

TECHNO COP™

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128 Kassetten

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

Commodore 64/128 Diskette

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD""**, B1 eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOPF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Damit man während des Spiels rechtzeitig die Diskette umdreht, den Meldungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST

1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden, die Maus/Joystick mit dem Anschluß 1.
2. Die **TECHNOCOP** Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk A legen und das System einschalten.
3. 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

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

IBM PC und Kompatible

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

SENARIO

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

Bevor Sie mit Ihrem Unternehmen beginnen, werden Sie mit der neuesten Ausrüstung zur Bekämpfung der Kriminalität ausgerüstet. Zur Verfügung stehen eine Computerarmbanduhr, ein Hochenergie-Radarsuchgerät zum Auspüren von Verbrechern, ein Gewehr zum Abschließen eines Fangnetzes und eine 88er Magnum Pistole. Und Sie fahren das neueste Hochgeschwindigkeits-Verfolgungs- und Zerstörungsfahrzeug der Einheit – der VMAX Doppelturbo Abfangwagen.

Sie sind dabei, die Pläne eines organisierten bösartigen und kriminellen Imperiums zu durchkreuzen, das auf der ganzen Welt unter dem Namen Dath on Arrival (D.O.A., Tod bei Ankunft) bekannt ist. Da fährt man trügerisch aussehenden Straßen entlang und begegnet angreifenden D.O.A.-Fahrzeugen. Da muß man die ausgiebige Bewaffnung, die in das Fahrzeug eingebaut ist, anwenden. Verlassen Sie sich auf das Radarsuchgerät, um festzustellen, ob irgendwo ein Verbrechen stattfindet. Es teilt Ihnen auch die Zeit mit, die notwendig ist, um rechtzeitig am Tatort anzukommen, damit man das Verbrechen verhindern kann. Nichts wie los, damit man es noch schafft aber nicht die Herrschaft über das Fahrzeug verlieren und aufpassen, 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.-Verbrechers auf dem Bildschirm. Nachdem Sie den Wagen verlassen haben und das Gebäude betreten, in dem der Verbrecher zuletzt gesehen wurde, ist es Ihre Aufgabe, ihn zu nach den Bedingungen des Verbrechencomputers zu fangen, tot oder lebend.

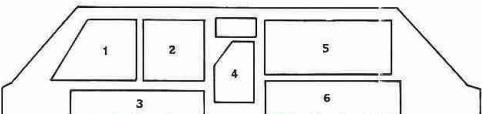
Mit dem Radarsuchgerät und der Computerarmbanduhr muß man vorsichtig durch den Irrgarten des bauligsten Inneren des Gebäudes gehen, um den Übeltäter zu finden. Es ist schon schwer genug, durch das Gebäude zu kommen, mit den kaputten Fußböden, durch die man durchfällt, wenn man nicht vorsichtig ist. Aber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

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

STEUERBEFEHLE

VMAX Amaturenbrett

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



- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 – Drehzahlmesser | 4 – Gangangabe |
| 2 – Geschwindigkeitsmesser | 5 – Verbrechencomputer |
| 3 – Punktzahl | 6 – Schadensangabe in Prozent |

Der Drehzahlmesser gibt die aktuelle Drehzahl während der Fahrt an.

Der Geschwindigkeitsmesser gibt Geschwindigkeiten von über 150 Meil in pro Stunde an. Die Punktzahl zeigt die Gesamtzahl der Punkte an.

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

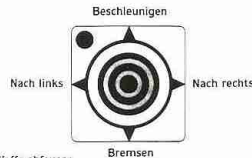
Der Verbrechencomputer gibt den Zeitraum an, innerhalb dessen man bis zum Ort des Verbrechens gelangen muß und vermittelt Hintergrundinformationen zu einzelnen Kriminellen. Er teilt auch mit, ob man Verbrecher eliminieren soll oder lebend zuruckbringen soll.

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

SO FAHRT MAN DEN VMAX

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

Joystick



FEUERKNOPF – Waffe abfeuern

TASTATURSTEUERUNG (NUR BEIM IBM PC)

- | | |
|-------------------|----------------|
| ↑ – Beschleunigen | ← – Nach links |
| → – Nach rechts | ↓ – Bremsen |

LEERTASTE – Waffe abfeuern

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

AUF DER STRASSE

Während Sie die Straße entlangbreitern, dürfen Sie zwei Dinge nicht vergessen: Es ist ein Rennen gegen die Uhr und jeder auf der Straße ist Ihr Gegner. Hier einige wichtige Strategien:

– D.O.A.-Fahrzeuge können aus allen Richtungen kommen und versuchen, Sie zu rammen oder Ihnen den Weg zu versperren. Das Maschinengewehr einsetzen oder ein Klassefahrer kann sie auch von der Straße drücken. Mit beiden Techniken bekommt man Punkte (Siehe Kapitel über Punkte).

– Wenn man schon einige Aufgaben hinter sich hat, muß man auf den D.O.A.-Superpunkt aufpassen, der von einem Lastwagen auf den VMAX springt und verschun wird, den Motor auszulandern. Man kann seinen Griff mit ein paar Schlenkern lösen.

– Immer die Übersicht bewahren! Durch unvorhergesehene Kurven kommt man leicht ins Schleudern und man fährt in die Baume oder in die Verkehrsschilder. Unfälle beschadigen den VMAX und machen ihn langsam und verringern damit die Chancen, rechtzeitig am Tatort zu sein.

