

PA-SU101 SUDOKU challenge

Handleiding

Voor meer informatie of vragen over dit product of over andere PCL producten, contacteer:

Product Creations Limited
PO Box 3158
Norwich
NR2 4WF
Tel: +44 (0)845 408 0548
Fax: +44 (0)1603 762656
Email: info@productcreations.com
Web: www.productcreations.com

SMART nv
H. Consciencestraat 46-48
B-2800 Mechelen
België
Tel: +32 (0)15 45 10 50
Fax: +32 (0)15 45 10 60
Email: info@smart.be
Web: www.smart.be



Referentie van deze handleiding: PA-SU101GBIMV105

INLEIDING

Dank u voor uw aankoop van onze Elektronische Sudoku. Dit product werd ontworpen om u de mogelijkheid te bieden Sudoku te spelen door middel van insteekkaarten en het gegevensbestand in de bijbehorende computer. Het interactieve systeem van de kaarten en de computer biedt u urenlang speelplezier. U kunt uw naam in de "Hall of Fame" ingeven en tegen vrienden en familie concurreren.

Dit spel bevat 10 dubbelzijdige "raster-kaarten" in 3 verschillende formaten, 6 x 6, 9 x 9 en 12 x 12 vakjes. Aan de linkerkant van elke kaart zijn de rijen vermeld met letters en bepaalde vakjes zijn grijs gekleurd. In deze grijze vierkanten worden de "vaste" cijfers ingevuld. Deze getallen zullen door de computer opgegeven worden en moeten ingevuld worden in deze vakjes. De raster-kaarten zijn geplastificeerd en het product komt met een speciale droog-uitwisbare pen, die u toelaat om makkelijk cijfers in te vullen en te wissen tijdens het spel.

Steek de raster-kaart in de groef aan de voorzijde van het product. De computer zal automatisch de uitsnijdingen in de bovenkant herkennen en weten welk spel u wilt spelen.

Naargelang de kaart die u in de computer steekt kan u Sudoku spelen op verschillende niveaus.

Onder normaal gebruik is dit product ontworpen om vele jaren mee te spelen. Gelieve deze instructies zorgvuldig op te volgen om de goede werking ervan te verzekeren.

Dank u

Product Creations Limited ©2005

WAT IS SUDOKU?

Het woord SUDOKU is een afgeleide van de Japanse term 'Nummer Plaats', dit ondanks het feit dat het actuele spel in zijn huidige vorm waarschijnlijk ontworpen werd door een Zwitserse wiskundige. Sudoku is sinds kort razend populair en vele kranten en tijdschriften zijn dan ook begonnen met het afdrucken van een dagelijkse Sudoku puzzel.

De Elektronische Sudoku combineert de mogelijkheid van het manueel invullen van de oplossingen op een echt raster terwijl de computer de data geeft voor 10.000 verschillende puzzels! Genoeg om zelfs de meest vervaarste spelers bezig te houden.

Het doel van het spel - Om een Sudoku puzzel volledig op te lossen moet u alle cijfers in het raster invullen op een correcte manier. Bijvoorbeeld bij het 9 x 9 raster hebt u een onderverdeling in negen kleinere 3 x 3 rastervakken (zie fig. 1). Elk van deze rastervakken moet alle getallen van 1-9 eenmaal bevatten, elke verticale kolom én horizontale rij moeten ook alle getallen van 1-9 eenmaal bevatten.

Snelle hints bij het spel - Bij het begin van elk spel worden een aantal VASTE cijfers gegeven, het aantal van deze VASTE cijfers en de plaats bepalen de moeilijkheidsgraad.

U kan simpelweg naar de plaats van de ontbrekende getallen beginnen gokken, maar dit zal enkel leiden tot frustratie. U kan het best enkele makkelijke, logische stappen volgen en een beetje geduld oefenen!

