN (le symbole est obtenu en maintenant la touche majuscule abaissée et en appuyant sur la touche @.)

CPC 664 ET 6128

Branchez un magnétophone à l'ordinateur en vous assurant que les fils sont correctement reliés conformément aux descriptions du livret d'instructions. Placez la cassette réembobinée dans le magnétophone, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

DISQUE

Placez la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tapez DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN" DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN; le jeu se chargera alors automatiquement.

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 trousse. 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 dilemne 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, 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.

Vidéo Manuel

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

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

TOTAL RECALL

SCENARIO

Quaid, after a terrifying visit to 'Rekall' and an unsuccessful 'memory implant' discovers that his life is a lie. His past is fiction and his true identity is shrouded in mystery. A mystery whose solution lies on the Red Planet of Mars.

At night he dreams of that distant world - he dreams of a beautiful woman - he dreams of his own death.

Now a hunted man, searching for the clues that will enable him to reach Mars and unravel the web of lies that are all that remains of his past.

A normally peaceful man in a world gone mad, he must resort to violent means to stay alive and regain his life, his past, his future and more importantly, his very soul. In doing so he can free the world from tyranny.

LOADING

SPECTRUM

CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 AND 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only.

FIRE and DOWN will toggle between armed and unarmed combat.

P - Pause game (press fire to resume)

To QUIT the game press BREAK on the Spectrum,
ESCAPE on the Amstrad.

SPACE BAR - Sound FX on/off.

CAR CHASE SECTION

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car.

GAMEPLAY

LEVEL ONE

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city where he will receive further instructions. Along his way he must collect five vital objects to help him in his quest: a briefcase, passport, ticket to Mars, disguise and a surgical instrument for removal of implanted homing device.

Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must find a gun and cache of bullets to battle his way through or use his unarmed combat skills.

LEVEL TWO

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab' and must make his way to the derelict warehouse area where he can utilise the briefcase-video and learn further information regarding his past. Richter and his mobile police are in deadly pursuit.

LEVEL THREE

A startling revelation lies within the video briefcase. It appears that the full answers to his questions lies on Mars. Now he must escape from the warehouse to the Spaceport to begin his journey.

LEVEL FOUR

Melina and Quaid meet Benny, a taxi driver who helps them escape from the pursuing forces. They must negotiate a dangerous route through the caverns of Mars until they discover the way to the Rebel hideout.

LEVEL FIVE

Their taxi discarded, Melina and Quaid must proceed on foot back through 'Venusville' down into the caverns to meet Kuato the rebel leader.

Along the route are switches that must be activated to open the doors into the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma.

Finding Kuato, Quaid will be given the key to the core room within the heart of the reactor. Between Quaid and his final confrontation are the last vestiges of Richter's armed forces.

Fight your way through then battle Richter himself on the lift up to the core room. Emerge victorious and within, you will find the villain behind your strife, Cohaaggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

AMMO	-	10 Bullets	200 points
GUN	-	10 Bullets	400 points
? Icon	-		500 points
HEART (restores 50% health)	-		400 points
UNARMED BADDIES	-		1000 points
PATROLS	-		3000 points
GUARDS	-		5000 points
WALLGUNS	-		2000 points

Extra energy will be awarded at 50,000 points and every 100,000 points thereafter.

If energy is full ammo will be awarded.

You only have one life, once your energy is depleted the game will be over.

HINTS & TIPS

* Preserve your bullets for armed enemies, use punches for unarmed enemies
* On the car chase sections slow down for corners and watch out for dead ends.
* Collect the scanner which will show you the next nearest object.
* Learn the positions of enemy cars and avoid them.

TOTAL RECALL

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 are reserved.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you 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 a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Vieux Manuel

CREDITS

© 1990 Carolco Pictures Inc.

Programming and Graphics by Active Minds

Produced by D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited.

ChildLine

0800 1111

Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

TOTAL RECALL

SZENARIO

Nach einem schrecklichen Besuch bei 'Rekall' und einer fehlgeschlagenen Erinnerungsimplantation erkennt Quaid, daß sein ganzes Leben eine Lüge ist. Seine Vergangenheit ist nur eine Fiktion, und seine wirkliche Identität ist hinter einem Schleier aus Geheimnissen verborgen. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem roten Planeten Mars.

In der Nacht träumt von dieser weit entfernten Welt - träumt von einer schönen Frau - träumt von seinem eigenen Tod.