DIE WAFEN DES VMAX

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

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

Turbolader: Gibt der Maschine zusätzliche Kraft zur schnelleren Beschleunigung

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

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

Nukleare Bomben: Auch die Straße freit Mit dem Einsatz der "Nukis" werden sämtliche anderen Fahrzeuge ausgelöscht. Beim CBM 64/128, Amiga und den ST Versionen muß man zu Feuern die LEERTASTE drücken. Beim IBM muß man die B-Taste drücken.

Pro Spiel stehen fünf Bomben zur Verfügung.

EIN VERBRECHEN WIRD BEGANGEN

Auf diese Weise kommt man zum Tatort:

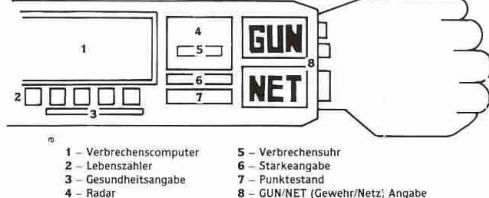
1. Während man auf der Straße fährt, die Mitteilungen vom Verbrechencomputer abrufen und die Zeit angeben lassen, die noch zur Verfügung steht, um zum Tatort zu kommen.
2. Ein Piepton macht auf eine Mitteilung auf dem Verbrechencomputer aufmerksam. In der Mitteilung wird ein Polizeikode angegeben und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

AUFFINDEN UND VERNICHTEN VON SCHLÄGERTYPEN

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

ANGABEN AUF DER COMPUTERARMANDUHR

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



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

Verbrechencomputer: Liefert wichtige Angaben zu dem Verbrecher, einschließlich eines Fahndungsphotos.

Lebenszähler: Heli leuchtende Knöpfe geben an, wieviele Leben noch übrig sind von den fünf, die man hat.

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

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

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

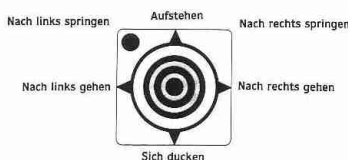
Starkeangabe: Gibt bei kraftintensiven Bewegungen (nur ST und Amiga Version) den Verlust der Kraft an. Jedemal, wenn man springt, sackt der Zeiger ab und steigt, mit zunehmender Erholung wieder langsam nach rechts.

Punktstand: Gibt den aktuellen Punktstand an (siehe Kapitel über Punktstand).

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

TECHNOCOP SELBSTVERTEIDIGUNG

So bewegt man sich, um sich selbst zu verteidigen:



FEUERKNOPF – Magnum abschließen

TASTATURSTEUERUNG (NUR BEIM IBM PC)

LEERTASTE – Magnum abschließen oder Netz

- ← – Nach links gehen
- – Nach rechts gehen
- HOME (7) – Nach links springen
- Pg Up (9) – Nach rechts springen
- ↓ – Sich ducken
- ↑ – Sich aufrichten

FAHRSTUHLSTEUERUNG

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

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

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

HINWEISE

Überlebensstrategien

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

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

- Statt auf die D.O.A.-Typen zu schießen, immer wieder mal über sie hinwegspringen (bei der CBM 64/128 Version versuchen, Ratten zu zertreten, indem man auf sie springt). Aber nicht zu häufig hintereinander springen, da man dabei ermüdet. Wenn man sich mal im Verteidigungsfall schnell bewegen muß, hat man eine langsamere Reaktion.

- Bei den schwierigen Aufgaben sollte man sich eine Karte von der Position der Fahrsühle und Wände einprägen, um Verzögerungen beim Versuch, den Verbrecher aufzuspüren, zu vermeiden.

- Nach gestohlenen Waren oder gekidnappten Personen erst suchen, wenn man den Verbrecher gefunden hat.

- Wenn man denkt, daß es schneller ist, kann man auch durch ein Loch im Fußboden springen. Damit kommt man sicher in das Stockwerk darunter, als es der Fahrsstuhl kann.

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

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

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

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

LEISTUNGSBEURTEILUNG

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

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

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

PUNKTE

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

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

Bei Beendigung des Spiels werden ihr Dienstrang und ihre Punkte automatisch gespeichert. Beim der Atari ST Version, muß man S bei der Punkteabgabe drücken. Wenn man die Punkteabgabe sieht, muß man neben der Tabelle seine Initialen eingeben (nicht bei der CBM 64/128 Version).

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

Ton ein- und ausschalten

CBM 64/128: Lautstärkeregler am Monitor verwenden.

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

IBM PC und Kompatibel: Die S-Taste drücken.

Spiel anhalten

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

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

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

Neues Spiel starten

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

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

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

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

IBM PC und Kompatibel: ENTER-Taste drücken.

Spiel sichern

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

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

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

Neustart eines gesicherten Spiels

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

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

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

Spiel beenden

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

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

JOYSTICK UND TASTATURSTEUERUNGEN

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

AUTORENHINWEIS

Atari ST und Amiga: Programm von Kevin Hoare.

Commodore 64/128: Programm von Dave Roach, Dan Roach & Chris Gray.

IBM PC und Kompatible: Programm von Don Hellyer.

Atari ST/Amiga/IBM PC und Commodore 64/128

Grafiken von Nick Gray.

Künstlerische Ausstattung: Dennis Turner.

Karten von Roy Anderson.

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

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

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

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Ausstrahlen, Senden über Kabel, öffentliche Aufführungen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Leihen oder Verleihen, Austausch oder Wiederkauf wie auch Immer, ist streng verboten.