



## Technocop

**Test de la version :** Megadrive

**Autres supports :** Atari ST, Amiga, PC, C64, CPC, ZX Spectrum, Apple 2

**Développeur :** Razor Soft

**Année :** 1990

**Langue :** Anglais

**Genre :** Arcade / Action

**Similaire à :** [Postal](#), Motor Massacre

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans

**Réalisation du test :** 12 Janvier 2006

### Avant-Propos

**Technocop est un pur jeu des 80, un de ceux qui offrait un concept original et novateur et qui, malgré ça, est complètement tombé dans l'oubli. J'ai pris ma pelle et exhumé ce jeu qui malgré un paquet de poussière, réserve son lot de surprises...**

### Résumé



Vous êtes un flic chargé de retrouver de dangereux criminels et, soit les mettre derrière les barreaux, soit les empêcher de nuire à jamais. Pour ce faire, on vous a équipé d'un bolide avec une C.B. ainsi qu'une arme à double fonction, les truands n'ont qu'à bien se tenir.

### Test

On nous met donc dans la peau d'un flic qui va devoir arrêter des criminels notoires et pour ce faire, vous avez à votre disposition la VMAX, une voiture qui se verra customisée au fil des enquêtes victorieuses. Vous avez également un flingue tirant des balles mais également un filet pour les criminels à ramener vivant. Le jeu se divise en deux modes très distincts, la première partie est un jeu de bagnole façon Fire & Forget ou **Chase H.Q.** où vous allez devoir rouler, envoyer les ennemis dans le fossé ou leur tirer dessus avec le canon posé sur le toit du véhicule. Au bout d'un moment, la C.B. / écran de la voiture va identifier un criminel et stopper le véhicule, à partir de cet instant, c'est à pied et dans un dédale d'immeubles que vous allez devoir mettre la main sur lui.



**Et le couvre-feu alors ? Bien fait !**

Durant les deux parties du jeu, l'écran va être divisé en deux. Pendant la séquence en voiture, la partie inférieure indiquera la vitesse, les informations, l'état du véhicule et les avis de recherche. Pendant la séquence à pied, elle indiquera la santé, le type d'armes sélectionnées, le temps restant avant d'intercepter l'individu ainsi qu'un radar situant à quel étage il se trouve. La première partie n'affiche pas un écran de jeu complet, il est pas mal rogné aussi bien horizontalement que verticalement. Les couleurs sont assez limitées mais les bruitages sont de bonne tenue. Le contrôle en revanche est un peu périlleux car la route est étroite mais cela n'est pas bien important, j'ai fini le jeu sans jamais cracher le véhicule donc c'est carrément jouable. Lors de la partie à pieds, les graphismes sont de bien meilleure qualité et la fenêtre est entière et occupe bien la moitié de la fenêtre de jeu. L'animation est bonne sans être bouleversante et, une fois encore, les bruitages sont de bonne tenue. Il n'y a pas de musique dans le jeu hormis durant l'intro (très laide), et une autre à la fin pour les plus courageux.

Lorsque vous tirez sur un punk, il ne se contente pas de mourir mais éclate comme une citrouille et se répand à même le sol, très bourrin pour l'époque, je pense même que Technocop est le premier jeu vraiment bourrin sur micro mais il ne s'appuie heureusement pas uniquement sur ça, contrairement à Narc ou Smash TV de Williams qui font, eux, l'apologie de la violence. Chaque criminel doit être débusqué dans un immeuble avec des ascenseurs, des civils, des punks, des bonus et enfin des planchers instables. Le saut va donc rapidement devenir un art, heureusement, un bouton permet de sauter, un autre de tirer donc avec un peu de pratique et de précision, ça ne pose pas de problème particulier. Le radar du menu indique à quel étage se trouve le criminel, il n'indique pas les cloisons et comme le temps est compté, il est pour ainsi dire impossible de trouver son homme sans sauvegarde. D'une manière générale de toutes façons, chaque immeuble est une sorte de labyrinthe et sans sauvegarde, on baisserait les bras assez vite, je n'avais jamais fini le jeu avant et je comprends mieux aujourd'hui, donc sachons apprécier cette gaterie des émulateurs.



