

|    |   |    |   |     |   |     |   |
|----|---|----|---|-----|---|-----|---|
| 61 | W | 77 | ö | 93  | ö | 109 | ö |
| 62 | X | 78 | ó | 94  | ó | 110 | ó |
| 63 | Y | 79 | ü | 95  | ü | 111 | ü |
| 64 | Z | 80 | ü | 96  | ü | 112 | ü |
| 65 | ” | 81 | z | 97  | z | 113 | z |
| 66 | ¥ | 82 | á | 98  | á | 114 | á |
| 67 | “ | 83 | п | 99  | п | 115 | п |
| 68 | ı | 84 | ı | 100 | ı | 116 | ı |
| 69 | ı | 85 | ı | 101 | ı | 117 | ı |
| 70 | ı | 86 | ı | 102 | ı | 118 | ı |
| 71 | £ | 87 | ı | 103 | ı | 119 | ı |
| 72 | ı | 88 | ı | 104 | ı | 120 | ı |
| 73 | ı | 89 | ı | 105 | ı | 121 | ı |
| 74 | ı | 90 | ı | 106 | ı | 122 | ı |
| 75 | ı | 91 | ı | 107 | ı | 123 | ı |
| 76 | ı | 92 | ı | 108 | ı |     |   |

# Руководство пользователя

*Модуль № 1268*

## ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН

МОДЕЛЬ: \_\_\_\_\_

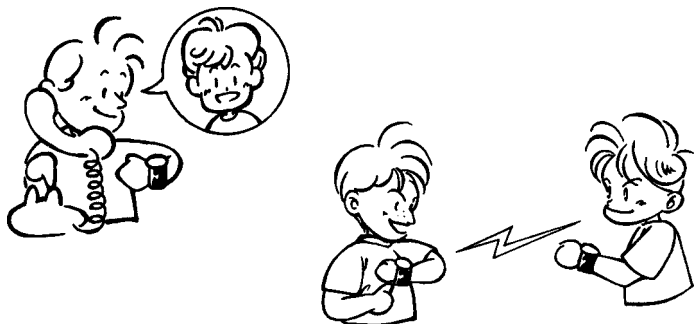
ДАТА ПРОДАЖИ: \_\_\_\_\_

ШТАМП ОФИЦИАЛЬНОГО ДИЛЕРА:

**CASIO®**

**CASIO®**

Поздравляем тебя с приобретением часов CASIO (Модуль N 1268/JG-100C \* JG-100D). Для того, чтобы иметь возможность использовать все многочисленные функции этих часов, внимательно прочти это руководство по эксплуатации и следуй всем инструкциям. Если это руководство кажется тебе слишком сложным, попроси взрослых помочь тебе в нем разобраться. Храни это руководство в надежном месте, чтобы не потерять.



### Характеристики и функции

- **Телефонная книжка:** сохранение в памяти имен, телефонных номеров, дней рождений, адресов и другой информации
- **«Волшебный луч»:** использование инфракрасного луча для обмена записями из телефонной книжки или сообщениями со следующими моделями часов и цифровых ежедневников («Digital Diary») компании CASIO (данные на январь 1995 года):  
Часы: JG-100C, JG-100D  
Цифровые ежедневники: JD-5500, JD-6000, JD-7000, JD-7000R.
- **Игра:** вы можете играть с микрокомпьютером, встроенным в ваши часы, или с друзьями при помощи волшебного луча.
- **Текущее время**
- **Секундомер** (единица измерения - 1 секунда)
- **Подача ежедневного сигнала будильника и сигнала начала часа**

### Прежде всего прочти эту важную информацию!

- Подробные сведения о замене батареи содержатся в разделе «Замена батареи» на стр. 31. Когда возникнет необходимость замены батареи, попроси взрослых помочь тебе.
- Обязательно записывай все хранящиеся в телефонной книге часов данные в свою записную книжку или в специальную таблицу, образец которой приведен на стр. 35 к концу этого руководства. Если установленная в часах батарея разрядится или если ты совершишь какую-либо ошибку, пользуясь часами, хранящиеся в памяти данные могут быть повреждены или полностью уничтожены.
- Компания «CASIO COMPUTER CO., LTD» не несет ответственности за какой бы то ни было ущерб, который может возникнуть при использовании этих часов, и не принимает никаких претензий со стороны третьих лиц.

**Питание:** одна литиевая батарея (Тип: CR2032)

Срок службы: примерно 15 месяцев (из расчета исполнения звуковых сигналов в течение 20 секунд в день)

*При использовании волшебного луча срок службы батарей сокращается.*

*Пример:*

*При обмене сообщениями в течение 2 минут в день, игре с использованием волшебного луча в течение 4 минут в день и одной операции обмена данными с помощью волшебного луча в неделю срок службы батареи уменьшается примерно до шести месяцев.*

### Таблица для записи данных из телефонной книжки

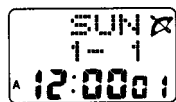
|            |  |      |  |
|------------|--|------|--|
| ИМЯ        |  | ТЕЛ. |  |
| ПРИМЕЧАНИЯ |  |      |  |
| ИМЯ        |  | ТЕЛ. |  |
| ПРИМЕЧАНИЯ |  |      |  |

### Таблица секретных кодов

| Код | Значение | Код | Значение |
|-----|----------|-----|----------|
|     |          |     |          |
|     |          |     |          |
|     |          |     |          |

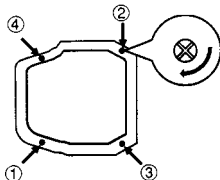
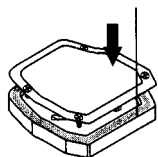
### Таблица сортировки данных

|    |        |    |   |    |   |    |   |
|----|--------|----|---|----|---|----|---|
| 1  | ↖      | 16 | * | 31 | 9 | 46 | H |
| 2  | →      | 17 | + | 32 | : | 47 | I |
| 3  | ←      | 18 | , | 33 | ; | 48 | J |
| 4  | ÷      | 19 | - | 34 | < | 49 | K |
| 5  | ×      | 20 | . | 35 | = | 50 | L |
| 6  | Пробел | 21 | / | 36 | > | 51 | M |
| 7  | !      | 22 | 0 | 37 | ? | 52 | N |
| 8  | ”      | 23 | 1 | 38 | @ | 53 | O |
| 9  | #      | 24 | 2 | 39 | A | 54 | P |
| 10 | \$     | 25 | 3 | 40 | B | 55 | Q |
| 11 | %      | 26 | 4 | 41 | C | 56 | R |
| 12 | &      | 27 | 5 | 42 | D | 57 | S |
| 13 | '      | 28 | 6 | 43 | E | 58 | T |
| 14 | (      | 29 | 7 | 44 | F | 59 | U |
| 15 | )      | 30 | 8 | 45 | G | 60 | V |



- Убедитесь в том, что на цифровом табло часов есть следующее изображение: «12:00».
- Если на табло не представлено это изображение, повторите операцию, описанную в пункте 6.
- Снова нажмите кнопку сброса («АС») примерно на две секунды. Установите на место заднюю крышку часов и отверткой закрутите четыре винта.
- Убедитесь в том, что резиновая прокладка установлена в предназначенных для нее пазах.

Прокладка



- Вначале слегка закрутите винты в последовательности, указанной на рисунке справа. Затем в той же последовательности закрутите их до упора.
- Завинтив винты, тщательно проверьте, чтобы все винты были закручены нормально и чтобы ни винты, ни крышка не торчали.

## 14. ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

**Точность хода при нормальной температуре:** ± 15 секунд в месяц

**Режим текущего времени:** Часы, минуты, секунды, «До Полудня» (А) / «После Полудня» (Р), месяц, число, день недели  
Система представления времени: Переключение между 12-часовым и 24-часовым форматами  
Календарная система: Автоматический календарь с установкой 28 дней в феврале

**Режим телефонной книжки**

Емкость памяти: до 10 наборов данных. Каждый набор включает: имя, номер телефона и примечания (до 43 символов на каждый набор)

**Режим обмена данными с помощью волшебного луча:** обмен данными из телефонной книжки с использованием волшебного луча

**Режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча:** обмен сообщениями с использованием волшебного луча

**Волшебный луч:** обмен данными с другим устройством при помощи инфракрасного луча, без прямого соединения

**Режим секундомера**

Единица измерения: 1 секунда

Максимальный диапазон измерения: 23 часов 59 минут 59 секунд

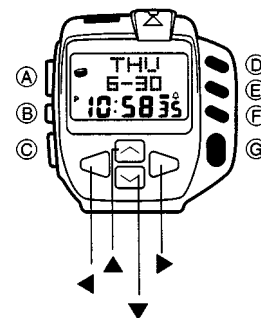
Режимы измерения: затраченное время, суммарное затраченное время, промежуточное время и фиксация двух первых результатов на соревнованиях

**Режим звуковых сигналов:** ежедневные сигналы будильника, сигналы начала часа

**Режим игр:** Приключенческая игра «Хозяин башни» (с компьютером/с другим игроком); Сражение волшебным лучом

**Другие функции:** функция автоматического возврата (автоматический возврат в режим текущего времени, если в течение определенного времени не нажата ни одна кнопка)

## Как пользоваться этим руководством



В этом руководстве при описании операции используются представленные на рисунке названия кнопок.

Пример.

Нажмите кнопку «А», чтобы войти в режим игр.

Нажмите кнопку ▲, чтобы просмотреть записи в телефонной книжке.

## СОДЕРЖАНИЕ

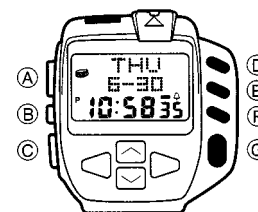
|   |    |
|---|----|
| 1. Общее руководство .....  | 3  |
| 2. Режим текущего времени .....   | 4  |
| 3. Ввод букв, цифр и символов .....                                     | 5  |
| 4. Режим телефонной книжки .....  | 6  |
| 5. Режим обмена данными с помощью волшебного луча .....                 | 9  |
| 6. Режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча .....             | 11 |
| 7. Причины проблем, возникающих при использовании волшебного луча ..... | 15 |
| 8. Списки символов .....  | 15 |
| 9. Режим секундомера .....  | 17 |
| 10. Режим звуковых сигналов .....                                       | 18 |
| 11. Режим игр .....   | 19 |
| 12. Эксплуатация часов пользователем .....                              | 30 |
| 13. Замена батареи .....  | 31 |
| 14. Технические характеристики .....                                    | 34 |

## 1. ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

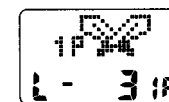
- При нажатии кнопки «А» в режиме текущего времени вы войдете в режим игр. Для того, чтобы вернуться из режима игр в режим текущего времени, еще раз нажмите кнопку «А».

Режим текущего времени

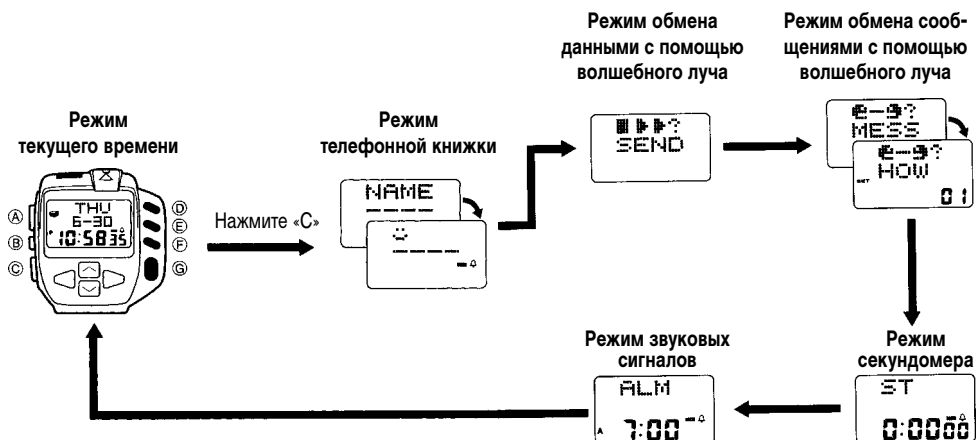
Режим игр



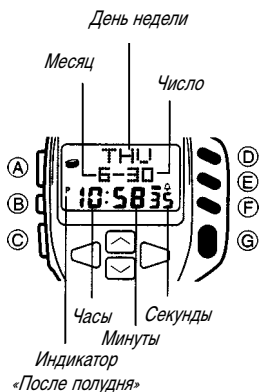
Нажмите «А»



- Нажимайте кнопку «С» для перехода из одного режима в другой. Выполнив нужную вам операцию в любом режиме, нажмите кнопку «С», чтобы вернуться в режим текущего времени.



