

ADDITIF AU MANUEL BAT AMSTRAD

I. Certains termes utilisés dans la notice ne correspondent pas tout à fait aux textes affichés à l'écran :

Page 3 :

"USE" n'existe pas sur AMSTRAD

"MAIN MENU" correspond à "RETOUR"

"INFORMATION" : cette option vous permet de revenir à l'écran de présentation et au menu principal (pour jouer par exemple...).

"DEFAULT" : cette option vous permet de jouer avec un personnage prédéfini possédant un niveau moyen pour chacune des compétences.

Page 4 :

Pour le choix des armes, la touche "TAKE/LEAVE" est remplacée par la touche "PRENDRE/LAISSE".

Page 7 :

Dans le menu commerce : "ENFOUIR" doit être remplacé par "CACHER".

Page 8 :

"CACHER" est remplacé par "LAISSER"

et "ENFOUIR" par "CACHER".

Page 11 :

"SAUVEGARDE" correspond à "SAVE GAME"

"CHARGEMENT" correspond à "LOAD GAME"

Page 12 :

Utilisation de B.O.B. : "COMPUTER" est remplacé par "ORDINATEUR".

Page 14 :

"RUN" correspond à "GO"

"QUIT" correspond à "FIN"

La commande "INS" n'existe pas.

Page 15 :

Les commandes suivantes ont été traduites en français :

IF	= SI
END IF	= FIN SI
DISPLAY	= AFFICHER
TRANSLATE	= TRADUIRE
RHYTHM	= RYTHME
WARN	= PREVENIR
RESTART	= RELANCER
END	= FIN

(La commande DISPLAY n'est pas implémentée)

PURSUED	= POURSUIVI
HUNGRY	= FAIM
THIRSTY	= SOIF
TIRED	= FATIGUE
INJURED	= BLESSE
ILLNESS	= MALADE
ACCELERATION	= ACCELERER

Page 16 :

Pour quitter l'ordinateur après avoir programmé, cliquez sur "BOB".

II. Si vous voulez faire un programme de traduction automatique, utilisez ce petit programme :

```
SI ROBOT
TRADUIRE ROBOT
FIN SI
SI ALIEN
TRADUIRE ALIEN
FIN SI
RELANCER
FIN
```

Une fois le programme écrit, n'oubliez pas de le lancer en validant la touche GO.

Autre exemple : en cas de blessures, écrivez le programme suivant afin de mettre votre personnage en hibernation pour qu'il perde moins d'énergie :

```
SI BLESSE
RYTHME HIBERNATION
FIN SI
RELANCER
FIN
```