

# Sudoku

## Configuration minimale:

Pour jouer à ce jeu, vous devez posséder un ordinateur compatible avec l'AMIGA OS3.1 et Picasso96. Votre carte graphique doit être capable d'afficher une résolution de 800x600 pixels avec une gamme de couleurs de 15/16bit. Le jeu ne devrait pas avoir d'autres exigences si ce n'est un peu de mémoire disponible.

La librairie "ttengine.library" est nécessaire. Vous pourrez la trouver si besoin dans le répertoire libs de l'archive.

## Installation:

Il suffit simplement de décompresser l'archive où vous voulez et de copier la "ttengine.library" dans le répertoire libs du système.

## Règle du jeu:

Le jeu est constitué d'un carré divisé en 9x9 cases contenues dans des blocs de 3x3.

Certains blocs sont déjà remplis au début de la partie.

Le nombre de blocs remplis au début du jeu dépend du niveau de difficulté.

Le but du jeu est de remplir les cases vides avec les bons numéros.

Chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc doivent contenir les chiffres de 1 à 9.

## Le jeu:

L'introduction vous mène droit au menu principal où vous pourrez commencer une partie, voir les crédits ou quitter le jeu. Quand vous commencer une nouvelle partie, vous devez choisir le niveau de difficulté (facile, moyen, dur) et si tous les numéros possibles pour un champ seront montrés ou pas.

Pendant le jeu vous choisissez un champ vide en le cliquant à gauche. Vous obtenez ainsi les nombres possibles qui peuvent convenir. Selon les règles du jeu seulement un d'entre elles peut être correct. Si vous avez choisi le nombre correct par un clic gauche, il sera entré immédiatement. S'il était faux le message concordant apparaît. Si vous constatez qu'un nombre n'assortit pas le champ selon les règles, vous pouvez éliminer celui-ci par un clic droit. Un message apparaîtra si votre suspicion est erronée.

Pendant le jeu encore deux icônes sont disponibles sur le côté droit. Le point d'interrogation symbolise l'aide et fournit un conseil. Un clic gauche active l'aide qui fournit à un champ un nombre. Vous aurez une note en bas de l'écran expliquant pourquoi ce nombre a été choisi. La marque d'exclamation active un autre menu où vous pouvez soit commencer une nouvelle partie soit revenir au menu principal (où vous pouvez quitter le jeu). Si vous avez cliqué sur ce symbole accidentellement, il y aura possibilité de revenir au jeu.

Quand toutes les champs sont remplis, vous avez gagné la partie. Vous pouvez donc soit terminer la partie soit en recommencer une autre.

©2006 par Silicon Wizards

Programmation et idées de Michael Lanser (Michael@Silicon-Wizards.com)

Graphismes par Markus Lanser (Markus@Silicon-Wizards.com)

Traduction par Sébastien Ligez