

ADDENDUM

PAGE 16

Si vous tapez le chiffre 2, vous n'obtiendrez pas 2" comme indiqué, mais 2.

PAGE 17

Lorsqu'on vous demande de taper la séquence "abcdef123456", vous ne devez pas enfoncer la touche [SHIFT] pour obtenir les chiffres à l'écran. Vous devez donc taper "abcdef&é"("]").

Sur la dernière ligne de résultat de cette page, vous verrez à l'écran "ABCDEF123456" et non "ABCDEF&é"("]") comme indiqué.

Passage concernant l'Arithmétique simple (p34-35).

- Pour l'addition, la touche à taper n'est pas ";" mais "=".
- Pour la soustraction, appuyer sur la touche "-" au lieu de "=".
- Pour la manipulation, utilisez "*" au lieu de ":".
- Pour la division, vous devez bien appuyer sur [SHIFT] afin d'afficher le symbole / (situé en haut de la touche ":").

PAGE 36

Au lieu de `sqr(16) RETURN`, veuillez lire ? `sqr (16) RETURN`.

PAGE 270

Dans le paragraphe traitant de la configuration de l'imprimante, vous ne devez pas lire `PRINT CHR$ (&AO)` mais `PRINT CHR$ (&AØ)`, le dernier caractère entre les parenthèses étant le chiffre Ø et non la lettre O.

PAGE 286

Au lieu de `ISCREENSWAP, 2, 2`, veuillez lire `ISCREENSWAP, 2, 3`.

Pour lister un programme sur une imprimante, utilisez la commande `LIST` suivie du paramètre # 8 (qui est le canal de l'imprimante). Exemples :

Pour lister tout le programme, tapez :

`LIST, # 8`

Pour lister le programme des lignes 500 à 1000, tapez :

`LIST 500-1000, # 8`

AMSTRAD 465/6128 PLUS CLAVIER AZERTY

NOTE IMPORTANTE

Vous possédez la version AZERTY du 464/6128 Plus, et un certain nombre de précisions sont nécessaires pour une meilleure lecture de votre manuel.

1. CLAVIER FRANCAIS (AZERTY) ET ANGLAIS (QWERTY)

La différence entre les claviers AZERTY et QWERTY n'est pas qu'une question d'ordre des touches de l'alphabet, la langue française possède des lettres accentuées, qui pour la plupart, ont été ajoutées sur le clavier français. De ce fait un certain nombre de caractères du Basic Locomotive se sont trouvés "chassés" de leur place habituelle sur le clavier. Ces caractères qui se trouvent ajoutés créent une contrainte obligeant certains caractères utilisés sous Basic, à perdre leur représentation usuelle à l'écran. Ainsi, par exemple le symbole de la division entière du Basic ne se trouve plus représenté comme "\" mais comme "ç". L'effet de ce caractère reste le même, sa représentation seule est altérée... Ce n'est qu'une question de convention.

Il est important de noter qu'un langage de programmation n'est pas nécessairement un langage d'écriture. La francisation du clavier des 464/6128 Plus aura tendance à faciliter la frappe et la lecture des messages d'un programme, sans toutefois vous permettre d'utiliser les caractères accentués dans les noms de variable ni d'obtenir directement une lettre avec un accent circonflexe. En effet l'accent circonflexe en Basic est le symbole de l'élévation à la puissance : Il vous faudra donc résoudre ce problème par un moyen logiciel.

Vous ne devez jamais perdre de vue que les logiciels développés jusqu'à maintenant sur nos machines de type QWERTY peuvent utiliser un moyen d'interrogation du clavier relatif à la position physique de la touche et non pas un caractère correspondant à cette touche. Prenons l'exemple d'un jeu vous proposant à un certain stade l'option : [Q]uitter. Si le test est effectué sur la position physique de la touche "Q", le programme ne réagira pas en appuyant sur la lettre Q du clavier AZERTY. Il ne réagira en fait qu'à la frappe de la lettre A (les lettres A et Q ayant sur un QWERTY ou AZERTY la même position physique sur le clavier).

2. FRAPPE ET VISUALISATION

Le manuel que vous avez sous les yeux contient des exemples et des explications pour un 464/6128 Plus QWERTY. Certaines de ces explications relatives au clavier s'en trouvent erronées. Toutefois, dans les exemples, **TAPEZ** toujours au **CLAVIER** les caractères que vous **LISEZ** dans le **MANUEL**.

Si vous lisez dans le Manuel :

PRINT 3 ↑ 2 (3 puissance 2)

tapez au clavier sur les touches suivantes :

PRINT 3 ↑ 2

lisez sur l'écran :

PRINT 3 ^ 2

Ce qui est écrit à l'écran est valide quoique différent. La correspondance des symboles altérés est la suivante :

VALEUR DECIMALE	HEXA	CARACTERE	CARACTERE
		ASCII AZERTY	ASCII QWERTY
64	40	à	@
92	5C	ç	\
94	5E	^	↑
123	7B	é	{
124	7C	ù	
125	7D	è	}

Familiarisez vous avec ces 6 principales différences, c'est la contrainte la plus gênante qu'apporte le clavier AZERTY.

3. CONTROLE DU CLAVIER

En AZERTY, pour taper un chiffre, il faut auparavant appuyer sur la touche SHIFT puis sur le chiffre correspondant. La touche CAPS LOCK ne fait que bloquer les lettres de l'alphabet en majuscule. Pour bloquer tout le clavier en position haute (toutes les touches shiftées), vous devez appuyer simultanément sur les touches CTRL et CAPS LOCK. La même combinaison vous fera revenir à un clavier normal.

AZERTY SOUS AMSDOS

Hormis CAT, toutes les commandes AMSDOS sont précédées du symbole : |

Lorsque vous tapez "l" vous verrez apparaitre à l'écran le symbole "ù". Dans la syntaxe des commandes AMSDOS, la variable (qui représente un nom de fichier) est toujours précédée du caractère @. La visualisation de ce caractère en sera évidemment altérée.

Sur le manuel vous lirez par ex : | ren, @ n\$, @ a\$

Vous tapez sur le clavier : | ren, @ n\$, @ a\$

Vous verrez à l'écran : ù ren, àn\$, àa\$

SOUS CP/M

CP/M est appelé en tapant sous Basic la commande : ù cpm.

Une fois sous CP/M, aucun des caractères spéciaux n'est nécessaire dans la syntaxe des commandes.

Si vous tapez un texte sous CP/M, tous les caractères accentués sont disponibles et seront conformes à l'édition comme l'impression.

Notez que les crochets droit et gauche sont imprimés ainsi quand l'imprimante est réglée en caractères français :

écran		imprimante
[----->	o
]	----->	§

Sous CP/M + sur le 464/6128 Plus, il est quelquefois utile d'exécuter le programme **LANGUAGE 0** pour programmer.

Quelques erreurs se sont glissées dans le manuel. Vous pouvez les rectifier de la façon suivante :