Kijk naar paren - bij fig. 1 kan u zien dat er reeds een '5' staat in het kleine rastervak rechts onderaan en er staat reeds een '5' in het rechte vak in het midden. Dit kan u helpen om de '5' in het vak rechts bovenaan te vinden. Daar u enkel één '5' per verticale kolom kan hebben kan de '5' hier enkel in het vakje 'A' komen te staan.

Kruislingse referentie - door middel van bovenstaande methode kan u zien dat er verschillende mogelijke posities zijn voor een getal. Kruislingse referentie kan u hierbij helpen. Kijk opnieuw naar fig. 1. Er staat een '4' in het vak rechts onder, alsook in het rechte vak in het midden, wat betekent dat de '4' in het vak rechtsboven ofwel op 'B', 'C' of 'D' staat. Als u nu horizontaal gaat kijken in de bovenste vakken van het raster, ziet u dat er al een '4' staat in de middelste rij alsook op de onderste rij. Hierdoor weet u dat in het vak rechtsboven de '4' op positie 'B' moet komen.

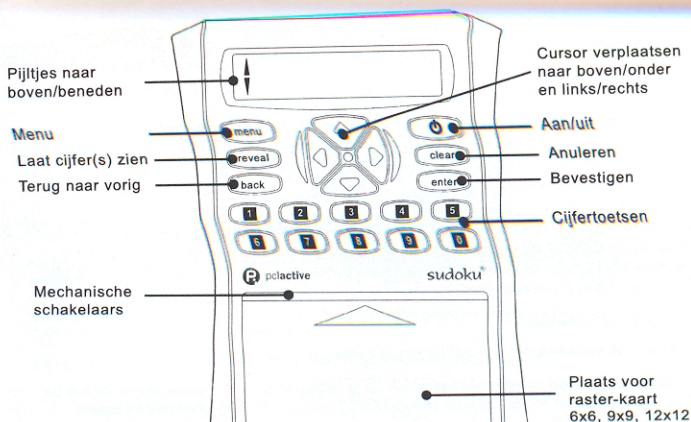
Door middel van deze logische technieken kan u de meeste puzzels oplossen, maar bij de moeilijker puzzels zal u waarschijnlijk een beetje vooruit moeten denken!

		9	1		3	B	8	A
			4			C	7	9
4	5				9	D		3
2				3				
	8	6				5	4	
				8				
				7				
8	4				5		5	4
7		8		1	2			

fig. 1

Voor meer hints & tips kijk op www.productcreations.com/sudoku

ELECTRONISCHE SUDOKU - CONCEPT EN TOETSEN GIDS



Het Toetsenbord

Lijst met toetsen en hun gebruik:

- Aan/Uit - Schakelt aan en uit.
- CLEAR - Hiermee kan u een ingave annuleren. Bv bij ingave van een cijfer - als u het getal 3 foutief hebt ingegeven, druk dan CLEAR en geef een ander cijfer in. Machine resetten : druk 3 seconden op CLEAR toets.
- Cursor - Met deze toetsen kan je naar boven/beneden, links of rechts gaan.
- REVEAL - Hiermee kan u enkele vakjes of het volledige raster laten zien naargelang hetgeen gevraagd wordt.
- MENU - met deze toets gaat u naar het MENU waar u kan kiezen uit : start a new game or to enter the "Hall of Fame"?
- BACK toets - laat u toe om van een actie te ontsnappen
- ENTER (↵) toets - om acties te bevestigen
- Cijfer toetsen van 1 tot 0 (10). Hiermee kan u cijfers kiezen om in te voeren in de lege rastervakjes op de kaart. Deze toetsen werken in combinatie met de cursor toetsen boven/onder en links/rechts. Om een getal van 2 cijfers in te geven gebruik de "0" toets in combinatie met de 1 of 2 toets.

HET LCD SCHERM

De Electronische Sudoku bezit een LCD scherm met 14 karakters en 2 lijnen.

Het scherm geeft de rasterlijnen aan met letters A t/m F (6 x 6 raster), A t/m I (9 x 9 raster) en A t/m L (12 x 12 raster). Zie ook hieronder.

