

# Single Switch Games

## Manuale utente

**Distribuito da:**

Auxilia s.a.s.

Via Vaccari, 72

41100 MODENA

Tel: 059/216311

Fax: 059/220543

E-mail: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)

Sito Internet: [www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)

**MARBLESOFT**

---

---

---

# Single Switch Games

© 2000 by Marblesoft  
12301 Central Ave NE  
Suite 205  
Blaine, MN 55434  
763-755-1402

**Ideato da**  
Mark Larson

**Programmazione**  
Mark Larson  
Christopher Kempke

**Illustrazioni**  
Jeff Felson

# Condizioni di garanzia

Marblesoft e Auxilia s.a.s. non forniscono alcuna garanzia, esplicita o implicita, riguardante il software descritto nel presente manuale e la sua idoneità in merito ad uno scopo specifico. In nessun caso, Marblesoft e Auxilia saranno da ritenersi responsabili per particolari danni collaterali, accidentali o indiretti, legati o derivanti dall'acquisto o dall'uso di tali programmi. Marblesoft e Auxilia non potranno rispondere a qualsiasi reclamo contro l'utente di questi programmi da parte di terzi. La responsabilità di Marblesoft e Auxilia, in nessun caso, potrà superare il prezzo effettivamente corrisposto dall'utente per l'uso del software. Marblesoft e Auxilia garantiscono al cliente, per un anno dalla data di acquisto di *Single Switch Games*, che il software è ragionevolmente conforme agli standard definiti nel presente manuale. Marblesoft e Auxilia, in particolare, non garantiscono che il software funzionerà senza errori o ininterrottamente. In caso di eventuale malfunzionamento del software in conformità alla documentazione ad esso allegata, la sola ed unica soluzione consiste nella restituzione del software e nella comunicazione scritta del malfunzionamento ad Auxilia, entro un anno dalla data di acquisto. L'unico obbligo da parte di Auxilia sarà quello di fornire al cliente una copia funzionante del software entro un ragionevole lasso di tempo dal ricevimento della comunicazione scritta. Marblesoft si riserva il diritto di apportare modifiche a *Single Switch Games* in qualsiasi momento e senza alcuna comunicazione. Marblesoft si riserva il diritto di fornire aggiornamenti del software ad un prezzo ragionevole. Accettando un aggiornamento, il cliente accetta altresì di distruggere tutte le precedenti copie del software e la relativa documentazione. I termini e le condizioni di tale accordo si applicano a tutti gli eventuali aggiornamenti.

# Sommario

<b>Introduzione</b> .....	<b>5</b>
<b>Funzionamento del programma</b> .....	<b>6</b>
<b>I giochi</b> .....	<b>7</b>
Single Switch Maze (Il labirinto) .....	7
A Frog's Life (La vita di una rana) .....	7
Switching Lanes (In auto) .....	8
Switch Invaders (Gli invasori) .....	9
Slingshot Gallery (La fionda) .....	9
Scurry (Colpisci!) .....	10
<b>Modalità di gioco</b> .....	<b>11</b>
<b>Options (Opzioni)</b> .....	<b>12</b>
<b>Punteggio</b> .....	<b>13</b>
<b>Tasti di scelta rapida</b> .....	<b>13</b>
<b>Supporto tecnico</b> .....	<b>14</b>

# Introduzione

Benvenuti nel mondo di *Single Switch Games*! Si tratta di una serie di videogiochi appositamente studiati per utenti in grado di servirsi di un singolo sensore esterno.

## Requisiti del sistema operativo

### Macintosh

*Single Switch Games* necessita di un PowerPC Macintosh o versione superiore con MacOS 8.0 o superiore. È consigliato un PowerPC 604 o superiore.

### Windows

*Single Switch Games* necessita di Windows 98 o versione superiore. È consigliato un processore Pentium II o superiore.

## Installazione

*Single Switch Games* può funzionare direttamente dal CD-rom oppure può essere installato sul disco fisso del PC (soluzione consigliata).

Per installare il programma sul disco fisso, trascinate semplicemente l'icona del CD-rom su una cartella del vostro disco fisso.

