

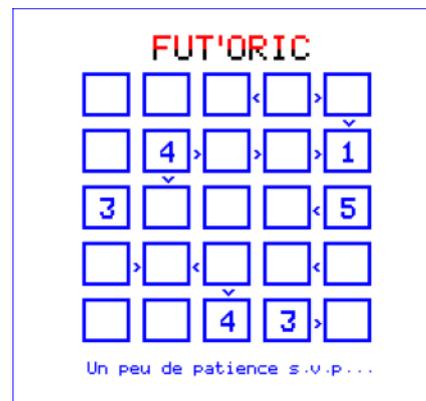
# Fut'Oric

par André C.

Fut'Oric est un jeu de chiffres de type Futoshiki ce qui veut dire "non égal" en japonais. Il est conçu pour Atmos (c'est-à-dire pour la Rom 1.1 + Sedoric).

Le programme est au format dsk et peut être utilisé avec un Atmos réel + Microdisc ou avec un Atmos émulé par exemple avec Euphoric. Mais pas avec Oricutron à cause d'une double bogue :

- 1) Oricutron retourne le code 166 (#A6) au lieu de 165 (#A5) lorsque la touche FUNCT est pressée.
- 2) Le "stick mode" ne marche pas pour la touche FUNCT. Même en modifiant le programme pour qu'il détecte le code #A6 au lieu de #A5, cela ne marche toujours pas car le "stick mode" est indispensable. Il faut donc attendre qu'Oricutron soit débogué...



L'objectif est de remplir toutes les cases d'une grille avec des chiffres, de telle manière que chaque ligne et chaque colonne soient remplies de chiffres différents. C'est donc un jeu du style Sudoku, mais avec trois différences majeures :

- 1) Les chiffres indiqués initialement sont moins nombreux.
- 2) Cette réduction du nombre d'indices a été compensée avec l'apparition de quelques signes "inférieur à" et "supérieur à" placés entre certaines cases. Ces symboles < et > indique la relation entre les cases adjacentes.
- 3) Les dimensions de la grille peut aller de 4x4 à 9x9 cases (en théorie, car cela devient vite trop compliqué au-delà de 6x6 cases).

Dans cette adaptation bilingue (Français et Anglais) pour Oric, trois niveaux de difficulté vous attendent :

- 1) Fastoche : avec 16 grilles de 4x4 cases à remplir avec les chiffres de 1 à 4. Ce niveau est surtout pédagogique, car ces grilles peuvent être aisément résolues.

<p><b>FUT'ORIC</b></p> <p>Voici encore un jeu de chiffres, ici copié du jeu "Futoshiki", qui veut dire "non égal" en japonais.</p> <p>Il tourne sur Atmos réel + Microdisc (Sedoric toutes versions) ou sur émulateur (Euphoric ou Oricutron).</p> <p>En utilisant les indices proposés, l'objectif est de remplir chaque grille avec des chiffres, de telle manière que chaque ligne et chaque colonne soient remplies de chiffres différents. Au départ, certains chiffres sont dévoilés. Quelques symboles &lt; et &gt; vous montrent la relation entre les cases adjacentes.</p> <p>&lt;touche&gt;</p>	<p><b>FUT'ORIC</b></p> <p>Je vous propose trois niveaux de difficulté:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- "Fastoche" Avec des grilles de 4x4 cases à remplir avec des chiffres de 1 à 4</li><li>- "Faisable" Avec des grilles de 5x5 cases à remplir avec des chiffres de 1 à 5</li><li>- "Fortiche" Avec des grilles de 6x6 cases à remplir avec des chiffres de 1 à 6</li></ul> <p>La stratégie à utiliser est simple: Recherchez d'abord les solutions les plus évidentes. Puis, de proche en proche, complétez toute la grille.</p> <p>C'est l'observation et la déduction qui vous mèneront à la victoire.</p> <p>&lt;touche&gt;</p>	<p><b>FUT'ORIC</b></p> <p>Commandes disponibles:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les 4 flèches pour vous déplacer dans la grille.</li><li>- De 1 à 6 pour valider un chiffre.</li><li>- FUNCT + chiffre de 1 à 6 pour placer une hypothèse.</li><li>- Chiffre 0 pour effacer une case.</li><li>- La touche &lt; R &gt; pour Recommencer la grille en cours au début.</li><li>- La touche &lt; S &gt; pour Sauvegarder sur disquette la partie en cours.</li><li>- La touche &lt; L &gt; pour récupérer (LOAD) la partie sauvegardée.</li><li>- La touche &lt; B &gt; pour le bruitage.</li><li>- La touche &lt; Q &gt; pour Quitter.</li></ul> <p>&lt;touche&gt;</p>
--	--	--

2) Faisable : avec 32 grilles de 5x5 cases à remplir avec les chiffres de 1 à 5. Ces grilles sont les plus intéressantes, car elles sont bien équilibrées entre difficulté et intérêt.

3) Fortiche : avec 16 grilles de 6x6 cases à remplir avec les chiffres de 1 à 6. Elles vous demanderont probablement beaucoup de patience et de matière grise... avant de parvenir à les résoudre !

Les commandes sont simples et réduites au minimum :

- 1) Les 4 flèches pour vous déplacer dans la grille.
- 2) Un chiffre (de 1 à 4, 1 à 5 ou 1 à 6 selon la taille de la grille).
- 3) FUNCT + chiffre pour placer une hypothèse.



4) Chiffre 0 pour effacer une case.

5) La touche R (Reset) pour recommencer la grille en cours.

6) La touche S (Save) pour sauvegarder la grille en cours.

7) La touche L (Load) pour recharger la grille précédemment sauvegardée.

8) La touche B (Bruit) pour valider ou arrêter le clic de la touche FUNCT.

9) Et pour finir, la touche Q (Quitter).

Toutes les grilles ont évidemment une solution et peuvent être résolues avec un peu d'observation et de logique, sans avoir besoin d'y "aller au pifomètre". La possibilité de placer des hypothèses dans les cases devrait vous aider dans les cas complexes.



PS. Ce programme est également disponible sur <http://andre.cheramy.net/oric.htm> Ce site contient notamment une section téléchargement très étoffée. Vous y trouverez tous mes programmes, des trucs et astuces, quasiment tous les livres connus sur l'Oric et le 6502, tout ce qui concerne le Super-Oric, etc. Hélas, il y a aussi plein de choses périmées ou pas mises à jour (merci pour votre compréhension, selon la formule usuelle débile). J'entre dans un âge avancé et il se pourrait que mon site disparaisse sans prévenir. Je vous invite donc à récupérer tous ce qui pourrait vous intéresser.

Bien cordialement à vous tous.

