





# TECHNO COP™

## LOADING INSTRUCTIONS

### COMMODORE 64/128 Casette

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.

### Commadore 64/128 Disk

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. Insert the disk into the drive. Type **LOAD\*\*B.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 TECHNOLOG 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.

### Commadore Amiga

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. If you have an Amiga 500 or 2000, insert the TECHNOLOG 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 TECHNOLOG 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 hard drive, turn on the system.
3. After **DOS** boots, remove the **DOS** disk from A (if applicable) and insert the TECHNOLOG 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 locator, a snare net gun, and an **88 magnum** 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 TECHNOLOG 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 hard drive, turn on the system.

3. After **DOS** boots, remove the **DOS** disk from A (if applicable) and insert the TECHNOLOG 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 locator, a snare net gun, and an **88 magnum** 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 TECHNOLOG 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 hard drive, turn on the system.

3. After **DOS** boots, remove the **DOS** disk from A (if applicable) and insert the TECHNOLOG disk, label side up.

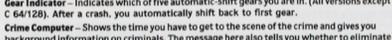
4. If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type **A:** and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.

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.

### CONTROLS

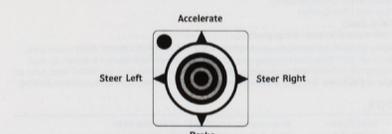
The illustration below shows the Atari ST version of the VMAX console. VMAX console instruments may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOLOG.



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

### 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 or 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 **88 magnum**, 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 swears.
- 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 or weapons improvements. The following arsenal awaits your Canon. 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 the substorm of road thugs with this cannon's armor-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 react to the crime scene:

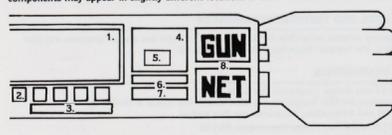
1. While you're on the road, scan the messages from your crime computer for a display of the time remaining to get to the scene of the crime.
2. A beeping sound alerts you to a message on your crime computer indicating the police and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a mugshot 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, 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 TECHNOLOG.



- 1 - Crime Computer
- 2 - Life Counter
- 3 - Health Indicator
- 4 - Bad
- 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 mugshot.

**Life Counter:** Brightly lit buttons indicate how many of your 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.

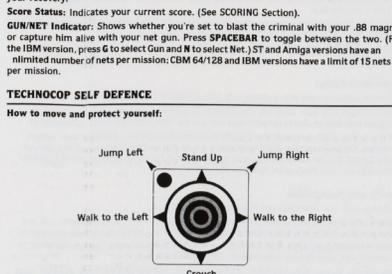
**Strength Indicator:** Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.

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

### TECHNOPOP 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
- PO 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**

When 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 have 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 delays 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 quicker.
- 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 the gun. When several thugs attack at once, 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 radar. Be careful! Once in the VMAX, you automatically pull back onto the highway. Rev up the engine and accelerate into your next assignment.

### 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)
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 radar. 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 thug you 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 stolen truck blown up or forced off the highway.
- 2,000 pts Recovering stolen goods or kidnapped victims.
- 50,000 pts (per mission) Timely arrival at the crime scene.
- 25,000 pts (per mission) Incorrect completion of mission (for example, killing the criminal when you were instructed to bring him in alive).
- 50,000 pts (per mission) Successfully completing your mission on time.
- 50,000 pts (per mission) 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 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.

**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 keyboard commands for the IBM.

### CREDITS

Atari ST and Amiga: Programmed by Kevin Hoach.  
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 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.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### COMMODORE 64/128 Casette

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. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran, ils vous diront à quel moment introduire la disquette B.

#### Commadore 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\*\*B.1** et appuyez sur **RETURN**.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran, ils vous 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.

#### Commadore 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 demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNOLOG 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 **TECHNOLOG**, 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 apparaîtra vous donnant le choix de jouer à un système 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** 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 impitoyables qui continuent à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtez.

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 flint et un canon magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite et de destruction ultra-rapide en date - l'Intercepteur à double turbo VMAX.

Vous êtes en route pour contreracter 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 à six voies 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!

