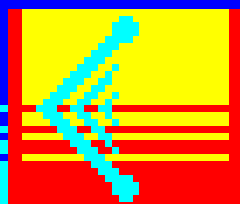


CLUB EUROPE ORIC

-MAG

Découvrons ensemble les résultats
du concours, les 9 programmes pro-
posés et les 2 vainqueurs.

And the winners are ...





Bonjour,

Jamais nous n'aurions imaginé un tel déferlement de nouveaux logiciels ; même si les auteurs ont annoncé devoir améliorer leur software durant cette année 2019.

9 programmes ont été proposés ; l'année 2019 n'annonce exceptionnelle pour ce qui est des créations sur Oric.

Je remercie tous les auteurs d'avoir réalisé en un temps record de si beaux logiciels et en particulier André. Déjà prolifique et pilier inamovible du mag, il a été le plus rapide à proposer des logiciels et lancer le concours.

André encore, a été un fidèle secours pour la réalisation de ce mag. Ce hors série qui nous rappellera combien les Oriciens ont une imagination débordante.

En quelques semaines, les Oriciens poussés par le démon du code auront réalisé de belles prouesses. Il m'aura fallu (et avec l'aide d'André) près de 8 mois pour finir ce numéro. Il faudra faire mieux la prochaine fois : 8 mois pour les programmeurs et quelques semaines coté rédaction !

Ont contribué à ce mag :

André C., Didier, et les auteurs-programmeurs.

DINO emprunté à :

Daniel Le NOURY

Look Dino :

Dominique

CEO Mag Online :

<https://ceo.oric.org> et

<https://www.oric.org>

NewsGroup: comp.sys.oric

Forum: <http://forums.oric.org>



Find the disk on oric.org

[NEWS](#)
[SOFTWARE](#)
[CEO](#)
[FORUM](#)
[FAQ](#)

[J'aime 11](#)

[DIDIERV](#) | Mode Admin : of

NY2019 COMPETITION ★★★★★

PUBLISHER :

CLUB EUROPE ORIC

RELEASE DATE : January 2019

PLATFORM :

CATEGORY : Others

SECOND CATEGORY : Game (Software House)

ORIGIN :

NOTES : Find in the 2 disks the games, utilities and demos created for the competition organized by CEO

- QUANTUM FX Coded by DBug
- CROSSSHOOT Coded by Fabrizio
- ELECTRORIC Coded by Laurentd75
- HITORIC Coded by Romualdi
- JAZZ ORIC Coded by AndreC
- LIGHTS OUT Coded by Romualdi
- ORIC JEWEL Coded by DrPsy, Totoshampoin
- SNOW FLAKES Coded by ISS
- VISUCAR Coded by AndreC

NY2019 Competition
(Downloads Since 13/03/2003 : 0)

NY2019 Competition
(Downloads Since 13/03/2003 : 0)

YOU OWN THIS SOFTWARE :

☐

Owners on oric.org (original) : Joanet , experimental1972

NO INLAY YET

SEND ONE TO software@oric.org

S O M M A I R E

4 COMPO NY 2019, THE WINNERS

Didier

6 QUANTUM FX

Coded by DBug

8 CROSSSHOOT

Coded by Fabrizio

10 ELECTRORIC

Coded by Laurentd75

12 HITORIC

Coded by Romualdl

14 JAZZ ORIC

Coded by AndreC

16 LIGHTS OUT

Coded by Romualdl

18 ORIC JEWEL

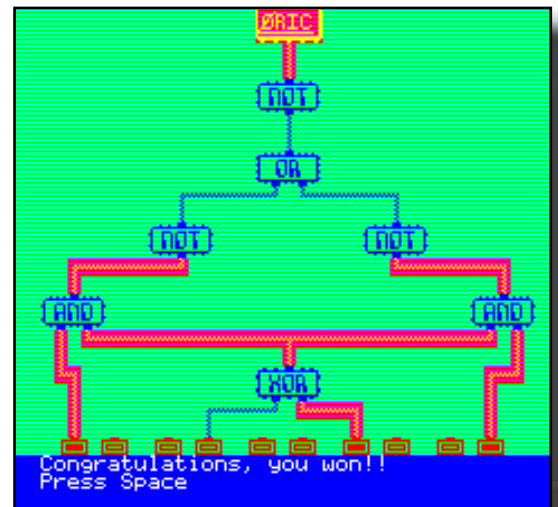
Coded by DrPsy, Totoshampoin

20 SNOW FLAKES

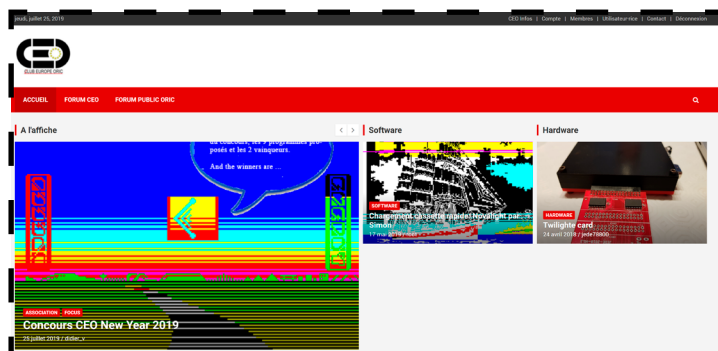
Coded by ISS

22 VISUCAR

Coded by AndreC



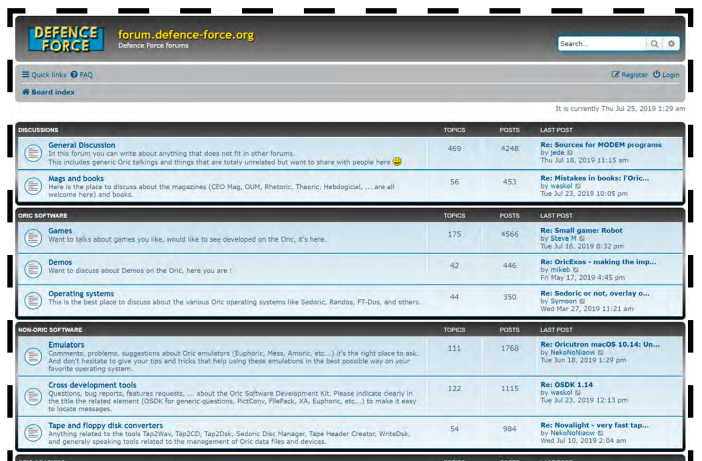
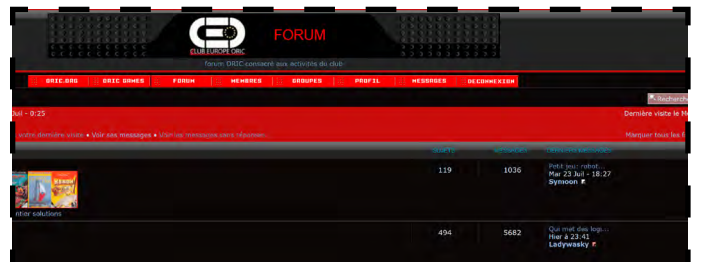
CEO infos on ceo.oric.org



On ceo.oric.org, you'll find some public articles, infos about CEO and the visus we're scheduling twice a year in Paris.

Up to now, this part of oric.org isn't very developed as website is on development and some articles will be available within end of 2019. So come back later to discover more infos about our lovely computer.

Best forums



Compo NY 2019, the Winners

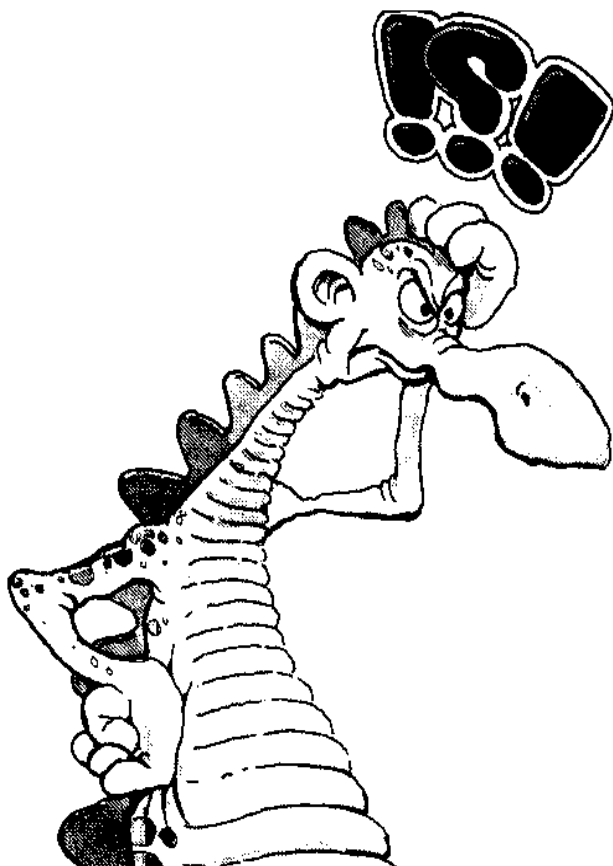
Didier



C'est donc Dbug qui remporte le livre ___
et Fabrizio, TotoShampooing gagnent
un abonnement d'un an au CEO-
MAG.

