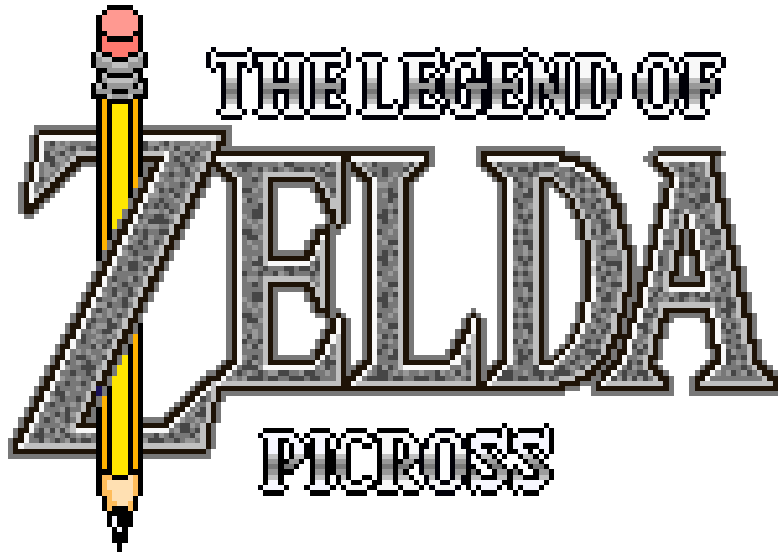


SOMMAIRE



Histoire	3
Les Picross	4
Commencer la partie	5
Options	7
Records	8
Le mode aventure	9
Le mode libre	11
Les commandes	13
Techniques avancées	14
Partie Terminée	15
Crédits	16

MODE D'EMPLOI

HISTOIRE

Suite à un vœu loufoque de Ganon à la Triforce, le Royaume se changea en des grilles de picross.

Le curieux maléfice changea le paysage, l'enfermant dans des cases en un étrange carnage.

Face au drôle de spectacle, Link parti en vitesse, s'occuper de Ganon et sauver sa princesse.

LES PICROSS

Zelda Picross est un jeu reposant sur la résolution de casse-têtes nommé picross, ou encore hanjies. Il s'agit d'un jeu de réflexion consistant à retrouver un dessin sur une grille en noircissant des cases conformément à une série de chiffres sur chaque ligne et colonne.



Les séries de chiffres indiquent dans l'ordre le nombre de cases consécutives à noircir. Procéder par élimination permet de retrouver petit à petit le dessin caché.

COMMENCER LA PARTIE

Lorsque vous lancez le jeu, appuyez sur Entrée pour passer le logo, et une fois encore pour passer l'écran titre. Vous arriverez ainsi à l'écran de sélection d'une partie.



Vous disposez de trois emplacements pour enregistrer vos parties. Choisissez, à l'aide des flèches de direction, un emplacement vide pour débiter une nouvelle partie, ou un emplacement rempli pour charger la partie qu'il illustre.

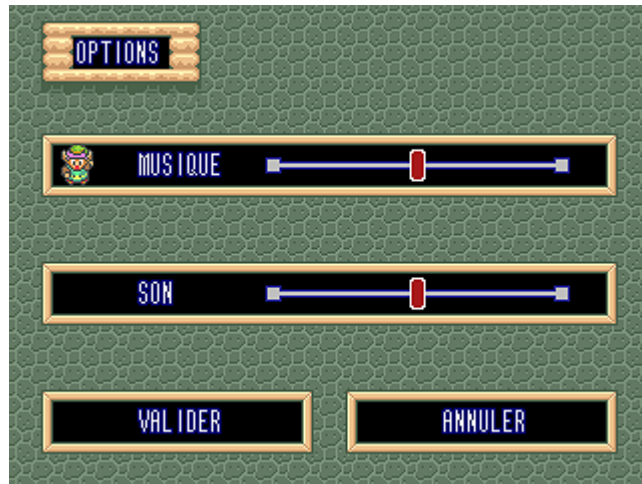
Si vous choisissez un emplacement libre, la partie commence immédiatement en mode aventure après une brève introduction. Si au contraire vous choisissez une partie enregistrée, vous accédez au choix suivant :



Vous pouvez choisir de jouer en mode aventure, en mode libre, de consulter votre profil, d'effacer la sauvegarde, ou bien de retourner au choix de la sauvegarde. Notez qu'une partie effacée ne peut pas être récupérée.