Er wird gejagt, und er sucht nach einer Möglichkeit, den Mars zu erreichen, um dort das Gespinnst von Lügen um seine Vergangenheit zu entwirren.

In dieser verrückt gewordenen Welt, muß ein eigentlich friedlicher Mensch zu brutalen und hinterhältigen Mitteln greifen, um zu überleben, und sein wirkliches Dasein, seine Vergangenheit, seine Zukunft, und vor allem seine Seele zurück zu bekommen. Bei seinem Kampf kann er die ganze Welt von der Tyrannei befreien.

LADEANWEISUNGEN

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 UND 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick gesteuert wird.

FEUER und ABWÄRTS schaltet zwischen bewaffnetem und unbewaffnetem Kampf um.

P	-	Spielpause (Weiterspielen mit FEUER)
ESCAPE	-	Spiel beenden
LEERFELDTASTE	-	Geräusche an/aus

VERFOLGUNGSJAGT

Zum Steuern des Fahrzeugs drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

SPIELABLAUF

ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen, wo er weiterführende Anweisungen erhalten soll. Auf dem Weg dorthin muß er fünf wichtige Objekte finden, die ihm bei seiner Aufgabe helfen: Ein Aktenkoffer, ein Paß, die Fahrkarte zum Mars, eine Verkleidung und ein chirurgisches Instrument zum Entfernen von implantierten Peilsendern.

Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen und Munition zu finden, um sich damit den Weg freizuschießen, oder er muß auf seine Fähigkeiten im unbewaffneten Kampf vertrauen.

ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Er muß in das Viertel mit den leerstehenden Lagerhäusern kommen, um dort das Videoband abzuspielen und weitere Informationen über seine Vergangenheit zu erfahren. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei.

ABSCHNITT DREI

Das Video enthält eine erschreckende Offenbarung für Quaid. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem Mars. Er muß vom Lagerhaus zum Raumhafen flüchten, um dort seine Reise anzutreten.

ABSCHNITT VIER

Melina und Quaid treffen den Taxifahrer Benny, der ihnen bei der Flucht hilft. Sie müssen auf einem gefährlichen Weg die Höhlen des Mars durchqueren, und dabei den Weg zum Versteck der Rebellen finden.

ABSCHNITT FÜNF

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß müssen Quaid und Melina zurück durch 'Venusville' und hinab in die Höhlen, um den Rebellenführer Kuato zu treffen.

Auf dem Weg dorthin müssen Schalter aktiviert werden, die die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen, der die Ursache für Quaids Dilemma ist.

Er findet Kuato und erhält von ihm den Schlüssel zum Steuerraum des Reaktors. Zwischen Quaid und dem entscheidenden Kampf stehen die letzten Überreste von Richters bewaffneten Einheiten.

Kämpfen Sie sich den Weg frei, und besiegen Sie Richter auf dem Fahrstuhl zum Steuerraum. Anschließend finden Sie den Schurken, der hinter Ihrem Kampf steht: Cohaaggen. Hier, im Reaktorkern, hat er eine Bombe gelegt, die den Reaktor zerstören wird - und damit die einzige Rettung für den Mars.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Sie erhalten Punkte wie folgt:

Munition	-	10 Geschosse	200 Punkte
Gewehr	-	10 Geschosse	200 Punkte
?-Symbol	-		500 Punkte
Herz (erneuert 50% der Gesundheit)	-		400 Punkte
Unbewaffnete Gegner	-		1000 Punkte
Patrouillen	-		3000 Punkte
Wachen	-		5000 Punkte
Wand-Waffen	-		2000 Punkte

Bei 50.000 Punkten und anschließend alle 10.000 Punkte erhalten zusätzliche Energie.

Bei voller Energie erhalten Sie zusätzliche Munition.

Sie haben nur ein Leben. Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihre Energie verbraucht ist.

TIPS UND TRICKS

* Sparen Sie die Geschosse für bewaffnete Gegner. Bekämpfen Sie unbewaffnete Gegner mit den Fäusten.
* Bremsen Sie während der Verfolgungsjagt in Kurven ab, und passen Sie auf Sackgassen auf.
* Besorgen Sie sich das Ortungsgerät, mit dem Sie die Objekte schneller finden.
* Merken Sie sich die Standorte der gegnerischen Fahrzeuge, und umgehen Sie sie.

Le Vieux Manuel

TOTAL RECALL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programmierung und Grafiken von Active Minds
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited