

## Présentation

Réalisé dans le cadre d'un projet de semestre, Genesis Pixcolor est un jeu de réflexion de type puzzle dans lequel les joueurs ont des grilles à résoudre créées initialement ou personnalisées.

Le but est de reconstituer une image en reliant les cases d'une grille selon un principe simple : chaque chemin doit relier deux cases de même chiffre et avoir une longueur de ce même nombre de cases.

Vous avez gagné quand il n'y a plus de chemins à trouver. La grille vous dévoile alors son dessin.

## Installation

### Mac OS X :

- Double-cliquez sur le fichier dmg (Genesis Pixcolor.dmg) pour pouvoir monter l'image.
- Dans le disque ainsi monté, prenez l'application et copiez la ou bon vous semble sur votre disque, ou lancez-la depuis le disque si vous ne désirez pas l'installer.

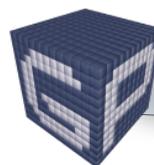
### Windows :

- Décompressez l'archive sur votre pc.
- Il vous suffit maintenant de cliquer sur le raccourci placé sur le bureau automatiquement ou sur le fichier exécutable dans le répertoire décompressé pour lancer le jeu !

### Linux :

- Vous devez avoir GNAT 3.15 ou supérieur installé sur votre système.
- compilation : make
- installation : make install

Merci à Sebastien Valat pour la création du makefile et des patchs associés.



## Commandes



### FLECHES DIRECTIONNELLES

Se déplacer dans les menus  
Se déplacer dans la grille



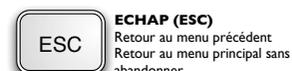
### RETOUR ARRIERE

Annuler le chemin (sous le curseur)



### ENTREE

Valider le choix du menu  
Générer la grille finale (Editeur)



### ECHAP (ESC)

Retour au menu précédent  
Retour au menu principal sans abandonner



### N

Nouvelle partie  
Initialiser la grille (Editeur)



### C

Charge la campagne sauvegardé



### S

Sauvegarde l'avancement de la campagne  
Sauvegarde la grille personnalisée



### B

Abandonner  
(retourne au menu principal)



### 1...6 (clavier numérique)

Changer de partie courante dans le niveau



### A - Q

Utiliser les points d'aide  
Affiche le chemin



### + - (clavier numérique)

Ajouter / Enlever des points d'aide au compteur pour les utiliser



### L

Zoom / Dezoom sur la grille



### H

Affiche / Cache la page d'aide du mode actuel



### BARRE ESPACE

Commencer un chemin  
Colore / Décolore la case sélectionnée (Editeur)

### MOLETTE

Ajouter / Enlever des points d'aide au compteur pour les utiliser

### BOUTON GAUCHE

Valider le choix du menu  
Commencer un chemin  
Colore / Décolore la case sélectionnée (Editeur)

### BOUTON DROIT

Annuler le chemin (sous le curseur)



### DEPLACEMENT

Se déplacer dans les menus  
Se déplacer dans la grille

## Ecran de jeu



1. Grille de jeu
2. Nom de la session et partie courante
3. Création du système solaire (une nouvelle planète à chaque niveau)
4. Score et points d'aide à utiliser
5. Bouton du zoom et déplacement du cube pour changer de partie
6. Bouton du menu
7. Retour vers le menu principal
8. Affiche / Cache l'aide

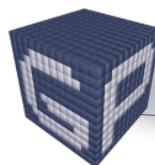


### MENU :

Lors de l'appel du menu, l'écran suivant apparaît.

Plusieurs boutons sont présent, spécifiques au mode dans lequel vous êtes (campagne, éditeur...).

Pour effectuer une action, cliquez sur un des boutons.



## Menus

- **Menu Principal** : C'est le menu de base de PixColor. Il vous donne accès au 3 modes de jeu disponibles ainsi qu'aux différents réglages.
- **Campagne** : " *Imaginez vous à l'aube des temps, prenez place dans le vaisseau des créateurs de monde et construisez le système solaire.* " Lance le mode campagne, vous devez créer le système solaire en résolvant 10 niveaux de 6 grilles chacun !
- **Grille Libre** : Lance le mode libre, entraînez vous en résolvant vos propres grilles créées avec l'éditeur ou celles déjà prédéfinies.
- **Editeur** : Créez vous même vos grilles pour y jouer plus tard !

## Options

Dans ce sous menu, vous pouvez désactiver / activer la musique et/ou les bruitages.