

# PIPE MANIA

## CONTENTS

ENGLISH	1-11
FRANCAIS	13-21
DEUTSCH	23-31
ITALIANO	33-42

Designed and Programmed by  
The Assembly Line, Akila J Redmer and Stephan L. Butler  
Amiga and Atari ST versions by John Dale and Martin Day  
IBM version by Peter Lincroft  
Macintosh version by Eric Johnston  
C64/128 version by Adrian Shepherd and Kevin Ayre  
Spectrum and Amstrad versions by Bedrock Software  
BBC, Electron, Master and Archimedes versions by David Lawrence  
Artwork by Gary Winnick, Mark Ferrari,  
Steve Purcell, Mike Ebert and Eric Johnston  
Music Composed by John Dale  
Documentation Design and Typesetting by Antony J. Bond  
Language Translations by Harald Uenzelmann, Hervé Caen, Laura Giorilli

PIPE MANIA is published by *EMPIRE*

© 1988 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) LTD, ENGLAND  
PORTIONS OF THIS GAME ©1989 LUCASFILM LTD, U.S.A.

# PIPE MANIA

## ADDICTION BEYOND BELIEF!

Pipe Mania is "a classic puzzle arcade game that is so addictive, it should come with a Government Health Warning!" *C&VG February 1990*

Pipe Mania is a game of great ingenuity, simple in concept and fiendishly challenging to play. You'll need to act instinctively, but think strategically! One wrong move, one brief hesitation or mis-placed pipe section, and you'll drown in a sea of slime!

"Buy this game and you may never sleep again" *ZERO March 1990*

### LOADING

#### COMMODORE AMIGA

##### System Requirements:

• A500, A1000, A2000 • Workbench 1.2 or 1.3

##### Loading Pipe Mania:

At the WORKBENCH prompt, insert the game disk into the internal drive df0:. The game will load automatically.



#### ATARI ST

##### System Requirements:

• 520 ST, 1040 ST, Mega ST, STE

##### Loading Pipe Mania:

Insert the game disk into drive A and switch on or reset the machine. The game will load automatically.



#### IBM PC's

##### System Requirements:

• IBM PC or compatible • CGA, EGA, VGA, Tandy • MSDOS ver. 2.0 or above

##### Loading Pipe Mania:

Boot the machine with MSDOS version 2.0 or higher. Insert the game disk into drive A and type PIPE. The game will load automatically.



## PIPE MANIA

### COMMODORE 64

#### System Requirements:



• Commodore 64/128 • Tape Unit or Disk Drive • Joystick

**Loading Pipe Mania (Disk):** Place the game disk into drive and type LOAD\*\*8,1. After a short delay the EMPIRE logo will appear and the game will load automatically.

**Loading Pipe Mania (Tape):** Place the tape into the cassette drive and ensure that it is rewound. To load the game press SHIFT and RUN/STOP at the same time, and then press play on the cassette drive. The game will then load, with the EMPIRE logo appearing after a short delay.

### SINCLAIR SPECTRUM

#### System Requirements:



• Spectrum 48K, +2 or +3 • Joystick or keyboard • Cassette Recorder

**Loading Pipe Mania (Tape):** Place the game tape in your cassette recorder and ensure that it is rewound. If you are using a Spectrum +3, please ensure that you go into 48k mode. Type Load "PIPE" and press play on your tape recorder. If you are using an external cassette unit, make sure that the tone and volume levels are set correctly. If you are using a joystick, press fire when requested, otherwise you must define which keys you wish to use.

**Loading Pipe Mania (+3 Disk):** Turn on your monitor and computer. Insert the game disk into the disk drive and press ENTER. The game will load automatically.

### AMSTRAD CPC:

#### System Requirements:



• Amstrad 464, 664 or 6128 • Joystick or Keyboard

**Loading Pipe Mania (Tape):** Place the game tape in your cassette recorder and ensure that it is rewound. Type RUN "PIPE" and press play on your tape recorder. If you are using a joystick, press fire when requested, otherwise you must define which keys you wish to use.

## PIPE MANIA

### Loading Pipe Mania (Disk):

Place the game disk into your drive and type RUN "disc". After a short delay, the title screen will appear. If you are using a joystick, then press fire when requested, otherwise you must select your keys for keyboard operation.

### HARD DISK INSTALLATION

#### ST & AMIGA

Make a new folder on your hard disk called PIPE or another suitable name. Copy the contents of your AUTO (ST) or S (AMIGA) folder into the hard disk folder. Then copy the file PIPEDATA in as well. These two are the only necessary files.

#### IBM PC

Run the Hard Disk installation program on the game disk and follow the prompts.

#### Please Note

The program can only load and save high scores to a floppy disk. If you want to save your high scores you must have the game disk in drive A (ST) or DF0: (AMIGA). If you wish, however, you can copy the high scores onto a blank disk of your choice. To do this insert your chosen disk into the drive and then during the attract sequence press ALT-S. After a warning the high scores will be written to your disk.

### SECRET CODE

Certain versions of Pipe Mania require you to enter a secret code at the beginning in order to start the game. A screen will appear with one large symbol, with a colour below it and seven assorted pipe sections. You'll use the large symbol to get the secret code from the code card. Find the large symbol on your code card together with the colour. Read down the card from the large symbol until you find the line opposite the colour. Where these two lines cross you will find three pipe sections. Now find the matching pipe sections on the screen and click on them in the same order they appear on your card. **Don't lose your code card** as you can't begin the game without it.



## PIPE MANIA



### THE GAME

Pipe Mania starts on a playing grid that is empty except for the starting piece. The object is to score as many points as possible by constructing a continuous pipeline from the starting piece.

As you play, pipe sections appear in a dispenser to the left of the grid. You can place a pipe section anywhere you like, whether or not it connects with other pipe sections. In fact, you'll learn to place pieces in a pattern that anticipates connections five or ten moves in advance.

You can "bomb" any previously placed pipe section by placing a new section on top of it. The old pipe will explode and the new pipe will appear in its place. There is a short time delay for replacing pipes, and a 50 point penalty.

Once a pipe piece fills with flooz, you can no longer replace it. At the start of higher levels advanced pipe sections and obstacles will appear randomly on the grid. These pieces cannot be replaced by other pieces.

With each level you have a set amount of time in which to connect as many pipe sections as possible before the flooz starts to flow. This time decreases as you progress up through the levels. When the flooz reaches the end of your pipeline the round is over.

Once you've placed all the pipe pieces you can (or want to), press the F key and the flooz will speed up and end the round quickly. You will score double points for each additional pipe section the flooz passes through.

### ADVANCING TO THE NEXT LEVEL

In order to advance to the next level, the flooz must flow through a certain number of pipes. A counter in the upper right corner of the screen indicates the minimum number of sections that must be connected within that level.

## PIPE MANIA

The count down starts the moment the flooz starts flowing through the pipeline allowing you to keep track of how many sections still need to be connected. When the counter reaches zero, you qualify for the next level. On higher levels things change.

- ★ The flooz flows at a faster rate.
- ★ Obstacles appear on the grid which you can't "bomb"
- ★ Bonus pieces: These earn you extra points if the flooz goes through them.
- ★ One-way pieces: Through which the flooz can only flow in one direction.
- ★ End pieces: In addition to achieving the required pipeline length, the flooz must terminate in an end piece in order to advance to the next level.
- ★ Reservoir pieces: These slow down the flooz giving you valuable extra time.
- ★ There are sections of the grid that allow the flooz to exit one side of the screen and reappear on the opposite side.