Er zijn ook pijlen die aangeven dat u voor meer informatie naar boven of beneden in het scherm moet scrollen.

Bijvoorbeeld indien de lijst van VASTE cijfers meer rijen dan de beschikbare 2 bevat, zal het scherm met de knipperende pijltjes aantonen dat er meer cijfers beschikbaar zijn.

9X9 RASTER - VASTE CIJFERS

A	0	0	0	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0	0	0	0

pijl knippert als er meerdere rijen beschikbaar zijn

Het scherm zal zowel tonen om te laten zien dat er zowel naar boven als naar onder kan verder gegaan worden. Het scherm zal blijven aangeven tot je het einde van de lijst van de rijen bereikt in het huidige raster. Als je op het einde bent zal het scherm enkel nog aangeven om te tonen dat je enkel nog naar boven kan gaan scrollen.

DE RASTER-KAARTEN

U hebt in totaal 10 dubbelzijdige rasterkaarten. Er zijn 2 kaarten met raster 6 x 6, 6 kaarten met raster 9 x 9 en 2 rasterkaarten met 12 x 12. Deze kaarten hebben uitsnijdingen bovenaan de kaart. Deze kaarten zijn geplastificeerd zodat u met de bijgeleverde droog-uitwisbare pen makkelijk cijfers kan invullen of uitwissen met een doekje.

De uitsparingen in de bovenkant van de kaart werken met een special mechanisme zodat het duidelijk is welke kaart u gekozen heeft. Elke kaart heeft een aantal grijs gekleurde vakjes. Dit zijn de vakjes waar de nummers in moeten komen die gegeven worden bij elk spel. Deze vakjes noemen we de "gegeven" VASTE cijfers.

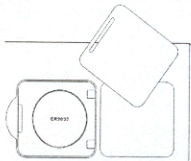
De computer zal u aangeven om deze "gegeven" VASTE cijfers in te vullen in deze grijze vakjes. Deze vaste cijfers zullen van spel tot spel verschillen, zelfs op eenzelfde raster-kaart.

Er zijn in totaal 10.000 verschillende SUDOKU spelletjes mogelijk verdeeld over 3 verschillende rastervormen.

A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
I								

BATTERIJ

Dit product is voorzien van 1 x CR2032 batterij. Bij de aanschaf van dit nieuwe product is er een plastic lipje dat uitsteekt. Dit lipje moet uitgetrokken worden bij het eerste gebruik.



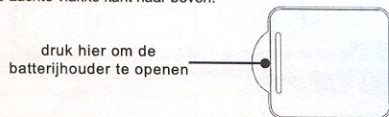
De Elektronische Sudoku heeft ook een automatische uit-schakelaar. Na 3 minuten zonder gebruik schakelt hij automatisch uit om de batterij te sparen en dus de levensduur te verlengen. Wanneer dit gebeurt tijdens het spel zal het spel bewaard worden en wanneer u het terug aanzet zal u onmiddellijk naar het spel gebracht worden.

Vervanging van de batterijen.

Als de LCD display schemerig wordt is het tijd om de batterij te vervangen.

Open de batterijhouder door tegelijkertijd het deksel op te heffen en zacht te drukken op het lid aan de de linkerkant. Onderaan de houder zal u de enkele CR2032 batterij zien. Kijk goed hoe de batterij geplaatst werd in de houder.

De batterij wordt geplaatst met de zachte vlakke kant naar boven.



Neem de oude batterij er uit en vervang deze door een nieuwe.

OPGELET: gebruik geen oude of reeds gebruikte batterijen. Vervang enkel met een nieuwe CR2032 alkaline batterij. In geval van twijfel neem contact met de batterij leverancier.