Dbug is the CEO member winner ,
he will receive a marvelous book.

Fabrizio, TotoShampooing win a
subscription CEO-MAG for one
year.



ORIC JEWEL

UTILISER LES FLECHES POUR SE DEPLACER

ESPACE POUR PERMUTER

ESCAPE SI PAS DE SOLUTION : FIN

APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR JOUER

Q POUR QUITTER MAINTENANT

ひとりにしてくれ

HITORIC

Press any key when you are ready

Snow flakes

by iss

... press space ...

LIGHTS OUT

Press any key when you are ready

+++++
+ JAZZ' ORIC +
+ +
+ +
+ +
+++++

Adaptation
du célèbre

BLUES MARCH

Créé par

ART BLAKEY

and The Jazz Messengers

© CEO 2018
André Chéramy

*** VISUCAP ***

Un utilitaire pour explorer
les caractères
du jeu 0 (normal) et
du jeu 1 (semi-graphique)

© 2018 CEO et
André Chéramy



**QUANTUM FX TURBO ULTRA
THE ULTIMATE ORIC RACING GAME
THE CEO NEW YEAR 2019 COMP.
© 2018 DEFENCE FORCE**

The story so far :

The year is 3142 or something, and humans are now living in virtual worlds designed to entertain them. Quantum racing has become one of the favorite sports.

How to play :

Use your virtual interface to steer left and right as well as accelerate and break. Fight the centrifugal force and stay in the center to collect energy. When game is over, «Quantum pod dennergized» appear then «Activate Quantum Activator to start». Press <space> to reset the game.

Small tips :

A sound corresponding to restoration of energy sounds while the gauge rises gradually to the maximum. Once left, the road turns alternately right and left, which allows anticipating the direction of the next turn. It is wise to shift your car in this direction before to take the turn. In addition, an indicator on the horizon warns if the road will turn left or right. It is wise to press the corresponding arrow as soon as this signal comes on, because the centrifugal force will inexorably deport the car toward the roadside, which leads to a loss of energy often fatal!

Hall of Fame (not implemented yet).

**BIENVENUE SUR QUANTUM FX TURBO ULTRA
L'ULTIME JEU DE COURSE ORIC
CONCOURS NEW YEAR 2019 DU CEO
© 2018 DEFENCE FORCE**

Contexte

En l'an 3142, ou quelque chose comme ça, les humains vivent dans des mondes virtuels conçus pour les divertir. La course quantique est devenue l'un des sports préférés de tous.

Comment jouer :

Utilisez votre interface virtuelle (le clavier) pour naviguer à gauche et à droite, ainsi que pour accélérer et freiner. Combattez la force centrifuge et restez au centre pour récupérer de l'énergie (ou plutôt, évitez les bords pour ne pas en perdre).

Petits conseils :

Avant le départ, le plein d'énergie est effectué (avec bruitage, tandis que la jauge monte peu à peu jusqu'au maximum). Un fois parti, la route tourne alternativement à gauche et à droite, ce qui permet d'anticiper la direction du virage suivant. Il est prudent de décentrer sa voiture sur la route en prévision de ce virage et pour le prendre à la corde. Sympa : un indicateur à l'horizon prévient que la route va tourner à gauche et à droite. Il est judicieux de presser la flèche correspondante dès que ce signal s'allume, car la force centrifuge va inexorablement déporter la voiture et on risque de mordre sur le bas-côté, ce qui entraîne une perte d'énergie souvent fatale !

Tableau des scores (ne semble pas être actif).





QUANTUM POD DEENERGIZED



000000

CROSS SHOOT BETA

by Fabrizio Caruso

Le jeu se présente sous forme d'un quadrilatère délimité par 4 murs et pourvu d'une cloison centrale.

Le petit bonhomme peut être déplacé avec les touches I (haut), K (bas), J (gauche) et L (droite). Attention à ne toucher ni les murs, ni la cloison centrale. Ce bonhomme doit détruire le maximum d'ennemis: les crânes et les bases de missiles. Pour ce faire, il doit d'abord ramasser une arme (une croix), si besoin en contournant la cloison centrale, puis tirer sur les ennemis (touche <espace>). Il ne faut pas être radin sur les munitions car ces ennemis ont la peau dure. Ça rapporte des points et des bonus (motifs bleus), qui apparaissent à l'écran. Lorsque les munitions sont épuisées, il faut récupérer une autre arme.

Ramassez plein de points et n'oubliez pas de communiquer vos scores pour le CEO-mag.

The quadrilateral playground is defined by 4 walls and with a central partition.

The little guy can be moved with the I (up), K (down), J (left) and L (right) keys. Be careful not to touch the walls or the central partition. This guy must destroy the maximum of enemies: skulls and missile bases. To do this, he must first pick up the weapon (a cross), if necessary bypassing the central partition, then shoot at the enemies (<space> key).

Do not be stingy about ammo because these enemies have hard skin. It earns points and bonuses (blue patterns), which appear on the screen. When the ammunition is exhausted, you have to pick up another weapon.

Collect lots of points and do not forget to share your scores for the CEO-mag

000000

CROSS SHOOT BETA

by Fabrizio Caruso

Kill all enemies

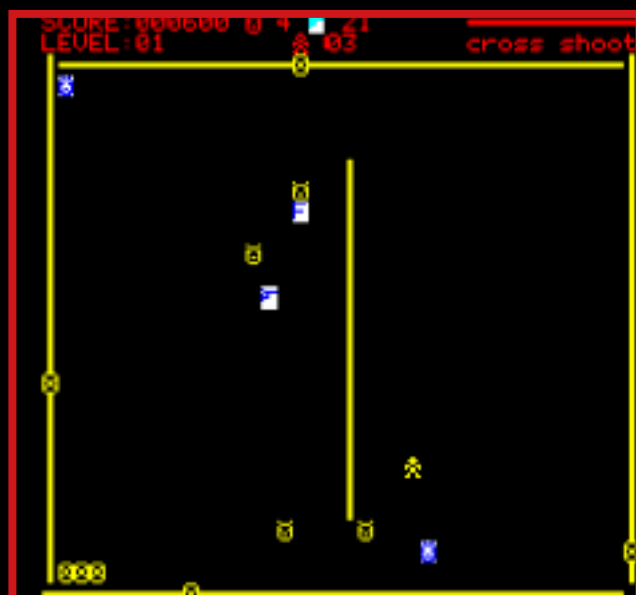
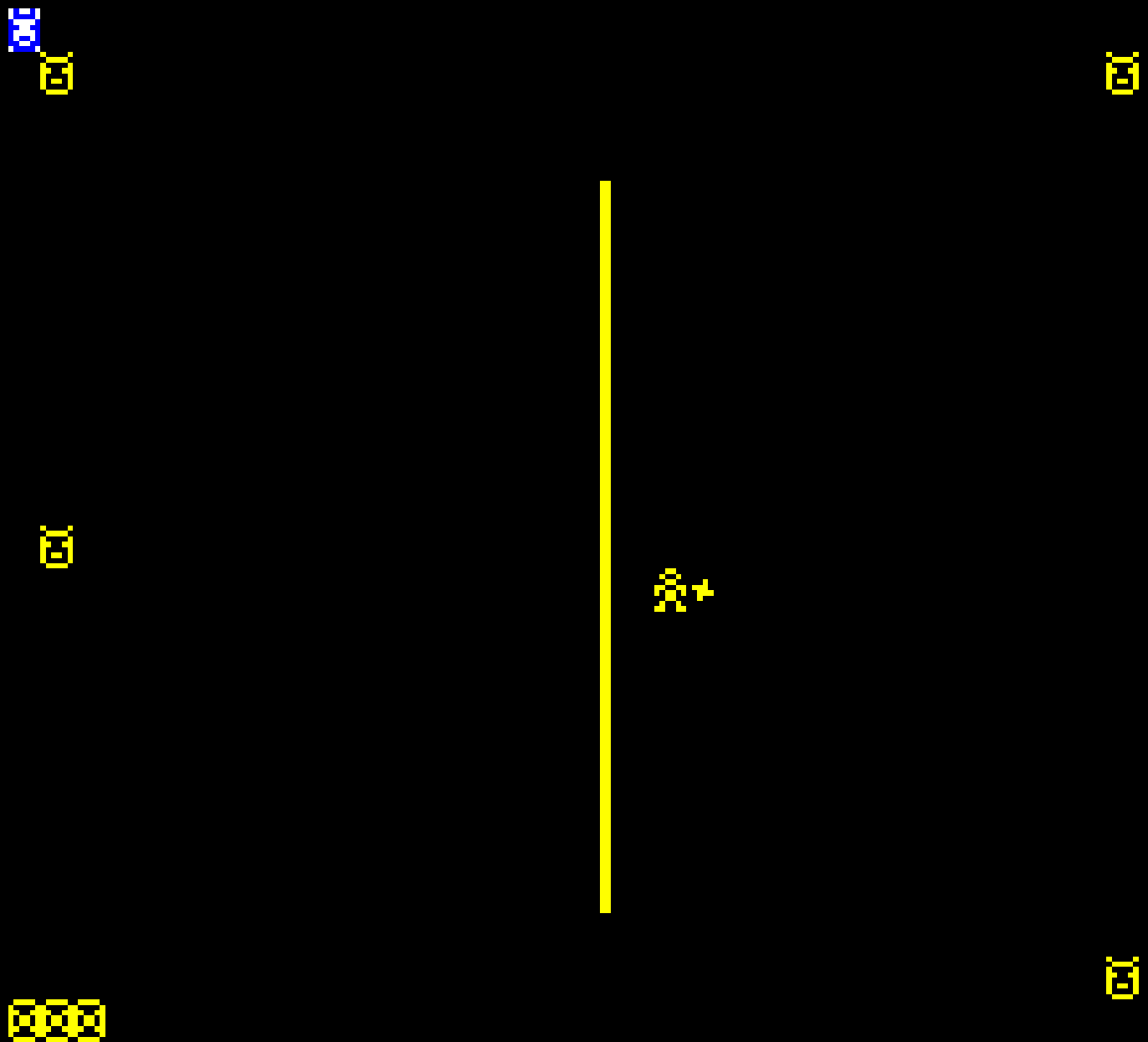
use i j k l space