PAGE 7

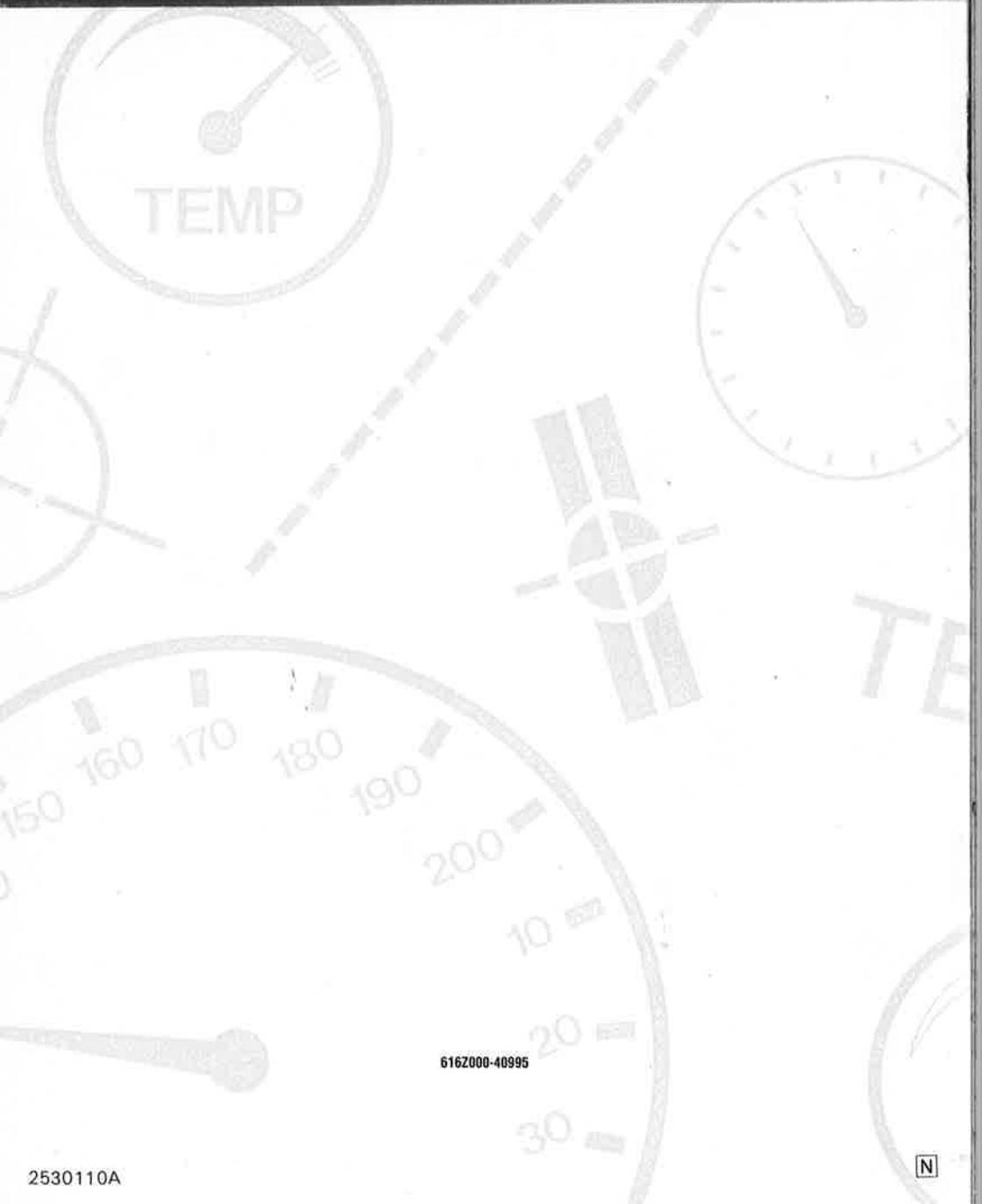
La prise stéréo n'est pas située à l'arrière de l'ordinateur mais sur son côté gauche, près de la prise "Joystick 1" (voir page 266).

PAGE 15

Vous pouvez obtenir toutes ces fonctions de touches lorsque vous êtes sous basic (appelé par F2).



***Burnin'
Rubber***



616Z000-40995

BURNIN' RUBBER

(SUR LES CHAPEAUX DE ROUES)

SCENARIO

La célèbre course des 24 heures est sur le point de commencer. Vous retenez votre souffle en attendant le signal de départ. Alors que vos doigts blanchissent par la pression que vous exercez sur le volant, le signal sonore retentit et votre Porsche Turbo rugit puissamment alors que vos pneus crissent.

