

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 Cassette

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. Insert the TECHNO COP disk, label side up, into drive A and turn on your system. The program will load and run automatically. Press **PLAY** on the cassette unit. When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
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 your system and plug a joystick into joystick port 1 and your mouse/joystick into port 2.
2. Insert the TECHNO COP disk, label side up, into drive A and turn on your system.
3. When the disk directory 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 Amiga 500 or 2000, insert the TECHNO COP disk into the drive and turn on your system. The program loads and the title screen appears.
3. If you have an Amiga 1000 with external memory, detach the external memory, insert a disk containing Kickstart version 1.2 into the drive and turn on your system. When asked to insert the Workbench disk, insert the TECHNO COP 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 your system boots from 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 on the system.
3. After DOS boots, remove the DOS disk from A (if applicable) and insert the TECHNO COP disk, label side up.
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 menu appears with options for fast, moderate and fast play. Type the number for the option you want.
6. A screen appears asking you if you want to use a joystick. If you want to use a joystick, type **Y**; otherwise the on-screen instructions to calibrate your joystick. After you type **N** or calibrate your 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 paralyse the city unless you stop them.

Before you start on your journey, you are equipped with the latest crime fighting equipment. At your disposal are a computer wrist watch, a high power criminal radar locator, a snare net gun, and an .88 magnum pistol and you will be driving the force's newest high speed pursuit-and-destroy vehicle - the VMAX twin turbo interceptor.

You're on your way to thwart the operations of a sinister organization crime empire known throughout the world as Death On Arrival (D.O.A.). Speed down treacherous highways, encountering attacking D.O.A. cars. Use the extensive weaponry built into your car to destroy them. Depend on your criminal radar locator to tell you there is a crime in progress, giving you the time needed to arrive at the scene in order to apprehend a vicious criminal. Rush to the scene to make it, but don't lose control of the car and avoid getting hit by attacking D.O.A. cars!

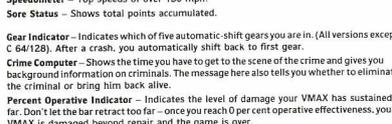
Once there, your crime computer shows you the face of a wanted D.O.A. criminal on the screen. Your assignment, as you leave your car to enter the building where the criminal was last reported seen, is to capture him dead or alive as instructed by the crime computer. Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, with broken floors to fall through if careless. Worse yet, D.O.A. thugs abound, eager to wreak havoc on your search. Be careful!

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

CONTROLS

VMAX Console

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



Tachometer - Shows current RPMs as you are driving.
Speedometer - Top speeds of over 150 mph!
Score Status - Shows total points accumulated.

Gear Indicator - Indicates which of five automatic shift gears you are in. (All versions except C 64/128). After a crash, you automatically shift back to first gear.
Crime Computer - Shows the time you have to get to the scene of the crime and gives you background information on criminals. The message here also tells you whether to eliminate the criminal or bring him back alive.
Percent Operative Indicator - Indicates the level of damage your VMAX has sustained so far. Don't let the bar retract too far - once you reach 0 percent operative effectiveness, your VMAX is damaged beyond repair and the game is over.

DRIVING THE VMAX

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



FIRE BUTTON - Fire Weapon
KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

↑ - Accelerate
 ← - Steer Left
 → - Steer Right
 ↓ - Brake
SPACE BAR - Fire Weapon

NOTE: For the IBM PC and compatible version, to accelerate while steering to the right or to the left, use the **HOME** or **PAGE UP** keys. To decelerate while steering to the right or left, press the **END** or **PAGE DOWN** keys.

ON THE ROAD

Just keep two things in mind as you tear down the highway: you're in a race against time, and everyone else on the road is your enemy. Some strategies to use are:

- D.O.A. vehicles will sneak up from all directions to ram or block you. Use your machine gun, or if you're an ace driver, slam them off the road. Both techniques gain you points. (See the SCORING Section).
- After several missions, be on the lookout for a D.O.A. highway supergun, which will jump from a truck on the top of the VMAX and try to dismantle the engine. Loosen his grip with a few good grenades.
- Stay in control! Sudden curves in the road may send you spinning into trees and roadsigns. Crashes damage your VMAX and slow you down, decreasing your chances of getting to the scene of the crime on time.

VMAX WEAPONRY

You start with a side-mounted cannon on your VMAX, and upgrade or add to your on-road weaponry as you complete the driving portion of your missions on time. On-screen messages will notify you as to availability of weapons improvements. The following arsenal awaits your eventual command:

Cannon: Use this to blast anything on the road out of your way.
Turbo Charger: Gives you a burst of power for faster acceleration.
Hydraulic Wheel Rams: Uses these powerful wheel rams to bash and bump D.O.A. drivers off the road. (Not visible on all versions.) (Not available on IBM/PC version.)
High Power Cannon: Blast away even the stubbornest of road thugs with this cannon's armour-piercing rockets.
Nuclear Bombs: Clear the road! Use your nukes to simultaneously annihilate all other vehicles. For C64/128, Amiga and ST versions, press **SPACEBAR** to fire. For IBM press **B**. You have a limit of five bombs per game.

CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to react to the crime scene:

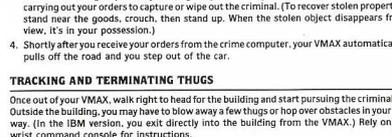
1. While you're on the road, scan the messages from your crime computer for a display of the time remaining to get to the scene of the crime.
2. A beeping sound alerts you to a message on your crime computer indicating the police code and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a mugshot of the criminal and direct you either to capture or eliminate him.
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 VMAX weapons upgrade. However, if you can still pursue the criminal. Proceed to the crime scene and gain points by blowing away D.O.A. thugs, recovering stolen goods, and carrying out your orders to capture or wipe out the criminal. (To recover stolen property, stand near the goods, cord, then stand up. When the stolen object disappears from view, it is your possession.)
4. Shortly after you receive your orders from the crime computer, your VMAX automatically pulls off the road and you step out of the car.

TRACKING AND TERMINATING THUGS

Once out of your VMAX, walk right to head 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 way. (In the IBM version, you exit directly into the building from the VMAX.) Rely on your wrist command console for instructions.

WRIST COMMAND CONSOLE

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



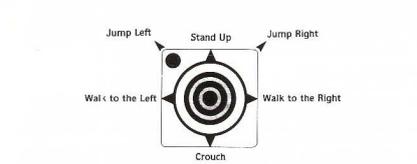
Remember to check your wrist command console for the amount of time remaining to carry out your mission. Rely on your radar to keep track of the position of the criminal as you move around the building.

