

Amoric v0.9

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Amoric v0.9		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Amoric v0.9	1
1.1	Amoric v0.9	1
1.2	Introduction	2
1.3	Ca fait quoi	2
1.4	Setup	3
1.5	Configuration et matériel nécessaire	4
1.6	Startup	5
1.7	Clavier	5
1.8	Suggestions	6
1.9	Import de bandes	6
1.10	Autres plateformes	8
1.11	Dénégation	9
1.12	Changements	10
1.13	Bugs	10
1.14	Les jeux	11
1.15	A faire	13
1.16	Enregistrement	14
1.17	Remerciements	14
1.18	L'auteur	15
1.19	Fabrice Frances	15
1.20	Olivier Galibert	16
1.21	L'Amiga	16
1.22	L'utilitaire TapeInfo	16

Chapter 1

Amoric v0.9

1.1 Amoric v0.9

Amoric (v0.9)
Le premier émulateur ORIC Atmos 48K pour Amiga
© Copyright 1995-96 Jean-Francois Fabre

Introduction
Configuration
Ca fait quoi ?
Setup
Démarrer
Clavier
Suggestions
Importer des K7
Autres plateformes
Changements
Bugs
Les jeux
A faire
Dénégation

Enregistrement

Remerciements

L'auteur

1.2 Introduction

INTRODUCTION

Comme l'ORIC Atmos était mon premier ordinateur, je ne l'ai jamais oublié, lui et ses jeux en 8 couleurs prédéfinies, ce qui pouvait parfois pousser les éditeurs à se concentrer sur l'intêret du jeu (le CD-ROM Multimédia n'existait pas à l'époque ;-)). Les jeux n'étaient pas plus pourris ou inintéressants qu'aujourd'hui (quoique) mais les principaux problèmes étaient que :

- Le temps de chargement sur cassette pouvait légitimement vous faire péter un plomb. Le plus souvent, ça moisissait à cause du volume, des aigus, de la vitesse de la bande, du réfrigérateur américain, etc...
- Les protections à 2 thunes dans les jeux vous obligeaient à éteindre et à rallumer votre ORIC, abîmant les composants à chaque fois.
- Quel dommage de rebrancher l'ORIC en 1995 pour jouer à Zorgon quand vous avez un ordinateur nouvelle génération à votre travail ou au bureau...
- Alors que les émulateurs pour Commodore 64, Amstrad, ZX81, VIC20, BBC, Apple existent sur Amiga, il n'y avait rien pour l'ORIC, qui était pourtant très populaire à l'époque (en fait, plus que le Vic20 ou le BBC !!)

C'est pour cela que j'ai décidé d'écrire Amoric. J'ai tout d'abord écrit une version UNIX/X-Windows (pour me chauffer la tête), et ensuite j'ai voulu l'adapter sur mon standard favori :

l'Amiga

.

J'ai attendu longtemps qu'un autre programmeur fasse un émulateur Oric sur Amiga, et comme personne n'a osé, je crois que je suis le premier ;-)
(un peu comme Guy Degrenne, en fait)

1.3 Ca fait quoi

L'émulateur ORIC permet

- Une émulation (assez) fidèle du processeur 6502
- Une émulation graphique incluant les modes HIRES et TEXT, ainsi que le ↔ clignotement
- Une émulation du 6522 et du 8912 (hem!), avec les timers 1 et 2, le clavier et ↔ le joystick P.A.S.E
- Chargement sur Disquette/Disque Dur (plus rapide que les K7 (non ?))

- Des touches de contrôle afin d'effectuer différentes opérations (Bouton Reset, ← etc...)
- Premier essai d'émulation du son (pas encore au point, mais sympa)

Evidemment, ce n'est pas un vrai Oric, ce qui signifie qu'il y a parfois des ← problèmes

lors de l'émulation de certains programmes. Allez voir au chapitre
 Bugs
 pour plus de détails.

Cet émulateur ne prend pas en compte :

- La permutation 50/60Hz (Il le font dans Alien Breed, mais moi je sais pas le ← faire, d'ailleurs si vous avez une idée n'hésitez pas)
- Le mode Mi-Text/Mi-Hires, utilisé dans certains jeux.
- La plupart des instructions non documentées du 6502 (mais c'est pas grave)

1.4 Setup

USER PREFERENCES

Le fichier oric.cfg contient les préférences utilisateur. Vous pouvez l'éditer pour les changer.

