

## Sommaire

*Attention ! Il est fortement conseillé d'être en mode 65000 couleurs pour lire convenablement ce fichier d'aide.*

*Veillez configurer votre P.C. en conséquence. Sans cette précaution vous risquez fort de passer à coté d'une documentation agréable à lire...*

**MANCIOLA Version P.C.  
SHAREWARE (5 avril 2000)  
Copyright (c) François SANCHEZ (1992-2000 et au delà).**

Un petit peu d'Histoire.

Les règles du jeu de MANCIOLA.

Les Fonctions essentielles de MANCIOLA.

Copyright de MANCIOLA.

Tout savoir sur l' enregistrement

# MANCIOLA

pour MS Windows95™, MS Windows98™ et MS WindowsNT™

## *BON DE COMMANDE*

(A imprimer ou recopier sur papier libre)

A renvoyer à :

François SANCHEZ  
14 rue Louis BEYDTS (N°940)  
33310 LORMONT  
FRANCE

Prénom :

Nom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Je désire recevoir MANCIOLA pour MS Windows95™, MS Windows98™ et MS Windows NT™ au prix unitaire de 50 Francs SEULEMENT ! (frais de port inclus). Je recevrai le logiciel en version complète.

Je règle par :  chèque  mandat-lettre, à l'ordre de François SANCHEZ.

Vous avez également la possibilité de vous enregistrer sur INTERNET par carte bancaire (achat en ligne sécurisé) à l'adresse :

<http://www.cyberstation.fr/~sanchez/manciola.html>

(facultatif) Votre adresse E-Mail :

*La version la plus récente est toujours envoyée à l'utilisateur.*

## Copyright de MANCIOLA

MANCIOLA est copyrighté et ne peut de ce fait être exploité commercialement ni modifié sans mon accord écrit. Tant au niveau du programme que des fichiers qui l'entourent.

MANCIOLA (Pour Windows 95/98/NT) Version P.C. **SHAREWARE** du 5 avril 2000

Copyright(c) François SANCHEZ  
(1992-2000 et au delà).

Si votre version est la version complète de MANCIOLA (si vous avez acquis la license d'utilisation de MANCIOLA) :

*- Sauf mention contraire, toute reproduction, copie, utilisation, de MANCIOLA à d'autres fins qu'un usage privé du copiste est strictement interdite sans mon autorisation préalable et écrite (conformément à la loi du 11 mars 1957, alinéas 2 & 3 art.41).*

Si votre version est la version d'évaluation de MANCIOLA :

*Vous pouvez diffuser à outrance la dite version sans pour autant que le ciel ne vous tombe sur la tête.*

## Historique de MANCIOLA

MANCIOLA est né en 1992.

Je réalisais à ce moment là une première version sous ATARI ST.

Cette version n'a pas tenu le choc avec le déclin de cette machine, puissante certes, mais avec un parc d'utilisateurs de plus en plus restreint.

Je mettais donc tout cela dans un des tiroirs de mes ateliers secrets en me disant qu'un jour ou l'autre je m'y remettrais pour le plaisir des amoureux de ce genre de jeu.

C'est donc 8 années plus tard que je me décide à vous présenter MANCIOLA sous P.C.

Etant depuis toujours habitué à travailler seul, c'est ainsi que ce jeu est l'œuvre d'un seul bonhomme. Tant pour l'idée, que pour les graphismes (à quelques icônes freewares près), la programmation etc... etc...

C'est en souhaitant que MANCIOLA en fera cogiter plus d'un, que je me mis à l'oeuvre.

Je dois l'avouer, je ne le regrette vraiment pas.

## Les règles du jeu de MANCIOLA

Avec des règles simples, ce jeu mettra votre sagacité et votre réflexion à l'épreuve tout au long de ses **300** (!) tableaux.

Il s'agit de faire coulisser des éléments d'un " casier " à un autre en fonction d'un itinéraire autorisé.

Cet itinéraire est défini grâce à des flèches de type :



qui permet de déplacer un élément vers la gauche.



qui permet de déplacer un élément vers la droite.



qui permet de déplacer un (ou plusieurs) élément vers le haut.



qui permet de déplacer un (ou plusieurs) élément vers le bas.