## Funzionamento del programma

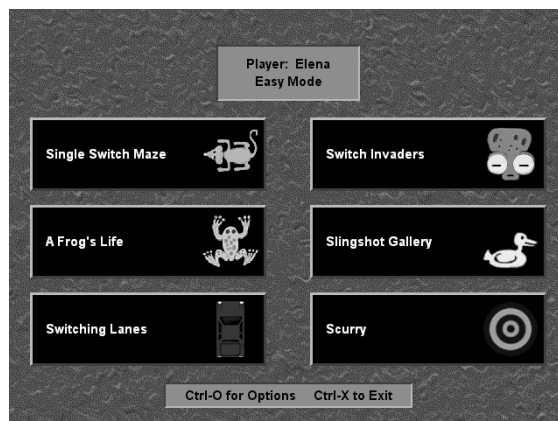
Per avviare *Single Switch Games*, fate doppio clic sulla sua icona. Il software visualizzerà una schermata iniziale che mostra il numero della versione del programma. Se avete bisogno di contattare Auxilia per eventuale supporto tecnico, fate sempre riferimento a questo numero.

Un giocatore può far funzionare *Single Switch Games* con un singolo sensore esterno. Tale sensore può essere costituito dalla barra spaziatrice della tastiera, dal pulsante del mouse, o da qualsiasi altro dispositivo che trasmetta al computer il comando corrispondente alla barra spaziatrice o al clic del mouse. Affinché sullo schermo vengano effettuate delle operazioni, l'utente dovrà premere il sensore esterno di cui si avvale. Talvolta, il programma attiverà il sistema di scansione. Esso è indicato da un rettangolo bianco lampeggiante che si sposta da un'opzione disponibile sullo schermo all'altra, effettuandone, così, la scansione. Premendo il sensore esterno, l'opzione che lampeggia verrà selezionata.

La schermata iniziale prevede un'attività di scansione. L'unica opzione disponibile consiste nell'iniziare il gioco. Per cominciare, premete il sensore esterno.

### Menù principale

La schermata del menu principale prevede un'attività di scansione. Il programma, infatti, effettua la scansione di tutti i giochi disponibili, che verranno descritti in modo dettagliato nella sezione successiva del presente manuale. Per selezionare il gioco desiderato, quando il riquadro bianco lampeggiante si trova su di esso, premete il sensore esterno. Il menù principale mostra anche il nome dell'attuale giocatore. Per modificare i giocatori, prima di iniziare a giocare, premete [⌘ -O] su un computer Macintosh, oppure [Ctrl-O] su un computer Windows.



# I giochi

Quando viene selezionato un gioco, l'utente può farlo funzionare utilizzando semplicemente il singolo sensore esterno di cui si avvale. Tutti i giochi presentano diversi livelli di difficoltà. Quando l'utente termina un livello, il gioco passa automaticamente al livello successivo, che diventa sempre più difficile.

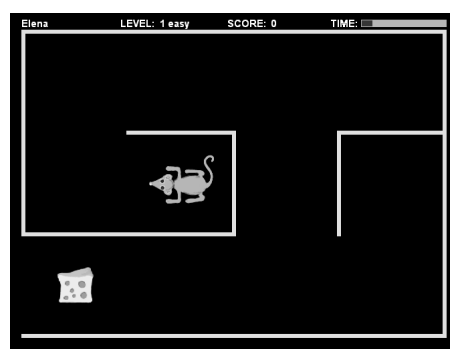
Se un giocatore non riesce a completare un livello, il gioco finisce e il programma visualizza la schermata con la tabella dei punteggi ottenuti, di cui si parlerà successivamente.

Un insegnante o un genitore può anche decidere di lasciare il gioco a metà e ritornare al menù principale, premendo [⌘-M] con Macintosh o [Ctrl-M] con Windows.

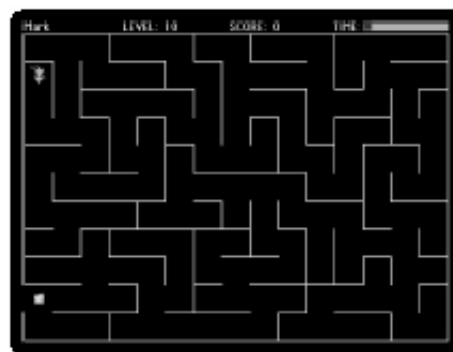
Nei paragrafi successivi, trovate una descrizione di ogni gioco disponibile in *Single Switch Games*.