## 2. РЕЖИМ ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ



Используйте режим текущего времени, чтобы установить текущее время и дату.

- Каждую секунду, сменяя друг друга, на экране представления текущего времени появляются символы из игры (♣ ♠ ♡ ♢).

### ■ 12-часовой / 24-часовой форматы представления времени

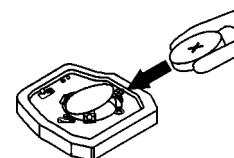
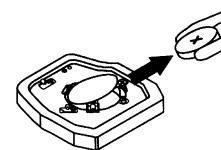
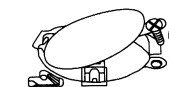
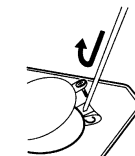
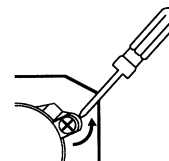
При использовании 12-часового формата представления времени каждый день условно делится на две половины по 12 часов каждая: до полудня (от полуночи до полудня, индикатор «А») и после полудня (от полудня до полуночи, индикатор «Р»). При использовании 24-часового формата отсчет времени ведется от 00:00 (полночь) до 23:59 (11:59 вечера). Так, например, три часа дня в 12-часовом формате будет представлено, как 3:00 P, а при использовании 24-часового формата это же время будет представлено, как 15:00. Эти часы могут показывать время как в 12-часовом, так и в 24-часовом формате. При установке 12-часового формата буква «А» на табло ваших часов означает время до полудня, а буква «Р» - время после полудня.

Подробные сведения о том, как выполнять переключение между этими двумя форматами, представлены в разделе «Как установить время и дату».

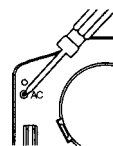
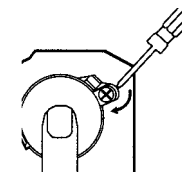
### ■ Как установить время и дату



1. В режиме текущего времени нажмите кнопку «В» и удерживайте ее в нажатом состоянии до тех пор, пока на табло не начнут мигать цифры в разряде секунд.
- Мигание цифр в разряде секунд означает, что в это время их значение может быть вами *изменено*.
2. Нажмите кнопку ◀ или ▶, изменить разряд мигающих цифр согласно представленной ниже последовательности.



- Не касайтесь одновременно верхней и нижней поверхностей батареи пальцами, пинцетом и т.п. В противном случае вы замкнете батарею коротко.
- Вставьте батарею в часы таким образом, чтобы ее положительный (+) полюс был обращен вверх (чтобы он был вам виден).



1. Слегка прижимая держатель батареи, отвинтите удерживающий его винт.
- Не пытайтесь извлечь винт из держателя батареи.

2. Вставьте тонкий заостренный предмет в щель рядом с отверстием для винта держателя батареи и поднимите батарею.

- Не пытайтесь поднять держатель батареи слишком высоко. Грубое обращение с ним может привести к поломке.

3. Извлеките из часов старую батарею.
- Будьте осторожны, чтобы не повредить пальцы держателем.

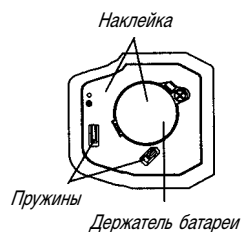
4. Протрите новую батарею куском сухой мягкой ткани и вставьте батарею в часы.
- Вставляйте батарею боком под держатель батареи, как показано на рисунке рядом.

5. Нажимая на держатель батареи, завинтите винт.

6. При помощи тонкого заостренного предмета нажмите и около двух секунд удерживайте в нажатом состоянии кнопку сброса («АС»), находящуюся в верхнем левом углу внутри часов.

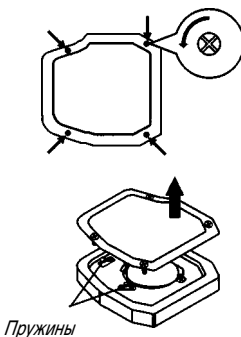
Храните батареи в местах, недоступных маленьким детям. В случае проглатывания немедленно обратитесь к врачу.

## ■ Внимание! При замене батареи соблюдайте следующие меры предосторожности.



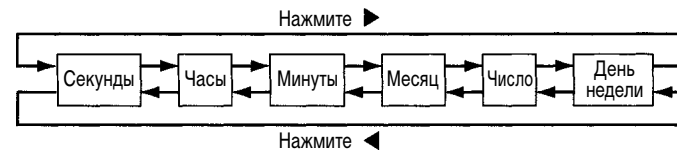
- Меняя батарею, сядьте за стол.
- Не прищипывайте пальцы держателем батареи, пружинами или задней крышкой часов.
- Не сгибайте и старайтесь не повредить распрямившиеся пружины. Если все же пружина окажется поврежденной, обратитесь за помощью к официальному дистрибьютору компании CASIO или в специализированный сервисный центр.
- Обратите внимание на то, что при возникновении неисправностей, вызванных заменой батареи, ремонт часов будет осуществляться за плату, даже если еще не истек гарантийный срок.
- Ни в коем случае не снимайте наклейку на внутренней части часов.
- Никогда не пытайтесь разобрать часы. Открывать их можно только для замены батареи и только таким образом, как описано в этом руководстве.
- Закрывая заднюю крышку часов, проверьте, не попала ли в часы вода, грязь и другие посторонние предметы. Это может привести к нарушению водонепроницаемости часов и вызвать их поломку.
- Если у вас возникли проблемы при замене батареи, обратитесь за помощью к официальному дистрибьютору компании CASIO или в специализированный сервисный центр.
- Устанавливая батарею в часы, следите, чтобы ее положительный (+) и отрицательный (-) полюса были обращены в нужном направлении.
- При разрядке батареи как можно скорее извлеките ее из часов.
- Никогда не бросайте батарею в огонь, не соединяйте их накоротко, не разбирайте и не пытайтесь каким-либо образом изменить их конструкцию.
- Если вы обнаружили, что установленная в часах батарея протекла, постарайтесь, чтобы жидкость из батареи не попала на вашу кожу. Как можно скорее извлеките протекающую батарею и протрите часы. Как можно скорее обратитесь за помощью к официальному дистрибьютору компании CASIO или в специализированный сервисный центр.
- Храните батареи в сухом, прохладном месте. Избегайте попадания на них прямых солнечных лучей.

## ■ Как заменить батарею



При помощи крестовой отвертки, входящей в комплект поставки ваших часов, отвинтите четыре винта, предназначенных для крепления задней крышки часов, а затем снимите заднюю крышку.

- Отвинчивая винты, старайтесь не повредить их головки.
- Винты нельзя извлечь из задней крышки. Не пытайтесь выпатчить их.
- Не пораньтесь распрямившимися пружинами и не повредите ими часы.
- Последовательность действий в описанной ниже процедуре соответствует инструкциям, приведенным на наклейке внутри часов.



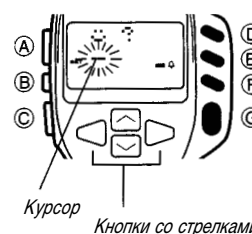
- Пока на экране представления текущего времени мигают цифры или буквы в любом разряде, вы можете нажать кнопку «А», чтобы выполнить переключение между 12-часовым (с индикаторами «А» [До полудня] и «Р» [После полудня]) и 24-часовым форматами представления времени.
- 3. В то время, когда цифры в разряде секунд будут находиться в мигающем состоянии (в котором они могут быть вами изменены), нажмите кнопку ▲ или ▼, чтобы осуществить их переустановку в положение «00».
- Если вы нажмете кнопку ▲ или ▼ в тот момент, когда значение секунд будет находиться в диапазоне от «30» до «59», то одновременно с переустановкой секунд в положение «00», к значению минут будет добавлена единица. Если значение секунд в этот момент будет находиться в диапазоне от «00» до «29», то значение минут останется без изменений.
- 4. В то время, когда цифры в любых других разрядах (за исключением секунд) будут находиться в мигающем состоянии (в котором они могут быть вами изменены), нажмите кнопку ▲, чтобы увеличить их значения, или кнопку ▼, чтобы уменьшить их. На стадии выбора дня недели при нажатии кнопки ▲ выполняется переход к следующему дню недели, а при нажатии кнопки ▼ - к предыдущему.
- Удерживание любой из этих кнопок ▲ или ▼ в нажатом состоянии позволяет изменять показания на более высокой скорости.
- 5. После того, как вы установите текущее время и дату, нажмите кнопку «В», чтобы вернуться в режим текущего времени.
- Если во время мигания цифр выбранного вами разряда вы в течение нескольких минут не нажмете ни одну из кнопок, то цифры перестанут мигать, а часы автоматически вернуться в режим текущего времени.
- Часы не принимают во внимание существование дополнительного дня в високосном году. 29 февраля (в високосном году), вам нужно будет вручную скорректировать текущую дату.

## 3. ВВОД БУКВ, ЦИФР И СИМВОЛОВ

В этом разделе описано, как вводить имена, номера телефонов и другие данные в режиме телефонной книжки. В нем также рассказано, как вводить текст, который вы будете использовать в качестве сообщения, передаваемого по волшебному лучу.

В основном, в этом разделе объясняется, как пользоваться кнопкой «А» и кнопками со стрелками. Для ввода записей в телефонную книжку не забудьте сначала войти в режим телефонной книжки, а для ввода сообщений - в режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча.

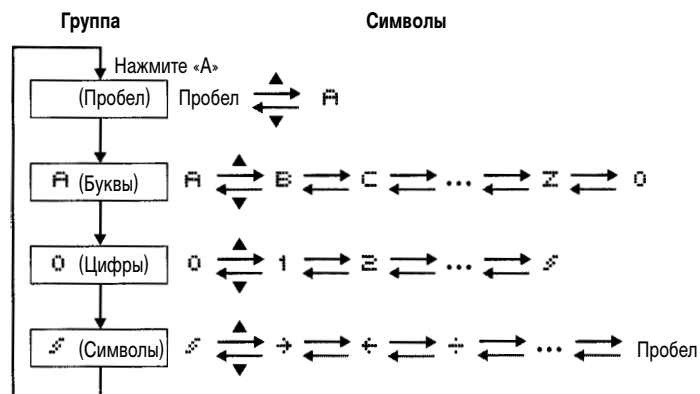
### ■ Курсор



*Курсор* - это короткая черточка, показывающая, где будет находиться следующий введенный вами символ. Вы можете вводить символы только тогда, когда курсор на табло ваших часов мигает. На страницах 6 («Режим телефонной книжки») и 11 («Режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча») описано, как добиться появления на табло курсора.

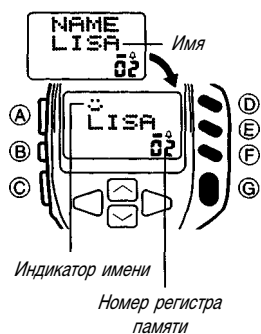
## ■ Как вводить символы

В то время, когда курсор на табло ваших часов мигает, нажимайте кнопку «А», чтобы выполнить переход между представленными ниже группами символов. При помощи кнопок ▲ и ▼ выполняйте просмотр имеющихся символов.



- При нажатии кнопки ▲ во время отображения на табло последнего символа какой-либо группы произойдет переход к следующей группе. Так, например, после нажатия кнопки ▼ во время отображения на табло буквы «Z» будет выведена цифра «0» из группы цифр.
- При нажатии кнопки ▲ во время отображения на табло первого символа какой-либо группы произойдет переход к предыдущей группе. Так, например, после нажатия кнопки ▼ во время отображения на табло цифры «0» будет выведена буква «Z» из группы букв.
- Удерживая кнопки ▲ или ▼ в нажатом состоянии, вы можете просматривать знаки на более высокой скорости.
- Как только на табло появится нужный вам символ, нажмите кнопку ◀, что переместит курсор вправо.
- Вы можете использовать кнопки ▶ и ◀, чтобы перемещать курсор к любому символу, который вы решите изменить. При удерживании любой из этих кнопок в нажатом состоянии курсор перемещается с более высокой скоростью.
- Перечень всех символов, которые вы можете ввести, представлен в разделе «Список символов» на стр. 15.