Crime Computer: Gives vital statistics on the criminal, including a mug shot.
Life Counter: Brightly lit buttons indicate how many of your five lives you have left.
Health Indicator: Shows the effect of D.O.A. attack on your body. (ST and Amiga versions only.) The red bar retreats as you grow closer to losing a life.

Radars: Activated when you enter a building, the radar points you towards the criminal's location in the building, relative to your position. After you capture or terminate the criminal, it guides you to the exit. Follow the red indicator bars in any of the compass directions.
Crime Clock: Displays the amount of time you have to complete a mission.
Strength Indicator: Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.
Score Status: Indicates your current score. (See SCORING Section).
GUN/NET 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 unlimited number of nets per mission; C64/128 and IBM versions have a limit of 15 nets per mission.

TECHNO COP SELF DEFENCE

How to move and protect yourself:



FIRE Button - Shoot Gun or Net.
KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

SPACE BAR - Shoot gun or net.
 ← - Walk to the Left
 → - Walk to the Right
HOME (7) - Jump Left
PG UP (8) - Jump Right
 ↓ - Crouch
 ↑ - Stand Up

ELEVATOR CONTROLS

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

Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick UP or DOWN. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle DOWN. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.
All other versions: Enter the elevator by moving the joystick handle UP or by pressing the UP **ARROW** key. Indicate your desired direction by pressing the UP or DOWN **ARROW** keys or by moving the joystick handle UP or DOWN. The elevator does not move until you command it. Keep commanding the elevator to move one floor at a time. To exit the elevator, press **LEFT** or **RIGHT** **ARROW** or move the joystick handle to the **RIGHT** or **LEFT**.

TIPS

Survival Strategies

While you're on the road, don't save your top speeds for the straights. Accelerate through curves by pushing UP diagonally on your joystick handle. (For IBM versions, using the keyboard, press the **HOME** or **PAGE UP** keys).

Once you leave the VMAX, you don't have much time to find the criminal. Try these shortcuts:

- Every 50 feet, jump over D.O.A. thugs instead of firing at them. (In the C64/128 version, try crushing rats by jumping on them.) But don't jump too many times in a row, because it tires you out and can slow your reaction time when you need to move fast to defend yourself.
- For the tougher missions, memorize or map out the locations of elevators and walls to avoid useless runs, in trying to locate the criminal.
- Search for stolen property or kidnapped victims only after you have found the criminal.
- If you've determined it's safe, drop through a hole in the floor to the level below to get there faster than the elevator can take you.

When you're riding an elevator, keep an eye on your radar. When the bar stops in the middle section of the radar grid, stop the elevator and exit. And remember, although the radar grid shows you which direction to go to find the head thug, you will need to figure out the most direct route. Once you've found the head thug, don't let him get away! The moment you see him, open fire and shoot your net.

As you proceed through the series of buildings, the pace and severity of attacks increases, and nets may be more useful in stopping attack than your gun. When several thugs attack at once, crouch and then shoot. If the action gets too hectic, hide in an elevator to collect your thoughts and plan your strategy.

When choosing between Gun and Net, you may want to select Gun initially, even if your mission is to capture the criminal alive. You can shoot your gun faster than the net and better defend yourself against attacking D.O.A. hitmen. When you approach the suspect, you can switch to Net to make the capture. You can shoot your net only from a standing position.

PERFORMANCE ASSESSMENT

If you get to the crime scene and capture or eliminate a criminal within the allotted amount of time, you gain a life, receive a promotion, and score points. Promotions follow this progression:

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Grunt (lowest rank) | 7. Sergeant |
| 2. Rookie | 8. Enforcer |
| 3. Flat Foot | 9. Commander |
| 4. Pat on Mail | 10. Top Cop |
| 5. Cop | 11. Chief |
| 6. Officer | 12. Technocop (highest rank) |

After assessment of your performance, take the elevator to the ground floor and walk toward the exit and the VMAX, moving as far to the left as you can. D.O.A. thugs are still on the rampage, so be careful! Once in the VMAX, you automatically pull back onto the highway. Rev up the engine and accelerate into your next assignment.

SCORING

- 5,000 pts Harming innocent bystanders.
- 500 pts Killing a D.O.A. thug.
- 500 pts For each motorcycle blow up or forced off the highway.
- 1,000 pts For each car blow up or forced off the highway.
- 2,000 pts For each truck blow up or forced off the highway.
- 1,000 pts Recovering stolen goods or kidnapped victims.
- 50,000 pts Timely arrival at the crime scene.
- 25,000 pts Incorrect completion of mission (for example, killing the criminal when you were instructed to bring him in alive).
- 50,000 pts Successfully completing your mission on time.
- 50,000 pts Successfully completing your mission, but not on time.
- 50,000 pts (par mission, Promotion denied)
- 100,000 pts Reaching all buildings on time.

NOTE: Motorcycles appear in the ST and Amiga versions only.
 At the completion of a game, your rank and high scores are saved automatically. (To save your initials in the Atari ST version, press **A** at the score table. When you save the score table, enter your initials next to your score. (Not available in the C64/128 version.)

ADDITIONAL FEATURES

Turning Sound On/Off:
 C64/128: Use the volume control on your monitor.
 Atari ST, Commodore-Amiga: Toggle the A key.
IBM PC and Compatibles: Toggle the S key.

Pausing a Game
 C64/128: Press **UNDO** or **RESET** to resume play.
 Atari ST and Commodore-Amiga: Press **P**. Press it again to resume play.
IBM PC and Compatibles: Press **ESCAPE**. Press it again to resume play.

Starting a New Game

If you lose all your lives and want to begin a new game, do the following:
C64/128: From the title page, press the **FIRE** button.
Atari ST: From the title page, press the **FIRE** button.
Commodore-Amiga: Press the **FIRE** button. At the title screen, press the **FIRE** button again.
IBM PC and Compatibles: Press **RETURN**.

Saving a Game
C64/128: During the driving sequence, press **Q**. This ends and saves your current game, and returns you to the title screen. (DISK VERSION ONLY)
Atari ST and Commodore-Amiga: Press **D** during the driving sequence, and select the Save option from the menu.
IBM PC and Compatibles: Press **P** to save your current game and exit to DOS.

Resuming a Saved Game
C64/128: At the title screen, press **R**. (DISK VERSION ONLY)
Atari ST and Commodore-Amiga: Press **D** during the driving sequence. At the menu, select the option to load a saved game.
IBM PC and Compatibles: Press **P** to load your last saved game and resume play where you last saved the game.

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 MOVES

Technocop works with joystick commands in the C64/128, Atari ST and Amiga versions. (Instructions and keyboard commands for the IBM.)

