



Atelier Super-Oric

par Fabrice F. et André C.

Au programme : le clavier Super-Oric, le son Super-Oric et le nouveau jeu Supervex

Des nouvelles du clavier Super-Oric :

De André : Cher Fabrice, j'apporte ma console Snes à la Visu. Si tu viens en voiture (et seulement si), peux-tu encore apporter ton clavier+interface. Je n'ai encore jamais pu voir ça, car les deux fois précédentes, j'ai loupé la Visu (je ne suis pas superstitieux). Au cas où tu viendrais avec ton clavier, j'apporterais aussi mon interface pour voir si elle marche avec ton clavier...

De Fabrice : Aïe, il faut que je la remette en ordre de marche... J'avais depuis fait des modifications dessus pour essayer de détecter deux touches à la fois, sans succès (du coup je ne détecte plus rien)... Il faut donc que je la remette dans l'état d'origine... Bon, je vais essayer mais je ne promet rien vu la date qui se rapproche... J'apporterais mon interface de toute façon, au cas où. Mais ne te casse pas la tête... PS: le week-end dernier, je crois que j'ai trouvé un moyen d'avoir un Oric Maestro (double-PSG) sans utiliser de composants supplémentaires (hormis le 2e PSG bien sûr)... Trois fils seulement, et hop !

De Fabrice : Bonjour André, deux nouvelles qui devraient te faire plaisir : 1- j'ai testé le clavier Super-Oric (finalement, je n'ai rien eu à faire, je l'avais déjà remis en état il y a quelques temps), il marche au poil, beaucoup mieux même que dans mon souvenir... (il me semblait qu'il avait des problèmes quand je pressais deux touches simultanément, par exemple pour les CTRL+touche, et bien je n'ai expérimenté aucun souci de ce côté-là : Les SHIFT-truc marchent aussi, que ce soit avec shift gauche ou shift droit)... Je l'apporterai à la visu et je te le laisserai d'ailleurs, ça te sera quand même beaucoup plus pratique pour t'amuser avec le Super-Oric : Tu pourras tester les commandes en direct sans passer par le cycle «édition de fichier/transformation en basic/construction rom/émulateur ou flashage», que tu as dû trouver bien lourd pour développer SuperVex !! 2- je confirme qu'il y a un moyen pour

faire un Oric Maestro avec trois fils seulement (et un deuxième PSG bien sûr), je l'ai testé ce week-end, il marche exactement pareil que l'autre avec ses 4 portes «ET». J'apporterai les deux Oric transformés à la visu, aussi...

NDLR : Vous lirez par ailleurs dans ce mag le résultat des essais de clavier à la visu. Ils sont bien sûr positifs, mais il faut utiliser une version récente de la Rom Super-Oric. Cinq consoles SNES ont été testées avec un clavier Oric classique, ainsi que deux exemplaires de l'interface de Fabrice, celui apporté par Fabrice et celui de Claude Sittler, construit selon l'article de Fabrice.

Des nouvelles du son Super-Oric

De André : Cher Fabrice, lorsque tu as mis au point la dernière version de la Rom (Oric2.obj), je suppose que tu as fait des tests pour le son. As-tu des fichiers SWC utilisables? Si oui, peux-tu soit en flasher un pour faire la démo du son sur Super-Oric à la Visu, soit me les envoyer en m'indiquant lequel je peux flasher en priorité (je n'aurais pas le temps de faire des tests).

De Fabrice : Je n'ai que des tests très basiques (montée de la gamme, avec différents types d'enveloppes)... Je n'ai pas essayé sur matériel réel, pas pris le temps de flasher... Pas terrible comme démo... Tu ne veux pas plutôt qu'on attende un peu que je trouve des zolis sons d'instruments, et que je présente alors un lecteur Midi ? Je crois qu'aujourd'hui, si on présente un système vraiment trop rudimentaire comme celui-là, la plupart des gens (tu es peut-être le seul contre-exemple !!) sont rebutés par le temps à passer en investigations avant d'en tirer quelque chose... C'est pour ça que de mon côté, j'ai essayé de passer du temps à sélectionner des musiques «qui en jettent» pour que la démo Midi/Karaoke soit la plus probante possible (et pour montrer qu'il n'y a pas d'effort à faire côté

utilisateur pour arriver à ce résultat)... Bon, si tu penses qu'on aura le temps de présenter les travaux plus «prospectifs», je te joins un fichier de test...

De André : Je comprends, tu as parfaitement raison. J'ai essayé sndtest.smc avec les différents émulateurs. Comme tu me l'avais indiqué, ça ne marche pas avec Snes9x (je n'ai pas eu le temps d'approfondir les possibles paramètres). Par contre, avec Zsnes, il me sort de jolies gammes... De toute façon, je ne pense pas que j'aurais le temps de flasher, d'ici mon départ pour la visu.