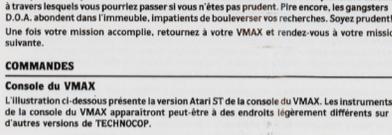
Une fois sur place, votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A., recherché par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble ou le criminel à été tué en dernier, est de le capturer mort ou vif, comme l'ordinateur vous en a donné l'ordre. Grâce à votre localisateur 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. Prenez garde, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble, impatientes de bousculer vos recherches. Soyez prudents!

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 apparaîtront peut-être à des endroits légèrement différents sur d'autres versions de TECHNOLOG.



**Tachymètre:** Indique le nombre de tours minute comme vous conduisez.

**Compte 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.

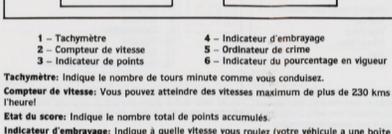
**Indicateur d'embrayage:** Indique à quelle vitesse vous roulez (votre véhicule a une boîte de 5 vitesses à transmission automatique). (Pour toutes les versions sauf CBM 64/128). Après un accident, vous repassez en première automatiquement.

**Ordinateur de crime:** Indique le temps qui vous reste pour arriver sur les lieux du crime et vous donne des renseignements sur les criminels. Vous indique également si vous devez liquider le criminel ou le ramener en vie.

**Indicateur de direction:** Indique le niveau des dégâts subis par le VMAX. Jusqu'à N. Ne laissez pas la barre descendre trop bas - une fois que vous avez atteint 0 pour cent d'efficacité, votre VMAX est irrécupérable 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
- Note:** Pour 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 faites 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-uns de ces stratégies:

- Les véhicules D.O.A. surgissent de toutes les directions pour vous embourber ou vous bloquer la route. Utilisez votre mitraillette ou si vous êtes un as au volant rabattez-vous sur eux pour faire fuir la queue du trafic. 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. Descendez son étrérite avec quelques coups de volant.
- N'oubliez pas de surveiller les virages brusques pourriez-vous envoyer voler 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:

**Canon (Arme):** 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 fuir la queue et les véhicules D.O.A. (Not pas visible sur toutes les versions.) (Not pas disponible sur la version IBM PC.)

**High Power Cannon (Canon de haute puissance):** Faisite sauter même le plus acharné de ces gangs bangers avec ce canon aux puissantes perforantes.

**Nuclear Bombs (Bombs Atomiques):** Dégagez la route! Utilisez vos missiles nukes pour annuler simultanément tous les autres véhicules. Pour 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 fonder sur les lieux du crime:

1. Quand vous êtes sur la route observez l'écran de votre ordinateur de crime et découvrez quelques-uns de ces stratégies.
2. Un bip évellera 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

# TECHNO COP™

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Commodore 64/128 Cassette

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

### Commodore 64/128 Dischetto

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

### Atari ST

- Metti 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

- Metti 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 programma si carica e appare la videata titolo.
- 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 TECHNO COP. Il programma si carica automaticamente.

### IBM PC e Compatibili

- Metti su il tuo sistema, seguendo le istruzioni sul manuale.
- 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.
- Dopo l'inizializzazione DOS, rimovilo dal dischetto DOS (A) e se questo è il caso) inserisci il dischetto TECHNO COP con l'etichetta rivolta in alto.
- Se il sistema si inizializza da un drive floppy, batti **TECH** o premi **ENTER**. Se il sistema si inizializza da disco rigido, batti A e premi **ENTER**. Quindi batti **TECH** o 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 1. Se no, batti 2. Segui le istruzioni sullo schermo per calibrarlo. Dopo aver battuto 0 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 a qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città, se non vengono fermati.

Prima di partire, viene equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Ha una pistola, un computer da polso, un potente radar per localizzare criminali, un fucile sparatore, una pistola calibro .88 magnum e sarà 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 ti sta commettendo un crimine, in modo da avere il tempo necessario per arrivare sulla scena e catturare il malfattore. Preoccupati 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 sullo schermo. Il tuo compito, mentre essi dalla macchina entrano 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. Muovetevi in giro, a 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 proseguì 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.



- Contagiri
- Contachilometri
- Indicatore Punteggio
- Indicatore Marce
- Computer
- 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, torna 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 fin ora. Non far scendere troppo la colonna - 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.



