

## **Pictris Guide**

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

	<i>TITLE :</i> 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	Requisiti di sistema . . . . .	2
1.3	Caratteristiche di Pictris . . . . .	2
1.4	Come giocare a Pictris . . . . .	3
1.5	Supporto al prodotto . . . . .	5
1.6	Note legali . . . . .	6
1.7	Ordinare Pictris . . . . .	7

---

## Chapter 1

# Pictris Guide

### 1.1 Pictris

```

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

```

By Manta Soft

#### Requisiti di sistema

- Cosa ti serve per avviare Pictris

#### Caratteristiche

- Scopri quello che può fare Pictris

#### Come si gioca

- Come giocare a Pictris

#### Supporto al prodotto

- Dove ottenere supporto per Pictris

#### Ordinare Pictris

- Dove puoi acquistare Pictris

Per maggiori informazioni visita il sito [Http://www.mantasoft.aio.co.uk/](http://www.mantasoft.aio.co.uk/)

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

Tutti i diritti riservati.

## 1.2 Requisiti di sistema

```

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

```

Per giocare a Pictris hai bisogno di un Amiga, o di un altro computer in grado di eseguire UAE 0.8+ o il pacchetto software Amiga Forever, con:

- AGA oppure una scheda grafica
- Almeno 1.4 megabyte disponibili di Chipram (meno nel caso di scheda grafica) e 4 megabyte di memoria complessiva.

Per installare pictris nel disco fisso basta semplicemente copiare il cassetto "Pictris" dal CD-Rom.

Indietro

## 1.3 Caratteristiche di Pictris

```

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

```

Caratteristiche di Pictris:

- 240 differenti puzzle distribuiti su 3 livelli di difficoltà
- Salvataggio automatico dei record
- Possibilità di selezionare moduli Octamed SoundStudio multicanale
- Selezione casuale degli sfondi da categorie personalizzabili
- Supporto multilingua per le finestre di dialogo
- Modalità apprendimento integrata

Per aggiungere nuovi moduli musicali:

basta scegliere "Change Music" e selezionare un modulo Octamed SoundStudio. Può essere situato ovunque nel tuo disco fisso.

Per aggiungere un nuovo set di sfondi:

basta creare un altro cassetto nel cassetto "Background\_Sets", e salvare le immagini IFF al suo interno dando ai file i nomi 1,2,3,4 e così via.

I file IFF dovrebbero avere una risoluzione di 640x480 pixel con al massimo 16 colori per immagine.

Per disabilitare un set di sfondi basta aggiungere un '\*' all'inizio o alla fine del nome del cassetto.

Indietro

### 1.4 Come giocare a Pictris

```

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

Lo scopo del gioco è scoprire l'immagine nascosta.

Per fare ciò dovrai usare gli indizi matematici forniti, per determinare quali caselle dovranno essere annerite:

Per esempio:

```

| | | | | | Questa è un'immagine completa.
| | | | | |
| | | | | | I numeri posti in alto e di lato
|5 |5 |1 |1 |1 | indicano quante sono le caselle
| | | | | | in fila nella colonna o
-- -- -- -- -- nella riga corrispondente.
----- +---+---+---+---+
2 | ##|##| | | | <- Per esempio, su questa linea puoi notare
| ##|##| | | | che sono annerite due caselle consecutive.
    
```

```

----- +---+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Qui in fondo ce ne sono 5 in fila,
    | |##|##|##|##|##|   e significa che la linea è piena
----- +---+---+---+---+

```

^^

Come puoi vedere, lo stesso vale anche per le colonne.

```

| | | | | | Qui c'è un'immagine più complessa.
| | |1|1| | |
| | | | | |
|5|5|1|1|4| |
| | | | | |
-----

```

```

----- +---+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- Su questa riga ci sono 4 caselle
    | |##|##|##|##| |
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- In questa riga c'è un gruppo di 2
    | |##|##| | |##|   caselle adiacenti seguito da una
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##|
    | |##|##|##|##|##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+

```

^^

In questa colonna c'è una singola casella seguita a distanza da un'altra.

Durante il gioco devi scoprire da solo queste immagini segnando le zone scure del tabellone col tasto sinistro del mouse.

Se fai uno sbaglio, il tempo a tua disposizione si ridurrà. Una volta esaurito questo, dovrai ricominciare il puzzle da capo.

Durante il gioco puoi marcare le caselle col tasto destro del mouse. Questo è utile per segnare quelle che hai già sbagliato in modo da

non ripetere lo stesso errore, oppure per marcare quelle che pensi siano sbagliate sulla base degli indizi:

```

----- +--+--+--+--+--+--+
1 2 || | | | | | Se tu avevi questa linea e hai riempito
    || | | | | | correttamente il primo riquadro a sinistra...
----- +--+--+--+--+--+
    
```

```

----- +--+--+--+--+--+
1 2 ||##| /| | | | Allora sai già che il riquadro successivo
    ||##|/ | | | | è sbagliato, e quindi lo marchi.
----- +--+--+--+--+--+
    
```

```

----- +--+--+--+--+--+
1 2 ||##| /| | | /| Se poi provi quello più a destra, ed è
    ||##|/ | | | /| sbagliato, lo puoi marcare per escluderlo.
----- +--+--+--+--+--+
    
```

Il successivo gruppo di due caselle si può ora sistemare facilmente.

Per ulteriori indicazioni di gioco prova il modo apprendimento.

Indietro

## 1.5 Supporto al prodotto

```

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

Per informazioni riguardanti Pictris (aggiornamenti compresi) e altri prodotti MantaSoft, vedi i siti:

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

Per qualsiasi domanda riguardante il gioco o se hai problemi nell'esecuzione, invia un email a:

andrewcrowe@enterprise.net

Pictris è prodotto da APC&TCP:

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

La traduzione nella varie lingue è stata realizzata da ATO:

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

Pictris è un copyright di Mantasoft e APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Note legali

Aiuta a salvare l'Amiga, per favore non piratare Pictris.

Indietro

## 1.6 Note legali

```

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

```

Note legali:

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

Testo, grafiche del gioco, musica, progetto della confezione, manuale e software sono protetti da copyright.

Tutti i diritti riservati.

Pictris è stato scritto da MantaSoft.

Le immagini di sfondo e alcune musiche di sottofondo (vedi credits) sono tratte da sorgenti di pubblico dominio, e nonostante siano distribuite come freeware, il copyright rimane del proprietario originale.

Indietro

## 1.7 Ordinare Pictris

```

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

```

Per ordinare Pictris, puoi seguire i link alla homepage della MantaSoft:

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

o da APC&TCP:

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

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

o dal vostro più vicino fornitore Amiga.

Indietro