

Super-Oric

Anciens messages compilés par André C.

[27 mai 2002]

De Fabrice F. :

Je peux aussi t'envoyer une image mémoire de cette cartouche que tu pourras utiliser avec un des émulateurs SNES qui existent sur le Net (comme ZSNES ou SNES9X)...

[3 juin 2002]

De André Chéramy : J'aimerais essayer...

[4 juin 2002]

De Fabrice : Bon, pour cette cartouche, je te conseille ZSNES parce que SNES9X n'affiche pas tout l'écran (elle est affichée sur le système réel, c'est donc un problème de SNES9X). Je voulais t'envoyer la cartouche ce matin mais j'avais oublié de remettre un circuit de protection Nintendo dessus (j'ai suivi une bidouille sur ma console qui me dispense de ce circuit, mais je pense que la console de Jérôme n'est pas déprotégée, donc il faut que je dessoude le circuit sur une autre cartouche de jeu). Je n'ai pas le temps de rajouter la démo graphique sur la cartouche réelle que je t'envoie, mais peut-être que je te l'enverrai sous forme d'image à exécuter sur émulateur SNES. Au fait, pour ceux qui te demanderont ce que représente le fond d'écran de la cartouche, c'est le «Pont Neuf» de Toulouse (qui est en fait le plus vieux pont, je crois), avec les Jacobins qui dépassent derrière... Ci-attaché : «SUPERO.SWC»

[6 juin 2002]

De André à Fabrice et Jérôme : J'ai bien reçu la cartouche de Fabrice aujourd'hui jeudi 6. J'espère que ta console marche toujours Jérôme et que samedi nous pourrions voir tout ça fonctionner. J'ai récupéré les deux émulateurs indiqués par Fabrice et espère trouver bientôt le temps d'essayer l'image de la rom d'émulation de l'Oric.

[7 juin 2002]

De Fabrice à André : Je t'envoie 3 petites fiches qui devraient t'éviter si tu les imprimes d'avoir à faire des speeches sur mes démos, je sais que les Visus passent déjà bien assez vite... Est-ce que tu as toujours la disquette Randos que je t'avais envoyée ? Est-ce que l'Oric sur lequel tu as installé la rom Evolution dispose d'un lecteur Microdisc ? Dans ce cas, un seul Oric pourrait servir à montrer les deux... Je suis vraiment désolé de te donner du travail avec mes démos, et je regrette vraiment de ne pas pouvoir venir à cette visu qui s'annonce bien sympa, mais avec mes béquilles ça aurait été vraiment trop galère de monter à Paris...

[8 juin 2002]

De André à Fabrice : Dommage que tu n'aies pas pu venir à la visu. Pour la prochaine, essaie de ne pas te casser le pied (ni te laisser casser les pieds). Outre le Pravetz-8D de Mike (bonjour les caractères cyrilliques) et la nouvelle carte contrôleur de Thierry

(fonctionnelle), nous avons vu quelques belles démos, notamment des programmes de Jim Cuomo (sortes de démos, étonnantes pour 1983), ton Basic Evolution et enfin, aussi et surtout ton Super-Oric. Jérôme qui avait oublié sa console est retourné chez lui pour la chercher. Super-sympa Jérôme. Comme les autres, j'ai été vraiment bluffé par le Super-Oric. Notamment par le bond dans la qualité de l'image Hires (le pont neuf?). Je n'avais pas eu le temps de faire un essai sur PC avant de partir. Mais en rentrant ce soir, je viens de regarder ta 2e demo avec Zsnes V1.337 selon tes conseils. Sur cette 2e cassette, on se rend mieux compte de la dynamique, de la richesse et de la séparation des couleurs qu'avec Sokobac (soit dit en passant, j'ai été touché du choix). C'est sans doute vrai que la programmation en assembleur sera un peu plus complexe, mais que de possibilités supplémentaires ! Et en Basic, le résultat est déjà soufflant. Je n'ai malheureusement pas pu montrer la 2e démo à la visu, parce que le seul PC que nous avions, celui de Laurent avait un problème. Pas de regret donc pour la démo de LISP sur RANDOS 2002... De toute façon, ce serait mieux que ce soit toi qui en fasse la démonstration. Je m'étais juré de m'y mettre... Tes «fiches» m'ont été bien utiles. La Rom Evolution a tout supporté, même les démos de Jim. Il va falloir que je regarde comment tu as trouvé de la place dans la Rom. Je n'ai pas pu faire de Démo de Randos - pas apporté la disquette. Ce sera pour la prochaine fois. Bravo et merci pour tout. PS Est-ce que je peux diffuser tes deux cartouches Snes?