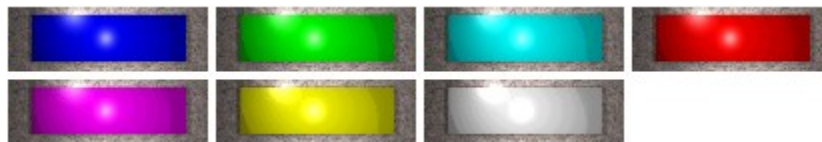
qui permet d'échanger deux éléments (l'un se déplace vers la gauche, l'autre vers la droite).



qui permet de faire descendre (ou monter) un (ou plusieurs) éléments jusqu'à ce qu'un blocage les en empêche.

Le but étant d'**éradiquer les éléments présents** sachant que **quand au minimum deux éléments de même couleur se touchent, ils disparaissent**.

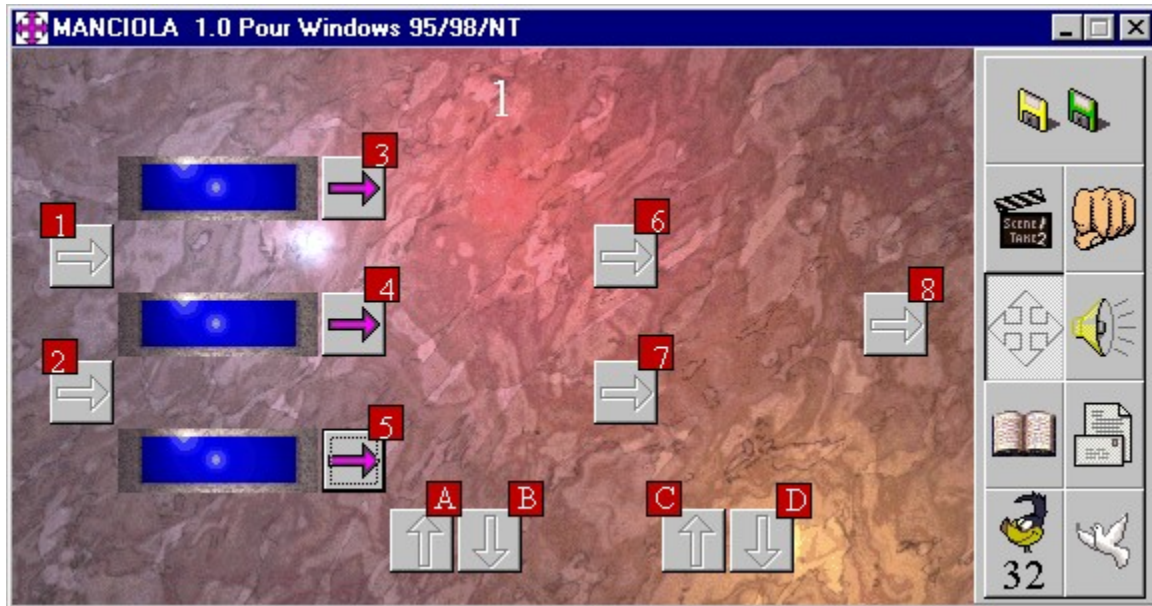
Les différents éléments présent dans MANCIOLA sont les suivants :



Il faut garder à l'esprit qu'en fait de déplacement, on peut très bien faire coulisser quelque chose tout à fait à droite pour le retrouver à gauche, cela donne un effet torique au jeu.

Mieux que de long discours, voici plutôt la solution du premier niveau qui vous permettra de faire vos premiers pas avec MANCIOLA.

## Niveau 1



Ce niveau comporte 3 éléments de couleur bleu.

Il faut les éliminer.

Pour des questions de commodité, j'ai désigné les flèches par des numéros ou des lettres.

La solution de ce niveau est la séquence **3 - 4 - B - 6 - 7 - D - 5 - A - 7**

C'est à dire :

**3 - 4** deux éléments passent de gauche à droite

**B** ces deux éléments sont descendus pour pouvoir avec **6 - 7** les déplacer encore vers la droite

**D** Pour préparer le terrain en vue de positionner le dernier élément qui sera déplacé comme suit **5 - A - 7**

A ce moment là les 3 éléments se touchent et disparaissent pour laisser la place au niveau suivant

A noter que si au lieu de **D** on actionnait **2**, la partie serait perdue car il ne resterait qu'un seul élément et il ne pourrait s'éliminer avec quiconque. Il vous faudrait recommencer le niveau en cliquant sur



## Fonctions essentielles de MANCIOLA

### Fonctions de MANCIOLA



Le panneau de fonctions ci-contre est présent dans l'écran principal du jeu, c'est celui qui vous permettra d'opérer sur la partie en cours par un simple clic sur une des fonctions proposées.

