

## INSTRUCTIONS

ENGLISH

# PICK'N PILE

## INSTRUCTIONS

ENGLISH

# SPIELANLEITUNG

DEUTSCH

## INSTRUCTIONS

FRANÇAIS

# PICK' N PILE

## INSTRUCTIONS

### ENGLISH

#### OBJECT OF THE GAME:

The object of the game is to make the highest possible score and to reach the highest screen.

**TWO PLAYERS:** For two players, when one player finishes a screen or loses a life, the other player begins using the same joystick.

A multitude of coloured symbols are falling from the sky, and its your job to make them disappear. That's the aim of this crazy game.

- Watch out for the devils!
- Work against the clock!
- Enjoy the excellent playability, superb graphics and sound effects in this hair-pulling, teeth-grinding, excitingly wonderful reflex game!
- Say adieu to your sanity . . .

#### LOADING INSTRUCTIONS

1. With your TV off, hook up your video game system to your TV.
2. Plug your joystick in the right hand port.
3. Turn on your TV, and insert the PICK' N PILE cartridge with the label facing away from you.
4. Turn on the video game system.
5. This will display game Title, then press fire button to display credits screen, pressing the fire button once more will display the options screen.
6. 'Players' will be highlighted, select 1 or 2 players by pressing the joystick fire button.
7. Move joystick down to 'Tick Tack' to select Tick Tack sound on or off.
8. Move joystick down to 'Level' to select easy or hard level.
9. To Start Game move joystick down and press fire button. (Should you make a mistake, pull joystick down, the cursor will then move back up to 'Player'.)

#### CONTROLS:

The cursor can be moved with the Joystick.

- To move the cursor, move the joystick up, down, right, or left.
- To choose an object, press the fire button on the joystick.

- To make more symbols fall, press the select button on the console. *(Please note that, when a symbols falls off the right hand side it will wrap round to the left hand side of the screen, if a symbol falls off on the left hand side it will wrap round to the right hand side of the screen.)*
- To Restart the game press the reset button on the console.

## WHAT'S ON THE SCREEN

The Screen is divided in to three parts:

1. The largest part of the screen is the main game screen.
2. The information grid is at the top of the screen and gives you the following information:
  - Upper left is the number of lives which remain,
  - Upper right is the time that remains to finish the screen,
  - Upper centre ist your actual score,
  - Below these numbers is the level you are playing
3. When you obtain a diamond, it is posted at the bottom of the screen on the Diamond bar.

## MOVING THE OBJECTS:

Moving the objects is actually made by an exchange of two objects. To exchange two objects, move the cursor onto the object that you wish to move, press the fire button (the object will flicker which means that it has been chosen). Then move the cursor onto the second object and press the fire button again: the first will take the place of the second and vice-versa. An object can also exchange with an "empty" spot by following the same direction.

## MAKE THE SYMBOLS DISAPPEAR

A screen is finished when there are no longer any symbols on the screen. You must make them disappear in a limited amount of time. To make them disappear, you must pile symbols of the same shape in the same column. The column will disappear if all the symbols are identical (Bonuses can be mixed in with symbols in a column). 50 points are scored for each symbol in a column, that disappears.

## THE OBJECTS:

- **SYMBOLS:** On each screen , the symbols are three different shapes. You must put them in the same column to make them disappear.

THESE ARE THE ONLY OBJECTS THAT MUST DISAPPEAR TO FINISH THE SCREEN.

-- **BONUS:** Other objects can disappear with a column. They can replace the symbols to make a column. NOTE: for a column containing symbols and bonuses to disappear, a symbol must be placed at the bottom of the column.

Here is a list of the bonuses:



- a) **BONUS POINTS:** They increase the number of points made in a column.
- b) **BONUS MULTIPLIERS:** They multiply the total points in the column by the value written on them.

**NOTE:** when two bonus multipliers disappear in the same column, the greater value is used (for example: is x2 and x6 disappear, the total number of points of the column will be multiplied by 6)

c) **HOURLASS:** When an hourglass disappears with a column, the time that remains to finish the screen is increased by 200.

- d) **DIAMONDS:** When a column with a sum of more than 1000 points disappears, a diamond appears (value of 400 points) at the top of the column. When a column containing a diamond is cleared the diamond is placed on the diamond bar. When the bar is full (the line of diamond reaches the right of the screen), your score increases.

#### **- SPECIAL OBJECTS:**

- a) **BOMBS:** To make a bomb explode, you must move it to the place where you want it to explode. It will make the 4 (below, above, right and left) objects disappear.
- b) **BLOCKS:** These are the only objects which keep their balance without the help of other objects surrounding them. These objects can be very useful when building walls etc. . . .
- c) **DEATH-HEADS:** These objects are very dangerous: when they touch the ground your time diminishes twice as fast. It is imperative to put them at the top of the columns. These death-heads can be destroyed . . .
- d) **FLOWER POTS:** It is impossible to exchange a flower pot with another object.

