

TECHNO COP™

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 connus 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

(Beliers 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 recevrez 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

Tourner le volant
à gauche



Accélérer

Freiner

Tourner le volant
à droite

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 tirer 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 prudents 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 du 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.