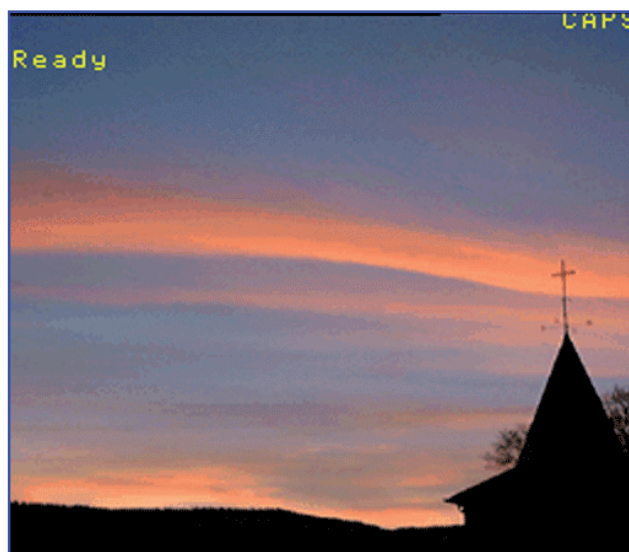


Les applications Super-Oric

par Fabrice F, François S. et André C.



Sur la page <<http://andre.cheramy.net/super/bancsuper.htm>> vous pourrez télécharger la plupart des applications existantes à ce jour, pour jouer avec votre Super-Oric réel ou virtuel. Ces applications ont été développées par François S., Fabrice F. et moi-même.

En voici la liste alphabétique:

Demo Hires de François: Ce programme est une sorte d'économiseur d'écran, en ce sens qu'il affiche en boucle les 4 écrans Hires que vous pouvez voir ci-dessus.

Demo Hires 2 de André: Ce programme montre les possibilités d'affichage d'une image. Ici beaux dégradés de couleurs (en haut à droite).

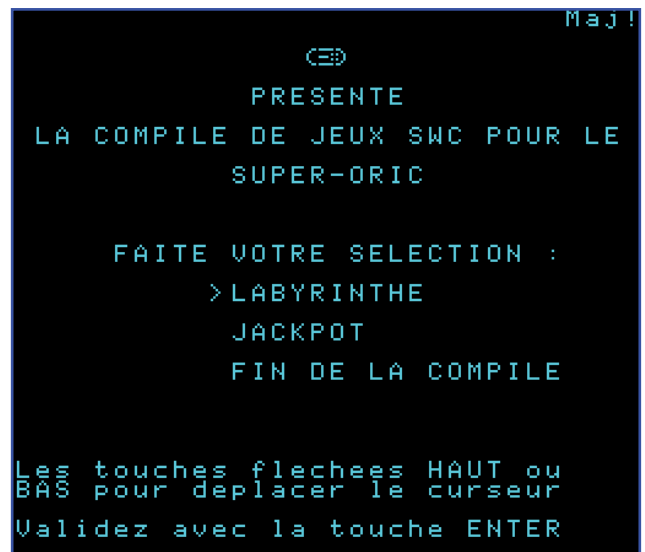
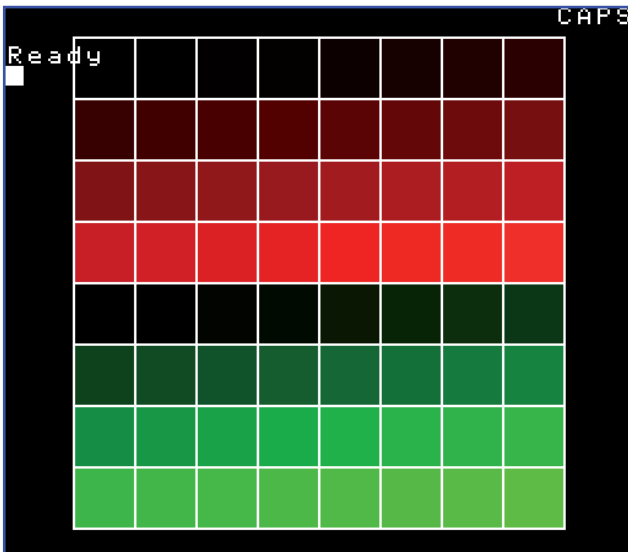
Demo Hires 3 de André: Ce programme montre les possibilités d'affichage d'une image. Ici une photo de groupe prise lors d'une Visu.

Demo Hires 4 de André: Ce programme montre les possibilités d'affichage d'une image. Ici une autre photo de groupe prise lors d'une autre Visu.