L'odeur du caoutchouc brûlé envahit vos narines et vous réalisez que les prochaines 24 heures seront les plus dangereuses que vous ayez jamais affrontées.

CONFIGURATION/CHARGEMENT

Configurez la machine. Insérez votre manette de jeux et la cartouche ROM comme décrit dans le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement. Dans le cas du 464 ou 6128 Plus, le jeu se charge automatiquement après 30 secondes. Cependant, vous pouvez lancer le jeu immédiatement en choisissant la touche F2 du menu principal. Si vous souhaitez lancer le jeu sous Basic, tapez IGAME.

CONTROLES

La possibilité vous est offerte de choisir votre Porsche avec boîte automatique ou boîte manuelle. Bien que la version automatique soit plus facile à conduire, elle ne vous offre pas la possibilité de contrôler efficacement l'accélération de votre véhicule aussi bien que la boîte manuelle.

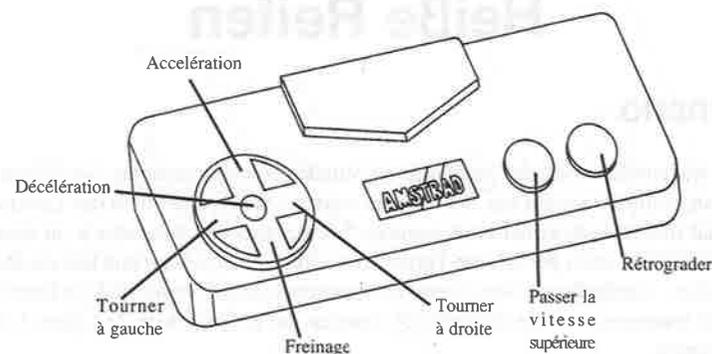
Votre voiture peut être contrôlée de l'une des façons suivantes:

1. En utilisant la manette de jeux fournie comme suit:

Manette vers le haut	Accélération
Manette vers le bas	Freinage
Manette vers la gauche	Tourner à gauche
Manette vers la droite	Tourner à droite
Manette au milieu	Décélération
Bouton de tir gauche	Passer la vitesse supérieure (en mode manuel)
Bouton de tir droit	Rétrograder (en mode manuel)

P ou **||** Pause/arrêt de la pause

2. En utilisant le clavier du 464/6128 Plus, et en sélectionnant l'option appropriée à partir du menu du jeu.



ETAT ET SCORES

La zone de jeu est l'affichage du tableau de bord qui montre l'état de votre voiture et les performances comme indiqué ci-dessous:

1. SCORE - Score réalisé jusqu'à maintenant
2. TEMPS - Temps restant pour atteindre le prochain point de contrôle
3. VITESSE - Votre vitesse actuelle
4. CIRCUIT - Circuit actuel (l'un des 4)
5. RAPPORT - Affiche la vitesse à laquelle vous êtes
6. COMPTE - Affiche le régime moteur auquel vous êtes. Si le niveau atteint la zone rouge, le moteur surchauffera

PRINCIPE DU JEU

Vous pilotez une Porsche dans la célèbre course des 24 heures. Quatre circuits vous éprouvent nerveusement alors que vous essayez désespérément d'atteindre chacun des 4 points de contrôle avant que le temps qui vous est imparti ne soit écoulé. Vous devez non seulement vous battre contre la montre mais aussi contre chaque pilote qui caresse l'espoir de devenir un jour le champion du monde, avec les pistes envahies par la foule ! négocier les virages dangereux en utilisant adroitement les vitesses, sinon vous risquez de faire des dérapages incontrôlés et finir votre course dans l'un des nombreux rails de sécurité. Alors que les heures s'écoulent et que la nuit commence à tomber, des tâches d'huile qu'il vous faut éviter à tous prix commencent à apparaître aux endroits les plus inattendus de la piste.

Lorsque l'aurore apparaîtra, le vainqueur des 24 heures sera connu. Deviendrez-vous champion ou survivrez-vous seulement?