Gebruik geen herlaadbare batterijen. Herlaadt de batterijen niet. Verwijder (bijna) lege batterijen om het risico van lekkage of corrosie te vermijden. Lege batterijen niet in het huisvuil deponeren, uitsluitend bij bestaande verzamelpunten of een plaats voor speciaal afval afgeven. Indien batterij lekt en in contact met de ogen of de huid komt, was onmiddellijk overvloedig met koud water. Batterijen moeten op een correcte manier geplaatst worden, kijk goed naar + & - aanduiding op de batterij. Vervang alle batterijen tegelijkertijd. Enkel batterijen van dezelfde identieke soort of gelijkwaardig type mogen gebruikt worden. Meng geen oude en nieuwe batterijen of batterijen van verschillende types. Verwijder batterijen als het product voor lange tijd niet gebruikt wordt. Niet-herlaadbare batterijen mogen nooit in het herlaadtoestel gestoken worden. Zorg ervoor dat u korstsluiting voorkomt.

WAARSCHUWING: Als het product defect is en of elektrostatische schok ontvangt, schakel het toestel uit dmv ON/OFF knop en terug aan. Indien dit ondoeltreffend blijkt te zijn, verwijder de batterijen en/of voer de RESET procedure uit.

IN GEBRUIK NEMEN

Opstarten.

Om het product te gebruiken kunt u het aanzetten door op de ON/OFF schakelaar te drukken en daarna een Sudoku rasterkaart van uw keuze in te steken ofwel simpelweg een kaart in te brengen zonder de elektronische Sudoku aan te zetten. Het product zal zich automatisch aanschakelen.

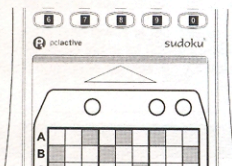
Als u het aanzet voor de allereerste maal dmv ON/OFF schakelaar, zal de display u het volgende tonen:

ELECTRONIC
SUDOKU!

Na 2 seconden zal dit veranderen in :

INSERT A
CARD

U moet een Sudoku raster-kaart inbrengen. Doe dit door de kaart te nemen en in het mechanisme te schuiven zoals hieronder aangegeven:



Als u een rasterkaart insteekt, zal de Elektronische Sudoku automatisch weten welk soort raster u gekozen heeft en zal aan de hand hiervan weten welk spel en niveau er zal gespeeld worden.

Er zijn 10 dubbelzijdige rasterkaarten. 2 rasterkaarten van 6 x 6, 6 rasterkaarten van 9 x 9 en 2 rasterkaarten van 12 x 12. De gemakkelijkste rasterkaarten zijn die van 6 x 6 vakjes. De rasterkaarten van 12 x 12 vakjes zijn veel moeilijker op te lossen.

Nadat u een kaart heeft ingestoken zal de display het volgende aangeven:

*** LEVEL 1 ***
*** GRID 1 ***

of iets gelijkaardig naargelang de gekozen rasterkaart. De display zal dit aangeven gedurende 2 seconden en dan zal de display het volgende tonen:

ENTER FIXED
NUMBERS

De display zal bovenstaande informatie 3 tot 5 seconden tonen. Daarna zal hij een reeks cijfers en rijen laten zien, die aangeven waar u manueel de "gegeven" VASTE cijfers moet invullen op de grijs gekleurde vakjes op de rasterkaart.

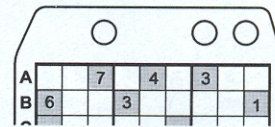
Zoals hierna:



U kan deze lijst volledig bekijken door naar boven/beneden te scrollen dmv de up/down pijltjes op de cursor toetsen. Als u aan de 3de rij bent (rij C) zal de display aangeven dat je zowel naar boven als naar beneden kan scrollen dmv de tekens $\uparrow$ $\downarrow$ boven elkaar weer te geven. Als u aan de laatste rij (rij F, I of L) bent gekomen zal de display aangeven dat er enkel nog maar naar boven kan gescrold worden.

Nu moet u de cijfers die aangegeven worden op de display invoeren op de kaart om het spel te kunnen spelen. Doe dit door de getallen op de kaart te schrijven met de droog-uitwisbare pen. Gebruik NOOIT een gewone balpen of permanente stift omdat de VASTE cijfers verschillen van spel tot spel.

