

# **dynAMlte\_Fr**

Matthias Böcker

COLLABORATORS
---------------

	TITLE : dynAMlte_Fr		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Matthias Böcker	July 31, 2024	

REVISION HISTORY
------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>dynAMIté_Fr</b>	<b>1</b>
1.1	dynAMIté: Sommaire . . . . .	1
1.2	dynAMIté: Conditions . . . . .	2
1.3	dynAMIté: Installation . . . . .	2
1.4	dynAMIté: Se connecter à un serveur . . . . .	2
1.5	dynAMIté: Commandes du jeu . . . . .	3
1.6	dynAMIté: Commandes du Chat . . . . .	3
1.7	dynAMIté: Héberger un serveur . . . . .	4
1.8	dynAMIté: Événements du serveur . . . . .	5
1.9	dynAMIté: Port-Arexx du serveur . . . . .	5
1.10	dynAMIté: Arguments/Tooltypes . . . . .	6
1.11	dynAMIté: Créer vos propres terrains . . . . .	7
1.12	dynAMIté: Jouer en local . . . . .	8
1.13	dynAMIté: Problèmes . . . . .	8
1.14	dynAMIté: Remerciements . . . . .	8

**dynAMlte\_Fr**

- #AmigaZeux -

[illegible]

.....	Conditions	.....
.....	Installation	.....
.....	Se connecter à un serveur	.....
.....	Commandes du jeu	.....
.....	Commandes du Chat	.....
.....	Héberger un serveur	.....
.....	Evénements du serveur	.....
.....	Port-Arexx du serveur	.....
.....	Arguments/Tooltypes	.....
.....	Créer vos propres terrains	.....
.....	Jouer en local	.....
.....	Problèmes	.....
.....	Remerciements	.....

## 1.2 dynAMlTe: Conditions

---

### C O N D I T I O N S | | |

---

Ce jeu a besoin d'au moins un MC68020 avec l'OS3.0. Toutefois un MC68030 et une carte graphique sont fortement conseillé.

Si vous utilisez encore l'AGA (ou l'ECS) vous devez avoir au moins l'OS3.1 et un patch pour accélérer WriteChunkyPixels() (Aminet: BlazeWCP) afin de pouvoir jouer au jeu à une vitesse raisonnable.

Systeme minimal requis

- Kickstart version 3.0 ou plus
- Un 68020 (un 030 ou plus rapide est fortement conseillé)
- Le système CyberGraphX/P96 ou AGA/ECS avec un patch WCP()/WPL8()
- AHI (facultatif; mais sans l'AHI vous n'aurez aucun effets sonores)
- 4MB de mémoire fast
- 2MB de mémoire vive
- une pile TCP/IP
- amarquee.library V52+
- identify.library V12+
- MUI 3.8 (Magic User Interface)
- NList.mcc
- Betterstring.mcc (facultatif)

## 1.3 dynAMlTe: Installation

---

### I N S T A L L A T I O N | | |

---

Garder la structure du répertoire tel quel est et copier le où vous le désirez sur votre disque dur.

## 1.4 dynAMlTe: Se connecter à un serveur

---

### S E C O N N E C T E R à U N S E R V E U R | | |

---

Se connecter à un serveur

Démarrez dynAMlTe et entrez votre serveur préféré dans le champ "Serveur" (Host/IP) avec le port approprié dans le champ "Port" qui devrait normalement être le port 6318 (essayer de deviner pourquoi c'est 6318. Pas évident à trouver mais c'est possible ;) ou choisissez un serveur à partir de la fenêtre qui s'ouvre si vous appuyez sur le bouton juste après le champ "Port". Ensuite appuyez sur Connect et regardez si vous êtes

---

connecté. Le status de la connection est montré au bas de la fenêtre.

Il ne vous reste plus qu'à entrer votre nom d'utilisateur préféré. Sur le coté droit du champ: "nom d'utilisateur" (Your Name) se trouve un bouton qui, lorsqu'il est pressé, active une case où vous pouvez entrer un mot de passe (Password). Si vous vous connectez à un serveur en ayant entré un mot de passe, votre pseudonyme sera enregistré avec le mot de passe et aucun autre joueur ne pourra se connecter au serveur avec votre nom sans connaître le mot de passe.

