

## AMIGA ACTION REPLAY 2

Ces instructions en Français sont à utiliser en conjonction avec le manuel Anglais. Nous vous guidons à travers les différentes opérations de montage, programmation et autres. Pour vérification de syntaxe, il convient de se reporter au manuel Anglais; en effet, que vous soyez Français, Anglais ou moine Tibétain exilé à Jersey, la syntaxe de l'Amiga est la même! (Nous ne sommes toutefois pas responsables des erreurs pouvant être contenues dans le manuel Anglais ni de la cinquantaine de fautes de frappe qui s'y prélassent!)

Nous avons suivi les même N° de chapitres ainsi que les lettres identifiant les paragraphes figurant dans le manuel Anglais. De plus, à côté de chaque titre de chapitre, nous donnons le titre original Anglais!

Enfin, notez bien que ce manuel vous assiste pour utiliser ACTION REPLAY 2; son but n'est pas de vous apprendre à manipuler votre AMIGA ni de vous apprendre à programmer.... Pour cela vous vous reporterez aux manuels de votre AMIGA et aux nombreux ouvrages de programmation disponibles chez votre libraire spécialisé.

**TRES IMPORTANT:** N'oubliez pas que vous DEVEZ formater vos disquettes de travail avant de pouvoir y mettre des données. Que ce rappel ne vous offense pas: seuls, "les autres" n'y connaissent rien!

### 1 - INTRODUCTION (Introduction)

Félicitations! Vous êtes l'heureux possesseur d'une cartouche ACTION REPLAY 2, bla bla bla bla.....

### 2- INSTALLATION (Installation!)

Avant de connecter ACTION REPLAY, assurez-vous que votre AMIGA ne soit pas sous tension. Sinon: BOUM! + étincelles et odeur de circuits brûlés.

ACTION REPLAY se branche au port d'extension de votre ordinateur.

Le couvercle protégeant le port d'extension de l'Amiga peut quelquefois être assez difficile à retirer; solution: soyez patient et utilisez un outil approprié pour l'ôter (clefs à sardines, couperets à viande et démonte-pneus ne sont pas recommandés). Connectez ACTION REPLAY. Assurez-vous que TOUTES les broches soient correctement engagées A FOND.

Interrupteur sur OFF

Lorsque vous mettez sous tension, la lumière verte s'allume. Si la lumière rouge s'allume aussi: l'interrupteur n'est pas sur OFF! Ca commence bien... Suivez les instructions!

Votre AMIGA doit maintenant se lancer. Quand l'écran Kickstart apparaît, pressez le bouton FREEZE. Miracle! Des choses se passent!

Si votre AMIGA fait la grève, éteignez tout et recommencez tout!

Chaque ACTION REPLAY a patiemment été testé avant expédition. Si "ça marche pas", 2 causes éventuelles: soit un mauvais branchement (recommencez!) soit le port d'extension de votre AMIGA est défectueux (branchez ACTION REPLAY sur l'AMIGA d'un ami pour tester)

### OPERATION

ACTION REPLAY permet un certain nombre de manipulations simples à opérer.

#### LE RALENTI (Slow motion).

A la gauche du boîtier ACTION REPLAY, deux boutons et une diode.

En-dessous du GROS bouton, vous voyez les signes + et -. Nous n'élaborerons pas sur leur signification!

L'interrupteur est soit ON (validé), soit OFF (devinez)

Ceci permet de ralentir les programmes. Très utile aux programmeurs pour évaluer la qualité de leur dernier chef-d'oeuvre, ainsi qu'aux assassins d'envahisseurs de l'espace, explorateurs d'aventures, etc.

Le ralentissement idéal variera avec chaque programme; plus la vitesse est ralentie et plus l'écran risque d'avoir la tremblotte!

Note: il n'est PAS recommandé d'utiliser le ralentisseur lors de chargements/sauvegardes.

Utilisez TOUJOURS des disquettes de très bonne qualité. Ne nombreux programmes ne "passeront" pas sur des disquettes à bas prix en "promotion spéciale incroyable", alors qu'il n'y aura pas de problème avec des disquettes "chères".  
Moralité:.....

