# TECHNO COP™

http://www.replacementdocs.com

## 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 program will 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 your 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 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 TECHNOCOP 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 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 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 TECHNOCOP 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 slow, 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**, then follow 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 organised 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 locator radar 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.

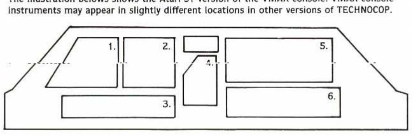
Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, with broken floors to fall through if careless. Worse yet, D.O.A. thugs abound, eager to wreak 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 belows shows the Atari ST version of the VMAX console. VMAX console instruments may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOCOP.




1 – Tachometer
2 – Speedometer
3 – Score Indicator
4 – Gear Indicator
5 – Crime Computer
6 – Percent Operative Indicator

**Tachometer** – Shows current RPMs as you are driving.

**Speedometer** – Top speeds of over 150 mph!

**Sore Status** – Shows total points accumulated.

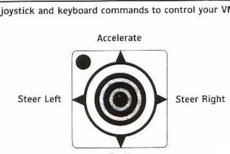
**Gear Indicator** – Indicates which of five automatic-shift gears you are in. (All versions except C 64/128). After a crash, you automatically shift back to first gear.

**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 per cent 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 Right
← – Steer Left
↓ – Brake
**SPACE BAR** – Fire Weapon

**Note:** For the IBM PC and compatible version, to accelerate while steering to the right or to the left, press 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 superpunk, who will jump from a truck on to the top of the VMAX and try to dismantle the engine. Loosen his grip with a few good swerves.
- 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 canon 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 awards 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:** Use 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 CBM 64/128, Amiga, and ST versions, press **SPACEBAR** to fire. For IBM press **B** to fire. You have a limit of five bombs per game.

## CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to race to the crime scene:

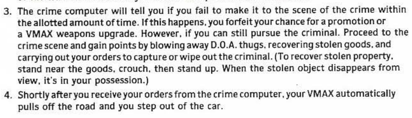
1. While you're on the road, scan the mesages from your crime computer for a display of the time remaining to get to the scene of the crime.
2. A beeping sound alerts you to a message on your crime computer indicating the police code and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a mug shot 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, crouch, then stand up. When the stolen object disappears from view, it's in 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 TECHNOCOP.




1 – Crime Computer
2 – Life Counter
3 – Health Indicator
4 – Radar
5 – Crime Clock
6 – Strength Indicator
7 – Score Status
8 – GUN/NET Indicator

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.

**Radar:** Activated once 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.

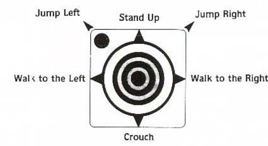
**Strength Indicator:** Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.

**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 nlimited number of nets per mission; CBM 64/128 and IBM versions have a limit of 15 nets per mission.

## TECHNOCOP 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 (9)** – 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 so often, jump over D.O.A. thugs instead of firing at them. (In the CBM 64/128 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 costly dela, 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 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 attack 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 alloted amount of time, you gain a life, receive a promotion, and score points. Promotions follow this progression:

1. Grunt (lowest rank)
2. Rookie
3. Flat Foot
4. Patrol Man
5. Cop
6. Officer
7. Sergeant
8. Enforcer
9. Commander
10. Top Cop
11. Chief
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 blown up or forced off the highway. |
| **1,000 pts** | Recovering stolen goods or kidnapped victims. |
| **50,000 pts** (per mission) | Timely arrival at the crime scene. |
| **25,000 pts** (per mission. Promotion denied) | Incorrect completion of mission (for example, killing the criminal when you were instructed to bring him in alive). |
| **50,000 pts** (per mission. Promotion denied) | Successfully completing your mission on time. |
| **50,000 pts** (per mission. Promotion denied) | Successfully completing your mission, but not on time. |
| **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 score in the Atari ST version, press **S** at the score table. When you see the score table, enter your initials next to your score. (Not available in the CBM 64/128 version.)

## ADDITIONAL FEATURES

### Turning Sound On/Off

**CBM 64/128:** 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

**CBM 64/128:** Press **RUN/STOP**. Press it again 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:

**CBM 64/128:** 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

**CBM 64/128:** 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

**CBM 64/128:** 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 CBM 64/128, Atari ST and Amiga versions. Joystick and keboard 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 Hellyer.

**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 on 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™

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### 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 apparait, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
4. Suivez les incitations d'écran.

### 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"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**.
3. Lorsque l'écran de titre apparait, 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 apparait, cliquetez 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 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 s'amorce à partir d'une unité de disques souples, 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 menu apparaitra 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 apparaitra 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 apparaitra.

## 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 impitoyables qui continueront à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtiez.

Vous êtes muni du 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 filet et un pistolet .88 magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite-et-destruction ultra-rapide en date – L'intercepteur à double moteur turbo VMAX.

Vous êtes en route pour contrecarrer 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 traitres 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 qu'un crime se déroule quelque part, ce qui vous donne le temps nécessaire d'arriver sur les lieux et d'appréhender 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. recherché 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 a donné l'ordre.

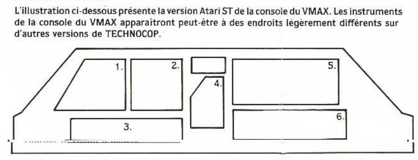
Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous traverserez prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur de l'immeuble afin de découvrir le coupable. Se déplacer à l'intérieur de l'immeuble est difficile, à cause des planchers défoncés à travers lesquels vous pourriez passer si vous n'êtes pas prudent. Pire 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.

## COMMANDES

### Console du VMAX

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




1 – Tachymètre
2 – Compteur de vitesse
3 – Indicateur de points
4 – Indicateur d'embrayage
5 – Ordinateur de crime
6 – Indicateur du pourcentage en vigueur

**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!

**Etat du score:** Indique le nombre total de points accumulés.

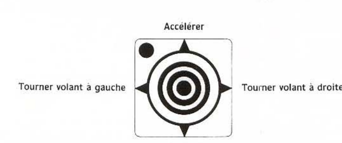
**Indicateur d'embrayage:** Indique à quelle vitesse vous roulez (votre véhicule a une boite de 5 vitesses à transmission automatique). (Pour toutes les versions sauf CBM 64/128). Après un accident, vous repassez en première automatiquement.

**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'ci. 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

## COMMANDES DU CLAVIER (POUR IBM PC SEULEMENT)

↑ – Accélérer
→ – Tourner le volant à droite
← – Tourner le volant à gauche
↓ – Freiner
**BARRE d'ESPACEMENT** – Faire feu

**Notez:** Pour l'IBM PC et la version compatible. Pour accélérer tout en tournant le volant à droite ou à gauche, appuyez sur les touches **HOME** et **PAGE UP**. Pour ralentir tout en tournant le volant à droite ou à gauche, appuyez sur les touches **END** ou **PAGE DOWN**.

## SUR LA ROUTE

Rappelez-vous deux choses comme vous foncez le long de l'autoroute: vous participez à une course contre la montre et tous les autres sur la route sont vos ennemis. Vous pouvez utiliser quelques-unes de ces stratégies:

- Les véhicules D.O.A. surgiront de toutes les directions pour vous emboutir ou vous bloquer la route. Utilisez votre mitrailleuse ou si vous êtes un as au volant rabattez-vous sur eux pour leur faire quitter la route. Les deux techniques vous feront gagner des points. (Voir le paragraphe Comptage des points).
- Après plusieurs missions, soyez sur vos gardes car un superpunk de l'autoroute D.O.A. sautera d'un camion sur le toit de votre VMAX et essaiera de démonter le moteur. Desserrez son étreinte avec quelques bons coups de volant.
- Restez maitre du véhicule! Des virages brusques pourraient vous envoyer voltiger dans les arbres et les panneaux de signalisation routière. Les accidents abiment votre VMAX et vous ralentissent, diminuant ainsi vos chances d'arriver à temps sur les lieux du crime.

