

SPEED RACER

L'éveil des lignes

Dans un futur où les intelligences artificielles contrôlent les flux de données et les infrastructures numériques, un ancien programme de défense, oublié dans les tréfonds d'un supercalculateur, s'éveille soudainement.

Ce programme s'appelle **SPEED RACER**.

Créé à l'origine comme un terrain d'entraînement pour les pilotes cybernétiques de l'ère quantique, SPEED RACER est aujourd'hui devenu un champ de bataille pour les esprits les plus audacieux du cyberspace.

Mais peu de gens savent que cette arène est née à l'époque des grandes batailles des puces et processeurs 8bits... Un retour en **1985** s'impose.

Dans une salle obscure, le lecteur de disquette d'un Amstrad CPC bourdonne doucement. Sur l'écran aux pixels vifs, les premiers combats de lumière s'engagent entre deux pilotes virtuels. À l'époque, c'était un simple programme expérimental, un jeu caché dans des secteurs d'une disquette mystérieuse. Les lignes de lumière étaient lentes, mais impitoyables, et la légende de SPEED RACER prit racine ce jour-là.

Aujourd'hui, des siècles plus tard, le programme a évolué de façon imprévisible. Les combats sont plus rapides, plus intenses, mais l'âme de l'Amstrad vit toujours dans chaque esprit de lumière.

Huit entités, chacune représentée par une moto-lumière aux couleurs vives, s'affrontent dans l'arène. Les règles restent presque inchangées depuis la naissance des combats: **Survivre, Piéger, Dominer et gagner le plus de surface possible.**

Les murs de lumière se dressent comme des pièges mortels. Les virages millimétrés décident du sort des joueurs. Et une seule règle subsiste : « **Couvrir le plus de terrain possible.** »

- **PROGRAMMATION & FONTES** (Philippe Moulin)
- **ECRAN DE PRESENTATION** (Ludovic Thomas)
- **ECRAN DE PRESENTATION** (Eric Cubizolle)
- **GRAPHISMES & MUSIQUES** (Ludovic Thomas)
- **CONSEILS** (Kukulcan)



Ecran titre de Ludovic Thomas



Ecran titre de Eric Cubizolle

Je tiens à remercier Ludovic Thomas et Eric Cubizolle pour leurs merveilleux écrans titre.

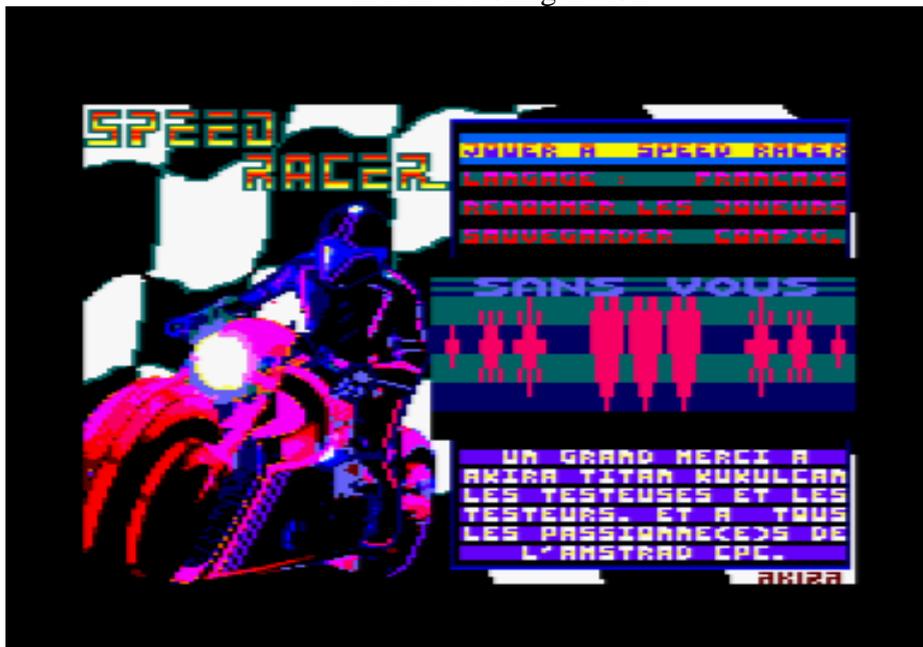
Lancer le jeu en tapant :

RUN"GO

Déplacez-vous dans les menus en utilisant les **touches fléchées** du clavier ou avec la **croix multi-directionnelle** du joystick 1.

