

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	Sistemiški zahtevi	2
1.3	Karakteristike Pictris-a	2
1.4	Kako se Pictris igra	3
1.5	Podrška	5
1.6	Odricanje odgovornosti	6
1.7	Naručivanje Pictris-a	7

Chapter 1

Pictris Guide

1.1 Pictris

```

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

```

Manta Soft

Sistemiški zahtevi

- Āta Vam treba za Pictris

Karakteristike

- Āta Pictris moāe

Kako se igra

- Kako se igra Pictris

Podrāka

- Gde dobiti podrāku za Pictris

Naruāivanje

- Gde moāete da kupite Pictris

Za viāe informacija, molim Vas posetite <http://www.mantasoft.aio.co.uk/>

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

Sva prava zadržana

1.2 Sistemski zahtevi

```

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

```

Da biste pokrenuli Pictris trebaće Vam Amiga ili drugi kompjuterski sistem koji može da pokrene UAE 0.8+ ili softverski paket Amiga Forever uz

- Ili AGA ili grafičku karticu
- Barem 1.4 megabajta slobodnog àip RAM-a (moćda i manje na sistemima sa grafičkim karticama) i ukupno 4 megabajta slobodnog RAM-a.

Da biste instalirali Pictris na hard disk, možete jednostavno da prekopirate direktorijum Pictris sa CD-ROM-a.

Nazad

1.3 Karakteristike Pictris-a

```

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

```

Karakteristike Pictris-a:

- 240 različitih problema sa tri različita nivoa tećine
- Automatsko snimanje rekorda
- Mogućnost odabira raznih vićekanalnih Octamed SoundStudio modula
- Slućajno biranje pozadina iz kategorija koje korisnik može da kreira
- Podrćka za viće jezika
- Ugraćen mod za ućenje

Da biste dodali nove muziàke module:

Odaberite 'Promeni muziku' i odaberite Octamed SoundStudio miks modul. On se moàe nalaziti bilo gde na Vašem hard disku.

Da biste dodali nove pozadine:

Napravite crteã na crteãu "Background_Sets" i snimite IFF slike sa imenima 1, 2, 3, 4 i dalje.

IFF fajlovi bi trebalo da budu 640x480 sa ne viãe od 16 boja

Da biste iskljuàili skup pozadina, dodajte '*' na poàetak i na kraj imena direktorijuma.

Nazad

1.4 Kako se Pictris igra

```

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

```

Cilj u Pictrisu je da naãete skrivenu sliku.

Da biste to uradili morate da koristite matematiàka uputstva da biste saznali koji blokovi treba da budu obojeni:

Na primer:

```

| | | | | |   Ovo je kompletna slika.
| | | | | |
| | | | | |   Brojevi na vrhu i sa strane prikazuju koliko
|5 |5 |1 |1 |1 | blokova u redu ima u tom redu ili
| | | | | |   koloni
  ---

```

```

----- +---+---+---+---+
2 | |##|##| | | | <- Na primer, na ovoj liniji moãete da vidite
| |##|##| | | |   da su dva bloka u tom redu

```

```

----- +---+---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  2 | |##|##| | | | |
    | |##|##| | | | |
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##| <- Zatim, na dnu ih ima pet u redu, što znači
    | |##|##|##|##|##|   da je cela linija popunjena
----- +---+---+---+---+

```

^^
 Kao što možete da vidite, isto važi i za kolone.

```

| | | | | | Evo složenije slike
| | |1 |1 | |
| | | | | |
|5 |5 |1 |1 |4 |
| | | | | |
- - - - -

```

```

----- +---+---+---+---+
  4 | |##|##|##|##| | <- U ovom redu ima četiri bloka
    | |##|##|##|##| |
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##| <- Zatim, u ovom redu je grupa od dva bloka
    | |##|##| | |##|   iza koje je jedan blok
----- +---+---+---+---+
  5 | |##|##|##|##|##|
    | |##|##|##|##|##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+
  2 1 | |##|##| | |##|
    | |##|##| | |##|
----- +---+---+---+---+

```

^^
 U ovoj koloni je samo jedan blok koga prati još jedan

Za vreme igre ćete morati da nađete ove slike otvarajući tamna područja sa table za igru levim dugmetom miša.

Ako napravite grešku, Vaše vreme će biti smanjeno. Kada Vam nestane vremena, moraćete ponovo da rešavate problem.

Dok budete igrali igru možete da obeležite blokove desnim dugmetom miša. Ovo je korisno za obeležavanje blokova koje ste pogrešili da ne biste napravili istu grešku ili za obeležavanje blokova za

koje znate da su prazni.

```

----- +---+---+---+---+---+
 1 2 || | | | | | Ako imate ovu liniju i popunite sasvim
      || | | | | | levi blok...
----- +---+---+---+---+

----- +---+---+---+---+
 1 2 ||##| /| | | | Znali biste da je blok do njega prazan, pa
      ||##|/ | | | | moæete da ga obeleåite.
----- +---+---+---+---+

----- +---+---+---+---+
 1 2 ||##| /| | | /| Ako zatim pokuåate sasvim desni blok i pogreåite,
      ||##|/ | | | /| moæete da ga obeleåite.
----- +---+---+---+---+

```

Sledeåa dva reda od dva bloka sada mogu lepo da se postave

Za viåe pomoái pri igranju Pictris-a, ukljuåite mod za uåenje.

Nazad

1.5 Podråka

```

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

```

Za viåe informacija u vezi Pictris-a (ukljuåujuái i nove verzije) i druge MantaSoft proizvode:

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

Ako imate bilo kakvih pitanja u vezi igre ili problema pri njenom pokretanju, molim Vas napiåite poruku na

andrewcrowe@enterprise.net

Pictris su objavili APC&TCP:

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

Prevode na razne jezike je uradio ATO:

<http://ato.vapor.com/ato/>

Pictris je copyright Mantasoft i APC&TCP, Andreas Magerl, 1999-2000

Odricanje odgovornosti

Pomozite da spasimo Amigu, molimo Vas da ne piratujete Pictris ↔

.

Nazad

1.6 Odricanje odgovornosti

```

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

```

Odricanje odgovornosti:

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

Tekst, grafika u igri, muzika, dizajn pakovanja, priruànik i
 kompjuterski softver su zaštiàeni.

Sva prava zadržana.

Pictris je napisao MantaSoft

Pozadinske slike i neka muzika koja ide u pozadini (pogledajte zahvalnice) su preuzeti iz nekih javnih izvora i, mada su proglašeni freeware-om, originalni vlasnici i dalje imaju copyright nad njima.

Nazad

1.7 Naručivanje Pictris-a

```

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

```

Da biste naručili Pictris možete da pratite linkove sa MantaSoft strane:

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

Ili od APC&TCP:

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

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

Ili od Vašeg najbližeg Amiga prodavca.

Nazad