### PLAYING MODES

Pipe Mania has three playing modes: basic one-player, expert one-Player and competitive two-player. There is also a training mode that allows you to play any of these modes at a slower rate of flow. In training mode it is not possible to enter your score into the high score table.

#### Basic One Player

Pipe sections appear in a single dispenser on the left of the screen. You can always see the next five sections in the dispenser.

#### Expert one-player

Pipe sections appear in two dispensers on the left side of the screen, one above the other. The pipe sections nearest the middle of the screen are available to be placed on the grid. You can always see the next three sections in each dispenser.



## PIPE MANIA

### Competitive two-player

As in expert mode, pipe sections appear in two dispensers on the left side of the screen. Player one uses the pipes from the top dispenser and player two uses the pipes from the bottom one.

### PIPE SECTIONS

You'll encounter a variety of pipe sections, obstacles and speciality pieces as you progress through the levels of Pipe Mania.



**Basic Sections.** The seven basic pieces conduct the flooz straight, around corners and back through itself in a loop. Remember, the flooz flows in a straight line unless it has no other choice.



**Player Two Sections.** They are just like player one's pipes, except for the identifying dots and/or colour differences, depending upon your computer system.



**One Way Sections.** The flooz can only flow in the direction of the arrow on the one way pipes. So be careful how you use them.



## PIPE MANIA

**Start Sections.** Soon after the round begins, the flooz oozes out of the starting section, identified by the letter "S", or an arrow.



**End Sections.** On some levels, you'll find an end piece, identified by the letter "E" or an arrow. Try to build a pipeline that exceeds the minimum distance required and terminates in the end piece. When the flooz enters the end piece, you'll earn a 1000 point bonus. If you don't finish in the end piece you lose that level.

**Obstacles.** You can't "bomb" them or go through them, so you'll have to go around them. Try to construct loops with the obstacles in the centre.



**Reservoirs.** These are very useful because they buy you a little extra time. The flooz has to fill the entire reservoir before it will flow out the other side. Use a reservoir before your pipeline reaches the minimum distance and earn 500 bonus points. After that you'll earn 1000 bonus points.



**Bonus Sections.** Build a higher score by directing the flooz into a bonus piece. Before the minimum distance required, each bonus piece is worth 500 points. After the minimum requirement, each bonus piece is worth 1000 points.



## PIPE MANIA

### CONTROLS



#### ST/AMIGA

**Joystick:** Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, whilst holding the fire button down, move the joystick up to place a piece selected from the top dispenser, or down to select from the bottom dispenser.

**Mouse:** Up, Down, Left and Right to move the cursor and left button places a piece. In expert mode the left mouse button selects from the top dispenser and the right button from the bottom dispenser.

Keyboard:	UP	Up Arrow, keypad 8 or keyboard I
	DOWN	Down Arrow, keypad 2 or keyboard K
	LEFT	Left Arrow, keypad 4 or keyboard J
	RIGHT	Right Arrow, keypad 6 or keyboard L
	PLACE	Left Shift, Space Bar, Return or keypad 0

**Two Player:** All input commands are the same as for one player mode. The players can choose any combination of mouse/keyboard/joystick or two joysticks. Player one selects from the top dispenser and player two from the bottom.

#### IBM PC

**Joystick:** Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, Fire Button 1 selects from the upper dispenser and Fire Button 2 selects from the lower dispenser.

**Mouse:** Up, Down, Left and Right to move the cursor. The left mouse button places a piece selected. In expert mode the left mouse button selects from the top dispenser and the right mouse button selects from the bottom dispenser.

Keyboard:	UP	8	LEFT	4
	DOWN	5 or 2	RIGHT	6
	PLACE	0		

## PIPE MANIA

You also have the option to re-define your controls keys, and the on-screen prompts explain the procedure.

**Two Player:** All input commands are the same as for one player mode. The players can choose any combination of mouse/keyboard/joystick or two joysticks. Player one selects from the top dispenser and player two from the bottom.

Special Keys: AMIGA/ST/PC	P	Pauses the game (any key to re-start)
	F	Speeds up the flow of the flooz
	ESC	Quits the game back to the title page
	Ctrl & Q (PC only)	Quits the game back to the title page
	Ctrl & C (PC only)	Quit game and go back to start-up screen

#### COMMODORE C64

**Joystick:** Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, whilst holding the fire button down, move the joystick up to place a piece selected from the top dispenser, or down to select from the bottom dispenser.

**Two Player:** All input commands are the same as for one player mode. Two joysticks must be used.

Special Keys:	F	Speeds up the flow of the flooz
	RUN/STOP	Pauses the game
	Q	Quits the game

#### AMSTRAD CPC

**Joystick:** Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, whilst holding the fire button down, move the joystick up to place a piece selected from the top dispenser, or down to select from the bottom dispenser.

**Keyboard:** Use the keys you have defined at the start of the game to move the cursor and use the fire key to place your piece.

**Two Player:** All input commands are the same as for one player mode. Two joysticks must be used.

**Special Keys:**

DEL	Pauses the game (any key to re-start)
ENTER	Speeds up the flow of the flooz
CTRL/SHIFT/ESC	Quits the game back to the title page

## SINCLAIR SPECTRUM

Joystick: Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, whilst holding the fire button down, move the joystick up to place a piece selected from the top dispenser, or down to select from the bottom dispenser.

**Keyboard:** Use the keys you have defined at the start of the game to move the cursor and use the fire key to place your piece.

**Special Keys:**

DEL	Pauses the game (any key to re-start)
ENTER	Speeds up the flow of the flooz
BREAK	Quits the game back to the title page

## SCORING

### BASIC GAME SCORING

- 50 points for each section the flooz flows through until the minimum is reached.
- 100 points for each extra section the flooz flows through.
- 500 points for each time the flooz crosses itself in a cross pipe section.
- 500 points for each bonus or reservoir section the flooz flows through.
- 1000 points for using the end piece.
- 100 point penalty at the end of each round for each unused piece left.
- 50 point penalty for each replacement made.
- After pressing the "fast flooz" key, every pipe the flooz flows through earns you double the usual point value.

## EXPERT ONE PLAYER

The basic scoring as above, plus:

- 100 bonus points are given every time the flooz flows through pipe pieces selected from alternating (top and bottom) dispensers.

## COMPETITIVE TWO PLAYER

The basic scoring as above, plus:

- Points from the flooz flow, including the 500 point bonus for cross-overs, are scored only by the player who placed that section.
- The 100 point penalty is taken only from the player who placed the pipe.
- The bonus piece points go to the player who placed the previous piece and connected it to the bonus piece.

## PLAYING TIPS

- Use the training mode to become a good Pipe Mania strategist. Learn how to visualise the completed pipeline and place pieces accordingly.
- If you want a big score, don't be too eager to advance quickly to the next level. Earn as many points as you can on each level.
- Think ahead. If you don't need a piece right away, put it where you can connect it later. Blowing up pipes wastes time and valuable points.
- Use cross pipes wisely. You only get a limited number of them, and each one can earn you bonus points. Make sure you place them where there's room to loop back through.
- Even if you're way ahead of the flow, work fast. That way, you'll have time to figure out how to fill as much of the grid as possible, alternatively you can press the "F" key to score bonus points.



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**COMMODORE AMIGA**    

A la demande du Workbench (1.2 ou 1.3), insérez votre disquette dans le lecteur DFO

**ATARI ST**    

Insérez la disquette dans le lecteur A et allumez votre ordinateur.




