

TECHNO COP™

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K

Type **LOAD** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

SPECTRUM +3

Disk: Use the **DISK LOADER** as normal.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Insert cassette into unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

AMSTRAD CPC DISK

Insert the disk into the drive label side up. Type **RUN** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

Upon loading follow screen prompts.

Once the title tune is playing it can either be left to play the whole tune and then continue loading automatically, or the pressing of the **SPACE BAR** will stop the tune and force loading to continue straight away.

SCENARIO

A dangerous crime stopping adventure

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

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

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

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

Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around in 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

The game is controlled by either keyboard or joystick (popular joysticks are supported on the Spectrum). The keys used are shown upon loading.

The **SPACE BAR**/key has 2 uses:

whilst driving **VMAX** – fires a **NUKE-EM** missile (see later)
whilst in a building – toggles between net gun and .88 magnum

The game can be paused by pressing **P**, press **P** again to continue.

To quit the current game press **Q** whilst paused.

WEAPONS

You start the mission with a 20mm cannon mounted to the roof of your **VMAX**. This weapon allows you to shoot attacking D.O.A. cars, three hits to destroy a car.

During the game extra weapons are awarded for the successful completion of some elements of your mission.

For arriving at the scene of the crime within the time limit, **TWICE** an extra weapon/gadget for the **VMAX** will be awarded. These are:

DUAL STAGE : Gives **VMAX** greater acceleration.

TURBOCHARGER

HIGH POWER : One shot of this powerful weapon

MISSILE LAUNCHER : destroys any D.O.A. cars completely.

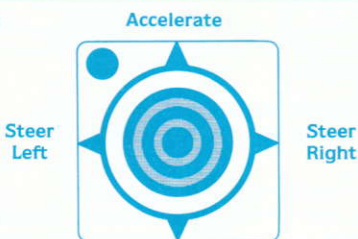
HYDRAULIC SIDE RAMS

: These side rams reduce the damage
done to VMAX by D.O.A. cars and
increases the effect of ramming them.

Each time you successfully kill or capture the D.O.A. criminal as instructed by your wrist computer you will be awarded with 3 NUKE-EM missiles. These are very powerful and when used destroys all D.O.A. cars in view at that moment (a smart bomb). Use sparingly as a good supply of these help on the later levels.

GAMEPLAY

Control of the Car:



FIRE: Fire weapon

SPACE: Fire NUKE-EM missile

Try to remain on the road as VMAX will slow down and suffer damage if you go onto the verge at speeds above 60 mph. Avoid smashing into objects on the side of the road as this also results in damage. Damage is also sustained by ramming or being rammed by D.O.A. cars, if you have the side rams then this damage is much reduced. The current damage state is shown on the damage meter, if this meter reaches 0% your VMAX is damaged beyond repair and your mission is over.

As you near the scene of the crime a series of messages will appear just above the panel telling you the type of crime being committed and give you your instructions on how to deal with the criminal. Just before you reach the scene of the crime a picture and info about the criminal and shortly after VMAX will go into auto and pull over to the scene of the crime.

CONTROL OF TECHNOCOP

UP – Jump/enter lift/ lift direction

DOWN – Crouch/pickup/lift direction

LEFT – Move left

RIGHT – Move right

FIRE – Fire weapon – GUN/NET

SPACE – Toggle between GUN & NET

On entering the scene of the crime, the timer will be reset to show how long you have to find the criminal and the radar will show you in which direction the criminal is, however, there may not always be a direct route. Throughout the building there are thugs determined to make your life difficult, they come out of doors and try to kill you shooting, throwing axes etc. You must avoid or shoot these thugs or they will kill you – so keep your wits about you.

Be very careful as there are civilians in the house (he looks like a hiker with a cap and a large backpack) and shooting them results in a time and/or life penalty.

To kill a thug turn to face him and fire repeatedly – one hit will merely make him retreat off screen to come back again. It is possible to net a thug, however, as you have a limited supply of nets for each building wasting these on thugs is pointless unless you have already captured the criminal.

When the thugs/criminal hit you with their missiles then some of your life will be lost as will be seen on the life indicator. Should this five mark indicator run out then you have died and the assignment is over.

To jump push the joystick up for a standing jump – useful to avoid thug and criminal missiles. To jump whilst walking push diagonally up and in the direction of walking – useful to avoid missiles, jump over thugs/criminal and jump over holes in floors.

If you walk into a hole in the floor, you will fall through until you land on a floor – this can be advantageous as well as a nuisance. Beware not to fall more than one floor as this will result in a loss of life.