CROSS SHOOT BETA

Shoot at
the skulls and
missile bases
for points
and items

SCORE:000000 12 00
LEVEL:01 05

cross shoot



Electr'Oric (beta)

BY / PAR LAURENT D.

It's just a «beta» / «demo» version of a logic puzzle game, which is actually an adaptation of the game «Circuit Scramble» on Android ... So not really a new game! The idea of the game is to have fun by learning the operation of logic gates (AND, OR, NO, etc...). The principle of the game is simple: in each «level» of the game (there is only one currently...), the goal is to turn on a «display» at the top of the screen to make him display an Oric logo.

To do this, all the wires connected to the display must be powered. The display wires are connected to a logic gate circuit, some of whose inputs are controlled by buttons at the bottom of the screen. The buttons are operated by the numeric keys, from 1 to 0 (each press of a button corresponding to a button connected to a «wire» of the circuit supplies or interrupts the supply of the wire in question). Each time the button is pressed, the circuit is «recalculated» and redrawn.

The goal of the game is to turn on the display in a minimum of tests. Currently, there is no management of scores, there is only one level, and the graphic side is not really finalized, and there is no sound...

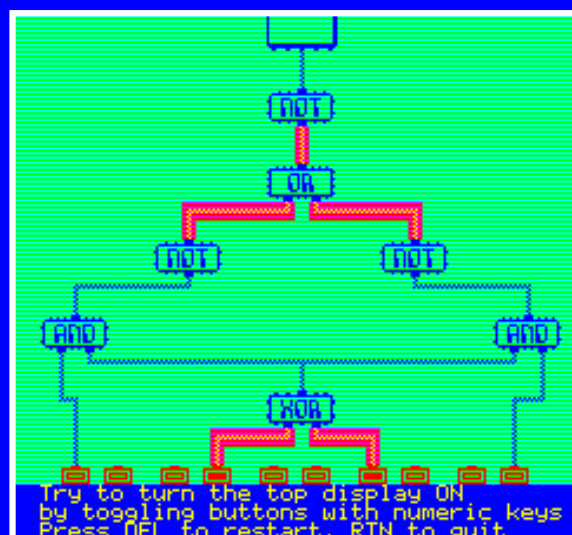
Il s'agit juste pour l'instant d'une version «beta»/«demo» d'un jeu de puzzle logique, qui est en fait une adaptation du jeu «Circuit Scramble» sur Android... Donc pas vraiment un jeu original !

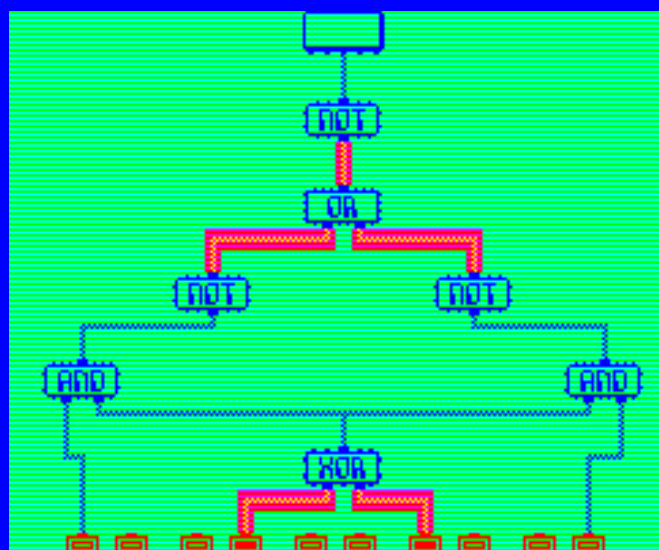
L'idée du jeu est de s'amuser en apprenant le fonctionnement des portes logiques (ET, OU, NON, etc...). Le principe du jeu est simple: dans chaque «niveau» du jeu (il n'y en a qu'un actuellement...), le but est d'allumer un «afficheur» en haut de l'écran pour lui faire afficher un logo Oric.

Pour ce faire, il faut que tous les fils connectés à l'afficheur soient alimentés. Les fils de l'afficheur sont connectés à un circuit de portes logiques, dont certaines entrées sont commandées par des boutons au bas de l'écran. Les boutons sont actionnés par les touches numériques, de 1 à 0 (chaque pression sur une touche correspondant à un bouton connecté à un «fil» du circuit alimente ou coupe l'alimentation du fil en question). A chaque pression de bouton, le circuit est «recalculé» et redessiné.

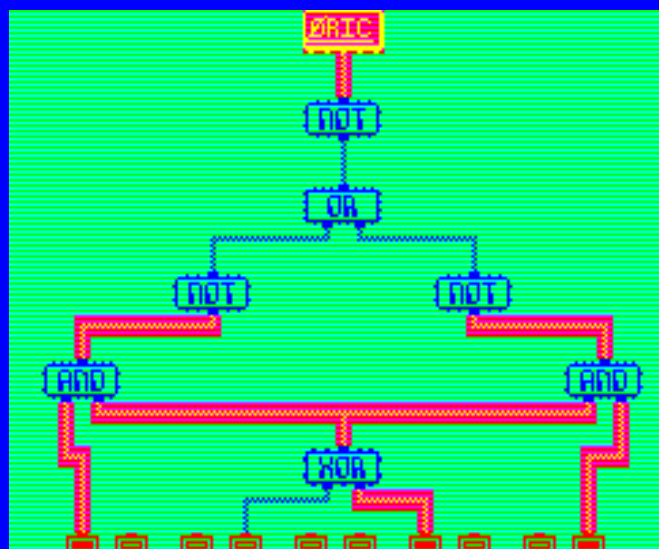
Le but du jeu est d'arriver à allumer l'afficheur

en un minimum de coups. Actuellement, il n'y a pas de gestion de scores, il n'y a qu'un seul niveau, et le côté graphique n'est pas encore vraiment finalisé, et il n'y a aucun bruitage...