## ARMEMENT DU VMAX

Vous commencez avec un canon monté sur le côté de votre véhicule et vous augmentez ou ajoutez à votre armement pour la route chaque fois que vous terminez la séquence conduite de vos missions à temps. Des messages sur l'écran vous feront savoir comment améliorer votre armement. L'arsenal suivant pourrait être à vous:

**Cannon (Canon):** A utiliser pour vous débarrasser de tout ce qui vous barre le passage sur la route.

**Turbo Charger (Chargeur Turbo):** Vous donne une pointe de vitesse et une reprise plus rapide.

**Hydraulic Wheel Rams (Béliers à roue hydraulique):** Utilisez ces puissants béliers à roue pour faire quitter la route aux véhicules D.O.A. (N'est pas visible sur toutes les versions). (N'est pas disponible sur la version IBM PC.)

**High Power Cannon (Canon de haute puissance):** Faites sauter même le plus acharné de ces gangsters avec ce canon aux fusées perforantes.

**Nuclear Bombs (Bombes Atomiques):** Dégagez la route! Utilisez vos missiles nukes pour anéantir simultanément tous les autres véhicules. Pours les versions CBM 64/128, Amiga et ST, appuyez sur la **BARRE d'ESPACEMENT** pour faire feu. Pour la version IBM appuyez sur **B** pour faire feu. Vous avez cinq bombes maximum par jeu.

## CRIME EN TRAIN D'ETRE COMMIS

Suivez les étapes suivantes pour foncer sur les lieux du crime:

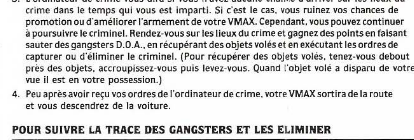
1. Quand vous êtes sur la route scrutez l'écran de votre ordinateur de crime et découvrez combien de temps il vous reste pour arriver sur les lieux du crime.
2. Un bip éveillera votre attention sur un message de l'ordinateur de crime indiquant le code de police et l'endroit où le crime est en train d'être commis. Les messages suivants vous présentent une photo du visage du criminel et vous donnent l'ordre soit de le capturer soit de le liquider.
3. L'ordinateur de crime vous dira si vous n'avez aucune chance d'arriver sur les lieux du crime dans le temps qui vous est imparti. Si c'est le cas, vous ruinez vos chances de promotion ou d'améliorer l'armement de votre VMAX. Cependant, vous pouvez continuer à poursuivre le criminel. Rendez-vous sur les lieux du crime et gagnez des points en faisant sauter des gangsters D.O.A., en récupérant des objets volés et en exécutant les ordres de capturer ou d'éliminer le criminel. (Pour récupérer des objets volés, tenez-vous debout près des objets, accroupissez-vous puis levez-vous. Quand l'objet volé a disparu de votre vue il est en votre possession.)
4. Peu après avoir reçu vos ordres de l'ordinateur de crime, votre VMAX sortira de la route et vous descendrez de la voiture.

## POUR SUIVRE LA TRACE DES GANGSTERS ET LES ELIMINER

Une fois descendu de votre VMAX, marchez à droite pour vous diriger vers l'immeuble et commencez à poursuivre le criminel. Devant l'immeuble, il vous faudra peut-être faire sauter quelques gangsters ou sauter par-dessus quelques obstacles qui vous barrent le chemin. (Dans la version IBM, vous descendez de votre VMAX et entrez directement dans l'immeuble). Reportez-vous à la console de commande de votre montre-bracelet pour vos Instructions.

## 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 apparaîtront peut-être à des endroits légèrement différents dans les autres versions de TECHNOCOP.




1 – Ordinateur de crime
2 – Compteur de vies
3 – Indicateur de santé
4 – Radar
5 – Horloge du crime
6 – Indicateur de puissance
7 – Etat du score
8 – Indicateur de PISTOLET/FILET

Rappelez-vous de vérifier la console de commande de votre montre-bracelet pour savoir combien de temps il vous reste pour vous acquitter de votre mission. Comptez sur votre radar pour suivre la trace du criminel comme vous vous déplacez dans l'immeuble.

**Ordinateur de crime:** Vous offre des statistiques essentielles sur le criminel, y compris une photo de son visage.

**Compteur de vie:** Des boutons brillants vous indiquent combien de vies (sur 5) il vous reste.

**Indicateurs de Santé:** Montrent les effets des attaques D.O.A. sur votre corps. (Pour les versions ST et Amiga seulement). La barre rouge recule au fur et à mesure que le moment où vous allez perdre une vie approche.

**Radar:** Mis en service une fois que vous pénétrez dans un immeuble, le radar vous indique l'endroit où se trouve le criminel à l'intérieur de l'immeuble, par rapport à votre position. Lorsque vous avez capturé ou liquidé le criminel, il vous guide vers la sortie. Suivez les barres rouges de l'indicateur dans n'importe laquelle des directions de la boussole.

**Horloge du Crime:** Affiche le temps qu'il vous reste pour venir à bout d'une mission.

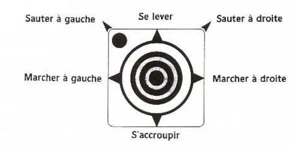
**Indicateur de Puissance:** Indique la dépense d'énergie sur les coups qui demandent une force intensive. (Pour les versions ST et Amiga seulement). Chaque fois que vous sautez, l'aiguille descend, puis flotte sur la droite pour indiquer votre rétablissement.

**Etat du Score:** Indique votre score en cours. (Voir le paragraphe Comptage des Points).

**Indicateur de PISTOLET/FILET:** Indique si vous allez faire sauter le criminel avec votre .88 magnum ou le capturer vivant avec votre revolver à filet. Appuyez sur la **BARRE d'ESPACEMENT** pour basculer entre les deux. (Pour la version IBM, appuyez sur **G** pour sélectionner GUN (PISTOLET) et sur **N** pour sélectionner NET (FILET)). Les version ST et Amiga on un nombre illimité de filets par mission; les versions CBM 64/128 et IBM PC ont un nombre limité de 15 filets par mission.

## AUTO-DEFENSE POUR TECHNOCOP

**Comment vous déplacer et vous protéger:**




Bouton de **FEU** – Pour tirer avec le Pistolet ou le Filet.

## COMMANDES DU CLAVIER (IBM PC SEULEMENT)

**BARRE d'ESPACEMENT** – Pour tirer avec le pistolet ou le filet.
← – Pour marcher à gauche
→ – Pour marcher à droite
**HOME (7)** – Pour sauter à gauche
**PG UP (9)** – Pour sauter à droite
↓ – Pour s'accroupir
↑ – Pour se lever

## COMMANDES DE L'ASCENSEUR

Placez-vous devant l'ascenseur. Quand la porte s'ouvre, entrz -y.

**Pour les versions Atari ST et Commodore-Amiga:** Une fois à l'intérieur, l'ascenseur commencera à bouger automatiquement. Si l'ascenseur peut aller dans plus d'une direction, bougez votre manche à balai vers le **HAUT** ou vers le **BAS** pour indiquer si vous souhaitez monter ou descendre. Si vous ne faites rien, l'ascenseur ira automatiquement à l'étage le plus élevé ou le plus bas de l'immeuble et ne s'arrêtera pas aux étages. Si vous désirez vous arrêter à un étage autre que le plus élevé ou le plus bas, appuyez sur le bouton de **FEU** comme vous approchez de l'étage où vous voulez descendre. L'ascenseur s'arrêtera à cet étage et la porte s'ouvrira. Sortez de l'ascenseur en baissant la poignée du manche à balai. Si vous ne faites rien, l'ascenseur ira dans la direction opposée et s'arrêtera à l'étage le plus élevé.