**IBM PC**    

Allumez votre ordinateur et insérez le DOS (2.0 ou plus). Une fois le système chargé, insérez la disquette de Pipemania dans le lecteur A et tapez PIPE.

**COMMODORE 64**   

- **Disquette** : Insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD\*\*\*,8,1. Après un court délai, le logo Empire apparaîtra et le jeu sera chargé.

- **Cassette** : Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous qu'elle soit bien rembobinée. Pour charger le jeu, appuyez sur la touche SHIFT et RUN/STOP en même temps, et appuyez ensuite sur la touche PLAY de votre lecteur de cassette. Après un court délai, le logo Empire apparaîtra et le jeu sera chargé.

**SINCLAIR SPECTRUM**   

Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous qu'elle soit bien rembobinée. Si vous utilisez un Spectrum +3, veuillez vous assurer que l'ordinateur est bien en mode 48K. Tapez LOAD\*PIPE\* et appuyez ensuite sur la touche PLAY de votre lecteur de cassette. Si vous utilisez un lecteur de cassette externe, assurez-vous que le volume est bien réglé. Si vous possédez un joystick, appuyez sur le bouton de feu lorsqu'on vous le demandera ou bien, définissez une touche du clavier lui donnant la même fonction.

**SPECTRUM +3 DISQUETTE**   

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur ENTER.

AMSTRAD CPC    

- **Cassette:** Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous qu'elle soit bien rebovinée. Tapez **RUN\*PIPE\*** et appuyez sur la touche **PLAY** de votre lecteur. Si vous possédez un joystick, appuyez sur le bouton de feu lorsqu'on vous le demandera ou bien, définissez une touche du clavier lui donnant la même fonction.

- **Disquette:** Insérez la disquette dans le lecteur et tapez **RUN\*disc\***. Après un court instant, la page de présentation apparaîtra. Si vous possédez un joystick, appuyez sur le bouton de feu lorsqu'on vous le demandera ou bien, définissez une touche du clavier lui donnant la même fonction.

### INSTALLATION SUR DISQUE DUR

#### ST/AMIGA

Créez un nouveau dossier sur votre disque dur appelé **PIPE**. Copiez le contenu du fichier **AUTO** (pour ST) ou **S** (Amiga) ainsi que le fichier **PIPEMANIA** dans le dossier **PIPE** de votre disque dur. Ce sont les 2 seuls fichiers dont vous aurez besoin. Veuillez noter que le programme peut seulement charger et sauvegarder les meilleurs scores de la disquette. Si vous désirez sauvegarder vos scores, vous devez insérer la disquette de Pipeman dans le lecteur A (pour ST) ou DFO (Amiga). Vous pouvez aussi sauvegarder vos scores sur une disquette vierge (formatée).

#### IBM PC

Lancez le Programme d'Installation du Disque Dur se trouvant sur la Disquette de jeu et suivez les indications à l'écran.

### CODE SECRET

Sur certaines versions de Pipeman, un code secret vous sera demandé pour accéder au jeu: Un grand symbole apparaîtra à l'écran avec au dessous, une couleur et sept sections de tuyaux proposées. Cherchez le symbole avec sa couleur présentés à l'écran sur la notice. A l'intersection du grand symbole et de la couleur (sur la notice) se trouvent 3 sections de tuyaux que vous devrez cliquer à l'écran à l'aide de la souris parmi les 7 proposées (en respectant l'ordre.) Une fois le code rentré, le jeu commencera.



### PIPE MANIA - LE JEU



élément.

Pipe mania commence sur une grille de jeu vide excepté la section de départ. Le but est de réaliser le plus de points possible en construisant une conduite d'eau continue à partir du 1er

Pendant le jeu, des sections de tuyaux apparaissent dans un distributeur à gauche de la grille. Vous avez la possibilité de les placer où vous voulez (qu'elles s'assemblent ou non avec les sections existantes). Plus tard, vous apprendrez en jouant, à anticiper sur la façon de placer les sections, compte tenu de leur ordre d'apparition dans le distributeur.

Vous pouvez remplacer chaque section de tuyau précédemment placée en juxtaposant une autre par dessus. L'ancienne section explosera, et la nouvelle apparaîtra à sa place. Un court délai sera nécessaire pour ce remplacement, et il vous en coûtera 50 points de pénalité.

Une fois que la conduite commence à se remplir, vous n'aurez plus le temps d'effectuer des remplacements! Dans les niveaux supérieurs, des sections de tuyaux ainsi que des obstacles apparaîtront au hasard sur la grille. Ces sections ne pourront pas être remplacées par d'autres!

A chaque niveau, vous disposez d'un temps limite pour assembler autant de sections possible avant que la conduite ne commence à se remplir. Ce temps est de plus en plus restreint au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux. La partie se termine lorsque que l'eau atteint la dernière section de votre conduite.

Une fois que vous avez assemblé toutes les sections possible (ou si vous jugez que vous en avez suffisamment pour finir le niveau), vous pouvez taper sur la touche "F" pour que l'eau s'écoule plus rapidement à travers la conduite, et terminer ainsi, l'étape plus rapidement. Votre score sera doublé pour chaque section de tuyaux assemblée traversée par l'eau.

## PASSER AU PROCHAIN NIVEAU

Pour passer au niveau suivant, L'eau doit s'écouler à travers un certain nombre de sections. Un compteur placé en haut à droite de l'écran indique le nombre minimum de sections devant être assemblées à ce niveau. Le compte à rebours démarre dès que l'eau commence à s'écouler à travers la conduite. Lorsque le compteur atteint zéro, vous êtes qualifié pour le prochain niveau.

## SECTIONS DE TUYAUX UN PEU SPECIALES...

- ★ L'eau coule plus rapidement
- ★ Des obstacles apparaissent sur la grille mais vous ne pouvez pas les détruire.
- ★ Sections-Bonus : Vous obtiendrez des points supplémentaires si l'eau passe par ces sections!
- ★ Sections à sens unique : A travers lesquelles l'eau ne peut passer que dans un seul sens.
- ★ Sections de fin : Sections terminant la longueur voulue de la conduite et où l'eau doit finir sa course de façon à passer au niveau suivant.
- ★ Sections réservoir : Celles-ci ralentissent le flux de l'eau, vous offrant ainsi, un précieux temps supplémentaire!
- ★ Des sections sur la grille permettent à l'eau de sortir d'un côté de l'écran pour réapparaître à l'opposé.

## MODE DE JEU

Il y a 3 modes de jeu :

- Mode débutant / 1 joueur
- Mode confirmé / 1 joueur
- Mode compétition / 2 joueurs

ainsi qu'un mode entraînement vous permettant de jouer dans un de ces modes avec un débit d'eau plus lent.

## MODE DEBUTANT (1 joueur)

Les sections de tuyaux apparaissent dans un unique distributeur à gauche de l'écran. Vous avez toujours la possibilité de voir les 5 sections suivantes dans le distributeur.



## MODE CONFIRME (1 joueur)

Les sections de tuyaux apparaissent dans 2 distributeurs situés à gauche de l'écran, et placés l'un au dessus de l'autre. Les sections les plus proches du milieu de l'écran ont la possibilité d'être placées sur la grille.

## MODE COMPETITION (2 joueurs)

Tout comme le mode confirmé, les sections de tuyaux apparaissent dans 2 distributeurs à gauche de l'écran. Le premier joueur utilisera celui du haut, le second celui du bas.

## LES DIFFERENTES SECTIONS

Tout au long du jeu, vous rencontrerez diverses sections, obstacles et des sections spéciales.