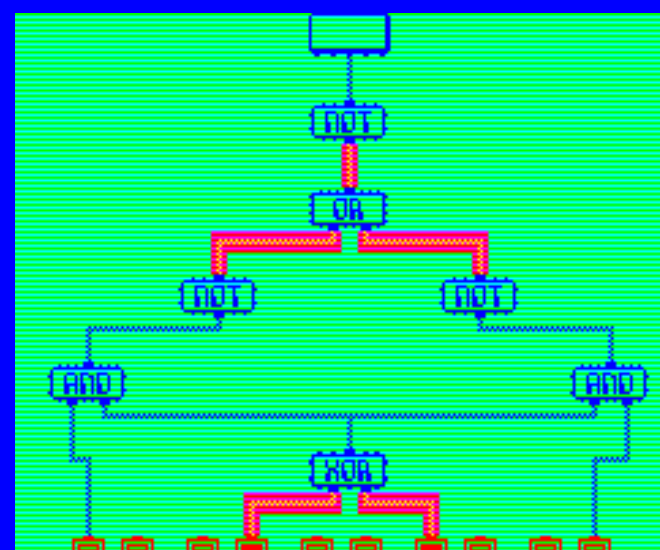




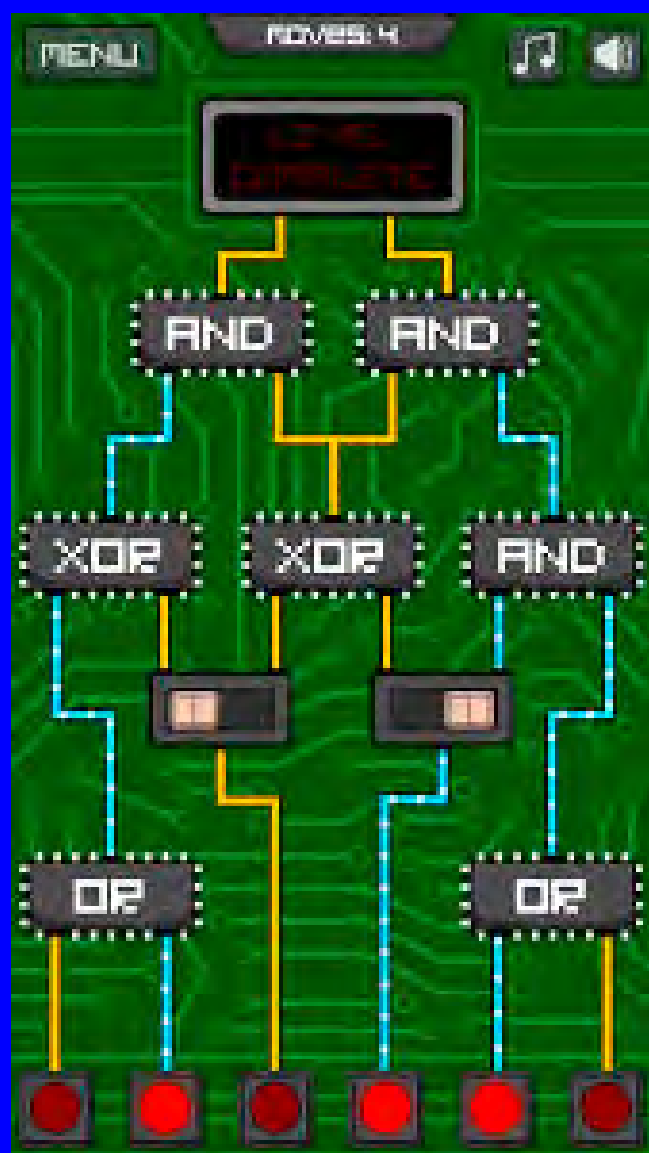
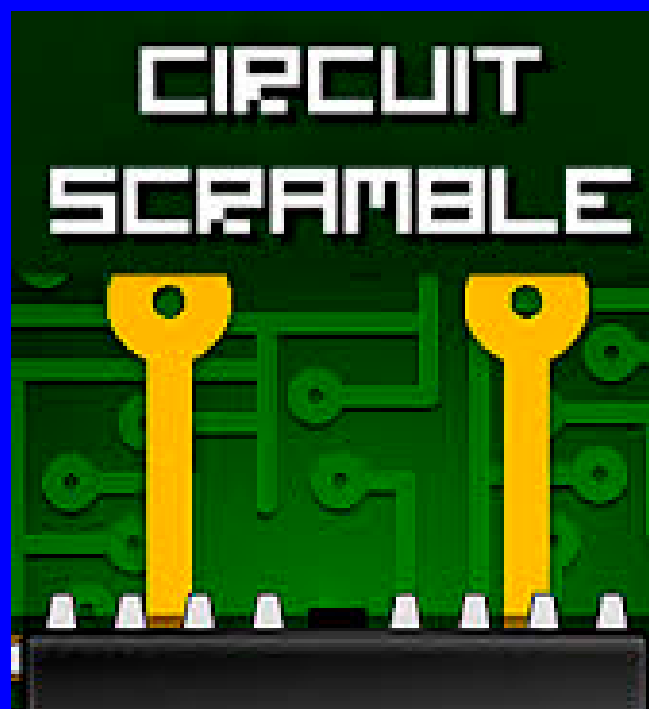
Try to turn the top display ON
by toggling buttons with numeric keys
Press DEL to restart, RTN to quit



Congratulations, you won!!
Press Space



Try to turn the top display ON
by toggling buttons with numeric keys
Press DEL to restart, RTN to quit



ひとりにしてくれ

HITORIC



LAPS

HITORIC - HITORI NI SHITE KURE

Each puzzle consists of a square grid with numbers appearing in all squares

The object is to shade squares so:

- No number appears in a row or column more than once
- Shaded (black) squares do not touch each other vertically or horizontally
- When completed, all un-shaded (white) squares create a single continuous area

Controls :

- S - To move up
- I - To move left
- <SPACE> - To shade a square
- V - To validate your grid
- X - To move down
- O - To move right
- H - For some help

BETA VERSION - ONLY A FEW PUZZLES

Press any Key when you are ready

ひとりにしてくれ

HITORIC

1	6	3	3	9	6	1	8	1
3	4	8	5	1	1	7	9	5
2	3	2	8	8	5	4	4	6
4	1	2	6	3	2	8	8	9
5	8	6	9	5	3	4	1	1
6	6	3	4	1	2	5	6	8
8	9	4	1	1	2	6	3	4
9	2	2	8	5	4	1	6	3
1	6	9	1	4	5	6	1	2



DIFFICULTY

PUZZLE 1

HITORIC BY / PAR ROMUALD
BASED ON THE JAPANESE GAME / BASÉ SUR LE JEU JAPONAIS
HITORI NI SHITE KURE
BETA VERSION - ONLY A FEW PUZZLES / VERSION BÊTA LIMITÉE À QUELQUES GRILLES

Each puzzle consists of a square grid with numbers appearing in all squares. The object is to shade squares so:

- No number appears in a row or column more than once.
- Shaded (black) squares do not touch each other vertically or horizontally.
- When completed, all un-shaded (white) squares create a single continuous area.

Controls :

S - To move up.

X - To move down.

I - To move left.

O - To move right.

<SPACE> - To shade a square. V - To validate your grid.

H - For some help.

Press any key when you are ready.

Note 1: Help is only about recalling the rules.

Note 2 : When validating the grid, the game checks it and a warning is issued to the first incorrect box found. The hand is then returned to you and so on, until everything is OK.

Chaque grille est composée de 9x9 cases. Chacune de ces cases comporte un chiffre de 1 à 9. Il faut faire disparaître les chiffres identiques en noircissant certaines cases et en respectant les règles suivantes :

- Un même chiffre ne peut apparaître qu'une seule fois par ligne et par colonne.
- Les cases noires peuvent se toucher uniquement en diagonale.
- Les cases blanches doivent former un ensemble contigu (pas de case isolée).

Commandes :

S - Pour se déplacer vers le haut.

X - Pour se déplacer vers le bas.

I - Pour se déplacer vers la gauche.

O - Pour se déplacer vers la droite.

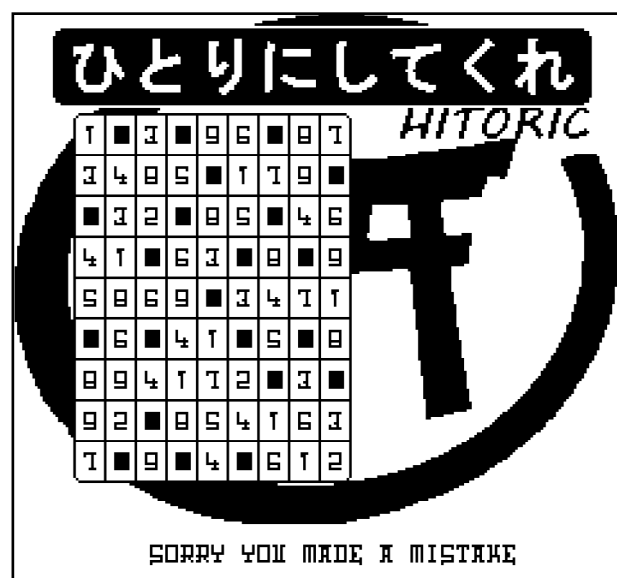
<espace> - Pour noircir une case.

