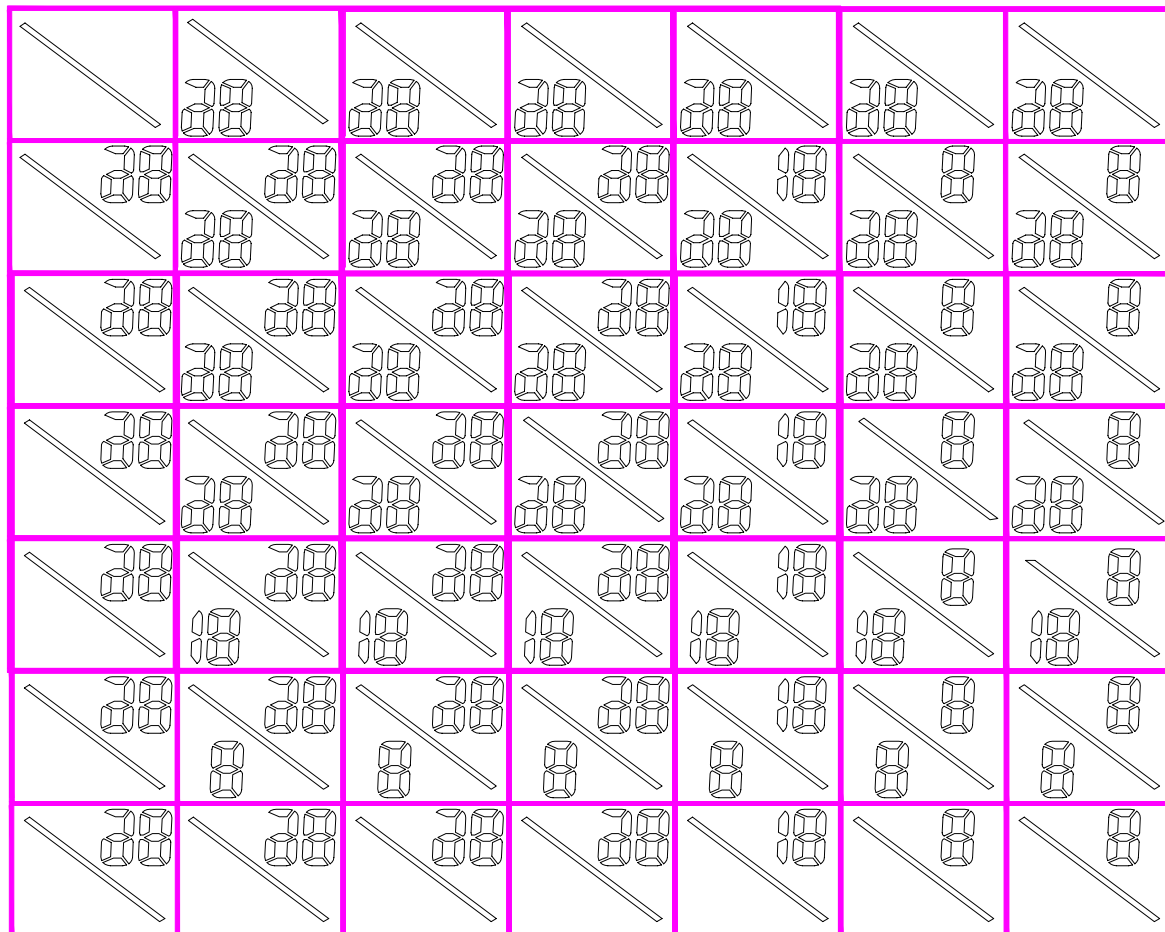
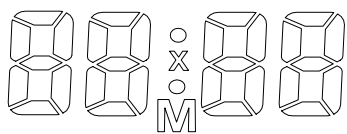