## 4. РЕЖИМ ТЕЛЕФОННОЙ КНИЖКИ



В режиме телефонной книжки вы можете сохранить информацию, касающуюся самое большее 10 человек (имя, номер телефона, примечание). Данные автоматически сортируются в алфавитном порядке по именам (подробные сведения о том, как часы выполняют сортировку данных, содержится в разделе «Таблица сортировки данных» на стр. 35 в конце этого руководства). Вы можете просмотреть отсортированные данные и вывести на табло нужную вам запись.

- Для того, чтобы войти в режим телефонной книжки, находясь в режиме текущего времени, один раз нажмите кнопку «С».
- В качестве примечания вы можете ввести адрес и дату рождения.
- Если в течение нескольких минут при работе в режиме телефонной книжки вы не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться в режим текущего времени.

- Для очистки часов и ремешка используйте сухую мягкую ткань, либо мягкую ткань, смоченную в водном растворе мягкого нейтрального моющего средства. Никогда не пользуйтесь легко испаряющимися средствами (например такими, как бензин, растворители, распыляющие чистящие средства и т.п.).
- Когда вы не пользуетесь вашими часами, храните их в сухом месте.
- Избегайте попадания на часы бензина, чистящих растворителей, аэрозолей из распылителей, клеящих веществ, краски и т.п. Химические реакции, вызываемые этими материалами, приводят к повреждению прокладок, корпуса и отделки часов.
- Особенностью некоторых моделей часов является наличие на их ремешке изображений, выполненных шелкографией. Будьте осторожны при чистке таких ремешков и не трите их сильно, чтобы не испортить эти рисунки.

Для часов с полимерными ремешками ...

- Вы можете обнаружить на ремешке белесое порошкообразное вещество. Это вещество не вредно для вашей кожи или одежды и может быть легко удалено путем простого протирания куском ткани.
- Длительное воздействие на полимерный ремешок пота или влаги, а также хранение его в условиях высокой влажности может привести к повреждению, разрыву или растрескиванию ремешка. Для того, чтобы обеспечить длительный срок службы полимерного ремешка, при первой возможности очищайте его от грязи и воды при помощи мягкой ткани.

Для часов с флуоресцентными корпусами и ремешками ...

- Длительное облучение прямым солнечным светом может привести к постепенному исчезновению флуоресцентной окраски.
- Длительный контакт с влагой может вызвать постепенное исчезновение флуоресцентной окраски. В случае попадания на поверхность часов влаги как можно скорее удалите ее.
- Длительный контакт влажных часов с любой другой поверхностью может привести к обесцвечиванию флуоресцентной окраски. Следите за отсутствием влаги на флуоресцентной поверхности и избегайте ее контакта с другими поверхностями.
- Сильное трение поверхности, имеющей нанесенную флуоресцентную краску, о другую поверхность может привести к переносу флуоресцентной краски на другую поверхность.

## 13. ЗАМЕНА БАТАРЕИ

Если изображение на табло станет тусклым, если перестанут подаваться звуковые сигналы или если не удается установить контакт при помощи волшебного луча, то, возможно, батарея сильно разряжена. Заметив любой из описанных выше симптомов, как можно скорее замените батарею.

### Внимание!

- Если часами пользуется ребенок, то пусть кто-нибудь из взрослых заменит в часах батарею.
- При замене батареи будьте осторожны и точно следуйте приведенным ниже инструкциям по замене батареи. Не трогайте никаких частей внутри часов, если это не указано в инструкции. В противном случае вы можете серьезно повредить ваши часы.
- Обратите внимание на то, что при сильной разрядке и после замены батареи все хранящиеся в памяти данные (записи из телефонной книжки, игровые данные, текущие установки времени и текущая установка времени подачи звуковых сигналов) будет стерты. Перед заменой батареи не забудьте записать все данные из телефонной книжки. В конце этого руководства в качестве образца приведена таблица для записи данных из телефонной книжки.

### ■ Батарея

Питание часов осуществляется от одной литиевой батареи типа CR2032. При замене батареи следует установить в часы батарею только этого типа. Установка батареи другого типа может привести к повреждению и поломке ваших часов.

- Батарея, установленная в ваши часы на заводе-изготовителе, предназначена для тестовых испытаний часов, так что срок службы ее, возможно, будет сокращен по сравнению с нормальным.

- Нижне изображены три экрана, появляющиеся в зависимости от результата сражения:



- Если вы победили, то суммарное количество ваших побед увеличивается на единицу. Если вы проиграли, то на единицу увеличивается количество ваших поражений. Если сражение заканчивается вничью, то ни количество побед, ни количество поражений не изменяется.
- Для того, чтобы начать новое сражение, повторите эту процедуру, начиная с пункта 7.
- Вы можете прервать сражение в любой момент и вернуться в режим текущего времени, нажав кнопку «А».

## 12. ЭКСПЛУАТАЦИЯ ЧАСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ

В этом разделе описано, как следует ухаживать за вашими часами, чтобы они всегда находились в рабочем состоянии. **Защита от воды:** Часы классифицируются по разрядам (с I по V разряд) в соответствии со степенью их защищенности от воды. Уточните разряд ваших часов с помощью приведенной ниже таблицы, чтобы определить правила их использования.

| * Разряд | Маркировка корпуса                             | Брызги, дождь и т.п. | Плавание, мытье машины и т.п. | Подводное плавание с трубкой, ныряние и т.п. | Ныряние с аквалангом |
|----------|--|----------------------|-------------------------------|--|----------------------|
| I        | -  | Нет                  | Нет                           | Нет  | Нет                  |
| II       | WATER RESISTANT                                | Да                   | Нет                           | Нет  | Нет                  |
| III      | 50 M WATER RESISTANT                           | Да                   | Да                            | Нет  | Нет                  |
| IV       | 100 M WATER RESISTANT                          | Да                   | Да                            | Да   | Нет                  |
| V        | 200 M WATER RESISTANT<br>300 M WATER RESISTANT | Да                   | Да                            | Да   | Да                   |

\* Примечания

- I Часы не защищены от воды. Избегайте попадания любой влаги.
- III Не нажимайте кнопки под водой.
- IV Допускается нажатие кнопок под водой, кроме кнопок, расположенных в углублении. Если часы подверглись воздействию соленой воды, то тщательно промойте их и вытрите насухо.
- V Часы могут использоваться при погружении с аквалангом (за исключением таких глубин, при которых требуется гелиево-кислородная газовая смесь).
- Особенностью некоторых защищенных от воды часов является наличие у них кожаных ремешков. Не одевайте часы этих моделей во время плавания или какой-либо другой деятельности, при которой ремешок погружается в воду.

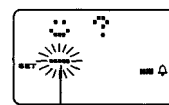
### Уход за вашими часами

- Замена резиновой прокладки, защищающей часы от попадания воды и пыли, должна осуществляться через каждые 2 - 3 года.
- Если во внутреннюю часть часов попадет влага, то немедленно проверьте их у ближайшего к вам дилера или дистрибьютора компании «CASIO».
- Не подвергайте часы воздействию слишком высоких и слишком низких температур.
- Хотя часы рассчитаны на использование их в обычных условиях, тем не менее вы должны избегать грубого обращения с ними и не допускать их падения.
- Не затягивайте ремешок слишком туго. Между вашим запястьем и ремешком должен проходить палец.

### ■ Как вводить новые записи в телефонную книжку



[Экран ввода новых данных]

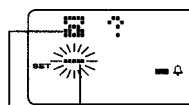


Курсор

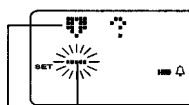
- В режиме телефонной книжки нажимайте кнопки ▲ или ▼ до тех пор, пока на табло не появится экран ввода новых данных.
- Экран ввода новых данных - это пустой экран (без имени и номера телефона).
- Если в памяти часов нет данных, записанных в режиме телефонной книжки, то экран ввода новых данных появляется сразу же после того, как вы входите в режим телефонной книжки.
- Нажмите кнопку «В» и держите ее в нажатом состоянии до тех пор, пока на экране ввода новых данных не появится мигающий курсор.
- Введите имя.
- Вы обязательно должны ввести имя, иначе часы не позволят вам вводить остальные сведения.

Используйте кнопку «А» и кнопки со стрелками, чтобы вводить буквы в позицию курсора. Подробные сведения о вводе данных содержатся в разделе «Как вводить символы» на стр. 6.

- При вводе не путайте букву «О» с цифрой «0». Ошибка при вводе символа может повлиять на процедуру автоматической сортировки данных.



Индикатор телефона Курсор



Индикатор памяти Курсор

- После того, как ввод имени будет завершен, нажмите кнопку «D», чтобы перейти к экрану ввода номера телефона.
- Введите номер телефона.
- Для ввода символов используйте процедуру, описанную в разделе «Как вводить символы» на стр. 6.
- После ввода номера телефона нажмите кнопку «D», чтобы перейти к экрану ввода примечаний.
- Введите любую информацию, которую вы считаете нужной.
- Для ввода символов используйте процедуру, описанную в разделе «Как вводить символы» на стр. 6.
- После ввода всех необходимых вам данных нажмите кнопку «В», чтобы записать их в память и вернуться к исходному экрану режима телефонной книжки.
- В режиме телефонной книжки на табло представлены только первые четыре символа введенной вами записи.
- Подробные сведения о выводе на табло записей из телефонной книжки содержатся в разделе «Как осуществить просмотр всех данных из телефонной книжки» на стр. 8.
- Если в то время, когда курсор на табло будет мигать, вы в течение нескольких минут не нажмете ни одной кнопки, то часы автоматически вернуться в исходный режим телефонной книжки.

### ■ Емкость памяти

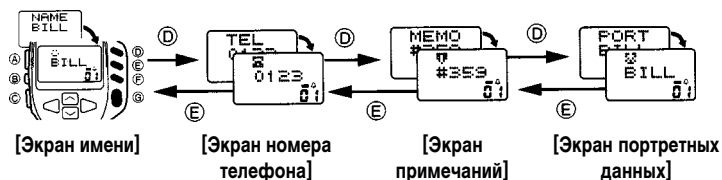
В режиме телефонной книжки вы можете сохранить сведения не более чем о 10 разных людях. Однако фактическое количество людей, о которых вы можете сохранить сведения, зависит от того, сколько символов вы введете для каждого из них. Посмотрите на приведенную ниже таблицу.

| Количество человек | Суммарное количество символов | Пример                                |
|--------------------|-------------------------------|---------------------------------------|
| 10                 | 43                            | Имя: 6 • Телефон: 12 • Примечание: 25 |
| 7                  | 64                            | Имя: 8 • Телефон: 15 • Примечание: 41 |
| 5                  | 91                            | Имя: 8 • Телефон: 18 • Примечание: 65 |

- Если вы получаете от цифрового ежедневника данные, включающие в себя портретные данные, то число символов, которое вы можете сохранить в памяти часов, сокращается. Подробные сведения о пересылке данных содержатся в разделе «Режим обмена данными с помощью волшебного луча» на стр. 9.
- Как только память заполнится, на табло появится сообщение «MEM FULL» [Память заполнена] и дальнейший ввод данных станет невозможен. Когда это произойдет, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как удалять данные из телефонной книжки» на стр. 9, чтобы удалить ненужные данные и освободить место для новых.

## ■ Как осуществить просмотр всех данных телефонной книжки

1. Войдите в режим телефонной книжки.
2. При помощи кнопок ▲ и ▼ просмотрите содержащиеся в памяти данные.
- Удерживая любую из этих кнопок в нажатом состоянии, вы можете осуществлять просмотр на более высокой скорости.
3. Когда на табло будет выведено имя того человека, сведения о котором вы хотите посмотреть, воспользуйтесь кнопками «D» и «E», чтобы просмотреть другие элементы данных.