## SECTIONS ELEMENTAIRES (Débutant)

7 différentes sections permettent à l'eau de progresser tout droit, en tournant, ou de faire demi-tour. Faites attention, l'eau progresse toujours le plus droit possible sauf quand elle n'a pas le choix.



## SECTIONS A DEUX JOUEURS

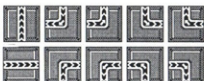
C'est comme à un joueur excepté les couleurs des éléments.



## PIPE MANIA

### SECTIONS A SENS UNIQUE

L'eau ne peut uniquement s'écouler que dans le sens indiqué par la flèche sur la section. Attention à son utilisation...



### SECTIONS DE DEPART

Peu de temps après que la partie n'ait commencée, l'eau commence sa progression à partir de la section de départ identifiée par un "S" ou une flèche.

### SECTIONS DE FIN

A certains niveaux, vous trouverez des "sections de fin" identifiées par un "E" ou une flèche. Essayez de construire une conduite dépassant la longueur minimum, et terminez-la par une section de fin. Si l'eau y entre, vous obtiendrez alors 1000 points de bonus!



### OBSTACLES

Vous ne pouvez pas les détruire ou les traverser. Vous devez les contourner et essayez de former un réseau qui les entoure.



### RESERVOIRS

Ils vous seront très utiles car ils accordent un temps supplémentaire. L'eau devra entièrement remplir le réservoir

avant de poursuivre sa progression. Nous vous conseillons d'utiliser un réservoir avant que votre conduite n'atteigne sa longueur minimum, et de gagner ainsi, 500 points de bonus et 1000 points lors du décompte de section à la fin du niveau.

## PIPE MANIA

### BONUS

Pour réaliser un meilleur score, diriger le courant vers une case bonus. Si en allant jusqu'à une case bonus, vous n'avez pas encore dépassé le trajet minimum, la valeur est de 500 points, sinon de 1000 points.



### COMMANDES



#### ST/AMIGA

**Joystick :** Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Bouton de feu pour placer une section. En mode confirmé, pendant que vous maintenez le bouton de feu enfoncé, déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour placer une section du distributeur du haut ou bas.

**Souris :** Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Le bouton de gauche sert à placer une section sélectionnée du distributeur du haut et celui de droite pour le distributeur du bas (si il y en a un).

#### Clavier:

**HAUT:** Flèche du haut, touche 8 du pavé numérique ou touche I.

**BAS:** Flèche du bas, touche 2 du pavé numérique ou touche K.

**DROITE:** Flèche de droite, touche 6 du pavé numérique ou touche O.

**GAUCHE:** Flèche de gauche, touche 4 du pavé numérique ou touche J.

**PLACER:** Shift gauche, Barre espace, Return ou touche 0 du pavé numérique.

**Deux Joueurs:** Toutes les commandes d'entrée sont identiques qu'en mode 1 joueur. Les joueurs peuvent choisir toutes les combinaisons possibles de Souris/Clavier/Joysticks ou 2 Joysticks. Le joueur 1 choisit en haut et le joueur 2 en bas.

#### IBM PC

**Souris:** Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Le bouton de la souris sert à déplacer la section sélectionnée du distributeur du haut. Pour celui du bas, appuyez simultanément sur le bouton de la souris et sur la barre espace.

Clavier:

**HAUT:** Touche 8 du pavé numérique ou touche I ou W  
**BAS:** Touche 2 du pavé numérique ou touche K ou S  
**DROITE:** Touche 6 du pavé numérique ou touche D ou L  
**GAUCHE:** Touche 4 du pavé numérique ou touche J ou A  
**PLACER:** Barre espace, Return ou touche 0 du pavé numérique.

**Deux Joueurs:** Toutes les commandes d'entrée sont identiques qu'en mode 1 joueur. Les joueurs peuvent choisir toutes les combinaisons possibles de Souris/Clavier/Joysticks ou 2 Joysticks. Le joueur 1 choisit en haut et le joueur 2 en bas.

Touches spéciales :

**P:** Pause du jeu (appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer le jeu)

**F:** Accélère le flux de l'eau.

**ESC:** Abandonne la partie et revient à la page de présentation.

**B (PC seulement):** Pause du jeu et retour à la page de présentation.

**COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC**

**Joystick:** Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton de feu pour placer une section. En mode confirmé, pendant que vous maintenez le bouton de feu enfoncé, déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour placer une section du distributeur du haut ou du bas.

Touches spéciales :

**P (CPC):** Pause du jeu (appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer le jeu)

**RUNSTOP:** Pause du jeu (appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer le jeu)

**F:** Accélère le flux de l'eau.

**Q:** Abandonne la partie et revient à la page de présentation.

## SCORES

Scores du mode débutant :

- † 50 points pour chaque section que l'eau traversera avant le minimum atteint.
- † 100 points pour chaque section supplémentaire que l'eau pourrait traverser.
- † 500 points à chaque fois que l'eau se croise dans une intersection de sections.
- † 500 points pour chaque section de bonus ou réservoir traversé par l'eau.
- † 1000 points à chaque utilisation de section de fin.
- † 1000 points de pénalité à la fin de chaque niveau pour chaque section non utilisée.
- † 50 points de pénalité pour chaque section remplacée.
- † vos points seront doublés pour chaque section où l'eau passera après avoir tapé la touche "F" qui accélère le flux.

Score du mode confirmé:

Même score que pour le mode débutant plus :

- 100 points de bonus à chaque fois que l'eau traversera une section choisie alternativement du premier et du deuxième distributeur.

Score du mode compétition:

Même score que pour le mode débutant plus:

- Les points obtenus lorsque l'eau s'écoule ainsi que les 500 points de bonus pour les croisements seront attribués seulement au joueur ayant placé ces sections.
- 100 points de pénalité uniquement attribué au joueur qui a placé la section.
- Les points "des sections de bonus" seront attribués au joueur ayant placé la section précédente et qui pourra s'assembler avec cette dernière.

## CONSEILS

- Utilisez le mode entraînement pour devenir un bon stratège de Pipe Mania. Essayez de bien mémoriser les différentes sections afin de les placer le plus rapidement possible.
- Si vous désirez obtenir un bon score, ne soyez pas trop impatient de passer rapidement au niveau supérieur; mais essayez plutôt d'acquies de bon reflexes et de bien prévoir votre conduite.
- Pensez de l'avant. Si vous n'avez pas besoin d'une section dans l'immédiat, mettez-la à un endroit où vous pourrez la connecter plus tard. N'oubliez pas que remplacer des sections qui ne servent à rien coûte du temps et des points!
- Utilisez les sections de croisement prudemment car leur nombre est limité et chacune d'entre elles peut vous rapporter beaucoup de bonus.
- N'hésitez pas à rajouter le plus possible de sections (même si le minimum de sections est atteint) et utilisez la touche "F". Cela vous permettra d'obtenir un maximum de bonus!



## LADIANWEISUNGEN

### AMIGA

#### Systemanforderungen:

• A500, A1000 oder A2000 • Workbench V1.2 oder V1.3

Legen Sie die Diskette anstelle der Workbench-Diskette in das interne Laufwerk DFO: Ihres Rechners. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel. (siehe unten).

### ATARI ST

#### Systemanforderungen:

• 520 ST, 1040ST, MEGA ST oder STE

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A: ein und schalten Sie den Rechner an oder führen Sie ein Reset durch. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel. (siehe Anleitung unten).

