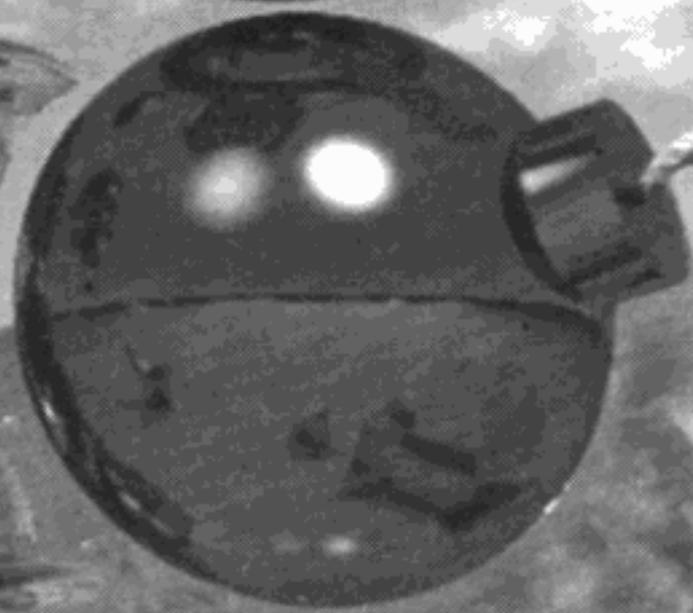
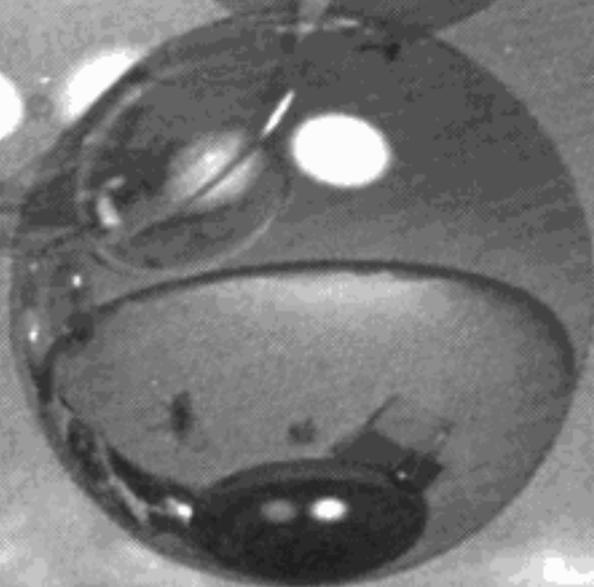
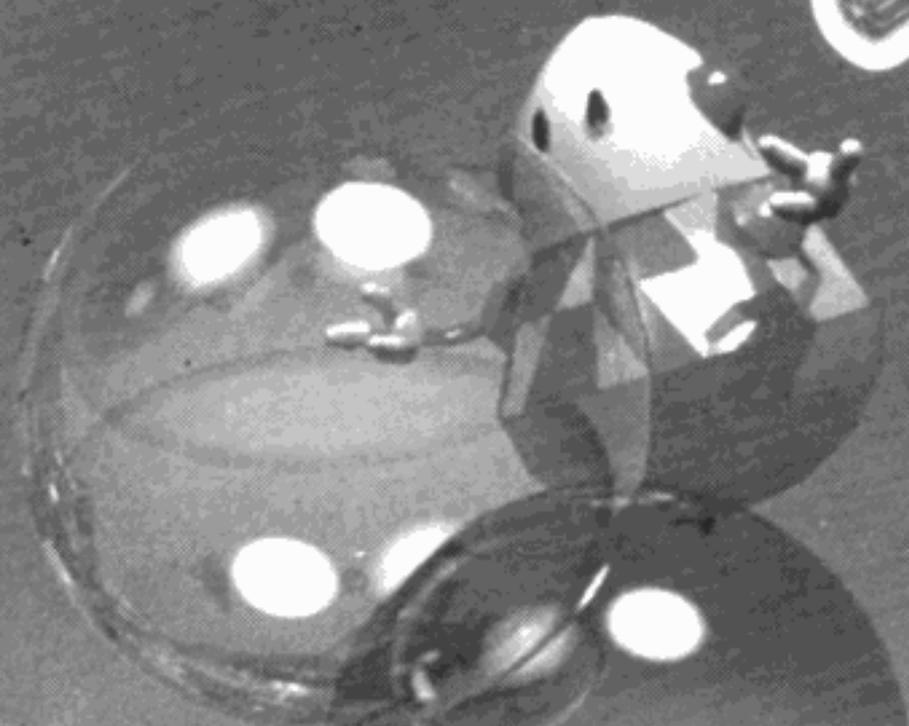