**Pour toutes les autres versions:** Entrez dans l'ascenseur en levant la poignée du manche à balai ou en appuyant sur la touche **UP ARROW**. Indiquez dans quelle direction vous voulez aller en appuyant soit sur la touche **UP ARROW** soit sur la touche **DOWN ARROW** ou bien en levant ou en baissant la poignée du manche à balai. L'ascenseur ne bougera que quand il aura reçu vos instructions. Continuez à lui donner des instructions pour bouger d'un étage à la fois. Pour sortir de l'ascenseur appuyez soit sur **LEFT ARROW** soit sur **RIGHT ARROW** ou bien bougez la poignée du manche à balai à **DROITE** ou à **GAUCHE**.

## CONSEILS

### Stratégies de Survie

Sur la route n'accélérez pas que sur les lignes droites. Accélérez dans les virages en poussant la poignée de votre manche à balai vers le **HAUT** et en diagonale. (Pour les versions IBM utilisant un clavier, appuyez sur les touches **HOME** ou **PAGE UP**).

Une fois que vous avez quitté le VMAX, il ne reste pas beaucoup de temps pour trouver le criminel. Essayez ces raccourcis:

- De temps à autre, sautez par-dessus les gangsters D.O.A. au lieu de leur tirer dessus. (Dans la version CBM 64/128, essayez d'écraser les rats en leur sautant dessus). Mais ne sautez pas sur trop de gangsters à la fois car cela vous fatiguera et ralentira votre temps de réaction quand vous avez besoin de vous déplacer rapidement pour vous défendre.
- Lors de missions plus difficiles, mémorisez ou tracez l'emplacement des ascenseurs et des murs pour éviter de perdre un temps précieux à essayer de localiser le criminel.
- Ne cherchez les objets volés ou les victimes kidnappées qu'après avoir trouvé le criminel.
- Si vous pensez que ne risquez rien, laissez-vous tomber à travers un trou dans le plancher jusqu'à l'étage au-dessous. Vous y arriverez plus vite qu'avec l'ascenseur.

Quand vous êtes dans un ascenseur, surveillez votre radar. Quand la barre s'arrête à la section du milieu de la grille du radar, arrêtez l'ascenseur et descendez. Et souvenez-vous, bien que le radar vous indique dans quelle direction aller pour trouver le chef des gangsters, il vous faudra quand même calculer la route la plus directe pour y arriver.

Une fois que vous avez trouvé le chef des gangsters, ne le laissez pas s'échapper! Dès que vous l'apercevez, ouvrez le feu ou tirez votre filet.

Comme vous circulez à travers les successions d'immeubles, l'allure et la violence des attaques augmentent, et les filets seront peut-être plus utiles à contrecarrer les attaques que votre pistolet. Quand plusieurs gangsters vous attaquent à la fois, accroupissez-vous puis tirez. Si l'action devient un peut trop intense, cachez-vous dans un ascenseur afin de rassembler vos esprits et de préparer un plan.

Au moment de faire votre choix entre Pistolet et Filet, il vaudrait peut-être mieux choisir le Pistolet au début, même si le but de votre mission est de capturer le criminel vivant. Vous pouvez tirer plus vite avec votre pistolet qu'avec votre filet et vous vous défendrez mieux contre les attaques des tireurs D.O.A. Quand vous vous approchez du suspect, vous pouvez passer au Filet pour le capturer. Vous ne pouvez tirer votre filet que d'une position debout.

## EVALUATION DE PERFORMANCE

Si vous arrivez sur les lieux du crime et capturez ou liquidez le criminel dans le temps qui vous est imparti, vous gagnez une vie, recevez une promotion et marquez des points. Les promotions suivent la progression suivante:

1. Grunt (rang inférieur)
2. Bleu
3. Pied-plat
4. Patrouilleur
5. Flic
6. Officier
7. Sergent
8. Justicier
9. Commandant
10. Super flic
11. Chef
12. Technocop (rang supérieur)

Après avoir évalué votre performance, prenez l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée, marchez vers la sortie et votre VMAX, en vous plaçant autant sur la gauche que possible. Les gangsters D.O.A. sont toujours déchainés, alors soyez prudent! Une fois dans le VMAX, vous revenez automatiquement sur l'autoroute. Emballez le moteur et foncez vers votre mission suivante.

## COMPTAGE DES POINTS

| | |
|---|---|
| **–5000 pts** | Pour faire du mal à des spectateurs innocents. |
| **500 pts** | Pour tuer un gangsters D.O.A. |
| **500 pts** | Pour chaque moto qui explose ou qui quitte l'autoroute. |
| **1000 pts** | Pour chaque voiture qui explose ou qui quitte l'autoroute. |
| **2000 pts** | Pour chaque camion qui explose ou qui quitte l'autoroute. |
| **1000 pts** | Pour récupérer des objets volés ou des victimes kidnappées. |
| **50.000 pts** (par mission) | Pour arriver dans les temps sur les lieux du crime. |
| **25.000 pts** (par mission. Promotion refusée) | Pour achever une mission de façon incorrecte (par ex. tuer un criminel quand vous avez reçu l'ordre de la ramener vivant). |
| **50.000 pts** (par mission. Promotion accordée) | Pour achever une mission avec succès et dans les temps. |
| **50.000 pts** (par mission. Promotion refusée) | Pour achever une mission avec succès mais pas dans les temps. |
| **100.000 pts** | Pour atteindre tous les immeubles à temps. |

**Notez:** Les motos n'apparaissent que dans les versions ST et Amiga.

A la fin du jeu votre rang et vos scores élevés sont sauvegardés automatiquement. Pour sauvegarder votre score dans la version Atari ST, appuyez sur **S** à la table des scores. Quand vous voyez la table des scores, introduisez vos initiales à côté de votre score. (n'est pas disponible dans la version CBM 64/128.)

## FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

### Allumer/Enteindre le son

**CBM 64/128:** Utilisez le contrôle du volume sur votre moniteur.

**Atari ST, Commodore-Amiga:** Permutez la touche **A**.

**IBM PC et Compatibles:** Permutez la touche **S**.

### Interrompre un jeu

**CBM 64/128:** Appuyez sur **RUN/STOP**. Appuyez une nouvelle fois pour reprendre le jeu.

**Atari ST et Commodore-Amiga:** Appuyez sur **P**. Appuyez une nouvelle fois pour reprendre le jeu.

**IBM PC et Compatibles:** Appuyez sur **ESCAPE**. Appuyez une nouvelle fois pour reprendre le jeu.

### Pour Commencer un Nouveau Jeu

Si vous perdez toutes vos vies et désirez commencer un nouveau jeu, suivez les étapes suivantes:

**CBM 64/128:** De la page de titre, appuyez sur le bouton de **FEU**.

**Atari ST:** De la page de titre, appuyez sur le bouton de **FEU**.

**Commodore-Amiga:** Appuyez sur le bouton de **FEU**. Quand l'écran de titre apparait, appuyez sur le bouton de **FEU** une nouvelle fois.

**IBM PC et Compatibles:** Appuyez sur **RETURN**.

### Pour Sauvegarder un Jeu

**CBM 64/128:** Pendant la séquence de conduite, appuyez sur **Q**. Ceci termine et sauvegarde le jeu en cours. Puis vous retournez à l'écran de titre. (VERSION DISQUETTE SEULEMENT)

**Atari ST et Commodore-Amiga:** Appuyez sur **D** pendant la séquence de conduite et sélectionnez l'option Save (Sauvegarder) du menu.