CREDITS

Atari ST and Amiga: Programmed by Kevin Hoare.
 Commodore 64/128: Programmed by Dave Roach, Dan Roach, Chris Gray.
 IBM PC & Compatibles: Programmed by Don Heller.
 Atari ST/Amiga/IBM PC and Commodore 64/128: Graphics by Nick Gray.
 Art by Dennis Turner.
 Maps by Rob Anderson.
 Designed by IMAGEXCEL and GRAY MATTER (Commodore 64/128, IBM PC produced by Chris Gray).

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.
 Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
 Copyright subsists in this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

TECHNO COP™

COMMODORE 64/128 Cassette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Introduisez 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 chargera et se déroulera automatiquement.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
4. Suivez les indications d'écran.

IBM PC et Compatibles

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 1 et votre souris/manche à balai au point d'accès 0.
2. Introduisez la disquette Technocop, le label vers le haut, dans l'unité de disques A et branchez votre système.
3. Lorsque le répertoire de la disquette apparaît, cliquez deux fois sur **TECHNO.PRG**. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran, ils vous diront à quel moment retourner la disquette B.

Commodore Amiga

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Si vous avez un Amiga 500 ou 2000, introduisez la disquette Technocop dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
3. Si vous avez un Amiga 1000 à mémoire externe, détachez la mémoire externe. Introduisez une disquette Kickstart version 1.2 dans l'unité de disques et branchez votre système. Lorsque l'ordinateur vous demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNO COP 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 s'amorce à partir d'une unité de disques d'origine, introduisez la disquette DOS dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, branchez le système.
3. Quand la disquette DOS s'est amorcée, retirez la disquette DOS de l'unité de disques A (si applicable) et introduisez la disquette Technocop. Le label vers le haut.
4. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, tapez **A** et appuyez sur **ENTER**. Puis tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une nouvelle fois.
5. Un écran apparaîtra vous donnant le choix de jouer à un rythme lent, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à l'option que vous désirez.
6. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, tapez **Y** puis suivez les instructions sur l'écran pour étalonner votre manche à balai. Après avoir tapé **N** ou après avoir étalonné votre manche à balai, l'écran de titre apparaîtra.

SCENARIO

Vous êtes un Technocop, membre de la brigade anti-gang d'élite du pays: les ENFORCERS. Votre mission est de capturer, à tout prix, les criminels implorables qui continuent à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtiez.

Vous êtes prêt de tout dernier équipement de lutte contre le crime. Vous avez à votre disposition une montre micro-ordinateur, un localisateur de criminels à radar très puissant, un revolver à feu et un pistolet. .88 magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite et de destruction ultra-rapide en date - l'intercepteur à double moteur turbo VMAX. Vous êtes en route pour contraindre les opérations d'un sinistre empire du crime organisé connu dans le monde entier sous le nom de Death On Arrival (D.O.A.). Vous conduirez à toute allure le long d'autoroutes traçantes afin de faire face aux attaques des voitures D.O.A. Servez-vous de l'important armement intégré dans la voiture pour les détruire. Votre localisateur à radar vous permettra de savoir quel crime se réalise à quelque part, ce qui vous donne le temps nécessaire d'arriver sur les lieux et d'apprendre sur un dangereux criminel. Foncez pour arriver à temps, mais ne perdez pas le contrôle de votre véhicule et évitez de vous faire toucher par les voitures D.O.A. qui vous attaquent!

Une fois sur place, votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A., recherche par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble où le criminel a été vu en dernier, est de le capturer mort ou vif, comme l'ordinateur vous en donne l'ordre. Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous traverserez prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur de l'immeuble afin de découvrir le coupable. Se déplacer à l'intérieur d'un immeuble est difficile, à cause des planchers défectueux à travers lesquels vous pourriez passer si vous n'êtes pas prudent. Fire encore, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble, impatients de bouleverser vos recherches. Soyez prudent! Une fois votre mission accomplie, retournez à votre VMAX et rendez-vous à votre mission suivante.

CONSOLE DE COMMANDE DE LA MONTRE-BRACELET

L'illustration ci-dessous présente la version Atari ST de la console de commande de la montre-bracelet. Les composants de la console apparaissent à des endroits légèrement différents dans les autres versions de TECHNO COP.

COMMODORE 64/128 Disquette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Introduisez la disquette dans l'unité de disques. Tapez **LOAD***.81** 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 diront à quel moment retourner la disquette.

Atari ST

1. Installez votre système, branchez un manche à balai au point d'accès 1 et votre souris/manche à balai au point d'accès 0.
2. Introduisez la disquette Technocop, le label vers le haut, dans l'unité de disques A et branchez votre système.
3. Lorsque le répertoire de la disquette apparaît, cliquez deux fois sur **TECHNO.PRG**. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran, ils vous diront à quel moment introduire la disquette B.

Commodore Amiga

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Si vous avez un Amiga 500 ou 2000, introduisez la disquette Technocop dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
3. Si vous avez un Amiga 1000 à mémoire externe, détachez la mémoire externe. Introduisez une disquette Kickstart version 1.2 dans l'unité de disques et branchez votre système. Lorsque l'ordinateur vous demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNO COP 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 s'amorce à partir d'une unité de disques d'origine, introduisez la disquette DOS dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, branchez le système.
3. Quand la disquette DOS s'est amorcée, retirez la disquette DOS de l'unité de disques A (si applicable) et introduisez la disquette Technocop. Le label vers le haut.
4. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, tapez **A** et appuyez sur **ENTER**. Puis tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une nouvelle fois.
5. Un écran apparaîtra vous donnant le choix de jouer à un rythme lent, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à l'option que vous désirez.
6. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, tapez **Y** puis suivez les instructions sur l'écran pour étalonner votre manche à balai. Après avoir tapé **N** ou après avoir étalonné votre manche à balai, l'écran de titre apparaîtra.

SCENARIO

Vous êtes un Technocop, membre de la brigade anti-gang d'élite du pays: les ENFORCERS. Votre mission est de capturer, à tout prix, les criminels implorables qui continuent à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtiez.