De nombreux programmes se chargent, puis font ensuite appel à la disquette 500000 fois durant un jeu. Une disquette sauvegardée avec ACTION REPLAY ne permet évidemment pas de retourner 500000 fois au jeu! Essayez toutefois la méthode suivante:

- a/ Faites une copie de la disquette originale avec un bon utilitaire de sauvegarde (vous savez où vous les procurer).
- b/ Cette copie peut ne pas "tourner": pas de panique
- c/ Chargez l'original, allez à l'endroit qui vous intéresse (après avoir tapé le N° de code d'entrée par exemple....!) et sauvegardez (SA) avec ACTION REPLAY sur une disquette normale que vous aurez préalablement formatée.
- d/ Rechargez la copie faite avec ACTION REPLAY.
- e/ Quand un niveau suivant est demandé, insérez la copie de l'original.
- f/ Ca devrait marcher.

Si une disquette copiée avec ACTION REPLAY refuse de se charger sans ACTION REPLAY, ne pleurez pas! Rebranchez ACTION REPLAY, puis essayez, ça devrait marcher. Les exigeants vont hurler qu'ils veulent effectuer des copies qui tournent TOUTES sans ACTION REPLAY... Seraient-ils d'affreux pirates, par hasard?

=====

Nous vous souhaitons de longues années de manipulations acharnées avec ACTION REPLAY 2. Si certaines fonctions paraissent un peu bizarres, expérimentez avant de vous lancer dans le bidouillage insterstellaire!

**Bon courage !**

### 3 - INTERRUPTION (FREEZE)

A la droite du boîtier d'ACTION REPLAY, un bouton et 1 diode.

La diode indique si ACTION REPLAY est branché correctement ou si votre port d'extension fonctionne. Elle s'éteindra quand l'ordinateur attend une instruction.

Ce bouton permet d'interrompre un programme à tout moment et valide par ce fait ACTION REPLAY.

La grande majorité des programmes du commerce pourront ainsi être interrompus, les registres restant intacts. Une minorité, où la protection est plus sophistiquée que le programme qu'elle protège (et c'est lamentable) ne pourront être stoppés en cours de fonctionnement.

Quand vous pressez le bouton, ACTION REPLAY est validé et son écran s'affiche. Pressez HELP et la liste des nouvelles commandes défile. Pressez SHIFT pour interrompre/repandre le listing.

### ON Y VA! (Getting started)

Nous allons vous expliquer les commandes, pas forcément dans l'ordre où elles apparaissent sur l'écran, mais en respectant leur place géographique dans le manuel Anglais.

Tout d'abord, l'accès direct:

X	On retourne au programme interrompu
F1	Vide l'écran
F2	Curseur en haut à gauche
F3	Ecran des préférences
F5	Copie d'écran sur imprimante (si connectée...!)
F6	Envoi sur imprimante départ/stop
F7	Impression/surimpression
F8	Instruction Mempeeker
F9	Clavier mode UK/USA ou Allemand (UK/USA par défaut)
F10	Passe à un autre écran
HELP	Listing des commandes (SHIFT pour pauser)
DEL	Efface caractère au curseur
BACKSP	- - à gauche du curseur
TAB	Met un espace au curseur
CURSOR	Déplacez les curseurs comme bon vous semblera
ESC	(Escape) annule (généralement!) la commande d'ACTION REPLAY

Des précisions...

La touche F3 affiche un joli écran de préférences que vous pouvez quitter à tout moment en pressant ESC.

Les options sont choisies au moyen du bouton GAUCHE de la souris. En haut à gauche de l'écran vous verrez la mémoire disponible; vous pourrez modifier en cliquant sur les carrés de validation/invalidation.

Plus bas à gauche, vous choisirez à partir de quel lecteur vous lancerez vos disquettes (il faudra tout de même que vos disquettes soient lançables!)

En bas à gauche, vous choisirez les couleurs de votre écran ACTION REPLAY.

A droite, les 2 instruments pour gérer la fréquence de tir automatique avec les 2 manettes de jeu! Notez qu'ils sont indépendants l'un de l'autre; un joueur pourra donc assassiner les envahisseurs avec des rafales dignes d'une mitrailleuse dernier modèle alors que l'autre sera au rythme du pétard à corbeaux!