Validez votre choix avec **[ESPACE]** ou **[ENTER]** ou encore, avec l'un des deux boutons **FIRE** du joystick 1.

Ecran de configuration

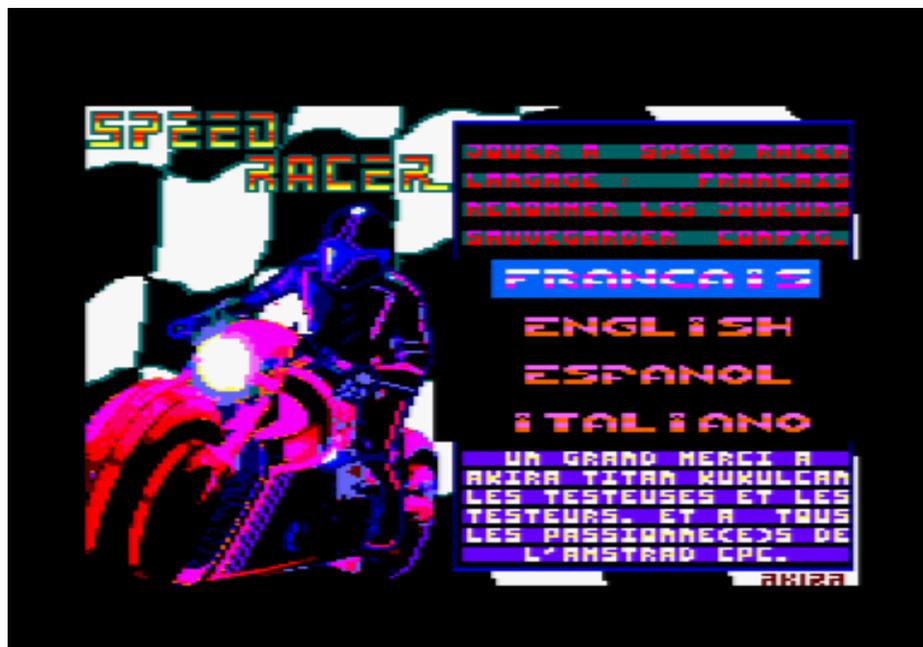


1 - JOUER A SPEED RACER

Charge et lance le programme du jeu

2 - LANGAGE

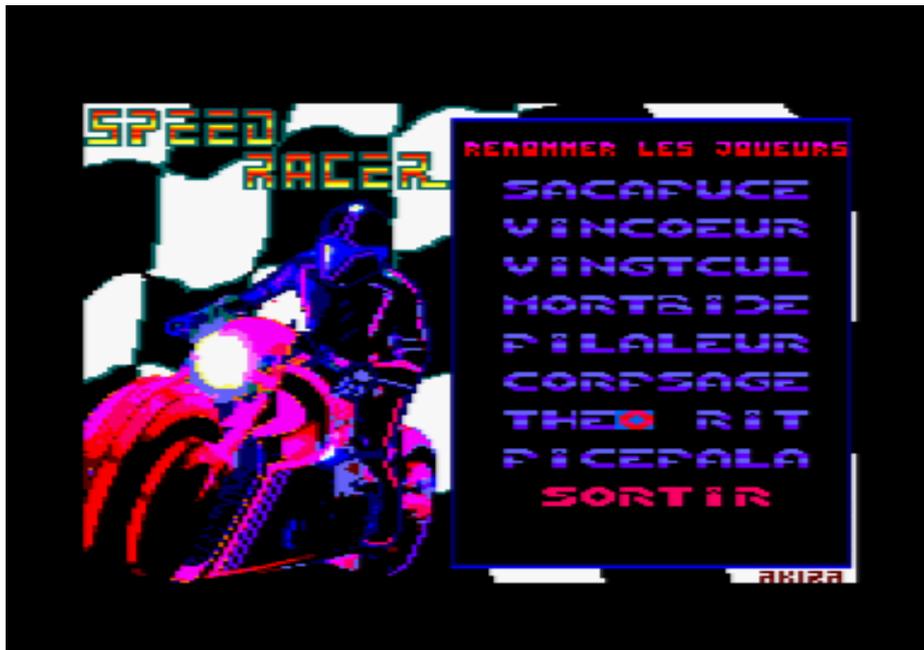
Cette partie permet de sélectionner la langue désirée.



