

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".
Moralié:.....

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 remplacez 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

2 ferme plane 2
 shift 2 ouvre plane 2
 3 ferme plane 3
 shift 3 ouvre plane 3
 4 ferme plane 4
 shift 4 ouvre plane 4
 5 ferme plane 5
 shift 5 ouvre plane 5
 6 ferme plane 6
 shift 6 ouvre plane 6
 7 + rouge
 shift 7 - rouge
 8 + bleu
 shift 8 - bleu
 9 + vert
 shift 9 - vert
 F1 couleurs
 F10 couleurs aléatoires
 curseur gauche rotation gauche
 curseur droit rotation droite
 curseur haut roule vers le haut
 curseur bas roule vers le bas
 SHIFT et curseur haut/bas déroule vite haut/bas
 del cache écran aide
 CLIC gauche + hauteur
 CLIC droit - hauteur
 Souris roule pour positionner écran aide
 ESC quitter
 Help affiche écran d'aide

SP (chemin)(titre),(numéro)(hauteur) Save picture

Sauvegarde d'écran.

(chemin) et (titre): vous connaissez. Pour faire comprendre (numéro) et (hauteur), donnons un exemple >>>> Pour sauvegarder l'écran "gelé" de Kickstart 1.3 en tant que fichier IFF vous taperiez:

SP KICKSTART,1 !232

Vous pouvez alors entrer ce fichier dans (par exemple) PHOTON PAINT et produire un écran Kickstart personnel!

SPM (titre) Save picture Mempeeker

Sauvegarde d'image Mempeeker.

Pour sauvegarder un écran que vous aurez bidouillé avec Mempeeker. Prenons un exemple:

P <ENTER>	Valide mempeeker
HELP	Pour écran aide
SHIFT-W	Regardez!
CLIC (bouton de gauche)	Réduit l'écran
9	Le vert verdit!
ESC	On sort
SPM KICKSTART	Sauvegarde un kickstart bien vert

7 - RECHERCHES (TRAINER)

L'utilité de ces commandes est appréciée lors de recherches de compteurs de vies multiples, etc...

TS (valeur)

Valide le trainer et recherche la valeur notifiée. Cette valeur est celle d'un compteur que vous recherchez.

T (valeur)

Continue la recherche avec une valeur notifiée.

TF (adresse)

Affiche les adresses de commandes mnémoniques où la commande "SUBQ.X#X,ADDRESS" ou "SUBI.X#X,ADDRESS" est utilisée pour soustraire le contenu de l'adresse notifiée. TFD est plus simple à utiliser.

TFD (adresse)

Comme TF mais les mnémoniques additionnelles sont retirées du programme. Cette commande est celle qui vous donne les vies infinies. Faites repartir le jeu; si vous avez tout bon vous êtes immortel!

TX Quitte le mode recherche. Si vous avez des vies infinies, il ne retournera pas en mode normal.

..... PAR EXEMPLE

Comme les impatients n'auront rien compris, autant prendre un exemple concret. Prenons un jeu que tout le monde possède RICK DANGEROUS. Si vous ne l'avez pas, lisez quand même car la marche à suivre se suit en suivant la même marche à suivre. Vous suivez?

Chargez donc RICK DANGEROUS.

Gelez l'écran AVANT de perdre une vie.

Tapez: TS 6

En effet, Rick Dangerous commence avec 6 vies.

Sur l'écran s'affiche un message avec une orthographe déplorable:

FIRST TRAINPASS!

CHANGE THE COUNT VALUE NEXT TIME

SEARCHED UP TO :0572A6

TRAIN MODE AKTIVE!

Maintenant tapez X pour reprendre le jeu

Perdez 1 vie, puis appuyez sur le bouton FREEZE.

Il ne vous reste plus que 5 vies

Tapez: TS

Compris la méthode? Continuons pour ceux qui disent NON.

Sur l'écran s'affiche:

POSSIBLE ADDRESSES:

044972

SEARCHED UP TO :0B0000

TRAINMODE AKTIVE!

Nous avons une adresse possible pour le compteur de vies. Si plusieurs adresses étaient affichées, il conviendrait de perdre une autre vie, puis de taper T4, etc...

Pour avoir des vies infinies, tapez: TFD 44972

Vous aurez: SUB FOUND AT :00045E3C

SUBS ELIMINATED!

L'instruction SUBI qui fait diminuer le nombre de vies est éliminée! Tapez X pour repartir et vous êtes immortel.

Si l'immortalité n'est pas pour vous, utilisez la commande M du Monitor pour changer la valeur à l'adresse 44972. Pour avoir 11 vies vous taperiez 0B (l'hexadécimal pour 11).

