

TECHNO COP™

LOADING INSTRUCTIONS

- COMMODORE 64/128 Cassette**
1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
 2. Insert the disk into the drive. Type **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. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to turn the disk over.

Atari ST

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

Commodore Amiga

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. If you have an Amiga 500 or 2000, insert the TECHNO COP disk into the drive and turn on your system. The program loads and the title screen appears.
3. If you have an Amiga 1000 with external memory, detach the external memory, insert a disk containing Kickstart version 1.2 into the drive and turn on your system. When asked to insert the Workbench disk, insert the TECHNO COP disk instead. The program will automatically load.

IBM PC and Compatibles

1. Set up your system, following instructions in your owner's manual.
2. If your system boots from a floppy disk drive, insert the DOS disk into drive A and turn on the system. If your system boots from a hard drive, turn on the system.
3. After DOS boots, remove the DOS disk from A (if applicable) and insert the TECHNO COP disk, label side up.
4. If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type **A:** and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.
5. A menu appears with options for fast, moderate and fast play. Type the number for the option you want.
6. A screen appears asking you if you want to use a joystick. If you want to use a joystick, type **Y**, then follow the on-screen instructions to calibrate your joystick. After you type **N** or calibrate your joystick, the title screen appears.

SCENARIO

The ENFORCERS, a member of the most elite crime-fighting force in the country, called the ENFORCERS. Your mission is to capture, at any cost, ruthless criminals who paralyse the city unless you stop them.

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

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

Once there, your crime computer shows you the face of a wanted D.O.A. criminal on the screen. Your assignment, as you leave your car to enter the building where the criminal was last reported seen, is to capture him dead or alive as instructed by the crime computer.

Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, with broken floors to fall through if careless. Worse yet, D.O.A. thugs abound, eager to wreak havoc on your search. Be careful!

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

CONTROLS

VMAX Console

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

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

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

DRIVING THE VMAX

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

FIRE BUTTON - Fire Weapon

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ON THE ROAD

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

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

VMAX WEAPONRY

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

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

CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to react to the crime scene:

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

TRACKING AND TERMINATING THUGS

Once out of your VMAX, walk right to head for the building and start pursuing the criminal. Outside the building, you may have to blow away a few thugs or hop over obstacles in your way. (In the IBM version, you exit directly into the building from the VMAX.) Rely on your wrist command console for instructions.

WRIST COMMAND CONSOLE

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

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

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

Radar: Activated when you enter a building, the radar points you towards the criminal's location in the building, relative to your position. After you capture or terminate the criminal, it guides you to the exit. Follow the red indicator bars in any of the compass directions.
Crime Clock: Displays the amount of time you have to complete a mission.
Strength Indicator: Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.
Score Status: Indicates your current score. (See SCORING Section).
GUN/NET Indicator: Shows whether you're set to blast the criminal with your .88 magnum or capture him alive with your net gun. Press SPACEBAR to toggle between the two. (For the IBM version, press G to select Gun and N to select Net.) ST and Amiga versions have a limited number of nets per mission; C64/128 and IBM versions have a limit of 15 nets per mission.

TECHNO COP SELF DEFENCE

How to move and protect yourself:

FIRE Button - Shoot Gun or Net.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.
Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

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

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** et **1**, et appuyez sur **RETURN**.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FIRE** 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 2.
2. Introduisez la disquette TechnoCop, le label vers le haut, dans l'unité de disques A et branchez votre système.
3. Lorsque le répertoire de la disquette apparaît, cliquez deux fois sur **TECHNO.PRG**. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran, ils vous diront à quel moment introduire la disquette B.

Commodore Amiga

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Si vous avez un Amiga 500 ou 2000, introduisez la disquette TechnoCop dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
3. Si vous avez un Amiga 1000 à mémoire externe, détachez la mémoire externe. Introduisez une disquette Kickstart version 1.2 dans l'unité de disques et branchez votre système. Lorsque l'ordinateur vous demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNO COP à la place. Le programme se chargera automatiquement.

IBM PC et Compatibles

1. Installez votre système, en suivant les instructions dans votre manuel.
2. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques d'origine, introduisez la disquette DOS dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, branchez le système.
3. Quand la disquette DOS s'est amorcée, retirez la disquette DOS de l'unité de disques A (si applicable) et introduisez la disquette TECHNO COP. Le label vers le haut.
4. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques d'origine, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, tapez **A** et appuyez sur **ENTER**. Puis tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une nouvelle fois.
5. Un écran apparaîtra vous demandant le choix de jouer à un rythme lent, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à l'option que vous désirez.
6. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, tapez **Y** puis suivez les instructions sur l'écran pour étalonner votre manche à balai. Après avoir tapé **N** ou après avoir étalonné votre manche à balai, l'écran de titre apparaîtra.

