

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

COMMODORE CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée en dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réemboînée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez l'instruction C64.

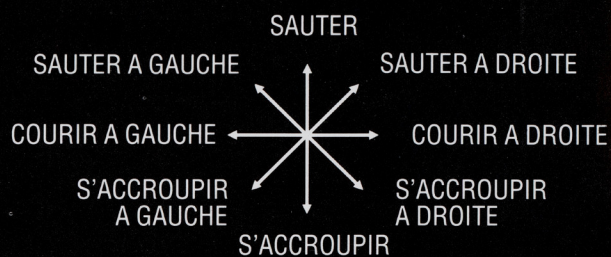
VEUILLEZ NOTER: Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64 (si vous utilisez le Commodore 128). Mettez le lecteur de disques en fonction, placez le logiciel dans le lecteur de disques, l'étiquette au dessus. Tapez LOAD "*"8,1 (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera alors automatiquement.

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)	- Alternner 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 dilemme. 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, Coahaaggen. 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.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- * Lorsque vous avez perfectionné votre armement ou votre invulnérabilité, essayez d'utiliser cet avantage aussi vite que possible car un temps limité vous est imposé.
- * Lors de la poursuite de voitures, ralentissez dans les angles et mémorisez le meilleur chemin qu'il faut prendre.
- * Essayez de ne pas vous heurter à l'ennemi ou d'être touché par ses coups de feu sinon vous laisserez tomber votre serviette et il vous faudra la retrouver.

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 Mentus Absentia
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

COMMODORE CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

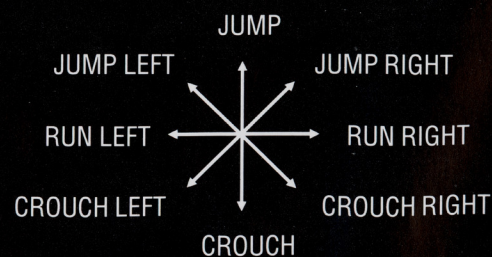
DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*"8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only in Port 2.



CROUCH + FIRE	- Smash crate/Collect Item
F1 (on title screen)	- Toggle between music and sound FX
F1 (during game)	- Pause
RUN/STOP	- Quit (if paused)

CAR CHASE SECTION

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car. At junctions press FIRE and push joystick in required direction to turn corners. Various items may be collected by driving over them.

GAMEPLAY

LEVEL ONE

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city with a briefcase full of useful items for his trip to Mars. Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must use his initiative to acquire weapons to aid him and oxygen for his time on Mars. These are hidden in crates dispersed along the route. If he is injured during this time he will drop the briefcase. This will have to be retrieved.

LEVEL TWO

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab'. Evade Richter and his mobile police who are in deadly pursuit.

LEVEL THREE

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 FOUR

Their taxi discarded, Quaid must proceed on foot back through the caverns to meet Kuato the rebel leader. Along the route he can acquire hidden weapons to help his objective and find keys to open the doors of the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma. Finding Kuato, Quaid will be given the secret location of the core room within the heart of the reactor. Within, you will find the villain behind your strife, Coahaaggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

COMMODORE C64

© 1990 CAROLCO PICTURES INC.

STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

Killing Assailants - 500 points

Collectable Items:

Machine Gun	- 200 points
Explosive Ammo	- 200 points
Enhanced Ammo	- 300 points
Oxygen	- 300 points (10% of total oxygen needed)
Energy	- 400 points
Invincibility	- 400 points
Extra Time	- 500 points
Mystery ?	- 500 points

Time will be deducted for shooting innocent civilians. Bonus points are awarded for time remaining on a level. A bonus continue will be awarded at 50,000 points.

HINTS & TIPS

- * When you have enhanced weaponry or invulnerability try to use the advantage as quickly as possible as they are on a time limit.
- * On the car chase section slow down on corners and learn the best route to be negotiated.
- * Try not to collide with the enemies or be hit with enemy fire as you will drop the briefcase and then have to retrieve it.

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.

CREDITS

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programming and Graphics by Mentus Absentia
Produced by D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited.



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.

