TECHNO COP™

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64/128 Cassette

1. Set up your system and plug in a joystick into port 2.
2. Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The prog will now load and run automatically.
3. When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
4. Follow on-screen prompts.

Commodore 64/128 Disk

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. Insert the disk into the drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**.
3. When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
4. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to turn the disk over.

Atari ST

1. Set up system and plug a joystick into joystick port 1 and your mouse/joystick into port 0.
2. Insert the TECHNOCOP disk, label side up, into drive A and turn on your system.
3. When the title screen appears, double-click on **TECHNO.PRG**. The program loads and the title screen appears.
4. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to insert disk B.

Commodore Amiga

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. If you have an A1000 computer, insert the KICKSTART disk into the drive and turn on your system. The program loads and the title screen appears.
3. If you have an A500 computer with more than 512K of expansion memory, load a workbench disk and turn on your system. When the workbench prompt appears, you need to insert the Workbench disk, insert the TECHNOCOP disk instead. The program will automatically load.

IBM PC and Compatibles

1. Set up your system, following instructions in your owner's manual.
2. If you have a hard disk and a floppy disk drive, insert the **DOS** disk into drive A and turn on the system. If your system boots from a hard drive, turn it off.
3. After DOS boots, remove the DOS disk from A:\ floppy drive and insert the TECHNOCOP disk into drive A:\.
4. If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type A: and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.
5. A status appears while system files close, maximize and limit your. Type the number for the graphics you have.
6. A screen appears asking if you want to use a joystick. If you want to use a joystick press **Y**, otherwise press **N**. The program loads and the title screen appears. After you type **Y** or **N** (default = joystick), the title screen appears.

SCENARIO

You're a Technocop, a member of the most elite crime fighting force in the country, called the ENFORCERS. Your mission is to capture, at any cost, ruthless criminals who populate the city before you kill them.

Before you start to use your powers, you are equipped with the bottom of these fighting equipment.

As your deployed in a crime ridden area of the city, you will be faced with a choice. You can use gun, and an 88 magnum pistol and you will be driving the force's newest high speed patrol car, or you can use your fists and drive on foot.

Either way you will be faced with the problems of a certain amount of criminal activity throughout the world as Beats an Arrest (D.O.A.). Speed down machismo highways, encountering roaming Bad Guys (B.G.'s) and other hazards. Use your helpful indicators and headlights to steer. Depending on your criminal locator radar to tell you there is a crime in progress, going on. Use your radio to call for back-up and to report your location and status. After you have completed your mission, you will be awarded a number of fair car and avoid getting hit by oncoming B.G.'s, cars!

Once there, your crime computer shows you the face of a wanted D.O.A. criminal on the screen. Your assignment, as you leave your car to enter the building where the criminal was last seen, is to find and kill the criminal before he kills you. Use your 88 magnum pistol. Magnum criminals double-crossed underworld secret and carefully search the rooms in stop of dispatcher informers of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, you'll have to find your way through the maze of floors and D.O.A. things around, eager to wreak havoc on your search. Be careful!

Once you've successfully completed that assignment, get back into your VIMAX and drive on to your next assignment.

CONTROLS

VIMAX Console

The illustration below shows the Atari ST version of the VIMAX console. VIMAX console instruments may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOCOP.

Tachometer – Shows current RPMs as you are driving.

Speedometer – Top speed in your car is 140 mph.

Status Area – Shows total points accumulated.

Door Indicator – Indicates which of four automatic shift gear units are in. (All versions except C 64/128). When a door is open automatically shifts back to first gear.

Cross Compass – Shows the direction you have to go to the scene of the crime and gives you information about your current location. The message here is not often going whether no criminal activity or crime, but back alley.

Present Operative Indicator – Indicates the level of damage your VIMAX has sustained so far. Don't be the time versus fast be – since you much start over again when effectiveness, your VIMAX is damaged beyond repair and the game is over.

DRIVING THE VIMAX

Use the following joystick and keyboard commands to control your VIMAX.