8 - Commandes assorties... (MISC COMMANDS)

RAMTEST (début)(fin)

Vérification de fautes de mémoire. Cette instruction place des 0 entre les adresses de début et fin, relit et recommence avec FF; tout data sera donc détruit au passage!

PACK (début)(fin)(destination)(taux de compression)

Prend le bloc de mémoire défini entre (début) et (fin) le place à l'adresse (destination) qui peut être la même que (début) et le compresse au passage (explications vues avec commande SA). Par exemple:

```
PACK 40000 4FFFF 50000 !200
```

prend le data entre 40000 et 4FFFF, le place à 50000 en le compressant au taux de !200. Attention, les impatients! Prenez bien note de la longueur du data APRES compression!

UNPACK (destination) (adresse de fin de data compressé)

Inverse de PACK. Vous ne pouvez pas replacer le bloc sur lui-même. Tapez l'adresse de destination, puis l'adresse du dernier octet de data compressé. (Vous l'aurez vu après la commande PACK). Par exemple, si la longueur du data compressé de l'exemple précédent était 1234, vous taperiez maintenant:

```
UNPACK 40000 51234
```

COLOR (arrière-plan)(avant-plan)

Attention, ce n'est pas le mot Anglais "Colour", mais le mot américain "Color". Alternative de l'écran de préférence (F3). Pour changer les couleurs de l'écran en utilisant la palette de 4096 couleurs de l'AMIGA (0-!4095).

RCOLOR

Si vous avez fait un tas d'âneries avec la commande COLOR, tapez RCOLOR et tout est remis à zéro.

TMS (adresse)

Met un marqueur à la prochaine valeur entrée. Jusqu'à 10 marqueurs sont possibles dans un "notepad" pour que vous y écriviez les adresses importantes. Peut être sauvegardé avec la commande SA et rechargé avec LA/LR

TMD (adresse)

Efface le marqueur à l'adresse notifiée.

TN

Affiche le/les marqueur/s actuel/s

SPR (numéro) - SPR (adresse)

Pour éditer le lutin (sprite) du numéro ou à l'adresse notifiée. Par exemple, si vous gelez WORKBENCH et tapez:

```
SPR 0
```

puis tapez sur <ENTER> une vingtaine de fois, les contours du pointeur s'afficheront sous forme de nombres correspondant à des couleurs. Déplacez-vous avec les curseurs, changez les nombres sans oubliez de presser <ENTER> après chaque changement. Vous n'avez ici que 4 couleurs par lutin, aussi vous utiliserez 0 à 3.

VIRUS

Part à la recherche des virus. Cette commande est toutefois inutile si vous avez laissé le test de virus dans l'écran de préférence (F3). Notez que si vous vous amusez à charger d'autres programmes de détection de virus, ACTION REPLAY risque de perdre les pédales!

KILLVIRUS

La bombe insecticide d'ACTION REPLAY. Tue les virus qui grouillent dans la mémoire.

9 - MONITEUR - ASS/DESASS. (MONITOR COMMANDS)

Cette longue section est consacrée aux possibilités de manipulations en langage machine, assembleur et désassembleur offertes par ACTION REPLAY. Si la programmation ne vous intéresse pas, vous risquez de vous ennuyer! Si au contraire vous êtes un acharné de l'informatique progressive, c'est pour vous!

Les explications sont succinctes car elles deviennent évidentes pour le connaisseur; celui-ci reconnaitra le jargon et nous excusera si notre traduction contient quelques imprécisions tant linguistiques qu'informatiques! Les novices devront potasser les bouquins de leur libraire spécialisé.

Avec un bon nombre de commandes vous pourrez faire dérouler l'écran au moyen des curseurs haut/bas. Expérimentez!...

SETEXCEPT

Invalide les messages ridicules du guru. Donne une description détaillée de la cause de l'erreur.

COMP (départ)(fin)(destination)

Compare le bloc de mémoire entre les adresses (début) et (fin) avec le bloc commençant à (destination). Les différences du bloc destination seront affichées.

SM (chemin)(titre),(début)(fin)

Pour sauvegarder une portion de mémoire sur disquette en format standard. Par exemple, pour copier sur disquette la portion de mémoire entre 3021F et 312EA sous le titre "scroll", vous auriez évidemment tapé:

```
SM scroll,3021F 312EA
```

SMDC (chemin)(titre),(début)(fin)

Pour sauvegarder en format DC.B sur disquette

Idéal pour le programmeur en langage machine! La portion de mémoire peut être sauvegardée en ASCII du style DC.B suivi des valeurs des octets séparés par des virgules pour rechargement éventuel dans les assembleurs professionnels comme DEVFAC, ARGASEM, etc...

