

Des Trucs pour tricher

n° 54

HYPER SPACE 4

Dominique

J'ai découvert ce jeu, grâce à Simon, à l'occasion du transfert au format .tap de la série de jeux COBRA SOFT protégés par le format spécial SLOW/FAST. Pour vérifier les transferts, il est utile de jouer un peu. La particularité de ce jeu est qu'il est en deux parties. Vérifier si la deuxième partie se charge correctement après le passage en tap ne peut se faire qu'après avoir vaincu les trois épisodes de la première... Comme son nom ne l'indique pas, Hyper Space-4 est un jeu d'aventures. Tricher un peu est vite apparu nécessaire, pour accélérer la vérification. ☺



Autant le dire tout de suite, Hyper Space 4 est loin d'être mon jeu préféré ! Je dirais même que c'est le genre de jeu où la fonction RND() est utilisée à outrance et dans lequel, à mon avis, le joueur n'est pas respecté. Voici un exemple typique pour illustrer mon propos.

A l'intérieur de la pyramide, le programme vous demande si vous souhaitez prendre la porte de gauche ou bien celle de droite (l'une des deux est mortelle). Mais quelle que soit votre réponse, c'est un nombre aléatoire, indépendant de votre choix, qui détermine votre sort ☹.

Un autre exemple assez énervant, se trouve dans la partie Far West du jeu. Vous devez libérer un prisonnier. Un choix s'offre à vous, un prisonnier vous fera gagner la partie, le second vous la fera perdre. Eh bien tel que programmé, quel que soit votre choix, le jeu libèrera le mauvais prisonnier et vous perdrez. Vous devrez rejouer la partie Far West. Devant le choix du prisonnier à libérer pour la

deuxième fois, inutile de vous creuser la tête pour bien choisir car, quel que soit votre choix, vous perdrez encore ! Ce n'est qu'à votre troisième tentative que le bon prisonnier sera libéré, mais là encore, quel que soit votre choix !