## Single Switch Maze (Il labirinto)

Single Switch Maze è un gioco che prevede che l'utente faccia muovere un topo all'interno di un labirinto. Vengono scansionate tutte le possibili direzioni che il topo può prendere. Quando il giocatore preme il sensore esterno, il topo si sposta verso la sezione del labirinto davanti a sé. L'uscita dal labirinto è indicata da un pezzo di formaggio. Per passare al livello di difficoltà successivo, il giocatore deve fare in modo che il topo raggiunga il formaggio e possa così uscire dal labirinto entro il lasso di tempo a disposizione. Mano a mano che aumenta il livello di difficoltà del gioco, il labirinto diventa più grande e più intricato.



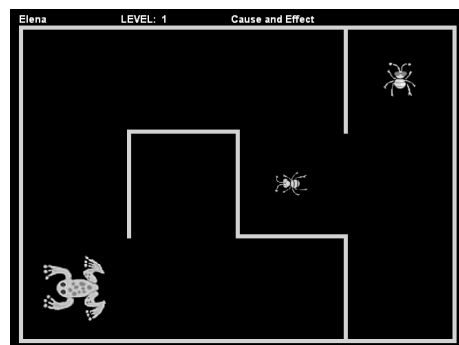
Livello 1



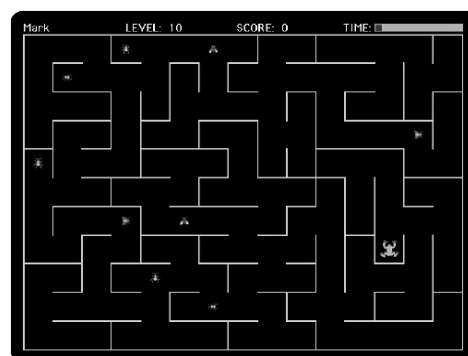
Livello 10

## A Frog's Life (La vita di una rana)

In questo gioco, l'utente deve condurre una rana attraverso un labirinto, cercando di farle mangiare tutti gli insetti che incontra sul suo cammino. Vengono scansionate tutte le direzioni che la rana può prendere. Quando il giocatore preme il sensore esterno, la rana salta in avanti verso la sezione successiva del labirinto. Per passare al livello di difficoltà successivo, il giocatore deve far uscire la rana dal labirinto entro il lasso di tempo a disposizione, facendole mangiare tutti gli insetti. Mano a mano che aumenta il livello di difficoltà del gioco, il labirinto diventa più grande e più intricato.



*Livello 1*

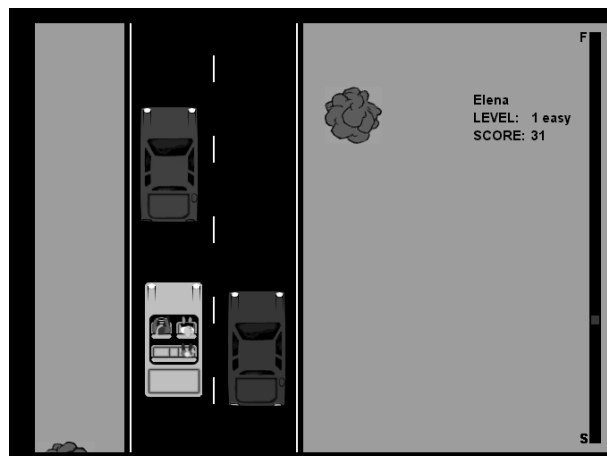


*Livello 10*

## Switching Lanes (In auto)

Con questo gioco è semplice guidare un'auto utilizzando un unico sensore esterno! Il giocatore, infatti, utilizza il sensore per passare da una corsia all'altra ed evitare le altre auto che incontra sulla strada.

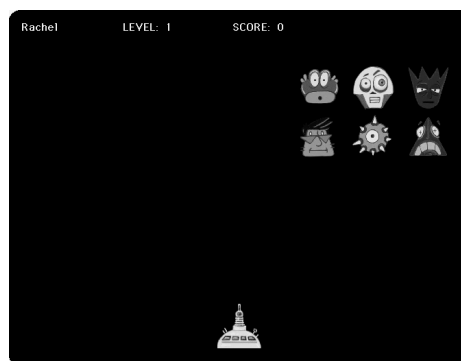
Quando il giocatore ha coperto la distanza prevista senza incidenti, può passare al livello successivo. Mano a mano che aumenta il livello di difficoltà, l'auto si muove più velocemente e il traffico delle altre auto aumenta. Nei livelli più avanzati, vengono messi alla prova i riflessi e la prontezza del giocatore.