SMDATA (chemin)(titre),(début)(fin)

Pour sauvegarder en format DATA sur disquette. Similaire à SMDC, sauf que le format est DATA au lieu de DC.B

A (adresse)

Cette commande appelle directement l'assembleur. Vous tapez directement à partir de l'adresse notifiée. Les instructions standard du 68000 sont supportées. Tant que vous tapez des instructions valides, vous pouvez continuer. Presser ESC pour finir.

BS (adresse)

Place un breakpoint à l'adresse choisie. Vous pourrez sortir du programme et entrer directement ACTION REPLAY! Utilisez (par exemple) cette commande pour examiner le contenu des registres à des points donnés de votre code. Par exemple si vous tapez:

```
BS 49152
```

```
X
```

Dès que 49152 est rejoint, l'écran d'ACTION REPLAY va s'afficher.

B

Affiche tous les breakpoints placés avec la commande BS

BD (adresse)

Enlève un breakpoint à l'adresse notifiée.

BDA

Enlève TOUS les breakpoints placés avec la commande BS

X

Déjà vu! Fait repartir le programme à partir de l'endroit où vous avez pressé le bouton FREEZE.

Commande C - Ass/dess Copper

Syntaxe: C 1 ou: C 2 ou: C (adresse)

Qu'est-ce que Copper? Réponse: une puce de votre AMIGA. Celle-ci fonctionne comme un processeur. Le Copper est normalement utilisé pour la construction d'images-écran.

La commande C désassemble le COPPERLIST à l'adresse donnée. Si le chiffre 1 ou 2 est donné au lieu de l'adresse, la première ou seconde adresse est utilisée.

D (adresse)

Pour désassembler le programme langage machine 68000 à l'adresse donnée. Les curseurs permettent de voyager. <ENTER> fait passer à la ligne suivante. ESC pour quitter.

D

Sans adresse spécifiée, le désassemblage commencera à l'endroit où le programme a été gelé avec le bouton FREEZE.

E (offset)

Pour afficher, éditer les registres binaires. Les valeurs seront changées au moyen des curseurs, puis <ENTER> pour valider.

F ("variable"),(début)(fin)

Pour rechercher une variable en mémoire. Attention! Cette commande est sensible aux minuscules/majuscules! Par exemple:

F "PERNOD",2000 4FFFF

essaiera de trouver PERNOD entre 2000 et 4FFFF, mais ne décèlera pas les 500 fois où vous aurez "Pernod", "pernod", "PeRnOd", etc....

FS ("variable"),(début)(fin)

Similaire à F mais n'est pas sensible aux minuscules/majuscules; les 500 PerNOD assortis seront décelés!

FA (adresse)(début)(fin)

Recherche les opcodes d'adressage en mémoire.

FAD (adresse)(début)(fin)

Recherche RAPIDE des opcodes d'adressage en mémoire.

FR ("variable"),(début)(fin)

Recherche relative de variable et affichage d'offset (code de déplacement). Dans certains programmes, des mots sont codés en déplaçant la valeur alphabétique des lettres. "haha" devient "ibib" avec un offset de 1, devient "jcjc" avec un offset de 2, etc... Donc, si vous recherchez "Ricard", l'ordinateur affichera un offset de 1 quand il trouvera "Sjdbse". Compris?

G (adresse)

Permet de continuer un programme interrompu à une adresse donnée. Si aucune adresse n'est tapée, le compteur actuel est utilisé avec sortie d'ACTION REPLAY (comme commande X).

TRANS (début)(fin)(destination)

Transfère un bloc de mémoire compris entre (début) et (fin) pour le placer à (destination). Note: (destination) PEUT être compris entre (début) et (fin).

WS ("variable"),(adresse)

Evident! Par exemple pour écrire Vodka Orange à l'adresse 31416, vous taperez:

WS "Vodka Orange",31416

M (adresse)

Pour afficher la mémoire en hexadécimal à partir d'une adresse donnée afin de pouvoir l'éditer. Déplacez-vous avec les curseurs, changez les nombres puis pressez <RETURN> une fois les changements effectués.

N (adresse)

Comme M, mais affiche la mémoire en ASCII.

NO (offset)

Affiche ou place un offset en ASCII

Pour comprendre plus vite, reportez-vous à la commande FR plus haut.

Si par exemple, dans un affichage ASCII (avec la commande N) nous trouvons Sjdbse, nous ne serons guère excités. En revanche, si nous tapons NO 1 puis affichons avec la commande N, au lieu de Sjdbse nous aurons Ricard. Dpnqsjt?

Cette commande permet donc de trouver du texte caché par un programmeur vicieux ou timide.

La commande NO toute seule affichera l'offset actuel.