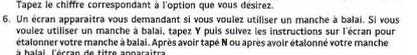
Vous êtes prêt de tout dernier équipement de lutte contre le crime. Vous avez à votre disposition une montre micro-ordinateur, un localisateur de criminels à radar très puissant, un revolver à feu et un pistolet. .88 magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite et de destruction ultra-rapide en date - l'intercepteur à double moteur turbo VMAX. Vous êtes en route pour contraindre les opérations d'un sinistre empire du crime organisé connu dans le monde entier sous le nom de Death On Arrival (D.O.A.). Vous conduirez à toute allure le long d'autoroutes traçantes afin de faire face aux attaques des voitures D.O.A. Servez-vous de l'important armement intégré dans la voiture pour les détruire. Votre localisateur à radar vous permettra de savoir quel crime se réalise à quelque part, ce qui vous donne le temps nécessaire d'arriver sur les lieux et d'apprendre sur un dangereux criminel. Foncez pour arriver à temps, mais ne perdez pas le contrôle de votre véhicule et évitez de vous faire toucher par les voitures D.O.A. qui vous attaquent!

Une fois sur place, votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A., recherche par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble où le criminel a été vu en dernier, est de le capturer mort ou vif, comme l'ordinateur vous en donne l'ordre. Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous traverserez prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur de l'immeuble afin de découvrir le coupable. Se déplacer à l'intérieur d'un immeuble est difficile, à cause des planchers défectueux à travers lesquels vous pourriez passer si vous n'êtes pas prudent. Fire encore, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble, impatients de bouleverser vos recherches. Soyez prudent! Une fois votre mission accomplie, retournez à votre VMAX et rendez-vous à votre mission suivante.

CONSOLES

Console du VMAX

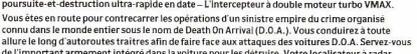
L'illustration ci-dessous présente la version Atari ST de la console du VMAX. Les instruments de la console du VMAX apparaissent peut-être à des endroits légèrement différents sur d'autres versions de TECHNO COP.



Tachymètre: Indique le nombre de tours minute comme vous conduisez.
Compteur de vitesse: Vous pouvez atteindre des vitesses maximum de plus de 230 kms à l'heure!
Indicateur de points: Indique le nombre total de points accumulés.
Indicateur d'équilibre: Indique à quelle vitesse vous roulez (votre véhicule a une boîte de 5 vitesses à transmission automatique). (Pour toutes les versions sur C64/128). Après un accident, vous repassez en première automatiquement.
Ordinateur de crime: Indique le temps qui vous reste pour arriver sur les lieux du crime et vous donne des renseignements généraux sur les criminels. (Vous indique également si vous devez liquider le criminel ou la ramener vivant.)
Indicateur du Pourcentage en Vigueur: Indique le niveau des dégâts subis par le VMAX jusqu'à. Ne laissez pas la barre descendre trop bas - une fois que vous avez atteint 0 pour cent d'efficacité, votre VMAX est irréparable et le jeu est terminé.

POUR CONDUIRE LE VMAX

Utilisez la commande de manche à balai et de clavier suivante pour contrôler votre VMAX.



Bouton de FEU - Arme à feu

CONSOLES DU CLAVIER (POUR IBM PC SEULEMENT)

↑ - Accélérer
 ← - Tourner le volant à droite
 → - Tourner le volant à gauche
 ↓ - Freiner
BARRE D'ESPACEMENT - Faire

TECHNO COP™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

- Commodore 64/128 Cassetta
- Mettili su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
- Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** per registrare. Il programma si carica e gira automaticamente.
- Quando appare la videata titolo, premi il tasto di **FUOCO** per iniziare il gioco.
- Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.
- Segui le indicazioni sullo schermo.

Commodore 64/128 Dischetto

- Mettili su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
- Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD*** e premi **RETURN**.
- Quando appare la videata titolo, premi il tasto di **FUOCO** per iniziare il gioco.
- Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.

Atari ST

- Mettili su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 1 e il mouse/joystick nella porta 0.
- Inserisci il dischetto TECHNO COP™ nel drive A, con l'etichetta rivolta in alto, e poi accendi il computer.
- Quando appare la directory, fai clic su **TECHNO.PRG**. Il programma si carica e appare la videata titolo.
- Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando inserire il dischetto B.

Commodore Amiga

- Mettili su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
- Se disponi di un Amiga 500 o 2000, inserisci il dischetto TECHNO COP™ nel drive e accendi il computer. Il joystick si carica e appare la videata titolo.
- Se disponi di un Amiga 1000, non memorizza dati sulla memoria esterna. Inserisci il dischetto Kickstart versione 1.2 nel drive e accendi il computer. Quando ti viene chiesto di inserire il dischetto Workbench, inserisci invece il dischetto TECHNO COP™. Il programma si carica automaticamente.

IBM PC e Compatibili

- Mettili su il tuo sistema, seguendo le istruzioni sul manuale.
- Se il sistema si inibitizza da un drive floppy, inserisci il dischetto DOS nel drive A e accendi il computer. Se il sistema si inibitizza da un dischetto, accendi semplicemente il computer.
- Dopo l'inizializzazione DOS, rimuovi il dischetto DOS dal drive A (se questo è il caso) e inserisci il dischetto TECHNO COP™ con l'etichetta rivolta in alto.
- Se il sistema si inibitizza da un drive floppy, batti **TECH** e premi **ENTER**. Se il sistema si inibitizza da disco rigido, batti **A** e premi **ENTER**. Quindi batti **TECH** e premi di nuovo **ENTER**.
- Appare un menu con le opzioni per gioco lento, moderato e veloce. Batti il numero dell'opzione desiderata.
- Appare una videata che ti chiede se vuoi usare un joystick. Se vuoi usare un joystick, batti **Y** e segui le istruzioni sullo schermo per abilitarlo. Dopo aver buttato **N** o aver calibrato, appare la videata titolo.

SCENARIO

Tu sei TECHNO COP™, un membro della più esclusiva forza di polizia del paese detta ENFORCER. La tua missione è di catturare e qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città di New York. Il tuo compito è di catturare i più famosi delinquenti D.O.A. Prima di partire, viene equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Ha a disposizione un computer da poiso, un potentissimo radar per localizzare criminali, un fucile sparata-rete, una pistola calibro .88 magnum e sarà alla guida del nuovissimo veicolo di inseguimento in dotazione - l'Interceptor a doppio turbo VMAX. Adesso, stai andando ad impedire le operazioni di un sinistro impero del crimine, conosciuto in tutto il mondo come Morte all'Arrivo (D.O.A.). Corri per le strade infide, incontrando le macchine della D.O.A. che ti irritano. Usa tutto l'armamento della tua macchina per distruggerli. Osserva il tuo radar per vedere dove si sta commettendo un crimine, in modo da avere il tempo necessario per arrivare sulla scena e catturare il malfattore. Precipitatosi sulla scena, ma non perdere il controllo della macchina e cerca di evitare di essere colpito dalla macchina della D.O.A.