Le détecteur automatique de virus sera éventuellement invalidé à partir de cet écran.

Les nombres acceptés par ACTION REPLAY seront suivant les systèmes DECIMAL, HEXADECIMAL et BINAIRE. Le système par défaut est hexadécimal. Si vous tapez 10, ACTION REPLAY comprendra 16.

Un nombre décimal devra être précédé de ".": 10 = 10; 10 = 16

Un nombre binaire devra être précédé de "%"

Lors de calculations en formats différents, le résultat est toujours affiché en Hexadécimal.

Par exemple: \$1000 - \$100 + !256 - %1 = \$FFF

Description des commandes: ouvrez votre manuel Anglais. A partir de la page 8, les commandes que vous pourrez taper directement sont en caractères gras. Les commandes grasses, soulignées et suivies de quelque chose entre ( ) signifient que vous tapez la commande directement MAIS remplacerez le contenu des ( ) par une variable appropriée.

Exemple: dans le manuel, FORMAT (name) signifie que vous taperez FORMAT puis entre ( ) vous taperez le titre sous lequel vous voulez formater la disquette. Nous n'avons pas pris la peine de tout souligner...!

Note: Nous n'allons pas vous rappeler de presser ENTER ou RETURN après chaque commande!

#### 4 - DISQUETTES (Disk based instructions)

Commandes de travail sur disquettes.

Ces commandes sont disponibles à tout moment après avoir pressé le bouton FREEZE, même si un programme est déjà en mémoire.

Nous n'expliquons pas en détail les opérations de DIRECTORY, SOUS-DIRECTORY etc...: consultez le bouquin de votre AMIGA ou allez dire bonjour à votre libraire!

##### FORMAT (titre)

Pour formater une disquette. Tapez -par exemple- FORMAT PASTIS

L'ordinateur répondra poliment: READY TO FORMAT DISK IN DRIVE DFO

Ce qui veut dire "Prêt à formater le disc dans lecteur DFO" si le système de votre AMIGA est une version locale artisanale provenant d'Oulan Bator, le message sera affiché en Mongolien.

Vous tapez Y et le formatage commence. Au bout de quelques instants vous êtes en possession d'une disquette formatée intitulée "PASTIS"

##### FORMATV (titre)

Notez le V. Même commande que FORMAT, mais le formatage sera vérifié au passage.

##### FORMATQ (titre)

Pour reformater TRES RAPIDEMENT une disquette ayant déjà servi.

##### DISKWIPE (lecteur)

Efface radicalement le contenu d'une disquette. Celle-ci devra ensuite être reformatée avec FORMAT ou FORMATV. Exemple:

DISKWIPE DFO détruira tout le data de la disquette du lecteur DFO.

##### DISKCHECK (lecteur)

Vérifie toutes les pistes de la disquette contenue dans le lecteur désigné. Les pistes non-AMIGA DOS (généralement des protections lamentables) seront reportées comme erreurs.

##### DCOPY (lecteur source) (lecteur destination)

Pour copier une disquette de format AMIGA DOS. Le lecteur source peut aussi être le lecteur destination MAIS le contenu de la mémoire sera détruit ET n'oubliez pas de retirer/insérer source/destination!

Il est recommandé d'utiliser des disquettes destination NON-formatées. Si vous êtes à cours de disquettes non-formatées et comme vous êtes hyper-surdoué, nous n'allons pas vous expliquer que vous créez des disquettes non-formatées en faisant une copie intégrale de disquette non-formatée sur des disquettes ayant déjà servi!

Exemple: DCOPY DFO DF1 copie le contenu de la disquette DFO sur la disquette DF1.

##### CD (chemin)

Si vous tapez uniquement CD, le répertoire, chemin ou tree actuel s'affichera. Si vous spécifiez un chemin (path) selon la syntaxe du CLI, le répertoire affiché sera celui spécifié.

Par exemple: CD QWERTY/SUBDIR changera le répertoire actuel en sous-répertoire SUBDIR dans le répertoire QWERTY.

#### CD /

Vous renvoie au répertoire précédent.

#### DIR (chemin)

Vous donne la liste de tous les fichiers et sous-répertoires du répertoire actuel si un chemin n'est pas spécifié.

