

# Impossible Mission sur disquette

par Thierry B., Simon G., Mickaël P. et André C.

*NDLR. Dans le Courrier Oricien du n° 248 page 5, Thierry évoquait son désir de passer Impossible Mission sur disquette (l'original est sur K7). Ceci a donné lieu à de nombreux échanges d'emails et de tentatives. C'est finalement Mickaël qui a réussi. Comme quoi ce n'était pas une mission impossible! Voici l'histoire de cette aventure.*

*De Thierry [12/11/10]:* [...] c'est avec beaucoup de plaisir que j'ai essayé Stormlord [...] j'ai passé le fichier .tap sur disk avec tap2disk/old2mf. Cette image disque fonctionne sous Euphoric. [pour Mission Impossible...] j'ai créé le .disk, mais pour l'exécution ça semble très chaud compte tenu des adresses de début et de fin du fichier (#400-#BFD). Avec un simple QUIT!<nomfic> ça plante. Avez-vous déjà été confronté à ce genre de problème (ou existe-t'il une version disque de IM)?

*De Simon [12/11/10]:* J'ai testé rapido, en effet bizarre. [...] j'avoue ne pas savoir ce qui peut clocher [...] Pas de version disque à ma connaissance, le choix du format K7 est justement je crois une volonté que le jeu soit jouable sur un maximum d'ordis réels... Vu la rareté des drives. Es-tu à ce point réfractaire au chargement K7? :-)

*De Simon [12/11/10]:* [après test d'effacement de la page 4, le système plante] [...] Il faut donc bien conserver quelque chose en page 4 après un QUIT pour charger un fichier sur la disquette...

*De Thierry [12/11/10]:* Bonsoir Simon, merci pour ta réponse, en effet je pense qu'il faut conserver un minimum de code en page 4 pour basculer sur les routines en RAM Overlay. Non, je ne suis pas réfractaire au chargement K7 (j'ai encore un magnéto-K7). Le .tap est rapide sur Euphoric mais, sur un Oric réel [...] Je reste avec mon Oric autonome avec ses disquettes. Pour IM, il faudra sans doute retravailler le code pour le charger proprement à partir de la disquette (mais est-ce possible compte tenu de la taille du logiciel?).

*De André [14/11/10]:* Pour faire vite, si faire QUIT ne suffit pas, il faut passer à Gameinit, notamment à une version relogée ailleurs dans la mémoire. Je vous joint un pack de programmes Gameinit, notamment deux versions relogées en #9800 et en #B200 (il est possible de le mettre ailleurs). Il y a des articles sur Gameinit et la page 4 dans le mag. En principe ça marche, sauf si le programme à faire tourner est trop gros et ne laisse pas assez de place pour Gameinit. [Ce pack sera sur la prochaine disquette trimestrielle].

*De Thierry [15/11/10]:* Je vais tout d'abord retrouver les MAG en question (peut-être y a-t'il aussi quelque chose sur le sujet dans Sedoric à nu?). Quand je lis le manuel du Sedoric, Gameinit est en fait un SED réduit à trois instructions, mais je ne sais pas si ça peut régler le chargement d'un fichier qui occupe les adresses #400-#BFD (c'est du lourd!)?

*De André [17/11/10]:* En fait, l'important n'est pas le nombre d'instructions, mais le fait que la page 4 est totalement libérée et peut être relogée ailleurs en Ram.... L'article à lire est dans le mag 91 pages 3 et 4. Mais évidemment si le programme à charger occupe les adresses #400-#BFD, alors il reste #20 octets en Ram, donc toute utilisation d'un DOS est foutue. Adieu la version disquette!

*De Thierry [18/11/10]:* J'ai ressorti l'article en question (novembre 1997), que je vais tout de même relire. Sniff! N'y a-t'il vraiment aucune solution pour le charger à partir d'une disquette? Sinon il faut alléger le code de 256 octets? Ou séparer la partie présentation/réglage des paramètres et la partie jeu?