KEYBOARD CONTROLS (IBM / PC ONLY)

- ↑ – Accelerate
- ↓ – Down Right
- ← – Steer Left
- → – Steer Right
- **SPACE BAR** – Fire Weapon

Note: For the IBM PC and compatibles version, to accelerate while steering to the right or left, press the ↑ key and the → or ← key. To decelerate while steering to the right or left, press the ↓ key and the → or ← key.

ON THE ROAD

Just keep two things in mind as you tear down the highway: you're in a very special crime fighting machine, so the road is your enemy. Some strategies to use are:

A D.A. running will sneak up from all directions in an effort to take you out. Use your machine gun, or if you're an evil driver, slam them off the road. Bold techniques gain you points. (See the SCORING Section).

After several minutes, be on the lookout for a D.O.A. sighting supporters, who will jump out in front of you. Use your car as a weapon to eliminate any opposition. (BRUTE versus.)

Stop to control Sudden corners in the road may send you spinning into trees and hydrants. Crashes damage your VIMAX and slow you down, decreasing your chances of getting to the scene of the crime on time.

VIMAX WEAPONRY

You can't call a ride mounted saloon on your VIMAX, and upgrade is said to your on road weapons as you progress the driving section of your missions on crime. On screen messages tell you when you have been awarded an weapons improvement. The following several weapons and manual commands:

Cannon: Use this to blast anything on the road out of your way.

Turbo Charge: Gives you a burst of power for faster acceleration.

Hydraulic Wheel Hooks: Use these powerful wheel arms to latch and bump B.G.s. drivers off the road. (Not available on all versions. Available on IBM PC version.)

High Power Cannon: Blast away even the stubbornest of road thugs with this cannon's explosive shells. (Not available on C64/128.)

Nuclear Bumper: Give the road Cyber your autos to simultaneously knock bits of other vehicles. Use this to bump B.G.s off the road. (Not available on C64/128.) For the IBM press **B** to fire.

Turbo Charge: Gives you a burst of power for faster acceleration.

Hydraulic Wheel Hooks: Use these powerful wheel arms to latch and bump B.G.s. drivers off the road. (Not available on all versions. Available on IBM PC version.)

High Power Cannon: Blast away even the stubbornest of road thugs with this cannon's explosive shells. (Not available on C64/128.)

Nuclear Bumper: Give the road Cyber your autos to simultaneously knock bits of other vehicles. Use this to bump B.G.s off the road. (Not available on C64/128.) For the IBM press **B** to fire.

CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to race to the crime on the scene.

1. Make your car, on the road, look for messages from your crime computer for a matter of the time remaining to get to the scene of the crime.
2. If bewaring sound alerts you to a message on your crime computer activating the police code and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a map that shows the location of the crime in relation to your present location.
3. The crime computer will tell you if you fail to make it to the scene of the crime within the allotted amount of time. If this happens, you forfeit your chance for a promotion or a bonus. Your mission is not over, however, if you still pursue the criminal. Proceed to the crime scene and gain points by blasting away D.A.s, thugs, recovering stolen goods, and finding clues to the criminal's whereabouts. Once you've found the criminal, eliminate him, wipe out the goods, crunch, then head up. When the crime object disappears (blows up, etc.) is your permission.)
4. Shortly after you receive your contact from the crime computer, your VIMAX automatically pulls off the road and you step out of the car.

TRACKING AND TERMINATING THUGS

Once out of the VIMAX, seek right to find the for the building and start pursuing the criminal. Outside the building, you may have to blow away a few thugs or hop over obstacles in your path. Once you enter the building, search the lobby for the building from the VIMAX (Help on your part, command) controls for movement.

WEIGHT COMMAND CONSOLE

The illustration below shows the Atari ST version of the WHM command console. Console components may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOCOP.

Remember to keep an eye on the crime computer on the command console for the arrival of time to run your mission. Rely on your radar to keep track of the position of the criminal as you approach the scene of the crime.

Life Counter. Displays the number of lives you have remaining.

Life Counter. Brightly lit bottom indicates how many of your five lives you have left.

Heat Indicator. Displays the amount of D.O.A. attack on your body. (ST and Amiga versions only.) The red bar elevates as you grow closer to losing a life.

Radar. Activated once you enter a building, the radar alerts you towards the criminal's location in the building, relative to your position. After you capture or terminate the criminal, it points you to the exit. Use this information to help you find your way out of the building.