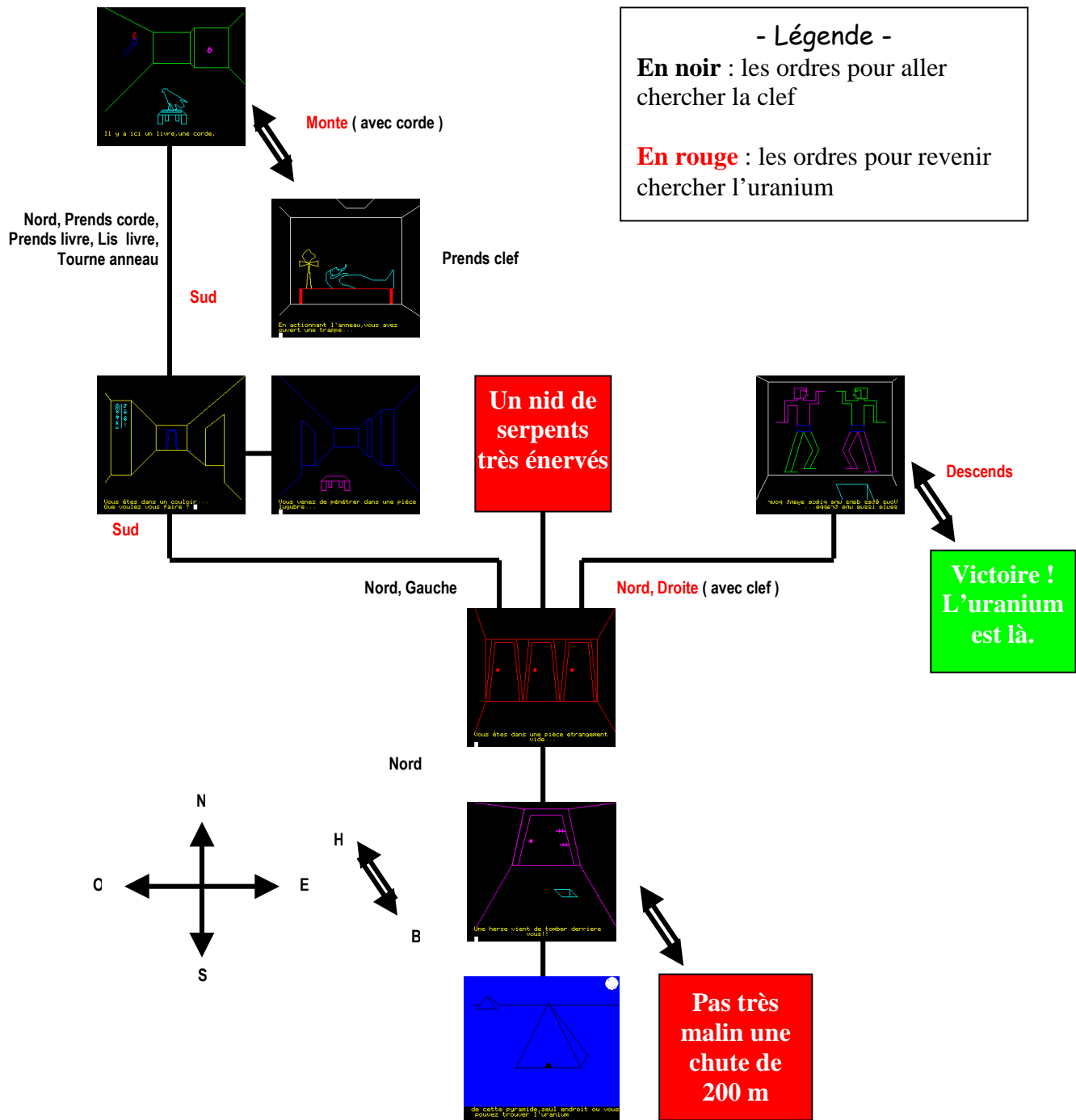
Heureusement, la fonction RND() de l'oric est boguée, qui donne toujours la même séquence de nombre aléatoire après un boot de l'oric ! Ceci m'a permis de trouver une solution aux séjours en Egypte antique et au Far West américain. Solution grâce à laquelle j'ai pu vérifier le chargement correct de la deuxième partie.

C'est le résultat de ces recherches, solution et plans des lieux que je vous livre ici.

Attention, cette solution n'est valable que si vous bootez sur l'image tap du jeu ET que le type de RAM équipant votre Oric (ou que vous avez choisi sur Euphoric) initialise la case mémoire \$FE à #FF (choisir RAM type 2 dans configuratoric.exe).

JEUX

- Première partie - Episode 1 : Egypte antique - Le plan -



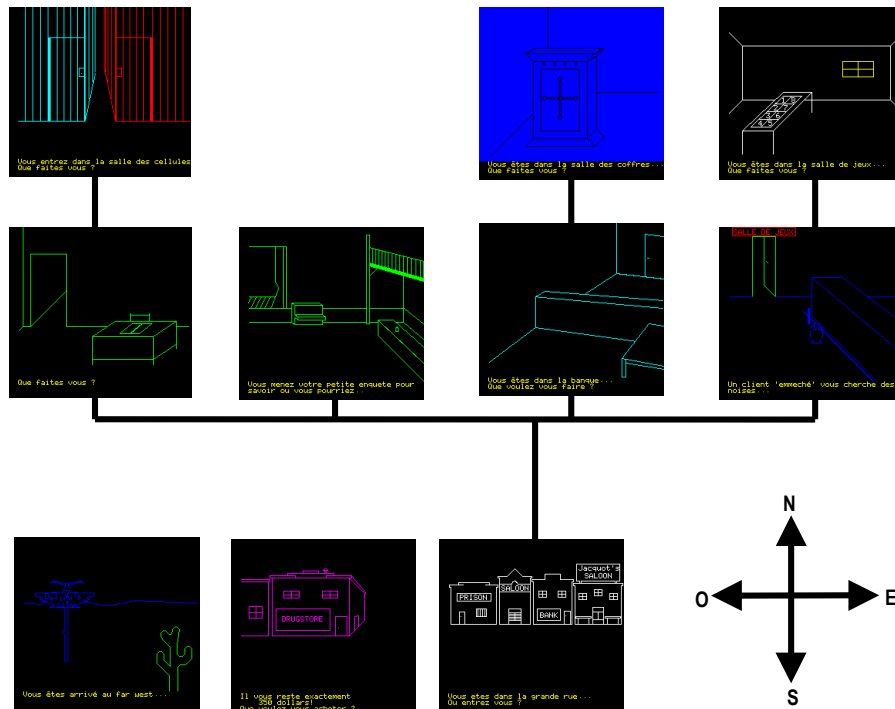
La solution de cet épisode :