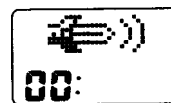


## Примечания

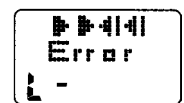
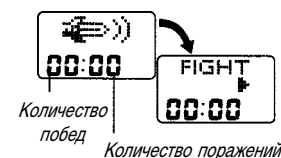
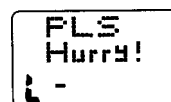
- Экран портретных данных появляется на табло только в том случае, если вы выполнили прием портретных данных из цифрового ежедневника CASIO с помощью волшебного луча. Обратите внимание на то, что вы на самом деле не можете просмотреть портретные данные на табло этих часов, даже если эти данные хранятся в их памяти. На наличие портретных данных в памяти часов указывает только индикатор . Вы можете удалить портретные данные, воспользовавшись процедурой, описанной в разделе «Как удалять данные из телефонной книжки» на стр. 9.
- На табло ваших часов может быть одновременно представлено только 4 символа. Всякий раз, когда вы нажимаете кнопку «D» или «E», чтобы сменить экран, текст для текущего экрана один раз автоматически перемещается справа налево (если он содержит более четырех символов). Первый и последний символы текста отделены друг от друга разделителем .
- Вы можете также вручную перемещать представленный на табло текст влево и вправо, используя кнопки ◀ и ▶.
- Всякий раз, когда вы войдете в режим телефонной книжки, имя, выведенное на экран в момент выхода из режима телефонной книжки, появится на табло, когда вы снова войдете в этот режим.
- Все данные, полученные от цифрового ежедневника (см. раздел «Режим обмена данными с помощью волшебного луча» на стр. 9), выводятся на табло этих часов только с использованием букв верхнего регистра, вне зависимости от того, в каком регистре были набраны исходные данные. Буквы со знаками ударения выводятся на табло так, как представлено в таблице «Представление символов» на стр. 16.

## ■ Как редактировать данные в телефонной книжке

1. В режиме телефонной книжки просмотрите сделанные записи и выведите на табло ту из них, которую вы хотите отредактировать.
- На экране имени отредактируйте имя, на экране номера отредактируйте номер телефона, а на экране примечаний отредактируйте остальные данные.
- Подробные сведения о разных экранах представлены в разделе «Как осуществить просмотр всех данных телефонной книжки» на стр. 8.
2. Нажмите кнопку «B» и держите ее в нажатом состоянии, пока на табло не появится курсор.
3. Используйте кнопки ◀ и ▶ для того, чтобы перевести курсор на тот символ, который вы хотите изменить.
4. Введите нужный вам символ.
- Для ввода символов воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как вводить символы» на стр. 6.



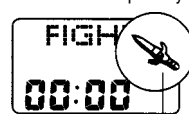
2. Нажмите кнопку «G», чтобы перейти к экрану установления контакта при помощи волшебного луча.
- Если в течение примерно 80 секунд после вывода на табло экрана установления контакта при помощи волшебного луча вы не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться к экрану сражения волшебным лучом.
3. Решите, кто из вас (вы или ваш друг) первым будет устанавливать контакт при помощи волшебного луча.
- Кто это сделает первым, не имеет значения.
4. Сначала установите ваши часы так, чтобы добиться правильного взаимного расположения источников и приемников сигналов. Тот игрок, который будет первым устанавливать контакт при помощи волшебного луча, должен нажать кнопку «G».
- На табло тех часов, на которых была нажата кнопка «G», по мере обмена сигналами и установления контакта будут выводиться сообщения «SENDING» [Передача] и «RECEIVING» [Прием].
- После установления контакта первым игроком на табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{Hurry}$ ! (Пожалуйста, поспешите!).



5. Во время отображения на табло сообщения  $F_{Hurry}$ ! второй игрок должен нажать кнопку «G», чтобы со своей стороны установить контакт при помощи волшебного луча.
- На табло часов второго игрока во время обмена сигналами и установления контакта будут выведено сообщение «SENDING» [Передача].
6. После того, как между часами двух игроков будет установлен контакт при помощи волшебного луча, на табло появится количество побед и поражений, а затем экран сражения.

- Если двум игрокам не удалось установить контакт при помощи волшебного луча, то на несколько секунд на табло появится сообщение об ошибке.

Затем на табло часов того игрока, который первым пытался установить контакт, вновь появится экран установления контакта при помощи волшебного луча. На табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{Hurry}$ ! (Поспешите, пожалуйста!). Прочитав раздел «Причины проблем, возникающих при передаче данных с помощью волшебного луча» на стр. 15, попытайтесь найти причину неудачи, а затем снова попытайтесь установить контакт.



Указывает на то, что выбран меч



Ваше оружие

7. При помощи кнопок «D» (лук и стрелы), «E» (кнут) и «F» (меч) выберите оружие, которое вы будете использовать.
- На табло появляется значок, указывающий на выбранное вами оружие.

8. Выбрав оружие, установите ваши часы так, чтобы добиться правильного взаимного расположения источников и приемников сигналов, а затем нажмите кнопку «G», чтобы начать сражение.
- Оба игрока должны нажать кнопку «G», чтобы начать сражение. После того, как один игрок нажмет кнопку «G», на табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{Hurry}$ ! (Поспешите, пожалуйста!).
- После начала сражения на табло появляется значок оружия, выбранного вашим противником. После этого на табло выводится экран, на котором представлены результаты сражения.



Оружие противника

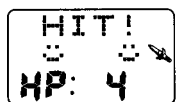


Ваше оружие

10. Выбрав оружие, установите ваши часы так, чтобы добиться правильного взаимного расположения источников и приемников сигналов, а затем нажмите кнопку «G», чтобы начать сражение.

- Для того, чтобы начать сражение, кнопку «G» должны нажать оба игрока. После того, как один игрок нажмет кнопку «G», на табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{LIFE}$ ! (Поспешите, пожалуйста!).
- После начала сражения на табло появляется значок оружия, выбранного вашим противником. После этого на табло выводится экран, на котором представлены результаты сражения.

• Ниже вы видите три экрана, свидетельствующие о трех результатах сражения:



Победа



Поражение

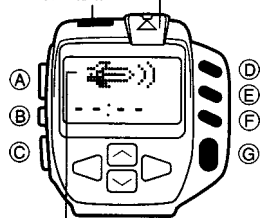


Ничья

- Если вы победили, то суммарное количество очков за сражение (использовавшееся вами и вашим противником) вычитается из суммарного количества очков за игру у вашего противника. Если вы проиграли, то количество очков за сражение вычитается их вашего суммарного количества очков за всю игру. Если сражение заканчивается вничью, то очки не вычитаются. Обратите внимание на то, что суммарные очки за игру для вашего противника не выводятся на табло ваших часов, поэтому вам следует отслеживать их.
  - Несколько секунд спустя на табло появляется экран установки количества очков за сражение. Теперь вы можете задать число очков для следующего сражения.
11. Повторяйте описанную выше процедуру, начиная с описанной в пункте 7 операции, до тех пор, пока у вас или у вашего противника количество очков за игру не станет равным нулю. При этом раунд игры будет завершен.
- Если сражение закончилось вничью, выполните эту процедуру, начиная с операции, описанной в пункте 9 (выбор оружия).
  - Если вы выиграли раунд, то вы будете продвинуты вперед, а если вы проиграли, то отброшены назад. Как далеко вы будете продвинуты или отброшены, зависит от уровня, на котором в данный момент находится ваш противник.
  - Если вы выиграли раунд, то на табло ненадолго появится сообщение «WIN» [Победа]. После этого на табло выводится исходный экран игры «Хозяин башни» с участием двух игроков. Если вы проиграли раунд, то на табло появится сообщение «LOSS» [Поражение]. После этого на табло выводится исходный экран игры «Хозяин башни» с участием двух игроков.
  - Номера раунда и уровня, на котором вы остановились, сохраняются в памяти часов.
  - Вы можете прервать сражение в любой момент и вернуться в режим текущего времени, нажав кнопку «A».
  - Открывать ворота с секретом и сражаться с демонами вы можете точно так же, как в игре «Хозяин башни» с участием одного игрока. При этом нет необходимости в обмене данными между часами с помощью волшебного луча, поэтому и их не нужно направлять друг на друга.

### ■ Сражение волшебным лучом

Источник сигнала Приемник сигнала



Индикатор сражения волшебным лучом

1. В режиме игр при помощи кнопок ▲ и ▼ выведите на табло экран сражения волшебным лучом.

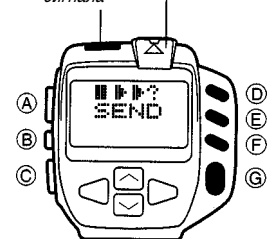
5. После того, как вы завершите редактирование данных, нажмите кнопку «B», чтобы сохранить их и вернуться в исходный режим телефонной книжки.

### ■ Как удалять данные из телефонной книжки

1. В режиме телефонной книжки просмотрите все сделанные записи и выведите на табло ту, которую вы хотите удалить.
  - Если вы хотите удалить всю запись целиком, воспользуйтесь экраном имени. Для того, чтобы удалить только номер телефона, выберите экран номера телефона; чтобы удалить прочую информацию - экран примечаний; для того, чтобы удалить портретные данные, воспользуйтесь экраном портретных данных.
  - Подробные сведения о разных экранах представлены в разделе «Как осуществить просмотр всех данных телефонной книжки» на стр. 8.
2. Нажмите кнопку «B» и держите ее в нажатом состоянии до тех пор, пока на табло не появится курсор.
  - Во время отображения на табло экранов имени, телефонного номера и заметок курсор появляется под первым (крайним левым) символом. Во время отображения на табло экрана портретных данных на табло появляется сообщение  $\text{DEL}$ .
3. Нажмите кнопку «F» и удерживайте ее в нажатом состоянии до тех пор, пока часы не издадут короткий звуковой сигнал, свидетельствующий о том, что выбранная вами запись удалена.
  - В это время на табло появится экран ввода новых данных. Вы можете вводить новые данные.
4. Введите данные или нажмите кнопку «B», чтобы вернуться к исходному экрану телефонной книжки.

## 5. РЕЖИМ ОБМЕНА ДАННЫМИ С ПОМОЩЬЮ ВОЛШЕБНОГО ЛУЧА

Источник сигнала Приемник сигнала



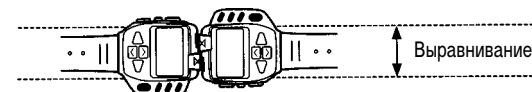
В режиме обмена данными с помощью волшебного луча используется инфракрасный луч, который позволяет осуществить обмен записями из телефонной книжки между этими часами и другими часами или цифровым ежедневником CASIO.

- Для того, чтобы войти в режим обмена данными с помощью волшебного луча, находясь в режиме текущего времени, дважды нажмите кнопку «C».
- Для того, чтобы вернуться в режим текущего времени из режима обмена данными с помощью волшебного луча, нажмите любую кнопку, а затем кнопку «C».
- Если при работе в режиме обмена данными с помощью волшебного луча вы в течение примерно 80 секунд не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться в режим текущего времени.

### Внимание!

Для выполнения операции обмена данными два устройства должны быть расположены так, как показано на представленном ниже рисунке.

Люминесцентное освещение в помещении (500 люкс)



- Во время обмена данными устройства должны касаться друг друга (необходимо снять часы с руки).
- При описанных ниже условиях обмен данными из телефонной книжки может быть затруднен и вам, возможно, не удастся выполнить эту операцию с первого раза. В таком случае повторяйте ее до тех пор, пока не добьетесь успешного выполнения.

При обмене данными, состоящими из большого количества символов. Если корпус часов сильно нагрелся.

## ■ Как выполнить пересылку данных из телефонной книжки



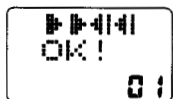
1. В режиме обмена данными с помощью волшебного луча при помощи кнопок ▲ или ▼ просмотрите хранящиеся в памяти записи и выберите ту из них, которую вы хотите передать на другое устройство.
  - При нажатии кнопки ▲ выполняется просмотр записей в прямой последовательности. При нажатии кнопки ▼ выполняется просмотр в обратной последовательности.
  - Если в телефонной книжке нет данных, то на табло появляется сообщение «NO DATA» [Нет данных]. Прежде чем выполнять операцию пересылки данных с помощью волшебного луча, вы должны воспользоваться процедурой, описанной в разделе «Как вводить новые записи в телефонную книжку» на стр. 7, чтобы ввести данные.
  - На табло ваших часов может быть одновременно представлено до 4 символов. Для отображения более длинного текста выполняется его однократное автоматическое перемещение справа налево. Первый и последний символы текста отделены друг от друга разделителем «:».
- Вы можете также вручную перемещать влево и вправо представленный на табло текст, используя кнопки ◀ и ▶.