Demo Super-Oric de Fabrice : Un peu à l'image de la fameuse démo de l'Atmos, ce programme montre quelques-unes des possibilités graphiques du Super-Oric (page suivante en haut à gauche).

Docteur Oric de André: Portrait de notre ami Claude, bricoleur de génie (page suivante en haut à droite).



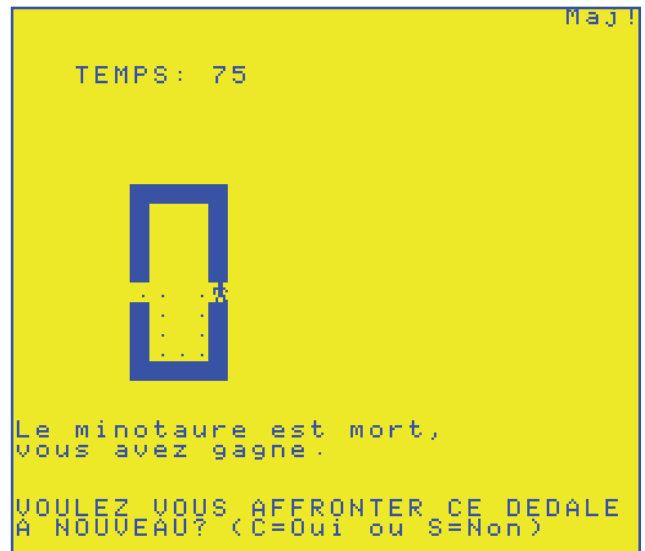
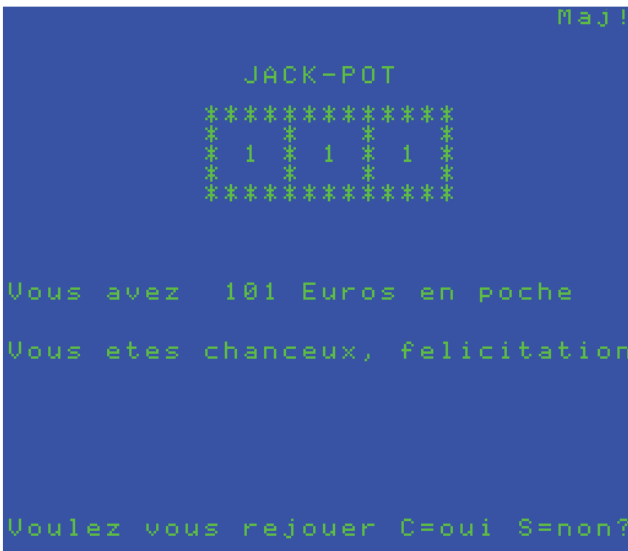


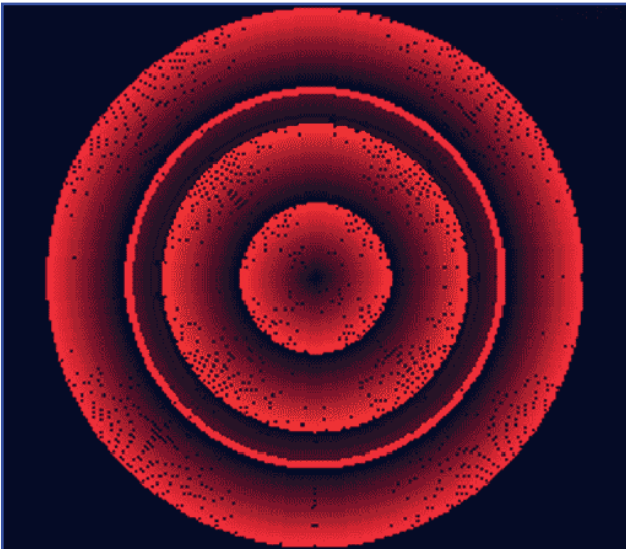
Grille 1 de André: Encore une démo des possibilités HIREX. Ici on voit des tracés avec DRAW, des remplissages avec FILL et des couleurs avec DEF INK (ci-dessus à gauche).

La compile de François: Ce programme est simplement un exemple de menu pour faire cohabiter plusieurs applications au sein d'une même cartouche (ci-dessus).

Jack-Pot adaptation de François (programme de D. Chaine-Hune & F. Darbois, publié dans le livre «Jeux sur Oric», Edimicro 1983) et ici adapté au Basic Super-Oric (ci-dessous).

