

LIBÉREZ LA PAGE 4 !

Comme vous le savez probablement, la page 4 de la mémoire de votre Oric-1/Atmos, c'est à dire les adresses de #400 à #4FF, est complètement utilisée par Sédoric. Or de nombreux programmes commerciaux vendus sur K7 utilisaient cette fameuse page 4, notamment les jeux. Ce ne fut donc pas très sympa d'avoir mis sur le marché un système d'autant plus incompatible avec le précédent que les commandes CSAVE/CLOAD étaient boguées par Sédoric. Une sorte de guerre des standards en quelque sorte. Ou une stratégie commerciale pour vendre les mêmes programmes sur disquette?

DES TRUCS ET DES ASTUCES

Il serait possible d'écrire une encyclopédie de tous les trucs et astuces qui ont été inventés pour passer d'un support à l'autre et pour rendre ces anciens programmes compatibles avec la page 4 de Sédoric. J'ai d'ailleurs moi aussi apporté ma contribution dans ce domaine. Ceux d'entre vous qui ne sont pas abonnés à la version PC de la disquette trimestrielle du CEO (voir notamment celle de Mars 1997) pourrons me demander la disquette "S30TOOLS" qui contient quelques outils bien utiles à ce sujet.

Je me suis repenché sur le problème à la demande de Dominique Pessan: "Serait-il possible de créer une nouvelle commande Sédoric qui permettrait à tout moment (même dans un programme) de déplacer cette page où on le souhaite". Cher Dominique! J'adore les challenges, mais celui-là, je ne suis pas encore assez fou pour m'y coller! Mais j'ai pensé à une autre solution, un peu plus simple.

GAMEINIT

Livré avec la version 1.0 de Sédoric, cet utilitaire permet de formater des disquettes "compatibles" avec Sédoric, mais où les commandes ont été réduites à !DIR, !LOAD et !nom_de_fichier (chargement direct).

Il s'agit donc d'un "Shortsed" dont le seul intérêt à l'époque était de ne prendre que 25 secteurs au lieu de 102 pour une disquette "Master". De plus, il est possible de booter avec une disquette "Shortsed", ce qui n'est pas le cas avec une disquette de type "Slave".

Evidemment, avec l'apparition des versions ultérieures de Sédoric, l'utilisation des disquettes "Slave" et "Shortsed" ne présente plus d'intérêt, puisque ce n'est plus la capacité des disquettes qui gêne maintenant, mais la complexité des listings de directory! En conséquence GAMEINIT n'a jamais été mis à jour et en est resté à la version 1.0.

Si on se place dans la perspective de Dominique, on peut aussi envisager de modifier non pas Sédoric, mais un DOS plus simple... et pourquoi pas ce "Shortsed"?

En fait, cela a déjà été fait avec l'une des fonctions de la disquette "BD-DISK" de "Nature et Informatique" si je me rappelle bien. Cette fonction devait permettre de reloger GAMEINIT ailleurs qu'en page 4. J'ai eu l'occasion d'utiliser cette disquette, mais la piste correspondant à cette fonction était défectueuse. La frustration m'a fait rêver pendant des années de mettre la main sur un exemplaire opérationnel de cette disquette (à votre bon cœur)!

Heureusement pour vous, j'ai trouvé dans mes archives une disquette GAMEINIT dont la page 4 avait été "relogée" en #B200. Je ne me souviens plus de l'origine de cette disquette (béné en soit le donateur). J'ai donc étudié cette disquette 3 pouces, avec bien du mal, car mon vieux lecteur a quasiment rendu l'âme (c'est notre lot à tous). J'en ai déduit une méthode simple et universelle pour reloger la page 4 de GAMEINIT à l'endroit de votre choix, mais lors du formatage seulement.

AU TRAVAIL

Voici donc un petit BASIC qui vous permettra de produire autant de programmes GAMEINIT que vous aurez besoin, adaptés aux impératifs les plus tordus des jeux que vous voudrez faire tourner.

```
100 '*** GAMEFIX.COM ***
110 'Copyright 1997 André Chéramy
120 HIMEM#5FFF
130 PRINT"Pour Reloger GAMEINIT, Donnez une"
140 INPUT"Valeur Hexa de la Forme #B2";H$
150 HH=VAL(H$)
160 LOAD"GAMEINIT",N
170 POKE#6736,HH:POKE#6764,HH:POKE#67C1,HH:POKE#67C4,HH:POKE#67CC,HH
180 POKE#68A2,HH:POKE#68A7,HH:POKE#68AE,HH:POKE#68B1,HH
190 POKE#68B4,HH:POKE#68B7,HH:POKE#68BD,HH:POKE#68C2,HH
200 POKE#68CB,HH:POKE#68D1,HH:POKE#68D4,HH:POKE#68EB,HH
210 POKE#68EE,HH:POKE#68F4,HH:POKE#68F7,HH:POKE#68FA,HH
220 POKE#69A2,HH:POKE#69A7,HH:POKE#69AE,HH:POKE#69B1,HH
230 POKE#69B4,HH:POKE#69B7,HH:POKE#69BD,HH:POKE#69C2,HH
240 POKE#69CB,HH:POKE#69D1,HH:POKE#69D4,HH:POKE#69EB,HH
250 POKE#69EE,HH:POKE#69F4,HH:POKE#69F7,HH:POKE#69FA,HH
260 POKE#6AB4,HH:POKE#6B12,HH:POKE#6B54,HH:POKE#6B5A,HH:POKE#6BCB,HH
270 POKE#6BDD,HH:POKE#6EF9,HH:POKE#6F08,HH:POKE#6F0E,HH
280 POKE#6F6B,HH:POKE#6F71,HH:POKE#6F7C,HH:POKE#6FD0,HH
290 POKE#6FDC,HH:POKE#6FDF,HH:POKE#71D8,HH:POKE#746A,HH
300 F$="GAME"+RIGHT$(H$,2)+"00"
310 SAVE F$,A#6000,E#74FF,T#6004
320 'SAVEU"GAMEFIX",AUTO
```

Les paresseux trouveront le fichier GAMEFIX.COM sur la version PC de la disquette de Decembre 97. Les autres devront s'armer de patience et d'attention. Avant d'utiliser ce programme, il faut déterminer l'emplacement en mémoire du jeu que vous désirez faire tourner, puis choisir ailleurs l'emplacement de "la page 4" de GAMEINIT. Les adresses doivent se situer entre #0500 et #B4FF, je n'ai pas testé plus haut, mais il doit être possible de se loger dans les caractères semi-graphiques, si on n'utilise pas HIREX. Sur votre disquette doit figurer non seulement GAMEFIX.COM, mais aussi GAMEINIT. Lancer GAMEFIX et indiquer à la demande l'octet de poids fort de l'adresse d'implantation : par exemple #B2 pour reloger GAMEINIT en #B200. Vous disposerez alors d'une nouvelle version de GAMEINIT (GAMEB200.COM dans notre exemple) que vous pourrez utiliser pour formater une disquette "Shortsed" sur laquelle il ne vous restera plus qu'à copier votre jeu. Ca marche aussi sous Euphoric, merci Fabrice!