**IBM PC et Compatibles:** Appuyez sur **P** pour sauvegarder le jeu en cours et retourner à DOS.

### Pour Reprendre un Jeu Sauvegardé

**CBM 64/128:** A l'écran de titre, appuyez sur **R**. (VERSION DISQUETTE SEULEMENT)

**Atari ST et Commodore-Amiga:** Appuyez sur **D** pendant la séquence de conduite. A menu sélectionnez l'option pour charger un jeu sauvegardé.

**IBM PC et Compatibles:** Appuyez sur **P** pour charger le dernier jeu que vous avez sauvegardé et reprenez le jeu à l'endroit où vous avez sauvegardé en dernier.

### Pour Terminer une Session

**IBM PC et Compatibles:** Appuyez sur **Q** pour retourner à la disquette DOS.

**Pour toutes les autres versions:** éteignez votre système. Si vous voulez sauvegarder votre jeu avant de terminer la session, suivez les instructions au paragraphe Pour Sauvegarder un Jeu.

## COUPS AVEC LE MANCHE A BALAI ET LE CLAVIER

Technocop marche avec les commandes du manche à balai dans les versions CBM 64/128/Atari ST et Amiga. Utilisez les commandes du manche à balai et du clavier pour l'IBM.

## GENERIQUE

**Atari ST et Amiga:** Programmé par Kevin Hoare.
**Commodore 64/128:** Programmé par Dave Roach, Dan Roach et Chris Gray.
**IBM PC et Compatibles:** Programmé par Don Hellyer.

**Atari ST/Amiga/IBM PC et Commodore 64/128**
Graphiques par Nick Gray.
Direction artistique par Dennis Turner.
Cartes par Rob Anderson.

Conçu par IMAGEXCEL et GRAY MATTER. (Commodore 64/ IBM PC produit par Chris Gray.)

© 1988. Gremlin Graphics Software Ltd. Tous droits réservés.
Gremlin Graphics Software Ltd. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. La radiodiffusion, la diffusion, la représentation publique, la reproduction ou le réenregistrement, la location, la location à bail et la vente dans un but d'échange ou de rachat par quelque procédé que ce soit sont illicites.

# TECHNO COP™

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Commodore 64/128 Cassetta

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Segui le indicazioni sullo schermo.

### Commodore 64/128 Dischetto

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD"*",8,1** et premi **RETURN**.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.

### Atari ST

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

### Commodore Amiga

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se disponi di un Amiga 500 o 2000, inserisci il dischetto TECHNOCOP nel drive e accendi il computer. Il programma si carica e appare la videata titolo.
3. Se disponi di un Amiga 1000 con memoria esterna, stacca la 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 TECHNOCOP. Il programma si carica automaticamente.

### IBM Pc e Compatibili

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

## SCENARIO

Tu sei TECHNOCOP, un membro della più esclusiva forza di polizia del paese detta ENFORCER. La tua missione è di catturare a qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città, se non vengono fermati.

Prima di partire, vieni equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Hai a disposizione un computer da polso, un potente radar per localizzare criminali, un fucile spara-rete, una pistola calibro .88 magnum e sarai alla guida del nuovissimo veicolo da inseguimento in dotazione – l'intercettore 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 attaccano. 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. Precipitati sulla scena, ma non perdere il controllo della macchina e cerca di evitare di essere colpito dalle macchine della D.O.A.!

Una volta arrivato, il tuo computer ti mostra la faccia del ricercato sull schermo. Il tuo compito, mentre esci dalla macchina per entrare nell'edificio dove il criminale è stato avvistato, e di 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. Muoversi in giro, è già difficile, con i pavimenti rotti in cui puoi cadere, se non stai attento. Per di più, c'è 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 TECHNOCOP, gli strumenti possono apparire in posizioni leggermente diverse.

1 – Contagiri
2 – Contachilometri
3 – Indicatore Punteggio
4 – Indicatore Marce
5 – Computer
6 – Indicatore Percentuale Operativa

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.

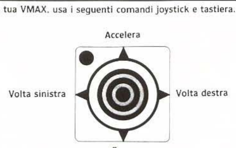
**L'Indicatore Marce** indica in quale delle cinque marce automatiche ti trovi. (Per tutte le versioni, eccetto CBM 64/128). Dopo un incidente, torni automaticamente in prima.

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 sostenuti dalla VMAX fino ad ora. Non far scendere troppo la colonnina – se arriva a 0, la VMAX è danneggiata irreparabilmente e il gioco ha termine.

## GUIDA DELLA VMAX

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




Bottone di **FUOCO** – Spara

## CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

↑ – Accelera
→ – Volta sinistra
← – Volta destra
↓ – Frena
**BARRA** – Spara

**Nota:** Per la versione IBM PC e compatibili, per accelerare mentre giri sulla destra o sulla sinistra, premi i tasti **HOME** o **PAGE UP**. Per rallentare mentre giri a destra o a 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 altro 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, oppure se sei un asso, sbattili fuori strada. Entrambe le tecniche ti portano punti. (Vedi la sezione Punteggio).
- Dopo diverse missioni, stai attento al superpunk della D.O.A., che salta da un camion sul tetto della VMAX cercando di smontare il motore. Scrollalo con un pò di sbandate.
- Rimani sempre in controllo! Curve improvvise sulle strada possono farti sbandare sugli alberi e segnali stradali. Gli incidenti danneggiano la VMAX e ti fanno rallentare diminuendo le possibilità di arrivare sulla scena in tempo.

## ARMAMENTO DELLA VMAX

Inizi con un cannoncino montato lateralmente sulla VMAX, e al completamento della parte in macchina della missione, aumenti o aggiungi armi. Dei messaggi sullo schermo ti comunicano l'assegnazione di nuove armi. L'arsenale seguente è a tua disposizione:

**Cannone:** Usalo per spazzare via tutto quello che incontri sulla strada.

**Turbo:** Ti dà potenza per una maggiore accelerazione.

**Speroni Idraulici:** Usali per sbattere i D.O.A. fuori strada. (Non sono visibili in tutte le versioni.) ( Non sono disponibili sulla versione IBM/PC.)

**Cannone Alta Potenza:** Spazza via anche i più cocciuti delinquenti, con i suoi razzi perforanti.

**Bombe Nucleari:** Ripulisci le strade! Usa il nucleare per far scomparire simultaneamente tutte le altre macchine. Nella versioni 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

Per correre sulla scena, procedi come segue:

1. Mentre sei sulla strada, osserva 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 svolgendo 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 il criminale. Procedi verso la scena e guadagna punti spazzando via delinquenti D.O.A., recuperando merce rubata ed eseguendo i tuoi ordini di cattura o eliminazione dei criminali. (Per recuperare la refurtiva, poniti vicino algi oggetti, abbassati e poi rialzati. 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 dell'edificio, dovrai forse far saltare un pò di delinquenti oppure superare degli ostacoli. (Nella versione IBM, esci direttamente dalla macchina dentro l'edificio.) Attieniti sempre alle istruzioni del tuo computer da polso.

## PANNELLO COMANDI DA POLSO

L'illustrazione seguente, indica la versione Atari ST del pannello comandi da polso. I componenti del pannello possono essere situati diversamente in altre versioni di TECHNOCOP.

1 – Computer
2 – Contatore Vite
3 – Indicatore Salute
4 – Radar
5 – Orologio
6 – Indicatore Forza
7 – Punteggio
8 – Indicatore SPARA-RETE

Ricordati 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 quante delle cinque vite di cui disponi, ti sono rimaste.