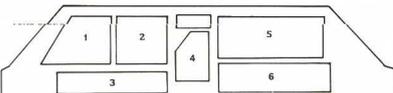
Una volta arrivato, il tuo computer ti mostra la faccia del ricercato sullo schermo. Il tuo compito, mentre esci dalla macchina per entrare nell'edificio dove il criminale è stato avvistato, è prenderlo vivo o morto, a seconda delle istruzioni sul computer. Usando il radar e il computer, cerca con cautela nel labirinto del fatiscente interno dell'edificio per trovare il colpevole. Munisci te di munizioni, e già difficile, con i pavimenti rotti in cui puoi cadere, se non stai attento. Per di più, ce abbondanza di delinquenti D.O.A. vogliosi di rovinarti la ricerca. Stai in guardia!

Una volta completata la missione con successo, torna alla VMAX e prosegui al tuo prossimo compito.

CONTROLLI

Plancia VMAX

L'illustrazione sottostante, mostra la plancia della VMAX in versione Atari ST. In altre versioni di TECHNO COP™, gli strumenti possono apparire in posizioni leggermente diverse.



Il Contagiri indica gli RPM correnti durante la guida. Il Contachilometri indica velocità fino ad oltre 150 mph!

Il Punteggio indica il totale dei punti accumulati. L'Indicatore Marce indica in quale delle cinque marce automatiche ti trovi. (Per tutte le versioni è presente il Contachilometri). Dopo un incidente, torni automaticamente in Prima. Il Computer indica quanto tempo hai per arrivare sulla scena del delitto e ti fornisce informazioni sui criminali. Il messaggio ti dice anche se eliminare il criminale o prenderlo vivo. L'Indicatore Percentuale Operativa indica il livello dei danni subiti dalla VMAX fino ad ora. Non scendere troppo la colonna - se arriva a 0, la VMAX è danneggiata irrimediabilmente e il gioco ha termine.

GUIDA DELLA VMAX

Per controllare la tua VMAX, usa i seguenti comandi joystick e tastiera.



Bottoni di FUOCO

Spara

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

- Acceleratore
 - Volta sinistra
 - Volta destra
 - Frena
- BARRA** - Spara
Nota: Per la versione IBM PC e compatibili, per accelerare mentre giri a destra o sinistra, premi i tasti **END** o **PAGE DOWN**.

SU STRADA

Mentre corri sulla strada, tieni presente due cose: sei in corsa contro il tempo e chiunque altri sulla strada è il tuo nemico. Alcune strategie da usare sono:
- Le macchine della D.O.A. sbucano da tutte le direzioni per speronarti o bloccarti. Usa il tuo mitragliatore, affidati a un asso, sbattiti fuori strada. Entrambe le tecniche ti portano punti. (Vedi la sezione Punteggio).
- Dopo diverse missioni, stai attento al superpunto della D.O.A., che salta da un camion sul tetto della VMAX cercando di smontare il motore. Scrollato con un po di sbandate, - Rimani sempre in controllo! Cuore improvvisale sulle strada possono farti sbandare sugli orli della strada. Evita di perdere il controllo della VMAX e di perdere punti diminuendo le possibilità di arrivare sulla scena in tempo.

ARMAMENTO DELLA VMAX

Inizi con un cannone montato lateralmente alla VMAX, e al completamento della parte in macchina della missione, aumenti o aggiungi armi. Dai messaggi sullo schermo ti comunicano l'assegnazione di nuove armi. L'arsenale seguente è a tua disposizione:
Cannone: Usato per spazzare via tutto quello che incontri sulla strada.
Turbo: Ti dà potenza per una maggiore accelerazione.
Speroni Idraulici: Usati per sbattere il D.O.A. fuori strada. (Non sono visibili in tutte le versioni).
Canne a Doppia Potenza: Spazza via anche i più cocciuti delinquenti, con i suoi razzi perforanti.
Bombe Nucleari: Ripulisce le strade! Usa il nucleare per far scomparire simultaneamente tutte le altre macchine. Nella versione CBM 64/128, Amiga e ST, premi la **BARRA** per sparare. Per le versioni IBM, premi B per sparare. In ogni gioco, hai un limite di cinque bombe.

CRIMINE IN ATTO

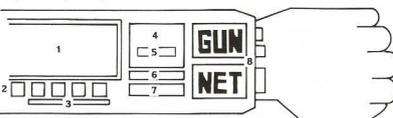
- Mentre sei sulla strada, procedi come segue:
1. Mentre sei sulla strada, ottieni i messaggi sul computer e stai attento al tempo occorrente per arrivare sulla scena.
2. Un cicalino di allarme su computer ti avverte con il codice di polizia della località dove si sta commettendo un'azione criminale. Altri messaggi ti portano l'immagine del delinquente e ti dicono se devi catturarlo o eliminarlo.
3. Il computer ti avverte se non ce la fai ad arrivare entro il tempo a disposizione. Se questo si verifica, dai un addio alla tua promozione o all'aggiunta di armi per la VMAX. Tuttavia, puoi sempre inseguire i criminali sulla scena e guadagnare punti spazzando via i delinquenti D.O.A. recuperando merce rubata ed eseguendo i tuoi ordini di cattura o eliminazione dei criminali. (Per recuperare la refurtiva, poniti vicino agli oggetti, abbassati e premi i razzi). Quando gli oggetti scompaiono, sono in tuo possesso.)
4. Dopo aver ricevuto gli ordini dal computer, la VMAX si ferma automaticamente e tu esci dalla macchina.

SCOVARE ED ELIMINARE DELINQUENTI

Una volta fuori dalla VMAX, cammina dritto verso l'edificio e inizia ad inseguire il criminale. Fuori dall'edificio, dovrai farti da saltare un po di delinquenti oppure sparare degli ostacoli. (Nella versione IBM, esci direttamente dalla macchina dentro l'edificio.) Attenti sempre alle istruzioni del tuo computer da polo.

PANNELLO COMANDI DA POLSO

L'illustrazione seguente, indica le versioni Atari ST del pannello comandi da polso. I componenti del pannello possono essere stati diversamente in altre versioni di TECHNO COP™.