Crime Clock. Displays the amount of time you have to complete a mission.

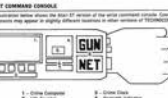
Strength Indicator. Shows your current physical fitness during struggles. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops; the thumbs to the right to indicate your strength.

Score Display. Indicates your current score. (ST/AMIGA) Section.

DON NOT Indicator. Shows whether you're set to blast the criminal with your .88 magnum or capture him alive with your net gun. Press **SPACEBAR** to toggle between the two. (For the IBM version press **G** to select Gun and **N** to select Net.) ST and Amiga versions have an additional option for capturing criminals – C64/128 and IBM versions have a total of 12 cars per mission.

TECHNOCOP SELF DEFENCE

How to blow and protect yourself:



FIRE Button – Blow Gun or Net.

KEYBOARD CONTROLS (IBM / PC ONLY)

SPACE BAR – Shoot gun or net.
← – Walk to the Left
→ – Walk to the Right
↑ – Jump
Fly Up (S) – Jump Right
↓ – Crouch
– Crouch Up

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.

If you have an IBM or compatible computer, to activate the elevator will start to move automatically. If the monster car go to more than one direction, indicate with your joystick in the direction you want to go. Press the joystick button to stop the elevator. When nothing, the elevator will move automatically to the appearance or bottom most floor in the building. Press the joystick button to stop the elevator. Press the joystick button to stop the elevator. Press the joystick button to stop the elevator. Press the joystick button to stop the elevator. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving your joystick to the left or right. If you do nothing, the elevator will restore direction and go to the next floor.

All other versions: Enter the elevator by moving the joystick button **UP** or by pressing the **SPACEBAR**. Choose your desired direction by pressing the **UP** or **DOWN** direction or by moving the joystick button **UP** or **DOWN**. The elevator does not move until you choose a direction. Once you've chosen a direction, it will go to the next floor in that direction. Exit the elevator, press **LEFT** or **RIGHT** button or move the joystick handle to the **RIGHT** or **LEFT**.

SCORING

Survival Strategies

Here are a few tips that you'll want once your top speed for the struggles accelerate through runner by pushing **UP** diagonally as your joystick handle to the left or right motions, away the **SPACEBAR** or **UP** button.

Once you have the VIMAX, you don't have your top speed for the criminal. Try these shortcuts.

- Use the Hydraulic Wheel Hooks. Keep turned at Map or Zoom, on the **CRIME CLOCK** section. Hydraulic is only by jumping on them. (But don't jump too many times in a row, or you'll fall off.) Use the Hydraulic Wheel Hooks to knock B.G.s off the road. Be careful!
- For the tougher C.asses, memorize a map out the locations of elevators and walls to avoid. Use the Radar to find your way out.
- Search for stolen property or kidnapped victims only after you have found the criminal.
- If you've chosen to use the net gun, wait for the Bad Guy to be close before to get more faster than the elevator can take you.
- Don't waste your time searching for your car's color. When the car stops in the nearby section of the radar grid, stop the elevator and you will find your car. Don't waste your time searching for your car's color. When the car stops in the nearby section of the radar grid, stop the elevator and you will find your car. Don't waste your time searching for your car's color. When the car stops in the nearby section of the radar grid, stop the elevator and you will find your car.

PERFORMANCE ASSESSMENT

If you get to the crime scene and capture or eliminate criminal within the allotted amount of time, you'll receive a promotion and a bonus. Otherwise, Protestors follow this progression.

1. Short (Desert) (wk)
2. Fair
3. Fast
4. Fast Driver
5. Fast Driver
6. Fast Driver
7. Sergeant
8. Enforcer
9. Lieutenant
10. Captain
11. Hero
12. Hardened (highest rank)

After assessment and performance, take the number of the program's floor and add to the total of this unit and the VIMAX, moving as far to the left as you can. D.O.A. thugs still on the loose will be waiting for you. Use your VIMAX to find them and hunt down the fugitives. Rev up the engine and accelerate into your next assignment.