**Indicatore Salute:** Indica gli effetti degli attacchi D.O.A. sul tuo corpo (Solo su versioni ST e Amiga). La barra rossa si accorcia mano a mano che stai per perdere una vita.

**Radar:** Si attiva quando entri in un edificio. Il radar ti guida verso la posizione del criminale nell'edificio. Dopo la cattura o 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 tua 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 catturarlo vivo con la rete. Per scambiere tra le due opzioni, premi la **BARRA**. (Nella versione IBM, premi **G** per sparare e **N** per la rete.) Le versioni ST e Amiga dispongono di un numero illimitato di reti per ogni missione; ler versioni CBM 64/128 e IBM hanno un limite di 15 reti per missione.

## AUTODIFESA DI TECHNOCOP

Bottone 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

Mettiti davanti all'ascensore. Quando la porta si apre, entra.

**Versioni Atari ST e Commodore-Amiga:** Una volta entrato, l'ascensore si muove automaticamente. Se l'ascensore va in più di una direzione, indica con il joystick dove vuoi andare, mouvendo **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 fermati su un piano, premi il bottone 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 al 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 per fermarti un piano alla volta. Per uscire, premi le **FRECCE 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** o **PAGE UP**).

Una volta uscito dalla VMAX, non hai molto tempo per trovare il criminale. Prova queste scorciatoie:

- Ogni tanto salto i delinquenti D.O.A. invece di spararagli. (Nelle versioni CBM 64/128, prova a schiacciare i ratti saltandogli sopra.) Ma non saltare troppe volte di seguito perché ti stanchi e ti rallenta il tempo di reazione quando occorre essere rapidi e devi difenderti.
- 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 pensi che sia sicuro, calati in uno dei fori del pavimento per andare al piano di sotto più velocemente.

Quando sei in un ascensore, tieni d'occhio il radar. Quando la barre si ferma a metà della griglia, ferma l'ascensore ed esci. E ricorda che, sebbene il radar ti indichi in quale direzione devi andare per trovare il capo dei delinquenti, devi sempre trovarti la strada più diretta.

Una volta trovato l'uomo che cerchi, non lasciartelo 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 più ... della pistola. Quando diversi malviventi ti attaccano contemporaneamente, abbassati e spara. Se l'azione si fa più concitata, nasconditi in un ascensore per raccogliere le idee e pianificare la tua strategia.

Quando scegli tra la Pistola e la Rete, scegli inizialmente la Pistola, anche se la tua missione è di prendere il criminale vivo. Con la pistola puoi sparare più rapidamente e difenderti meglio dagli attacchi degli uomini della D.O.A. Quando ti avvicini al sospetto, puoi sempre scambiare con la Rete e catturarlo. La rete può essere lanciata solo da fermo.

## 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 dei punti. Le promozioni seguono questa scaletta:

1. Grunt (rango più basso)
2. Rookie
3. Flat Foot
4. Patrol Man
5. Cop
6. Officer
7. Sergeant
8. Enforcer
9. Commander
10. Top Cop
11. Chief
12. Technocop (rango più alto)

Dopo la valutazione della tua prestazione, prendi l'ascensore per il piano terra ed esci verso la VMAX, muovendoti rapidamente. 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 sgassata e accelera verso il tuo prossimo compito.

## PUNTEGGIO

| | |
|---|---|
| – **5000 punti** | Colpire passanti |
| **500 punti** | Colpire un sicario D.O.A. |
| **500 punti** | Per ogni moto fatta saltare o buttata fuori strada |
| **1000 punti** | Per ogni auto fatta saltare o spinta fuori strada |
| **2000 punti** | Per ogni camion fatto saltare o spinto fuori strada |
| **1000 punti** | Recupero refurtiva o liberazione rapiti. |
| **50000 punti** (per missione) | Arrivo in tempo sulla scena. |
| **25000 punti** (per missione. Niente promozione) | Completamento incorretto della missione (p. es. uccidere il criminale quando devi prenderlo vivo) |
| **50000 punti** (per missione. Promozione accordata) | Completare con successo la missione. |
| **50000 punti** (per missione. Niente promozione) | Completare la missione con successo ma fuori tempo. |
| **100000 punti** | 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 rango ottenuti vengono salvati automaticamente. (Per salvare il punteggio nella versione Atari ST, premi **S** sulla tabella punti. Quando vedi la tabella punti, registra 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, premilo di nuovo.

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

**IBM PC e Compatibili:** Premi **ESCAPE**. Per riprendere, premilo 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 bottone di **FUOCO**.

**Atari ST:** Dalla pagina titolo, premi il bottone di **FUOCO**.

**Commodore-Amiga:** Premi il bottone di **FUOCO**. Alla videata titolo, premilo di nuovo.

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

### Salvare un Gioco

**CBM 64/128:** Durante la sequenza di guida, premi **Q**. Questo termina e salva il gioco in corso e ti riporta alla videata titolo **(SOLO VERSIONE A DISCO)**

**Atari e Commodore-Amiga:** Premi **D** durante la 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 **D** alla 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 Salvare 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 Hellyer.

**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.

**MARCHIO DELLA GREMLIN**
Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque schema di scambio o rivendita, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

# TECHNO COP™

## LADEANWEISUNGEN

### COMMODORE 64/128 Kassette

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drucken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drucken. Das Programm ladt sich und lauft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOPF** drucken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

### Commodore 64/128 Diskette

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD"*",8,1** eintippen und die **RETURN**-Taste drucken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOPF** drucken, um das Spiel zu starten.
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 Abschluß 1.
2. Die TECHNOCOP Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk A legen und das System einschalten.
3. Wenn das Inhaltsverzeichnnis der Diskette erscheint, **TECHNO.PRG** zweimal anklicken. Das Programmm lädt sich 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 TECHNOCOP 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 TECHNOCOP Diskette ein. Das Programm lädt sich von selbst.

### IBM PC und Kompatible

1. System nach 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, einfach das System einschalten.
3. Nachdem **DOS** geladen ist, **DOS**-Diskette aus dem Laufwerk **A** nehmen und die TECHNOCOP-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk legen.
4. Bootet das System vom Laufwerk, **TECH** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Lädt das System von der Festplatte, **A:** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Dann **TECH** eintippen 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, muß man **Y** für "ja" eintippen, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Einstellung des Joysticks folgen. Wenn man **N** eintippt hat oder den Joystick eingestellt ist, erscheint der Titel auf dem Bildschirm.

## SZENARIO

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

Bevor Sie mit Ihrem Unternehmen beginnen, werden Sie mit der neuesten Ausrüstung zur Bekämpfung der Kriminalität ausgerüstet. Zur Verfügung stehen eine Computerarmbanduhr, ein Hochenergie-Radarsuchgerät zum Auspüren von Verbrechern, ein Gewehr zum Abschießen eines Fangnetzes und eine 88er Magnum Pistole. Und Sie fahren das neueste Hochgeschwindigkeits-Verfolguns- 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 trügerisch aussehenden 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 Radarsuchgerät, um festzustellen, ob irgendwo ein Verbrechen stattfindet. Es teilt Ihnen auch die Zeit mit, die notwendig ist, um rechtzeitig am Tatort anzukommen, damit man das Verbrechen verhindern kann. Nichts wie los, damit man es noch schafft aber nicht die Herrschaft über das Fahrzeug verlieren und aufgepaßt, daß man nicht von angreifenden D.O.A.-Fahrzeugen zusammengefahren wird.

Sobald man dort ist, zeigt der Verbrechenscomputer 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 Verbrechenscomputers zu fangen, tot oder lebend.