Ricorda di controllare sul pannello da polso il tempo che ti rimane per portare a termine la missione. Affidati al radar per seguire la posizione del criminale durante i tuoi spostamenti. **Computer:** Fornisce le statistiche principali sul criminale, compresa un'istantanea. **Contatore Vite:** I bottoni luminosi indicano quanti colpi di tuo colpo di cui disponi. Ti sono rimaste. **Indicatore Salute:** Indotti gli effetti degli attacchi della D.O.A. Su di tuo corpo (Solo su versioni ST e Amiga). La barra rossa si accorcia mano a mano che stai perdendo una vita. **Radar:** Si attiva quando entri in un edificio. Il radar ti guida verso la posizione del criminale nell'edificio. Dopo la cattura e l'eliminazione, ti guida verso l'uscita. Segui le barre rosse in qualsiasi direzione della bussola. **Orologio:** Indica quanto tempo hai a disposizione per completare la missione. **Indicatore Forza:** Indica quanta forza consumi durante le mosse ad alta intensità. (Solo su

versioni ST e Amiga). Ogni volta che salti, l'ago scende e poi fluttua sulla destra per segnalare una vita ripresa.

Punteggio: Indica il punteggio corrente (Vedi la sezione Punteggio). **Indicatore SPARA RETE:** Indica se devi sparare al criminale con la tua .88 magnum, oppure cartararlo vivo con la rete. Per scambiare tra le due opzioni, premi la **BARRA**. (Nella versione IBM, premi G per sparare e W per la rete). Le versioni ST e Amiga dispongono di un numero illimitato di reti per ogni missione; le versioni CBM 64/128 e IBM hanno un limite di 15 reti per missione.

AUTODIFESA DI TECHNO COP



Bottoni di FUOCO - Spara la pistola o la rete.

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM/PC)

- BARRA** - Spara pistola o rete
- Cammina a sinistra
- Cammina a destra
- HOME (7)** - Salta a sinistra
- PG UP (9)** - Salta a destra
- Abbassa
- In piedi

CONTROLLI ASCENSORE

Mettili davanti all'ascensore. Quando la porta si apre, entra. **Versioni Atari ST e Commodore-Amiga:** Una volta entrata, l'ascensore si muove automaticamente. Se l'ascensore va in più di una direzione, indica con il joystick dove vuoi andare, muovendo SU oppure GIÙ. Se non fai niente, l'ascensore sale automaticamente all'ultimo piano oppure scende nel sotterraneo dell'edificio senza fermarsi a nessun altro piano. Se vuoi fermarti su un piano, premi il bottoni di **FUOCO** quando stai per arrivare a quel piano. L'ascensore si ferma e la porta si apre. Esci muovendo il manico del joystick in **BASSO**. Se non fai niente, l'ascensore riparte in direzione opposta e si reca all'ultimo piano. **Tutte le altre versioni:** Entra nell'ascensore muovendo il joystick in **ALTO** oppure premendo il tasto **FRECCIA SU**. Indica la direzione voluta premendo i tasti **FRECCIA SU** o **GIÙ** oppure muovendo il joystick in **ALTO** o in **BASSO**. L'ascensore non si muove fino a che non esegui il comando. Continua a dare comandi un piano alla volta. Per uscire, premi le **FRECCIE SINISTRA** o **DESTRA** oppure muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.

SUGGERIMENTI

Strategie di Sopravvivenza

Quando sei sulla strada, non risparmiare la velocità massima solo per i rettilinei. Accelera sulle curve spingendo diagonalmente il joystick. (Per le versioni IBM che usano la tastiera, premi i tasti **HOME** e **PAGE UP**.)
Una volta uscito dalla VMAX, non hai molto tempo per trovare il criminale. Prova queste scorciatoie:

- Ogni tanto salta i delinquenti D.O.A. Invece di sparargli. (Nelle versioni CBM 64/128, prova a schiacciare i ratti saltanogori sopra.) Ma non saltare troppo perché tu stanchi e ti rallenta il tempo di reazione quando occorre essere rapidi e difendi difendi.
- Per le missioni più difficili, memorizza o segnati le posizioni degli ascensori e dei muri per evitare ritardi pericolosi nella ricerca del criminale.
- Cerca la refurtiva o le vittime di rapimenti solo dopo che hai trovato il criminale.
- Se senti che sta sicuro, calati in uno dei rati del pavimento per andare al piano di sotto più velocemente.

Quando sei in un ascensore, tieni d'occhio il radar. Quando la barra si ferma a metà della griglia per l'ascensore ed esci. Ricorda che, sebbene il radar ti indichi in quale direzione devi andare per trovare il capo del delinquente, devi sempre trovarli la strada più diretta. Una volta trovato l'uomo che cerchi, non lascerai scappare! Il momento in cui lo avvisti, fai fuoco oppure lancia la rete.

Mentre procedi per una serie di edifici, il ritmo e la durezza degli attacchi si intensificano, e le reti possono essere usate. Ricorda che, sebbene il radar ti indichi in quale direzione devi andare per trovare il capo del delinquente, devi sempre trovarli la strada più diretta. Una volta trovato l'uomo che cerchi, non lascerai scappare! Il momento in cui lo avvisti, fai fuoco oppure lancia la rete.

Mentre procedi per una serie di edifici, il ritmo e la durezza degli attacchi si intensificano, e le reti possono essere usate. Ricorda che, sebbene il radar ti indichi in quale direzione devi andare per trovare il capo del delinquente, devi sempre trovarli la strada più diretta. Una volta trovato l'uomo che cerchi, non lascerai scappare! Il momento in cui lo avvisti, fai fuoco oppure lancia la rete.

VALUTAZIONE PRESTAZIONE

Quando arrivi sulla scena del delitto e catturi o elimini il criminale entro il tempo prestabilito, guadagni una vita, ottieni una promozione e segni i punti. Le promozioni seguono questa scala:

- Grunt (raggio più basso)
- Rookie
- Flat Foot
- Patrol Man
- Cop
- Officer
- Sergeant
- Enforcer
- Commander
- Top Cop
- Chief
- Tecnocop (rango più alto)

Dopo la valutazione della tua prestazione, prendi l'ascensore per il piano terra ed esci verso la VMAX, muovendoti dai rettilinei. I sicari della D.O.A. sono sempre in giro, per cui stai bene attento! Una volta a bordo, la VMAX parte automaticamente. Dai una spagnata e accelera verso il tuo prossimo compito.

PUNTEGGIO

- 5000 punti (per missione)
 - 500 punti (per missione)
 - 500 punti (per missione)
 - 1000 punti (per missione)
 - 2000 punti (per missione)
 - 1000 punti (per missione)
 - 50000 punti (per missione)
 - 25000 punti (per missione)
 - 100000 punti (per missione)
- Completamento incorretto della missione (p. es. uccidere il criminale quando devi prenderlo vivo).
Niente promozione
50000 punti (per missione)
Promozione accorciata
50000 punti (per missione)
Niente promozione
100000 punti (per missione)
Arrivare a tutti gli edifici in tempo.

