

## **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

<b>1</b>	<b>Pictris Guide</b>	<b>1</b>
1.1	Pictris . . . . .	1
1.2	Systemkrav . . . . .	2
1.3	Funktioner i Pictris . . . . .	2
1.4	How to play Pictris . . . . .	3
1.5	Produktsupport . . . . .	5
1.6	Ansvarsavsägelse . . . . .	6
1.7	Beställa Pictris . . . . .	7

---

## Chapter 1

# Pictris Guide

### 1.1 Pictris

```

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

```

Av Manta Soft

#### Systemkrav

- Vad som krävs för att använda Pictris

#### Specifika funktioner

- Vad Pictris kan

#### Hur man spelar

- Hur man spelar Pictris

#### Produktsupport

- Var man får support för pictris

#### Beställning

- Var man kan köpa tetris

Gå till [Http://www.mantasoft.aio.co.uk/](http://www.mantasoft.aio.co.uk/) för mer information

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

Alla rättigheter förbehållna.

## 1.2 Systemkrav

```

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

```

För att köra Pictris behöver du en Amiga eller annan dator som kan köra UAE 0.8+ eller programpaketet Amiga Forever med:

- Antingen AGA eller ett grafikkort
- Minst 1.4 MB ledigt Chipminne (kan behövas mindre på ett grafikkort) och minst 4 MB ledigt RAM.

För att installera Pictris till hårddisk kan du helt enkelt kopiera över Pictris-lådan från CD:n till hårddisken.

Tillbaka

## 1.3 Funktioner i Pictris

```

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

```

Detta har Pictris:

- 240 olika pussel i 3 svårighetsgrader
- Automatiskt sparande av rekord
- Valbara flerkanaliga Octamed SoundStudio-moduler
- Slumpmässigt utvala bakgrunder från användar-redigerbara kategorier
- Stöd för flera språk i alla dialogrutor
- Inbyggt inlärningsläge

För att lägga till nya musikmoduler:

Välj helt enkelt 'Ändra musik' och välj en Octamed SoundStudio mixad modul. Den kan vara lagrad var som helst på din hårddisk.

För att lägga till nya bakgrunder:

Skapa en ny låda i "Background\_Sets"-lådan och spara IFF-bilder i den med filnamnen 1,2,3,4 och så vidare.

IFF-bilderna ska vara i 640x480 och 16 färger.

För att deaktivera ett bakgrunds-set, lägg till '\*' i början eller slutet på lådans namn.

Tillbaka

## 1.4 How to play Pictris

```

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

För att spela Pictris måste du hitta den gömda bilden.

Detta gör du genom att genom matematiska ledtrådar luska ut vilka block som ska färgläggas.

Till exempel:

```

| | | | | | Detta är en färdig bild.
| | | | | |
| | | | | | Siffrorna vid toppen och sidorna
|5 |5 |1 |1 |1 | visar hur många block i rad
| | | | | | det finns i den raden eller kolumnen
-----
    
```

```

----- +---+---+---+---+
2 | |##|##| | | | <- Till exempel kan du här se att det
  | |##|##| | | | finns två block i rad.
----- +---+---+---+---+
    
```

```

  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
-----+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
-----+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
-----+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Här nere ser du att det är fem i rad
    | |##|##|##|##|##|   vilket innebär att hela raden är fylld
-----+---+---+---+

```

^^

Som du ser är det samma sak för kolumnerna

```

  | | | | | | Här är en mer komplicerad bild
  | | |1|1| | |
  | | | | | |
  |5|5|1|1|4| |
  | | | | | |
  --- --- --- ---
-----+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- På denna raden är det bara 4 block
    | |##|##|##|##| |
-----+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- På denna raden är det en grupp med två
    | |##|##| | |##|   block i rad, följt av ett enstaka block
-----+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##|
    | |##|##|##|##|##|
-----+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
-----+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
-----+---+---+---+

```

^^

I denna kolumnen är det ett enstaka block följt av ett till.

Under spelets gång ska du hitta dessa bilder genom att plocka bort de mörka områden från spelbrädet med hjälp av vänster musknapp.

Om du gör fel, minskas din tid. När tiden tar slut, får du börja om från början igen.

Under spelets gång kan du markera block med höger musknapp. Detta kan vara bra för att markera block som är fel, så att du inte gör samma misstag igen, eller för att markera block

som du vet är fel.

```

----- +---+---+---+---+---+
1 2 || | | | | | Om du hardenna rad och du sedan
    || | | | | | fyller i rutan längst till vänster.
----- +---+---+---+---+

```

```

----- +---+---+---+---+---+
1 2 ||##| /| | | | Då vet du att rutan till höger om den
    ||##|/ | | | | är fel, och kan markera den.
----- +---+---+---+---+

```

```

----- +---+---+---+---+---+
1 2 ||##| /| | | /| Om du hade provat rutan längst till
    ||##|/ | | | /| höger och den var fel, kan du markera
----- +---+---+---+---+ den också.

```

De nästföljande två raderna kan nu enkelt placeras.

För mer hjälp i att spela Pictris, se Inlärningsläget.

Tillbaka

## 1.5 Produktsupport

```

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

```

För information om Pictris (och uppgraderingar) och andra Mantasoft-produkter:

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

Om du har frågor om spelet eller problem att köra det e-posta då till

[andrewcrowe@enterprise.net](mailto:andrewcrowe@enterprise.net)



Pictris publiceras av APC&TCP:

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

Översättningarna gjordes av ATO:

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

Pictris rättigheter ägs av Mantasoft och APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Ansvarsavsägelse

Hjälp till att rädda Amigan, piratkopiera inte Pictris.

Tillbaka

## 1.6 Ansvarsavsägelse

```

#####.
###.      ,###
#####'   #####   \#####
###'     \###'   \###
###   ### ,####   ###   #####.   ###   ###
###   ### ###'   ###   #' \##   ###   ###
###   ### ###   ###   #. ,##   ###   ###
###   ### ###   ###   #####.   ### ,###
####   ### \####   ###   ##  ##   ###   ###

```

Ansvarsavsägelse:

(c) av APC&TCP, Andreas Magerl, D-83236 Übersee.  
 Text, spel-grafik, -musik, omslagsdesign, manual och  
 datormjukvara är upphovsrättsskyddade  
 Alla rättigheter förbehållna

Pictris är skrivet av MantaSoft

Bakgrundsbilderna och viss bakgrundsmusik (se tack-listan) är  
 tagna från "Public Domain"-källor, och upphovsrätterna ägs fort-  
 farande av respektive ägare.

Tillbaka

## 1.7 Beställa Pictris

```

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

```

Du kan beställa Pictris från MantaSofts hemsida:

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

Eller från APC&TCP:

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

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

Eller från din närmaste Amiga-handlare.

Tillbaka