

Pictris Guide

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Pictris Guide	1
1.1	Pictris	1
1.2	Sistemske zahteve	2
1.3	Lastnosti igre Pictris	2
1.4	Kako igrati Pictris	3
1.5	Podpora za izdelek	5
1.6	Ovr̄aba	6
1.7	Narōanje igre Pictris	7

Chapter 1

Pictris Guide

1.1 Pictris

```

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

```

avtor: Manta Soft

Sistemske zahteve

- Kar potrebujete za zagon igre Pictris

Lastnosti

- Spoznajte, kaj Pictris zmore

Kako igrati

- Kako igrati Pictris

Podpora za izdelek

- Kje dobiti podporo za Pictris

Naroèanje

- Kje lahko Pictris kupite

Za veè podatkov prosim obišite <http://www.mantasoft.aio.co.uk/>

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

Vse pravice pridržane.

1.2 Sistemske zahteve

```

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

```

Za zagon igre Pictris potrebujete Amigo ali drug računalniški sistem, na katerem lahko poganjate UAE različice 0.8 ali višje oziroma programski paket Amiga Forever, z:

- bodisi èipovjem AGA, bodisi grafièno kartico;
- vsaj 1.4 MB prostega grafiènega pomnilnika (na grafièni kartici morda lahko manj) in skupno 4 MB prostega pomnilnika.

Da bi Pictris namestili na trdi disk, enostavno prekopicirajte predal Pictris s CD-ja.

Nazaj

1.3 Lastnosti igre Pictris

```

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

```

Lastnosti igre Pictris:

- 240 različnih ugank na 3 zahtevnostnih nivojih;
- samodejno shranjevanje rekordov;
- izbira med večkanalnimi glasbenimi moduli v formatu Octamed SoundStudio;
- naključno izbrana ozadja iz uporabniško doloèljivih skupin;
- podpora zahtevkom v več jezikih;
- vgrajen teàaj za zaèetnike.

Èe ¼elite dodati nove glasbene module,

enostavno kliknite na 'Change Music' in izberite glasbeni modul v formatu Octamed Soundstudio. Shranjenega imate lahko kjerkoli na va\$^1\$em trdem disku.

Èe ¼elite dodati nove nabore ozadij,

enostavno ustvarite nov predal v predalu "Background_Sets" in vanj shranite slike v formatu IFF z imeni 1, 2, 3, 4 itd.

Slike v formatu IFF morajo biti dimenzije 640x480 in ne smejo imeti veè kot 16 barv.

Èe ¼elite kateri nabor ozadij izkljuèiti, enostavno dodajte '*' na zaèetek ali konec imena njegovega predala.

Nazaj

1.4 Kako igrati Pictris

```

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

```

Cilj igre Pictris je odkriti skrito sliko.

Pri ugotavljanju, kateri kvadratki morajo biti pobarvani, si lahko pomagate z matematiènimi namigi.

Primer:

```

| | | | | | To je dokonèana slika.
| | | | | |
| | | | | | @tevilke na vrhu in ob strani
|5 |5 |1 |1 |1 | povedo, koliko pobarvanih kvadratkov
| | | | | | stoji v tisti vrstici ali stolpcu
-- -- -- -- -- drug poleg drugega.

```

```

----- +---+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | <- V tej vrstici lahko na primer vidite,
    | |##|##| | | |     da stojita skupaj 2 kvadratka.
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Tu na dnu je skupaj 5 kvadratkov, kar
    | |##|##|##|##|##|     pomeni, da je zapolnjena cela vrstica.
----- +---+---+---+---+

```

^^

Kot lahko vidite, isto velja za ta stolpec.

```

| | | | | | Tu je nekoliko bolj zapletena slika.
| | |1|1| | |
| | | | | |
|5|5|1|1|4| |
| | | | | |
-----

```

```

----- +---+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- V tej vrstici so enostavno 4 kvadratki.
    | |##|##|##|##| |
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- V tej vrstici je skupina 2 kvadratkov,
    | |##|##| | |##|     sledi ji en posamezen kvadrateg.
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##|
    | |##|##|##|##|##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+

```

^^

V tem stolpcu je en posamezen kvadrateg, ki mu sledi \$^1\$e eden.

Med igro boste sami morali odkrivati te slike z odkrivanjem pobarvanih kvadratkov s pomoèjo leve tipke na mi\$^1\$ki.

Èe se zmotite, boste prejeli èasovno kazen. Ko vam zmanjka èasa, boste z uganko morali zaèeti znova.

Med igranjem lahko z desno tipko na miš¹ski kvadratke označite. To je uporabno za označevanje kvadratkov, pri katerih ste se zmotili, tako da ne ponovite iste napake dvakrat. Lahko pa označite tudi kvadratke, za katere ste prepričani, da niso pobarvani.

```

----- +--+--+--+--+--+
 1 2 || | | | | | Èe bi imeli to vrstico in bi v njej
      || | | | | | zapolnili skrajno levi kvadrataek,
----- +--+--+--+--+--+

----- +--+--+--+--+--+
 1 2 ||##| /| | | | bi vedeli, da njemu soseden kvadrataek ni
      ||##|/ | | | | pobarvan, zato bi ga lahko označili.
----- +--+--+--+--+--+

----- +--+--+--+--+--+
 1 2 ||##| /| | | /| Èe bi sedaj poskusili skrajno desnega in bi
      ||##|/ | | | /| ugotovili, da ni pobarvan, bi ga lahko označili.
----- +--+--+--+--+--+

```

Preostalo skupino 2 kvadratkov sedaj z lahkoto odkrijete.

Èe potrebujete š¹še veè pomoèi pri igranju igre Pictris, preizkusite teèaj za zaèetnike.

Nazaj

1.5 Podpora za izdelek

```

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

```

Za veè podatkov o igri Pictris (vkljuèno s posodobitvami) in drugih izdelkih skupine MantaSoft obiš¹èite:

<http://www.mantasoft.aio.co.uk/>
ali
<http://mantasoft.tripod.com/>

Èe imate vprašanja o igri ali težave pri poganjanju le-te, prosim pošljite e-pismo na naslov:

andrewcrowe@enterprise.net

Pictris je izdalo podjetje APC&TCP:

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

Program je prevedla organizacija ATO:

http://home3.inet.tele.dk/ole_f/ato.html

Pictris je avtorsko delo Mantasoft in APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Ovrba

Pomagajte rešiti Amigo, ne uporabljajte piratskih kopij igre Pictris. ←

Nazaj

1.6 Ovrba

```

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

```

Pravna ovrba:

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

Besedilo, grafika v igri, glasba, oblika ovitka, priroènika in

raèunalni\$^1\$kega programja so avtorsko za\$^1\$èiteni.
Vse pravice pridr¾ane.

Pictris je napisala skupina MantaSoft.

Slike za ozadje in nekaj glasbe za ozadje (poglejte v zasluge) je bilo
vzete iz virov v javni lasti in èeprav so bili izdani kot freeware,
so \$^1\$e vedno v avtorski lasti prvotnih lastnikov.

Nazaj

1.7 Naroèanje igre Pictris

```

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

```

Èe ¾elite naroèiti Pictris, lahko sledite povezavam na domaèi
strani skupine Mantasoft:

<http://www.mantasoft.aio.co.uk/>

Igro lahko naroèite tudi pri APC&TCP:

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

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

ali pri va\$^1\$em najbli¾jem prodajalcu za Amigo.

Nazaj