SCORING

1,000 pts	Hurting innocent bystanders
500 pts	Killing a D.O.A. thug
1,000 pts	Destroying a Bad Guy's vehicle
1,000 pts	For each car blow up or forced off the highway.
1,000 pts	For each car you force off the highway.
1,000 pts	Recovering stolen goods or kidnapped victims.
1,000 pts	Timely arrival at the criminal's location.
10,000 pts	Successful completion of mission (for example, killing the criminal when asked to and not injuring bystanders).
Promotion amount	
50,000 pts	Successfully completing your mission in record time.
Promotion amount	
50,000 pts	Successfully completing your mission without losing a life.
Promotion amount	
100,000 pts	Reaching the highest rank in the game.

NOTE: Atmospheric opener is the ST and Amiga versions only.

At the completion of each mission, you will begin receive the award automatically. (To save your score in the Atari ST version, press **S** on the score table). When you see the crime radar, enter your initials next to your score. (Not available in the C64/128 version.)

ADDITIONAL FEATURES

Turning Sound On/Off

Atari ST, Amiga: Use the volume control on your monitor.

Atari ST, Commodore Amiga: Toggle the **S** key.

IBM PC and Compatibles: Toggle the **S** key.

Pausing a Game

C64/128 Only: Press **F7** to pause the game. Press **F7** to resume play.

Atari ST, Commodore Amiga: Press **P** to pause the game. Press any key to resume play.

IBM PC and Compatibles: Press **ESCAPE**. Press it again to resume play.

Aborting a Game

If you lose all your lives and want to begin a new game, do the following:

C64/128: Press **F1** to begin a new game.

Atari ST: From the title page, press the **FIRE** button.

Commodore Amiga: From the title screen, press the **FIRE** button again.

IBM PC and Compatibles: Press **RETURN**.

Saving a Game

C64/128 Only: During the driving sequence, press **D**. This ends and saves your current game, and returns you to the Title screen. (DISK VERSION ONLY)

IBM PC and Compatibles: Press **S** during the driving sequence, and select the Save option.

IBM PC and Compatibles: Press **R** to load your last saved game and resume playing.

Ending a Session

IBM PC and Compatibles: Press **Q** to return to the DOS prompt.

For all other versions: follow the instructions for Saving a Game.

JOYSTICK AND KEYBOARD MODES

Commodore 64/128: Press **J** to toggle between the C64/128 (64, Atari ST and Amiga versions. Joystick and Mouse / Joystick.

CREDITS

Atari ST and Amiga: Programmed by Kevin Ryan
Commodore 64/128: Programmed by Dave Rauch, Dan Rauch, Chris Gray
IBM PC & Compatibles: Programmed by Fredrik Toll
Atari ST/Amiga/IBM PC and Commodore 64/128:
Graphics by Rick Gray
Art by Dennis Turner
Magic by Rob Anderson
Produced by Mark Cale and MENTRADE commodore 64/128, IBM PC produced by Chris Gray

© 1988 Dinamic Graphics Software Ltd. All rights reserved.
Dinamic Graphics Software Ltd. Ingles House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or recording in any medium, hiring, leasing, selling, exchanging or any form of trade or purchase without in any manner is strictly prohibited.

GRAY MATTER

TECHNO COP™

INSTRUCTIONES DE CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 Cassette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au port 2.
2. Insérez la cassette dans l'unité de cassette. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur le bouton **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se charge et se déroulera automatiquement.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de FEU pour commencer le jeu.
4. Suivez les instructions à l'écran.

Commodore 64/128 Disquette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au port 2 droite 2.
2. Introduisez la disquette dans l'unité de disques. Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de FEU pour commencer le jeu.
4. Pendant le jeu, suivez les messages sur l'écran. Ils vous disent à quel moment retourner la disquette.

Atari ST

1. Installez votre système, branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Si vous avez un Amiga 1000 ou 2000, introduisez la disquette Technocop dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se charge et l'écran de titre apparaît.
3. Si vous avez un Amiga 500 ou un autre modèle, introduisez la disquette système Workbench, une disquette Workbench suivant 1.3 dans l'unité de disques et branchez votre système. Lorsque l'invite Workbench apparaît, introduisez la disquette Workbench. Introduisez la disquette Technocop à la place. Le programme se chargera automatiquement.