Nord, Nord, Gauche, Nord, Prends corde, Prends livre, Lis livre, Tourne anneau, Prends clef, Monte, Sud, Sud, Nord, Droite, Descends.

Le lieu derrière les trois portes rouges est aléatoire. Mais compte tenu du Bug qui

handicape la fonction RND(), si vous lancez le jeu, juste après le boot de l'oric, vous aurez toujours la même série de chiffres aléatoires, donc toujours le même lieu. Voir la fin de l'article des trucs pour tricher n° 29 en page 28 du **Mag n° 206 de juin 2007** pour des explications complètes.

HYPER SPACE 4 - Première partie - Episode 2 : Far West - Le plan -



La solution de cet épisode : **Revolver, Dynamite, tabac, rien, Jacquot's saloon, nord, joue, 6, 50, sud, sud, saloon, tabac, sud, prison, nord, délivre prisonnier, gauche.** Que vous choisissiez le prisonnier de droite ou celui de gauche, le résultat sera le même, vous ne pouvez pas gagner car le nombre aléatoire tiré est toujours 2, synonyme de mauvais prisonnier. Vous êtes systématiquement tué dans la banque. Le programme vous demande alors : Voulez vous rejouer ? Répondez : **O**

Revolver, Dynamite, rien, Jacquot's saloon, nord, joue, 8, 50, sud, sud, prison, nord, délivre prisonnier, gauche. La deuxième fois aussi, aucune chance de délivrer le bon prisonnier la pseudo série aléatoire sortant encore un 2. Vous êtes de nouveau tué dans la banque et à nouveau le programme vous (re)demande : Voulez vous rejouer ? : **O**

Revolver, Dynamite, rien, Jacquot's saloon, nord, joue, 3, 50, sud, sud, prison, nord, délivre prisonnier, gauche. La troisième fois est la bonne le nombre tiré est enfin **1**, synonyme de bon prisonnier, qui vous aide à dynamiter le coffre de la banque ! Coffre dans lequel vous trouvez l'uranium pour votre saut Hyper espace suivant.

Saut qui, surprise, vous ramène en Egypte antique !

Première partie Episode 3 - Egypte à nouveau -

Solution au 2^{ème} passage en Egypte antique –

La solution de ce deuxième passage en Egypte est pratiquement identique à celle du premier passage. Le plan de la pyramide est le même. Les deux seules différences sont la localisation de la corde, cette fois dans la première salle et la porte à emprunter pour atteindre le couloir qui n'est plus celle de gauche (on tombe sur le nid de serpents) mais celle du milieu.

Prends corde, nord, nord, milieu, nord, tourne anneau, prends clef, monte, sud, sud, nord, droite, descends.

La victoire sur ce deuxième passage en Egypte lance le chargement de la deuxième et dernière partie. Le chargement est correct et on peut jouer sans problème, le .tap généré est donc opérationnel ! Comment ? Vous voulez un truc pour tricher à la deuxième partie ? Ah mais, là, c'est une autre histoire...

A bientôt