NQ (adresse)

Affiche RAPIDEMENT la mémoire à partir de l'adresse donnée en ASCII.

MEMCODE (début)(fin)(code)

Pour coder la mémoire afin que les autres ne piratent pas vos idées!

Chaque octet sera encodé avec l'instruction 68000 EOR + code. Le bloc sera complètement illisible! Pour le déchiffrer, vous utiliserez l'instruction 68000 EOR.B ou exécuterez l'instruction de manière identique. Exemples (du verbe exemplar, nouveau Français):

```
MEMCODE 30000 31000 1B
```

va coder la portion comprise entre 30000 et 31000 avec le code hexadécimal 1B. Pour le recharger ensuite, vous taperez:

```
MEMCODE 30000 31000 1B
```

O ("variable"),(début)(fin)

Pour remplir la portion de mémoire ciblée avec une variable.

R <RETURN>

Affiche le contenu de tous les registres au moment de l'interruption du programme.

R (registre)(valeur)

Pour modifier les registres. Exemples:

```
R DD !1000
```

Va insérer !1000 dans le registre data 32 bit DD. Les modifications prennent effet après avoir tapé X

ou G.

W (n° du registre)

Affiche le contenu du CIA.

Qu'est-ce qu'un CIA? C'est un ex-employeur de Georges Bush.

Dans l'AMIGA, c'est un Complex Interface Adaptor composé de 2 circuits 8520 qui gèrent les signaux disquette.

La commande W affiche simultanément sur la même ligne le contenu des registres notifiés des 2 CIAs.

La première valeur est toujours le contenu du premier CIA.

Y (adresse)

Montre la portion de mémoire binaire à l'adresse tapée.

Commande similaire à M

Le nombre de bits affichés par ligne sera spécifié par la commande YS (valeur en octets). La valeur sera de 1 à 8, ce qui donne de 8 à 64 bits. Par exemple: YS 8 ordonnera à la commande Y d'afficher 64 bits par ligne.

? (=*/valeur)

Effectue les calculations demandées et affiche simultanément les résultats en binaire, décimal et hexadécimal.

Par exemple: ?8+7+!15*2 donne '60 (et non pas !30 comme un cornichon a écrit dans le manuel Anglais!). Pour le résultat en binaire, tapez l'opération vous-même puis comptez les zéros....

10 - Commandes du système System info commands

Ces commandes sont à l'intention du programmeur "avancé". Leur description est donc très succincte.

AVAIL	Mémoire disponible
INFO	Affiche les informations importantes du système
LIBRARIES	Affiche lsite et adresses des librairies Execbase
INTERRUPTS	Liste les interrupts actifs
EXCEPTIONS	Affiche la liste des exceptions du 68000 et montre où elles pointent en mémoire.
EXECBASE	Affiche vecteurs d'exception et d'interruption
RESOURCES	Affiche la liste Ressource d'execbase
CHIPREGS	Affiche le titre + offset des Chipregs
DEVICES	Affiche la liste des "device" execbase
TASKS	Affiche la liste des tâches d'execbase
PORTS	Affiche la liste des ports d'execbase

11 - POUR LES IMPATIENTS QUICK USER GUIDE

Pour effectuer une sauvegarde quand la matière grise est congelée et que l'on a la paresse de lire tout le manuel:

- 1/ Branchez ACTION REPLAY
- 2/ Formatez une disquette
- 3/ Chargez le programme
- 4/ Bouton FREEZE
- 5/ SA
- 6/ Ecran clignote - l'opération prend un certain temps
- 7/ C'est fait.
- 8/ SLOADER
- 9/ INSTALL
- 10/ Eteignez AMIGA si vous voulez retirer ACTION REPLAY
- 11/ Retirer ACTION REPLAY (facultatif)
- 12/ Mettez sous tension
- 13/ Disquette copiée dans lecteur
- 14/ L'écran s'arrête. Tapez ALOAD, un espace, puis le titre du programme, puis ENTER.
- 15/ Ca marche. Si ça ne marche pas, débranchez tout et relisez le manuel. Si vous ne savez pas lire, demandez à un ami de vous le lire.

12 - TRUCS et ASTUCES

Si vous patinez en mode de recherche alors que vous entrez le n° de vie correct, essayez:

- a/ ajoutez 1 au nombre de vies
- b/ de vous souvenir de taper "!" devant les valeurs décimales
- c/ certains compteurs tournent à l'envers
- d/ Certains compteurs tournent suivant la méthode BCD. La valeur sur écran serait -par exemple- 978. Avec les BCD, ne tapez pas "!",
- e/ Les compteurs de vies, énergie, etc... sont généralement voisins les uns des autres en mémoire. Si vous en trouvez un: y a bon!