Si vous spécifiez un chemin, les fichiers visés par ce chemin s'afficheront.

Exemple: DIR QWERTY/TWO Affichera le contenu du sous-répertoire TWO du répertoire QWERTY (quel que soit le répertoire actuel).

#### DIRA (chemin)

Similaire à DIR, mais listera le contenu de tous les sous-répertoires.

#### MAKEDIR (chemin)

Pour créer un sous-répertoire à l'endroit spécifié par le chemin. Si aucun chemin n'est spécifié, le sous-répertoire sera créé dans le répertoire actuel.

Par exemple MAKEDIR/BOISSONS/FORTES/ANIS créera le sous-répertoire ANIS dans le sous-répertoire FORTES du répertoire principal BOISSONS. (Ici l'on peut parler de saoul-répertoire)

#### INSTALL (N° de bootblock)

Cette petite commande installe un secteur de Boot sur une disquette pour permettre de faire tourner les programmes copiés indépendamment de l'ACTION REPLAY! Il vous faudra aussi vous servir de la commande SLOADER. Pour installer un bootblock, il suffit de taper INSTALL <ENTER>.

#### BOOTPROT (N° de code)

Cette commande protégera le bootblock avec un code secret jusqu'à 8 chiffres! Cela évitera à vos amis d'utiliser vos jeux!!! N'essayez pas de protéger ainsi plusieurs fois la même disquette (vous risqueriez d'obtenir un code archi-secret inconnu de vous-même!).

Par exemple, tapez: BOOTPROT 31416

L'ordinateur vous demande si vous êtes sûr

Vous répondez Y (ce qui veut dire OUI dans la langue de Dick Tracy)

La disquette est maintenant codée. Souvenez-vous du n° de code!

#### BOOTCODE (N° de code)

Disquette protégée dans lecteur. Pressez FREEZE de ACTION REPLAY. Tapez BOOTCODE suivi du n° de code. Tapez X pour sortir d'ACTION REPLAY et la disquette se lancera.

Pour afficher le N° de code (une fois la disquette chargée!) tapez BOOTCODE <ENTER>. Pour vous débarrasser du code, tapez la valeur 0.

#### DELETE (chemin) (titre)

Commande directe ordinaire. Par exemple, DELETE ANIS effacera le fichier ANIS dans le répertoire actuel. Si au contraire vous tapez DELETE BOISSONS/FORTES/ANIS le fichier ANIS du sous-répertoire FORTES du répertoire BOISSONS sera lui aussi effacé.

#### TYPE (chemin) (titre)

Cette commande envoie le contenu d'un fichier ASCII sur l'écran ("fichier ASCII" est expliqué dans le bouquin AMIGA!)

#### CODE (lecteur) (N° de code)

Lecteur = 0 à 4 - N° de code = 0 à !65535

Cette commande vous permet d'encoder vos fichiers! A utiliser avec PRECAUTION!

Prenons des exemples. Si vous tapez:

CODE 0 3

Cette commande va encoder les données futures de la disquette de lecteur 0; elle ne sera plus rechargeable à moins de taper le

code 3. Les fichiers apparaitront comme de "mauvaises" données.

Le fait de taper:       CODE 0 (enlève l'encodage lecteur 0)  
                          SA TEST (sauvegarde un fichier gelé)  
                          CODE 0 3 (encode lecteur 0 avec code 3)  
                          LA TEST (recharge fichier gelé)

chargera un "mauvais" fichier car TEST a été sauvegardé alors qu'aucun code n'était présent et a été rechargé après que le code 3 ait été engagé. Codes différents = mauvais fichier

L'instruction:       CODE       affichera l'encodage des lecteurs. Toutefois, le n° de code affiché ne sera pas votre code secret car celui-ci aura été encodé au passage! L'écran afficherait par exemple:

```
ACTION REPLAY DISK CODER
Drive0 CODE:000000005 PROTECTED
Drive1 CODE:000000000 NORMAL
Drive2 CODE:000000000 NORMAL
Drive3 CODE:000000000 NORMAL
Drive4 CODE:000000000 NORMAL
```

Le code 5 correspond au chiffre 3! C'est la même chose avec tous les codes: un code représente un autre! Avant de vous lancer dans l'encodage bête et méchant, entraînez-vous soigneusement! Les éditeurs / grossistes / revendeurs de ACTION REPLAY ne seront en aucun cas tenus responsables des conséquences de vos actions!!!