Zoals hierna:



Nota: Als u de kaart heeft ingestoken zonder de ON/OFF toets te gebruiken, zal de Sudoku u na initialisatie, de VASTE cijfers tonen op de display en het scherm "Insert Card" overslagen.

Als u op dit punt beslist een andere kaart te kiezen omwille van een bepaalde reden, dan kan u simpelweg de kaart eruit trekken en een andere kaart erin steken. Als u dit doet zal de Sudoku zich opnieuw initialiseren en onmiddellijk naar de weergave op het scherm van VASTE cijfers gaan.

Ook als u beslist de kaart te houden en een nieuw spel te beginnen omdat u, desondanks het feit dat de computer telkens een nieuw spel start, u deze cijfers toch al eens gezien heeft, druk dan MENU toets om eventueel een nieuw spel te starten.

Op dat moment zal de display het volgende tonen:

NEW GAME?
Y/N

Op het scherm kan u met de cursor toets kiezen voor een van volgende opties en op ENTER drukken om hier naartoe te gaan. Het symbool $\rightarrow$ naast de opties geeft aan welke optie u kiest.

Om een nieuw spel te initialiseren selecteer NEW GAME in de opties en druk op ENTER toets. De computer zal u vragen of u zeker bent dat u een nieuw spel wil starten ARE YOU SURE? Y/N?. Als u Y selecteert zal een nieuw spel starten op de huidige ingestoken rasterkaart.

Als u geen nieuw spel wenst te beginnen, kies dan N optie en dat zal u terugbrengen naar het menu. Druk op BACK toets en u zal teruggaan naar het spel dat u ervoor begonnen was.

HET SPEL SPELEN

Als het scherm "ENTER FIXED NUMBERS" toont kan u het spel beginnen spelen.

Zoals reeds eerder vermeld zal de lijst met de VASTE cijfers getoond worden en u moet deze van de display overnemen en op de rasterkaart invullen in de grijs gekleurde vakjes met de bijgeleverde speciale pen.

Eens de vaste cijfers ingevuld zijn in de grijze vakjes, tracht u te bedenken waar de computer heeft bepaald dat de resterende cijfers moeten komen.

U doet dit door de cijfers in te geven in de lege witte vakjes todat u denkt dat u klaar bent met spelen en dat u alle cijfers goed heeft ingegeven. Als u het laatste vakje hebt ingevuld op de rasterkaart, dan moet u deze ingevulde cijfers ingeven in de computer zodat hij weet welke cijfers u heeft gekozen.

U doet dit door te scrollen naar het overeenkomstige vakje op het scherm en op de cijfertoeets te drukken om het cijfer in te geven. Dit doet u door de scrolltoetsen te gebruiken als volgt:

Scroll naar boven/beneden van rij A tot F (6 x 6 raster), van A tot I (raster 9 x 9) of van A tot L (raster 12 x 12) todat u aan de rij bent waar u een cijfer wil ingeven. Scroll dan zijwaarts naar een lege plaats op het LCD scherm en druk dan op de cijfertoeets van het nummer dat u in dat vakje wenst in te geven. Als u een fout maakt, druk dan op CLEAR toets om de ingave van het foutief nummer te annuleren en geef een nieuw nummer in. Als u werkt met de 12 x 12 rasterkaart zal het ingeven van de cijfers 10, 11 en 12 anders zijn, zoals hierna staat uitgelegd (NOTA).

Als u denkt onmiddellijk de juiste cijfers te kunnen ingeven, kan u deze tegelijkertijd in de computer invullen terwijl u ze op de rasterkaart schrijft. Zo hoeft u niet te wachten tot u de volledige kaart heeft ingevuld.

U moet uw getallen in de computer ingeven om uw keuze te laten registreren en een score te bekomen.

NOTA: Het ingeven van de 2-cijferige getallen 10, 11 en 12 via de computer voor de raster-kaarten 12 x 12 gaat als volgt: Scroll naar het vakje waar u een van deze cijfers wenst in te geven en druk op de "0" toets. Hierna zal u "1" registreren (voor de tientallen). Daarna drukt u opnieuw op de "0" toets voor het cijfer 10, of druk op "1" of "2" voor de cijfers 11 of 12. Druk op ENTER om het getal te bevestigen.