IBM PC et Compatibles

1. Installez votre système, en suivant les instructions dans votre manuel.
2. Si votre système a 1 disque dur et 1 lecteur de disquette souples, introduisez la disquette **DOS** dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'un disque dur, éteignez-le et branchez-le ensuite.
3. Quand la disquette **DOS** est amorcée, retirez la disquette **DOS** de l'unité de disques A et introduisez la disquette Technocop dans l'unité de disques A:\. Tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**.
4. Si votre système s'amorce à partir d'un disque souple, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'un disque dur, tapez A: et appuyez sur **ENTER**. Ensuite tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une nouvelle fois.
5. Un menu apparaîtra vous demandant le choix de jouer à un système dur, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à votre choix puis appuyez sur **ENTER**.
6. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, appuyez sur **Y**, sinon appuyez sur **N**. Le programme se charge et l'écran de titre apparaît. Après avoir tapé **Y** ou **N** (par défaut = manche à balai), l'écran de titre apparaît.

SCENARIO

Vous êtes un Technocop, membre de la brigade anti-gang d'élite du pays des ENFORCERS. Votre mission est de capturer, à tout prix, les criminels impitoyables qui pullulent dans la ville avant qu'ils ne vous tuent. Soyez prudent !

Avant de vous mettre au travail, vous disposez de quelques outils de contrôle. Vous avez à votre disposition une mitrailleuse moins embarquer, un bazookaman de commando à saisir très puissant, un pistolet à gros et un 88 magnum. Vous disposez également d'une voiture de police de la brigade anti-gang, équipée d'un système de détection ultra-rapide en cas d'intervention.

Lorsque vous vous déplacez dans un quartier particulièrement mal fréquenté, vous devez faire face à de nombreux problèmes. Vous pouvez choisir entre deux méthodes de déplacement : vous pouvez vous déplacer à pied ou vous pouvez vous déplacer à bord de votre voiture de police. Vous pouvez également choisir entre deux méthodes de déplacement : vous pouvez vous déplacer à pied ou vous pouvez vous déplacer à bord de votre voiture de police. Vous pouvez également choisir entre deux méthodes de déplacement : vous pouvez vous déplacer à pied ou vous pouvez vous déplacer à bord de votre voiture de police.

Vous devez vous déplacer à travers des quartiers mal fréquentés, où vous devez faire face à de nombreux problèmes. Vous devez vous déplacer à travers des quartiers mal fréquentés, où vous devez faire face à de nombreux problèmes. Vous devez vous déplacer à travers des quartiers mal fréquentés, où vous devez faire face à de nombreux problèmes

TECHNO COP

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64/128 Cassetta

1. Mentre su il tuo sistema si disattivi un joystick nella porta 2.
2. Inserire la cassetta TECHNOCOP nel registratore, assicurandosi che il **DISATTIVA** (Rewind) sia rilasciato. Il programma si caricherà e girà automaticamente.
3. Quando appare la richiesta Insert, premi il bottone di **PLAY** sul registratore.

4. Segui le istruzioni sullo schermo.

Commodore 64/128 Disco

1. Mentre su il tuo sistema si inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il disco TECHNOCOP con il lato **Side 1 (A)** e premi **RETURN**.
3. Quando appare la richiesta Insert, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Durante il gioco, seguiti i messaggi sullo schermo che ti indicheranno quando girare il disco.

Atari ST

1. Mentre su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 1 e il mouse (opzione) nella porta 0.
2. Inserisci il disco TECHNOCOP con il lato A verso l'alto, quindi accendi il sistema o, se è già acceso, premi il comando Reset.
3. Il programma si caricherà e partirà automaticamente. Se così non fosse, fai doppio click sull'icona del disco.

Commodore Amiga

1. Mentre su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se dispone di un Amiga 500 o 2000 inserisci il Kickstart 1.3 nel drive interno.
3. Se dispone di un Amiga 1000 inserisci il Kickstart 1.2 nel drive interno.
4. Quando appare la richiesta Insert, inserisci il disco TECHNOCOP con il lato selezionato attivato, facendo attenzione a inserirlo nel drive interno. Il programma si caricherà automaticamente.
5. Quando appare la richiesta Insert, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
6. Segui le istruzioni sullo schermo.