Un conseil pour les débutants: un bocal d'aspirine peut toujours rendre service!

Pour simplifier les choses, la commande:

**CODECOPY** (source) (destination)

Permet de décoder tout le data de la disquette source en se servant du n° de code, puis d'encoder tout le data vers la destination en utilisant son n° de code. Cette commande servira à décoder / encoder des disquettes entières.

#### 4.1 Editeur de disquettes (DISK MONITOR COMMANDS)

**RT STRACK** (nombre) (destination)

Lit à même la disquette un (nombre) de 1/2 pistes données à partir de STRACK (=piste de début) et les copie à l'adresse (destination) en mémoire. Notez que si vous voulez copier 15 pistes vous devrez entrer le nombre 30 car l'on compte en demi-pistes (1 par coté de disquette). Pour 6 pistes, vous entrez 12, etc... etc... compris?

**WT STRACK** (nombre) (source)

Ecrit à partir de l'adresse (source) en mémoire un certain (nombre) de demi-pistes sur une disquette à partir de la piste STRACK. Si (source) n'est pas défini, l'ordinateur utilisera le tampon (buffer)

**DMON**           Affiche le tampon de l'éditeur de disquette où le contenu des pistes aura été envoyé avec la commande RT ci-dessus. Cette portion de mémoire pourra être envoyée sur imprimante, désassemblée, etc... avec des commandes que nous verrons plus loin.

**CLRDMON**       Vide le tampon. Videz TOUJOURS le tampon avant d'y fourrer autre chose, sinon vous ferez de bonnes omelettes informatiques!

**BOOTCHK** (adresse du secteur)   Vérifie checksum du bootblock

Cette commande est utilisée avec un secteur qui a été lu en mémoire avec la commande RT. Elle effectuera le checksum d'un bootblock placé en mémoire à l'adresse (adresse de secteur). Checksum sera changé si incorrect.

**DATACHK** (adresse du secteur)   Vérifie data de checksum

Cette commande est utilisée avec un secteur qui a été lu en mémoire avec la commande RT. Elle effectuera le checksum du data d'un secteur placé en mémoire à l'adresse (adresse de secteur). Checksum sera changé si incorrect.

**BAMCHK** (adresse du secteur)           Checksum de bitmap

Cette commande est utilisée avec un secteur qui a été lu en mémoire avec la commande RT. Elle effectuera le checksum du secteur placé en mémoire à l'adresse (adresse de secteur). Les erreurs seront corrigées.

## 5 - INTERRUPTION - COPIE (FREEZE/TRACKER COMMANDS)

Pour interrompre ("geler") un programme, pressez le bouton rouge à n'importe quel moment du chargement, exécution ou déroulement. Les débutants expérimenteront avant de se lancer dans des manoeuvres d'informatique artistique!

**SA** (chemin)(titre),(taux de compression)       -Save all-

Pour sauvegarder le programme interrompu en format standard AMIGA. (chemin) est le (path) dont nous avons parlé plus haut et qui est expliqué, rabaché, disséqué dans le bouquin de votre AMIGA! (titre) ne nécessite pas d'explication! (taux de compression) (crate) est un taux compris entre 0 et !65535.

En effet, quand vous effectuez une telle sauvegarde, vous pouvez compresser au passage. Plus grand est le taux et plus court sera le fichier en fin de compression. Toutefois, un taux de !200 est amplement suffisant, sinon le fichier n'est plus guère compressé et le temps pris devient irritant (essayez...)

Un fichier nommé "test" d'une longueur de 184210 et compressé à !50, !200, !400 donnera après un DIR:

SA TEST (pas de compression)	184210 TEST
SA TEST1,!50	145862 TEST1
SA TEST2,!200	091226 TEST2
SA TEST3,!190	084690 TEST3

**SR** (chemin)(titre),(taux de compression)       Save & restart

Similaire à SA mais fait repartir le programme interrompu après sauvegarde

**LA** (chemin)(titre)                               Load All

Cette instruction recharge un programme "gelé" sur disquette et le positionne en mémoire, prêt à repartir.