Ecran de Ludovic Thomas

3 - RENOMMER LES JOUEURS

Permet de modifier les noms des 8 joueurs par défaut.



Ecran de Ludovic Thomas

4 - SAUVEGARDER CONFIG.

Une fois que vous aurez choisi la langue et renommé les joueurs, pensez à sauvegarder vos modifications, sinon elles seront réinitialisées lors du prochain lancement du jeu.



MENU PRINCIPAL



1 - SELECT PARTICIPANTS

Vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 participants, parmi 4 humains et 4 adversaires télécommandés par l'ordinateur.



2 - VITESSE DU JEU

Cette option permet de définir la vitesse des joueurs dans le jeu. Choisissez entre 1 pour une vitesse très lente et jusqu'à 16 pour une vitesse ultra rapide.

3 - NOMBRE DE ROUND

Ici, vous pouvez définir en combien de rounds vous désirez participer. Le minimum est de 3 rounds et le maximum est de 15 rounds.

4 - MUSIQUE ON/OFF

Cette option permet de mettre la musique en sourdine.

5 – JOUER

Lance le combat et affiche le 1er ROUND.

6 – REMERCIEMENTS

Cette unique page est ma gratitude envers les personnes qui ont apportées l'eau au moulin.



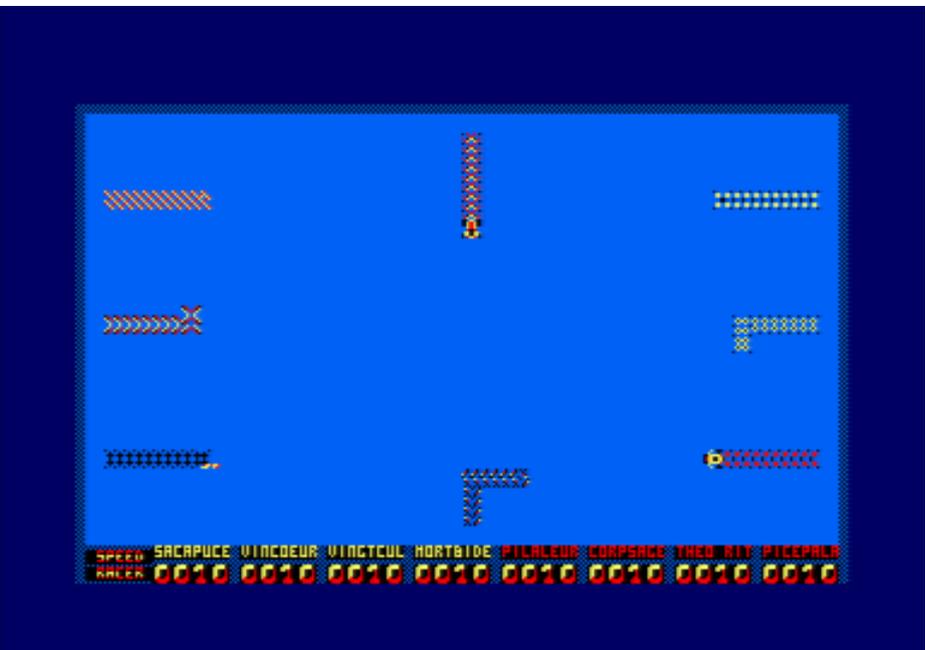
Fontes de Philippe MOULIN

LE JEU :