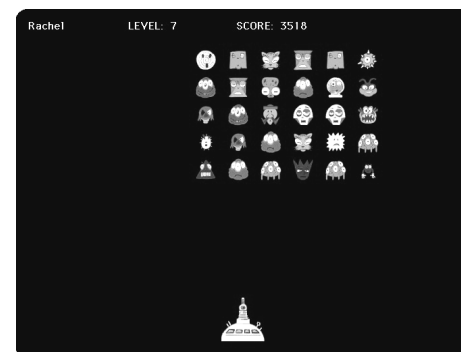
## Switch Invaders (Gli invasori)

In questo gioco, vengono inviate dallo spazio delle orde di alieni malvagi. Il giocatore dovrà eliminarli con il suo laser, prima che si schiantino su di lui.

Una volta che tutti gli alieni sono stati eliminati, è possibile passare al livello di difficoltà successivo. Mano a mano che il livello aumenta, gli alieni diventano più numerosi e si muovono più velocemente.



*Livello 1*



*Livello 7*

## Slingshot Gallery (La fionda)

Questo gioco riprende il tiro al bersaglio dei luna park e prevede che il giocatore lanci dei sassi, con la sua fionda, sui bersagli che gli passano davanti. Affinché il giocatore riesca a far cadere tutte le sagome, occorre una buona capacità di sincronizzazione. Pertanto, è necessario avere una mira precisa per evitare di andare fuori tempo o terminare i sassi a disposizione.

Una volta completato un livello, il programma passa al livello di difficoltà superiore, con un maggior numero di sagome che si muovono più rapidamente.



*Livello 1*

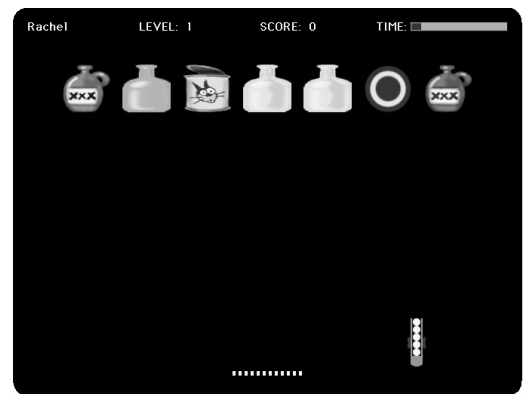


*Livello 7*

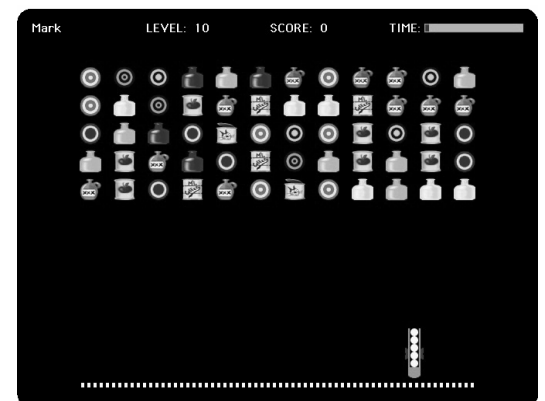
## Scurry (Colpisci!)

Che ne direste di esercitarvi al tiro al bersaglio mentre vi trovate su una piattaforma mobile? In questo gioco, l'utente, mentre è in movimento, deve tirare delle palline verso piatti, bottiglie e lattine allineati. I rumorosi cocchi rendono questo gioco davvero divertente!

Una volta che il giocatore ha colpito tutti i bersagli allineati senza andare fuori tempo e senza terminare le palline, il programma passa al livello successivo. I livelli di difficoltà crescenti prevedono un numero maggiore di bersagli e una velocità del tiratore più elevata.



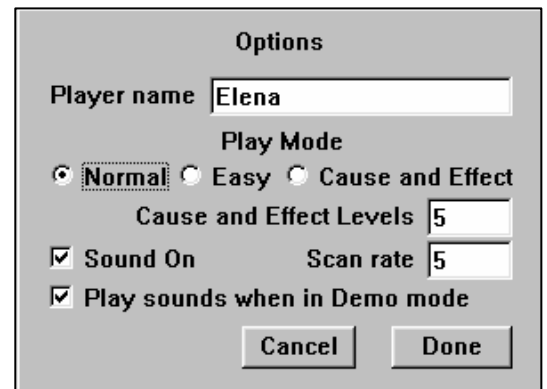
*Livello 1*



*Livello 10*

## Modalità di gioco

In *Single Switch Games* sono disponibili quattro modalità di gioco, ciascuna delle quali è stata ideata per consentire ai giocatori con diverse abilità di trarre il massimo divertimento da ogni partita. Per selezionare la modalità desiderata, utilizzate la finestra di dialogo **Options** (Opzioni), premendo [⌘-O] su Macintosh oppure [Ctrl-O] su Windows. Di seguito, trovate la descrizione delle quattro modalità di gioco.