Обратите внимание на то, что ваш партнер должен настроить свое устройство на прием данных. Если ваш партнер пользуется другими часами, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как выполнить прием данных из телефонной книжки» на стр. 10 этого руководства. Если у вашего партнера цифровой ежедневник CASIO, то сведения о приеме данных смотрите в руководстве пользователя, поставляемом вместе с этим устройством.

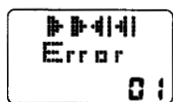
2. Настроив эти часы на передачу данных, а приемное устройство - на прием данных, нажмите кнопку «G», чтобы начать выполнение операции пересылки данных.
  - Вы можете в любой момент прервать операцию пересылки данных, нажав кнопку «B».



Такое изображение появляется на табло во время выполнения операции пересылки данных. Эта операция занимает до 10 секунд.



Такое изображение появляется на табло при успешном завершении операции пересылки данных. Вскоре часы возвращаются к исходному экрану режима обмена данными с помощью волшебного луча (■■■■ SEND).



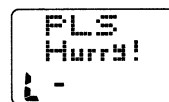
Такое изображение появляется на табло при возникновении ошибки. Вскоре часы возвращаются к исходному экрану режима обмена данными с помощью волшебного луча. Подробные сведения о том, что делать при возникновении проблем с пересылкой данных с помощью волшебного луча, смотрите в разделе «Причины проблем, возникающих при передаче данных с помощью волшебного луча» на стр. 15. После устранения причины ошибки попытайтесь выполнить нужную вам операцию снова.

## ■ Как выполнить прием данных из телефонной книжки

1. В режиме текущего времени дважды нажмите кнопку «C», чтобы войти в режим обмена данными с помощью волшебного луча.
  - Теперь ваши часы готовы к приему данных из телефонной книжки.

Обратите внимание на то, что ваш партнер должен настроить свое устройство на передачу данных. Если ваш партнер пользуется другими часами, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как выполнить пересылку данных из телефонной книжки» на стр. 10 этого руководства. Если у вашего партнера цифровой ежедневник CASIO, то сведения о пересылке данных смотрите в руководстве пользователя, поставляемом вместе с этим устройством.

4. Сначала установите ваши часы так, чтобы добиться правильного взаимного расположения источников и приемников сигналов. Тот игрок, который будет первым устанавливать контакт при помощи волшебного луча, должен нажать кнопку «G».
  - На табло тех часов, на которых была нажата кнопка «G», по мере обмена сигналами и установления контакта будут выводиться сообщения «SENDING» [Передача] и «RECEIVING» [Прием].
  - После установления контакта первым игроком на табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{L_{Hurry}}$  (Пожалуйста, поспешите!).



5. Во время отображения на табло сообщения  $F_{L_{Hurry}}$ , второй игрок должен нажать кнопку «G», чтобы со своей стороны установить контакт при помощи волшебного луча.

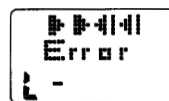


Уровень вашей противника

Экран представления вашего количества очков за сражение

- На табло часов второго игрока во время обмена сигналами и установления контакта при помощи волшебного луча будет выведено сообщение «SENDING» [Передача].

6. После того, как между часами двух игроков будет установлен контакт при помощи волшебного луча, на табло появится номер уровня, на котором находится ваш противник. После этого появится экран представления ваших очков за сражение.
  - На экране представления очков за сражения показано ваше суммарное количество очков за игру и установка количества очков за сражение.



- Если двум игрокам не удалось установить контакт при помощи волшебного луча, то на несколько секунд на табло появится сообщение об ошибке.

- Затем на табло часов того игрока, который первым пытался установить контакт, вновь появится экран установления контакта при помощи волшебного луча. На табло часов второго игрока появится сообщение  $F_{L_{Hurry}}$  (Поспешите, пожалуйста!). Прочитав раздел «Причины проблем, возникающих при передаче данных при помощи волшебного луча» на стр. 34, попытайтесь найти причину неудачи, а затем снова попытайтесь установить контакт.

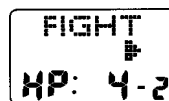


7. При помощи кнопок ▲ (увеличить) и ▼ (уменьшить) измените установку количества очков за сражение.

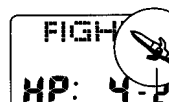
- Минимальное количество очков за сражение, которое вы можете задать, равно 1. Максимальное значение зависит от имеющегося у вас числа очков за игру (до 9).



- Если вы находитесь на довольно высоком уровне, то на табло может появиться знак волшебного предмета, который вы можете взять (волшебная мазь или дающий силу браслет). Если вы хотите использовать тот или иной предмет во время сражения, нажмите кнопку ◀ (волшебная мазь) или ▶ (браслет), чтобы выбрать его. После того, как вы используете тот или иной волшебный предмет во время сражения, его изображение исчезнет с табло ваших часов. Подробные сведения об использовании волшебных предметов приведены в разделе «Волшебные предметы» на стр. 20.



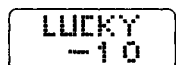
8. Задав нужное вам количество очков за сражение, нажмите кнопку «G».



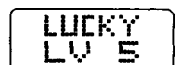
Указывает на то, что выбран меч

9. При помощи кнопок «D» (лук и стрелы), «E» (кнут) и «F» (меч) выберите оружие, которое вы будете использовать.
  - На табло появляется значок, указывающий на выбранное вами оружие.

- Если вы найдете число, которое откроет вам путь для побега из тюрьмы, то на табло появится один из следующих экранов:



Оставшееся время пребывания в тюрьме сокращается на 10 минут



Возврат на пятый уровень

- Для того, чтобы вернуться в режим текущего времени, нажмите кнопку «А».

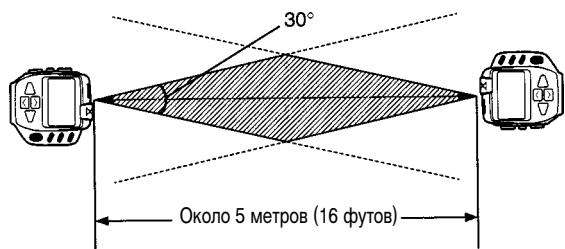
### ■ Игра с другом при помощи волшебного луча

Для того, чтобы играть с другом, вам нужно установить контакт между двумя часами, используя волшебный луч.

#### Внимание!

Используемые для игры часы должны быть расположены так, как показано на рисунке.

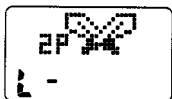
Люминесцентное освещение в помещении (500 люкс)



### ■ Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием двух игроков



1. В режиме игр при помощи кнопок ▲ и ▼ выведите на табло экран игры «Хозяин башни» с участием двух игроков.
  - На исходном экране игры «Хозяин башни» с участием двух игроков представлен номер этажа и уровня, на котором вы в данный момент находитесь.
  - На табло будут представлены номера того уровня и этажа (ваших и вашего друга), которые были достигнуты во время игры с компьютером.



2. Нажмите кнопку «G», чтобы перейти к экрану установления контакта при помощи волшебного луча.
  - Если в течение примерно 80 секунд после вывода на табло экрана установления контакта при помощи волшебного луча вы не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться к экрану игры «Хозяин башни» с участием двух игроков.

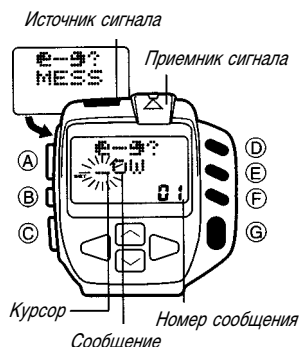
3. Решите, кто из вас (вы или ваш друг) первым будет устанавливать контакт при помощи волшебного луча.
  - Кто это сделает первым, не имеет значения.

- При успешном завершении операции приема данных на табло появляется следующее сообщение:



- В этот момент на табло выводится только та часть принятых данных, которая относится к имени. Другие данные (телефон, примечание) в это время не могут быть выведены на табло ваших часов.
- На табло ваших часов может быть одновременно представлено до 4 символов. Для отображения более длинного текста имени выполняется его однократное автоматическое перемещение справа налево. Первый и последний символы текста отделены друг от друга разделителем «<».
- Вы можете также вручную перемещать влево и вправо представленное на табло имя, используя кнопки ◀ и ▶.
- 2. При помощи кнопок ▲ и ▼ выберите подтверждающее сообщение «YES» [Да] или «NO» [Нет].
- Выберите «YES» [Да], если вы хотите сохранить принятые данные, или «NO» [Нет], если вы не хотите их сохранять.
- 3. После того, как вы выберите подтверждающее сообщение, нажмите кнопку «G», чтобы сохранить эти данные в памяти (если выбрано «YES» [Да]) или удалить эти данные (если выбрано «NO» [Нет]). При нажатии кнопки «G» выполняется также возврат к исходному экрану режима обмена данными с помощью волшебного луча.
- После того, как вы сохраните данные в памяти, вы можете вывести на табло экраны имени, номера телефона, примечаний или портретных данных, используя процедуры, описанные в разделе «Как осуществить просмотр всех данных телефонной книжки» на стр. 8.
- Если для сохранения принятых данных не хватает памяти, на табло примерно на одну секунду появляется сообщение «MEM FULL» [Память заполнена]. Когда это произойдет, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как удалять данные из телефонной книжки» на стр. 9, чтобы удалить ненужные данные и освободить место для новых.

## 6. РЕЖИМ ОБМЕНА СООБЩЕНИЯМИ С ПОМОЩЬЮ ВОЛШЕБНОГО ЛУЧА



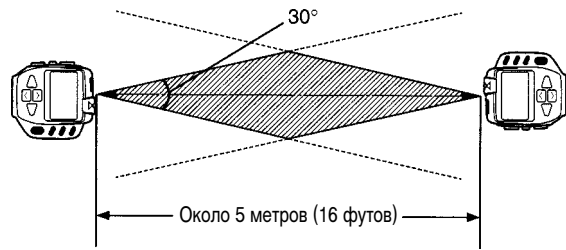
В режиме обмена сообщениями с помощью волшебного луча вы можете обмениваться сообщениями с другими часами или цифровым ежедневником CASIO при помощи инфракрасного луча.

- Для того, чтобы войти в режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча, находясь в режиме текущего времени, три раза нажмите кнопку «С».
- Для того, чтобы вернуться в режим текущего времени из режима обмена сообщениями с помощью волшебного луча, нажмите любую кнопку, а затем кнопку «С».
- Если при работе в режиме обмена сообщениями с помощью волшебного луча вы в течение примерно 80 секунд не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться в режим текущего времени.

#### Внимание!

Для выполнения операции обмена сообщениями два устройства должны быть расположены так, как показано на представленном ниже рисунке.

Люминесцентное освещение в помещении (500 люкс)



## ■ Встроенные сообщения

В представленной ниже таблице приведены имеющиеся встроенные сообщения и их номера.

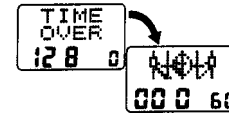
| N  | Сообщение  |
|----|--|
| 1  | «HOW ARE YOU?» [Как дела?]                           |
| 2  | «WHAT ARE YOU DOING?» [Что ты делаешь?]              |
| 3  | «DO YOU WANT TO GET TOGETHER?» [Хочешь встретиться?] |
| 4  | «WHAT DO YOU WANT TO DO?» [Что ты хочешь делать?]    |
| 5  | «WHEN?» [Когда?]                                     |
| 6  | «WHERE?» [Где?]                                      |
| 7  | «WHY?» [Зачем?]                                      |
| 8  | «ARE YOU READY?» [Вы готовы?]                        |
| 9  | «SEE YOU LATER!» [До свидания!]                      |
| 10 | «COOL!» [Отлично!]                                   |

- Вы можете использовать эти сообщения в том виде, в каком они есть, или редактировать их, создавая свои собственные сообщения. Подробные сведения о создании своих собственных сообщений приведены в разделе «Как создать ваше собственное сообщение» на стр. 14.