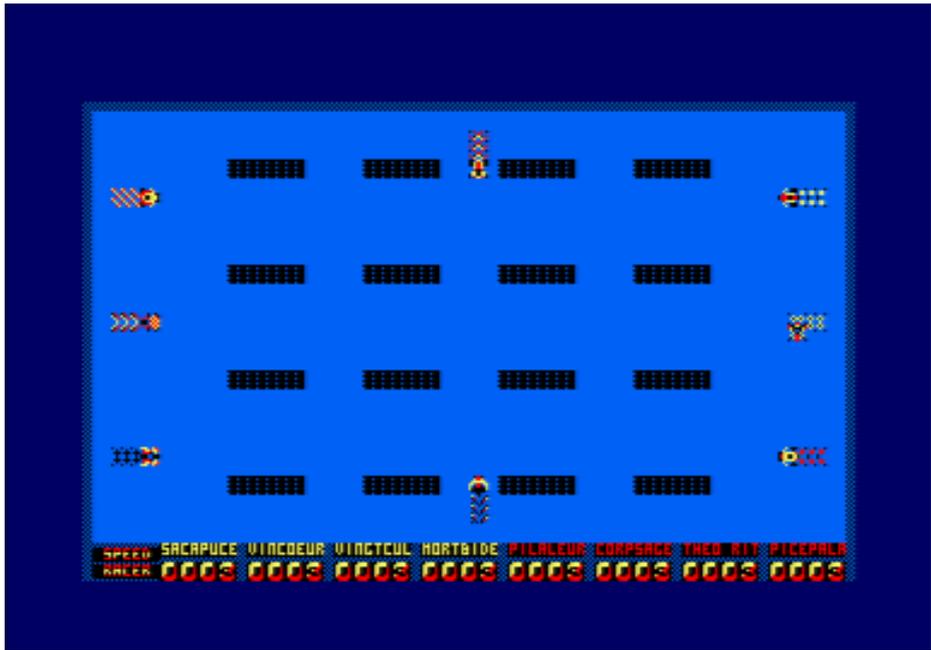
Il y a 8 arènes qui dessinent un tableau avec des bonus différents. Vos déplacements sur des zones en roses rapporteront plus ou moins de points suivant leur coloration. Plus la zone est foncée, plus elle augmentera votre score, comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous :



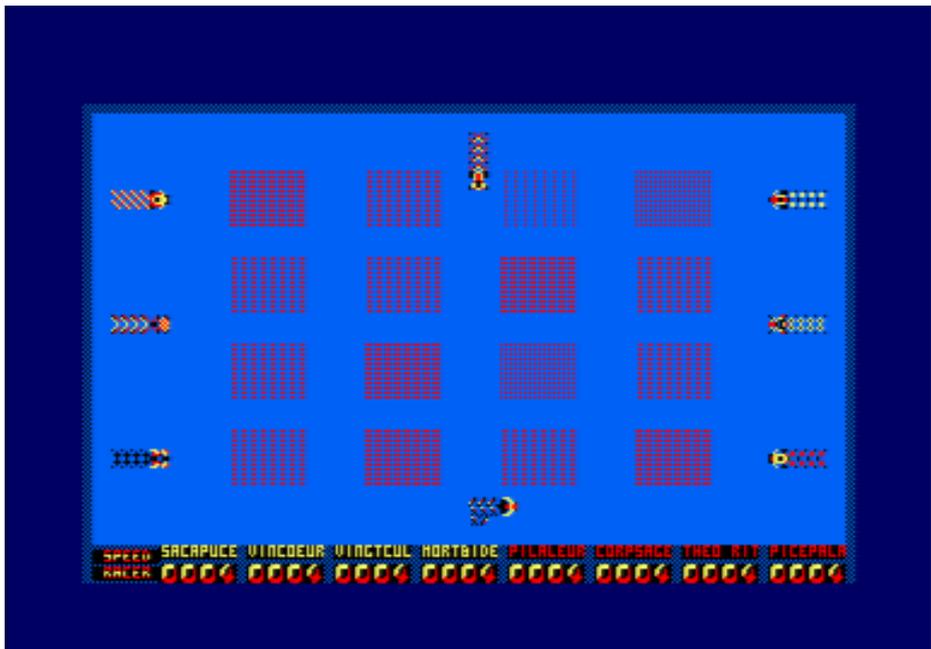
Les 8 arènes :