Un auto-stoppeur insistant...

Onze niveaux pour remonter au bandit suprême, celui-là même qui dirige tous ces punks, sur la route et sur la terre ferme. Si la simulation en voiture n'est franchement pas très intéressante, la partie à pied est vraiment très sympathique. Le flic répond bien et même si les immeubles ressemblent à des labyrinthes, ils sont suffisamment coriaces pour demander du temps pour trouver le criminel mais ne nécessitent pas d'en dessiner un plan, heureusement. Au cours du jeu, une petite lassitude peut s'installer mais elle est rapidement balayée par l'envie de voir à quoi ressemblera le prochain "wanted" car ils réservent tous leur lot de surprise. Renversant un liquide corrosif à votre approche, prestidigitateur ou encore redneck en fauteuil roulant, les réjouissances sont donc nombreuses.

**Conseils :** Sur la route, tracer, éviter au max les véhicules.

A pied, tracer, éviter au max les punks et n'utiliser le filet que lorsque vous devez ramener un criminel vivant car ils sont limités, ce serait trop bête de tomber en rade de filets au cinquième niveau...

Bani en Allemagne.

## Conclusion

Technocop, un nom qui sonne comme une claque. Malheureusement les versions micro n'étaient pas aussi poussées que cette adaptation tardive (2 ans) sur Megadrive et surtout, sans sauvegarde, je comprends mieux qu'il soit tombé dans l'oubli mais aujourd'hui, on a la possibilité de le redécouvrir dans de meilleures conditions. Et la surprise est de taille je dois dire, son concept est intéressant et le nombre de détails anodins témoigne d'une vraie volonté de proposer quelque chose de soigné, travaillé. C'est ce qu'est Technocop, un jeu soigné sur le fond comme sur la forme, une (re)découverte.



Blood

Après l'effort^^



## Pour

- 🔥 Un bon concept, cette chasse à l'homme
- 🔥 Bien bourrin pour son époque
- 🔥 Le jeu est bien speed et répond vite

## Contre

- 💧 La partie en voiture
- 💧 Les immeubles sont un peu répétitifs
- 💧 Les sauts au millimètre près



## Téléchargement



Version Megadrive : [US](#)

#### Versions Atari ST & Amiga par Imagexcel et Gray Matter [1988]

Je ne sais pas sur quel support le jeu est sorti en premier, probablement sur 8 bits, si quelqu'un peut m'éclairer là-dessus. Concernant la version Atari ST, celle que j'ai connue en premier, je dois avouer qu'après avoir comparé avec celle sur Megadrive, la déception est de taille tant le jeu est lent, la palette de couleurs assez pauvre et les détails, absents. De plus, et c'est vraiment ce qui pénalise cette version, la dimension de la fenêtre à pied, identique à la partie voiture, à savoir, 80 pixels de moins (en largeur) que la version Megadrive. On voit donc les ennemis arrivés à la dernière seconde et l'on s'en prend plein la tête, sans compter que, comme je l'ai dit, le jeu est lent mais en plus il saccade sévère. Seule cette version propose en revanche le mode à pieds juste en sortant de la voiture, sur les autres, on sort de la voiture, écran noir, et l'on se retrouve dix mètres plus loin comme par magie. Sur Amiga, le tableau est similaire si ce n'est un peu plus de couleurs et (presque) plus de problèmes de ralentissements. Dans les deux cas, je déconseille ces versions qui pénalisent le jeu, qui repose justement, en grande partie sur son aspect technique.



*Je plains les éboueurs [ST]*

Attention à ne pas confondre le développeur Gray Matter, avec la société homonyme qui a sorti des suites à Wolfenstein et qui n'est autre que l'ancienne équipe de Xatrix (Redneck Rampage).

#### Avis de Recherche

Je recherche la notice.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood, Largo et Ranx. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.