### MS-DOS/PC-DOS

#### Systemanforderungen:

• IBM PC oder kompatibel • CGA-, EGA-, VGA- oder Tandy Graphikkarte

• MS- oder PC-DOS V2.11 oder höher

Boote Ihren Rechner wie bekannt mit DOS V2.11 oder höher. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A: ein. Das Programm wird mit dem Befehl PIPE <RETURN> gestartet. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel. (siehe Anleitung unten).

### COMMODORE C64

#### Systemanforderungen:

• C64 oder 128 • 1541, 1571 oder Datasette

Diskette: Legen Sie die Diskette in Dein Laufwerk und starten Sie das Programm mit LOAD \*\*\*,8,1. nach einer Weile erscheint das Empire-Logo und das Spiel beginnt. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel. (siehe Anleitung unten).

Cassette: Legen Sie die Cassette in die Datasette ein, stellen Sie sicher, daß das Band ganz an den Anfang zurückgespult ist und starten Sie das Programm durch gleichzeitiges Drücken der Tasten SHIFT und RUN/STOP. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach einer Weile erscheint das Empire-Logo und das Spiel beginnt (siehe unten).

## INSTALLATION AUF FESTPLATTE

### Nur ST und AMIGA

Lege einen neuen Ordner (Subdirectory) mit dem Namen PIPE auf Deiner Festplatte an. Kopiere den Inhalt des AUTO- (ST) bzw. S- (Amiga) Ordners in den Ordner PIPE auf der Festplatte. Anschließend mußt Du noch die Datei PIPEDATA in den Ordner PIPE kopieren. Mehr wird nicht gebraucht.

### MS/PC-DOS

Starten Sie das Installations-Programm von der Spiel-Diskette und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Programm auf einer Festplatte zu installieren.

### Bitte beachte,

daß das Programm den Highscore nur von der Floppy einlesen bzw. auf der Floppy abspeichern kann. Wenn Du den Highscore abspeichern willst, mußt Du die Spieldiskette in Laufwerk A: (ST) bzw. DF0: (Amiga) haben. Du kannst die Highscores auch auf eine neue, formatierte Diskette sichern. Lege Deine Highscore-Diskette in das Laufwerk ein und drücke dann in der Zwischensequenz ALT-S. Nach einer Warnung wird der Highscore auf die Diskette geschrieben.

## SICHERHEITS-CODE



Einige Versionen des Programmes Pipe Mania fordern Dich am Anfang des Spieles auf, einen Sicherheits-Code einzugeben. In einem Prüf-Bild erscheint ein großes Symbol mit einer Farbe darunter sowie sieben ausgewählten Rohr-Segmenten. Mit dem großen Symbol findest Du den Code auf der Prüfkarte.

Du mußt das große Symbol mit der entsprechenden Farbe auf der Prüfkarte finden. Fange oben bei dem richtigen Symbol an und gehe solange nach unten, bis Du den Kreuzpunkt mit der dazugehörenden Farbe findest. Jetzt klickst Du die dort angegebenen Rohrsegmente in der gleichen Reihenfolge auf dem Bildschirm an. Verliere also nicht Deine Prüfkarte, da Du das Spiel sonst nicht mehr starten kannst.

## DAS SPIEL



Pipe Mania beginnt mit einem leeren Gitter, in dem nur das Anfangsstück aufgehängt ist. Deine Aufgabe ist es, mit den Rohr-Segmenten von diesem Start-Segment aus eine möglichst lange, ununterbrochene Pipeline aufzubauen und so eine möglichst hohe Punktzahl zu erringen.

Links neben dem Gitter werden aus einem Spender immer neue Rohrsegmente ausgegeben. Du kannst diese Segmente überall im Gitter aufhängen, mit oder ohne Verbindung zu anderen Segmenten. Mit der Zeit wirst Du Strategien entwickeln, den Einsatz der Teile möglichst weit vorzuplanen.

Willst Du ein Teil gegen ein anderes austauschen, setzt Du das neue Segment einfach über das alte. Das alte Rohr-Segment platzt, das neue erscheint. Natürlich dauert der Abbau eines alten Teils seine Zeit, und eine Strafe von 50 Punkten gibts obendrein. Gefüllte Rohrstücke können nicht ausgetauscht werden. In höheren Levels sind im Gitter besondere Rohr-Segmente aufgehängt, die nicht ausgetauscht werden können.

Bevor das Wasser fließt, hast Du eine kurze Frist, in der Du möglichst viele Segmente an das Anfangs-Segment anschließen solltest. Aber je höher das Level ist, in dem Du spielst, desto kürzer ist diese Zeit. Und die Runde ist zuende, wenn das Wasser am Ende aus Deiner Pipeline austritt. Wenn Du alle Rohrstücke zusammengesetzt hast, kannst Du die Taste "F" drücken, damit die Flüssigkeit schneller durch die Pipe Mania fließt. Du bekommst für jedes Rohr-Segment, durch das die Flüssigkeit zusätzlich fließt die doppelte Punktzahl.

## IN DAS NÄCHSTE LEVEL

Um in das nächste Level zu gelangen, muß die Flüssigkeit durch eine bestimmte Zahl von Segmenten fließen. der Zähler rechts oben im Bild zeigt die Mindestzahl der benötigten Rohrstücke des Levels.

Der Countdown beginnt, wenn die Flüssigkeit anfängt zu fließen. Erreicht der Zähler Null, hast Du Dich für das nächste Level qualifiziert.

## Besondere Rohr-Segmente

- ★ Das Wasser wird schneller.
- ★ Gegenstände erscheinen im Gitter, die nicht beseitigt werden können.
- ★ Bonus-Segmente: Fließt das Wasser hindurch, gibt's Extra-Punkte.
- ★ Einbahn-Segmente: Das Wasser kann nur in einer Richtung hindurch.
- ★ End-Segmente: Zusätzlich zur erforderliche Länge muß die Pipeline mit einem Endstück abgeschlossen werden.
- ★ Vorrats-Segmente: In diesen Abschnitten wird das Wasser gesammelt, so daß Du zusätzliche Zeit gewinnst.
- ★ Es gibt ein Segment, das das Wasser auf der einen Seite aus dem Gitter heraus- und auf der gegenüberliegenden Seite hereinfließen läßt.

## SPIEL-MODI

Du kannst zwischen drei Spiel-Modi wählen: Ein-Spieler Anfänger, Ein-Spieler Profi - und Zwei-Spieler Wettstreit. Der Trainer gibt Dir die Möglichkeit, jeden Modus in einer niedrigeren Geschwindigkeit zu üben.

**Ein-Spieler Anfänger:** Die Rohrstücke bekommst Du aus einem Spender links neben dem Gitter, Du kannst die nächsten fünf Segmente sehen.



**Ein-Spieler Profi:** Du bekommst die Rohrstücke aus zwei Spendern, die links neben dem Gitter übereinander hängen. Entnommen werden die Segmente an dem der Bildschirmmitte zugewandten Ende. Jeweils die nächsten drei Segmente jedes Spenders kannst Du sehen.

**Zwei-Spieler Wettstreit:** Wie im Profi-Modus bekommt Ihr die Teile aus zwei übereinander hängenden Spendern links neben dem Gitter. Spieler 1 benutzt den oberen, Spieler 2 den unteren.

## ROHR-SEGMENTE

Du kannst mit einer Vielzahl verschiedener Rohr-Segmente, Gegenstände und Spezialteilen arbeiten. Manche stehen erst in höheren Levels zur Verfügung.