Un exemple de fichier de config est le meilleur moyen d'expliquer :

Note : Le format du fichier de configuration a changé par rapport à la version 0.8 ← b

```
--- oric.cfg : coupez ici ---
```

```
Atmos.ROM
HOPPER.DAT
/games
/dumps
0
1
1
7
```

```
--- coupez ici ---
```

```
Atmos.ROM <--- La ROM que vous désirez utiliser
HOPPER.DAT <--- La cassette par défaut au démarrage d'Amoric
/games <--- Le répertoire par défaut pour les cassettes
/dumps <--- Pareil mais pour les dumps (snapshots...) (pas implémenté)
0 <--- son on/off (1/0)
1 <--- Patche la ROM pour gagner de la vitesse. 0 désactive l'option.
7 <--- Taux de rafraîchissement (en frame/sec, en PAL).
```

WARNING:

Vous pouvez utiliser les ROMs de l'Oric 1 et de l'Oric Atmos et vous pouvez les modifier pour votre usage personnel uniquement.

Cependant, certains endroits sont modifiés par Amoric au démarrage (Chargement,

autres patches...) Si vous modifiez autour de ces routines, vous risquez de ←
planter
l'Oric sans raison apparente.

1.5 Configuration et matériel nécessaire

CONFIGURATION AND MATERIEL NECESSAIRE

Amoric est écrit en Assembleur 680x0 et en C. Je l'ai adapté d'un précédent émulateur que j'avais écrit pour UNIX/X-Window, et qui était écrit totalement en C. Mais les stations UNIX sont plutôt plus puissantes en calcul qu'un 68030 ou un 68040. Grâce à l'architecture RISC, les programmes C sont généralement mieux optimisés que ceux en assembleur (quoique...), à condition que le compilateur soit valable (gcc), et cela permet une grande portabilité (surtout avec gcc) sur d'autres stations. Mon émulateur marchait sur HP-PA1, Sun SPARC, Linux i80x86 (quoique), PowerPC et Silicon Graphics.

Mais sur Amiga, il faut programmer en assembleur pour ce type d'application car la vitesse est critique pendant l'émulation, et les célèbres Chips de l'amiga ne nous seront pas très utiles.
De plus, il y a beaucoup de points communs entre le 6502 et la famille 680x0, et l'idée est de les exploiter (instructions similaires, drapeaux d'états...) avec un minimum d'adaptation.

Au départ il y avait 2 versions : une version 68000 et une version 68020, mais j'avais pris la décision de ne continuer que la version 68020 parce que le 68000 ramait trop. Cependant, j'ai reçu plusieurs demandes, notamment par un Amigaïste qui possédait un 68000/28MHz. Donc j'ai fait une version qui tourne sur 68000 (mais elle ne tourne pas sur 68020 à cause de movesr qui est privilégié sur ←
68010+)

Désolé, mais les utilisateurs de 68010 ne pourront faire tourner aucun des deux programmes ! Toujours pareil. Si vous avez un 68010 et que vous voulez Amoric, écrivez-moi pour me le demander.

Je ne vous cache pas que Amoric sera lent sur un A1200 de base ou terriblement lent sur un A500.

Avec de la fast RAM, ça envoie déjà un peu plus.

Eric Totel (MUIBuilder) l'a testé sur son A1200/020/14MHz et m'a dit que ça allait à peu près au niveau vitesse. Je pense que ça devrait tourner presque à 100% de la vitesse Oric.

Avec ma carte 68030/40MHz, ça va un peu plus vite, mais il faudrait que j'optimise encore dans les versions suivantes, même si ça devient de plus en plus dur de gagner des perfos. Mais Fabrice Frances m'a donné un truc pour encore optimiser, et je l'implémenterai bientôt.

Si vous trouvez que ça ne va pas assez vite, vous pouvez essayer de régler le nombre d'images par seconde dans le fichier
oric.cfg
.

Pour faire fonctionner Amoric, il vaut mieux avoir le KS 2.0 et asl.library (pour les requesters).

Amoric.020 a été testé avec succès sous les configurations suivantes :

68030 KS 1.3
 68030 KS 3.0
 68020 KS 3.0
 68000 KS 1.2

1.6 Startup

COMMENT DEMARRER AMORIC

Je vais expliquer comment bien commencer avec Amoric.

Cliquez sur l'icône Amoric ou tapez Amoric dans le shell.
 Le programme essaiera de charger le fichier ROM et le fichier de configuration.
 L'écran de l'Oric apparaîtra alors.

Si vous appuyez sur HELP pendant l'émulation, le résumé des commandes apparaîtra sur l'écran de l'Oric.