LADANWEISUNGEN

C64 KASSETTE

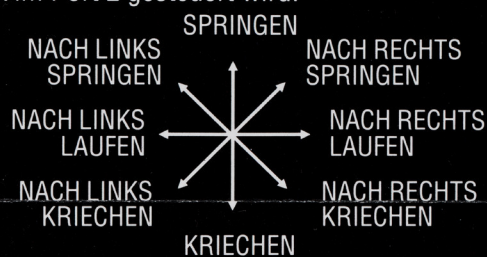
Legen Sie die Kasette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kasette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus (wenn Sie einen C128 benutzen). Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "*,8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick im Port 2 gesteuert wird.



KRIECHEN + FEUERN	- Kiste zerschlagen/ Objekt aufnehmen
F1 (im Titelbild)	- Umschalten zwischen Musik und Geräuschen
F1 (im Spiel)	- Pause
RUN/STOP (während Pause)	- Spiel beenden

VERFOLGUNGSJAGT

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

Zum Abbiegen an Kreuzungen und Einmündungen drücken Sie die Feuertaste und bewegen den Joystick in die gewünschte Richtung.

Verschiedene Objekte können Sie aufnehmen, indem Sie einfach darüber hinweg fahren.

SPIELABLAUF

ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen. Sein Aktenkoffer ist voll von wichtigen Dingen für seine Reise zum Mars. Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen zu seinem Schutz, und Sauerstoff für den

Aufenthalt auf dem Mars zu bekommen. Diese Dinge sind in Kisten versteckt, die er auf seinem Weg findet. Falls er verletzt wird, verliert er seinen Aktenkoffer, den er sich dann zurückholen muß.

ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei. Quaid muß seine Verfolger in einer wilden Jagt abhängen.

ABSCHNITT DREI

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 VIER

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß muß Quaid durch die Höhlen zurück, um den Rebellenführer Kuato zu treffen. Auf dem Weg findet er versteckte Waffen, die er gut gebrauchen kann sowie Schlüssel, mit denen er die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen kann. Quaid trifft schließlich Kuato und erfährt von ihm die geheime Position des Reaktorkerns, der tief im Inneren der Anlage liegt. Auf dem Weg dorthin treffen 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:
Angreifer vernichten - 500 Punkte

Objekte aufnehmen:

Maschinengewehr	- 200 Punkte
Explosiv-Munition	- 200 Punkte
Erweiterte Munition	- 300 Punkte
Sauerstoff (Oxygen)	- 300 Punkte (10% des insgesamt benötigten Sauerstoffs)
Energie	- 400 Punkte
Unverwundbarkeit	- 400 Punkte
Extra-Zeit	- 500 Punkte
Geheimnis ?	- 500 Punkte

Für das Erschießen von unbeteiligten Zivilisten wird Ihnen Zeit abgezogen.

Für die in einem Abschnitt verbliebene Zeit erhalten Sie am Ende Bonus-Punkte.

Bei 50.000 Punkten erhalten Sie einen Weiterspiel-Bonus.

TIPS UND TRICKS

* Wenn Sie wirkungsvollere Waffen oder Unverwundbarkeit gefunden haben, nutzen Sie diese Vorteile möglichst schnell aus, da sie nur kurze Zeit wirksam sind.

* Bremsen Sie während der Verfolgungsjagd beim Abbiegen ab, und suchen Sie den Weg, auf dem Sie am schnellsten entkommen.

* Vermeiden Sie Kollisionen mit Ihren Feinden, und weichen Sie dem gegnerischen Feuer aus, da Sie sonst den Aktenkoffer verlieren und ihn zurückholen müssen.

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 Mentus Absentia
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited

TOTAL RECALL SCENARIO

Quaid, dopo una sconvolgente visita al "Rekall" e un fallito "trapianto di memoria", scopre che la sua vita è tutta una bugia. Il suo passato è pura fantasia e la sua vera identità è avvolta nel mistero. Un mistero la cui soluzione si trova nel Pianeta Rosso di Marte.

Di notte si sogna di quel mondo lontano: sogna una bella ragazza, sogna la sua morte.

Adesso è un fuggiasco, alla ricerca degli indizi che lo condurranno su Marte, per sgarbugliare la matassa di bugie che rappresenta il suo passato.

Pacifista per natura, si trova in un mondo impazzito ed è costretto a ricorrere alla violenza per sopravvivere e ritrovare la sua vita, il suo passato, il suo futuro e, soprattutto, la sua vera anima. Il successo della sua ricerca libererà il mondo dalla tirannia.