V - Pour valider votre grille.

H - Pour obtenir un peu d'aide.

Note 1: L'aide consiste à rappeler les règles.

Note 2 : Lorsqu'on valide la grille, le jeu vérifie celle-ci et un avertissement est délivré à la première case inexacte trouvée. La main vous est alors rendue et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout soit OK.



Jazz Oric

Coded by Andrec



Determined to participate in the programming contest organized by Didier, I wondered what I could propose. As I get slower, it seemed risky to start a new game, especially since the idea I have in store is rather complicated ... As elsewhere, I am currently experimenting with music on Oric and that in the range proposed by Didier (games, utilities, educa-tifs, demos, etc.) it is unlikely to be competing with a music program.

One of my favorite jazz tunes has always been Blues March by Art Blakey and his orchestra, The Jazz Messengers. I told myself that to adapt it to the Oric would be classy.

First small problem, it is about a piece for orchestra and I imagine that the partition (if it exists) must comprise almost as many lines as instruments. I tried to reconstruct a melodic line to the ear, assuming that the main theme is quite simple. But it's way beyond my abilities. I did not find the original score on Internet of course, but many reenactments all more rotten than the others ... Finally, I opted for a piano version, with two hands, because it seemed to me clearly above the lot.

Second small problem: on the piano, the fingers of one hand can simultaneously press up to 5 keys or the PSG 8912 has only 3 channels. Coup de chance, sticking to the main melody (right hand), it was possible to get by with the 3 channels PSG. In other words, I had to mourn the accompaniment part (left hand), which would have required 3 other channels. The contest rules specify that the presented program must be able to run on a standard Oric. So exit the use of an Oric 2 PSG, which would have been useful ... Of course, the solution is to reduce from 6 to 3 channels. It's feasible, but for that, you have to be an experienced musician, which is not my case ...

You understand, the program that I propose to you is reduced to the main melody of Blues March. Despite this big simplification, I had to juggle a max between the three channels. If you are interested in puzzles, the program listing is public. This sourcecode also contains the partition . Whether my program is award-winning or not, I hope you enjoy it and wish you a good hearing!

Bien décidé à participer au concours de programmation organisé par Didier, je me suis demandé ce que je pourrais proposer. Comme je deviens de plus en plus lent, il m'a semblé risqué d'entreprendre un nouveau jeu, d'autant que l'idée que j'ai en réserve est plutôt compliquée...

Comme par ailleurs, je suis actuellement dans l'expérimentation de la musique sur Oric (voir mes 2 articles «Mère Michel») et que dans l'éventail proposé par Didier (jeux, utilitaires, éduca-tifs, démos, etc.) il est peu probable que quelqu'un d'autre concoure avec un programme musical.

Depuis toujours, l'un de mes airs de jazz préférés est «Blues March» d'Art Blakey et de son orches-tre, Les Jazz Messengers. Je me suis dit qu'adap-ter ça sur l'Oric serait classe.

Premier petit problème, il s'agit d'un morceau pour orchestre et j'imagine que la partition (si elle existe) doit comporter quasi autant de lignes que d'instruments. J'ai bien essayé de reconstituer une ligne mélodique à l'oreille, partant du principe que le thème principal est assez simple. Mais c'est largement au dessus de mes capacités. Restait Internet. Je n'ai bien sûr pas trouvé la parti-tion originale, mais de nombreuses reconstitutions toutes plus pourries les unes que les autres... Finalement, j'ai opté pour une version piano, à deux mains donc, car elle me semblait nettement au-dessus du lot.

Second petit problème : au piano, les doigts d'une main peuvent presser simultanément jus-qu'à 5 touches or le PSG 8912 ne comporte que 3 canaux. Coup de chance, en m'en tenant à la mélo-die principale (main droite), il était possible de s'en sortir avec les 3 canaux du PSG. Autrement dit, il fallait que je fasse le deuil de la partie d'accompagnement (main gauche), qui aurait né-cessité 3 autres canaux. Le règlement du concours précise bien que le programme présenté doit pouvoir fonctionner sur un Oric standard. Donc exit l'utilisation d'un Oric à 2 PSG, qui aurait pourtant bien été utile ! Reste bien sûr la solution qui consiste à réduire de 6 à 3 voies. C'est fai-sable, mais pour cela, il faut être un musicien chevronné, ce qui n'est pas mon cas...

Vous l'avez compris, le programme que je vous propose se réduit à la mélodie principale de Blues March. Malgré cette grosse simplification, j'ai dû jongler un max entre les trois canaux.

Si les casse-têtes vous intéresse, le listing du programme est public. Que mon programme soit primé ou pas, j'espère qu'il vous plaira et vous souhaite une bonne audition !



LIGHTS OUT

Each puzzle consists in a 5x5 grid of cells with some cells being dark (black) or light (white). You must move the cursor in the grid and turn ALL cells off. But be careful every action also affects neighboring cells.

Control keys :

S to move up.

X to move down.

I to move left.

O to move right.

<SPACE> to toggle a cell.

R to reset puzzle.

Testimonial from a tester:

At first, it seemed impossible to me. For a puzzle, it's a real headache! Was there a bug? On the point of giving up, I came by chance to the solution. Stubborn as a donkey, I patiently searched for a method I did not really find. But I came to a strategy and finally to solve the puzzle 1 in 9 moves as indicated by the message «Perfect in 9 moves».

It's up to you!

Chaque casse-tête consiste en une grille de 5x5 cellules, les cellules étant noires (éteintes) ou blanches (allumées). Vous devez déplacer le curseur dans la grille et éteindre TOUTES les cellules. Mais attention chaque action affecte aussi les cellules voisines.

Touches actives:

S pour aller vers le haut.

X pour aller vers le bas.

I pour aller vers la gauche.

O pour aller vers la droite.

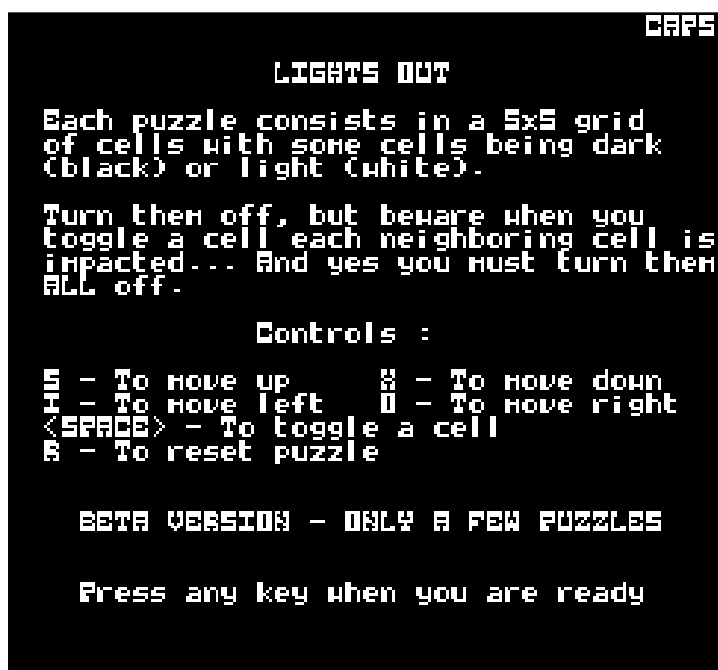
<espace> pour inverser une cellule.

R pour régénérer le puzzle.