**Grund-Segmente:** Die sieben Grund-Segmente führen die Flüssigkeit in geraden Abschnitten, um die Ecke oder im Kreis. Bedenke, daß die Flüssigkeit immer weiterfließt, es sei denn, das Ende ist erreicht.



**Spieler-Zwei-Segmente:** Bis auf die Farbe (bzw. das Muster, je nach Computer-Typ) sind sie mit denen von Spieler 1 identisch.



**Einbahn-Segmente:** Der Pfeil auf dem Segment gibt an, in welcher Richtung das Wasser hindurchfließen kann. Paß also auf, wo Du es einbaust.



**Start-Segment:** Bald nachdem die Runde gestartet wurde, beginnt das Wasser aus dem mit einem "S" oder einem Pfeil markierten Segment auszutreten.





**End-Segment:** In einigen Levels taucht ein Segment auf, das mit einem "E" oder einem Pfeil markiert ist. Du mußt versuchen, eine Pipe Mania zu bauen, die die Mindestzahl Segmente lang ist und am End-Segment endet. Fließt das Wasser in das End-Stück, gib'ts 1000 Extra-Punkte!



**Gegenstände:** Du kannst sie nicht beseitigen, das Wasser kommt nicht hindurch, Du mußt sie also umgehen. Versuche sie in engen Schleifen einzukapseln.



**Vorrats-Segmente:** Du wirst sie sehr nützlich finden, da sie Dir zusätzliche Zeit für den Aufbau der Pipeline geben. Das Wasser kann erst in das nächste Segment, wenn das Reservoir komplett gefüllt ist. Jedes Vorrats-Segment, das vor dem Ende der Minimumlänge eingebaut wird, gibt Dir 500 Extra-Punkte. Jedes Vorrats-Segment, das Du zusätzlich zur Minimumlänge durchflossen wird, gibt Dir 1000 Extra-Punkte.



**Bonus-Segmente:** Du bekommst Extra-Punkte, wenn Du Deine Pipeline so aufbaust, daß das Wasser durch ein Bonus-Segment fließt. Fließt es vor Erreichen der Minimumlänge durch das Bonus-Segment, gib'ts 500 Punkte, jedes zusätzlich zur Minimumlänge durchflossene Bonus-Segment gibt 1000 Extra-Punkte.



## KONTROLLIEN

### ST/AMIGA

**Joystick:** Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Mit dem Feuerknopf setzt Du ein Rohrstück. Im Profi-Modus setzt Du ein Element, indem Du den Knopf drückst und dann den Stick nach oben bzw. nach unten bewegst, um ein Element aus dem oberen bzw. aus dem unteren Spender zu wählen.

**Mouse:** Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Der linke Taster setzt ein Element aus dem oberen, der rechte Taster setzt ein Element aus dem unteren Spender - wenn es einen gibt...

<b>Tastatur:</b>	<b>HOCH</b>	Cursor-Hoch,	8 oder I
	<b>RUNTER</b>	Cursor-Runter,	2 oder K
	<b>LINKS</b>	Cursor-Links,	4 oder J
	<b>RECHTS</b>	Cursor-Rechts,	6 oder L
	<b>SETZEN</b>	linke SHIFT, Leertaste, Return oder 0	

**2 Spieler:** Die Kommandos sind die gleichen, wie im 1-Spieler-Modus. Die Spieler können jede Kombination aus Mouse/Tastatur/Joystick oder auch 2 Joysticks wählen. Spieler 1 entnimmt dem oberen Spender, Spieler 2 dem unteren.

### MS-PC-DOS

**Joystick:** Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Mit dem Feuerknopf setzt Du ein Rohrstück.

**Mouse:** Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Der Mouse-Taster setzt ein Element aus dem oberen, der Mouse-Taster plus Leertaste setzt ein Element aus dem unteren Spender - wenn es einen gibt...

<b>Tastatur:</b>	<b>HOCH</b>	Cursor-Hoch,	8, W oder I
	<b>RUNTER</b>	Cursor-Runter,	2, S oder K
	<b>LINKS</b>	Cursor-Links,	4, A oder J
	<b>RECHTS</b>	Cursor-Rechts,	6, D oder L
	<b>SETZEN</b>	linke SHIFT, Leertaste, Return oder 0	

Du kannst Deine Tasten auch selbst definieren, folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**2 Spieler:** Die Kommandos sind die gleichen, wie im 1-Spieler-Modus. Die Spieler können jede Kombination aus Mouse/Tastatur/Joystick oder auch 2 Joysticks wählen. Spieler 1 entnimmt dem oberen Spender, Spieler 2 dem unteren.

#### COMMODORE C64

**Joystick:** Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Mit dem Feuerknopf setzt Du ein Rohrstück. Im Profi-Modus setzt Du ein Element, indem Du den Knopf drückst und dann den Stick nach oben bzw. nach unten bewegst, um ein Element aus dem oberen bzw. aus dem unteren Spender zu wählen.

**2-Spieler:** Alle Kommandos sind die gleichen, wie im 1-Spieler-Modus. Es werden zwei Joysticks benötigt.

#### PUNKTE

##### Die Grund-Punkte:

- ✦ 50 Punkte für jedes durchflossene Segment, bis die Minimumlänge erreicht ist.
- ✦ 100 Punkte für jedes über die Minimumlänge hinaus durchflossene Segment.
- ✦ 500 Punkte, wenn das Wasser sich selbst kreuzt.
- ✦ 500 Punkte für jedes Bonus- oder Vorrats-Segment.
- ✦ 1000 Punkte für das Erreichen des End-Segmentes.
- ✦ 100 Punkte Abzug für jedes im Gitter nicht benutzte Segment.
- ✦ 50 Punkte Abzug für jeden Austausch.
- ✦ Wenn Du die Taste "F" drückst, bekommst Du für jedes durchflossene Teil die doppelte Punktzahl.

##### Ein-Spieler Profi

Zusätzlich zu den Grundpunkten:

- 100 Extra-Punkte, wenn das Wasser durch Abwechselnd aus dem oberen und dem unteren Spender entnommene Segmente fließt.

#### Zwei-Spieler Wettstreit

Zusätzlich zu den Grundpunkten:

- Die Punkte werden nur dem Spieler zugeteilt, der das durchflossene Segment gesetzt hat.
- Die 100-Punkte-Strafe bekommt nur der Spieler, der das überzählige Teil gesetzt hat.
- Die Bonus-Segmente werden dem Spieler zugeteilt, der es mit einem Rohrstück an die Pipeline angeschlossen hat.

#### TIPS & TRICKS

- Mit dem Trainer hast Du die Möglichkeit, ein echter Pipe Mania Strategie zu werden. Du kannst lernen, die Segmente vorausschauend im Gitter aufzuhängen.
- Wenn Du eine hohe Punktzahl erreichen willst, solltest Du nicht zu früh nach dem nächsten Level spielen. Sammle so viele Punkte ein, wie es irgend geht.
- Denke voraus. Wenn Du ein Segment nicht sofort verwenden kannst, hänge es so in das Gitter, daß es später verbaut werden kann. Segmente austauschen kostet Zeit und Punkte.
- Setze die Kreuzungen sinnvoll. Du bekommst nur eine beschränkte Zahl davon. Hänge sie also so ins Gitter, daß Du sie auch als Kreuzung verwenden kannst.
- Auch wenn das Wasser noch weit vom Ende entfernt ist, arbeite schnell! Du gewinnst Zeit, um Dir zu überlegen, wie Du möglichst viele Segmente verbauen kannst, und Du kannst die Taste "F" nutzen, um Extra-Punkte zu sammeln.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### COMMODORE AMIGA

Sistema richiesto:

• A500, A1000, A2000 • Workbench 1.2 o 1.3

Come caricare Pipemania:

Alla schermata WORKBENCH, inserisci il disco di gioco nel drive interno df0.  
(Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).