OPTIONS

L'écran de sélection d'une partie permet également de choisir d'accéder aux options du jeu. Pour se faire vous devez juste placer le curseur sur OPTIONS puis appuyer sur Entrée. Vous arriverez ainsi à l'écran suivant :

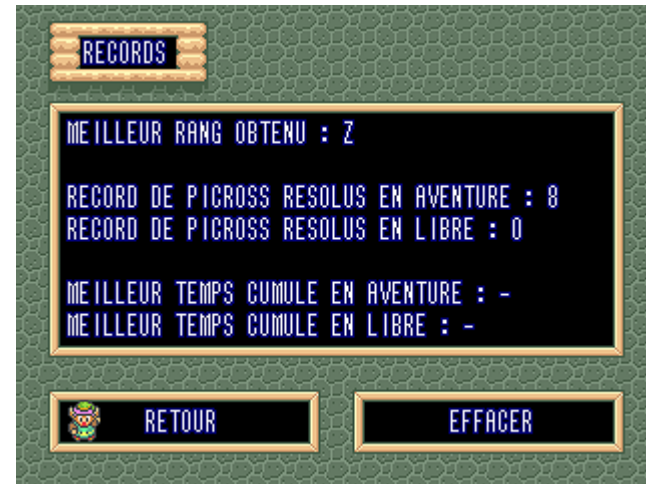


Vous pouvez ainsi régler à votre guise le volume de la musique et celui du son en plaçant le curseur à la hauteur de la ligne souhaitée, puis en allant à gauche pour diminuer, ou à droite pour augmenter.

VALIDER et ANNULER permettent de revenir au choix de la partie. Vos paramètres seront enregistrés lorsque vous choisirez VALIDER, ou restaurés si vous préférez choisir ANNULER.

LES RECORDS

L'écran de sélection d'une partie permet enfin d'accéder aux records accumulés durant vos différentes parties. Vous pourrez les voir en plaçant le curseur sur RECORDS et en appuyant sur Entrée. Vous arriverez alors cet écran :



Vous pouvez ainsi voir votre meilleur rang obtenu entre Z à A (A étant le meilleur possible et Z le moins bon), ainsi que le nombre de picross maximal que vous aurez résolu dans une de vos différentes sauvegardes en mode aventure et en mode libre. Enfin, si vous avez terminé tous les picross du mode aventure ou libre, votre meilleur temps cumulé sera également présent.

RETOUR permet de revenir au choix des parties. Si vous choisissez EFFACER vous réinitialiserez vos records.

LE MODE AVENTURE

Le mode aventure se déroule en deux phases : l'exploration et la résolution de picross.

La phase d'exploration consiste à visiter les cartes afin de choisir le prochain picross que vous souhaitez réaliser. Terminer un picross libérant l'accès aux lieux lui étant contigus.



Certaines cases ne seront cependant accessibles qu'à condition de disposer d'un certain objet.

Durant cette phase, vous aurez accès à diverses informations comme votre meilleur temps sur chaque picross, votre temps cumulé, mais aussi les objets trouvés et votre nombre de cœur courant.

Placer vous sur une case d'un picross et appuyez sur Entrée pour tenter de le résoudre, ou bien placer vous sur une icône d'un lieu pour changer de carte en appuyant sur Entrée.

Une fois que vous aurez appuyé sur Entrée sur un picross, vous pourrez débiter sa résolution. Vous disposerez pour cela d'un temps limité. Si le temps arrive à 0, vous perdrez un peu de vie en échange d'un bonus de 30 secondes. Chaque erreur vous fera également perdre de la vie.

La résolution s'achève une fois chaque case à noircir trouvée, ou bien lorsque votre vie arrive à 0.

La résolution d'un picross débloquent de nouvelles cases de la carte et pourra vous faire gagner de nouveaux objets.

Gagner de nouveaux objets permet d'explorer plus de cases, mais peut aussi aider à la résolution de picross. Certains objets permettent de diminuer la vie perdue à chaque erreur, d'augmenter votre nombre de cœur, de rendre possible le jeu à la souris, d'augmenter le temps maximal pour résoudre un picross, etc.

LE MODE LIBRE

En plus du mode aventure, Zelda Picross propose également un mode libre permettant de résoudre des picross sans passer par la phase d'exploration, et sans se préoccuper de débloquent les nouvelles fonctionnalités avec de nouveaux objets. Dans ce mode, tout est accessible dès le départ.

Cependant, dans ce mode demande plus de maîtrise que le mode aventure. En effet, les erreurs ne seront plus indiquées, il appartient au joueur d'éviter d'en commettre, ou bien de les retrouver lui-même. De plus, le temps n'est désormais plus limité. Le joueur peut passer autant de temps qu'il le souhaite sur chaque picross. Le meilleur temps sur chaque picross étant gardé en mémoire.