Témoignage d'un testeur :

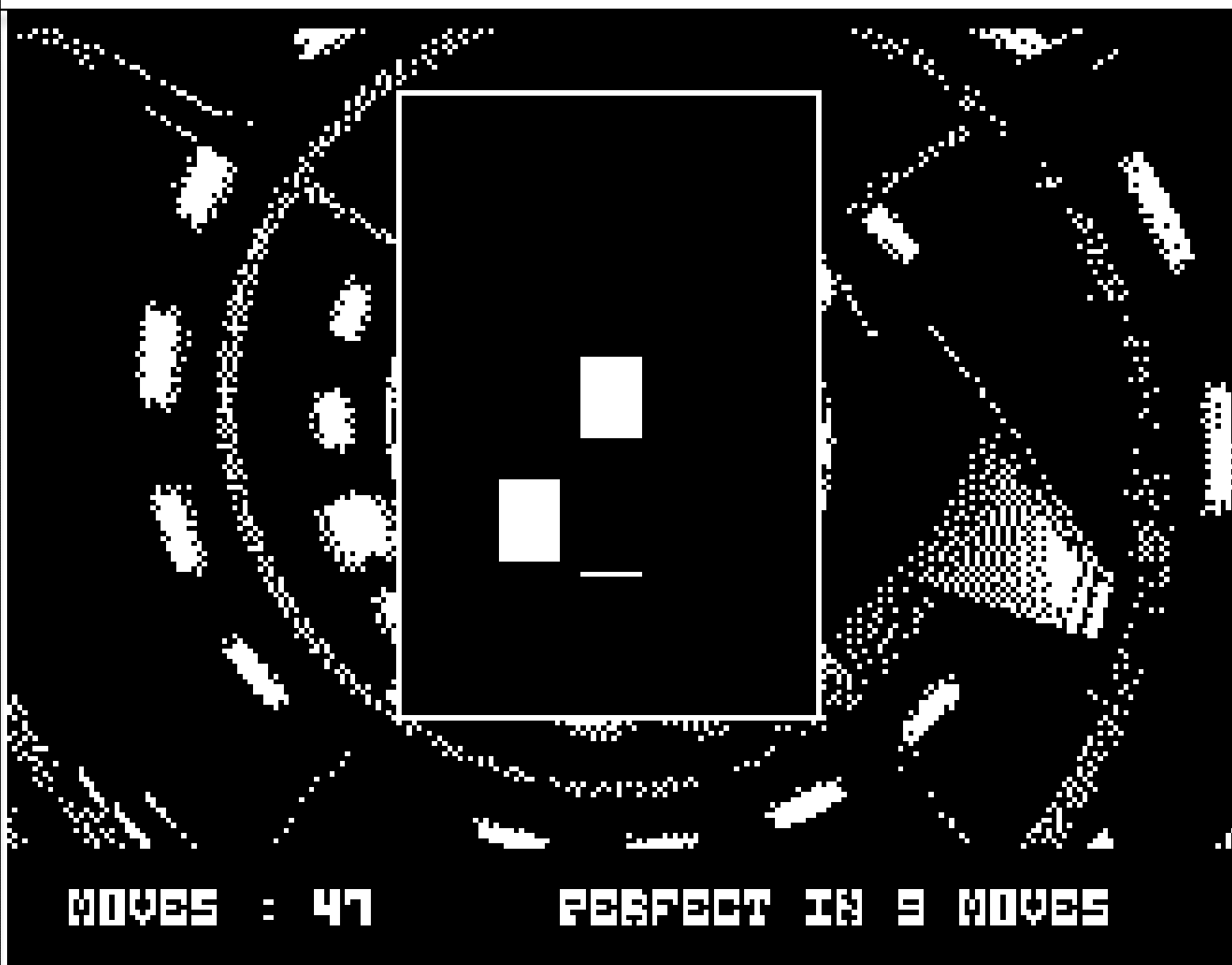
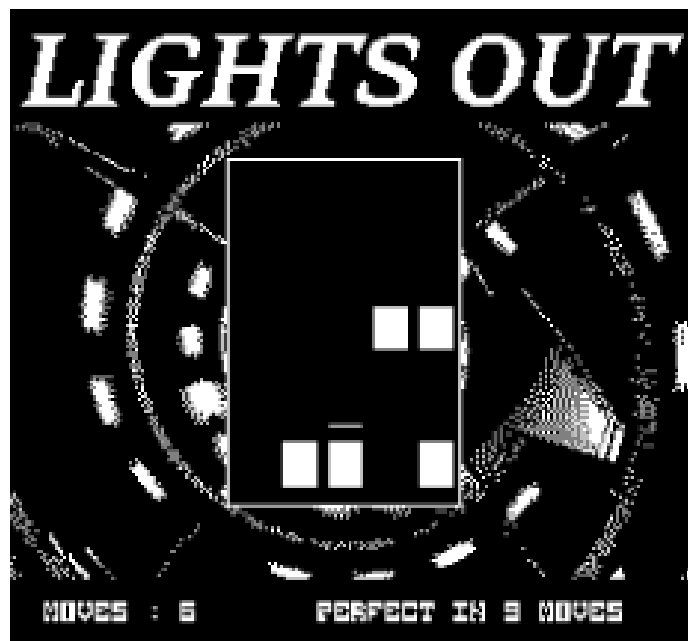
Au début, cela me semblait impossible. Pour un casse-tête, c'est un vrai casse-tête! Y avait t-il une bogue? Sur le point d'abandonner, je suis arrivé, par hasard à la solution. Têtu comme un âne, j'ai patiemment recherché une méthode, que je n'ai pas réellement trouvée. Mais je suis parvenu à une stratégie et finalement à résoudre le casse-tête n°1 en 9 coups comme indiqué par le message «Perfect in 9 moves».

A vous de jouer !



Based on the "Lights Out" logic game by / Basé sur le jeu de logique "Lights Out" de
Ueli Weiss & Kevin Kendel.

Oric code by / Code Oric par Romualdl

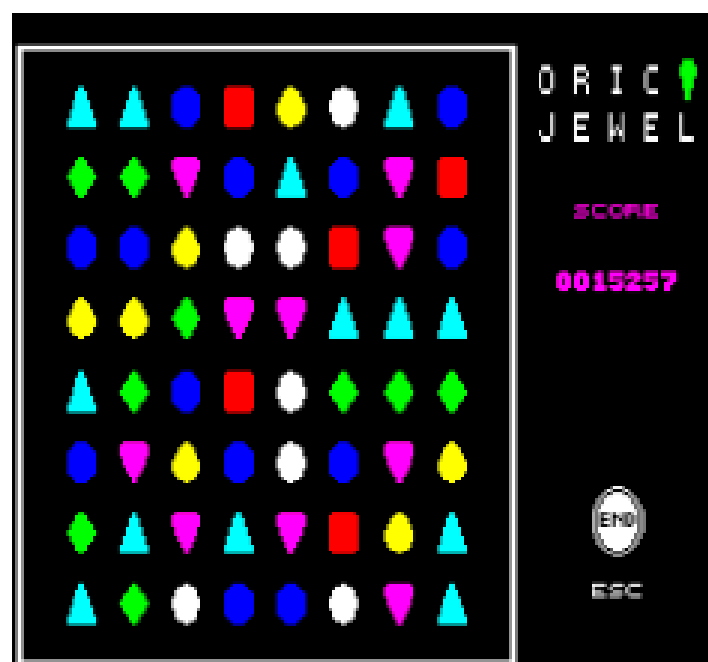
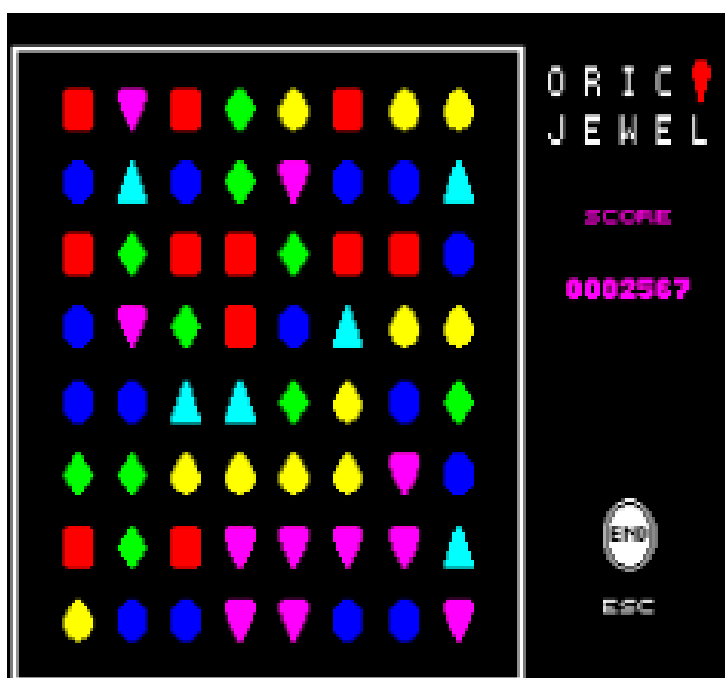
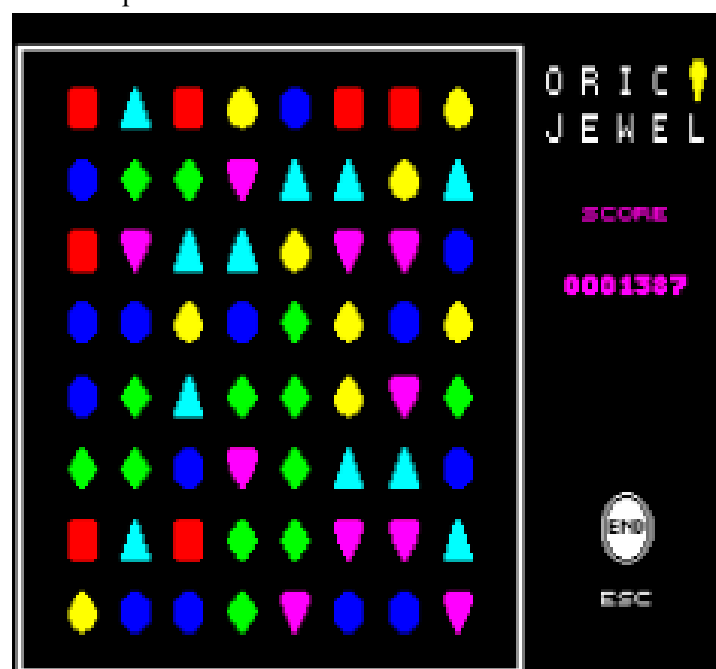