Nadat u alle getallen heeft ingegeven in de lege vakjes druk op de ENTER toets.

De Elektronische Sudoku zal dit als bevestiging nemen dat u het spel beëindigd hebt en het scherm zal u het volgende tonen:

GAME
OVER

Dit zal gedurende 2 seconden getoond worden en dan zal het scherm uw score tonen:

YOUR SCORE
WAS 580

Na opnieuw 2 seconden zal de display u de tijd weergeven die u heeft gebruikt om het volledige raster in te vullen:

TIME TAKEN
00H 10M

Als uw score 500 of meer punten bedraagt, kan u uw naam ingeven in de "Hall of Fame". Als dit het geval is zal de display u hetvolgende tonen:

HALL OF FAME?
Y/N?

In dit scherm moet u Y kiezen en daarna ENTER toets drukken, zodat u naar het "Hall of Fame"-inoerscherm gebracht wordt. Verder in deze handleiding staat hoe u uw naam kan ingeven in de "Hall of Fame".

Tips en/of hints kunnen opgevraagd worden bij het oplossen van deze Elektronische Sudoku. Ook de volledige oplossing voor een puzzel of een raster kan opgevraagd worden. Dit kan u bekomen door gebruik van de REVEAL toets. Meer uitleg over deze functie kan u verder in deze handleiding vinden onder het hoofdstuk "De REVEAL-toets gebruiken".

SCORE

Sudoku is een tijd-spel dwz dat "de klok begint te tikken" wanneer u de VASTE cijfers hebt opgevraagd. De klok stopt als u uw laatste cijfers invoert en op ENTER drukt zodanig dat de display "GAME OVER" toont.

Bij de laatste ingave controleert de computer uw ingegeven cijfers nauwkeurig en kent u een score toe. 10 punten per correct cijfer, 25 punten voor elke correcte 2 x 3, 3 x 3 of 3 x 4 box, 25 punten voor elke correcte kolom en/of rij en nogmaals 25 punten voor een volledig correct ingegeven raster.

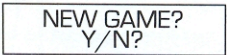
HET SPEL BEÏNDIGEN

Wanneer u klaar bent en u de, volgens u correcte, cijfers van het volledige raster heeft ingegeven, kan u dit nakijken door de REVEAL-toets te gebruiken. Lees verder onder het punt "De REVEAL- toets gebruiken".

Bij het beëindigen van het huidige spel, als het voltooid is of als u een nieuw spel wil beginnen, met dezelfde rasterkaart, kan u een nieuw spel beginnen door op de MENU toets te drukken. De display zal u het volgende tonen:



Als het symbool ↵ voor NEW GAME staat, druk op ENTER en u zal het volgende zien:



Om een nieuw spel te initialiseren druk op de links/rechts cursor toets zodat het symbool Y knippert. Druk dan ENTER om een nieuw spel te beginnen. Als u beslist geen nieuw spel te spelen, druk dan op ENTER als het symbool N knippert en dit zal u terugbrengen naar het menu.

HET SPEL ONDERBREKEN OF PAUZEREN

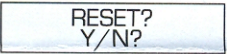
Indien u wenst kan u een spel onderbreken of pauzeren. Als u het toestel neerlegt schakelt het automatisch uit.

Om een spel te onderbreken druk simpelweg op de ON/OFF toets. Hiermee schakelt u de Elektronische Sudoku uit, maar het spel zal bewaard blijven. Als u het nadien terug aan zet zal het LCD scherm terug aangaan, maar het onderbroken spel zal in het geheugen bewaard worden, zodat u het spel kan hernemen van waar u het heeft onderbroken.

Dit zal ook gebeuren als het spel zich automatisch uitschakelt.

