

ENGLISH

HOW TO SUDOKU

Finishing every GO! SUDOKU puzzle will be a stimulating challenge - but before you let the Game Grids get the better of you, it is worth remembering that every single puzzle has a solution. There are no devious tricks with Sudoku, no cryptic clues and no mathematical gymnastics - just the plain and "simple" logic of placing the correct numbers in the correct positions on the Game Grid.

The basic rules of Sudoku are easy to understand: just place a number between 1 and 9 in each empty cell until the whole 9x9 Game Grid is full, ensuring that all of the nine columns, all of the nine rows and all of the nine 3x3 boxes contain the numbers 1 to 9. Place the numbers in any order but take care not to duplicate a number in any row, column or box.

For further Sudoku assistance and hints and tips check out Diagram 1.0 and Diagram 1.1 later on in this manual or the Tutorial and Training in-game options, but if you have understood the premise of GO! SUDOKU, read on...

As each puzzle comes equipped with a few numbers already present on the Game Grid, a helpful hint to get you started is to scan the Game Grid for pairs of numbers in adjacent boxes. If a certain number, say 9, is already present in the top left box as well as the top right box, then it should not be too tricky to work out where to place the number 9 in the top middle box. And if numbers other than the number 9 can theoretically be placed in the top middle box without clashing, just make a note of all of the possible numbers and move on to another section of the Game Grid. The more numbers that you can place correctly, the easier it will become to unlock the parts of the Game Grid that foxed you beforehand.

But if all else fails, there's the last resort of trial and error. GO! SUDOKU features a lenient learning curve and a generous help function, where beginners can input up to five wrong numbers before being penalised. Check out Diagram 1.0 and 1.1 for a visual aid to filling in the Game Grid.

DIAGRAM 1.0

Diagram 1.0 illustrates a correctly filled in column, row and box.

1. Number
2. Cell
3. Game Grid
4. Box
5. Row
6. Column



DIAGRAM 1.1

Diagram 1.1 illustrates the same Game Grid, but with every cell correctly filled in - notice how every column, row and box features the numbers 1-9 only once; there are no repetitions.



So, now you know how to Sudoku, it's time to **GO! SUDOKU.**

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved GO! SUDOKU data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play. GO! SUDOKU uses an autosave feature. Do not insert or remove the Memory Stick Duo™ after start up as doing so may cause data to be overwritten.

The minimum amount of free space required to save GO! SUDOKU data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

4MB - 8MB	=	512KB
16MB - 128MB	=	538KB
256MB - 2GB	=	602KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS

↑ , ↓ , ← , → or analog stick	Move cursor
X button	Place a number
O button	Place candidate number
□ button	Delete a number
△ button	Undo last move
L button	Scroll Number Carousel right
R button	Scroll Number Carousel left
START button	Pause/Options Menu
SELECT button	Skip music track

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm.
To return to the previous menu screen, press the **O** button.

GETTING STARTED PROFILE MANAGER

If a Memory Stick Duo™ is inserted into the PSP™ system, you will be able to create and save a Profile.

To enter your name, select an empty Profile slot and press the **X** button to continue.
Press the **L** button or the **R** button to cycle through the alphabet and press **←** or **→** to move the cursor backwards and forwards through the Profile name.
When satisfied with your Profile name, press the **X** button, then select "YES" and press the **X** button again to access the Main Menu.

MAIN MENU



Press **↑** or **↓** to highlight one of the following options and press the **X** button to confirm.

Solo Sudoku
Pass Sudoku
Wireless Sudoku
Play New Puzzles
Teach Me Sudoku
Options

NOTE: the Play New Puzzles option will only become available after a download.
Each Main Menu option is outlined later in this manual.

SOLO SUDOKU



With 1000 unique Sudoku puzzles to complete and the opportunity to replay each puzzle to attempt to beat your previous best time, Solo Sudoku mode will keep you busy for ages. But beware - if you play while commuting to work on a train or a bus, please try not to forget your stop!

DIFFICULTY

Press **←** or **→** to choose either Easy (for beginners), Mild (for intermediates), Difficult (for those that like a challenge) or Fiendish (for hardcore Sudoku fanatics).

STYLE

Press **←** or **→** to choose either Random, Earth, Air, Fire, Water or Custom background images. The Custom option allows you to use your own photo collection as background images while playing, and for further details, please refer to the "Personalise the Background" section outlined later in this manual.

PUZZLE

Press **←** or **→** to cycle through the available Sudoku puzzles. Find the one that stumped you last time and try to finish it, or replay a previous puzzle and see if you can outdo your previous best time. Alternatively, press the  button to randomly shuffle the puzzle number selection for an element of spontaneity.

START

Press the **X** button to Go! Sudoku.

SOLO SUDOKU GAMESCREEN

1. Puzzle Number
2. Time
3. Difficulty
4. Goal
5. Best Times
6. Lives
7. Number Carousel
8. Game Grid



Game Grid - the Game Grid is where all the action takes place! Slot the numbers 1 to 9 into the empty cells in the Game Grid ensuring there are no duplicated clashes in any row, column or 3x3 box.

Number Carousel - press the **L** and **R** buttons to rotate the Number Carousel so that your required digit is displayed in the Number Carousel's central box.

Time - displays the elapsed time.

Puzzle Number - displays the number of the current puzzle.

Difficulty - displays the difficulty level of the current puzzle.

Goal - displays the target time for the current puzzle.

Best Time - displays the current Game Grid's best time.

Lives - the red hearts indicate how many lives remain. One life will be lost every time an incorrect number is placed in the Game Grid, and if all lives are lost then a time penalty will be imposed.

PASS SUDOKU

Pass Sudoku is a turn-based mode where 2 to 4 players take it in turns to place a correct number and pass the PSP™ system on to the next player for their turn. The objective of Pass Sudoku is to finish top of the Leaderboard by placing the most correct numbers in the Game Grid in the least amount of time.

The Pass Sudoku mode gamescreen is very similar to the Solo Sudoku mode gamescreen with the addition of a Leaderboard in the bottom left-hand corner of the screen, and a Countdown panel in the bottom right-hand corner of the screen. When a number has been placed correctly, the message "Turn Time" will be displayed in the Countdown panel displaying the amount of time taken by that player to place a correct number.

Time limit penalties will be imposed for those who place an incorrect number or take too long to place a number, so get ready to react quickly or face the consequences. It's your turn...

NOTE: Pass Sudoku can only be played on one PSP™ system, and is not Wireless (WLAN) compatible.

WIRELESS SUDOKU

Go Wireless either in Battle mode or Versus mode as two to four players, using separate PSP™ systems, simultaneously compete against each other on the same Game Grid.

BATTLE MODE

Between two and four Sudoku fans compete wirelessly on the same puzzle to complete the most Game Grid cells in their colour. The winner is the player who has filled in the most cells once the Game Grid is completed.

If a player places an incorrect number in a cell, they will become "locked out" of the Game Grid for a short period of time. If incorrect numbers are repeatedly placed on the Game Grid, the lockouts will increase in duration, so be extra careful if you are reduced to guesswork. Each competitor will be able to see the current status of the Game Grid showing how many cells have been completed by each opponent. Quick-witted players will be able to spot opportunities to snatch Game Grid cells from other players by monitoring their progress.

VERSUS SUDOKU

Between two and four players compete wirelessly to finish the Game Grid first. To add to the competitive tension, the "Percentage Complete" bar will increase each time a correct number is placed. As each competitor nears 100% completion, the race intensifies to finish the puzzle first.

GAME SHARE SUDOKU

One user (known as the "host") can temporarily transfer five easy Game Grid puzzles to another user (known as the "receiver") via the PSP™ system's Game Sharing facility. The receiver is not required to have a PSP™ Game inserted into their PSP™ system in order to receive GO! SUDOKU content via Game Sharing.

The host must first select "Game Share Sudoku" from the Wireless Sudoku menu for their PSP™ system to attempt to locate other PSP™ systems, within a range of 10 metres, that are currently searching for Game Sharing data.

The receiver must select the  icon from the Home Menu and then select the Game Sharing icon to initiate the data transfer. Once both PSP™ systems have connected wirelessly, the receiver should follow the on-screen instructions to send a request to the host. The Game Sharing transfer will commence once the request has been accepted by the host.

Once the transfer is complete, the host is free to continue to use their PSP™ system as they wish. The receiver will be left with a five puzzle excerpt of GO! SUDOKU to sample and enjoy. The receiver can terminate their GO! SUDOKU session by either switching off their PSP™ system or returning to the Home Menu. Any Game Sharing data received will subsequently be deleted.

PLAY NEW PUZZLES

Can't get enough Sudoku? Then visit www.yourpsp.com to download many more brand new GO! SUDOKU puzzles from the PSP™ Game Downloads section.

HOW TO DOWNLOAD NEW PUZZLES

USING A PC TO DOWNLOAD PUZZLES

Visit www.yourpsp.com and locate the GO! SUDOKU puzzles. Right-click on any of the available puzzle difficulty levels. Choose "save as" or "save target as" to save the selected puzzles to your PC.

Insert a Memory Stick Duo™ reader into your PC or connect your PSP™ system to your PC via a USB cable, then browse through the Memory Stick Duo™ to the following location:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

It may be necessary to create a Download folder on your Memory Stick Duo™, but either way, puzzles downloaded and saved in this folder will become available for use the next time GO! SUDOKU is restarted with the same Memory Stick Duo™ inserted.

USING THE PSP™ SYSTEM TO DOWNLOAD PUZZLES

Turn on the WLAN switch and press the HOME button to access the Home Menu. Select "Network" to create a Wireless connection and enter the following: www.yourpsp.com, then locate the PSP™ Game Downloads section.

Downloaded puzzles are saved into the COMMON folder on the Memory Stick Duo™, and must be moved manually into the following folder:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

It may be necessary to create a Download folder on your Memory Stick Duo™, but either way, puzzles downloaded and saved in this folder will become available for use the next time GO! SUDOKU is restarted with the same Memory Stick Duo™ inserted.

TEACH ME SUDOKU

TUTORIAL

Tutorial mode is a short interactive movie that explains the basics of GO! SUDOKU. If you are completely new to Sudoku, begin here and you will soon be ready to Go!

TRAINING

Training mode is a collection of five Easy puzzles and as there are no penalties for making mistakes, the puzzles can be used to educate yourself in the art of GO! SUDOKU.

OPTIONS

SOUND SETTINGS

MUSIC VOLUME

Press  to decrease or  to increase the music volume level.

SFX VOLUME

Press  to decrease or  to increase the volume level of the sound effects.

