

POUR CHARGER VOTRE LOGICIEL HOT CAKES

AMSTRAD: Tapez run"Hot et suivez les instructions à l'écran.

ATARI: Si la disquette est auto-boot, le chargement est automatique à partir de la mise sous tension de votre ordinateur. Si la disquette n'est pas auto-boot, double-cliquez sur l'icône qui apparaît à l'écran.

PC et compatibles: Après avoir mis en route votre ordinateur selon la procédure habituelle, à partir de DOS, insérez la disquette dans le lecteur A et tapez hot suivi de la touche d'entrée.

BUG BUSTERS

Dans ce jeu complètement original, vous devrez débusquer les épouvantables "Bugs" (erreurs de programmation) qui rôdent dans les entrailles de votre ordinateur, puis les détruire.

Au début du jeu, vous devrez choisir soigneusement deux armes.

Chacune d'entre elles a des qualités et des défauts que vous ne tarderez pas à découvrir:

- * Les trappes pour piéger les bugs,
- * Le pare-trappes pour éviter d'y tomber vous-même,
- * Le détecteur de trappes pour visualiser une trappe posée par un bug,
- * Un laser pour détruire les bugs,
- * Un bouclier pour se protéger des tirs lasers.

Pour choisir, tapez simplement les deux numéros des armes sélectionnées.

Pour commencer le jeu, appuyez sur la flèche basse du clavier.

Vous vous retrouverez sur le circuit imprimé de votre

ordinateur, symbolisé par un petit personnage. Pour vous déplacer, utilisez les flèches.

A tout moment, <ESPACE> permet de connaître votre position.

"LOCAL BUG", lorsque vous êtes suffisamment près de votre gibier, indique la direction générale dans laquelle il faut aller pour trouver le bug en question.

Arrivé devant l'un des composants de la machine, <E> permet d'y entrer (<S> permettra d'en sortir), tandis que <P> permet de "parler" avec ce même composant, si celui-ci a quelque chose à dire. Suivez ses éventuels conseils! Attention toutefois: l'intérieur d'un composant est souvent un labyrinthe quasi-inextricable dans lequel il est difficile de se repérer.

L'option "L" permet d'avoir un listing de la portion de programme touchée par le bug, tandis que "R" démarre ce programme. Celui-ci doit s'exécuter correctement comme preuve que tous les bugs ont été éliminés ou n'ont pas encore eut le temps de tout détruire. Les résultats sont parfois surprenants!

Les autres touches sont:

- "T" pour tir laser si vous trouvez le bug,
- "O" pour poser une trappe (piège à bug),
- "I" pour obtenir l'inventaire de vos armes,
- "Q" pour abandonner.

Vous constaterez des faits bizarres en jouant: changements de couleurs intempestifs, mélanges de caractères, etc. C'est une fois de plus l'action des épouvantables bugs!

copyright NOVTECH 1991

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

INSTRUCTIONS

A bord de votre sous-marin de profondeur, l'Alvin, vous explorez les fonds océaniques au large des Açores à la recherche de la Cité Perdue.

Sur la carte, déplacez le navire porteur pour choisir votre point de plongée (à l'aide des flèches).

Pour plonger : appuyer sur 1 (ou F1)

En plongée :

Pour remplir les ballasts et descendre : appuyer sur 1 (ou F1)

Pour vider les ballasts et remonter : appuyer sur 2 (ou F2)

Pour mettre fin au jeu : appuyer sur "ESC"

Pour vous déplacer : flèches de direction

Pour émerger : appuyer sur 2 (ou F2)

Le tableau de bord montre l'état des batteries; elles sont rechargées avant chaque plongée. Un sonar vous informe d'une présence insolite ou de l'approche du fond. Vous disposez également d'une horloge, d'un indicateur de profondeur gradué en milliers de mètres et d'un indicateur de remplissage des ballasts (+ les ballasts se remplissent, - ils se vident).

Lorsque vous manœuvrez dans les salles sous-marines, vous pouvez emprunter des passages vers vous, visibles aux discontinuités du décor de premier plan.

Pour vous aider dans vos recherches, quelques indications :

- Suivez le cachalot dans les eaux très profondes, il vous indiquera la voie.
- Le cristal souterrain activera l'ancien réseau que vous devrez emprunter.
- Si vous parvenez à accorder les trois pierres, la Cité vous sera révélée.

LOADING INSTRUCTIONS FOR YOUR HOT CAKES™ PROGRAM:

AMSTRAD CPC: Type: run "HOT and follow the instructions appearing on screen.

ATARI ST: Insert the disk in your drive and turn on your computer. If the program does not load by itself, double-click on the icon appearing on the screen.

PC and Compatible: Turn on your computer as usual (i.e with a DOS disk or directly if you own a hard disk). Insert the disk in the A> drive and type: HOT followed by <ENTER>.

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

GAME INSTRUCTIONS

In you deep-fathom submarine, the Alvin, you explore the oceanic depths off the shores of the Açores, seeking the Lost City of Atlantis. On the map, you control the movements of the carrier ship, to choose the launching point (use the arrow keys).

To dive : press 1 or F1.

During immersion To fill up ballasts and begin dive : press 1 or F1.

To empty ballasts and surface : press 2 or F2.

To end game : press Esc.

To move : use arrow keys.

To surface : press 2 or F2.

The control panel displays the battery status. Batteries are recharged before immersion. The sonar will inform you of any strange presences or if you are near the bottom. You also have a clock, a depth indicator and a ballast indicator. If a + is displayed there, the ballasts are filling up, if a - , they are emptying.

When maneuvering through submerged caves, you can engage in passages, which you can detect as discontinuities in the foreground.

To help you out in your quest, here are a few hints : -- follow the sperm whale in very deep waters, it will show you the way. -- the underground crystal will activate the ancient network of galleries you must follow. -- if you can tune in the three gems, the City will be revealed to you.

copyright NOVTECH 1991