ILOGICALL

FRANÇAIS

LE JEU
iLogicAll est un jeu de type Picross. C'est un jeu de logique dans lequel l'objectif est de faire apparaître un motif masqué dans le temps imparti en se basant sur des indices numériques présentés à chaque bout de ligne et de colonne. Vous devez découvrir uniquement les cases vides de la grille pour laisser ainsi apparaître le motif dessiné par les cases pleines qui s'ouvrent dès qu'une ligne ou une colonne est complétée.

CONTRÔLES
Vous pouvez utiliser le clavier ou un joystick. Pendant la partie, pressez la touche "R" pour mettre le jeu en pause. Sur l'écran d'accueil, appuyez sur feu pour commencer la partie ou utilisez les touches suivantes:

1	Choix du niveau de départ (un mot de passe peut être requis)
2	Choisir votre mode de contrôle (clavier ou joystick)
3	Redéfinir les touches du clavier.
4	Lancer l'éditeur de niveaux.

COMMENT JOUER
L'écran de jeu est divisé en plusieurs zones :

Panel d'informations : Vous y trouvez l'indication du niveau actuel, le temps restant, votre score et le meilleur score.

Tableau de jeu : Constitué d'une grille de 256 cases (16x16). Chacune peut avoir trois états différents.

Fermée	C'est l'état initial de chaque case.
Ouverte	Comme son état l'indique (qu'elle soit vide ou pleine)
Marquée	Pour vous aider dans vos déductions. Une case marquée n'est pas considérée comme ouverte.

Vous pouvez retirer le marquage d'une case préalablement marquée, mais les cases ouvertes ne peuvent être ni marquées, ni refermées. Notez qu'il n'est pas nécessaire de retirer le marquage d'une case pour l'ouvrir.

Indices numériques : Ils indiquent le nombre de cases vides consécutives. S'il y a plus d'un nombre, cela signifie qu'il y a un nombre indéterminé de cases pleines entre chaque groupe de cases vides.

Zone de motif : Il s'agit d'une zone où le motif est dessiné dans sa taille réelle une fois le tableau résolu pour en avoir un visuel plus clair. Plus vous avancez dans le jeu, plus les niveaux deviennent compliqués. Ils seront composés de 4 ou même 9 sous-niveaux. Dans chaque niveau, le tableau de 16x16 cases ne sera alors qu'une portion d'un motif plus complexe. Le motif du tableau de chaque sous-niveau résolu apparaît dans la zone de motif, ce qui vous aide à deviner le résultat final et donc la portion que vous cherchez à résoudre.

Vous disposez au départ de 30 minutes pour résoudre chaque tableau de 16x16 cases et ce temps est réduit à chaque fois que vous commettez une erreur en ouvrant une case pleine. La première pénalisation est de 2 minutes puis 1 minute est ajoutée à chaque nouvelle erreur. La première erreur coûte donc 2 minutes, la suivante 3 puis 4 et ainsi de suite.

Vous pouvez sacrifier 5 minutes en échange de la résolution d'une ligne et d'une colonne. Pour cela entrez en mode d'aide ("AYUDA" dans le jeu), placez le curseur sur la ligne et la colonne souhaitées et appuyez sur feu.

MOTS DE PASSE
Ils vous permettent de commencer une partie au niveau où vous vous êtes arrêté. Pour en utiliser un, choisissez l'option 1 sur le menu d'accueil. Vous pouvez alors sélectionner le niveau de votre choix parmi ceux déjà visités en utilisant les touches de direction gauche et droite. Si vous essayez d'aller au-delà du dernier niveau atteint connu, alors vous devez entrer un mot de passe. Un mot de passe vous est révélé avant de démarrer chaque niveau.