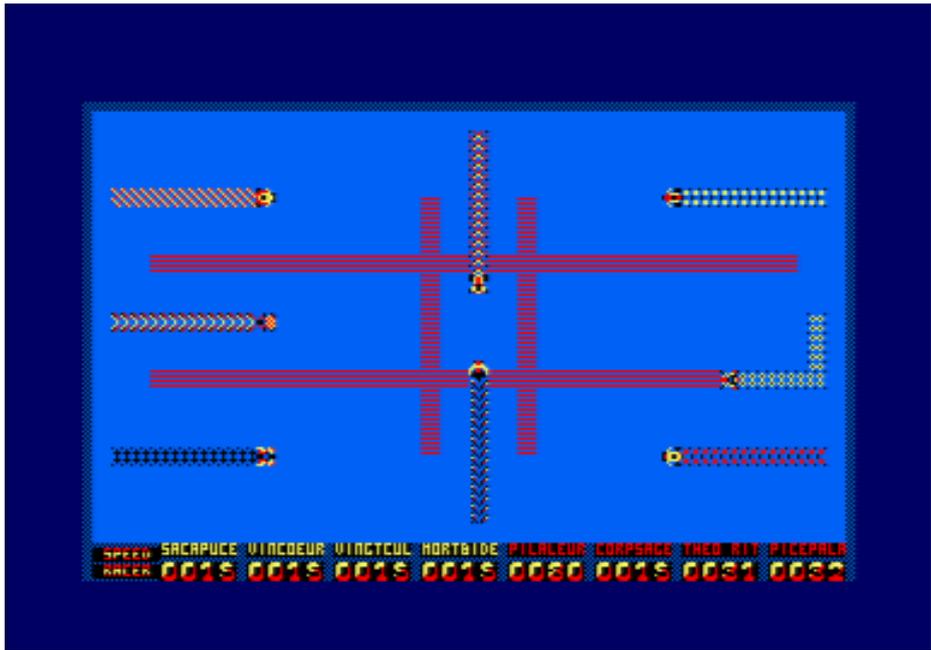
ARENE 8



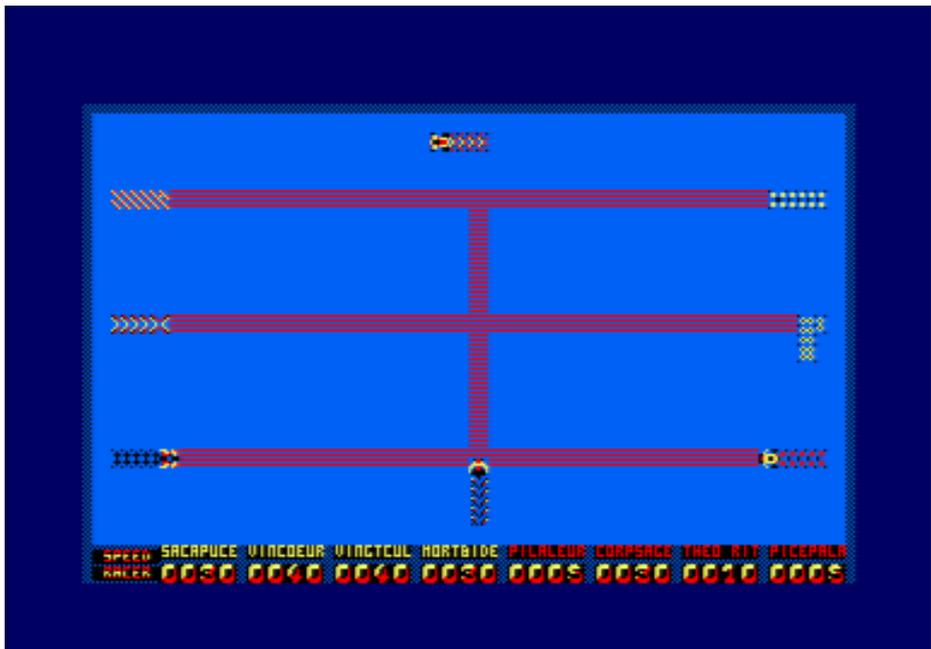
ARENE 7



ARENE 6



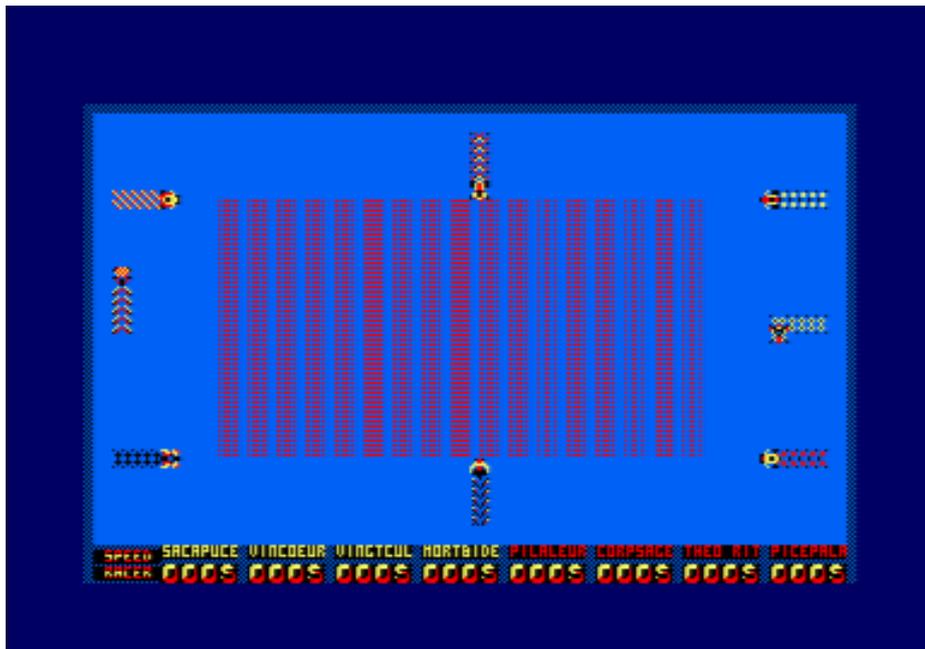
ARENE 5