Pour quitter Amoric, appuyer sur F10 pendant l'émulation

Pour changer de cassette, appuyez sur F3. L'écran reviendra au Workbenche et un requester vous demandera de choisir un fichier cassette. Après cela, tapez CLOAD"" comme d'habitude. Si CLOAD"" reste à 'Searching...', vous n'avez peut-être pas choisi de bande, ou vous avez atteint la fin de la bande. Appuyez sur F7 pour rembobiner, sinon appuyez sur F3 et sélectionnez une bande.

1.7 Clavier

Il y a un mapping clavier unique, qui ne dépend pas des réglages du Workbench, ↔
 mais
 simplement des RAWKEYs, ce qui signifie que certaines touches seront inversées
 (A et Q, M et ;, etc...) de façon à émuler les touches Oric.

De toutes façons, certaines touches supplémentaires sont utilisées afin d' ↔
 accomplir
 des fonctions importantes.

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
Reset	Refresh	Changer	Reboot	Son	Rembob.			Break	
	Bande	On/Off	Bande						

La touche F1 saute à la routine NMI de l'oric (le bouton noir impossible a ↔
 atteindre...)

La touche F2 rafraîchit complètement l'écran (utile si bugs de rafraîchissement ↔
 TEXT/HIRES...)

La touche F3 vous permet de changer de bande.

La touche F5 a le même effet qu'éteindre et rallumer l'ORIC.

La touche F6 vous permet d'activer/désactiver le son

La touche F7 vous permet de rembobiner la bande courante.

La touche F10 retourne au Workbench et quitte Amoric.

La touche Help affiche un écran d'aide vous remémorant les touches précédentes.

La touche 'FUNCT' de l'Atmos est émulée par la touche Alt droit.

Del a le même effet que Backspace.

Le clavier numérique peut également être utilisé, ainsi que 'Enter'.

Note: Dans certains jeux, les touches de déplacement peuvent paraître illogiques, parce que les flèches de l'Oric ne sont pas au même endroit que sur l'Amiga. J'en suis profondément désolé mais c'est la vie.

1.8 Suggestions

SUGGESTIONS (UTILES) POUR AMORIC

- Je désactive le multitâche pendant l'émulation à cause de la lecture clavier. J'en suis désolé mais je ne touche pas trop côté intuition. Je promets que ça va changer. J'ai déjà viré 2 enforcer hits et j'ai fait une interruption "propre" pour le rafraîchissement écran. Amoric n'altèrera pas la mémoire. Il libère tout avant de quitter. J'ai vu A-Max, qui fait de l'émulation Mac multitâche et j'étais vert, mais si mon programme vous prend la tête parce qu'il ne l'est pas, ne vous gênez pas, mettez le sur votre disque et reformatez-le physiquement. Essayez simplement de ne pas faire d'écritures sur les disques quand vous utilisez Amoric. Si pour une raison quelconque l'émulateur se plantait, vous pourriez dévalider votre disque. Mais c'est très peu probable.
- Pour améliorer la vitesse, vous pouvez activer les caches et le mode burst ↔ (68030+), et également le copyback (68040). Je n'utilise pas de transferts DMA ni de code auto-modifiable donc ne vous cachez pas pour cacher (jeux de mots intraduisible) ↔
 Vous pouvez également reloger la table des vecteurs d'IT en Fast RAM (VBR) avec des utilitaires comme TUDE de N.O.M.A.D, ou SystemPrefs, pour améliorer la rapidité lors du traitement des interruptions.
- Comme je ne tiens pas compte des timers Amiga mais simplement de ceux de l'Oric, vous aurez peut-être du mal avec le clavier sur des machines lentes (A1200/ ↔ Nofast) parce que la touche pourra être appuyée/relâchée sans que l'Oric s'en rende ↔ compte.
 Dans ce cas, appuyez plus longtemps sur la touche. Dans une prochaine version, j'essaierai de bufferiser les accès clavier.

1.9 Import de bandes

IMPORTER DES JEUX OU DES LOGICIELS A PARTIR DE CASSETTES ORIC

Ca c'est chaud du bulbe. Comment récupérer des programmes qui sont stockés sur des cassettes audio ?

Sur l'ORIC, le 6522 et la ROM s'occupent d'envoyer et de recevoir ce signal amélodieux à 2400 bauds. Ce signal moisi est le moyen le plus naturel d'interfacer l'ORIC et les ordinateurs d'aujourd'hui (Lire des disquettes ORIC ne fait pas partie de mes projets, en plus, je n'ai ni de Jasmin, ni de Microdisc).

Je ne capte rien à l'électronique, bien que je sois supposé comprendre un minimum, et les disques d'ORIC sont des 3" à l'origine (bien qu'on puisse mettre des 3"5. Les lecteurs du C64 étaient mieux documentés et beaucoup d'interfaces pour l'Amiga ont été développés (A64 Package,...)

Je crois que l'ORIC possède une RS-232 mais je ne vais pas me prendre la tête à programmer un protocole de transfert Amiga-Oric. Ce serait le moyen le plus sûr de transférer les données. Mais il faudrait transporter son Oric partout.

Avec Boris, nous avons plutôt pensé à la sortie son. Sur n'importe quel ordinateur, il est facile d'échantillonner des sons, si vous disposez d'assez de mémoire et/ou d'espace disque. Pour cette opération, vous en aurez besoin. D'abord, échantillonnez vos cassettes à fréquence élevée (22050 KHz au moins) en 8 bits. Le format accepté par le programme de transfert est du .lo8 (linéaire non signé (0-255), sans en-tête). Ensuite, utilisez le programme 'transf', écrit par Boris GRANVEAUD, inclus dans cette archive. L'interface n'est pas très élaborée parce que c'est un portage d'UNIX, et que de plus il ne sera pas utilisé souvent. La syntaxe est la suivante :

```
> transf file.lo8 GAME.DAT
```

La fréquence d'échantillonnage du fichier vous sera demandée. Le programme affichera ensuite des informations sur le fichier (nom oric, longueur) et lit les données. A cause d'une différence de timing entre les sauvegardes d'Oric 1 et d'Atmos, le programme saute quelques octets dans le fichier (le temps que l'Atmos affiche Saving... JEU DE LA FRACTURE C, pendant que l'ORIC-1 affiche seulement Saving...)

Si une erreur se produit, essayez le transfert comme suit :

```
> transf file.lo8 GAME.DAT wretwr
```

Où wretwr peut être eirutu ou uerhgiugh (ou même nbmnmnb), parce que le test est fait uniquement sur le nombre d'arguments passé au programme. Dans ce cas, le programme ne sautera pas d'octets dans l'échantillon. En revanche, une erreur devrait se produire au premier octet. Comme il m'est difficile de motiver Boris pour qu'il corrige le programme, prenez cette erreur comme une fonctionnalité ;-)

```
55 U Error found.
```

```
New value: <- Here just enter the value above in hexadecimal (here 55)
```

Si vous obtenez une autre erreur, deux possibilités

- 1) Votre cassette et/ou votre magnéto est dead.
- 2) La fréquence d'échantillonnage n'est pas assez élevée
- 3) Le volume n'est pas assez fort.
- 4) Le programme n'utilise pas la même méthode pour lire la bande que le 6522, car le 6522 est un composant analogique qui fonctionne par impulsions (fronts montants, descendants), alors qu'ici, nous travaillons sur des données numériques.
- 5) C'est tout simplement une cassette pour ZX-Spectrum

En fait, ça fait 5 possibilités mais c'est pas grave.

Si vous arrivez à charger des cassettes sur l'ORIC (si votre chat n'a pas pissé sur le clavier) alors que vous n'y arriviez pas avec le programme, utilisez un programme de copie sur l'Atmos pour sauver le prog sur une cassette moins moisie, et recommencer l'opération.

Le programme se débrouille très bien avec le signal direct de l'ORIC, donc si vous pouvez transporter votre ORIC, faites la digit directement.

Le 6522 de l'ORIC est très fort pour lire les bandes et corriger les erreurs éventuelles. Prenez le programme de la ROM de l'ORIC comme seule référence.

Si le jeu contient plusieurs parties, sauvez les séparément, et ensuite joignez-les (cat ou join).

Bonne chance. J'ai réussi à la faire, alors pourquoi pas vous ?

Pour toute question technique, n'hésitez pas à

me

contacter.

PS : Je fournis le source C de 'transf' et vous devriez le compiler sans modifications sous UNIX et Pécé, si vous pouvez plus facilement ← échantillonner sur ces plateformes (transf a été développé sous UNIX et utilisé sur PC)

De toutes façons, vous pouvez obtenir quasiment tous les jeux existants sur le site [http](http://arlesienne.ensica.fr/LOCAL/ORIC) suivant :

<http://arlesienne.ensica.fr/LOCAL/ORIC>

maintenu par Fabrice Frances et Olivier Balet.

IMPORTANT: Si Amoric refuse de charger certains jeux, c'est que la synchro bande est trop courte. C'est ma faute !! J'ai mis des jeux sur le site <http> et ceux-ci présentent ce problème. Pour y remédier, utilisez le programme

TapeInfo

fourni dans cette archive.

1.10 Autres plateformes

VERSION UNIX

Comme je l'ai dit précédemment, mon premier essai d'émulation Oric était

sous Unix. J'ai placé sur internet une version qui émulait le graphisme de façon imprécise et peu performante, et j'ai contacté

Fabrice Frances

au même moment, qui avait écrit un émulateur pour PC (Euphoric)

Il m'a mis en contact avec Olivier Balet, qui a amélioré ma version UNIX en optimisant les graphiques. Mais je ne l'ai jamais vue tourner car il utilisait des fonctionnalités non présentes sur tous les UNIX.

Avec Fabrice, ils préparent une version Unix performante (traîtres).

Je travaille également sur une version OSF/Motif.

VERSION Pécé

Pour vous amis qui possèdent un PC et qui veulent une très bonne émulation, ils devraient essayer Euphoric de

Fabrice Frances

Fabrice est vraiment un programmeur hors du commun est son émulateur est une petite merveille dans la jungle du DP pour PC. Vous pouvez l'obtenir par ftp à ftp.ensica.fr ou à l'adresse http donnée plus haut.

La page html Oric est très fournie en softs et en informations diverses sur l'Oric, son histoire, etc...

Nous avons souvent échangé des idées et des suggestions avec Fabrice. Si vous êtes vous même le malheureux possesseur d'un Pécé, Euphoric devrait vous mettre le moral au beau fixe. Il est rapide et émule le son, l'Oric1, Atmos, le Téléstat (!), le Microdisk, les disques virtuels, la RS232 (Unix...), il n'y a quasiment rien à ajouter.

VERSION ATARI-ST

Olivier Galibert

avait ramené mon émulateur Unix et m'avait écrit

pour me signaler un bug et pour me dire qu'il allait faire une émulation sur Atari 680x0. Il m'a donné de précieuses indications qui m'ont permis d'améliorer l'émulation et la vitesse. J'espère que sa très bonne connaissance du 680x0 lui permettra de finir son émulateur sous peu, même si Atari est un peu dans l'oubli (remarquez, l'Amiga...)

VERSION ORIC

Très fidèle, elle a été développée par Oric Systems, R.U. en 1983.

VERSION ZX-81

Pas de version sur cette machine, désolé.

1.11 Dénégation

DENEGATION

Je ne peux en aucun cas être rendu responsable des dommages pouvant être causés directement ou indirectement par l'utilisation de ce programme,

indépendamment de la manière correcte ou non avec laquelle il est utilisé. Utilisez le à vos risques et périls.

1.12 Changements

CHANGEMENTS DEPUIS LA DERNIERE VERSION

Amoric en est à la version 0.9. Quelques améliorations importantes ont vu le jour.

- * Le son a été ajouté (mais ce n'est pas encore parfait...)
- * Amélioration de l'émulation du 6522 (merci encore à Fabrice pour les docs)
- * Documentation en Suédois (mais c'est la doc de la version 0.8b)
- * Possibilité d'utiliser la ROM de l'ORIC 1
- * Amélioration de 5 à 8 % de la vitesse lors de la lecture ROM du clavier et du son ←
grâce au patch (optionnel) de la routine d'écriture dans le AY-3-8912, qui demandait ←
une émulation fine, et par conséquent était coûteuse, surtout qu'elle est appelée ←
en moyenne 6400 fois par seconde !
- * Testé avec Enforcer et Mungwall.
- * Je ne compacte plus les exécutables avec CrunchMania car il paraît que ça faisait ←
planter certaines machines. Merci à Kamel pour cette remarque.
- * Ajout d'un utilitaire de visualisation des fichiers cassette de correction appelé ←
TapeInfo

TapeInfo

.

1.13 Bugs

BUGS ET PROBLEMES

Les bugs principaux viennent des difficultés à émuler correctement l'ORIC.

J'ai eu des problèmes pour faire marcher certains jeux. En fait, les bugs constatés m'ont appris beaucoup sur la structure interne de l'ORIC, et m'ont permis d'améliorer énormément l'émulation. Pour moi, il est absolument nécessaire d'essayer 10 ou 20 jeux quand vous programmez un émulateur, car un émulateur 8-bits est surtout intéressant pour les jeux.

- * Tout d'abord, je n'ai pas implémenté les instructions non-documentées (il y en a un max), mais elles sont implantées sous la forme de NOPs

avec des sauts de PC. A l'inverse des programmeurs sur Apple II et C64, peu de programmes les utilisent, et c'est par mégarde, par exemple lors de l'erreur fréquemment commise par les programmeurs sur l'instruction BRK, qui revient au programme avec PC+2 et non PC+1.

Si vous croyez que je délire, essayez ça sur l'ORIC :

```
DOKE #400,#6000 -> BRK
    -> RTS
POKE #402,#4C -> JMP $FAE1 (ZAP)
DOKE #403,#E1FA
```

Si vous faites CALL #400 vous entendrez ZAP, ce qui voudra dire que le RTS aura été sauté.

Amoric se terminera lorsqu'il rencontrera des instructions qui faisaient planter l'Oric (comme la famille \$x2).

- * Ensuite, je n'ai pas programmé le rafraîchissement de l'écran de façon très naturelle pour des raisons de performance. C'est pour cela que certains bugs peuvent se produire lors d'un changement HIRES/TEXT, ou si vous essayez des jeux mi-TEXT/mi-HIRES (DOGGY, FIRE FLASH, STYX...), ce mode étant assez difficile à reproduire avec ma technique de rafraîchissement actuelle. Ces modes ne sont donc pas émulés, mais bien que j'ai promis dans les docs de la version 0.8 qu'ils le seraient dans la prochaine version, et que c'est précisément la prochaine version dont vous lisez la documentation, vous vous apercevez donc que j'ai menti ;-). Mais je promets de faire mon possible pour y arriver. Mes derniers essais ont été infructueux. Je pourrais le faire à l'heure actuelle mais cela ralentirait considérablement l'émulation. Je cherche donc une ruse.
- * Pour finir, le VIA 6522, utilisé pour les entrées/sorties et les interruptions horloge est assez complexe à émuler. J'améliore sans cesse cette partie du code mais j'ai toujours des problèmes avec le Timer 2 et le PCR. En outre, certaines fonctions sont activées sur des lectures de registre, et comme je n'intercepte pas les lectures, elles ne fonctionneront jamais. Heureusement, elles ne sont pas utilisées. Je demanderai à Fabrice pour avoir plus de détails.
- * Un méchant bug qui vient du fait que je n'utilise pas un vrai écran intuition : Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, le système se bloque. Cela est dû à un conflit entre les événements intuition et l'affichage de mon programme, je pense. C'est pour cela que le 2ème joystick de l'Oric est émulé sur le même port que le premier.

1.14 Les jeux

LES JEUX QUI FONCTIONNENT SANS PROBLEME

Je donne ici une liste non-exhaustive des jeux qui fonctionnent sur Amoric. La liste se rallonge de version en version. Certains de ces jeux ont du être patchés pour fonctionner car ils nécessitaient une émulation trop fine (cycles d'horloge...) Ils sont marqués par une astérisque *.

3D-FONGUS (Loriciciels)
3D-MUNCH (Loriciciels)
L'Aigle d'Or (Loriciciels)
Andromeda et Persepolis
Le Spectre d'Anubis (Eric Chahi)
Archerons'S Rage
Arena
Baston (Sprites)
Bering (Dialog)
Bombyx (Dialog)
James Bond Part 1 (Severn)
Breakout (Tansoft)
Categ-Oric (No Man's Land)
Centipede (PSS)
Chess I et II (Tansoft)
Chopper (Severn)
Corsaire (Hebdogiciel)
Crocky (Loriciciels)
Damsel in Distress (IJK)
DEFENCE FORCE (Tansoft)
Le Diamant de l'île maudite (Loriciciels)
Don Juan et Dragueurs (Micropuce)
Don't press 'Q' (Andrew Moore)
Dracula's Revenge (PSS)
Driver (Dialog)
Elektro Storm (PSS)
Esquive (Oric France)
Frelon (Loriciciels) (N'utilisez pas la version de la Page Oric du Web, elle foire ←
)
Frogger
GALAXIAN
GALAXION (Loriciciels)
GASTRONON (Loriciciels)
Le Manoir du Docteur Genius (Loriciciels)
Ghost Gobbler (IJK)
GHOSTMAN (Infogrames)
GRAPH (Loriciciels)
Gravitor (Severn)
HADESASM
HADESMON
HARRIER ATTACK (Durell)
The Hobbit (Melbourne)
Honey Kong (Sprites)
Hopper (PSS)
Hu*Bert (Loriciciels)
HunchBack (Ocean)
Hyper Olympics (Jeu moisi de ma composition)
INVADERS (IJK)
L'Immonde Dr Kokus (Jeu moisi de ma composition)
KRILLYS
LAND-ILL (Tansoft)
Light Cycle (PSS)
Lilla et Jacky (MicroPuce)
LMPLUS
LOCUS
M-A-R-C (PSS)

Macadam Bumper (ERE)
MISSION
MR WIMPY (Ocean)
Mushroom Mania
Le Trident de Neptune (No Man's Land)
Nibbler (Hebdogiciel)
Nowotnik Adventure
Orion (Loriciels)
Panic (No Man's Land)
Pastablasta (Arcadia)
Pengo
Tendre Poulet (Sprites)
Probe 3 (IJK)
Le Protector (Loriciels)
Psychiatric (Ere)
Lone Raider (Infogrames)
Le rendez-vous de la terreur (Ere)
Le retour du Dr Genius (Loriciels)
S.A.G.A (Ere)
SKRAMBLE (Micropuce)
Spooky Mansion
StarFighter (Severn)
Starter 3D (No Man's Land)
Strip 21 (Micropuce)
Super Jeep (Loriciels)
Two Gun Turtle
Le secret du tombeau (Loriciels)
Le tour du monde en 80 jours
Triathlon (Ere)
TrickShot
Trouble in store
TYRANN (Norsoft)
WAYDOR
WYX (Hebdogiciel)
XENON 1 (IJK) *
XENON 3 (IJK)
ZEBBIE (IJK)
ZODIAC (IJK)
Zoolympics (No Man's Land)
Zorgon's Revenge (IJK)

1.15 A faire

RESTE A FAIRE :

- * Le mode mi-text/mi-hires. Vraiment pénible, celui-là.
 - * Meilleure émulation du son (bruits).
 - * Fonctionnement en multitâche
 - * Un vrai écran intuition
 - * Lecture des disquettes (virtuelles ou réelles)
 - * Améliorer le clignotement
-

1.16 Enregistrement

ENREGISTREMENT

J'ai un peu laissé tomber l'idée de l'enregistrement, pour plusieurs raisons que je n'évoquerai pas.

Amoric est Giftware, donc envoyez-moi des enregistrements à des jeux/utilitaires ←
que
vous avez écrit, ou des traductions en Allemand, Espagnol, et autres pour le ←
manuel

Si vous avez perdu tout votre fric sur Mortal Kombat II, que vous n'avez pas le ←
temps
de traduire la doc en tchèque, ou que vous ne savez pas programmer, vous pouvez
toujours m'envoyer un
mail
pour me dire ce que vous pensez de
ce programme. Pas mal de gens m'avaient déjà contacté quand j'avais rendu publique
la version UNIX parce que j'avais dit que j'avais un Amiga dans le .readme.
Je pense que la pire chose, c'est l'indifférence.

1.17 Remerciements

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier les personnes suivantes :

- Fabrice Frances, qui m'a fourni les docs complètes du SY6522 et du AY-3-8912, et qui a fait don aux PCistes un programme qu'ils ne méritent pas (tous) ;-). Il m'a également beaucoup aidé à corriger des bugs dans la version UNIX et m'a donné son code et des tuyaux pour l'émulation 6522 (mais ça marche mieux chez lui). En plus, on habite Toulouse, et on bosse à 500m l'un de l'autre.
 - Olivier Galibert, qui m'a contacté à propos de la version Unix pour me signaler un bug de daube. C'est par hasard que nous avons parlé d'une version 680x0. Merci pour tes suggestions puissantes sur l'émulation 6502 et pour tes docs Amoric n'aurait certainement jamais vu le jour sans son aide.
 - Boris Granveaud, qui a écrit la routine de digitalisation de cassette, pour son amitié et pour son aide préciseuse lors du débogage de la version UNIX.
 - Christer Bjarnemo, pour sa traduction du guide en Suédois. En plus, il ne connaissait même pas l'Oric, mais les émulateurs, ça l'éclate !
 - Olivier Balet, pour avoir travaillé sur ma version UNIX
 - Sylvain SOUCHE et Jean-Yves ROSSI pour m'avoir fourni des jeux dont j'avais mangé la bande par mégarde. Merci spécial à Jean-Yves qui m'a prêté son ORIC (j'avais paumé le mien), ses câbles et son magnéto au signal mélodieux.
-

- Bruno Thiebolt, concepteur d'OricLink, et qui a transféré des tas de jeux de l' ←
Oric
dans la page Oric sur le Web.
- Le feu magazine 'Théoric', dans lequel Boris et moi avons pu trouver des ←
renseignements
techniques sur le 6522 et le format cassette.
- Eric Totel, pour avoir testé Amoric et pour m'avoir passé ses RKM Libraries.
- Oliver Rummeyer, pour son programme "RO", un gestionnaire de fichier à la ←
Directory
Opus, Shareware, dont je suis depuis peu le distributeur en France (Pub).
- L' ←
Amiga
, pour offrir une alternative aux tout-puissants pécés.
- Tous les gens qui ont testé et qui ont aimé ce programme en version UNIX et ←
Amiga,
les nostalgiques et les autres, et qui m'ont écrit par e-mail.
- Les Pixies, les Breeders, et Franck Black. Ca, c'est pas de la musique de PCiste ←
(pas toi, Fabrice).

1.18 L'auteur

MOI

Si vous avez quelque chose à dire sur ce programme, que vous trouvez des bugs, que vous avez des suggestions d'amélioration, écrivez-moi à :

fabre@supaero.fr
ou
fabre@cert.fr

Les lettres d'amour et de menaces de mort sont les bienvenues (mais je fais des arts martiaux).

1.19 Fabrice Frances

FABRICE FRANCES

Il a écrit Euphoric, un émulateur Oric pour PC. Il est très actif sur le Web et la mailing-list Oric. Contactez-le à :

frances@ensica.fr
ou
frances@laas.fr

1.20 Olivier Galibert

OLIVIER GALIBERT

Il écrit une version pour Atari-ST
Pour lui écrire, vous pouvez essayer :

Olivier.Galibert@mines.u-nancy.fr

1.21 L'Amiga

C'est vraiment trop bon et j'espère que ça va continuer.

1.22 L'utilitaire TapeInfo

TAPEINFO : Obtenir des informations sur les fichiers cassette et corriger la ←
synchro.

J'ai écrit TapeInfo récemment pour corriger de façon automatique certains fichiers que j'avais transférés et dont la synchro n'était pas satisfaisante, c'est à dire qu'ils fonctionnaient avec Amoric 0.8, 0.8a et 0.8b mais pas avec Euphoric, l'émulateur PC de Fabrice Frances, et ce dernier me l'avait à juste titre reproché ←
.

UTILISATION :

1) Pour avoir des infos sur le fichier cassette

tapeinfo [fichier]

Exemple:

```
6.SERVICE:Programmation/ORIC48K/games> tapeinfo DEFENCE.DAT
```

```
-- Amoric TapeInfo -- Written by JF FABRE --
```

```
Loading source file : DEFENCE.DAT...
```

```
File size : 58686 bytes.
```

```
Analysing tape...
```

```
Program 1 : Offset $0
```

```
Good Sync found at offset $0.
```

```
Program name : L
```

```
Start : $6000 End : $69ff Length : $9fe
```

```
Program 2 : Offset $a0f
```

```
Good Sync found at offset $a0f.
```

```
Program name : A
```

```
Start : $4fd End : $4dff Length : $4901
```

```
Program 3 : Offset $5321
```

```
Good Sync found at offset $5321.
```

Program name : B
Start : \$2980 End : \$727f Length : \$48fe

Program 4 : Offset \$9c30
Good Sync found at offset \$9c30.
Program name : C
Start : \$4e00 End : \$96ff Length : \$48fe

2) Pour corriger une synchro défectueuse, même sur un programme à plusieurs parties : ↵

tapeinfo -c [fichier]

Exemple :

6.SERVICE:Programmation/ORIC48K/games> tapeinfo -c HOPPER.DAT

-- Amoric TapeInfo -- Written by JF FABRE --

** Correcting mode activated...

Loading source file : HOPPER.DAT...
File size : 19218 bytes.
Analysing tape...

Program 1 : Offset \$0
Weak Sync found at offset \$0.
Program name : HOPPER
Start : \$500 End : \$5000 Length : \$4aff
Correcting part 1...

Le programme n'altèrera pas le fichier si toutes les synchros sont bonnes.

Vous pouvez utiliser ce programme avec un programme comme RO, Browser II, ou Directory Opus. ↵

ATTENTION : N'utilisez pas ce programme avec des fichiers autres que des fichiers cassette, car ↵
il se peut que vos données soient interprétées et détruites (bien que suffisamment ↵
de vérifications
soient faites pour que le risque soit minime).