To use a lift stand in front of the lift and push up – the lift doors will now open and you will walk in. As soon as you begin to walk in hold the joystick up or down depending on where you want the lift to go – if the lift cannot go in the requested direction, it will go in the other direction; lifts do not always run the height of the building and a combination of lifts may be needed to reach the required floor. To exit a lift, hold the joystick left or right as you near the floor you wish to leave at – if the lift reaches the end of its shaft it will stop and let you out automatically.

Whilst in the house you may find items to be collected; these include:

Bag of money – gives bonus points

Boy in box – freeing boy gives bonus points.

Tool box – will repair some damage to VMAX.

First aid box – Gives you back some of your lost life.

To collect these items move to the item and pull down.

If you do not find the criminal in time he will escape from the building and you will be told to go back to VMAX.

Once you have found the criminal take extreme care as he will fire deadly missiles at you which will kill you and allow him to escape. Dodge the missile by jumping over/ducking under whilst shooting him to reduce his strength. To kill him continue shooting until he dies. To capture him shoot until his strength goes into the red then change to NET and continue to shoot until he is engulfed in the net then walk up to him and pull down to capture him. Only by shooting to reduce his strength can he be netted.

Capturing a criminal correctly results in bonus points, NUKE-EM missiles for VMAX, and a promotion.

The object of the game is to achieve as high a rank as possible and score as many points as possible to get onto the high score table.

THE CONTROL PANEL

On the panel at the bottom of the screen is all the information about the state of your assignment.

On the right are the MPH and RPM indicators which tell you the car and engine speeds respectively. Below these is the score which shows how many points you have earned on your quest so far.

Just to the left of the score is the gear indicator which shows the current gear selected by the automatic gearbox.

On the left of the panel is the computer wrist watch. The blank area is where a picture and information about a criminal appears during your assignment. To the right of this there are the radar and time indicators, the radar shows the current direction to proceed in to reach the criminal or exit as required. The timer shows the time allowed to reach the scene of the crime and then shows the time within which you must find the criminal.

To the left of the timer/radar indicators are the GUN/NET indicators and the jump meter. The GUN/NET indicator shows which weapon is selected and the jump meter shows how much jump energy you have left.

Below the blank area of the wrist watch is the lives indicator which shows how many lives you have left.

At the bottom on the left is the NUKE-EM missile indicator which shows how many NUKE-EM missiles you have, if you have more than 9 the indicator will continue to show 9.

On the right of the NUKE-EM indicator is the DAMAGE indicator which shows the current state of repair of VMAX. This meter changes into the villain health meter when you enter a building.

ENTERING YOUR INITIALS IN THE HIGH SCORE TABLE

Upon achieving a top ten score the score table will appear with your score in the correct place in the top ten. Alongside the score are the 3 initials – these will be the last initials entered or **NEW** if it is the first high score to go in.

There will be a flashing ? on the first initial – press the letter you wish to enter there and the ? will go onto the next letter. Once you have entered the 3 initials the cursor will appear back on the first letter. If you have made a mistake just enter your initials again.

When you have entered your initials, just press **ENTER**.

SCORING

30 pts	Hitting a D.O.A. car with a missile.
50 pts	Shooting a thug.
400 pts	Destroying a car.
500 pts	Awarded along with bonus car items.
600 pts	Bumping a D.O.A. car off the road.
750 pts	Destroying D.O.A. cars with NUKE-EM missiles.
1000 pts	Picking up an item in the buildings.
5000 pts	Dealing with criminal as ordered.
8000 pts	Bonus given for arriving in time twice if all extra car items have already been awarded.
10000 pts	For finishing the game + 10000 pts for each criminal dealt with as ordered.

CREDITS

Created by Imagexcel/Gray Matter.

© 1988 Gremlin Graphics Software. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

TECHNO COP™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utilisez **TAPE LOADER** (Chargeur du Bande) comme d'habitude.

SPECTRUM +3

Disquette: Utilisez **DISK LOADER** (Chargeur de Disque) comme d'habitude.

AMSTRAD CPC

Cassette

Introduisez la cassette dans l'unité de cassette. Appuyez sur **CONTROL (CTRL)** et la touche **ENTER** minuscule simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur l'unité de cassette puis n'importe quelle touche. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC

Disquette

Introduisez la disquette dans l'unité, le label en haut. Tapez **RUN** **DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Lors du chargement suivez les incitations d'écran.

Quand vous entendez l'air du titre vous pouvez soit le laisser jouer jusqu'à la fin et le chargement continuera automatiquement soit appuyer sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour arrêter l'air et le chargement continuera tout de suite.

SCÉNARIO

Une aventure policière dangereuse

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

Vous êtes muni de tout dernier équipement contre le crime. Vous avez à votre disposition une montre micro-ordinateur, un localisateur de criminels à radar très puissant, un revolver à filet et un pistolet .88 magnum; de plus vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite-et-destruction en date — l'intercepteur à double moteur turbo VMAX.