### 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 sulla destra o 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, senti presente due cose: sei in corsa contro il tempo e chiunque oltrepassa la 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 auto, sbattiti fuori strada. Entrambe le tecniche ti portano punti. (Vedi le sezioni Punteggio).
- Dopo diverse missioni, stai attento a superare la velocità della D.O.A., che salta da un camion sul tetto della VMAX cercando di annoverarti il tempo di un secondo.
- Rimani sempre in controllo! Curve improvvise sulla strada possono farti sbandare sugli aiuoli 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 cannone montato lateralmente sulla VMAX, e al completamento della parte in macchina della missione, aumenti o aggiungi armi. Dai messaggi sullo schermo ti comunicherò 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 migliore 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 razi perforanti.

**Bombe Nucleari:** Ripulisci le strade! Usa il nucleare per far scomparire simultaneamente tutti e tre macchine. Nella versione CBM 64/128, Amiga e ST, premi **BARRA** per sparare. Per le versioni IBM, premi **B** per sparare. In ogni caso, un limite di cinque bombe.

### CRIMINE IN ATTO

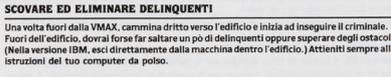
- Per correre sulla scena, procedi come segue:
  - Mentre sei sulla strada, osserva i messaggi sul computer e stai attento al tempo occorrente per arrivare sulla scena.
  - Un ciclista di allarme su computer ti avverte con il codice di polizia della località dove si sta svolgendo un'azione criminale. Attenti i messaggi ti portano l'immagine del delinquente e il disco se devi catturarlo o eliminarlo.
- 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 sbazzando via delinquenti D.O.A., recuperando merce rubata ed eseguendo i tuoi ordini di cattura o eliminazione dei criminali. (Per recuperare la refurtiva, poni vicino agli oggetti) sbazzando e rialzati. Quando gli oggetti scompaiono, sono in tuo possesso.)
- 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 po' di delinquenti oppure superare degli ostacoli. (Nella versione IBM, essi diramano dalla macchina dentro l'edificio.) Attenzione! sempre alle istruzioni del tuo computer da polso.

### PANNELLO COMANDI DA POLO

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



- Computer
- Contatore Vite
- Indicatore Salute
- Radar
- Orologio
- Indicatore Forza
- Punteggio
- Indicatore SPARA-RETE

Ricordati di controllare sul pannello da polo 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, compreso 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 man mano che stai perdendo una vita.

**Radar:** Si attiva quando entri in un edificio. Il radar ti guida verso la posizione del criminale negli edifici. 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 quanto 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 mossa.

**Punteggio:** Indica il punteggio corrente. (Vedi la sezione Punteggio).

**Indicatore SPARA-RETE:** Indica se devi sparare al criminale con la tua .88 magnum, oppure cartucce vivo con la rete. Per scambiare tra le due opzioni, premi la **BARRA**. (Nella versione IBM, premi **B** per sparare con la rete e con la versione 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



Botone 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
  - PC UP (9) - Salta a destra
    - Abbassa
    - In piedi

### CONTROLLI ASCENSORE

Metti 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, 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 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 le altre versioni:** Entra nell'ascensore muovendo il joystick in ALTO oppure premendo il tasto FRECCIA SU. Indica la direzione volta 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 in un piano alla volta. Per uscire, premi le FRECCIE SINISTRA o DESTRA oppure premi 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 seguendo 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 questo scorcio:

- Ogni tanto salta i delinquenti D.O.A. invece di sparargli. (Nella versione CBM 64/128, prova a schiacciare i tasti saltando sopra.) Ma non saltare troppo 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 segnala le posizioni degli ascensori e dei muri per evitare ritardi pericolosi nella ricerca del criminale.
- Cerca la refurtiva o le vittime di rapimenti solo se 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 barra si ferma a metà della guida, ferma l'ascensore ed esci. E ricorda, che sebbene il radar ti indichi in quale direzione una volta trovato l'uomo che cerchi, non lasciarlo scappare! Il momento in cui lo avvisti, fai fuoco oppure lancia la serie.

