

sinclair

ZX Spectrum

ISHIDŌ

The Way of Stones



MANUAL ŪTMUTATŌ

SOFTWARE BY



CASSETTE
16k RAM

LEGEND OF ISHIDO

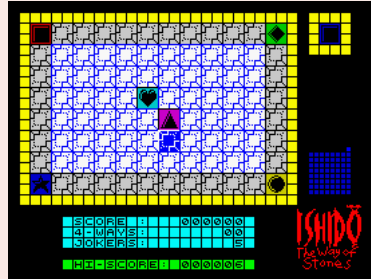
One misty spring morning in 1989, in the remote mountains of China's Han Shan province, a mendicant monk of the Northern School of the White Crane branch of Taoism walked silently out through the front gates of the Heavenly Peak Temple. The priest carried with him a stone board, a set of 72 carved stone pieces, and an ancient scroll inscribed with brush and ink in elegant calligraphic script. He also carried with him a secret which had lain cloistered and hidden for thousands of years.

GAMEPLAY

From the first move of this ancient game and beautiful puzzle your deepest powers of strategy and concentration will be called upon as you match 72 stones on a board of 96 squares.

STONES & GAME BOARD

A stoneset consists of 72 stones. Every stone has two attributes: a color and a symbol. There are 6 colours and 6 symbols in each stoneset, thus creating 36 unique stones. Each stone comes in a pair, hence 72 stones in each stoneset. The Game Board is 8 squares high by 12 squares wide.



The "Beyond" is the dark squares around the outer edges of the board, and the "Within" consists of the light interior squares. Only stones placed in the Within score points. Stones placed in the Beyond do not score points, but are strategically valuable.

The Touchstone displays the next stone to be played (the upper right corner). The Scoreboard (under the Table) shows the number of points scored, the number of 4-Way matches achieved, the number of jokers, and the highest score, which you reached since the loading of the game.

The Pouch shows a representation of the number of stones remaining to be played (under the Touchstone). It is possible to see the actual stones and their order of play by pressing Caps Shift + P hotkey (this takes away a joker). To begin play, select '1 – Start new game' in menu. The game begins with the unique opening tableau of six stones on the board and a pouch of randomly ordered stones. The opening tableau consists of stones placed at each of the four corners and at two centre squares. Each of the 6 symbols and 6 colours are represented.

The basic objective of the game is to empty the pouch of stones, placing them all on the board. Certain rules must be followed, and the more "4-Way Matches" that are achieved, the better the game.

The game ends when a stone cannot be placed legally or the entire pouch of 72 stones has been emptied.

RULES

Stones are placed on the board, one at a time, after first being displayed on the Touchstone. The stone is placed from the Touchstone to the board by pointing the cursor at the square where the stone is to be placed and then

pressing the fire button.

Each stone must be placed adjacent (above, below, to the left or right - not diagonal) to another stone.

A stone can only be placed beside another stone when the two stones have at least one of the two attributes in common.

If a stone is placed such that its sides are adjacent to two other stones (2-Way match), it must match a different attribute in each of those two stones (symbol of one, colour of the other). The same attribute cannot be used to match both adjoining stones.

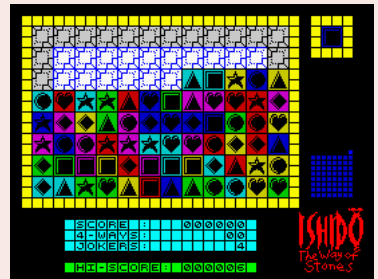
A 3-Way match requires each of the two attributes to be present.

A 4-Way match, when a stone is placed in the centre of four other stones, requires matching two of the stones with one attribute and matching the other two with the second attribute. 4-Way matches are rare, and it takes practice to learn how to create them. Yet, they are desirable and a primary goal of the game.