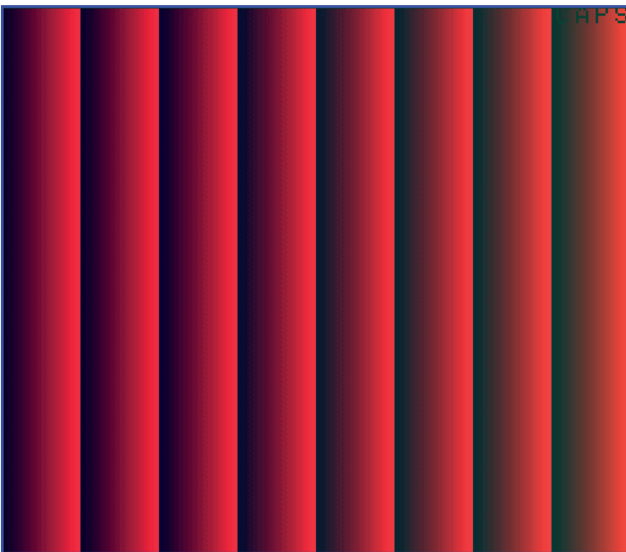
Labyrinthe adaptation de François (programme de D. Chaine-Hune & F. Darbois, publié dans le livre «Jeux sur Oric», Edimicro 1983) et ici adapté au Basic Super-Oric (ci-dessous).





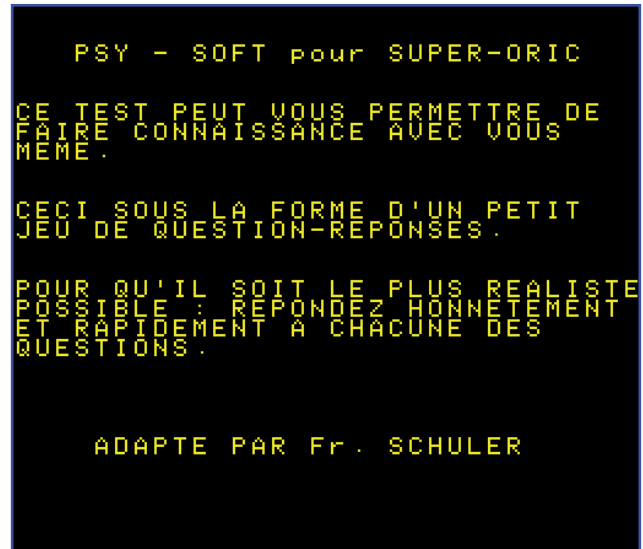
Programme magique 1 de André: Cette démo des possibilités HIREs dessine des cercles concentriques multicolores et animés du plus bel effet.

Programme magique 2 de André: Autre démo des possibilités HIREs dessine des bandes verticales multicolores et animées du plus bel effet.

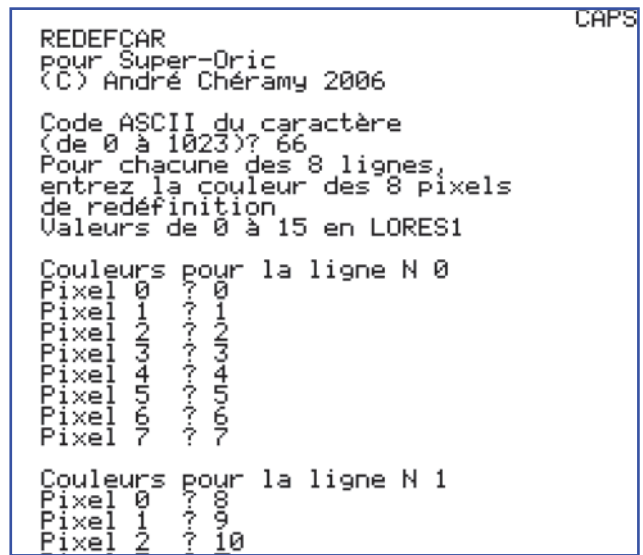
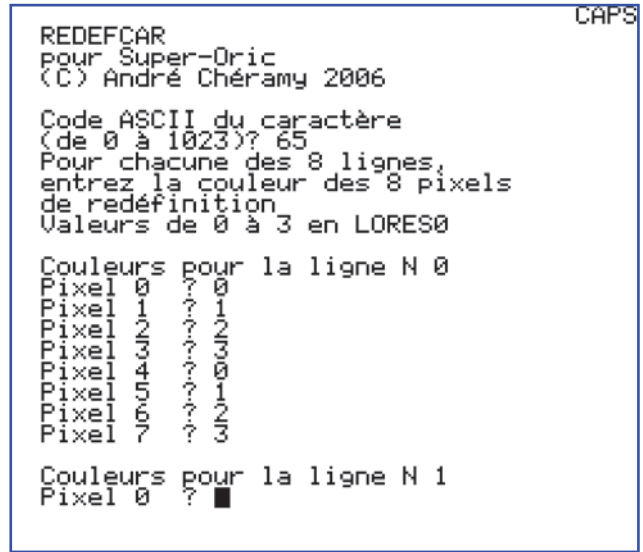