Mentre procedi per una serie di edifici, il ritmo e la durezza degli attacchi si intensificano, e le reti possono essere più utili del joystick. Quando diversi malviventi ti attaccano contemporaneamente, abbassali 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 avvisti di sospetto, puoi sempre scambiare con la Rete e cartucce. La rete può essere lanciata solo da fermo.

### VALUTAZIONE PRESTAZIONE

Quando arrivi sulla scena del delitto e ottimizzi il criminale entro il tempo prestabilito, guadagni una vita, ottieni una promozione e segni del punto. Le promozioni seguono questa scala:

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

Dopo la valutazione della tua prestazione, premi 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 sempre attento! Una volta fuori dalla VMAX parte automaticamente. Dai una spessata e accelera verso il tuo prossimo compito.

### PUNTEGGIO

- 5000 punti Colpire passanti
- 500 punti Colpire un sicario D.O.A.
- 500 punti Per ogni motta 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.
- 5000 punti (per missione) Arrivo in tempo sulla scena.
- 2500 punti (per missione) Completamento incorretto della missione (p. es. uccidere il criminale quando devi prenderlo vivo).
- Niente promozione
- 5000 punti (per missione) Completare con successo la missione.
- Promozione accordata
- 5000 punti (per missione) Completare la missione con successo ma fuori tempo.
- 5000 punti (per missione) Completare la missione con successo ma fuori tempo.
- Niente promozione
- 10000 punti Arrivare a tutti gli edifici in tempo.

**Nota:** Le moto appaiono solo nella versione 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 e lascia il tasto A.

IBM PC e Compatibili: Premi E e lascia il tasto S.

### Fare la Pausa

CBM 64/128: Premi RUN/STOP. Per riprendere, premi il mouse.

Atari ST e Commodore-Amiga: Premi P. Per riprendere, premi di nuovo.

IBM PC e Compatibili: Premi ESCAPE. 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 bottone di FUOCO.

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

Commodore-Amiga: Premi il bottone di FUOCO. Alla videata titolo, premi 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 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 alle indicazioni DOS.

Per tutte le altre versioni spegna il computer. Se vuoi salvare il gioco prima di terminare la sessione, segui le istruzioni Salva il Gioco.

### MOVIMENTI JOYSTICK E TASTIERA

Technopp funziona con i comandi joystick nelle versioni CBM 64/128, Atari ST e Amiga. In questa 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 & 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

### Atari ST

- System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden, die Maus/Joystick mit dem Anschluß 1.
- Die TECHNO COP Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk A legen und das System einschalten.
- Wenn das Inhaltsverzeichnis der Diskette erscheint, TECHNO.PRG zweimal anklicken. Das Programm 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

- System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
- 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.
- Beim Amiga 1000 mit externem Speicher, zuerst den externen Speicher vom System trennen. Diskette mit dem Laufwerk verbinden und das System einschalten. Bei der Aufforderung nach dem Workbench Diskette, legt man die TECHNO COP Diskette ein. Das Programm lädt sich von selbst.

### IBM PC und Kompatibile

- System nach den Anweisungen des Handbuchs aufbauen.
- 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.
- Nachdem DOS geladen ist, DOS-Diskette aus dem Laufwerk A nehmen und die TECHNO COP-Diskette des mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk legen.
- Bootet das System vom Laufwerk, TECH einleipen und die ENTER-Taste drücken. Lädt das System von der Festplatte. A: einleipen und die ENTER-Taste drücken. Dann TECH einleipen und wieder die ENTER-Taste drücken.
- Es erscheint ein Menü von dem man langsames, mittleres und schnelles Spiel auswählt. Dann die Zahl ihrer Wahl eingibt.
- Ein Bild erscheint mit der Frage, ob man einen Joystick verwenden möchte. Will man einen Joystick verwenden, muß man Y für ja" einleipen, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Einstellung des Joysticks folgen. Wenn man N einleipet hat den Joystick eingestellt ist, erscheint der Titel auf dem Bildschirm.

### SCENARIO

Sie sind der Technopp, ein Mitglied der Eliteinheit 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 ihr Laufen die Stadt tiefher, völlig lahmgelagt zu werden.