Vous êtes en route pour contrecarrer les opérations d'un sinistre empire du crime organisé connu dans le monde entier sous le nom de Death on Arrival (D.O.A.). Vous conduisez à toute allure le long d'autoroutes traîtres et vous devez 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 pour arriver sur le lieu du crime et appréhender un dangereux criminel. Foncez pour arriver à temps, mais ne perdez pas le contrôle de votre véhicule et évitez d'être touché par les voitures D.O.A. qui vous attaquent!

Une fois sur place votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A. recherché par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble où le criminel a été vu en dernier, est de la capturer mort ou vif comme l'ordinateur vous l'a ordonné.

Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous devrez traverser prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur du bâtiment pour trouver le coupable. Se déplacer dans l'immeuble est difficile à cause des plancher défoncés à travers lesquels vous pourriez tomber si vous n'êtes pas prudent. Pire encore, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble et ils sont impatients de bouleverser vos recherches. Soyez prudent!

Une fois votre mission accomplie, retournez à votre VMAX et rendez-vous à votre mission suivante.

COMMANDES

Le jeu se contrôle soit du clavier soit avec le manche à balai (les manches à balai courants sont assistés sur le Spectrum). Les touches à utiliser sont affichées lors du chargement.

La **BARRE D'ESPACEMENT**/touche a deux utilisations:

pendant que vous conduisez le VMAX: tire un missile NUKE-EM (voir plus bas)

pendant que vous êtes dans un immeuble: permute entre le revolver à filet et le .88 magnum.

Le jeu peut être interrompu en appuyant sur **P**, appuyez sur **P** de nouveau pour continuer. Pour abandonner le jeu en cours, appuyez sur **Q** pendant une interruption.

ARMES

Vous commencez votre mission avec un canon 20mm monté sur le toit de votre VMAX. Cette arme vous permet de tirer sur les voitures D.O.A. qui vous attaquent; il vous faut trois tirs pour abattre une voiture.

Complétez certains éléments de votre mission avec succès et vous recevrez des armes supplémentaires.

Si vous arrivez sur le lieu du crime à temps **DEUX FOIS**, vous recevrez l'une de ces armes/l'un de ces gadgets supplémentaires pour le VMAX:

DUAL STAGE TURBOCHARGER

(Turbochargeur à Double Etage) – Accroît l'accélération du VMAX.

HIGH POWER MISSILE LAUNCHER

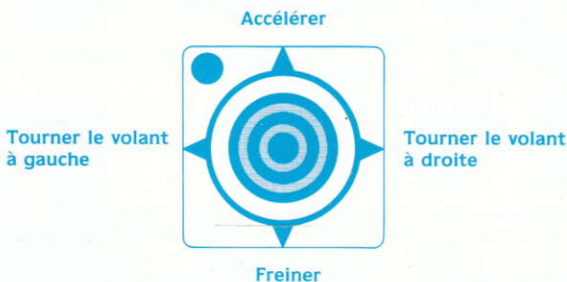
(Lance-Missiles de Haute Puissance) – Un seul tir de cette arme puissante suffit à détruire entièrement toute voiture D.O.A.

HYDRAULIC SIDE RAMS

(Béliers Hydrauliques Latéraux) – Ces béliers latéraux réduisent les dégâts subis par le VMAX lors des attaques de voitures D.O.A. et intensifient les effets quand vous les emboutissez.

Chaque fois que vous réussissez à tuer ou à capturer un criminel D.O.A. comme votre montre-ordinateur vous l'a ordonné vous recevez 3 missiles NUKE-EM. Ils sont très puissants et peuvent détruire toutes les voitures D.O.A. en vue à ce moment-là (une bombe intelligente). Servez-vous en au compte-gouttes car une bonne réserve de missiles pourrait vous être utile aux niveaux suivants.

LE JEU



BOUTON DE FEU: Faire feu

BARRE D'ESPACEMENT: Lancer un missile NUKE-EM.

Essayez de rester sur la route car votre VMAX ralentira et subira des dégâts si vous touchez l'accotement à plus de 90 kms/heure. Evitez aussi de vous écraser contre des objets au bord de la route, d'emboutir ou d'être embouti par des voitures D.O.A. ou vous subirez des dégâts. Si vous avez des béliers latéraux les dommages seront bien moindres. L'état des dégâts en cours est affiché sur le compteur de dégâts; si votre compteur atteint 0% votre VMAX est irréparable de votre mission est terminée.

