

Buzzy

Amiot Loïc

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Buzzy		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Amiot Loïc	January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Buzzy	1
1.1	SOMMAIRE	1
1.2	Cékoidon?	1
1.3	Samarchepô?	2
1.4	Où-quand-comment	2
1.5	Achtung!	3
1.6	>> Restricted Area <<	4
1.7	Sit down & open your books!	6
1.8	Scanographie	6
1.9	1.IFF	7
1.10	1_1.HIS	8
1.11	1_01.LEV	8
1.12	0.MOD	9
1.13	M.MOD	9
1.14	0_1.HIS	9
1.15	MAP.IFF	10
1.16	kisdatad	10
1.17	Kicé?	11

Chapter 1

Buzzy

1.1 SOMMAIRE

B U Z Z Y v1.1

© 1998 par Amiot Loïc

Introduction

Configuration

Installation

L'éditeur

Tutorial

Copyrights

Me Contacter

CHEZ CERTAINES PERSONNES, L'UTILISATION DE CE JEU ↔
NECESSITE
DES PRECAUTIONS D'EMPLOI PARTICULIERES QUI SONT
DETAILLEES DANS LA RUBRIQUE COPYRIGHTS.

1.2 Cékoidon?

INTRODUCTION

Bienvenu dans le monde merveilleux et édulcoré de Buzzy.

Le premier jeu qui vous procure un plaisir inégalé tout
en réduisant de manière notable votre calvitie.

Grâce à son éditeur de niveaux rétroactif tout en couleur,

un monde fantastique de création est désormais à porté
de mulot.

A vous les joies de la conception multimédia sans complexes
dans un monde virtuel totalement interactif!

Alors laissez champ libre à votre imagination et faites
partager vos créations aux autres.

The International Buzzy Fan Club.

1.3 Samarchepô?

CONFIGURATION

Buzzy et son éditeur de niveaux ont été programmés avec Amos Pro V2.0
et devraient fonctionner sur tous les Amigas.

En absence de Fast Ram, ayez au moins 750 Ko de Chip Ram disponible.

Pour les autres configurations, je compte sur vous pour me tenir
au courant des incompatibilités et autres bugs.

Que le Guru médite pour vous...

1.4 Où-quand-comment

INSTALLATION

Inutile d'assigner ou de modifier quoi que ce soit

SUR DISQUE DUR:

Si vous avez le programme Installer, il vous suffit d'exécuter
le programme Install sur la première disquette...

Sinon, copiez l'intégralité des deux disquettes dans un seul
et même répertoire sur votre dur.

SUR DISQUETTE:

Copiez tous les fichiers sur deux disquettes en respectant la répartition indiquée dans dans la rubrique copyrights.

FUTUR(s) DATADISK(s) :

Si le concept se développe bien, de nouveaux DataDisks devraient se pointer...

Pour les installer, utilisez également le programme Install en ne sélectionnant que l'élément DataDisk.

Sinon, copiez manuellement la disquette dans le répertoire dédié sur votre dur...

Note: Pour les Amigas avec peu de mémoire, réservez le maximum de mémoire en fermant toutes les fenêtres du WB ou en bootant sans Startup-sequence...

1.5 Achtung!

COPYRIGHTS

BUZZY est un programme MAILWARE! Cela signifie qu'il peut être distribué librement, à des fins non commerciales, mais l'auteur conserve son copyright. Si vous accrochez au jeu, vous êtes invités à en informer l'auteur afin de faire évoluer le programme.

Le jeu doit vous parvenir sans aucune modification ni ajout avec les fichiers suivant:

DISK1	(DISK)				
Buzzy.EXE	121 Ko	Editor.EXE	149 Ko	Install	3 Ko
DATA	(REP)				
Buzzy.ABK	321 Ko	Intro2.Anim	14 Ko	Intro3.Anim	32 Ko
LEVEL	(REP)				
(Vide)					
DOC	(REP)				
Buzzy.Guide	14 Ko	Buzzy.Doc	12 Ko		
Bonus1.LBM	28 Ko	Bonus2.LBM	27 Ko	Bonus3.LBM	22 Ko

DATADISK (DISK)

DATA (REP)
Mod.Buzzy 92 Ko

LEVEL/GROLAX (REP)