#### **LEVEL**

There are 100 screens. (There are 2 levels, Easy begins at level 1 and Hard begins at level 50.)

- from level 1 to 19 and 50 to 69 you must stack the symbols 2 high to make the column disappear.
- from level 20 to 39 and 70 to 89 you must stack the symbols 3 high to make the column disappear.
- from level 40 to 49 and 90 to 99 you must stack the symbols 4 high to make the column disappear.

**NEW LIVES:** You'll be awarded an extra life at every 100,000 points.

# PICK'N PILE

## SPIELANLEITUNG

DEUTSCH

### SPIELZIEL

Das Ziel des Spieles ist die höchstmögliche Punktezahl zu erreichen, und möglichst viele Level zu durchspielen.

### ZWEISPIELERSYSTEM:

Wenn man zu zweit spielt, und einer ein Level beendet oder ein Leben verliert, spielt der andere mit demselben Joystick weiter.

Eine Vielzahl von verschiedenfarbigen Symbolen fallen vom Himmel, und man muß sie verschwinden lassen. Das ist das Ziel dieses verrückten Spieles.

- Hüte dich vor den Teufeln !

- Spiele gegen die Zeit !

- Genieße die exzellente Spielbarkeit, sagenhafte Graphiken und Soundeffekte in diesem haarsträubenden, zermürbenden, aufregenden Reflexspiel !

- Sag zu deiner Vernunft Adieu !

### LADENANWEISUNGEN:

1. Stecke bei ausgeschaltetem Fernseher das Kabel ein.
2. Nimm den Joystick in die rechte Hand.
3. Schalte den Fernseher ein, und stecke das Spiel, mit dem Bild von dir abgewendet, in die Konsole.
4. Schalte die Konsole ein.
5. Darauf wird der Titel angezeigt; wenn man den Feuerknopf drückt, erscheinen die Credits, und nochmaliges Drücken läßt den Auswahlschirm erscheinen.
6. Players bedeutet die Auswahl der Anzahl der Spieler.
7. Tick Tack ist der Sound in dem Spiel.
8. Level bedeutet die Auswahl des Schwierigkeitsgrades.
9. Um das Spiel zu starten, muß man den Joystick nach unten drücken und gleichzeitig den Feuerknopf betätigen.

### KONTROLLEN:

- Der Cursor wird per Joystick kontrolliert.
- Um einen Gegenstand zu wählen, muß man den Feuerknopf betätigen.
- Um mehr Symbole fallenzulassen, muß man SELECT drücken.
- Um des Spiel neu zu starten, muß man RESET drücken.

### WAS AUF DEM BILDSCHIRM ERSCHEINT:

Der Bildschirm ist in drei Teile aufgeteilt:

1. Der größte Teil ist das Spielfeld.



2. Ganz oben ist die Informationsleiste und gibt einem folgende Informationen:

- Links oben ist die Anzahl der verbliebenen Leben.
- Rechts oben ist die verbleibende Zeit.
- Darunter wird das aktuelle Level angezeigt.

3. Wenn du einen Diamanten erhältst, wird es an der Diamantenstange angezeigt.

### **WÄHLEN DES GEGENSTANDES:**

Die Gegenstandsauswahl ist in Wirklichkeit ein Austausch. Um zwei Gegenstände auszutauschen, muß man mit dem Cursor auf den gewünschten Gegenstand fahren.

Dann den Feuerknopf drücken. (Danach wird der Gegenstand aufblincken, was heißt, daß der gewählt wurde).

Dann geh mit dem Cursor auf den auszuwechselnden Gegenstand, und drücke den Feuerknopf; der erstgewählte wird eingewechselt. Ein Gegenstand kann auch auf einen leeren Platz gestellt werden.

### **WIE MAN DIE SYMBOLE VERSCHWINDEN LASSEN KANN:**

Ein Level ist vollendet, wenn es keine Symbole mehr gibt. Man muß sie in einer bestimmten Zeit verschwinden lassen. Um sie verschwinden zu lassen, muß man die Symbole mit derselben Form in derselben Zeile platzieren. In jeder Zeile bekommt man für ein verschwundenes Symbol 50 Punkte.

### **DIE GEGENSTÄNDE:**

- Symbole: in jedem Level sind drei verschiedene Symbole. Du mußt, wie gesagt, dieselben Symbole in dieselbe Zeile bringen.