JOKERS

During the game you can use up to five jokers. You may use the joker for four things:

- Show hint (Caps Shift + H): shows the possible places of the next stone
- Show pouch (Caps Shift + P): shows the order of the stones in the pouch
- Remix pouch (Caps Shift + R): remix the pouch, change the order of stones
- Undo the last step (Caps Shift+U): you may undo your last step, two times after each other cannot be used



SCORING

Scoring for a legal match is determined by the number of sides the stone touches other stones (above, below, left, right) as it is played:

- 1 point for matching a single side
- 2 points for a 2-Way (two-sided) match
- 4 points for a 3-Way (three-sided) match
- 8 points for a 4-Way (four-sided) match

When a 4-Way is made, a bonus is paid and the points made for subsequent matches are thereafter doubled (ie, after the first 4-Way is scored, a single-sided match is now worth 2 points, a 2-Way is given 4 points, a 3-Way is scored 8 points and a 4-Way is worth 16. After the second 4-Way this is again doubled, and so on).

Bonus points paid are:

- 25 points for the 1st 4-Way
- 50 points for the 2nd 4-Way
- 100 points for the 3rd 4-Way
- 200 points for the 4th 4-Way
- 400 points for the 5th 4-Way
- 600 points for the 6th 4-Way
- 800 points for the 7th 4-Way
- 1,000 points for the 8th 4-Way
- 5,000 points for the 9th 4-Way
- 10,000 points for the 10th 4-Way
- 25,000 points for the 11th 4-Way
- 50,000 points for the 12th 4-Way

There is a bonus given at the end of the game when there are fewer than three stones left in the pouch:

- 100 points with 2 stones left
- 500 points with 1 stone left
- 1000 points if the pouch is emptied.

STRATEGY

The basic strategy for playing and winning Ishido revolves around emptying the pouch (playing all of the stones to the board) and accumulating 4-Way matches.

The obvious strategy to emerge is two-fold:

- Play for 4-Ways as early and as often as possible
- Utilize all four corners and the center of the board in making 4-Ways
- Remember that there is a major bonus for emptying the pouch

MAKING THE BASIC 4-WAY

From any chosen stone, the 4-Way is started by playing a stone matching the color on one of the sides and a stone matching the symbol above or below the original stone.

BEGINNING MOVES

For example, say that the stone in the bottom right corner of the screen is a yellow stone with a circle, and that a yellow stone with a square is displayed on the touchstone.

By placing the yellow stone with a square to the left of the yellow stone with the circle the color attribute is determined for this potential 4-Way.

Now, a couple of moves later, a blue stone with a circle is displayed. The player should place this stone above the the yellow stone with the circle, thereby determining the other attribute (circle).

At this point the player is beginning to establish a 4-Way where the final stone will be a yellow stone with a circle. At least four additional moves must be made before the 4-Way set-up is ready for the final stone to be set in place.

NOTE: The player could choose at this time to make a 4-Way where a blue stone with a square is the final stone. However, it is better as a beginner to make an early decision as to what final stone you are working toward.

POSITIONING MOVES

The next time a stone with a circle is drawn it should be placed above the blue stone with a circle, and then the next circle should be placed to the left of that stone.

This creates two sides of the forming 4-Way above the original corner stone.

Likewise, the next time a yellow stone of any symbol is drawn is should be placed to the left of the yellow stone with the square, and finally, the next yellow stone would be placed above the previously played yellow stone.

WAITING FOR THE CENTER STONE TO BE DRAWN

With the placing of this final stone a square has been created at the right bottom of the screen with three yellow stones to the left of the original stone, three stones with circles above it, and a blank space in the middle (diagonal to the original stone) empty.

The only stone that will fit in the center to complete the 4-Way is a yellow stone with a circle, the stone that matches the original corner stone (remember that there are two of each stone).

NOTE: If the remaining yellow stone with a circle is displayed on the touchstone prior to the final set-up of the 4-Way it would not be possible to complete the 4-Way.

This is where chance (and patience) is involved in achieving 4-Way matches.

NOTE: As the player improves in skill, strategies for creating 4-Ways that allow for a different stone (than the one originally planned) to be placed in the center will be developed.

This is where skill takes a hand in the player's ability to score highly.

EXAMPLE

Beginning and positioning moves, and finally, the complete 4-Way in right bottom corner

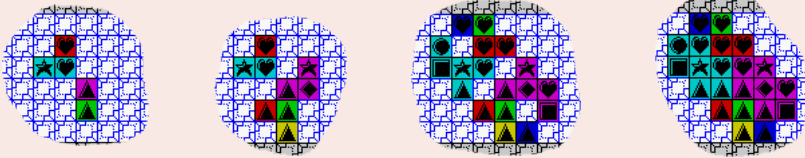


CENTER MASTER PLAY

The two center stones offer the best opportunity for creating 4-Ways since it is possible to create four 4-Ways around these two stones.