Options

Player name

Play Mode

Normal  Easy  Cause and Effect

Cause and Effect Levels

Sound On Scan rate

Play sounds when in Demo mode

### Normal (Normale)

Questa modalità è per adulti e ragazzini che hanno una buona capacità di controllo del sensore esterno di cui si avvalgono. Ogni livello prevede difficoltà crescenti, finché non diventa praticamente impossibile avanzare ulteriormente, in genere dopo circa dodici livelli.

### Easy (Facilitata)

Questa modalità è per i bambini più piccoli e per adulti che hanno una capacità limitata di controllo del sensore esterno di cui si avvalgono.

Ogni livello è identico a quelli della modalità Normale per contenuto, ma è facilitato da un maggior tempo a disposizione, da un maggiore distanziamento tra gli oggetti da colpire, o per un maggior numero di lanci a disposizione. I punti guadagnati nella modalità Facilitata sono leggermente inferiori a quelli previsti per la modalità Normale.

La modalità Facilitata è quella predefinita del programma. Oltre il livello 10, non c'è differenza tra la modalità Facilitata e quella Normale. Pertanto, se il giocatore è in grado di raggiungere il livello 9 attraverso la modalità Facilitata, dovrete passare alla modalità Normale, in modo che gli sia possibile avanzare attraverso i livelli più bassi in modo più rapido e ottenere, così, un punteggio più elevato.

### Cause and Effect (Causa ed Effetto)

Questa modalità permette all'utente di giocare attraverso tutti i livelli di difficoltà senza limiti di tempo o di tiri a disposizione. Il gioco diventa, infatti, una semplice attività di "causa ed effetto", nella quale l'utente non esaurisce mai il tempo o i lanci disponibili e non si scontra mai con qualche ostacolo "mortalmente".

Da questa modalità, potete tornare al menù principale premendo [Return]. Il genitore o l'insegnante può anche utilizzare la finestra di dialogo **Options** (Opzioni) per impostare il numero massimo di livelli disponibili in ogni partita mentre ci si trova nella modalità Causa ed Effetto.

## Demo

Dopo 60 secondi di scansione senza effettuare alcuna selezione, la schermata del menù o del punteggio entrerà nella modalità Demo, nella quale è possibile vedere come funzionano i vari giochi. Il giocatore può soltanto guardare come procede il gioco attraverso tutti i livelli di difficoltà presentati.

Secondo l'impostazione predefinita, la modalità Demo funziona senza effetti sonori.

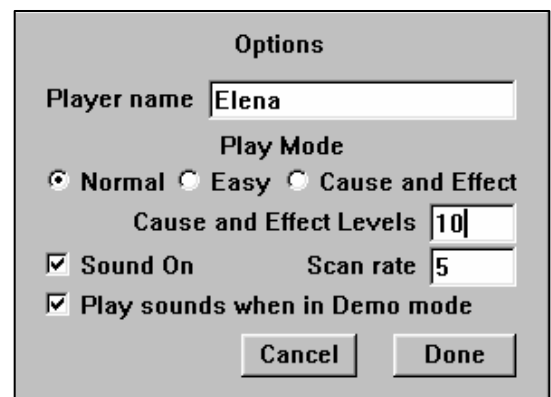
Tuttavia, potete attivare tale opzione attraverso la finestra di dialogo **Options** (Opzioni).

Per attivare questa modalità dal menù principale, potete premere [⌘-D] su un computer Macintosh o [Ctrl-D] su Windows.

## Options (Opzioni)

In *Single Switch Games* esistono diverse opzioni che permettono di personalizzare il programma in base alle esigenze di ogni singolo utente.

Per impostare tale opzioni, aprite la relativa finestra di dialogo premendo [⌘-O] con Macintosh o [Ctrl-O] con Windows. Le opzioni disponibili sono descritte nei paragrafi seguenti.



### Player Name (Nome del giocatore)

Il nome del giocatore è quello che viene salvato insieme al punteggio ottenuto. Digitate il nome del giocatore in questa casella.