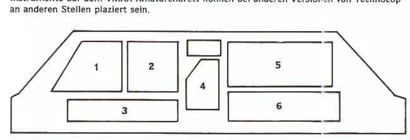
Mit dem Radarsuchgerät und der Computerarmbanduhr muß man vorsichtig durch den Irrgarten des baufgälligen Inneren des Gebäudes gehen, um den Übeltäter zu finden. Es ist schon schwer genug, durch das Gebäude zu kommen, mit den kaputten Fußböden, durch die man durchfällt, wenn man nicht vorsichtig ist. Aber schlimmer ist, daß diese D.O.A.-Typen herumlaufen, die nur darauf aus sind, die Suche zu verhindern. Also Vorsicht!

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

## STEUERBEFEHLE

### VMAX-Amaturenbrett

Die untenstehende Zeichnung zeigt die Atari ST Version des VMAX-Amaturenbretts. Die Instrumente auf dem VMAX-Amaturenbrett können bei anderen Versionen von Technocop an anderen Stellen plaziert sein.



1 – Drehzahlmesser
2 – Geschwindigkeitsmesser
3 – Punktzahl
4 – Gangangabe
5 – Verbrechenscomputer
6 – Schadensangabe in Prozent

**Der Drehzahlmesser** gibt die aktuelle Drehzahl wahrend der Fahrt an.

**Der Geschwindigkeitsmesser** gibt Geschwindigkeiten von über 150 Meilen pro Stunde an.

**Die Punktzahl** zeigt die Gesamtzahl der Punkte an.

**Die Ganganzeige** gibt an, in welchem der funf sich automatisch einlegender Gange man sich befindet (Alle Versionen außer beim CBM 64/128). Nach einem Unfall schaltet es sich automatisch in den ersten Gang zuruck.

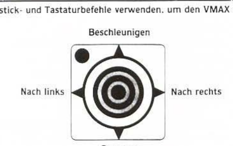
**Der Verbrechenscomputer** Gibt den Zeitraum an, innerhalb dessen man bis zum Ort des Verbrechens gelangen muß und vermittelt Hintergrundinformationen zu einzelnen Kriminellen. Er teilt auch mit, ob man Verbrecher eliminieren soll oder lebend zuruckbringen soll.

**Schadensangabe** Gibt das Ausmaß des Schadens an, der dem VMAX bereits zugefugt wurde. Die Angabe nicht zu tief sinken lassen – ist man einmal bei einer Einsatzfähigkeit von 0 Prozent angelangt, gilt der VMAX als Totalschaden und kann nicht mehr repariert werden und das Spiel ist vorbei.

## SO FÄHRT MAN DEN VMAX

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

**Joystick**




**FEUERKNOPF** zum Waffe abfeuern

## TASTATURSTEUERUNG (NUR BEIM IBM PC)

↑ – Beschleunigen
→ – Nach rechts
← – Nach links
↓ – Bremsen
**LEERTASTE** – Waffe abfeuern

**Anmerkung:** Wenn man beim IBM PC und Kompatiblen beim Abbiegen nach rechts oder links beschleunigen möchte, muß man die **HOME**- oder **PAGE UP**-Taste drücken. Mochte man beim rechts oder links abbiegen verlangsamen, muß man die **END**- oder **PAGE DOWN**-Taste drücken.

## AUF DER STRASSE

Wahrend Sie die Straße entlangbrettern, dürfen Sie zwei Dinge nicht vergessen: Es ist ein Rennen gegen die Uhr und jeder auf der Straße ist Ihr Gegner. Hier einige wichtige 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 sie 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.-Superpunk aufpassen, der von einem Lastwagen auf den VMAX springt und versuchen wird, den Motor auseinanderzunehmen. Man kann seinen Griff mit ein paar Schlenkern lösen.
- Immer die Übersicht bewahren! Durch unvorhergesehene Kurven kommt man leicht ins Schleudern und man fahrt in die Baume oder in die Verkehrsschilder. Unfälle beschadigen den VMAX und machen ihn langsam und verringern damit die Chancen, rechtzeitig am Tatort zu sein.

## DIE WAFFEN DES VMAX

Man beginnt mit der Kanone, die an der Seite des VMAX befestigt ist. Man kann die Bewaffnung des VMAX noch verbessern oder aufrusten, sobald man bei einer Mission erfolgreich die fahrstrecke hinter sich gebarcht hat. Angaben auf dem Bildschirm teilen mit, welche Waffenzusatze Vorteile bringen. Das folgende Waffenarsenal wartet darauf, daß Sie es einsetzen:

**Kanone:** Damit kann man alles mogliche von der Straße blasen, das im Weg ist.

**Turbolader:** Gibt der Maschine zusätzliche Kraft zur schnelleren Beschleunigung

**Hydraulische Radrammvorrichtung:** Diese kraftvolle Radrammvorrichtung wird dazu verwendet, D.O.A. Fahrer zu treffen und von der Straße zu drücken (bei allen Versionen nicht sichtbar; existiert nicht bei IBM PC Version).

**Hochleistungs Kanone:** Diese Rakete kann selbst Panzerungen durchschlagen und blast die hartnackigsten Hindernisse von der Straße.

**Nukleare Bomben:** Mach die Straße frei! Mit dem Einsatz der "Nukis" werden samtliche anderen Fahrzeuge ausgelöscht. Beim CBM 64/128, Amiga und den ST Versionen muß man zu Feuern die **LEERTASTE** drücken. Beim IBM muß man die **B**-Taste drücken.
Pro Spiel stehen fünf Bomben zur Verfügung.

## EIN VERBRECHEN WIRD BEGANGEN

Auf diese Weise kommt man zum Tatort:

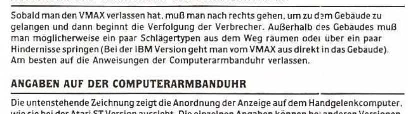
1. Wahrend man auf der Straße fährt, die Mitteilungen vom Verbrechnescomputer abrufen und die Zeit angeben lassen, die noch zur Verfugung steht, um zum Tatort zu kommen.
2. Ein Piepston macht auf eine Mitteilung auf dem Verbrechenscomputer aufmerksam. In der Mitteilung wird ein Polizeikode angegeben und den Ort, an dem das Verbrechen gerade stattfindet. In der folgenden Mitteilung wird ein Fahndungsfoto gezeigt und eine Anweisung, ihn entweder lebend zu fangen oder zu eliminieren.
3. Der Verbrechenscomputer teilt mit, ob man es noch rechtzeitig zum Tatort schafft. Ist das nicht der Fall, dann wird man nicht befördert oder man bekommt seinen VMAX nicht aufgerüstet. Trotzdem kann man den Verbrecher verfolgen. Bis zum Tatort vorstoßen und wenn man auf dem Weg dorthin D.O.A.-Typen wegbläst, gestohlene Waren wiederfindet und die Befehle ausführt, den Verbrecher entweder lebend zu fangen oder auszumerzen, dann erhalt man dafür Punkte (Um gestohlene Waren zurückzubringen, muß man sich neben sie stellen, sich niederbücken und wieder aufstehen. Wenn die gestohlenen Waren vom Bildschirm verschwinden, befinden sie sich in Ihrem Besitz).

## AUFFINDEN UND VERNICHTEN VON SCHLÄGERTYPEN

Sobald man den VMAX verlassen hat, muß man nach rechts gehen, um zu dem Gebäude zu gelangen und dann beginnt die Verfolgung der Verbrecher. Außerhalb des Gebäudes muß man möglicherweise ein paar Schlägertypen aus dem Weg räumen oder über ein paar Hindernisse springen (Bei der IBM Version geht man vom VMAX aus direkt in das Gebaude). Am besten auf die Anweisungen der Computerarmbanduhr verlassen.