Stones matching the attributes of the center stones are played in such a way as to create four 4-Ways surrounding the center stones.

EXAMPLE



MASTER GAME

A Master Game is accomplished when eight 4-Ways are made around each of the six opening stones including a Center Master Play in the middle, and the pouch is emptied.

Remember, it takes patience and skill to make 4-Way matches and high scores with Ishido, but, whether or not you ever attain the level of Master Player (having played three nine 4-Way match games) you will have hours of fun and challenge as your skill increases to your level of commitment.

MENU OPTIONS

1 - START NEW GAME : your current game position is lost if you select this

2 - CONTINUE GAME: you may continue the current game

3 - CHANGE STONESSET: you may choose from four different stoneset:



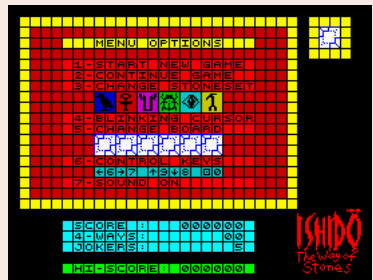
4 - BLINKING CURSOR /BLACK CURSOR: you may choose from two different cursor mode

5 - CHANGE BOARD: you may choose from four different board pattern:



6 - CONTROL KEYS: you can modify the control keys (first the left, then right, up, down, finally the fire button)

7 - SOUND ON/OFF: according to the meaning



CONTROLS

Keyboard :	Q,A – up, down,
(redefinable)	O,P – left, right,
	Space – fire
Hotkeys:	Caps Shift + M – Menu
	Caps Shift + P – Show pouch
	Caps Shift + R – Remix pouch
	Caps Shift + H – Show hint
	Caps Shift + U – Undo last step

© 2015 m/zx

Written by Mezei Róbert

The original game is released 1989 on Macintosh by Publishing International. Original design by Michael Feinberg.

The game is basically made without any authorization, license and profit target.

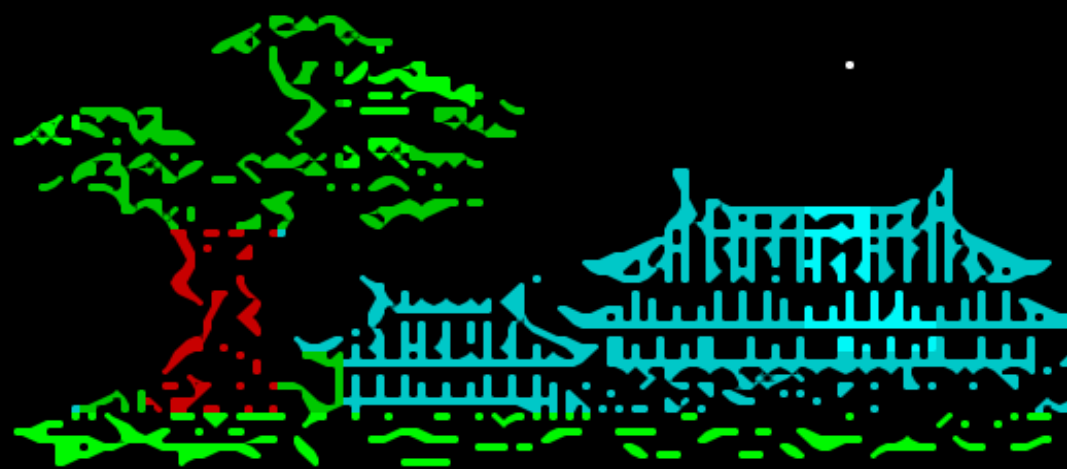
Some salient "borrowed" things:

- Cover and manual illustrations: from the other version of Ishido (Atari, Sega, Amiga and Mac)
- Tune: from the Nintendo version of the Ishido
- Some tiles and loading screen: from the PC version of the Ishido