Voici en détail les fonctionnalités de chacune des fonctions :



**HELP** : Ce que vous êtes en train de lire en ce moment.



**QUITTER** : Pour quitter le jeu.





**REGLAGE DE LA VITESSE DU JEU** : A votre convenance et suivant les capacités de votre machine, vous pouvez régler la vitesse de mouvement des éléments du jeu.



Vitesse minimum (Très lente pour les machines rapides )



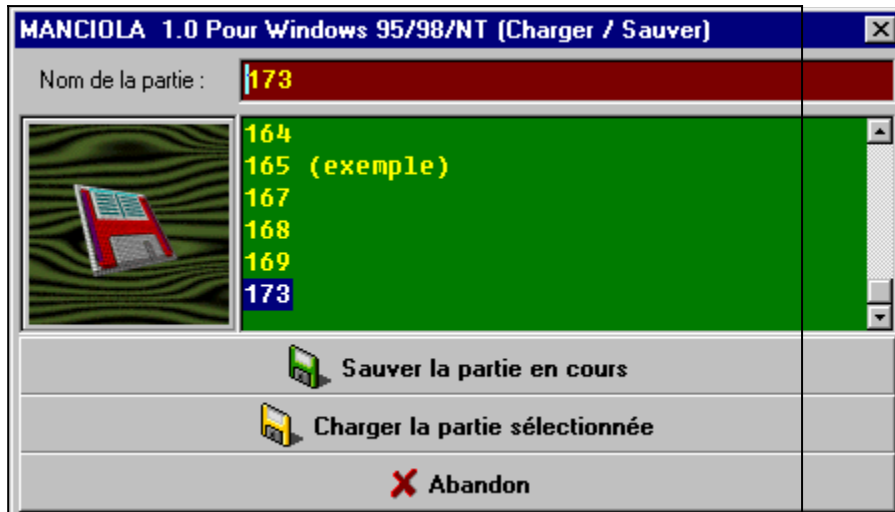
Vitesse maximum (Très rapide pour les machines lentes )

A noter que le choix de la vitesse est inclus dans la sauvegarde de votre partie (voir la fonction qui suit).



**SAUVEGARDE DE LA PARTIE EN COURS ou CHARGEMENT d'une partie préalablement sauvegardée.** *Disponible uniquement dans la version enregistrée.* Vous permet de sauvegarder votre partie dans l'état actuel (vitesse de jeu, position des éléments, paramètre son...) ou de charger une partie au préalable sauvee.  
Lorsque vous cliquez dessus, La fenêtre suivante apparait.







il vous suffit de faire un choix dans la liste ou d'entrer un nom de partie dans la zone d'édition puis de cliquer sur l'un des boutons "charger" ou "sauver".



**RETOUR EN ARRIERE D'UN COUP SEULEMENT :**  
En cas de grosse gaffe de votre part, il vous est possible de revenir à la position qui précède cette bévue... Mais attention, pour ne pas influencer sur l'interêt du jeu, cette fonction ne vous fera revenir que d'un seul coup en arrière pas plus...



  
**CHANGEMENT DU MODE AIDE :** Vous pouvez choisir de ne pas être aidé visuellement si vous désirez augmenter la difficulté du jeu.

 Vous donne une indication sur les flèches réellement actives.



Ne vous donne aucune aide visuelle.



**LE SON** Bien qu'il soit sommaire dans MANCIOLA, vous pouvez soit l'activer soit le désactiver grâce à ces boutons.



**RECOMMENCER LE NIVEAU EN COURS** : Vous vous apercevez que votre position est devenu impossible à réaliser, alors recommencez le niveau grâce à cette fonction.



La fameuse **BOITE A PROPOS** que possède tout programme digne de ce nom. Un clic sur ce bouton vous permettra de connaître le numéro d'enregistrement du logiciel s'il ne s'agit pas d'une version d'évaluation.

## Tout savoir sur l'enregistrement



Lorsque vous cliquez sur la fenêtre suivante apparait.



Cette fenêtre indique si la version que vous possédez est une version d'évaluation ou non.

Si ce n'est pas le cas et que ce logiciel vous plait, vous pouvez vous enregistrer très simplement.