### **MAN KANN NUR DIESE GEGENSTÄNDE VERSCHWINDEN LASSEN, UM EIN LEVEL ZU BEENDEN.**

- Bonus: Es können auch andere Gegenstände in einer Zeile verschwinden. Sie verschwinden anstelle von Symbolen.

BEACHTET: Wenn man andere Gegenstände mit verschwinden läßt, muß das Symbol zuunterst in der Zeile liegen.

### **HIER IST EINE LISTE VON BONI:**

a) Bonuspunkte: Sie erhöhen die Punktezah in einer Zeile.

b) Malnehmende Boni: Sie multiplizieren die Punktezah mit der Zahl, die angezeigt wird.

c) Sanduhr: Wenn eine Sanduhr erscheint wird die Zeit auf 200 erhöht.

d) Diamanten: Wenn in einer Zeile mehr als 1000 Punkte erzielt werden, bekommt man einen Diamanten. Wenn die Anzeige für die Diamanten voll ist, vermehrt sich die Punktezah.

- Spezielle Gegenstände:

a) Bomben: Um eine Bombe explodieren zu lassen, plazierte man sie dort

wo man sie haben will. Wenn sie explodiert, verschwinden die Gegenstände in unmittelbarer Nähe.

b) Blöcke: Sie sind die einzigen Gegenstände, die Dir helfen im Gleichgewicht zu bleiben. Sie sind sehr nützlich wenn man Mauern errichtet etc. .

C) Totenköpfe: Sie sind sehr gefährlich: wenn sie den Boden berühren, geht die Zeit schneller vorbei. Sie können auch zerstört werden.

D) Blumentöpfe: Man kann Blumentöpfe nicht austauschen.

## LEVELS:

Es gibt 100 verschiedene Levels:

- von Level 1 bis Level 19 und von Level 50 bis 69 muß man zwei gleiche Symbole stapeln, um eine Zeile zu löschen.

- von Level 20 bis 39 und von Level 70 bis 89 drei Symbole.

- von Level 40 bis 49 und von Level 90 bis 99 vier Symbole.

## NEUE LEBEN:

Man erhält ein Extraleben sobald man weitere 100.000 Punkte erreicht hat.

## VIEL VERGNÜGEN!

# PICK' N PILE

## INSTRUCTIONS

FRANÇAISES

### LE BUT DU JEU:

Il faut marquer le score le plus élevé possible et atteindre le dernier écran.

**LE JEU A DEUX JOUEURS:** Si vous jouez à deux, lorsque l'un des joueurs a achevé un écran ou a perdu une vie, l'autre joueur commencera à jouer en utilisant la même manette.

Une multitude de symboles colorés tombent du ciel, vous devez les faire disparaître. C'est le but de ce jeu insensé.

- Attention aux démons!
- Vous êtes limité dans le temps!
- Une excellente jouabilité, de superbes graphismes et effets sonores, un jeu de réflexion passionnant et merveilleux...
- ... qui vous fera perdre la tête!

### LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

1. Raccordez votre système de jeu vidéo à votre téléviseur éteint.
2. Connectez une manette au port de droite.
3. Alumez votre téléviseur puis insérez la cartouche de Pick' n Pile dans la console éteinte.
4. Mettez votre système de jeu sous tension.
5. L'écran-titre s'affiche, appuyez sur le bouton de tir pour voir le générique, puis appuyez une fois de plus sur le bouton de tir pour accéder à l'écran des options.
6. »Players« sera mis en évidence, sélectionnez un jeu à un ou deux joueurs en appuyant sur le bouton de tir.
7. Avec la manette, mettez en évidence »Tick Tack« pour jouer avec ou sans le tic-tac de l'horloge.
8. Mettez en évidence »Level« pour sélectionner un niveau facile (easy) ou difficile (hard).
9. Pour lancer le jeu (Start Game), actionnez la manette vers le bas puis appuyez sur le bouton de tir. (En cas d'erreur, actionnez la manette vers le bas, le curseur reviendra à »Players«).

### LES CONTROLES:

Vous pouvez déplacer le curseur avec la manette.

- Pour déplacer la manette, actionnez la manette vers le haut, le bas, la droite ou la gauche.
- Pour choisir un objet, appuyez sur le bouton de tir du joystick.



- Pour qu'il y ait plus d'objets à tomber, appuyez sur le bouton SELECT de la console. (Lorsqu'un symbole tombe du côté droit, il ira sur le côté gauche de l'écran, si un symbole tombe du côté gauche, il ira du côté droit).
- Pour reprendre le jeu depuis le début, appuyez sur le bouton RESET de la console.