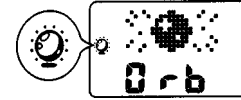
## ■ Как выполнить передачу сообщения



1. В режиме обмена сообщениями с помощью волшебного луча используйте кнопки «D» и «E», чтобы просмотреть встроенные сообщения и вывести на табло то из них, которое вы хотите передать на другое устройство.
  - При нажатии кнопки «D» выполняется прямой последовательный просмотр сообщений. При нажатии кнопки «E» просмотр выполняется в обратном направлении.
  - Для того, чтобы создать ваше собственное оригинальное сообщение и выполнить его пересылку, воспользуйтесь процедурами, описанными в разделе «Как создать ваше собственное сообщение» на стр. 14 и действуйте, как указано ниже.



- Если вам не удастся победить демона за выделенное на это время (на табло ведется обратный отсчет времени), то вы будете брошены в темную подземную тюрьму, расположенную под башней. Сведения о том, как выбраться из тюрьмы, содержатся в разделе «Как выбраться из подземной тюрьмы» на стр. 25.
- Вы можете в любой момент выйти из экрана сражения с демоном и вернуться в режим текущего времени, нажав кнопку «A». Однако, если вы это сделаете, то, начав игру в следующий раз, вы будете брошены в подземную тюрьму.
- Как правило, после своего поражения демон умирает. Однако, если вы будете побеждены и сброшены на нулевой уровень (подземную тюрьму) или если вы достанете Державу Хозяина Башни, все демоны оживут.



- Если вам удастся победить Зекса, то вы станете обладателем Державы Хозяина Башни. Пока она у вас, на табло присутствует знак этой державы. Он представлен на табло ваших часов во всех режимах работы.

## ■ Как выбраться из подземной тюрьмы

Если в ходе сражения вы попадаете на нулевой уровень или если вас побеждает один из демонов, то вы попадаете в глубокую темную подземную тюрьму под Башней Дьявола. Пока вы находитесь в подземной тюрьме, вы не можете играть ни в одну из игр.

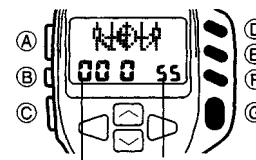
- Если после того, как вас победил демон, вы выберетесь из тюрьмы, то вернетесь в первый раунд игры на тот уровень, на котором вы находились непосредственно перед сражением с демоном.
- Спустя примерно 60 минут вы будете автоматически выпущены из тюрьмы. Обратите внимание на то, что вы можете совершить побег из тюрьмы. Как это сделать, описано в разделе «Как выбрать маршрут для побега из подземной тюрьмы» на стр. 25.
- Отсчет срока вашего заключения в тюрьме будет продолжаться, даже если вы нажмете кнопку «A», чтобы перейти в режим текущего времени.

## Как совершить побег из подземной тюрьмы

Приведенная ниже процедура описывает, как можно сократить время вашего пребывания в подземной тюрьме. Если вы были брошены в подземную тюрьму, потому что опустились на нулевой уровень, то вы можете использовать приведенную ниже процедуру, чтобы сократить время пребывания в подземной тюрьме или даже сразу же выбраться из нее. Если вы попали в подземную тюрьму из-за того, что вас победил демон, то вы можете только сократить срок заключения в тюрьме.

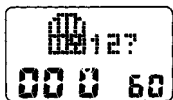
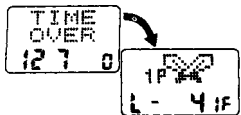
- Одни сочетания цифр позволяют сократить время, проведенное в тюрьме, другие откроют вам путь для побега из тюрьмы на тот или иной уровень башни. Пробуйте различные комбинации, чтобы найти лучшую.

## Как выбрать маршрут для побега из подземной тюрьмы



Меняющееся число      Оставшееся время (минуты)

1. Во время отображения на табло экрана подземной тюрьмы, нажмите кнопку «G».
  - На табло с большой скоростью начнет меняться трехзначное число.
  - Никто не знает, какое число открывает пути для побега. Выполните описанную ниже операцию, чтобы попытаться счастья.
2. Три раза нажмите кнопку «G», чтобы последовательно одну за другой остановить три цифры.
  - Если установится неверное число, то цифры снова начнут быстро меняться. При помощи кнопки «G» снова остановите цифры одну за другой, чтобы сформировать новое число.



- Если обратный отсчет времени достигнет нуля прежде, чем вам удастся установить нужную комбинацию цифр, вы вернетесь на уровень, находящийся непосредственно перед этими воротами. После этого вы должны сыграть еще один раунд, чтобы получить новую попытку открытия ворот.
- Появляющаяся на табло комбинация цифр содержит намек на правильную комбинацию. В некоторых случаях одна из цифр заменяется знаком «?», который означает, что вам необходимо угадать именно эту цифру.

### ■ Сражение с демоном

*Суммарное количество очков демона за игру*

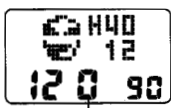
*Число слабости демона*



*Изменяющиеся цифры*      *Оставшееся время (секунды)*

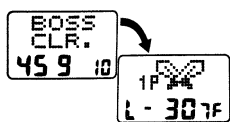
Когда вы сражаетесь с одним из демонов, охраняющих Башню Дьявола, вам необходимо задать количество очков для этого сражения, а затем попытаться свести количество очков демона за игру к нулю. Однако прежде чем сражение начнется, вы должны остановить смену цифр на табло часов таким образом, чтобы получившееся число соответствовало числу слабости демона.

1. Когда появится экран демона, нажмите кнопку «G».
- В это время представленное на табло двузначное число начнет меняться с большой скоростью.
2. Нажмите кнопку «G» два раза, чтобы остановить каждую цифру.



*Количество очков за сражение*

3. Нажмите кнопку «G», и число, отражающее количество очков за сражение, начнет меняться с большой скоростью.
4. Нажмите кнопку «G», чтобы остановить это число. При этом попытайтесь остановить его на самом большем значении.
- Количество очков за игру демона сократится на количество очков за сражение, которое появилось на экране представления количества очков за сражение.
- После вычитания количества очков за сражение на табло появится меняющееся двузначное число. Повторяйте выполнение описанной выше процедуры, начиная с пункта 1 (с другим числом слабости). Снова подберите число слабости демона и выберите количество ваших очков за сражение.



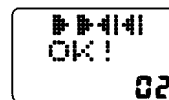
- Если вам удастся сократить до нуля суммарное количество очков демона за игру, вы сможете перейти на следующий этаж башни. В это время вы можете начать новый раунд игры. Для этого выполните процедуру, описанную в разделе «Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием одного игрока» на стр. 22, или процедуру из раздела «Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием двух игроков» на стр. 26 (выполнение процедуры следует начинать с пункта 2).

Обратите внимание на то, что ваш партнер должен настроить свое устройство на прием данных. Если ваш партнер пользуется другими часами, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как выполнить прием сообщения» на стр. 13 этого руководства. Если у вашего партнера цифровой ежедневник CASIO, то сведения о приеме сообщения смотрите в руководстве пользователя, поставляемом вместе с этим устройством.

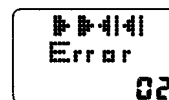
2. Настроив эти часы на передачу сообщений, а приемное устройство - на прием сообщений, нажмите кнопку «G», чтобы начать выполнение операции пересылки сообщения.
- Вы можете в любой момент прервать операцию пересылки сообщений, нажав кнопку «B».



Такое изображение появляется на табло во время выполнения операции пересылки сообщения. Эта операция занимает до 10 секунд.



Такое изображение появляется на табло при успешном завершении операции пересылки сообщения. Вскоре часы возвращаются к экрану представления сообщения, которое вы переслали.

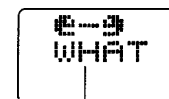


Такое изображение появляется на табло при возникновении ошибки. Вскоре часы возвращаются к экрану представления сообщения, которое вы пытались переслать. Подробные сведения о том, что делать при возникновении проблем с пересылкой сообщений и данных с помощью волшебного луча, смотрите в разделе «Причины проблем, возникающих при передаче данных с помощью волшебного луча» на стр. 15. Устраните причину ошибки и попытайтесь выполнить нужную вам операцию снова.

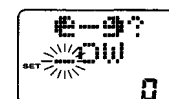
### ■ Как выполнить прием сообщения

1. В режиме текущего времени нажмите кнопку «C» три раза, чтобы войти в режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча.
- Теперь ваши часы готовы к приему сообщения.

Обратите внимание на то, что ваш партнер должен настроить свое устройство на передачу данных. Если ваш партнер пользуется другими часами, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как выполнить передачу сообщения» на стр. 12 этого руководства. Если у вашего партнера цифровой ежедневник CASIO, то сведения о пересылке данных смотрите в руководстве пользователя, поставляемом вместе с этим устройством.



*Сообщение*



- При успешном завершении операции приема сообщения на табло появляется сообщение, показанное на рисунке рядом.
- На табло ваших часов может быть одновременно представлено до 4 символов. При приеме более длинного сообщения выполняется его однократное автоматическое перемещение по табло справа налево. Первый и последний символы текста отделены друг от друга разделителем «:».
- После автоматического перемещения сообщения на табло выводится сообщение, появившееся там после выполнения описанной в пункте 1 операции. В этот момент курсор расположен под первым символом сообщения (у крайнего левого символа). Таким образом, вы можете ввести ваш ответ.
- Нажимая кнопку «B», вы можете снова вывести на табло принятое сообщение и перемещать его справа налево.
- Вы можете вручную перемещать влево и вправо представленное на табло сообщение, используя кнопки «◀» и «▶».

- Все данные, полученные от цифрового ежедневника, выводятся на табло этих часов только с использованием букв верхнего регистра, вне зависимости от того, в каком регистре были набраны исходные данные. Буквы со знаками удара выводятся на табло так, как представлено в таблице «Представление символов» на стр. 16.
2. Для того, чтобы ввести и передать ответ, воспользуйтесь процедурой, описанной в разделе «Как выполнить передачу сообщения» на стр. 12.

## ■ Как создать ваше собственное сообщение

### Внимание!

Созданные вами сообщения нельзя сохранить в памяти часов. Как только вы выберете другое встроенное сообщение или выйдете из режима обмена сообщениями с помощью волшебного луча, созданное вами сообщение исчезнет.



1. Войдите в режим обмена сообщениями с помощью волшебного луча.
2. Во время отображения на табло какого-либо встроенного сообщения отредактируйте его, чтобы создать свой текст.
  - Нажмите кнопку «F», чтобы полностью стереть встроенное сообщение, отображенное в данный момент на табло.
  - Вы можете также частично изменить текст встроенного сообщения и создать новое. При помощи кнопок «D» и «E» просмотрите сообщения и выберите то из них, которое вы хотите использовать в качестве базового.

- Для ввода текста сообщения используйте процедуры, описанные в разделе «Как вводить символы» на стр. 6.
  - Сообщение может состоять не более чем из 28 символов.
3. Настройте принимающее устройство, а затем выполните процедуру, описанную в разделе «Как выполнить передачу сообщения» (стр. 14), начиная с пункта 2.

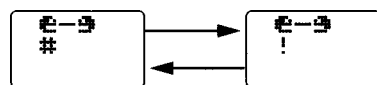
## ■ Использование кодов секретных сообщений

Вы и ваши друзья могут также использовать ваши собственные коды секретных сообщений, чтобы передавать друг другу секретные сообщения.

Пример.

- ## = «Ты сегодня свободен?»
- ! = «Да».

| Код | Значение             |
|-----|----------------------|
| ##  | Ты сегодня свободен? |
| !   | Да./Хорошо           |



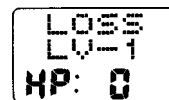
A1B2C3D4E5F6 = «Давай встретимся сегодня в парке».

! = «Хорошо»

| Код | 1  | 2           | 3           | 4         | 5       | 6       |
|-----|----|-------------|-------------|-----------|---------|---------|
| A   | Я  | мог         | играть      | меня/мой  | дома    | сегодня |
| B   | Ты | хочешь/хочу | встретиться | тебя/твой | в парке | завтра  |

- Таблица секретных кодов (стр. 35), приведенная в конце этого руководства, поможет вам при использовании этих кодов.