VISUAL SETTINGS

COLOUR

Press  or  to determine the colour scheme of the heads up display. Choose either Earth, Air, Fire or Water.

TRANSPARENCY

Press  or  to choose a level of Game Grid transparency. Choose either Clear, Medium or Opaque.

AUTO CANDIDATES

Turn Auto Candidates on or off. This option allows you to immediately view potential candidate numbers for each cell. Your time will not be entered into the Best Times table if Auto Candidates is set to "on".



1. Candidate Numbers

AUTOSAVE

Turn the autosave feature on or off.

VIEW BEST TIMES

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to scroll through the lists of best times. All best time scores will be automatically saved to Memory Stick Duo™.

PROFILE

View your current progress and find out how many Sudoku puzzles you have completed. In total there are 1000 puzzles to crack of which 440 are classed as Easy, 320 are Mild, 160 are Difficult and 80 are Fiendish. Good luck!

PERSONALISE THE BACKGROUND

GO! SUDOKU can be enjoyed over a customised background rather than the default backdrops of Earth, Air, Fire and Water. You can save up to ten images in the following location: PSP/PHOTO/SudokuPhotos (it may be necessary to first create a SudokuPhotos folder on your Memory Stick Duo™). Please refer to the PSP™ system Instruction Manual for details about the various methods of saving photographs to Memory Stick Duo™.

Images used for the customised backgrounds need to be JPEG files. These JPEG images ideally need to be sized 480x272, although a maximum image size of 1024x1024 will be scaled down to the appropriate size, and anything larger will not be shown in the selectable list. Images below 480x272, and as low as 120x68, will be enlarged to fit the PSP™ system's screen.

FRANÇAIS

COMMENT JOUER AU SUDOKU

Finir tous les casse-tête de GO! SUDOKU est un challenge des plus stimulants. Si vous sentez la folie vous gagner, sachez que tous les casse-tête ont une solution, alors pas d'excuse... Avec le Sudoku, pas de trucs tordus, d'indices cachés ou de gymnastique algébrique : de la logique pure et simple suffit pour placer les bons chiffres au bon endroit sur la grille.

Les règles du Sudoku sont d'une simplicité enfantine : il suffit de placer un chiffre entre 1 et 9 dans chacune des cases vides jusqu'à ce que la grille soit remplie. En sachant que la grille compte 9 cases de côté, chacune des neufs colonnes, des neuf lignes et chacun des 9 carrés de 3 cases par 3 doit contenir tous les chiffres de 1 à 9. L'ordre des chiffres importe peu. En revanche, les chiffres ne doivent pas se répéter à l'intérieur d'une même colonne, d'une même ligne ou d'un même carré.

Pour plus de trucs et astuces sur le Sudoku, reportez-vous aux figures 1.0 et 1.1 de ce manuel ou bien aux options de jeu Didacticiel et Entraînement. Si vous avez compris le principe du jeu, plongeons sans plus tarder dans l'univers de GO! SUDOKU !

Au début de la partie, les grilles contiennent toujours quelques chiffres. Pour commencer, il est conseillé de repérer les paires de chiffres dans des carrés voisins. Exemple : si le carré situé en haut à gauche de la grille contient un 9 et que le carré situé en haut à droite en contient également un, vous déduirez facilement où vous pouvez placer le 9 dans le carré situé en haut au milieu de la grille. Si vous pouvez placer d'autres chiffres que le 9 dans le carré situé en haut au milieu de la grille, notez-les, puis passez à un autre carré. Plus vous placez de chiffres correctement, plus il est facile de débloquent des parties de la grille posant problème.

Si toutes les autres solutions échouent, optez pour la méthode de l'essai/erreur. GO! SUDOKU offre une prise en main aisée et une fonction d'aide efficace. Les débutants peuvent saisir jusqu'à cinq chiffres incorrects avant d'être pénalisés. Veuillez vous reporter aux figures 1.0 et 1.1 pour un exemple de grille correctement remplie

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre console PSP™.

Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de ce Memory Stick Duo™, ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des parties sauvegardées de GO! SUDOKU. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer. GO! SUDOKU dispose d'un système d'auto-sauvegarde. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer le Memory Stick Duo™ après le début de la sauvegarde au risque d'écraser les données.

L'espace minimum requis pour sauvegarder les données de GO! SUDOKU dépend de la capacité du Memory Stick Duo™. Voici, pour chaque capacité de Memory Stick Duo™, l'espace minimum nécessaire à la sauvegarde des données :

4MB à 8MB	=	512KB
16MB à 128MB	=	538KB
256MB à 2GB	=	602KB

FONCTIONNALITÉS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec la fonction sans fil (WLAN) vous permettent de communiquer avec d'autres consoles PSP™, de télécharger des données et d'affronter d'autres joueurs via un réseau local sans fil (WLAN).



AD HOC MODE

Le mode Ad-Hoc est une fonction sans fil (WLAN) qui permet à deux consoles PSP™ (ou plus) de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

GO! SUDOKU présente une fonction de partage de jeu permettant à l'utilisateur de partager des fonctions spécifiques du jeu avec d'autres utilisateurs ne possédant pas de PSP™ (PlayStation®Portable) Game dans leur console PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) qui permet de relier votre console PSP™ à un réseau via un point d'accès WLAN (dispositif utilisé pour se connecter à un réseau sans fil). Pour avoir accès au mode Infrastructure, vous devez également disposer d'un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, d'un périphérique réseau (routeur ADSL sans fil par exemple), d'un point d'accès WLAN et d'un PC. Pour plus d'informations concernant l'installation, consultez le mode d'emploi de votre console PSP™.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au pad analogique.

COMMANDES PAR DÉFAUT

↑, ↓, ←, → ou pad analogique	Déplacer le curseur
Touche X	Placer un chiffre
Touche O	Placer un chiffre candidat
Touche □	Effacer un chiffre
Touche △	Annuler la dernière action
Touche [L]	Faire défiler les chiffres vers la droite
Touche [R]	Faire défiler les chiffres vers la gauche
Touche START	Menu Pause/Options (mise en marche)
Touche SELECT (sélection)	Passer à la piste sonore suivante

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Pour sélectionner une option, appuyez sur ↑, ↓, ← ou →. Pour valider, appuyez ensuite sur la touche X. Si vous souhaitez revenir à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche O.

DÉMARRAGE

GESTIONNAIRE DE PROFIL

Si un Memory Stick Duo™ est inséré dans la console PSP™, vous pouvez créer un profil. Pour saisir votre nom, choisissez un fichier de sauvegarde Profil vide, puis appuyez sur la touche X pour continuer. Appuyez sur les touches [L] et [R] pour naviguer dans l'alphabet et sur ← ou → pour déplacer le curseur en avant ou en arrière dans le nom du profil. Après avoir saisi le nom de votre profil, appuyez sur la touche X pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL



Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner une des options suivantes, puis validez à l'aide de la touche X.

Sudoku solo
Chacun son tour
Sudoku sans fil
Jouer nouveaux casse-tête
Apprendre le sudoku
Options

REMARQUE : l'option Jouer nouveaux casse-tête n'est disponible que lorsqu'un téléchargement a été effectué. Toutes les options du menu principal sont détaillées plus loin dans le manuel.

SUDOKU SOLO



Avec plus de 1000 casse-tête Sudoku et la possibilité de les refaire à l'infini pour améliorer vos temps, le mode Sudoku solo vous divertira sans fin. Mais attention, c'est terriblement captivant ! Nous déclinons toute responsabilité si vous arrivez en retard au travail, si vous ratez votre arrêt de bus ou votre station de métro...

DIFFICULTÉ

Appuyez sur **←** ou **→** pour choisir un niveau de difficulté : Facile (pour les débutants), Moyen (pour les connaisseurs), Difficile (pour ceux qui n'ont pas peur de la difficulté) ou Diabolique (pour les fanatiques du Sudoku en quête d'un véritable défi).

STYLE

Appuyez sur **←** ou **→** pour choisir l'arrière-plan : Aléatoire, Terre, Air, Feu, Eau ou Personnalisé. L'option Personnalisé vous permet d'utiliser une de vos photos en guise d'arrière-plan. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Personnaliser l'arrière-plan un peu plus loin dans ce manuel.

CASSE-TÊTE

Appuyez sur **←** ou **→** pour faire défiler tous les casse-tête Sudoku. Repérez celui qui vous a déjà donné du fil à retordre et tâchez d'en venir à bout. Vous pouvez aussi en recommencer un que vous avez déjà réussi pour battre votre propre temps. Et si le hasard ne vous fait pas peur, appuyez sur la touche **□** pour mélanger tous les casse-tête proposés.

DÉMARRER

Appuyez sur la touche **X** pour vous plonger dans Go! Sudoku.

ÉCRAN DE JEU DE SUDOKU SOLO

1. Numéro de casse-tête
2. Temps
3. Difficulté
4. But
5. Meilleur temps
6. Vies
7. Les chiffres à sélectionner
8. Grille de jeu



Grille de jeu – C'est sur la grille de jeu que tout se passe ! Placez les chiffres de 1 à 9 dans les cases vides de la grille en évitant les doublons au niveau de chaque ligne, de chaque colonne et à l'intérieur de chaque carré de 9 cases.

Les chiffres à sélectionner – Appuyez sur les touches **[L]** et **[R]** pour faire défiler les chiffres jusqu'à ce que le chiffre souhaité apparaisse dans le rectangle de sélection situé au milieu.

Temps – Affiche le temps écoulé.

Numéro de casse-tête – Affiche le numéro du casse-tête en cours.

Difficulté – Affiche le niveau de difficulté du casse-tête en cours.

But – Affiche le temps ciblé pour le casse-tête en cours.

Meilleur temps – Affiche le meilleur temps réalisé pour le casse-tête en cours.

Vies – Le cœur rouge indique le nombre de vies restantes. Vous perdez une vie chaque fois que vous placez un chiffre incorrect sur la grille de jeu. Quand vous perdez toutes vos vies, vous subissez une pénalité de temps.

CHACUN SON TOUR

Chacun son tour est un mode de jeu au tour par tour. Deux à quatre joueurs peuvent y participer. Chacun place un chiffre, puis passe la console PSP™ à son voisin. L'objectif du mode Chacun son tour est de finir en tête du classement en plaçant le plus de chiffres corrects dans la grille de jeu, et ce, le plus rapidement possible.

L'écran de jeu du mode Chacun son tour est très similaire à celui du mode Sudoku solo, à ceci près qu'il dispose d'un tableau de classement dans la partie inférieure gauche. Un panneau de décompte se trouve dans la partie inférieure droite de l'écran. Lorsqu'un chiffre est correctement placé, le message Temps apparaît dans le panneau de décompte, qui indique le temps pris par le joueur pour placer son chiffre.