Une fois connecté, vous vous retrouvez face à l'écran de procédure de connexion (login screen) qui vous montre qui est actuellement connecté sur le serveur et ce qu'ils font. Pour démarrer une partie appuyez simplement sur le bouton "Battle" ou appuyez sur le bouton feu de votre joystick/pad. Une partie peut uniquement commencer, si aucun joueur ne joue actuellement.

Il est aussi possible de se déconnecter du serveur, il suffit pour cela d'appuyer sur le bouton "Disconnect" sur l'écran de menu ou de sélectionner l'option correspondante dans le menu Project parmi les menus déroulant.

## 1.5 dynAMlTe: Commandes du jeu

C O M M A N D E S   D U   J E U				
-----				
Clavier				
Déplacements	- Flèches-Touches / Pavé numérique: 4, 6, 2, 8			
Poser une bombe	- RAlt, LAlt / Pavé numérique: 0			
Lancer une bombe	- RShift, LShift / Pavé numérique: 5			
Suicide	- RAmiga/LAmiga + Backspace			
Basculer entre Jeu/Fenêtre de Discussion (Chat) - F10				
Compléter le pseudo dans le fenêtre de Discussion - TAB				
Gamepad (Pad CD32, Honeybee compétition et compatibles)				
Déplacements	- Boutons de directions			
Poser une bombe	- Bouton rouge			
Lancer une bombe	- Bouton bleu			
Joystick				
Déplacements	- Deviner			
Poser une bombe	- Bouton feu			
Lancer une bombe	- Touche Shift (sur le clavier)			
ATTENTION: La fenêtre de l'écran du jeu doit être active !!				

## 1.6 dynAMlTe: Commandes du Chat

C O M M A N D E S   D U   C H A T				
-----				

/map [nom du terrain] - Si un nom de terrain n'est pas donné, cette commande renverra le nom du terrain actuel, sinon le serveur essaiera de trouver le terrain avec le nom demandé et l'utilisera s'il le trouve pour la prochaine partie.

/me - Cette commande est connu de l'IRC et fonctionne comme une !!action!!

ping - Si vous entrez ping puis appuyez sur la touche entrée, tous les clients connectés répondront avec \*PONG\*. Ce n'est pas vraiment utile, mais cela peut servir comme un espèce de test pour les délais de réponse (lag).

## 1.7 dynAMlTe: Héberger un serveur

---

H É B E R G E R    U N    S E R V E U R                    | | |

---

Héberger un serveur

Démarrez simplement le server. Une fenêtre s'affiche vous indiquant une liste de huit joueurs (vide bien sur :)). Chaque ligne de cette liste commence avec un bouton "Kick". Ce bouton est utile si par exemple un joueur a perdu sa connexion mais est toujours dans les entrées du serveur et empêche donc un autre joueur de se connecter puisque tous les ports sont pris.

Au bas de la fenêtre vous avez une barre de défilement, une case à cocher et cinq boutons.

Avec la barre de défilement vous pouvez définir combien de connections/joueurs maximum le serveur peut recevoir. C'est une option très pratique si vous avez une connection lente et que votre bande passante ne peut gérer 8 joueurs. Si vous avez une connection ISDN, un maximum de 4 joueurs semble une bonne valeur.

Si vous cochez la case votre serveur sera affiché dans la liste globale des serveurs (GSL) à <http://amisource.de/dynamite/monitor.html>. Cette liste montre à l'utilisateur combien de serveur sont actuellement disponibles, combien de joueurs peuvent être accueilli sur chaque serveur et bien sûr leur adresse IP/d'hébergement.

En appuyant sur le bouton "Map" vous ouvrirez une fenêtre qui contient la liste de tous les terrains disponibles. Au dessous de la liste des terrains se trouve un bouton "Rescan Maps" qui fait exactement cela (rescanner le répertoire des terrains et réactualiser la liste avec les terrains scannés). La case à cocher "Random Map" (terrain aléatoire) parle aussi d'elle même. En activant la case random map, à chaque nouvelles parties, un nouveau terrain sera choisi aléatoirement parmi tous ceux disponibles. Sur le coté droit de la fenêtre se trouve une seconde partie qui permet d'avoir un aperçu rapide du terrain actuellement sélectionné.