IBM PC e Compatibili:

Il gioco richiede una scheda grafica CGA, EGA, Hercules o Tandy e un joystick compatibile. Il gioco è stato testato con schede grafiche Hercules, Tandy e CGA. Il gioco è stato testato con joystick Kempston e Amstrad. Il gioco è stato testato con tastiere Spectrum, Amstrad e Commodore.

1. Mentre su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il disco TECHNOCOP con il lato A verso l'alto, quindi accendi il sistema o, se è già acceso, premi il comando Reset.
3. Il programma si caricherà e partirà automaticamente. Se così non fosse, fai doppio click sull'icona del disco.

IBM PC e Compatibili:

1. Mentre su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se dispone di un Amiga 500 o 2000 inserisci il Kickstart 1.3 nel drive interno.
3. Se dispone di un Amiga 1000 inserisci il Kickstart 1.2 nel drive interno.
4. Quando appare la richiesta Insert, inserisci il disco TECHNOCOP con il lato selezionato attivato, facendo attenzione a inserirlo nel drive interno. Il programma si caricherà automaticamente.
5. Quando appare la richiesta Insert, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
6. Segui le istruzioni sullo schermo.

CONTROLLI

Pianta TASTIERA

Il diagramma sottostante mostra la tastiera del Sinclair Spectrum. Se stai usando un altro computer, fai riferimento al manuale per la posizione dei tasti corrispondenti.

Il Caricatore indica dei NPM rimanenti durante la guida.

Il Equipaggiamento indica quanto NPM ne hai attualmente in stock.

Il Punteggio indica il totale dei punti accumulati.

L'Indicatore Mezzo indica quale mezzo hai attualmente in stock. Una volta in servizio, questo mezzo sarà NPM. Segui le istruzioni sullo schermo per selezionare un mezzo.

Il Computer indica quanto tempo hai per arrestare sulla nave dei detriti e il Nemico informazioni sul Nemico. Il messaggio di aiuto avrà anche la forma di un Nemico e il contatore si azzererà.

L'Indicatore Percentuale Operativa indica il livello dei danni subiti dalla TECHNO COP. Se questo raggiunge il 100% la missione – se arrivi a 0, la TECHNO COP è distrutta.

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

Q	Accelera
A	Rallenta/Indietro
O	Gira a sinistra
P	Gira a destra
Spazio	Fuoco

BARRA = Fuoco

Nota: Per la versione IBM PC a compatibili, per accelerare mentre gira sarà data la scelta tra **Q** e **SPACE** o **A** e **SPACE**. Per rallentare mentre gira è data la scelta tra **A** e **SPACE** o **Q** e **SPACE**.

SU ATARI

Mentre sarà data scelta, basa premere due volte con la stessa direzione il tempo e rilasciare una volta diretto il tuo carro. Mouse disponibile per alcuni sistemi.

Le traiettoria della D.I.S. discende da tutte le direzioni per spostamenti a discendi. Devi il tuo movimento per arrestare se un altro, mentre fuori strada. Evitandoli si controllo il percorso quindi. Tenta la versione Demolition.

Il Computer indica quanto tempo hai per arrestare sulla D.I.S.e, che indica un carro nemico sulla stella **VENUS** attraverso di venerabile il Nemico. Si tratta così un po' di distanza.

Ricevi semplici le controlli! Come impressione sulla strada possono farti standoci sopra! Se ci vuoi rallentare, devi premere il bottone di **FUOCO** e **GIÙ** contemporaneamente.

Ostacolando la possibilità di arrivare sulla nave in tempo!

CRIMINE DI ATTO

Per carriere sulla nave, procedi come segue:

1. Mentre sul sistema, inserisci il mezzo selezionato nel computer e sulla velocità al tempo successivo per arrivare sulla nave.
2. Quando il computer indica che il computer ti avverte con i colori di un piccolo della nave devi e rilasciare il bottone di fuoco per arrivare sulla nave. Altri messaggi ti indicheranno quando arrivare sulla nave e ti invieranno dei carri selezionati e elementari.
3. Il computer ti avverte con i colori di un piccolo della nave e il bottone di fuoco e disposizione. Se questo si verifica, devi un attimo alla nave premendo e ad oggetto di arrivi per gli angoli. Tuttavia, quando il computer ti avverte con i colori di un piccolo della nave, devi premere il bottone di fuoco e rilasciarlo. Se così non fosse, il computer ti avverte che il tempo per arrivare sulla nave è scaduto e che il sistema passa dal successivo.
4. Dopo aver ricevuto gli ordini dal computer, il TECHNO COP si farà automaticamente a fuoco nel mezzo selezionato.