Isotia

The Way
Stone



ORIGINALLY RELEASED ON MACINTOSH

CONVERSION
BY M/ZX
2015

道
道™

道
道
道



IN 1989. PUBLISHING INTERNATIONAL

AZ ISHIDO LEGENDÁJA

Egy 1989-es ködös tavaszi reggelen Kína Han Shan tartományának távoli hegyeiben a taoizmus fehér daru ágának, annak északi iskolájának egy kolduló szerzetese sétált ki csendben a Mennyei Orom Templom bejárati kapuján. A pap magával vitt egy kőtáblát 72 darabos faragott kőkészletével, valamint egy ősi tekercset, egy ecsettel és tintával felíratott elegáns kalligrafikus kéziratot. Vele vitte még a titkot, ami több ezer évig a kolostorban feküdt elzárva.

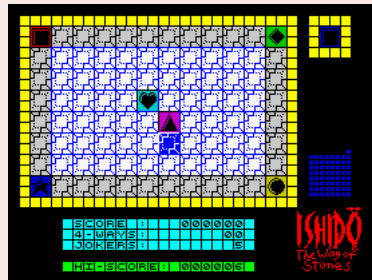
JÁTÉK

Ebben a gyönyörű, ősi kirakós játékban az első lépéseidtól kezdve a legjobb stratégiai képességekre és legmélyebb koncentrációra lesz szükséged, hogy elhelyezd mind a 72 követ a játéktáblán.

A KÖVEK ÉS A TÁBLA

72 kőből áll a készleted. Minden kőnek két jellemzője van: a színe és a szimbóluma. 6 szín és 6 szimbólum van, ezáltal összesen 36 féle kő van játékban. Minden kőből egy pár van, így 72 követ tartalmaz a készlet. A játéktábla 8 mező magas és 12 mező széles.

A tábla két része a "Kívül", vagyis a sötét négyzetek a tábla szélén, és "Belül", tehát a világos, belső mezők.



A kövek elhelyezéséért csak "Belül" kapsz pontot. Tehát a kövek elhelyezéséért a külső részen ugyan nem kapsz pontot, de stratégiaiilag fontos ez a terület is.

A Próbakő (jobb felső sarok) jelenti meg a következő követ, amit el kell majd helyezned. Az eredményjelző tábla (a tábla alatt) megmutatja, hány pontot szereztél, a 4-Way-ek és a jokerek számát, valamint a játék betöltése óta elért legmagasabb pontszámot.

A még fel nem használt kövek mennyiségét a zacskó ábrázolja (jobb oldalon a Próbakő alatt). Van rá módod, hogy a tényleges köveket és azok sorrendjét a Caps Shift + P billentyűkombináció lenyomásával megtekintsd (ez egy jokeredbe kerül).

Játék kezdéséhez válaszd az "1 - Új játék indítása" menüpontot a menüben. A játék elindításakor egy új, egyedi táblát kapsz hat kővel és egy zacskó véletlenszerűen rendezett kővel. A nyitó táblán a négy sarokban és a két középső mezőn találhatóak kövek. Ezek között mind a 6 szimbólum és mind a 6 szín képviselteti magát.

A játékban az alapvető célod, hogy mind a 72 követ lerakd a táblára, amihez bizonyos szabályokat kell betartanod, és minél több "4-Way"-t érj el, hogy minél magasabb legyen a pontszámod.

A játék akkor ér véget, amikor a Próbakövön lévő következő kő nem hozható játékba, vagy az összes kő a táblán van már.

SZABÁLYOK

A következő kő táblára kerülése előtt megjelenik a Próbakövön. Ezt a követ ezután a kurzor mozgatásával és a tűz gomb megnyomásával tudod elhelyezni a táblán.

Minden kő csak úgy rakható a táblára, ha van szomszédja (fent, lent, balra vagy jobbra - nem átlósan!). Egy kő csak olyan kő mellé helyezhető, amelyeknek egyik jellemzője megegyezik a lerakott kővel, vagyis a színük vagy a szimbólumuk megegyező.