ORIC JEWEL

par / by DrPsy & Totoshampoin

ORIC JEWEL

UTILISE **IJKL** POUR TE DEPLACER
A POUR PERMUTER DEUX GEMMES
 SI PAS DE SOLUTION : **ESCAPE** POUR FINIR
 APPUIE SUR **UNE TOUCHE** POUR JOUER
G POUR QUITTER MAINTENANT
S SON ON/OFF - **D** DIAMANT ON/OFF



BEJEWELED is probably one of the most popular puzzle games. Developed by PopCap Games, it was released in 2001. Afterwards, it has been adapted to many platforms, smartphones, tablets, consoles and online games. Curiously, there is nothing for Oric. Thanks to DrPsy & Totoshampoin for this beautiful first implementation! The game appears in the form of a gemstone tray randomly mixed (*). The goal of the game is to form suites of at least 3 stones by performing permutations of stones. The formed suites bring points before being removed from the board. The tray is then completed with new stones etc. until the game is blocked or until the player leaves. (*) And chance sometimes does things well, because it sometimes sets up series that will earn you points without even touching the keyboard!

Active keys:

I to go to the top K to go down

J to go to the left L to go to the right

A to select a gemstone

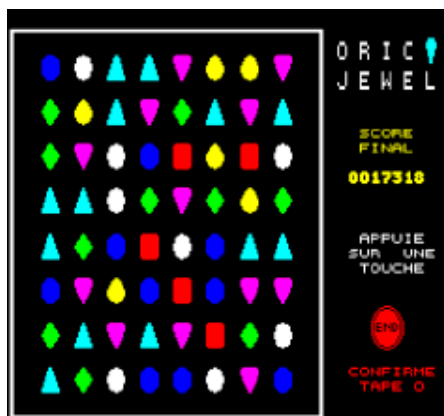
S for sound (flip on/off) D for Diamond (flip on/off) Q to leave the menu ESC to finish

Permutations:

When two stones have been selected, they will be switched only:

- 1) if they are contiguous horizontally or vertically or
- 2) if the permutation actually leads to achieving at least a sequence of 3 stones.

With a little luck (or know-how) a single permutation can realize several suites. Where the completed suites are removed, the stones located higher in the table slide down and new stones appear to fill the vacant places at the top of the board. With much luck, the redistribution of the stones in the panel leads to the spontaneous formation of new suites, gaining points, removing stones and new cascade of stones down. You not only benefit from a spectacular effect, but also a wonderful score! When the tray is finally stabilized, you can resume your permutations. Otherwise, all you have to do is make a copy of the screen for the CEO-mag's page of records and Didier will be happy!



BEJEWELED (littéralement «embijouté» ou plutôt en bon français «paré de bijoux») est probablement l'un des jeux de type «puzzle» les plus répandus. Développé par PopCap Games il est sorti en 2001. Il a par la suite été adapté à de très nombreuses plates-formes, notamment avec la vogue des smartphones, tablettes, consoles et jeux en ligne. Curieusement, il n'y a rien sur Oric. Merci donc à DrPsy & Totoshampoin pour cette belle première implémentation ! Le jeu se présente sous forme d'un plateau de pierres précieuses mélangées au hasard (*).

Le but du jeu est de former des suites d'au moins 3 pierres en effectuant des permutations de pierres. Les suites formées rapportent des points avant d'être retirée du plateau. Le tableau est alors complété par de nouvelles pierres etc. jusqu'à blocage de la grille ou abandon du joueur.

(*) Et le hasard fait parfois bien les choses, car il met parfois en place des séries qui vont vous rapporter des points sans même avoir touché le clavier !

Touches actives:

I pour aller vers le haut K pour aller vers le bas

J pour aller vers la gauche L pour aller vers la droite

A pour sélectionner une pierre précieuse

S pour le son (bascule) Q pour quitter au menu

D pour Diamant (bascule) ESC pour finir

Permutations :

Lorsque deux pierres ont été sélectionnées, elles seront permutées :

- 1) si elles sont contigües horizontalement ou verticalement ou
- 2) si la permutation conduit effectivement à réaliser au moins une suite de 3 pierres.

Avec un peu de chance (ou de savoir-faire) une unique permutation peut réaliser plusieurs suites. Là où les suites réalisées sont supprimées, les pierres situées plus haut dans le tableau glissent vers le bas et de nouvelles pierres apparaissent pour remplir les places vacantes en haut du plateau. Avec beaucoup de chance, la redistribution des pierres dans le panneau conduit à la formation spontanée de nouvelles suites, gain de points, suppression de pierres et nouvelle cascade de pierres vers le bas. Vous bénéficiez alors non seulement d'un effet spectaculaire, mais également d'un score mirifique ! Quand le tableau est enfin stabilisé, vous pouvez reprendre vos petites permutations. A vos High Scores

Snow

flakes

by ISS

Competition CEO New Year 2019
by ISS

An original idea: You have to catch snowflakes with a racket, like in Breakout. Except that snowflakes do not bounce! The left and right arrows control the racket. The flakes are very beautiful and we would like to admire them. But the game is extremely fast, it's even its only difficulty! It is necessary to have fast fingers to avoid that the racket does not leap too far! The number of flakes collected and the remaining time are displayed, but the time melts like snow in the sun! Fortunately we have 100 seconds; otherwise the collection would be thin...

Compétition CEO New Year 2019
par ISS

Une idée originale : Attraper des flocons de neige avec une raquette, façon casse-briques. Sauf que les flocons de neige, ça ne rebondit pas ! Les flèches gauche et droite permettent de déplacer la raquette. Les flocons sont très beaux et on aimerait pouvoir les admirer. Mais le jeu est extrêmement rapide, c'est même là sa seule difficulté ! Il faut avoir le doigt agile si on veut éviter que la raquette ne bondisse trop loin ! Le nombre de flocons collectés et le temps restant sont affichés, mais le temps, ça fond comme neige au soleil ! Heureusement on dispose de 100 secondes, sinon la collecte serait maigre...

Competition CEO New Year 2019

... press space ...



Snowflakes: 12

Time: 64



Snowflakes: 3

Time: 15



Snowflakes: 4

Time: 22



Snowflakes: 14

Time: 92



Snowflakes: 14

Time: 95



Un utilitaire pour visualiser les deux jeux de caractères de l'Oric, en récupérer les DATA et éventuellement reconstituer des "sprites" / An utility to visualize the two sets of characters of the Oric, recover the DATA and possibly reconstitute "sprites".
Conçu par / Coded by AndreC

Les éditeurs de caractères pour Oric ne sont en général pas très pratiques pour explorer l'ensemble des 2 jeux, choisir des caractères, les visualiser, en récupérer les DATA et encore moins pour visualiser des "sprites" composés avec plusieurs caractères. C'est ce que vous offre VisuCar.

Première difficulté : La plupart du temps la présence des caractères redéfinis perturbe le programme, qui doit pouvoir afficher en clair les instructions disponibles ainsi que les résultats demandés par l'utilisateur. Il a donc fallu ruser et essayer de prévoir tous les cas de figure.