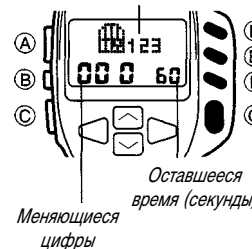
- Если вы победили, то суммарное количество очков за сражение (использовавшееся вами и вашим противником) вычитается из суммарного количества очков за игру у вашего противника. Если вы проиграли, то количество очков за сражение вычитается из вашего суммарного количества очков за всю игру. Если сражение заканчивается вничью, то очки не вычитаются. Обратите внимание на то, что суммарные очки за игру для вашего противника не выводятся на табло, поэтому вам следует отслеживать их.
  - Несколько секунд спустя на табло появляется экран задания количества очков за сражение. Теперь вы можете задать число очков для следующего сражения.
7. Повторяйте описанную выше процедуру, начиная с описанной в пункте 3 операции, до тех пор, пока у вас или у вашего противника (компьютера) количество очков за игру не станет равным нулю. При этом раунд игры будет завершен.
- Если сражение закончилось вничью, выполните эту процедуру, начиная с операции, описанной в пункте 5 (выбор оружия).
  - Если вы выиграли раунд, то на табло ненадолго появится сообщение «WIN LV+1» [Победа - Уровень+1], свидетельствующее о том, что вы перешли на следующий уровень. После этого на табло выводится исходный экран игры «Хозяин башни» с участием одного игрока. Если вы проиграли раунд, то на табло появится сообщение «LOSS LV-1» [Поражение - Уровень-1], свидетельствующее о том, что вы вернулись на предыдущий уровень. После этого на табло выводится исходный экран игры «Хозяин башни» с участием одного игрока.
  - Номера раунда и уровня, на котором вы остановились, сохраняются в памяти часов.
8. После завершения раунда игры выполните описанную выше процедуру, начиная с пункта 2, чтобы начать новый раунд.
- После прохождения определенных уровней вы окажетесь перед воротами с секретом ( ) или перед одним из демонов («LEM» [Лем], «RAD» [Рад], «ZEX» [Зекс]). В этих случаях на табло вместо исходного экрана игры «Хозяин башни» появляется экран открытия ворот с секретом или экран сражения с демоном. Подробные сведения об этих экранах содержатся в разделах «Открытие ворот с секретом» на стр. 23 и «Сражение с демоном» на стр. 24.



- Если, будучи побежденным, вы будете отброшены на нулевой уровень, то вы попадете в темную подземную тюрьму, находящуюся под башней. В разделе «Как выбраться из подземной тюрьмы» на стр. 25 описано, как оттуда выйти.
- Вы можете прервать сражение в любой момент и вернуться в режим текущего времени, нажав кнопку «A».

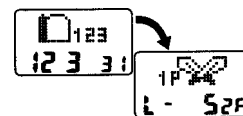
## ■ Открытие ворот с секретом

Комбинация цифр для открытия ворот



Когда вы подойдете к воротам с секретом, на табло часов появится быстро меняющееся трехзначное число. Вы должны остановить смену цифр таким образом, чтобы установилась нужная комбинация цифр, которая откроет ворота. Время на подбор комбинации цифр ограничено.

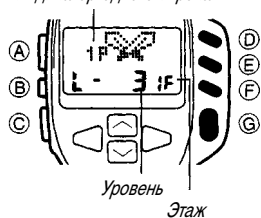
1. Когда на табло появится экран открытия ворот с секретом, нажмите кнопку «G».
- В это время трехзначное число на экране начнет меняться с большой скоростью.
2. Используйте кнопку «G», чтобы одну за другой останавливать меняющиеся цифры.
  - Если остановленная вами цифра не входит в установленную цифровую комбинацию, то три цифры снова начинают быстро меняться. Нажимайте кнопку «G» и останавливайте цифры до тех пор, пока не установятся все три цифры, образующие правильную комбинацию.
  - Если вы найдете нужную комбинацию цифр, то ворота откроются, и вы сможете перейти на следующий этаж. В это время вы можете начать новый раунд игры. Для это выполните процедуру, описанную в разделе «Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием одного игрока» на стр. 22, или процедуру из раздела «Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием двух игроков» на стр. 26 (обе процедуры следует выполнять, начиная с пункта 2).



Тот игрок, чье количество очков за игру первым достигнет нуля, считается побежденным, и раунд игры заканчивается. Все это означает, что перед каждым сражением вы должны подумать, сколько вы можете назначить очков за будущее сражение. В то же время, следует отслеживать суммарное количество очков за игру для вашего противника.

### ■ Как играть в приключенческую игру «Хозяин башни» с участием одного игрока

Индикатор одного игрока

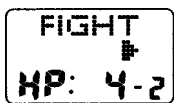


Уровень  
Этаж



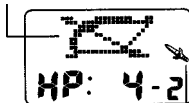
Очки за игру («HP»)

Очки за сражение («BP»)



Указывает на то, что выбран меч

Оружие противника



Ваше оружие

- Ниже вы видите три экрана, свидетельствующие о трех результатах сражения:



Победа



Поражение



Ничья

1. В режиме игр при помощи кнопок **▲** и **▼** выведите на табло экран игры «Хозяин башни» с участием одного игрока (индикатор «1P» [1 игрок]).
  - На исходном экране игры «Хозяин башни» с участием одного игрока представлены номера этажа и уровня, где вы в данный момент находитесь.
2. Нажмите кнопку «G», чтобы перейти к экрану представления очков за сражение.
  - На экране представления очков за сражения показано ваше суммарное количество очков за игру и установленное количество очков за сражение.
3. При помощи кнопок **▲** (увеличить) и **▼** (уменьшить) измените установку количества очков за сражение.
  - Минимальное количество очков за сражение, которое вы можете задать, равно 1. Максимальное значение зависит от имеющегося у вас числа очков за игру (до 9).
4. Задав нужное вам количество очков за сражение, нажмите кнопку «G».
  - При помощи кнопок «D» (лук и стрелы), «E» (кнут) и «F» (меч) выберите оружие, которое вы будете использовать.
  - На табло появляется значок, указывающий на выбранное вами оружие.
6. Выбрав оружие, нажмите кнопку «G», чтобы начать сражение.
  - После начала сражения на табло появляется значок оружия, выбранного вашим противником (компьютером). После этого на табло выводится экран, на котором представлены результаты сражения.

## 7. ПРИЧИНЫ ПРОБЛЕМ, ВОЗНИКАЮЩИХ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ДАННЫХ С ПОМОЩЬЮ ВОЛШЕБНОГО ЛУЧА

В этом разделе описаны причины проблем, возникающих при передаче данных с помощью волшебного луча.

- Обратите внимание на то, что для выполнения обмена данными оба устройства должны работать в соответствующих режимах. В представленной ниже таблице указано, в каком режиме должны находиться ваши часы для обмена различными типами данных. Сведения о том, в каком режиме должно работать устройство, с которым вы обмениваетесь данными, содержатся в поставляемом с этим устройством руководстве пользователя.

| Тип данных        | Режим работы часов                                  |
|-------------------|---|
| Телефонная книжка | Режим обмена данными с помощью волшебного луча      |
| Сообщения         | Режима обмена сообщениями с помощью волшебного луча |
| Игра              | Режим игр   |

- Обмен данными с помощью волшебного луча невозможен, если между двумя устройствами находится какой-то предмет.
- Если угол между устройствами, обменивающимися данными, составляет более 30 градусов, то их необходимо поднести очень близко друг к другу.
- При обмене данными с цифровым ежедневником убедитесь в том, что расстояние между двумя устройствами и угол между ними соответствуют значениям, указанным в этом руководстве (не в руководстве по эксплуатации цифрового ежедневника).
- Возможно, вам не удастся выполнить обмен данными, если устройства находятся очень близко друг к другу.
- На улице, у окна и в любом другом очень ярко освещенном месте обмен данными может оказаться невозможен, или вам придется для этого установить устройства ближе друг к другу.
- При очень ярком освещении люминесцентными лампами или лампами накаливания вам, возможно, придется установить устройства ближе друг к другу.
- Если вы установите устройства рядом с устройствами, между которыми идет обмен данными с помощью волшебного луча, то, возможно, вам не удастся выполнить пересылку данных.
- Во время перемещения текста по табло часы не могут выполнять операцию пересылки данных с помощью волшебного луча.
- Если оба устройства выполняют операцию передачи данных, то ни одно устройство не примет данных.
- Если батареи сильно разряжены, то вам, возможно, придется расположить устройства ближе друг к другу.
- Вы можете выполнять обмен данными со следующими моделями часов и цифровых ежедневников CASIO (по данным на январь 1995 года):  
 Часы: JG-100C, JG-100D  
 Цифровые ежедневники: JD-5500, JD-6000, JD-7000, JD-7000R

## 8. СПИСКИ СИМВОЛОВ

В этом разделе представлены таблицы всех символов, которые вы можете вводить на этих часах.

### ■ Ввод символов

В представленной ниже таблице приведены символы, которые вы можете вводить в режимах телефонной книжки и обмена сообщениями с помощью волшебного луча. Символы делятся на указанные ниже группы:

## Буквы

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| А | В | С | Д | Е | Ф | Г | Н | И | Ј |
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T |
| К | Л | М | Н | О | Р | Q | Р | С | Т |
| U | V | W | X | Y | Z |   |   |   |   |
| У | В | W | X | Y | Z |   |   |   |   |

## Цифры

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| - | . | / |   |   |   |   |   |   |   |
| - | . | / |   |   |   |   |   |   |   |

## Знаки

|    |   |   |   |   |   |   |   |    |   |
|----|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| \$ | → | ← | + | x | ! | " | # | \$ | % |
| ↗  | → | ← | ÷ | x | ! | " | # | \$ | % |
| &  | ' | ( | ) | * | + | , | : | :  | < |
| &  | ' | ( | ) | * | + | , | : | :  | < |
| >  | ? | @ | " | ¥ | " | i | ¿ | “  | £ |
| >  | ? | @ | " | ¥ | " | i | ¿ | “  | £ |
| »  | ~ |   |   |   |   |   |   |    |   |
| »  | ~ |   |   |   |   |   |   |    |   |

## Представление символов

Помимо описанных выше символов, часы могут принять с цифрового ежедневника CASIO и вывести на табло следующие символы:

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Á/á | É/é | Í/í | Ó/ó | Ú/ú | Ā/ā | Ō/ō | Ń/ń | Ą/ą | Ę/ę |
| á   | é   | í   | ó   | ú   | ā   | ō   | ń   | ą   | ę   |
| İ/i | Ö/ö | Ū/ū | Ç/ç | Ł/ł | Ž/ž | Ā/ā | Ě/ě | Ĭ/ĭ | Ŏ/ŏ |
| ı   | ö   | ū   | ç   | ł   | ž   | ā   | ě   | ĭ   | ŏ   |
| Ū/ū | Æ/æ | Œ/œ | Ŏ/ŏ | Ā/ā | Ě/ě | Ĭ/ĭ | Ŏ/ŏ | Ū/ū | Ą/ą |
| ū   | æ   | œ   | ŏ   | ā   | ě   | ĭ   | ŏ   | ū   | ą   |
| Ū/ū | Ū/ū | Ā/ā | Ě/ě | Č/č | Đ/đ | Ń/ń | Ř/ř | Š/š | Ť/ť |
| ū   | ū   | ā   | ě   | č   | đ   | ń   | ř   | š   | ť   |
| Ą/ą | Ę/ę | Ć/ć | Ń/ń | Ś/ś | Ÿ/ÿ | Ž/ž | Ż/ż | Ø/ø | Ɔ   |
| ą   | ę   | ć   | ń   | ś   | ÿ   | ž   | ż   | ø   | Ɔ   |
| =   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| =   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

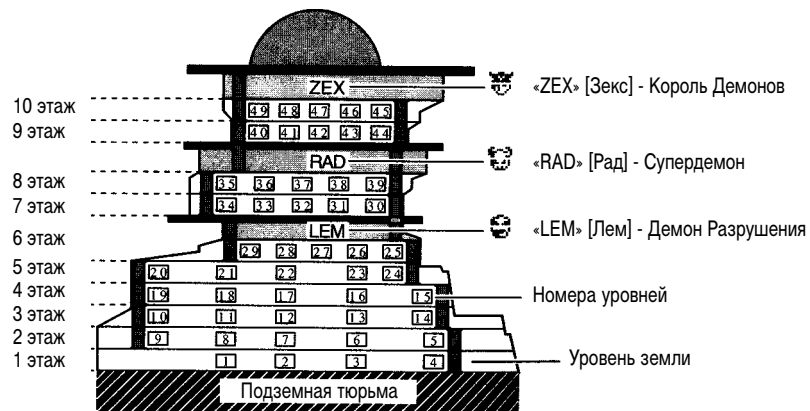
- За один раунд вы можете воспользоваться только одним волшебным предметом.
- Если ваш враг использует тот же самый волшебный предмет, то эффект от его использования пропадает.
- Дающий силу браслет - более мощное средство, чем волшебная мазь. Если ваш враг использует волшебную мазь, а вы браслет, то вы можете перевести ничью в победу.
- Если сражение, в котором используется тот или иной волшебный предмет, заканчивается вничью, то этот волшебный предмет уже становится вам недоступен.

