

## **Pictris Guide**

|                      |
|----------------------|
| <b>COLLABORATORS</b> |
|----------------------|

|                  |                                 |                  |
|------------------|---------------------------------|------------------|
|                  | <i>TITLE :</i><br>Pictris Guide |                  |
| <i>ACTION</i>    | <i>NAME</i>                     | <i>DATE</i>      |
| WRITTEN BY       |                                 | January 23, 2023 |
| <i>SIGNATURE</i> |                                 |                  |

|                         |
|-------------------------|
| <b>REVISION HISTORY</b> |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
|        |      |             |      |

# Contents

|          |                                       |          |
|----------|---------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Pictris Guide</b>                  | <b>1</b> |
| 1.1      | Pictris . . . . .                     | 1        |
| 1.2      | Configuration système . . . . .       | 2        |
| 1.3      | Caractéristiques de Pictris . . . . . | 2        |
| 1.4      | Comment jouer à Pictris . . . . .     | 3        |
| 1.5      | Support pour le produit . . . . .     | 5        |
| 1.6      | Droits et protections . . . . .       | 6        |
| 1.7      | S'enregistrer à Pictris . . . . .     | 7        |

## Chapter 1

# Pictris Guide

### 1.1 Pictris

```

#####.
###. ,###
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ## ,#### ## #####. ### ##
### ## ###' ## #'`## ## ##
### ## ## ## #.,## ## ##
### ## ## ## #####. ## ,###
#### ## `#### ## # # ## ##

```

By Manta Soft

#### Configuration Système

- Ce dont vous avez besoin pour jouer à Pictris

#### Caractéristiques

- Voyez ce que Pictris peut faire

#### Comment jouer

- Comment jouer à Pictris

#### Support pour le produit

- Où trouver des mises à jour pour Pictris

#### Enregistrement

- Où acheter Pictris

pour plus d'informations, visitez [Http://www.mantasoft.aio.co.uk/](http://www.mantasoft.aio.co.uk/)

(c) by APC&TCP, Andreas Magerl, D-83236 Übersee.

Tous droits réservés

## 1.2 Configuration système

```

#####.
###. ,### ###. #####
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ### ,#### ### #####. ### ###
### ### ###' ### #' `## ### ###
### ### ### ### #. ,## ### ###
### ### ### ### #####. ### ,###
#### ### `##### ### ## ## ### ###

```

Pour jouer à Pictris, il vous faut un Amiga, ou un système d'exploitation capable de faire tourner UAE 0.8+ ou Amiga Forever de Cloanto

- le système AGA ou une carte graphique
- Au moins 1.4 megas de mémoire graphique libre (moins si l'on possède une carte graphique) et 4 mégas de mémoire autre libre

Pour installer Pictris, copiez simplement le répertoire Pictris qui est dans le CDRom sur votre disque dur

Sommaire

## 1.3 Caractéristiques de Pictris

```

#####.
###. ,### ###. #####
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ### ,#### ### #####. ### ###
### ### ###' ### #' `## ### ###
### ### ### ### #. ,## ### ###
### ### ### ### #####. ### ,###
#### ### `##### ### ## ## ### ###

```

Caractéristiques de Pictris

- 240 puzzles différents sur 3 niveaux de difficulté
- Sauvegarde automatique des scores
- Modules multi-channels d'Octamed SoundStudio sélectionnables
- Choix aléatoire des fonds depuis des catégories créées par l'utilisateur
- Requêtes multi-linguales
- Mode apprentissage intégré

Pour rajouter d'autres modules de musique :

Sélectionnez simplement 'Charger une musique' et choisissez un module Octamed SoundStudio. Ils peuvent être n'importe où sur votre disque dur.

Pour rajouter des nouveaux fonds :

Pour rajouter des nouveaux fonds, créez un répertoire dans le répertoire "Sommaire ground\_sets" et sauvez les images IFF dedans avec comme nom de fichier 1,2,3,4 etc...

Les fichiers IFF doivent avoir une taille de 640x480 et ne pas dépasser 16 couleurs

Pour ne pas utiliser un jeu de fonds, ajoutez '\*' au début ou à la fin du nom du répertoire.

Sommaire

## 1.4 Comment jouer à Pictris

```

#####.
#####.#####
###. ,### ###.
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ## ,#### ## #####. ## ##
### ## ##' ## #'`## ## ##
### ## ## ## ##.## ## ##
### ## ## ## #####. ## ,###
#### ## `#### ## ## ## ## ##

```

Le principe du jeu consiste à trouver une image cachée.

