

# SCHWARZENEGGER

# TOTAL RECALL



AMIGA

**ocean**<sup>®</sup>

ATARI ST

© 1990 CAROLCO PICTURES, INC.

# 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

### ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disques en fonction. Placez ensuite la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement.

### AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

### AMIGA 1000

Insérez le disque système: à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu, le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

## 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 rencontrent 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 Venusville 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 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.

## CONSEILS ET SUGGESTIONS

- \* Conservez vos balles pour les ennemis armés et utilisez vos poings pour combattre les ennemis non armés.
- \* 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 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