Nota: Le moto appaiono solo nelle versioni ST e Amiga.
Al termine di un gioco, i punti e il tempo ottenuti vengono salvati automaticamente. (Per salvare il punteggio nella versione Atari ST, premi S sulla tabella punti. Quando vedi la tabella punti, premi le tue iniziali a fianco del punteggio (non disponibile nella versione CBM 64/128).

ALTRE CARATTERISTICHE

Interruttore Sonoro
CBM 64/128: Usa il controllo volume del monitor.
Atari ST, Commodore-Amiga: Premi e lascia il tasto A.
IBM PC e Compatibili: Premi e lascia il tasto S.
Fare la Pausa
CBM 64/128: Premi **RUN/STOP**. Per riprendere, premi di nuovo.
Atari ST e Commodore-Amiga: Premi P. Per riprendere, premi di nuovo.
IBM PC e Compatibili: Premi **SCAPE**. Per riprendere, premi di nuovo.

Iniziare un Nuovo Gioco

Se perdi tutte le vite e vuoi iniziare un nuovo gioco, procedi come segue:
CBM 64/128: Dalla pagina titolo premi il bottoni di **FUOCO**.
Atari ST: Dalla pagina titolo, premi il bottoni di **FUOCO**.
Commodore-Amiga: Premi il tasto di **FUOCO**. Alla videata titolo, premi di nuovo.
IBM PC e Compatibili: Premi **RETURN**.

Salvare un Gioco

Atari ST e Commodore-Amiga: Premi D dalla sequenza di guida e seleziona l'opzione Salva dal menu.
IBM PC e Compatibili: Premi P per salvare il gioco in corso e esci su DOS.

Riprendere un Gioco Salvato

CBM 64/128: Alla videata titolo, premi R. (SOLO VERSIONE A DISCO)
Atari ST e Commodore-Amiga: Premi Dalla sequenza di guida. Sul menu, seleziona l'opzione di caricamento di gioco salvato.
IBM PC e Compatibili: Premi P per caricare l'ultimo gioco salvato e riprendi a giocare da dove avevi salvato.

Fine di Sessione

IBM PC e Compatibili: Premi Q per tornare alla indicazioni DOS.
Per tutte le altre versioni: Spegni il computer. Se vuoi salvare il gioco prima di terminare la sessione, segui le istruzioni SUIV E IL GIOCO.

MOVIMENTI JOYSTICK E TASTIERA

Technocop funziona con i comandi joystick nelle versioni CBM 64/128, Atari ST e Amiga. In quella IBM funziona sia con il joystick che con la tastiera.

TITOLI

Atari ST e Amiga: Programma di Kevin Hoare.
Commodore 64/128: Programma di Dave Roach, Dan Roach Chris Gray.
IBM PC e Compatibili: Programma di Don Heller.
Atari ST/Amiga/IBM PC e Commodore 64/128: Grafica di Nick Gray.
Disegni di Dennis Turner.
Mappe di Rob Anderson.
Disegnato dalla IMAGEXCEL e GRAY MATTER (Versione Commodore 64/128 prodotta da Chris Gray).

© 1988 della Gremlin Graphics Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

LADENWEISUNGEN

- Commodore 64/128 Cassette**
- 1. Sistema Aufbau und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
- 2. Kassetten in den Kassetteneinleger einlegen. Die **SHIFT** und die **RUN/STOP** Taste gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY** Taste am Kassetteneinleger drücken. Das Programm lädt sich und läuft von selbst.
- 3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.
- 4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Systeme Aufbau und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD*** e **RETURN** Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Systeme Aufbau und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD*** e **RETURN** Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Systeme Aufbau und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD*** e **RETURN** Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

4. Damit man während des Spiels rechtzeitig die Diskette umdreht, den Meldungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden, die Maus/Joystick mit dem Anschluß 1.
2. Die **TECHNO COP** Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk A legen und das System einschalten.
3. Wenn das Initialisierungsdiagramm der Diskette erscheint, **TECHNO.PRG** zweimal anklicken. Das System wird initialisiert und der Titel erscheint auf dem Bildschirm.
4. Während des Spiels den Meldungen auf dem Bildschirm folgen, um rechtzeitig die Diskette B einzulegen.

Commodore Amiga

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Beim Amiga 500 oder 2000 die **TECHNO COP** Diskette in das Laufwerk legen und das System einschalten. Das Programm lädt sich und der Titel erscheint auf dem Bildschirm.
3. Beim Amiga 1000 mit externem Speicher, zuerst den externen Speicher vom System trennen. Diskette mit der Kickstartversion 1.2 in das Laufwerk legen und das System einschalten. Bei der Aufforderung nach der Workbench Diskette, legt man die **TECHNO COP** Diskette ein. Das Programm lädt sich von selbst.

IBM PC und Kompatibel

1. System und den Anweisungen des Handbuchs aufbauen.
2. Bootet das System von einem Laufwerk, zuerst **DOS** in das Laufwerk A legen und das System einschalten. Bootet das System von der Festplatte, einlehen das System einschalten.
3. Nachdem **DOS** geladen ist, **DOS**-Diskette aus dem Laufwerk A nehmen und die **TECHNO COP** Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk legen.
4. Bootet das System vom Laufwerk, **TECH** einsteppen und die **ENTER**-Taste drücken. Lädt das System von der Festplatte. E. einsteppen und die **ENTER**-Taste drücken. Dann **TECH** einsteppen und wieder die **ENTER**-Taste drücken.
5. Es erscheint ein Menü von dem aus man langsames, mittleres und schnelles Spiel auswählen. Dann die Zahl ihrer Wahl eingeben.
6. Ein Bild erscheint mit der Frage, ob man einen Joystick verwenden möchte. Will man einen Joystick verwenden, drückt man **Y**. Ja nicht, dann **N**. In beiden Fällen wird der Bildschirm zur Einstellung des Joysticks folgen. Wenn man **N** eingibt hat oder den Joystick eingestellt ist, erscheint der Titel auf dem Bildschirm.

SZENARIO

Sei sind der Technocop, ein Mitglied der Eliteeinheit ENFORCERS (Die Verstärkung). Sie ist zur Bekämpfung von Verbrechern in Ihrem Land eingesetzt. Ihre Aufgabe ist es, die Verbrecher zu fangen, und zwar um jeden Preis, denn durch sie läuft die Stadt Gefahr, völlig lahmgelegt zu werden.