Des pénalités de temps sont attribuées aux joueurs ayant placé un numéro incorrect, ainsi qu'aux retardataires ayant lambiné en chemin. Pour gagner, il faut de bons réflexes ! À vous de jouer...

REMARQUE : le mode de jeu Chacun son tour n'est jouable qu'avec une seule console PSP™ et n'est pas compatible avec le mode Sans fil (WLAN).

SUDOKU SANS FIL

À vous les joies du sans fil avec les modes Bataille et Versus qui permettent à deux à quatre joueurs équipés chacun d'une console PSP™ de se mesurer sur la même grille de jeu.

MODE BATAILLE

Deux à quatre joueurs de Sudoku peuvent se rencontrer – sans fil – sur le même casque-tête pour tenter, chacun de son côté, de remplir le plus de cases sur la grille de jeu. Chaque joueur possède une couleur différente, ce qui permet de distinguer les différents concurrents. Le gagnant est le joueur ayant rempli le plus de cases sur la grille de jeu.

Si un joueur place un chiffre incorrect dans une case, il est provisoirement interdit d'accès. Si le joueur persiste à choisir des chiffres incorrects, le temps d'exclusion augmente. Faites attention si vous pratiquez la méthode de l'essai/erreur pour compléter une grille : cette tactique peut vous coûter cher. Chaque joueur peut voir à tout moment l'état de la grille de jeu, ainsi que le nombre de cases remplies par ses adversaires. Les joueurs les plus vifs

observeront les autres joueurs et leur couperont l'herbe sous les pieds en remplissant avant eux les cellules sur lesquelles ils se penchaient

SUDOKU VERSUS

Deux à quatre joueurs se livrent un combat – sans fil – pour finir la grille de jeu en premier. Histoire d'ajouter un peu de piment, la barre du pourcentage accompli augmente dès qu'un bon chiffre est placé sur la grille. Quand la barre approche des 100 %, la tension monte pour savoir qui finira en premier !

SUDOKU PARTIE PARTAGÉE

One user (known as the "host") can temporarily transfer five easy Game Grid puzzles. Un joueur (appelé « hôte ») peut temporairement transférer cinq casse-tête faciles à un autre joueur (appelé « client ») via la fonctionnalité Partage de jeu de la console PSP™. Le client ne doit pas nécessairement avoir un PSP™ Game inséré dans sa console PSP™ pour recevoir du contenu GO! SUDOKU grâce à la fonction Partage de jeu.

Pour commencer, l'hôte doit sélectionner Sudoku partie partagée dans le menu Sudoku sans fil de la console PSP™ pour localiser d'autres consoles PSP™. Celles-ci doivent se situer dans un rayon de 10 mètres et se trouver en recherche de données Partage de jeu.

Ensuite, le client sélectionne l'icône  dans le menu Home (accueil), puis l'icône Partage de jeu pour lancer le transfert de données. Une fois les deux consoles PSP™ connectées, le client suit les instructions qui s'affichent à l'écran pour envoyer une requête à l'hôte. Le transfert Partage de jeu commence dès que l'hôte l'accepte.

Une fois le transfert terminé, l'hôte peut disposer de sa console PSP™ comme il l'entend. Le client possède alors cinq casse-tête de GO! SUDOKU qui lui permettront de faire connaissance avec le jeu. Le client peut mettre fin à sa session GO! SUDOKU en éteignant sa console PSP™ ou en retournant au menu Home (accueil). Toutes les données Partage de jeu seront alors définitivement perdues.

JOUER NOUVEAUX CASSE-TÊTE

Vous en redemandez ? Alors découvrez la rubrique Téléchargements PSP™ du site www.yourpsp.com et téléchargez d'autres casse-tête GO! SUDOKU.

COMMENT TÉLÉCHARGER DE NOUVEAUX CASSE-TÊTE

UTILISER UN PC POUR TÉLÉCHARGER DES CASSE-TÊTE

Rendez-vous sur le site www.yourpsp.com et repérez les casse-tête GO! SUDOKU. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un niveau de difficulté. Sélectionnez Enregistrer sous ou Enregistrer la cible sous pour sauvegarder le casse-tête sur votre PC.

Connectez un lecteur de Memory Stick Duo™ ou une console PSP™ à votre PC à l'aide d'un cordon USB. Localisez ensuite le dossier suivant sur le Memory Stick Duo™ :

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Vous devrez peut-être créer un dossier de téléchargement sur votre Memory Stick Duo™. Les casse-tête téléchargés et sauvegardés dans ce dossier seront accessibles au prochain démarrage de GO! SUDOKU, à condition, bien sûr, d'insérer le Memory Stick Duo™ dans la console avant de démarrer GO! SUDOKU.

UTILISER LA CONSOLE PSP™ POUR TÉLÉCHARGER LES CASSE-TÊTE

Activez l'interrupteur WLAN et appuyez sur la touche HOME (accueil) pour accéder au menu Home (accueil). Sélectionnez Réseau pour créer une connexion sans fil. Saisissez ensuite l'adresse suivante : www.yourpsp.com, puis localisez la rubrique Téléchargements PSP™.

Les casse-tête téléchargés sont automatiquement sauvegardés dans le dossier COMMON du Memory Stick Duo™. Ils doivent être manuellement déplacés dans le dossier suivant :

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Vous devrez peut-être créer un dossier de téléchargement sur votre Memory Stick Duo™. Les casse-tête téléchargés et sauvegardés dans ce dossier seront accessibles au prochain démarrage de GO! SUDOKU, à condition, bien sûr, d'insérer le Memory Stick Duo™ dans la console avant de démarrer GO! SUDOKU.

APPRENDRE LE SUDOKU

DIDACTICIEL

Le mode Didacticiel est un petit film interactif exposant les grands principes de GO! SUDOKU. Vous êtes nouveau dans l'univers du Sudoku ? Regardez attentivement cette vidéo et vous serez bientôt incollable.

ENTRAÎNEMENT

Le mode Entraînement comporte cinq casse-tête du niveau de difficulté Facile. Dans ce mode, il n'y a pas pénalité lorsque vous faites une erreur. C'est le mode parfait pour progresser.

OPTIONS

PARAMÈTRES SONORES

VOLUME DE LA MUSIQUE

Appuyez sur ← pour baisser et sur → pour augmenter le volume de la musique.

VOLUME SFX

Appuyez sur ← pour baisser et sur → pour augmenter le volume des effets sonores.

PARAMÈTRES VISUELS

COULEUR

Appuyez sur ← ou sur → pour choisir le thème de l'indicateur : Terre, Air, Feu ou Eau.

TRANSPARENCE

Appuyez sur ← ou sur → pour régler la transparence de la grille qui peut être transparente, moyenne ou opaque.

CANDIDATS AUTO

Active ou désactive Candidats auto. Cette option permet d'afficher les chiffres pouvant potentiellement entrer dans chaque case. Si l'option Candidats auto est activée, votre temps ne pourra pas faire partie des meilleurs temps.

1. Chiffres candidats



AUTO-SAUVEGARDE

Active ou désactive cette fonction.

VOIR MEILLEURS TEMPS

Appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour naviguer dans la liste des meilleurs temps. Les meilleurs scores sont automatiquement sauvegardés sur le Memory Stick Duo™.

PROFIL

Permet d'afficher votre progression dans le jeu ainsi que le nombre de casse-tête terminés. Le jeu propose en tout 1000 casse-tête, soit 440 faciles, 320 moyens, 160 difficiles et 80 diaboliques. Bonne chance !

PERSONNALISER L'ARRIÈRE-PLAN

Vous pouvez personnaliser l'arrière-plan de GO! SUDOKU au lieu d'utiliser les arrière-plans par défaut Terre, Air, Feu et Eau. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix images dans le dossier PSP/PHOTO/SudokuPhotos (vous devrez peut-être créer au préalable un dossier SudokuPhotos sur votre Memory Stick Duo™). Référez-vous au manuel d'instructions de la console PSP™ pour en savoir plus sur les différentes façons de sauvegarder une photo sur un Memory Stick Duo™.

Les images que vous souhaitez utiliser comme arrière-plan doivent être au format JPEG. Ces images JPEG doivent idéalement faire 480x272 pixels, bien qu'une image de 1024x1024 pixels (maximum) sera automatiquement redimensionnée. Toute image de taille supérieure ne figurera pas dans la liste des images sélectionnables. Les images entre 480x272 pixels et 120x68 pixels seront agrandies pour correspondre à la taille de l'écran de la console PSP™.

ITALIANO

COME GIOCARE A SUDOKU

Completare ogni rompicapo di GO! SUDOKU sarà una sfida stimolante. Prima che le griglie ti assorbano completamente, ricorda che ogni rompicapo ha una possibile soluzione. Non ci sono trucchi o imbrogli nel Sudoku, né indizi criptici o contorsioni matematiche: solo la pura e "semplice" logica di collocare i numeri corretti nella posizione corretta all'interno della griglia di gioco.

Le regole di base del Sudoku sono semplici: colloca un numero compreso tra 1 e 9 in ogni cella vuota della griglia di gioco 9x9, facendo in modo che ciascuna riga, colonna e riquadro 3x3 contenga tutte le cifre da 1 a 9. Puoi collocare i numeri in qualsiasi ordine, facendo in modo che ciascun numero compaia una sola volta in ogni riga, colonna o riquadro.

Per ulteriori indicazioni e per consigli e suggerimenti, fai riferimento ai diagrammi 1.0 e 1.1 di questo manuale o alle opzioni in gioco Tutorial e Allenamento. Se per ora le basi di GO! SUDOKU ti sono chiare, continua a leggere...

Dal momento che ogni rompicapo contiene alcuni numeri già collocati nella griglia di gioco, per cominciare è una buona idea controllare la griglia alla ricerca di coppie di numeri in riquadri adiacenti. Se un determinato numero, per esempio il 9, fosse già presente nel riquadro in alto a sinistra e in quello in alto a destra, sarebbe semplice stabilire la sua posizione nel riquadro in alto al centro. Se altri numeri, oltre al 9, potessero poi essere collocati in questo riquadro senza ripetizioni o sovrapposizioni, basterebbe prendere nota delle possibilità e passare, quindi, a un'altra sezione della griglia. Più numeri riusciamo a collocare correttamente, più sarà semplice procedere verso la soluzione.

A mali estremi, c'è sempre la possibilità di andare per tentativi. GO! SUDOKU prevede una curva di apprendimento morbida e include una generosa funzione di aiuto, grazie alla quale i principianti possono inserire fino a cinque numeri sbagliati prima di essere penalizzati. Fai riferimento ai diagrammi 1.0 e 1.1 per un aiuto visivo sul corretto riempimento della griglia di gioco.

Diagramma 1.0

Il diagramma 1.0 illustra una colonna, una riga e un riquadro correttamente riempiti

1. Number
2. Cell
3. Game Grid
4. Box
5. Row
6. Column



Diagramma 1.1

Il diagramma 1.1 illustra la stessa griglia, ma con ogni cella correttamente riempita: nota come ogni colonna, riga e riquadro includano i numeri da 1 a 9 solo una volta, senza ripetizioni.



Ora che hai imparato le regole, buon divertimento con
GO! SUDOKU.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare i progressi e le impostazioni di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del tuo sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati da questo stesso Memory Stick Duo™ o da ogni altro Memory Stick Duo™ contenente dati di GO! SUDOKU precedentemente salvati. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul tuo Memory Stick Duo™. GO! SUDOKU utilizza una funzione di salvataggio automatico. L'inserimento di un Memory Stick Duo™ dopo l'avvio potrebbe causare la sovrascrittura dei dati.

La quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di GO! SUDOKU varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero necessario nei Memory Stick Duo™ ufficiali di diverse capacità è elencata qui di seguito:

4MB - 8MB	=	512KB
16MB - 128MB	=	538KB
256MB - 2GB	=	602KB

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli che supportano funzionalità Wireless (WLAN) permettono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e competere con altri giocatori attraverso una connessione Wireless Local Area Network (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzionalità Wireless (WLAN) che permette a due o più sistemi PSP™ individuali di comunicare direttamente.



GIOCO CONDIVISO

GO! SUDOKU include una funzionalità di gioco condiviso che permette di condividere alcuni elementi del gioco con altri utenti che non dispongono di un PSP™ (PlayStation®Portable) Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità Wireless (WLAN) che permette al sistema PSP™ di collegarsi a una rete attraverso un Wireless (WLAN) Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete Wireless). Per accedere alla modalità Infrastruttura sono necessari diversi elementi aggiuntivi, tra cui un PC, un abbonamento a Internet, un Wireless (WLAN) Access Point e un dispositivo di rete (per esempio un router ADSL wireless). Per ulteriori informazioni e per tutti i dettagli relativi alla configurazione, consulta il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

Nel presente manuale i simboli **↑**, **↓**, **←** e **→** sono usati per fare riferimento sia ai tasti direzionali sia al pad analogico, se non diversamente specificato.

COMANDI PREDEFINITI

↑, **↓**, **←**, **→** o pad analogico

Tasto **X**

Tasto **O**

Tasto **□**

Tasto **△**

Tasto **[L]**

Tasto **[R]**

Tasto **START**

Tasto **SELECT**

Sposta il cursore

Inserisci un numero

Inserisci un numero candidato

Elimina un numero

Annulla l'ultima mossa

Scorri l'elenco dei numeri a sinistra

Scorri l'elenco dei numeri a destra

Pausa/Menu Opzioni

Salta traccia musicale

USARE GLI SCHERMI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto **X** per confermare la scelta. Per tornare allo schermo menu precedente, premi il tasto **O**.

PER COMINCIARE GESTIONE PROFIL

Se un Memory Stick Duo™ è inserito nel sistema PSP™, potrai creare e salvare un Profilo. Per inserire il tuo nome, seleziona un Profilo vuoto e premi il tasto **X** per continuare. Premi i tasti **[L]** o **[R]** per scorrere l'alfabeto e premi **←** o **→** per spostare il cursore avanti e indietro lungo il nome del Profilo. Quando sei soddisfatto del nome del Profilo, premi il tasto **X**, poi seleziona "Sì" e premi nuovamente il tasto **X** per accedere al Menu principale.

MENU PRINCIPALE



Premi ↑ o ↓ per evidenziare una delle seguenti opzioni e premi il tasto X per confermare la scelta.

Solitario
Passaggio di Sudoku
Sudoku wireless
Avvia nuovi rompicapi
Insegnami il Sudoku
Opzioni

NOTA: l'opzione Avvia nuovi rompicapi diventa disponibile solo dopo aver eseguito un download. Ogni opzione del Menu principale è descritta di seguito in questo manuale.

SOLO SUDOKU



Con 1000 rompicapi unici di Sudoku da completare e l'opportunità di rigiocare ogni rompicapo per tentare di battere il tuo miglior tempo, la modalità Solitario potrà tenerti occupato per anni. Attenzione, però! Se giochi durante i tuoi spostamenti in treno, metropolitana o autobus, non dimenticare di scendere alla fermata giusta!

DIFFICOLTÀ

Premi **←** o **→** per scegliere Facile (per principianti), Intermedio (per giocatori mediamente esperti), Difficile (per chi ama le vere sfide) o Avanzato (per fanatici del Sudoku con un paio d'ore libere).

STILE

Premi **←** o **→** per scegliere immagini di sfondo in stile Terra, Aria, Fuoco, Acqua, Casuale o Personalizzato. L'opzione Personalizzato ti permette di usare le immagini della tua collezione fotografica come sfondo di gioco. Per ulteriori dettagli, fai riferimento alla sezione "Personalizzare lo sfondo" di questo manuale.

ROMPICAPO

Premi **←** o **→** per scorrere tra i rompicapi di Sudoku disponibili. Trova quello sul quale ti sei bloccato l'ultima volta e cerca di finirlo, oppure rigioca un rompicapo e cerca di battere il tuo tempo. In alternativa, premi il tasto **□** per scegliere casualmente il numero del rompicapo e aggiungere un elemento di imprevedibilità.

INIZIA

Premi il tasto **×** per iniziare a giocare.

SCHERMO DI GIOCO DEL SOLITARIO

1. Numero rompicapo
2. Tempo
3. Difficoltà
4. Obiettivo
5. Miglior tempo
6. Vite
7. Elenco dei numeri
8. Griglia di gioco



Griglia di gioco – la griglia di gioco è il luogo dove si svolge l'azione! Inserisci i numeri da 1 a 9 nella griglia di gioco facendo in modo che non ci siano ripetizioni o sovrapposizioni in ogni riga, colonna o riquadro 3x3.

Elenco dei numeri – premi i tasti **L** e **R** per far scorrere l'elenco dei numeri in modo che la cifra che desideri appaia nel riquadro centrale dell'elenco.

Tempo – visualizza il tempo passato.

Numero rompicapo – visualizza il numero del rompicapo corrente.

Difficoltà – visualizza il livello di difficoltà del rompicapo corrente.

Obiettivo – visualizza il tempo da battere sul rompicapo corrente.

Miglior tempo – visualizza il miglior tempo sulla griglia di gioco corrente.

Vite – i cuori rossi indicano il numero di vite rimanenti. Ogni volta che viene inserito un numero sbagliato nella griglia di gioco, si perde una vita e, quando tutte le vite sono esaurite, si subisce una penalità sul tempo.

PASSAGGIO DI SUDOKU

Il Passaggio di Sudoku è una modalità di gioco basata su turni nella quale da due a quattro giocatori possono, a turno, collocare il numero corretto e passare il sistema PSP™ al giocatore successivo per il suo turno. L'obiettivo del Passaggio di Sudoku è finire mantenendosi in testa, collocando nella griglia il maggior numero di numeri corretti nel minor tempo possibile.

Lo schermo di gioco della modalità Passaggio di Sudoku è molto simile a quello della modalità Solitario, con l'aggiunta dell'indicazione di chi si trova in testa nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e un riquadro con il conto alla rovescia nell'angolo in basso a destra. Quando un numero viene collocato correttamente, viene visualizzato il messaggio "Tempo turno" nel riquadro del conto alla rovescia e viene visualizzato il tempo impiegato dal giocatore per effettuare la mossa giusta.

Chi inserisce un numero errato o impiega troppo tempo per decidere la propria mossa riceve una penalità sul tempo, quindi preparati a reagire prontamente o dovrai pagarne le conseguenze. Coraggio, è il tuo turno...

NOTA: il Passaggio di Sudoku può essere giocato solo su un sistema PSP™ e non è compatibile con la modalità Wireless (WLAN).

SUDOKU WIRELESS

È possibile sfruttare le funzionalità Wireless in modalità Battaglia o Contro. Da due a quattro giocatori, ognuno con un sistema PSP™ separato, possono competere simultaneamente sulla stessa griglia di gioco.

MODALITÀ BATTAGLIA

Da due a quattro appassionati di Sudoku possono competere via Wireless sullo stesso rompicapo, cercando di completare quante più celle della griglia di gioco con il loro colore. Vince il giocatore che, una volta completata la griglia, ha riempito il maggior numero di celle.

Se un giocatore inserisce un numero errato in una cella, viene "bloccato" per un breve periodo di tempo. Se l'inserimento di numeri errati si ripete, il blocco aumenta di durata, quindi fai molta attenzione se non puoi far altro che tirare a indovinare! Ogni concorrente può vedere lo stato corrente della griglia di gioco, con il dettaglio di quante celle sono state

riempite da ogni avversario. I giocatori più veloci potranno individuare opportunità di rubare celle agli avversari tenendo d'occhio i loro progressi.

CONTRO SUDOKU

Da due a quattro giocatori possono competere via Wireless per vedere chi termina per primo una griglia di gioco. Per aggiungere la tensione necessaria alla competizione, la barra della percentuale di completamento si riempie ogni volta che viene inserito un numero corretto. Mano a mano che gli avversari si avvicinano al 100%, la gara si fa più serrata.

CONDIVISIONE GIOCO SUDOKU

Un utente (detto "host") può trasferire temporaneamente cinque semplici rompicapi a un altro utente (detto "ricevente") attraverso la funzione Gioco condiviso del sistema PSP™. Non è necessario che il ricevente abbia un PSP™ Game inserito nel suo sistema PSP™ per ricevere contenuti di GO! SUDOKU attraverso la funzione Gioco condiviso.

L'host deve per prima cosa selezionare "Condivisione gioco Sudoku dal menu Sudoku Wireless perché il suo sistema PSP™ inizi la ricerca di altri sistemi PSP™ che, nel raggio di 10 metri, stiano a loro volta cercando dati di Gioco condiviso.

Il ricevente deve selezionare l'icona  dal menu Home e poi selezionare l'icona di Gioco condiviso per iniziare il trasferimento dei dati. Una volta che entrambi i sistemi PSP™ si sono collegati via wireless, il ricevente deve seguire le istruzioni a video per inviare una richiesta all'host. Il trasferimento dei dati inizierà non appena la richiesta verrà accettata dall'host.