[???

De André à Jérôme : Merci beaucoup d'être retourné chercher ta console. Super sympa. Je suis vraiment bluffé par le Super-Oric de Fabrice. Notamment par le bond dans la qualité de l'image Hires. Je te joins une 2e cassette que Fabrice n'a pas eu le temps de shooter dans une Rom et qui marche avec l'émulateur de Snes. J'utilise Zsnes V1.337 selon les conseils de Fabrice, si tu ne l'as pas, tu la trouveras aux URL suivantes : <<http://prdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsnesv1.337r1.06.zip>> SNES pour Windows, <<http://prdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsnes1337src.tar.gz>> SNES pour Linux et <<http://prdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsn1r337.zip>> Snes pour Dos (Hélas, attention à un environnement de pub hyper-chiant). Sur cette 2e cassette de démo, on se rend mieux compte de la dynamique qu'avec Sokobac. C'est sans doute vrai que la programmation en assembleur sera un peu plus complexe, mais que de possibilités supplémentaires ! Et en Basic, le résultat est déjà soufflant. Essaie de voir la 2e démo, que je n'ai malheureusement pas pu montrer à la visu, parce que le PC de Laurent avait un problème. Merci encore.

[9 juin 2002]

De Fabrice : Je suis vraiment désolé de vous avoir

donné autant de mal à tous les deux. Encore merci Jérôme, ça doit bien faire 3 fois que je fais prendre l'air à ta console :-). Pas de problème, André, pour diffuser les deux images de cartouche SNES : Pourquoi pas sur le site de Jérôme ? PS: ce week-end, je pense avoir trouvé deux moyens de connecter un clavier Atmos au «Super-Oric»... Un est à ma portée. Jérôme, je crois avoir enfin compris comment utiliser le port d'extension sous la console), l'autre est plus délicat à mettre au point mais ne nécessite pas d'intervenir ni sur la console (j'ai dû dessouder le connecteur d'extension car il est impossible de trouver un connecteur du genre opposé) puisqu'il se brancherait alors sur une prise joystick, et surtout pas sur le clavier Atmos (intervention qui est par contre nécessaire avec la première méthode).

[9 juin 2002]

De André à Fabrice et Jérôme : Pour ma part, je n'ai eu que le mal d'admirer ton oeuvre et de jouer une partie de Sokobac ! J'ai été un peu frustré par le manque de clavier. Incorrigiblement curieux, ça me démangeait de faire un LIST... (mais je n'ai pas dit mon dernier mot et je compte bien trouver un moment pour fouiller dans les deux fichiers que tu m'as envoyés). Je suis donc heureux de voir que ça va s'arranger! PS pour Jérôme. Si tu n'as pas encore le fichier correspondant à la cartouche utilisée lors de la visu, je te l'enverrai dès mon retour. Si tu mets les 2 cartouches Oric sur ton Ftp, peux-tu les zipper avec un txt indiquant les Url des émulateurs de SNES.

[10 Juin 2002]

De Fabrice à André : Contrairement à l'adage populaire, je considère que la curiosité est une qualité :-). Voici le fichier .tap de la version modifiée de Sokobac (j'ai utilisé une Rom Atmos normale pour faire les modifs dans ton programme), et le listing texte (où j'ai remplacé les occurrences de & par Joy et celles de Release par Show... Il faut que je fasse une nouvelle version de Bas2txt mais comme les commandes ne sont pas encore définitives (actuellement, la commande Show provoque un arrêt momentanément du balayage écran sur la télé, pour faire le transfert de l'image Hires : ça ne dérange pas quand il n'y en a qu'un de temps à autre comme dans Sokobac, mais c'est plus gênant quand il y en a beaucoup comme dans la démonstration graphique : l'écran tressaute à chaque fois, un peu comme quand on change de fréquence vidéo (50Hz/60Hz) avec l'Oric). Je t'ai mis aussi la démo graphique... Ci-attachés: «Sokobac.tap», «Sokobac.txt», «Superoric.tap» et «Graphdemo.txt».