Bevor Sie mit Ihrem Unternehmen beginnen, werden Sie mit den neuesten Ausrüstung zur Bekämpfung der Kriminalität ausgestattet. Zur Verfügung stehen eine Computerarmbanduhr, ein Hochoerige-Radarerschwert zum Auspuren von Verbrechern, ein Gewehr zum Abschließen eines Fangnetzes und eine über Magnum Pistole. Und in Ihrer Tasche das neueste Hochgeschwindigkeits-Verfolgungs- und Zerstörungsfahrzeug der Einheit - der VMAX Doppelturbo Abfangwagen.

Sie sind dabei, die Pläne eines organisierten bösartigen und kriminellen Imperiums zu durchkreuzen, das auf der ganzen Welt unter dem Namen Death on Arrival (D.O.A., Tod bei Ankunft) bekannt ist. Da fährt man durch die gefährlichen Straßen entlang und begegnet angreifenden D.O.A.-Fahrzeugen. Da muß man die ausgiebige Bewaffnung, die in das Fahrzeug eingebaut ist, anwenden. Verlassen Sie sich auf das Radarerschwert, um festzustellen, ob irgendwelche Verbrecher auf der Straße sind. Es ist Ihnen auch die Zeit mit, die notwendig ist, um rechtzeitig am Tatort ankommen, damit man das Verbrechen verhindern kann. Nichts wie los, damit man es noch schafft aber nicht die Herrschaft über das Fahrzeug verlieren und aufpaßt, daß man nicht von angreifenden D.O.A.-Fahrzeugen zusammengefahren wird.

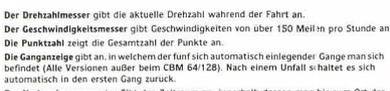
Sobald man dort ist, zeigt der Verbrechercomputer das Gesicht eines gesuchten D.O.A.-Verbrechers auf dem Bildschirm. Nachdem Sie den Wagen verlassen haben und das Gebäude betreten, in dem der Verbrecher zuletzt gesehen wurde, ist es Ihre Aufgabe, ihn zu nach den Bedingungen des Verbrechercomputers zu fangen, tot oder lebend.

Man hat Radarschwert und der Computerarmbanduhr muß man vorsichtig durch den Irregarten des baulig-fertigen Innen des Gebäudes gehen, um den Übeltäter zu finden. Es ist schon schwer genug, durch das Gebäude zu kommen, mit den kaputten Fußböden, durch die man durchfällt, wenn man nicht vorsichtig ist. Aber schlimmer ist, daß diese D.O.A.-Typen ihre Strafen die nur durch sie sind, die Sie zu verhindern. Also Vorsicht!

Wird der Auftrag erfolgreich ausgeführt, dann geht es zurück zum VMAX, und gleich weiter zum nächsten Auftrag.

STEUERBEFEHLE

VMAX Armaturenbrett
Die untenstehende Zeichnung zeigt die Atari ST Version des VMAX-Armaturenbretts. Die Instrumente sind von dem VMAX-Armaturenbrett können bei anderen Versionen von Technocop an anderen Stellen platziert sein.



Der Drehzahlmesser gibt die aktuelle Drehzahl während der Fahrt an. Der Geschwindigkeitsmesser gibt Geschwindigkeiten von über 150 Meilen pro Stunde an.

Die **Punktzahl** zeigt die Gesamtzahl der Punkte an. Die **Gangabgabe** zeigt die Anzahl der automatisch einlegender Gänge man sich befindet (Alle Versionen außer beim CBM 64/128). Nach einem Umlauf läßt es sich automatisch in den ersten Gang zurück.

Der **Verbruchscomputer** gibt den Zeitraum an, innerhalb dessen man bis zum Ort des Verbrechens gelangen muß und vernünftige Hintergrundinformationen zu einzelnen Kriminellen. Er teilt auch mit, ob man Verbrecher eliminieren soll oder lebend zurückbringen soll.

Schadensanzeige gibt das Ausmaß des Schadens an, der dem VMAX bereits zugefügt wurde. Die Angabe zeigt die Tiefstschaden, die sich während der Fahrt ansammeln können.

Die Punktzahl zeigt die Punktzahl, die man durch das Abschließen der Mission erhält. Die Punktzahl zeigt die Punktzahl, die man durch das Abschließen der Mission erhält. Die Punktzahl zeigt die Punktzahl, die man durch das Abschließen der Mission erhält.

SO FAHRT MAN DEN VMAX

Die folgenden Joystick- und Tastaturbefehle verwenden, um den VMAX zu steuern:



FUEHRKNOPF zum Waffe abfeuern

- 1 - Beschleunigen
- 2 - Nach rechts
- 3 - Nach links
- 4 - Bremsen

ANMERKUNG: Wenn man beim IBM PC und Kompatiblen beim Abfeuern nach rechts oder links beschleunigen möchte, muß man die **HOME**- oder **PAGE UP**-Taste drücken. Möchte man beim rechts oder links abfeuern verlangsamen, muß man die **END**- oder **PAGE DOWN**-Taste drücken.

AUF DER STRASSE

Während Sie die Straße entlangfahren, dürfen Sie zwei Dinge nicht vergessen: Es ist ein Rennen gegen die Uhr und jeder, der der Straße ist Ihr Gegner. Hier sind einige Strategien:
- D.O.A.-Fahrzeuge können aus allen Richtungen kommen und versuchen, Sie zu rammen oder Ihnen den Weg zu versperren. Das Maschinengewehr einsetzen oder ein Klassefahrer kann auch von der Straße drücken. Mit beiden Techniken bekommt man Punkte (Siehe Kapitel über Punkte).
- Wenn man schon einige Aufgaben hinter sich hat, muß man auf den D.O.A.-Superng aufpassen, der von einem Lastwagen auf dem VMAX springt und versuchen ihn, den Motor auseinanderzunehmen. Man kann seinen Griff mit ein paar Schlenker lösen. Immer die Übersicht bewahren! Durch unvorhergesehene Kurven kann man leicht ins Schlingelieren und man fährt in die Baume oder in die Verkehrsschilder. Um alle beschädigten den VMAX und machen ihn langsam und verringern damit die Chanc n, rechtzeitig am Tatort zu sein.

DIE WAFFEN DES VMAX

Man beginnt mit der Kanone, die an vier bette des VMAX verestigt ist. Man kann die Bewaffnung des VMAX noch verbessern oder aufrüsten, sobald man bei einer Mission erfolgreich die fahrtahrte hinter sich gebracht hat. Angeben auf dem Bild-chirm teilen mit dem Waffenzustand Vorteile bringen. Das folgende Waffenzustand wartet darauf, daß Sie einsetzen:

Kanone: Damit kann man alles mögliche von der Straße blassen, das im Weg ist.

Turbolader: