Instrukce pro hry YD-901

1) Tato elektronická hra je 5*5 futoshiki s dotykovým ovládáním. Na začátku hry jsou některá čísla předem daná. Hráč poté vkládá číslice 1-5 do prázdných buněk do řádků a sloupců, v nichž se žádné z čísel nesmí opakovat. Při vkládání číslic musí hráč respektovat znamínka „větší než" a „menší než" zobrazená v herním poli.

Klíčové instrukce:

- ON/OFF: Zapíná a vypíná přístroj.
- LEVEL: Před začátkem hry zvolte úroveň obtížnosti hry na stupnici 1-4.
- HELP: Zobrazí správnou odpověď pro danou buňku během hry, možnost nápovědy zmizí po třetím použití.
- ANS: Stiskněte a podržte tři vteřiny pro zobrazení správné odpovědi a navrácení do hry po třech vteřinách.
- START: Zahájí hru.
- PAUSE: Pozastaví hru.
- CHECK: Zkontroluje, jestli je zadaná číslice správná
- C: a) Při výběru úrovní stisknutí klávesy C umožní zvolit jinou hru.
  b) Po jednom stisku smaže zadané číslo, po stisknutí a přidržení po dobu 2 vteřin vymaže vše.
  c) Při pozastavené hře stisknutí a podržení po dobu 2 vteřin ukončí hru a vrátí se zpět na úvodní obrazovku.
- *nota* Slouží k zapínání a vypínání zvuku kláves a hudby
- 1, 2, 3, 4, 5: Během hry vkládá čísla 1-5

Návod k použití

1) Po vložení baterie se rozsvítí LCD display na dvě vteřiny a zobrazí se úvodní obrazovka futoshiki s uvítací hudbou.
2) Pod DEMO úrovní jsou zobrazeny nejvyšší dosažené výsledky čtyř různých úrovní. START, *nota*, ON/OFF se zobrazí v horní části obrazovky. Stisknutí noty vypne a zapne zvuk kláves a hudbu. Stisknutí ON/OFF zapne a vypne přístroj. START zahájí hru.
3) Při zahájení hry se vygeneruje náhodná hra a zobrazí se L1, C, START, ON/OFF, nota. Stisknutí tlačítka LEVEL umožňuje výběr ze čtyř různých úrovní hry Futoshiki v pořadí 1, 2, 3 a 4. Stisknutí klávesy C vygeneruje jinou hru stejné úrovně. Klávesa START zahájí hru
4) Stisknutí klávesy ON/OFF zapne a vypne přístroj. Pokud je hra pozastavena a přístroj se následně vypne, hra bude uložena a po opětovném zapnutí přístroje lze ve hře pokračovat. Pokud bude přístroj vypnut mimo rozehranou hru, po opětovném zapnutí se zobrazí úvodní obrazovka s uvítací hudbou.
5) Klávesa CHECK zkontroluje, jestli je zadaná číslice správná (nelze použít, pokud jsou všechny buňky prázdné). Pokud je zadané číslo správné, kontrolka CHECK třikrát zabliká. Pokud je zadané číslo nesprávné, zabliká třikrát samotné číslo a bude automaticky vymazáno. Po

každém použití této funkce bude připočtena jedna trestná minuta.

6) Po přesunutí kurzoru do požadované buňky stiskněte tlačítko HELP a zobrazí se správná odpověď. Je možné požádat o nápovědu třikrát (ukazatel nápovědy bude zpočátku zobrazovat H-2), pokud bude zadané číslo správné, nebude odečtena nápověda. Pokud bude zadaná číslice nesprávná, počet nápověd se o jednu sníží. Jakmile ukazatel nápovědy zobrazí H-0, stisknutí klávesy HELP nebude mít žádný efekt.
7) Pokud je kurzor umístěn nad prázdnou buňkou, daná buňka začne blikat. Pokud je v dané buňce již uvedeno nějaké číslo, začne blikat samotné číslo a bude umožněna jeho úprava.
8) Hra je počítána zabudovaný časovačem, který měří v rozmezí od 00M00S do 99M59S a od 1:40 do 99:59. Pokud bude dosaženo času 99:59, spustí se časovač znovu ve formátu 00M00S.
9) Po vyplnění všech buněk dojde k automatickému zkontrolování odpovědí. Zazní zvuk „bi-bi" a zobrazí se kontrolka X za každou chybu. Pokud jsou buňky vyplněny správně, rozsvítí se kontrolka V a obrazovka pětkrát zabliká za zvuku vítězné melodie. Zároveň se rozsvítí kontrolka H-Score, pokud bylo dosaženo nejrychlejšího času pro danou úroveň. Stiskněte tlačítko START pro zahájení nové hry na stejné úrovni.
10) Některá čísla jsou předem dána. Hráč musí respektovat znamínka „větší než" a „menší než" zobrazená ve hře. Hráč pak vkládá čísla 1-5 do prázdných buněk v řádcích a sloupcích. Žádné číslo se nesmí opakovat ani v řádku, ani ve sloupci.
11) Zvuk kláves se automaticky zapne při zapnutí obrazovky.
12) Pro zadání čísla najeďte kurzorem nad požadovanou buňku a vložte požadované číslo.
13) Po pozastavení hry tlačítkem PAUSE se zastaví časovač a zobrazí se místo něj PAUSE. (Funkce tlačítek ON/OFF, SOUND a C v této fázi stále fungují). Stiskněte START pro návrat do hry.
14) Nejlepší čas bude zaznamenán jako H-SCORE a zobrazen na úovdní obrazovek v pořadí L1 – L4 podle úrovně hry.
15) Pokud je zapnutý LCD display, hra běží. Pokud je LCD display vypnutý, hra je vypnuta též.
16) Po stisknutí tlačítek ON a LEVEL, zobrazí se testovací mód s úrovní baterie. LCD je plně zapnuto (včetně podsvícení a zvuku).
17) Po použití funkce ANS během hry, nebo pokud čas přesáhl 99:59, nejlepší čas za tuto hru nebude počítán jako rekord do H-SCORE.
18) Nečinnost po dobu 4-6 minut způsobí automatické vypnutí přístroje.
19) Funkce CHECK slouží k porovnání hráčovy odpovědi se zabudovanou odpovědí. Pokud je možná více než jedna správná odpověď, správnost je posouzena podle zabudované odpovědi. Když jsou vyplněny všechny buňky, není kontrolována pouze zabudovaná odpověď, ale všechny možné odpovědi budou zkontrolovány.