Una volta completato il trasferimento, l'host è libero di continuare a utilizzare il suo sistema PSP™ come desidera. Il ricevente avrà cinque rompicapi esemplificativi di GO! SUDOKU da provare. Il ricevente potrà terminare la sessione di GO! SUDOKU spegnendo il suo sistema PSP™ o ritornando al menu Home. Ogni dato di Gioco condiviso ricevuto verrà cancellato.

AVVIA NUOVI ROMPICAPI

I rompicapi di Sudoku non sono mai abbastanza? Visita www.yourpsp.com per scaricare molti nuovi rompicapi di GO! SUDOKU dall'area di download di giochi per PSP™.

COME SCARICARE NUOVI ROMPICAPI

USARE UN PC PER SCARICARE I ROMPICAPI

Visita il sito www.yourpsp.com e trova i rompicapi di

GO! SUDOKU. Scegli "Salva" o "Salva oggetto con nome" per salvare il rompicapo selezionato sul tuo PC.

Inserisci un lettore di Memory Stick Duo™ nel tuo PC o collega il PC al sistema PSP™ con un cavo USB, poi naviga nel Memory Stick Duo™ fino a trovare il seguente percorso:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Potrebbe essere necessario creare una cartella Download nel Memory Stick Duo™, ma, in ogni caso, i rompicapi scaricati e salvati in questa cartella saranno disponibili la prossima volta che GO! SUDOKU verrà riavviato con lo stesso Memory Stick Duo™ inserito.

USARE IL SISTEMA PSP™ PER SCARICARE I ROMPICAPI

Posiziona l'interruttore WLAN su ON e premi il tasto HOME per accedere al menu Home. Seleziona "Rete" per creare una connessione Wireless e digita il seguente indirizzo: www.yourpsp.com, poi entra nell'area di download di giochi per PSP™

I rompicapi scaricati vengono salvati nella cartella COMMON del Memory Stick Duo™, e devono essere spostati manualmente nella seguente cartella:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Potrebbe essere necessario creare una cartella Download nel Memory Stick Duo™, ma, in ogni caso, i rompicapi scaricati e salvati in questa cartella saranno disponibili la prossima volta che GO! SUDOKU verrà riavviato con lo stesso Memory Stick Duo™ inserito.

INSEGNAMI IL SUDOKU

TUTORIAL

La modalità Tutorial è costituita da un breve filmato interattivo che spiega le basi di GO! SUDOKU. Se sei completamente digiuno di Sudoku, inizia da qui e sarai presto pronto a giocare!

ALLENAMENTO

La modalità Allenamento è una raccolta di cinque rompicapi di livello Facile, senza penalità per gli errori, che puoi usare per avviarti all'arte di GO! SUDOKU.

OPZIONI

IMPOSTAZIONI AUDIO

VOLUME MUSICA

Premi ← per abbassare o → per alzare il volume della musica.

VOLUME EFFETTI

Premi ← per abbassare o → per alzare il volume degli effetti sonori.

IMPOSTAZIONI VIDEO

COLORE

Premi ← o → per determinare lo schema di colori del display. Puoi scegliere tra Terra, Aria, Fuoco o Acqua.

TRASPARENZA

Premi ← o → per scegliere il livello di trasparenza della griglia. Puoi scegliere tra Chiara, Media o Opaca.

CANDIDATI AUTOMATICI

Attiva o disattiva l'opzione Candidati automatici. Questa opzione permette di visualizzare immediatamente i potenziali numeri candidati per ogni cella. Il tuo tempo non verrà salvato nei migliori tempi se l'opzione Candidati automatici è attivata.



1. Numeri candidati

AUTOSALVATAGGIO

Attiva o disattiva l'opzione di salvataggio automatico.

VISUALIZZA I MIGLIORI TEMPI

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per scorrere la lista dei migliori tempi. Tutti i migliori tempi vengono automaticamente salvati sul Memory Stick Duo™.

PROFILO

Visualizza i tuoi attuali progressi e scopri quanti rompicapi di Sudoku hai risolto. In totale ci sono 1000 rompicapi, dei quali 440 sono classificati come "Facili", 320 come "Intermedi", 160 come "Difficili" e 80 come "Avanzati". Buona fortuna!

PERSONALIZZARE LO SFONDO

Con GO! SUDOKU puoi impostare uno sfondo personalizzato anziché uno dei quattro di predefiniti (Terra, Aria, Fuoco e Acqua). Puoi salvare fino a dieci immagini nella seguente cartella: PSP/PHOTO/SudokuPhotos (potrebbe essere necessario creare una cartella SudokuPhotos nel Memory Stick Duo™). Fai riferimento al manuale di istruzioni del tuo sistema PSP™ per dettagli sui diversi modi per salvare immagini sul Memory Stick Duo™.

Le immagini che intendi usare come sfondo devono essere file con formato JPEG, preferibilmente da 480x272 pixel. Le immagini fino a un massimo di 1024x1024 pixel verranno ridotte, ma quelle più grandi non potranno essere in alcun modo visualizzate e non verranno mostrate nella lista delle immagini selezionabili. Le immagini più piccole di 480x272, fino a un minimo di 120x68 pixel, verranno ingrandite fino a riempire lo schermo del sistema PSP™.

DEUTSCH

HOW TO SUDOKU

Es ist schon eine große Herausforderung, jedes „GO! SUDOKU“-Puzzle zu lösen – doch bevor du auf den Spielgittern völlig den Überblick verlierst, solltest du dir bewusst machen, dass es für jedes Puzzle eine Lösung gibt. Bei Sudoku gibt es keine gemeinen Tricks, keine undurchschaubaren Hinweise und keine mathematischen Verrenkungen – alles, was du brauchst, um die richtigen Zahlen an die richtige Stelle auf dem Spielgitter zu setzen, ist klare und „simple“ Logik.

Die Grundregeln von Sudoku sind ganz einfach: Du musst eine Zahl in jede Zelle des 9x9-Spielgitters setzen, bis das Gitter voll ist, wobei in jeder der neun Spalten, Reihen und 3x3-Kästchen alle Zahlen von 1 bis 9 vertreten sein müssen. Du kannst die Zahlen setzen, wie du möchtest, doch es darf in keiner Reihe, keiner Spalte und in keinem Kästchen eine Zahl doppelt vorkommen.

Weitere Hinweise, Tipps und Tricks zu Sudoku findest du in den Diagrammen 1.0 und 1.1 weiter hinten in diesem Handbuch oder in den Spieloptionen Tutorial und Training, aber wenn du verstanden hast, wie GO! SUDOKU funktioniert, dann lies weiter ...

Da in jedem Puzzle schon ein paar Zahlen auf dem Spielgitter enthalten sind, ist es sinnvoll, als erstes nachzusehen, ob sich schon ein Zahlenpaar in aneinander angrenzenden Kästchen befindet. Befindet sich zum Beispiel die Zahl 9 schon im Kästchen oben links und im Kästchen oben rechts, dann dürfte es nicht allzu schwierig sein herauszufinden, wo die 9 im mittleren oberen Kästchen hingehört. Und wenn sich außer der 9 theoretisch noch andere Zahlen im mittleren, oberen Kästchen platzieren lassen, ohne dass ein Zahlenkonflikt entsteht, dann notiere dir die möglichen Zahlen und beschäftige dich dann mit einem anderen Bereich des Spielgitters. Je mehr Zahlen du so korrekt platzieren kannst, desto einfacher wird es, die Teile des Spielgitters zu knacken, die dir vorher Kopfzerbrechen bereitet haben.

Wenn jedoch alles nichts nützt, dann hilft nur noch Ausprobieren. GO! SUDOKU bietet einen schnellen Lerneffekt und eine großzügige Hilfsfunktion, sodass Anfänger bis zu fünf falsche Zahlen eingeben können, bevor sie eine Strafe bekommen. In den Diagrammen 1.0 und 1.1 siehst du, wie das Spielgitter gefüllt wird.

Diagramm 1.0

In Diagramm 1.0 siehst du eine korrekt ausgefüllte Spalte, Reihe und ein korrekt ausgefülltes Kästchen.

1. Zahl
2. Zelle
3. Spielgitter
4. Kästchen
5. Reihe
6. Spalte



Diagramm 1.1

In Diagramm 1.1 siehst du dasselbe Spielgitter, diesmal ist jedoch jede Zelle korrekt ausgefüllt – beachte bitte, dass in jeder Spalte, jeder Reihe und in jedem Kästchen die Zahlen von 1 bis 9 nur einmal vorkommen und keine Zahl sich wiederholt.



Jetzt weißt du also, wie man Sudoku spielt, also worauf wartest du noch? GO! SUDOKU.

MEMORY STICK DUO™

Stecke zum Speichern der Spieleinstellungen und des Spielstands einen Memory Stick™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten „GO! SUDOKU“-Spieldaten laden. Stelle bitte vor Spielbeginn sicher, dass sich auf dem Memory Stick™ genug freier Speicherplatz befindet. GO! SUDOKU verfügt über eine automatische Speicherfunktion. Bitte nach dem Start den Memory Stick Duo™ nicht mehr einfügen oder entfernen, da sonst möglicherweise Daten überschrieben werden.

Wie viel freier Speicherplatz für zum Speichern von GO! SUDOKU-Daten benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick™ ab. Hier ist eine Liste, wie viel Speicherplatz bei Memory Stick™-Geräten mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens nötig ist:

4MB - 8MB	=	512KB
16MB - 128MB	=	538KB
256MB - 2GB	=	602KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME-SHARING

GO! SUDOKU verfügt über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™ PlayStation®Portable Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z.B. ein Wireless-(WLAN)-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Handbuch deines PSP™-Systems.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

STANDARD-STEUERUNG

↑ , ↓ , ← , → oder Analog-Pad	Cursor bewegen
X -Taste	Zahl platzieren
O -Taste	Vorläufige Zahl platzieren
□ -Taste	Zahl löschen
△ -Taste	Letzte Aktion rückgängig machen
[L] -Taste	Zahlenkarussell nach rechts drehen
[R] -Taste	Zahlenkarussell nach links drehen
START -Taste	Pausen-/Optionen-Menü
SELECT -Taste	Musiktitel überspringen

BILDSCHIRM-MENÜS VERWENDEN

Mit **↑**, **↓**, **←** oder **→** kannst du eine Option markieren und deine Wahl dann mit der **X** -Taste bestätigen. Mit der **O** -Taste kehrst du zum vorherigen Bildschirm-Menü zurück.

SPIEL STARTEN

PROFILVERWALTUNG

Sofern ein Memory Stick™ in das PSP™-System eingesteckt ist, kannst du ein Profil erstellen und speichern. Wähle einen leeren Profil-Platz aus, um deinen Namen einzugeben, und fahre dann mit der **X**-Taste fort. Mit der **[L]**-Taste oder der **[R]**-Taste kannst du das Alphabet durchblättern und mit **←** oder **→** den Cursor durch den Profil-Namen vor- oder zurückbewegen. Betätige die **X**-Taste, sobald du den Profil-Namen fertig eingegeben hast, wähle „JA“ und rufe dann durch erneutes Betätigen der **X** -Taste das Hauptmenü auf.

HAUPTMENÜ



Markiere mit ↑ oder ↓ eine der folgenden Optionen und bestätige deine Wahl mit der X-Taste.

Solo-Sudoku
Weitergabe-Sudoku
Wireless-(WLAN)-Sudoku
Neue Puzzles spielen
Bring mir Sudoku bei
Optionen

HINWEIS: Die Option Neue Puzzles spielen wird erst nach einem Download verfügbar.
Die einzelnen Hauptmenü-Optionen werden an anderer Stelle in diesem Handbuch beschrieben.

SOLO-SUDOKU



Mit dem Solo-Sudoku-Modus kannst du dich Ewigkeiten vergnügen, denn er bietet dir 1.000 einzigartige Sudoku-Puzzle, die du auch alle wiederholen kannst, um deine vorherige Bestzeit zu schlagen. Doch Vorsicht – wenn du Sudoku im Zug oder Bus auf dem Weg zur Arbeit spielst, dann pass auf, dass du deine Haltestelle nicht verpasst!

SCHWIERIGKEIT

Wähle mit **←** oder **→** zwischen Einfach (für Anfänger), Mittelschwer (für Fortgeschrittene), Schwieriger (für alle, die Herausforderungen lieben) und Verzwickt (für Hardcore-Sudoku-Fanatiker, die stundenlang spielen möchten).

STIL

Wähle mit **←** oder **→** ein Hintergrundmotiv aus. Dabei hast du die Wahl zwischen Zufall, Erde, Luft, Feuer, Wasser und Benutzerdefiniert. Über die Option Benutzerdefiniert kannst du eigene Fotos als Hintergrund für das Spiel benutzen. Weitere Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt „Persönlichen Hintergrund erstellen“ weiter hinten in diesem Handbuch.

PUZZLE

Blättere mit **←** oder **→** durch die verfügbaren Sudoku-Puzzle. Du kannst versuchen, ein Puzzle zu lösen, bei dem du letztes Mal nicht weitergekommen bist, oder ein vorheriges Puzzle wiederholen und versuchen, deine vorherige Bestzeit zu schlagen. Alternativ kannst du mit der **□**-Taste die Puzzenummern zufällig mischen lassen, sodass du nicht weißt, welches Puzzle als nächstes kommt. Das erhöht den Reiz.

START

Mit der **×**-Taste startest du Go! Sudoku.

SOLO-SUDOKU-SPIELANZEIGE

1. Puzzle-Nummer
2. Zeit
3. Schwierigkeit
4. Ziel
5. Bestzeit
6. Leben
7. Zahlenkarussell
8. Spielgitter



Spielgitter – Das Spielgitter ist der Ort, wo die ganze Action stattfindet! Gib die Zahlen von 1 bis 9 in die leeren Zellen im Spielgitter ein und achte dabei darauf, dass sich in keiner Reihe, Spalte und keinem 3x3-Kästchen eine Zahl wiederholt.

Zahlenkarussell – Drehe mit den Tasten **L** und **R** das Zahlenkarussell, bis sich die gewünschte Zahl im mittleren Kästchen des Zahlenkarussells befindet.

Zeit – Zeigt an, wie viel Zeit bereits abgelaufen ist.

Puzzle-Nummer – Zeigt die Nummer des derzeitigen Puzzles an.

Schwierigkeit – Zeigt den Schwierigkeitslevel des derzeitigen Puzzles an.

Ziel – Zeigt die Zielzeit für das derzeitige Puzzle an.

Bestzeit – Zeigt die Bestzeit für das aktuelle Spielgitter an.

Leben – Die roten Herzen zeigen an, wie viele Leben du noch übrig hast. Jedes Mal, wenn du eine falsche Zahl ins Spielgitter eingibst, verlierst du ein Leben, und wenn alle Leben verbraucht sind, bekommst du eine Zeitstrafe.

WEITERGABE-SUDOKU

Weitergabe-Sudoku ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ein Spieler gibt eine richtige Zahl ein und reicht das PSP™-System jeweils anschließend an den nächsten Spieler weiter. Das Ziel von Weitergabe-Sudoku ist es, an die Spitze der Bestenliste zu gelangen, indem du in der kürzesten Zeit die meisten korrekten Zahlen ins Spielgitter eingibst.

Die Anzeige des Weitergabe-Sudoku-Modus ist ähnlich aufgebaut wie die Anzeige des Solo-Sudoku-Modus, nur gibt es hier noch zusätzlich eine Bestenliste in der Ecke unten links, sowie ein Countdown-Feld in der Ecke unten rechts. Wurde eine Zahl korrekt platziert, dann erscheint im Countdown-Feld die Meldung „Zugzeit“ mit der Zeit, die der jeweilige Spieler gebraucht hat, um die korrekte Zahl zu platzieren.

Gibt ein Spieler die falsche Zahl ein oder braucht er zu lange, dann bekommt er eine Strafe für die Überschreitung des Zeitlimits. Also beeil dich lieber. Du bist dran ...

HINWEIS: Weitergabe-Sudoku kann nur auf einem einzelnen PSP™-System gespielt werden und ist nicht Wireless-(WLAN)-kompatibel.

WIRELESS-(WLAN)-SUDOKU

In den Modi Kampf oder VS können zwischen zwei und vier Spielern mit mehreren PSP™-Systemen kabellos und gleichzeitig auf demselben Spielgitter gegeneinander antreten.

KAMPF-MODUS

Zwischen zwei und vier Sudoku-Fans können kabellos beim selben Puzzle gegeneinander antreten und versuchen, die meisten Zellen auf dem Spielgitter mit ihrer Farbe zu füllen. Es gewinnt derjenige, der – sobald das Spielgitter voll ist – die meisten Zellen gefüllt hat.

Gibt ein Spieler eine falsche Zahl in eine Zelle ein, wird er für kurze Zeit vom Spielgitter „gesperrt“. Bei wiederholter Eingabe falscher Zahlen verlängert sich die Sperrzeit, also überlege sorgfältig, wenn du raten musst. Jeder Spieler kann den aktuellen Status des Spielgitters sehen, d. h. wie viele Zellen jeder Gegner bereits gefüllt hat. Wenn du schlau bist, entdeckst du hier vielleicht die Chance, anderen Spielern Spielgitter-Zellen vor der Nase wegzuschnappen, indem du genau beobachtest, wie sie vorankommen.

VS-SUDOKU

Zwischen zwei und vier Spieler versuchen in einem kabellosen Wettkampf, das Spielgitter zuerst zu füllen. Um das Ganze noch etwas spannender zu machen, erhöht sich die „Prozentsatz erfüllt“-Leiste jedes Mal, wenn eine richtige Zahl platziert wurde. Sobald sich ein Spieler der 100-%-Marke nähert, wird die Intensität des „Wettrennens“ noch gesteigert.

SUDOKU MIT GAME-SHARING

Ein Benutzer (der „Host“) kann einem anderen Benutzer (dem „Empfänger“) über die Game-Sharing-Funktion des PSP™-Systems für eine bestimmte Zeitdauer fünf einfache Spielgitter-Puzzle übertragen. Der Empfänger muss kein PSP™-Game in seinem PSP™-System eingelegt haben, um über Game-Sharing „GO! SUDOKU“-Inhalte empfangen zu können.

Zuerst muss der Host aus dem Wireless-(WLAN)-Sudoku-Menü die Option „Sudoku mit Game-Sharing“ für sein PSP™-System auswählen, damit er andere PSP™-Systeme innerhalb von 10 Metern im Umkreis aufspüren kann, die derzeit nach Game-Sharing-Daten suchen.

Der Empfänger muss zuerst das -Symbol aus dem HOME-Menü auswählen und dann das Game-Sharing-Symbol, um den Datentransfer zu starten. Sobald eine kabellose Verbindung zwischen beiden PSP™-Systemen besteht, muss der Empfänger gemäß der Bildschirmanweisungen eine Anfrage an den Host schicken. Sobald der Host die Anfrage akzeptiert, beginnt der Game-Sharing-Transfer.

Nach Beendigung des Transfers kann der Host mit seinem PSP™-System wieder machen, was er möchte. Der Empfänger besitzt dann fünf „GO! SUDOKU“-Puzzles zum Ausprobieren. Der Empfänger kann die „GO! SUDOKU“-Sitzung auch beenden, indem er sein PSP™-System abschaltet oder ins HOME-Menü zurückkehrt. Alle empfangenen Game-Sharing-Daten werden daraufhin gelöscht.

NEUE PUZZLES SPIELEN

Du bekommst einfach nicht genug von Sudoku? Dann schau mal auf www.yourpsp.com nach. Dort kannst du dir im PSP™-Spiele-Download-Bereich viele brandneue „GO! SUDOKU“-Puzzles herunterladen.

SO KANNST DU NEUE PUZZLES HERUNTERLADEN

PUZZLE-DOWNLOAD ÜBER EINEN COMPUTER

Geh auf www.yourpsp.com und suche die „GO! SUDOKU“-Puzzles. Klicke mit rechts auf einen beliebigen, verfügbaren Schwierigkeitslevel für die Puzzles. Wähle „Speichern unter“ oder „Ziel speichern unter“, um die ausgewählten Puzzles auf deinen Computer zu speichern.

Schließe ein Memory Stick™-Lesegerät an deinen Computer an oder verbinde das PSP™-System mit Hilfe eines USB-Kabels mit deinem Computer und durchsuche dann den Memory Stick™, bis du folgendes Verzeichnis gefunden hast:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Möglicherweise musst du auf deinem Memory Stick™ einen Download-Ordner erstellen, aber die heruntergeladenen und in diesem Ordner gespeicherten Puzzles stehen dir auf jeden Fall beim nächsten Mal zur Verfügung, wenn GO! SUDOKU mit demselben Memory Stick™ neu gestartet wird.