## ANGABEN AUF DER COMPUTERARMBANDUHR

Die untenstehende Zeichnung zeigt die Anordnung der Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die einzelnen Angaben können bei anderen Versionen von Technocop an anderen Stellen plaziert sein.




1 – Verbrechenscomputer
2 – Lebenszahler
3 – Gesundheitsangabe
4 – Radar
5 – Verbrechensuhr
6 – Starkeangabe
7 – Punktestand
8 – GUN/NET (Gewehr/Netz) Angabe

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer überprüfen, um festzustellen, wieviel Zeit noch bleibt, um die Aufgabe auszuführen. Mit dem Radar die Position des Verbrechers ausfindig machen, während man durch das Gebäude geht.

**Verbrechenscomputer:** Liefert wichtige Angaben zu dem Verbrecher, einschließlich eines Fahndungsfotos.

**Lebenszähler:** Hell leuchtende Knopfe geben an, wieviele Leben noch übrig sind von den funfen die man hat.

**Gesundheitsangabe:** Zeigt die Auswirkungen von Angriffen der D.O.A.-Typen auf den Korper (nur ST und Amiga Version). Der rechte Streifen wird kleiner, je näher man zu dem Punkt kommt, an dem man ein Leben verliert.

**Radar:** Das Radar wird aktiviert, sobald man ein Gebäude betreten hat. Es führt einen direkt zu der Position des Verbrechers im Verhältnis zu Ihrer Position. Sobald man den Verbrecher gefangen oder vernichtet hat, weist das Radar den Weg zum Ausgang. Dem roten Richtungs-Streifen folgen, gleichgültig in welcher Kompaßrichtung.

**Verbrechensuhr:** Gibt die Zeit an, die noch verbleibt, um den Auftrag abzuschließen.

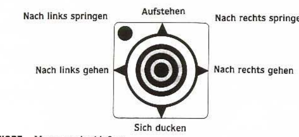
**Stärkeangabe:** Gibt beit kraftintensiven Bewegungen (nur ST und Amiga Version) den Verlust der Kraft an. Jedesmal, wenn man springt, sackt der Zeiger ab und steigt, mit zunehmender Erholung wieder langsam nach rechts.

**Punktestand:** Gibt den aktuellen Punktestand an (siehe Kapitel über Punktestand).

**GUN/NET-Angabe:** Gibt an, ob man gerade dabei ist, den Verbrecher mit der 88er Magnum umzublasen oder ob man ihn lebend mit dem Netz einfängt. Mit dem Drücken der **LEERTASTE** kann man zwischen den beiden Möglichkeiten wechseln (Bei der IBM Version muß man für die Magnum [GUN] die **G**-Taste drücken oder die **N**-Taste für das Netz). Die ST und die Amiga Versionen besitzen eine unbregrenzte Anzahl an Netzen pro Auftrag. Bei den Versionen für den CBM 64/128 und beim IBM stehen einen nur 15 Netze pro Auftrag zur Verfügung.

## TECHNOCOP SELBSTVERTEIDIGUNG

**So bewegt man sich, um sich selbst zu verteidigen:**




**FEUERKNOPF** – Magnum abschießen

## TASTATURSTEUERUNG (NUR BEIM IBM PC)

**LEERTASTE** – Magnum abschießen oder Netz
← – Nach links gehen
→ – Nach rechts gehen
**HOME (7)** – Nach links springen
**Pg Up (9)** – Nach rechts springe
↓ – Sich ducken
↑ – Sich aufrichten

## FAHRSTUHLSTEUERUNG

Vor den Fahrstuhl stellen. Wenn sich die Tür öffnet, hineingehen.

**Beim Atari ST und Commodore-Amiga:** Sobald man sich im Fahrstuhl befindet, setzt er sich automatisch in Bewegung. Kann der Fahrstuhl sich in mehr als eine Richtung bewegen, muß man mit dem Joystick bestimmen, in welche Richtung man fahren möchte, indem man ihn nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegt. Tut man nichts, fährt der Fahrstuhl automatisch zum obersten oder zum untersten Stockwerk, ohne unterwegs anzuhalten. Wenn man unterwegs bei einem Stockwerk anhalten möchte, welches nicht das oberste oder das unterste ist, muß man denn **FEUERKNOPF** drücken, wenn man zu dem Stockwerk kommt, an dem man aussteigen möchte. Der Fahrstuhl hält bei dem bestimmten Stockwerk und die Tür öffnet sich. Den Fahrstuhl verlassen, indem man den Joystick nach **UNTEN** bewegt. Tut man nichts, ändert der Fahrstuhl die Richtung und fährt zum obersten Stockwerk.

**Sämtliche anderen Versionen:** Man betritt den Fahrstuhl, indem man den Joystick nach **OBEN** bewegt oder den **CURSOR-PFEIL**, der nach **OBEN** weist drückt. Die gewünschte Fahrtrichtung angeben, indem man die entsprechende **PFEILTASTE** drückt, die nach **OBEN** oder nach **UNTEN** weist oder indem man den Joystick nach **OBEN** oder nach **UNTEN** bewegt. Der Fahrstuhl wird sich nicht bewegen, solange man keinen Befehl eingibt. Den Fahrstuhl immer nur ein Stockwerk weit bewegen. Den Fahrstuhl verläßt man, indem man die **PFEILTASTEN** drückt, die nach **LINKS** oder **RECHTS** zeigen oder indem man den Joystick nach **LINKS** oder nach **RECHTS** bewegt.

## HINWEISE

### Überlebensstrategien

Wenn man auf der Straße fährt, soll man sich die Spitzengeschwindigkeit nicht für die langen Geraden aufheben. Auch in den Kurven beschleunigen, indem man den Joystick diagonal nach **OBEN** bewegt (Bei der IBM Version mit der Tastatursteuerung die **HOME**- oder die **PAGE UP**-Taste drücken).

Hat man einmal den VMAX verlassen, bleibt nich mehr viel Zeit, den Verbrecher zu finden. So geht es schneller:

- Statt auf die D.O.A.-Typen zu schießen, immer wieder mal über sie hinwegspringen (bei der CBM 64/128 Version versuchen, Ratten zu zertreten, indem man auf sie springt). Aber nicht zu häufig hintereinander springen, da man dabei ermüdet. Wenn man sich mal im Verteidigungsfall schnell bewegen muß, hat man eine langsame Reaktion.
- Bei den schwierigeren Aufgaben sollte man sich eine Karte von der Position der Fahrstühle und Wände einprägen, um Verzögerungen beim Versuch, den Verbrecher aufzuspüren, zu vermeiden.
- Nach gestohlenen Waren oder gekidnappten Personen erst suchen, wenn man den Verbrecher gefunden hat.
- Wenn man denkt, daß es sicher ist, kann man auch durch ein Loch im Fußboden springen. Damit kommt man schneller in das Stockwerk darunter, als es der Fahrstuhl kann.

Wenn man mit dem Fahrstuhl fährt, immer das Radar im Auge behalten. Wenn der Strahl in der Mitte eines Radargitters anhält, den Fahrstuhl anhalten und aussteigen. Und immer daran denken: auch wenn das Radar anzeigt, in welcher Richtung sich der Oberschläger befindet, den direkten Weg muß man immer noch selbst rauskriegen.

Wenn man einmal den Oberschläger gefunden hat, bloß nicht entkommen lassen. In dem Augenblick, in dem man ihn zu Gesicht bekommt, sofort das Feuer eröffnen oder das Netz werfen.