0_1.HIS	25 Ko	1.IFF	14 Ko	4.IFF	15 Ko
0_2.HIS	23 Ko	1_01.LEV	1 Ko	4_01.LEV	2 Ko
0_3.HIS	25 Ko	1_02.LEV	1 Ko	4_02.LEV	2 Ko
0_4.HIS	24 Ko	1_03.LEV	2 Ko	4_03.LEV	2 Ko
0_5.HIS	21 Ko	1_04.LEV	2 Ko	4_04.LEV	2 Ko
0_6.HIS	20 Ko	1_05.LEV	2 Ko	4_05.LEV	2 Ko
0_7.HIS	19 Ko	2.IFF	13 Ko	5.IFF	15 Ko
0_8.HIS	23 Ko	2_01.LEV	2 Ko	5_01.LEV	2 Ko
0_9.HIS	20 Ko	2_02.LEV	2 Ko	5_02.LEV	2 Ko
1_1.HIS	20 Ko	2_03.LEV	2 Ko	5_03.LEV	2 Ko
1_2.HIS	20 Ko	2_04.LEV	2 Ko	5_04.LEV	2 Ko
2_1.HIS	23 Ko	2_05.LEV	2 Ko	5_05.LEV	2 Ko
2_2.HIS	27 Ko	3.IFF	15 Ko		
3_1.HIS	30 Ko	3_01.LEV	2 Ko	0.MOD	28 Ko
3_2.HIS	19 Ko	3_02.LEV	2 Ko	M.MOD	15 Ko
3_3.HIS	23 Ko	3_03.LEV	2 Ko	MAP.IFF	14 Ko
4_1.HIS	20 Ko	3_04.LEV	2 Ko		
4_2.HIS	22 Ko	3_05.LEV	2 Ko		
5_1.HIS	20 Ko				
5_2.HIS	27 Ko				

NOTE: La version archive doit contenir tous ces fichiers à l'exception du programme Install.

La distinction entre Disk1 et DataDisk n'est alors biensûr plus à prendre en compte.

ATTENTION: Je ne peux en aucun cas être tenu pour responsable des dommages causés par ce programme...

Et n'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde!

! NE CONVIENT PAS A UN ENFANT DE MOINS DE 36 MOIS !

(Risque d'ingestion des petits éléments)

1.6 >> Restricted Area <<

EDITEUR

1. INTRODUCTION

L'écran de l'éditeur se divise en deux parties :

Une partie contient le niveau que vous éditez et l'autre est composée d'icônes.

En plaçant le pointeur de la souris sur les bords de l'écran, vous pouvez le faire scroller.

Editez le niveau en sélectionnant une icône avec la souris puis en cliquant à l'emplacement souhaité.

Le bouton droit permet d'effacer.

En cliquant avec le bouton droit dans la barre d'icônes, vous ferez apparaître les commandes suivantes :

- (l) - LOAD : Charge un niveau.
- (s&a) - SAVE : Sauvegarde le niveau en cours.
 - DATA : Indique au logiciel le répertoire où vous éditez votre monde. (Assignment indispensable)
 - TIME : Fixe le temps initial pour résoudre le niveau.
 - GFX : Choisi un décor pour le niveau.
- (h) - VIEW : Donne une vision d'ensemble du niveau.
- (j) - PLAY : Permet de jouer au niveau. (Si le départ est placé)
 - 'Esc' pour sortir.
- (m) - MAP : Affiche la carte pour placer Buzzy dessus.
 - Cliquez dessus pour le prendre et ajoutez éventuellement un commentaire avec le clavier.
 - Bouton droit pour sortir ou 'Enter'.
- NEW : Remise à zéro de l'éditeur.
- ABOUT : Note sur le programme.
- QUIT : Quitter

2. REGLES DU JEU

- Changer de répertoire avec la commande DATA.

Vous indiquerez ainsi où se trouvent les données.

- Les niveaux ont pour nom: "N\textdegree{}décors_N\textdegree{}niveau.LEV".

- Les portes doivent être surmontés d'un mur.

- Les icônes: Arrivéee,piège au sol,coeur,clé,champignon

Hyperman,horloge,bonus et porte.

Doivent reposer sur une plate-forme.

- L'icône de l'eau est la seule à pouvoir être superposée.

- Le mode HARDOS réduit de 25% le temps initial fixé.

Donc vous devez pouvoir finir le niveau avec assez d'avance afin de ne léser personne.

- Le programme EDITOR.EXE n'a besoin que du répertoire 'LEVEL' contenant au moins un monde pour fonctionner.

Donc vous pouvez le copier sur votre DataDisk pour éditer.

1.7 Sit down & open your books!

DATADISK

But: Pour créer votre datadisk, on va partir du mien.

Donc les utilisateurs de disquettes, faites illico une copie de ma disquette "DATADISK".

Les autres dupliquent le tiroir "GROLAX" qu'ils ont installé sur leur disque dur.

On renomme tous le tiroir "GROLAX" par "ZLIKA".

Consultons maintenant le
Datascopie
de ZLIKA.