WISSEN VAN HET GEHEUGEN

Om het geheugen te wissen, houdt de CLEAR-toets gedurende 3 seconden ingedrukt. Dit zal ALLE spellen in het geheugen verwijderen en de Elektronische Sudoku opnieuw initialiseren, als u op het hierna volgende scherm Y drukt:



Als u Y kiest zal de display u het volgende tonen:



gedurende ongeveer 3 seconden en dan zal het teruggaan naar de huidige raster-kaart en niveau dat u in het toestel heeft gestoken.

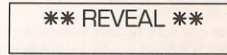
Als u N kiest tijdens het reset scherm zal u terugkeren naar waar u was gebleven voordat u op de CLEAR toets drukte voor 3 seconden.

Het verwijderen van de batterijen heeft hetzelfde effect als een reinitialisatie van het toestel.

DE REVEAL TOETS GEBRUIKEN

De REVEAL toets heeft 2 aspecten. Ze kan zowel gebruikt worden om een cijfer in een welbepaald vakje te tonen, als om u alle getallen in de volledige rasterkaart te tonen. Dit kan u gebruiken als u het spel hebt uitgespeeld of indien u wenst de getallen van een specifiek vakje of raster te bekijken.

Als u op deze toets drukt tijdens een spel zal het scherm u het volgende tonen:



gedurende 3 seconden. Daarna zal de display hetvolgende geven:



Als u "R" ziet in verschijnen in de rechterbovenhoek wil dit zeggen dat u in de REVEAL modus bent.

Indien u een enkel vakje wenst te bekijken, scroll dan naar het lege vakje en druk op de ENTER toets. De computer zal dan het cijfer laten zien dat in dit vakje hoort.

De pijltjes ↑ Indicator geeft aan dat u naar beneden kan gaan door op de cursor-toetsen het pijltje naar beneden te drukken om de volgende rij te bekijken enz. Als u met de cursor-toetsen naar een leeg vakje gaat en dan op ENTER drukt, zal de computer u de oplossing geven voor het cijfer dat u hier moet invullen.

Indien u de volledige oplossing voor de volledige rasterkaart wenst te zien, druk 2 maal op de REVEAL toets en binnen 2 seconden zal u gevraagd worden om uw keuze te bevestigen. Het scherm zal u vragen ARE YOU SURE? Y/N.

De N zal knipperen en u kan de cursor toetsen te gebruiken om te kiezen tussen Y of N. Hierna drukt u ENTER om uw keuze te bevestigen.

Als u N kiest en dan op ENTER drukt zal u teruggaan naar het spel in de spelmodus en u kan dus uw spel verderzetten.

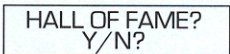
Als u Y kiest zal de oplossing gegeven worden voor de volledige raster-kaart, het spel zal beëindigd worden en bekomt u geen score.

Als u in dit geval op de BACK toets drukt zal u gevraagd worden of u een nieuw spel wenst te spelen. Indien u hierop N kiest zal u teruggaan naar de oplossing van de volledige rasterkaart. Kies Y om een nieuw spel te starten. Op dat moment kan u ook naar MENU gaan om een nieuw spel te starten of naar de "Hall of Fame" te gaan.

"HALL OF FAME"

Om uzelf te plaatsen in the "Hall of Fame" moet u een score behalen van minstens 500 punten.

In de veronderstelling dat u zonet een score van 500 punten behaalde zal de display u hetvolgende aangeven:

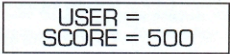


Als u Y kiest zal u naar de "Hall of Fame" gaan waar u uw naam kan ingeven in de lijst.

Als u in de "Hall of Fame" een identieke score behaalde als een vorige speler zal de tijdspanne waarin u de puzzel oploste uw plaats in de "Hall of Fame" bepalen.

Enkel de 20 eerste plaatsen in de "Hall of Fame" worden getoond. Indien er meer dan 20 scores zijn zullen de laatste van deze lijst afvallen.

Na ingave in de "Hall of Fame" zal de display u het volgende aangeven:



De lijn score geeft de score aan dat u heeft bereikt en de cursor zal knipperen op de user lijn, zodat u hier uw naam kan ingeven. U heeft de mogelijkheid om een naam in te geven van 9 karakters.