RC Lores 0 de André: Cet utilitaire effectue automatiquement le calcul des DATA à incorporer dans la commande DEFCHAR pour redéfinir des caractères en LORES 0 (4 couleurs). Il tourne aussi bien sur Atmos que sur Super-Oric. Mais évidemment, dans ce dernier cas, il faut disposer d'un clavier pour taper les valeurs de couleurs des pixels (deuxième recopie d'écran ci-contre).

RC Lores 1 de André: Cet utilitaire effectue automatiquement le calcul des DATA à incorporer dans la commande DEFCHAR pour redéfinir des caractères en LORES 1 (16 couleurs). Il tourne aussi bien sur Atmos que sur Super-Oric. Mais évidemment, dans ce dernier cas, il faut disposer d'un clavier pour taper les valeurs de couleurs des pixels (ci-contre en bas).



Psy-Soft de François: François a adapté pour le Super-Oric le programme «Psy-Soft» de J.-J. Morvan, initialement publié dans le Soft et Micro de février 1986 (ci-dessus).



```

MENU

E f f a c & i n i t i a l i s a t i o n R a m ( E )
S a i s i e d e 1 2 C o d e s A s c i i ( C )
C h o i x d e s 4 c o u l e u r s ( 4 )
R e d e f i n i t i o n d e 1 2 c a r a c t e r e s ( R )
A f f i c h a g e d e 1 2 c a r a c t e r e s ( A )
A f f i c h a g e d e 1 2 D E F C H A R ( D )
C S A V E d e s 2 5 6 c a r a c e n R a m ( S )
C L O A D d e s 2 5 6 c a r a c e n R a m ( L )
I n s t r u c t i o n s ( I ) F i n ( F )
V o t r e c h o i x ? █

```

Redéfinition graphique de caractères de André: Il s'agit d'un programme de redéfinition de caractères en 4 couleurs. Il traite 12 caractères disposés selon une grille de 4x3 caractères, permettant de dessiner des pseudo sprites. Les DATA à utiliser avec la commande DEF CHAR sont automatiquement générés (ci-dessus)

```

REVERSE pour SUPER-ORIC

5 2 1 7 4 3 9 8 6
COUP NUMERO 0

COMBIEN DE CHIFFRES RETOURNEZ
VOUS ?

0123456789
POUR DEPLACER LE CURSEUR
UTILISEZ LES TOUCHEs <- et ->
PUIS VALIDEZ AVEC LA
TOUCHE ENTRER (RETURN)
SI VOUS VOULEZ VOUS ARRETER EN
COURS DE PARTIE, SELECTIONNEZ
LE CHIFFRE 0

```

Reverse de François: Il s'agit du programme «Reverse» de David Chainé-Hune & François Darbois, initialement publié dans le livre «Jeux sur Oric» (Edimicro Editions, 1983), ici adapté pour le Super-Oric. Il s'agit d'un problème de logique pas si simple que ça (ci-dessus).

```

RUSH HOUR
(keyboard version)

Game programming F.Frances
Puzzles computed by W.Schubert
Orig. game idea N. Yoshigahara
Original game available from :
Binary Arts Corp.

START BEGINNER LEVELS
START HARDER LEVELS
START EXPERT LEVELS

PASS CODE LAST 4 GUIDE

```

```

RUSH HOUR
(keyboard version)

Game programming F.Frances
Puzzles computed by W.Schubert
Orig. game idea N. Yoshigahara
Original game available from :
Binary Arts Corp.

START BEGINNER LEVELS
START HARDER LEVELS
START EXPERT LEVELS

PASS CODE LAST 4 GUIDE

```

RUSH HOUR 1 (LORES0) de André: Programmé pour Atmos par Fabrice et ici adapté pour le Super-Oric. Conçu à l'origine par N. Yoshigohara. Nouveaux puzzles de W. Schubert (ci-dessus).