Una volta inserito il nome, esso apparirà sul menù principale e su tutte le schermate dei giochi. Esso verrà salvato insieme al punteggio di ogni gioco, una volta che questo è stato completato. Dopo che si è iniziato il gioco, non è possibile cambiare il nome del giocatore.

### Play Mode (Modalità di gioco)

Le modalità di gioco disponibili sono state descritte nella sezione precedente.

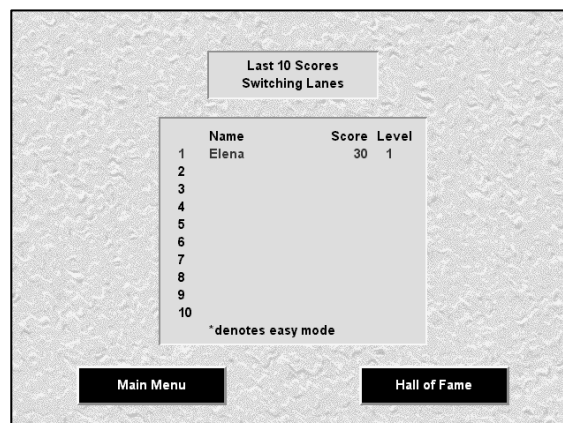
### Sound (Effetto sonoro)

È possibile disattivare tutti gli effetti sonori di *Single Switch Games* disattivando la relativa casella **Sound On** (Effetto sonoro attivato).

## Punteggio

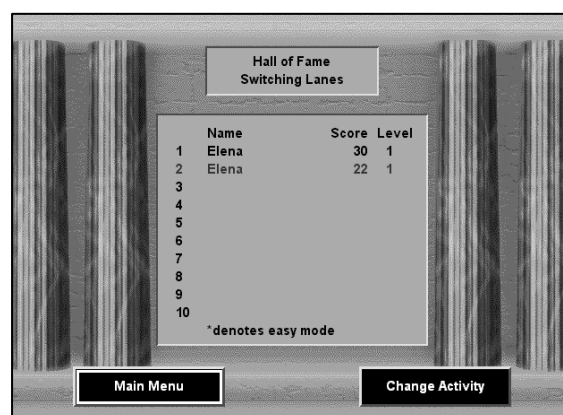
Quando finisce un gioco perché il tempo massimo è stato superato o sono terminati i colpi a disposizione, *Single Switch Games* visualizza il punteggio ottenuto in un elenco come quello dei videogiochi. Tuttavia, a differenza dei giochi tradizionali che visualizzano soltanto il punteggio più elevato raggiunto, *Single Switch Games* riporta gli *ultimi* 10 punteggi. In questo modo, il giocatore può vedere sempre il suo nome nella lista dei punteggi.

Per modificare il nome del giocatore corrente, utilizzate la finestra di dialogo **Options** (Opzioni).



## Hall of Fame (Il tempio della gloria)

Questo elenco mostra i 10 migliori punteggi in assoluto. Potete visualizzare quest'elenco premendo [⌘-H] su Macintosh o [Ctrl-H] su Windows.



## Tasti di scelta rapida

*Single Switch Games* include i seguenti tasti di scelta rapida. Con Macintosh, tenete premuto il tasto [⌘] mentre premete il tasto specifico. Con Windows, invece, mentre premete il tasto desiderato, tenete premuto il tasto [Ctrl].

Tasti di scelta rapida	Macintosh	Windows	Note
Single Switch Maze	⌘ -1	Ctrl-1	
A Frog's Life	⌘ -2	Ctrl-2	
Switching Lanes	⌘ -3	Ctrl-3	
Switch Invaders	⌘ -4	Ctrl-4	
Slingshot Gallery	⌘ -5	Ctrl-5	
Scurry	⌘ -6	Ctrl-6	
Menù principale	⌘ -M	Ctrl-M	
Menù principale	RETURN	RETURN	Dalla modalità Causa ed Effetto
Finestra Opzioni	⌘ -O	Ctrl-O	
Hall of Fame	⌘ -H	Ctrl-H	
Schermata iniziale	⌘ -?	Ctrl-T	Mostra il numero della versione
Esci	⌘ -Q	Ctrl-X	

## **Supporto tecnico**

Se riscontrate dei problemi di carattere tecnico, contattate Auxilia:

Auxilia s.a.s.

Via Vaccari, 72

41100 MODENA

Tel: 059/216311

Fax: 059/220543

E-mail: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)

Sito Internet: [www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)