De André : J'ai finalement flashé Sndtest.smc et testé avec Snes réelle sur ma TV: les messages s'affichent à l'écran, mais pas de son. On entend un bruit de fond qui varie un peu avec les gammes. En préparant les fichiers pour le Telestrat, j'ai vu que la Rom utilisée dans Sndtest.smc est différente de Oric2.obj Je l'ai donc mise de côté et renommée Oric3.obj en attendant de connaître le nom que tu lui as donné.

NDLR : Selon Fabrice, il s'agit de la dernière version de la Rom avec son amélioré. Par ailleurs, je ne sais pas si ma configuration SNES/TV est valide. Ce n'est sans doute pas le cas, puisque Sndtest.smc marche parfaitement avec Zsnes. à suivre !

Nouvelles de Supervex

De André : Ouf! J'ai terminé la finalisation de Supervex avant la Visu! Dans le zip ci-attaché, tu trouveras : SV-22.swc (une version pour émulateurs Snes), SV-22.txt (le listing) et SV170505.swc (une version allégée pour tenir dans les #20000 octets d'une mémoire Flash : j'ai retiré tous les commentaires et effectué des chargements partiels d'écrans).

J'ai flashé et testé sur console réelle la version SV170505.swc Ca marche au poil (y compris l'affichage Hires final, quand on a fini le dernier tableau (n°020). En effet, avec les émulateurs, l'image Hires ne s'affiche que si la cartouche SWC contient la toute première Rom Super-Oric (celle de Super-Soko) et jamais (écran noir) lorsque j'utilise n'importe laquelle des versions ultérieures, inclue la dernière (Oric2.obj). Problème d'implémentation de la commande RELEASE? Le jeu est modeste et ne met pas assez en valeur les possibilités du Super-Oric.

De Fabrice : C'est excellent, André ! C'est toi qui es trop modeste, on voit bien avec ce jeu coloré que les contraintes de couleur n'existent plus sur

le Super-Oric... J'ai commencé à jouer et on devient vite acro... :-) Ah, je crois qu'il y a une erreur sur le tableau 010, on ne peut manifestement pas le terminer... Mais pourrais-tu me dire si l'image est affichée sur la SNES réelle lorsque tu utilises une rom Super-Oric récente ?

De André : Ci-joint des recopies d'écran qui montre que si. Mais je n'exclue pas la présence de bogues dans certaines configurations...

De Fabrice : Bon, j'en suis au 12... :-) En tout cas, c'est typiquement le genre de produit fini dont je parlais dans le mail précédent... Un jeu comme ça, tu peux garder quelque'un scotché devant l'écran toute la journée de la Visu... (après on dira qu'une journée c'est trop court :-)

De Fabrice : Pourrais-tu me dire si l'image Hires est affichée sur la SNES réelle lorsque tu utilises une rom Super-Oric récente ?

De André : Je vais essayer, si j'arrive à trouver le temps. Cela me semble une bonne vérification, car je n'ai qu'une confiance modérée en Zsnes et Snes9x (c'est pas Euphoric!).

J'ai un peu galéré sur la logique du jeu (détermination de ce qui doit être désintégré en cascade après la chute des blocs). Ce faisant, j'ai souvent pensé à vous deux [Robert et Fabrice] et à votre vélocité pour résoudre les problèmes de logique...

De Fabrice : Vélocité pour les problèmes de logique, je ne sais pas, mais en tout cas, je suis flatté d'avoir pu jouer en primeur :-) J'ai fini tous les tableaux (sauf le 010) alors ça y est, j'en redemande :-)) Sans l'image finale, j'imagine que tu pourrais loger plus de tableaux, est-ce que tu en as sous la main ?

De André : Les recopies d'écran joints à mon autre e-mail devraient t'aider pour le 10. Je n'ai pas d'autres tableaux de prêts. Mais il y en a plein dans le jeu d'origine... J'espère que tu ne vas pas passer à Vexed et que tu auras la (grande) patience d'attendre la suite ! Mon tableau préféré est le n°3 (je crois) où il suffit de bouger un bloc pour que tout implose! (Non, je ne suis pas paresseux, c'est la beauté du problème qui m'amuse).

De André : Pour répondre à ta question concernant l'affichage des écrans Hires, j'ai flashé Supervex dans deux autres versions avec Oric2.obj et avec Oric3.obj et testé sur Snes réelle. Même résultat: écran noir avec 'Bravo!' en jaune au milieu. Donc pour l'instant seule la toute première version de la Rom permet d'afficher des écrans Hires.