Ha egy követ két másik kő közé helyezel el (2-Way vagy magyarul 2-irány lehetne), akkor a lerakott kő színének meg kell egyeznie az egyik szomszéd kő színével, a szimbólumának pedig a másik szomszéd kő szimbólumával. Ugyanaz a jellemző tehát nem használható mindkét szomszéd kőhöz.

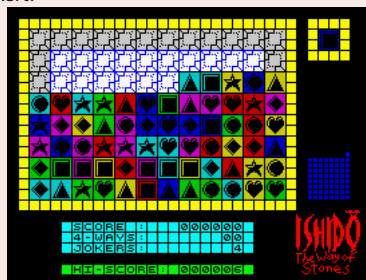
A három kő közé rakáshoz (3-Way) mindkét jellemzőnek jelen kell lenni.

A 4-Way az mikor egy követ négy másik kő közé raksz le. Ehhez minimálisan szükséges, hogy két kővel egyezzen a szín, és másik kettővel a szimbólum. A 4-Way-ek ritkák, és gyakorlást igényel, hogy megtanuld, hogyan hozhatod létre őket, de szükségesek a magas pontszám, vagyis az egyik elsődleges célod eléréséhez.

JOKER

A játék során felhasználhatsz öt jokert. Négy dologra használhatsz jokert:

- Segítség kérése (Caps Shift + H): megmutatja, hogy a következő követ melyik mezőkre rakhatod le
- Zsák tartalma (Caps Shift + P): megmutatja a zsákban lévő kövek sorrendjét
- Zsák újrakeverése (Caps Shift + R): megváltoztatja azsákban lévő kövek sorrendjét
- Utolsó lépés visszavonása (Caps Shift+U): visszavonhatod vele az utolsó lépésed, kétszer egymás után nem használható



PONTOZÁS

A pontozást az határozza meg, hogy a lerakott kőnek hány szomszédja van:

- 1 pont jár, ha 1 szomszédja van
- 2 pont jár, ha 2 szomszédja van (2-Way)
- 4 pont jár, ha 3 szomszédja van (3-Way)
- 8 pont jár, ha 4 szomszédja van (4-Way)

Ha egy 4-Wayt elérsz, bónuszpontot kapsz, és az előbb felsorolt elérhető pontok a következő lerakásokért megduplázódnak (pl. az első 4-Way-ed kirakása után egy 1 szomszédos lerakás 2 pontot ér majd, egy 2-es 4-et, egy 3-as 8-at, míg a következő 4-Way 16-ot. A következő 4-Way után az értékek újra duplázódnak és így tovább).

4-Way bónuszok:

- az 1. 4-Way-ért a jutalmad 25 pont
- a 2. 4-Way-ért a jutalmad 50 pont
- a 3. 4-Way-ért a jutalmad 100 pont
- a 4. 4-Way-ért a jutalmad 200 pont
- az 5. 4-Way-ért a jutalmad 400 pont
- a 6. 4-Way-ért a jutalmad 600 pont
- a 7. 4-Way-ért a jutalmad 800 pont
- a 8. 4-Way-ért a jutalmad 1.000 pont
- a 9. 4-Way-ért a jutalmad 5.000 pont
- a 10. 4-Way-ért a jutalmad 10.000 pont
- a 11. 4-Way-ért a jutalmad 25.000 pont
- a 12. 4-Way-ért a jutalmad 50.000 pont

Kapsz egy jutalmat a játék végén is, ha kevesebb, mint 3 követ nem tudtál elhelyezni:

- 100 pontot kapsz, ha 2 követ,
- 500 pontot, ha 1 követ maradt,
- és 1000 pontot kapsz, ha minden követ leraktál.

STRATÉGIA

Az Ishido alapvető stratégiája a zacskó kiürítésén (tehát minden kő megjátszásán) és a 4-Way formációk kirakásán alapul.

A nyilvánvaló stratégia:

Alakíts ki 4-Way-eket minél hamarabb és minél gyakrabban

Hasznosítsd a tábla mind a négy sarkát és a tábla közepét 4-Way-ek kialakítására

És ne feledd, hogy nagy bónusz jár az összes kő megjátszásáért

4-WAY KIALAKÍTÁSA

Bármilyen kiválasztott kőtől elindulva a 4-Way kialakításához először le kell rakni mellé egy követ, aminek ugyanolyan a színe, mint a kiinduló kőnek, majd fölé vagy alá egy követ, aminek a szimbóluma ugyanaz, mint a kiinduló kőnek.