機型壹:19 Key



H-Score LEVEL

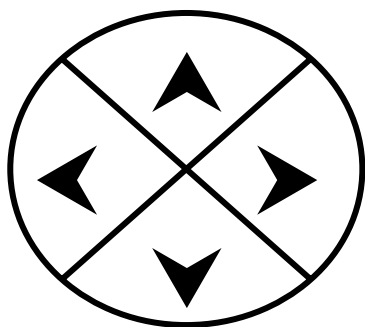
5x5 5x6 6x6 6x7 7x7



ANS
CHECK

HELP

GAME



ON
OFF

SOUND
ON/OFF

START
PAUSE

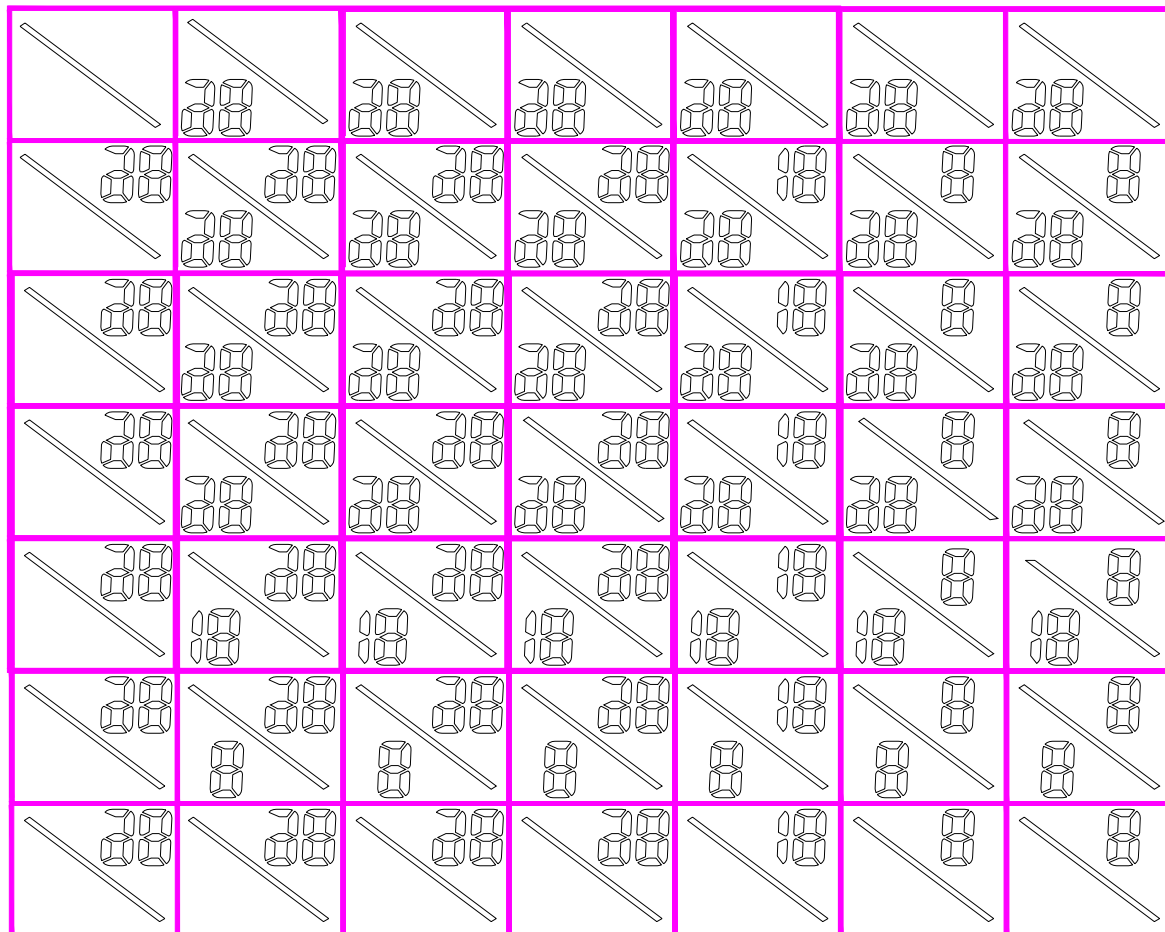
LEVEL
CLEAR

CHECK
ANSWER

CONTRAST
HELP
LIGHT

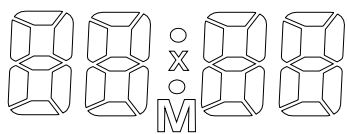
1 2 3 4 5 6 7 8 9

機型貳:12 Key



H-Score LEVEL

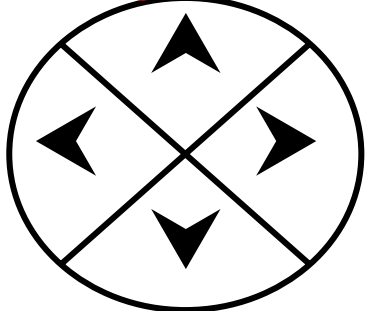
5x5 5x6 6x6 6x7 7x7



ANS
CHECK

 HELP

GAME



NUMBER



CONTRAST

壹.本機遊戲為 **5*5 ~ 7*7 Kakuro** 及 **6*6 Sudoku**，在 Kakuro 遊戲玩家須將電腦所出各個數字(分左下及右上貳位置)拆解成數個 1~9 數字相加，且縱及橫位 1~9 數字不可重複。在 Sudoku 遊戲玩家須，填入 1 到 6 的數字，讓每個數字在每個行、列及六宮格裡都只出現一次就可以過關了

貳.按鍵說明:

