

SUDOKU MASTER

Complétez la grille en utilisant les chiffres de 1 à 9, obligatoirement une seule fois dans chaque ligne, colonne et carré de 3 x 3.

CHOIX DU JEU

Une fois le jeu chargé, le menu principal est proposé :

1 128 Levels Challenge

Enchaînez les 128 grilles du challenge qui vous mènera vers le titre de Sudoku Master ! Chaque grille est accessible par un code.

. Select a level

Entrez le numéro de la grille à laquelle vous souhaitez vous attaquer, sur 3 chiffres de 001 à 128.

. Enter a password

Entrez le code de la grille sélectionnée, sur 3 chiffres. A noter que la première grille ne nécessite pas de code.

. Time challenge ON ou Time challenge OFF

Choisissez maintenant de jouer avec un temps limité ou sans chrono.

La partie débute !

2 Random Level

Une grille au hasard ! Ce mode de jeu vous propose de choisir la difficulté : 1. Easy, 2. Medium, 3. Hard et 4. Evil

. Time challenge ON ou Time challenge OFF

Choisissez maintenant de jouer avec un temps limité ou sans chrono.

La partie débute !

3 Play a saved level

Vous pouvez reprendre 1 des 20 grilles sauvegardées sur le disc. Entrez le numero de la BANK souhaitée, de 00 à 19. Vous pouvez finir votre grille !

A tout moment du menu principal, vous pouvez presser **ESC** pour revenir au début de ce menu.

COMMENT JOUER ?

Votre position sur la grille de Sudoku est matérialisée par un curseur clignotant, que vous pouvez déplacer avec les flèches du clavier. La case sur laquelle se trouve le curseur peut être éditée, si la configuration du jeu le permet. En effet, une case peut avoir 3 statuts différents :

case d'origine : c'est une case donnée au départ et dont le contenu est figé.

case d'hypothèses : c'est une case dans laquelle vous placez vos hypothèses avec les touches 1 à 9 du pavé numérique. Les hypothèses sont affichées en miniature dans la case. Pour effacer une hypothèse,

il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche la représentant.

case validée : c'est une case que le joueur remplit avec une valeur qu'il considère juste. Une valeur peut être validée si elle est la seule hypothèse présente. La validation se fait avec la barre **ESPACE**. Cette case validée pourra être modifiée par la suite en rajoutant des valeurs d'hypothèse.

Il est possible de remettre la case dans l'état dans lequel elle était avant de la modifier en appuyant sur **DEL**.

Une fois la dernière case validée, la grille est vérifiée. Si elle est correcte, vous accéderez au niveau suivant. Sinon, la dernière case est remise à son état initial .

Durant le jeu, tout appui sur **ESC** vous permet d'accéder au menu suivant :

1 Save your grid

Sauvez la grille courante dans l'une des 20 Banks numérotées de 00 à 19.

2 Clear the grid

Réinitialisez la grille courante, comme si vous veniez de la commencer !

3 Back to the game

Retour à la grille en cours.

4 Abort the level

Vous préférez abandonner cette grille.

TOUCHES UTILES

Plusieurs univers colorés sont disponibles à tout moment, pressez simplement **C** pour changer ces couleurs.

Pendant le jeu, un appui sur **S** permet d'activer ou désactiver la musique. le choix est donné entre 2 bandes sonores : Musique 1, Mode Silence, Musique 2, Mode Silence.

A tout moment, il est possible de mettre le jeu en PAUSE par un appui sur **P**, ce qui aura pour effet de figer le chronomètre.

DIVERS

Graphismes et jaquette par Cédric Quétier, Musiques par William Bourgeois, Musique du second menu par Sparklite, Programmation par Olivier Floquet, Test CRTC par Philippe Rimauro. Données compactées avec CPCT. Traduction par Nich Campbell.

Merci à tous les beta-testeurs ainsi qu'à toutes les personnes ayant contribué à ce jeu.

Pour retrouver toutes nos productions, cliquez ici : www.binarysciences.com