1.8 Scanographie

ZLIKA

Toi choisir et moi expliquer

```

MAP.IFF
  1.IFF
    2.IFF
  M.MOD
  1_1.HIS
    2_1.HIS
  0_1.HIS
    1_2.HIS
      2_2.HIS
0_2.HIS
  1_01.LEV
    2_01.LEV
0_3.HIS
  1_02.LEV
    2_02.LEV
0_4.HIS
  1_03.LEV
    2_03.LEV
0_5.HIS
  1_04.LEV
    2_04.LEV
  0.MOD
    1_05.LEV
      2_05.LEV
  >>
Structure
<<

```

1.9 1.IFF

LES DECORS

SYNTAXE: "N\textdegree{}Décors.IFF"

Ce type de fichier contient les graphismes des niveaux.

Vous pouvez créer vos décors avec un logiciel de dessin,

il suffit pour cela de modifier les dessins dans les cases

et de les sauvegarder au format IFF-ILBM.

! En aucun cas vous ne modifierez le nombre, la dimension

ainsi que l'emplacement des cases.

! Egalement, ne changez pas le nombre de couleur de l'image. (16)

- ! Le nombre de décors est limité de 1 à 9.
- ! Les numéros des décors doivent se suivre jusqu'au dernier.
- ! L'image est décomposée en 4 lignes de 7 cases:
 - La ligne du haut est réservée pour les blocs.
L'aimant se situe dans la dernière colonne.
 - La 2nd ligne contient les objets ne pouvant être collectés.
Les ponts, bumper et pièges devront avoir les mêmes dimensions que les miens. (Pour la détection des collisions...)
 - La 3ème ligne est composée d'objets sans influence.
 - La dernière ligne donne les objets pouvant être collectés.
Ne modifiez pas la dimension de la porte.
 - La case supplémentaire code pour l'eau.

1.10 1_1.HIS

LE SCENARIO

SYNTAXE: "N\textdegree{}Décors_N\textdegree{}Image.HIS"

Ce type de fichier est facultatif.

Des images créées avec un logiciel de dessin peuvent être affichées avant les changements de décors.

L'ordre d'affichage est fixé par le numéro de l'image.

- ! Le N\textdegree{}Image est limité de 1 à 9.
- ! Les images doivent être lisibles par les Amigas avec chipset OCS et au format IFF-ILBM.

1.11 1_01.LEV

LES NIVEAUX

SYNTAXE: "N\textdegree{}Décors_N\textdegree{}Niveau.LEV"

Ce type de fichier contient les données des niveaux.
Pour les créer/modifier, il faut utiliser l'éditeur.
! Le nombre de niveau est limité de 01 à 99.
! Les numéros de niveau doivent se suivre et commencer par 01.
! Attention à la syntaxe pour les niveaux inférieurs à 10.

1.12 0.MOD

MODULE DE FIN

SYNTAXE: "0.MOD"
Ce fichier est facultatif et unique dans le répertoire.
C'est la musique qui est jouée pendant la séquence de fin.
! Seul le format soundtracker et compatibles est reconnu.
! Le tempo est obligatoirement de 125.
! Evitez les gros modules pour les petites configurations.

1.13 M.MOD

MODULE DE LA CARTE

SYNTAXE: "M.MOD"
Ce fichier est facultatif et unique dans le répertoire.
C'est la musique qui est jouée pendant que la carte
du monde est affichée.
! Seul le format soundtracker et compatibles est reconnu.
! Le tempo est obligatoirement de 125.
! Evitez les gros modules pour les petites configurations.

1.14 0_1.HIS

LA SEQUENCE DE FIN

SYNTAXE: "0_N\textdegree{}Image.HIS"

Ce type de fichier est facultatif.

Des images créées avec un logiciel de dessin peuvent être affichées à la fin du jeu.

L'ordre d'affichage est fixé par le numéro de l'image.

! Le N\textdegree{}Image est limité de 1 à 9.

! Les images doivent être lisibles par les Amigas avec chipset OCS et au format IFF-ILBM.

1.15 MAP.IFF

LA CARTE

SYNTAXE: "MAP.IFF"

Ce fichier est unique et indispensable dans le répertoire.

C'est l'image affichée entre les niveaux pour montrer la progression du personnage.

! Ne modifiez pas le format de l'image. (16 couleurs et Low-Res)

! Le rectangle bleu est réservé pour les scores.

! Ne déplacez pas le rectangle 'PRESS FIRE'. (Modifiez-le)

1.16 kisdatad

STRUCTURE

La disquette contenant les niveaux doit impérativement se nommer: "Datadisk" à la virgule près.

Deux répertoires sont indispensables:

- "DATA" contenant la musique du titre: "Mod.Buzzy"

- "LEVEL" contenant au moins un monde. (Ex: GROLAX)

Pour être lisible par les anciens Amigas, formatez la
disquette avec le mode OFS. (837 Ko)

1.17 Kicé?

L'AUTEUR

Contacts , bugs et assistance

M.Amiot Loïc
Le cerisier nord
74540 Gruffy

- loic.amiot@iut2.upmf-grenoble.fr -

Evitez les messages télépathiques après 20H.