PUZZLE-DOWNLOAD ÜBER DAS PSP™-SYSTEM

Schalte den WLAN-Schalter ein und rufe über die HOME-Taste das HOME-Menü auf. Wähle „Netzwerk“, um eine Wireless-(WLAN)-Verbindung herzustellen, gib www.yourpsp.com ein und begib dich dann in den PSP™-Spiele-Download-Bereich.

Heruntergeladene Puzzles werden im Ordner „COMMON“ auf dem Memory Stick™ gespeichert und müssen von Hand in folgenden Ordner verschoben werden:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Möglicherweise musst du auf deinem Memory Stick™ einen Download-Ordner erstellen, aber die heruntergeladenen und in diesem Ordner gespeicherten Puzzles stehen dir auf jeden Fall beim nächsten Mal zur Verfügung, wenn GO! SUDOKU mit demselben Memory Stick™ neu gestartet wird.

BRING MIR SUDOKU BEI

TUTORIAL

Der Tutorial-Modus ist ein kurzer, interaktiver Film, in dem du in die Grundzüge von GO! SUDOKU eingeführt wirst. Als blutiger Anfänger solltest du hier beginnen, dann kannst du auch schon richtig loslegen!

TRAINING

Der Training-Modus besteht aus fünf Puzzles der Schwierigkeitsstufe Einfach. Da hier Fehler nicht bestraft werden, kannst du diese Puzzles als Einführung in die hohe Kunst des GO! SUDOKU nutzen.

OPTIONEN

AUDIOEINSTELLUNG

MUSIKLAUTSTÄRKE

Mit  stellst du die Musik leiser und mit  lauter.

EFFEKTLAUTSTÄRKE

Mit  stellst du die Lautstärke der Soundeffekte leiser und mit  lauter.

GRAFIKEINSTELLUNGEN

FARBE

Mit  or  legst du die Farbe für das Heads-Up-Display fest. Du hast die Wahl zwischen Erde, Luft, Feuer und Wasser

TRANSPARENZ

Mit  oder  wählst du den Transparenzgrad des Spielgitters: Transparent, Mittel oder Undurchsichtig.

AUTOMATISCHE VORLÄUFIGE ZAHLEN

Du kannst die Option automatische vorläufige Zahlen ein- oder ausschalten. Mit dieser Option kannst du dir unmittelbar die möglichen vorläufigen Zahlen für jede Zelle ansehen. Wenn die Funktion automatische vorläufige Zahlen auf „ein“ geschaltet ist, wird deine Zeit nicht in die Bestzeiten-Tabelle eingetragen.



1. Vorläufige Zahlen

AUTOSPEICHERN

Schalte die automatische Speicherfunktion ein oder aus.

BESTZEITEN ANSEHEN

Mit **↑**, **↓**, **←** oder **→** kannst du dir die Listen mit den Bestzeiten ansehen. Sämtliche Bestzeiten werden automatisch auf dem Memory Stick™ gespeichert.

PROFIL

Sieh dir deinen derzeitigen Spielstand an und finde heraus, wie viele Sudoku-Puzzles du schon geschafft hast. Insgesamt gibt es 1.000 Puzzles zu knacken. Davon haben 440 den Schwierigkeitslevel Einfach, 320 sind Mittelschwer, 160 sind Schwieriger und 80 sind total Verzwickt. Viel Glück!

PERSÖNLICHEN HINTERGRUND ERSTELLEN

Du kannst GO! SUDOKU auch mit einem benutzerdefinierten Hintergrund anstelle der Standard-Hintergründe Erde, Luft, Feuer und Wasser genießen. Unter PSP/PHOTO/SudokuPhotos kannst du bis zu zehn Bilder speichern (möglicherweise musst du zuerst einen SudokuPhotos-Ordner auf deinem Memory Stick™ erstellen). Im Handbuch deines PSP™-Systems findest du genauere Informationen zu den verschiedenen Möglichkeiten, wie sich Fotos auf dem Memory Stick™ speichern lassen.

Bilder, die du für deinen benutzerdefinierten Hintergrund verwenden möchtest, müssen im JPEG-Format sein. Im Idealfall sollten diese JPEG-Fotos eine Größe von 480 x 272 haben, doch wenn dein Bild die Maximalgröße von 1024 x 1024 hat, wird es auf die richtige Größe komprimiert. Größere Fotos werden nicht in der Auswahlliste angezeigt. Bilder mit einer geringeren Größe als 480 x 272 bis hin zu Bildern mit nur 120 x 68 werden so vergrößert, dass sie auf den Bildschirm des PSP™-Systems passen.

ESPAÑOL

CÓMO JUGAR A SUDOKU

Acabar todos los puzzles de GO! SUDOKU resultará un desafío estimulante, pero antes de que las cuadrículas acaben con tu paciencia, conviene recordar que cada puzle tiene su solución. Con Sudoku no hay enrevesados trucos, enigmáticas pistas ni tediosos cálculos matemáticos; tan solo la simplicidad de usar la lógica para colocar los números adecuados en el lugar correcto de la cuadrícula.

Las reglas básicas de Sudoku son fáciles de comprender: coloca un número entre el 1 y el 9 en cada celda libre hasta que toda la cuadrícula de 9x9 esté completa. Tienes que asegurarte de que las nueve columnas, las nueve filas y las nueve regiones de 3x3 contienen los números del 1 al 9. Puedes colocar los números en cualquier orden, pero ninguno puede repetirse dentro de una misma fila, columna o región.

Para obtener más ayuda y consejos sobre Sudoku, consulta los gráficos 1.0 y 1.1 de este manual o las opciones Tutorial y Entrenamiento del juego. Si por el contrario has entendido las bases de GO! SUDOKU, sigue leyendo...

Dado que cada puzle ya trae algunos números colocados, es aconsejable empezar comprobando la cuadrícula en busca de pares de números en las regiones colindantes. Si un número concreto, como por ejemplo el 9, ya está colocado tanto en la región superior izquierda como en la derecha, no debería ser demasiado complicado averiguar dónde tiene que ir en la región superior del centro. Y en el caso de que otros números, aparte del 9, pudiesen colocarse en dicha región sin entrar en conflicto, no tienes más que hacer una anotación de todos los posibles números y pasar a otra de las secciones de la cuadrícula. Cuantos más números consigas colocar correctamente, más fácil te será desbloquear aquellas partes de la cuadrícula que te resultaban demasiado difíciles de entrada.

Y si todo esto falla, siempre queda el método ensayo-error. GO! SUDOKU proporciona una curva de aprendizaje razonable y una opción de ayuda muy útil, gracias a la cual los principiantes pueden introducir hasta cinco números erróneos sin ser penalizados. Consulta los gráficos 1.0 y 1.1 para ver un ejemplo de cómo rellenar las cuadrículas.

Gráfico 1.0

El gráfico 1.0 presenta una columna, una fila y una región que han sido rellenadas correctamente.

1. Número
2. Celda
3. Cuadrícula
4. Región
5. Fila
6. Columna



Gráfico 1.1

El gráfico 1.1 presenta la misma cuadrícula, pero ya rellena por completo. Observa que en cada columna, fila y región, los números del 1 al 9 solo aparecen una vez, sin repetirse.



Y ahora que ya sabes cómo jugar a Sudoku, llegó la hora de enfrentarse al GO! SUDOKU.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar partidas guardadas del Memory Stick Duo™ insertado o de cualquier otro que contenga datos previamente guardados de GO! SUDOKU. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar. GO! SUDOKU utiliza la función de autoguardado. Se recomienda no insertar ni extraer el Memory Stick Duo™ después de iniciar el sistema para evitar la sobrescritura de datos.

La cantidad mínima de espacio libre necesaria para guardar datos de GO! SUDOKU variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre necesaria para los distintos Memory Stick Duo™ oficiales, según su capacidad, es la siguiente:

De 4 MB a 8 MB	=	512 KB
De 16 MB a 128 MB	=	538 KB
De 256 MB a 2 GB	=	602 KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los juegos que admiten la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten a los jugadores comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir contra otros usuarios mediante una conexión de red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El Modo Ad hoc es una función del sistema inalámbrico (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ individuales comunicarse directamente entre sí.



JUEGO COMPARTIDO

GO! SUDOKU incluye funciones que permiten al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un juego para PSP™ en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo Infraestructura es una función de conexión inalámbrica (WLAN) que permite conectar tu sistema PSP™ a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN), es decir, un dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica. Para poder acceder a las características del Modo Infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, como una suscripción a un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como por ejemplo un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador, entre otros. Encontrarás más información y otros datos sobre la configuración en el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, , , , , etc., se utilizan para señalar la dirección de los botones de dirección y del pad analógico, a menos que se indique lo contrario.

CONTROLES PREDETERMINADOS

 ,  ,  ,  o pad analógico	Mover el cursor
Botón 	Colocar un número
Botón 	Colocar un número candidato
Botón 	Borrar un número
Botón 	Deshacer el último movimiento
Botón 	Girar la ruleta de números a la izquierda
Botón 	Girar la ruleta de números a la derecha
Botón START (Inicio)	Abrir el menú de pausa/opciones
Botón SELECT (selección)	Saltar canción

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa , ,  o  para resaltar una opción y, a continuación, el botón  para confirmar. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón .

INICIO

ADMINISTRADOR DE PERFILES

Si hay un Memory Stick Duo™ en el sistema PSP™, podrás crear y guardar un Perfil. Para introducir tu nombre, selecciona una ranura de Perfil vacía y pulsa el botón  para continuar. Pulsa los botones  o  para desplazarte por el abecedario, y  o  para mover el cursor hacia atrás o hacia delante por el nombre del Perfil. Cuando estés contento con tu nombre de Perfil, pulsa el botón  y, a continuación, selecciona "Sí" y vuelve a pulsar el botón  para acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL



Pulsa ↑ o ↓ para resaltar una de las siguientes opciones y el botón × para confirmar.

- Solitario Sudoku
- Sudoku múltiple
- Sudoku inalámbrico
- Jugar nuevos puzzles
- Enséñame a jugar a Sudoku
- Opciones

NOTA: la opción Jugar nuevos puzzles solo pasará a estar disponible tras una descarga.
Cada opción del menú principal se explica más adelante en este manual.

SOLITARIO SUDOKU



El modo Solitario Sudoku te mantendrá ocupado durante años con sus 1000 puzzles y la oportunidad de poder volver a jugarlos para batir tus mejores tiempos. ¡Pero ten mucho cuidado, no vayas a pasarte de parada si vas jugando en el tren o el autobús de camino al trabajo!