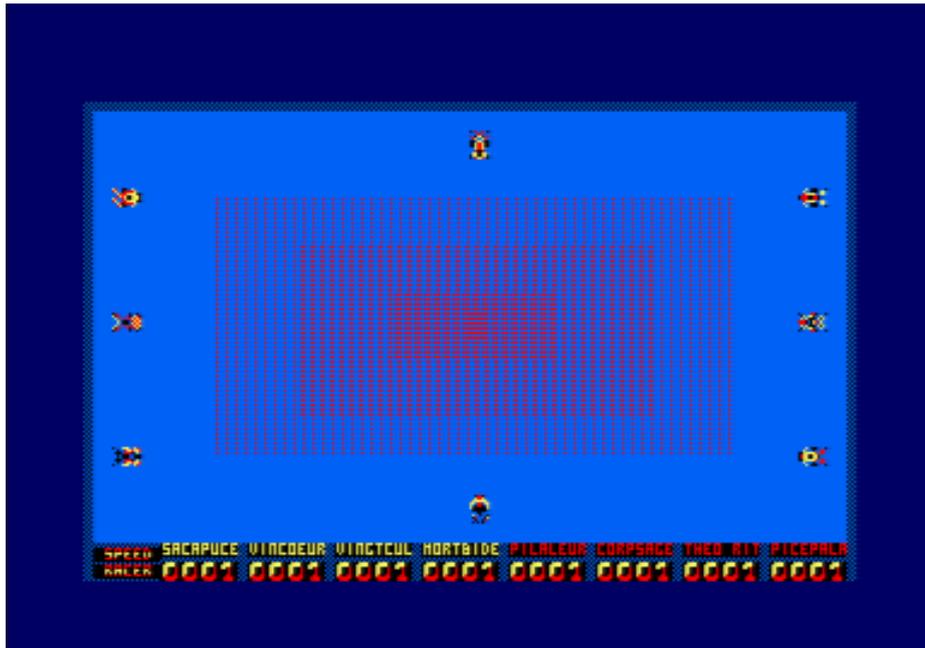
ARENE 4



ARENE 3



ARENE 2



ARENE 1

Une fois le math terminé, vous aurez droit à un autre très joli écran final de Ludovic Thomas :



