

PICK'N

PILE

PICK'N PILE

l'autre joueur commence à jouer.

F2 : Level EASY/HARD

C'est le niveau de difficulté.

EASY (facile) démarrage au niveau 1.

HARD (difficile) démarrage au niveau 50.

F3 : MOUSE/JOYSTICK (KEYBOARD)

Choix du type de contrôle :

MOUSE : contrôle à la souris ;

JOYSTICK (KEYBOARD) : Contrôle au joystick (ou au clavier).

F4 : TICTAC ON/OFF

Décompte du temps sonore ou non.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AG

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette de Pick'n Pile dans le lecteur DF0.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu chargera automatiquement.
- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

MENU :

F1 : ONE PLAYER

Démarrage d'une partie à un joueur.

F2 : TWO PLAYERS

Démarrage de la partie à deux joueurs.

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

F3 : MOUSE/JOYSTICK (KEYBOARD)

Choix du type de contrôle:

MOUSE : contrôle à la souris.

JOYSTICK (KEYBOARD) : contrôle au joystick (ou au clavier).

Si vous sélectionnez Joystick ou Clavier, une sixième option (F6) apparaît dans le menu :

Cette option vous permettra de choisir la vitesse de déplacement du curseur.

F4 : Level EASY/HARD

C'est le niveau de difficulté.

EASY (facile) démarrage au niveau 1

HARD (difficile) démarrage au niveau 50

F5 : TICTAC ON/OFF

Décompte du temps sonore ou non.

Après quelques instants, vous verrez la page de présentation accompagnée d'une musique. Vous pourrez commencer à jouer.

MENU :

F1 : ONE PLAYER

Démarrage d'une partie à un joueur.

F1 : TWO PLAYERS

Démarrage de la partie à deux joueurs.

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

F2 : Level EASY/HARD

C'est le niveau de difficulté.

EASY : Facile, démarrage du jeu au niveau 1.

HARD : Difficile, démarrage du jeu au niveau 50.

F3 : MOUSE/JOYSTICK/KEYBOARD

Choix du type de contrôle :

MOUSE : contrôle à la souris.

JOYSTICK : Contrôle au joystick.

KEYBOARD : Contrôle au clavier.

Note : Si vous sélectionnez la commande "MOUSE", vous ne pourrez plus choisir la commande "JOYSTICK" par la suite, sauf si vous relancez le jeu.

Si aucune des options "MOUSE" et, ou, "JOYSTICK" n'apparaît à l'écran, c'est que vous n'avez pas de joystick ou de souris installé sur votre micro-ordinateur.

F4 : TICTAC ON/OFF

Décompte du temps sonore ou non.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ST

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette de Pick'n Pile dans le lecteur A.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu chargera automatiquement.
- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

MENU :

F1 : PLAYER(S) 1 or 2.

Jeu à 1 ou 2 joueurs.

A deux joueurs, lorsqu'un joueur termine un tableau ou perd une vie,

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT PC

Pick'n Pile fonctionne sur les IBM PC/XT et AT et compatibles. Pour utiliser Pick'n Pile, vous aurez besoin d'un micro-ordinateur cité ci-dessus avec au minimum 512 Ko de mémoire disponible et une version DOS 3.0 ou plus.

Installation sur disque dur : suivant votre micro-ordinateur, vous utiliserez la version du jeu sur disquette 3"1/2 ou 5"1/4. Insérez la disquette 3"1/2, ou 5"1/4, dans le lecteur de disquette (lecteur A ou B). Pour copier le jeu sur disque dur, vous devez créer un répertoire pour éviter de mélanger les fichiers du jeu avec ceux de vos applications. Pour créer un répertoire, vous devez suivre les instructions suivantes :

C > RD PICK puis RETURN

C > MD PICK puis RETURN

Après avoir exécuté la commande MD PICK puis RETURN, vous pouvez copier le jeu dans le répertoire PICK en suivant les instructions suivantes :

C > COPY A: * * * puis RETURN

Note : Si vous utilisez le lecteur B comme lecteur source, remplacez A : par B :. Si vous copiez la version 5"1/4, n'oubliez pas de copier les deux disquettes. La copie de la deuxième disquette se fait de la même façon que la première.

Pour lancer le jeu, vous aurez besoin de connaître le type de carte vidéo qu'utilise votre micro-ordinateur. Pick'n Pile fonctionne avec les différentes cartes suivantes : **EGA/VGA CGA TANDY**

Pour lancer le jeu en mode VGA ou EGA, tapez la commande suivante :

C > EGAVGA puis RETURN.

En mode CGA la commande sera :

C > CGA puis RETURN.

En mode TANDY la commande sera :

C > TDY.

Pour lancer le jeu à partir du lecteur de disquette suivez les instructions suivantes :

En mode VGA ou EGA, la commande sera :

A > EGAVGA puis RETURN.

En mode CGA la commande sera :

A > CGA puis RETURN.

En mode TANDY la commande sera :

A > TDY.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT : CPC

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.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMSTRAD

Version disque:

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

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

LE JEU :

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.

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.