KEZDŐ LÉPÉSEK

Például a tábla jobb alsó sarkában van egy sárga kő kör szimbólummal és a következő elhelyezendő kő egy sárga kő négyzet szimbólummal.

A sárga követ négyzet szimbólummal el kell helyezned balra a sárga kör szimbólumú kör mellett, amivel egy

potenciális 4-Way kialakítását kezdted meg.

Néhány lépéssel később egy kék, kör jelű követ kell elhelyezned. Ekkor ezt a követ a sarokban lévő sárga, kör jelű kő fölé kell raknod, ezáltal meghatározva a másik jellemzőt (a kört).

Ezen a ponton már megállapíthatod, hogy a 4-Way utolsó köve egy kör szimbólumú sárga kő lesz. De legalább négy további lépést kell megtenned azelőtt, hogy a 4-Way kialakulna az utolsó, középső kő lerakásával.

MEGJEGYZÉS: Ekkor még dönthetsz úgy is, hogy egy olyan 4-Wayt alakítasz ki, ahol az utolsó kő egy kék, négyzet szimbólumú kő lesz. Akárhogy is döntesz, kezdőként jobb, ha hozol egy egy korai döntést arról, hogy mi legyen az utolsó kő, hogy utána abba az irányba dolgozhass tovább.

ZÁRÓ LÉPÉSEK

A következő alkalommal, amikor egy olyan követ kell leraknod, amin kör látható, akkor azt a kék, kör jelű kő fölé kell leraknod, majd a következő kör szimbólumú követ emellé a kő mellé balról.

Ezzel létrehozod a leendő 4-Way három oldalát.

Hasonlóképpen, a következő alkalommal, amikor egy sárga, bármely szimbólummal rendelkező követ kell leraknod, akkor helyezd azt a sárga, négyzet jelű kő mellé, végül pedig, a következő sárga követ rakd efölé a kő fölé.

VÁRAKOZÁS A KÖZPONTI KŐRE

Az utolsó kő elhelyezésével a tábla jobb alsó sarkában egy négyzetet hoztál létre három kővel az eredeti kőtől balra négyzet szimbólummal és három sárga kővel az eredeti kő fölött, egy üres játékmezővel a kövek között.

Az egyetlen kő, ami illeszkedik ebbe a középpontba, hogy befejeza a 4-Way-t, egy sárga kő kör szimbólummal, a kő, ami megegyezik az eredeti sarokkővel (ne feledd, hogy kettő van minden kőből).

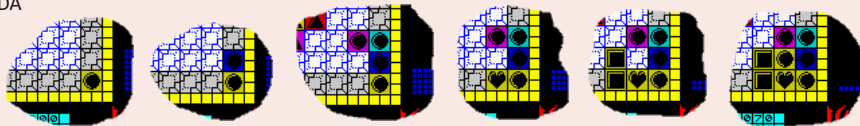
MEGJEGYZÉS: Ha a sárga kő kör szimbólummal hamarabb jelenik meg a próbakövön, mint ahogy a többi követ leraktad, akkor a 4-Way-t nem tudod majd befejezni.

Ez az a pont, ahol az esély (és türelem) mértéke belekeveredik a 4-Way megvalósításába.

MEGJEGYZÉS: Ahogy a tudásod, képességed növeled a 4-Way kialakító stratégiában, lehetővé válik ilyenkor egy másik kő (nem az eredetileg eltervezett) elhelyezése a középpontban a stratégia módosításával.

Ez az a pont, ahol a már a Te készségeiden múlik a magasabb pontszám elérése.

PÉLDA

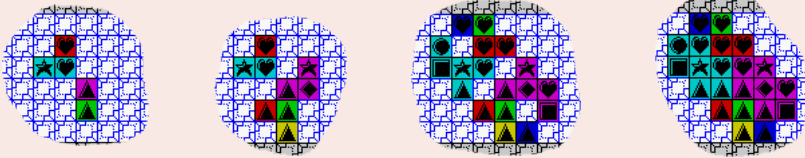


MESTERI JÁTÉK KÖZÉPEN

A két középső kő adja a legjobb lehetőséget 4-Way-ek kialakítására, lehetséges akár az is, hogy négy 4-Way-t alakíts ki a két kő körül.