Prick'n Prit



UBISOFT

Entertainment Software

# PICK'N PILE

**NOTE: Pour les versions AMSTRAD 464, 6128, COMMODORE 64, SPECTRUM +2 et +3, le déplacement des pièces se fait à l'aide du joystick:**

- Pour échanger deux pièces, déplacez le curseur sur une des pièces que vous voulez déplacer, appuyez sur le bouton 1 du joystick ( vous pouvez alors voir qu'un rectangle encadre cette pièce, cela veut dire qu'elle est sélectionnée).

Déplacez alors le pointeur joystick jusqu'à la seconde pièce et appuyez sur le bouton 1 du joystick: la première prendra alors la place de la seconde et vice-versa.

- Pour faire tomber d'autres pièces, appuyez sur le bouton 2 de votre joystick.

## CARTE DE RÉFÉRENCE AMSTRAD 464, 6128

### I. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

#### *Version disque:*

- Eteignez votre ordinateur.

- Insérez la disquette de Pick'n Pile dans le lecteur de disquette de votre micro-ordinateur.

- Allumez votre ordinateur.

- Exécuter la commande RUN «DISC» puis validez en pressant la touche RETURN de votre clavier. Le jeu chargera automatiquement.

- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton 1 du joystick.

#### *Version cassette:*

- Eteignez votre ordinateur.

- Insérez la cassette de Pick'n Pile dans le lecteur de cassette de votre micro-ordinateur.

- Allumez votre ordinateur.
- Exécutez la commande RUN «» puis validez en pressant la touche RETURN de votre clavier. Un message vous demandera de presser la touche PLAY de votre lecteur de cassette. Le jeu chargera automatiquement.
- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton du joystick.

## **II. MENU :**

### **1 : PLAYER(S) 1 ou 2**

Jeu à 1 ou 2 joueurs.

A deux joueurs, lorsqu'un joueur termine un tableau ou perd une vie, l'autre joueur commence à jouer.

### **2 : Level EASY/HARD**

C'est le niveau de difficulté.

EASY (facile) : démarrage au niveau 1

HARD (difficile) : démarrage au niveau 50

### **3 : JOYSTICK/KEYBOARD**

contrôle du jeu au joystick ou au clavier.

Les commandes au clavier sont sur clavier QWERTY:

HAUT: «Q»

BAS : «A»

DROITE: «O»

GAUCHE: «I»

BOULES SUPPLEMENTAIRES: BARRE ESPACE

VALIDER: RETURN

Les commandes au joystick sont sur clavier AZERTY:

HAUT: «A»

BAS : «Q»

DROIT: «O»

GAUCHE: «I»

BOULES SUPPLEMENTAIRES: BARRE ESPACE

VALIDER: RETURN

## **BUT DU JEU :**

Le but du jeu est de faire le plus haut score possible et d'atteindre le tableau le plus élevé possible.

## **COMMENT JOUER ?**

### ***a) L'écran :***

L'écran est partagé en trois zones :

- 1) La plus grande partie de l'écran est occupée par l'écran sur lequel se déroule le jeu.
- 2) Le tableau de bord est dessiné en haut de l'écran. Ce tableau de bord vous donne les informations suivantes :
  - En haut à gauche le nombre de vie(s) qu'il vous reste,
  - En haut à droite, le temps qu'il vous reste pour terminer le tableau en cours,
  - En haut au centre votre score actuel.
  - En dessous du score, les tableaux déjà passés.
- 3) Lorsque vous obtenez un diamant (voir ci-dessous), celui-ci est affiché en bas de l'écran.

### ***b) Comment déplacer les pièces ?***

Le déplacement se fait par un échange entre deux pièces.