[???

Question de André : Et oui, un Oric, même Super, ça demande un clavier. La détection des touches simultanées, ça peut aussi être bien utile, non seulement pour la musique, mais dans d'autres cas, comme pour avoir 8 directions au lieu de 4. Curieusement avec un Oric normal on a un clavier et on cherche à ajouter un joystick, mais avec le Super-Oric au contraire, tu as un joypad et tu cherches à ajouter un clavier! A propos, le SNES a-t-il une Ram ?

[20 juin 2002]

Réponse de Fabrice : Bien sûr... Le SNES a 128 Ko de Ram à disposition du 65816 (il y a aussi 32 Kwords de Ram à disposition du processeur graphique, et 64 Ko à disposition du processeur audio). Côté Rom, on peut aller jusqu'à 8 Mo... Le 65816 possède des registres supplémentaires pour gérer un adressage sur 24 bits, un registre de banque de programme qui indique dans quelle banque de 64 Ko il doit aller chercher les instructions, et un registre de banque de données qui indique dans quelle banque de 64 Ko il faut aller chercher les données (certains adressages comme les modes directs vont toujours chercher les données dans la banque zéro, d'autres indiquent explicitement dans quelle banque aller).

Oui, je trouve ça très rigolo aussi: jusqu'il y a très peu de temps, je trouvais les consoles sans intérêt («que faire de ces machins qu'on ne peut même pas programmer soi-même ?»). Et puis maintenant, je trouve que c'est vraiment un truc de bidouilleur : Les consoles ne sont pas faites pour que le grand public puisse les programmer, mais on peut y arriver en bidouillant un peu (la seule solution est de passer par du développement croisé sur PC, et un peu de galère pour transférer ça sur console). Et puis, il suffit de peu de choses pour transformer une console en un micro-ordinateur (un clavier, une mémoire de masse).

Je suis de plus en plus intéressé par les consoles, en fait... La compréhension de l'architecture de la Snes et de ses limitations (mais aussi de sa puissance) n'a pas été aisée (Nintendo a tout fait pour garder secrètes les informations, pour empêcher les développeurs non-autorisés), mais maintenant que je commence à avoir une bonne connaissance de cette console, c'est amusant (sauf pour le débogage) de développer des trucs dessus qui n'ont jamais été fait (comme mes émulateurs de jeux d'arcades des années 80, la Rom Super-Oric que j'aimerais plus ou moins passer en 16 bits ou mon Lisp qui devrait cartonner en 16 bits :-).

Il y a quelques semaines, j'ai aussi acheté une console portable (Gameboy Advance). Je n'ai pas acheté de jeux pour cette console encore : J'attends la sortie d'un périphérique USB pour PC qui permet de flasher ses propres cartouches. Evidemment, c'est utilisé par les copieurs (ahem, en prévision, j'ai téléchargé plus de 500Mo de jeux sur Internet), mais ça permet aussi de développer sur une console équipée d'un processeur ARM 32 bits, avec un écran couleur de 240 pixels de large... Ça ne te dit rien ?-

Je crois que je vais bientôt craquer pour le GameCube, aussi, mais pour jouer avec mes filles dans un premier temps : Mon PC est obsolète pour tous les jeux qui sortent aujourd'hui, ça revient cher si on veut suivre la fuite en avant technologique des PC, alors que les consoles semblent avoir une durée de vie plus importante. Alors, plutôt que de faire encore fructifier la fortune de Billou (même indirectement avec un PC ou une Xbox qui n'est qu'une sorte de PC), je suis bien tenté par l'architecture du GameCube, vraiment pensée pour des performances au top, même si elle aligne moins de MHz que la Xbox.

Bon, bin j'ai un peu dérivé, là...