

## **Pictris Guide**

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

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

<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	Systemanforderungen . . . . .	2
1.3	Eigenschaften von Pictris . . . . .	2
1.4	Wie spielt man Pictris . . . . .	3
1.5	Produktunterstützung . . . . .	5
1.6	Rechtliches . . . . .	6
1.7	Pictris bestellen . . . . .	7

---

## Chapter 1

# Pictris Guide

### 1.1 Pictris

```

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

```

Von Manta Soft

#### Systemanforderungen

- Was benötigt man zum Start von Pictris

#### Eigenschaften

- Was kann Pictris alles

#### Wie spielt man

- Wie spielt man Pictris

#### Produktunterstützung

- Wo bekommt man Unterstützung für Pictris

#### Bestellung

- Wo kann man Pictris kaufen

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

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

Alle Rechte vorbehalten.

## 1.2 Systemanforderungen

```

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

Um Pictris zu starten, benötigt man einen Amiga oder ein anderes Computersystem mit UAE 0.8+ oder dem Amiga Forever Softwarepaket, mit:

- Entweder AGA oder Grafikkarte
- Mindestens 1.4 MB freier Chip-RAM (natürlich weniger mit einer Grafikkarte) und 4 MB sonstigen freien Speicher

Um Pictris auf der Festplatte zu installieren, einfach die Pictris Schublade von der CD-ROM kopieren.

Zurück

## 1.3 Eigenschaften von Pictris

```

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

Pictris Eigenschaften:

- 240 verschiedene Puzzle in 3 Schwierigkeitsstufen
- Automatisches Speichern der Highscores
- Wählbare Multi-Channel Octamed SoundStudio Module
- Zufällige Hintergrundbilder
- Unterstützung mehrerer Sprachen
- Eingebauter Lernmodus

Hinzufügen neuer Musikstücke:

Einfach 'Change Music' benutzen und ein Octamed SoundStudio Mixmodul wählen. Es kann überall auf der Festplatte abgelegt sein.

Hinzufügen neuer Hintergrundbilder:

Einfach ein Unterverzeichnis im Verzeichnis "Background\_Sets" anlegen und IFF-Bilder mit den Dateinamen 1,2,3,4 usw. hineinspielen.

Die Bilder sollten eine Auflösung von 640x480 und nicht mehr als 16 Farben haben.

Um einen Satz Hintergrundbilder zu deaktivieren, einfach ein '\*' als erstes und letztes Zeichen im Verzeichnisnamen einfügen.

Zurück

### 1.4 Wie spielt man Pictris

```

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

Das Ziel von Pictris ist das Finden einer versteckten Figur.

Als Hilfestellung zum Finden der richtigen Kästchen dienen mathematische Hinweise.

Zum Beispiel:

```

| | | | | | Dies ist ein vollständiges Bild.
| | | | | |
| | | | | | Die Zahlen oben und an der linken
|5 |5 |1 |1 |1 | Seite geben die Anzahl der gefüllten
| | | | | | Kästchen hintereinander in
-- -- -- -- -- der entsprechenden Zeile oder Spalte an.
    
```

```

----- +---+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | <- Zum Beispiel befinden sich in dieser
    | |##|##| | | |     Zeile 2 gefüllte Kästchen hintereinander.
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | |
    | |##|##| | | |
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Hier unten befinden sich 5 gefüllte
    | |##|##|##|##|##|     Kästchen hintereinander, d.h. die Zeile
----- +---+---+---+---+     ist vollständig gefüllt.

```

^^

Wie man sieht, gilt dies auch für die Spalten.

```

| | | | | | Hier ist eine komplexere Figur.
| | |1 |1 | |
| | | | | |
|5 |5 |1 |1 |4 |
| | | | | |
-----

```

```

----- +---+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- In dieser Zeile sind einfach 4 gefüllte
    | |##|##|##|##| |     Kästchen.
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- Und in dieser Zeile ist eine Gruppe von
    | |##|##| | |##|     2 gefüllten Kästchen gefolgt von einem
----- +---+---+---+---+     weiteren.
  5 | |##|##|##|##|##|
    | |##|##|##|##|##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+

```

^^

In dieser Spalte befinden sich zwei einzelne gefüllte Kästchen.

Durch Klicken mit der linken Maustaste kann man nun die gefüllten Kästchen aufspüren.

Falls man einen Fehler macht, also ein Kästchen aufdeckt, was nicht schwarz ist, wird Zeit abgezogen. Falls die ganze Zeit um ist, muss man mit dem Puzzle neu beginnen.

Mit der rechten Maustaste kann man Kästchen markieren. Dadurch kann man Kästchen herausstellen, um zu vermeiden, denselben Fehler nochmals oder gar nicht erst zu begehen.

```

----- +--+--+--+--+--+--+
 1 2 || | | | | | Falls du in dieser Zeile das Kästchen ganz
      || | | | | | links aufdeckst,
----- +--+--+--+--+--+

----- +--+--+--+--+--+
 1 2 ||##| /| | | | dann weißt du, dass das Kästchen daneben auf
      ||##|/ | | | | keinen Fall gefüllt sein kann und markierst es.
----- +--+--+--+--+--+

----- +--+--+--+--+--+
 1 2 ||##| /| | | /| Falls du dann das Kästchen ganz rechts versuchst,
      ||##|/ | | | /| und es leer ist, kannst du es ebenfalls markieren.
----- +--+--+--+--+--+
    
```

Nun sieht man schon, wo die restlichen 2 gefüllten Kästchen sind.

Um weitere Hilfestellung zu erhalten, spiele einfach im Lernmodus von Pictris.

Zurück

## 1.5 Produktunterstützung

```

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

Weitere Informationen zu Pictris (einschließlich Updates) und anderen Produkten von MantaSoft unter:

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

Falls du Fragen zum Spiel oder Probleme beim Starten hast,  
bitte schreibe an:

andrewcrowe@enterprise.net

Pictris wird herausgegeben von APC&TCP:

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

Die Übersetzungen wurden gemacht von ATO:

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

Pictris ist Copyright Mantasoft und APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Rechtliches

Helft mit, den Amiga zu retten, bitte benutzt keine Raubkopien ←  
von Pictris.

Zurück

## 1.6 Rechtliches

```

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

```

Rechtliches:

(c) bei APC&TCP, Andreas Magerl, D-83236 Übersee.  
Text, Spielgrafiken, Musik, Packungsgestaltung, Handbuch und Software

sind rechtlich geschützt.  
Alle Rechte vorbehalten.

Pictris wurde geschrieben von MantaSoft

Die Hintergrundbilder und einige Hintergrundmusiken (siehe Credits) wurden aus PublicDomain-Quellen entnommen, und deren Rechte verbleiben trotz Verbreitung als Freeware bei deren Autoren.

Zurück

## 1.7 Pictris bestellen

```

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

```

Man kann Pictris bestellen unter:

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

oder bei APC&TCP:

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

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

oder beim nächsten Amiga-Fachhändler.

Zurück