Ecran de Ludovic Thomas

Si vous ne jouez pas pendant un certain temps, le **MODE DEMONSTRATION** s'activera. Ce mode choisira aléatoirement une arène et lancera le jeu avec les 4 adversaires commandés par l'ordinateur. Vous devrez attendre la fin du round pour revenir au menu principal.



J'ai codé ce jeu en 6 mois avec une activité assez intense. Je le voulais 100% écrit en assembleur, c'est un travail difficile car contrairement au langage BASIC, la moindre erreur fait scratcher l'ordinateur. Et des scratches, il y en a eu énormément, surtout vers la fin, quand le programme prenait beaucoup d'ampleur.

Aujourd'hui, je suis content du résultat, et cela grâce à l'aide des fabuleux graphismes et des envoûtantes musiques que l'on m'a fournies pour le jeu. Je ne dirais jamais assez MERCI à Ludovic Thomas et à Eric Cubizolle pour leur contribution.

La traduction dans le jeu a été faite par Google Translator. Je n'ai pas la chance de connaître d'autre langue que le français, alors veuillez me signaler si un mot, une phrase ne convient pas dans le jeu.

Merci de votre compréhension.

La disquette :



SPEED RACER VERSION DISQUETTE

Etiquette pour disquette 3 pouces



Jaquette / Cover



Joy
Pet
ids
ner

with jubilation
med Max, was
after a 10-day
I adventurous
ered off during
his devastated

ance triggered
om neighbors,
who were de-
home.
ame the hub
a countless
ery corner of

r time, scour-
ng areas, dis-
ating search
ope.
en a vigilant
resembling
. She wasted
to rushed to

c's name, her
wagging tail
ster of bushes.
med, his eyes
iness.
spread like
romptu cele-
teemed with

SPEED RACER

Article édité par Noël - Rédaction MicroCroco, Aout 2025

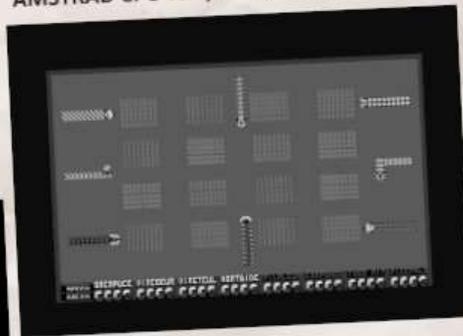
"Speed Racer sur l'Amstrad CPC !"

Préparez vos réflexes... et votre joystick!
Ils sont huit. Huit pilotes de l'extrême
lancés à pleine vitesse dans l'arène la
plus mortelle de l'histoire vidéoludique.
Leur seule arme : une ligne de lumière.
Leur seule issue : votre destruction.

Dans SPEED RACER, chaque virage est un
pari sur votre vie, chaque ligne tracée un
mur infranchissable. À vous de bloquer
vos adversaires, d'anticiper leurs trajec-
toires et de rester en piste jusqu'au
dernier pixel !



ATTENTION : La vitesse n'est pas un jeu...
sauf quand vous jouez à SPEED RACER !
Bientôt disponible sur disquette. Version
cassette en préparation.
Compatible sur tous les ordinateurs
AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128 et +



PRIX : 100% FREE

Caractéristiques exceptionnelles :

- Jusqu'à 8 joueurs pour des soirées endiablées
- Graphismes 100% AMSTRAD CPC éclatants de couleurs
- Vitesse et adrénaline dignes des plus grands classiques d'arcade
- Gameplay simple... mais impitoyable
- Musiques sonores qui feront vibrer vos haut-parleurs

JOSH

The resource
nestled in
national a
recycling i
By tra
into works
town's resi
waste but