## Приключенческая игра «Хозяин башни»

Много лет тому назад была война, получившая название «Seven Days of the Demons» [Семь дней демонов]. Лишь несколько человек выжили после нее. Сверхмощное атомное оружие, использовавшееся во время войны, привело к рождению мутантов, превративших Землю в планету, которой правят жестокость, насилие и колдовство. Однако все еще есть надежда. Мир ждет благородного, мужественного и сильного воина, способного победить демонов и отнять у них Державу Хозяина Башни, которая снова превратит Землю в планету света и красоты. Теперь это должны сделать вы! Ваша задача - взобраться на вершину полной опасностей Башни Дьявола, чтобы вернуть Державу и стать героем всего мира!

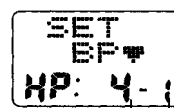
## Схема расположения этажей и уровней башни

Башня Дьявола имеет 10 этажей, и в ней выделяются три уровня: нижний, средний и высший. Для того, чтобы перейти с одного этажа на следующий, необходимо пройти через каждый уровень, а затем правильно открыть ворота с секретом. Средний уровень башни охраняется Демоном Разрушения, которого зовут Лем (LEM), а верхний уровень - владения Супердемона Рада («RAD»). Держава Хозяина Башни находится во власти Короля Демонов Зекса («ZEX»), который живет на вершине Башни Дьявола.



- В начале приключенческой игры «Хозяин башни» вы находитесь на первом этаже башни, на третьем уровне.

## Подсчет очков



Очки за игру

Очки за сражение

В игре «Хозяин башни» победитель и побежденный определяются по числу очков за игру («HP») и числу очков за сражение («BP»). Каждый игрок задает количество очков за сражение и выбирает оружие. После сражения суммарное количество очков за сражение, заданное каждым из игроков, вычитается из суммарного числа очков за игру побежденного в этом сражении.





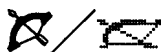
## Виды оружия и волшебные предметы

В играх используется несколько видов оружия и волшебных предметов.

### Оружие

Перед сражением необходимо выбрать один из трех имеющихся видов оружия.

#### Лук и стрелы



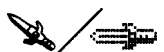
Коротким луком очень удобно пользоваться. Он сильнее, чем кнут, но слабее меча.

#### Кнут

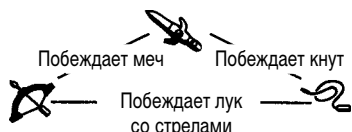


Это длинный кнут с шипом на конце. Он сильнее меча, но слабее лука.

#### Меч



Это большой и острый меч. Он сильнее лука со стрелами, но слабее кнута.



- На этом рисунке показано, как соотносятся между собой различные виды оружия. Если оба игрока используют один и тот же вид оружия, то сражение заканчивается ничью.

### Волшебные предметы

Волшебные предметы используются только в приключенческой игре «Хозяин башни» с участием двух игроков. Каждый предмет можно получить только на определенных уровнях в башне.

#### Волшебная мазь



Это волшебный предмет можно получить, только находясь на уровнях с 30-го по 39-й. При использовании этой мази временно заживают раны. Вы можете использовать эту волшебную мазь, чтобы свести поражение к ничьей.

#### Браслет, дающий силу



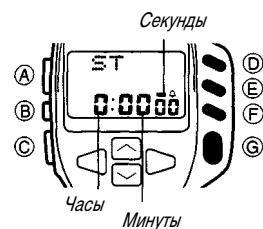
Этот волшебный предмет можно получить, только находясь на уровнях с 40-го по 49-й. Надев этот браслет, вы на время становитесь сильнее. Вы можете использовать этот браслет, чтобы перевести ничью в победу.

### Внимание!

Обратите внимание на следующие правила использования описанных выше волшебных предметов. Помните, что эти правила относятся к приключенческой игре «Хозяин башни» с участием двух игроков, описание которой приведено на стр. 26 этого руководства.

- В один из тот же момент времени вы можете обладать только одним предметом.

## 9. РЕЖИМ СЕКУНДОМЕРА



В режиме секундомера можно измерять затраченное время, значения промежуточного времени, а также фиксировать два первых результата в соревнованиях. Максимальный диапазон измеряемого секундомером времени составляет 23 часа 59 минут 59 секунд.

- Находясь в режиме текущего времени, вы можете войти в режим секундомера, четыре раза нажав кнопку «С».

### Как измерить затраченное время

1. Нажмите кнопку «А», чтобы запустить секундомер.
2. Нажмите кнопку «А», чтобы остановить секундомер.
3. Нажмите кнопку «В», чтобы обнулить показания секундомера, установив 0:00 00.

### Как измерить суммарное затраченное время

1. Нажмите кнопку «А», чтобы запустить секундомер.
2. Нажмите кнопку «А», чтобы остановить секундомер.
3. Нажмите кнопку «А» еще раз, чтобы возобновить отсчет времени, начиная с момента времени, указанного на табло.
- Вы можете повторять операции, описанные в пунктах 2 и 3 столько раз, сколько вам необходимо.
4. Нажмите кнопку «В», чтобы обнулить показания секундомера, установив 0:00 00.

### Как зарегистрировать промежуточное время



1. Нажмите кнопку «А», чтобы запустить секундомер.
2. Нажмите кнопку «В», чтобы вывести на табло результат измеренного времени с начала отсчета до этого момента. При этом секундомер продолжает вести внутренний отсчет времени.
3. Нажмите кнопку «В», чтобы сбросить показания промежуточного времени и продолжить измерение полного времени с представлением его на табло ваших часов.

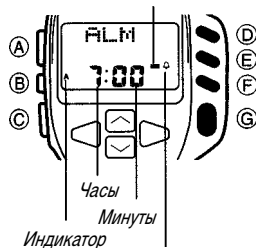
- Процедуры измерения времени, описанные в пунктах 2 и 3, вы можете повторять столько раз, сколько потребуется.
- 4. Нажмите кнопку «А», чтобы остановить измерение времени.
- 5. Нажмите кнопку «В», чтобы обнулить показания секундомера, установив 0:00 00.

### Как зафиксировать два первых результата на соревнованиях

1. Нажмите кнопку «А», чтобы запустить секундомер.
2. Нажмите кнопку «В» в тот момент, когда первый спортсмен пересечет финишную черту и запишите этот результат.
3. Нажмите кнопку «А» в тот момент, когда второй спортсмен пересечет финишную черту.
4. Нажмите кнопку «В», чтобы вывести на табло результат второго спортсмена.
5. Нажмите кнопку «В» еще раз, чтобы обнулить показания секундомера, установив 0:00 00.

## 10. РЕЖИМ ЗВУКОВЫХ СИГНАЛОВ

Индикатор подключения  
установки сигнала будильника



Индикатор  
времени «До  
полудня»      Индикатор подключе-  
ния установки сигнала  
начала часа

Если на часах подключена установка ежедневного сигнала будильника, то звучание сигнала будет раздаваться каждый день в заданное время в течение 20 секунд. Для того, чтобы прервать исполнение сигнала, когда он начнет звучать, нажмите любую кнопку.

Если на часах подключена установка сигнала начала часа, то звучание сигнала будет раздаваться в начале каждого часа.

- Для того, чтобы войти в режим звуковых сигналов из режима текущего времени, пять раз нажмите кнопку «С».
- Если в момент наступления времени подачи звукового сигнала вы работаете в режиме обмена данными с помощью волшебного луча, обмена сообщениями с помощью волшебного луча или в режиме игр, то звуковой сигнал подаваться не будет.

### ■ Как установить время подачи сигналов будильника

1. В режиме звуковых сигналов нажмите кнопку «В» и удерживайте ее в нажатом состоянии до тех пор, пока на табло не начнут мигать цифры в разряде часов. Мигание цифр означает, что вы можете их изменить.
- Эта операция автоматически подключает установку ежедневных сигналов будильника.
2. Нажмите кнопку ◀ или ▶, чтобы изменить разряд мигающих цифр согласно представленной ниже последовательности.



3. Во время мигания цифр в любом выбранном вами разряде нажмите кнопку ▲, чтобы увеличить значение мигающих цифр, или кнопку ▼, чтобы уменьшить его. Удерживая любую из этих кнопок в нажатом состоянии, вы можете изменять показания на более высокой скорости.
- Формат времени подачи сигнала будильника (12-часовой или 24-часовой) соответствует формату, заданному вами в режиме текущего времени.
- В случае использования 12-часового формата будьте внимательны при установке времени подачи сигнала будильника, чтобы не ошибиться во времени «До Полудня» (индикатор «А») и «После Полудня» (индикатор «Р»).
4. После того, как вы установите время подачи сигнала будильника, нажмите кнопку «В», чтобы вернуться в режим звуковых сигналов.

### ■ Как подключить и отключить установку сигналов будильника и начала часа

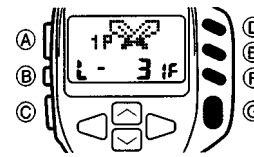
В режиме звуковых сигналов используйте кнопку «А», чтобы подключить или отключить установку ежедневного сигнала будильника и начала часа в соответствии с представленной ниже последовательностью.



### ■ Как проверить исполнение сигнала будильника

Для того, чтобы прослушать исполнение сигнала будильника, в режиме звуковых сигналов нажмите и удерживайте в нажатом состоянии кнопку «А».

## 11. РЕЖИМ ИГР



В режиме игр вы можете играть со встроенным в ваши часы микрокомпьютером или с другом, у которого тоже есть часы JG-100C/D. Часы имеют следующие встроенные игры: приключенческая игра «Хозяин башни» и захватывающее «Сражение волшебным лучом».

- Для того, чтобы войти в режим игр из режима текущего времени, один раз нажмите кнопку «А».
- Если в течение нескольких минут при работе в режиме игр вы не нажмете ни одну из кнопок, то часы автоматически вернуться в режим текущего времени.

### ■ Как подключить и отключить звуковые эффекты игр

В режиме игр нажмите кнопку «В», чтобы подключить или отключить звуковые эффекты.

- Когда вы нажимаете кнопку «В», чтобы подключить звуковые эффекты, часы издадут звуковой сигнал. Когда вы нажимаете эту кнопку, чтобы отключить звуковые эффекты, никакого звукового сигнала не подается.
- Звуковые эффекты игр включают в себя подтверждающий сигнал, который подается при нажатии вами любой кнопки, и звуковые эффекты, используемые во время игр.
- Обратите внимание на то, что ежедневные сигналы будильника и начала часа будут подаваться даже в том случае, если вы отключите звуковые эффекты игр.

### ■ Типы игр

Эти часы имеют следующие два типа игр: приключенческая игра «Хозяин башни» и «Сражение волшебным лучом».

**Приключенческая игра «Хозяин башни»:** Это ролевая игра, требующая победить множество врагов в целом ряде сражений. Цель игры - отнять у демона по имени Зекс («ZEX») Державу Хозяина Башни. Согласно легенде, это сможет сделать только очень благородный и отважный воин.

Вы можете играть в эту игру со встроенным в часы микрокомпьютером («1P» [1 игрок]) или, используя «волшебный луч», играть с другом, имеющим часы JG-100C/D («2P» [2 игрока]).

**«Сражение волшебным лучом»:** Эта увлекательная игра позволяет вам играть с друзьями при помощи волшебного луча.

#### Внимание!

Вы можете играть, используя «волшебный луч», только с друзьями, у которых есть часы JG-100C/D.

### ■ Как выполнить переход от одной игры к другой

1. Войдите в режим игр.
2. При помощи кнопок ▲ и ▼ выполните переключение между играми.