**LR** (chemin) (titre)                               Load & restart

Similaire à LA mais fait repartir le programme.

**SLOADER**                                       Save Loader

Attention! Cette commande est vitale! Lisez bien la suite...

Pour recharger un programme sans que ACTION REPLAY ne soit présent, utilisez cette commande avec INSTALL pour sauvegarder un boot block sur la disquette. Pour recharger les programmes, insérez la disquette contenant le loader, celle-ci se lancera automatiquement et affichera un écran. Utilisez alors la commande ALOAD (titre)

## Recherches musicales

**TRACKER**                                       Cherche un secteur de musique

Une fois le programme interrompu, cette commande permet de rechercher des séquences musicales. Elle retrouvera celles construites "normalement"; les programmeurs de certains logiciels du commerce emploient des routines "maison" que ACTION REPLAY ne décélèra pas.

Pendant la recherche, l'écran clignote. Lorsqu'une routine musicale est trouvée, l'écran affiche une liste d'options.

Le premier nombre est l'adresse en mémoire où la routine musicale est située.

Songtype (=type) est le programme utilisé pour écrire la musique

Songname (=titre) est le titre (vous aviez deviné)

Les touches de fonction sont alors:

F1=PLAY MODULE (joue le morceau)

F2=STOP MODULE (stoppe F1)

F3=SEE MORE DETAILS (donne des détails)

F4=SAVE TUNE (tapez un titre et sauvegardez le morceau)

F5=RENAME SONG (donne un nouveau titre à la partition)

F6=SHOW SONGDATA (affiche le data)

F7=CONTINUE SEARCHING (continue les recherches)

F8=CHANGE TO ST16 (essaie de changer en 16 échantillons)

F9=CALCULATE PATTERNLENGTH (recalcule le data)

F10=EXIT (évident....)

Si vous quittez le TRACKER alors que la musique joue, celle-ci continuera et vos amis seront impressionnés. Toutefois, l'ANIGA risque de se planter si vous passez à une autre opération alors que la musique joue toujours!

**SCAN** (Scan memory for sample)

Balaie la mémoire à la recherche d'échantillons musicaux

Affiche un menu décrit ci-dessous + un graphique qui affiche le contenu du CHIPMEM en tant qu'échantillon.

F1=HEAR SOUND (ouvrez vos oreilles!)

F2=UPDATE SCREEN (montre échantillon entre sélecteurs)

F3=RESET (remet les sélecteurs à zéro)

F4=EXPAND RANGE (agrandit la taille de l'échantillon)

F5=SAVE SAMPLE (sauvegarde en format IFF)

Barre d'espacement= début/fin de sélecteur

Curseur gauche=descend sélecteur en mémoire

Curseur droit=Inverse de curseur gauche

Curseur bas=allonge durée de l'échantillon

Curseur haut=Inverse de curseur bas

On vous aide!... >>>> Pour trouver un échantillon musical, jouez la mémoire (F1) et remarquez le symbole "+". Positionnez le sélecteur de début à ce point et le sélecteur de fin à peu près à la fin. Tripotez l'écran avec F2 et rejouez l'échantillon. Continuez jusqu'à ce que vous ayez trouvé les limites exactes, puis sauvegardez (F5).

## 6 - MEMPEEKER

P (Numéro d'écran)

Le numéro peut être 1 ou simplement <ENTER>. Tapez et vous verrez ce qui arrive!

Commandes de Mempeeker:

a autoplane

b + luminosité

shift b - luminosité

c +couleur reg

d double playfield validé

shift d double playfield invalidé

e + bordure droite

shift e - bordure droite

f fast plane haut

shift f fast plane bas

h stop et modifie validé

shift h stop et modifie invalidé

i inversion des couleurs

l basse résolution

shift l haute résolution

m + modulo

n - modulo

s - bordure gauche

shift s + bordure gauche

w écran aide: blanc

shift w écran aide: noir

x - couleur reg

0 (zéro) ouvre tous les planes

shift 0 ferme tous les planes

1 ferme plane 1

shift 1 ouvre plane 1