*De Thierry [21/11/10]:* [...] Je ne désespère pas qu'une solu-

tion soit trouvée pour passer IM sur disquette!

*De Michaël [qui arrive alors] [21/11/10]:* Thierry: C'est quoi le problème pour mettre IM sur disquette? Ça ne marche pas de juste copier le .tap?

*De Thierry [22/11/10]:* Bonjour Mickaël, on peut transférer IM sur disquette (par exemple avec tap2disk/old2mf), mais nous ne savons pas l'exécuter car il empiète sur la page 4 et est très volumineux (#0400 - #BFD)!

*De Michaël [23/11/10]:* [un peu plus tard] Dites, vous pouvez me tester cette version et me dire si elle fonctionne comme la version originale sur disquette? Merci :) *NDLR. Le fichier im.dsk sera sur la prochaine disquette trimestrielle.*

*De Simon [23/11/10]:* Sur cassette tu voulais dire! Oui ça semble fonctionner nickel. Bravo, comment as-tu fait, tu es reparti des sources?

*De Michaël [23/11/10]:* Il reste un truc à vérifier: Ma nouvelle version fait 40 Ko au lieu de 48 Ko, donc même pour les gens sur k7 ça peut-être intéressant. Sauf qu'il se peut que j'aie abîmé le système de sauvegarde en bougeant les trucs. L'astuce c'est qu'en regardant dans le code source il y avait plein de petits buffers en mémoire remplis de zéros. Ce que j'ai fait c'est que j'ai enlevé tout ça du programme, ça m'a fait gagner 8 Ko, et j'ai alloué ça en statique en mémoire. Donc le jeu au lieu de charger en \$400 se charge en \$211C, sans abîmer la page 4. Ensuite quand le jeu est chargé, il vire les interruptions pour que Sedoric reste content, puis j'efface en mémoire tout ce qui va de \$400 à \$2100. Vala :)

Histoire de compléter le truc, j'avais commencé à faire une version compressée, le jeu final tombe à 27k, mais ça crashe quand je décompresse, probablement un bug à la con dans mon script (j'ai tout fait à la main avec des adresses en dur, donc fatalement les risques sont importants). Mais en gros le concept est:

- Prend l'exécutable original -> Filepack

- Ensuite on crée un second exécutable avec le code de «unpack.s» suivi du fichier packé

- Au chargement le «unpack» dépacke le fichier packé en mémoire

- Ensuite passe la main au fichier dépacké, et le lance.

Le problème là, c'est que le programme de Jonathan est tellement large qu'il faut que le dépackeur dépacke les données sur elles-mêmes avec une superposition... et quand l'overlap est trop serré, bein ça s'écrase pendant la décompression. Donc j'ai voulu ruser en chargeant le tout aussi haut que possible en mémoire, puis en dépackant aussi bas que possible, mais ça oblige en suite à tout recopier au bon endroit. Donc j'ai dû merdouiller quelque part :)

J'imagine qu'un packer d'exécutable pour l'Oric ça pourrait être intéressant pour pas mal de monde, en moyenne ça compresse entre 30 et 50 pourcent en fonction du type de données, et ça marche aussi bien pour disquette que cassette.

Et oui, avoir les sources ça aide :) *NDLR. Le fichier im-small.tap sera également sur la prochaine disquette trimestrielle.*

*De Thierry [24/11/10]:* Salut Mickaël, 8 Ko de récupérés (au mini minimum)! Gloups! Et moi qui pensais qu'il ne restait plus un seul octet de libre! Merci Mickaël, je vais créer une disquette réelle avec le .dsk et tester le fonctionnement (je vous ferai un retour). L'histoire du compresseur/décompresseur est tout aussi passionnante!

*NDLR. En effet, ce serait l'arme absolue: Faire tourner la version originale d'un jeu, quelle que soit sa taille (dans la limite #400-#BFFF) et son occupation ou non de la page 4.*