U kan uw naam ingeven door gebruik van de cijfer toetsen zoals op een mobiele telefoon om letters en karakters in te geven. Hieronder vindt u de lijst van de karakters die u terugvindt onder elke cijfertoets.

Bijvoorbeeld, laat ons veronderstellen dat u de naam GEORGE wenst in te geven. Druk eenmaal op de 4-toets, wacht tot de cursor naar de volgende plaats gaat, druk tweemaal op de 3-toets, wacht tot de cursor de volgende plaats aanduidt, druk driemaal op de 6-toets, enzovoort tot uw naam is ingegeven.

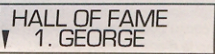
Als u uw naam hebt ingegeven, druk op ENTER toets om u te registreren in de "Hall of Fame".

TOETSEN LIJST

[1]: liggend streepje, punt, spatie, 1	[6]: M, N, O, 6
[2]: A, B, C, 2	[7]: P, Q, R, S, 7
[3]: D, E, F, 3	[8]: T, U, V, 8
[4]: G, H, I, 4	[9]: W, X, Y, Z, 9
[5]: J, K, L, 5	[0]: 0

U kan bewegen door met de cursor-toetsen naar links/rechts te gaan, door gebruik van de pijltjes toetsen links/rechts. U kan een karakter uitwissen door op de CLEAR toets te drukken.

Uw plaats in de "Hall of Fame" zal bevestigd worden door het volgende scherm:



Via de pijltjestoetsen boven/beneden kan u door de lijst van 20 gebruikers scrollen om uw plaats in de "Hall of Fame" te bekijken.

Om nu een nieuw spel te starten druk op de MENU toets.

BEKIJKEN VAN DE "HALL OF FAME"

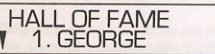
In de lijst van de "Hall of Fame" kan u de scores, personen en plaatsen bekijken.

Op gelijk welk moment tijdens het spel kan u kiezen om een nieuw spel te beginnen of naar de "Hall of Fame" te gaan door op de MENU toets te drukken:



Door middel van de boven/beneden cursor toets gaat u naar "Hall of Fame" en druk nu op de ENTER toets.

De display zal u het volgende of iets gelijkaardig tonen:



U kan dmv de pijltjes toetsen naar boven/beneden scrollen door deze lijst om de verschillende personen en scores te bekijken.

TECHNISCHE SPECIFICATIES

Power Consumption: 1.8 mW
Processor: 8 bit uC
LCD: 2 lijnen. 7 x 5 dot matrix. 14 karakters per lijn
Battery Type: 1 x CR2032 3V DC
Battery life: 240 uren

ONDERHOUD

1. Gebruik enkel een zachte, droge doek om het produkt te reinigen. Gebruik nooit detergenten of schadelijke schuurmiddelen/oplosmiddelen.
 2. Stel het produkt nooit bloot aan direct zonlicht of een andere hittebron.
 3. Vermijd blootstelling aan extreme hitte of koude temperaturen.
 4. Dompel het produkt niet onder in water.
 5. Ontmantel het produkt niet en laat het niet vallen.
 6. Probeer niet het produkt te draaien of te buigen.
- Vermijd hitte, vocht/water en stof. Het product is niet volledig afgesloten en dus moet vocht en stof vermeden worden.

GARANTIE

Uw produkt is gegarandeerd door 2 jaar garantie. In geval van defect van het product gelieve het terug te brengen naar de originele plaats van aankoop samen met het geldige aankoopbewijs. Deze garantie dekt uw produkt op fabricage fouten, doch geen defecten als resultaat van schade, misbruik of wangebruik.
Nota: Het is aangewezen deze verpakking/gegevens te bewaren ter informatie. Bewaar deze handleiding op een veilige plaats daar deze belangrijke informatie bevat.

©2005 Product Creations Limited
Designed and developed in the United Kingdom - Made in China