Rush Hour 2 (LORES1) de André: Programmé pour Atmos par Fabrice et ici adapté pour le Super-Oric. Conçu à l'origine par N. Yoshigohara. Nouveaux puzzles de W. Schubert (deuxième recopie d'écran ci-contre).

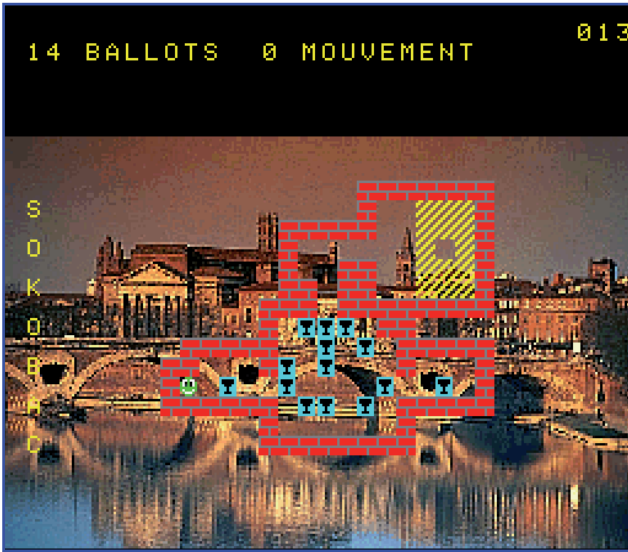
Sound Test de Fabrice: Quelques gammes pour illustrer les possibilités sonores du Super-Oric. A utiliser avec l'émulateur ZSNES v1.52 qui est le seul à donner correctement du son (recopie d'écran ci-contre).

```

ORIC EXTENDED BASIC V1.31 CAPS
© 1983 TANGERINE

37631 BYTES FREE
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#8
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#A
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#C
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#E
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#8
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#A
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#C
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#E
CH0: VOICE=4, ADSR=0, no gain
CH0: VOICE=4, ADSR=7FFF, no gain
Ready

```



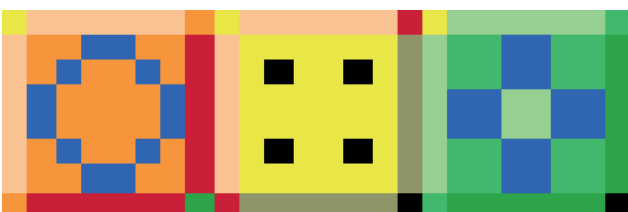
Super-Soko de Fabrice: Sokobac, programmé pour Atmos par André et ici adapté par Fabrice pour le Super-Oric à titre de deuxième démo (ci-dessus)

```

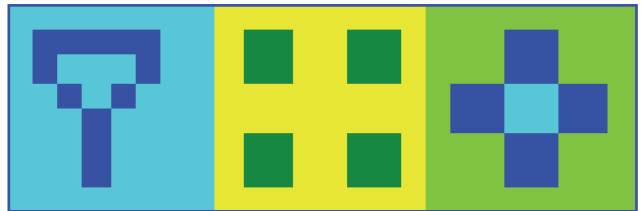
ORIC EXTENDED BASIC V1.39      CAPS
0 1983 TANGERINE

37631 BYTES FREE
#55
5 PRINT(HEX$(PEEK(#400)))
10 POKK#400, #A2
15 POKK#401, #4C
20 POKK#402, #4C
30 POKK#403, #238
40 CALL #400
50 LIST
Ready
  
```

SuperVex 2 de André: D'après le jeu original «Vexed» du Vexed SourceForge Project. Il s'agit d'un jeu de réflexion consistant à déplacer des blocs, sachant que les blocs identiques s'autodétruisent lorsqu'ils entrent en contact. Le but du jeu est évidemment de les détruire tous. Ce programme a été développé en LORES 0 (Recopie d'écran entier ci-contre et détail de trois blocs ci-dessous).



SuperVex de André: D'après le jeu original «Vexed» du Vexed SourceForge Project. Il s'agit d'un jeu de réflexion consistant à déplacer des blocs, sachant que les blocs identiques s'autodétruisent lorsqu'ils entrent en contact. Le but du jeu est évidemment de les détruire tous. Ce programme a été développé en LORES 0 (Recopie d'écran entier ci-dessus et détail de trois blocs ci-dessous).



Test Langage Machine de Fabrice: Juste un petit essai pour montrer comment programmer en LM (ci-dessus).