SCUDERIE ED ELIMINARE DELINQUENTI

Una volta che il TECHNO COP è stato trasportato sulla nave dell'ufficio inizia ad inseguire il criminale. Non devi sparare, devono bensì le carriere in grado di distanziarli oppure seguirli negli edifici. Quando un criminale viene abbandonato dalla nave non diventa il delitto, e allora si spegne alla velocità del suo computer da parte.

PERICOLI CAUSATI DA TERZI

Assumendi di controllare sul pannello da pilota il numero che ti compare per portare a termine la missione. Affidati ai colori per seguire la posizione del criminale durante l'inseguimento.

Computer: Fornisce le istruzioni principali sul criminale, compresa un'indicazione.

Caricatore Vita: è formato luminoso indicante quanta della riserva vita di cui disporti. Si vuota quando viene colpito.

Indicatore Salvo: indica il numero di NPM a disposizione per completare la missione.

Radar: Si vuota automaticamente quando il mezzo si trova nel raggio d'azione.

Bridge: indica quanto tempo hai a disposizione per completare la missione.

Indicatore Parte: indica quanta forza rimanente durante la missione ed alla missione. Dove un

secondo ST è arrivato). Ogni volta che cadi, i ogni arrivato e con il ritmo sulla destra per segnarsi sulla nave ripresa.

Punteggio: Indica il punteggio ricevuto (vedi la sezione Punteggio).

Indicatore Difficoltà ACCEL: Indica se devi spesso premere il bottone di fuoco **ACCELERAZIONE** mentre stai guidando. Più premi questo tasto e più la nave aumenta la velocità. Se non premi questo tasto, la nave si **FERMA**. Nella versione Commodore 64/128 e Amstrad premi il bottone di fuoco per accelerare e rilascialo per fermarti. Nella versione di IBM per ogni assistenza, la versione CBM 64/128 e CBM hanno un livello di difficoltà per ottenere.

AUTODIFESA DI TECHNOCOP

Spettare di **FUOCO** – Spara in tutte le direzioni.

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

SOPRA = Spara puntata a vista
SINISTRA = Sinistra
DESTRA = Destra
GIÙ = Sotto a sinistra
NUM (7) = Sotto a destra
PG GIÙ (3) = Sotto a destra
5 = In piedi
0 = In piedi

CONTROLLI ASCENSORE

Controlli Generali – Commodore 64/128 e Amstrad:

Quando il gioco è caricato, premi il bottone di fuoco per iniziare il gioco.

Controlli Atari ST e Commodore Amiga: Una volta caricato, l'ascensore si muove automaticamente. Il movimento in su e giù è controllato dal mouse. Sollevi un il joystick deve avere, muovendo **SU** oppure **GIÙ**. Se così fai clienti, l'ascensore salta automaticamente al piano successivo. Se vuoi fermare l'ascensore a un piano, muovi il joystick a sinistra o a destra. Se vuoi fermare l'ascensore a un piano, muovi il joystick a sinistra o a destra. Se vuoi fermare l'ascensore a un piano, muovi il joystick a sinistra o a destra.

Controlli Tastiera – Commodore 64/128 e Amstrad:

Quando sogli su e fermi e fermi e fermi, sogli ascensore a fermata, anche se la tua missione non è ancora completata. Una volta premuto un piano, l'ascensore si muove automaticamente. Quando sogli ascensore a fermata, premi il bottone di fuoco. Quando è arrivato al ascensore, puoi spostare ascensore a destra o a sinistra. Se vuoi fermare l'ascensore a un piano, premi il bottone di fuoco.