Avec le bouton "Start Battle" (Démarrer le combat) vous êtes en mesure de démarrer une partie sur le serveur.

Le bouton "Stop Battle" (arrêter le combat) fait exactement l'opposé du

---

bouton "Start Battle". En pressant ce bouton vous communiquerez instantanément aux clients d'abandonner la partie en cours et les joueurs retourneront à l'écran de connexion.

## 1.8 dynAMlte: Événements du serveur

E V É N E M E N T S      D U      S E R V E U R      |   |   |

Un serveur dynAMite est capable d'exécuter des commandes dans certaines situations. Ceci peut être utile pour spécifier une sortie vers une fenêtre de discussion (IRC par exemple) si un utilisateur se connecte au serveur.

Les événements parlent d'eux même. Allez jeter un oeil aux préférences du serveur. En choisissant le mode "Arexx", cela exécutera une commande avec le préfixe "rx " en synchrone avec la tâche du serveur. Si vous choisissez le mode "Shell" cela exécutera une commande en mode asynchrone.

## 1.9 dynAMlte: Port-Arexx du serveur

P O R T - A R E X X     D U     S E R V E U R     | | |

Le serveur propose un petit port-arexx pour obtenir différentes informations sur l'état actuel du serveur. Vous pouvez lire par exemple la Table des Scores sur le serveur et créer une page html des données retransmises de façon semi-automatique.

GETSLOT NUM/N - Si vous ne prenez pas en compte NUM cette commande renverra le nombre de port disponible sur le serveur.

Si vous entrez NUM, cette commande renverra des données sur le numéro de port choisi.

Exemple : GETSLOT 1 affichera des donnés sur le port 1

Renvoi les informations sous cette forme:

```
WON GAMES LOGINS FIRSTLOGINDATE FIRSTLOGINTIME LASTLOGINDATE  ←
  LASTLOGINTIME STATUS USERNAME
(GAGNE PARTIES CONNEXION 1ERECONNEXION 1EREDATEDECONNEXION  ←
  DERNIEREDATEDECONNEXION ETAT NOMDUTILISATEUR)
```

Renvoi OUTOFRANGE (hors des limites) si NUM n'est pas compris entre 1 et le nombre maximum de port.

Renvoie EMPTY (vide) si personne n'est connecté.

GETSCORE NUM/N - N'entrez pas de NUM et vous obtiendrez le nombre maximum d'entrées sur la Table des Scores. Ceci peut aussi être utilisé pour voir combien d'utilisateurs sont connus sur le serveur.



En entrant un NUM cela renvoi une chaine de caractères sous la forme suivante:  
 WON GAMES LOGINS FIRSTLOGINDATE FIRSTLOGINTIME LASTLOGINDATE ↔  
 LASTLOGINTIME USERNAME  
 (GAGNE PARTIES CONNEXION 1ERECONNEXION 1EREDATEDECONNEXION ↔  
 DERNIEREDATEDECONNEXION ETAT NOMDUTILISATEUR)

Renvoi OUTFRANGE (dépassement des limites) si le NUM n'est pas compris entre 1 et le score maximum.

SERVERNAME - Renvoi le nom du serveur.

SYSOPNAME - Renvoi le nom du sysop du serveur d'après les informations défini dans les préférences.

HOSTNAME - Renvoi le nom d'hébergement du serveur que le sysop aura défini dans les préférences.

LOCATION - Renvoi l'emplacement (pays) du serveur défini dans les préférences.

SPEED - Renvoi le vitesse du serveur défini dans les préférences.

MAPS - Renvoi le nombre de terrains disponibles sur ce serveur.

MAPNAME - Renvoi le nom du terrain de la partie actuelle.