1. ON/FF：開機/關機。
 2. < , > , ^ , v：(a)遊戲開始前 Demo 狀態選 Kakuro 或 Sudoku 遊戲。
(b)Kakuro 遊戲 LEVEL 選項按【<】【>】【^】
【v】任壹鍵選擇不同題目。
(c)遊戲中左右上下移動位置。
 3. ① , ② , ③ , ④ , ⑤ , ⑥ , ⑦ , ⑧ , ⑨: 填入 1 ~ 9 數字。
 4. SOUND ON/OFF：開啓及關閉 keytone & music。
 5. START/PAUSE：開始或暫停遊戲。
 6. LEVEL/CLEAR：(a)Kakuro LEVEL 選擇時依序選 5*5 , 5*6 , 6*6 , 6*7 , 7*7 五種難度 Kakuro。Sudoku 遊戲選 LEVEL1~4。
(b)Kakuro 遊戲中按壹下清除所在位置數字，按 3 秒清除所有填入數字。
(c)遊戲暫停中按住 3 秒放棄玩此局，至開機 DEMO 顯示。
 7. CHECK/ANSWER key：(a)幫助確認填入數字有錯誤否。
(b)按住 3 秒則顯示解答 3 秒後跳回繼續遊戲。
 8. HELP/LIGHT：(a)遊戲開始前進入 LCD 明暗對比調整，按【^】&【v】增亮或調暗顯示亮度。
(b)在 Kakuro 遊戲中按 HELP 有三次機會幫忙答題(用完則 HELP 滅)。
(c)非遊戲及暫停狀態轉換 Light on 或 off。
 9. NUMBER ^ & v key：可不拉 1~9 鍵，以此貳鍵上下選數字。
- PS: IC 電壓 3V。LCD 與 IC 順向，1/16 duty 1/5 bias 4.5V。

參. 操作說明:

1. 裝電池 LCD 全亮 2 秒後響開機音樂顯示 Kakuro Demo 狀態。
2. Kakuro Demo 狀態時下方依序顯示 5*5,5*6,6*6,6*7,7*7 五種難度最佳成績 H-Score 時間，Sudoku Demo 狀態時下方顯示最佳成績 H-Score 時間。此時按【SOUND ON/OFF】開啓關閉聲音，【ON/OFF】關機，【LIGHT】開啓關閉燈光，【HELP】進入對比調整，【<】【>】【^】【v】方向鍵選 Kakuro 及 Sudoku 遊戲，【START】進入遊戲狀態。

3. 按【START】進入遊戲狀態隨機顯示題目。按【LEVEL】在 Kakuro 依序選 5*5,5*6,6*6,6*7,7*7 伍種難度，在 Sudoku 依序選 LEVEL1~4，按【<】【>】【^】【v】任壹鍵選擇不同題目，按【START】開始遊戲答題(按 ON/OFF,SOUND,LIGHT 則做其動作)。
4. 按【ON/OFF】鍵開機或關機，若在遊戲中(含暫停)關機則開機後顯示關機前遊戲狀態繼續遊戲，若在非遊戲中關機則開機響開機音樂顯示 Kakuro Demo 遊戲。
5. 按【CHECK】可幫助玩家確認所有填入數字有錯誤否(若全部位置均未填數字則無效)，若無錯誤則 CHECK 閃爍 3 次，有錯誤則錯誤數字閃爍 3 次後清除錯誤數字，當使用此功能則上數時間增加 1 分鐘。
6. 按【HELP】幫忙答所在位置答案(若已填數字且正確則無效不扣 HELP 次數)，共有三次使用機會，按時顯示剩餘次數 H-2~H-0 遞減，用完 3 次則 HELP 滅，後再按【HELP】無效。
7. 點選位置則若無填入數字則 — 閃爍，若該位置有填入數字則該數字閃爍。
8. 遊戲中上數計時為 00M00S~99M59S~1:40(時分,:閃)~99:59 循環。
9. 當填入所有數字後自動判斷正確否，有錯誤顯示×響 bi-bi 聲(用 Number up & down 填入數字錯則無 bi 響聲)，全答對顯示✓並響慶祝音樂並畫面閃爍伍次後顯示所有數字(此次時間若為最佳時間則 H-Score 亮)。此時可再按【START】顯示上次 LEVEL 及不同題目。
10. Kakuro 出題分框格線右上方及左下方貳種，右上方出題數字玩家須在其右後方平行空格內填入不可重複 1~9 數字並相加等於出題值。左下方出題數字玩家須在其正下方垂直空格內填入不可重複 1~9 數字並相加等於出題值。且玩家填入所有 1~9 數值在各縱及橫位置均不可重複。
玩家答題位置將不會有斜格線顯示，用家在輸入數字時是一個空格，不切開為兩邊。
11. 填入數字採先選位置後再按欲填數字。
12. 按【PAUSE】暫停遊戲，停止上數並顯示 PAUSE(此時【ON/OFF】，【SOUND】，【LIGHT】，【C】等鍵有效)。再按【START】繼續遊戲。
13. 最佳短答題成功遊戲時間將計入 H-Score 於 Demo 時顯示(5*5,5*6,6*6,6*7,7*7 五種難度自動依序顯示)。
14. 遊戲中使用過 ANSWER 功能或時間超過 99 分 59 秒則該次成績不計入最佳紀錄。
15. 當 4~6 分鐘未按鍵則 auto off。
16. CHECK 功能為比對內建答案，當題目有多組答案則仍以內建組答案判斷正確否。答滿所有數字除比對內建答案外還會比對若符合規則仍會判定為正確完成該題。
17. 遊戲開始前 DEMO 狀態按【HELP】進入 LCD 明暗對比調整，顯示 UP & CONTRAS & Dn，按【^】增亮 & 【v】調暗顯示亮度，再按【HELP】結束設定回 DEMO 顯示。