Bevor Sie mit Ihren Unternehmen beginnen, werden Sie mit der neuesten Ausrüstung zur Bekämpfung der Kriminalität ausgestattet. Zur Verfügung stehen ein Computerarmband, ein Hochenergie-Radarsucher zum Auspüren von Verbrechern, ein Gewehr zum Abschließen eines Fingerringes und eine 88er Magnum Pistole. Und Sie fahren das neueste Hochgeschwindigkeits-Verfolgungs- und Zerstörungsfahrzeug der Einheit - der VMAX Doppelatur Abfangwege.

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 ein tragisches aussehendes Straßen entlang und begegnet angelegte D.O.A.-Fahrzeuge. Da muß man die ausgebildete Bewaffnung, die in das Fahrzeug eingebaut ist, anwenden. Verlassen Sie sich auf das Radarsucher, um festzustellen, ob irgendwo ein Verbrechen stattfindet. Es heißt Ihnen auch die Zeit mit, die notwendig ist, um rechtzeitig an 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 aufgefaßt, daß man nicht von angreifenden D.O.A.-Fahrzeugen zusammengefahren wird.

Sobald man dort ist, zeigt der Verbrechencomputer das Gesicht eines gesuchten D.O.A.-Verbrecher 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 Verbrechencomputers zu fangen, tot oder lebend.

Mit dem Radarsucher und der Computerarmband muß man vorsichtig durch den Irrgarten des baulichen 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 hinterhältig, 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.

### STUEBERBEFEHLE

**VMAX-Amaturenrett**  
Die Instrumente auf dem VMAX-Amaturenrett zeigt die Atari ST Version des VMAX-Amaturenretts. Die VMAX auf dem VMAX-Amaturenrett können bei anderen Versionen von Technopp an anderen Stellen platziert sein.



- Drehzahlmesser
- Geschwindigkeitsmesser
- Punktzahl
- Gangabgabe
- Verbrechenscomputer
- Schadensabgabe in Prozent

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 gibt an, in welchem der fünf sich automatisch einlegenden Gänge man sich befindet. (Alle Versionen außer beim CBM 64/128). Nach einem Unfall schaltet es sich automatisch in den ersten Gang zurück.

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 zurückbringen soll.

Schadensabgabe gibt das Ausmaß des Schadens an, der dem VMAX bereits zugefügt wurde. Die Angabe nicht zu tief sinken lassen, ist ein mal einmal bei einer Einsatzfähigkeit von 0 Prozent angelegt, 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**

- Beschleunigen
- ← Nach rechts
- ↖ LeERTASTE - Waffe abfeuern

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

### AUF DER STRASSE

Während Sie die Straße entlangtreten, dürfen Sie zwei Dinge nicht vergessen: Es ist ein Rennen gegen die Uhr und gegen die 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 sich 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 versucht, ihn, den Motor auseinanderzunehmen. Man kann seinen Griff mit ein paar Schenkeln lösen.
- Immer die überhöhten Zeichen! Durch unvorhergesehene Kurven kommt man leicht ins Schleudern und macht in die Baume oder in die Verkehrschilder. Unfälle beschädigen den VMAX und machen ihn langsam und verringern damit die Chancen, rechtzeitig am Tatort zu sein.

### DIE WAFEN DES VMAX

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

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

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

**Hydraulische Radarmvorrichtung:** Diese kraftvolle Radarmvorrichtung 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 bläst die hartnäckigsten Hindernisse von der Straße.

**Nukleare Bomben:** Machen die Straße fertig. Mit dem Einsatz der "Nukis" werden sämtliche anderen Fahrzeuge ausgelöscht. In der Version CBM 64/128, Amiga und ST Versionen muß man zu Feuer die LEERTASTE drücken. Beim IBM muß man die B-Taste drücken.

Pro Spiel stehen fünf Bomben zur Verfügung.

### EIN VERBRECHEN WIRD BEGANEN

Auf diese Weise kommt man zum Tatort:

- Während man auf der Straße fährt, die Mitteilungen vom Verbrechencomputer abrufen und die Zeit angeben lassen, die noch zur Verfügung steht, um zum Tatort zu kommen.
- Ein Piepsen macht auf eine Mitteilung auf dem Verbrechencomputer aufmerksam. In