Pour échanger deux pièces, déplacez le curseur sur une des pièces que vous voulez déplacer, appuyez sur le bouton gauche de la souris (vous pouvez alors voir qu'un rectangle encadre cette pièce, cela veut dire qu'elle est sélectionnée). Déplacez alors la souris jusqu'à la seconde pièce et appuyez sur le bouton gauche de la souris : la première prendra alors la place de la seconde et vice-versa.

Une pièce pourra aussi être mise dans une case "vide". La case "vide" sera alors mise à la place de la pièce.

### *c) Comment faire disparaître les billes ?*

Un tableau est terminé lorsqu'il ne reste plus aucune bille sur ce tableau. Vous devez les faire disparaître dans un temps limité.

Pour les faire disparaître, il faut empiler les billes d'une même couleur dans la même colonne. La colonne disparaîtra si toutes les billes sont identiques. Une seule autre pièce différente (exceptés les bonus : voir ci-dessous) dans la colonne empêchera celle-ci de disparaître.

## **IV. LES PIÈCES :**

— **BILLES** : dans chaque tableau, il y a trois couleurs de billes différentes. Il faut les mettre par colonne de la même couleur pour les faire disparaître.

**CE SONT LES SEULES PIÈCES QU'IL FAUT IMPÉRATIVEMENT FAIRE DISPARAITRE POUR TERMINER LE TABLEAU.**

— **BONUS** : d'autres pièces peuvent disparaître avec une colonne. Elles peuvent remplacer les billes pour constituer une colonne.

**ATTENTION**: pour qu'une colonne contenant des billes normales et des bonus disparaisse, il faut qu'une bille normale soit placée en bas de la colonne.

Ces bonus peuvent aussi disparaître sans qu'il y ait de bille dans la colonne. Voici la liste de ces bonus :

\* **BONUS POINTS**: ils permettent d'augmenter le nombre de points faits dans une colonne.

\* **BONUS MULTIPLICATEURS** : ils permettent de multiplier le nombre total de points d'une colonne par la valeur inscrite sur eux.

**ATTENTION** : lorsque deux bonus multiplicateurs disparaissent avec une colonne, seule la valeur la plus grande est prise en compte (par exemple : si x2 et x6 disparaissent, le nombre total de points de la colonne sera multiplié par 6).

\* **SABLIER** : lorsqu'un sablier disparaît avec une colonne, le temps qu'il vous reste pour terminer une colonne est augmenté de 200 points.

\* **DIAMANTS**: lorsqu'une colonne disparaît et que la somme totale de points de cette colonne est supérieure à 1 000 points, un diamant apparaît au sommet de la colonne (en fonction de la valeur de la colonne, le diamant sera plus ou moins précieux).

Sur Atari ST, vous devez faire disparaître le diamant dans une colonne si vous voulez le mettre dans votre magasin.

Sur AMIGA, le diamant est automatiquement placé dans le magasin.

Quand le magasin est rempli (la ligne de diamant doit atteindre la droite de l'écran), votre score est augmenté.

## — PIÈCES SPÉCIALES :

\* **BOMBES** : pour faire exploser une bombe, il faut la déplacer à l'endroit où vous voulez la faire exploser. Elle fera disparaître les huit pièces qui entourent l'endroit où elle a été posée.

\* **MURS** : ce sont les seules pièces qui tiennent en équilibre sans l'aide d'autres pièces placées à côté d'elles. Ces pièces peuvent être très utiles dans certains tableaux...

\* **TÊTES DE MORT** : ces pièces sont très dangereuses : lorsqu'elles touchent le sol votre temps diminue deux fois plus rapidement. Vous ne pouvez les déplacer directement. Il faut qu'elles soient échangées avec une pièce déjà sélectionnée.

Ces têtes de mort peuvent être détruites...

\* **FLAMMES** : les flammes brûlent ce qui est placé au-dessus d'elles. Elles se développent donc vers le haut. Vous ne pouvez pas les détruire.

\* **POT DE FLEURS** : un pot de fleurs détruit les pièces placées au dessous de lui lorsqu'il tombe. Il est ensuite impossible de le déplacer. Il est impossible de faire une colonne à cet endroit..

Vous ne pouvez pas le détruire

Bonne chance ...