CARICAMENTO

COMMODORE

Sistema la cassetta nel tuo registratore Commodore, con la parte scritta rivolta verso l'alto e controlla che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i fili siano debitamente collegati. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video: PREMI PLAY SULL'UNITA' CASSETTA. Il programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C 128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in diverse parti: segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli il modo 64 (se usi il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel disk drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Digita LOAD "*,8,1 (INVIO): compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

Gioco per un giocatore controllato mediante il joystick nella Porta 2.



TI ACCOVACCI + FUOCO	- spacchi una cassa/ raccogli un oggetto
F1 (nella videata introduttiva)	- passaggio dalla musica agli effetti sonori e viceversa
F1 (durante il gioco)	- Pausa
RUN/STOP	- Abbandono del gioco (durante la pausa)

SEZIONE DELL'INSEGUIMENTO AUTOMOBILISTICO

Spingi il joystick nella direzione prescelta per sterzare la macchina.

Quando incontri un incrocio, premi FUOCO e spingi il joystick nella direzione necessaria per effettuare la svolta.

Potrai raccogliere diversi oggetti passandoci sopra.

ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO UNO

Quaid, che si trova nel suo albergo, deve recarsi alla cabina telefonica dall'altra parte della città, con una valigetta piena di oggetti utili per il suo viaggio verso

Marte. Richter, il Capo della Polizia, e i suoi scagnozzi, lo stanno aspettando. Quaid deve ricorrere a tutta la sua iniziativa per impossessarsi delle armi e dell'ossigeno necessario per quando raggiungerà Marte. Questi oggetti sono nascosti in casse sparse lungo il percorso. Qualora venisse ferito, farà cadere la sua valigetta, che dovrà in seguito reperire.

LIVELLO DUE

Dopo aver ricevuto le istruzioni, Quaid sequestra un "Johnny Cab". Sfugge a Richter e il resto dei poliziotti che gli stanno alle calcagna.

LIVELLO TRE

Melina e Quaid incontrano Benny, un autista di taxi che li aiuta a sfuggire alle forze dell'ordine. Devono escogitare un arduo percorso, attraverso le caverne di Marte, per raggiungere finalmente il covo dei ribelli.

LIVELLO QUATTRO

Sbarazzatosi del taxi, Quaid deve ritornare a piedi alle caverne, per incontrare il leader dei ribelli: Kuato. Durante il percorso deve premunirsi di armi, indispensabili per raggiungere il suo obiettivo, e trovare le chiavi per aprire le porte del reattore extraterrestre che è al nocciolo del dilemma di Quaid. Una volta trovato Kuato, Quaid riceverà istruzioni sull'ubicazione del cuore del reattore. All'interno, troverai il tuo avversario finale, che è responsabile per la tua sofferenza: Cohaaggen. Qui, nel cuore del reattore, ha sistemato una bomba destinata a distruggere il reattore; Marte è la tua sola speranza di salvezza.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

I punti vengono assegnati come segue:
Uccisione degli aggressori - 500 punti

Oggetti che si possono raccogliere:

Mitragliatrice	- 200 punti
Munizioni esplosive	- 200 punti
Munizioni più sofisticate	- 300 punti
Ossigeno	- 300 punti (10% di tutto l'ossigeno necessario)
Energia	- 400 punti
Invincibilità	- 400 punti
Tempo supplementare	- 500 punti
Mistero ?	- 500 punti

Perderai punti se uccidi civili innocenti.

Ti verranno assegnati punti extra se ti rimane del tempo disponibile su un livello.

Al punteggio di 50.000 avrai la possibilità di continuare il gioco.

SUGGERIMENTI

* Se sei un possessore delle armi sofisticate o dell'invulnerabilità, non perdere tempo prezioso, perchè hanno un tempo limitato.

* Durante l'inseguimento automobilistico, rallenta in curva e cerca di trovare il percorso migliore.

* Cerca di non cozzare contro i nemici o di evitare il fuoco nemico, altrimenti perderai la valigetta, che dovrai poi trovare.

TOTAL RECALL

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limite. Tutti i diritti riservati.

RICONOSCIMENTI

© 1990 Carolco Pictures Inc.
Programmazione e Grafica: Mentus Absentia
Produzione: D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited