

**Amoric v1.5**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Amoric v1.5		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 8, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Amoric v1.5</b>	<b>1</b>
1.1	Amoric v1.5	1
1.2	Introduction	2
1.3	Ca fait quoi	3
1.4	Setup	3
1.5	Configuration et matériel nécessaire	4
1.6	Startup	6
1.7	Le Son	6
1.8	Graphismes	7
1.9	Clavier	7
1.10	Joysticks	9
1.11	Saving... GAME C	10
1.12	Suggestions	11
1.13	Import de bandes	12
1.14	Autres plateformes	14
1.15	Dénégation	15
1.16	Changements	15
1.17	Bugs	16
1.18	Les jeux	17
1.19	A faire	19
1.20	Enregistrement	19
1.21	Remerciements	20
1.22	Historique	21
1.23	L'auteur	22
1.24	Fabrice Frances	23
1.25	Olivier Galibert	23
1.26	L'Amiga	23
1.27	L'utilitaire TapeInfo	23
1.28	Le Web Oric	25

---

# Chapter 1

## Amoric v1.5

### 1.1 Amoric v1.5

\*\*\*\*\*

Amoric (v1.5)  
Le premier émulateur ORIC-1/Atmos 48K pour Amiga  
© Copyright 1995-96 Jean-Francois Fabre

\*\*\*\*\*

Introduction  
Configuration  
Ca fait quoi ?  
Setup  
Démarrer  
Les joysticks  
Le son  
Les graphismes  
Clavier  
Sauver sur K7  
Suggestions  
Importer des K7  
Autres plateformes  
Changements

---

Bugs

Les jeux

Le Web Oric

A faire

Dénégation

Enregistrement

Remerciements

Historique

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 à la maison...
- 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 en Europe !!)

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

Amoric 1.5 permet :

- Une émulation (assez) fidèle du processeur 6502 incluant les cycles d'horloge.
- Une émulation graphique incluant les modes HIRES et TEXT, ainsi que le ↔ clignotement
- Une émulation du 6522 et du 8912, avec les timers 1 et 2, le clavier et les ↔ joysticks P.A.S.E
- Chargement/Sauvegarde sur Disquette/Disque Dur (plus rapide que les K7 (non ?) ↔ )
- Chargement/Sauvegarde de snapshots sur disque.
- Des touches de contrôle afin d'effectuer différentes opérations (Bouton Reset, ↔ etc...)
- 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 (pas souvent utilisé)
- 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 de configuration contient les préférences utilisateur. Contrairement aux versions précédentes, vous ne pouvez plus l'éditer car son format est maintenant binaire pour des raisons de facilité de gestion. Ce fichier contient les informations suivantes :

```
Nom fichier ROM <--- La ROM que vous désirez utiliser
Rép. Progs <--- Le répertoire par défaut pour les chargements cassettes (CLOAD)
Rép. Dumps <--- Pareil mais pour les sauvegardes (CSAVE)
Son <--- son on/off
PatchRom <--- Patche la ROM pour gagner de la vitesse
Images/Sec <--- Taux de rafraîchissement (en frame/sec, de 1 à 50, en PAL).
Mode écran <--- Un screenmode Amiga pour l'affichage Oric.
Joysticks <--- configure les joysticks
Confirmer sortie<--- Demande confirmation avant de quitter Amoric
Motifs actifs <--- Appliquer les motifs par défaut: #?.DAT pour les K7 et #?.ROM ↔
pour les ROMs
Rafraîchissement<--- Type de rafraîchissement. Vous pouvez choisir 5 types de ↔
rafraîchissement
Disque <--- Réglages disquettes
Video <--- Vous pouvez choisir différents drivers video.
Redéf SPC <--- Autorise la redéfinition du caractère Espace
```

Vous pouvez modifier ce fichier avec la fenêtre de setup au démarrage d'Amoric. ↵  
 Vous pouvez modifier  
 les réglages pour l'exécution courante ou les sauver pour les conserver.

Les types de rafraîchissement sont Fastest (le plus rapide), Fast (rapide), Good (↵  
 bon),  
 Accurate (précis), ou Full (complet).

- \* Fastest est la stratégie la plus rapide, mais aussi la moins précise. Elle ne ↵  
 prend pas  
 en compte la définition dynamique de caractères (même rafraîchissement que la V1 ↵  
 .1)
- \* Fast prend en compte la redéfinition dynamique, mais partiellement. C'est le ↵  
 mode par défaut.
- \* Good : un peu plus précis que Fast pour la redéfinition dynamique.
- \* Accurate : grande précision pour la redéfinition dynamique.
- \* Full : rafraîchissement total. Très coûteux en CPU, mais le plus proche de l' ↵  
 Oric.

La redéfinition dynamique est souvent utilisée (uniquement en mode texte) par les ↵  
 jeux pour  
 animer des personnages ou des objets. En mode Hires, les rafraîchissements Fastest ↵  
 , Fast,  
 Good et Accurate sont équivalents.

#### ATTENTION:

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-PAL, 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 Amigaiste 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.

J'ai finalement réécrit la version Amiga 100% en assembleur pour plus de vitesse à la fois à l'exécution et à la compilation ;-)

Le code source n'en est que plus homogène.

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.

Avec ma carte 68030/45MHz, la vitesse varie entre 90 et 120%, 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

ou avec

les touches [ et ] pendant l'émulation. La vitesse de l'Oric peut varier selon la charge de l'affichage. Pendant les scrollings, Amoric ralentira la ← rafraîchissement.

Cependant, depuis la version 1.5, la vitesse CPU est réglable par le menu de ← configuration.

Si vous augmentez trop ce paramètre, le rafraîchissement en souffrira et même la ← vitesse.

Je donne quelques réglages maximaux selon les machines:

68060/50 Fastmem: 320%

68030/50 Fastmem: 100%

68020/14 Fastmem: 60%

68020/14 NoFast : 40%

68000/7 : Ancienne version

SVP communiquez

moi

vos chiffres avec l'Amiga que vous

utilisez.

Pour faire fonctionner Amoric, il faut posséder le KS 2.0 et asl.library (pour les requesters).

Amoric a été testé avec succès sous les configurations suivantes :

68060/50 KS 3.0 16Megs Fast

68030/50 KS 3.0 16Megs Fast

---



68020/14 KS 3.0 8Megs Fast  
68020/14 KS 3.0 Pas de fast  
68000/7 KS 3.0 1.5 Megs Fast + Relokick

## 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  
configuration  
d'Amoric apparaît.

Ajustez les paramètres selon votre gout/Amiga, sauvegardez éventuellement et cliquez sur le bouton 'Go' pour démarrer l'émulation.

L'écran de l'Oric apparaît alors devant vos yeux ébahis.

Si vous appuyez sur HELP pendant l'émulation, le résumé des commandes apparaîtra sur l'écran de l'Oric. L'émulation sera alors stoppée (Amoric ne gaspillera pas de temps CPU).

Pour quitter Amoric, appuyer sur F10 pendant l'émulation

Pour changer de cassette, appuyez sur F3. L'écran reviendra au Workbench 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 Le Son

### EMULATION DU SON

J'ai moi-même programmé un module d'émulation du AY-3-8912. Je sais qu'il n'est pas ←  
mais il a l'avantage d'être MON oeuvre ;-) et je n'ai pas adapté un programme d'émulation 8912 existant (je ne critique pas ceux qui l'on fait...). J'avais ←  
envie  
d'en programmer un moi-même, bien qu'il soit moins fidèle que certains programmes existants.

C'est pour cela qu'il n'est pas parfait. Il n'a pas vraiment évolué depuis la ←  
version  
0.9, sauf peut-être pour ce qui est de l'allocation des canaux audio. Si vous ←  
écoutez  
un module avec Delitracker et que vous lancez Amoric, le son sera désactivé parce ←  
que

les canaux n'auront pas pu être alloués. En revanche, si vous lancez Amoric et ensuite Delitracker, ce dernier ne pourra pas jouer de module parce qu'Amoric aura déjà alloué les canaux.  
(Delitracker n'est pas un très bon exemple car il vole les canaux audio)

Cependant, l'émulation du son est toujours réalisée en adressant directement les custom chips et pas en utilisant l'audio.device. Beaucoup de programmes de son fonctionnent comme cela et ça marche bien.

Les bruits manquent à l'émulation, et il reste parfois des sons indésirables dans certains programmes. Pour les faire disparaître, appuyez 2 fois sur F6 (son off, puis on).

## 1.8 Graphismes

Amoric essaie de reproduire les graphismes de l'Oric. Cependant, vous avez remarqué que l'affichage de l'Oric et de l'Amiga étaient légèrement différents.

Amoric vous permet de choisir à la fois le mode vidéo et le driver video (nouveau depuis la V1.5)

MODE VIDEO:

Vous pouvez choisir un mode video qui correspond à votre configuration. Par exemple, il est intéressant de choisir Multiscan ou DblPAL si vous ne disposez que d'un moniteur ne pouvant pas descendre au-dessous de 30KHz. Cependant, l'affichage est plus fidèle en 15KHz (PAL).

DRIVER VIDEO:

Vous pouvez choisir entre le mode 8 couleurs par plans (de base sur l'amiga), le mode 2 couleurs par plans (plus rapide, mais vert), et le mode 8 couleurs utilisant des routines de graphics.library (indépendant du hardware).

J'ai ajouté cette dernière option pour les possesseurs de cartes graphiques non déconnectables et de stations DraCo. Cette option utilise les routines WritePixel et SetAPen pour un maximum de compatibilité (la vitesse n'est pas très bonne, mais je n'ai pas pu tester avec une carte graphique connectée. Les donations sont les bienvenues (ajoutez un multiplexeur Zorro II, SVP :-)). Cependant, la vitesse paraît correcte en mode texte.

Il se peut que je rende publiques les fichiers source d'Amoric, et les programmeurs de cartes graphiques/blitters seront certainement capables d'optimiser mon code.

## 1.9 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	Affich	Reboot	Son	Rembob.	Sauver	Charger	Break
Bande	Prefs	On/Off	Bande	Etat	Etat				

La touche F1 saute à la routine NMI de l'oric (le bouton noir impossible à 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 F4 vous permet de reconfigurer Amoric sans avoir à le redémarrer

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 F8 vous permet de sauver l'état courant de l'Oric (mémoire, registres ...)

La touche F9 vous permet de restaurer un état précédemment sauvé.

La touche F10 retourne au Workbench et quitte Amoric.

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

NumLock et ScrollLock (sur le pavé numérique) vous permettent de diminuer/ augmenter la fréquence de rafraîchissement pendant l'émulation.

PrintScreen vous permet de sauver l'image de l'écran Oric au format IFF-ILBM. Si vous choisissez les couleurs de l'Oric pour le Workbench, vous pourrez mettre une mosaïque de photos écran comme fond :- ) (moi, je préfère la palette de MagicWB ).

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'.

Caps Lock a le même effet que CTRL-T sous l'interpréteur de commandes.

F8 ne fonctionne que si suffisamment de mémoire a pu être allouée à l'initialisation

F9 ne fonctionne que si F8 a été appuyé pendant l'émulation au moins une fois.

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. Définissez intelligemment des touches pour le joystick programmable et jouez avec le

joystick

.

## 1.10 Joysticks

### EMULATION DES JOYSTICKS

Amoric V1.5 émule 2 types de manettes de jeux : ceux connectés à une interface P.A ←  
.S.E, et  
ceux connectés à une interface porgrammable.

L'interface P.A.S.E se branche sur le port imprimante de l'Oric. Quelques jeux l' ←  
utilisent,  
comme Ultima Zone, Pastablasta, ou Lone Raider. Mais beaucoup d'autres ne les ←  
utilisent pas,  
et cela est ennuyeux, surtout pour des jeux qui utilisaient des touches qui ne ←  
sont plus  
placées de la même façon sur l'Amiga (dans Zorgons Revenge, au stage shoot them up ←  
, X sert  
à monter, et <- à descendre, car ils étaient l'un au dessus de l'autre sur l'Oric ←  
-1).

Il existait également un autre type d'interface connectée sur le port d'extension. ←  
Elle  
permettait de choisir les touches que la manette devait simuler pendant le jeu. ←  
Cette  
interface était beaucoup plus souple que l'interface P.A.S.E, car elle était ←  
utilisable  
avec beaucoup plus de jeux.  
Cependant, il existait des limitations. Quand vous appuyiez sur Fire, les autres  
déplacements du joystick étaient désactivés. De plus, l'interface était incapable ←  
de  
reproduire les touches comme Shift, Control et Funct.

J'ai essayé de simuler cette interface, mais avec la possibilité de se déplacer en  
diagonale, et sans interférence entre le bouton de tir et les déplacements (si ←  
toutefois  
le jeu détecte deux touches simultanément).  
Il est également possible d'intégrer les touches Shift, Control, Funct dans les ←  
mouvements.

Vous pouvez choisir les touches de définition des joysticks dans la fenêtre de

configuration

, en cliquant sur le bouton 'JoyType', et en appuyant  
sur 'Define' pour le joystick choisi. Suivez ensuite les instructions. Vous ne ←  
pouvez pas

voir quelles touches sont actuellement définies (désolé). Vous ne pouvez choisir que des touches qui existent sur l'Oric (par exemple, la touche Help sera ignorée).

Vous pouvez charger et sauvegarder les réglages joystick sur disque.

## 1.11 Saving... GAME C

UTILISER LA FONCTION MODIFIÉE 'CSAVE'

Les routines CSAVE et CLOAD sont modifiées par Amoric pour vous permettre de sauvegarder/charger des fichiers sur votre disque dur/disquette. Le chargement est simple : vous choisissez une cassette, Amoric la charge en mémoire et quand vous tapez CLOAD "", les octets sont lus à partir de la mémoire et non pas du fichier disque.

La sauvegarde est plus délicate, puisque Amoric doit pour cela ouvrir un fichier en écriture et écrire sur un disque, donc soyez prudent, car tout fichier non refermé peut entraîner une revalidation forcée du disque après un reboot.

Quand vous tapez 'CSAVE "FOO"', un fichier FOO.DAT est créé dans le répertoire par défaut réservé aux sauvegardes. Si le fichier existe déjà, un message est affiché sur la console Amoric et il ne sera PAS écrasé. Un requester vous demandera si vous voulez l'écraser ou non. Si vous répondez non, CSAVE n'écrira rien sur le disque.

Si vous tapez 'CSAVE ""', un fichier \_NONAME\_.DAT sera créé, car vous ne pouvez pas créer de fichier sans nom avec AmigaDos. Mais le nom Oric restera vide.

Si pour une raison quelconque le fichier ne pouvait pas être créé, Amoric n'écrira rien et les données ne seront pas sauvegardées (mais le message 'Saving... FOO B' apparaîtra quand même). C'est comme s'il n'y avait pas de cassette dans le magnétophone, ou qu'elle était protégée en écriture.

Le fichier ne sera pas fermé tant que :

- Vous n'aurez pas essayé de sauvegarder une autre cassette ou
- Vous n'aurez pas appuyé sur une touche de fonction quelconque (refresh, sortie, sauve état, ...)

Il est en effet difficile de décider quand la sauvegarde est terminée pour fermer le fichier.

---

Donc ne rebootez pas pendant que l'émulation est active et que vous venez de ←  
sauver une cassette,  
car Amoric n'aura pas fermé le fichier. Cela vous forcerait a revalider votre ←  
disque (c'est pas  
méchant, mais ca prend du temps).

Si vous fermez le fichier pendant une sauvegarde (en appuyant sur une touche de ←  
fonction), cela  
simulera un arrêt du magnétophone.

PS : L'écriture possède un tampon de 1Ko pour accélérer les accès.

## 1.12 Suggestions

### SUGGESTIONS (UTILES) POUR AMORIC

- 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/relachée sans que l'Oric s'en rende ←  
compte.  
Dans ce cas, appuyez plus longtemps sur la touche.
  - N'utilisez pas un Screen Promoter comme Newmode pour changer la résolution de l' ←  
écran  
Oric, faute de quoi vous pouvez planter la machine dans certains cas bien ←  
particuliers.  
Utilisez plutôt le programme de setup pour choisir un screenmode.
  - Vous pouvez ouvrir l'écran Oric dans une résolution comme DoublePAL basse  
résolution si votre moniteur supporte ce mode. Le rafraîchissement sera meilleur ←
  - .  
Effet secondaire : Le son sera meilleur dans les aïgus.
  - Afin de ne pas laisser des fichiers ouverts en écriture trop longtemps, quand  
vous voyez qu'une opération d'écriture est terminée pour l'Oric, appuyez  
simplement sur une des touches de fonction. Cela fermera le fichier (mais  
ne le faites pas pendant une sauvegarde, car cela arrêterait le magnétophone).
  - Ne choisissez pas comme Hotkeys de commodités une séquence comme Control-T ou  
Control-C. Amoric ne recevrait pas ces codes et vous ne pourriez pas faire  
break ou CAPS ON/OFF...
-

## 1.13 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

ici

.

**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.

UTILISER SOX

Certains utilisateurs d'Amiga m'ont écrit à propos de problème de format de ↔ fichiers

son: leurs échantillonneurs leur fournissait un son au format ILBM 8SVX, mais le programme transf travaille en format raw (sans en-tête), 8-bit non signé, pour ↔ plus

de facilité (lo8).



Pour convertir n'importe quel format en .lo8, utilisez donc le fabuleux programme ←  
 'sox',  
 présent sur aminet.

La commande ressemblera à ceci si vous disposez d'un échantillon appelé game.8svx:

```
sox -u -b game.8svx game.raw
```

or

```
sox -u -b -t raw game.8svx game(.lo8)
```

u signifie non-signé (0->255)

b signifie octet

t signifie type

Le type 'raw' est le plus simple: pas d'en-tête.

Utilisez alors transf sur le sample raw. Ca doit marcher.

## 1.14 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 sur la page Oric

.

Nous avons souvent échangé des idées et des suggestions avec Fabrice. Si vous êtes vous même le malheureux possesseur d'un Pécé, Euphoric (version 0.9) devrait vous mettre le moral au beau fixe. Il est rapide et émule le son, l'Oric1, Atmos, le Téléstat (!), le Microdisk, Jasmin, les disques virtuels, la RS232 (Unix...), la compatibilité avec l'Oric est quasiment totale, il n'y a quasiment rien à ajouter (les joysticks...).

### 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.

## 1.15 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.

## 1.16 Changements

CHANGEMENTS DEPUIS LA DERNIERE VERSION

Amoric en est à la version 1.5.

Des bugs ont été corrigés quelques nouvelles fonctionnalités ont vu le jour.

- \* Emulation CPU plus rapide
  - \* Vitesse réglable de 1% à 999% (limité par la machine)
  - \* Localisation
  - \* Méthode d'affichage 'system-friendly' (WritePixel) ajoutée pour la  
compatibilité avec les différentes cartes graphiques.
  - \* Meilleure émulation 6522 (Manic Miner et Scuba Dive fonctionnent. Enfin !! :-)
  - \* Refresh video plus rapide.
  - \* Rafraîchissement complet enfin correct
  - \* Capture d'écran en fichier IFF-ILBM correcte en mode monochrome
-

\* Bug de rafraîchissement lors du passage de Text en Hires supprimé.

## 1.17 Bugs

### BUGS ET PROBLEMES

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

J'ai eu des problèmes pour faire fonctionner 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.

Lorsqu'il rencontrera des instructions qui faisaient planter l'Oric (comme la famille \$x2), Amoric proposera à l'utilisateur soit un reboot de l'Oric, soit de quitter Amoric.

\* 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. Un sympathique utilisateur m'a suggéré une ruse, et je vais essayer ça.

\* 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 il y a toujours quelques petits problèmes.

## 1.18 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 (routines cassette...)  
 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 (MicroDeal)  
 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 (Severn)  
 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)

Insect Insanity  
INVADERS (IJK)  
L'Immonde Dr Kokus (Jeu moisi de ma composition)  
Karate (Gazoline Software)  
KRILLYS  
LAND-ILL (Tansoft)  
Light Cycle (PSS)  
Lilla et Jacky (MicroPuce)  
LMPLUS  
LOCUS  
Loki 3D  
Manic Miner  
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)  
Ratsplat (Tansoft)  
S.A.G.A (Ere)  
Scuba Dive (Durell)  
SKRAMBLE (Micropuce)  
Sorvivor (Loriciels)  
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  
Them  
The Ultra (PSS)  
Triathlon (Ere)  
TrickShot  
Trouble in store  
TYRANN (Norsoft)  
Ultima Zone (Tansoft)  
WAYDOR  
WYX (Hebdogiciel)  
XENON 1 (IJK)  
XENON 3 (IJK)  
ZEBBIE (IJK)  
ZODIAC (IJK)  
Zoolympics (No Man's Land)

---

Zorgon's Revenge (IJK)

Les jeux suivants ne fonctionnent pas (peut être un jour) :

Galaxians (Softtek)

M-A-R-C (PSS)

Painter

Et pour des questions de graphisme :

Doggy (Loriciciels)

Fireflash (No Man's Land)

Styx (No Man's Land) (jouable toutefois)

Signalez-

moi

les problèmes que vous rencontrez avec  
des jeux/utilitaires non cités ici.

## 1.19 A faire

RESTE A FAIRE :

- \* Le mode mi-text/mi-hires. Vraiment pénible, celui-là.
- \* Meilleure émulation du son (bruits).
- \* Lecture des disquettes (virtuelles ou réelles) avec Sedoric.
- \* Améliorer encore le clignotement
- \* Amélioration de l'émulation des cycles d'horloge.
- \* Calmer les incompatibilités de quelques jeux (de moins en moins).
- \* Emuler l'imprimante.

## 1.20 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 différents langages du guide et du fichier  
de catalogue .ct, et si vous voulez toujours m'envoyer de la thune, je suis ←  
preneur  
(en coupures usagées ;-)).

Si vous avez perdu tout votre fric sur Mortal Kombat II, que vous n'avez pas le ←  
temps  
de traduire la doc en tchègue, 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. Depuis, j'ai reçu pas mal de mails pour Amoric et j'espère que ca va continuer.

## 1.21 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, la doc de Sédoric, etc... 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 précise lors du débogage de la version UNIX.
  - Frank Wille pour PhxAss 4.26. Vraiment un excellent assembleur en ligne.
  - Jan Van Den Baard pour GadToolsBox2.0c. Un peu buggé mais bien cool.
  - Manfred Matzinger, pour la traduction et la mise à jour périodique du guide en allemand. Je pense qu'il essaie de rassembler tous les softs qu'il peut sur Oric. Bonne chance. Je pense qu'il existe plus de softs sur Oric que ce que l'on peut croire !
  - Christer Bjarnemo, pour sa traduction et la maintenance du guide en Suédois. En plus, il ne connaissait même pas l'Oric, mais les émulateurs, ça l'éclate !
  - Dámaso D. Estévez, pour la traduction du fichier Amigaguide en espagnol.
  - Kamel Biskri pour m'avoir signalé et fait un rapport détaillé de certains bugs d'Amoric, et pour son soutien continu par e-mail.
  - 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 cables 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.
- Dale Blyth, pour son soutien, sa généreuse donation et ses questions. Qu'il ←  
soit  
un exemple pour vous tous (surtout pour la donation :-) )
- 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. Merci.
- Les Pixies, les Breeders, Franck Black, et les Red Hot Chili Peppers.  
Ca, c'est pas de la musique de PCiste (pas toi, Fabrice ;-)).

## 1.22 Historique

### HISTOIRE D'AMORIC

Avant la version 0.1 : Version UNIX X/Windows. Beaucoup de bugs mais le seul ←  
émulateur sur stations

Version 0.1 : Programmé sur A500 avec AsmOne. Pas de graphiques. La ROM ne s' ←  
exécute pas correctement

Version 0.2 : Développement sur A1200. Premier essai de mélange de la version ←  
UNIX et Amiga. Quelques bugs du CPU corrigés.

Version 0.3 : Amoric fonctionne avec le graphisme. Toujours lent.

Version 0.4 : Amélioration de la vitesse CPU et graphiques. Bugs du CPU corrigés ←  
(merci Olivier Galibert)

Version 0.5 : Emulation du mode Hires

Version 0.6 : Page d'aide ajoutée (Touche HELP)



- Version 0.7 : Patch de la routine de chargement cassette
- Version 0.8 : Premier upload sur Aminet. Plein de bugs et hits enforcer...
- Version 0.8a : Emulation plus rapide.
- Version 0.8b : Suppression des hits enforcer. Quelques bugs supprimés.
- Version 0.9 : Son ajouté. Vitesse améliorée.
- Version 0.9a : Bug IRQ corrigé. Emulation des cycles. Ratsplat fonctionne.
- Version 1.0 : Multitâche, entrées/sorties system-friendly, sauvegarde de cassettes. ←  
Nécessite maintenant le kickstart 2.0.
- Version 1.0a : Allocation des canaux audio, touches pour diminuer/augmenter le nombre de frames, fonction de sauvegarde/reprise améliorée ( ←  
version interne)
- Version 1.1 : Programme de préférences GUI, screen mode paramétrable, bug de sauvegarde ←  
supprimé, graphiques légèrement plus rapides.
- Version 1.2 : Plus de possibilités de configuration, définition de caractères dynamique, ←  
meilleure émulation des entrées/sorties, affichage plus rapide en mode TEXT, ←  
un tas de bugs de daube corrigés, joysticks configurables, légère ←  
amélioration  
du code. (version interne)
- Version 1.3 : meilleure émulation du clavier, bugs corrigés, meilleure ←  
compatibilité.
- Version 1.4 : Charger/Sauver réglages joysticks et snapshots, capture écran, ←  
tous les screen  
modes disponibles, émulation 6522 plus précise.
- Version 1.4a : Petite mise à jour sur aminet. Emulation CPU et graphique plus ←  
rapide, bugs virés.
- Version 1.5 : Localisation, vitesse réglable

## 1.23 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@ensica.fr

---

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

Mon adresse (pour les éventuelles cartes postales, chèques, Ferraris...)

Jean-François Fabre  
19 Rue Emile Duployé  
34500 BEZIERS  
FRANCE

## 1.24 Fabrice Frances

FABRICE FRANCES

Il a écrit l'excellent émulateur Oric pour PC Euphoric, qui tourne sous Linux et sous MS-DOS. Les deux versions sont disponibles sur la  
Page Oric

Il est également très actif sur le newsgroup Oric et sur la mailing list.  
Contactez-le à :

frances@mipnet.fr

## 1.25 Olivier Galibert

OLIVIER GALIBERT

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

Olivier.Galibert@mines.u-nancy.fr

## 1.26 L'Amiga

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

## 1.27 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).

## 1.28 Le Web Oric

### LE SITE HTTP

La page html Oric est très fournie en softs et en informations diverses sur  
l'Oric, son histoire, la mailing-list, des utilitaires de conversion de fichiers ↵  
...

Sans plus attendre, voici l'adresse :

[http://www.ensica.fr/frances/oric/oric\\_francais.html](http://www.ensica.fr/frances/oric/oric_francais.html)

Cette page est maintenue par  
Fabrice Frances

.

### LE NEWSGROUP

C'est comp.sys.oric

### LA MAILING-LIST

Pour y souscrire, envoyez un message vide à:

[oriccam@dungeon.uk](mailto:oriccam@dungeon.uk)