### ATARI ST

Sistema richiesto:

• 520 ST, 1040 ST, Mega ST, STE

Come caricare Pipemania:

Inserisci il disco nel drive A ed accendi o resetta il computer.  
(Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).



### IBM PC

Sistema richiesto:

• IBM PC o compatibili • CGA, EGA, VGA, Tandy 1000 • MS DOS 2.0 o superiori

Come caricare Pipemania:

Carica il computer con la versione 2.0 di MS DOS o superiori. Inserisci il disco di gioco nel drive A e digita PIPE. (Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).



### COMMODORE 64

Sistema richiesto:

• Commodore 64/128

Come caricare il gioco (disco):

Inserisci il disco di gioco nel drive e digita LOAD "\*",8,1. Dopo qualche secondo apparirà la scritta EMPIRE ed il gioco caricherà. (Vedi le istruzioni su Come giocare a Pipe Mania).



## Come caricare il gioco (cass.):

Inserisci la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Per caricare il gioco premi i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente, e premi successivamente play sul registratore. Il gioco caricherà, ed apparirà la scritta EMPIRE dopo qualche secondo. (Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).

## SINCLAIR SPECTRUM



Sistema richiesto:

- Spectrum 48 k, Spectrum +2 o Spectrum +3 • Joystick o tastiera

## Come caricare il gioco (cass.):

Inserisci la cassetta nel registratore interno ed assicurati che sia riavvolta. Se hai uno Spectrum +3, assicurati di essere nel modo a 48k. Digita Load "Pipe" e premi play sul registratore. Se hai un registratore esterno, assicurati che il livello del tono e del volume siano settati correttamente. Se stai usando il joystick, premi il pulsante di fuoco quando richiesto, altrimenti devi definire quali tasti desideri usare. Una volta che il gioco ha caricato, fai riferimento alla sezione Come giocare a Pipe Mania.

## AMSTRAD CPC



Sistema richiesto:

- Amstrad 464, 664, 6128 • Joystick o tastiera.

## Come caricare il gioco (cass.):

Inserisci la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta. Digita RUN "PIPE" e premi play sul registratore. Se stai usando il joystick, premi il pulsante di fuoco quando richiesto, altrimenti devi definire quali tasti desideri usare. Una volta che il gioco ha caricato, fai riferimento alla sezione Come giocare a Pipe Mania.

## INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

### SOLO ST/AMIGA

Crea una nuova cartella sul tuo disco rigido chiamato PIPE o con un altro nome adatto. Copia il contenuto della tua cartella AUTO (ST) o S (AMIGA) nella cartella del disco rigido. Poi copiaci anche il file PIPEDATA. Questi sono gli unici due file necessari.

## IBM PC

Fai partire il programma di installazione per disco rigido che si trova sul dischetto di gioco e segui le istruzioni.

## Nota

Il programma può caricare e salvare solo punteggi alti su floppy. Se vuoi salvare i tuoi punteggi più alti devi avere il disco di gioco nel drive A (ST) o DFO (AMIGA). Se desideri, comunque, puoi copiare i punteggi su un disco vuoto a tua scelta. Per questo, inserisci il disco scelto nel drive e poi, durante la sequenza di attrazione, premi ALT-S. Dopo alcuni secondi i punteggi verranno scritti sul tuo disco.

## CODICE SEGRETO

Alcune versioni di Pipe Mania richiedono di introdurre un codice segreto all'inizio per incominciare a giocare. Apparirà una schermata con un grande simbolo, con un colore sotto di essa e sette sezioni di tubo. Userai il simbolo per ottenere il codice segreto dalla scheda codice.



Trova il simbolo sulla tua scheda codice insieme al colore. Leggi la scheda partendo dal simbolo fino a quando troverai la linea opposta al colore. Dove queste due linee si incontrano, troverai tre sezioni di tubo. Ora trova l'incontro delle sezioni di tubo sullo schermo e cliccaci sopra nell'ordine in cui appariranno sullo schermo.

Non perdere la tua scheda codice altrimenti non potrai iniziare a giocare.



IL GIOCO

Pipe Mania inizia su di una griglia vuota tranne che per il punto d'inizio. L'obiettivo è quello di raggiungere il più alto punteggio possibile costruendo una linea di tubi continua che parte dal punto d'inizio.

Giocando, appariranno sezioni di tubi in un dosatore alla sinistra della griglia. Puoi posizionare una sezione di tubo dove desideri, anche se non collegata con altre sezioni. Infatti, imparerai a piazzare le sezioni in un modello che anticipa le congiunzioni cinque o dieci mosse in anticipo.

Puoi "bombardare" qualunque sezione di tubo piazzata precedentemente mettendone una nuova in cima ad esso. Il vecchio tubo esploderà mentre quello nuovo apparirà al suo posto. C'è un piccolo ritardo nel rimpiazzare i tubi, ed una penalità di 50 punti.

Quando il pezzo di tubo si riempie di liquido, non lo potrai più rimpiazzare. All'inizio di livelli superiori, le sezioni di tubo avanzate e gli ostacoli appariranno casualmente sulla grata. Questi pezzi non possono essere "bombardati" o rimpiazzati da altri pezzi.

Per ogni livello avrai un certo periodo di tempo durante il quale puoi collegare il maggior numero di sezioni di tubo possibile, prima che il liquido inizi a scorrere. Il tempo diminuisce quando avanzi attraverso i livelli. Il gioco termina quando il liquido raggiungerà la fine della linea di tubi.

Una volta posizionati tutti i tubi che potrai (o che vorrai), premi il tasto F ed il liquido uscirà più velocemente e la partita terminerà dopo poco. Raggiungerai un punteggio doppio per ogni sezione di tubo aggiunta che il liquido riesce a passare.

AVANZANDO AL LIVELLO SUCCESSIVO

Per avanzare al livello successivo, il liquido deve scorrere attraverso un certo numero di tubi. Un contatore nella parte alta sulla destra dello schermo indica il minimo numero di sezioni che devono essere congiunte entro quel livello. Il conto alla rovescia inizia nel momento in cui il liquido inizia a scorrere attraverso i tubi permettendoti di tenere il conto di quante sezioni di tubo devono essere ancora collegate. Quando il conto raggiunge lo zero, ti qualificherai per il prossimo livello.

Sezioni di tubo speciali

- Il liquido scorre ad una velocità maggiore.
- Gli ostacoli appaiono sulla griglia che non puoi "bombardare".
- Tubi Bonus: Guadagnerai punti extra se il liquido li attraversa
- Pezzi a "senso unico": attraverso i quali il liquido può scorrere in una sola direzione
- Pezzi finali: Oltre a raggiungere la lunghezza dei tubi richiesta, il liquido deve terminare nei pezzi finali per avanzare al livello successivo.
- Serbatoi: Rallenta il liquido dandoti del tempo extra.
- Vi sono sezioni della griglia che permettono al liquido di uscire da un lato dello schermo e di riapparire dal lato opposto.

MODI DI GIOCO

Pipe Mania ha tre modi di gioco: semplice ed esperto ad un giocatore, e competitivo a due giocatori. C'è anche un modo di "allenamento" che ti permette di giocare in qualunque dei suddetti modi e con poco liquido.

Semplice ad un giocatore

Appariranno le sezioni di tubo in un dosatore singolo sulla sinistra dello schermo. Nel dosatore puoi vedere sempre le 5 sezioni seguenti.