DIFICULTAD

Pulsa **←** o **→** para elegir entre Fácil (para principiantes), Normal (para ya iniciados), Difícil (para aquellos a los que les gustan los desafíos) o Muy difícil (para los fanáticos del Sudoku con un par de horas disponibles).

STYLE

Pulsa **←** o **→** para elegir un fondo entre Aleatorio, Tierra, Aire, Fuego, Agua o Personalizar. La opción Personalizar te permite usar tus propias fotos como imágenes de fondo mientras juegas. Para obtener más información al respecto, consulta el apartado "Personalización del fondo" de este manual.

PUZZLE

Pulsa **←** o **→** para desplazarte por los puzzles Sudoku disponibles. Busca el que no pudiste acabar la última vez e intenta completarlo, o vuelve a intentar alguno para ver si puedes batir tu tiempo anterior. También puedes pulsar el botón **□** para elegir un puzzle de forma aleatoria y dar así un toque de espontaneidad.

INICIO

Pulsa el botón **×** para iniciar Go! Sudoku.

PANTALLA DE JUEGO DE SOLITARIO SUDOKU

1. Número de puzle
2. Tiempo
3. Dificultad
4. Objetivo
5. Mejor tiempo
6. Vidas
7. Ruleta de números
8. Cuadrícula



Cuadrícula: ¡en ella se desarrolla toda la acción! Coloca los números del 1 al 9 en las celdas de la cuadrícula sin que se repitan en la misma fila, columna o región de 3x3.

Ruleta de números: pulsa los botones y para hacer girar la ruleta de números hasta que aparezca en el centro el número que deseas.

Tiempo: muestra el tiempo transcurrido.

Número de puzle: muestra el número del puzle actual.

Dificultad: muestra el nivel de dificultad del puzle actual.

Objetivo: muestra el tiempo objetivo para el puzle actual.

Mejor tiempo: muestra el mejor tiempo registrado para la cuadrícula actual.

Vidas: los corazones rojos indican el número de vidas restantes. Perderás una vida cada vez que coloques un número incorrecto en la cuadrícula. Si las pierdes todas, recibirás una penalización de tiempo.

SUDOKU MÚLTIPLE

Sudoku múltiple es un modo basado en turnos en el que de 2 a 4 jugadores se turnan para colocar un número correcto y pasan el sistema PSP™ al siguiente jugador. El objetivo de Sudoku múltiple es acabar como Ilder, para lo que deberás ser el que coloque más números correctos en la cuadrícula en el menor tiempo posible.

La pantalla de juego del modo Sudoku múltiple es muy similar a la de Solitario Sudoku, pero incluye también una tabla de clasificación en la esquina inferior izquierda y un panel de cuenta atrás en la esquina inferior derecha. Cuando se coloca un número correctamente aparece el mensaje "Tiempo de turno" en el panel de cuenta atrás, junto con el tiempo que ha empleado el jugador en colocar dicho número.

Los jugadores que coloquen un número incorrecto o tarden demasiado en colocar un número, recibirán penalizaciones de tiempo; así que prepárate para reaccionar con rapidez o enfréntate a las consecuencias. Es tu turno...

NOTA: Solo se puede jugar a Sudoku múltiple con un sistema PSP™, y este modo no es compatible con la función inalámbrica (WLAN).

SUDOKU INALÁMBRICO

De dos a cuatro jugadores pueden competir a través de la función inalámbrica en los modos Batalla o Desafío, cada uno con su sistema PSP™, simultáneamente en la misma cuadrícula.

MODO BATALLA

De dos a cuatro aficionados al Sudoku compiten sin cables en el mismo puzle con el objetivo de completar el mayor número de celdas posibles con su color. Gana el jugador que logre rellenar el mayor número de celdas de la cuadrícula.

Si un jugador coloca un número incorrecto, será "bloqueado" durante un breve periodo de tiempo. Si se colocan números incorrectos varias veces, el tiempo de los bloqueos irá aumentando, así que ten mucho cuidado si te ves obligado a adivinar los números. Cada competidor puede comprobar el estado actual de la cuadrícula con el número de celdas completadas por cada uno de los oponentes. Los jugadores ingeniosos serán capaces de ver oportunidades para arrebatarse celdas a otros jugadores siguiendo sus movimientos y progresos.

DESAFÍO

De dos a cuatro jugadores compiten sin cables para acabar la cuadrícula primero. Para incrementar la tensión de la competición, la barra de "porcentaje completado" irá aumentando cada vez que se coloque un número correcto. A medida que cada competidor se acerque al 100%, la carrera por ser el primero en concluir el puzle se intensificará.

SUDOKU COMPARTIDO

Un usuario (llamado "anfitrión") puede transferir temporalmente cinco puzles sencillos a otro usuario (llamado "receptor") a través de la función de juego compartido. No es necesario que el receptor tenga un PSP™ Game en su sistema PSP™ para recibir contenidos de GO! SUDOKU a través del juego compartido.

El anfitrión tiene que seleccionar primero "Sudoku compartido" en el menú Sudoku inalámbrico de su sistema PSP™ para intentar localizar otros sistemas, en un perímetro de 10 metros, que también estén buscando en ese momento datos de juego compartido.

El receptor tiene que seleccionar el icono de  en el menú inicial y, a continuación, seleccionar el icono de juego compartido para iniciar la transferencia de datos. Una vez que ambos sistemas PSP™ se hayan conectado con la función inalámbrica, el receptor deberá seguir las instrucciones en pantalla para enviar una solicitud al anfitrión. La transferencia de juego compartido dará comienzo una vez que el anfitrión acepte la solicitud.

Cuando concluya la transferencia, el anfitrión podrá seguir usando libremente su sistema PSP™. El receptor dispondrá de un extracto de cinco puzles de GO! SUDOKU que podrá probar y disfrutar. El receptor puede concluir su sesión de GO! SUDOKU apagando su sistema PSP™ o volviendo al menú inicial. Todos los datos de juego compartido se borrarán.

JUGAR NUEVOS PUZLES

¿No tienes suficiente Sudoku? Visita entonces www.yourpsp.com para descargar multitud de nuevos puzles para GO! SUDOKU en la sección de descargas de juegos para PSP™.

CÓMO DESCARGAR NUEVOS PUZLES

CÓMO DESCARGAR PUZLES DESDE UN ORDENADOR

Visita www.yourpsp.com y busca los puzles de GO! SUDOKU. Haz clic con el botón derecho sobre cualquiera de los puzles disponibles en cada nivel de dificultad. Elige "guardar como" o "guardar destino como" para guardar los puzles seleccionados en tu ordenador.

Conecta un lector de Memory Stick Duo™ o tu sistema PSP™ a tu ordenador con un cable USB y, a continuación, ve a la siguiente ubicación del Memory Stick Duo™:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Puede que sea necesario crear una carpeta de descargas en tu Memory Stick Duo™, pero, en cualquier caso, los puzles descargados y guardados en esta carpeta estarán disponibles para usarlos la próxima vez que se reinicie GO! SUDOKU con el mismo Memory Stick Duo™ insertado.

CÓMO DESCARGAR PUZLES DESDE EL SISTEMA PSP™

Enciende el interruptor WLAN y pulsa el botón HOME (menú principal) para acceder al menú inicial. Selecciona "Red" para crear una conexión inalámbrica e introduce lo siguiente: www.yourpsp.com; luego busca la sección de descargas de juegos para PSP™.

Los puzles descargados se guardan en la carpeta "COMMON" del Memory Stick Duo™, y deben moverse manualmente a la siguiente carpeta:

`\PSP\SAVEDATA\UCES001520000\Download`

Puede que sea necesario crear una carpeta de descargas en tu Memory Stick Duo™, pero, en cualquier caso, los puzles descargados y guardados en esta carpeta estarán disponibles para usarlos la próxima vez que se reinicie GO! SUDOKU con el mismo Memory Stick Duo™ insertado.

ENSÉÑAME A JUGAR A SUDOKU

TUTORIAL

El modo Tutorial es un breve vídeo interactivo que explica las bases de GO! SUDOKU. ¡Si eres un novato en este juego, comienza por aquí y pronto estarás preparado para empezar!

ENTRENAMIENTO

El modo Entrenamiento consta de cinco puzles de nivel Fácil. Dado que no hay penalizaciones, puedes usar estos puzles para instruirte en el noble arte de GO! SUDOKU.

OPCIONES

AJUSTES DE SONIDO

VOLUMEN MÚSICA

Pulsa  para disminuir o  para aumentar el volumen de la música.

VOLUMEN EFECTOS

Pulsa  para disminuir o  para aumentar el volumen de los efectos de sonido.

AJUSTES VISUALES

COLOR

Pulsa  o  para elegir el color del diseño de la pantalla. Elige entre Tierra, Aire, Fuego o Agua.

TRANSPARENCIA

Pulsa  o  para elegir el nivel de transparencia de la cuadrícula. Elige entre Claro, Medio u Opaco.

CANDIDATOS AUTOMÁTICOS

Activa o desactiva los Candidatos automáticos. Con esta opción puedes ver de forma inmediata los posibles números candidatos de cada celda. Tu tiempo no se incluirá en la tabla de mejores tiempos si la opción Candidatos automáticos está activada.

1. Números candidatos



AUTOGUARDADO

Activa o desactiva la función de autoguardado.

VER MEJORES TIEMPOS

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para desplazarte por las listas de los mejores tiempos.

Todos los mejores tiempos se guardarán automáticamente en el Memory Stick Duo™.

PERFIL

Consulta tu progreso actual y descubre cuántos puzles Sudoku has conseguido completar. Hay un total de 1000 puzles para resolver, de los cuales 440 pertenecen al nivel Fácil, 320 al Normal, 160 al Difícil y 80 al Muy difícil. ¡Buena suerte!

PERSONALIZACIÓN DEL FONDO

GO! SUDOKU puede estar sobre fondos personalizados en lugar de los predeterminados Tierra, Aire, Fuego y Agua. Puedes guardar hasta diez imágenes en la siguiente ubicación: PSP/PHOTO/SudokuPhotos (puede que sea necesario crear primero una carpeta SudokuPhotos en tu Memory Stick Duo™). Consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™ para obtener más información acerca de los diversos métodos para guardar fotografías en el Memory Stick Duo™.

Las imágenes para los fondos tienen que ser archivos JPEG. Dichas imágenes JPEG deben ser de tamaño 480x272, aunque las imágenes hasta un máximo de 1024x1024 se convertirán al tamaño apropiado. Cualquier imagen más grande no se mostrará en la lista. Las imágenes más pequeñas que 480x272, y hasta un máximo de 120x68, se agrandarán hasta ajustarse al sistema PSP™.