Je weiter man durch die Reihe der Häuser fortschreitet, nimmt die Häufigkeit und die Schwere der Angriffe zu. Dann ist manchmal das Netz zum Stoppen eines Angriffs nützlicher, als die Magnum. Wenn mehrere Schläger auf einmal angreifen, dann erst ducken und dann schießen. Wird es zu hektisch, dann versteckt man sich besser in einem Fahrstuhl, sammelt seine Gedanken und plant eine Strategie.

Wenn man zwischen Pistole und Netz zu wahlen hat, ist man geneigt, sich zuerst für die Pistole zu entscheiden, auch wenn der Auftrag lautet, den Verbrecher lebend zu fangen. Mit der Pistole kann man schneller schießen als mit dem Netz und man kann sich schneller als mit dem Netz gegen angreifende D.O.A.-Schläger verteidigen. Wenn man auf den Verdächtigen zugeht, kann man auf Netz umschalten, um ihn festzunehmen. Das Netz kann nur aufrecht stehend abschießen.

## LEISTUNGSBEURTEILUNG

Wenn man zum Tatort gelangt und den Verbrecher in der vorgegebenen Zeit fängt oder eliminiert, wird man befördert. Die Beförderung erfolgt in nachstehender Reinhenfolge:

1. Grunt (Grunzer) [unterster Dienstgrad]
2. Rookie (Gauner)
3. Flat Foot (Plattfluß)
4. Patrol Man (Streifengänger)
5. Cop (Greifer)
6. Officer (Wachtmann)
7. Sergeant (Unteroffizier)
8. Enforcer (Verstärker)
9. Commander (Kommandeur)
10. Top Cop (Top Greifer)
11. Chief (Chef)
12. Technocop (höchster Dienstgrad)

Nachdem die Leistungsbeurteilung erfolgt ist, steigt man in den Fahrstuhl, fährt runter zum Erdgeschoß, geht dann zum Ausgang und zum VMAX, so weit links wie nur möglich. Es sind immer noch D.O.A-Schläger unterwegs, also vorsichtig. Sobald man im VMAX sitzt geht es zurück auf die Straße. Dann die Maschine aufdrehen und beschleunigen zum nächsten Auftrag.

## PUNKTE

| | |
|---|---|
| – **5000 Punkte** | Wenn man unschuldige Passanten verletzt. |
| **500 Punkte** | Wenn man einen D.O.A.-Schläger tötet. |
| **500 Punkte** | Wenn man ein Motorrad in die Luft jagt oder es von der Straße drängt. |
| **1000 Punkte** | Wenn man ein Auto in die Luft jagt oder es von der Straße drängt hat. |
| **2000 Punkte** | Wenn man einen Lastwagen in die Luft jagt oder ihn von der Straße drängt. |
| **1000 Punkte** | Auffinden gestohlener Ware oder von entfuhrten Opfern. |
| **5000 Punkte** (pro Auftrag) | Wenn man rechtzeitig am Tatort eintrifft. |
| **25000 Punkte** (pro Auftgrag, keine Beforderung) | Auftrag nicht korrekt ausgeführt (wenn man zum Beispiel einen Verbrecher tötet, statt ihn, entsprechend des Auftrags, zu fangen) |
| **50000 Punkte** (pro Auftrag plus Beforderung) | Auftrag erfolgreich und rechtzeitig ausgeführt. |
| **50000 Punkte** (pro Auftrag keine Beförderung) | Auftrag erfolgreich aber nicht rechtzeitig abgeschlossen. |
| **100000 Punkte** | Wenn man alle Gebäude erreicht. |

**ANMERKUNG:** Motorräder gibt es nur in den ST und Amiga Versionen.

Bei Beendigung des Spiels werden Ihr Dienstrang und Ihre Punkte automatisch gespeichert. Beim der Atari ST Version, muß man **S** bei der Punktetabelle drücken. Wenn man die Punktetabelle sieht, muß man neben der Tabelle seine Initialien eingeben (nichtbei der CBM 64/128 Version).

## ZUSÄTZLICHE STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

### Ton ein- und ausschalten

**CBM 64/128:** Lautstärkeregler am Monitor verwenden.

**Atari ST, Commodore-Amiga:** Die **A**-Taste drücken.

**IBM PC und Kompatible:** Die **S**-Taste drücken.

### Spiel anhalten

**CBM 64/128: Die RUN/STOP**-Taste drücken. Spiel fortsetzen, gleiche Taste nochmal drücken.

**Atari ST und Commodore-Amiga: P**-Taste drücken. Spiel fortsetzen, gleiche Taste nochmal drücken.

**IBM PC und Kompatible: ESC**-Taste drücken. Spiel fortsetzen, gleiche Taste nochmal drücken.

### Neues Spiel starten

Wenn man alle Leben verloren hat und ein neues Spiel beginnen möchte, geht man folgendermaßen vor:

**CBM 64/128:** Beim Erscheinen des Titelbildschirms, **FEUERKNOPF** drücken.

**Atari ST:** Beim Erscheinen des Titelbildschirms, **FEUERKNOPF** drucken.

**Commodore-Amiga: FEUERKNOPF** drücken. Beim Erscheinen des Titelbildschirms, **FEUERKNOPF** nochmal drücken.

**IBM PC und Kompatible: ENTER**-Taste drücken.

### Spiel sichern

**CBM 64/128:** Während man fährt, die **O**-Taste drücken. Das beendet und sichert das laufende Spiel und bringt einen zum Titelbildschirm zurück. **(NUR DISKETTENVERSION)**

**Atari ST und Commodore-Amiga:** Während man fährt, die **D**-Taste drücken und Sichern aus dem Menü auswählen.

**IBM PC und Kompatible: P**-Taste drücken, um das laufende Spiel zu sichern. Geht zurück zu DOS.

### Neustart eines gesicherten Spiels

**CBM 64/128:** Beim Titelbildschirm **R**-Taste drücken. **(NUR DISKETTENVERSION)**

**Atari ST und Commodore-Amiga:** Während man fährt die **D**-Taste drücken. Beim Menü, die Möglichkeit des Ladens eines gesicherten Spiels anwählen.

**IBM PC und Kompatible:** Die **P**-Taste drücken, um das zuletzt gesicherte Spiel zu laden. Das Spiel startet an der Stelle, wo man zuletzt abgesichert hat.

### Spiel beenden

**IBM PC und Kompatible: Q**-Taste drücken, um zu DOS zurückzukehren.

**Bei allen anderen Versionen** das System abschalten. Um das Spiel zu beenden, siehe Kapitel "Spiel sichern".

## JOYSTICK UND TASTATURSTEUERUNGEN

Technocop arbeitet beim CBM 64/128, beim Atari ST und den Amiga Versionen mit dem Joystick. Die Tastatur-Steuerung betrifft den IBM PC.

## AUTORENHINWEIS

**Atari ST und Amiga:** Programm von Kevin Hoare.
**Commodore 64/128:** Programm von Dave Roach, Dan Roach & Chris Gray.
**IBM PC und Kompatible:** Programm von Don Hellyer.

**Atari ST/Amiga/IBM PC/und Commodore 64/128**
Grafiken von Nick Gray.
Künstlerische Ausstattung: Dennis Turner.
Karten von Roy Anderson.

Entwurf von IMAGEXCEL und GRAY MATTER (Commodore 64/128 produziert von Chris Gray).

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Gremlin Graphics Software Limited. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschutz. Unbefugtes Ausstrahlen, Senden über Kabel, öffentliche Auffuhrungen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Leihen oder Verleihen, Austausch oder Wiederkauf wie auch immer, ist streng verboten.