A középső kövek attribútumainak megfelelő kövek megjátszásával akár négy darab 4-Way is kialakítható a tábla közepén.

PÉLDA





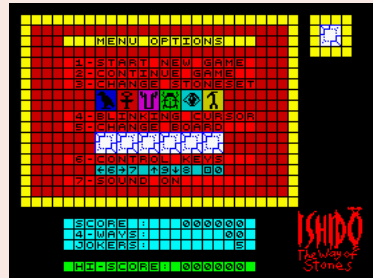
MESTERIJÁTÉK

Mesteri játékról akkor beszélhetünk, ha nyolc 4-Way valósul meg, minden nyitó kő körül legalább egy és a táblára kerül minden kő.

Ne feledd, rengeteg türelem és készség szükséges hozzá, hogy 4-Way-eket alakíts ki és magas pontszámot érj el az Ishidoban, de függetlenül attól, hogy valaha eléred-e a mesteri játékos szintet, több órányi szórakozásban és kihívásban lesz részed, ahogy növeled a tudásod, a készségszinted.

A MENÜ OPCIOI

- 1 - START NEW GAME : az aktuális játékpozíciód elveszik, ha ezt választod
- 2 - CONTINUE GAME: folytathatod az aktuális játékot
- 3 - CHANGE STONESSET: választhatsz négy különböző kőkészlet közül:
 
- 4 - BLINKING CURSOR /BLACK CURSOR: két különböző kurzor közül választhatsz, ezek a villogó és a fekete
- 5 - CHANGE BOARD: négy különböző táblamintázat közül választhatsz:
 
- 6 - CONTROL KEYS: a vezérlő billentyűket módosíthatod (először a balra, aztán a jobbra, fel és le iránybillentyűket, végül a tűzgombot)
- 7 - SOUND ON/OFF: a hangok ki/bekapcsolása



IRÁNYÍTÁS

Billentyűzet:	Q, A - fel, le,
(újrdefiniálható)	O, P - jobbra, balra, Space - tűz
Gyorsbillentyűk:	Caps Shift + M - Menü Caps Shift + P – Zacsó megmutatása Caps Shift + R – Zacsó köveinek újakeverése Caps Shift + H – Segítség kérése Caps Shift + U – Utolsó lépés visszavonása

© 2015 m / ZX

Készítette Mezei Róbert.

Az eredeti játékot 1989-ben adta ki Macintoshra a Publishing International. Az eredeti játékot tervezte Michael Feinberg.

A játék alapvetően mindenféle meghatalmazás, beleegyezés és profitszerzési cél nélkül készült.

Néhány fontosabb "kölcsonzott" dolog:

- Borító és útmutató illusztráció: az Ishido más verzióiból (Atari, Sega, Amiga and Mac)
- Dallam: az Ishido Nintendo verziójából
- Néhány kő mintája és a betöltőképernyő: a PC verzióból



LOADING

1. Connect the EAR socket on your Spectrum to the EAR socket on your recorder.
2. Place the cassette tape in the recorder and rewind to the beginning.
3. Type either LOAD "ISHIDO" or LOAD "" and then press the ENTER key.
4. Press PLAY on the cassette recorder.
5. ISHIDO will now load automatically.

HARDWARE REQUIREMENTS

The game works well on all Spectrum models (16K, 48K, 128K, +2, +2A, +3).

JÁTÉK BETÖLTÉSE

1. Kösd össze a Spectrumod EAR aljzatát a kazettás magnó EAR aljzatával.
2. Helyezd a kazettát a magnóba és tekerd az elejére.
3. Gépeld be, hogy LOAD "ISHIDO" vagy azt, hogy LOAD "" és nyomd meg az ENTER-t.
4. Nyomd meg a PLAY gombot a kazettás magnón.
5. Ezután az ISHIDO automatikusan betöltődik.

HARDVERKÖVETELMÉNY

A játék megfelelően működik minden Spectrum modellen (16K, 48K, 128K, +2, +2A, +3).