Deuxième difficulté : les jeux de caractères redéfinis sont rarement fournis sous forme d'un fichier de type ".CHS" (CHaracter Set). Il faut donc aller les chercher dans le programme (souvent protégé). Pire, ils sont souvent mis en place pendant l'exécution. Il faut alors aller les chercher dans la Ram, qui peut être rendue inaccessible par une protection.

Les options de VisuCar :

0 - Pour explorer le jeu 0, c'est à dire afficher l'ensemble des 96 caractères et pour chaque caractère, le dessin agrandi au format 6x8 cases, les 8 octets de définition avec leurs adresses en Ram.

1 - Idem pour explorer le jeu 1 : affichage des 64 caractères et pour chaque caractère, dessin agrandi, octets de définition avec leurs adresses en Ram.

2 - Pour assembler des caractères du jeu 0 et reconstituer un ou des sprites. Exemple page suivante : 'Chimère' emprunté au logiciel 'Caractor' (© ARG informatique).

3 - Idem avec le jeu 1. Exemple de combinaisons de caractères pour former des cadres, tiré de 'Editecran' (© André Chéramy)

E - Pour Explorer un autre jeu de caractère. Cette option permet de charger un fichier à partir de la disquette. Il est également possible de charger un fichier cassette. Pour cela, au menu général de VisuCar, faire 'Q' (Quitter), CLOAD et RUN.

H - Pour obtenir de l'aide sur l'utilisation de VisuCar. Quatre écrans seront affichés avant de revenir au menu.

Q - Cette dernière option permet de quitter VisuCar.

Un article plus détaillé sera publié dans CEO-mag.

The character editors for Oric are generally not very practical to explore all 2 sets, choose characters, view them, recover the DATA and even less to view "sprites" composed with several characters. That's what VisuCar offers you.

First difficulty: Most of the time the presence of redefined characters disrupts the program, which must be able to display in clear the available instructions and the results requested by the user. So we had to trick and try to predict all the cases.

Second difficulty: redefined character sets are rarely provided in the form of a ".CHS" type file (CHaracter Set). We must therefore look for them in the program (often protected). Worse, they are often set up during execution. You must get them from the Ram, which can be made inaccessible by protection.

The VisuCar options:

0 - To explore the set 0: display the 96 characters and for each character, the enlarged drawing, the 8 bytes of definition and their addresses in Ram.

1 - Idem to explore the set 1: display of 64 characters and for each character, enlarged drawing, bytes definition with their addresses in Ram.

2 - To assemble characters of the set 0 and to reconstitute one or several sprites. Next page: Example taken from 'Chimère' borrowed from the software 'Caractor' (© ARG informatique).

3 - Idem with the set 1. Next page: Example taken from 'Editecran' (© André Chéramy).

E - To explore another character set. This option allows you to load a file from the floppy disk. It is also possible to load a cassette file. For that, in the main menu of VisuCar, do 'Q' (Quit), CLOAD and RUN.

H - For help with using VisuCar. Four screens will be displayed before returning to the menu.

Q - This last option allows to leave VisuCar.

A more detailed article will be released in CEO-mag.

*** VISUCAR ***

Un utilitaire pour explorer
les caractères
du jeu 0 (normal) et
du jeu 1 (semi-graphique)

© 2018 CEO et
André chéramy

Ecran-titre / Title screen

*** AU MENU ***

- 0 - Exploration du jeu 0 (normal)
- 1 - Idem jeu 1 (semi-graphique)
- 2 - Assemblage de Sprite avec jeu 0
- 3 - Idem avec des caractères du jeu 1
- E - Exploration d'un autre jeu
- H - Help (4 écrans d'informations)
- Q - Quitter l'utilitaire VisuCar

<Votre choix ?>

Menu général / Main menu

*** VISUCAR ***

Code Ascii du		001000	#8
caractere	A	010100	#14
65 (decimal)		100010	#22
#41 (hexadec)		100010	#22
#0-#7		111110	#3E
Jeu 0		100010	#22
#B500-#B7FF		100010	#22
		000000	#0

Fleches Return H S N R M

65 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

#20 ! " # \$ % & ' () * + , - . /

#30 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?

#40 à A B C D E F G H I J K L M N O

#50 P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _

#60 @ a b c d e f g h i j k l m n o

#70 p q r s t u v w x y z é ù è ê ■

Jeu 0 Natif / Native character set 0

*** VISUCAR ***

Code Ascii du		111000	#38
caractere		111000	#38
65 (decimal)		111000	#38
#41 (hexadec)		000000	#0
#B600-#B60F		000000	#0
Jeu 1		000111	#7
#B900-#BAFF		000111	#7
		000111	#7

Fleches Return H S N R M

65 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

#20 . : ; , - . /

#30 . : ; , - . /

#40 . : ; , - . /

#50 . : ; , - . /

Jeu 1 Natif / Native character set 1

*** SPRITES ***

CARACTOR
@ ARG

CHIMERE

Fleches Return H S N R M

69 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

#20 ! " # \$ % & ' () * + , - . ■

#30 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?

#40 à A B C D E F G H I J K L M N O

#50 P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _

#60 @ a b c d e f g h i j k l m n o

#70 p q r s t u v w x y z é ù è ê ■

Assemblage sprite (jeu 0) / Sprite assembly (set 0)

*** SPRITES ***

Fleches Return H S N R M

45 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

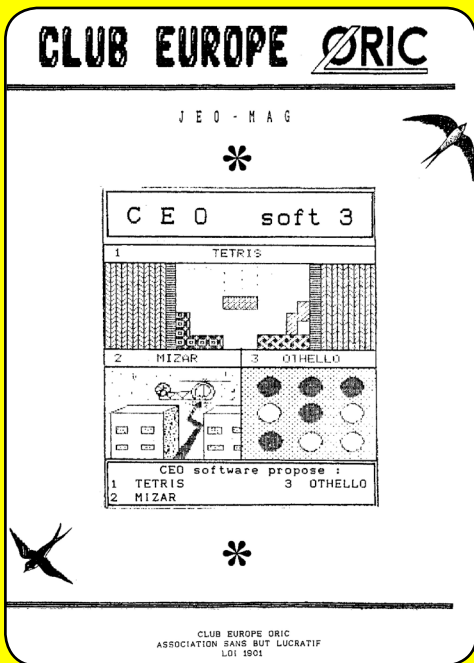
#20 r - r | l L + l L T T F = r ||

#30 r - r | l L + l L T T F = r ||

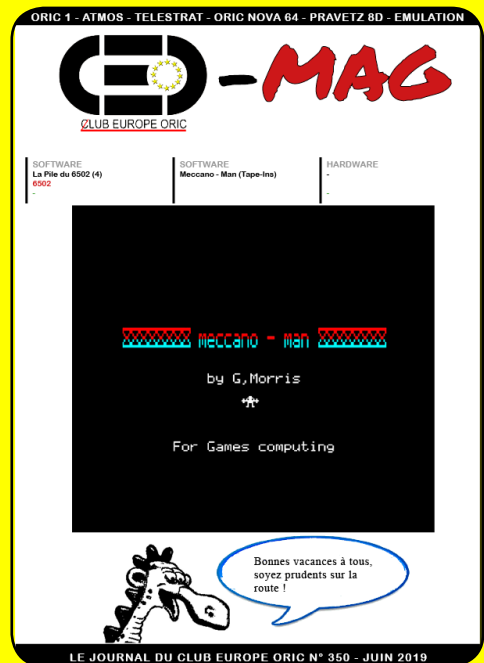
#40 r - r | l L + l L T T F = r ||

#50 r - r | l L + l L T T F = r ||

Assemblage sprites (jeu 1) / Sprite assembly (set 1)



From 1990 to 2019, 350 issues of CEO-MAG. The longest publication about Oric.



Le CEO-MAG
est une parution interne du



CLUB EUROPE ORIC

Association à but non lucratif
régie par la loi du 01/07/1901

Conseil d'administration:
Président: Jean Boileau
Trésorière: Chloé Avrillon
Trésorier Adj : René Pechberti
Secrétaire: André Chéramy
CEO-mag: Didier Vallet
Site Web : Jerome Debrune.

Toute question ou courrier à:
ceo@oric.org

**Siège social,
direction de la publication
et renseignements divers:**
Jean BOILEAU,
33 avenue Henri Barbusse,
93140 BONDY

Adhésions:
René Pechberti,
Club Europe Oric (CEO),
33 avenue Henri Barbusse,
93140 BONDY

**Rédacteur en chef et
disquettes CEO-MAG :**
Didier VALLET
dv.oric@free.fr



Visit us on oric.org; software sheet will allow you to discover the biggest oric software database. If you've one missing, write us.