## Esperto ad un giocatore

Appariranno le sezioni di tubo in due dosatori sulla sinistra dello schermo. Le sezioni più vicine al centro dello schermo possono essere piazzate sulla grata. In ogni dosatore puoi vedere le 3 sezioni successive.

## Competitivo a due giocatori

Come nel modo precedente, le sezioni di tubo appariranno in due dosatori sulla sinistra dello schermo. Un giocatore (player one) usa i tubi dal dosatore in alto, mentre l'altro giocatore (player two) usa i tubi di quello in basso.

## SEZIONI DI TUBO

Incontrerai una serie di sezioni di tubo, ostacoli e pezzi con strane caratteristiche avanzando nei vari livelli di Pipe Mania.



**Sezioni Base.** Le sette sezioni base conducono il liquido in avanti, attorno ad angoli e indietro attraverso se stesso in un baleno. Ricorda, il liquido scorre su una linea dritta fino a quando non ha altra scelta.



**Sezioni del secondo giocatore.** Sono come i tubi del primo giocatore, eccetto i puntini di edificazione e/o differenze di colore, dipendentemente dal sistema del tuo computer.



**Sezione a senso unico.** Il liquido può scorrere nella direzione della freccia sui tubi a senso unico. Perciò fai attenzione a come li usi.



**Sezione iniziale.** Appena il gioco inizia, il liquido sgorgerà dalla sezione di partenza, identificata con la lettera "S", o con una freccia.



**Sezione finale.** In alcuni livelli, troverai un pezzo finale, così identificato con la lettera "E" o con una freccia. Prova a costruire una linea di tubi che oltrepassa la distanza

minima richiesta e termina nel pezzo finale. Quando il liquido entra nel pezzo finale, guadagnerai un bonus di 1000 punti.

**Ostacoli.** Non potrai "bombardarli" o passare loro attraverso, così dovrai aggirarli. Prova a costruire un intorno con gli ostacoli nel centro.



**Serbatoi.** Sono molto utili perché ti danno un pò di tempo extra. Il liquido deve riempire interamente il serbatoio prima di proseguire dall'altra parte. Usa un serbatoio prima che la tua linea di tubi raggiunga la distanza minima e guadagni 500 punti di bonus. Dopo tutto ciò guadagnerai 1000 punti di bonus.



**Sezioni Bonus.** Costruisci un punteggio maggiore dirigendo il liquido in un pezzo bonus. Prima della minima distanza richiesta, ogni bonus vale 500 punti. Dopo il minimo richiesto, ogni bonus vale 1000 punti.



CONTROLLO**ST/AMIGA**

**JOYSTICK:** Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Usa il pulsante di fuoco per posizionare una sezione di tubo. Nel modo esperto, mentre tieni premuto il pulsante di fuoco, muovi il joystick verso l'alto per posizionare una sezione selezionata dal dosatore in alto, o verso il basso per selezionare dal dosatore in basso.

**MOUSE:** Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Il tasto sinistro posiziona un pezzo selezionato dal dosatore in alto, mentre il tasto destro dal dosatore in basso, se ne esiste uno.

TASTIERA:

SU	W, I o 8 dal tastierino numerico
GIÙ	S, K o 2 dal tastierino numerico
SINISTRA	A, J o 4 dal tastierino numerico
DESTRA	D, L o 6 dal tastierino numerico
POSIZIONA	Barra spaziatrice, Return o 0 dal tastierino numerico.

Avrai anche l'opzione per ridefinire i tuoi tasti di controllo, e le schermate ti spiegheranno la procedura da seguire.

**DUE GIOCATORI:** Tutti i comandi controllo sono gli stessi come con un solo giocatore. I giocatori possono scegliere qualsiasi combinazione di mouse/tastiera/joystick o due joystick. Il giocatore uno preleva i pezzi dal contenitore in alto ed il giocatore due da quello in basso.

**Commodore 64**

**JOYSTICK:** Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Usa il pulsante di fuoco per posizionare una sezione di tubo. Nel modo esperto, mentre tieni premuto il pulsante di fuoco, muovi il joystick verso l'alto per posizionare una sezione selezionata dal dosatore in alto, o verso il basso per selezionare dal dosatore in basso.

TASTI SPECIALI:

RUN/STOP	Pausa (premi qualsiasi tasto per ricominciare)
F	Aumenta la velocità del liquido
Q	Esci dal gioco e vai alla schermata del titolo

**AMSTRAD CPC**

**JOYSTICK:** Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Usa il pulsante di fuoco per posizionare una sezione di tubo. Nel modo esperto, mentre tieni premuto il pulsante di fuoco, muovi il joystick verso l'alto per posizionare una sezione selezionata dal dosatore in alto, o verso il basso per selezionare dal dosatore in basso.

TASTI SPECIALI:

DEL	Pausa (premi qualsiasi tasto per ricominciare)
ENTER	Aumenta la velocità del liquido
BREAK	Esci dal gioco e vai alla schermata del titolo

PUNTEGGIO**Punteggio base di gioco**

- ✦ 50 punti per ogni sezione attraversata dal liquido fino a raggiungere il minimo.
- ✦ 100 punti per ogni sezione extra attraversata dal liquido.
- ✦ 500 punti per ogni momento in cui il liquido attraversa una sezione di tubo ad incrocio.
- ✦ 500 punti per ogni bonus o sezione di serbatoio che il liquido attraversa.
- ✦ 1000 punti per usare un pezzo finale.
- ✦ 100 punti di penalità alla fine di ogni partita per ogni pezzo non usato rimasto sulla griglia.
- ✦ 50 punti di penalità per ogni rimpiazzo effettuato.
- ✦ Dopo aver premuto il tasto "F", per ogni tubo attraversato dal liquido guadagnerai il doppio del valore normale dei punti.

**Esperto ad un giocatore**

Il punteggio base sopra descritto, più:

- 100 punti bonus ti saranno dati ogni volta che il liquido attraversa le sezioni di tubo selezionate dai dosatori alternativi (in alto ed in basso).

**Competitivo a due giocatori**

Il punteggio base sopra descritto, più:

- I punti dallo scorrere del liquido, inclusi i 500 punti bonus per gli incroci, vengono messi a segno solo dal giocatore che ha piazzato quella sezione.
- I 100 punti di penalità vengono tolti solo al giocatore che ha piazzato il tubo.
- I punti bonus vanno al giocatore che ha piazzato il pezzo precedente e che lo ha congiunto al pezzo bonus.

**CONSIGLI DI GIOCO**

- Usa il modo di allenamento per divenire un buon stratega di Pipe Mania. Impara a visualizzare le linee di tubi completate e di conseguenza a piazzare i pezzi.
- Se vuoi raggiungere un alto punteggio, non essere troppo avido nel procedere troppo velocemente al livello successivo. Guadagna più punti possibile in ogni livello.
- Ragiona! Se al momento non ti serve una sezione di tubo, mettila dove la puoi poi connettere più tardi. I tubi che scoppiano, sono solo una perdita di tempo e di punti.
- Usa i tubi incrociati con furberia. Ne potrai avere un numero limitato, e con ognuno di essi potrai guadagnare dei bonus. Assicurati di piazzarli dove c'è spazio per collegarli correttamente.
- Anche se ti trovi lontano dal liquido, sbrigati! In questo modo avrai tempo di calcolare il modo di riempire la griglia il più possibile, alternativamente potrai premere il tasto "F" per guadagnare dei punti bonus.