## LES INFORMATIONS A L'ECRAN

1. La partie la plus large de l'écran est l'aire de jeu.
2. La grille d'informations se trouve en haut de l'écran et vous donne accès aux informations suivantes:

### - LES OBJETS SPECIAUX:

- a) **LES BOMBES:** pour qu'une bombe explose, placez là à l'endroit où elle doit exploser. 4 objets (en dessous, au-dessus, à droite ou à gauche) disparaîtront.
- b) **LES BLOCS:** ce sont les seuls objets qui conserveront leur équilibre sans l'aide d'autres objets. Ces objets peuvent être très utiles lorsque vous construisez des murs, etc.
- c) **LES TETES DE MORT:** ces objets sont très dangereux. Lorsqu'ils toucheront le sol, le temps s'écoulera deux fois plus vite. Il faut impérativement les mettre au sommet d'une colonne. Vous pouvez détruire ces symboles.
- d) **LES POTS DE FLEURS:** il est impossible d'échanger un pot de fleurs contre un autre objet.

## LES NIVEAUX:

Il y a 100 écrans (il y a deux niveaux, le niveau facile débute dès le premier écran, et le niveau difficile à partir de l'écran N° 50).

- du niveau 1 à 19 et du niveau 50 à 69, vous devez empiler les symboles 2 pour que la colonne disparaisse.- du niveau 1 à 19 et du niveau 50 à 69, vous devez empiler les symboles 2 pour que la colonne disparaisse.
- du niveau 20 à 39 et du niveau 50 à 89, vous devez empiler les symboles 3 pour que la colonne disparaisse.
- du niveau 40 à 49 et du niveau 90 à 99, vous devez empiler les symboles 4 pour faire disparaître la colonne.

**LES NOUVELLES VIES:** vous gagnerez une vie supplémentaire tous les 1000000 points.

- en haut à gauche, vous voyez le nombre de vies restantes
  - en haut à droite, vous voyez le temps qu'il vous reste pour finir l'écran.
  - en haut au milieu, vous voyez votre score actuel.
  - en-dessous de ces numéros, le niveau actuel est indiqué.
3. Lorsque vous obtiendrez un diamant, il sera placé en bas de l'écran sur la barre des diamants.

### COMMENT DEPLACER LES OBJETS:

Pour déplacer les objets, il faut échanger la place de deux objets.

Pour cela, amenez le curseur sur l'objet que vous voulez déplacer puis appuyez sur le bouton de tir (l'objet se mettra à clignoter, ce qui signifie qu'il est sélectionné). Amenez ensuite le curseur sur le deuxième objet et réappuyez sur le bouton de tir. Le premier objet prendra la place du deuxième objet et vice versa. Un objet peut également échanger sa place avec une case vide en suivant le même procédé.

## COMMENT FAIRE DISPARAITRE LES SYMBOLES:

Un écran est fini lorsqu'il ne rest plus aucun symbole à l'écran. Il faut les faire disparaître en un laps de temps limité. Pour les faire disparaître, il faut empiler des symboles de la même forme dans la même colonne. La colonne disparaîtra si tous les symboles sont identiques (vous pouvez avoir des bonus dans une colonne de symboles). Vous marquerez 50 points pour chaque symbole de la colonne qui disparaîtra.

## LES OBJETS:

- **LES SYMBOLES:** sur chaque écran, il y a 3 types de symboles. Il faut les empiler, selon leur forme, dans la même colonne pour qu'ils disparaissent.

*CE SONT LES SEULS OBJETS QUI DOIVENT DISPARAITRE POUR FINIR L'ECRAN.*

- **LES BONUS:** d'autres objets peuvent disparaître en même temps qu'une colonne. Ils peuvent des symboles à l'intérieur d'une colonne.

*REMARQUE: pour qu'une colonne comportant à la fois des symboles et des bonus disparaissent, il faut qu'un symbole se trouve en bas de la colonne.*

Voici une liste des bonus:

- a) **LES POINTS:** ils augmentent le nombre de points d'une colonne
- b) **LES MULTIPLICATEURS DE POINTS:** ils multiplient le total des points d'une colonne, seul le chiffre le plus grand sera pris en compte (par exemple, si «x2» et «x6» disparaissent, le total des points sera multiplié par 6).
- c) **LE SABLIER:** lorsque le sablier disparaît en même temps qu'une colonne, le temps qu'il vous reste pour finir l'écran sera augmenté de 200 unités.
- d) **LES DIAMANTS:** lorsqu'une colonne de plus de 1000 points disparaît, un diamant (d'une valeur de 400 points) apparaît en haut de la colonne. Lorsqu'une colonne comprenant un diamant disparaît, le diamant est placé sur la barre des diamants. Lorsque la barre sera complète (les diamants atteindront le côté droit de l'écran), votre score augmentera.