VERSION - Renvoi le numéro de version du server ex: 26.1 (11.02.01)

## 1.10 dynAMItE: Arguments/Tooltypes

A R G U M E N T S / T O O L T Y P E S				
-----				
Serveur				
Le serveur supporte 2 arguments et/ou tooltypes.				
PORT/K/N	- A cet endroit vous pouvez spécifier sur quel port le serveur doit attendre pour une connection. Le port par défaut est 6318.			
TASKPRI/K/N	- Avec cette option vous pouvez changer la priorité de la tâche du serveur pour obtenir de meilleur performance sur votre système.			
Client				
NOCGX/S	- Avec cette option vous pouvez forcer dynAMite à ne PAS utiliser le mode cybergraphique. Si vous utilisez dynAMite sur un système en mode AGA et avez des problèmes avec les graphismes, essayer alors d'exécuter dynAMite avec l'option NOCGX.			
NOSOUND/S	- Passer NOSOUND comme argument ou tooltype force dynAMite à désactiver toutes sorties sons. Ceci peut permettre d'accroître la vitesse sur des systèmes très lents.			
ANTIBLANKTIME/N/K	- dynAMite a une caractéristique pour empêcher les			

économiseurs d'écrans de s'activer si vous jouez pendant un long moment uniquement au joystick. Avec cet argument/tooltype vous pouvez définir le temps entre chaque fausses entrées qui seront envoyés à l'économiseur d'écran pour lui faire croire que vous avez pressés une touche. Mettre ANTIBLANKTIME à 0 désactivera la "protection anti-économiseurs".

STYLE/K - Vous pouvez choisir quel style de graphismes (style) dynAMItE utilisera. Pour choisir un style, il suffit d'entrer comme argument le nom du style sans le suffixe (.gfx). Par exemple STYLE=winter.

PRECISION/K - Si vous avez l'impression que dynAMItE bouffe trop de couleurs à votre palette ou que les graphismes pourraient être un peu plus précis, alors essayez les différentes possibilités de cet argument ou tooltype. Les valeurs possibles de PRECISION sont:

ICON - mauvaise qualité  
 GUI - qualité moyenne  
 IMAGE - bonne qualité  
 EXACT - la meilleure qualité (prendra le plus de couleurs possibles ←  
 )

TASKPRI/K/N - Avec cette option, vous pouvez donner à la tâche (dynAMItE) du client une autre priorité pour accroître les performances sur votre système.

PROXY/K - Si votre fournisseur de connection internet (ISP) à besoin que vous utilisiez un serveur-proxy, vous pouvez le définir avec ce tooltype/argument pour que la GSL (liste globale des serveurs) fonctionne correctement.

PROXYPORT/K/N - Entrez ici le port du proxy.

## 1.11 dynAMItE: Créer vos propres terrains

---

C R É E R   V O S   P R O P R E S   T E R R A I N S   |   |   |

---

Si vous voulez créer vos propres terrains pour le jeu, merci d'aller regarder le fichier bomap.mdk. Le Map Development Kit (Kit de développement de terrains) toutes les informations nécessaires pour faire ses propres terrains.

Pour une solution plus "pratique", vous pouvez exécuter le dynAMItE-MapLab, avec lequel vous pouvez facilement créer, changer, charger et sauver des terrains.

---

## 1.12 dynAMItE: Jouer en local

---

J O U E R   E N   L O C A L                      |   |   |

---

Bien que le jeu ne soit pas fait pour jouer en local, il est possible de le faire et ceci jusqu'à 3 joueurs. Deux joueurs qui utiliseront un joystick et un qui joue au clavier. Le joueur au clavier doit impérativement s'assurer que sa fenêtre est la fenêtre active. Je ne recommande pas de jouer en local car chaque joueur a sa propre fenêtre ce qui fait que le jeu est plus lent et moins amusant à jouer.

Si vous êtes le serveur et voulez jouer, il suffit de lancer un client et d'entrer "localhost" (hébergement local) comme serveur et "6318" comme port ensuite appuyez sur Connect. Cela est valable aussi pour le mode de jeu local à 3 joueurs mentionné au dessus.