Quando sogli ascensore a fermata, premi il bottone di fuoco. Quando è arrivato al ascensore, puoi spostare ascensore a destra o a sinistra. Se vuoi fermare l'ascensore a un piano, premi il bottone di fuoco.

Una volta completata la missione con successo torna alla CBM il passaggio di fase precedente.

VALUTAZIONE PRESTAZIONE

Quando arrivi alla nave e dai il tuo ordine di partire, il computer valuta il tempo impiegato, il numero di criminali catturati, il livello di danno subito e il numero di NPM rimasti. Se prestazione soddisfacente, ti viene data una valutazione e il punteggio aumenta a seconda della valutazione.

PUNTEGGIO

5000 punti	Ogni passeggero
500 punti	Ogni arma sul ponte di D.I.S.
1000 punti	Ogni passeggero salvato e rilasciato sulla nave
1000 punti	Per ogni colpo fatto sull'edificio o parte fuori di esso
1000 punti	Per ogni colpo fatto sull'edificio o parte fuori di esso
1000 punti	Per ogni colpo fatto sull'edificio o parte fuori di esso
10000 punti (per missione)	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
50000 punti	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
50000 punti (per missione)	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
50000 punti (per missione)	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
Punteggio accelerato	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
50000 punti (per missione)	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
100000 punti	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.
100000 punti	Ricevuto se non viene danneggiato il computer di D.I.S.

Nota: Le fasi successive sono ripetute ogni 10 fasi.

Al termine di un gioco, i punti e la carriera ottenuti vengono salvati automaticamente. (Per Commodore 64/128 e Amstrad: premi il bottone di fuoco). Quando tutti i punti sono stati guadagnati, ripetere il tuo risultato e l'elenco dei punteggi più importanti viene visualizzato.

ALTRO CARATTERISTICHE!

Interruttore Volume (IBM PC)

IBM PC Compatibili: Usa il controllo volume del monitor.

Atari ST Commodore Amiga: Premi il tasto di inizio **5**.

IBM PC e Compatibili: Premi + (accio) o tasto **5**.

Fare la Pausa

Atari 64/128, Commodore 64/128: Per sospendere, premete di nuovo.

Atari ST e Commodore Amiga: Premi **P**. Per riprendere premete di nuovo.

IBM PC e Compatibili: Premi **P**. Per riprendere premete di nuovo.

Uscire un Nostro Gioco

Se vuoi uscire la tua, e vuoi tornare un nuovo gioco, premete come segue:

CBM 64/128: Stella pagina di tre giochi 3 bottone di **FUOCO**.

Atari ST e Commodore Amiga: Premi **ESC**.

Commodore Amiga: Premi il bottone di **FUOCO**. Alla schermata, premete di nuovo.

IBM PC e Compatibili: Premi **ESCAPE**.

Salvare un Gioco

Commodore 64/128: Premi **S** per salvare il gioco su nastro e usci su disco.

Atari ST e Commodore Amiga: **[DISCO SOLAMENTE]** premi **S**.

IBM PC e Compatibili: Premi **S** per salvare il gioco su disco e usci su disco.

MOVIMENTI JOYSTICK E TASTIERA

Tastiera per Commodore e Commodore Amiga

Tastiera per Amstrad e Commodore Amiga

TUTTO

Atari ST e Amiga: Programma di Aiuto Nuovo.
Commodore 64/128: Premi **F1** per Programma di Aiuto Nuovo.
IBM PC e Compatibili: Programma di Aiuto Nuovo.

Atari ST Amiga/IBM PC e Compatibili:
Atari ST Amiga/IBM PC e Compatibili:

Sinistra di Servizio Tuoni:
Mappa di Aiuto Amiga:
Stagione Aiuto [MAGGIORE] e [SHIFT MAGGIORE] Premere Commodore Amiga [SHIFT] [Freccia] per [Aiuto].

© 1988 Delta Dynamics Graphic Software Limited. All rights reserved.
Grandin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carter Street, Stretford, M32 8PJ.

MARCHIO DELLE GRIGLIE IN

Il marchio delle griglie in Commodore 64/128 e Amstrad rappresenta: Affidarsi, visualizzare, Affidarsi, visualizzare, Affidarsi, visualizzare,