SCENARIO

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

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

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

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

CONSOLES

Console du VMAX

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

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

POUR CONDUIRE LE VMAX

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

CONSOLES

Console du VMAX

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

POUR CONDUIRE LE VMAX

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

CONSOLES

Console du VMAX

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

POUR CONDUIRE LE VMAX

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

CONSOLES

Console du VMAX

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

POUR CONDUIRE LE VMAX

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

CONSOLES

Console du VMAX

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

POUR CONDUIRE LE VMAX

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

CONSOLES

TECHNO COP™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64/128 Cassetta

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

Commodore 64/128 Dischetto

1. Metti sul tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD**™*8.1 e premi **RETURN**.
3. Quando appare la videata titolo, premi il tasto 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 sul tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 1 e il mouse/joystick nella porta 0.
2. Inserisci il dischetto TECHNO COP™ 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 sul tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se disponi di un Amiga 500 o 2000, inserisci il dischetto TECHNO COP™ nel drive e accendi il computer. Il joystick si carica e appare la videata titolo.
3. Se disponi di un Amiga 1000, non memorizza dati sulla memoria estesa. 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

1. Metti sul tuo sistema, seguendo le istruzioni sul manuale.
2. Se il sistema si inibitizza da un drive floppy, inserisci il dischetto DOS nel drive A e accendi il computer. Se il sistema si inibitizza da un dischetto DOS, 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 TECHNO COP™ con l'etichetta rivolta in alto.
4. Se il sistema si inibitizza da un drive floppy, batti **TECH** e premi **ENTER**. Se il sistema si inibitizza da disco rigido, batti **A** e premi **ENTER**. Quindi batti **TECH** e premi di nuovo **ENTER**.
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 i tasti per seguire le istruzioni sullo schermo per abilitarlo. Dopo aver buttato **N** o aver calibrato, appare la videata titolo.

SCENARIO

Tu sei TECHNO COP™, un membro della più esclusiva forza di polizia del paese detta ENFORCER. La tua missione è di catturare a qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città e ne impediscono lo sviluppo.

Prima di partire, viene equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Ha a disposizione un computer da poiso, un potente radar per localizzare criminali, un fucile sparata-rete, una pistola calibro .88 magnum e sarà alla guida del nuovissimo veicolo di inseguimento in dotazione - l'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 dalla macchina della D.O.A.

Una volta arrivato, il tuo computer ti mostra la faccia del ricercato sullo schermo. Il tuo compito, mentre esci dalla macchina per entrare nell'edificio dove il criminale è stato avvistato, è prenderlo vivo o morto, a seconda delle istruzioni sul computer.

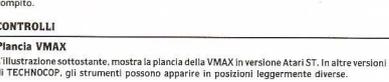
Usando il radar e il computer, cerca con cautela nel labirinto del fatiscente interno dell'edificio per trovare il colpevole. Munisci te e la tua macchina di munizioni, e già difficile, con i pavimenti rotti in cui puoi cadere, se non stai attento. Per di più, ce abbondanza di delinquenti D.O.A. vogliosi di rovinarti la ricerca. Stai in guardia!

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

CONTROLLI

Plancia VMAX

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

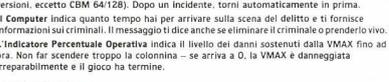


- 1 - Contagiri
- 2 - Contachilometri
- 3 - Indicatore Punteggio
- 4 - Indicatore Marce
- 5 - Computer
- 6 - Indicatore Percentuale Operativa

Il Contagiri indica gli RPM correnti durante la guida.
Il Contachilometri indica velocità fino ad oltre 150 mph!
Il Punteggio indica il totale di punti accumulati.
L'Indicatore Marce indica in quale delle cinque marce automatiche ti trovi. (Per tutte le versioni è corretto 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 subiti dalla VMAX fino ad ora. Non scendere troppo la colonna - se arriva a 0, la VMAX è danneggiata irrimediabilmente e il gioco ha termine.

GUIDA DELLA VMAX

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



Bottone di **FUOCO** - Spara

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

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

SU STRADA

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

ARMAMENTO DELLA VMAX

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

CRIMINE IN ATTO

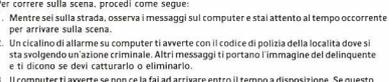
1. Mentre sei sulla strada, procedi come segue:
- Un ciclista di allarme su computer ti avverte con il codice di polizia della località dove si sta commettendo un'azione criminale. Altri messaggi ti riportano l'immagine del delinquente e ti dicono se devi catturarlo o eliminarlo.
2. Il computer ti avverte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

SCOVARE ED ELIMINARE DELINQUENTI

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

PANNELLO COMANDI DA POLSO

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



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

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

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

LADENWEISUNGEN

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

COMMODORE 64/128 Disquette

1. System Aufbau und den Joystick mit dem Anschluss 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™*8.1 einstecken und die **RETURN** Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.

4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.
5. System Aufbau und den Joystick mit dem Anschluss 2 verbinden.
6. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™*8.1 einstecken und die **RETURN** Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FUEHRKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.

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



- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler
- 3 - Gesundheitszähler
- 4 - Radar
- 5 - Verbrechenuhr
- 6 - Starkegänger
- 7 - Punctestand
- 8 - GUN/NET (Gewehr/Netz)

Nicht vergessen: die Angaben auf dem Handgelenkcomputer übergreifen, ein festzustellen, wie schnell du bist. Du kannst die Anzeige auf dem Handgelenkcomputer, wie sie bei der Atari ST Version aussieht. Die anderen Angaben können bei anderen Versionen von TechnoCop an anderen Stellen platziert sein.

- 1 - Verbrechencomputer
- 2 - Lebenszähler