## 1.13 dynAMItE: Problèmes

---

P R O B L È M E S                                      |   |   |

---

Les graphismes ne sont pas mis à jour durant le jeu  
 Si vous utilisez le mode AGA ou ECS et que les graphismes ne sont pas mis à jour durant le jeu, vous avez probablement la cybergraphics.library installer dans libs:. Dans ce cas (si vous êtes en mode graphique AGA ou ECS et avez la librairie installé), vous devez exécuter dynAMItE avec NOCGFX option pour forcer le jeu à utiliser la fonction WriteChunkyPixels() (OS3.1) ou WritePixelLine8() (OS3.0) au lieu de la fonction WritePixelFormat() du mode CyberGraphX

Animation lente même avec un 060 en mode AGA/ECS  
 Si vous utilisez le mode AGA ou ECS vous devez absolument installer un patch pour la fonction WriteChunkyPixels() (OS3.1) ou WritePixelLine8() (OS3.0) comme BlazeWCP (Aminet) qui accélère l'affichage avec un facteur de 5 à 10.

GSL (Liste Globale des Serveurs) ne peut être obtenu/Un serveur ne peuvent être ajouter à la GSL

Si vous obtenez constamment des erreurs quand vous essayez d'accéder à la GlobalServerList de dynAMItE ou quand vous activez la case "List Server" avec le DServer, ceci peut être dû au fait que votre ISP a besoin que vous utilisiez un serveur-proxy pour les connexions HTTP. Pour cela, vous devez définir le tooltype/argument PROXY et PROXYPORT afin que dynAMItE et le DServer fonctionne avec un proxy. Référez vous à la section correspondante du guide pour plus d'informations.

## 1.14 dynAMItE: Remerciements

---

R E M E R C I E M E N T S                                      |   |   |

---

-----  
Merci pour les tests et suggestions intéressantes des personnes sur  
#AmigaZeux (ex #ATC (IRCNet)) à savoir pepto, ToDi, mafutha, Ingo,  
Moneyless, Cap'n'Hit, CubiQue, Corsake, Spettro, Joooch, Lizard, Hexaae,  
plouf, tOm, Tundrah, frost, Miksuh, Wizer, Tripper,

Remerciements particuliers à :

Tickle/DKG pour la routine d'affichage de blocs et de sprites optimisé en assembleur et l'effet sympa de rougoiement en transparence utilisé pour les explosions.

Je le remercie de l'effort!

ToDi pour avoir créé une quantité considérable de terrains, pour héberger le serveur pour nous pauvres utilisateurs sans adsl, pour avoir créé et imprimé les étiquettes des disquettes (et des "autocollants") pour la WOA-préversion et avoir investi tant de travail dans tout le site web dynAMItE!

Ingo pour des sons et pour avoir copier 150 (cent cinquantes) disquettes pour le WOA2000 de la préversion de dynAMItE.

Sebel qui a dessiné vos styles préférés Les Simpsons, Boing, Schtroumpfs et le style dynAMItE original.

iti pour m'avoir donné des aides à propos de la programmation sur MUI et fournis un exemple sur l'ajout d'une barre de défilement dans une fenêtre MUI :)

ExoBuzz pour être gay, lesbienne et alcoolique ;)

Spettro qui a vraiment fait un merveilleux logo dynAMItE.

Moneyless pour avoir créé une quantité incroyable de terrains et pour avoir été l'un des premiers testers :)

Capn^HIT qui a créer le style winter.gfx et aussi qui aime les chiptunes :)

mafutha pour avoir été si facile à tuer dans les débuts (cependant il faisait de mieux en mieux chaque jours :) et qui cherche encore le cheat-mode inexistant (vraiment?) dans le jeu ;)

pepto aussi connu sous le nom de mod pour avoir pris soin des utilisateurs sans carte gfx en proposant un terrain de jeu défilable, une optimisation de la palette et fait que l'ensemble du jeu fonctionne de façon exemplaire sur les systèmes AGA (il aime les chiptunes =))

Hexaae qui s'est ramené tranquillement dans le coin en disant "dynAMItE" alors que cela faisait des semaines que nous recherchions un nom pour le jeu :) Il a aussi fait le dessin de la petite coupe et soumis certains des sons.

CubiQue pour avoir fait des suggestions que j'ai à peine pris en compte (je pense), mais il aime les chiptunes et cela fait qu'il était prédestiné à être mentionné ici ;)

---

cya

Gelb ++ accro aux chiptunes ++

---