Il vous faut utiliser une méthode mathématique pour découvrir les blocs à colorier :

Par exemple :

```

| | | | | | Ceci est une image découverte.
| | | | | |
| | | | | | Le chiffre indiqué en haut et
|5 |5 |1 |1 |1 | sur le coté, renseigne sur le nombre
| | | | | | de blocs qu'il y a à trouver dans une
-- -- -- -- -- colone ou une ligne

```

```

----- +---+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | | <- Par exemple, dans l'entête, il y a
    | |##|##| | | | | un 2, indiquant deux blocs à découvrir
----- +---+---+---+---+ dans la ligne
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Ici, un 5 indique que la ligne complète
    | |##|##|##|##|##| est à colorier
----- +---+---+---+---+

```

^^

Vous pouvez voir que la même chose compte pour les colonnes.

```

| | | | | | | Ici, une image un peu plus complexe.
| | |1 |1 | | |
| | | | | | |
|5 |5 |1 |1 |4 |
| | | | | | |
-----

```

```

----- +---+---+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- Dans cette ligne, seulement 4 blocs
    | |##|##|##|##| |
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- Dans cette ligne, 2 blocs qui se suivent
    | |##|##| | |##| et un bloc isolé plus loin.
----- +---+---+---+---+ Notez la forme de l'indication dans
  5 | |##|##|##|##|##| la première cellule de la ligne.
    | |##|##|##|##|##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+

```

^^

Dans la colonne, un bloc isolé et un autre un peu plus bas.

Pendant le jeu, vous devez vous-même découvrir les images cachées derrière les blocs en les effaçant avec le bouton gauche de la souris.

Si vous vous trompez, le temps de réflexion sera réduit. Si le temps est entièrement écoulé, vous devez recommencer sur le même puzzle.

Pendant le jeu, vous pourrez marquer les blocs avec le bouton droit de la souris. Cela vous permet de ne pas 'effacer le même bloc plusieurs fois.

```

----- +---+---+---+---+---+
 1 2 || | | | | | Si vous avez cette épreuve et que vous
      || | | | | | cliquez le bloc tout à gauche...
----- +---+---+---+---+

----- +---+---+---+---+
 1 2 ||##| /| | | | Puis vous cliquez sur le prochain bloc
      ||##|/ | | | | mais il est mauvais, vous pouvez le marquer...
----- +---+---+---+---+

----- +---+---+---+---+
 1 2 ||##| /| | | /| Vous cliquez alors sur le dernier bloc et
      ||##|/ | | | /| il est mauvais aussi. Vous le marquer comme
----- +---+---+---+---+ le deuxième.
    
```

Il est facile de trouver où sont les bons blocs maintenant

Pour plus d'aide, veuillez lancer le mode apprentissage de Pictris.

Sommaire

### 1.5 Support pour le produit

```

#####.#####
###. ,### ###.
#####'##### `#####
###' `###' `###
### ## ,#### ## #####. ## ##
### ## ##' ## #'`## ## ##
### ## ## ## #.,## ## ##
### ## ## ## #####. ## ,###
#### ## `#### ## ## ## ## ##
    
```

Pour des informations à propos de Pictris ( et mises à jour) et autres produits MantaSoft :

[Http://www.mantasoft.aio.co.uk/](http://www.mantasoft.aio.co.uk/)  
 ou  
[Http://mantasoft.tripod.com/](http://mantasoft.tripod.com/)

Si vous avez des questions sur le jeu et des problèmes pendant le jeu, envoyez un E-mail à

andrewcrowe@entreprise.net

Pictris est distribué pas APC&TCP :

APC&TCP, Andreas Magerl  
 Postfach 83  
 D-83236 Übersee  
 germany  
 Andreas@apc-tcp.de  
 http://www.apc-tcp.de

Les traductions ont été réalisées par l'ATO

[http://home3.inet.tele.dk/ole\\_f/ato.html](http://home3.inet.tele.dk/ole_f/ato.html)

Pictris est copyright Mantasoft et APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Disclaimer

Contribuez à sauver l'Amiga, ne piratez pas Pictris

Sommaire

## 1.6 Droits et protections

```

#####.
#####.#####
###. ,### ###.
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ## ,#### ## #####. ## ##
### ## ##' ## #'`## ## ##
### ## ## ## #.## ## ##
### ## ## ## #####. ## ,###
#### ## `#### ## ## ## ## ##

```

Propriétaire légal :

(c) by APC&TCP, Andreas Magerl, D-83236 Übersee.

Texte, graphiques du jeu, musiques, désigne de l'emballage, manuel et programme

informatiques sont sous droits de copie protégés.  
Tous droits réservés.

Pictris a été écrit par MantaSoft

Les images et les musiques de fond (voir crédits) sont issues du Domaine Public et toutes sont déclarées FreeWare sous copyright de l'auteur original.

Sommaire

## 1.7 S'enregistrer à Pictris

```

#####.#####
###. ,### ###.
#####' ##### `#####
###' `###' `###
### ## ,#### ## #####. ## ##
### ## #' ## #'`## ## ##
### ## ## ## #.## ## ##
### ## ## ## #####. ## ,###
##### `##### ## # ## ## ##

```

Pour s'enregistrer à Pictris, vous pouvez suivre les liens depuis la page web de Mantasoft:

[Http://www.mantasoft.aio.co.uk/](http://www.mantasoft.aio.co.uk/)

ou depuis APC&TCP:

APC&TCP  
Postfach 83  
D-83236 Übersee  
Andreas@apc-tcp.de

<http://www.apc-tcp.de>

ou chez votre revendeur AMIGA habituel

Sommaire