

SUDOKU MASTER

FRANCAIS

LE JEU

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

1/ 128 Levels

- CHALLENGE : Enchaînez les 128 grilles du challenge pour atteindre 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/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 permet de choisir la difficulté :

- 1. Easy, 2. Medium, 3. Hard et 4. Evil
- TIME CHALLENGE ON/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 disque. Entrez le numéro de la sauvegarde souhaitée, de 00 à 19.

A tout moment, pressez ESC pour revenir au début du 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. Une case peut avoir 3 statuts différents :

- CASE D'ORIGINE : Case donnée au départ dont le contenu est figé.
- CASE D'HYPOTHESES : 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, la touche ESC vous permet d'accéder au menu suivant :

- 1 SAVE YOUR GRID : Sauvez la grille dans l'un des 20 rangs.
- 2 CLEAR THE GRID : Réinitialisez la grille courante.
- 3 BACK TO THE GAME : Retour à la grille en cours.
- 4 ABORT THE LEVEL : Vous préférez abandonner cette grille.

TOUCHES UTILES

A tout moment, pressez la touche C pour changer les couleurs de l'écran. Pendant le jeu, un appui sur S permet d'activer ou désactiver la musique. Il est aussi possible de mettre le jeu en PAUSE par un appui sur P, ce qui figera le chronomètre.