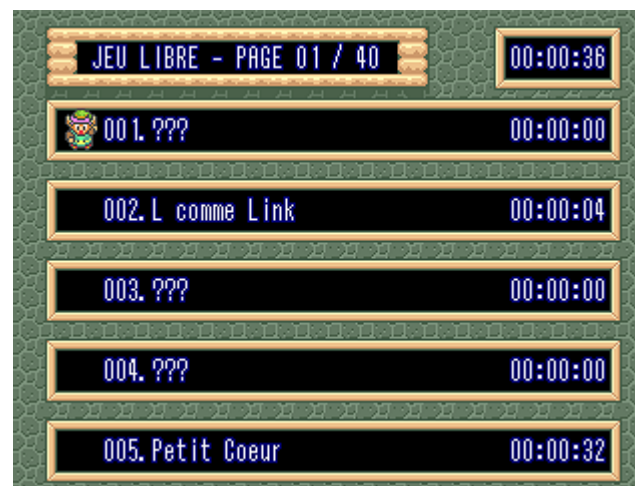
Le mode libre commence par l'écran suivant :



Le mode libre commence par un choix de vos préférences en termes de fond d'écran, de thème et de musique, ainsi que par la possibilité de choisir un picross ou bien d'en résoudre un aléatoirement.

Le mode aléatoire sélectionne un picross parmi ceux que vous n'avez pas encore résolus. Si vous avez résolu tous les picross, le mode aléatoire sélectionnera un picross parmi tous.

Si vous préférez choisir le picross vous-même, vous arrivez sur cet écran :



Choisissez alors un picross avec Entrée. Gauche et Droite permettant de changer de page, et Echap permettant de revenir au menu principal. Votre temps cumulé apparaît en haut à droite.

LES COMMANDES

Dans les menus :

Déplacer le curseur : flèches de direction

Valider : Entrée

Quitter le jeu : Echap

Sur la carte :

Déplacer Link : flèches de direction

Sélectionner un picross ou une nouvelle carte : Entrée

Quitter/Sauvegarder : Echap

Durant un picross :

Déplacer le curseur : flèches de direction ou souris

Noircir une case : W ou Z ou clic gauche

Marquer comme vide : X ou clic droit

Activer / Désactiver la souris : Tabulation (à débloquent en mode aventure)

Activer / Désactiver le mode hypothèse : H (à débloquent en mode aventure)

Activer / Désactiver la musique : M

Pause / Quitter le picross : Echap

A tout moment :

Réduire/Agrandir : Ctrl + Entrée

Quitter le jeu : Alt + F4

TECHNIQUES AVANCEES

Zelda Picross propose quelques techniques avancées pour aider à la résolution de picross. Nous allons les voir ici :

Sélection multiple :

Il est possible de sélectionner en une fois tout un ensemble de cases, afin de pouvoir plus facilement sélectionner toute une ligne, ou bien un carré en une fois.

Pour cela, il suffit de maintenir la touche d'action souhaitée (W, Z, X, ou bien clic gauche ou clic droit) tout en déplaçant le curseur. Lâcher la touche d'action l'appliquera à toute la zone ciblée.

Notons que la première case sélectionnée est celle qui déterminera l'action à effectuer. De plus, pour éviter le cas d'erreurs massives en mode aventure, l'action se stoppera dans ce mode à la première erreur constatée parmi la sélection, ce qui évitera de perdre tous vos cœurs en une sélection.

Hypothèses :

Le mode hypothèse permet en appuyant sur H de supposer que la case ciblée est à noircir. Cela permet de faire des essais, puis d'effacer facilement le tout en appuyant à nouveau sur H. En mode aventure, ce mode doit être débloquent en trouvant un objet, mais permet de faire des erreurs sans être sanctionner par une perte de vie.

Ce mode permet de chercher des contradictions pour avancer par élimination quand toutes les pistes semblent épuisées.

PARTIE TERMINEE

La partie se termine dans les cas suivants :

- Si vous appuyez sur Echap puis choisissez d'interrompre la partie.
- Si vous arrivez au générique de fin.
- Si vous subissez une coupure de courant.

CREDITS

Zelda Picross est un jeu réalisé par Vincent Jouillat, avec l'aide de LinkVsSangoku pour les fond d'écran sur les cartes du mode aventure, et de Raiden pour les illustrations de l'écran titre et le générique du début.

Ce jeu a été réalisé en C++ avec les bibliothèques SDL, SDL_image, SDL_mixer (version Linux), SDL_gfx et FMOD (versions Windows et Mac OS).

Les graphismes proviennent ou sont inspirés de *the Legend of Zelda A Link to the past*. Les musiques et sons proviennent de différents Zelda.