Comme vous approchez du lieu du crime, une série de messages apparaîtront au-dessus du tableau de bord vous indiquant le type de crime en train d'être commis et des instructions sur la façon de venir à bout du criminel. Juste avant que vous n'atteigniez le lieu du crime, une photo du criminel et des renseignements sur lui s'afficheront et peu après votre VMAX passera à l'automatique et se rangera devant le lieu du crime.

POUR CONTROLER TECHNOCOP

HAUT – sauter/entrer dans l'ascenseur/direction de l'ascenseur.

BAS – S'accroupir/ramasser/direction de l'ascenseur.

GAUCHE – Allers vers la gauche.

DROITE – Aller vers la droite.

BOUTON DE FEU – Faire feu – PISTOLET/FILET

BARRE D'ESPACEMENT – Permute entre PISTOLET et FILET.

Lorsque vous arrivez sur les lieux du crime le minuteur est remis à zéro pour vous indiquer combien de temps il vous reste pour trouver le criminel, et le radar vous indique dans quelle direction aller pour trouver le criminel. Cependant il n'y aura peut-être pas toujours une route directe. Dans le bâtiment tout entier se trouvent des gangsters déterminés à ne pas vous faciliter la tâche, ils émergent des portes et vous tirent dessus, lancent des haches etc dans l'espoir de vous liquider. Vous devez éviter ces gangsters ou leur tirer dessus sinon ils vous tueront. Alors restez attentif.

Soyez très prudent car il y a des civils dans l'immeuble (ils ressemblent à des marcheurs avec un bonnet sur la tête et un grand sac à dos) et si vous leur tirez dessus cela vous coûtera une pénalité de temps et/ou de vie.

Pour tuer un gangster tournez-vous et faites— lui face puis tirez à plusieurs reprises — un seul coup le fera simplement disparaître de l'écran pendant quelques secondes. Il est possible de prendre un gangster au filet, mais comme vous n'avez qu'une réserve limitée de filets pour chaque immeuble, il vaut mieux ne pas les gaspiller sur ces gangsters à moins que vous n'ayez déjà capturé le criminel.

Quand les gangsters/le criminel vous touchent avec leurs missiles vous perdez un peu de vie comme indiqué sur l'indicateur de vie. Si cet indicateur à cinq échelons atteint zéro cela veut dire que vous êtes mort et la mission est terminée.

Pour sauter à pieds joints, poussez le manche à balai vers le haut — ce qui est utile pour éviter les missiles des gangsters et des criminels. Pour sauter tout en marchant, poussez le manche à balai vers le haut en diagonale et dans la direction dans laquelle vous marchez — ce qui est utile pour éviter les missiles, sauter par-dessus les gangsters/criminels et sauter par-dessus les trous dans le plancher.

Si vous mettez les pieds dans un trou du plancher vous tomberez jusqu'à ce que vous atterrissiez sur un plancher — ceci peut être un avantage et un inconvénient. Essayez de ne pas tomber de plus d'un étage ou vous perdrez une vie.

Pour vous servir de l'ascenseur, placez-vous devant et poussez le manche à balai vers le haut. Les portes de l'ascenseur s'ouvriront et vous pouvez entrer. Dès que vous commencez à entrer dans l'ascenseur tenez le manche à balai vers le haut ou vers le bas selon que vous voulez monter ou descendre — si l'ascenseur ne peut pas aller dans la direction requise il ira dans l'autre direction; les ascenseurs n'iront peut-être pas jusqu'en haut de l'immeuble donc vous aurez peut-être besoin de prendre plusieurs ascenseurs pour arriver à l'étage où vous désirez descendre. Pour sortir d'un ascenseur poussez le manche à balai vers la gauche ou la droite comme vous approchez de l'étage auquel vous voulez descendre — si la cage d'ascenseur arrive au bout l'ascenseur s'arrêtera et vous laissera descendre automatiquement.

COMPTAGE DES POINTS

30 pts	Pour toucher une voiture D.O.A. avec un missile
50 pts	Pour tirer sur un gangster
400 pts	Pour détruire une voiture
500 pts	Attribués en même temps que l'équipement supplémentaire dans la voiture.
600 pts	Pour faire quitter la route à une voiture D.O.A.
750 pts	Pour détruire des voitures D.O.A. avec des missiles NUKE-EM.
1000 pts	Pour ramasser un objet dans un immeuble.
5000 pts	Pour venir à bout d'un criminel comme vous en avez reçu l'ordre.
8000 pts	Points attribués en prime pour arriver à temps deux fois si tous les autres équipements de la voiture ont déjà été attribués.
10000 pts	Pour compléter le jeu + 10000 pts chaque fois que vous venez à bout d'un criminel comme vous en avez reçu l'ordre.

GENERIQUE

Jeu créé par Imagexcel/Gray Matter

© 1988 Gremlin Graphics Software.

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

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